

## Tier-Activity

Material: Wäscheklammern, Waldtierkarten (mind. 20)

Bennen Sie einen Spielleiter. Alle anderen Teilnehmenden stehen im Kreis. Jeder erhält eine Tierkarte samt einer Wäscheklammer und befestigt diese gut sichtbar an der Kleidung. Eine Spieler steht in der Mitte. Der Spielleiter fängt an und ruft ein Tier auf. Der aufgerufene Teilnehmende muss sofort ein anderes „Tier“ aufrufen. Der Spieler in der Mitte muss das aufgerufene „Tier“ finden und mit der Hand berühren bevor dieser Zeit hat ein anderes aufzurufen. Gelingt es dem Mittelspielenden, rechtzeitig ein aufgerufenes Tier zu treffen, darf er auf dessen Platz und der, der geschlafen hat muss in die Mitte.

**Variation** Im Kreis stehend könnte die Leitung auch zwei Tiere rufen und diese müssen den Platz wechseln. Die mittlere Person kann dann, wenn sie schneller ist, einen der Plätze erobern. Wer übrig bleibt, muss in die Mitte.

**Hinweis** Der Spielleiter muss darauf achten, dass unter den Teilnehmenden keine Aggressionen auftreten und sie sich nicht zu hart schlagen.

Cornell, J.: Mit Cornell die Natur erleben. Mühlheim 2006

Abwandlung für Familienrucksack:

Mit älteren Kindern:

Jeder Teilnehmer bekommt mit Hilfe einer Wäscheklammer ein Tierkärtchen auf dem Rücken befestigt, ohne zu wissen welches Tier sich darauf befindet. Nun befragen sich die Teilnehmer gegenseitig um herauszufinden, welches Tier sich auf Ihrer Karte befindet. Die Fragen dürfen nur mit Ja und Nein beantwortet werden (Beispiel: Kann ich fliegen? Habe ich Fell?...)

Mit kleineren Kindern:

Ein Erwachsener sucht verdeckt eine Tierkarte heraus und stellt dieses Tier dem Rest der Familie in kurzen Sätzen vor (Beispiel Reh: Ich habe ein Fell. - Kurze Pause - Ich habe lange Beine.- Kurze Pause. - Ich ernähre mich von Knospen und Kräutern - Kurze Pause - Ich kann schnell laufen und hoch springen... . )Wer als Erstes das Tier errät bekommt die Karte. Wer am Ende des Spiels die meisten Karten gesammelt hat ist Waldtierprofi und bekommt Applaus.