

Trollwald

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Trollwald

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Einfaches und naturverbundenes Leben
Schlagwörter	Troll, Sinne, Patrullentier, Natur
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	180 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	Ursula & Flo Juen (freelife 2003)
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

 Einstieg

 Hauptteil - Stationen

 Ausstieg

Kurzbeschreibung

Die Kinder haben Wahrnehmungen in der Natur mit Sinnen gemacht, die sie sonst nicht so sehr einsetzen. Sie haben ihren Blickwinkel auf Ihre Umgebung bewusst geändert und so neue Erfahrungen gesammelt.

Ausserdem haben sie ein paar Pflanzen und Gewächse kennen gelernt.

Material

Augenbinden Scheren Wachskreiden Papier Kartonplatten für
Farbpaletten Bleistifte Zeichenpapier Klebteig für Baumgesichter

Detailbeschreibung

Trollwald ist ein Abenteuer.

Ziel

Die Kinder haben Wahrnehmungen in der Natur mit Sinnen gemacht, die sie sonst nicht so sehr einsetzen. Sie haben ihren Blickwinkel auf Ihre Umgebung bewusst geändert und so neue Erfahrungen gesammelt. Außerdem haben sie ein paar Pflanzen und Gewächse kennen gelernt.

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freelife-Jamboree 2003 und verbindet die Herausforderungen "Besuche ein Naturschutzgebiet und erstelle eine Reportage darüber" sowie "Was weißt du über dein Patrullentier" (aus dem Schwerpunkt Einfaches und naturverbundenes Leben).

Einstieg

Gemeinsamer Beginn am Waldrand -> Versammlung dort wo die Trollenjurte steht Spielgeschichte erzählen und übergeben der Übersichtskarte des Trollwaldes (Stationen sind nicht eingezeichnet, sondern müssen gefunden werden -> sind aber auf der Karte aufgelistet und kurz beschrieben und mit Symbolen gekennzeichnet. anschließend Auftrag zu

Spielgeschichte

Ihr dürft nun die Welt der Trolle kennen lernen, um als Ehrentrolle in ihre Gemeinschaft aufgenommen zu werden, wenn ihr das wollt. Trolle haben viele Eigenarten die euch vielleicht zunächst eigenartig vorkommen, aber das liegt daran, dass sie eben keine Menschen sind. Versucht euch in die Trollenwelt einzufühlen und einzuleben. Detaillierte

Geschichte wird von uns (Trolle) erzählt!

Spiegelgang

Trolle können ihre Köpfe in alle Richtungen drehen -> nachdem wir in den Trollwald gehen müssen wir das auch können, deshalb hat jeder einen Spiegel um in alle Richtungen sehen zu können -> patrullenweise gehen !Spiegel und Anweisung kommt vom Trollenteam.Im Wald sind verschiedene Stationen die in beliebiger Reihenfolge und auch Anzahl angelaufen werden können !Anmerkung: Die Stationen werden von BegleitleiterInnen besetzt. Je nach Patrullenanzahl wird jede/r etwa zwei Stationen betreuen -> eine in der ersten Hälfte des Spiels, eine in der zweiten Hälfte. Jede/r ist ein Troll, was für einer ist egal. Was bei den Stationen genau zu tun ist. steht auf einem Zettel, den man davor bekommt und in 5 min. kapiert. Material kommt vom Trollenteam

Hauptteil - Stationen

1. Baumfinden

- Dauer: ca. 15 min.
- Bezug: wenn Trolle auf die Welt kommen wird ein Baum für sie gepflanzt. Wir suchen nun unseren Baum und machen uns mit ihm bekannt -> Baumbruder, Baumschwester
- Sinn: Tasten
- Material: Augenbinden
- Beschreibung: Die Kids gehen paarweise durch den Wald, einer hat die Augen verbunden, der andere führt ihn zu einem Baum. Diesen betastet der Blinde möglichst genau, bevor er wieder an den Ausgangspunkt zurückgeführt wird, wo ihm die Augenbinde abgenommen wird. Dann versucht er, seinen Baum anhand seiner Erinnerung wieder zu finden.

2. Blinde Raupe

- Dauer: ca. 10 min.
- Bezug: Trolle sehen nicht sehr gut und müssen beim gehen besonders aufpassen -> sie müssen mit den Füßen sehen. Verlorene Dinge suchen sie nicht mit den Augen sondern durch Tasten
- Sinn: Tasten

- Material: Augenbinden
- Beschreibung: Die Patrouille verbindet sich die Augen und fasst sich bei den Schultern, der Leiter spielt den Kopf der Raupe und führt die Patrouille langsam barfuß über verschiedene Untergründe, die sie nur mit den Füßen zu sehen versuchen.

