

# Spiele für draußen rund ums Thema Vögel

## Vögelchen piep einmal

Das Spiel eignet sich gut als spielerische Ergänzung, nachdem die Schüler\*innen verschiedene Vogelstimmen kennengelernt haben. Vorab wird eine Strecke mit einem Start- und einem Zielbereich vorbereitet. Es gehen immer zwei Schüler\*innen zusammen und bilden ein Mama- oder Papa-Vogelbaby-Paar, das sich auf einen bestimmten gemeinsamen Ruf einigt. Das Vogelbaby hat die Augen geschlossen oder trägt eine Augenbinde und versucht nun vom Startpunkt ausgehend hinter seinem Vogelpapa oder seiner Vogelmama herzulaufen. Die Vogeleltern locken ihr Kind mit ihrem typischen und vorher vereinbarten Ruf und passen gleichzeitig auf, dass ihrem Vogelbaby nichts passiert. Es soll sich nirgends stoßen oder stolpern und auch nicht den falschen Vogeleltern nachlaufen, denn nun beginnt ein lautes Zwitschern, Rufen und Piepen, weil alle gleichzeitig starten. Am Ende der Strecke nehmen die Vogeleltern ihr Vogelbaby wieder in Empfang. Dann werden die Rollen getauscht.

## Material:

Augenbinden, freie Fläche, Markierungen für Start und Ziel

## Geförderte Werte und Kompetenzen:

kommunikative Kompetenz, Verantwortungsbewusstsein, Vertrauen,  
Artenkenntnis

### Lebendiges Vogel-Memory

Das Spiel „Lebendiges Vogel-Memory“ eignet sich gut für Gruppen in Klassengröße. Gemeinsam wird überlegt, welche deutlichen Vogellaute es gibt. Zum Beispiel der „Kuck-Kuck“-Ruf oder das Gurren einer Taube. Auch das Klopfen des Spechts, das Schnattern der Enten oder das Gackern von Hühnern sind einprägsame Laute. In diesem Spiel geht es wie beim klassischen Memory-Spiel darum, Vogelstimmen-Paare zu finden. Doch die Memorykarten sind dieses Mal die Schüler\*innen selbst. Zwei Schüler\*innen werden als Spieler\*innen ausgewählt und entfernen sich ein Stück von den anderen, so dass sie nicht sehen und hören, wer paarweise zusammengeht. Dann dürfen sich immer zwei der restlichen Schüler\*innen eine Vogelart und den entsprechenden Laut aussuchen. Kennen alle ihren Vogellaut, wird wild durchgemischt. Alle stellen sich dann im Kreis auf und die beiden Spieler\*innen kommen wieder dazu. Ab jetzt gelten die normalen Memory-Regeln und die Spieler\*innen spielen abwechselnd. Der Vogellaut ertönt, wenn einem Kind auf die Schulter getippt wird. Nun gilt es, die passenden Paare zu finden.

### Material:

keines

### Geförderte Werte und Kompetenzen:

kommunikative Kompetenz, Achtsamkeit, Artenkenntnis

### Vogelnester Bastel- und Versteckspiel

Bei diesem Spiel basteln die Schüler\*innen Vogelnester, die anschließend versteckt und gesucht werden. Vorbereitend werden die Drahtunterlagen nach der Bildanleitung unten (je nach Alter der Schüler\*innen mit oder ohne ihre Beteiligung) hergestellt. Zu Beginn des Spiels teilt sich die Klasse in zwei Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt einen abgesteckten Lebensraum zugeteilt, in dem die Schüler\*innen anschließend Naturmaterialien (Rinde, Blätter, Ästchen, Gras, etc.) sammeln. Auf einer Drahtunterlage basteln die Schüler\*innen aus diesen Materialien nun Phantasienester. Anschließend platzieren sie ihre Nester in ihrem Lebensraum an gut geschützten/versteckten Orten. Die beiden Gruppen wechseln nun in den Lebensraum der jeweils anderen Gruppe und versuchen, die Nester zu entdecken. Dabei müssen sie sich sehr behutsam bewegen, um keine Nester aus Versehen zu zerstören. Jede\*r Schüler\*in zählt für sich, wie viele Nester er/sie entdeckt hat. Anschließend treffen sich alle im Kreis und es wird besprochen, ob alle Nester entdeckt wurden.

### Material:

Blumendraht, Zange, Markierungen zum Abstecken der Lebensräume

### Geförderte Werte und Kompetenzen:

Kreativität, motorische Kompetenz, achtsamer Umgang mit der Natur



### Auf Juwelenjagd

Jedes Kind weiß: Die Elster liebt alles, was glänzt und glitzert. Mit einem Seil wird ein großer Kreis gelegt. Ein\*e Schüler\*in wird ausgewählt, hockt sich in der Mitte des Kreises auf die Knie und hält sich mit beiden Händen die Augen zu. In seiner Nähe liegt ein Juwel, den es vor den Elstern schützen muss. Alle anderen Schüler\*innen sind Elstern. Jede Elster hat in einigem Abstand um den Kreis herum sein Nest. Von hier schleichen sich die Elstern von allen Seiten ganz leise an das Kind heran und versuchen ihm den Schatz zu stehlen. Immer wenn das Kind aufsieht, müssen alle Kinder wie Säulen stehen. Sieht das Kind eine Elster, die sich bewegt, so wird sie wieder in ihr Nest zurückgeschickt. Hat eine Elster den Juwel gestohlen, so versucht sie schnell zurück in ihr Nest zu gelangen. Fängt das Kind die Elster, bevor es in ihrem Nest ist, so kommt der Juwel wieder an seinen ursprünglichen Platz. Wenn nicht, dann werden die Rollen getauscht. (verändert nach: Stunde der Gartenvögel für Kinder - Begleitmaterial zur Kinder-Garten-Rallye)

### Material:

Seil, etwas Glänzendes/Glitzerndes als „Juwel“

### Geförderte Werte und Kompetenzen:

motorische Kompetenz, Richtungshören, Geschicklichkeit, Achtsamkeit