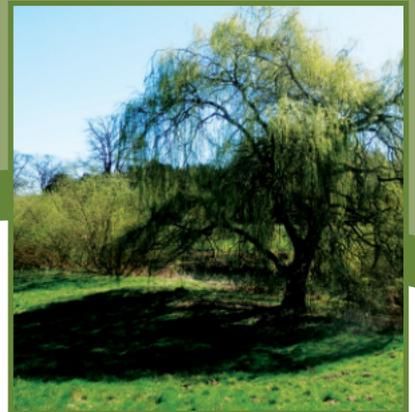
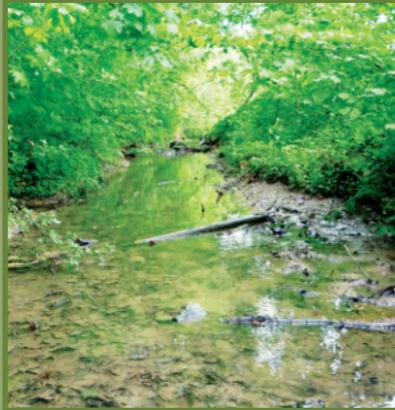


Tipps und Ideen für GrundschullehrerInnen, ErzieherInnen und Familien

erstellt von der AG Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V.



Grüne Ecken mit Kindern entdecken

... ein Wegweiser in die Stadtnatur von Bad Oeynhausen

gefördert durch



NRW
Stiftung

Danksagung

Unser besonderer Dank richtet sich an die NRW-Stiftung, ohne deren finanzielle Unterstützung es diese Broschüre nicht geben würde.

Des Weiteren danken wir dem Bürgermeister und den Vertretern der Stadtverwaltung und des Staatsbades für ihre Kooperationsbereitschaft.

Ein Dankeschön gebührt auch den ehrenamtlichen Helfern der AG Natur für ihren Einsatz bei der Umsetzung dieses Projektes und allen anderen, die uns mit Anregungen und Materialien geholfen haben.

Impressum

Herausgeber: Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V.
www.ag-natur.de

Konzept, Redaktion: C. Bartelheimer, M.-H. Voß

Fotos: A. Brand, C. Bartelheimer, J. Erdbrügger, V. Korn, E. Mattegiet, M.-H. Voß

Illustrationen & Gestaltung: JuTra - IT & more, 32584 Löhne, support@jutra.de

Auflage: 1. Auflage 2017



Vorwort

Liebe Naturfreundinnen und Naturfreunde,

die „Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V.“ (kurz: AG Natur) wurde 1983 von Bürgerinnen und Bürgern unserer Stadt gegründet, um sich aktiv für Umweltschutzmaßnahmen im Stadtgebiet einzusetzen. Seit 1994 ist die AG Natur ein eingetragener Verein mit einer Steuerbegünstigung für die „Förderung des Naturschutzes und der Landschaftspflege und Förderung des Umweltschutzes“. Der Verein zählt 40 Erwachsene und 16 Kinder zu seinen Mitgliedern.

Mit Engagement und Fachwissen der ehrenamtlichen Mitglieder wird der Verein in Kooperation mit Stadt und Staatsbad in Bereichen tätig, die von der Verwaltung nicht oder nur eingeschränkt bearbeitet werden können. Neben der Pflege von Streuobstwiesen, Kopfbäumen, Orchideenwiesen und Gewässern liegt ein Schwerpunkt im Artenschutz: Die Bestände der regional vorkommenden Störche, Wanderfalken, Eulen, Fledermäuse und Amphibien werden seit Jahren kartiert und mit verschiedenen Maßnahmen unterstützt und gefördert. Regelmäßig werden Vorträge und naturkundliche Führungen für die Öffentlichkeit angeboten.

Besonders am Herzen liegt den ehrenamtlichen Mitgliedern jedoch die Jugendarbeit. So werden regelmäßig Kinder in Aktionen einbezogen, z.B. während der Krötenwanderung oder bei der Beringung von Jungeulen. Das Interesse der Kinder ist groß und die Warteliste für die Jugendgruppe „Naturentdecker“ der AG Natur lang.

Um dem erhöhten Bedarf kleiner und großer Naturfreunde nach direktem Kontakt mit heimischer Flora und Fauna nachzukommen, entstand die Idee, eine „Naturerlebnis-Anleitung zur Selbstanwendung“ zu entwickeln.

Mit dieser Projektidee stieß die AG Natur bei der NRW Stiftung auf großes Interesse, so dass die Erstellung der Broschüre „Grüne Ecken mit Kindern entdecken – ein Wegweiser in die Stadtnatur von Bad Oeynhausen“ finanziell ermöglicht wurde.

Nun wünschen wir Euch und Ihnen viel Spaß
und schöne Erlebnisse beim
„Entdecken der grünen Ecken“!

Werner Trettin
1. Vorsitzender der AG Natur- und
Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V.



Einleitung

Kinder brauchen Natur!

Vor dem Hintergrund, dass immer mehr Menschen in Städten leben, wächst die Bedeutung der Stadtnatur: Städtisches Grün fördert gute Lebensbedingungen und steigert die Lebensqualität. Für Kinder sind Naturerfahrungsräume (im Sinne des Landesnaturschutzgesetzes § 64) besonders wichtig.

Regelmäßige Naturkontakte führen dazu, dass Kinder sich wohler fühlen. Sie entwickeln Vertrauen in ihre Stärken und werden selbstbewusster. Ihre Sozialkompetenz verbessert sich und auch ihr Bewegungsverhalten. Trotz der vielen nachgewiesenen positiven Wirkungen auf die kindliche Entwicklung verbringen die meisten Heranwachsenden ihre (Frei-)Zeit drinnen.

