

Klassenfahrt

Beitrag von „Dejana“ vom 16. Februar 2015 15:19

Hi zusammen,

Wir (mein 6. Schuljahr und ich) fahren in ein paar Wochen auf Klassenfahrt. Nun ist der Tag mehrheitlich mit Ausmisten, Tiere fuetttern, etc. gefuellt, aber wir haben natuerlich auch immer mal ein paar Stunden, wo sie dann Freizeit haben. Brettspiele und Vorlesebuch werden wir haben, Spielzeug fuer draussen (Baelle, Frisbee, was sonst noch da ist) nehme ich auch mit. Sie werden alle wasserdichte Kleidung dabei haben, weshalb wir auch notgedrungen im Regen draussen an den Strand und zum Wandern gehen koennen. Allerdings ist mir auch klar, dass das Wetter bei uns nun nicht unbedingt immer...aehm...trocken und sonnig ist.

Hat vielleicht noch jemand ein paar schoene Ideen, was man drinnen gemeinsam machen/spielen koennte? (Oder generell irgendwas, was ich vergessen habe... 😊)

Beispieltagesablauf sieht ungefaehr so aus:

6.45 Uhr Wecken

7.30 Uhr Tiere versorgen

8.30 Uhr Fruehstueck

10.00 Uhr Ausmisten/Kochen/Schafe versorgen

11.00 Uhr Tee und Kekse

11.30 Uhr Ausmisten/Kochen/Schafe versorgen

13.00 Uhr Mittag

14.15 Uhr Freizeit

16.00 Uhr Ausmisten/Kochen/Schafe versorgen

18.00 Uhr Abendessen

19.15 Uhr Tagebuch/Duschen/Ziegen melken

20.45 Uhr Geschichte/Heisse Schokolade

21.15 Uhr Bett

Allerdings kenne ich meine Klasse. Nie im Leben brauchen die ueber eine Stunde fuer's Essen.

😊 Um die Ziegen kuemmert sich auch immer nur eine Gruppe, die anderen haben dann also zu der Zeit noch Freizeit.

[Blockierte

Grafik:

[\[content/uploads/2013/07/IMG_20140126_140433-700x525.jpg\\]\]\(content/uploads/2013/07/IMG_20140126_140433-700x525.jpg\)](http://farmsforcitychildren.org/wp-</p></div><div data-bbox=)

Beitrag von „kodi“ vom 16. Februar 2015 17:33

Irgendwas basteln oder bauen kommt immer gut an.

Ich hab mal Vogelhäuser gebaut, ein anderes mal Klangstäbe.

Beim letzten mal haben wir einen Kurs Bernsteinschleifen gemacht. Das kam extrem gut an.

Was da möglich ist hängt natürlich stark von deinen lokalen Gegebenheiten, dem Material, welches ihr mitnehmen könnt, deinen Fähigkeiten und ggf. externen Anbietern vor Ort ab.

Meine Schüler fanden übrigens auch den Leseabend super. Da hat jeder sein Lieblingsbuch mitgenommen, es kurz vorgestellt und ein Kapitel daraus vorgelesen.

Zum Thema Schafe könnte man auch etwas mit spinnen und weben machen.

Ihr probiert erst aus, wie das mit dem Spinnen exemplarisch funktioniert. Anschließend webt ihr dann eine Handyhülle (mit gekauftem Wollfaden).

Die Webrahmen kann mana uch ganz gut noch mitnehmen, wenn ihr in der Schule welche habt.

Beitrag von „Djino“ vom 16. Februar 2015 21:18

Ich guck da gern auch bei den Erlebnispädagogen ab...

Die hatten mal einen Schwung Teppichfliesen mitgebracht, die Klasse in gleich große Gruppen aufgeteilt und an jeden Schüler einer jeden Gruppe eine Teppichfliese ausgegeben. Aufgabe: Eine vorher definierte Strecke (draußen auf der Wiese oder drinnen auf einem langen Flur oder im Speisesaal o.ä.) überqueren - und dabei nur auf Teppichfliesen treten (also ein Moor überqueren und nicht darin versinken oder so ähnlich...).

Die SuS stehen in einer Reihe, jeder auf seiner Teppichfliese, der letzte drängelt sich auf die Fliese seines Vordermanns und reicht seine Teppichfliese nach vorn. Der erste legt die Fliese (so weit wie möglich) vor sich, alle gehen einen Schritt weiter, die letzte Fliese wird wieder nach vorn gereicht... (Wenn ein Mitglied der Gruppe nicht mehr auf einer Fliese steht, muss die ganze Gruppe noch einmal von vorn beginnen.)

