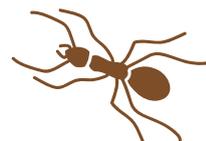
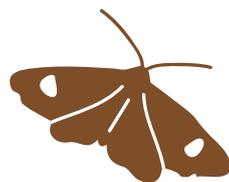




FORSCHER- BUCH

**Spielesammlung und Lehrmaterialien
für Wald- und Wiesentage**



Deutsche Wildtier Stiftung
Naturbildung
Pariser Platz 6
10117 Berlin
030 209 12 840

Naturbildung@DeutscheWildtierStiftung.de
www.DeutscheWildtierStiftung.de

Vorstand: Prof. Dr. Klaus Hackländer (Vorsitzender) und Dr. Jörg Soehring
Vorsitzende des Präsidiums: Alice Rethwisch
Spendenkonto: Bank für Sozialwirtschaft
IBAN: DE63 2512 0510 0008 4643 00
BIC: BFSWDE33HAN

2. überarbeitete Auflage Oktober 2020
3. Auflage November 2021

Alle Aktionen und Informationen in diesem Buch sind sorgfältig ausgewählt und geprüft. Dennoch können weder Urheber noch Herausgeber eine Garantie übernehmen. Eine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen. Auch besteht ein Haftungsausschluss für das Aufrufen der aufgeführten Internetseiten und der Verwendung ihrer Inhalte.

Herausgeber: Deutsche Wildtier Stiftung
In Kooperation mit der Deutschen Schreiberjugend, Landesverband Berlin e. V.
und dem Berliner Projekt Schule im Wald®
Projektleitung: Ilona Jentschke
Text: Katharina Winkel, Ilona Jentschke
Redaktion: Anna Reimann
Layout, Satz und Illustration: Christina Holzke
Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier im praktischen Ringbuch bestellbar unter:
www.DeutscheWildtierStiftung.de/Publikationen

LIEBE NATURBEGEISTERTE,

zahlreiche Studien belegen, dass Natur positive Wirkungen auf die Entwicklung von Kindern hat. Aufenthalte in der Natur fördern ihre körperliche Aktivität, schulen ihre motorischen Fähigkeiten, regen ihre Kreativität an und begünstigen ihre Sprachentwicklung. Dass Natur zudem entspannend auf uns wirkt, merken auch wir Erwachsenen: Wenn wir ein Waldstück betreten, sind die Sinne wach und wir atmen tief durch. Wir nehmen den typischen Geruch des Waldbodens wahr, lauschen den Vogelklängen und bemerken, wie der Wind mit den Blättern spielt.

Dieses Forscherbuch möchte Sie und Ihre Gruppe zu Erlebnissen in der Natur einladen. Es möchte Neugierde wecken, anregen und Respekt schaffen in und vor unserer heimischen Natur. Also das bewirken, was das Projekt Schule im Wald® bei Schulkindern, Eltern und pädagogischen Fachkräften bereits erreicht hat. Das Projekt, welches seit zwölf Jahren von den Berliner Forsten, der Deutschen Schreiberjugend, Landesverband Berlin e. V., der Deutschen Wildtier Stiftung und weiteren mitwirkenden Partnerorganisationen unterstützt wird, bietet Kindern regelmäßig Möglichkeiten, die Natur zu erleben.

In Zusammenarbeit mit dem erfahrenen Team von Schule im Wald® ist diese Materialiensammlung für Wald- und Wiesentage entstanden. Manchmal ist der Wald für einen Besuch zu weit weg. Doch es gibt auch in der Stadt und in geringer Distanz zur Schule oder von zu Hause aus überall grüne Flächen und Fleckchen, die entdeckt, erforscht und genutzt werden wollen.

Das Forscherbuch beinhaltet zu sieben Themen Spielanleitungen und Aktionen. Damit können Sie für Ihre Gruppe oder Familie einen eigenen Wald- oder Naturtag planen. Am Seitenrand erfahren Sie jeweils Details zum Charakter des Spiels und zu den benötigten Materialien.

Wir danken den Teamerinnen und Teamern des Projekts Schule im Wald® der Schreiberjugend Berlin für ihre langjährige und wertvolle Arbeit mit den Kindern. Ein besonderer Dank geht hier an Katharina Winkel für die Erarbeitung der ersten Auflage des Forscherbuches und an Christina Holzke für die liebevolle grafische Umsetzung.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Entdecken, Erkunden und Ausprobieren.

**Ihre
Deutsche Wildtier Stiftung**

Legende

TEILNEHMER



individuell



Paar oder
Kleingruppe



Team

SPIELART



ruhig



schnell



kreativ

HINWEISE



Information



INHALT

Bodentiere & Insekten

So klein und so enorm wichtig: Mit der Becherlupe die Geheimnisse der Bodentiere aufspüren oder sich beim FEUERWANZENTANZ und AMEISENTRANSPORT-SPIEL in Insekten verwandeln

Bäume

Den größten Lebewesen unserer Wälder begegnen: spielend [RETTUNGSBAUM], sinnlich [BAUMFÜHLUNG], forschend [HÖHE EINES BAUMES] oder aber kreativ [BAUMGEISTER]

Sinnliches

Aktionen, die alle Sinne fordern: Genau hinhören für die GERÄUSCHELANDKARTE oder den Blick schärfen bei FOTOGRAF UND KAMERA

Säugetiere

Auf zu Wildschwein, Reh und Fuchs: SPURENSUCHE oder STICKTRACK schulen das Fährtenlesen oder alle schlüpfen in die Rollen von FUCHS UND MAUS

Wildkräuter

Blütenzauber und Schnupperkunde: Entdeckungsreisen für Augen [DIE BRENNESSEL] und Gaumen [WILDKRÄUTERBROTE]

Wasser & Gewässer

Eintauchen in die Welt des Wassers: Erforschen der Lebewesen [KESCHERN] oder Teambuilding durch MOORPFAD, WASSERTRANSPORT oder einer KRÖTENWANDERUNG

Vögel

Den Flugkünstlern näherkommen: Mit kreativen Übungen wie VOGELPAARE, NESTBAU oder KÜKEN FÜTTERN die Lebensweise der Vögel nachempfinden oder das Wissen vertiefen bei EULEN UND KRÄHEN

Literaturverzeichnis

Angaben zu verwendeter und weiterführender Literatur

VERZEICHNIS

■ Bodentiere & Insekten

| | |
|-----------------------------------|----|
| Milbentransport | 7 |
| Feuerwanzentanz | 8 |
| Das Blattlausspiel | 9 |
| Das Ameisentransportspiel | 10 |
| Beobachtung von Regenwürmern | 11 |
| Wolfsspinne auf Springschwanzjagd | 12 |
| Auf Tierfang | 13 |
| Wir werden zur Schnecke | 14 |
| Bodentierwettrennen | 15 |
| Der Wald aus Sicht eines Käfers | 16 |
| Mit der Becherlupe unterwegs | 17 |
| Frottage vom Borkenkäfer-Gang | 18 |
| Was passiert mit dem Laub? | 19 |
| | 20 |

■ Bäume

| | |
|-----------------------------|----|
| Bringt den Stock zu Boden | 21 |
| Rettungsbaum | 22 |
| Baumföhlung | 23 |
| Bäumchen wechsele dich | 24 |
| Baum-Memo | 25 |
| Zapfen-Spiele | 26 |
| Hepp! | 27 |
| Stöckebrücke | 28 |
| Knospensuche | 29 |
| Baumsteckbriefe | 30 |
| Baumrätsel | 31 |
| Baumgeister | 32 |
| Blätter-Schatzsuche | 33 |
| Baumtelefon | 34 |
| Rindenabdruck | 35 |
| Baumriesen und Wurzelzwerge | 36 |
| Höhe eines Baumes | 37 |
| Teambaum | 38 |
| Schnitzen | 39 |
| | 40 |

■ Sinnliches

| | |
|-----------------------------|----|
| Das Zyklopienspiel | 41 |
| Vertrauensgang | 42 |
| Geräusche sammeln | 43 |
| Geräuschelandkarte | 44 |
| Gerüche finden | 45 |
| Blinde Paare | 46 |
| Spiegelgang | 47 |
| Mein Waldschatz | 48 |
| Fotograf und Kamera | 49 |
| Blinde Mathematiker | 50 |
| Bildbeschreibung für Blinde | 51 |
| | 52 |

■ Säugetiere

| | |
|------------------------------|----|
| Spurensuche | 53 |
| Tierpaare | 54 |
| Eichhörnchenspiel | 55 |
| Igelverstecke bauen | 56 |
| Fuchs und Maus | 57 |
| Fledermaus und Motte | 58 |
| Rehe und Wölfe | 59 |
| Anschleichen | 60 |
| Spontane Tarnung | 61 |
| Tastsinn | 62 |
| Gipsabdruck von Trittsiegeln | 63 |
| Sticktrack | 64 |
| Jeder fängt Jeden | 65 |
| | 66 |

→

■ Wildkräuter

| | |
|---------------------------------------|----|
| Hinweise zum Sammeln von Wildkräutern | 67 |
| Lebenspyramide | 68 |
| Die Brennnessel | 69 |
| Triff eine Pflanze | 70 |
| Brennnesselschnur | 72 |
| Wildkräuterbrote | 73 |
| Kunst mit Pflanzensaft | 74 |
| Teamkraut | 77 |

■ Wasser & Gewässer

| | |
|--|----|
| Moorpfad | 79 |
| Krötenwanderung | 80 |
| Keschern | 81 |
| Unterwasserauge | 82 |
| Rindenboote | 83 |
| Winterstarre | 84 |
| Wie kommt das Wasser in den Becher? | 85 |
| Wassertransport | 86 |
| Gewässergüte bestimmen | 87 |
| Protokoll zur Untersuchung eines Gewässers | 88 |

■ Vögel

| | |
|--------------------------------|-----|
| Eulen und Krähen | 91 |
| Vogelpaare | 92 |
| Eierfall | 93 |
| Nestbau | 94 |
| Küken füttern | 95 |
| Amselkampfbrot | 96 |
| Vogelsitzplatz | 97 |
| Amselalarm | 98 |
| Meisenknödel und Futterglocken | 99 |
| Der Specht klopft | 101 |
| Rüttelflug | 102 |
| Bussardblick | 103 |

Literaturverzeichnis

105

BODEN- TIERE & INSEKTEN



INHALTE

- Wissen über Mistkäfer
- Kooperation

DAUER

10 – 15 Minuten

MILBENTRANSPORT

Einstieg

Mistkäfer sind wichtige Bodentiere, denn sie ernähren sich vom frischen Dung von Pflanzenfressern. Zudem lagern sie ihn als Nahrung für ihre Larven in Erdgängen ein und versorgen so auch den Boden mit Nährstoffen. Die Meinungen der Wissenschaftler gehen noch auseinander, warum kleine gelbe Milben an den Bauchseiten der Mistkäfer haften: Entweder sind die Milben Käferparasiten oder aber sie nutzen Mistkäfer nur als schnelles Transportmittel, um zu frischen Dungplätzen zu gelangen. Dieser Zusammenhang wird hier spielerisch nachgestellt. Das Gelände sollte nicht zu uneben sein.

Ablauf

Eine Strecke von ca. zehn Meter wird abgesteckt. Dahinter befindet sich das Ziel: der Dungplatz. Die Mitglieder der beiden gleich starken Teams stellen sich jeweils hintereinander. Die beiden ersten Kinder sind „Mistkäfer“. Sie transportieren das jeweils zweite Kind ihres Teams die zehn Meter zum Dungplatz auf dem Rücken. Dort wird die „Milbe“ abgesetzt. Die Mistkäfer rennen zurück zu ihrem Team und klatschen das erste Kind ab. Das nächste Mistkäfer-Milben-Paket macht sich so gleich auf den Weg zum Dungplatz. Die Mistkäfer, die gelaufen sind, stellen sich hinten an und werden entweder erneut Käfer oder Milben.

Der Wettbewerb läuft entweder auf Zeit oder so lange, bis das letzte Paar den Dungplatz erreicht hat.

Hinweis

Sind die Kinder Ihrer Gruppe in sehr unterschiedlicher körperlicher Verfassung oder stark altersdurchmischt, können Sie das Spiel auch abwandeln. Beispielsweise können sich die Milben bei den Mistkäfern mit den Armen einhaken. So werden sie dann eher gezogen als getragen.

[LITERATURHINWEIS 8]





FEUERWANZENTANZ

Einstieg

Die schwarz-roten Feuerwanzen treten oft gesellig am Boden auf. Bei der Paarung haken sich Männchen und Weibchen an ihren Hinterenden fest ineinander und bewegen sich mitunter erstaunlich schnell durch die Gegend. Dieses Verhalten soll bei diesem Spiel nachgeahmt werden – es braucht hierfür einen geeigneten Ort wie eine Wiese oder ein lichtetes Stück Wald.

Ablauf

Die Kinder bilden „Feuerwanzenpaare“. Dazu haken sie sich mit ihren Armen, Rücken an Rücken gestellt, ein. Die Feuerwanzenpaare müssen nun aneinandergehakt möglichst schnell zu einem ca. 15 – 20 Meter entfernten Ziel gelangen. Dabei darf nur vorwärts und rückwärts, aber nicht seitwärts gelaufen werden. Auf Zuruf, Pfiff oder Klatschen erfolgt mehrmals ein Positionswechsel der Kinder, sodass jedes Kind auch einmal vorwärts laufen kann.

Für ältere Kinder kann das Spiel erschwert und abwechslungsreicher gestaltet werden, indem die Spielleitung auf der Strecke Hindernisse einbaut, die es zu überwinden gilt. Dies können Steine, Äste oder Seile sein.

Gemeine Feuerwanze [Pyrrhocoris apterus]: Eigentlich kennt jeder Feuerkäfer. Doch das sind tatsächlich Wanzen, nämlich die Feuerwanzen, die meist in Gruppen unterwegs sind. Oft sind die maximal zwölf Millimeter großen Insekten an Baumstämmen oder auf angewärmten Sandflächen zu sehen. Am liebsten mögen sie Malvengewächse, vor allem Linden. Mit ihrem langen Rüssel bohren Feuerwanzen Löcher in die Lindenfrüchte und saugen den Saft. Zwischen April und Mai ist Paarungszeit. Beim Paarungsakt sind Männchen und Weibchen mit ihren Hinterleibern vereint. Einige Paare laufen so ein bis zwei Tage gemeinsam herum. Ca. 60 bis 80 Eier legt das Weibchen später an geschützten Stellen wie unter Laub, Steinen oder an Rinde ab. Wie viele andere Wanzenarten sondern auch die Feuerwanzen ein übel riechendes Sekret ab, das sie vor Fressfeinden schützt – Vögel machen daher meist nur einmal in ihrem Leben Bekanntschaft mit der Gemeinen Feuerwanze.



INHALTE

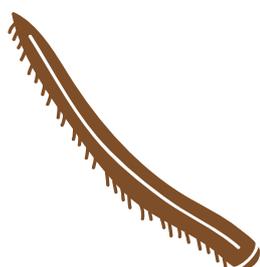
- Motorik
- Kooperation

DAUER

10 – 15 Minuten



[LITERATURHINWEIS 4]





INHALTE

- Wissen über Ameisen
- Bewegung

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- Gefäße

DAS BLATTLAUSSPIEL

Einstieg

Bei diesem Teamspiel können die Kinder spielerisch das sogenannte Melken der Blattläuse durch Ameisen (s. u.) spielen. Es braucht hierfür zwei Gefäße, in denen zu Beginn einige Naturmaterialien wie Zapfen, Eicheln oder Kastanien gesammelt werden. Sie stellen in diesem Spiel den ausgeschiedenen Kot, den sogenannten Honigtau, der Blattläuse dar.

Ablauf

Die Gruppe teilt sich in zwei gleich starke Ameisenteams auf. Die Teilnehmer jedes Ameisenbaus stellen sich hintereinander in eine Reihe. Aus jedem Team wird eine „Blattlaus“ bestimmt, die in ca. zehn Metern Entfernung das Gefäß mit den Honigtautropfen hält.

Das Ziel ist es, die Materialien im Honigtaugefäß einzeln so schnell wie möglich zum Ameisenbau zu bringen. Dabei darf pro Ameise nur ein Gegenstand aus dem Gefäß transportiert werden. Schließlich kann eine Blattlaus beim Melken auch nur einen Tropfen produzieren. Die Gruppe, die nach bspw. fünf Minuten die meisten Honigtautropfen aus ihrem Gefäß zum Bau geschafft hat, hat gewonnen.

Variante: Bei älteren Kindern kann das Spiel abgewandelt und erschwert werden: Sie laufen auf allen vieren, zu zweit in Schubkarren-Position o. Ä.



Ameise [Formicidae]: Es gibt in Mitteleuropa etwa 80 Ameisenarten. Sie leben in sozialen Systemen: Die Königinnen können nicht nur groß, sondern bis zu 15 Jahre alt werden. Ausschließlich zum Zweck ihrer Befruchtung leben die Männchen, wohingegen die zahlenmäßig überlegenen Arbeiterinnen zuständig sind für Brutpflege, Nahrungssuche oder die Verteidigung des Staates. Sie verfügen über zwei starke Waffen: Betäubung durch Ameisensäure und Bisse mit ihren kräftigen Mundwerkzeugen, Mandibeln genannt.

Ameisen betreiben eine Art Weidewirtschaft mit Blattläusen, die sich von Pflanzensaft ernähren. Sie „betrillern“ die Blattläuse mit ihren Fühlern. Das führt dazu, dass die Blattläuse eine süße Flüssigkeit ausscheiden, nämlich den Honigtau. Die Ameisen „melken“ demnach die Läuse. Ist eine Pflanze ausgeschöpft, transportieren die Ameisen ihre Läuse zu einer anderen Pflanze. Ein Ameisenstaat der Roten Waldameise benötigt etwa 200 Liter Zuckersaft im Jahr.

[LITERATURHINWEIS 4, 8]





DAS AMEISENTRANSPORTSPIEL

Einstieg

Diese Aktion verbindet Wissen über Ameisen mit Achtsamkeit und Kooperation. Zu Beginn kann geklärt werden, welche Insekten Ameisen wohl gern fressen, damit die Kinder sich in diese verwandeln können.

Ablauf

Die Kinder bilden zwei Gruppen: $\frac{1}{2}$ der Gruppe sind Ameisen und erhalten ein Tuch zur Markierung am Arm. Die anderen Kinder sind Beutetiere, also andere Insekten oder Krabbeltiere. Stecken Sie einen Kreis mit etwa drei bis fünf Metern Durchmesser ab, er dient als Ameisenhaufen. Mit der Größe der Gruppe sollte auch der Kreisdurchmesser größer werden.

In einem abgegrenzten Gebiet fangen die Ameisen nun ihre Beute. Ist ein Insekt gefangen, wird es zum Bau gebracht. Im Idealfall wird die Beute wirklich getragen. Da diese aber mitunter auch schwer sein kann, sind die Ameisen auf Zusammenarbeit angewiesen. Die Verständigung dafür erfolgt, wie in der Natur üblich, durch Zeichen und lautlose Kommunikation. Ziel ist es, alle Beutetiere in den Ameisenbau zu bringen.

Variante: Bereits bei einer Gruppe von zehn Kindern kann das Spiel als Wettbewerb gespielt werden. Dafür werden zwei Ameisenstämme gebildet (mit unterschiedlichen Tüchern) und eine Beutegruppe. Jede Ameisengruppe hat natürlich ihren eigenen Ameisenhaufen. Gegenseitiges Beuteklauen ist hierbei nicht erlaubt. Wer mehr Beutetiere fängt, kann mehr Nachwuchs versorgen und wird daher eher überleben. Diese Ameisengruppe hat demnach gewonnen.

[LITERATURHINWEIS 8]



INHALTE

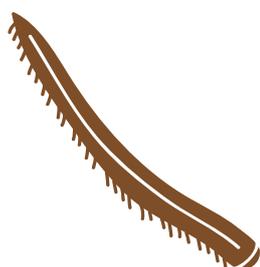
- Wissen über Ameisen
- Kooperation

DAUER

15 Minuten

MATERIAL

- Tücher





INHALTE

- Bodenorganismen beobachten
- Zersetzungsprozesse nachvollziehen

DAUER

1 Stunde

MATERIAL

- 2 Plexiglasscheiben
- 3 Holzleisten bzw. Vierkanthölzer (5 – 10 cm breit)
- Holzschrauben
- Akkuschrauber
- Boden (Sand und humose Erde)
- Laub

BEOBACHTUNG VON REGENWÜRMERN

Einstieg

Die Aktivitäten der Regenwürmer können wunderbar in einem Schaukasten beobachtet werden. Diesen zu bauen macht einen Riesenspaß, ist aber mit einer großen Gruppe unter Umständen schwierig. Es sollten daher maximal sechs Kinder einen Kasten bauen.

Ablauf

In beide Plexiglasscheiben werden an drei Seiten je vier bis sechs Löcher gebohrt. Am besten mit einem dünnen Bohrer vorbohren, damit das Plastik nicht springt. Hier werden die Holzleisten mit den Schrauben fixiert. Es entsteht ein Hohlraum von fünf bis zehn Zentimetern, der nach oben offen ist. Der Innenraum wird nun abwechselnd mit dem hellen sandigen Boden und der humosen Erde befüllt. Oben auf kommt leicht zersetzbares Laub, bspw. von Holunder, Linde, Erle oder Hasel. Gut nutzbar für Regenwürmer ist alles Organische, was klein und feucht ist: Kaffeesatz, geschnittener Apfel, der Inhalt von genutzten Teebeuteln, Salatblätter oder andere Gemüsereste. Nun können ein paar Würmer in den Kasten einziehen. Für einen kleinen Kasten von 40 mal 40 Zentimetern sind fünf Würmer ausreichend.

Hinweis

Wichtig ist es von nun an, die Erde immer feucht zu halten und den Kasten abzudunkeln, wenn die Regenwürmer nicht gerade beobachtet werden. Sie sind äußerst lichtempfindlich! Auch sind Temperaturen über 25° Celsius für sie bereits tödlich! Nach etwa vier Wochen sollten die Regenwürmer wieder freigelassen werden, damit sie in ihrer natürlichen Umgebung weiterleben und arbeiten können.

[LITERATURHINWEIS 10]



Regenwürmer [Lumbricidae] düngen, lockern, durchmischen und durchlüften den Boden und sind damit besonders wertvoll. Sie bauen weitverzweigte Gänge im Erdreich und ziehen in diese abgestorbene Pflanzenteile hinein. Das feuchte Bodenklima begünstigt ihre Nahrungsaufnahme. Vermischt mit mineralischen Teilchen weist ihr Kot weit größere Mengen an Stickstoff, Phosphor, Kalium und Magnesium auf, als es selbst gute Gartenerde jemals könnte. Nicht nur viele Vögel schlagen bei solchen Gelegenheiten zu, auch Igel, Mäuse und viele andere Tiere ernähren sich von den schmackhaften Tieren.





WOLFSPINNE AUF SPRINGSCHWANZJAGD

Einstieg

Hier lernen die Kinder spielerisch etwas über den Bewegungsapparat und andere Eigenschaften von Wolfsspinne und Springschwanz. Hierfür braucht es eine Wiese oder Freifläche von mindestens 50 Quadratmetern (je nach Gruppengröße) und Lust auf Bewegung.

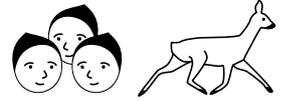
Ablauf

Auf dem sonnenerwärmten Boden rennen achtbeinige Wolfsspinnen flink hinter den millimetergroßen Springschwänzen her, um sie zu fangen und zu fressen.

Aus der Gruppe werden hierfür vier Kinder ausgewählt, die zusammen eine „Wolfsspinne“ bilden, indem sie sich hintereinander an der Schulter halten. Auf ihrer Jagd müssen alle vier immer zusammenbleiben. Nur das vorderste Kind, als Kopf der Spinne, kann die Beute fangen.

Alle übrigen Kinder spielen „Springschwänze“, die sich auf der Spielfläche verteilen. Sie dürfen nur in der Hocke sitzen oder sich mit kleinen Sprüngen fortbewegen.

Ist ein Springschwanz gefangen, so fällt dieser in eine Art Starre und hebt einen Arm. Wenn vier Kinder gefangen wurden, lösen sie die Wolfsspinne bei der Jagd ab.



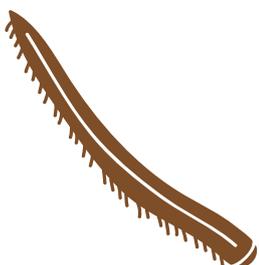
INHALTE

- spielerisch Bodentiere nachahmen
- Motorik

DAUER

10 – 15 Minuten

[LITERATURHINWEIS 8]





INHALTE

- Wissen anwenden
- Laufen

DAUER

20 – 25 Minuten

MATERIAL

- ggf. Becherlupen
- ggf. Bilder von Bodentieren

AUF TIERFANG

Einstieg

Bei diesem Renn- und Fangspiel können die Kinder ihr Wissen über Bodentiere und Insekten anwenden. Es eignet sich eher für Kinder ab acht Jahren. Eine Freifläche zum Rennen, wie z. B. eine Wiese oder ein lichter Wald, sind ideal.

Ablauf

Zunächst wird ein längliches Spielfeld abgesteckt. Zwei Kinder sind „Fänger“, alle anderen verwandeln sich in Bodentiere oder Insekten. Die zwei Fänger stehen im Spielfeld, die Bodentiere verteilen sich gleichmäßig an den zwei kurzen Seitenrändern. Die Spielleitung ruft nun Eigenschaften und Aussagen, welche die Kinder schnell im Kopf auf ihr Tier übertragen. Zum Beispiel „*Ich kann fliegen*“ oder „*Ich habe acht Beine*“. Wenn eine Aussage zutrifft, wechseln die Kinder die Spielseite – aber Vorsicht: Die Fänger stehen schon unruhig da und warten.