Grüne Ecken in Bad Oeynhausen

Der Sielpark, das Siekertal, der Kurpark, die Oeynhausener Schweiz und andere „grüne Ecken“ laden zum Entdecken ein: Hier kann man Natur hautnah spüren, Abenteuer erleben, Tiere beobachten, durch Bäche waten, Frischluft genießen, in Laubhaufen springen, kleine Naturkunstwerke bauen, zusammen Zeit verbringen, die Seele baumeln lassen und Vieles mehr.

Wir wissen, dass die meisten Kinder Spaß an diesen Aktivitäten haben. Und wir wissen auch – nicht nur aus eigener Erfahrung - dass positive Naturerlebnisse in jungen Jahren förderlich für ein umweltbewusstes Verhalten im Erwachsenenalter sind. Deshalb haben wir, zwei engagierte Umweltpädagoginnen, die Idee für diese Broschüre entwickelt und zusammen mit der AG Natur Bad Oeynhausen umgesetzt.

Aufbau und Umgang mit der Broschüre

Die „Anleitung“ unterstützt Sie dabei, einen spannenden und informativen Ausflug mit Kindern in die Stadtnatur zu unternehmen. Egal ob Sie LehrerIn, ErzieherIn, Elternteil oder anderweitig als Begleitperson mit Kindern zu tun haben: Ohne aufwändige Vorbereitung können Sie gemeinsam mit den Kindern die in dieser Broschüre beschriebenen „grüne Ecken“ entdecken und Ihr natürliches Wohnumfeld besser kennen lernen.

Jedem der hier beschriebenen Grüngebiete ist eine kurze Beschreibung vorangestellt. Sie gibt Auskunft über die Zugänglichkeit des Geländes (Barrierefreiheit), die Geschichte der Landschaft und deren besondere Kennzeichen. Wissenswerte Informationen aus Sicht des Naturschutzes sind angefügt. Auf einer Übersichtskarte ist ein Rundgang mit den Standorten für die vorgeschlagenen Aktionen eingezeichnet und jeweils ein möglicher Ort (umkreistes A) für eine Pause markiert.

Die ausgewählten Spiel-Vorschläge und Anregungen für naturpädagogische Aktionen sind praxiserprobt und machen Kindern (und Erwachsenen) Spaß. Bei der Auswahl haben wir Wert darauf gelegt, dass sie geeignet sind, um kindliche Kompetenzen zu entwickeln bzw. zu fördern. Die mit dem Ausrufezeichen markierten Textstellen geben einen Hinweis darauf.

Bei der Durchführung sollten Sie Aktionen kombinieren, die die sinnliche Wahrnehmung anregen, den Verstand fordern und zur handelnden Auseinandersetzung mit der Sache auffordern. Erst durch diese ganzheitliche Herangehensweise ermöglichen Sie den Kindern eine nachhaltige Naturerfahrung. Dem Ablauf ist eine Kurzbeschreibung zur Aktion vorangestellt. Sie soll Ihnen eine erste, schnelle Orientierung ermöglichen. Beachten Sie bitte, dass es sich hierbei um Empfehlungen handelt, die abwandelbar sind auf spezielle Gruppen, Situationen und Orte.

Auch wir wünschen viel Spaß beim
Entdecken der Grünen Ecken!


Carola Bartelheimer, Mirjam Voß, Projektleitung





Inhalt

Bad Oeynhauser Schweiz

Informationen zum Gebiet	1-2
Stationen	
1 Regenwurm auf der Flucht	3
Kreisspiel mit viel Bewegung	
Rallye rund um das Damwild - Gehege	4-7
Erkunden des Gebietes und Informationsbeschaffung	
2 Blatt-Rennen	8
schnelles Finden von Blättern	
3 Mausohr beim Käferfang	9
Anschleich-Spiel	
Die Geschichte vom kleinen Bäumchen mit den großen Träumen	10-12
Vorlesegeschichte: kleine Bäume brauchen viel Zeit um groß zu werden	
Vogelnester bauen	13
Geschicklichkeit als Nestbauer erproben	
4 Blinde Raupe	14
mit den Füßen unterschiedliche Bodenbeläge spüren	
Kamera und Fotograf	15
Partner zeigen sich gegenseitig schöne Foto-Motive	
5 Sachen-Sucher	16
Naturmaterialien mit bestimmten Eigenschaften finden	
Hasenspiel	17
Anschleich-Spiel	

Kurpark

Informationen zum Gebiet	18-19
Stationen	
1 Schattenfangen	20
Laufspiel	
Wie weit reichen die Wurzeln eines Baumes?	21
Wurzelaum von Bäumen „sichtbar“ machen	
Baumalter und Baumhöhe bestimmen	22-23
Alter und Höhe von lebenden Bäumen errechnen	
2 Mit Bäumen philosophieren	24-25
Vorlesegeschichte: Der Landstreicher und der Baum	
Schnelle Beute	26
Blätter von Laubbäumen spielerisch kennen lernen	
3 Baumbegegnung	27
Bäume mit dem Tastsinn erforschen	
Bäumchen wechsel dich!	28
Laufspiel	
Baum-Steckbrief	29-30
Merkmale von Bäumen	
4 Baumwächter	31
Anschleich-Spiel	
Einen Baum bauen	32-33
die verschiedenen Schichten eines Baumes nachempfinden	

