

Aktionswoche DU Basisstufe A

Erster Waldmorgen 11.9.23	Was?	Thema „freches Eichhörnchen“, Merkfähigkeit
8.15	Kinder treffen ein, begrüßen, Zeckenspray, WC. Wer parat ist, spielt auf dem Pausenplatz.	Begrüssung
8.30	Sammeln im Kreis auf dem Pausenplatz (Hallihallo, härecho!), Rucksack und Leuchtweste anziehen. Neues Zeichen: Schweigefuchs – Mund zu, Ohren auf. Morgenritual (Lied, welcher Tag ist heute, wie ist das Wetter, wer fehlt?).	Kinder sammeln Morgenritual
8.40	Zweierreihe, loslaufen.	Laufen an Strasse
9.00	Ankunft am Waldrand, Reihe auflösen, erste Regeln – niemand vor mir, niemand hinter Frau Hadorn, Umgang mit Hunden.	Laufen im Wald
9.20	Ankunft am Waldplatz, Rucksack und Leuchtweste abziehen, etwas trinken. Wenn alle angekommen sind, Kinder mit dem Schweigefuchs sammeln. Waldlied „Im Wald, im schöne...“ singen, Regeln besprechen: Nie alleine unterwegs sein, in Sichtweite bleiben, nichts in den Mund nehmen, ankünden, wenn man zum Vitaparcours geht oder aufs WC muss. Der fex-Fuchs kommt das erste Mal, stellt sich vor und staunt über die vielen Kinder. Er fragt sie, was sie denn im Wald so tun. Er wird ihnen nun jedes Mal eine neue Aufgabe mitbringen. Freispiel	Ankommen Rituale Figur fex-Fuchs einführen Freispiel
10.10	Kinder sammeln, Znüni essen.	Znüni
10.40	Der fex-Fuchs kommt und beklagt sich über das freche Eichhörnchen, das immer seine Schätze stiehlt. Kim-Spiel erklären: Auf einem schwarzen Tuch liegen sieben Waldgegenstände – alle benennen. Jemand macht die Augen zu und das „freche Eichhörnchen“ nimmt etwas weg – Augen öffnen und rausfinden, was fehlt. Drei (vorbestimmte) Gruppen machen, indem ich Zapfen, Buchecker und Kastanie verteile. Verschiedene Varianten zum Vereinfachen oder Erschweren durchspielen: Alle machen Augen zu, jemand „stiehlt“, wer weiss es am schnellsten?; Zusätzliche Gegenstände hinlegen; Mehr als etwas wegnehmen; Dinge nicht wegnehmen, sondern vertauschen...	fex-Fuchs bringt Spiel mit Erklären In drei Gruppen spielen
11.10	Kinder bei der Feuerstelle sammeln, Feedback einholen – Hat es Spass gemacht, was war einfach, was schwierig, zusammenpacken. Rückweg – bis Waldrand frei.	Abschluss
11.40	Am Waldrand warten, bis alle da sind, wer will „Zitiglase“ spielen. Wenn alle da sind, Zweierreihe bilden, gleich wie beim Hinweg.	Rückweg
12.00	Ankunft auf dem Pausenplatz, Kreis, Verabschieden.	Verabschiedung

Zweiter Waldmorgen 12.9.23	Was?	Thema „Kommando- Spiel“, Impulskontrolle
8.15	Eintreffen, Sammeln, Schweigefuchs, Morgenritual. Siehe erster Morgen	Begrüssung
8.40	Zweierreihe, loslaufen.	Laufen an Strasse
9.00	Ankunft Waldrand.	Laufen im Wald
9.20	Ankunft Waldplatz, Waldlied, Regeln. Der fex-Fuchs kommt und fragt, wer hier die Chefin ist. Nun gibt er mal das Kommando – aber man darf nur etwas machen, wenn er dabei zuschaut und vorher das „Zauberwort“ Achtung! kommt. Erste Runde Kommandospiel, nur Erwachsene geben Kommando, der Fuchs ist hinter dem Rücken, bei „Achtung“ kommt der Fuchs gut sichtbar vor den Bauch. Erste Sequenz Freispiel.	Ankommen Kommandospiel Freispiel
10.10	Kinder sammeln, Znüni essen.	Znüni
10.20	Zweite Sequenz Freispiel.	Freispiel
10.50	Zweite Runde Kommandospiel, die Voll- und Halbmondkinder dürfen je 5 Kommandos geben.	Kommandospiel
11.10	Kinder sammeln, Feedback einholen, Rückweg.	Abschluss
11.40	Am Waldrand warten, Zweierreihe bilden.	Rückweg
12.00	Ankunft auf dem Pausenplatz, Verabschieden.	Verabschiedung