Wer gefangen wird oder die Eigenschaft falsch eingeordnet hat, wird ebenfalls zum Fänger. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen sind.

Hinweis

Das Spiel eignet sich hervorragend zur Vertiefung nach einer Tiersuche mit der Becherlupe auf dem Boden. Die Kinder erfahren dadurch, wo ihr Tier lebt, und erkennen äußere Details. Durch das genaue Beobachten ihres Bodentieres fällt es ihnen leichter, bei den Aussagen zu entscheiden.

Weniger zeitintensiv ist die Zuordnung zu einem Bodentier bspw. durch das Ziehen oder Aussuchen einer Tierkarte.

Mögliche Aussagen sind:

„*Ich habe mehr als sechs Beine*“

„*Ich fresse abgefallene Blätter*“

„*Ich bin kleiner als ein Marienkäfer*“

„*Ich habe einen Panzer*“

„*Ich habe mehr als drei Glieder*“

„*Ich bin ein Insekt*“

„*Ich kann springen*“

„*Ich habe mindestens zwei Fühler am Kopf*“





WIR WERDEN ZUR SCHNECKE

Einstieg

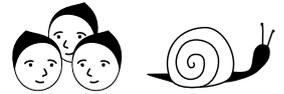
Die Kinder lernen bei diesem Kuschelspiel die Windungen eines Schneckenhauses kennen. Außerdem zeigt es direkt auf, wie viel Wärme in uns steckt. Es eignet sich als Aufwärmenspiel an kalten Tagen.

Ablauf

Alle Kinder fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Es wird nun gefragt, welches Kind gern in der Mitte stehen und „kuscheln“ möchte. Anschließend wird bei diesem Kind der Kreis geöffnet, sodass eine Schlange entsteht. Nun wickelt sich die Kinderschlange eng um diesen Kern herum. Es entsteht eine Schnecke. Das Spiel kann mit anderen Kindern in der Mitte beliebig oft wiederholt werden.

Hinweis

Leiten Sie diese Aktion nie in fremden Gruppen an oder in Gruppen, deren Mitglieder sich nicht kennen. Beachten Sie das Bedürfnis nach weniger Nähe einzelner Kinder.

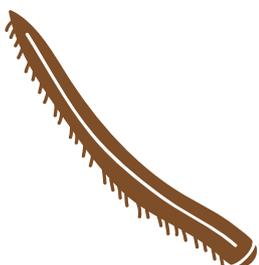


INHALTE

- Körperwärme erfahren
- Aufwärmen

DAUER

5 Minuten





INHALTE

- Rennen
- Kombinieren
- Wissen anwenden

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- Bilder von Bodentieren

BODENTIERWETTRENNEN

Einstieg

Dieser kleine Wettkampf hilft dabei, sich die Namen der Tiere einzuprägen, die vorher besprochen wurden.

Ablauf

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet, die sich im Abstand von etwa 30 Metern voneinander in einer Reihe aufstellen. Der Start sollte mit Stöcken oder Seilen markiert werden.

Die zu bestimmenden Tierbilder werden in der Mitte ebenfalls in einer Reihe auf den Boden gelegt. Beide Gruppen zählen nun durch, sodass jedes Kind eine Nummer sowie ein Gegenüber im anderen Team hat. Wenn die Kinder bereit sind, wird ein Tierbild aus der Mitte und anschließend eine Nummer gerufen. Sobald die Kinder ihre Zahl hören, rennen sie in die Mitte und versuchen so schnell wie möglich das gesuchte Tier zu finden und auf die Karte zu tippen. Ist es die richtige, darf das Kind die Karte mit zu seiner Gruppe nehmen. Die Gruppe mit den meisten Karten gewinnt.

Variante: Der Gewinner erhält zwei Punkte für seine Gruppe. Tippt ein Kind auf das falsche Tier, erhält die Gruppe einen Punkt Abzug.

Hinweis

Rechnen Sie damit, dass die Kinder sich kopfüber und mit Hechtsprüngen auf die Karten stürzen. Es kann also etwas wild, aber auch sehr lustig werden.





DER WALD AUS SICHT EINES KÄFERS

Einstieg

Bei diesem Spiel wird einmal die Perspektive gewechselt: Wie sieht der Wald oder die Wiese aus Sicht eines Käfers aus? Es eignet sich gut als Einstieg in das Thema Bodentiere oder bevor es mit Becherlupen auf Tour geht.

Ablauf

Auf dem Waldboden wird ein Seilparcours gelegt. Er führt vorbei an Grasbüscheln, Baumstümpfen oder kleinen Sandhügeln und anderen Strukturen. Auf Kommando verwandeln sich die Kinder in Käfer und gehen in den Vierfüßlerstand. Sie folgen nun nacheinander dem Seil und nehmen den Wald aus der völlig neuen Käferperspektive wahr.

Wie riecht der Waldboden? Wer kann sich geräuschlos fortbewegen?

Hinweis

Möglicherweise haben einige Kinder Hemmungen, sich auf die Knie oder in den Vierfüßlerstand zu begeben. Daher ist dieses Spiel als erste Wald- oder Wiesenbegegnung vielleicht nicht so angebracht. Dennoch sollten Sie versuchen, die Kinder zu überzeugen. Meistens hilft den Kindern ein wenig Fantasie, eine schöne Geschichte oder ein kleiner Zauberspruch, sich auf das Spiel einzulassen.

[LITERATURHINWEIS 7]



INHALTE

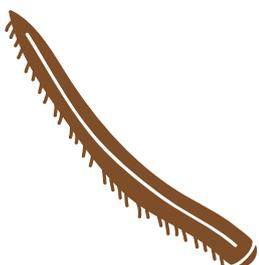
- Perspektivwechsel
- genaues Beobachten

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- langes Seil





INHALTE

- Vielfalt der Bodenorganismen
- genaues Beobachten
- Grenzerfahrung

DAUER

≥ 30 Minuten

MATERIAL

- Bunt- und Bleistifte
- Papier
- Becherlupen
- Faunarien
- Klemmbretter
- dünne Schnur
- Wäscheklammern
- Bodentierkartei
- Bestimmungsbücher

MIT DER BECHERLUPE UNTERWEGS

Einstieg

Mit Becherlupen loszuziehen ist eine der liebsten Beschäftigungen vieler Kinder in der Natur. Wir haben einen Vorschlag, wie diese Suche mit Fantasie und Teamwork kombiniert wird und gleichzeitig genaue Beobachtung, Zeichnen und Schreiben schult. Dieses Spiel kann beliebig abgewandelt werden.

Bevor es losgeht, ist es sinnvoll, mit den Kindern zu klären, wo die Bodentiere und Insekten leben könnten. Hier können bspw. Mikroklima, Feuchtigkeit und Nahrung erläutert werden.

Auch sollte besprochen werden, wie klein und zart die Tiere sind und wie sie behutsam eingefangen werden können. Für Kinder ist es mithilfe eines Blattes am einfachsten. Dieses wird vor das Tier gehalten, bis es von selbst dort hinaufläuft. Damit transportiert man es in die Becherlupe.

Ablauf

Die Kinder bilden Paare oder Kleingruppen und werden mit einer Becherlupe, einem Klemmbrett, Papier und Stift ausgestattet.

Wie echte Tierforscher gehen die Teams auf die Suche nach ihnen unbekanntem Wesen. Haben sie eines gefunden, ist es ihre Aufgabe, es genau zu betrachten: Wie viele Beine hat das Tier? Hat es Flügel oder Fühler? Welche Farbtöne erkennt ihr? Mit ihrer Fantasie dürfen sich die Kinder einen passenden Namen ausdenken. So gibt es den „Grünen Smaragdkäfer“ oder die „Getigerte Schleimschnecke“. Nach genauer Betrachtung kann das Tier nun abgezeichnet werden. Geben Sie den Kindern hierfür viel Zeit und Ruhe.

Sind die Forscherteams fertig mit den Aufgaben, können sie in der Bodentierkartei oder in den Büchern nach ihrem Tier suchen. Haben sie es gefunden, kann auch der echte Name auf dem Bogen Platz finden. Die fertigen Forscherbögen können mit Wäscheklammern an einer Schnur befestigt und von jedem betrachtet werden.

Anspruchsvolle Variante: Alle Lebewesen auf einem abgegrenzten Quadratmeter entdecken und versuchen vorsichtig zu fangen. Dabei können die Kinder auch obere Bodenschichten abtragen. Gibt es Biotopstrukturen mit den gleichen Bewohnern? Gibt es Unterschiede? Warum leben diese Tiere hier und nicht in einer anderen Struktur?

[LITERATURHINWEIS 4, 5, 7, 8]





FROTTAGE VOM BORKENKÄFER-GANG

Einstieg

Bäume, die von Borkenkäfern befallen sind, haben oft ihre Rinde verloren. Auf der Innenseite der Rinde oder am Holz selbst bilden die Fraßgänge der Käferlarven interessante Muster.

Ablauf

Um diese kleinen Kunstwerke mit nach Hause nehmen zu können, legen die Kinder ein Blatt Papier auf die Rinde oder den Baum. Die Fraßgänge werden abgepaust, indem der Stift relativ flach und mit leichtem Druck auf dem Papier mehrmals bewegt wird. Geeignet dafür sind Wachsmalstifte, Bleistifte oder aber Zeichenkohle. Die Frottage, also die trockene Abreibung, zeigt das Relief der Larvengänge.

Borkenkäfer [Scolytinae]: Sie leben meist unter der Rinde unterschiedlicher Baumarten, manche Arten auch im Holz. In der Regel fressen sie sich durch die pflanzliche Substanz und legen „Muttergänge“ an, in denen die Weibchen ihre Eier ablegen. Von diesen abgehend, suchen sich die Larven ihre Futterstrecken. Anhand der entstehenden Muster der Larven lassen sich die etwa 100 Borkenkäferarten unterscheiden. Am bekanntesten sind wohl die an Kupferstiche erinnernden Fraßbilder der hiernach benannten Kupferstecher und die der Buchdrucker.

[LITERATURHINWEIS 4, 8]



INHALTE

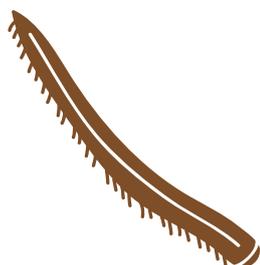
- Fraßgänge sichtbar machen
- Tierspuren konservieren

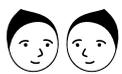
DAUER

5 – 10 Minuten

MATERIAL

- Wachsmalstifte, Bleistifte oder Zeichenkohle
- Papier





INHALTE

- Entstehung von Hummus
- ökologischer Nutzen von Bodentieren

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- Papier oder Pappe
- Klebestifte
- ggf. Bleistifte

WAS PASSIERT MIT DEM LAUB?

Einstieg

Durch genaues Beobachten, Sammeln und Aufkleben lernen die Kinder auf kreative Art, wie aus Laub und Nadeln Humus entsteht. Sie bekommen einen Einblick in den Stoffkreislauf und gleichzeitig in die Arbeit der Bodentiere. Diese sollte vorher bereits thematisiert worden sein. Die Aktion kann überall im Wald durchgeführt werden. Herbsttage ohne Frost und ohne Schnee sind am besten geeignet.

Ablauf

Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Kindern aufgeteilt. Ziel ist es, die oberen Schichten des Waldbodens mit Blättern und Nadeln in ihren unterschiedlichen Zersetzungsstufen zu finden. Überlegen Sie vorher am besten gemeinsam mit den Kindern, welche Zersetzungsstufen es geben könnte, sodass sie diese auf dem Papier aufzeichnen können.

Jedes Team erhält Material und genügend Zeit zum Sammeln. Wenn es bereits herbstlich ist, laden Sie die Kinder ein, auch die unterschiedlichen Farben der Laubblätter zu vergleichen. Nach dem Sammeln wird alles zugeordnet und aufgeklebt.

[LITERATURHINWEIS 5, 8, 11]

Hinweis

Die Mappe „Werkstatt Boden ist Leben“ inklusive der Vorlagen für die Arbeitsblätter der Natur- und Umweltschutzakademie Nordrhein-Westfalen (NUA) sind für die Erarbeitung dieses Themas sehr hilfreich. Sie finden Sie unter: www.nua.nrw.de/medienshop/bildungsordner-bildungsmaterial-und-materialmappen/200-werkstatt-boden-ist-leben.html (zuletzt abgerufen: im August 2020)



BÄUME

**INHALTE**

- Kooperation
- Konzentration
- Teamaufgabe

DAUER

5 – 20 Minuten

MATERIAL

- gerader Stock
(ca. 1 m lang)

BRINGT DEN STOCK ZU BODEN

Einstieg

Diese Aktion ist anspruchsvoll. Sie erfordert die Konzentration der gesamten Gruppe und kann dafür eingesetzt werden, vorhandene Rollen in Gruppen aufzubrechen und gemeinsam ein Ziel zu erreichen.

Ablauf

Eine Kleingruppe von ca. zehn Kindern ist völlig ausreichend. Umso weniger Kinder in einer Gruppe sind, desto einfacher ist die Erreichung des Ziels. Je fünf Kinder stellen sich links und rechts gegenüber und strecken ihre Zeigefinger aus. Auf diese wird ein gerader, leichter Stock von ca. einem Meter Länge gelegt. Die Aufgabe besteht nun darin, den schwebenden Stock gemeinsam auf dem Boden abzulegen. Jederzeit müssen alle Zeigefinger den Stock von unten berühren und es darf nicht gedrückt oder geschoben werden.

Hinweis

Die Aufgabe erscheint leicht, ist aber für das gesamte Team durchaus anspruchsvoll. Seien Sie gefasst auf Ärger, Anschuldigungen, Frust und kleinere Wutausbrüche, da der Stock trotz gemeinsamer Zielvereinbarung schweben wird. Leiten Sie aufgrund der körperlichen Nähe besser sanft an, wenn die Kinder sich noch nicht gut kennen.





RETTUNGSBAUM

Einstieg

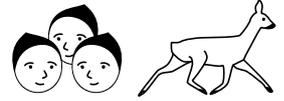
Bei diesem Spiel wird das Wissen über verschiedene Baumarten angewandt. Dabei geht es wild und schnell zu. Geeignet ist ein Gelände, auf dem sicher gerannt werden kann. Zudem sollten dort mindestens drei unterschiedliche Baumarten wachsen.

Ablauf

Die Kinder bilden einen Kreis um die Spielleitung. Sobald diese den Spruch „*Alle Kinder retten sich an einer Eiche (oder Birke oder Kiefer) ...*“ beendet hat, flitzen die Kinder los zu diesem genannten Baum. Die Spielleitung jagt hinter den Kindern her und versucht sie auf dem Weg zum Baum zu fangen. Dabei dürfen maximal zwei Kinder an einem Baum stehen. Sind es zu viele oder stehen sie an einer falschen Baumart, dürfen diese weiter gejagt werden. Alle gefangenen Kinder werden in der nächsten Runde ebenfalls Fänger.

Hinweis

Das Spiel kann leicht zu einem Wettbewerb werden. Außerdem sind die schnellen Kinder auch hier oft im Vorteil und das kann zu Unmut führen.

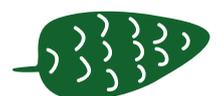


INHALTE

- Baumarten wiedererkennen
- Rennen

DAUER

10 – 15 Minuten



**INHALTE**

- Bäume sinnlich erleben
- Vertrauen
- Fühlen

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- Augenbinden

BAUMFÜHLUNG

Einstieg

Dieser Klassiker der Naturpädagogik ist in seiner Einfachheit wundervoll. Es braucht keinen besonderen Ort; je ruhiger, umso sinnlicher, je unwegsamer das Gelände, umso aufregender für die Kinder.

Ablauf

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen. Jedes Paar bekommt eine Augenbinde. Einem Kind werden die Augen verbunden und das andere führt es behutsam durch das Gelände zu einem Baum. Das Kind mit der Augenbinde nimmt seinen Baum nun mit den Händen oder den anderen verbleibenden Sinnen wahr. Es darf sich alle Zeit nehmen, die es braucht. Anschließend wird es von seinem Partner zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Es nimmt die Augenbinde ab und soll nun seinen gerade ertasteten Baum wiederfinden. Ein wenig Hilfe ist natürlich erlaubt. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Hinweis

Weisen Sie die Kinder auf ihre Verantwortung dem Partner gegenüber hin. Für den Aufbau des Vertrauens ist es gut, wenn das „sehende“ Kind das „blinde“ an den Schultern führt und immer dicht bei ihm bleibt.

Nach einiger Zeit haben die Kinder die Begeisterung des Führens und der sinnlichen Wahrnehmung entdeckt. Sie führen den Partner über Baumstümpfe, durch Laub und Totholz. Stetig wächst das Vertrauen zwischen den Partnern.





BÄUMCHEN WECHSLE DICH

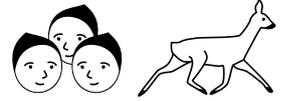
Einstieg

Dieses altbekannte Kinderspiel macht auch heute noch großen und kleinen Menschen Spaß. Es fördert die Reaktions- und Bewegungsfähigkeit in unebenem Gelände und stärkt das Selbstvertrauen schüchterner Kinder, da jeder einmal im Mittelpunkt stehen darf. Es kann fast überall gespielt werden, allerdings sollte der Platz frei von Unterholz sein.

Ablauf

Jedes Kind stellt sich an einen Baum. Nur diese jetzt besetzten Bäume werden im Spiel genutzt. Eine Markierung mit Tüchern erleichtert das Wiederfinden. Ein Kind steht in der Mitte und ruft: „*Bäumchen wechsle dich!*“ Jetzt wechseln alle ihren Baum und das Kind aus der Mitte versucht auch einen Baumplatz zu ergattern. Wer übrig bleibt, stellt sich als Nächstes in die Mitte und ruft.

[LITERATURHINWEIS 16]



BÄUME

INHALTE

- Rennen
- Reaktionsfähigkeit schulen

DAUER

10 Minuten

MATERIAL

- Tücher





BAUM-MEMO

INHALTE

- Fühlen
- Herantasten an einen Ort

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- Tuch

Einstieg

Dieses kleine Wald-Gedächtnisspiel eignet sich hervorragend, um einen neuen Ort zu erkunden, besondere Fundstücke sichtbar zu machen oder als Vorbereitung auf andere Spiele wie RETTUNGSBAUM.

Ablauf

Die Spielleitung sammelt vor Ort, von den Kindern unbemerkt, fünf bis zehn Baummaterialien wie Zapfen, Blätter o. Ä. ein und versteckt diese unter einem Tuch. Wenn alle Kinder darum versammelt sind, wird dieses für ca. 15 Sekunden aufgedeckt. Jedes Kind soll sich möglichst alle Teile der Sammlung einprägen. Im Anschluss macht sich jeder ca. fünf bis sieben Minuten selbst auf die Suche nach den Teilen. Die Kinder kommen dann mit den gefundenen Materialien wieder um das Tuch zusammen und eine Auswertung beginnt.

Gemeinsam lohnt es sich ein paar Fragen zu erörtern: Bei welchem Fundstück fiel es den Kindern besonders schwer, sich zu erinnern? Was war leicht und schnell zu finden? Was kommt ihnen bekannt vor oder ist ihnen noch nie in der Natur begegnet?

Sie können auch besondere Funde besprechen und anhand dieser Überleitungen zu anderen Themen finden oder Spiele einleiten. Beispielsweise kann mit Baumrinde, die Fraßgänge von Borkenkäfern zeigt, ein Bogen zum Thema Tierspuren gespannt werden.

Hinweis

Um nicht das Gefühl der Erfolglosigkeit aufkommen zu lassen, fragen Sie am besten nur in die Runde, welches Kind mehr als die Hälfte oder Dreiviertel der Materialien gefunden hat.

Das Spiel lässt sich nicht nur mit Baumteilen, sondern generell mit Naturmaterialien spielen.

[LITERATURHINWEIS 8, 16]





ZAPFEN-SPIELE

Einstieg

Mit Zapfen von Kiefer, Fichte oder Lärche lassen sich allerlei Aktionen durchführen. Hier einige Vorschläge:

Zielwurf

Die Gruppe wählt verschiedene Ziele wie Baumstämme, einen offenen Rucksack oder eine Baumscheibe, auf die zuerst aus kurzer, dann aus immer größer werdender Distanz mit einem Zapfen geworfen wird. Diese Aktion klingt einfach, ist aber für viele Kinder eine große Herausforderung, mit der sie in ihrem Alltag selten konfrontiert werden.

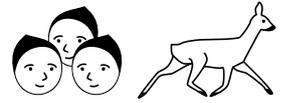
Zapfenrunde

Es wird ein Kreis im Stehen gebildet. Zwei Zapfen werden in entgegengesetzte Richtungen durchgegeben. Auf vorher vereinbarte Kommandos wird die Richtung gewechselt [s. Spiel HEPP! auf S. 28] oder die Geschwindigkeit beschleunigt oder verlangsamt.

Zapfentransport

Abhängig von der Gruppengröße werden Teams von vier bis sechs Kindern gebildet. Jedes Team hat fünf Minuten Zeit, sich aus allen vorhandenen Materialien wie Ästen und Rindenstücken eine Transportplatte oder besser ein „Zapfen-Taxi“ zu basteln. Bitte bei der Beschaffung der Materialien nichts von Bäumen oder Pflanzen abreißen.

Legen Sie eine Wegstrecke fest, an deren Ende für jedes Team eine großzügige Anzahl von Zapfen bereitliegt. Auf ein Startzeichen läuft das erste Kind jedes Teams los, legt möglichst viele Zapfen auf das „Taxi“, rennt zurück und lädt sie an der Startlinie ab. Das Taxi wird übergeben und das nächste Kind rennt los. Welche Gruppe schafft es, alle Zapfen zu transportieren, ohne dass das Taxi nutzungsbedingt auseinanderfällt?



BÄUME

INHALTE

- Koordination
- Beweglichkeit

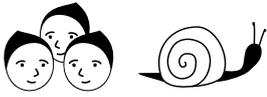
DAUER

10 – 30 Minuten

MATERIAL

- Zapfen





INHALTE

- Reaktionsgeschwindigkeit
- Kooperation

DAUER

5 Minuten

MATERIAL

- Stöcke
(ca. 1,5 m lang)

HEPP!

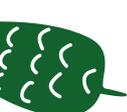
Einstieg

Bei diesem Spiel benötigt jedes Kind einen Stock, der dem größten Kind etwa bis zur Brust reicht. Am besten sollten sie etwa gleich lang sein.

Ablauf

Die Kinder bilden einen Kreis mit einem Abstand von etwa einem halben bis zwei Metern und halten ihre Stöcke senkrecht so vor sich, dass ein Ende den Boden berührt. Die Größe des Abstandes zueinander ist abhängig vom Alter der Kinder und ihrer Reaktionsfähigkeit. Auf den Ruf „Hepp!“ der pädagogischen Begleitung lassen alle ihre Stöcke los, rücken einen Platz nach rechts und versuchen, schnell den Stock des Nachbarkindes zu fassen, bevor dieser zu Boden fällt.

Wie viele Wechsel oder sogar Runden gelingen der Gruppe?





STÖCKEBRÜCKE

Einstieg

Mithilfe der Stöckebrücke kann Vertrauen und Zusammenhalt in einer Gruppe gestärkt werden. Es lässt sich zeitlich immer gut einbauen, wenn eine konzentrierte und zusammenführende Aktion benötigt wird.

Ablauf

Zwei Kinder suchen gemeinsam einen Stock. Dieser sollte nicht zu lang, nicht morsch, sondern kräftig genug sein, um ein Kind tragen zu können. Die Kinder stellen sich nun in zwei engen Reihen einander gegenüber. Jedes Paar hält seinen Stock waagrecht zwischen sich. Ein stabiler Stand und guter Halt sind wichtig. Die Stöcke sollten nicht zu hoch über dem Boden gehalten werden und der Abstand zwischen den Kindern und damit der „Brückenbalken“ sollte möglichst gering sein. Nun darf sich ein Kind trauen, die Brücke als Erstes zu überqueren. Statt zu laufen, kann sich ein Kind auch flach auf dem Bauch oder Rücken oder im Vierfüßlergang über die Stöckebrücke bewegen.

Hinweis

Trauen Sie sich und Ihrer Gruppe diese Übung zu. Es wird nicht immer einfach zugehen und kann auch etwas wilder werden. Die Kinder agieren meist überraschend umsichtig und konzentriert. Sie können den Schwierigkeitsgrad mit der Höhe der Stöckebrücke steigern.

Sind sich die Kinder fremd, ist das Spiel nicht für den Beginn geeignet. Es erfordert Vertrauen und nicht alle Kinder mögen die körperliche Nähe.

[LITERATURHINWEIS 16]



INHALTE

- Vertrauen
- Kooperation

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- stabile Stöcke



**INHALTE**

- Fühlen
- genaues Beobachten

DAUER

5 Minuten

MATERIAL

- unterschiedliche Zweige
- Astschere

KNOSPENSUCHE

Einstieg

Knospen sind Baumteile, deren Schönheit und Unterschiedlichkeit den Kindern oft noch unbekannt sind. Das Spiel eignet sich als Einstieg zum Thema Bäume im Winter oder Frühling. Es kann auch als Zuordnung zu einem Team genutzt werden.

Ablauf

Je nachdem, welches Ziel Sie als Spielleitung mit dem Spiel verfolgen, werden zwei oder mehr Zweige von unterschiedlichen Bäumen oder Sträuchern geschnitten. Die Kinder bilden einen Kreis und schließen die Augen. Jedem Kind wird ein Zweig in die Hände gelegt, den es mit den Fingern ertasten und auf Kommando auch anschauen darf. Der Kreis löst sich und jedes Kind sucht seinen passenden Partner mit dem gleichen Zweig. Haben sich alle Teams gefunden, machen sie sich gemeinsam auf die Suche nach dem zugehörigen Baum oder Strauch.