Siekertal

Informationen zum Gebiet 34-35

Siekertal - Hofwassermühle

36

Stationen

1 Wenn der Regen kommt... 37

Geräusche eines Gewitterschauers mit den Händen simulieren

Rudi, der Regentropfen 38-39

Mitmach-Geschichte zum Wasserkreislauf

2 Entdeckungen an der Wassermühle 40-42

Beobachtungen / Fragebogen

Das Märchen von der Mühle im Siekertal 43-44

den Ausgang eines vorgelesenen Märchens erfinden

3 Tiere im Bach 45-46

Keschern und biologische Gewässergüte bestimmen

Bootsbau und Bootsrennen 47

Regatta mit selbstgebauten Rinden-Booten

Bach - Untersuchung 48-49

Strukturgüte und Naturnähe untersuchen

Mein Stein 50

den eigenen Stein unter vielen wiederfinden

4 Kleine Mühle 51

Mühle spielen mit Naturmaterialien

Verdunstungsspiel 52

Lauf- und Fangspiel

Siekertal - Süd

53

Stationen

1 Grashalm - Spiele 54

Grashalmduell

Heuschrecken - Hochzeit 55

konzentriertes Richtungshören

2 Raupen - Rennen 56

Bewegungsspiel

Die Geschichte von Anton, dem Admiral 57-58

Vorlesegeschichte: Die Entwicklung eines Schmetterlings

3 Blüten - Tattoos 59

sich mit Blütenblättern schmücken

Tiere der Wiese erforschen 60-61

Wiesenbewohner unter die Lupe nehmen

Hilfe, der Greifvogel kommt 62

Laufspiel

4 Samen und ihre Verbreitung 63

Früchte und Samen sammeln, Verbreitungsexperiment

5 Frederick, die Feldmaus 64-65

Vorlesegeschichte mit Aktionen zum Nachspielen

Wiesen - Mitmach - Theater 66-68

anhand einer Vorlesegeschichte Theater spielen

**Siel**

Informationen zum Gebiet

69-70

Stationen**1 Tausendfüßer - Lauf**

71

Laufspiel

Kanal und Bach

72

Laufspiel

2 Geräusche - Landkarte

73

Umgebungsgeräusche wahrnehmen

Fledermaus und Nachtfalter

74

Jagdweise der Fledermäuse nachempfinden

3 Mein Waldschatz

75

persönliche Natur - Schätze im Wald finden

Stockwerke des Waldes

76-77

Aufbau eines naturnahen Laubwaldes erkennen

4 Mini - Müllmänner des Waldes

78-79

Tiere der Laubstreu kennen lernen

Bauwerke für kleine Waldbewohner

80

kreatives Gestalten mit Naturmaterial

5 Memory

81-82

schnelles Finden von Naturmaterialien

Teich Die Ente Quak

83-84

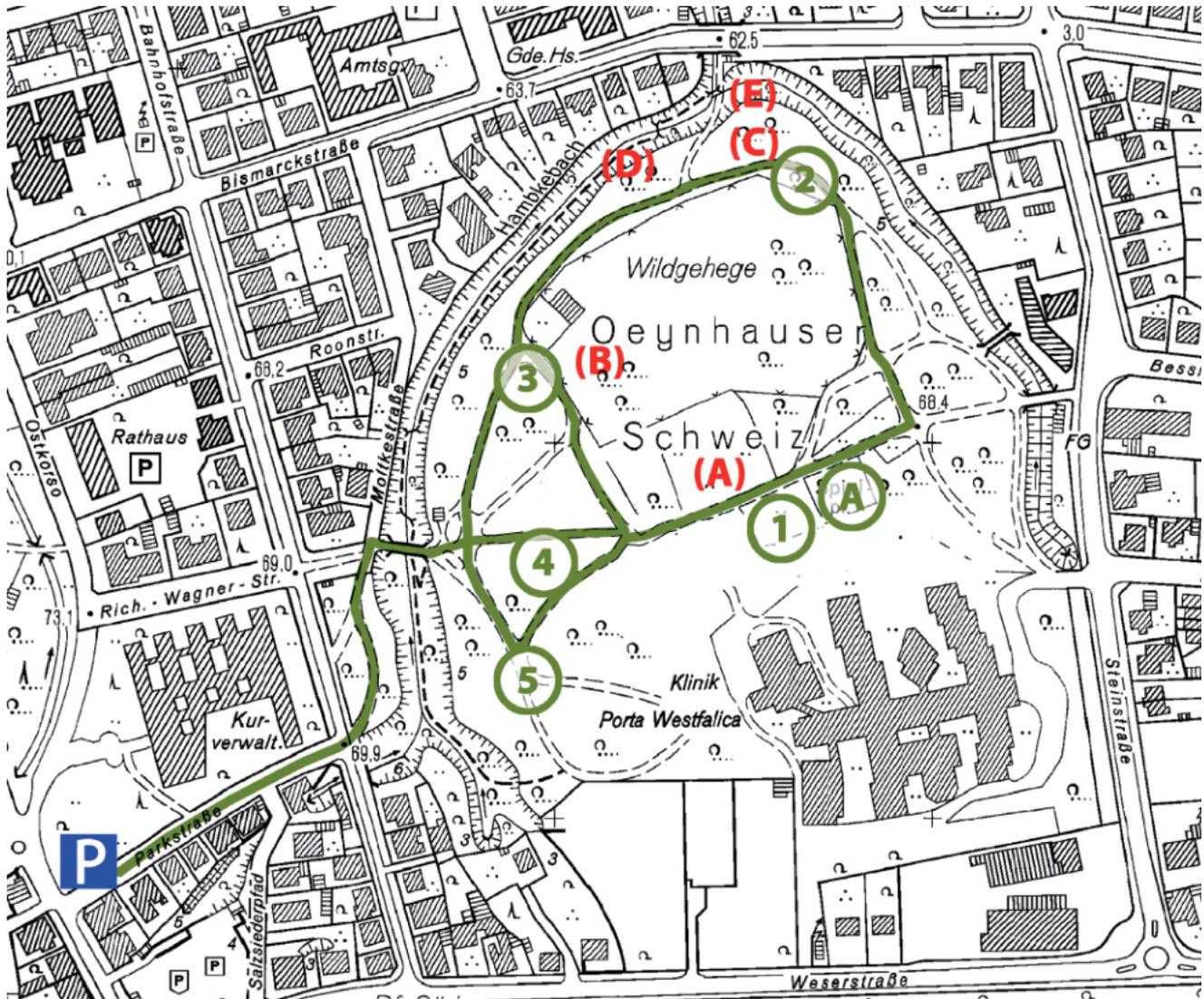
Mitmach-Geschichte

Wichtige Adressen

Ansprechpartner und Literaturverweise



Bad Oeynhauser Schweiz



© Geobasisdaten: Kreis Minden-Lübbecke – Kataster- und Vermessungsamt

Vom Parkstreifen bis in die Bad Oeynhauser Schweiz sind es ca. 5 Minuten zu Fuß. Die reine Laufzeit der Runde beträgt ca. 20 Minuten. Die Geländeform ist barrierefrei mit leichten Steigungen, der Untergrund geschottert und teilweise geteert. Die nächsten öffentlichen, sanitären Anlagen befinden sich im Kurpark.





Informationen zum Gebiet

Die **Bad Oeynhausener Schweiz** wurde erstmals um 1900 aufgeforstet. Heute sieht man hier hauptsächlich einen alten Baumbestand aus Buchen mit einer im Rahmen der Verkehrssicherung möglichen Waldstruktur. Diese beinhaltet auch Unterwuchs- und Totholzbereiche. Seit 1933 befindet sich im Zentralbereich auch das vom Staatsbad angelegte **Damwildgehege**.

