

Spielerische Naturerlebnisse für Kinder

Ideensammlung zur Gestaltung und Durchführung



*Aktionstipps und Ideensammlung zur Veranstaltungsreihe "Kinder erleben Natur" der Biologischen Station im Kreis Wesel 1994, ergänzt und überarbeitet 2005.
Zusammengestellt von Markus Pagel.*

Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort</i>	3
Allgemeine Tipps zur praktischen Durchführung von Naturerlebnisveranstaltungen	4
<i>Der Walderlebnistag</i>	5
Gedanken vorab	5
Aktionsideen	5
Theorie	10
<i>Der Wiesenerlebnistag</i>	11
Gedanken vorab	11
Aktionsideen	12
Theorie	15
<i>Der Bacherlebnistag</i>	16
Gedanken vorab	16
Aktionsideen	16
Theorie	18
<i>Literaturverzeichnis</i>	19
ANHANG	19
Fährten und Spuren im Wald	20
Waldkonzert	21
Waldbodenuntersuchung	22
Tiere der Waldstreu	24
Die Abenteuer eines Buntspechtes	28
Eulen und Krähen	31
Wiesenbrief	32
Wo sich die Hummeln tummeln.....	38
Aufträge zum ‚Pflanzenbasteln‘	43
Wiesenkonzert.....	45
Was fliegt wohin?	46
Bestimmungshilfe ‚Morphologie und Gewässergüte‘	47
Kröte ohne Nöte	52
Das Krötenlied	58

Zeichnungen (Titelbild, Anlage 1 & 9): Oliver Diedershagen

Vorwort

Während meines Zivildienstes bei der Biologischen Station im Kreis Wesel hatte ich Gelegenheit, mehrere Naturerlebnis-Tage für Kinder zu veranstalten. Drei Tage wurden im Exkursionsprogramm ausgeschrieben, mehrere Veranstaltungen kamen durch Nachfragen von Schulklassen und Kindergruppen zustande. Alle Programmveranstaltungen hatten stets ein Hauptthema, wonach auch dieser Leitfaden geordnet ist. Zur besseren Orientierung wurde jedem Thema eine spezielle Farbe zugeordnet:

<i>Hauptthema:</i>	<i>Farbe:</i>
<i>Wald</i>	<i>grün</i>
<i>Wiese</i>	<i>gelb</i>
<i>Bach / Gewässer</i>	<i>blau</i>

Die Resonanz der Exkursionen war erfreulich, beim Thema Wald und Bach wurde die erwünschte Teilnehmerzahl (von 15 Kindern) sogar überschritten.

Exkursionsausschreibungen:

Mein Freund der Baum ...

ist ganz groß, und viele Tiere brauchen sein "Dach über'm Kopf"! Auf spielerische Art wird ein Tag im Wald erlebt, an dem es viel interessantes zu erfahren gibt. Bei der "Waldpirsch" können Reh, Hase und Fuchs beobachtet werden, in einer ruhigen Minute wird ein "Waldkonzert" komponiert, durch ein "selbstgebasteltes "Waldkunstwerk" verdeutlichen sich die "Stockwerke" im Haus "Wald". Die Kinder erkennen durch die eigenen Aktivitäten einfache ökologische Zusammenhänge, und lernen dabei den Wald als Freund kennen. Nach der Pause (wir besorgen Speisen und Getränke), geht's Nachmittags mit dem Bau einer Moosstadt weiter. Teilnehmen können Kinder zwischen 6 und 10 Jahren. Bei schlechter Witterung wird die Veranstaltung um eine Woche verschoben. In Zweifelsfällen bitte beim Naturschutzzentrum anfragen.
Treffpunkt: Naturschutzzentrum Wesel
Leitung: M. Pagel
Unkostenbeitrag 10,-- DM

Bienen und Blumen

und noch vieles mehr gibt's auf der Wiese zu bestaunen. Hier flattert ein Schmetterling und dort schleppen Ameisen einen ganzen Berg zusammen. Fragen wie: "Warum ist eine Blume so bunt?", oder "Wie muss eine Pflanze aussehen, damit die Kühe sie nicht fressen?" tauchen auf. Die Antworten werden erbastelt!

Während wir das Zusammenspiel von Biene und Blume beobachten wird jedem Kind klar, wie wichtig die Blumen für das Insekt sind. Wundern Sie sich also nicht, wenn ihre Kinder nach "Bienen und Blumen" sagen: "Mäh' den Rasen bitte noch nicht". Teilnehmen können Kinder zwischen 6 und 10 Jahren. Für das Mittagessen sorgen wir. Bei schlechter Witterung wird die Veranstaltung um eine Woche verschoben. In Zweifelsfällen bitte beim Naturschutzzentrum nachfragen.
Treffpunkt: Naturschutzzentrum Wesel
Leitung: M. Pagel
Unkostenbeitrag 10,-- DM

Plitsch-Platsch...

Wasser - ein tolles Element, nicht nur für Kinder! Während des "Bacherlebnistages" gilt es allerlei Abenteuer zu bestehen. Viele Tiere sind an das Wasser gebunden und verbringen ihre "Jugend" darin. Möglicherweise können wir eine Libelle bei der Eiablage beobachten. In Gummistiefeln im Bach "tümpeln" und die seltsamsten Tiere beobachten - welches Kind kann da noch widerstehen? Teilnehmen können Kinder zwischen 6 und 10 Jahren. Bei schlechter Witterung wird die Veranstaltung um eine Woche verschoben.
Treffpunkt: Naturschutzzentrum Wesel
Leitung: M. Pagel
Unkostenbeitrag 10,-- DM

Allgemeine Tipps zur praktischen Durchführung von Naturerlebnisveranstaltungen

Der Teilnehmer und die Gruppe:

Die hier beschriebenen Aktionen und Spielideen sind für Teilnehmer im Alter von 6-10 (max. bis 12) Jahren bestimmt. Meine Erfahrung zeigt, daß jüngere Kinder zwar begeistert mitmachen, oft jedoch die nötigen Zusammenhänge nicht sofort verstehen (siehe "Waldbodenuntersuchung" oder "Pflanzen mit bestimmten Eigenschaften basteln"). Ältere Kinder finden vieles zu "kindisch" und können so eine Gruppe enorm stören. Die Gruppengröße ist bei 10-15 Kindern optimal. Große Gruppen werden unübersichtlich und anonym. Die Teilnehmer fühlen sich in unbekanntem Gruppen unsicher und sind froh, wenn die Gruppe auch für sie überschaubar ist. Am Anfang einer jeden Kinderexkursion sollte eine Kennenlernphase stehen, während der sich alle Kinder und Leiter kurz vorstellen. Kennenlernspiele sind aufgrund der in der Regel recht kurzen Zeit der Exkursion nur bedingt geeignet.

Die organisatorischen Vorbereitungen:

Je schöner und vielfältiger die Natur des Veranstaltungsortes ist, um so leichter stellt sich eine positive Beziehung zur Natur ein, die die gesamte Veranstaltung entscheidend beeinflusst. Ein Walderlebnistag in einem monokulturellen Fichtenforst geht sicherlich in die Hose. Bei der Auswahl des Veranstaltungsortes muss viel Wert auf eine möglichst intakte, vielstrukturierte Natur gelegt werden, in der es auch tatsächlich noch was zu erleben gibt. Der Eigentümer der auserkorenen Fläche sollte vorher natürlich gefragt werden, ob sein Grund von einer Kindergruppe betreten werden darf. Alle Abmachungen müssen klar sein, Treffpunkte in der Natur (Wanderparkplätze etc.) genau beschrieben werden. Gedanken über Alternativen bei schlechtem Wetter wie auch der Ablauf der Verpflegung während der Veranstaltung sollten den Teilnehmern mitgeteilt werden. Kompromisse wie: "wenn ..., dann ..." arten meist in endlosem Telefonieren aus. Teilnehmergebühren müssen - sofern sie anfallen - bereits in der Veranstaltungsausschreibung genannt sein.

Die inhaltliche Vorbereitung:

Der optimale Umfang einer Veranstaltung liegt nach meiner Erfahrung zwischen 3 und 6 Stunden. Bei einer interessant gestalteten Veranstaltung fliegt die Zeit nur so davon. Bei kürzeren Erlebnisexkursionen bleibt viel Zeit "auf der Strecke", und die Naturerfahrung findet nur sehr oberflächlich statt. Viel beruhigter kann man die Veranstaltung angehen, wenn etwa dreimal so viele Spiel- und Aktionsideen vorbereitet aus der Tasche gezogen werden können wie der Zeitumfang überhaupt zulässt. Das Programm der Naturerlebnis-Veranstaltung erst während der Exkursion festzulegen, ist optimal. So können die passenden Aktionen genau bestimmt und auch auf die Gruppe abgestimmt werden. Viele Spiele sind auch direkt von den Örtlichkeiten und der Jahreszeit abhängig (Tierspurenuche im Wald; Blütenökologie ohne Blüten?). Entsprechende Anmerkungen sind den jeweiligen Aktions- und Spielbeschreibungen beigelegt.

Der Walderlebnistag

Gedanken vorab

Wald ist gewissermaßen das Fundament der Naturerfahrung. Große Bäume, die in uns einiges bewegen; kleine Bodenlebewesen, die jederzeit zu entdecken sind; kleine Flechten, denen kind kaum das Leben zutraut; und vieles mehr gibt's im Wald zu erleben. Die vielfältigen Lebensräume für die unterschiedlichsten Tiere können oft - teils mit wenigen erklärenden Worten - von den Kindern selbst erkundet werden; und große Tiere sind zunächst einmal das Interessanteste, was es zu entdecken gibt. Die reichhaltige Struktur und die Ruhe des Waldes wirken bei jeder Veranstaltung stark unterstützend. Zudem wurden zu diesem Thema wohl die meisten Aktions- und Spielideen in der Literatur beschrieben (rein subjektiv: auch die besten!). Der Wald, in dem eine naturpädagogische Veranstaltung stattfinden soll, muss aber sehr sorgfältig ausgesucht werden. Ideal sind Wälder, die einen großen, alten Baumbestand haben ("Waldhallen"), die von keiner Straße durchquert oder durch ihren Lärm belästigt werden, die eben liegen, die auf einem Laub-Moderboden stehen, der teilweise von einer Kraut- und Strauchschicht bewachsen ist, aber auch offene "Laubflächen" hat. Ein nahe liegender PKW Stellplatz oder ähnliches als Treffpunkt ist vorteilhaft. Der Eigentümer (Förster / Jagdpächter) sollte vorher allerdings gefragt werden.

In einem faszinierenden Wald sind die Kinder bedeutend leichter zu begeistern, und die Veranstaltung ist einfacher zum Erfolg zu führen. Komplexere ökologische Zusammenhänge lassen sich in einem "optimalen" Wald viel anschaulicher erläutern als in einem Fichtenforst (Wald als Sukzessionsstadium / Wald als Tierlebensraum / ...).

Folgend werden nun 15 Aktionsideen und 4 anspruchswürdige theoretische Themen beschrieben.

Aktionsideen

Begrüßung des Waldes

Am Anfang eines jeden Walderlebnistages sollte der Wald als solcher entsprechend begrüßt werden. Eine kleine Geschichte für unsere "Brüder" (die Bäume) oder ein kleiner Gedankenaustausch zum Thema "Mein Lieblingsbaum" stimmt die Gruppe gut aufs Thema ein. Die Teilnehmer sollen das Gefühl bekommen, der Wald hätte sie eingeladen.

Waldsofa

Um im Wald einen zentralen Raum und Treffpunkt zu schaffen, eignet sich das Waldsofa hervorragend. An einer ebenen, freien Stelle können die Kinder mit Zweigen, Ästen, Laub, Moos und ähnlichem einen erhöhten Ring bauen, der als Sitzgelegenheit dient. In diesem Kreis muss jedes Kind einen Platz haben, aber er darf auch nicht allzu groß sein, da darunter die Gemütlichkeit leidet. In die Mitte des Kreises kann die Verpflegung, das Material für die Veranstaltung, die Taschen und Rucksäcke der Kinder usw. gestellt werden. Das nun fertige "Waldwohnzimmer" ist ständiger Treffpunkt des Tages, Konferenzraum, Ruhepol für Kinder die an einer Aktion nicht teilnehmen wollen, und Speisezimmer. Das Waldsofa kann besonders bei längeren Veranstaltungen gute Dienste leisten.

Tiersuchpfad

Gut als Einstieg geeignet ist der Tiersuchpfad. Eine Strecke (ca. 200-500 m) quer durch den Wald wird markiert (durch senkrecht aufgestellte Holzstäbe oder entlang von deutlichen Wildwechseln) und deren Ende deutlich gekennzeichnet (durch dicken Ast quer über den Weg oder ähnliches). Entlang dieser Strecke werden vorher vorbereitete Tierattrappen aufgestellt. Hierbei sollten Tiere verwendet werden, die typisch für das jeweilige Gebiet sind (Reh, Marder, Wildschwein, Eichhörnchen, Hase, Fuchs, Buntspecht, Dachs, usw.). Diese Tiere werden in Lebensgröße aus Pappe oder ähnlichem Material ausgeschnitten und naturgetreu bemalt (einmalige Vorbereitungsarbeit!). Der Aufstellungsort ist ein wenig abhängig von der Größe des Tieres. Je größer, desto weiter entfernt vom Pfad, so dass alle Tiere in etwa gleich schwer zu entdecken sind. Die Länge und der Verlauf des Pfades richtet sich neben der Anzahl der Tiere auch nach der Strukturvielfalt des Waldes.

Die Kinder werden nun in die Rolle eines Raubtieres versetzt, während sie den Pfad ablaufen und dabei die Tiere - rein optisch - fangen. Die Kinder werden einzeln im Abstand von ca. 50 m losgeschickt mit der Erklärung, dass sich Raubtiere ganz leise und vorsichtig anschleichen, um die "Beute" nicht zu verjagen. Später trifft sich die ganze Gruppe dann am Ende des Pfades wieder und jedes Kind ist stolz, 6 oder gar 8 Tiere entdeckt zu haben. Jetzt ist die Gruppe meist so sensibilisiert, dass es gut möglich ist, zurück zu gehen und jedes einzelne Tier nochmals anzusprechen. Bei dieser abschließenden Tierbesprechung kann auf die Lebensweisen und ökologische Besonderheiten der Tiere eingegangen werden (z.B.: Vorratshaltung der Eichhörnchen, wodurch viele Bäume gepflanzt werden).

Baumbuch

Die Laubblätter der einzelnen Baum- und Straucharten lassen sich gut auf Papierblätter übertragen, indem man sie auf einen stabilen Untergrund legt (dicke Pappe), ein Papierblatt darauf und dann mit Wachsfarbstifte durchmalt. Die "Seite" wird anschließend beschriftet (z. Bsp.: Dies ist eine Buche; sie ist häufig in unserem Wald anzutreffen; sie ist so hoch wie unser Wohnhaus; auf ihr finden ca. 500 verschiedene Insektenarten Wohnung und Nahrung; ...), und im "Baumbuch" abgelegt. Wenn jedes Kind für jede Baum- und Strauchart eine Seite anfertigt, entsteht ein tolles "Bestimmungswerk", das von ihm auch in Zukunft verwendet und ergänzt werden kann.

Tierfährtenerkennungsspiel

Bei genauer Beobachtung finden sich in nahezu jedem Wald Wildtrittspuren (Fährten). An ihnen lässt sich ein nettes Ratespiel konstruieren. Ca. 5 bis 10 Spuren werden markiert und nummeriert (möglichst viele unterschiedliche Fährten). Mit einem Bestimmungsblatt ausgerüstet bekommen die Kinder nun etwa die Hälfte der Fährten erläutert. Erkennungsmerkmale, Eindringtiefe und ähnliches werden erklärt. Wichtig ist, dass jede Fährtenart angesprochen wird, bevor die Kinder die restlichen Trittsiegel selbst bestimmen. Eine Kopiervorlage des Bestimmungsblattes ist als Anlage 1 beigelegt.

Forscherteam

Die Kinder werden zu Urwaldforschern. Ihre Aufgabe ist es, fremde Pflanzen zu erforschen und zu beschreiben. Dazu müssen sie natürlich ausgerüstet werden: Lupe, Lineal, Papier und Bleistifte sind wichtig. Nun werden die Kinder in kleinen Forschergruppen von 2-4 Kindern losgeschickt, um fremdartige Pflanzen zu suchen, zu beschreiben und ihnen einen Namen zu geben. Wenn alle Kinder zu ende geforscht haben, treffen sie sich wieder zur großen Forscherkonferenz. Jetzt stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse vor. Anschließend können die Forschergruppen wieder losgeschickt werden, um die ihnen soeben beschriebenen Pflanzen zu suchen. Am Ende dieser Aktion kann der richtige Name der Pflanze verraten werden - eventuell sind beide Namen ähnlich!

Waldkunstwerk

Um den Stockwerkbau des Waldes zu verdeutlichen sowie die einzelnen Pflanzen anzusprechen, kann das "Waldkunstwerk" empfohlen werden. Zwischen zwei Baumstämmen, die etwa 1,5 bis 2m voneinander entfernt stehen, werden drei Schnüre gespannt (in den Höhen: ca. 60/90/120 cm). Die Kinder bekommen nun die Aufgabe, alle Pflanzen des Waldes zu sammeln. Je nach "Stockwerkstand" der Pflanze wird sie an die entsprechende Schnur geklammert (mittels Wäscheklammern). Alle Kräuter und Moose kommen an die unterste Schnur, Sträucher an die mittlere und alles, was von den Bäumen kommt, an die oberste Schnur. Wenn die Kinder keine neuen Pflanzen mehr finden, werden alle hängenden besprochen. Manches muss nochmals umgehängt werden, und einige Pflanzen sind sicherlich doppelt, doch wahrscheinlich hängen von einigen Pflanzen Früchte/Zapfen, Blüten oder Rinde an den Schnüren. Diese Dinge dem Laub zuzuordnen, ist für die Kinder oft spannend. Sind alle Pflanzen angesprochen und richtig einsortiert, kann oft auf ökologische Zusammenhänge hingewiesen werden. Wenn die Krautschicht fehlt oder nur sehr spärlich ausgebildet ist, kann das am dichten Nadelwald liegen, der auch im zeitigen Frühjahr keine Sonne zum Boden gelangen lässt. Sind viele Arten gefunden worden, so bietet der Wald vielen Tieren einen Lebensraum, meist ist er dann auch fürs Menschaugen viel schöner. Wird das "Waldkunstwerk" an unterschiedlichen Stellen wiederholt, kann man die ökologische Bedeutung der diversen Wälder gut vergleichen.