Dritter Waldmorgen 13.9.23	Was?	Thema „Wolf & Luchs“, Kognitive Flexibilität
8.15	Eintreffen, Sammeln, Schweigefuchs, Morgenritual.	Begrüssung
8.40	Zweierreihe, loslaufen.	Laufen an Strasse
9.00	Ankunft Waldrand.	Laufen im Wald
9.20	Ankunft Waldplatz, Waldlied, Regeln. Der fex-Fuchs kommt und fragt, was wir denn noch für Waldtiere kennen. Er kennt zwei, die sich immer wieder gegenseitig verjagen: Wolf und Luchs → Bilder. Spiel „Tag und Nacht“ bzw. „Wolf und Luchs“: zwei Gruppen machen, sich vis à vis aufstellen. Ich nenne verschiedene Tiere, wenn der Wolf genannt wird, jagen die Wölfe die Luchse, wenn der Luchs genannt wird, umgekehrt. Wer gefangen wurde, kommt zum anderen Team – wer gewinnt?	Ankommen Fangspiel
10.10	Kinder sammeln, Znüni essen.	Znüni
10.20	Freispiel.	Freispiel
10.50	Zweite Runde Fangspiel.	Fangspiel
11.10	Kinder sammeln, Feedback einholen, Rückweg.	Abschluss
11.40	Am Waldrand warten, Zweierreihe bilden.	Rückweg
12.00	Ankunft auf dem Pausenplatz, Verabschieden.	Verabschiedung

Vierter Waldmorgen 18.9.23	Was?	Thema „Zauberwald“, Kognitive Flexibilität
8.15	Eintreffen, Sammeln, Schweigefuchs, Morgenritual.	Begrüssung
8.40	Zweierreihe, loslaufen.	Laufen an Strasse
9.00	Ankunft Waldrand.	Laufen im Wald
9.20	Ankunft Waldplatz, Waldlied, Regeln. Der fex-Fuchs kommt und erzählt von einer Fee, die im Zauberwald unterwegs ist. Sie probiert, alle Waldbesucher zu fangen und in ein Waldtier zu verzaubern. Waldtiere auf Kärtchen zeigen und entsprechende Pose dazu machen. Es gibt 4 Fänger, diese bekommen gelbes Chiffontuch und Tier-Kärtchen. Wer gefangen wird, bekommt ein Tier genannt/gezeigt und muss die Pose machen, man kann erlöst werden, wenn ein freies Kind das Tier errät.	Ankommen Fangspiel
10.10	Kinder sammeln, Znüni essen.	Znüni
10.20	Freispiel.	Freispiel
10.50	Zweite Runde Fangspiel.	Fangspiel
11.10	Kinder sammeln, Feedback einholen, Rückweg.	Abschluss
11.40	Am Waldrand warten, Zweierreihe bilden.	Rückweg
12.00	Ankunft auf dem Pausenplatz, Verabschieden.	Verabschiedung

Fünfter Waldmorgen 19.9.23	Was?	Thema „Waldsalat“, schnelle Reaktion
8.15	Eintreffen, Sammeln, Schweigefuchs, Morgenritual.	Begrüssung
8.40	Zweierreihe, loslaufen.	Laufen an Strasse
9.00	Ankunft Waldrand.	Laufen im Wald
9.20	Ankunft Waldplatz, Waldlied, Regeln. Der fex-Fuchs kommt und erzählt von einem Sturm im Wald, der alles durcheinander gebracht hat – nun ist es ein richtiger Waldsalat. Jedes Kind bekommt einen Waldgegenstand (Blatt, Zapfen, Ast, Tannenzweig, Gras). In einem Kreis liegen Turnbändeli, für jedes Kind einen, aber es hat einen zu wenig. Ein Kind steht in der Mitte und nennt einen Gegenstand, z.B. „Ast!“, alle mit dem Ast tauschen Plätze und das Kind in der Mitte sucht sich auch einen Platz. Auf das Kommando „Waldsalat!“ tauschen alle Kinder Plätze.	Ankommen Waldsalatspiel
10.10	Kinder sammeln, Znüni essen.	Znüni
10.20	Freispiel.	Freispiel
10.50	Zweite Runde Waldsalatspiel.	Fangspiel
11.10	Kinder sammeln, Feedback einholen, Rückweg.	Abschluss
11.40	Am Waldrand warten, Zweierreihe bilden.	Rückweg
12.00	Ankunft auf dem Pausenplatz, Verabschieden.	Verabschiedung

Sechster Waldmorgen 20.9.23	Was?	Thema „Schusselelster“, Aufmerksamkeit
8.15	Eintreffen, Sammeln, Schweigefuchs, Morgenritual.	Begrüssung
8.30	Sammeln, Schweigefuchs, Morgenritual.	Kinder sammeln
8.40	Zweierreihe, loslaufen.	Laufen an Strasse
9.00	Ankunft Waldrand.	Laufen im Wald
9.20	Ankunft Waldplatz, Waldlied, Regeln. Der fex-Fuchs kommt und erzählt von einer Elster -> Bild, die leider so schusselig ist, dass sie in ihren Schatzverstecken immer einen Schatz vergisst und dafür einen anderen doppelt hat. – Die meisten Kinder kennen das Brett-Spiel „Schusselhexe“, je nach Reaktion mehr oder weniger erklären. Würfeln und entsprechend weit vorwärtsgehen/-hüpfen, dann genau schauen, was fehlt bzw. was doppelt ist, mit oder ohne Hilfe. Immer 4 Kinder kommen zusammen ~15 Minuten zu mir zum Spiel, während die andere im Freispiel sind.	Ankommen Würfelspiel
10.10	Kinder sammeln, Znüni essen.	Znüni
10.20	Dritte und vierte Spiel-Gruppe, andere Freispiel.	Freispiel
11.10	Kinder sammeln, Feedback einholen, Rückweg.	Abschluss
11.40	Am Waldrand warten, Zweierreihe bilden.	Rückweg
12.00	Ankunft auf dem Pausenplatz, Verabschieden.	Verabschiedung