Seit Ende der letzten Eiszeit in Mitteleuropa ausgestorben, führten die Römer vor ca. 2.000 Jahren Damwild aus Kleinasien als kultisches Opfertier wieder ein. Im Hochmittelalter galt ein groß angelegtes Damwildgehege am Adelssitz als begehrte Kostbarkeit für die Jagd. Durch „Schlupflöcher“ in den Gehegen konnte sich die Hirschart wieder als wildlebende Tierart ausbreiten.

Das Bestehen des Geheges in Bad Oeynhausen wird seit 2013 durch den Verein „Damwildgehege Bad Oeynhausener Schweiz e.V.“ gewährleistet. Im Gatter wurde eine **Streuobstwiese (A)** angelegt, die aufgrund der nicht zu verhindernden dauerhaften Beweidung und der damit verbundenen Störung der Grasnarbe eine naturgemäße Wiesenentwicklung jedoch ausschließt.

Eine Besonderheit sind die im Gehege aufgehängten **Fledermauskästen (B)**, denn sie werden vom Großen Abendsegler als Winterquartier genutzt. In der Bad Oeynhausener Schweiz und Umgebung sind jedoch auch typische Siedlungsbewohner wie Zwerg- und Breitflügel-Fledermäuse nachgewiesen. Jegliche Fledermausarten stehen auf der „Roten Liste“ der bedrohten Tierarten, sind also streng geschützt.

Neben den Fledermauskästen ist in Zusammenarbeit mit der „AG Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V.“ auch ein **Insektenhotel (C)** errichtet worden. Für gefährdete Wildbienenarten ist die Anlage von geeigneten Futterflächen jedoch mindestens ebenso wichtig. Umliegende Gärten und blühende Gräser und Wildkräuter am Wegrand dienen den hier nistenden Insekten als Lebensgrundlage.

Die von der Stadt Bad Oeynhausen durchgeführte **Teil-Renaturierung des Hambkebachs (D)** trägt auch zur größeren Artenvielfalt bei. Unterhalb des Damwildgeheges gibt es die Möglichkeit den Bereich näher zu betrachten. Bei starken Regenfällen tritt der **östliche Zufluss** aus den umliegenden Siedlungsbereichen jedoch über die Ufer **(E)**.

In der Bad Oeynhausener Schweiz ist eine Verzahnung mehrerer Lebensräume im Kleinen zu sehen. Diese Vielfältigkeit spiegelt sich in den nachfolgenden Aktionen wider.





Regenwurm auf der Flucht



Die Kinder erfahren bei dieser Aktion spielerisch etwas über die Lebensweise des Regenwurms.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: alle

Aktivität: ruhig bis lebhaft

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Augenbinde



20 Min.

Bewegungsspiel, bei dem der „blinde“ Maulwurf den Regenwurm finden muss.

Ablauf

Regenwürmer verbessern das Erdreich, indem sie Gänge graben und so den Boden lockern, durchmischen und durchlüften. Außerdem fressen sie abgestorbene Pflanzenteile und produzieren daraus Humus, den alle Pflanzen zum Wachsen brauchen.

Ein Regenwurm hat es nicht immer leicht: Unter der Erde lauert sein größter Feind, der Maulwurf, der ihn fressen will. Und bei Regen laufen die Wurmgänge mit Wasser voll. Das Regenwasser hat nur wenig Sauerstoff und der Regenwurm, der über seine Haut nur im kühlen, frischen Wasser atmen kann, bekommt im Regenwasser nicht genügend Sauerstoff. Deshalb muss er bei Regen aus der Erde herauskommen und sich vor Vögeln, seinen Feinden über der Erde, in Sicherheit bringen.

