



**6-10**  
Jahre

# Natur- Entdecker

## Das kooperative Outdoor-Spiel

Ravensburger® Spiele Nr. 25033 2

Autor: Kai Haferkamp

Illustration: Joachim Krause · Fotos: Mauritius (Inhalte)

Design: Kinetic, Ingrid Rieger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Jutta Lehmborg



### Lernspiele, die richtig Spaß machen

So heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche, soziale und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.



**Wissen über  
Tiere und Pflanzen**

**Bewegung**



**Teamfähigkeit**

*In den Info-Kästen finden  
Sie weitere Spiel Tipps und  
Förderhinweise.*

### Natur-Entdecker

#### Outdoorspiel für 1 bis 6 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Wenn Kinder draußen spielen, erleben und entdecken sie ihre Umwelt. Dieses Spiel spornt den Forschergeist der Kinder an: Die Aufgaben führen sie gezielt zu Pflanzen, Tieren und Gegenständen in der Natur. So erweitern sie ihr Wissen über Tiere und Pflanzen, entwickeln sogar erste Artenkenntnis und erleben die Natur mit allen Sinnen. Sie fühlen Steine und weiches Moos, riechen an Blumen und hören Vögel.

Die gemeinsame Suche fördert die Fähigkeit zur Problemlösung und Kooperation sowie den Teamgeist. Geschicklichkeits- und Kreativspiele runden das Naturerlebnis ab.

## Liebe Kinder,

kommt mit in die Natur, heute wird draußen gespielt! Welches Wetter ist heute, wo geht ihr hin? Sucht euch einige passende Karten aus und los geht's! Wenn ihr genau hinschaut und gut beobachtet, werdet ihr echte Natur-Entdecker\*.



Entdecker-Aufgaben



Bewegungs- und Kreativspiele



## Inhalt

40 doppelseitige Karten mit

① 60 grünen Entdecker-Aufgaben

② 20 blauen Bewegungs- und Kreativspielen

③ 1 Stoffband zum Umhängen

④ 1 Ring zum Einhängen der Karten



## Entdecker-Karten



Das Ausrufezeichen zeigt euch, bei welchen Tieren und Pflanzen ihr besonderes vorsichtig sein müsst. Mehr dazu auf Seite 8.



Die farbigen Streifen zeigen an, zu welchen Jahreszeiten die Motive gut zu entdecken sind:

Frühling ▶ Grün

Sommer ▶ Gelb

Herbst ▶ Orange

Winter ▶ Blau

## Vor dem ersten Spiel

Löst alle Karten vorsichtig aus der Stanztafel. Hängt den Ring in die untere Schlaufe des Stoffbands ein.

## Grundspiel

### Outdoorspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, gemeinsam vier von sechs Entdecker-Aufgaben zu lösen und ein Geschicklichkeits- oder Kreativspiel zu meistern.

### Vorbereitung des Spiels

Sucht euch **sechs Entdecker-Karten** aus. Überlegt euch dabei, wo ihr hingehen wollt und schaut, wie das Wetter ist. Welche Bäume, Blumen, Tiere, Gegenstände könnte es dort geben? Passen die Karten zur Jahreszeit?

Sucht euch auch **eine Karte** mit einem **Geschicklichkeits- oder Kreativspiel** aus und seht euch dazu die Regel in der Anleitung an (siehe Seiten 6, 7 und 8).

Schnappt euch das **orangefarbene Band** mit dem Ring, die ausgewählten Karten und jetzt ab in die Natur.

Ein Erwachsener kann bei dem Spiel als Spielleiter hilfreich sein.

*Helpen Sie zunächst den Kindern bei der Auswahl der Karten. Mit der Zeit kann es auch umgekehrt funktionieren: Achten Sie gemeinsam beim nächsten Ausflug, Spaziergang oder Besuch im Park auf Tiere und Pflanzen, dann fällt die Auswahl der Karten für eine spätere Spielrunde an diesem Ort leichter.*

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## Los geht's!



### Entdecker-Aufgaben erfüllen

Der jüngste Spieler darf sich das Band umhängen.  
Der älteste Spieler hält die Karten in der Hand.

Seht euch die Motive der obersten Entdecker-Karte genau an, Vorder- und Rückseite. Nun strömt ihr aus und sucht gemeinsam das, was auf der Karte abgebildet ist.