Waldkonzert komponieren

Die Geräuschkulisse eines Waldes geht in einer Kindergruppe meist völlig unter. Das Laubrascheln im Wind, das Vogelgezwitscher, und vieles mehr sind aber durchaus erlebenswert. Durch das "Waldkonzert" können diese Geräusche erlebt werden. Jedes Kind darf sich an eine selbstgewählte Stelle im Wald setzen (Gruppe ruhig etwas zerstreuen lassen). Ausgerüstet mit einem "Waldkonzert-Komponierblatt" und einem Bleistift können die Kinder nun alle Geräusche durch selbstgewählte Symbole, nach Entfernung und Richtung differenziert festhalten. Das Blatt besteht aus zwei Kreisen, die sich um einen gemeinsamen Mittelpunkt, (den Standpunkt des Kindes) anordnen. Beispiel: Weit links klopft ein Specht - auf dem Blatt durch große Punkte nahe dem äußeren Kreis links dargestellt. Das Waldkonzertblatt ist als Anlage 2 beigelegt.

Waldboden untersuchen

Basierend auf der Frage: "Was passiert mit dem Laub, wenn es im Herbst von den Bäumen fällt?" kann eine tolle Waldbodenuntersuchung durchgeführt werden. Die Kinder messen, untersuchen, schauen unter liegendes Totholz, schwimmen unterschiedliche Erden auf und erkennen am Schluss der Untersuchung die besonderen Eigenschaften und die Wichtigkeit des Waldbodens. Der Untersuchungsvordruck ist als Anlage 3 beigelegt (2 Seiten) und eine

Bastelanleitung für ein Bestimmungsrad der "Tiere in der Laubstreu" (3 Seiten) bildet Anlage 4. Benötigtes Material: Waldbodenuntersuchungsvordruck, Lineal bzw. Meterstab, Klebstifte, Bleistifte, Becherlupen (ideal, normale Gläschen tun's aber auch), Tierbestimmungsräder oder andere Bestimmungsliteratur, Schnappdeckelgläschen, Wasser, eine möglichst sandige Bodenprobe. Kleinere Kinder benötigen hierbei allerdings oft Hilfe und erkennen die Zusammenhänge nur sehr schwer. Ideales Alter: ca. 8-10 Jahre.

Baum erleben (nach J. Cornell)

Die Kinder werden in Paare aufgeteilt und je eines bekommt die Augen verbunden (wegen Infektionsgefahr besser jedem Kind ein eigenes Papiertaschentuch auf die Augen legen). Das sehende Kind führt das andere nun zu einem Baum nach seiner Wahl. Die Aufgabe des blinden Kindes besteht nun darin, den Baum kennen zu lernen, ohne ihn zu sehen. Er wird befühlt, berochen, die Rindenstruktur ertastet, der Boden um ihn betastet usw. Kennt das blinde Kind den Baum, so wird es wieder zurück an den Ausgangspunkt geführt, wo ihm die Augenbinde wieder abgenommen wird. Erkennt und findet das nun wieder sehende Kind seinen Baum wieder? Anschließend wechseln die Kinder die Rollen und das andere Kind bekommt die Augen verbunden. Diese Aktion bereitet den Kindern -auch den ganz kleinen- viel Spaß.

Kunstaustellung

Die Natur als Künstler und den Wald in eine Ausstellungshalle zu verwandeln ist Inhalt dieser Aktion. Die Kinder werden losgeschickt um die Kunstwerke der Natur aufzuspüren. Haben sie einen schönen Platz gefunden (schöne Blume, buntes Laub auf dem Boden, heruntergefallene Äste, ...) dürfen sie einen Rahmen darum konstruieren. Das Kunstwerk wird durch den Rahmen deutlich. Anschließend findet dann ein gemeinsamer Rundgang durch die Ausstellung statt!

Moosstadt bauen

An einem ebenen, vegetationslosen Platz kann ein richtiges Dorf entstehen. Die Kinder sollten erst einmal überlegen was denn alles in ein Dorf gehört. Häuser, Zebrastreifen, Spielplätze, Schule und Kindergarten, Kirche, Straße, Brunnen und anderes wird meist von den Kindern genannt. Nun geht's ans Bauen. Jedes Kind baut mit Ästen, Zweigen, Moosplatten, Rindenstückchen, Koniferenzapfen und allem was im Wald gefunden wird sein kleines Haus. Straßenzüge entstehen, der Dorfplatz wird geschmückt ... Mit kindlicher Phantasie entstehen zahlreiche kleine Schmuckstücke, die immer wieder begeistern. Technische Anleitung zum Hausbau: 4 kleine Astgabeln werden in einem Rechteck in den Boden gesteckt, so dass die Gabel ca. 15 cm über dem Boden steht. Mittels Ästchen die darüber gelegt werden, wird das Dachgerüst konstruiert. Das Dach kann nun mit Moos oder Rinde abgedichtet, die Wände z.B. mit Fichtenzapfen gebaut werden.

Die Abenteuer eines Buntspechtes

Eine Spielekette mit Rahmengeschichte. Durch dieses Märchen erleben die Kinder das Leben eines Buntspechtes hautnah mit. Nahrungssuche, Biotopbeschreibung, ökologische Aspekte und Umweltverpestung durch den Menschen werden aus der Sicht eines Vogels betrachtet. Vor der Durchführung dieser Aktion sollte die "Story" gut bekannt sein. Die Abenteuer eines Buntspechtes sind als Anlage 5 aufgeführt.

Suchpfad / Öko-Rallye

Eine Reihe von Aufgaben wird zusammengestellt und einer Gruppe von Kindern übergeben. Die Aufgaben können lauten: Bringe einen natürlichen Wärmespeicher; suche einen gelben Lippenblütler, bringe etwas natürliches, das nutzlos ist; bestimme 5 Laubbäume und bringe jeweils ein Blatt davon mit; usw. Je nach Wissensstand und Umgebung müssen die Fragen an die jeweilige Veranstaltung angepasst werden. Integriert werden kann ein "Suchpfad", auf dem die Kinder einige ‚veränderte‘ Dinge suchen müssen (da hängt eine Banane am Busch, ein Apfel in der Tanne, eine Glühbirne am Baum, eine Sonnenblume mitten im Wald, Maulwurfshügel im Dickicht, usw.). Auch hier müssen die Suchaufträge an die Umgebung und die Kinder stark angepasst werden.

Eulen und Krähen (nach J. Cornell)

Ein Fangspiel zum Aufwärmen. Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt, die Eulen und die Krähen. Beide Gruppen besitzen völlig gegensätzliche Charaktere: die strenge Eule, die die Wahrheit liebt und sich durch jede Lüge provoziert fühlt und die ulkige Krähe, die viel Schabernack treibt und die nüchterne Wahrheit viel zu langweilig findet. Der Spielleiter spricht nun Thesen aus, die nicht alle wahr sind. Bei falschen Behauptungen freuen sich die Krähen, und die Eulen, die sich darüber ärgern, versuchen sie zu fangen. Bei richtigen Aussagen ärgern sich die Krähen und fangen nun die Eulen. Das Spielfeld muss vor dem Spiel deutlich abgesprochen werden. Die jeweiligen Treffpunkte der Gruppen können durch einfache Äste markiert werden. Eine Sammlung von Aussagen befindet sich in Anlage 6.

Theorie

Die Theoriepunkte sind aufgeführt, da es als wichtig erachtet wird, gemeinsam mit den Kindern in einer gemütlichen Runde ("Waldsofa") solche Punkte einmal anzudenken. Die "theoretische Runde" kann ganz gut funktionieren, wenn sie mit einer interessanten Frage begonnen wird (war hier einmal eine Wiese?; warum leben hier so viele Tiere?).

Wald als Endstadium der Sukzession

Bei der natürlichen Entwicklung der Pflanzenwelt in Mitteleuropa bildet der Wald das Endstadium. Nahezu alle waldfreien Flächen stehen unter dem Einfluss des Menschen (Viehweiden, Wiesen, Äcker,...), nur wenige Stellen wären von Natur aus unbewaldet (Moore, Gewässer, Bergrutsche, ...). Kinder können solche Zusammenhänge leicht durch anschauliche Beispiele begreifen (bleibt eine Wiese ungemäht, werden die Pflanzen größer: nach gewisser Zeit gesellen sich kleine Baumsämlinge dazu, die bald einen Wald bilden).

Wald als Lebensraum für Tiere

Der Wald beinhaltet eine große Zahl an unterschiedlichen Biotopen, die auch von vielen Tieren genutzt werden (die evtl. bereits schon beim "Tiersuchpfad" beobachtet wurden). Die Gründe hierfür sind zahlreich: der Wald bietet Schutz im Dickicht, Deckung vor dem Feind, ein ausgeglicheneres Klima, Ruhe, ausreichend Nahrung usw. Jedes Kind kann hier etwas zum Thema beitragen. Durch solche Überlegungen lässt sich leicht zum notwendigen Schutz des Waldes überleiten.

Wald als Wasserspeicher

Der Waldboden kann enorm viel Wasser speichern, was auch durch die "Waldbodenuntersuchung" deutlich wird. Der Wald schützt vor Hochwasser, indem er plötzliche, starke Regengüsse abpuffert. Über die Hälfte der Niederschläge bleibt bereits in der Laubschicht hängen, der Rest wird zunächst vom Boden aufgenommen, der das Wasser nach und nach wieder abgibt, meist sogar in Trinkwasserqualität.

Wald als Sauerstoffproduzent / Luftreiniger

Alle grünen Blätter der Pflanzen produzieren bei Sonnenschein Sauerstoff, der für den Menschen lebensnotwendig ist. Der Wald ist wichtiger Bestandteil des Lebensraumes für den Mensch selbst. Die Laubschicht / Nadelschicht des Waldes filtert gleichzeitig die Luft rein. Die trockene, staubige Stadtluft wird im Wald "recycelt".

Der Wiesenerlebnistag

Gedanken vorab

Eine bunte Blumenwiese erfreut uns bei jedem Anblick. Strahlend weiße Margeriten, lila Glockenblumen, gelber Hahnenfuß, blaue Kornblumen - ein Farbenspiel nur für den Menschen? Röhrenblüten, Zungenblüten, Körbchenblüten, Grasähren - nur um den Botanikern Arbeit zu machen?

Was es auf der Wiese reichhaltig zu beobachten gibt, ist das Zusammenspiel zwischen Blumen und Insekten. Zahlreiche Pflanzen haben hochspezielle Mechanismen und Techniken entwickelt, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Beim Wiesensalbei kann ein Klappmechanismus beobachtet werden, der dem anfliegenden Insekt den Pollen auf den Rücken lädt, die Blüte der Fliegenragwurz hat gar die Form einer weiblichen Fliege und lockt mit Duftstoffen die Fliegenmänner an, die dann Begattungsbewegungen auf der Blüte durchführen, wodurch sie bestäubt wird.

Viele Wiesenerlebnisaktionen zielen in diese Richtung, die voraussetzt, dass die teilnehmenden Kinder auch aufgeklärt sind. Unaufgeklärte Kinder beobachten wohl auch interessiert das Zusammenspiel zwischen "Blume und Biene" - Nahrungserwerb ist wohl der Grund des Blütenbesuchs für das Insekt - jedoch kann das vollständige Verständnis hierfür nicht erreicht werden.

Die Wiese, auf der ein Wiesenerlebnistag stattfinden soll, sollte nicht zu klein, eben, reichblütig und möglichst bunt und ruhig und ohne feuchte Stellen sein. Je mehr Blütenpflanzen vorkommen, an denen sich etwas erklären lässt (mechanischen oder ökologischen Ursprungs), desto interessanter wird die Veranstaltung.

Während der Exkursion muss darauf geachtet werden, daß die Gruppe nicht die gesamte Wiese niedertrampelt und damit die Blütenpracht zerstört. Möglichst nur einen Lagerplatz und einige "Gänsemarschgänge" hinterlassen. Wichtig ist auch, sicherzustellen, dass die auserwählte Wiese nicht kurz vor der Veranstaltung gemäht wird. Sicherheitshalber die gesamte Aktion lieber vor den ersten Mahdtermin legen. Vorher dem Eigentümer Bescheid sagen.

Folgend werden nun 17 Aktionsideen und 3 anspruchswürdige theoretische Themen beschrieben.

Aktionsideen

Begrüßung der Wiese, der Blumen und Gräser

Zum Einstieg in den Wiesenerlebnistag sollte die Wiese entsprechend begrüßt werden. Die Gruppe ist Gast und begrüßt ihren Gastgeber. Ein paar gemeinsame Gedanken über die Wiese (siehe: Theorieteil - "Wiese als Sukzessionsstufe"), der Wiese ein Geschenk versprechen (siehe: "Pflanzen mit bestimmten Eigenschaften basteln, Wiesenteppich basteln") oder einen "Wiesenbrief" vorlesen sind hierzu gut geeignet. Einen Brief einer Rheinvorlandwiese wurde als Anlage 7 beigelegt.

Tier- und Pflanzenliste

Während der gesamten Veranstaltung kann eine Art "Riesenspinnwand" bereitgestellt werden, um darauf alle Tier- und Pflanzenarten, die während des Tages entdeckt und bestimmt werden, festzuhalten. Hierdurch entsteht eine kleine Kartierung die oftmals den Artenreichtum der Wiese widerspiegelt. Viele Kinder sind am Ende des Tages erstaunt, wie viele Arten hier leben.

Naturfotografenspiel (nach J. Cornell)

Durch dieses Spiel wird genaues Beobachten gefördert. Jeweils zwei Kinder bilden ein Fotografenteam, das auf Motivjagd ist. Ein Kind ist der Fotograf, das andere die Kamera. Der Fotograf schiebt die blinde Kamera (das Kamerakind hält sich die Augen zu) vor sich her, und löst sie, auf das Motiv gerichtet, durch leichtes Ziehen am Ohr aus. Das Bild wird nun 3-5 Sekunden belichtet, um anschließend das zweite Motiv einzufangen. Je nach Alter und Motivation der Kinder können bis zu 5 Bilder pro Team geschossen werden, bevor es zur Entwicklung geht. Sind alle Teams wieder zum Ausgangspunkt zurückgekehrt, wird gemeinsam entwickelt. Die "Kameras" erzählen nun, was auf den Bildern zu sehen ist. Oftmals wundern sich die Fotografen über die entwickelten Motive, die völlig anders fotografiert wurden - wie im richtigen Leben!

Forscherteam

Im Kapitel "Walderlebnistag" wurde die Aktion bereits beschrieben, die ohne Einschränkungen auch auf der Wiese durchgeführt werden kann.

Wir haben uns zum Fressen gern

Eine Spielekette der Naturschutzjugend NRW. Eine Rahmengeschichte zum Thema "Starenschwarm" wird erzählt und durch zahlreiche Handlungen der Gruppe aktiv unterstützt (siehe im Waldkapitel: „Die Abenteuer eines Buntspechtes"). Vor der Durchführung sollten die Rahmengeschichte und die Gruppenhandlungen dem Leiter gut bekannt sein. Die textliche Ausarbeitung ist als Anlage 8 beigelegt.

Wo sich die Hummeln tummeln

Ebenfalls eine Spielekette der Naturschutzjugend NRW zum Thema: "Das Leben einer Hummel". Die Vorlage ist als Anhang 9 zu finden. Während einer Veranstaltung sollte nur eine Spielekette durchgeführt werden, sonst wird's ein wenig eintönig.

Pflanzen mit bestimmten Eigenschaften basteln

Nachdem ein paar spezielle Überlebenstricks bestimmter Pflanzen besprochen und erklärt wurden, können die gewonnenen Erkenntnisse durch eigene Basteleien vertieft und weiterentwickelt werden. Die Kinder werden aufgefordert, Phantasiepflanzen mit bestimmten Eigenschaften selbst zu entwerfen. Diverse Aufgaben (z.B. "Bastele eine Pflanze die nicht von Kühen gefressen wird") werden an die Kinder verteilt, die sich dann mit Naturmaterialien (besser: gesammelter, sauberer Müll!) ans Werk machen. Das Ergebnis ist oft verblüffend! Die Aufgabenkärtchen sind als Anlage 10 beigelegt.

Die Reise eines Käfers ("Lupenexkursion")

Über ein Stück reich strukturierte Wiese wird eine Schnur gespannt, ca. 5-8 m lang, die die Strecke der "Lupenexkursion" bildet. An ihr entlang begeben sich nun alle Kinder mit einer Lupe in der Hand auf die Reise eines Käfers. Da werden Ameisenstraßen entdeckt, Erdlöcher bilden Fallen, Grashalme werden zu Bäumen, und evtl. kann auch ein echter Käfer beobachtet werden.

Die Pflanzensuche nach ertasteten Vorbildern

Einige typische Pflanzenteile (Blätter, Früchte, Rinde,...) werden auf eine Unterlage gelegt und durch ein Tuch abgedeckt. Die Kinder können nun die Pflanzenteile ertasten, ohne sie zu sehen. Merkmale wie Größe, Behaarung, Adernetz, Form usw. lassen auf einzelne Pflanzen der Umgebung schließen. Meist entdecken die Kinder die gesuchten Pflanzen rasch. Je nach Alter der Kinder sind drei bis fünf zu suchende Pflanzen ausreichend.

Wiesenkonzert komponieren

(siehe hierzu: "Waldkonzert komponieren") Diese Aktion lässt sich ohne weiteres auch auf der Wiese durchführen, nur der "Gehörradius" ist hier wesentlich kleiner (eine Biene summt viel leiser als ein Specht klopft!). Das Arbeitsblatt ist als Anlage 11 beigelegt.