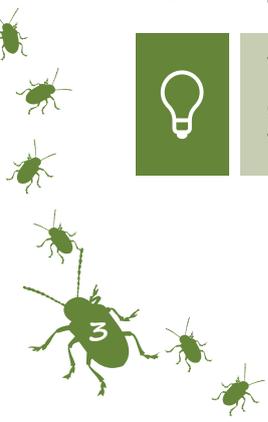
Bilden Sie mit den Kindern einen Kreis um zwei Mitspieler. Einer ist der Maulwurf, der andere der Regenwurm. Der Maulwurf bekommt die Augen verbunden und muss versuchen, den Regenwurm zu fangen. Dieser verhält sich mucksmäuschenstill.

Auf Ihr Kommando stampfen die Kinder im Kreis auf den Boden: Platzregen! Nun muss der Wurm versuchen, sich durch die Kinder zu quetschen und aus dem Kreis zu entwispen, während die Kinder den Kreis so dicht wie möglich machen. Dabei ist ihm der Maulwurf auf den Fersen.

Gelingt dem Wurm die Flucht, dann ist das nächste Kind Regenwurm. Wenn der Maulwurf den Wurm fängt, werden beide Kinder abgelöst.



Wenn man einen Regenwurm durchschneidet, hat man nicht zwei Würmer, sondern einen toten. Der Wurm stirbt fast immer an der Verletzung. Nur ganz selten kann der Wurm ein abgetrenntes Stückchen von seinem Hinterende neu bilden.





Rallye rund um das Damwild-Gehege



Die Kinder erweitern ihr Wissen durch eigenständiges Forschen im Team.



Gelände: Damwild-Gehege

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: aktiv, wissensorientiert, teamorientiert

Materialbedarf: ■ Fragebögen ■ Stifte ■ evtl. Klemmbretter

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: Rallye-Fragebögen kopieren



45 Min.

- Die Kinder erforschen in Kleingruppen eigenständig das Gelände um das Damwild-Gehege. Sie lesen die Informationstafeln und beantworten Fragen zum Damwild, anderen Tierarten und Lebensräumen. Anhand des Lösungswortes können sie die Richtigkeit ihrer Arbeit selbst überprüfen.

Ablauf

Teilen Sie die Kinder in kleine Teams ein. Jede Gruppe braucht einen Stift und einen Fragebogen. Vereinbaren Sie den Spielplatz am Wildgehege als Sammelpunkt für die Gruppen, die mit dem Aufgabenzettel fertig sind. Wenn den Kindern das Gelände unbekannt ist, sollten Sie vor dem Start der Rallye einen Rundgang machen und auf die Beschilderung hinweisen. Erläutern Sie die Aufgabe: Die 14 Fragen der Rallye sind so zusammengestellt, dass sie auf einem Rundgang beantwortet werden können. Die Lösungen sind auf den Schautafeln, die um das Tiergehege stehen, zu finden. Pro Tafel sind zwei Fragen zu beantworten. Ob alle Fragen richtig beantwortet wurden, können die Kinder selber überprüfen. Das Lösungswort ergibt einen „sinnvollen“ Begriff, nämlich „Schaufelgeweih“. Das ist die Antwort auf die Frage „Wodurch unterscheidet sich das Damwild eindeutig von allen anderen Hirscharten?“

Tipp

Lassen Sie die Kinder an verschiedenen Stellen rund um das Gatter beginnen.

Vertiefungsmöglichkeit

Nehmen Sie Kontakt mit den ehrenamtlichen Helfern des Damwild-Geheges auf.



Rallye-Fragebogen



Bei der Rallye müsst ihr insgesamt 14 Fragen beantworten. Es gibt Fragen zum Damwild, aber auch zu anderen Tieren, Pflanzen und deren Lebensraum. Die Lösungen zu den Fragen findet ihr auf den großen Schautafeln. Sie stehen entweder direkt am Tiergehege oder etwas abseits davon.

Für jede Frage gibt es drei vorgegebene Antworten. Es ist aber immer nur eine Antwort richtig.

Unterstreicht eure Lösung und überträgt den Lösungsbuchstaben (der vor der Antwort steht) in das entsprechende Zahlenfeld auf der Rückseite des Zettels:

Der Lösungsbuchstabe von Frage 1 wird also in das Kästchen mit der Nummer 1 geschrieben usw.

Viel Spaß bei der Rallye wünscht euch die Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen!

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Zum Leben benötigt der Baum...“:

1. Welches Gas nimmt der Baum über seine Blätter auf? Es ist für ihn lebensnotwendig!

- | | |
|---|--------------|
| B | Sauerstoff |
| S | Kohlendioxid |
| E | Methan |

2. Wie heißt das Gewebe, das Holzzellen bildet und dafür sorgt, dass der Baum wächst?

- | | |
|---|---------|
| I | Borke |
| A | Bast |
| C | Kambium |

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Das Damwild“:

3. Wie bezeichnet der Jäger (Waidmann) ein Damwild-Jungtier?

- | | |
|---|------------|
| H | Kalb |
| L | Kitz |
| U | Frischling |

4. In welchem Lebensraum fühlt sich Damwild am wohlsten?

- | | |
|---|---|
| R | in dichten Nadelwäldern mit vielen Verstecken |
| J | in der offenen Tundra mit nur wenigen Bäumen |
| A | in Laub- und Mischwäldern mit freien Flächen und Wiesen |

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Nisthilfen – so helfen wir der Natur ...“:

5. Wo schlafen Fledermäuse normalerweise? Fledermauskästen sind nur ein Ersatz.

- | | |
|---|---|
| T | in verlassenen Bauen vom Dachs |
| U | in verlassenen Höhlen vom Specht |
| O | in verlassenen Nestern vom Eichhörnchen |

6. Welche Bau-Materialien kann man für ein Insektenhotel verwenden?

Nicht weit von dieser Stelle findet ihr ein Insektenhotel, das ihr euch anschauen könnt.