Findet ein Spieler das gesuchte Tier, die Pflanze oder den Gegenstand, ruft er laut „Natur-Entdecker!“.

Alle anderen kommen zu ihm und vergleichen seine Entdeckung mit der Karte.

Entscheidet gemeinsam:

- **Ist die Entdecker-Aufgabe erfüllt?**

Dann darf das Kind, das die Entdeckung gemacht hat, die Karte an das Band hängen. Dabei ist es egal, ob ihr die Vorder- oder Rückseite der Karte erfüllt habt. Allerdings zählt jede Karte nur einmal als „erfüllt“. Anschließend geht es mit der nächsten Karte wie oben beschrieben weiter.

- **Ist die Entdecker-Aufgabe nicht erfüllt?**

Dann sucht ihr erneut oder forscht nach dem Motiv der nächsten Karte.

Wenn ihr Rat braucht, könnt ihr eventuell den Erwachsenen als Spielleiter fragen.

Habt ihr mindestens **vier der Entdecker-Karten erfüllt**, gewinnt ihr **einen Natur-Punkt**.  
Habt ihr sogar **mehr** Karten erfüllt, bekommt ihr **einen Extra-Punkt**.

### Spiel gemeinsam meistern

Zum Schluss kommt die Karte mit dem Spiel an die Reihe.

Seht euch genau an, welches Material ihr dafür braucht, zum Beispiel Stöcke, aus denen ihr die Start- und Ziellinie legt. Sucht das Material zusammen und legt es für das Spiel bereit. Dann spielt ihr das Spiel wie auf der Karte beschrieben.



Bei den blauen Karten mit den **Spiele 1–14** habt ihr als Team insgesamt **vier Versuche**. So ist jeder Spieler mindestens einmal an der Reihe. Gelingen euch **zwei** von vier **Versuchen**, habt ihr dieses Spiel gewonnen und ihr bekommt **einen Natur-Punkt**. Habt ihr sogar **drei oder vier Versuche erfolgreich gemeistert**, bekommt ihr **einen Extra-Punkt**.

Bei den **Spiele 15–20** spielt die Anzahl der Versuche keine Rolle: **Baut und gestaltet** gemeinsam aus Naturmaterialien eines der Dinge, die auf den Karten abgebildet sind, dann habt ihr den **Natur-Punkt** gewonnen. Für besonders gelungene (also stabile, schöne, lustige) Ergebnisse bekommt ihr **einen Extra-Punkt**. Entscheidet gemeinsam.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ihr die Entdecker-Aufgaben und das Spiel geschafft habt.

- Habt ihr zwei Natur-Punkte ergattert?  
Prima, ihr seid echte Natur-Entdecker und habt das Spiel gemeinsam gewonnen!
- Habt ihr sogar einen oder zwei Extra-Punkte?  
Fantastisch – ihr seid wahre Natur-Entdecker-Profis!
- Ihr habt nur einen oder keinen Natur-Punkt?  
Sucht euch für die nächste Runde andere Entdecker-Karten und ein anderes Geschicklichkeits- oder Kreativspiel aus. Achtet genau auf eure Umgebung, dann findet ihr Karten, mit denen ihr vielleicht mehr Punkte ergattern könnt.

*Liebe Eltern und Kinder,  
achtet auf einen behutsamen Umgang mit der Natur: Stört Tiere und ihre Lebensräume nicht, geht vorsichtig mit Pflanzen um und lasst sie unbeschädigt. Einige Tiere und Pflanzen, die beispielsweise besonders empfindlich, giftig oder stachelig sein können, haben ein Ausrufezeichen auf der Spielkarte. Steckt nichts in den Mund und wascht euch nach dem Spiel die Hände, dann steht dem Spielspaß in der Natur nichts im Wege.*

## Variante für 1 Spieler

Natur-Entdecker kannst du auch allein spielen – wie im Grundspiel beschrieben. Bei der Vorbereitung wählst du allerdings nicht die Spiele-Karten 13 oder 14.