Wiesentiere beobachten und bestimmen

Zahlreiche Insekten sind auf einer blütenreichen Wiese zu beobachten. Mit einfachen Bestimmungsbilderbüchern können auch Kinder ihre eigenen Beobachtungen in "Artenlisten" verwandeln, die sehr beeindruckend sein können. Als kleine "Beobachtungsaufgabe" kann die Einteilung in Bewohner (Ameisen, Blattläuse ...) und Besucher (Bienen, Schmetterlinge ...) dienen.

Schmetterlinge beobachten

Durch kleine "Beobachtungsaufträge" werden Schmetterlinge (aber auch: Käfer, Bienen, Heuschrecken, uvm.) zu einem äußerst interessanten Thema. Die Kinder können die Individuenzahl, die Artenzahl, die Artnamen, die Blütenbesuche, die Blütenbesuchsdauer, die Lieblingsblütenfarbe bestimmter Schmetterlinge beobachten / herausfinden. Hier kann wieder je nach Alter und Interesse ein Beobachtungsbogen erstellt werden, der die Kinder fordert (aber nicht überfordert!).

Wiesen-Öko-Rallye

Diese Aktion wurde bereits im Waldkapitel beschrieben (Suchpfad / Öko-Rallye). Durch wiesenspezifische Suchaufträge durchaus auch hier anzuwenden (Suche eine gelbe Schmetterlingsblüte, Wie viel blaue Blumen kannst Du finden?, Suche ein "Baldachinnetz" einer Bodenspinne, Kannst Du verschiedene Heuschreckengesänge beschreiben? ...).

Wiesenteppich weben

Steht auf der Wiese ein Baum der einen waagerechten Ast (ca. 2m über dem Boden) besitzt, so kann eine Wiesenteppichwebmaschine daraus entstehen. Ein zweiter Ast oder Stab wird mittels zahlreicher Schnüre (dicke, naturfarbene Schafwolle!) so daran gebunden, daß er ca. 30 cm über dem Boden hängend baumelt. Die Wollschnüre verbinden beide Äste in Abständen von ca. 10 cm. Ist der Webstuhl nun perfekt, kann mit dem Kunstwerk begonnen werden. Alle Kinder weben jetzt ihre Wiesenfunde in den entstehenden Teppich ein. Gräser, Blumen, Farne, Moos, Äste, Rinde - alles zusammen bildet bald den Wiesenteppich, der anschließend der Wiese als Geschenk übergeben werden kann.

Gräserbuch anlegen

Die häufigsten Gräser der Wiese (z.B. Glatthafer, Wiesenknäulgras, Wiesenfuchsschwanz, Quecke ...) können auf ein Blatt geklebt und evtl. auch bestimmt werden. So kann der Blick auf die Details werden und gleichzeitig ein paar Gräser kennengelernt werden.

Was fliegt wohin?

Viele Insekten der Wiese besitzen bestimmte Einrichtungen (Organe), mit denen sie Nahrung (Nektar und Pollen) auf den Pflanzen sammeln. Diese Organe sind verschieden lang und dick und können nur bei bestimmten Blüten eingesetzt werden. Verschiedene Blütenformen können so diversen Insektentypen zugeordnet werden. In der Kopiervorlage (Anlage 12) können die kindlichen Beobachtungen durch Verbindungslinien "notiert" werden.

Schmetterlingsbar

Mittels eines "Schmetterlingscocktails" werden Schmetterlinge an die "Bar" gelockt. Rum, Sirup, Malzbier und Apfelmus werden vermischt und serviert. Idealerweise wird eine gebastelte Kunstblume aufgestellt (ein entsprechend geschnittener weißer Karton, dessen innerer Kreis gelb angemalt ist), auf der der Cocktail in einer flachen Schale präsentiert (eine getränkte Papierserviette) wird. Diese Schmetterlingsbar kann während der gesamten Aktion mehrmals angelaufen werden, um die bunten, schlüpfenden Schmetterlinge zu beobachten. Wenn die Schmetterlinge bereits einige Tage zuvor "angefüttert" werden, so sind wahrscheinlich mehr Individuen zu sehen.

Theorie

Die Theoriepunkte sind aufgeführt, da es als wichtig erachtet wird, gemeinsam mit den Kindern die folgenden Punkte einmal anzudenken. Die "theoretische Runde" kann ganz gut funktionieren, wenn sie in einem gemütlichen Sitzkreis (evtl. während der Mahlzeit) mit einer interessanten Frage begonnen wird (was passiert, wenn ab jetzt niemand mehr diese Wiese betritt? oder ist es für die Pflanzen der Wiese schlecht, wenn wir sie umtreten?)

Wiese als Sukzessionsfläche

Bei der Entwicklung der potentiellen natürlichen Vegetation stellt die Wiese ein Anfangsstadium dar, welches in seiner weiteren Entwicklung aufgehalten wird. Würde die Wiese nicht mehr betreten werden, weder von Menschen noch von Tieren, so würde sich bald eine Hochstaudenvegetation einstellen, in deren Schutz einige Sträucher gedeihen könnten. In der Strauchvegetation wiederum würden die ersten Birken durchtreiben, denen bald weitere Baumarten wie Eiche, Tanne, Buche folgen würden. Das Endstadium wäre in Mitteleuropa nahezu überall Wald. Die Wiese muss also in dieser Entwicklung („Sukzession“) aufgehalten werden, was durch Mahd und Viehbeweidung geschieht. Diese grundsätzlichen Gedanken können gut als Einstieg in das Thema dienen.

Blütenökologie (Biene und Blume)

Die Blütenökologie befasst sich mit den Wechselbeziehungen zwischen Blütenbesuchern und Blütenpflanzen. Viele Blüten sind speziell an bestimmte Bestäuberinsekten angepasst, locken durch Farbe und Duftstoffe, ja teilweise sogar durch täuschende Ähnlichkeit mit dem weiblichen Insekt. Auch die Bestäuber haben sich an spezielle Blütenformen durch Kauwerkzeuge, Sammeleinrichtungen und Suchverhalten angepasst. Diese Anpassungen lassen sich oft beobachten (siehe: Was fliegt wohin?), manche Bestäubungsmechanismen sogar ausprobieren (bei Wiesensalbei, Schmetterlingsblüten ...).

Der Stockwerksaufbau der Wiese

Die Wiese lässt sich, ähnlich wie der Wald, in mehrere Stockwerke aufgliedern. Unter der Erde leben viele Bodenbewohner; direkt an der Erdoberfläche leben Tiere, die das geschützte feucht-kühle Klima bevorzugen; im Blätter- und Stängelwerk leben Tiere, die sich hauptsächlich vegetarisch ernähren und im "Blütenstockwerk" wird viel geflogen, und Nektar und Pollen bilden einen breiten Speiseplan.

Der Bacherlebnistag

Gedanken vorab

Im Wasser planschen, die seltsamen Tiere des Wassers keschern und untersuchen, die Flugeigenschaften des Grundschlammes testen, die Mäanderbildung nachempfinden, den wahren Wert des Wassers selber erkennen - das sind einige Inhalte eines Bacherlebnistages. Wasser, der Stoff aus dem alles Leben kommt, scheint auch heute noch nichts von seiner magischen Kraft verloren zu haben. H₂O ist eine der merkwürdigsten Substanzen unseres Universums. Durch gemeinsame Überlegungen, wo denn überall Wasser enthalten ist werden alle Teilnehmer schnell ins Staunen kommen: im Baum, in allen Pflanzen, im Boden, ja selbst der Mensch besteht zu über 70% aus Wasser! Die Kraft des Wassers prägt unser aller Leben tagtäglich. Wasser formt die Landschaft, spendet alles Leben, bedroht es aber auch. Der Bach, an dem ein Natur-Erlebnis-Tag stattfinden soll, muss daher sehr sorgfältig ausgesucht werden. Er sollte durch eine ansprechende Landschaft fließen, dabei mäandrieren und möglichst mehrere Landschaftsbestandteile durchqueren (Wald, Wiese, Hecke). Er darf nicht zu tief sein und auch nicht zu schnell fließen (beides bedeutet größere Gefahr für die Kinder). Folgend werden nun 10 Aktionsideen und 4 anspruchswürdige theoretische Themen beschrieben.

Aktionsideen

Begrüßung des Baches, seiner Pflanzen und Tiere

Die Gruppe verbringt den Tag am und im Bach, daher sollte der Bach zu Anfang auch entsprechend begrüßt werden. Jedes Kind sollte Gelegenheit haben, eine kurze Zeit alleine am Ufer des Baches zu stehen, sein Rauschen zu hören, sein Wasser zu fühlen. Eventuell ist auch ein "Bachbrief" geeignet (siehe hierzu: "Wiesenbrief") um die Gruppe darauf einzuschwingen. Gemeinsam kann überlegt werden, welche Tiere am / im Bach leben, warum der Bach als Kinderstube für zahlreiche Insekten dient, usw.

Unterwasserkamera

Eine Konservendose oder eine Papierrolle wird am Ende mit einer durchsichtigen Kunststoffolie wasserdicht bezogen, und kann fortan für Beobachtungen unterhalb der Wasseroberfläche genutzt werden. Dieses "Untersuchungsgerät" ist auch zum "Bach erforschen" geeignet.

Bach erforschen

Gemeinsam mit den Kindern kann ein "Bachuntersuchungsplan" aufgestellt werden. Viele Dinge können von den Kindern genau untersucht werden. Die Fließgeschwindigkeit kann mit Laubblättern ermittelt werden, die Sichttiefe und die Gesamtgewässertiefe, die Temperatur die Umgebung des Baches - alles ohne großen Aufwand messbar/beschreibbar. Durch genaues Beobachten klärt sich sogar die Mäanderbildung des Baches. Mit einer "Unterwasserkamera" kann der Boden des Gewässers besichtigt werden, usw. Klar, dass alle Ergebnisse auf einem großen Blatt notiert und bei mehreren "Untersuchungsgruppen" auch verglichen werden.

Tümpeln

Mit Unterwasserkeschern und Sieben wird auf dem Gewässergrund nach allerlei Getier gesucht, dieses gefangen und bestimmt. Nachdem alle Teilnehmer das Tier gesehen haben, wird es möglichst rasch an Ort und Stelle wieder freigelassen. Die zusammengetragene Artenliste wird auf einem großen Plakat festgehalten. Größere Gruppen können bei dieser Untersuchung geteilt werden, und so mehrere unterschiedliche Stellen des Baches untersuchen (hier ist dann ein Vergleich der Artenlisten in Kombination mit der Umgebungsbeschreibung oft sehr spannend!). Die Tiere und die Morphologie des Baches lassen sich durch beigefügten "Bilderbestimmungsschlüssel" (Anlage 13) leicht und spielerisch identifizieren. Bei den meisten Arten lassen sich noch weitere Besonderheiten ansprechen (die Fangmaske der Libellenlarven, die Klammerorgane vieler Fliegenlarven ...) die einen ökologischen Zusammenhang erkennen lassen.

Die Pflanzen des Bachufers

Eine Einheit des Bachtages sollte sich auch den Uferpflanzen widmen, die oft zu kurz kommen. Sie können bestimmt werden, eine Artenliste kann zusammengetragen werden, ihr genauer Standort in Bezug auf die Gewässerhöhe kann mitkartiert werden, usw. Einige dieser Pflanzen erfüllen weitere Aufgaben die teilweise beobachtet werden können: Klettergerüst der Libellenlarven, Landeplatz, Eiablagestelle, Ansitz jagender Insekten, Versteckmöglichkeiten usw.

Forscherteam

Im Kapitel "Walderlebnistag" wurde die Aktion bereits beschrieben, die ohne Einschränkungen auch am Bach durchgeführt werden kann.

Blinde Raupe (nach J. Cornell)

Eine allgemeine Natur-Erlebnis-Aktion die am Bach sehr interessant sein kann. Alle Teilnehmer bekommen die Augen verbunden und hängen sich - wie einzelne Raupenglieder - an den sehenden Kopf, den Leiter. Die ganze Raupe wird nun durch das Gelände geführt, wobei auch (eingebaute) Hindernisse, wie Äste, Wasserflächen, Steine, usw. überquert werden. Besonders duftende Blütenbüsche und dergleichen eignen sich ebenfalls als Streckenmarkierung. Am Zielort angekommen, werden die Augenbinden abgenommen. Ob die Teilnehmer den selben Weg zurück sehend finden?

Staudamm bauen

Einen ordentlichen Staudamm zu bauen macht allen Kindern immer wieder große Freude. Wenn die Gruppe allgemeine Konzentrationsprobleme bekommt, ist der Staudamm angebracht. Nach der gesamten Veranstaltung sollte er aber wieder abgebaut werden, da durch ihn das Gewässer entscheidend beeinträchtigt werden kann.

Libellen beobachten

Zu den allertypischsten Insekten des Wassers gehören eindeutig die Libellen. Sie verbringen einen nicht unerheblichen Teil ihres Lebens im Gewässer, ihrer Kinderstube. Ihre Larven wurden evtl. bereits beim "Tümpeln" beobachtet. Die "vollständige Metamorphose" der Libellen wird sehr schnell deutlich. Die Luftakrobaten können sehr gut beobachtet werden, oftmals sogar bei der Paarung, bei der Eiablage oder beim Revierflug. Das genaue Ansprechen der Libellen erfordert zwar etwas Übung, ist hierbei aber nicht mit wissenschaftlicher Genauigkeit notwendig.

Anschließend können alle Kinder zusammen pantomimisch eine Riesenlibelle nachahmen, was oft in großem Gelächter endet.

Kröte ohne Nöte

Eine Spielekette der Naturschutzjugend NRW. Eine Rahmengeschichte wird erzählt und durch kleine Handlungen der Teilnehmer aktiv unterstützt. Die textliche Ausarbeitung ist als Anlage 14 beigelegt.

Theorie

Die Theoriepunkte sind aufgeführt, da es als wichtig erachtet wird, gemeinsam mit den Kindern die folgenden Punkte einmal anzudenken. Eine "theoretische Runde" funktioniert ganz gut, wenn sie in einem gemütlichen Sitzkreis (evtl. während der Mahlzeit) mit einer interessanten Frage begonnen wird (Woher kommt der Bach?, Warum werden die vielen kleinen Wassertierchen nicht weggespült?).

Gefährdung des Wassers durch den Menschen

Die Wassermenge der Erde ist beschränkt. Niemand kann sie vermehren. Täglich wird aber Wasser verschmutzt, so dass der Anteil an ungenießbarem Wasser ständig steigt. Wir alle müssen in der Zukunft weniger Wasser verbrauchen. Bei der Ansprache dieses Punktes ist darauf zu achten, bei den Kindern keine frustrierenden Umweltängste zu wecken, sondern die Problematik insgesamt positiv zu formulieren („wir müssen anders handeln als bisher!“).

Bedeutungswandel des Wassers

Wasser war früher lebensnotwendig. Keine menschliche Ansiedlung erfolgte ohne entsprechende Wasserquellen. Oftmals musste das Wasser über längere Strecken herbeitransportiert werden, wodurch es sehr kostbar wurde. Heute wird mit reinem Trinkwasser problemlos das Auto gewaschen und die Klospülung betrieben. Wasser ist längst nicht mehr besonders kostbar. Eventuell kann jedes Kind ein Glas reines Trinkwasser probieren, um seinen wahren Geschmack zu testen.

Wasserkreislauf

Die natürliche Kreisbewegung des Wassers (Regen, Bäche, Flüsse, Meer, Verdunstung, Wolken, Regen) sollte unbedingt angesprochen und verdeutlicht werden, evtl. auch im Zusammenhang mit der "Gefährdung des Wassers".

Erscheinungsformen des Wassers

Das Wasser ist in der Lage, sein Erscheinungsbild ständig zu wechseln (Eis, Dampf, Wasser) und alle drei Aggregatzustände sind den Kindern auch bekannt. Worin hingegen überall Wasser enthalten ist, versetzt manche in echtes Staunen (in allen Pflanzen, allen Tieren, im Boden, in der Luft, ja sogar im Menschen).