- | | |
|---|--------------------|
| F | hohle Stängel |
| P | Pappkartons |
| D | leere Glasflaschen |

Frage zur Schautafel mit der Überschrift „Die Entwicklung des Damhirschgeweihs“:

7. Wie nennt man das erste Geweih beim Damwild?

- | | |
|---|----------|
| N | Hörnchen |
| E | Spieße |
| M | Löffel |





Frage zur Schautafel mit der Überschrift „Die Entwicklung des Damhirschgeweihs“:

8. Wofür brauchen die Hirsche ein Geweih?

- L** sie setzen es als Waffe ein im Kampf mit Rivalen um die Weibchen
- S** sie nutzen es, um den Weg für das Rudel durch dichtes Gebüsch freizuräumen
- H** sie graben damit in der Erde, um an leckere Käferlarven zu gelangen

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Lebensraum Bach“:

9. Welche Tiere wachsen im Wasser auf und sind deshalb häufig am Bach zu finden?

- G** Libellen
- F** Ameisen
- K** Hirschkäfer

10. Welche Bäume wachsen oft an Bächen? Mit ihren Wurzeln befestigen sie die Ufer.

- Z** Lärchen
- E** Schwarzerlen
- D** Kastanie

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Alte und abgestorbene Bäume als Lebensraum“:

11. Für welche Tiere ist Alt- und Totholz ein wertvoller Lebensraum?

- B** Ameisen
- C** Spinnen
- W** Käfer

12. Welche Vögel sind eng an Totholz gebunden?

- N** Eulen
- E** Spechte
- U** Bussarde

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Leben auf der Streuobstwiese“:

13. Welche Pflanzen sind für eine Streuobstwiese typisch?

- I** Apfelbaum, Margerite und Spitzwegerich
- T** Buche, Buschwindröschen und Perlgras
- O** Eiche, Maiglöckchen und Pfeifengras

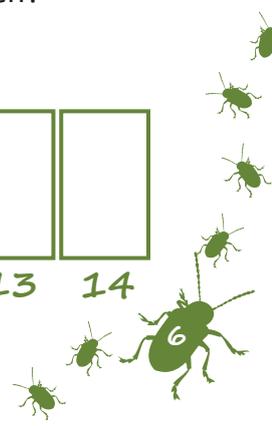
14. Auf einer Streuobstwiese sieht man im Sommer viele Schmetterlinge. Warum?

- M** weil sie sonnige Plätze zum Aufwärmen und schattige zum Abkühlen brauchen
- H** weil sie Blütenpflanzen mit Nektar finden und Futterpflanzen für ihre Raupen
- P** weil die Weidetiere, z. B. Schafe, Vögel und andere Fressfeinde der Falter vertreiben

Für jede Frage bitte nur einen Lösungsbuchstaben in das entsprechende Zahlenfeld eintragen.
Wodurch unterscheidet sich das Damwild eindeutig von allen anderen Hirscharten?

Die Lösung lautet:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	





Lösung für Begleitpersonen

Rallye rund um das Damwild-Gehege Bad Oeynhausener Schweiz

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Zum Leben benötigt der Baum...“:

1. S Kohlendioxid
2. C Kambium

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Das Damwild“:

3. H Kalb
4. A in Laub- und Mischwäldern mit freien Flächen und Wiesen

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Nisthilfen – so helfen wir der Natur ...“:

5. U in verlassenen Höhlen vom Specht
6. F hohle Stängel

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Die Entwicklung des Damhirschgeweihs“:

7. E Spieße
8. L sie setzen es als Waffe ein im Kampf mit Rivalen um die Weibchen

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Lebensraum Bach“:

9. G Libellen
10. E Schwarzerlen

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Alte und abgestorbene Bäume als Lebensraum“:

11. W Käfer
12. E Spechte

Fragen zur Schautafel mit der Überschrift „Leben auf der Streuobstwiese“:

13. I Apfelbaum, Margerite und Spitzwegerich
14. H weil sie Blütenpflanzen mit Nektar finden und Futterpflanzen für ihre Raupen

Lösungswort:

S	C	H	A	U	F	E	L	G	E	W	E	I	H
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14





Blatt-Rennen



Die Kinder üben schnelles Erkennen und Reagieren und festigen ihre Artenkenntnisse.

Gelände: überall

Altersgruppe: alle

Aktivität: schnell, lebhaft, konzentriert

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Sommer - Herbst

Teilnehmer: ab 5 Personen

Vorbereitung: -



15 Min.

 Jeder sucht schnellstmöglich die Entsprechung eines vorgezeigten Blattes.

Ablauf

Sammeln Sie unauffällig Blätter von Bäumen, Sträuchern und krautigen Pflanzen. Nacheinander ziehen Sie nun die verschiedenen Blätter aus der Tasche hervor und erklären den Kindern den Pflanzennamen, Merkmale und Besonderheiten. Danach werden die Blätter wieder in die Tasche gesteckt.

Nun geht's los: Bei jedem erneut hervor gezogenem Blatt rennen die Kinder los, um ein gleiches Blatt in der Nähe zu finden. Wer als erstes zurück ist und das richtige Blatt vorzeigen kann, erhält einen Punkt.