3. Foto Klick

- Dauer: ca. 20 min.
- Bezug: Trolle können nicht alle Details wahrnehmen. Ihr müsst ihnen helfen auch kleine Dinge zu sehen indem ihr Fotos macht , die ihr für die Trolle vergrößert.
- Sinn: Sehen
- Material: Papier, Wachskreiden, Kartonunterlagen
- Beschreibung: Jede/r sucht sich einen Ausschnitt in seinen Sichtbereich und zeichnet. Beschreibung: Die Kids gehen paarweise zusammen, einer bekommt die Augen verbunden und spielt die Kamera, der andere ist der Fotograf, der seine Kamera zu verschiedenen schönen Details hinführt, dort auf den Auslöser drückt (z. B. Schulter klopfen), worauf die Kamera ganz kurz die Linse (Augen) öffnet, um eine Foto zu machen. Nach 3 Fotos werden die Rollen gewechselt. Dann finden sich alle im Fotostudio ein, um die Bilder zu entwickeln (malen mit Wachskreiden auf Papier), mit den fertigen Fotos wird eine kleine Ausstellung gemacht.

4. Naturdias (Talisman)

- Dauer: ca. 15 min. Bezug: Trolle reisen gerne, und wie wir Fotos machen, nehmen Trolle Gegenstände für ihre Freunde zum betasten mit, weil sie ja nicht allzu gut sehen.
- Sinn: Sehen
- Material: Kartondiarahmen, Schnur
- Beschreibung: Jedes Kind erhält einen Diarahmen aus Karton (10x10cm), begibt sich auf die Reise durch den Wald und sucht einen Naturgegenstand, der ihm besonders gut gefällt. Diesen klemmt er im Diarahmen ein. Dann treffen sich alle wieder und setzen sich zur Diashow im Kreis zusammen. Auf ein Signal hin gibt jeder sein Dia weiter, bis er alle gesehen hat und wieder beim eigenen angelangt ist.

5. Kimspele

1. Blätter/Blumen beschreiben: Die Patroulle darf sich 15 verschiedene Pflanzen 1 min. lang anschauen, dann werden diese zugedeckt und die Kids versuchen, möglichst viele Pflanzen aufzuzählen (Name ist nicht nötig, Beschreibung reicht).
2. Gegenstand ertasten: Jede/r bekommt einen Naturgegenstand in einem Stoffsäckchen zum blind ertasten und muss ihn aus einer größeren Auswahl nachher wieder finden.
3. Geschmackskim: Geschmackskim mit Obst und Gemüsestücken. Der Begleitleiter gibt jedem ein Stückchen und die Kids sollen blind erraten, was es ist.
4. Geruchskim: Jede/r bekommt 2 riechende Gegenstände (Doserl mit Gewürz, Kräutern, Duftöl) und muss versuchen, sie zu benennen.
 - Dauer: bis zu 30 min.
 - Bezug: Trolle kennen keine Schrift und beschreiben sich deshalb alles. Ihre Sinne sind besonders gut ausgeprägt und sie geben gerne damit an. Deshalb spielen sie Kimspele. Seid ihr auch so gut darin wie die Trolle?
 - Sinn: je nach Kimspele
 - Material: Obst, Gemüsestücke, Tuch zum Augenverbinden, Stoffsäckchen

6. Farbpalette

- Dauer: ca. 10 min.
- Bezug: Trolle sind farbenblind. Um ihnen zu zeigen was Farben sind erklärt es ihnen mit einer Farbpalette, damit sie es begreifen können
- Sinn: Hirn, Hand
- Material: Kartonplatten, Fotopickerl, Bleistift, Schere
- Beschreibung: Die Patroulle erhält eine Malerpalette aus Karton und sucht in der Natur möglichst viele verschiedenfarbige Gegenstände, die sie mit Hilfe von Fotopickerln auf die Palette klebt.