Literaturverzeichnis

Fundamentale Literatur der Naturerlebnispädagogik:

CORNELL, Joseph, Mit Kindern die Natur erleben, Prien, 1987

KALFF, Michael, Handbuch zur Natur- und Umweltpädagogik, Tuningen, 1994

MURL (Ministerium für Umwelt, Raumordnung und Landwirtschaft des Landes Nordrhein-Westfalen), Naturerlebnisbroschüren für Kinder ("Wir erkunden den Boden", "Wir erkunden den Wald", "Wir erkunden die Wiese", "Wir erkunden den Teich"), Düsseldorf, 1991 – 1994

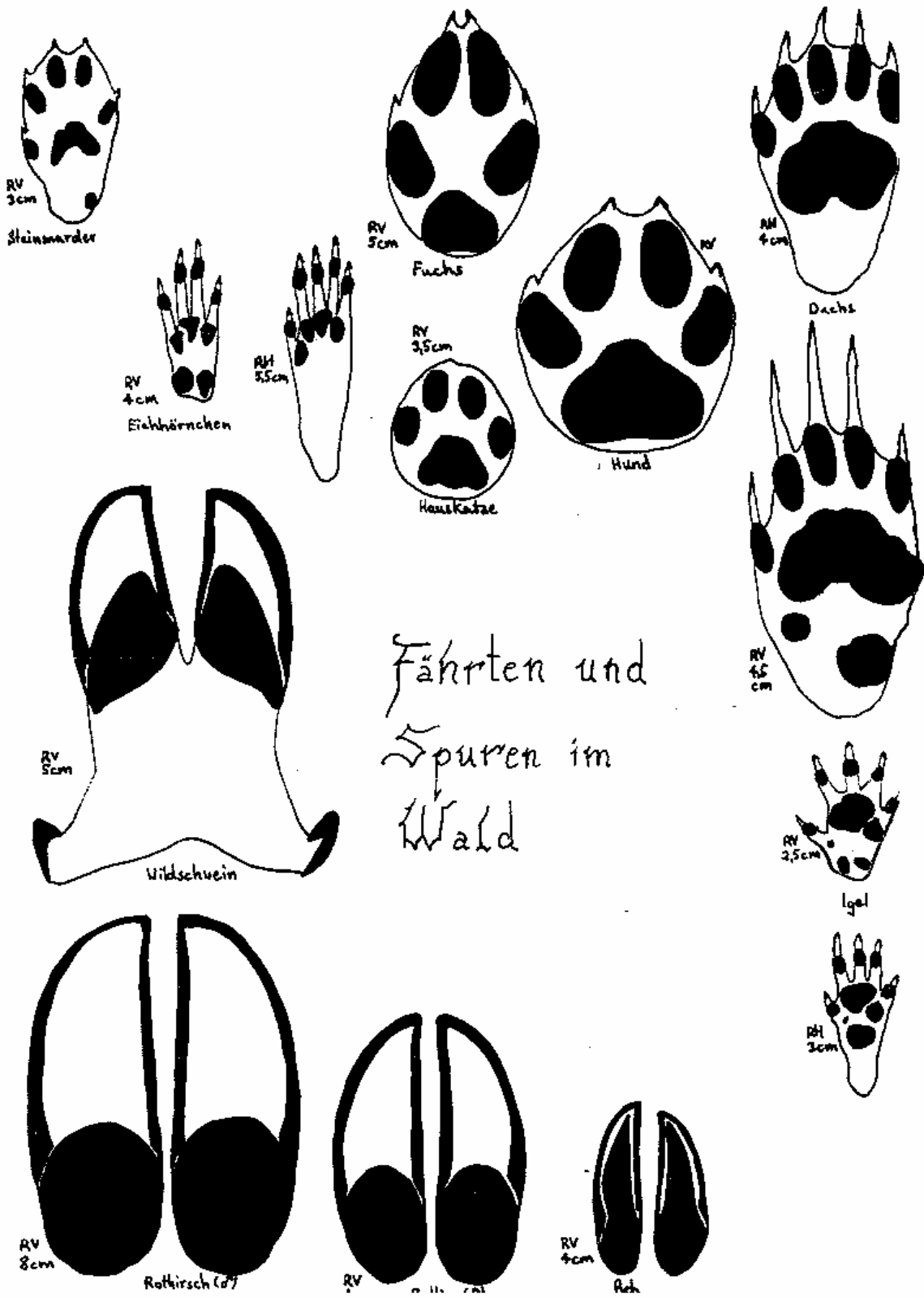
BUND, Spielplatz Umwelt - Wahrheiten über die Wiese, Freiburg, 1992

AICHELE, Dietmar, Was blüht denn da?, Stuttgart, 1985

REMMERT, Hermann, Ökologie, Heidelberg, 1989

ANHANG

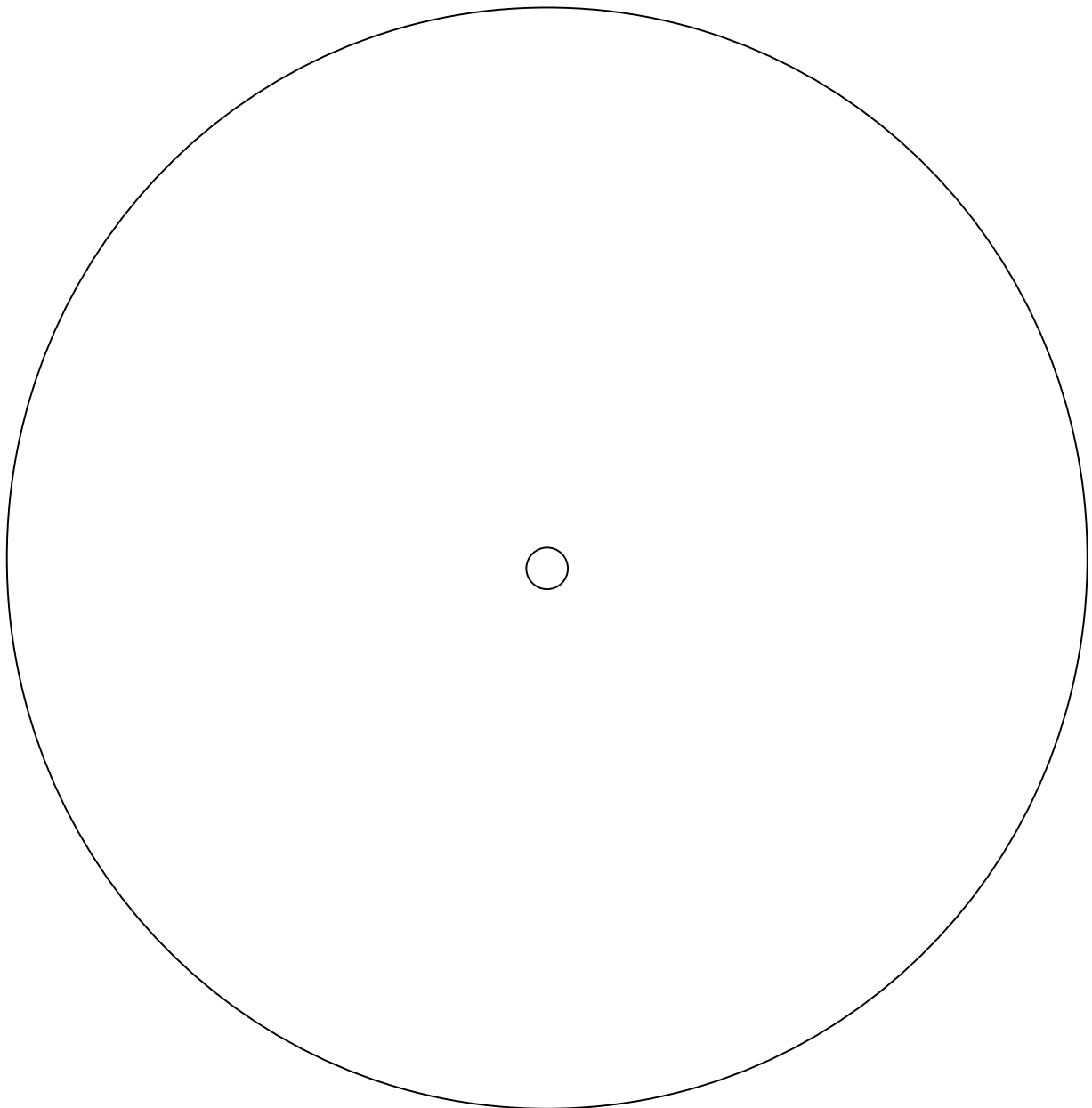
Auf den folgenden Seiten wird der Anhang der einzelnen Aktionsideen aufgeführt.



Fährten und
Spuren im
Wald

Fährten und Spuren im Wald

Waldkonzert



Waldbodenuntersuchung

Der Boden im Wald hat ganz besondere Eigenschaften, die Du mit dieser Untersuchung herausfinden kannst! Viel Spaß!

Die Blätter der Laubbäume fallen im Herbst von den Bäumen ab. Würden sie alle einfach auf dem Waldboden liegen bleiben, so wäre eine meterhohe Schicht auf dem Boden. Ist das so? Schau doch nach!

Die Laubschicht auf dem Waldboden ist ca.: _____ cm dick.

Die Laubblätter werden am Boden von vielen kleinen Tieren zerkleinert. Klebe hier Blätter ein, die noch nicht angeknabbert sind, halb verfallen sind und schon fast ganz zu Erde geworden sind:

ganzes Blatt angeknabbertes Blatt fast schon zu Erde gewordenes Blatt

Wenn Du die Laubschicht genau ansiehst, kannst Du sicherlich viele kleine Tiere darin entdecken, die alle sehr fleißig arbeiten. Versuche doch mal eines zu fangen!

Wenn du dafür eine Becherlupe nimmst, kannst Du es genau ansehen und auch anderen Kindern zeigen. Mit den Bestimmungsrädern kannst Du den Namen des Tierchens herausfinden.

Lass Dein Tierchen aber so bald wie möglich wieder frei, damit es keinen Schaden erleidet.

Welche Tiere hast Du selbst entdeckt oder bei anderen gesehen?

Schreibe die Namen hier auf:

Jetzt wollen wir mal sehen, wie viel diese Tiere bereits gearbeitet haben! Nimm dir ein "Schnappdeckelgläschen" und fülle drei cm Walderde hinein. Dann musst Du Wasser darauf gießen, bis das Glas fast voll ist. Es darf aber nicht überlaufen. Jetzt noch schnell den Deckel draufdrücken und dann kräftig schütteln. Das Glas muss nun einige Minuten ganz still stehen, damit die Erde darin sich beruhigen kann. Alle Steinchen der "Bodenprobe" fallen jetzt auf den Boden des Gläschens, denn sie sind schwerer als Wasser. Alle Blatteilchen schwimmen aber nach oben, weil Blätter leichter sind als Wasser.

Mach den gleichen Versuch zum Vergleich doch auch mit Ackerboden! Wenn alles in dem Glas sich beruhigt hat, kannst Du ja die einzelnen Schichten messen:

Waldboden:

Blattrestschicht (Humus): _____ cm Sandschicht (Mineralien): _____ cm

Ackerboden:

Blattrestschicht (Humus): _____ cm Sandschicht (Mineralien): _____ cm

Auf dem Ackerboden fehlen die "Waldbodentierchen", weil da ja auch kein Laub darauf fällt. Dort ist die Humusschicht viel dünner.

Diese Humusschicht ist auch ein wichtiger Wasserspeicher. Bei einem großen Regen kann der Waldboden sehr viel Wasser aufnehmen. Durch den Wald werden also Überschwemmungen verhindert. Dort wo der Wald fehlt, kann ein Regen wirklich gefährlich werden.

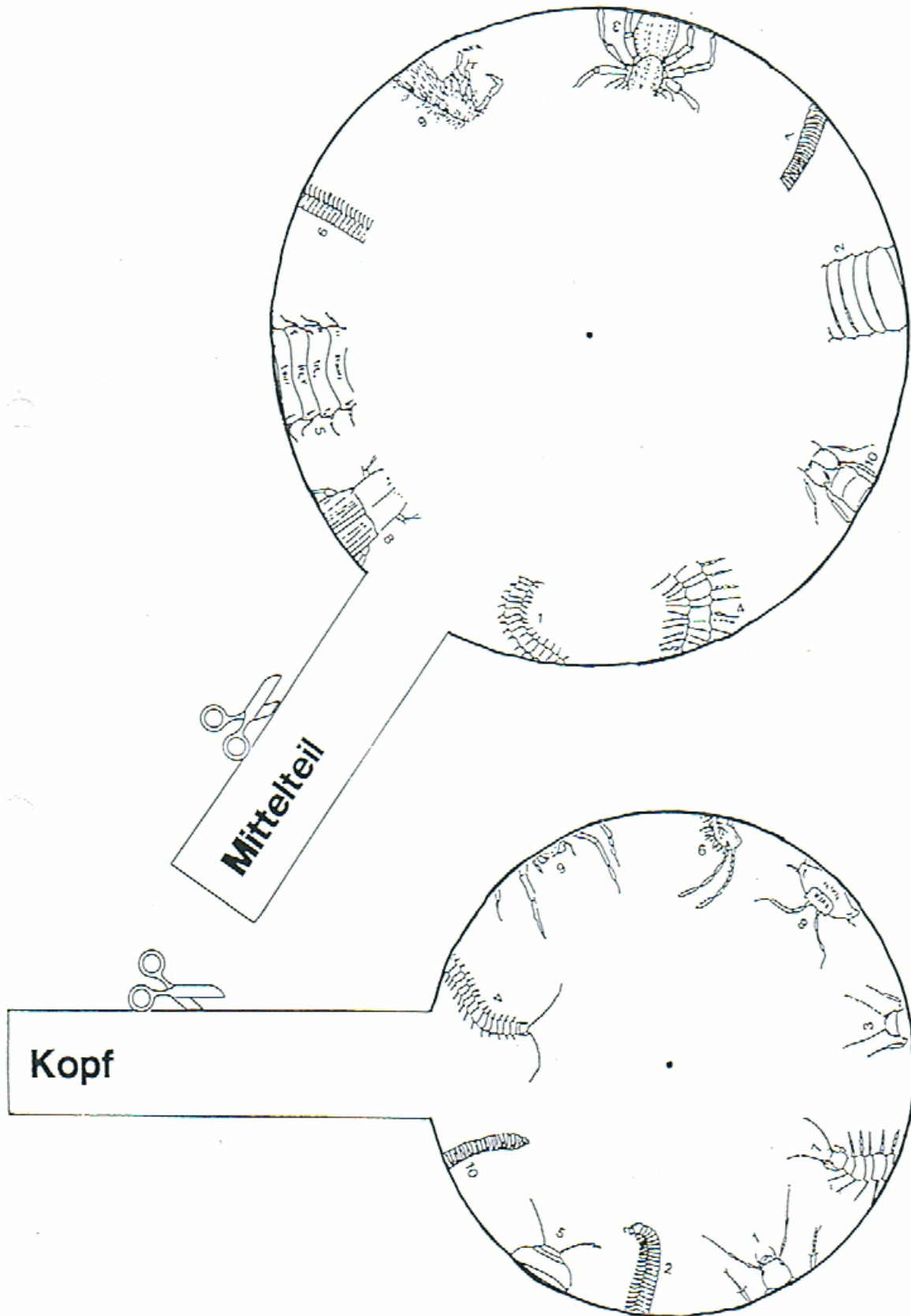
Tiere der Waldstreu

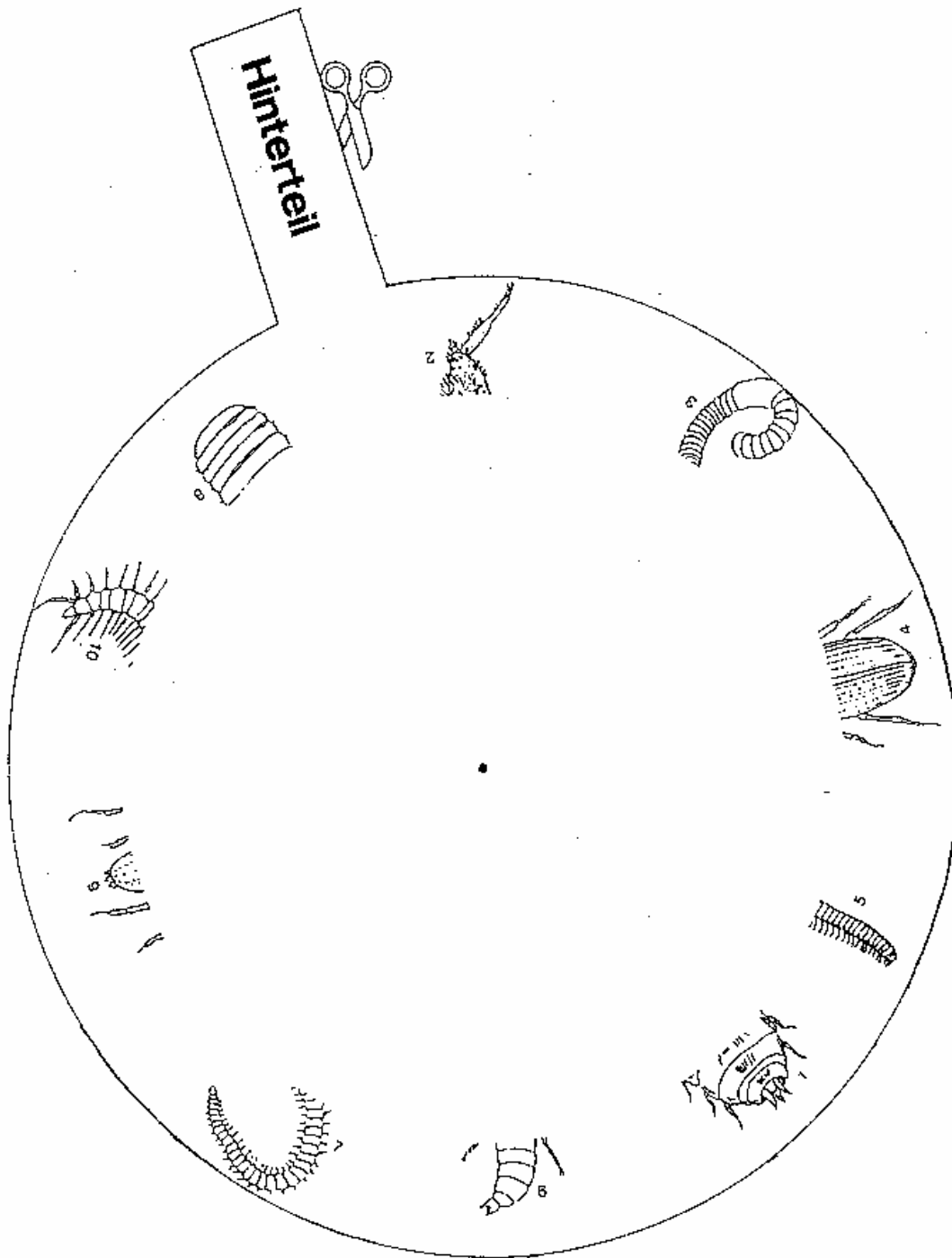
Stelle Kopf, Mittel- und Hinterteil des gefundenen
Tieres ein und erfahre sein Namen durch die
Zahlenkombination auf der Rückseite!