Noch ein anderes "Fliesen-Spiel" (nicht mehr so ganz in Erinnerung...):

Die Teppichfliesen (oder hier auch: Muster im Fußboden, Markierungen mit Kreide) werden dicht nebeneinander ausgelegt (je nach Platz und gewünschter Spiellänge/-schwierigkeit mehr oder weniger) - um eine quadratische oder rechteckige Spielfläche zu schaffen (vielleicht 4x4 Fliesen?).

Eine Gruppe legt einen Weg über diese Fliesen fest - dieser Weg ist "sicher" / der Weg durch das Labyrinth. Der Weg kann auch (bei größeren Spielfeldern) mal einen Schritt zurück führen, im Zick-zack-Kurs den Weg bahnen, ... (also kompliziert sein...). Natürlich muss sich die Gruppe daran erinnern können. Währenddessen wartet die andere Gruppe draußen & kennt somit den "Weg" nicht. Aus der "Draußengruppe" kommt jeweils ein Schüler herein & versucht, den Weg

zu finden. Jeder Schritt könnte der letzte sein... kommt er vom Weg ab, ist sein "Spielzug" vorbei... aber er darf im Raum bleiben & dem nächsten Schüler helfen, den Weg zu finden (jeder neue Spieler weiß also einen Schritt mehr, den man tun oder besser lassen sollte). Irgendwann sollte einer im Team mithilfe der vorher "Gescheiterten" in der Lage sein, das Spielfeld komplett zu überqueren. Die Rollen der Gruppen werden getauscht, die Gruppe mit der geringsten Anzahl an Versuchen gewinnt.

Beitrag von „Dejana“ vom 16. Februar 2015 21:36

Danke fuer die Ideen kodi und Bear.

Ich bin zwar alles andere als basteltechnisch begabt, aber ich werd mich mal nach ein paar kleinen Projekten umschauen. Hab letztes Jahr erst ganz viel Wolle besorgt, das haben wir also. Webrahmen haben wir allerdings nicht. Ich hab fuer meine Klasse fuer die naechsten paar Wochen allerdigns Textiles Gestalten geplant, was wir dann vielleicht auch ein bissl einbeziehen koennten. Anbieter vor Ort sind keine Moeglichkeit, denn dann laufen uns die Kosten davon. Ausserdem sind wir mitten in der Pampa. 😊

30 Teppichfliesen werde ich allerdings wohl nicht mitnehmen koennen. Allerdings kommt eine meiner Kolleginnen fuer ein paar Tage und sie arbeitet mit den Pfadfindern, kann da also auch ein paar Sachen organisieren. Fuer Unternehmungen und Projekte draussen bin ich bei uns an der Schule zustaendig und das ist auch nicht so schwierig. Meine Kollegin erzaehlte, dass sie uns vielleicht eine Scheune zur Verfuegung stellen koennten...und dann koennten wir zur Not unsere "outdoor learning" Aktivitaeten dort machen.

Beitrag von „der PRINZ“ vom 16. Februar 2015 22:12

Ein paar Spiele, die ich gerne auf Klassenfahrten spiele:

PANTOMIME

Vorbereitung:

Auf groben Zetteln in großer Schrift 15 – 20 Wörter aufschreiben, z.B. Schwein, Polizist, Flugzeug, Schlange, Oma, Krankenschwester, Ferien, usw... hehehe, und evtl. Niveadöschen bereit halten

Auf dem Boden eine Linie zeichnen oder aufkleben, vor diese Linie zwei Stühle stellen

Klasse in zwei Gruppen teilen

Jede Gruppe muss ein Kind bestimmen, dass gut im Raten ist, das Kind nimmt auf einem Stuhl Platz.

Erklären, was Pantomime ist, nicht reden, nicht zeigen, nicht in die Luft schreiben

Lehrerin steht hinter den Stühlen, hält einen Begriff hoch

Alle Kinder gleichzeitig stellen diesen Begriff pantomimisch dar

Die beiden Kinder auf den Stühlen raten durch reinrufen, wer ihn erraten hat, bekommt einen Punkt (am liebsten mit Nivea mitten ins Gesicht, wenn nicht dann eben auf Tafel oder Zettel)

Die Mannschaft des Kindes, das die meisten Punkte (im Gesicht) hat, gewinnt □ ungerade Begriffenzahl nehmen

ROMEO und JULIA

Vorbereitung: keine

Stuhlkreis, 2 Tücher

Ein Junge (Romeo) und ein Mädchen (Julia) in die Mitte

Romeo bekommt die Augen verbunden, Julia die Füße.