## Variante für 5 oder 6 Spieler

Für diese Variante wählt ihr **acht Entdecker-Karten** und **zwei Spiele-Karten** aus. Gespielt wird wie im Grundspiel. Allerdings erfüllt ihr nun **sechs von acht Entdecker-Karten**, um **einen Natur-Punkt** zu ergattern. Zudem meistert ihr **zwei der Spiele-Karten**, um auch hier **einen Natur-Punkt** zu erhalten. Wechselt euch bei den Versuchen so ab, dass jeder mindestens einmal an die Reihe kommt.

## Beschreibung der Spiele

Bei den Spielen 1 – 14 habt ihr jeweils vier Versuche. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es nacheinander reihum weiter. Habt ihr mehr Versuche als Mitspieler, dürfen die jüngeren Spieler die zusätzlichen Versuche durchführen.

1



### Stöckchen-Lauf

*Material: 3 Stöcke*

Markiert mit Stöcken Start und Ziel einer Strecke, die etwa 8 Schritte lang ist. Bist du an der Reihe, klemmst du den Stock zwischen deine Knie. Damit läufst oder hüpfst du zum Ziel. Schaffst du das, ohne den Stock fallen zu lassen?

**Variante:** Beim Ziel angelangt, kannst du das Stöckchen wie beim Staffellauf dem nächsten Spieler übergeben, aber ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen!

2



### Zapfen-Zielwerfen

*Material: 5 Stöcke, 1 Zapfen*

Legt aus vier Stöcken ein Viereck, das an jeder Seite etwa zwei Fußlängen groß ist. Markiert drei Schritte davon entfernt die Startlinie mit einem weiteren Stock. Bist du an der Reihe, wirfst du von dort aus einen Zapfen in das Zielfeld. Schaffst du es, dass er im Viereck liegen bleibt?

3



### Weitsprung

*Material: 2 Stöcke*

Legt die Stöcke als Start- und als Ziellinie etwa zwei große Schritte voneinander entfernt aus.

Bist du an der Reihe, nimmst du Anlauf und springst von der Start- zur Ziellinie. Schaffst du das, ohne zwischen den Stöcken aufzukommen?

4



### Zickzack-Springen

*Material: 5 Stöcke*

Legt fünf Stöcke hintereinander als Linie auf den Boden. Wer an der Reihe ist, hüpfte die Linie entlang mit geschlossenen Beinen abwechselnd von einer zur anderen Seite. Nach fünf Hüpfen drehst du um und hüpfst fünf Hüpfen zurück.

5



### Zapfen-Weitwerfen

*Material: 3 Stöcke, 1 Zapfen*

Legt einen Stock als Startlinie und acht Schritte davon entfernt mit zwei Stöcken die Ziellinie. Schaffst du es, den Zapfen hinter die Ziellinie zu werfen?

6



### Blatt über den Kopf

*Material: 1 Stock, 1 Blatt*

Legt einen Stock auf den Boden. Bist du an der Reihe, setzt du dich mit etwas Abstand mit dem Rücken zum Stock auf den Boden. Nimm das Blatt zwischen deine Füße und rolle über deinen Rücken nach hinten. Schaffst du es, das Blatt über Kopf hinter den Stock zu schleudern?



- 7** **Balancier-Slalom**  
*Material: 1 Stock, 3 Hindernisse (Bäume, Bänke, große Steine), 1 flacher Stein*  
Sucht euch einen Ort, an dem ihr um drei Hindernisse im Slalom herumlaufen könnt, z.B. drei Bäume. Legt einen Stock als Start- und Ziellinie davor. Wer an der Reihe ist, legt sich den Stein auf den Handrücken und läuft im Slalom um die Hindernisse herum und wieder zurück. Schaffst du es, dabei den Stein auf deiner Hand zu balancieren, ohne dass er herunterfällt?



- 8** **Stock über die Schulter**  
*Material: 5 Stöcke*  
Legt aus vier Stöcken ein Viereck, das an jeder Seite etwa zwei Fußlängen groß ist. Bist du an der Reihe, stellst du dich eine Fußlänge entfernt mit dem Rücken zum Viereck. Schaffst du es, einen Stock so über die Schulter zu werfen, dass dieser im Viereck hängen bleibt?



- 9** **Zapfen-Kicken**  
*Material: 2 Stöcke, 1 möglichst runder Zapfen*  
Markiert auf einem möglichst ebenen Untergrund mit Stöcken die Start- und die Ziellinie, die etwa vier Schritte weit voneinander entfernt sind. Bist du an der Reihe, stelle dich direkt neben die Startlinie und kicke den Zapfen, so fest du kannst. Schaffst du es, ihn direkt auf oder über die Ziellinie zu kicken?