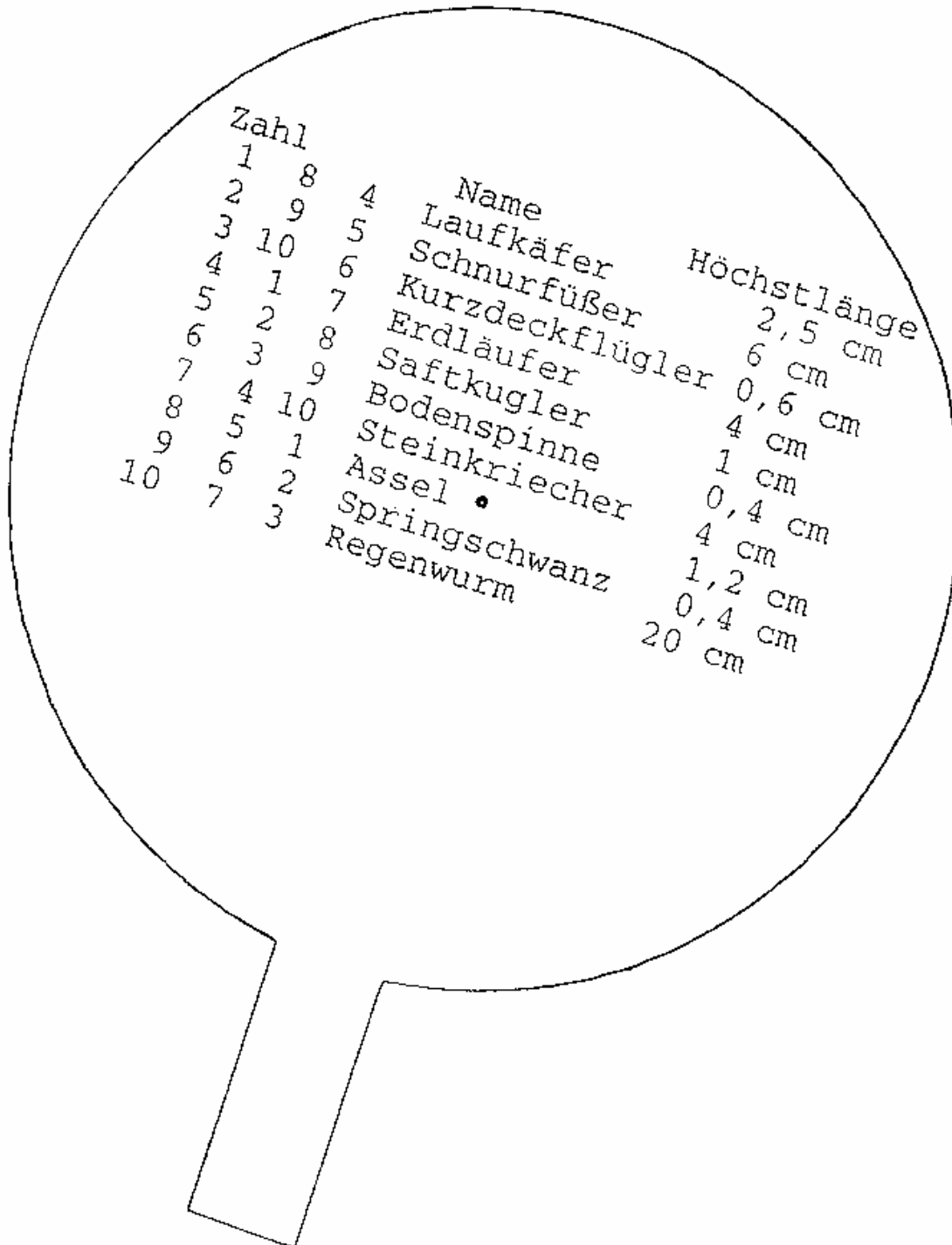


Alle Kreise ausschneiden und mit Paketklammer als Achse verbinden!

Tiere der Waldstreu
Anlage 4







Zahl	Name	Höchstlänge
1	Laufkäfer	2,5 cm
2	Schnurfüßer	6 cm
3	Kurzdeckflügler	0,6 cm
4	Erdläufer	4 cm
5	Saftkugler	1 cm
6	Bodenspinne	0,4 cm
7	Steinkriecher	4 cm
8	Assel •	1,2 cm
9	Springschwanz	0,4 cm
10	Regenwurm	20 cm

Rückseite zum ‚Hinterteil‘

Die Abenteuer eines Buntspechtes

-eine aktive Phantasiereise-

Benötigtes Material: Douglasien-/Lavendelzweig, Bonbons

Story:

Vor einiger Zeit traf ich im tiefen Wald den Zauberer Abrakadabraham. Er erzählte viel und gab mir ein Zauberkraut, durch das wir in Buntspechte verwandelt werden, und viel über sie lernen können. Ihr müsst es nur zwischen den Fingern zerreiben und daran riechen.

Aktionen:

Ein Zweig Douglasie oder Lavendel wird in die Runde gereicht, jedes Kind reißt sich ein Stück ab, zerreibt es und riecht daran.

Jetzt verwandeln wir uns langsam in Buntspechte. Natürlich sind wir alle noch Buntspechtbabys die noch wachsen müssen. Wir müssen alle unsere Köpfchen aus der Baumhöhle herausstrecken und uns laut bemerkbar machen, damit wir von unseren Eltern auch gefüttert werden. Wer am lautesten schreit bekommt zuerst etwas zum essen.

Kinder stehen zu dritt / zu viert zusammen, schreien laut: "Piep Piep", wer am lautesten schreit bekommt etwas essbares von dem Leiter in den Mund gelegt.

Wenn wir dann größer geworden sind, möchten wir natürlich unsere Baumhöhle verlassen. Zuerst müssen wir einmal unsere Flügel ausprobieren, schlagen sie nicht toll?

Der Spielleiter macht Bewegungen vor, die von den Kindern nachgeahmt werden. - mit den Armen schlagen. Erste KIX-Rufe!

Jetzt können wir nun alle fliegen, und müssen nur noch den Buntspechtruf lernen. Der lautet: KIX - KIX!, und wir rufen ihn immer wenn Gefahr droht. Wenn wir das alles können, dann lasst uns zum ersten Abenteuer aufbrechen!

Alle Kinder setzen sich nun auf den Boden, und bilden einen engen Kreis.

Jetzt lasst uns losfliegen! Da kommt ein großer Baum, wir müssen ausweichen, Kurve!!

KIX - KIX Arme schlagen, nach außen beugen, um Kurve anzudeuten. Beliebig viele Kurven und Kreise können geflogen werden.

Was kommt denn da vorne auf uns zu? Da sind ja ganz viele Menschen. Das ist eine Stadt. Manche Menschen laufen ganz hektisch durch die Straßen.

KIX - KIX! Mit den Händen wird schnell auf die Schenkel geschlagen um die Schritte nachzuahmen.

Andere Menschen laufen gemütlicher. Und da, diese lauten Blechtiere, die stinken auch!

Alle ahmen Autofahrer nach.

Also, diese Stadt ist doch echt ungemütlich für uns Buntspechte, kommt, lasst uns weiterfliegen! Noch ein paar Kurven, und schon sehen wir wieder etwas anderes. Doch was ist das? Viele komische Bäume - und alle ohne Äste. Aus allen Bäumen kommen Wolken raus. Da sind wir auch schon in einer Wolke drin: Igitt, stinkt das!! Das sind Schornsteine.

KIX - KIX! Alle Kinder deuten Husten an, und klopfen sich auf die Brust.

Also jetzt haben wir doch echt genug von der Stadt, von den Menschen und ihren stinkenden Autos. Lasst uns wieder in den Wald fliegen, ich hab auch einen Bärenhunger! Wir müssen nochmals über die Stadt fliegen, viele Kurven, bis wir endlich wieder im ruhigen, schönen Wald sind. Wir fliegen jetzt zu einem toten Baum, und suchen in seiner Rinde nach Futter. Manche setzen sich auch auf Ameisenhaufen. Und was finden wir da?

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| - eine Raupe | <i>HMMM! Bauchreiben</i> |
| - einen Käfer | <i>HMMM! Bauchreiben</i> |
| - eine Dose | <i>BÄÄH! Kopfschütteln</i> |
| - einen Kiefern Samen | <i>HMMM! Bauchreiben</i> |
| - eine Tüte | <i>BÄÄH! Kopf schütteln</i> |
| - eine Ameise | <i>HMMM! Bauchreiben</i> |
| - einen Autoreifen | <i>BÄÄH! Kopfschütteln</i> |

So, jetzt sind wir alle satt, und möchten uns gerne ausruhen. Wir fliegen darum wieder zu unserer "Geburtshöhle" zurück.

Flügelgefalter / Kurven, um Bäumen auszuweichen / KIX - KIX!

Doch was ist hier los? Da wohnt ja bereits die Fledermaus drin. Naja, die muss ja auch irgendwo wohnen, und selbst kann sie sich keine Höhle bauen. Sie braucht unsere Höhle dringend. Jetzt müssen wir uns halt eine neue Höhle bauen. Dafür suchen wir uns aber den schönsten Platz im Wald aus. Lasst uns mal ganz hoch fliegen, um den Wald von oben anzuschauen.

Anlage 5, Seite 3

Zurücklehnen, um nach oben zufliegen, und oben auch kräftiger mit den Flügeln schlagen.

Da vorne ist ein schöner Platz, dort wollen wir unser neues Zuhause bauen. Auf geht's!

Vorlehnen, um nach unten zufliegen

Hier an unserem Lieblingsplatz sind alle Bäume viel zu dünn um Höhlen darin zu bauen. Wir können leider nicht hier bleiben, denn wir brauchen eine Höhle! Lasst uns mal das Reh fragen, wo der Wald mit den dicken Bäumen ist, es kennt sich gut aus, hier im Wald.

Kurven fliegen bis zur Lichtung.

Auf der Lichtung steht das Reh. "Hallo Reh, sag mal, wo ist denn der Wald mit den dicken Bäumen? Wir suchen nämlich ein neues Zuhause, da in unserer alten Höhle die Fledermaus wohnt."

Alle Kinder deuten das Gehörn eines Rehes an.

"Ja, der Wald mit den dicken Bäumen, der ist dort, über dem Fluss, immer geradeaus!" "Danke Reh, und hab allzeit saftiges Gras!". Lasst uns schnell über den Bach fliegen.

Kurven / Bäume / KIX - KIX!

Ach seht, da ist schon der Bach, und gleich sind wir auch in unserem neuen Wald. Hier sind die Bäume wirklich schon dick. Hier können wir tolle Höhlen bauen! Dort drüben steht der größte Baum des ganzen Waldes, lasst uns in ihm wohnen.

Alle Kinder schauen nach oben, um den großen Baum zu sehen.

Jetzt haben wir viel Arbeit vor uns, lasst uns sogleich damit beginnen.

Jedes Kind meißelt nun mit zugespitzter Hand auf den Rücken seines Vordermannes. Nach einer weile sind wir fertig.

Jetzt ist unser Werk vollendet, unser Spechthaus ist fertig. Ach, war das ein anstrengender Tag. Nun müssen wir uns erst einmal richtig ausruhen. Gute Nacht!

Zum Abschluss wird nochmals das "Zauberkraut" verteilt, um die Kinder wieder zurückzuverwandeln.

Eulen und Krähen

Naturerlebnis-Fangspiel nach J. Cornell

Krähen freuen sich über Ulk und Schabernack, was Eulen nicht leiden können und die Krähen deshalb verfolgen. Bei wahren Aussagen fühlen sich die Eulen wohl und werden darum von den Krähen verfolgt.

Aussagen:

Der Kuckuck lässt seine Eier von anderen Vögeln ausbrüten!	wahr
Rehe knabbern im Winter gerne an der Baumrinde!	wahr
Igel übernachten auf Bäumen!	falsch
Wildschweine graben (suhlen) nach Futter!	wahr
Rehe überwintern in Höhlen!	falsch
Wildschweine klettern!	falsch
Eulen brüten schon im Februar!	wahr
Der Kuckuck baut Baumhöhlennester!	falsch
Spechte bauen Baumhöhlen!	wahr
Der Haselnussstrauch blüht im Februar/März!	wahr
Hirschkäfer röhren während der Brunft!	falsch
Fichtenzapfen hängen nach unten/Tannenzapfen stehen nach oben!	wahr
Eichen sind Nadelbäume!	falsch
Hohltauben sind hohl!	falsch
Der Uhu ist der Bruder von Pattex!	falsch
Eichhörnchen knabbern gerne Baumsamen!	wahr
Eichhörnchen legen sich Vorräte für den Winter an!	wahr
Spechthöhlen werden nur einmal bewohnt!	falsch
Der Kleiber läuft kopfunter am Baumstamm!	wahr
Der Regenwurm frisst niemals altes Laub!	falsch

Wiesenbrief

Hallo Kinder,

neulich habe ich erfahren, dass ihr mich besuchen wollt. Das hat mich natürlich echt gefreut, ist ja klar. Endlich schauen mich mal Menschen an, nicht nur diese Kühe.

Ach, über diese Kühe könnte ich euch so ein Liedchen singen, ehrlich. Die fressen die schönsten Gräser und Blumen ab und zertrampeln mich. Ich sehe dann immer völlig zerzaust aus, schrecklich. Aber ich will euch nicht die Ohren volljammern, mir geht's doch ganz gut. Hier ist nämlich voll was los, echt! Total viele Schiffe fahren hier vorbei, und manchmal kommt der Rhein sogar mich besuchen - dann ist Hochwasser. Bei Hochwasser sind ganz viele Vögel hier bei mir, die finden dann viel Nahrung auf mir. Da träume ich immer, ich wäre ein gepflegtes Vogelrestaurant, das ist ein tolles Gefühl.

Und ihr solltet mal die vielen Schmetterlinge sehen, die durch mich leben können! Manchmal geht es hier aber auch ganz schön spannend zu, wenn ein Mäusebussard oder ein Turmfalke auf die Jagd geht. Dann rennen die Mäuse ganz schön kopflos durcheinander, und es ist sehr spannend zu sehen, wie die Jagd zu Ende geht. Ich freue mich ja immer, wenn die Maus entwischen konnte, aber der Vogel muss dann weiter hungern.

Auch nachts ist hier der Bär los, Nachtfalter, Kaninchen, Wiesel und viele andere Tiere durchstreifen mich auf der Suche nach Nahrung. Teilweise ist hier so viel los, dass ich kaum schlafen kann.

Ja ich bin schon ein wenig stolz auf den Lebensraum den ich vielen Tieren und Pflanzen bieten kann.

Und jetzt endlich kommt ihr mich besuchen, und wollt alles beobachten was ich zu bieten habe. Also ich strengte mich mächtig an, damit ihr auch Spaß mit mir habt. Nur trampelt bitte nicht alles nieder, wie die Kühe, lauft am besten hintereinander durch mich, wie die Gänse im Gänsemarsch.

Jetzt wünsche ich euch gutes Wetter und viele Beobachtungen!

Eure Wiese!!!

„Wir haben uns zum Fressen gern“ Erlebnisse eines Starenschwarms

Rahmengeschichte

Spielbeschreibung

1. Wir verwandeln uns in Stare:

Der Spielleiter erzählt:
Letztens habe ich einen mächtigen Zauberer getroffen, der mir ein paar sehr wirksame Zauberkräuter mitgegeben hat. Wenn wir ihren Duft einatmen, verwandeln wir uns alle in Stare und können viel über das Leben eines Stares lernen.

2. Flugübungen

Jetzt wo wir uns in Stare verwandelt haben, müssen wir natürlich lernen, wie sich ein Star bewegt.

Als erstes probieren wir unsere neuen Flügel aus. Erst mal ganz vorsichtig und dann schon etwas stärker, denn wir wollen ja richtig fliegen lernen.

Das scheint ja schon ganz gut zu funktionieren,
aber um Futter suchen zu können, müssen wir nicht nur fliegen lernen, sondern auch lernen, wie wir uns auf dem Boden bewegen können.

Stare hüpfen mit beiden Beinen gleichzeitig über den Boden, das üben wir jetzt auch mal.

Zum Schluss kommen wir noch zum Schnabel, lasst uns mal versuchen, was man damit alles anstellen kann, außer ihn auf und zu zu machen.

Spielbeschreibung

Material: Kräuter

Der Spielleiter gibt jedem Mitspieler etwas von den Kräutern.
Diese zerreiben die Spieler und riechen daran.

Der Spielleiter macht Bewegungen vor, die die Spieler
- mit den Armen schlagen, zuerst langsam, dann immer schneller

- mit beiden Beinen hüpfen

- mit den Händen einen Schnabel formen.

Rahmengeschichte

Wir können versuchen etwas damit weiterzugeben, wie beim Füttern. Und die anderen Stare schnäbelnd zu begrüßen.

3. Die Stare fliegen los

Nachdem wir nun die Grundfertigkeiten eines Stares erlernt haben, können wir uns auf den Weg zu unseren Nistplätzen machen.

Zunächst steigen wir hoch in die Luft und fliegen los.

Wir machen eine Linkskurve, eine Rechtskurve und versuchen anschließend einen Sturzflug.

Plötzlich erwischt uns eine Böe.

Nun stoßen wir noch unseren Warnschrei aus.

Nach einiger Zeit kommt ein Wald in Sicht. Über ihm sehen wir einen Uhu kreisen,

Einer stößt den Warnschrei der Stare aus, in den die anderen schnell einfallen.

Da wir ein starker Schwarm sind, fliehen wir aber nicht, sondern greifen den Uhu im Sturzflug an.

Nachdem wir ihn vertrieben haben, sind wir dem Boden schon bedrohlich nahe gekommen, wir müssen unseren Sturzflug abfangen und unter den Bäumen durchfliegen.

Hinter dem Wald kommen wir auf eine schöne Wiese, durch die ein Bach fließt

Spielbeschreibung

- mit dem nachgeahmten Schnabel etwas weitergeben (z.B. ein Stück Holz)
- die anderen Mitspieler "schnäbelnd" begrüßen

Alle Spieler sitzen hintereinander im Kreis. Der Spielleiter macht zu der Geschichte passende Bewegungen oder Geräusche vor, die die anderen nachmachen.

- zurücklehnen
- nach links lehnen
- nach rechts lehnen
- weit nach vorne beugen

-ein Stück zur Seite rücken

- laut "RAH" schreien

- Ruf der Uhus nachahmen

"RAH" schreien

- stark nach vorn beugen

- zurücklegen

- ducken

- mit den Armen die Wellenbewegung nachmachen

Rahmengeschichte

Hier können wir verschiedene Tiere beobachten:

- eine Biene
- einen Frosch
- einen Storch

Hier können wir uns aber auch ein wenig ausruhen, etwas trinken und auf dem angrenzenden Acker nach Nahrung suchen. Wir finden:

- Würmer
- Käfer
- eine Plastiktüte
- Getreidekörner
- eine alte Dose

Nach dem wir uns gestärkt haben, könne wir jetzt weiterfliegen.

