

# Abenteuerspielplatz Wald

## Elfentanz und Spinnenjagd

### Kinder retten das „Land Timuria“ Folge 3

#### Vorbemerkungen/Ziele

Wir verlassen das Zwergenland und begeben uns ins Trollland, zu unserem Ziel. Die Rettung von Timuria steht kurz bevor. Auch in der letzten Folge stehen Phantasie und gemeinschaftliches Erleben im Vordergrund.

#### Vorbereitung im Wald

10 Gegenstände, die nicht in den Wald gehören, verstecken, dunkle Höhle aus Siloplane bauen, darin Federn verstecken, Schokoladenkäfer von unten mit Buchstaben versehen und verstecken, wasserdichte Dose o.ä., mit Glückskekzen und Augenbinden füllen, an einem Seil im Elfensee versenken, Marienkäfer verstecken, Nachricht des Höhlentrolls verstecken, Ess-Sachen in Höhle deponieren.



#### Zeit:

Vorbereitung etwa 1 Stunde

Spielzeit: 90 - 120 Minuten

Ort: Waldgebiet

Teilnehmer/innen:

Gruppe mit 12–15 Kinder (9-10 Jahre)

#### Material:

Federn, gruselige Aufnahme auf Kassette (z.B. Stöhnen, Schnaufen, Schritte, Schreie, Schüsse), Kassettenrecorder mit Batterien, 10 Gegenstände, die nicht in den Wald gehören, Mürbeteigplätzchen backen, als Glückskekse, in denen eine Nachricht steckt, Schokoladen-Marien - Käfer, Augenbinden, Riechdöschen (je 2 x der gleiche Duft) entsprechend der Anzahl der Kinder, Teelichter, Streichhölzer, Löffel, Plastikteller, Milch in Kühlbox mit Akkus, wasserfeste Dose.

Abenteuer,  
Erlebnis,  
Körper-  
erfahrung

09/03

#### Stundenverlauf / Inhalte

- = Inhalt
- = Organisation

#### EINSTIMMUNG

- **Rückblick (Zwergenland):** Steine dabei?  
Um Timuria zu retten, müssen die Phoenix-Federn heute gefunden werden.  
Mittlerweile sind im Land Timuria unbekannte Wesen eingedrungen sind, die im Land Sachen hinterlassen haben, die dort nicht hingehören.

#### SCHWERPUNKT

- **Spiel: Irgendetwas stimmt hier nicht**  
Die Kinder bekommen die Aufgabe, in einem bestimmten Gebiet nach 10 dort versteckten, waldfremden Gegenständen zu suchen und sie sich zu merken. Die Sachen dürfen nicht mitgenommen werden und ihre Entdeckung muss geheim bleiben. Nach einiger Zeit, wenn die meisten meinen, alles entdeckt zu haben, kommen die Kinder zusammen und tauschen sich aus, was wo gesehen wurde, welche Dinge schwer und welche leicht zu erkennen waren.  
Nicht vergessen die zehn Gegenstände wieder einsammeln zu lassen.

#### Absichten / Gedanken

- = Absichten / Gedanken
- ➔ = Hinweis
- Spannung und Phantasie fördern
- Konzentration, Merkfähigkeit, optische Wahrnehmung fördern, Zusammenarbeit in der Gruppe fördern



PRAKTISCH für die PRAKTIK

# PRAXIS PRAKTISCH für die

**Autorin:  
Ingeborg  
Baumeister**

## Stundenverlauf / Inhalt

- Die unbekanntes Wesen haben doch noch etwas anderes vergessen: Es sind Döschen mit eigenartigen Gerüchen aus fremden Ländern. Sie sind durcheinander geraten. Es gibt immer zwei gleiche Gerüche.
- Jedes Kind erhält eine Dose und sucht das Kind mit dem gleichen Duft, so finden sie sich zu Paaren zusammen, (nicht in die Dose schauen, nur daran riechen!)

- **Die Rettung der Glückskäfer**  
Jedes Paar muss mindestens zwei Glückskäfer finden. Es gibt insgesamt 16 Käfer! (Die Anzahl der Käfer richtet sich nach der Anzahl der Kinder). Unter den Käfern befindet sich – in die richtige Reihenfolge gebracht – der nächste Hinweis:  
*Am Elfensee wartet das Glück auf euch!*

- Am Elfensee finden die Kinder die Dose im See. Sie wird an Land gezogen und geöffnet. In ihr befinden sich die Glückskkekse und die Augenbinden. Während des Essens der Kekse finden die Kinder eine Mitteilung, die besagt:  
*Macht euch auf den Weg in die dunkle Höhle! Nur im Dunklen könnt ihr sie finden!*



Alle Kinder bekommen nun eine Augenbinde. Sie fassen sich an den Händen, so dass eine Schlange entsteht. Der ÜL führt sie durch den „dunklen“ Wald. Unterwegs darf nichts gesagt werden. Hinweis: Hört auf alles, was ihr wahrnehmen könnt und merkt es euch. Kurz vor der dunklen Höhle wird die Geräuschkassette abgespielt: Plötzlich Schreie, Trampeln vieler Füße, Schüsse, – die unbekannte Bedrohung, der die Kinder auf der Spur sind, ist zum Greifen nahe. In der Höhle nehmen die Kinder die Augenbinden ab und berichten über ihr Erlebnis: Sie meinen, es habe einen wilden Kampf gegeben. Sie finden verstreute Phönix-Federn und sammeln sie ein. Damit ist der Fluch, der auf Timuria lag, aufgehoben. Sie legen ihre Steine zusammen, setzen die angezündeten Lichter hinzu und sprechen eine magische Formel.

### AUSKLANG

- **Timuria ist gerettet.** Die Federn dürfen alle als Erinnerung mit nach Hause nehmen. Zudem wird noch ein wenig gefeiert, indem man sich zusammen setzt und sich stärkt.

## Absichten / Gedanken

➔ Geruchssinn ansprechen

● Verantwortungsbewusstsein unter Partnern fördern



● Sinneswahrnehmung im Dunklen, Vertrauen in der Gruppe, Konzentration, Akustische Wahrnehmung,

● Spannung erzeugen

● Gemeinsamer Austausch des Erlebten

● Gruppenerfolgserlebnis, das Gruppengefühl bestärken, jeder ist wichtig.

● Die Abenteuerstunden sollen in Erinnerung bleiben.