

## **NABU Igel Spiele**

### Hilfe, der Igel ist nackig

Je zwei Kinder erhalten 10 oder mehr Wäscheklammern. Eins der beiden Kinder liegt mit dem Bauch auf einer Decke, es ist der Igel, er schließt die Augen. Das Partnerkind steckt so viele Wäscheklammern wie es möchte an das T-Shirt des Igels. Wenn es fertig ist ruft es: „Der Igel hat alle seine Stacheln“. Dann beginnt das Kind vorsichtig die Stacheln wieder abzunehmen, bis der Igel „nackig“ ist. Wenn der Igel glaubt, dass alle Wäscheklammern entfernt worden sind ruft er: „Hilfe, ich bin nackig“. Hat der Igel richtig gefühlt? Sind alle Stacheln weg? Danach tauschen die Kinder ihre Rollen. Bei jedem weiteren Durchgang werden unterschiedlich viele Wäscheklammern verwendet. So lässt sich die Menge nicht so leicht abzählen.

### Stachelsammlung

Eine erwachsene Person (Igel), hat auf dem Rücken alles voller Wäscheklammern. Der Igel bewegt sich nun in einem vereinbarten Bereich (Turnhalle, Wiese). Je nach Größe der Spielfläche versuchen einige Kinder dem Igel die Stacheln zu stibitzen. Dabei dürfen sie den Igel nicht festhalten. Jede einzeln abgezupfte Wäscheklammer wird an einem farbig markierten Feld (pro Spieler eine Farbe) abgelegt, dann geht die Jagd weiter. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Stacheln entfernt sind. Die erwachsene Person wird gegen eine andere ausgetauscht und das Spiel beginnt erneut mit einer gleich großen Kindergruppe. Wie lange haben die Spieler jeder Gruppe gebraucht um alle Wäscheklammern zu erobern?

### Igelstreit

Bis zu acht Kinder (Igel) erhalten 8 Wäscheklammern, die sie sich verteilt an der Kleidung feststecken. Nicht an den Beinen und nicht in der Nähe des Gesichtes, da es zu gefährlich ist! Auf ein Kommando versuchen die Igel sich gegenseitig die Wäscheklammern abzuzupfen und bei sich anzuklammern. Nach 2 Minuten wird geprüft wer die meisten Stacheln erobert hat. Achtung: bei diesem Spiel geht es, je nach Altersgruppe, wild zu!

### Fuchs und Igel

Ein Kind ist der Igel und erhält je nach Alter bis zu 10 Wäscheklammern. Die Klammern werden am Rücken des T-Shirts befestigt. Das zweite Kind ist der Fuchs. Es steckt sich ein Band oder einen Stoffstreifen hinten an den Hosenbund (Fuchsschwanz). Der Igel flieht vor dem Fuchs während dieser versucht die Wäscheklammern zu klauen. Hat er eine Wäscheklammer, steckt er sie sich an den Fuchsschwanz. Hat er alle Klammern, versucht der Igel sich die Stacheln zurück zu holen und an seinem T- Shirt zu befestigen.

### Ja oder Nein

Ein Baum oder eine Person steht für die Antwort: „Ja“.

Ein weiterer Baum oder eine weitere Person steht für die Antwort: „Nein“. Der Spielleiter stellt nun Behauptungen auf, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

Beispiel: Igel können schwimmen! Ja oder Nein? Die Spieler laufen zu dem Baum oder der Person, bei der sie der Meinung sind, die richtige Antwort zu geben. Bei älteren Kindern kann man die richtigen Antworten zusammenzählen. Wer hat die meisten richtigen Antworten?

Die Behauptungen können mit Hilfe des Igel- Quiz gestellt werden.

### Igel- Puzzle

#### Igel Kimspiel

Igel können gut riechen. Einem Kind werden verschiedenen Naturmaterialien gezeigt, dann werden ihm die Augen verbunden. Nun werden ihm in wahlloser Reihenfolge einige dieser Naturmaterialien zum Riechen unter die Nase gehalten. Wird es erkennen, was es riecht? Vorschläge: Behälter mit frischer, feuchter Erde, aufgeschnittener Apfel, aufgeschnittene Birne, frische abgerissenes Gras, Moos, feuchte Rinde, Harz, Heu, Tannennadeln zerrieben, Knoblauchsrauke zerrieben, Kompost, wilde Rose, Pilze, Harz, geriebene frische Blätter. In einem zweiten Spieldurchgang wird etwas hinzugelegt, was nicht zu den Naturmaterialien dazugehört, z.B.

### Laubhaufen

Die Kinder sammeln Laub zu einem Haufen zusammen. Während sie das Laub zusammentragen versteckt der Spielleiter eine festgelegte Anzahl Spielkarten (Abbildungen mit den Nahrungstieren des Igels) im Laubhaufen. Die Kinder sind die Igel, die im Laubhaufen nach Nahrung suchen. Die kleinen Igel suchen die Karten, die großen Igel sagen zusätzlich, was auf der gefundenen Karte abgebildet ist.

### Igelnasen

Es bilden sich Gruppen von 2-4 Personen. Einer der Gruppe hat die Augen geschlossen, die andere sucht nach einem markant riechenden Waldgegenstand. Den hält er den anderen unter die Nase. Die Spieler prägen sich den Geruch ein und machen sich (mit offenen Augen) auf die Suche nach einem ebenso riechenden Gegenstand