7. Geräuschkarte

- Dauer: ca. 15 min.
- Bezug: Damit die kleinen Trolle sich in der Nacht nicht vor den vielen

Geräuschen des Waldes fürchten müssen, zeichnen ihnen die Eltern eine Geräuschelandkarte und erklären, wer oder was diese Geräusche macht und woher sie kommen

- Sinn: Herz, Hand
- Material: Bleistift, Zeichenpapier
- Beschreibung: Jedes Kind sucht sich einen Platz, der ihm gefällt um dort ca. 5-10 min. zu sitzen. Es horcht ganz genau, welche Geräusche es hören kann und versucht, sie (mit für ihn selbst verständlichen Symbolen) auf einem Blatt Papier in der passenden Richtung einzuzeichnen. Anschließend kommt die Patrouille wieder zusammen und zeigt sich gegenseitig, was sie gehört haben.

8. Troll Uni

- Dauer: ca. 15 min..
- Bezug: Trolle geben ihr Wissen mündlich weiter und weil sie im Wald leben sind die wichtigsten Fächer auf der Troll-Uni Baum- und Kräuterkunde (Nutzpflanzen, Baumkunde,)
- Sinn: Herz, Hand
- Material: -----
- Beschreibung: In der Troll-Uni liegen Beschreibungen (Bild, Nutzen) von in der Gegend wachsenden Heilpflanzen, essbaren Pflanzen und Bäumen auf. Die Patrouille soll 5 davon in der Natur finden und die Schilder dort aufhängen/hinlegen. Dann tauschen sich je 2 Patrouillen im Rahmen einer kurzen Führung darüber aus, was sie gefunden haben.

9. Spielplatz(Baumwechsel bzw. Fledermaus und Nachtfalter)

- Dauer: ca. 15 min..
- Bezug: Trolle gehen keiner geregelten Arbeit nach und haben daher sehr viel Zeit Streiche auszuhecken oder zu spielen. Sie machen fast alles gemeinsam
- Sinn: HerzMaterial: 4 Steine
- Beschreibung: Baumwechsel: Jeder sucht sich einen Baum, einer ist der Fänger. Der Fänger ruft „Baum wechseln!“ und während jeder seinen Baum verlässt und zu einem anderen Baum hinläuft, versucht der Fänger, einen Mitspieler zu fangen, der dann statt ihm Fänger ist. Bei jedem Baum darf nur 1 Spieler stehen.Fledermaus und

Nachtfalter: Alle Kids stehen im Kreis, innen steht eine blinde Fledermaus und ein Nachtfalter jeweils mit zwei Steinen in der Hand. Die Fledermaus klopft mit den Steinen alle paar Sekunden ein Signal, das der Nachtfalter wie ein Echo sofort beantworten muss (ebenfalls klopfen). Allein durch diese Geräusche versucht die Fledermaus, ihre Beute zu orten und zu fangen. an einem definierten Zeitpunkt trifft man sich am Waldrand des Trollwaldes -> 1,5 h nach Beginn, etwa 1 Stunde nach Gang in den Trollwald und jede Patrouille macht dann ein Baumgesicht Dauer: ca. 20 min.. Bezug: Wie stellt ihr euch nun, nachdem ihr erfahren habt wie Trolle so leben einen Troll vor? Verpasst einem Baum aus Materialien des Waldes ein Trollgesicht

- Sinn: Herz, Hand
- Material: Klebteigbeschreibung:

Ausstieg

a) Aufnahme ritual als Ehrentroll

Ihr müsst folgende Aufgabe mit den Fähigkeiten der Trolle absolvieren: In einem begrenzten Feld sollt ihr ohne zu sehen und barfuß Puzzleteile finden, die ihr dann zusammensetzt -> große Aufnahmeurkunde aus Holz

b) Reflexion

Bezug: Die Trolle sind bekannt für ihre Gastfreundschaft und wollen natürlich wissen ob es euch bei ihnen gefallen hat.-> noch zu definierende Reflexionsmethode

c) Abschiedskreis

Teilnehmer stehen im Kreis und halten sich an den Händen, jeder zweite schaut nach innen die anderen nach aussen. Dann lehnen sich alle nach hinten kippen -> es entsteht ein Stern Bezug: Das Sternsymbol bei den Trolle heißt: "Möge euer Weg unter einem guten Stern stehen" - > daher ist das ihr Verabschiedungsritual

Die Kinder haben Wahrnehmungen in der Natur mit Sinnen gemacht, die sie sonst nicht so sehr einsetzen. Sie haben ihren Blickwinkel auf Ihre Umgebung bewusst geändert und so neue Erfahrungen gesammelt. Ausserdem haben sie ein paar Pflanzen und Gewächse kennen gelernt.

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 22:00 Uhr bearbeitet.