Nach kurzer Zeit überfliegen wir eine Stadt, in der wir uns auf einem Baum niederlassen.

Von hier aus können wir viele interessante Dinge beobachten:

- Autos
- viele Menschen. Manche machen einen gemütlichen Stadtbummel, andere eilen gehetzt durch die Stadt.

Nach einiger Zeit wird uns der Lärm jedoch zuviel und wir fliegen weiter.

Plötzlich ragen zwei riesige Schornsteine vor uns auf.

Wir müssen schnell steil aufsteigen, können aber der Rauchsäule nicht mehr ausweichen.

Nachdem wir auch dieses Hindernis überwunden haben, erreichen wir endlich unsere Nistplätze und sinken erschöpft in unsere Nester und freuen uns schon auf unseren nächsten Ausflug.

Spielbeschreibung

- summen
- quaken
- mit den Armen den Schnabel nachbilden

- wie oben einen Schnabel mit den Händen formen und auf dem Boden picken. Nennt der Spielleiter etwas vom Speiseplan der Stare sagen alle "Mmh!", nennt er etwas, das Stare nicht fressen, rufen alle "Bäh"

-zurücklegen

- mit den Armen einen Baum darstellen

- pantomimisch autofahren

- mit den Händen die Geräusche der Schritte nachahmen

- zurücklehnen und einige der anderen Flugmanöver einbauen

- sehr weit zurücklehnen

- husten

Rahmengeschichte

Im Schlaf träumen manche Stare davon, wie es wäre, wenn sie eines der Tiere wären, die sie heute gesehen haben.

4. Am Nistplatz

Wie wir bereits gesehen haben, greifen Stare ihre Feinde aktiv an, wenn sie eine Möglichkeit sehen, den Sieg davonzutragen. Hier am Nistplatz sind unsere größten Feinde die Katzen, die unsere Nester plündern wollen. Damit wir uns verteidigen können, hält immer ein Star Wache und gibt uns Bescheid, ob wir fliehen sollen oder ob wir den Angriff wagen können.

Um unsere Feinde nicht vorzuwarnen, müssen wir allerdings einen Code ausmachen.

Immer wenn der Wächter eine wahre Aussage macht, greifen wir an. Macht er aber eine falsche, so ergreifen wir die Flucht.

Neben der Verteidigung, liegt die Hauptaufgabe der Stare natürlich in der Aufzucht ihrer Jungen. Dieser Aufgabe wollen wir uns jetzt auch widmen,

Spielbeschreibung

Material: Zettel mit den Namen der Tiere (Biene / Frosch / Storch / Star)
Jeder Spieler zieht einen Zettel und stellt "sein" Tier pantomimisch dar. Die Spieler finden sich in den entsprechenden Gruppen zusammen.

Für dieses Spiel muss der Spielleiter die Hälfte der Mitspieler in Katzen verwandeln.

Die beiden Gruppen stellen sich in zwei Reihen im Abstand von etwa 3 m gegenüber auf.

Macht der Spielleiter eine wahre Aussage, so versuchen die Stare die Katzen zu fangen, macht er eine falsche, so müssen die Katzen die Stare fangen. Am Schluss des Spiels müssen selbstverständlich alle übrigen Katzen wieder in Stare verwandelt werden.

Mögliche Aussagen:

- Stare haben vier Beine
- Stare leben gesellig
- Stare fressen nur Käfer und Regenwürmer
- Stare greifen ihre Feinde an
- Stare sehen auch im Dunkeln
- Stare haben ein schwarzes, manchmal bunt schimmerndes Gefieder

Rahmengeschichte

unsere Jungen müssen nämlich noch viel lernen. Am einfachsten lernen sie durch Nachahmen.

Nach den Aufregungen der vergangenen Tage feiern die Stare, die ja bekanntlich sehr fröhliche Vögel sind, ein ausgelassenes Fest, auf dessen Höhepunkt der große Starentanz getanzt wird.

Kennt ihr schon den Starentanz mit den Händen am Kopf.

Kennt ihr schon den Starentanz mit den Händen am Rücken.

Kennt ihr schon den Starentanz, mit den Händen an der Schwanzfeder

Kennt ihr schon den Starentanz mit den Händen an den Beinen.

Kennt ihr schon den Starentanz mit den Händen an den Zehen.

Wir tanzen jetzt den Starentanz,
Starentanz, Starentanz.

Wir tanzen jetzt den
Starentanz, Staren - Starentanz
HEY

Spielbeschreibung

- Die vier Gruppen stellen sich je in einen Kreis mit dem Rücken zur Mitte auf. Nun macht der erste eine Bewegung, die wie bei dem Spiel "Stille Post" weitergegeben wird. Nach Möglichkeit sollte jeder einmal eine Bewegung vormachen.

naturschutzjugend

Nordrhein-Westfalen

Landesgeschäftsstelle NW

Am Lippeglacis 10

46483 Wesel

_ (02 81) 2 55 04

Wo sich die Hummeln tummeln

Stationen aus dem Leben einer Hummel

Spielerisch aufgearbeitet von Susanne Simon und Klaus Poggemann

Die Hummel mit ihrem plumpem, pelzig behaarten Körper ist als ausgesprochen gutmütiges Insekt bekannt. Aber schon die Tatsache, dass sie zur Familie der Echten Bienen zählt, wissen (fast) nur noch Fachleute. Zu dieser Familie gehört auch die Honigbiene, die uns wesentlich besser bekannt ist.

Ausgehend von "unserer kleinen Hummel" wird in der nachfolgenden Spielekette das Leben in der Natur dargestellt. Geburt und Aufzucht, Räuber-Beute-Beziehung, Nahrungsbeschaffung, Schutz vor Feinden und die Kommunikation untereinander sind die angesprochenen Themen.

Die Spieldauer für diese Spielekette beträgt ca. 45 -60 Minuten. Es sollten mindestens 12 Mitspieler teilnehmen. Für die Einleitung ist ein großes Bild einer Hummel von Vorteil. Ansonsten wird an Material nur eine Augenbinde benötigt. Lediglich ausreichend Platz muss vorhanden sein. Das gilt vor allem für die Fangspiele.

Viel Spaß beim Spielen!

Rahmengeschichte

1. Was wisst Ihr über Hummeln?

Ihr wisst schon eine Menge über die Hummel. Aber was sich im Leben einer Hummel so alles ereignet, das wollen wir nun gemeinsam im Spiel erleben.

2. Wie alles Anfang:

- Es war einmal ein Hummelkind, das lag noch ganz zusammengekauert in seinem Ei.

Spielbeschreibung

Sammeln der bekannten Merkmale, möglichst anhand eines mitgebrachten Bildes.

Alle MitspielerInnen stehen frei im Raum und werden aufgefordert die folgenden Situationen nachzuspielen.

Alle MitspielerInnen versuchen sich so auf den Boden zu legen, als lägen sie in einem Ei.

Rahmengeschichte

- Es hatte viel Mühe die weiche Schale aufzureißen, doch mit letzter Kraft schaffte es doch.

- Aus dem Ei war eine Larve geworden, die bald versuchte das ganze Hummelnest zu erkunden.

Aber auch die Larve wuchs heran und zog sich schließlich, als sie dick und fett geworden war, in eine Wachswabe zurück, um sich dort auszuruhen.

- Eigentlich sollte es ja nur ein Erholungsschlaf werden, aber als das Hummelkind schließlich aufwachte, da merkte es, daß es plötzlich Beine, Flügel, Fühler und einen dichten Pelz hatte.

- Es kroch aus seiner Wabe. Es konnte viel schneller laufen als je zuvor. Es hatte noch nicht begriffen, dass es zu einer richtigen Hummel geworden war.

- Als es schließlich am Ausgang des Hummelnestes Licht sah, lief es darauf zu, bis es merkte, daß sich vor ihm eine ganz neue unbekannte Welt auftat. Wie von selbst öffnete es seine Flügel und begann seinen Flug in die weite unbekannte Welt, in der es viele Abenteuer zu bestehen hatte.

Spielhandlung

Alle versuchen sich aus dem Ei zu befreien, doch man stößt an eine (imaginäre) weiche Schale, die schließlich doch aufgerissen wird.

Alle kriechen wie eine Larve durch den Raum.

Es werden Vierer-Gruppen gebildet. Drei MitspielerInnen bilden ein Wabe, in die die Larve (vierte MitspielerIn) hineinkriecht.

Wabe: 2 MitspielerInnen bilden auf dem Boden liegend ein U. MitspielerIn Nr.3 legt sich wie im Liegestütz quer darüber, sodass eine richtige Höhle entsteht.

Die Mitspielerinnen sollen sich gegenseitig den "dichten Pelz" erfühlen - sich in den Haaren wuscheln.

Alle MitspielerInnen laufen durch den Raum.

Die MitspielerInnen rempeln sich beim Laufen leicht an und beginnen dann mit den Armen die Flügelbewegung nachzuahmen und einen Summ-Laut von sich zu geben.

Rahmengeschichte

3. Als erstes musste unsere kleine Hummel lernen, daß es in der Welt viele Feinde gibt. Aber es gibt auch große Tiere, die Angst vor Hummeln haben. Deshalb spielen wir:

Hummeln, Frösche, Hunde

- Die Hunde fangen die Frösche!
- Die Frösche fangen die Hummeln!
- Und die Hummeln stechen die Hunde!

4. Nach diesem Abenteuer will unsere Hummel erst einmal Nektar sammeln und gerät dabei in ihr nächstes Abenteuer:

Unter den vielen Pflanzen gibt es auch einen Insektenfresser mit besonders süßem Nektar. Doch wehe die Pflanze merkt, daß man ihr Nektar klauen will.

Spielbeschreibung

- Für dieses Fangspiel werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet.
- Jede Gruppe spricht sich ab, welches der drei Tiere sie darstellen möchte.
- Dann stellen sich die Gruppen im Abstand von ca. 1 Meter in der Mitte des Spielfeldes gegenüber.
- Auf Kommando werden erst alle Tiere nacheinander dargestellt:
Hummeln: Schnelles schlagen mit den Armen (Flügel) und summen
Frösche: Mehrmaliges hüpfen und quaken.
Hunde: Schwanzwedeln mit einer Hand am Gesäß und bellen.
- Als viertes stellen die beiden Gruppen gleichzeitig, das von ihnen ausgewählte Tier dar.
- Nun gilt es entweder seine Beute zu fangen oder sich selbst in die sichere Zone am Ende seiner Spielhälfte zu retten.
- Stellen beide Gruppen das gleiche Tier dar, so müssen sie sich zurückziehen und ein neues Tier darstellen.
- Wer gefangen wurde, darf bei seinen Fängern mitspielen.
- Das Spiel endet, wenn eine Gruppe "ausgerottet" wurde oder vom Spielleiter abgebrochen wird. Für den oben angegebenen Zeitrahmen sollte das Spiel nach ca. 10 Absprachen (und Fangversuchen) abgebrochen werden.

EinE MitspielerIn bekommt als Insektenfressende Pflanze die Augen verbunden¹ und wird auf einen Stuhl gesetzt.

Unter dem Stuhl befindet sich der Nektar in Form eines beliebigen Gegenstandes.

Rahmengeschichte

Dann schlägt sie erbarmungslos zu und verspeist den Eindringling.

5. Zurück im Hummelnest gibt es große Aufregung:

Die Schmarotzerhummeln bedrohen das Nest und wollen die Arbeitshummeln zwingen, die eigene Brut aufzuziehen. Deshalb trauen sich die Hummeln nur noch zu zweit hinaus. Leider sind die Hummeln nur geschützt, wenn sie zu zweit sind.

Hakt sich eine dritte Hummel ein, so muss die Hummel an der anderen Seite allein weiterfliegen und kann abgeschlagen werden.

Leider können Hummeln nicht reden. Aber wenn sie sich etwas zu sagen haben, dann tanzen sie sich die Botschaft vor.

Spielbeschreibung

Die anderen MitspielerInnen (die Hummeln) müssen nun versuchen möglichst geräuschlos an den Nektar heranzupirschen und ihn der Pflanze entreißen.

Wenn die Pflanze jedoch eine Hummel bemerkt, kann sie das Zuschnappen der Falle symbolisieren, indem sie auf die entsprechende Person zeigt. Die "gefressene Hummel" erstarrt an Ort und Stelle.

Die Hummel, die den Nektar erwischt hat, darf als nächstes den Insektenfresser spielen.

Die Hummeln stellen sich paarweise auf und haken sich ein. Den anderen Arm stemmen sie in die Hüfte, sodass sich eine Öse ergibt.

Ein Paar hat sich nicht eingehakt, die Schmarotzerhummel und eine Arbeitshummel.

Die Arbeitshummel rettet sich, indem sie sich bei einem Paar einhängt. Der Teil des Paares, an dem sie sich nicht eingehängt hat, kann nun abgeschlagen werden, bis er sich bei einem anderen Paar eingehängt hat.

Wird jemand abgeschlagen, dann wechseln die Rollen zwischen Jäger und Gejagtem.

Die Mitspielerinnen werden in gleichgroße Gruppen aufgeteilt.

Jedes Gruppenmitglied stellt eine kurze Bewegungsfolge seiner Gruppe vor. Alle Bewegungsfolgen einer Gruppe werden zu einem kurzen Tanz zusammengefasst und von der

Rahmengeschichte

7. Schließlich wird es Herbst. Die Königin hat bereits ihre NachfolgerIn bestimmt und die Hummeln begeben sich zur Ruhe. Jede Hummel träumt noch einmal von ihren schönsten Abenteuern ...

- wie sie ganz eng im Ei gekauert lag,
- wie sie Mühe hatte die weiche Schale aufzureißen,
- wie sie als Larve das Nest zu erkundet hatte und sich dann müde in die Wabe zurückgezogen hatte,
- wie sie gemerkt hatte, daß sie einen dichten Pelz hatte,
- wie es war als sie plötzlich schnell laufen und sogar fliegen konnte,
- wie sie mit Hunden und Fröschen gekämpft hatte,
- an ihr Abenteuer mit der Insektenfressenden Pflanze
- und an Ihren Kampf mit der Schmarotzerhummel.
- Schließlich fällt ihr noch ein, wie sie sich mit den anderen Hummel auf der Wiese getroffen hat und sie sich ihre "Geschichten" erzählt haben.

Doch dann kommt die Kälte. Aber im nächsten Jahr wird die neue Königin ein neues Nest gründen und dann gibt es eine neue kleine Hummel!

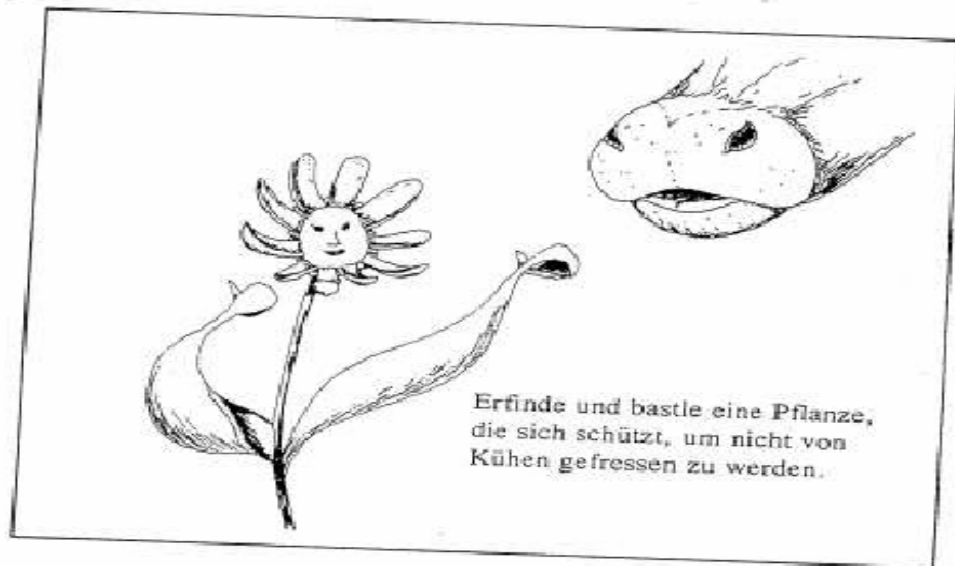
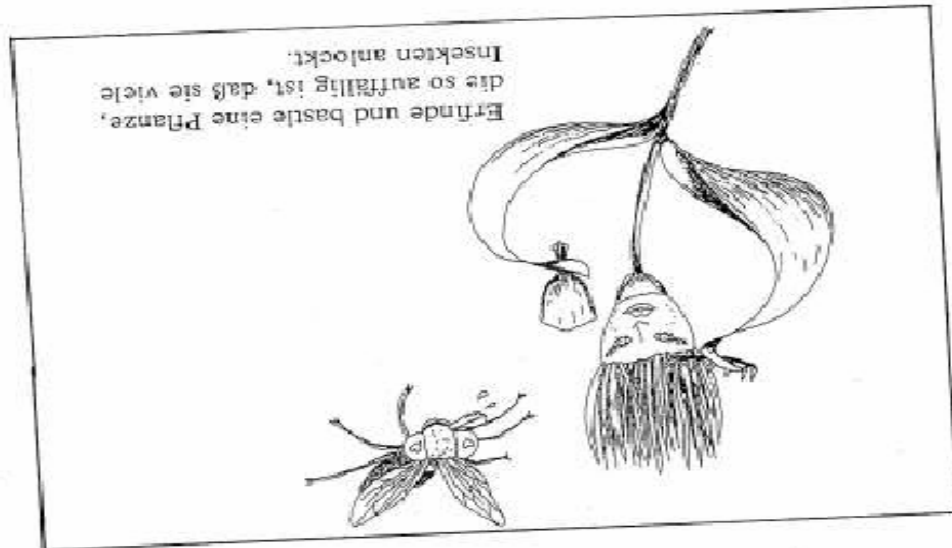
Spielbeschreibung

Gruppe einstudiert.
Wenn alle Gruppen ihren Tanz fertig haben, werden sie in die "Natur" entlassen. Immer wenn sich jetzt zwei Gruppen treffen, tanzen sie sich ihre "Botschaft" vor.