Ziel: Romeo muss Julia fangen (berühren)

Romeo ruft : „JULIAAA!!“,

Julia muss SOFORT antworten: „ROMEOOOO!“

Romeo versucht, sie zu fangen, sie will aber nicht, hüpfst weg.

Tipp: Oft rufen, Julia MUSS antworten

Hat er sie schließlich doch gefangen, Applaus, Applaus,
werden neue Kinder bestimmt.

Romeo sucht Mädchen aus, Julia Jungen,

so dass in der nächsten Runde Julia blind ist und ihren hüpfenden Romeo suchen/ fangen muss.

BAUERNHOFSPIEL

Für draußen auf der großen Wiese

Vorbereitung:

Man braucht viele Papierschnipsel, viele, viele, noch mehr!

Je 4ergruppe Kinder eine Tierart überlegen und auf Lose die Tiernamen schreiben. Geeignet:
Katze, Hund, Kuh, Schwein, Ente, Pferd u.ä.

Außerdem 6 Körbchen

1. Spielteil

Kinder sitzen im Kreis im Gras, Augen zu, L. geht rum und legt hinter jedes Kind ein Los, alle

Kinder gleichzeitig öffnen das Los und müssen nun das passende Geräusch zu dem Tier machen und so OHNE REDEN ihre Vierergruppe finden. Wenn 4 Kinder zusammen sind, hinsetzen und leise sein, L. kontrolliert die Lose

2. Spielteil (VORHER all die viiielen, vielen Papierschnipsel auf der Wiese verteilen)
weiteres Spiel erst jetzt erklären.

Bauernhof hat sehr viel zu ernten dieses Jahr und alle Tiere müssen helfen. Papierschnipsel = Ernte.

Jede Tierart bestimmt einen „Herdenführer“, der bekommt ein Körbchen.

Auf ein Startzeichen laufen die Tiere alle gleichzeitig los

Jeder Herdenführer sammelt die Papierschnipsel ein, die die 3 Tiere seiner Herde markieren („finden“). Ein Kind „findet“ Ernte, indem es sich darüber HOCKT (!!)(☐ vormachen!) und laut seinen Herdenführern „ruft“, nämlich mit dem entsprechenden Geräusch, also MIAUUUUUU oder so.

Das Spiel dauert so lange, bis alle Ernte eingebracht ist. Gewonnen hat das Team mit den meisten Papierschnipseln.

(Auf meiner Klassenfahrt hatten wir 6 Teams und jedes hatte am Ende so um die 100 Schnipsel, nur damit ihr wisst, wie viel ihr ungefähr reißen müsst)

SANDWICH

Stuhlkreis, du brauchst ein Kartenspiel

Zeig jedem Kind eine Spielfarbe, MERKEN! AM besten nachfragen, wer hatte Herz usw...

Jeder zieht einen Schuh aus, legt ihn unter den Stuhl, um den Platz zu markieren.

Du ziehst eine Karte, rufst die Spielfarbe, alle Kinder mit der Farbe rutschen einen Platz nach rechts, setzen sich also bei einem anderen Kind auf den Schoß oder gegebenenfalls auf den leeren Stuhl neben sich.

Sitzt jemand auf deinem Schoß, und deine Spielfarbe wird gerufen, darfst du nicht weiterrutschen.

Bei Stapeln (SADWICHS) von 5 Kinder gehen diese in die Mitte und müssen was Doofes machen, z.B. eine Strophe Ententanz tanzen o.ä.

Ziehst du ein As, ist die Farbe egal, es gilt nur AS ☐ alle Sandwichs (ab 2 Kids) tauschen von oben nach unten die Reihenfolge auf dem Stuhl. Das untere Kind nach oben, das obere nach unten...

Spielende: Einer kommt wieder an seinem Ausgangsstuhl an!

Discomörder

Ihr braucht: Partymusik und Platz

Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden, Augen zu, du gehst rum, und tippst dem auf die Schulter, der der Mörder sein soll

Dann laute Musik an, Party beginnt, jeder steht auf, geht rum durcheinander und begrüßt alle anderen per Handschlag. Dabei sagt man Guten Abend, schön, dass du auch hier bist, oder ähnliches Blabla.