Hinweis

Je nach Alter der Kinder kann die Suche auch blind erfolgen. Das macht es schwieriger und legt den Fokus auf bewusstes Fühlen.

Bitte nehmen Sie nur einen Zweig je Baum oder Strauch. Das Abschneiden ist eine Schwächung für die Pflanze. Die Zweige können in einer Vase im Klassen- oder Gruppenraum beim Austreiben bestaunt werden.

Für die Einteilung der Kinder in Kleingruppen können auch andere Naturmaterialien genutzt werden.



Knospen können eine Vielzahl unterschiedlicher Formen und Farben haben. So sind beispielsweise die Knospen der Gemeinen Esche pechschwarz, die der Gemeinen Rosskastanie bis zu drei Zentimeter groß und sehr klebrig. Dahingegen erscheinen die Knospen der Rotbuche fein und spitz, in einem rotbraunen Farbton.





BAUMSTECKBRIEFE

Einstieg

Steckbriefe von Bäumen können gleich im Anschluss an die KNOSPENSUCHE angefertigt werden. Ihre Zusammenstellung macht besonders den jüngeren Kindern Freude. Generell eignen sie sich gut als Einstieg in das Thema Bäume.

Ablauf

In Kleingruppen werden die Kinder auf die Suche geschickt, um Blätter, Rinde, Früchte, Äste und ggf. Blüten einer Baumart zu sammeln.

Der Name des Baumes wird oben auf dem Steckbrief notiert. Die Form bzw. der Habitus des Baumes wird groß skizziert. Anschließend werden die Fundstücke dort in die Skizze geklebt, wo sie beim Baum zu finden sind, und beschriftet.

Die Baumsteckbriefe können für alle sichtbar aufgehängt oder als Buch zusammengeheftet werden.

Variante: Wenn Sie ohne Materialien unterwegs sind, können die Steckbriefe stattdessen auch in Form eines Fantasiebaums auf den Waldboden gelegt werden. Geben Sie den Kindern lediglich den Hinweis, dass ihre Bäume alle typischen Bestandteile besitzen müssen. Alles Weitere ist der Fantasie und Kreativität der Kinder überlassen.

Hinweis

Damit die Kinder diese Aufgabe lösen können, ist es unabdingbar, vorher über die Baumbestandteile zu sprechen.

[LITERATURHINWEIS 7]



INHALTE

- Baumteile kennenlernen
- Fühlen
- Basteln

DAUER

20 Minuten

MATERIAL

- festes Papier oder Pappe (A4)
- Klebestifte
- Stifte



**INHALTE**

- Wissen über Bäume

DAUER

10 – 15 Minuten

BAUMRÄTSEL

Einstieg

Durch die Baumrätsel prägen sich viele Merkmale der einzelnen Baumarten besonders leicht ein.

Ablauf

Alle sitzen im Kreis, haben die Augen geschlossen und hören der Gruppenleitung zu. Diese umschreibt eine Baumart mithilfe der unten geführten Stichpunkte. Wer die Lösung weiß, hält sich einen Finger an die Nase und verrät noch nichts. Wenn die Mehrheit der Kinder den Finger an der Nase hat, wird auf Kommando der Leitung gemeinsam die Baumart gerufen.

Das Schließen der Augen nimmt allen Kindern den Druck, die Lösung schnell wissen zu müssen.

[LITERATURHINWEIS 7]

Hängebirke

- bis 25 m hoch
- Blätter dreieckig-rautenförmig mit feinen Zacken
- Zweige hängend
- männliche Blüten sind Kätzchen, 3 – 6 cm lang
- Rinde ist unten rissig, nach oben hin glatt, weiß bis grau
- Rinde eignet sich sehr gut zum Feuermachen
- lässt wenig Unterwuchs im Wald zu
- abgebrochene Äste hinterlassen auf der Rinde ein „Elefantenaugen“
- Früchte sind dreikantig und sehr lecker

Waldkiefer

- Krone kegelförmig, bis 40 m
- Rinde unten dunkelbraun und rissig
- Rinde weiter oben rostrot
- gesamtes Jahr über grün
- Blätter rund, spitz, 3 – 7 cm lang
- Zapfen kugel- bis eiförmig, hängend

Rotbuche

- Blätter eiförmig mit glattem Rand
- Rinde ist glatt und grau
- Beginn der Blüte mit 40 – 60 Jahren





BAUMGEISTER

Einstieg

Baumgeister zu gestalten bietet sich vor allem um die Halloween-Zeit Ende Oktober an. Die Aktion fordert die Kinder auf, sich kreativ mit Naturmaterialien zu beschäftigen oder an Regentagen mit matschiger Erde Spaß zu haben. Und sie lernen die unterschiedlichen Rindenstrukturen der Baumarten besser kennen.

Ablauf

Jedes Kind bekommt ein Stück Ton und wird eingeladen, dem Stamm eines Baumes ein Gesicht zu geben. Dies kann mit einer fantasievollen Geschichte verknüpft werden.

Hinweis

Manchmal fehlt es den Kindern zu Beginn etwas an Mut oder Ideen, die Materialien der Umgebung für das Gestalten ihres Baumgeistes zu nutzen. Es hilft, wenn Sie mitmachen und sich selbst etwas treiben lassen.

Auch die Erde in einer Pfütze eignet sich hervorragend als Tonersatz, damit die Naturmaterialien am Baumstamm haften bleiben. Hier haben einige Kinder vielleicht Berührungängste, da sie es nicht gewohnt sind, sich dreckig zu machen. Es hilft ihnen, wenn Sie selbst herzhaft mit den Händen in die Pfütze greifen und als Vorbild agieren.



INHALTE

- Fantasie
- handwerkliches Arbeiten mit Ton

DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Naturmaterialien
- Ton



**INHALTE**

- Blattformen
- Vergleichen

DAUER

5 – 10 Minuten

MATERIAL

- Handzettel mit Suchaufträgen
- Tücher

BLÄTTER-SCHATZSUCHE

Einstieg

Für diese Aktion braucht es ein Waldstück mit verschiedenen Laubgehölzen. Sie eignet sich sehr gut für jüngere Kinder im Kita- oder Vorschulalter.

Ablauf

Jede Kleingruppe erhält mündlich fünf bis sieben Sammelaufträge für verschiedene Blätter (s. u.). Geben Sie den Kindern genügend Zeit, die Blätter zu finden. Jede Kleingruppe platziert ihre Fundstücke auf einem Tuch und präsentiert sie den anderen Kindern in einer Art Vernissage. Vielleicht weist ein Blatt sogar mehrere Eigenschaften auf. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Suchaufträge:

- ein braunes Blatt
- ein buntes Blatt
- ein herzförmiges Blatt
- ein Blatt mit fünf Fingern
- ein sehr kleines oder großes Blatt
- ein fast verrottetes Blatt
- ein Blatt, durch das man hindurchschauen kann
- ein Blatt mit vielen Rundungen oder Einzelblättern
- ein für dich besonderes Blatt
- ein gesägtes oder gezacktes Blatt
- ein Blatt an einem Zweig





BAUMTELEFON

Einstieg

Überall dort, wo Bäume gefällt wurden und die Stämme noch liegen geblieben sind, kann dieses Spiel durchgeführt werden.

Ablauf

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen, suchen sich einen Baumstamm und setzen sich an die beiden Enden. Sie senden sich Rhythmen durch Klopfen mit einem Ast zu, die vom Empfänger nachgeklopft werden.

Ältere Kinder können das Morsealphabet ausprobieren (s. u.). Kurze Signale werden durch schnelles Klopfen übermittelt, lange Signale durch Streichen über den Baumstamm.

Hinweis

Achtung: Nie direkt nach einem Holzeinschlag oder Sturm ein Waldstück betreten. Es können noch Äste von oben herabfallen.

Als Vertiefung kann sich aus dieser Aktion der Bau von Klanghölzern, Xylofonen oder Schlitztrommeln entwickeln. Ein Waldkonzert auf diesen Instrumenten ist ein spaßiger Abschluss.

[LITERATURHINWEIS 8]

Das Morsealphabet

| | | | | | | | | | |
|----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| · - | · · · - | · · · · - | · · · - | · | · · · · | - - - | · · · · | · · | · - - - |
| K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T |
| · - - | · · · · | - - | - · | - - - - | · · · · | - · · · | - · · · | · · · | - |
| U | V | W | X | Y | Z | | | | |
| · · - | · · · - - | · · · - | - · - - | - · · - | - - - - | | | | |



INHALTE

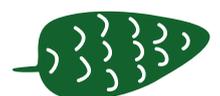
- genaues Hören
- Holz als Material

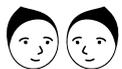
DAUER

15 Minuten

MATERIAL

- auf Notizzettel gedrucktes Morsealphabet





RINDENABDRUCK

INHALTE

- Vielfalt der Baumstämme
- bewusstes Wahrnehmen

DAUER

10 Minuten

MATERIAL

- Ton

Einstieg

Mit einem Rindenabdruck können sich die Kinder ein Stück Wald mit nach Hause nehmen. Bei dieser Aktion lernen sie auch, heimische Baumarten anhand der Rinde zu unterscheiden.

Ablauf

Jedes Kind erhält ein Stück Ton. Dieser wird an die Rinde seines Lieblingsbaumes gepresst. Der Ton sollte dabei nicht zu flach gedrückt werden. Je dünner das Stück, desto zerbrechlicher ist es.

Mit einem Stift oder einem Stock können die Kinder den Namen des Baumes und ihren eigenen Namen in den Abdruck schreiben.

Ergänzend zum Rindenabdruck können auch Blätter oder die Früchte des Baumes im Ton abgedruckt werden.





BAUMRIESEN UND WURZELWERGE

Einstieg

Ein spannendes Fangspiel zum Warmwerden oder für zwischendurch. Besonders jüngere Kinder schätzen dieses Spiel sehr.

Ablauf

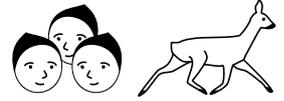
Hintergrund des Spiels ist eine Sage: Im Wald leben kleine freche Wurzelwerge. Die lieben es, Bäume an ihren Wurzeln zu kitzeln. Da die Bäume jedoch nicht wegrennen können, um diesen Kitzelattacken zu entgehen, holen sie sich Hilfe von den Baumriesen. Diese fangen die Wurzelwerge und versteinern sie. Abhängig vom Alter der Kinder und der Gruppengröße werden zwei bis vier „Baumriesen“ bestimmt. Alle anderen Kinder sind freche „Wurzelwerge“. Ein Spielfeld wird abgesteckt.

Wenn ein Baumriese einen Wurzelwerg fängt, versteinert dieser und kann sich nicht mehr bewegen. Nur mithilfe anderer Wurzelwerge kann ein Versteinerter erlöst werden. Dafür fassen sich zwei Wurzelwerge an den Händen und flitzen so über den versteinerten Freund hinweg.

Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit oder wenn nur noch ein freier Wurzelwerg übrig ist.

Hinweis

Besonders wichtig bei diesem Spiel sind drei Dinge: das Bitten um Hilfe, das Erkennen, dass jemand Hilfe benötigt, und das gemeinsame Helfen. Daher kann dieses Spiel den Gruppenzusammenhalt gut stärken.



INHALTE

- Kooperation
- Achtsamkeit
- fantasieanregend
- Rennen

DAUER

10 – 20 Minuten





INHALTE

- Baum-Dimensionen verdeutlichen
- praktische Anwendung von Geometrie

DAUER

15 Minuten

MATERIAL

- Stöcke
- Zollstock

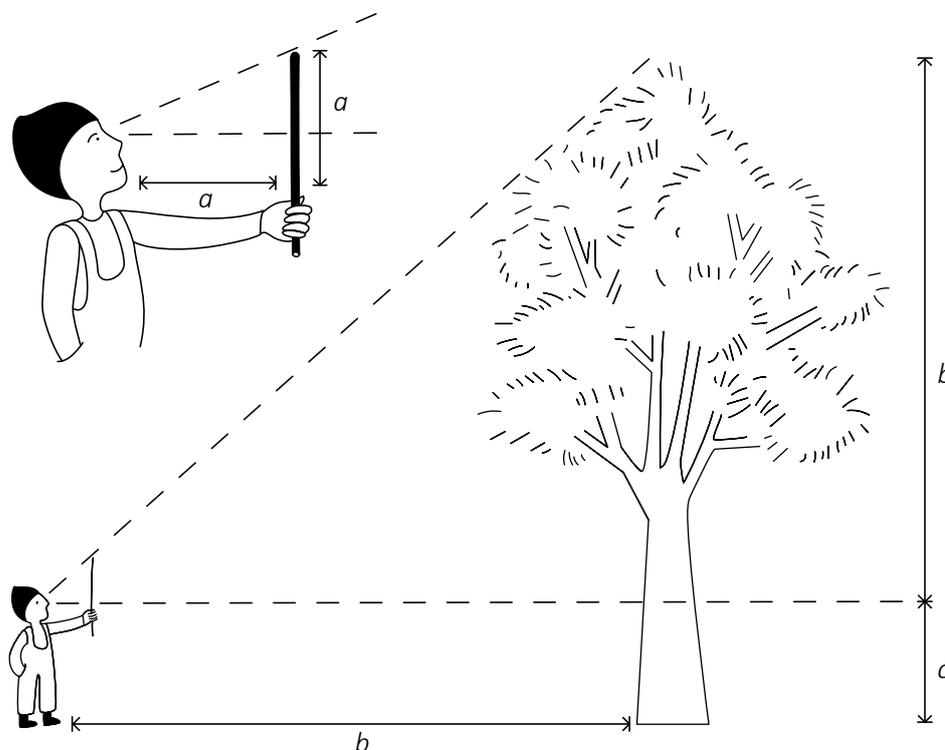
HÖHE EINES BAUMES

Einstieg

Wie groß ist ein Baum tatsächlich? Dies ist schwer direkt zu messen. Allerdings kann die Höhe mit einfachen Hilfsmitteln auf den Boden projiziert werden. Grundlage für diese Schätzung ist die mathematische Methode der Winkelmessung in einem rechtwinkligen Dreieck.

Ablauf

Ein frei stehender Baum eignet sich am besten. Ein gerader Stock, der so lang ist wie der Arm des Kindes $[a]$, wird mit waagrecht ausgestrecktem Arm senkrecht gehalten. Dabei wird über die Spitze des Stockes die Spitze der Baumkrone anvisiert. Das Kind läuft langsam rückwärts, bis die Stockspitze mit dem höchsten Punkt des Baumes eine Linie bildet. Der Abstand des Baumes vom Kind $[b]$ zuzüglich der Größe des Kindes bis zu den Augen $[c]$ entspricht der Höhe des Baumes $[b+c]$. Mit dem Zollstock kann die Länge eines Schrittes gemessen werden und so der Abstand zum Baum.





TEAMBAUM

Einstieg

Bei dieser Aktion soll ein bestimmter Baum genau angesehen und einem anderen Kind beschrieben werden. Das Kind, das den Baum nicht kennt, soll dann den Baum im Wald anhand der Hinweise finden. Ein abwechslungsreiches Waldstück eignet sich sehr gut.

Ablauf

Die Gruppe wird in Kleingruppen von vier bis fünf Kindern geteilt. Aus jeder Gruppe stellt sich ein Kind mit dem Rücken zum Waldstück, das sind die „Unwissenden“. Diese Kinder erhalten ein Klemmbrett mit Papier und Stift. Für jede Kleingruppe markiert die Spielleitung nun je einen Baum mit einem Tuch oder Seil.

Die Unwissenden stellen ihren Teammitgliedern Fragen zu ihrem Teambaum, den sie ja nicht sehen können. Allerdings darf der Unwissende jedem Kind in seinem Team nur eine einzige Frage stellen. Der Baum darf dabei auch von einem Kind auf dem Papier skizziert werden, Fragen zur Rinde, Blätter, Größe etc. können beantwortet werden. Die Fragen des Unwissenden müssen gut überlegt sein, da maximal nur vier gestellt werden dürfen.

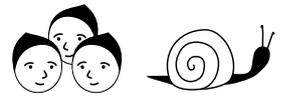
Die Spielleitung entfernt nach der Fragerunde die Markierungen aller Teambäume. Nun machen sich die Unwissenden auf die Suche nach ihren jeweiligen Bäumen.

Wurde dieser gefunden, kann sich das gesamte Team in Ruhe alle Details seines Teambaumes zusammen ansehen und die gegebenen Hinweise genauer untersuchen.

Hinweis

Diese Aktion ist tatsächlich energiegeladener, als sie zunächst scheint. Sie eignet sich hervorragend, um Kinder an eine detaillierte Beobachtung heranzuführen. Zudem widmen sie einem Baum ihre volle Aufmerksamkeit.

[LITERATURHINWEIS 5]



INHALTE

- genaues Beobachten
- Beschreibung von Bäumen

DAUER

10 Minuten

MATERIAL

- Papier
- Stifte
- Tücher
- Seile
- Klemmbretter



**INHALTE**

- Holz bearbeiten
- achtsamer Umgang mit Werkzeugen

DAUER

40 Minuten

MATERIAL

- Schnur oder Tücher
- Schnitzmesser
- Handbohrer

SCHNITZEN

Einstieg

Schnitzen ist eine der beliebtesten Tätigkeiten, wenn Kinder mit Natur und Holz in Berührung kommen. Es fördert die Motorik, die Kinder stellen etwas mit ihren Händen her und lernen, achtsam mit Werkzeug umzugehen.

Ablauf und Hinweis

In der Regel wird frisches Holz geschnitzt. Hervorragend geeignet sind Hasel, Birke und Schwarzerle. Sie können bei Förstereien direkt fragen, ob es Stellen mit frisch gefällten oder durch Wind umgestürzten Bäumen gibt, deren Äste sie nutzen können. Grundsätzlich aber eignet sich auch Totholz gut zum Schnitzen.

Die Kinder sollten sich zum Schnitzen einen festen und angenehmen Platz suchen, an dem sie konzentriert arbeiten können. Einen Stein, Holzstamm oder andere erhöhte Stellen sind geeignet, um breitbeinig und bequem sitzen zu können.

Diese Schnitzregeln gelten grundsätzlich:

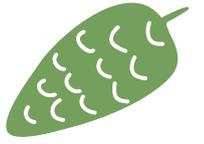
- Schnitzen nur im Sitzen
- mindestens eine Armlänge Abstand zu anderen Menschen halten
- immer vom Körper weg arbeiten
- niemals mit einem aufgeklappten Messer herumlaufen

Es gibt verschiedene Schnitztechniken. Zum Einstieg sollten die Kinder mit dem Faustgriff beginnen. Dabei ist das Messer in der Schreibhand, die Faust umschließt den Griff des Messers und das Holz wird mit der anderen Hand gehalten. Später kann auch mit Daumendruck gearbeitet werden: Dabei übt der Daumen der stockhaltenden Hand auf die stumpfe Klingenseite Druck aus. Dies ermöglicht sehr feine Arbeiten. Auch Verzierungen können geschnitzt werden.

[LITERATURHINWEIS 14]



SINN- LICHES

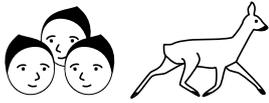


Schule im Wald®
Patenförsterprojekt



DEUTSCHE
WILDTIER
STIFTUNG





DAS ZYKLOPENSPIEL

INHALTE

- Sehsinn
- veränderte Wahrnehmung
- Fangspiel

DAUER

10 Minuten

MATERIAL

- Augenbinden

Einstieg

Für dieses Fangen auf andere Art braucht es am besten eine Wiese. Ein Wald mit vielen Bäumen ist hierfür zu gefährlich.

Ablauf

Zwei bis vier Fänger werden aus der Gruppe gewählt. Diesen wird wie bei einem Zyklopen mit einer Augenbinde ein Auge verdeckt. Einäugig versuchen sie, die anderen Kinder zu fangen. Wer gefangen ist, verwandelt sich ebenfalls in einen Zyklopen, erhält eine Augenbinde und darf mitfangen.

Nach dem Spiel sprechen die Kinder von ihrer veränderten Wahrnehmung beim Fangen und den damit verbundenen Schwierigkeiten.

Varianten: Beim Kettenfangen fassen sich zwei Zyklopen an die Hand und fangen nun gemeinsam. Alle Gefangenen reihen sich in die Kette ein. Wenn vier Zyklopen zusammenhängen, teilt sich die Kette in zwei Hälften.

Nach dem Spiel können die Ketten von einem Kind, das kein Auge verdeckt hat, durch den Wald geführt werden. Auch hier warten interessante Erfahrungen.





VERTRAUENSGANG

Einstieg

Beim Vertrauensgang erfahren die Kinder Natur ganz neu. Ihr Sehsinn wird aus- und alle anderen Sinne angeschaltet. Die Aktion erfordert etwas Mut. Deshalb kann sie auch gut als Mutprobe angepriesen werden.

Ablauf

In einem abwechslungsreichen Waldstück wird ein langes Seil so gespannt, dass die Kinder es immer mit der rechten oder linken Hand greifen können. Das Seil führt sie blind über einen kleinen Parcours mit verschiedenen Geländehöhen, über verschiedene Untergründe, unter Ästen hindurch oder über Baumstämme hinweg. Schwierige Passagen werden durch einen Knoten im Seil markiert. Nacheinander und mit gutem Abstand werden die Kinder mit verbundenen Augen losgeschickt. Bitten Sie die Kinder, möglichst nicht zu sprechen, auch nicht am Anfang und am Ende der Strecke. Das Ende der Strecke ist mit drei Knoten markiert. Dort warten alle Kinder leise, bis die Gruppe versammelt ist, um sich gemeinsam über die Erlebnisse auszutauschen.

Varianten: Für eine Mutprobe können Sie mehrere Stufen einführen, die die Kinder durchlaufen können, wenn sie sich sicher fühlen. Bewährt haben sich diese: zunächst mit Schuhen, dann barfuß und als letzte Stufe barfuß und rückwärts. Die Kinder lieben diese Herausforderungen!

Hinweis

Bei dieser Aktion werden sowohl Kita- und Schulkinder als auch Jugendliche ihre Grenzen erfahren. Die Aktion eignet sich für jedes Alter und auch bei wenig Wald-erfahrung. Besonders nachhaltig ist eine Verknüpfung mit dem Thema Boden.



INHALTE

- Vertrauen
- Mut
- Sehsinn ausschalten

DAUER

30 Minuten

MATERIAL

- langes Seil
- Augenbinden





INHALTE

- Hörsinn
- Konzentration
- Wahrnehmung

DAUER

5 – 10 Minuten

GERÄUSCHE SAMMELN

Einstieg

Einmal kurz die Umgebungsgeräusche zu sammeln, bietet sich immer gut als Einstieg in einen Waldtag oder als kurze Konzentrations- und Wahrnehmungsübung für zwischendurch an.

Ablauf

Mit den Händen wie Schalen hinter den Ohren werden die Ohren größer und empfangen auch leise und entfernte Geräusche. Gemeinsam zählt die Gruppe von fünf bis null herunter, schließt dann die Augen und beginnt die Geräusche der Umgebung zu „sammeln“. Jedes Kind zählt für sich im Stillen die Anzahl der unterschiedlichen Laute des Waldes und konzentriert sich auf diese.

Nach ein bis zwei Minuten wird ausgewertet. Lassen Sie sich bei der Länge der Aktion von Ihrem Gefühl und der Aufmerksamkeitsspanne der Kinder leiten. Wie viele Laute haben die Kinder wahrgenommen? Was für Geräusche waren es: Wind, Vogelstimmen, Blätter, Autos, Flugzeuge? Haben sie vielleicht sogar unterschiedliche Vögel ausmachen können? Aus welcher Richtung kam welches Geräusch? Den Fragen und Antworten sind keine Grenzen gesetzt.

Variante: Bitten Sie die Kinder, sich die verschiedenen Geräusche, die sie wahrnehmen, gut einzuprägen. Nach der Zeit der Konzentration wird das Nachmachen in der Gruppe sehr lustig.





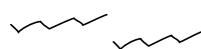
GERÄUSCHELANDKARTE

Einstieg

Das Zeichnen einer Karte aus wahrgenommenen Geräuschen ist eine sehr herausfordernde Aktion, vor allem für ältere Kinder. Die Kinder sollen dabei nicht nur ruhig an einem Ort sitzen, sondern sind dort auch noch allein. Die Aktion eignet sich eher für erfahrene Gruppen und passt inhaltlich gut zum Thema Vögel. Praktisch ist eine große Wiesenfläche, an deren Rand sich die Kinder setzen und horchen können.

Ablauf

Jedes Kind erhält Papier, Bleistift und Radiergummi. Erläutern Sie kurz, wie die Landkarte aufgebaut sein sollte. In der Mitte markieren die Kinder sich selbst mit einem Kreuz. Oben ist vor und unten entspricht dem Bereich hinter ihnen. Die Geräusche können mit Pfeilen, lautmalerischen Zeichnungen oder allem, was ihnen einfällt, beschrieben werden. Hier ein paar Anregungen:



Brrrr Brr (Vögel)



(Flugzeug)



(Blätter im Wind)

Es hilft, wenn Sie den Kindern die Plätze zuteilen bzw. Vorschläge machen. Bei einer zu geringen Distanz zueinander ist es naheliegend, dass sie sich unterhalten oder Grimassen zuwerfen. Zehn Minuten reichen für die Erstellung der Geräuschelandkarte aus. Anschließend werden die Geräusche in der Gruppe zusammengetragen. Es ist eine schöne Erfahrung für Kinder, zu merken, dass sich ihre Wahrnehmung überschneidet und sie bestimmte Vogelgeräusche nachmachen können.