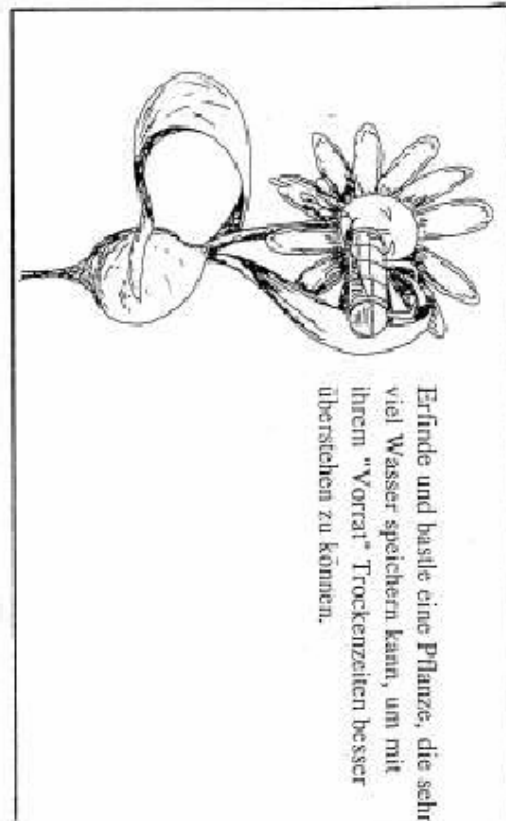
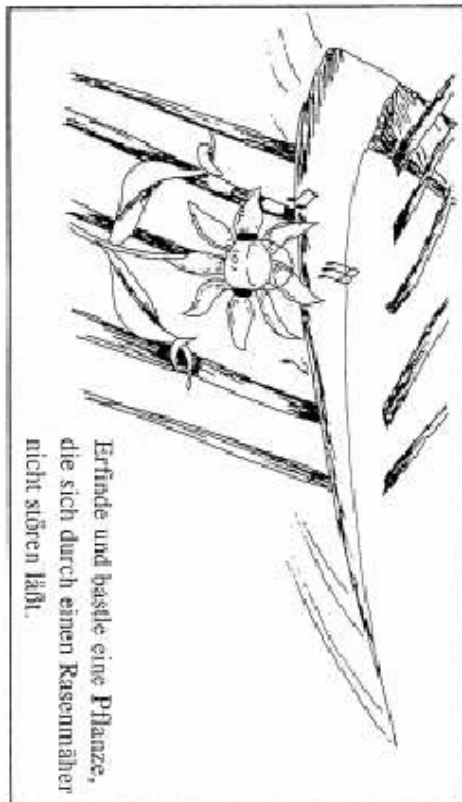
Alle Mitspielerinnen kommen im Kreis zusammen und hocken sich auf den Boden.

¹ Achtung: Durch die Schleimhäute der Augen können Krankheiten übertragen werden. Deshalb bei mehrfacher Verwendung der Augenbinde ein Papiertaschentuch o.ä. zwischen Augen und Binde legen.

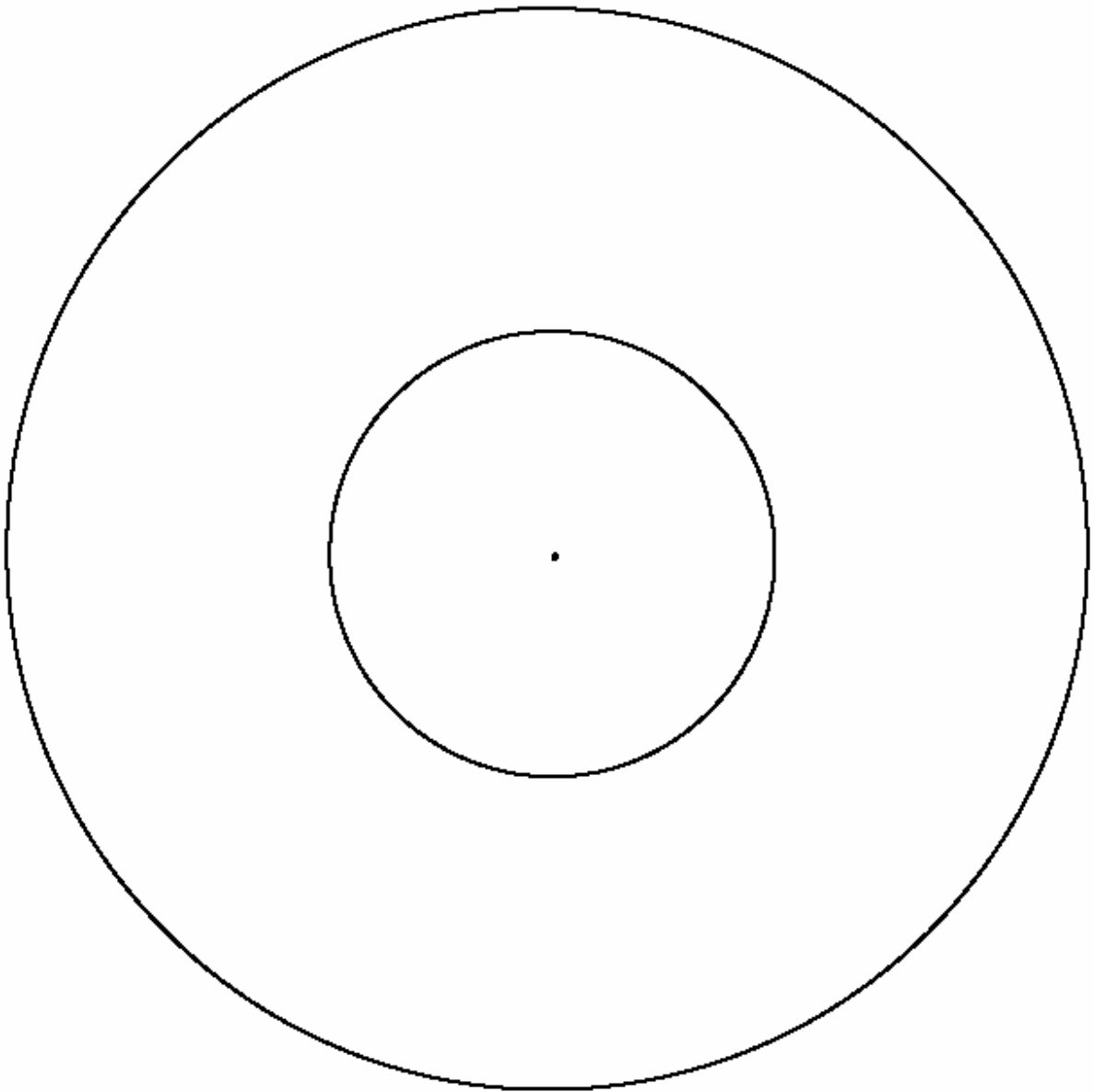
Anhang 10

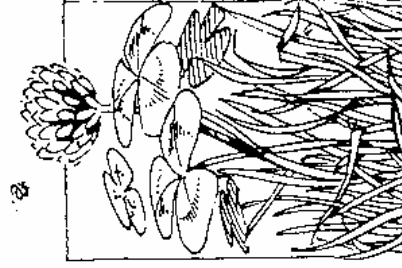
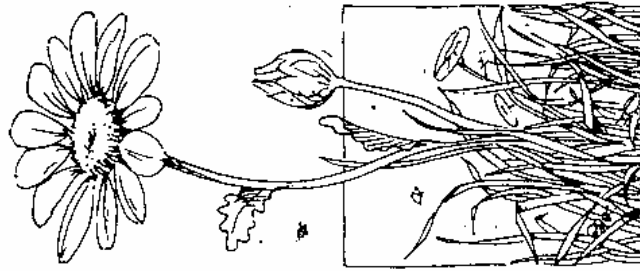
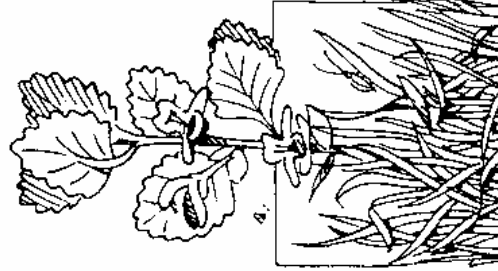
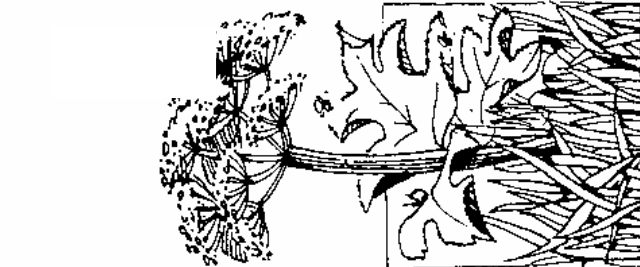
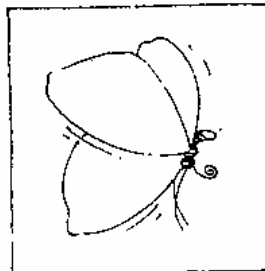
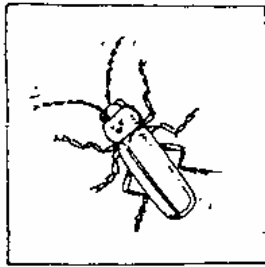


Aufträge zum ‚Pflanzenbasteln‘



Wiesenkonzert





Was fliegt wohin?

Viele Insekten der Wiese besitzen bestimmte Einrichtungen (Organe) mit denen sie Nahrung (Nektar und Pollen) auf den Pflanzen sammeln. Diese Organe sind verschieden lang und dick und können nur bei bestimmten Blüten benutzt werden.

Eine Wiese mit vielen verschiedenen Pflanzen bietet also auch vielen verschiedenen Insekten einen Lebensraum.

Versuche doch einmal herauszufinden, welche Insekten auf welchen Blüten Nahrung sammeln! Wenn Du beobachtet hast, auf welchen Blüten die Hummel, der Schmetterling, die Biene und der Käfer fressen, dann kannst Du die Bilder mit Strichen verbinden.

Viel Spaß!!

Was fliegt wohin?

Bestimmungshilfe ‚Morphologie und Gewässergüte‘ Anlage 13

Vorgehen

Der Morphi-Test

Schlüssel zur Feststellung der morphologischen Qualität von Fließgewässern (Gewässer-Strukturgüte)

Beim "Morphi-Test" wird das Fließgewässer daraufhin untersucht, wie groß der Grad der menschlichen Beeinträchtigung ist und somit seine Strukturgüte festgestellt.

Strukturgüte: unverändert, naturnah

Strukturgüte: mäßig verändert

Strukturgüte: stark verändert

Strukturgüte: vollständig verändert

Ihr müsst genau hinsehen, um zu erkennen, dass der Bach zwar recht grün ist, aber die Ufer planiert sind - also: Genau und kritisch prüfen.

Vorgehen: Besorgt euch eine Karte des zu untersuchenden Baches und lauft, radelt oder paddelt ihn entlang. Betrachtet in 100 m Abschnitten das Fließgewässer und vergleicht diese mit den Abbildungen. Daraufhin geht ihr die einzelnen Punkte durch. Die Strukturgüteklasse, von der ihr die meisten Punkte bestätigen könnt, beschreibt die morphologische Qualität dieses Abschnitts des Wasserlaufes. Tragt das Ergebnis in die Karte ein. Ihr könnt auch das linke und rechte Ufer getrennt betrachten und dokumentieren. Als Hilfe gibt es dazu in der NAJU-Bundesgeschäftsstelle einen Kartierungsbogen.

Der Saprobienindex

Schlüssel zur Feststellung der Wasserqualität (Gewässer-Güte)

Wie bestimmt ihr die Wasserqualität unserer Gewässer sicher und relativ einfach? Mit Hilfe der wirklichen Gewässerprofis: den Bewohnern der Gewässern selber. Denn wer könnte besser über die Wasserqualität Auskunft geben, als die Tiere und Pflanzen, die sich ständig in ihm bewegen. Sie geben uns als Bioindikatoren (lebendige Anzeiger) ein recht genaues Bild der Wasserqualität.

Gewässergüteklasse I: unbelastet bis gering belastet

Gewässergüteklasse II: mäßig belastet


Gewässergüteklasse III: stark verschmutzt

Gewässergüteklasse IV: übermäßig stark verschmutzt


Vorgehen: Zuerst fangt ihr an einer Stelle vorsichtig die Wassertiere mit einem Käscher oder Sieb ein. Manche Tiere könnt ihr auch direkt unter den Steinen entdecken, wenn ihr diese umdreht. Bestimmt sie in einer wassergefüllten Schale und lasst sie danach wieder frei. Notiert euch die Anzahl der jeweils gefundenen Tiere. Die Gewässer-Güteklasse, von der ihr die meisten Tiere gefunden habt, beschreibt die Qualität des Wassers. Die Liste der Lebewesen ist nur ein Ausschnitt der Bioindikatoren des Saprobienindex.

Saprobienindex


Gewässergüte I - unbelastet bis gering belastet



Groppe
Größe: bis 15 cm
Aussehen: Körper schuppenlos, Kopf und Vorderkörper etwas abgeplattet




Dreieckskopf-Strudelwurm
Größe: bis 25 mm
Aussehen: dreieckiger Kopf, braun oder grau



Steinfliegenlarve
Größe: bis 30 mm
Aussehen: leicht abgeflacht, bunt gefärbt, 2 Schwanzborsten



Kocherfliegenlarve
Größe: bis 18 mm
Aussehen: Köcher aus Sandkörnern oder kleinen Steinchen



Flache Eintagsfliegenlarve
Größe: 5-10 mm
Aussehen: stark abgeflachter Körper, 3 Schwanzborsten

Strukturgüte



Dynamik:

- ausgeprägt starke Laufkrümmung mit Mäanderbildung
- mehrere von Wasser ganz durchflossene Arme (Gabelungen) sowie auch Altarme
- Kies- und/oder Sandbänke und sich neu bildende und verschwindende Inseln
- natürliche Hindernisse im und am Wasserlauf (z.B. Totholz, Steine) sowie Kolke
- periodische Wasserschwankungen, die sich auf große Uferauen ausbreiten
- versch. Strömungsmuster und Fließgeschwindigkeiten mit Stillwasserzonen

Querschnitt:

- ausgeprägte Prall- u. Gleithänge
- versch. Wassertiefen
- Profil des Bettes (Gewässersohle) uneben
- ständig variierende Breiten d. Wasserlaufes

Sohle:

- sehr viele versch. Substrate (z.B. Sand, Schlamm, Lehm, Kies, Steine)

Uferbewuchs:

- mehr als 80% des Ufers bewaldet (mit versch. Baumgenerationen und Baumarten)
- > 100 m breiter Randstreifen mit natürlichem Auwald

Bauwerke:

- keine verrohrten Abschnitte, keine Quer- oder Längsbauwerke (Rampen, Deiche)

Menschlicher Einfluss:

- extensive Land-, Fisch- oder Forstwirtschaft auf < 10% des Gebietes
- keine Äcker und Straßen und nur wenige, entfernte, selten genutzte Wege




Saprobienindex

Gewässergüte II - mässig belastet




Köcherfliegenlarve
Größe: bis 20 mm
Aussehen: ohne Köcher lebend, 3 chitinisierte Rückenplatten



Spitzschlamm-schnecke
Größe: bis 60 mm
Aussehen: spitzes, langgezogenes Gehäuse



Flohkrebs
Größe: bis 20 mm
Aussehen: gekrümmter Körper, weißlich, grünlich bis gelblich



Großer Schneckenegel
Größe: bis 30 mm
Aussehen: knorpelig fester Körper, 3 Augenpaare

Strukturgüte



Dynamik:

- stark geschwungene Laufkrümmung
- an wenigen Abschnitten Laufgabelungen, sowie Altarme
- sehr vereinzelt: Kies- oder Sandbänke oder sich selbst bildende Inseln
- wenige natürliche Hindernisse im und am Wasser (z.B. Totholz) sowie Kolke
- period. Wasserschwankungen, die sich nur streckenweise auf Uferauen ausbreiten
- verschiedene Strömungsmuster und Fließgeschwindigkeiten

Querschnitt:

- wenige Prall- u. Gleithänge
- zumeist versch. Wassertiefen
- Profil des Bettes meist uneben
- variierende Breiten des Wasserlaufes

Sohle:

- versch. natürliche Substrate (z.B. Sand, Schlamm, Lehm, Kies, Steine)

Uferbewuchs:

- mehr als 60% des Ufers bewaldet (mit versch. Baumgenerationen und Baumarten)
- mindestens 30 Meter breiter Randstreifen mit Auencharakter

Bauwerke:

- keine verrohrten Abschnitte, keine Quer- oder Längsbauwerke (Rampen, Deiche)

Menschlicher Einfluss:

- land-, fisch- oder forstwirtschaftliche Nutzung auf < 25% des Gebietes
- lediglich Brachen oder Grünland in näherer Umgebung, keine Straßen



mässig verändert

Gewässergüte III - stark verschmutzt

Saprobienindex



Rölligel
Größe: bis 60 mm
Aussehen: dunkel gefärbt



Waffenfliegenlarve
Größe: 40-50 mm
Aussehen: graugrün, langes Atemrohr



Wasserassel
Größe: 8-12 mm
Aussehen: schmutzig-graubraun

Strukturgüte

Dynamik:

- schwach geschwungener Wasserlauf ohne alternative Fließwege
- period. Wasserschwankungen, die sich nicht auf größere Uferbereiche ausbreiten (aufgrund von Deichen), Wasserpegel ev. künstlich reguliert

Querschnitt:

- fast einheitl. Wassertiefe
- nur leicht variierende Breiten des Wasserlaufes

Sohle:

- kaum verschiedene Substrate vorhanden, zumeist nur ein Substrattyp

Uferbewuchs:

- weniger als 60% des Ufers bewaldet (mit einheitl., gepflanzter Baumgeneration)
- schmaler Randstreifen von wenigen Metern

Bauwerke:

- höchstens ein kurzer Abschnitt verrohrt, Rohr mit Sediment ausgelegt
- Ufer teilweise befestigt mit Weidenfaschienen oder engen Steinschüttungen
- wenn Querbauwerk, dann nur flache Abstürze od. mit Umlauf od. Fischtreppe
- nahe Deiche, Brücken überspannen den Wasserlauf, aber verengen ihn nicht

Menschlicher Einfluss:


- Müll, künstl. Zuleitungen, trockengelegte Umgebung
- in der Nähe Ackerbau, Viehwirtschaft und Gebiete forstwirtschaftlicher Nutzung
- häufig Wege in unmittelbarer Nähe des Wasserlaufes mit vielen Spaziergängern





stark verändert

Gewässergüte IV - übermässig stark verschmutzt

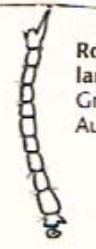
Saprobienindex



Roter Schlammröhrenwurm
 Größe: bis 85 mm
 Aussehen: rötlich mit Haarborsten



Rattenschwanzlarve
 Größe: bis 20 mm
 Aussehen: weißgrau, bis 135 mm langes Atemrohr



Rote Zuckmückenlarve
 Größe: bis 20 mm
 Aussehen: rot gefärbt, typische Körperanhänge

Strukturgüte



Dynamik:

- begradigter Wasserlauf ohne Krümmung, ohne alternative Fließwege
- Wasserpegel wird künstlich (z.B. durch Stauungen, Wehre) reguliert

Querschnitt:

- Trapez- oder V- oder Kastenprofil des Ufers
- einheitliche Wassertiefe
- einheitliche Breite des Wasserlaufes

Sohle:

- einheitliches Substrat, nur ein Substrattyp

Uferbewuchs:

- weniger als 40% des Ufers bewaldet (mit einheitl., gepflanzter Baumgeneration)
- schmaler Randstreifen von 0-2 Metern

Bauwerke:

- verrohrte Abschnitte, die innen glatt sind, d.h. ohne Sediment
- Ufer befestigt mit Holzbalken, Beton, Pflastersteinen, breiter Steinschüttung
- Deiche und Querbauwerke mit z.B. glatten Rampen, hohen Abstürzen
- Brücken überspannen den Bach, verengen ihn und unterbrechen das Ufer

Menschlicher Einfluss:

- Müll, künstl. Zuleitungen, trockengelegte Umgebung direkt am Ufer, Straßen
- intensive Land-, Forstwirtschaft ohne "Pufferzone" (z.B. Viehweide, Garten)
- Gewässer wird als Verkehrsweg oder zur Stromerzeugung genutzt



vollständig verändert

Quelle: NAJU, Kampagne: ‚ALLES IM FLUSS‘

naturschutzjugend

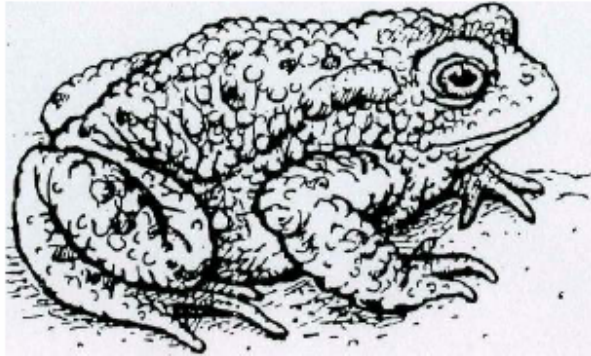
Nordrhein-Westfalen

Landesgeschäftsstelle NW

Am Lippeglacis 10

46483 Wesel

_ (02 81) 2 55 04



„Kröte ohne Nöte“ oder wie schön das Amphibienleben sein kann

Eine Spielekette zusammengestellt von Susanne Simon

Die bräunlich-rötlich-gelbe Erdkröte ist bei vielen Kindern unbekannt. Dabei kommt sie mindestens so häufig vor wie der Wasser- und der Grasfrosch. Im Gegensatz zu den Fröschen zieht es die Erdkröte im Sommer bis tief in die Wälder, abseits von Tümpeln und Teichen. Nach der Winterruhe zieht es die Erdkröte an den Teich zurück, in dem sie als Kaulquappe ihre ersten Wochen verbracht hat. Auch wenn die Artgenossen weit verstreut leben, auf dem Weg zum Laichteich kommen sie sternenförmig zusammen und haben so die Chance, auf einen Partner zu treffen.

Typisch für die Kröte ist das Aufklettern des Männchens auf das Weibchen. Danach lässt das Männchen nicht mehr locker, bis das Weibchen seine Laichschnüre abgelegt hat. Dass es dabei die letzte Wegstrecke bis zum Teich getragen wird, ist ein für das Weibchen beschwerlicher Nebeneffekt.

"Kröte ohne Nöte" beschreibt die "heile Krötenwelt". Getreu dem Motto wir können nur schützen was wir kennen, versuchen wir mit dieser Spielekette das Interesse an einem Stück Natur zu wecken. Dabei dienen die naturkundlichen Details als Rahmen. In den Spielen selbst soll der Spaß an erster Stelle stehen.

Die Spieldauer für diese Spielekette beträgt ca. 45 - 60 Minuten. Es sollten mindestens 10 Mitspielerinnen teilnehmen. Die benötigten Materialien werden aufgezählt, wenn sie im Spielverlauf eingesetzt werden.

Rahmengeschichte und Spielanweisungen sind nicht immer eindeutig zu trennen. Wichtiger als die Erklärung der einzelnen Spiele ist es, die Einbindung der Spiele in den naturkundlichen Rahmen aufzuzeigen. Die Spielideen selber finden sich in vielen Spielbüchern wieder. Bei Bedarf gibt die Landesgeschäftsstelle der *naturschutzjugend NW* gern darüber Auskunft. Und jetzt viel Spaß beim Spielen!

Rahmengeschichte

Das Motto dieses Spielmarktes lautet: "Träume leben! Gerade jetzt!" Wir von der *naturschutzjugend* haben da so unsere eigenen Träume - und die haben natürlich was mit Tieren und Pflanzen zu tun. Ich träume z. B. oftmals davon, als Tier durch diese Welt zu wandern. Deshalb möchte ich euch heute einladen, mit mir einige Abenteuer aus dem Leben einer Erdkröte zu durchleben.

Natürlich kann man nicht einfach so in die Haut einer Erdkröte schlüpfen. Vielmehr bedarf es da eines Zaubers und eurer Bereitschaft mitzumachen. Damit der Zauber auch wirkt, habe ich euch dieses Zauberkraut mitgebracht. Wenn jeder etwas Zauberkraut hat, legt ihr euch auf den Boden, so dass ihr niemanden berührt.

Damit der Zauber wirkt, ist es nötig, dass ihr für einen Augenblick ganz ruhig seid und meinen Anweisungen folgt. Bitte legt euch auf den Rücken, die Beine nebeneinander. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Augen schließen. Reibt Euer Zauberkraut zwischen den Fingern und haltet es dann an eure Nase. Versucht beim Einatmen möglichst viel vom Duft der Zauberkräuter einzusatmen. Damit der Zauber wirksam wird, müsst ihr jetzt zehn verschiedene Geräusche hören. Legt die Kräuter einfach neben euch und versucht zu lauschen, welche Geräusche ihr noch hört. Konzentriert euch zur Zeit immer nur auf ein Geräusch. Wenn ihr eines habt, dann streckt ihr einen Finger so hoch es geht in die Luft. Für das zweite Geräusch hebt ihr den zweiten Finger... bis alle eure Finger in der Luft sind.

Jetzt seid ihr zu Kröten geworden. Ihr erwacht aus eurem Winterschlaf, seid noch ganz träge und schaut euch erst einmal um.

Spielanweisungen und Hilfsmittel

Material:

- Ein großes Bild einer Erdkröte

Material:

- Kräuter z. B. Rosmarin für jede/n Mitspieler/in
- Eventuell eine Decke zum Drauflegen
- Kräuter austeilen.
- Bei hartem oder kaltem Böden vorher Decken auslegen lassen.

Wenn alle Finger in der Luft sind:

Rahmengeschichte

Aus der Sicht einer Kröte sind alle Tiere viel, viel größer und wir wollen einmal darstellen, wie die Kröte diese Tiere sieht:

Der Sperling ist ein relativ kleiner Vogel, aber fast genauso groß wie die Kröte. Und für eine Kröte unheimlich schnell. Er fliegt von einer Ecke zur anderen, lässt sich kurz nieder und fliegt dann in die nächste.

Die Biene summt vor sich hin und schlägt schnell mit ihren Flügeln. Doch wenn sie Artgenossen findet, schaut sie ihnen tief in die Augen.

Die Ameisen begrüßen sich gegenseitig. Menschen können das nicht erkennen, aber die Erdkröte ist viel näher am Boden und sieht, daß sich Ameisen mit ihren Fühlern dabei leicht berühren.

Wenn eine Kröte aus dem Winterschlaf erwacht, hat sie vor allem Hunger. Um ihre Beute zu fangen muss sie sie erkennen und schnell reagieren.

Heute haben es die Kröten schwer mit den Artgenossen, die Ihnen die Beute wegschnappen wollen. Und weil das in der Natur nicht so häufig vorkommt, hat jede Kröte diesmal nur einen Artgenossen, der das gleiche Revier bejagt.

Spielanweisungen und Hilfsmittel

Alle MitspielerInnen rennen durcheinander in die verschiedenen Ecken des Raumes, ruhen sich kurz aus und laufen in die nächste Ecke.

Alle gehen, die Biene imitierend, durch den Raum und schauen sich gegenseitig in die Augen.

Mit den Händen werden die Fühler dargestellt. Alle MitspielerInnen gehen durch den Raum und begrüßen sich durch leichtes Berühren der (Fühler-) Hände.

Material:

- Pro Spieler einen kleinen Zettel. Die Hälfte mit dem Symbol ‚weiblich‘ und die andere Hälfte mit dem Symbol ‚männlich‘.
- Zehn große Bilder mit Beutetieren der Kröte (z. B. Raupen, Würmer, Schnecken – natürlich ohne Haus)

Für dieses Spiel brauchen wir zwei Mannschaften die sich gegenüberstehen. Die ‚Frauen‘ stehen an der einen Seite des Raumes, die ‚Männer‘ an der anderen Seite. Durch Abzählen wird nun jedem ‚Weibchen‘ ein ‚Männchen‘ zugeordnet.

Rahmengeschichte

Eine der wichtigsten und schwierigsten Aufgaben im Leben einer Kröte ist die Partnersuche.

Auch ihr sollt jetzt versuchen, euren Partner zu finden. Um das große Revier darzustellen, indem sich die Krötenpaare finden müssen, möchte ich euch bitten die Augen zu schließen. Damit das für euch einfacher wird, ruft ihr, während ihr aufeinander zugeht, eure Zahl.

Wenn sich ein Paar gefunden hat, dann springt das Männchen von hinten auf das viel kräftigere Weibchen und lässt sich zum Laichplatz tragen. Damit Ihr zum Laichplatz gelangt, müssen sich die Männchen hinter den Weibchen aufstellen. Jetzt werden Eure Beine zusammengebunden und Ihr sucht Euch einen Platz am Teich.

Im Teich legt das Weibchen nun seine Eier in Form von Laichschnüren um die Wasserpflanzen.

Spielanweisungen und Hilfsmittel

Die zehn großen Bilder werden in der Mitte des Raumes parallel zu den Spielerreihen ausgelegt.

Die Spielleiterin oder der Spielleiter rufen jetzt nacheinander den Namen eines Tieres, das auf den Bildern abgebildet ist, und eine Zahl, der ein ‚Weibchen‘ und ein ‚Männchen‘ zugeordnet wurden.

Die entsprechenden SpielerInnen müssen jetzt versuchen, das richtige Bild als erster vom Boden aufzuheben.

Zahlen-Paare sollen sich blind finden.

Ausgangspunkt ist die Aufstellung des vorherigen Spieles.

Material wird nicht benötigt, da die Einteilung bereits mit den Karten für das vorherige Spiel erfolgte.

Material.

- Tücher oder Binden zum Zusammenbinden der Beine.
- Fallschirm oder großes Tuch, um den Teich darzustellen.

Wenn es mit dem Zusammenbinden (Gleichgewichts-) Probleme gibt: Einfacher geht es, wenn sich ein Partner nach links und einer nach rechts beugt. Alle Paare sollen in die Mitte hüpfen, dort am Schwungtuch anfassen und es ausbreiten, sodass ein Kreis (oder etwas anderes - je nach Tuchform) entsteht.

SpielerInnen lösen die Binden und legen sie auf das Schwungtuch.

Rahmengeschichte

Das Männchen besamt die Schnüre während des Austritts und löst dann die Umklammerung des Weibchens.

Wenn ihr die Umklammerung gelöst habt, habt ihr auch Schnüre in der Hand, die ihr im Wasser ablegen könnt.

Aus den Eiern schlüpfen nach ca. 3 - 4 Wochen kleine Kaulquappen. Und die haben es im Wasser gar nicht einfach.

Um uns das Leben im Teich vorstellen zu können, wollen wir zuerst die Rahmenbedingungen feststellen.

Es gibt kleine Wellen, mittlere Wellen und ganz große Wellen.

Unserer Kaulquappe geht es anfangs wie diesem Ball hier. Und wir wollen versuchen, ob wir es schaffen, daß unser Kaulquappe richtig schwimmen lernt.

Bei fast allen Tieren sind die Kinder, solange sie klein sind, besonders gefährdet. Unseren Kaulquappen geht es nicht besser. Sie müssen sich z. B. vor den gefräßigen Libellenlarven in Acht nehmen.

Wie aus Kindern Erwachsene werden, so wird aus der Kaulquappe eine richtige Kröte. Natürlich ist die anfangs noch sehr klein und genau wie beim Menschen muss sie viel fressen, damit sie groß und stark wird.

Spielanweisungen und Hilfsmittel

SpielerInnen stellen Wellen mit dem Schwungtuch dar.

Die Spieler stellen die Wellen mit dem Schwungtuch dar.

Material:

- Ball, der auf das Schwungtuch gelegt wird.

Alle SpielerInnen ziehen das Tuch stramm. Die- oder derjenige, zu der/dem der Ball hinrollen soll, bückt sich. Um den Ball nun im Kreis laufen zu lassen, bücken sich alle MitspielerInnen nun der Reihe nach.

Eine Kaulquappe befindet sich unter dem Schwungtuch, eine Libellenlarve über dem Schwungtuch. Während die anderen Mitspieler versuchen, durch Wellenbewegungen die Kaulquappe zu schützen, versucht die Libellenlarve (auf dem Tuch) ihre Beute zu fangen. Kettenfangen: Eine Erdkröte geht von einer Ecke des Raumes aus auf Jagd. Wenn sie jemanden abgeschlagen hat, zieht sie sich mit ihrer Beute zurück und verspeist sie. Die beiden MitspielerInnen fassen sich an die Hände und bilden die neue größere und

Rahmengeschichte

Wenn die Kröte dann endlich dick und ausgewachsen ist, dann wird es langsam Herbst. Für unsere Erdkröte wird es Zeit, sich einen sichern Ort zu suchen, an dem sie sich im Laub eingraben und überwintern kann.

Wenn wir jetzt noch einmal an unseren Zauberkräutern riechen, erinnern wir uns an die Abenteuer, die wir als Kröte erlebt haben.

Zuerst waren da die anderen Tiere, die wir aus der Krötenperspektive gesehen haben:

Der **Sperling**, der von einer Ecke des Raumes zur anderen flog, die **Biene**, die ihren Artgenossen in die Augen schaute. Und die **Ameisen**, die sich mit den Fühlern begrüßten.

Wir erinnern uns an den Kampf um die Beute und an die vielen Tiere, die wir so gern verspeist hätten.

Wir denken an die Partnersuche und den beschwerlichen Weg zum Teich.

Wir erinnern uns an die Abenteuer der Kaulquappe, wie sie zuerst mit den Wellen und später mit der Libellenlarve zu kämpfen hatte.

Und schließlich war da noch das große Fressen, als die Erdkröte immer dicker wurde.

Ein letztes Mal schnuppern wir an unseren Zauberkräutern. Dann werden wir wieder zu Menschen. Menschen, die die Kröten ein wenig besser verstehen.

Spielanweisungen und Hilfsmittel

stärkere Kröte. Der Vorgang wiederholt sich, bis alle SpielerInnen gefangen sind. Der/ die letzte MitspielerIn darf als nächstes die erste Kröte sein.

Die Gruppe zieht sich unter das Schwungtuch zurück. Alle setzen sich auf den Rand des Tuches, sodass ein Zelt entsteht.

Das Krötenlied

(Melodie: "What shall we do with a drunken sailor?")

Um Kröten zu schützen, werden oftmals Krötenfangzäune an den Straßen aufgestellt, die auf dem Weg zum "Paarungsteich" liegen. Das folgende Lied beschreibt die Erlebnisse am Fangzaun.

1. Siehst du was kleines Braunes,
Siehst du was kleines Braunes,
Siehst du was kleines Braunes, hier in meinem Eimer.

Refrain:

- Ich hab 'ne kleine Kröte,
Ich hab 'ne kleine Kröte,
Ich hab 'ne kleine Kröte, hier in meinem Eimer.
2. Iiiih - sie ist kalt und glitschig,... hier in meinem Eimer.
3. Hörst Du wie sie quaken, ... hier in meinem Eimer.
4. Die kleine Kröte ist ein Männchen, ... hier in meinem Eimer.
5. Er springt auf das Weibchen, ... hier in meinem Eimer.
6. Jetzt sind sie ein Pärchen, ... hier in meinem Eimer.
7. Ich bring sie über die Straße, ... hier mit meinem Eimer.
8. Dann lass ich sie laufen,... hier aus meinem Eimer