Der Mörder muss morden, indem er beim Händeschütteln, andere Kinder in der Hand kitzelt. Die Gekitzelten lassen sich nichts anmerken, gehen weiter und fallen beim übernächsten Handschlag „tot“ um.

Ziel: Der Mörder hat gewonnen, wenn alle tot sind.

Die anderen wollen das verhindern, versuchen, ihn zu erraten, Handzeichen, Musik leise drehen, raten, richtig geraten, guuuuut!!!!, falsch geraten, der Rater ist tot.

Achtung: Kinder, die schon gekitzelt sind, dürfen nicht raten, sie wissen es ja schon, man muss es aber doch fast immer nochmal dazu sagen...!!

FAX-GERÄT

VORBEREITUNG: Zettel mit 6 bis 8 einfachen Bildern Skizzen, wie Smiley, Baum, Haus, Herz, Sonne, Stern, Strichmännchen, o.ä.

Ihr braucht je Gruppe ein paar Zettel und einen Stift, Filzer oder Wachsmaler, dunkle Farben Kinder in 5er bis 7erGruppen teilen, auf den Boden setzen in Reihen hintereinander, jeder hat den Rücken seines Vordermannes vor sich.

In jeder Gruppe bekommt das hinterste Kind den 1. Zettel gezeigt (z.B . Bild Sonne)

Auf ein Startzeichen malen die Kinder nun die Sonne auf den Rücken des Knides vor ihnen, die fühlen, malen das Gefühlte weiter usw. Der Vorderste in jeder Reihe malt das Gefühlte auf ein Blatt. Sind alle Gruppen fertig, werden die Ergebnisse von der Lehrerin hochgehalten, danach das Originalbild gezeigt.

Tipp: - Sprechen ist verboten,

- Reihen weit genug auseinander setzen, damit sie nicht bei der Nachbarreihe zugucken, was die gerade malen.

Beitrag von „der PRINZ“ vom 16. Februar 2015 22:13

AMÖBE

Das Evolutionsspiel

Die Klasse läuft durcheinander, macht zu jedem Tier das passende Geräusch und Bewegung

Amöbe Schwimmbewegung, dazu rufen: „Amöööbe, Amöööbe!“

Schlange 1 Arm vorstrecken und wie eine kriechende Schlange bewegen, rufen: "Zzzzzzzzzzz"

Hase Hände als Ohren an den Kopf legen und mit geschlossenen Füßen hüpfen „Mümmel, mümmel,...“

Affe Wie ein Affe umherspringen "Uh – uh – uh"

Mensch Geht an den Rand Hat gewonnen

Die Kinder starten alle als Amöbe und wollen aufsteigen zu Schlange, Hase, Affe, Mensch. Wer Mensch ist, hat gewonnen.

Zwei Kinder , die aufeinandertreffen und die gleiche Evolutionsstufe haben, spielen schnickschnackschnuck Schere, Stein, Papier, der Gewinner steigt eine Stufe auf, der Verlierer fällt eine Stufe ab, Amöben, die verlieren, bleiben Amöben

Tipp: - Reihenfolge auf ein Poster schreiben, damit die Kinder es nicht verwechseln.

- vorher im Kreis vormachen, schrittweise, alle machen Bewegungen und Geräusche mit

Beitrag von „Dejana“ vom 16. Februar 2015 22:59

Danke, Prinz. Ein paar der Spiele kannte ich zwar, hatte ich aber vergessen. Werd mir die wohl ausdrucken und mit in die Tasche packen. 

Beitrag von „Sandy03“ vom 17. Februar 2015 09:06

Weitere Spielvorschläge findest du hier zum Stöbern:

[4teachers](#)

Ansonsten empfehle ich Ruheübungen wie z.B. Traumreisen, (Igelball-) Massagen o.Ä., die viele Schüler total super finden.

Viel Spaß in der Pampa!

Edit: Link repariert

Beitrag von „alias“ vom 17. Februar 2015 12:36

Zahlreiche Hinweise zu Spieleanleitungen und Ideen für Gruppenspiele findest du in der "Linksbibliothek für Lehrer"

<http://www.autenrieths.de/links/linkspas.htm>

Beitrag von „Janneken“ vom 2. Juli 2015 18:15

Einiges davon kann ich in der nächsten Woche auch mit meiner 10. gut gebrauchen - DANKE für die Mühe! 😊