Variante: Ist die Gruppe bereits geübt in Wahrnehmungsübungen, wird die Zeit verlängert. Zeitabschnitte werden durch einen Kuckucksruf von Ihnen eingeleitet. Nach diesem Ruf wird jeweils eine neue Karte gezeichnet und vielleicht sogar Bewegungen von Tieren aufgenommen. So können die Kinder erkennen, wie sich die Vögel verhalten und bewegt haben.

[LITERATURHINWEIS 7, 15, 16]



INHALTE

- Hörsinn
- Umgebung intensiv wahrnehmen
- Konzentration

DAUER

20 – 25 Minuten

MATERIAL

- Karteikarten oder Papier
- Bleistift





INHALTE

- Riechen
- Geruchsvielfalt in der Natur

DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Tüten oder Säckchen (ohne Eigengeruch)
- Augenbinden

GERÜCHE FINDEN

Einstieg

Diese Aktion steigert die Wahrnehmung der Natur durch den Geruchssinn. Sie kann in einem strukturierten Waldstück durchgeführt werden.

Ablauf

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen. Einem werden die Augen verbunden, das andere Kind geht nun auf die Suche nach einem besonderen Geruchserlebnis, wie bspw. Erde, ein Stück Rinde oder Flechte, und steckt dieses in das Säckchen. Nun darf sein Partner ausgiebig daran schnuppern.

Bei der anschließenden Suche nach dem Geruch kann die Augenbinde abgenommen oder anbehalten werden. Den Grad der Herausforderung bei der Lösungssuche wählen die Kinder selbst.

Bleibt die Augenbinde auf, sollten die blinden Kinder erzählen, welchen Duft sie wahrgenommen haben und was sie vermuten, was es ist. Der Partner führt sie dann langsam an sein Geruchserlebnis heran.

Wesentlich einfacher lässt sich die Aufgabe mit offenen Augen lösen.

Ist die Aufgabe gelungen, werden die Rollen gewechselt.

Hinweis

Bei jüngeren Kindern wird ein Fühlen des Gegenstandes im Säckchen die Suche erleichtern. Dabei darauf achten, dass der Gegenstand nicht zerstört wird.

[LITERATURHINWEIS 8]





BLINDE PAARE

Einstieg

Diese Wahrnehmungsübung lässt sich am besten in einem lichten Wald ausprobieren. Sie ist je nach Stufe mehr oder weniger herausfordernd und daher für alle Altersklassen gut geeignet.

Ablauf

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen und stellen sich hintereinander. Dem hinteren Kind werden die Augen verbunden. Beide laufen los:

Stufe 1: Das nicht sehende Kind wird mithilfe eines Geräuschs, wie das Klopfen zweier Steine oder Stöcke oder einem einfachen Kommando, von seinem Partner durch den Wald gelotst.

Stufe 2: Lediglich die Schritte und Bewegungen des Führenden sind zu hören. Das nicht sehende Kind verlässt sich auf sein Gefühl und sein Gehör.

Stufe 3: Beide Kinder verbinden sich die Augen. Einer führt, der andere folgt. Hier ist volle Konzentration und Intuition von beiden gefordert, damit Hindernisse umgangen werden.

Hinweis

In der dritten Stufe wird die Übung sehr sinnlich, intuitiv und herausfordernd. Sie ist aber tatsächlich machbar und schult die Wahrnehmung ungemein. Unterschätzen Sie Ihre Kinder nicht und lassen Sie sie in Ruhe probieren.



INHALTE

- Hören
- Intuition
- Vertrauen

DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Augenbinden





INHALTE

- Perspektivwechsel
- Vertrauen

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- kleine Spiegel

SPIEGELGANG

Einstieg

Im Spiegelgang können die Kinder mit einer neuen Perspektive durch den Wald gehen. Geeignet ist ein abwechslungsreiches Waldstück mit kleinen Lichtungen. Am besten lässt sich dieses Spiel zu zweit durchführen. Auch könnten Sie als Leitung die ganze Gruppe als Spiegelschlange durch den Wald führen.

Ablauf

Jedes Paar erhält einen Spiegel, der in den unterschiedlichen Positionen gehalten werden kann:

- waagrecht über die Nase, für einen Blick nach oben in die Baumkronen
- senkrecht auf der Nase, für einen Blick nach links bzw. rechts
- über den Augen, für einen Blick nach unten zu den eigenen Füßen

Ein Kind erhält den Spiegel und wird von seinem Partner durch den Wald und zu verschiedenen Strukturen geführt. Dann wird gewechselt.

Im Anschluss kann ausprobiert werden, wie der Wald durch die Veränderung der Perspektive auf die Kinder wirkt. Geben Sie den Kindern Zeit, verschiedene Positionen mit oder ohne Spiegel auszuprobieren: den Kopf schräg halten, einmal rückwärts durch die Beine blicken, auf den Boden legen, den Wald mit dem Kopf weit unten durch das Gras betrachten, auf den Rücken legen und entspannt die Baumkronen betrachten.

Die Fantasie der Kinder führt sie zu ganz neuen Naturerfahrungen.

Hinweis

Nicht nur Kindern, auch Erwachsenen wird beim Spiegelgang häufig flau im Magen. Das liegt wahrscheinlich an der verdrehten Perspektive, die den Gleichgewichtssinn verwirrt. Also seien Sie nicht überrascht, wenn es Kinder gibt, die die Aktion abbrechen. Weisen Sie die Kinder auf die Möglichkeit hin.





MEIN WALDSCHATZ

Einstieg

Dieses Spiel lässt sich wunderbar als Einstieg in einen Waldtag nutzen. Besonders geeignet auch bei Gruppen, die sich noch nicht kennen.

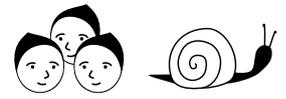
Ablauf

Jedes Kind sucht sich einen handlichen Gegenstand aus dem Wald, seinen Waldschatz, ohne dass es andere Kinder mitbekommen. Geben Sie den Hinweis, dass die Waldschätze stabil genug sein sollten, um ein ausgiebiges Ertasten und Erfühlen auszuhalten.

Die Gruppe stellt sich dann in einen Kreis. Jedes Kind befühlt erst einmal ausgiebig seinen eigenen Schatz hinter dem Rücken. Auf ein Signal wird der Schatz im Sonnenlauf weitergereicht. Die eine Hand gibt und die andere nimmt entgegen. Dabei wird nicht geguckt, sondern nur gefühlt. Die Schätze machen so lange die Runde, bis die Kinder ihren persönlichen Schatz wieder in den Händen halten. Nun ist es Zeit, die Waldschätze den Augen zu offenbaren.

Hinweis

Häufig verbinden die Kinder mit ihren Schätzen kleine Geschichten. Lassen Sie die Kinder erzählen, warum sie sich für diesen entschieden haben. Auch ist die Wahrnehmung des Gegenstandes mit anderen Sinnen noch ein schöner Zusatz.



INHALTE

- Konzentration
- Naturmaterialien erfühlen

DAUER

5 – 10 Minuten

MATERIAL

- verschiedene Naturmaterialien





INHALTE

- Fokussieren
- Naturdetails
- Vertrauen wahrnehmen und geben

DAUER

10 – 15 Minuten

MATERIAL

- ggf. Augenbinden

FOTOGRAF UND KAMERA

Einstieg

FOTOGRAF UND KAMERA ist ein wunderbares Spiel aus der Sammlung von Joseph Cornell. Es kann im Idealfall kleine oder große rastlose Menschen zur Ruhe bringen. Es konzentriert sich auf die ganz kleinen Geheimnisse der Natur und kann überall gespielt werden.

Ablauf

Es werden Paare gebildet. Ein Kind ist „Fotograf“, das andere die „Kamera“. Die Kamera lässt sich mit geschlossenen Augen vom Fotografen zu einem Motiv in der Natur führen. Das kann eine geöffnete Blüte sein, ein Baumstumpf oder ein kleiner Pilz; irgendetwas in der Natur, das für den Fotografen etwas Besonderes ist. Der Fotograf betätigt mit einem leichten Tippen auf die Schulter oder einem Zug am Ohrläppchen den Auslöser. Sogleich öffnet sein Partner die Augen und prägt sich drei bis fünf Sekunden das gewählte Motiv ein. Dann werden die Augen erneut auf das vereinbarte Signal hin wieder fest geschlossen.

Nach etwa drei Motiven sollte gewechselt werden.

Variante: Nach dem Wechsel können die Kinder versuchen, ihr Lieblingsmotiv zu zeichnen. Ältere Kinder können mit dem Spiel verschiedene Themen erarbeiten. Sie erhalten dann Suchaufträge für eine Motivreihe bspw. zu Tierspuren, Bäumen, kleinen blühenden Pflanzen oder Tierbehausungen.

Hinweis

Wichtig ist, dass das Kind, welches die Kamera spielt, die Augen zwischen den Belichtungszeiten wirklich verschlossen hält. Nur dann wird das Motiv sehr überraschend und beeindruckend. Auch Augenbinden können hier helfen.

Laden Sie die Kinder ein, Nahaufnahmen auszuprobieren und auch mit Weitwinkelmotiven und Kameraschwenks zu experimentieren.

[LITERATURHINWEIS 5]





BLINDE MATHEMATIKER

Einstieg

Blind sollen bei diesem Spiel Formen mit einem Seil gemeinsam in der Gruppe gebildet werden. Diese Aktion lässt sich überall und jederzeit durchführen.

Ablauf

Das Seil wird an den Enden zu einem großen Ring zusammengeknotet. Alle Kinder binden sich die Augen zu und nehmen das Seil in gleichen Abständen in die Hände. Dieses Stück Seil hält jeder genau an seiner zugewiesenen Stelle fest und darf es nicht loslassen. Von der Spielleitung werden verschiedene Aufgaben an die Gruppe gestellt, wie die Bildung eines Quadrates oder eines Dreiecks.

Die Schwierigkeit der Aufgabe sollte je nach Alter der Kinder und der Gruppenzusammensetzung angepasst werden.

Die Gruppe bestimmt selbst, ohne Hilfe von außen, wann sie die Aufgabe für gelöst hält.

Hinweis

Es empfiehlt sich, die Zusammenarbeit und Kommunikation nach Abschluss des Spiels gemeinsam zu reflektieren. Wie hat die Kommunikation untereinander funktioniert? Wurde jedem zugehört? Was war schwierig?

[LITERATURHINWEIS 16]



INHALTE

- Kooperation
- Umgang mit geometrischen Formen

DAUER

10 – 20 Minuten

MATERIAL

- langes Seil
- Augenbinden





INHALTE

- Sehsinn
- Wahrnehmung
- Perspektivwechsel

DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Augenbinden

BILDBESCHREIBUNG FÜR BLINDE

Einstieg

Dieses Spiel eignet sich eher für ältere Kinder. Sie sind ggf. erfahrener im Beschreiben von Gegebenheiten und können sich in Ruhe auf das Spiel einlassen. Ein offener Wald oder eine Wiese sind passende Orte.

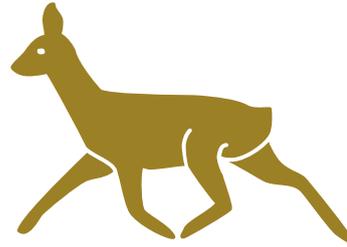
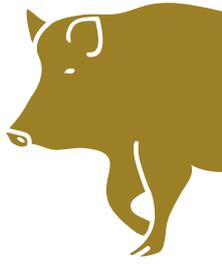
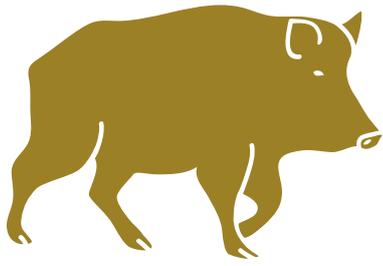
Ablauf

Es werden Paare gebildet. Ein Kind bekommt die Augen verbunden. Das andere führt das blinde Kind nun an einen Ort, der ihm faszinierend, wunderschön, aufregend oder in irgendeiner Weise besonders erscheint. Dort beschreibt es dem Nichtsehenden die visuellen Eindrücke. Hierbei ist es hilfreich, besonders viele Adjektive zu nutzen. Das blinde Kind wird anschließend zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Dort wird die Augenbinde abgenommen und die Aufgabe gestellt, das beschriebene Bild in der Realität wiederzufinden: im besten Fall den exakten Standort mit der Blickrichtung. Ist dies gelungen, werden die Rollen getauscht.

Hinweis

Diese Aktion erscheint zunächst einfach. Dennoch kann es den Kindern durch die unterschiedliche Wahrnehmung der Natur sehr schwerfallen, die beschriebenen Bilder wiederzufinden. Weisen Sie die Kinder darauf hin, von einer groben Beschreibung zum Detail zu kommen. Dann sollte es ihnen am Ausgangspunkt leichter fallen, das ihnen beschriebene Bild in der Natur zu erkennen.

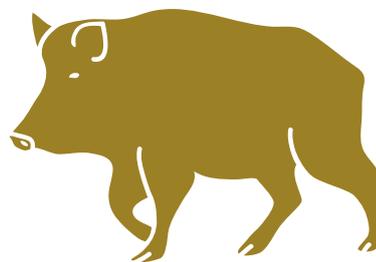




SÄU- GE- TIERE



DEUTSCHE
WILDTIER
STIFTUNG



SPURENSUCHE

INHALTE

- Spuren suchen
- Fährten lesen

DAUER

> 1 Stunde

MATERIAL

- Bestimmungsmaterial
- Zollstock
- Sammelbeutel
- Spurensticks

Einstieg

Wenn wir in der Natur sind, treffen wir nur sehr selten auf wild lebende Säugetiere. Tatsächlich weisen viele Spuren aber auf deren Anwesenheit hin, und auch die kleinen Tiere wie Käfer und Vögel hinterlassen ihre Spuren. Wir benötigen nur einen wachen Blick und etwas Zeit – denn ein eiliger Sucher ist kein guter Finder.

Ablauf

Sprechen Sie mit den Kindern über mögliche Tierspuren, die sie finden könnten. Lassen Sie die Kinder in Kleingruppen mit Papier und Stift auf Rufdistanz losziehen. Sie sollen sich langsam bewegen und den Blick in alle Richtungen schweifen lassen. Auf dem Boden gibt es u. a. Trittsiegel, Losungen, Eierschalen, Federn, Gewölle, Futterreste, Erdhöhlen, Suhlen und Wildwechsel. An Bäumen und Sträuchern können Fraßspuren oder Fellreste sein, in den Bäumen warten Baumhöhlen und Nester auf ihre Entdeckung. Das Gefundene wird entweder im Sammelbeutel zum Waldplatz mitgenommen oder vor Ort abgezeichnet. Die Kinder notieren auf dem Blatt Papier den Fundort und die Art der Tierspur. Dann stellen sie eine Vermutung auf, von welchem Tier die Spur stammt.

Jede Spur gibt Rätsel auf: Wann war das Tier hier und wie lange? Was hat es hier gemacht? In welche Richtung und wie hat es sich bewegt?

Manche Spuren entwickeln sich zu Fährten, denen gefolgt werden kann. Wie Detektive können die Kinder Überlegungen anstellen und ein Bild entwickeln, das mit jedem Hinweis klarer wird. Die Offenheit und Fantasie der Kinder machen die Suche lebendig. Neue Ideen werden entwickelt und Fragen aufgeworfen.

Hinweis

Bitte beachten Sie das Bundesnaturschutzgesetz. Räumen Sie für die Spurensuche viel Zeit ein. Es ist nicht planbar, auf welche Spur man stößt und welche die Begeisterung der Kinder weckt.

Eine Wiederholung der Waldregeln ist wichtig, damit sich die Kinder nicht zu weit vom Waldplatz entfernen. Auch sollte ein Ruf vereinbart werden, den alle nutzen können, um die Gruppe zu einer spannenden Spur zu rufen oder alle wieder zu versammeln.

[LITERATURHINWEIS 13]





TIERPAARE

Einstieg

Die Tiere einer Art sollen sich schnell zusammenfinden. Dieses Spiel kann mit seiner Einteilung in Paare oder Kleingruppen auch für andere Aktionen genutzt werden.

Ablauf

Auf die Zettel werden verschiedene Säugetierarten geschrieben, die sich anhand ihrer Lautäußerungen oder ihres Verhaltens gut nachmachen lassen. Es werden halb so viele Tierarten benötigt, wie Kinder in der Gruppe sind. Mit jeder Tierart werden zwei Zettel beschriftet. Diese werden anschließend gemischt. Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf und jeder erhält einen Zettel.

Auf ein Kommando der Spielleitung verwandeln sich alle Kinder in ihre Tiere. Sie grunzen, quäken, röhren, hüpfen, schleichen oder springen, um ihren jeweiligen Partner zu finden. Das Spiel ist recht laut und amüsant.

Hinweis

Bedenken Sie, dass Kindern, die sich nur selten in der Natur aufhalten, viele heimische Säugetiere unbekannt sind. Oft fällt es Kindern schwer, einem Tier sowohl Geräusche als auch Bewegungen zuzuordnen.

[LITERATURHINWEIS 5]



INHALTE

- Tierverhalten
- Paarfindung

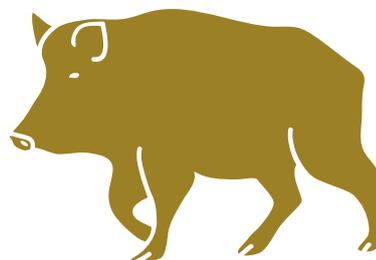
DAUER

5 Minuten

MATERIAL

- Zettel und Stift





EICHHÖRNCHENSPIEL

INHALTE

- Orientierung
- Verhalten von Eichhörnchen
- Verstecken und Finden

DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- 5 Nüsse pro Teilnehmer

Einstieg

Eichhörnchen legen sich im Herbst einen Vorrat für den Winter an: Eicheln, Nüsse, Zapfen und Ähnliches. Um diesen möglichst gut vor Nahrungskonkurrenten zu schützen, verteilen sie ihn auf mehrere Verstecke. Alle paar Tage erwachen die Eichhörnchen aus ihrer Winterruhe und suchen die Nahrungsverstecke auf. Dann geht es zurück zu ihrem Schlafnest, dem sogenannten Kobel.

Ablauf

Jedes Kind bekommt fünf Nüsse. Die Spielleitung beginnt die Geschichte von den Eichhörnchen zu erzählen, die sich einen Wintervorrat anlegen. Daraufhin zieht jedes Kind los und versteckt seine Nüsse. Für jede Nuss wird ein eigenes Versteck benötigt. Alle Kinder kehren zur Spielleitung zurück.

Diese erzählt die Geschichte weiter. Es wird langsam Winter, der Schnee kommt. Die „Eichhörnchen“ kuscheln sich eng aneinander und beginnen mit ihrer Winterruhe. Nach einiger Zeit werden sie hungrig wach und jeder wird losgeschickt, je eine Nuss aus dem Versteck zum Kobel zu bringen, ebenso wird mit den anderen Nüssen verfahren. Die Geschichte kann dabei nach Belieben ausgeschmückt werden.

Nach der fünften Runde wecken die längeren Tage, der Frühlingsduft und die wärmenden Sonnenstrahlen die Eichhörnchen und das Spiel ist zu Ende.

Wer hat es geschafft, alle fünf Nüsse wiederzufinden?

Variante: Eine Zeitbegrenzung bei der Suche nach dem Versteck kann die Kinder anspornen. Wenn die Spielleitung laut bis bspw. 20 gezählt hat und wer dann noch nicht mit einer Nuss am Kobel zurück ist, scheidet aus. Diese Kinder können dann zu „Eichelhähern“ werden, die den Eichhörnchen die Vorräte stehlen. Die ausgeschiedenen Kinder können auch zu „Habichten“ werden, die die Eichhörnchen fangen, sobald sie den Kobel verlassen haben.

Hinweis

Besonders schön ist es, das Spiel passend zum Verhalten der Eichhörnchen im Winter im Wald zu spielen. Bei jüngeren Kindern sollte die Anzahl der Nüsse verringert werden. Bedenken Sie, dass einige Kinder eine Nussallergie haben können. Diese sollte vorab abgefragt werden.

[LITERATURHINWEIS 16]





IGELVERSTECKE BAUEN

Einstieg

Igel gehören zu den wenigen Tieren, die einen echten Winterschlaf halten. Dafür brauchen sie einen geeigneten Ort, an dem sie gut vor Kälte geschützt sind. Von der Idee, aus Naturmaterialien wie Holz, Reisig und Laub einen Unterschlupf für den stacheligen Gesellen zu bauen, sind Kinder schnell zu begeistern. Am meisten Spaß und auch Sinn macht es natürlich im Herbst oder Frühwinter.

Ablauf

Kleingruppen von drei bis fünf Kindern werden gebildet. Für den Bau der Verstecke werden nur gesammelte Naturmaterialien verwendet. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

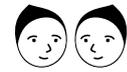
Ziel ist es, einen Unterschlupf zu bauen, der die Wärme so gut wie möglich halten kann. Geben Sie den Kindern dafür ausreichend Zeit. Wenn alle Kleingruppen ihre Unterschlüpfte vollendet haben, erhält jede ihren „Igel“, der in das Versteck einzieht. Der Igel ist das Gefäß, welches mit heißem Wasser gefüllt wurde. Die Temperatur des Wassers kann mit einem Thermometer genauer ermittelt werden. Alternativ kann ein aufgeheizter Stein genutzt werden.

Wie warm sind die Igel, wenn sie nach fünf Minuten wieder aus dem Versteck geholt werden? Welche Materialien haben offenbar eine gute Isolierfähigkeit?

Hinweis

Die Igel sollten nacheinander in einer festen Reihenfolge an die Gruppen ausgeliefert werden. Am Ende sollten die Verstecke mit dem Thermometer auch in dieser Reihenfolge aufgesucht werden. Dabei einen festen Zeitabstand einhalten.

Tiere im Winter: Für die kalte Jahreszeit haben Säugetiere unterschiedliche Strategien entwickelt. Winterschlaf halten Igel, Feldhamster, Murmeltiere und heimische Fledermausarten. Sie reduzieren ihre Körpertemperatur und -funktionen wie Herzschlag und Atmung und zehren von ihrem Fettpolster. Störungen führen meist zum Tod, weil der Körper dabei zu schnell wieder „hochgefahren“ wird. Winterruhe halten Dachs, Eichhörnchen und Waschbär. Die Körpertemperatur bleibt konstant und sie erwachen regelmäßig, um zu fressen. Andere Tiere wie Rehwild, Wildschwein, Feldhase, Fuchs und Maus bleiben aktiv, legen sich eine Fettschicht und dichtes Fell zu und vermeiden Wärmeverluste durch energiesparendes Verhalten.



INHALTE

- Bauen mit Naturmaterialien
- Überwinterung
- Kooperation

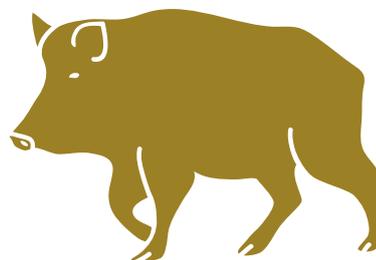
DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- heißes Wasser
- kleine, gleich große Gefäße (Filmdose, Glas) oder aufgewärmte Steine
- Thermometer





FUCHS UND MAUS

INHALTE

- Räuber und Beute
- Bewegung

DAUER

10 – 20 Minuten

MATERIAL

- Tücher

Einstieg

Füchse fressen gern Mäuse – das weiß jedes Kind. Dieses Räuber-Beute-Verhalten kann in vereinfachter Form bei diesem Fangspiel nachempfunden werden. Ein relativ ebenes Wald- oder Wiesenstück, auf dem ein kleines Spielfeld abgesteckt werden kann, eignet sich am besten.

Ablauf

Es werden zwei bis drei „Füchse“ in der Gruppe benannt. Alle anderen Kinder verwandeln sich in „Mäuse“. Tücher werden als Mäuseschwänze hinten leicht in die Hose gesteckt, sodass sie weit heraushängen. Auf Kommando der Spielleitung versuchen die Füchse den Mäusen ihre Tücher wegzunehmen.

Varianten: Mäuse ohne Tuch werden entweder zu Füchsen oder scheiden aus. Auch können Füchse, wenn sie ein Tuch ergattert haben, sich dieses als Mäuseschwanz in die Hose stecken und wieder zur Maus werden.

Hinweis

Achten Sie darauf, dass die Kinder ihre Tücher weit genug aus den Hosen ragen lassen, um fair zu bleiben.

[LITERATURHINWEIS 8]





FLEDERMAUS UND MOTTE

Einstieg

Dass Fledermäuse sich per Echoortung orientieren, fasziniert Kinder ungemein. Bei diesem Cornell-Spiel wird die Jagdweise durch Schalllaute für die Kinder greifbar gemacht. Benötigt wird ein relativ ebener Bereich ohne Bäume.

Ablauf

Die Gruppe stellt sich eng im Kreis auf, sodass zwischen den Kindern maximal eine Armlänge Platz bleibt. Sie stellen „Bäume“ dar und begrenzen so das Spielfeld. Ein Kind betritt den Kreis und wird zur „Fledermaus“ ernannt. Dieses Kind erhält eine Augenbinde. Ein anderes Kind kommt hinzu und ist die „Motte“, ohne Augenbinde.

Um ihre Beute zu orten, gibt die Fledermaus Laute von sich, auf die die Motte sofort antworten muss. Ruft die Fledermaus „Fledermaus“, so erwidert die Motte „Motte“. Die umstehenden Bäume verhindern mit ihren Armen und Händen, dass die Fledermaus den Kreis verlassen kann. Sie sagen „Baum“, wenn sie ihnen zu nahe kommt.