- 10** **Rückwärtslauf**  
*Material: –*  
Wer an der Reihe ist, schließt die Augen und läuft rückwärts um einen Mitspieler herum. Schaffst du das, ohne ihn anzurempeln?  
**Variante:** Ihr könnt auch Slalom um mehrere Spieler herum laufen.  
**Variante:** Lauft mit geschlossenen Augen rückwärts um einen Baum herum. Mit der Hand könnt ihr eventuell Halt am Stamm finden.



- 11** **Zapfen-Rollen**  
*Material: 4 Stöcke, 1 langer Stock, 1 langer Zapfen*  
Legt aus jeweils zwei Stöcken eine Start- und eine Ziellinie, etwa sechs Schritte voneinander entfernt. Bist du an der Reihe, legst du deinen Zapfen vor die Startlinie und schiebst ihn mit dem Stock so an, dass er am Boden bis zum Ziel rollt. Du darfst ihn dabei mehrmals anschieben. Mindestens zwei Zapfen müssen das Ziel erreichen.



- 12** **Blatt-Segler**  
*Material: 4 Stöcke, 1 großes Blatt*  
Baut aus vier Stöcken ein Viereck, das an jeder Seite etwa zwei Fußlängen groß ist. Bist du an der Reihe, hältst du das Blatt mit gestrecktem Arm in Schulterhöhe über das Viereck. Nun lässt du das Blatt fallen. Gelingt es dir, dass es im Viereck landet?



- 13** **Grashalm-Taxi**  
*Material: 3 Stöcke, 2 lange Grashalme*  
Markiert mit Stöcken Start und Ziel einer Strecke, die etwa fünf Schritte lang ist. Ihr spielt zu zweit. Jeder bildet mit einem Grashalm eine Schlaufe, in die der Ast gelegt werden kann. Tragt nun zu zweit den Stock zum Ziel. Schafft ihr das, ohne dass er herunterfällt?

14



## Ich packe meinen Koffer

Material: 8 verschiedene Gegenstände (Stein, Blatt, Trinkflasche ...)

Legt alle Gegenstände in die Mitte. Nun spielt ihr „Ich packe meinen Koffer“ mit diesen Gegenständen. Der erste Spieler sagt zum Beispiel: „Ich packe meinen Koffer und nehme einen Stein mit.“ Der nächste Spieler wiederholt das und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu: „Ich packe meinen Koffer und nehme einen Stein und eine Trinkflasche mit.“ Schafft ihr es, mindestens 5 Dinge in den Koffer zu packen und euch daran zu erinnern?

Bei den **Bau- und Kreativaufgaben** spielt die Anzahl der Versuche keine Rolle: Baut und gestaltet ...

15



... eine Brücke

16



... einen Turm  
aus 5 Steinen

17



... ein Mini-Tipi

18



... ein Nest

19



... ein Mandala  
oder Gesichter

20



... Schneebild  
zum Raten

**Varianten:** Manche der Spiele sind auch lustig, wenn die Mitspieler sie gleichzeitig oder als Wettbewerb in zwei Teams durchführen.



Bei diesen Tieren und Pflanzen besonders vorsichtig sein:

*Kleine Tiere wie Schmetterlinge sind sehr empfindlich. Bienen und Mücken können auch stechen. Ameisen, manche Spinnen und Steinläufer können beißen. Der Tausendfüßer kann eine giftige Flüssigkeit absondern. Heckenrosen, Brombeersträucher und Disteln sind stachelig. Efeu, Farn und Pilze sind teilweise giftig. Brennnesseln können auf der Haut brennen.*

Wollt ihr etwas für die Natur bei euch zu Hause tun? Dann informiert euch z. B. auf den Internetseiten von BUND ([www.bund.net](http://www.bund.net)) und NABU ([www.NABU.de](http://www.NABU.de)).

Teilen Sie Ihren schönsten Naturmoment mit uns – markieren Sie Ihren Post auf Instagram mit @RavensburgerDE und #RavensburgerMoment. Vielleicht sehen Sie ihn dann schon bald auf unseren Kanälen oder auf [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de).

© 2023  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)