Tipp

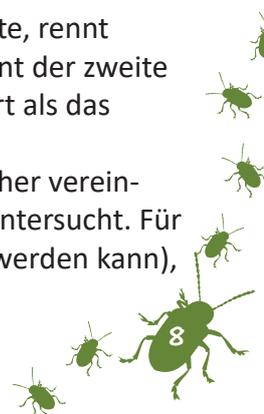
Für diese Aktion eignen sich auch alle anderen Naturmaterialien, die in der Umgebung zu finden sind. Damit die Dinge nicht einfach wieder weggeworfen werden, können damit Bilder (mit Rahmen aus Stöcken) oder Mandalas (kreis- oder strahlenförmig) gelegt werden.

Variante

Alle Kinder sammeln gemeinsam frische Blätter von möglichst vielen verschiedenen Baum- und Straucharten. Die Blätter werden auf ein Tuch oder in ein mit Stöcken begrenztes Rechteck gelegt. Am geeignetsten als Ablageort für den Blätterhaufen ist ein breiter Weg, der wenig von Spaziergängern frequentiert wird. Nun werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet. Sie stehen auf beiden Seiten etwa 15 Schritte vom Blätterhaufen entfernt. Jedes Team legt an ihrer Startlinie ein Kästchen aus Stöckchen (Seitenlänge ca. 50 cm).

Dann geht es los: Der jeweils erste Läufer holt sich ein Blatt von dem Haufen in der Mitte, rennt damit zurück und legt es in das dafür vorgesehene Kästchen an der Startlinie. Dann rennt der zweite Läufer los und schnappt sich ein Blatt, was aber zu einer anderen Baum- oder Strauchart als das erste gehören muss. Er liefert das Blatt ab und der nächste Läufer ist an der Reihe usw.

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Läufer einer Mannschaft dran waren oder nach einer vorher vereinbarten Spieldauer (zwei bis drei Minuten). Nun werden die beiden gefüllten Kästchen untersucht. Für jede Art, die nur einmal vorhanden ist (und von der Gruppe noch mit Namen benannt werden kann), gibt es einen Punkt.





Mausohr beim Käferfang

(Quelle: BUND Rundbrief für KindergruppenleiterInnen 01/2008: Aktionsideen Fledermaus.)



Die Kinder erfahren spielerisch, wie wichtig ein gutes Hörvermögen für Fledermäuse ist. Sie üben genaues Hinhören und möglichst lautloses Fortbewegen.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: lebhaft, spannend

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ 4 Augenbinden



15 Min.

 Die nächtliche Jagd der Großen Mausohren auf Laufkäfer wird nachgeahmt.



Ablauf

Große Mausohren sind Fledermäuse, die bevorzugt Laufkäfer jagen. Sie orten die Käfer durch deren raschelnde Geräusche, die sie beim Laufen über trockenes Laub verursachen. Vier Kinder stellen sich als Große Mausohren in eine Reihe nebeneinander. Dabei soll der Abstand zwischen den einzelnen Kindern etwa einen Meter betragen. Den Fledermäusen werden die Augen verbunden.

Die übrigen Kinder spielen die Laufkäfer, die auf allen Vieren laufen. Ihre Aufgabe besteht darin, durch die Reihe der Mausohren zu krabbeln, ohne gefangen zu werden. Das Fangen erfolgt durch ein leichtes Abschlagen der Käfer.



Teichfledermaus

Viele Fledermausarten überwintern kopfüber hängend in den Höhlengängen des Wiehengebirges. Ihre Atemfrequenz wird auf ein Minimum heruntergeschraubt. Die Eingänge zu den Stollen sind zum Schutz der Tiere mit Metallstäben oder großmaschigen Gittern verschlossen.





Die Geschichte vom kleinen Bäumchen mit den großen Träumen



Beim Anhören der Geschichte empfinden die Kinder mit dem kleinen Baum und machen sich Gedanken über die Zeit bzw. das individuelle Zeitempfinden.

Gelände: überall

Altersgruppe: Vorschule, 1./2.Klasse

Aktivität: ruhig, entspannend

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: evtl. Geschichte kopieren



20 Min.

 Ein kleiner Baum kann es kaum erwarten groß zu werden.

Ablauf

Suchen Sie sich mit den Kindern einen Platz unter einem großen Baum und machen Sie es sich gemütlich. Dann lesen Sie die Geschichte vom kleinen Bäumchen mit den großen Träumen vor. Im Anschluss fragen Sie die Kinder, was ihnen an der Geschichte gefallen hat.

Mit älteren Kindern können Sie gemeinsam über die Zeit nachdenken: 100 Jahre sind für einen Baum, der 400 Jahre und älter werden kann, keine lange Zeit. Die Lebenszeit von uns Menschen ist dagegen oft viel kürzer.

Vertiefungsmöglichkeit

Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern einen Baum-Sämling oder kleinen Baum. Besprechen Sie, wie lange es dauert, bis ein junger Baum so groß und dick geworden ist wie die alten Bäume drumherum. Überlegen Sie gemeinsam, warum es so viele Schösslinge gibt und welche Gefahren auf den Baum lauern: gefressen von Reh, Maus oder Hase, Pilzkrankheit, „schlechtes“ Wetter (zu trocken, zu nass, Blitzschlag, Eis-, Schnee- oder Windbruch), gefällt von Waldarbeitern, Borkenkäfer-Invasion usw.





Die Geschichte vom kleinen Bäumchen mit den großen Träumen

(Quelle: Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft, Österreich)

Es war einmal ein kleines Bäumchen in einem großen Wald mit großen Bäumen. Und jeden Tag, wenn das kleine Bäumchen aufwachte, reckte und streckte es sich ganz fest und versuchte einen Blick auf den Himmel und die Sonne zu erhaschen. Aber immer waren ihm die großen Bäume im Weg.