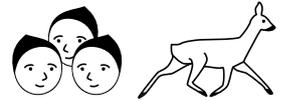
Sobald die Fledermaus ihre Beute zu fassen bekommen hat, wird gewechselt.

Hinweis

Bei größeren Gruppen und entsprechend größerem Spielfeld können auch zwei bis drei Motten gleichzeitig im Kreis herumschwirren. Es ist bei diesem Spiel sehr wichtig, dass die Kinder es schaffen, bis auf die nötigen Kommandos wirklich leise zu sein, damit sich die Fledermaus tatsächlich nur durch ihre Rufe orientieren kann.

[LITERATURHINWEIS 5]

Fledermäuse [Microchiroptera]: Sie und die Flughunde sind weltweit die einzigen Säugetiere, die aktiv fliegen können. Ihre Flügel bestehen aus einer elastischen Flughaut, die zwischen den langen Fingern, Armen und Beinen gespannt ist. Sie orientieren sich mit ihrem Gehör. Dazu senden sie Laute aus, die, wenn sie auf ein Hindernis treffen, als Echo zurückgeworfen werden. Die Laute liegen im Ultraschallbereich und sind daher für den Menschen nicht hörbar. In Sekundenschnelle ordnen sie so Position und Größe des Hindernisses oder der Beute ein. Eine Fledermaus frisst pro Nacht mehrere Tausend Insekten. Sie sind also nicht zu unterschätzende Mückenjäger und erfüllen eine wichtige Funktion im Naturhaushalt. Alle 25 heimischen Fledermausarten sind bedroht und stehen auf der Roten Liste.



INHALTE

- Hören
- konzentriert Wahrnehmen

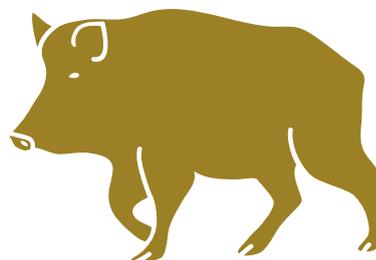
DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Augenbinde





REHE UND WÖLFE

INHALTE

- Rennen
- Räuber und Beute
- Teamwork
- Zusammenhalt

DAUER

10 – 40 Minuten
abhängig vom Gelände

Einstieg

Ein Fangspiel im Wald für zwischendurch, das den Gruppenzusammenhalt stärken kann. Durch das Heulen der Wölfe kann im Wald eine besonders mystische Stimmung erzeugt werden.

Ablauf

Ein weitläufiges Spielfeld wird benötigt. Dieses ist durch natürliche Geländestrukturen begrenzt. Beispielsweise kann es ein Waldstück sein, das von Baumreihen, Bächen, Wegen oder Höhenzügen umschlossen ist. Die Grenzen sollen jedem bekannt sein.

In der Gruppe werden zwei „Wölfe“ gewählt, alle anderen Kinder sind „Rehe“. Die Wölfe stoßen gemeinsam ein lautes Wolfsgeheul aus. Daraufhin fliehen die Rehe in alle Richtungen. Wird ein Reh von einem Wolf gefangen, wird es selbst zu einem. Die Wölfe heulen ab und an und werden dadurch von den Rehen erkannt. Es können sich mehrere Wölfe, so wie in der Natur auch, zusammenschließen und gemeinsam ein Reh einkreisen. Das Kind, das bis zum Ende nicht gefangen wurde, ist der Sieger.

Variante: Oft ist für gefangene Kinder der Rollenwechsel zum Wolf, also vom Gejagten zum Jäger, schwierig. Ohne Rollenwechsel und Wolfsheulen zwischen durch bringt diese Variante Spannung: Wölfe schleichen sich an, sprinten kurz und die Rehe bewegen sich unentdeckt, möglichst leise und im Eulenblick. Alle Rehe versuchen, ohne gefangen zu werden, zu einem Ziel bspw. dem Waldplatz zu gelangen.

Hinweis

Vereinbaren Sie unbedingt ein hörbares Zeichen für das Ende des Spiels und das Zurückkehren zum Waldplatz. Der Laut sollte, wenn er von einem Kind gehört wird, von diesem weitergegeben werden, damit auch entferntere Kinder zurückfinden. Das Spiel ANSCHLEICHEN schult das leise Bewegen.

[LITERATURHINWEIS 15]





ANSCHLEICHEN

Einstieg

Im Tierreich können sich Räuber nahezu geräuschlos fortbewegen und an Beute anschleichen. Beutetiere wiederum haben ein sehr feines Gehör entwickelt, um drohende Gefahren frühzeitig zu erkennen. Viele haben auch große bewegliche Ohren und können so entfernte oder leise Geräusche aus allen Richtungen wahrnehmen.

Ablauf

Die Gruppe stellt sich in einen großen Kreis von etwa acht Metern Durchmesser auf und verhält sich sehr ruhig und leise. In der Mitte steht ein Kind mit Augenbinde als „Beute“. Die Spielleitung deutet auf eines der Kinder, das daraufhin als „Räuber“ in Richtung Beute schleicht. Das Beutetier zeigt bei der Wahrnehmung eines Geräusches in diese Richtung. Liegt es mit seinem Verdacht falsch, schleicht der Räuber weiter. Ist der Verdacht jedoch richtig, geht das Raubtier auf seinen Platz im Kreis zurück, und der nächste Räuber startet.

Das Spiel erfolgt ohne Sprechen, bis ein Räuber die Beute berührt hat. Dieser erfolgreiche Jäger darf als Nächstes in der Mitte stehen.

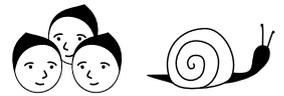
Variante: Erweist sich ein Kind als besonders unnahbar, kann es auch von zwei Räubern gleichzeitig belauert werden.

Hinweis

Die folgende Schleichtechnik können Sie vor dem Spiel mit den Kindern ausprobieren: Erst vorsichtig die Zehen und Ballen aufsetzen, über die Außenseite des Fußes abrollen und zuletzt das Gewicht auf die Ferse verlagern. Dabei stets gut auf den Untergrund achten! Wer sich besonders leise anschleichen will, versucht es barfuß.

Üben Sie mit den Kindern auch Lauschen, indem die Hände als Vergrößerung der Ohrmuscheln genutzt werden. Geräusche von hinten werden intensiver, wenn die Hände als Schalen vor den Ohren platziert werden.

[LITERATURHINWEIS 7, 15]



INHALTE

- leises Gehen
- Konzentrieren
- Hören

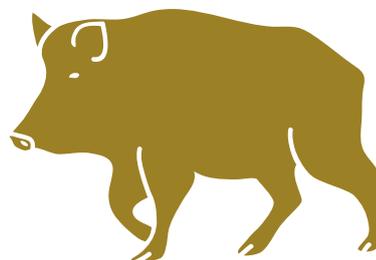
DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Augenbinde





SPONTANE TARNUNG

INHALTE

- Tarnung
- Verstecken

DAUER

10 – 15 Minuten

Einstieg

Dieses spontane Versteckspiel eignet sich besonders bei längeren Touren durch den Wald. Aufmerksamkeit, schnelle Reaktionsfähigkeit und vor allem cleveres Verstecken machen es zu einem großartigen Spiel für zwischendurch.

Ablauf

Beim Laufen auf einem Waldweg bleibt die Spielleitung plötzlich stehen und ruft laut: „*Spontane Tarnung!*“ Das ist das Startsignal für die Kinder, sich zu verstecken, denn ab jetzt wird von zehn laut herunter gezählt. Bei null angekommen, öffnet die Spielleitung die Augen. Dies sollte bei jüngeren Kindern besser mit Ankündigung erfolgen. Die Spielleitung sucht nun, ohne ihren Standpunkt zu ändern, die Kinder mit den Augen im Gebüsch. Sie darf sich drehen, jedoch nicht vor- oder zurücklaufen. Wer entdeckt wird, wird gerufen und verlässt sein Versteck. Alle anderen zeigen sich auf Kommando, haben gewonnen und die Waldtour wird fortgesetzt.

In den folgenden Runden beginnt je nach Geländebeschaffenheit, Alter der Kinder und zur Verfügung stehender Zeit der Countdown von einer Zahl unter zehn. Auch die Breite des Bereichs links und rechts des Weges, in dem sich die Kinder verstecken dürfen, kann verkleinert werden.

Am Ende fragen Sie die Kinder, wie oft sie es geschafft haben, nicht entdeckt zu werden. Sie werden in sehr stolze Gesichter blicken.

Hinweis

Da es den Kindern vor allem am Anfang sehr schwerfallen wird, sich schnell zu verstecken, seien Sie wohlwollend beim Aufspüren. Kinder, die sich still verhalten, werden vorerst nicht entdeckt – auch wenn beispielsweise noch eine Kapuze hinter dem Baum hervorsieht.





TASTSINN

Einstieg

Säugetiere wie Eichhörnchen, Biber, Maus oder Waschbär nutzen oft ihre Vorderpfoten für die Nahrungsaufnahme. Sie können damit Nüsse, Zweige und Körner ergreifen oder nachts Amphibien im Gewässer ertasten und zum Maul führen.

Bei diesem Spiel konzentrieren sich die Kinder auf das Ertasten von verschiedenen Naturmaterialien.

Ablauf

Die Spielleitung sammelt, von den Kindern unbemerkt, verschiedene Gegenstände aus der Natur. Das können Zapfen, Baumrinde, Bucheckern, Stöcke, Blätter, Steine oder Moos sein. Lassen Sie sich von der Natur inspirieren. Orientieren Sie sich bei der Auswahl der Materialien an der Erfahrung und dem Alter der Kinder. In einen Beutel werden je drei bis fünf Gegenstände gelegt. Die Kinder erfühlen die Materialien in den Beuteln, ohne sie zu erblicken. Dabei verraten sie nicht, was sie denken ertastet zu haben. Dann zieht jedes Kind eigenständig los und macht sich auf die Suche. Mit den Inhalten jedes Beutels können sich drei bis fünf Kinder beschäftigen.

Variante: Wenn Sie alle Beutel in eine Reihe legen und sich nur ein Gegenstand im Beutel befindet, können Sie gut einen kleinen Wettbewerb daraus machen. Die Kinder versuchen dann, viele richtige Materialien in einer bestimmten Zeit schnell zu finden. Die gefundenen Gegenstände sollten geheim gehalten werden, damit keiner einen Vor- oder Nachteil hat. Dabei können Sie sich beispielsweise ein Punktesystem überlegen, wobei die Kinder bei falschen Gegenständen Minuspunkte erhalten. Auch können die richtige Größe und Form entscheidende Vorteile bei den Punkten bringen. So bringen Sie die Kinder dazu, die Gegenstände sorgsamer auszuwählen.

Wenn die Zeit abgelaufen ist oder alle Kinder zurück sind, gibt es die gemeinsame Auflösung. Welche Materialien waren schwer zu ertasten oder in der Natur zu finden?

[LITERATURHINWEIS 7]



INHALTE

- Fühlen
- Suchen

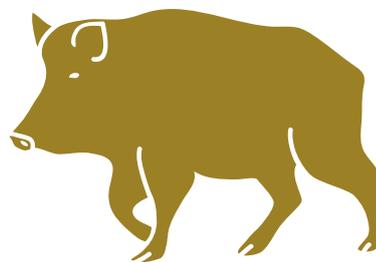
DAUER

15 Minuten

MATERIAL

- Naturmaterialien (Zapfen, Eicheln, Zweige, Blätter etc.)
- kleine Beutel





GIPSABDRUCK VON TRITTSIEGELN

INHALTE

- Tierspuren
- Formen mit Modelliermasse

DAUER

1 Stunde

MATERIAL

- Wasser, Gefäß und Löffel zum Anrühren
- Stock
- Gips
- Ton

Einstieg

Jede Tierart hat ihren charakteristischen „Fußabdruck“, ob Schalen, Hufe, Pfoten oder Füße. Durch die Anordnung und Größe dieser Trittsiegel oder Fährten kann nicht nur festgestellt werden, welches Tier vor Ort war, sondern man kann auch nachvollziehen, wie es sich verhalten hat. Mit etwas Übung entwickeln wir einen Blick für die Charakteristika von Trittsiegeln, können Fährten lesen lernen und die Tierbewegungen an einem Ort nachvollziehen.

Ablauf

Wenn die Kinder Trittsiegel finden, können diese mit Gips und Wasser für Zuhause präpariert werden. Hierfür die Spur vorsichtig von Gras etc. befreien. In das Gefäß etwa 150 Milliliter Wasser geben und sieben bis acht gehäufte Esslöffel Gips langsam einrühren. Die Masse vorsichtig in das Trittsiegel gießen und warten. Je nach Wetterlage und Temperatur dauert es bis zu 25 Minuten, bis der Gips fest genug ist, um ihn abzulösen.

Wird kein Trittsiegel gefunden, werden die Kinder selbst kreativ. Jedes Kind formt aus einem faustgroßen Klumpen Ton eine Art Teller. Die Tonform sollte mindestens drei Zentimeter Dicke und einen ca. einen Zentimeter hohen Rand haben. In die Fläche hinein wird mit den Fingern oder Naturmaterialien das gewünschte Trittsiegel gedrückt bzw. modelliert. Schließlich wird die Tonform mit angerührtem Gips komplett gefüllt. Wenn der Gips ausgehärtet ist, wird er aus der Form genommen.

Hinweis

Eine vorherige intensive Beschäftigung mit den Trittsiegeln verschiedener Tiere erleichtert den Kindern den Einstieg. Es gibt eine große Vielfalt an Büchern zu dem Thema. Eine Herangehensweise ist diese: Zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken. Das eine Kind erhält ein Bild eines Trittsiegels. Es beschreibt dem anderen Kind detailliert, was es sieht. Dieses fertigt anhand der Beschreibung eine Skizze an. Im Anschluss wird gemeinsam überlegt, welches Tier diese Spur hinterlassen haben könnte.





STICKTRACK

Einstieg

Das Spiel STICKTRACK schult das Fährtenlesen, Anschleichen und die aktive Wahrnehmung der Umgebung. Zudem fördert es Teamwork und Kooperation. Für diese Aktion benötigen Sie lediglich ein ausreichend großes Waldstück, das viele Versteckmöglichkeiten bietet und in dem Sie sich gut auskennen. Mit einem langen, am Ende angespitzten Stock lässt sich die Spur besonders gut zeichnen.

Ablauf

Die Kinder werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Die einen sind die „Jäger“, die anderen die flüchtenden Tiere, alternativ auch Wölfe und Rehe. Die „Gejagten“ bekommen etwa fünf Minuten Vorsprung und zeichnen mit dem Stock eine deutliche Fährte. Haben sie ein gutes Gebiet zum Verstecken gefunden, markieren Stock, Jacken und Rucksäcke das Ende der Fährte. Sie tarnen sich und verhalten sich still, bleiben aber stets im Blickkontakt zueinander.

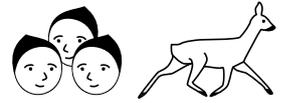
Während des Wartens können sich die Jäger über Jagdtechniken oder das Jagdverhalten der Wölfe austauschen. Dann nehmen sie die Fährte auf und folgen ihr so leise wie möglich. Das Spiel endet mit dem Aufspüren oder Fangen der Beutetiere-Gruppe.

Variante: Die Beutetiere können sich so lange in ihren Verstecken aufhalten, bis die Jäger sie aufgespürt haben. Wenn Sie viel Vertrauen in Ihre Gruppe haben, macht es noch mehr Spaß, wenn sich die Beute im letzten Augenblick auf die Flucht begibt. So wird das Spiel am Ende wild und aufregend. Auch die Jäger sollten sich stets sehr leise verhalten und anschleichen, um die Beute nicht vorzeitig aufzuschrecken – ganz wie in der Natur.

Hinweis

Die Art der Fährte sollte an den Untergrund angepasst und in ihrer Deutlichkeit auf die Fähigkeiten der Spurensucher abgestimmt sein. Teamwork, das Aufeinanderachten und Kooperation ist in beiden Gruppen sehr wichtig. Alle Teammitglieder sollten stets zusammenbleiben und sich unterstützen.

[LITERATURHINWEIS 7, 15]



INHALTE

- Spuren suchen
- Wahrnehmung
- Kommunikation
- Teamwork
- Verstecken

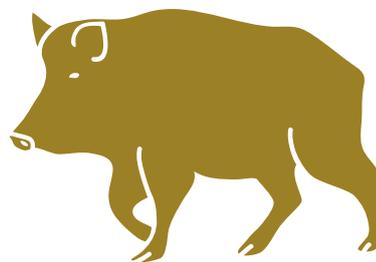
DAUER

≥ 30 Minuten

MATERIAL

- angespitzter Stock





JEDER FÄNGT JEDEN

INHALTE

- Aufmerksamkeit
- Wahrnehmung

DAUER

≥ 15 Minuten

Einstieg

In natürlichen Nahrungsketten gibt es Jäger und Gejagte. Meist ist eine Tierart sogar beides zugleich. Beispielsweise kann ein Frosch, der eine Fliege fängt, zugleich von einem Storch geschnappt werden. Es wird demnach immer höchste Aufmerksamkeit verlangt. In diesem sehr dynamischen Fangspiel üben die Kinder, wachsam zu sein und schnell zu reagieren sowie zwei verschiedene Perspektiven einzunehmen. Es kann überall auf ebenen und relativ freien Flächen gespielt werden. Wichtig ist ein abgestecktes Spielfeld. Als Referenz für 20 Kinder gilt ein Quadrat mit 25 Metern.

Ablauf

Wie der Name schon verrät, sind bei diesem Spiel alle Fänger, und jeder kann gefangen werden. Wer durch Berührung gefangen wurde, hockt sich noch an derselben Stelle auf den Boden und behält seinen Fänger fest im Blick. Wird dieser wiederum gefangen, ist man befreit und darf weiterspielen.

Schlagen sich zwei Kinder gleichzeitig ab, wird die Jagd mithilfe von Schere-Stein-Papier schnell ausgefochten. Eine schöne Naturvariante hiervon ist Bär-Forelle-Mücke mit den passenden Handbewegungen: Der Bär frisst die Forelle, die Forelle frisst die Mücke, und die Mücke sticht den Bären.

Jeder hat auch die Möglichkeit, sich selbst zu befreien. Dies geschieht, indem man es aus der hockenden Position schafft, jemanden anzuschlagen. Dabei ist Strecken erlaubt, Aufstehen allerdings nicht. Es ist also auch wichtig, das unmittelbare Umfeld stets im Auge zu behalten.

Hinweis

Die Spielleitung sollte gut aufpassen, dass die Hockenden fest auf ihren Plätzen bleiben und die Arme nur ausbreiten, um andere zu fangen.

Das Spiel ist spätestens dann vorbei, wenn es nur noch ein „freies“ Kind gibt. Da dies aber selten erreicht wird, sollte vorher ein Ruf vereinbart werden, mit dem das Spiel beendet werden kann.

[LITERATURHINWEIS 15]



WILD- KRÄUTER

WILDKRÄUTER





HINWEISE ZUM SAMMELN VON WILDKRÄUTERN



Bitte lesen Sie folgende Hinweise gründlich durch und geben Sie sie an die Gruppe weiter:

- Sammeln Sie niemals in Naturschutzgebieten und niemals gefährdete Arten.
- Nutzen Sie nur die Pflanzen, die Ihnen bekannt sind und bei denen Sie eine Verwechslung ausschließen können.
- Erarbeiten Sie mit den Kindern gemeinsam die Merkmale der Pflanze, wie Blattform, Farbe, Wuchsform, Oberfläche etc.
- Kontrollieren Sie immer die Funde der Kinder!
- Ernten Sie nur abseits der Wege an Orten, die nicht von Mensch oder Tier als „Örtchen“ genutzt werden.
- Sammeln Sie nicht an Rändern von Feldern, da hier ein Pestizideintrag durch die Landwirtschaft nicht ausgeschlossen werden kann.
- Ernten Sie niemals den ganzen Bestand einer Pflanze und generell nur bei zahlreichem Vorkommen. Der Bestand soll nicht gefährdet werden.

Informieren Sie sich im Bundesnaturschutzgesetz (BNatSchG) unter: www.dejure.org/gesetze/BNatSchG. Hier nur ein kleiner Auszug:

§ 39 Allgemeiner Schutz wild lebender Tiere und Pflanzen; Ermächtigung zum Erlass von Rechtsverordnungen

(1) Es ist verboten,

1. [...]

2. wild lebende Pflanzen ohne vernünftigen Grund von ihrem Standort zu entnehmen oder zu nutzen oder ihre Bestände niederzuschlagen oder auf sonstige Weise zu verwüsten,

3. Lebensstätten wild lebender Tiere und Pflanzen ohne vernünftigen Grund zu beeinträchtigen oder zu zerstören.

(2) [...]

(3) Jeder darf abweichend von Absatz 1 Nummer 2 wild lebende Blumen, Gräser, Farne, Moose, Flechten, Früchte, Pilze, Tee- und Heilkräuter sowie Zweige wild lebender Pflanzen aus der Natur an Stellen, die keinem Betretungsverbot unterliegen, in geringen Mengen für den persönlichen Bedarf pfleglich entnehmen und sich aneignen.



LEBENSPIRAMIDE

Einstieg

Dieses klassische Spiel von Joseph Cornell vertieft das Verstehen der natürlichen Zusammenhänge. Ökosysteme und Räuber-Beute-Beziehungen werden aktiv nachempfunden. Es ist ein Spiel für ältere Kinder. Zum Spielen bieten sich alle Plätze mit weichem Untergrund im Wald oder auf der Wiese an.

Ablauf

Kleingruppen mit je sechs Kindern werden gebildet. Jeder erhält einen Zettel mit dem Namen einer Pflanze oder eines Tieres. Achten Sie beim Schreiben der Zettel auf die folgende Verteilung von Pflanze, Pflanzenfresser und Raubtier im Verhältnis 3:2:1. Nutzen Sie für die Pflanzen spannende Artnamen wie Stinkender Storchenschnabel, Wollgras, Hufeisenklee, Zahn-Schaumkraut, Bärenklau und heimische Pflanzenfresser wie Damhirsch, Rehwild, Rothirsch oder Feldhase sowie heimische Räuber wie Seeadler, Wolf oder Luchs. Erklären Sie nun erst, dass die Pflanzen die Basis der Pyramide bilden. Die Kinder gehen in den Vierfüßlerstand, darauf klettern die Pflanzenfresser und im Anschluss der Fleischfresser. Die Kinder bemerken schnell, wie schwierig es ist, die Pyramide stabil zu halten. Bieten Sie den Kindern auch an, ihre Funktion im Netzwerk mit einem anderen Kind aus der Kleingruppe zu tauschen, um ein Gleichgewicht herzustellen. Was passiert, wenn eine „Pflanze“ fehlt?

Hinweis

Sie können dieses Spiel auch mit der gesamten Gruppe durchführen. Dann lieber keine Pyramide in die Höhe bauen, sondern einfach hintereinanderstellen. Joseph Cornell fügt bei 26 Kindern noch kleinere Raubtiere hinzu und schlägt das Verhältnis 14:7:4:1 vor. Erklären Sie den Kindern, dass immer nur zehn Prozent der Biomasse die nächsthöhere Stufe erreicht. Demnach müssen 1.000 Kilogramm Pflanzen gefressen werden, um in der vierten Stufe bei einem Turmfalke in ein Kilogramm Biomasse umgebaut zu werden.

Sie können auch die Wirkung von Pflanzenschutzmitteln und damit die Anreicherung des Giftes in den höheren Stufen nachspielen. An welcher Position steht der Mensch?

[LITERATURHINWEIS 5, 7]



INHALTE

- Ökologie
- Teamgeist
- Zusammenhänge in der Natur begreifen

DAUER

ca. 10 Minuten





INHALTE

- Insekten
- vielfältiger Lebensraum
- genaues Beobachten

DAUER

40 – 60 Minuten

MATERIAL

- ggf. Petrischalen und Pinsel
- Decke oder Tuch
- Bestimmungsbücher Insekten, Spinnen, etc.
- Becherlupen

DIE BRENNNESSEL

Einstieg

Unkräuter gibt es nicht – nur im Denken des Gärtners. Auch da sollten sie eher Beikräuter genannt werden. Eigentlich sind es Wildkräuter und die sind für unsere heimische Insektenvielfalt besonders wichtig. Hier wird die Brennnessel als Lebensraum und Nahrungsquelle unter die Lupe genommen. Benötigt wird ein Brennnesselbestand abseits von Wegen und Äckern.

Ablauf

In Kleingruppen werden mit Becherlupen, Pinseln und Petrischalen einige Brennnesselpflanzen genau abgesucht. Insekten wie Raupen, Heuschrecken, Käfer, Wanzen, Fliegen oder Schaumzikaden oder auch Spinnen und Schnecken werden vorsichtig in die Becherlupen bugsirt. Auf einer Decke werden die Funde gesammelt und mit Büchern bestimmt.

Die Tiere nach der Bestimmung unbedingt wieder an den Brennnesseln freilassen.

Hinweis

Die Brennhaare stehen schräg auf Blattober- und Unterseite jeweils nach außen zur Blattspitze. Bei der leichtesten Berührung brechen diese bereits ab und setzen den Saft frei, der das Jucken oder Brennen auf der Haut auslöst. Das Abbrechen der Haare sollte beim Berühren vermieden werden. Mit einem sanften Streichen, vom Blattansatz zur Blattspitze mit Zeigefinger und Daumen, können die Haare nicht in die Haut eindringen. Pflückt man die Blätter so, schmerzt es nicht. Zum Essen das Blatt vorab auf einer ebenen Fläche wie dem Oberschenkel oder der Jacke mit den Händen plattrollen. Dabei werden die Brennhaare zerstört. Der Geschmack ist nussig.

In Literaturhinweis 12 ist der Brennnessel ein Arbeitsblatt gewidmet, das bei der Bestimmung der Fundtiere sehr hilfreich sein kann.





Einige Fundtiere an Brennnesseln

Schmetterlingsraupen

- die Raupen von ca. 50 Schmetterlingsarten nutzen Brennnesseln als Futterpflanze
- einige Arten: Tagpfauenauge, Kleiner Fuchs, C-Falter, Admiral, Landkärtchen
- Hinweise auf Raupen: Eier, angefressene oder bis auf die Blattrippe abgefressene Blätter, Kotbällchen, Reste von Häutungen

Schnecken

- Schnecken mögen das feuchte Mikroklima am Boden von schattig stehenden Brennnesseln
- Art: Gerippte Schnirkelschnecke oder verschiedene Nacktschnecken

Käfer

- gehen auf die Jagd nach kleinen Insekten oder saugen Pflanzensaft
- einige Arten: Gemeiner Weichkäfer, Marienkäfer oder Rüsselkäfer wie der Brennnessel Grünrüssler, Gefleckter Brennnesselrüssler oder Brennnessel-Spitzmausrüssler

Schaumzikaden

- Larven der Schaumzikaden sind in einem „Spucke-Nest“ vor Austrocknung geschützt
- Larven leben vom Pflanzensaft

Wanzen

- haben stechend-saugende Mundwerkzeuge
- einige Arten: Grüne Stinkwanze, Brennnesselwanze oder Braune Beerenwanze

[LITERATURHINWEIS 3, 4, 12]

Kleine Ratgeber zu Insektengruppen können Sie bei der Deutschen Wildtier Stiftung unter www.DeutscheWildtierStiftung.de/publikationen kostenlos bestellen.





INHALTE

- Aufmerksamkeit
- genaues Beobachten
- zur Ruhe kommen

DAUER

20 – 30 Minuten

TRIFF EINE PFLANZE

Einstieg

Laden Sie die Kinder zur genauen Beobachtung eines Wildkrauts ein. Wiederholen Sie die Übung immer, wenn Sie mit Ihrer Gruppe denselben Platz aufsuchen. Das Spiel ähnelt der Aktion TEAMKRAUT, wobei hier jedes Kind eigenständig agiert.

Ablauf

Jedes Kind bekommt Zeit, sich in der näheren Umgebung des Waldplatzes ein Wildkraut auszusuchen. Die Wahl kann erfolgen, weil das Kind das Wildkraut als schön empfindet oder weil das Wildkraut seine Neugier geweckt hat. Der Fokus sollte auf Wildkräuter gelegt werden. Die Kinder haben ca. 15 Minuten Zeit, ihr Kraut durch genaues Beobachten kennenzulernen.

Legen Sie am Waldplatz Zettel mit Fragen aus oder gehen Sie mögliche Beobachtungsfragen vorab gemeinsam mit den Kindern durch. Wo wächst mein Kraut? Wie ist der Untergrund beschaffen? Bekommt es im Tagesverlauf Sonne? Stehen noch weitere Kräuter dieser Art in 50 Zentimetern Distanz zu ihm? Gibt es andere Pflanzen in der nahen Nachbarschaft? Wird mein Wildkraut von kleinen Insekten besucht?

Für das Rendezvous benötigen die Kinder Zeit. Zeit, sich für einen intensiven Augenblick in Ruhe neben ihr Kraut zu setzen und es unter die Lupe zu nehmen und mit allen Sinnen zu erfassen.

Auf ein Signal kommen die Kinder wieder zusammen. Wer möchte, kann den anderen seine Erlebnisse und Beobachtungen mitteilen.

Hinweis

Für Kinder kann es schwierig sein, sich auch nur wenige Minuten still an einen Ort zu setzen und die Sinne zu öffnen. Manche empfinden es sogar als unheimlich, allein zu sein. Seien Sie darauf gefasst und geben Sie ihnen die Möglichkeit, sich langsam heranzutasten. Je häufiger sie ihre Pflanze besuchen, umso leichter wird es ihnen fallen.

[LITERATURHINWEIS 15]



BRENNNESSELSCHNUR

Einstieg

Bevor es synthetische Schnur gab, dienten Brennnesseln und andere faserige Pflanzen als Grundlage für Bindematerial. Früher wurde aus Nesselschnur sogar Kleidung gewebt. Aufgrund des hohen zeitlichen Aufwands ist dieses alte Handwerk in Vergessenheit geraten. Selbst hergestellte Schnüre können für die Herstellung von Schmuck oder für die Aufspannung eines Tarps eingesetzt werden. Diese einfache und meditative Arbeit kann gut mit Grundschulklassen ausprobiert werden. Am besten eignen sich junge, wenig holzige Pflanzen. Das Frühjahr ist daher die beste Zeit, um Schnüre zu drehen.

Ablauf

Für gleich lange Schnüre werden am besten hochgewachsene Pflanzen gesammelt. Wie die Brennnessel schmerzfrei geerntet wird, wird in der Aktion DIE BRENNNESSEL auf Seite 70 beschrieben.

Um die Fasern zu gewinnen, müssen die Stängel mit dem Finger oder Messer längs aufgeschlitzt und aufgeklappt werden. Sie werden dann mit einem Stein oder Holz weich geklopft. Das holzige Mark, das sich nun vom Rest löst, wird entfernt. So bleiben nur die grünen äußeren Fasern übrig. Wenn man den Stängel um einen Finger wickelt, bricht das Mark leichter.

Nun wird gedreht: Die Enden von zwei Fasern werden in die eine Hand genommen, während die andere Hand anfängt, die anderen zwei Enden zu drehen. Dabei wird immer die hintere Faser eine Umdrehung nach hinten, also vom Körper weg gedreht und dann nach vorn über die andere Faser hinübergelegt. Die Fasern wechseln so ihre Position. Durch das Gegendrehen halten die Fasern sich fest. Ist eine Faser kürzer als die andere, wird einfach eine neue im richtigen Rhythmus eingedreht. Am Ende wird die Schnur mit einem Knoten fixiert.

Hinweis

Die Fasern gewinnen an Festigkeit, wenn sie vor der Verwendung gelagert und angefeuchtet werden.



INHALTE

- Basteln mit Naturmaterialien
- alte Handwerkskunst

DAUER

15 – 20 Minuten

MATERIAL

- Brennnesselpflanzen
- ggf. Messer



INHALTE

- essbare Natur
- Nutzung von Wildpflanzen
- Bestimmung von Pflanzen
- kulinarisches Erlebnis

DAUER

≥ 15 Minuten

MATERIAL

- Knäckebrot
- Butter oder Margarine
- Messer

WILDKRÄUTERBROTE

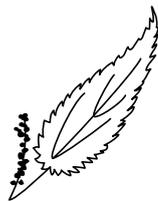
Einstieg

Im Frühjahr sind viele Wildkräuter auf unseren Wiesen und Wäldern essbar. Klingt merkwürdig, ist aber wahr! Den meisten Menschen ist nicht bewusst, welchen kulinarischen und heilenden Schatz wir unter unseren Füßen haben. Manche dieser Pflanzen sind für „Unwissende“ nur hübsche Wiesenblüher (wie das Gänseblümchen) oder gar ein „Unkraut“ (wie der Löwenzahn oder die Brennnessel).

Ablauf

Jede Kleingruppe sammelt je ein Blatt oder einen Teil der im Folgenden genannten Pflanzenarten. Das sollte von der Menge ausreichen. Erläutern und zeigen Sie den Kindern zuvor die Wildkräuter und ihre besonderen Merkmale. Verwenden Sie Bestimmungsbücher. Bevor die Wildkräuter kleiner gezupft werden, schauen Sie sich die Funde an. Knäckebrot wird mit Butter oder Margarine bestrichen. Darauf werden die Pflanzenteile dekoriert. Diese Blätter- und Blütenbrote sind ein wahrer Genuss.

Hier eine kleine Auswahl an wilden Kräutern und den Möglichkeiten ihrer Verwendung:

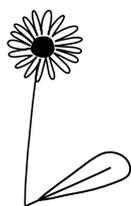


Brennnessel [*Urtica spec.*]

Blätter: ganzjährig zu ernten; lecker als Spinatersatz, als Füllung (z. B. Ravioli), Pesto oder roh in Salat

Samen: im Sommer direkt von der Pflanze naschen oder getrocknet über den Salat streuen

Heilwirkungen: harntreibend, blutreinigend und entgiftend, entzündungshemmend



Gänseblümchen [*Bellis perennis*]

Blüten, Blätter und Knospen: klassischer Bestandteil von Wildsalaten und Frühjahrsuppen

Blütenknospen: leckere und hübsche Salatzutat

Heilwirkungen: stoffwechsellanregend, blutbildend, entgiftend, wundheilend





Gewöhnlicher Gundermann [*Glechoma hederacea*]

Blätter und Triebspitzen: von März bis Juni zarte Blätter als aromatische Zutat für Salat, Suppen, Omelette ernten; schmackhaft in Kräuterquark, Tee und Kräutersalz

Blüten: lecker als essbare Dekoration

Heilwirkungen: bei Blasenleiden, Leberbeschwerden und grippalen Infekten

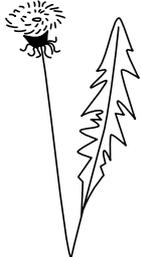


Johanniskraut [*Hypericum perforatum*]

Blätter und Triebspitzen: zarte Blätter und Triebe von März bis Mai roh in Salate, sonst auch Würze für Tee oder Kräuterwein

Blüten: essbare Dekoration

Heilwirkungen: stimmungsaufhellend, schmerzlindernd, antiviral, entzündungshemmend, wundheilend



Löwenzahn [*Taraxacum sect. Ruderalia*]

Blätter: junge, zarte Blätter von März bis Juni sind roh eine Delikatesse; eine Stunde in Wasser macht sie milder

Blüten: Blütenblätter roh in Salat, als Dekoration für Kräuterbutter oder traditionell zur Herstellung von Sirup (Löwenzahnhonig); Knospen eingelegt in Essig ähneln Kapern

Wurzel: im Frühjahr für Heiltee und Kräutersalz

Heilwirkungen: entgiftend, verdauungsfördernd, harntreibend, blutreinigend, regt Gallenfluss und Lebertätigkeit an



Wiesen-Sauerampfer [*Rumex acetosa*]

Blätter: klassisch als leckere, säuerliche Salatzutat

Triebspitzen und Blütenknospen: gegart zu Gemüsegerichten, Eintöpfen, sauren Soßen, Dips, Kräuterbutter und -salz

Samen: von August bis Oktober zur Teebereitung

Heilwirkungen: blutreinigend, harntreibend, stärkt das Immunsystem, verdauungsfördernd, gegen juckende Hautkrankheiten





Schafgarbe [*Achillea millefolium*]

Blätter: im März/April schmecken die zarten Grundblätter würzig in Salat oder Gemüsegerichten

Blüten: mit Zucker aromatisiert, Zutat für Tee

Heilwirkungen: entzündungshemmend, krampflösend, daher hilfreich bei Menstruationsbeschwerden, blutreinigend, fördert die Gallensekretion, wundheilend



Spitzwegerich [*Plantago lanceolata*]

Blätter: pilzähnlicher Geschmack, lecker gekocht in Suppe, zarte Blätter roh in Frühlingsalaten;

Blüten: von Mai bis Juli lecker roh geknabbert oder in der Pfanne gedünstet

Heilwirkungen: Wiesenpflaster: wundheilend und antibakteriell, hilfreich bei Insektenstichen, Hautentzündungen, Schwellungen, entzündungshemmend, reizmildernd, Wundermittel gegen Husten

[LITERATURHINWEIS 3, 6]



*Der Fuchsbandwurm [*Echinococcus multilocularis*]: Ein befallener Fuchs scheidet mit seinem Kot Eier des Bandwurms aus. Diese werden vom Zwischenwirt bspw. Mäusen mit der Nahrung aufgenommen. Sie entwickeln sich zu Larven, den sogenannten Bandwurmfinnen. Werden befallene Kleinsäuger wiederum vom Rotfuchs gefressen, entwickeln sich die Finnen zu geschlechtsreifen Bandwürmern, die wiederum Eier produzieren. Der Zyklus beginnt von Neuem. Der Mensch als Zwischenwirt ist nur selten betroffen. Genaue Infektionswege sowie Risikofaktoren sind noch nicht endgültig belegt. Als wahrscheinliche Faktoren gelten der Kontakt mit Kot, auch infizierte Erde oder Pflanzen werden als Überträger diskutiert. Bislang gibt es aber keine eindeutigen Hinweise, dass der Verzehr wilder Beeren oder Pilze die Infektionsgefahr erhöht. Um sicherzugehen: Waschen Sie die Kräuter vor dem Verzehr gründlich. Auch eine Erhitzung über 60 °Celsius soll die Eier abtöten.*

Grundsätzlich ist es wichtig, sich des geringen Risikos bewusst zu sein und dieses mit den Erziehungsberechtigten der Kinder vorab zu klären.

[LITERATURHINWEIS 6, 13, 16, 17]



KUNST MIT PFLANZENSAPF

Einstieg

Die in Früchten, Wurzeln, Blättern, Samen oder Blüten von Pflanzen enthaltenen Pflanzensäfte decken eine unglaubliche Bandbreite an Farbtönen ab. Mit etwas Kreativität lassen sich bunte Kunstwerke herstellen. Geeignet sind strukturreiche Gelände mit einem vielfältigen Angebot: Blumenwiesen, Hecken und bewaldete Bereiche.

Ablauf

Die Kinder gehen auf die Suche nach unterschiedlichsten Pflanzen und Früchten, die einen schönen Farbton ergeben könnten. Auch Erde oder Baumrinde eignet sich hervorragend. Die Materialien werden mit Steinen oder direkt mit den Fingern einzeln zerdrückt oder gerieben. Der Pflanzensaft wird künstlerisch auf dem Papier verteilt. Dazu können Stängel, Finger oder das Pflanzenteil direkt als Pinsel genutzt werden.

Farbgewinnung:

- Grün: Blätter von Gräsern, Spitzwegerich, Brennnessel
- Gelb: Blüten von Kamille, Ringelblume
- Rot: Früchte von Hagebutten, Holunder, Himbeere
- Lila: Blüte vom Klatschmohn, Johanniskraut
- Blau: Früchte von Brombeere, Schlehe
- Schwarz oder Braun: Baumrinde, Erde, verrottete Pflanzenteile

[LITERATURHINWEIS 7]



INHALTE

- Pflanzenbestandteile
- Fantasie
- Malen
- Kreativität

DAUER

30 – 60 Minuten

MATERIAL

- dickeres Papier (z. B. Aquarellpapier)



INHALTE

- Fantasie
- genaues Betrachten

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- Papier
- Stifte
- Klemmbrett

TEAMKRAUT

Einstieg

Diese Aktion stärkt den Gruppengedanken, schult detailliertes Betrachten von Wildkräutern und fördert die Kreativität.

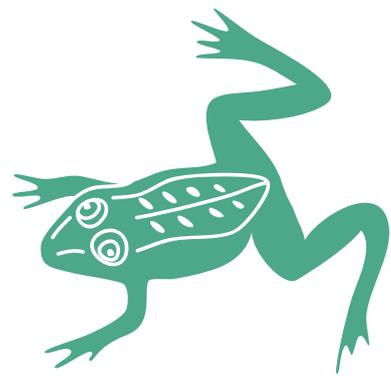
Ablauf

Die Kinder bilden vier bis acht Kleingruppen. Die Gruppenfindung kann passend zum Thema auch mit Blättern von unterschiedlichen Pflanzen oder von verschiedenen Pflanzenarten geschehen. Dabei erhalten die Kinder von der Spielleitung ein Blatt und finden sich anhand dessen passend zu ihrer Kleingruppe zusammen. Jedes Team erhält ein Klemmbrett mit Zettel und Stift und wird vom Gemeinschaftsplatz aus in eine Richtung geschickt. Die Aufgabe besteht darin, nur maximal 30 Schritte zurückzulegen. Auf diesem Weg einigen sich die Kinder auf eine Pflanze, die für sie besonders ist. Hier ist genaues Betrachten, Zuhören, Mitreden und Erforschen gefragt: Standort, Untergrund, Blütenfarbe, Größe, Blätterform, Wuchsform usw. Auf dem Zettel wird alles über die Pflanze notiert, was den Kindern auffällt. Anhand der Merkmale überlegen sie sich einen fantasievollen Namen für ihr „Teamkraut“ und notieren ihn ebenfalls auf dem Papier.

Auf ein Signal kommen alle Kleingruppen zum Gemeinschaftsplatz zurück. Ein Team beginnt dort mit der Beschreibung ihres Teamkrauts anhand der Notizen auf dem Zettel und nennt auch den ausgedachten Namen. Die anderen Kinder hören mit geschlossenen Augen zu. Dann machen sich alle maximal 30 Schritte in die Richtung auf und halten Ausschau nach der beschriebenen Pflanze. Das Kind, das sie erblickt hat, ist mit seinem Team als Nächstes mit der Präsentation an der Reihe.

[LITERATURHINWEIS 7]





WASSER & GEWÄSSER





INHALTE

- Kooperation
- Kommunikation

DAUER

30 – 60 Minuten

MATERIAL

- Matten, bspw. Stücke von zerschnittenen Isomatten oder Teppichen, alternativ Sitzkissen der Kinder

MOORPFAD

Einstieg

Dieser erlebnispädagogische Klassiker kennt verschiedene Namen. Mit dem Schwerpunkt Wasser ist das Teamspiel MOORPFAD für Waldtage wunderbar geeignet. Es bietet eine gute Möglichkeit, Gruppen zusammenzuführen, Rollen aufzubrechen und die Sozialkompetenz zu fördern. Benötigt für die Durchführung werden Matten, auf denen die Kinder stehen können. Es kann an jedem Ort gespielt werden.

Ablauf

Grundidee des Spiels ist es, gemeinsam als eine Gruppe ein „Moor“ zu überwinden. Die Matten dienen dabei als „Brücke“ – die Füße dürfen das Moor, also den umgebenden Boden, nicht berühren. Das Spielfeld als Moor wird mit zwei Linien abgesteckt und sollte je nach Gruppengröße etwa zehn bis fünfzehn Meter lang sein. So lang eben, dass im Spielverlauf Matten von hinten nach vorn durchgereicht werden müssen, um das Moor zu überwinden.

Erschwert wird das Ganze durch zwei Faktoren:

- Es gibt ein paar weniger Matten als Kinder. So müssen sich die Gruppenmitglieder gut absprechen und manchmal eng auf die Brücke kuscheln, damit die Matten nach vorn durchgereicht werden können und die Gruppe insgesamt vorankommt.
- Zwei pädagogische BegleiterInnen verwandeln sich in „Moorgeister“. Sie stibitzen den Kindern die Matten, wenn auf ihnen gerade kein Fuß steht. Diese Matten sind dann unwiederbringlich verloren.

Wenn die Gruppe also nicht aufeinander achtet und nicht stets zusammenarbeitet, kann es schnell unmöglich werden, das Moor zu durchqueren.

Hinweis

Das Spiel hat es in sich: Bei manchen Gruppen sind die ersten Versuche erfolglos, da vorschnelle Kinder nur sich und ihre Freunde auf die andere Seite bugsieren. Oft fehlt es an Abstraktionsvermögen und die Kommunikation kommt zu kurz. Erläutern Sie in aller Ruhe, dass es darauf ankommt, alle zu befördern. Das Erfolgsereignis ist umso größer, wenn die Gruppe die Aufgabe schließlich meistert.

[LITERATURHINWEIS 16]





KRÖTENWANDERUNG

Einstieg

Bei dieser Aktion verwandeln sich die Kinder in Kröten und erhalten einen Einblick in deren interessantes Paarungsverhalten. Sie eignet sich sehr gut als Erwärmungsspiel und kann auf jeder ebenen Wegstrecke gespielt werden.

Ablauf

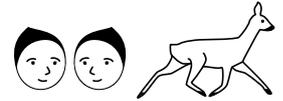
Ein Spielfeld wird abgesteckt. Dabei sollten Start- und Ziellinie etwa 20 – 30 Meter voneinander entfernt sein. Zwei Teams mit jeweils einer geraden Anzahl an Kindern werden gebildet. Innerhalb der Teams finden sich nun die Krötenpaare zusammen. Die stärkeren und kräftigeren Kinder sollten besser die „Weibchen“ darstellen, kleinere, zierliche Kinder die „Männchen“, da diese „huckepack“ getragen werden.

Die Paare beider Teams stellen sich an der Startlinie auf. Bei einem weniger breiten Weg sollten die Paare hintereinanderlaufen oder immer nur ein Paar pro Team am Start sein. Auf ein Signal starten in den Teams die Pärchen und versuchen gemeinsam ans Ziel zu kommen.

Schaffen sie es, gibt es für die Gruppe einen Punkt. Kommt allerdings nur eine Kröte allein an, wird dem Team ein Punkt abgezogen. Gewonnen hat das Team, das am meisten Punkte gesammelt hat.

[LITERATURHINWEIS 16]

Erdkröten [Bufo bufo] sind sehr anpassungsfähig und werden oft auf Waldspaziergängen gesichtet. Sie besitzen, wie alle Kröten, Drüsen auf ihrer Haut. Darüber werden Sekrete abgegeben, die der Feindabwehr dienen. Hat ein Froschlurch Drüsen, so handelt es sich um eine Kröte und nicht um einen Frosch. Im zeitigen Frühjahr wandern die Erdkröten von ihren Überwinterungsbereichen im Wald zu ihren Laichgewässern. Bereits auf der Wanderung werden die Weibchen von einer großen Anzahl von Männchen erwartet. Diese klammern sich an das Weibchen und werden auf dem Rücken transportiert. Manchmal kommt es zu „Paarungsklumpen“, wenn mehrere Männchen ein Weibchen erklimmen. Die Männchen halten sich mit ihren Vorderbeinen in der Achsel der Weibchen fest. Der Reflex des Festhaltens wird ausgelöst, wenn der Hormonspiegel der Männchen eine bestimmte Höhe erreicht hat. Oft umklammern männliche Erdkröten daher auch kurzfristig Frösche, Fische, Stöcke oder sonstige schwimmende Gegenstände.



INHALTE

- Paarungsverhalten von Amphibien
- Kooperation

DAUER

10 Minuten





INHALTE

- Lebensraum Gewässer
- Forschen und Entdecken

DAUER

45 – 90 Minuten

MATERIAL

- Eimer
- Bestimmungsbücher
- Kescher
- Terrarium
- Becherlupen
- kleine Schüsseln oder Gefäße

KESCHERN

Einstieg

Das Leben im Bach, See oder Tümpel zu erkunden ist eine ebenso spannende und beliebte Aktion, wie mit Becherlupen den Wald- oder Wiesenboden nach Insekten abzusuchen. Am besten lassen Sie die Kinder Gummistiefel tragen. Vielleicht ist es aber auch warm genug und das Gewässer zum Barfuß-Erkunden gut geeignet.

Ablauf

Wiederholen Sie am Gewässer stets diese Grundregeln zum Schutz der Kinder, Tiere und Pflanzen:

- Grundsätzlich gilt: Tiere und Pflanzen sind Lebewesen und erfordern immer einen sanften und behutsamen Umgang.
- Auf Uferbewuchs achten und diesen nicht zertreten. Wenige Zugänge und möglichst die natürlich vorhandenen nutzen.
- Schilfbereiche nicht betreten!
- Mit Keschern gefangene Tiere stets schnellstmöglich in ein Gefäß mit Wasser überführen.
- Amphibien grundsätzlich nur mit feuchten Händen, niemals mit trockenen anfassen! Im Anschluss die Hände waschen.
- Amphibien nie in eine Becherlupe setzen. Das ist viel zu eng!
- Die Gefäße mit den Wassertieren nie aus Handhöhe auskippen, sie klatschen sonst auf das Wasser! Besser in die Hocke gehen, die Öffnung auf Höhe der Wasseroberfläche halten und erst dann langsam die Tiere mitsamt dem Wasser in das Gewässer zurückkippen.
- Alle genutzten Gefäße und Kescher gründlich auf Kaulquappen, Insekten, Spinnen und sonstige Wassertiere untersuchen, bevor sich die Gruppe auf den Rückweg macht!
- Bei Fließgewässern unbedingt die Strömung beachten. Niemals allein und ohne Ankündigung hineingehen.

Wenn diese Grundregeln für jeden Teilnehmer verständlich sind, geht es in Kleingruppen auf Gewässererkundung. Kleine und große Kescher, Eimer, Becherlupen und Schüsseln sind nützliche Utensilien. Geben Sie den Kindern Zeit für die Suche, auch unter Steinen und für eigenständige Beobachtungen. Lassen Sie besondere Lebewesen skizzieren. Jede Kleingruppe kann ihren Lieblingsfund den anderen am Ende vorstellen.

[LITERATURHINWEIS 1, 10, 16]





UNTERWASSERAUGE

Einstieg

Statt mit Schnorchel und Taucherbrille ausgerüstet in den See zu gehen, wird hier eine Vorrichtung gebaut, um mit trockenem Kopf das Leben unter Wasser zu beobachten. Der Apparat kann durch die geringe Anzahl an notwendigen Materialien auch gut vor Ort gebastelt und dann gleich ausprobiert werden.

Ablauf

Mit einem Dosenöffner beide Böden aus der Dose vollständig entfernen. Die scharfen Kanten mit einer Feile oder einem Hammer glätten, sodass sich keiner verletzen kann. Ein Stück Plastikfolie, das größer ist als der Durchmesser der Dose, wird großzügig über eine Öffnung gelegt. Mit einem Gummiband wird diese gut festgespannt.

Schon ist das Unterwasserauge einsatzbereit!

Die Dose wird mit der Seite der Folie ins Wasser eingetaucht. Nun ist das Leben unter der Wasseroberfläche klar sichtbar und etwas vergrößert.

Die Plastikfolie hebt einerseits die Lichtbrechung an der Wasseroberfläche auf, sodass alles gut zu erkennen ist. Andererseits wird sie durch den Wasserdruck so gewölbt, dass ein leichter Vergrößerungseffekt eintritt.

Hinweis

Mit einem Magneten bekommt man die Metallsplitter schnell wieder aufgesammelt. Alternativ können Sie die Kinder die Dosen auf einer Decke feilen lassen. Wiederholen Sie vor dem Ausprobieren des Unterwasserauges in Ihrer Gruppe die Verhaltensweisen am Gewässer und bei der Untersuchung von Lebewesen. In der Aktion KESCHERN auf Seite 82 haben wir Grundlegendes zusammengefasst. Diese Regeln sollten unbedingt eingehalten werden.

[LITERATURHINWEIS 1, 10]



INHALTE

- Lebensraum Gewässer entdecken
- Basteln und selbst bauen

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- leere Blechdose
- Dosenöffner
- Metallfeile oder Hammer
- Gummiring
- durchsichtige Plastikfolie
- ggf. Decke oder Magnet für das Auf-sammeln der Metallsplitter





INHALTE

- Basteln mit Naturmaterialien
- Kreativität

DAUER

30 – 40 Minuten

MATERIAL

- dicke Kiefernrinde
- Stöcke
- flache Steine
- sonstige Naturmaterialien
- Schnitzmesser

RINDENBOOTE

Einstieg

Es gehört bei einem Tag am Gewässer mit einer Gruppe irgendwie hinzu: der Bau von kleinen Booten, die am Ende eines Tages in die Weite des Gewässers entlassen werden.

Ablauf

Jedes Kind benötigt ein dickes Stück Kiefernrinde oder ein breites, flaches Holzstück. Dieses Material dient als Untergrund für das Boot. Wiederholen Sie die Schnitzregeln mit den Kindern im Kapitel Bäume in der Aktion SCHNITZEN.

- Ein Rindenstück wird in Bootsform zurechtgeschnitzt.
- Der Innenraum kann etwas ausgehöhlt werden. So kann eine Figur aus Zapfen oder ein Waldglücksbringer als Passagier Platz finden. Diese Arbeit ist etwas knifflig und sollte langsam und konzentriert ausgeführt werden. Schicht für Schicht wird der Innenraum abgetragen, sodass eine Wölbung entsteht.
- Auf der Bootsunterseite wird ein Schlitz eingekerbt. In diesen wird hochkant ein flacher Stein hineingedrückt. Er bildet den Kiel, damit das Boot mehr Halt bekommt.
- Die Bootsinnenseite kann ein kleines Loch für einen Mast erhalten. Dieses Loch darf den Boden allerdings nicht komplett durchdringen, ansonsten sinkt das Boot. Als Mast eignet sich ein dünner, angespitzter Stock, an dessen Ende ein großes Blatt als Segel gespannt werden kann.

Ist das Rindenboot fertig, kann jeder seines testen. Später, wenn alle Kinder ihre Boote vollendet haben, können sie zeitgleich mit einem stillen Wunsch in die Freiheit entlassen werden.

Hinweis

Die Herausforderung besteht darin, nur Naturmaterialien und keine synthetischen Materialien für den Bootsbau zu nutzen. Die Natur und das Wasser mit seinen empfindlichen Lebewesen sollen nicht verschmutzt und beeinträchtigt werden. Lassen Sie daher nur natürliche Materialien wie Hanfschnur, Harz, Blätter o. Ä. verbauen. In synthetischen Schnüren wie Angelschnur können sich Vögel verfangen.

Wiederholen Sie die Regeln zum Aufenthalt an Gewässern aus der Aktion KESCHERN.





WINTERSTARRE

Einstieg

Wenn im Spätherbst oder frühen Winter das Thema Überwinterungsstrategien ansteht, ist diese Aktion optimal. Sie wiederholt spielerisch das Verhalten wechselwarmer Tiere bei Kälte. Die Aktion kann überall gespielt werden und eignet sich als Aufwärmspiel.

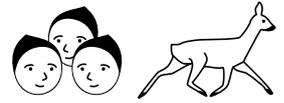
Ablauf

Wiederholen Sie die Überwinterungsstrategien im Tierreich und stellen Sie den Unterschied zwischen gleich- und wechselwarmen Tieren heraus. Zur Wiederholung: Der Mensch, Säugetiere und Vögel sind gleichwarm, können ihre Körpertemperatur also selbstständig regulieren. Amphibien, Fische, Insekten, Wirbellose und Reptilien sind wechselwarm, also auf die sie umgebende Temperatur angewiesen, um ordentlich aktiv zu sein. Besprechen Sie mit älteren Kindern mögliche Vor- und Nachteile der Strategien.

Die Kinder verwandeln sich passend zum Themenkomplex Wasser in verschiedene heimische Reptilien, Amphibien oder Fischarten. Sie sollten sich eine Tierart überlegen, deren Fortbewegung sie mit den Händen oder dem gesamten Körper nachahmen können.

Die Spielleitung erzählt eine Geschichte, die unterschiedliche Natur- und Witterungsereignisse, Jahreszeiten, kühle Frühlingmorgen und sonnige Tage enthält. Je nachdem, welche Tierarten die Kinder darstellen, wird gehüpft oder schnell geschlängelt. Bei einem plötzlichen Kälteeinbruch werden alle schlagartig langsamer, an sonnigen Tagen werden alle aktiv. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt und Lachen ist garantiert.

Die Winterstarre ist, was die Individuenzahl anbelangt, die häufigste Überwinterungsstrategie im Tierreich. Alle wechselwarmen Tiere wenden sie bei Kälte an: Amphibien, Reptilien, Fische, Insekten und wirbellose Tiere wie Schnecken und Würmer. Sie können kaum eigene Wärme produzieren und ihre Körpertemperatur ändert sich entsprechend der Umgebungstemperatur: Je kälter es ist, umso weniger Aktivität ist möglich. Um den Winter zu überleben, suchen diese Tiere einen geschützten, frostsicheren Ort auf. Sie verkriechen sich in Erdhöhlen, im Schlamm eines Gewässers oder halten sich nahe am Grund des Gewässers auf.



INHALTE

- Überwinterungsstrategien
- Aufwärmspiel
- Kreativität

DAUER

10 Minuten





INHALTE

- strategisches Denken
- Kooperation im Team
- Kommunikation

DAUER

20 – 40 Minuten

MATERIAL

- stabiler Becher
- mit Wasser gefüllte Plastikflasche
- Strohhalme
- verschiedene Seile (zwei mit ≥ 5 m Länge)
- weitere Materialien, die hilfreich sein könnten

WIE KOMMT DAS WASSER IN DEN BECHER?

Einstieg

Diese Teambuilding-Aktion richtet sich an ältere Kinder, speziell Jugendliche. Aus einem Pool an verschiedenen Materialien müssen diejenigen ausgesucht werden, die zur Lösung der Aufgabe beitragen. Das erfordert eine Menge Abstraktionsvermögen, auch grundlegende physikalische Kenntnisse sind hilfreich.

Ablauf

Es wird ein Kreis mit einem Durchmesser von etwa vier Metern gezogen. In der Mitte werden der leere Becher sowie die Wasserflasche ohne Verschluss positioniert. Alle anderen Materialien warten am Rand des Kreises auf ihren Einsatz. Aufgabe der Gruppe ist es, das Wasser aus der Flasche mit den gegebenen Hilfsmitteln und ohne den Kreis zu betreten in den Becher zu füllen. Nun ist Nachdenken angesagt!

Das Ziel ist erreicht, wenn mindestens ein paar Tropfen Wasser im Becher landen.

Lösung: Mit den zwei Seilen, die länger als vier Meter sind, kann die Aufgabe gelöst werden. In jedes Seil wird mittig locker eine Schlaufe gebunden, die sich von zwei gegenüberliegenden Seiten aus zuziehen lässt. Dann werden nacheinander beide Seile so über den Kreis gehalten, dass die Schlaufen mittig über der Flasche hängen. Eine Schlaufe wird nun über den Bauch, die andere über den Flaschenhals geschlängelt und von je zwei Kindern festgezogen. Mit viel Gefühl kann nun die Flasche angehoben, gekippt und das Wasser in den Becher gefüllt werden.

Hinweis

Diese Aufgabe ist sehr knifflig! Das Team wird mehrere Anläufe brauchen, um sie zu lösen. Schwer ist insbesondere, aus den Hilfsmitteln diejenigen herauszufiltern, die wirklich zum Ziel führen. Geben Sie ruhig einen Tipp, bevor die Frustration zu groß wird.

Der Becher sollte schwer und stabil sein, damit er nicht umkippt, sobald die Flasche oder das Wasser ihn berührt.





WASSERTRANSPORT

Einstieg

Diese Aktion ist für zwischendurch geeignet oder als einleitende Teamaktion, wenn Kinder in Gruppen neu zusammen kommen. Sie kann überall durchgeführt werden. Der Boden sollte eben sein.

Ablauf

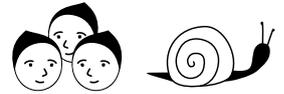
Ziel ist es, einen mit Wasser gefüllten Becher auf einer Plane möglichst ohne Verluste vom Start zum Ziel zu transportieren. Der Becher darf dabei nicht berührt werden, sondern nur die Plane.

Eine gerade Strecke, bspw. auf einem Weg, wird abgesteckt und die Plane am Start ausgebreitet. Die Spielleitung stellt den mit Wasser gefüllten Becher auf die Plane. An den Seiten der Plane fassen die Kinder an und versuchen, ohne Wasser zu verschütten oder gar den Becher umzukippen, gemeinsam die Plane in das Ziel zu transportieren. Entweder heben sie die Plane dazu an oder sie ziehen sie über den Boden.

Hinweis

Das Spiel kann schnell vorbei sein oder auch erst nach mehreren Anläufen klap- pen. Geben Sie wenn nötig den Tipp, die Plane möglichst straff zu halten.

Auch als Wettbewerb mit Kleingruppen kann das Spiel sehr lustig werden. Variie- ren Sie die Länge der Strecke oder die Schwierigkeit mit einem weniger ebenen Untergrund.



INHALTE

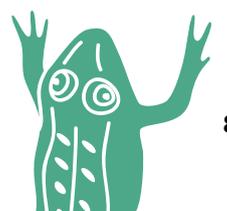
- Kooperation

DAUER

5 – 15 Minuten

MATERIAL

- Plane
- Becher
- Wasser





INHALTE

- Umweltverschmutzung
- ökologische Zusammenhänge
- Umgang mit Bestimmungsbüchern

DAUER

40 – 90 Minuten

MATERIAL

- Papier und Stifte
- Protokolle [s. ff.]
- Thermometer
- Materialien zum Keschern [s. KESCHERN]
- Zollstock
- Pinzette
- Pinsel
- Literatur zur Bestimmung der Gewässergüte
- Bestimmungsbücher Wasserlebewesen
- Klemmbretter

GEWÄSSERGÜTE BESTIMMEN

Einstieg

Insbesondere höheren Klassenstufen macht es große Freude, das einfache Keschern mit einer richtigen Forscheraufgabe zu kombinieren. Die Gewässergüte als qualitativen Zustand des Gewässers hinsichtlich seiner organischen Belastung zu bestimmen ist nicht schwer. Es können schnell Rückschlüsse auf die natürliche Umgebung und deren Störung gezogen werden, wie bspw. die Einleitung von Abwässern, stickstoffhaltiges Wasser aus der Landwirtschaft oder der Eintrag von Dünger. Jedes Gewässer ist grundsätzlich für die Bestimmung seiner Qualität aufgrund der vorhandenen Lebewesen geeignet.

Ablauf

Um die Qualität eines Gewässers zu bestimmen, nimmt man die vorkommenden Lebewesen, also sowohl Pflanzen als auch Tiere, genauer unter die Lupe. Je nach Sauberkeit leben unter der Wasseroberfläche unterschiedliche Arten, die nur in bestimmten Wasserqualitäten überleben können. Das sind sogenannte Zeigerorganismen. Von großer Wichtigkeit sind hierbei Nährstoff- und Sauerstoffgehalt des Wassers. Da sich die Eigenschaften von Fließgewässern (Bachlauf oder Fluss) von stehenden Gewässern wie Moor, Teich oder Tümpel unterscheiden, sind bei der Untersuchung der Gewässergüte auch hier unterschiedliche Methoden anzuwenden.

Wiederholen Sie vorab mit Ihrer Gruppe die grundlegenden Regeln während der Arbeit am Gewässer und im Umgang mit den Lebewesen. Die Zusammenstellung finden Sie bei der Aktion KESCHERN auf Seite 82.

Schauen Sie für diese Aktion vorab in die Literatur und informieren Sie sich über die Methode und die Bestimmung von Zeigerorganismen. Die Literaturhinweise 1 und 10 empfehlen wir für diese Aktion. Ein Protokoll zur Gewässergütebestimmung finden Sie auf den folgenden Seiten.

Hinweis

Gewässergüte eines Fließgewässers

Aussagekräftig wird die Untersuchung der Gewässergüte erst, wenn an mehreren Punkten des Baches Proben entnommen werden. Teilen Sie dazu die Gruppe in mehrere Kleingruppen ein. So enthält jede einen Teilabschnitt des Baches. Die Strömungsverhältnisse sind an der Quelle meist stärker als am Unterlauf,





auch können Nährstoffeinträge durch angrenzende landwirtschaftlich genutzte Flächen die Wasserqualität verändern. So können sich in Teilabschnitten unterschiedliche Bedingungen einstellen, die wiederum den Lebensraum für verschiedene Arten bieten. Die Durchsichtigkeit und Temperatur des Wassers, die Tiefe in der Bachmitte und die Breite des Baches können bestimmt und im Protokoll notiert werden. Auch kann untersucht werden, ob die Fließgeschwindigkeit sich in Kolken und Furthbereichen ändert und ob es dort unterschiedliche Bewohner gibt. Vielleicht wird der Bach verschiedene Uferstrukturen oder umgebende Strukturen wie Felder oder sonnige und durch Bäume beschattete Bereiche aufweisen, die skizziert werden können. Kies- oder Sandbereiche, Steine oder der flache Uferbereich beherbergen wiederum unterschiedliche Lebewesen, die Hinweise auf die Wasserqualität geben.

Generell wird die Gewässergüte eines Fließgewässers in vier Klassen mit drei Zwischenstufen eingeteilt. Sie reichen von unbelastet über mäßig belastet bis übermäßig stark verschmutzt.

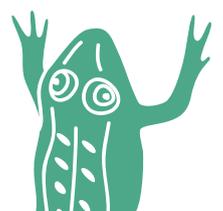
Gewässergüte eines stehendes Gewässers

An stehenden Gewässern kann die Gruppe beisammen bleiben. Wird ein See genauer untersucht, sind die Ufer meist sehr unterschiedlich stark abfallend und bieten auf den ersten Metern bereits einen spannenden und aussagekräftigen Eindruck vom Zustand des Gewässers. Lassen Sie die Kinder daher, wenn möglich, ein paar Meter in den See hineinwaten.

Bei der Untersuchung stehender Gewässer sind es vor allem die Pflanzen, die die jeweilige Wasserqualität anzeigen. Gemessen werden können hier die Sichttiefen und die Wassertemperaturen in verschiedenen Tiefen. Lassen Sie auch hier ein Protokoll mit den Beobachtungen anfertigen und das Stillgewässer skizzieren.

In Literaturhinweis 10 finden sich gute Abbildungen mit den Belastungsstufen sowie entsprechende Zeigerpflanzen wie Wasserpest und Teichlinse.

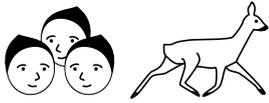
[LITERATURHINWEIS 1, 10]





VÖGEL





EULEN UND KRÄHEN

INHALTE

- Wissen anwenden
- Bewegung
- schnelle Reaktion

DAUER

≥ 20 Minuten

Einstieg

Dieses Spiel aus der Sammlung von Cornell kombiniert eine aktionsreiche Abfrage von Wissen mit einer schnellen Reaktionsfähigkeit. Das Spiel kann jederzeit zwischendurch auf ebenen Flächen oder auf Wegen gespielt werden.

Ablauf

Als Vorbereitung denkt sich die Spielleitung ein paar Aussagen zum Thema Vögel, Natur oder heimische Wildtiere aus. Sie sollten von den Kindern sehr schnell als wahre oder falsche Aussage eingeordnet werden können. Möglich sind wahre Aussagen wie „Alle Vögel legen Eier“, „Wildschweingruppen nennt man Rotte“ oder falsche wie „Alle Vögel können fliegen“, „Fledermäuse legen Eier“.

Die Kinder werden in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Die „Eulen“ sind die Wahrheits- und die „Krähen“ die Lügenkenner. Auf den Boden werden drei parallele Linien gezeichnet oder mit Stöcken gelegt, jeweils im Abstand von zehn bis 15 Metern. Beide Teams stellen sich ca. einen Meter von der Mittellinie mit dem Blick zueinander auf. Ihre Spielseite mit der rettenden Linie liegt dann hinter ihnen.

Die Spielleitung macht die Aussagen und die Kinder reagieren blitzschnell. Ist es eine Falschaussage, jagen die Krähen die Eulen. Entspricht die Aussage der Wahrheit, fangen die Eulen die Krähen. Erreicht ein Kind die hintere Markierungslinie seines Teams, ist es gerettet. Alle gefangenen Kinder verwandeln sich und wechseln in das gegnerische Team. An der Mittellinie wird die Aussage der Spielleitung jedes Mal erwartet.

Hinweis

Achten Sie darauf, dass die Kinder erst loslaufen, wenn Sie zu Ende gesprochen haben. Um Verwirrung in den Teams zu vermeiden, die Spielhälften bzw. die Rettungslinien mit „Wahrheitslinie“ und „Lügenlinie“ bezeichnen. Die schnelle Entscheidung zur richtigen Laufrichtung fällt den Kindern damit sehr viel einfacher.

[LITERATURHINWEIS 5]



VOGELPAARE

Einstieg

Gehen wir im Frühling in die Natur, so werden uns überall die schönsten Vogelkonzerte geboten. Die länger werdenden Tage und die steigenden Temperaturen sind die Auslöser dafür, dass sich die Vogelwelt auf Partnersuche und Nachwuchs einstellt. Mit ihrem Gesang zeigen die Männchen u. a.: Hier ist mein Revier. Sie vertreiben damit Rivalen und locken Weibchen an. Dabei hat jede Vogelart ihren charakteristischen Gesang. Für dieses Spiel eignet sich eine Wiese.

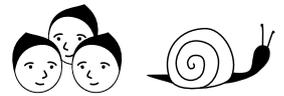
Ablauf

Bei diesem Spiel wird nachgestellt, wie weibliche Vögel anhand des arttypischen Gesangs einen passenden Partner finden. Dafür finden sich die Kinder zu Paaren zusammen. Jedes „Vogelpaar“ denkt sich nun seinen individuellen Laut aus, anhand dessen sich die Partner erkennen und wiederfinden können. Dies kann bspw. ein „Kuck-kuck“ oder „tirriiiii“ sein. Nachdem sich die Partner geeinigt haben, wer die Rolle des Hörenden und wer die Rolle des Rufenden einnimmt, versammeln sich alle „Weibchen“ an einem Ort. Dort werden ihnen die Augen verbunden. Die „Männchen“ verteilen sich in der Umgebung und suchen sich einen festen Platz. Auf ein Signal der Spielleitung fangen alle Männchen gemeinsam an zu singen. Die Weibchen folgen dem Ruf ihres Partners mit verbundenen Augen, bis sie ihn gefunden haben und sich beide hinhocken. Doch auch dann hören die Männchen nicht auf zu singen, sondern erst, wenn bei allen die Partnersuche erfolgreich war. Für die nächste Runde werden die Rollen getauscht.

Hinweis

Bis zum Schluss sollten keine Nebengeräusche verursacht werden. Die Kinder, die ihren Partner noch suchen, haben es in der Stille einfacher. So können die Männchen von sich bereits gefundenen Paaren weniger laut rufen oder sie verstummen komplett. Allerdings kann es sie auch unter Druck setzen, da sie nun wissen, dass sie von allen anderen beobachtet werden.

Wenn sich nach der ersten Runde herausstellt, dass sich Laute von verschiedenen Paaren zu ähnlich sind, können sich die betroffenen Vogelpaare für die zweite Runde einen neuen Gesang ausdenken. Auch Stöcke oder Steine können für die Erzeugung von Geräuschen genutzt werden.



INHALTE

- Vogelgesang
- Partnersuche
- konzentriertes Wahrnehmen
- Hören

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- Augenbinden





EIERFALL

INHALTE

- Fortpflanzung der Vögel
- Verantwortung
- kreativ sein mit Naturmaterialien

DAUER

45 – 60 Minuten

MATERIAL

- rohe Hühnereier
- Naturmaterialien

Einstieg

Diese Aktion passt sehr gut in den Frühling. Sie macht deutlich, wie empfindlich ein Ei ist und wie wichtig es ist, sich gut um seinen Schutz zu kümmern. Vorbereitend können folgende Themen besprochen werden: Aussehen der Eier von Wildvögeln, Gefahren, denen sie ausgesetzt sind, oder die Dauer der Bebrütung bis zum Schlüpfen der Jungvögel.

Das Spiel fördert die Kreativität und die Teamarbeit. Es eignet sich ein Wald- oder Wiesenstück, auf dem die Kinder Naturmaterialien finden.

Ablauf

Die Gruppe wird in Kleingruppen mit etwa drei bis fünf Kindern eingeteilt. Jedes Team erhält ein rohes Hühnerei. Es sollten unbedingt rohe Eier verwendet werden, da die Kinder damit erfahrungsgemäß sorgsamer umgehen.

Die Teams haben nun die Aufgabe, ihr Ei nur unter Verwendung von gesammelten Naturmaterialien wie Zweigen, Blätter, Schlamm oder Moos so zu verpacken, dass dieses einen Sturz aus etwa zwei Metern Höhe unbeschadet übersteht.

Für die Vorbereitung haben sie ca. 30 Minuten Zeit. Je nach Anspruch und Grupsituation kann die Zeit gegen Ende ruhig erneut verlängert werden, bis alle Teams fertig sind.

Für die Fallprobe treffen sich alle Teams am Waldplatz. Die Spielleitung verwandelt sich in einen Baum, in dessen Krone sich das verpackte Ei befindet. Nun kommt ein kräftiger Sturm auf: Alle Kinder pusten. Dies bringt den Baum zum Schwanken, bis das Ei herunterfällt. Das entsprechende Team prüft dann vor den Augen aller Teilnehmer, ob ihr Ei dank der Verpackung heil geblieben ist.

Hinweis

Für diese Aktion sollte man genug Zeit einplanen, um jede Verpackungsvariante zu würdigen sowie dem Erfolgsjubiläum bzw. der Trauer über Misserfolg genügend Raum geben zu können. Letzteres ist jedoch selten, da die Aufgabe sehr ernst genommen wird und die Eier dementsprechend fast immer ganz bleiben.

Die Spielleitung hat unbedingt darauf zu achten, dass alle Eier aus derselben Höhe fallen.

INHALTE



NESTBAU

Einstieg

Wozu braucht ein Vogel eigentlich ein Nest? Die Frage scheint trivial, doch oft herrscht der Irrglaube, dass Vögel grundsätzlich in Nestern leben. Wir wollen uns diesem Thema hier auf eine ganz praktische Weise nähern, indem wir aus Naturmaterialien ein Nest bauen.

Für diese Aktion eignet sich ein Waldstück oder eine Lichtung, wo es reichlich abgestorbene Materialien wie Zweige, Äste, Blätter usw. gibt. Da auch Vögel im Frühling ihre Nester bauen, ist dies die passende Jahreszeit.

Ablauf

Für die Aufgabe, ein Nest zu bauen, kann die Gruppe beliebig groß sein. Es sollen ausschließlich Naturmaterialien verwendet werden.

Varianten:

1. Jedes Kind baut ein eigenes kleines und möglichst originalgetreues Vogelnest nach.
2. Je zwei Kinder finden sich zu einem Vogelpaar zusammen. Sie bauen gemeinsam ein großes Nest, in dem sie es sich zum „Brüten“ bequem machen können.
3. Je zwei Kinder bauen zusammen ein Nest, das von der Größe her in eine Hand passt. Es kann als Nest für das Spiel KÜKEN FÜTTERN verwendet werden.
4. Die ganze Gruppe baut zusammen ein riesiges Nest, in dem alle Kinder als „Vogelküken“ Platz finden können.
5. Die Kinder können auch Fantasienester bauen. Dazu erfinden sie eine Vogelart mit speziellen Eigenschaften, zu der das Nest passt.

Hinweis

Lassen Sie den Kindern kreative Freiheit und geben Sie ihnen ausreichend Zeit. Sind die Nester fertig, können sie den anderen Kindern präsentiert werden. Diese Aktion bietet einen guten Einstieg in das Thema Vogelneester und wirft viele Fragen auf: Aus welchen Materialien werden Nester gebaut? Welche verschiedenen Formen und Arten von Nestern gibt es? Was passiert mit dem Nest, wenn der Vogelnachwuchs es verlässt?



- Nestbau
- Nachwuchs bei Vögeln
- Bauen mit Naturmaterialien
- Kreativität

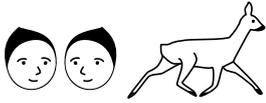
DAUER

> 30 Minuten



[LITERATURHINWEIS 16]





KÜKEN FÜTTERN

INHALTE

- Verantwortung
- Fleiß und Ausdauer

DAUER

ca. 30 Minuten

MATERIAL

- 10 Zahnstocher
oder bunte Hölzer
pro Kind
- Seil (ca. 5 m)

Einstieg

Dieses Spiel passt in den Frühling oder Frühsommer, wenn die Vogelküken aus ihren Eiern schlüpfen. Denn jetzt heißt es für die Vogeleltern: fleißig Futter suchen und die hungrigen Schnäbel füllen!

Bei dieser Aktion erhalten die Kinder einen Eindruck, wie viel Aufwand es für die Vögel ist, den Nachwuchs großzuziehen. Schließlich fressen Küken nur proteinreiche Kost. Als Ort eignet sich eine Freifläche, eine Wiese oder ein Waldweg.

Ablauf

Mit dem Seil wird ein Kreis gelegt, in den alle Zahnstocher verteilt werden. Die Zahnstocher oder bunten Hölzer stellen das „Futter“, also Insekten, Würmer, etc. dar. Nun finden sich die Kinder zu zweit zusammen. Ein Kind ist das „Vogelküken“, das andere ein „Elternteil“. Die hungrigen Küken setzen sich in einen großen Kreis, mit etwa zwei bis drei Metern Abstand zum Seilkreis.

Auf ein Startkommando beginnen die „Vogeleltern“ mit der Futtersuche und die Küken feuern sie an. Sie fliegen von ihrem Küken los zu den Würmern. Da Vögel in ihrem Schnabel jedoch nicht so viel auf einmal transportieren können, darf pro Flug nur ein Hölzchen in der Hand zum Nest transportiert werden.

Zwischendrin oder in einer zweiten Runde können die Rollen gewechselt werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Hölzer mehr gefunden werden. Gewonnen hat die Vogelfamilie mit den meisten Würmern.

Variante:

Statt die Hölzer in einem Seilkreis zu verteilen, können sie auch einfach quer auf einem Weg oder einem Stück Wiese gestreut werden. Dann stehen die Küken nebeneinander an der Startlinie. So wird das Spiel zum kleinen Ausdauertraining.

Hinweis

Die Aktion NESTBAU bietet sich vor diesem Spiel an. Das Küken hält dabei das Nest in den Händen und das Elternteil legt die gefundenen Würmer direkt darin ab.

Werden bunte Hölzer verwendet, kann gut auf das Thema Tarnung (Mimese) eingegangen werden. Auf natürlichen Waldwegen werden die braunen und schwarzen Hölzer weniger leicht gefunden als rote oder grüne.



AMSELKAMPF

Einstieg

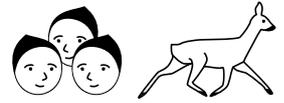
Männliche Amseln sind dafür bekannt, ihr Revier besonders energisch gegen Artgenossen zu verteidigen. Besonders in der Phase des Nestbaus und in der Brutzeit werden Eindringlinge kämpferisch vertrieben. Kommt es zu einem Kampf, messen die Vögel in der Luft, Brust an Brust fliegend, ihre Stärke. Diesen Kampf spielerisch nachzustellen begeistert und aktiviert Kindergruppen. Da die Aktion recht ruppig und schnell werden kann, eignet sich eine ebene Wiese oder Waldboden.

Ablauf

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf, der den Ring für die nun folgenden Amselkämpfe darstellt. Die ersten zwei „Amseln“ treffen aufeinander, indem sie sich auf einem Bein hüpfend fortbewegen und dabei die Arme fest vor der Brust verschränkt halten. So hüpfen sie immer wieder aneinander und versuchen dabei, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Verloren hat diejenige Amsel, die zuerst mit beiden Füßen den Boden berührt. Sie geht zurück an ihren Platz im Kreis, während die andere auf den nächsten Herausforderer wartet. Dabei sollte sie weiterhüpfen und ihren schönen Gesang zum Besten geben. Reihum kommen so alle Kinder einmal an die Reihe.

Hinweis

Damit sich niemand verletzt, dürfen die Stöße nur so stark sein, dass kein Kind zu Fall gebracht wird. Wichtig ist es, die Ellenbogen fest am Oberkörper zu belassen. Sie dürfen nicht gegen das andere Kind eingesetzt werden. Je nach Schwierigkeitsgrad darf zwischendrin auch mal der Fuß gewechselt werden oder eben nicht.



INHALTE

- Gleichgewicht
- Geschick
- Ausdauer
- Kraft

DAUER

ca. 30 Minuten





VOGELSITZPLATZ

INHALTE

- Kommunikation bei Vögeln
- konzentriertes Wahrnehmen
- Hören

DAUER

45 Minuten

MATERIAL

- Zettel und Stifte für Notizen
- Sitzkissen
- großes leeres Papier (≥ DIN A2)

Einstieg

Die Sprache der Vögel ist eine Wissenschaft für sich: Jede Vogelart hat ihre eigenen Laute, zum Beispiel um sich gegenseitig vor Gefahren zu warnen oder um Kontakt aufzunehmen. Durch regelmäßiges Beobachten und mithilfe von Audiomedien kann man sich darin schulen, ihre Sprache zu verstehen.

Bei dieser Methode geht es darum, eigene Beobachtungen zu den Vögeln in einem Naturraum anzustellen. Besonders gut eignen sich dafür Lichtungen oder andere Orte, an denen es eine Kombination aus Freifläche und Bäumen bzw. Sträuchern gibt.

Ablauf

Ein Start- und ein Schlussignal werden vereinbart. Hier bieten sich imitierte Vogellaute an, wie z. B. der von Kuckuck oder Krähe. Außerdem sollte die Lage der Himmelsrichtungen vorab geklärt werden.

Alle Kinder erhalten je ein Sitzkissen, Stift und Papier. Jeder bekommt den Auftrag, sich einen Sitzplatz mit mindestens 20 Metern Abstand voneinander zu suchen. Auf das Startsignal hin konzentriert sich jeder ganz bewusst auf die Vögel in seiner Umgebung.

Nach fünf Minuten wiederholt die Spielleitung den Startlaut. Nun wird das Gehörte mit der Himmelsrichtung, aus der es wahrgenommen wurde, notiert. Beobachtete Aktivitäten der Vögel werden ebenfalls aufgeschrieben. Dies kann mehrmals wiederholt werden.

Mit dem Schlussignal kommt die Gruppe zusammen und tauscht ihre Beobachtungen aus. Dabei hilft die Fünf-Minuten-Taktung, um die Ereignisse zuzuordnen und zu vergleichen.

Wer hat den Specht ebenfalls gehört? Sang die Kohlmeise erst am Waldrand und flog dann in den Wald?

Auf einem großen Papier wird eine Karte des Naturraums skizziert. In dieser werden die einzelnen Beobachtungen zu einem Gesamtbild zusammengefügt.

Hinweis

Die Gesamtdauer der Aktion variiert je nach Aufmerksamkeitsspanne der Gruppe. Ein bestimmter oder homogener Wissensstand ist keine Voraussetzung, da diese Methode viel Raum für Interpretation, selbst gesteuertes und kollektives Lernen bietet.

[LITERATURHINWEIS 15]



AMSELALARM

Einstieg

Unter den Singvögeln ist es vor allem die Amsel, die durch ihre klaren, lauten Warnrufe und ihr Verhalten mögliche Gefahren anzeigt. Nicht selten sind es wir Menschen, die diesen Ruf verursachen. Bei dieser Aktion können die Kinder sich in den verschiedenen Rufen der Amsel ausprobieren. Als Spielort eignet sich am besten eine Wiese oder eine ebene Fläche.

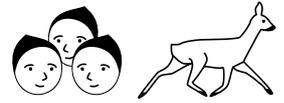
Ablauf

Alle Kinder werden zu „Amseln“, die entspannt und singend am Boden nach Würmern, Spinnen und Insekten suchen. Dennoch sind sie aufmerksam. Wenn Gefahr droht, reagieren sie entsprechend:

- Habicht: Luftalarm
Ruf: „Ziiieehh“ (hoch, lang gezogen)
Verhalten: mit gespreizten Armen als Flügel in die Hocke gehen
- Fuchs: Bodentalarm
Ruf: „Duck, duck, duck“ (hoch, abgehackt, schneller werdend)
Verhalten: Ein Kind verwandelt sich in einen „Baum“, der Schutz bietet. Bis zu zwei Kinder umschlingen ihn mit Armen und Beinen oder klettern auf Kommando auf seinen Rücken.
- Mensch: Zweibeiner-Alarm
Ruf: „Tüdelüdelü“ (hysterisch, geht hoch und runter)
Verhalten: aufgeregtes Wedeln mit den Armen

Die Spielleitung löst abwechselnd Alarm aus, indem sie sich, während die Amseln entspannt picken und singen, spontan in verschiedene Gefahren verwandelt:

- Habicht: hohe Greifvogelrufe, ausgestreckte Arme auf und ab bewegen
- Fuchs: Anschleichen, Verstecken und Ducken
- Mensch: Spazieren, Joggen



INHALTE

- Kommunikation bei Vögeln
- Reaktionsfähigkeit

DAUER

ca. 15 – 20 Minuten





Habicht, Fuchs und Mensch dürfen die Amseln fangen, die einen falschen Warnruf abgeben oder nicht schnell genug flüchten. Diese gefangenen Amseln unterstützen in der nächsten Runde die Spielleitung.

Das Spiel endet, wenn alle Amseln geschnappt wurden.

Hinweis

Der Bodenalarm hat es in sich, da er sehr körperbetont ist. Schauen Sie, wie die Kinder miteinander umgehen und was Sie ihnen zutrauen können.



Die geheime Sprache der Vögel: Für Naturvölker ist ihr Verstehen überlebenswichtig. Die meisten Menschen jedoch können die Botschaften der Vögel nicht deuten. Vögel nutzen Laute, um sich über Veränderungen in der Umgebung wie mögliche Gefahren auszutauschen, die Revierabgrenzung zu markieren oder einfach Kontakt mit Artgenossen zu halten. Dafür haben nicht nur Singvögel unterschiedliche Ruflaute entwickelt. Kontaktrufe, mit denen sich die Tiere z. B. begrüßen oder über Nahrungsquellen informieren, sind bei vielen Vogelarten meist einzeln vorgetragene Laute, wie das „Di-duit“ der Kohlmeisen oder das bekannte „Krruu“ der Kraniche. Warnrufe können je nach Vogelart sogar auf einzelne Tiere abgestimmt sein. Das Erlernen der Vogelsprache ist daher hervorragend geeignet, unsere Sinne zu schulen und die Kommunikationssysteme im Wald zu verstehen.

[LITERATURHINWEIS 15]



MEISENKNÖDEL UND FUTTERGLOCKEN

Einstieg

Im Winter ist es für einige Vögel schwierig, ausreichend artgerechtes und energiereiches Futter zu finden. Bieten wir ihnen Futterplätze an, schaffen wir zugleich einen Ort, an dem wir die Tiere gut beobachten können.

Ablauf

Basis für die Futtermischung ist ein gut härtendes Fett wie Rindertalg oder Kokosfett. Dieses wird in einem Topf leicht erhitzt. Es darf aber nicht flüssig werden, da es sonst sehr lange braucht, um wieder richtig fest zu werden. Anschließend wird das Fett mit derselben Menge Körner und Samen verknetet. Es eignen sich ungeschälte Sonnenblumenkerne, Leinsamen, gehackte Erdnüsse, sonstige Nüsse, Vollkornflocken und Weizenkleie.

Für die Futterglocken wird ein Zweig durch das Loch eines umgedrehten Blumentopfes gesteckt. Der Zweig sollte unten ca. zehn Zentimeter herausragen. Der Zweig wird oben am Loch mit einer Schnur fixiert. Sie dient später als Aufhängung. Nun wird das fertige und leicht erkaltete Futtergemisch randvoll in den Topf gepresst.

Für Meisenknödel sollte die Mischung ebenfalls erkalten, damit sie mit den Händen gut formbar ist. Dabei wird gleich eine Schnur eingearbeitet, an der die Knödel nach dem Aushärten aufgehängt werden.

Ein idealer Ort zum Aufhängen ist ein schattiger Platz. Die Vögel sollten ihn ungestört und sicher vor Feinden, wie z. B. Katzen, besuchen können. Ebenfalls sollte er von interessierten Vogelfreunden gut beobachtet werden können.

Hinweis

Die Blumentöpfe können auch vorher mit Acrylfarbe künstlerisch bemalt werden. Sie benötigen dann einige Zeit zum Trocknen. Die Futtermischung kann auch in Plätzchenformen oder Walnussschalen gegossen oder an Fichtenzapfen gestrichen werden.

Was bei der Vogelfütterung zu beachten ist, erfahren Sie unter: www.DeutscheWildtierStiftung.de/aktuelles/punkte-check-zum-voegel-fuettern. Außerdem können Sie bei der Deutschen Wildtier Stiftung unter [/publikationen](#) den kleinen Ratgeber „VOGELFÜTTERUNG“ kostenlos bestellen.



INHALTE

- Überwinterung heimischer Vögel
- Vogelfütterung

DAUER

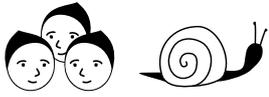
40 – 60 Minuten

- zusätzliche Zeit zur Aushärtung der Futtermischung

MATERIAL

- Fett
- Körner
- Nüsse etc.
- Schnur
- kleine Blumentöpfe
- Zweige
- Topf
- Herd oder Wärmequelle





DER SPECHT KLOPFT

INHALTE

- Konzentration
- Rhythmusgefühl
- Kreativität

DAUER

15 Minuten

MATERIAL

- Steine oder Stöcke

Einstieg

Das Klopfen des Spechtes ist ein Geräusch, das wir recht häufig in der Natur hören. Wenn wir mit offenen Augen durch den Wald gehen, können wir die Spechtlöcher in Baumstämmen entdecken. Auf der Suche nach Nahrung unter der Rinde oder aber beim Bau seiner Bruthöhle entsteht das typische Klopfen beim Hämmern mit seinem kräftigen Schnabel.

Ablauf

Jedes Kind sucht sich zwei Gegenstände aus der Natur, die einen Klang erzeugen, wenn man sie aufeinanderschlägt. Stöcke oder Steine werden sich überall finden. Alle Kinder versammeln sich in einem Kreis. Ein Teilnehmer beginnt und klopft einen selbst ausgedachten Rhythmus vor. Alle anderen klopfen ihn gemeinsam nach. Dann ist der Nächste an der Reihe.

Sehr schön ist es auch, wenn die Spielleitung zu Beginn einen bestimmten Rhythmus einführt, der als Refrain immer dazwischen von allen zusammen geklopft wird.

Variante: Ein Kind verlässt den Kreis. Die Gruppe bestimmt ein Kind, das den Rhythmus vorgibt und ca. alle 15 Sekunden ändert. Alle anderen Kinder klopfen sofort diesen Takt nach. Die Spielleitung ruft das Kind zurück in den Kreis. Dieses versucht, den Taktgeber durch Beobachtung ausfindig zu machen.

Hinweis

Die Methode ist simpel, aber sehr wirkungsvoll. Die Gruppe begibt sich mit der Methode in eine konzentrierte Atmosphäre.



RÜTTELFLUG

Einstieg

Dieses Spiel stellt das Jagdverhalten des Turmfalken nach: Beim sogenannten Rütteln steht der Vogel in der Luft, bis er eine Beute erspäht hat. Dann stürzt er sich schnell auf sie. Es kann auf einer kleinen Freifläche gespielt werden.

Ablauf

Im Vorfeld werden von der Spielleitung im Geheimen drei „Turmfalken“ ernannt und eine Reihenfolge bestimmt, in der diese auf die Jagd gehen.

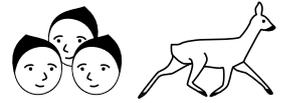
Die Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf, der das Spielfeld begrenzt. Innerhalb dieses Kreises werden mit Seilen drei kleine Kreise auf den Boden gelegt. Das sind die rettenden Mauselöcher, in welche drei Kinder als „Mäuse“ einziehen. Im Spielfeld werden Zapfen, Körner und Nüsse verteilt. Drei Mäuse werden gewählt. Diese haben die Aufgabe, möglichst viel Futter einzusammeln und in ihre Löcher zu bringen.

Allerdings müssen sie gut achtgeben. Denn unter den umstehenden Kindern befinden sich ruhig spähend drei Turmfalken, von denen einer blitzschnell aus dem Kreis hervorstechen und sich auf eine Maus stürzen kann. Die Mäuse können sich nur retten, indem sie in eines der Mauselöcher verschwinden. Wie in der Natur auch, macht der Turmfalke im Spiel auch nur Jagd auf ein Beutetier. Das muss er zuvor anvisiert haben. Erwischt er die Maus, so scheidet diese aus. Entwischt ihm die Maus allerdings vorher ins Mauseloch, bleibt sie auch für den nächsten Turmfalken im Spiel und kann erbeutet werden.

Welche Maus hat überlebt? Wie viel Futter konnten die Mäuse sammeln? Welcher Turmfalke konnte Beute machen?

[LITERATURHINWEIS 12]

Der Turmfalke [Falco tinnunculus] nutzt den Rüttelflug als Jagdtechnik. Vielerorts kann man ihn über Feldern dabei beobachten, wie er kurzzeitig in der Luft steht. Die Technik ist effizienter, allerdings auch kräftezehrender als die Ansitzjagd anderer Greifvögel. Ist ein Beutetier erspäht, stürzt sich der Turmfalke rasant nach unten auf sie herab. Er tötet die Maus oder Blindschleiche mit einem kraftvollen Biss in den Nacken oder Hinterschädel mit seinem Schnabel. Der Falkenzahn ist eine zackenförmige Ausformung an der seitlichen Schneidekante des Oberschnabels, den alle Falken haben. Damit wird die Beute schnell getötet.



INHALTE

- Jagdverhalten
- Strategie von Beutetieren
- Reaktion und Schnelligkeit

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- „Mäusefutter“
z. B. Maiskörner,
Nüsse und
Zapfen
- drei Seile





BUSSARDBLICK

INHALTE

- Beobachtung
- Tarnung
- konzentrierte Wahrnehmung

DAUER

20 – 30 Minuten

MATERIAL

- verschiedene Gegenstände aus dem Alltag
- langes Seil

Einstieg

Mit den Augen eines Bussards zu sehen, heißt ruhig und konzentriert wahrnehmen und genau beobachten. Diese Fähigkeiten werden hier ausprobiert und geübt. Die Wahrnehmungsübung lässt sich überall zwischen Bäumen durchführen. Es braucht lediglich einige Alltagsgegenstände.

Ablauf

Das Seil wird zwischen verschiedene Bäume gespannt. Rechts und links der Strecke werden Alltagsgegenstände, die nicht in die Natur gehören, platziert. Das können hölzerne Wäscheklammern, Kuscheltiere, ein Spiegel, Plastik, eine Kelle oder sonstige Materialien sein. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Bei einer Seillänge von 20 Metern sind zehn bis 15 Gegenstände angemessen. Die Kinder verwandeln sich in „Bussarde“. Mit ca. fünf Metern Abstand laufen sie nacheinander den Seilpfad entlang, immer mit einer Hand am Seil. Ohne anzuhalten und mit voller Konzentration achten sie beim Vorbeigehen auf die Alltagsgegenstände. Alle Dinge, die sie entdecken, zählen sie stumm und ohne den anderen Kindern mitzuteilen. Wenn möglich merken sie sich die Positionen. Wenn alle Kinder gelaufen sind, fragen Sie nach der Anzahl an entdeckten Dingen. Was wurde gut gesehen, was weniger gut? Gehen Sie die Strecke gemeinsam mit der Gruppe ab und lassen Sie die Kinder sagen, welcher Gegenstand wo hängt oder liegt. Besprechen Sie, warum einige von allen gesichtet wurden, andere Dinge von nur wenigen. Gehen Sie auf Tarnung, Verstecken, Farben, Formen und sonstige Merkmale ein.

Hinweis

Beim ersten Durchgang mit Ihrer Gruppe sollten Sie nicht zu schwierige Verstecke wählen. Die Aktion fällt Kindern häufig überraschend schwer.

[LITERATURHINWEIS 5, 7]



VERWENDETE UND WEITERFÜHRENDE LITERATUR

1. STREBLE, H. u.a. 2018. Das Leben im Wassertropfen. Mikroflora und Mikrofauna des Süßwassers. Kosmos Verlag.
2. KOHLER, B. & OSTERMANN, U. 2015. Der Wald ist voller Nachhaltigkeit: 21 naturpädagogische Projektideen für die Kita. Beltz Verlag.
3. BÜRING, U. 2014. Alles über Heilpflanzen. Erkennen, anwenden und gesund bleiben. Ulmer Verlag.
4. CHINERY, M. 2004. Pareys Buch der Insekten. Ein Feldführer der europäischen Insekten. Franckh-Kosmos Verlag.
5. CORNELL, J. 2006. Mit Cornell die Natur erleben. Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche. Der Sammelband. Verlag an der Ruhr.
6. FLEISCHAUER, S.G. u.a. 2015. Essbare Wildpflanzen. 200 Arten bestimmen und verwenden. AT Verlag.
7. HESEBECK, B. u.a. 2004. Mit Robin Hood in den Wald. Waldabenteuer für Kinder: Naturerlebnisse, Tobe- und Geländespiele, Bastelaktionen mit Naturmaterialien, Infos über Pflanzen und Tiere und Geschichten von Robin Hood und seinen Gefolgsleuten. Ökotopia Verlag.
8. NEUMANN, A. & NEUMANN, B. 1999. Waldführungen: Das ganze Jahr lang den Wald erleben. Naturführungen, Aktivitäten und Geschichtenfibel. Ökotopia Verlag.
9. RAITH, A. & LUDE, A. 2014. Startkapital Natur. Wie Naturerfahrung die kindliche Entwicklung fördert. Oekom Verlag.
10. NATURFREUNDEJUGEND DEUTSCHLANDS (Hrsg.). 2014. Umweltdetektive: Erlebnisbögen zu den Themen Wald und Wasser. Bestellbar unter: www.naturfreundejugend.de/materialien [aufgerufen am 18.08.2020]
11. NATUR-UND UMWELTSCHUTZAKADEMIE DES LANDES NRW (Hrsg.). 2005. Werkstatt Boden ist Leben.
12. NATUR-VERLAG WAWRA. 2008. Natur erleben durch das Jahr – 3. Natur-Verlag Wawra.
13. OLSEN, L.-H. 2012. Tierspuren. Fährten, Fraßspuren, Losungen, Gewölle, Tierporträts. BLV Buchverlag.
14. SCHULTE, A. 2015. Meine Schnitzwerkstatt. Kosmos Verlag.
15. WWF DEUTSCHLAND (Hrsg.). 2015. Natur verbindet! WWF-Handbuch zum Lernen in und mit der Natur. Download unter: www.wwf.de/fileadmin/fm-wwf/Publikationen-PDF/WWF-Handbuch-Natur-Verbindet2020.pdf [aufgerufen am 18.08.2020]
16. HAUS DES WALDES. Waldmeister. Sammlung waldpädagogischer Aktivitäten. www.waldmeister.hausdeswaldes.de [aufgerufen am 18.08.2020]
17. NABU BADEN-WÜRTTEMBERG (Hrsg.). 2011. Trotz Zecke, Wespe, Fuchsbandwurm unbeschwert Natur genießen.



Haus Wildtierland

SCHULLANDHEIM GEHREN



Natur erleben, Natur verstehen.

Ferienlager, Familienurlaub, Klassenfahrt, Tagung oder sonstige Gruppenveranstaltungen: Haus Wildtierland bietet Raum für individuelle Aktionen und Erlebnisse für Kinder und Erwachsene. Wir freuen uns auf euren Besuch!

www.hauswildtierland.de

Natur Erleben gGmbH · Gehren 3 · 17335 Strasburg (Um.)
Tel.: 039772 20461 · E-Mail: info@hauswildtierland.de





Foto: F. Drechsler

Unsere Janosch-Spatzenkiste

- Vogel-Erlebniskiste zur Ausleihe
- Für Kita- und Grundschulgruppen
- Vögel vor der eigenen Haustür kennenlernen
- Spiele, Aktionen, Basteln, Vorlagen
- Begleitendes Handbuch
- Bestellbar unter: Spatz@DeWiSt.de
- Leihgebühr: 25,- € für sechs Wochen

Schauen Sie sich den Inhalt an:



„Der Spatz ist mein Lieblingsvogel“

Kannst du einen Hirsch von einem Reh unterscheiden?
Weißt du, welcher Vogel schläft, während er fliegt?



Illustration: Dasha Yerevkina

WWW.WILDTIERFREUND.DE

Mach dich schlau auf Wildtierfreund.de!

- Erfahre, wo und wie du Tiere in freier Wildbahn beobachten kannst.
- Lerne ihre Spuren lesen.
- Erkunde verschiedene Landschaften und lerne die heimischen Wildtiere kennen.
- Hör dir an, welche Laute die Tiere machen.

Die mehrfach ausgezeichnete und geprüfte Internetseite Wildtierfreund.de ist ein Angebot der Deutschen Wildtier Stiftung für Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 14 Jahren – unterhaltsam, lehrreich, wissenschaftlich fundiert und werbefrei. Sie bietet Anregungen, eigene Naturerfahrungen zu machen.

Die Deutsche Wildtier Stiftung setzt sich für heimische Wildtiere ein, erhält und schafft Lebensräume für sie und begeistert Menschen für die Natur.

Weitere Informationen: www.DeutscheWildtierStiftung.de



DEUTSCHE
WILDTIER
STIFTUNG



Deutsche Wildtier Stiftung · Naturbildung · Pariser Platz 6 · 10117 Berlin · Telefon 030 209 12 840
Naturbildung@DeutscheWildtierStiftung.de · www.DeutscheWildtierStiftung.de
Unser Spendenkonto: Bank für Sozialwirtschaft · IBAN: DE63 2512 0510 0008 4643 00 · BIC: BFSWDE33HAN