Eines Tages, als das Bäumchen aufwachte und alles Strecken und Recken wieder einmal nichts half, wurde es ihm endgültig zu bunt. Es rief, zuerst noch ganz zaghaft und leise: „Hallo, hallo du da neben mir. Hallo.“ Und als das nicht half wurde es immer lauter und lauter: „Hallo, du da mit den riesigen Ästen. HAALLOOOO!“

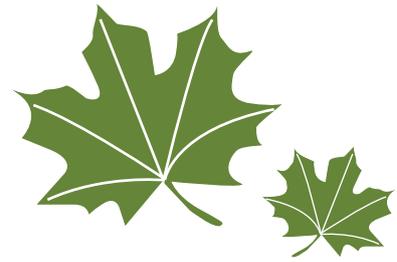
Endlich hörte das kleine Bäumchen eine laute tiefe Stimme, die fast wie das Brummen eines Bärs klang: „Will mich hier jemand sprechen?“ Das kleine Bäumchen nahm noch einmal all seinen Mut und seine Kraft zusammen und rief ganz laut: „Ja, ich hier unten! Du musst ganz nach unten schauen! Hier unten bin ich!“

Der große Baum streckte sich nach vorne, und tatsächlich – da sah er unser kleines Bäumchen. „Ja hallo! Dich hab ich ja noch gar nie gesehen! Freut mich dich kennen zu lernen!“ Das kleine Bäumchen antwortete: „Ich freu` mich auch, dich kennen zu lernen. Ich meine, gesehen hab ich dich ja jeden Tag, aber es freut mich, dass wir auch einmal miteinander sprechen!“ „Ja“, brummte der große Baum, „war schön mit dir gesprochen zu haben. Bis zum nächsten Mal!“ Das kleine Bäumchen beeilte sich und rief: „Stopp! Nein, bitte hör mir noch kurz zu! Ich habe eine ganz wichtige Frage an dich!“ Der große Baum schaute noch einmal nach unten und sagte: „Eine ganz wichtige Frage? Die muss ich mir natürlich noch anhören! Schieß los!“

Das kleine Bäumchen aber wurde ganz verlegen und wusste nicht, wie es dem großen Baum am besten klar machen konnte, dass er ihm, dem kleinen Bäumchen, im Weg stand. Es fing ganz vorsichtig an: „Weißt du, ich würde so gerne den Himmel und die Sonne sehen. Aber irgendwie seh` ich immer nur dich, wenn ich nach oben schaue. Denkst du, also kannst du dir vorstellen, eh, würdest du vielleicht, könntest du ein kleines bisschen, nur ein ganz kleines bisschen zur Seite rücken? Dann könnte ich endlich einmal die Sonne sehen. Und am Abend, wenn ich nicht schlafen kann, könnte ich die Sterne am Himmel zählen. Das wäre das Allerallerschönste für mich!“

Plötzlich hörte das kleine Bäumchen ein tiefes Grollen, und die Erde rund um seine Wurzeln erbebten und erschauerte. Und mit ihm unser armes kleines Bäumchen. Flehentlich rief es nach oben: „So war`s nicht gemeint! Bitte sei mir nicht böse! Ich verspreche dir, dass ich dich nie wieder mit meinen Fragen ärgere!“ Ganz ängstlich schaute es nach oben zum großen Baum, als dieser plötzlich rief: „Aber kleines Bäumchen, ich bin dir doch nicht böse. Ich musste nur lachen, weil du so drollig klein bist und schon so große Wünsche hast!“ Das kleine Bäumchen atmete erleichtert auf. „Bin ich aber froh, dass du mir nicht böse bist! Jetzt hab ich`s nämlich richtig mit der Angst zu tun bekommen.“ Der große Baum antwortete: „Aber kleines Bäumchen, du musst dich doch nicht fürchten vor mir. Weißt du was? - Ich gebe dir einen Tipp: Streck` deine kleinen Wurzelchen aus und trink ganz viel Wasser. Dann wirst du irgendwann einmal so groß sein wie ich und kannst dich jeden Tag von den Sonnenstrahlen wachkitzeln lassen.“





„Aber ich trinke doch schon so viel ich kann“, meinte das kleine Bäumchen darauf. „Na ein bisschen Geduld musst du natürlich schon haben. Weißt du, wie lange es gedauert hat, bis ich so groß geworden bin? - Fast 100 Jahr hat es gedauert.“

Da seufzte das kleine Bäumchen laut auf. „O je! 100 Jahre! Bis dahin ist doch noch eine kleine Ewigkeit!“ „Nicht verzagen kleines Bäumchen“, brummte der große, alte Baum. „Die 100 Jahre werden dir wie im Flug vergehen. Und jeden Tag kommst du der Sonne und dem Himmel und den Sternen ein kleines Stückchen näher! Aber bis es so weit ist, und du zu den ganz großen Bäumen hier gehörst, helfen wir einfach ein kleines bisschen nach. Immer wenn ich daran denke, werde ich meine Äste ein wenig im Wind bewegen. Dann kannst du in der Früh die Sonne begrüßen und am Abend die Sterne zählen. Aber nicht vergessen, kleines Bäumchen: Immer brav die Wurzeln ausstrecken und viel Wasser trinken!“

Das kleine Bäumchen war vor lauter Freude, Begeisterung und Dankbarkeit ganz aus dem Häuschen. „Danke lieber großer Baum! Das werde ich dir nie vergessen! Ab jetzt werde ich bei jedem Sonnenstrahl, der mich trifft, und bei jedem Stern, der mir in der Nacht leuchtet, immer an dich denken.“ Der große Baum lachte noch einmal laut auf, so laut, dass der Waldboden rund um das kleine Bäumchen erbebt. Dann wandte er sich wieder dem Himmel zu. Seine Äste aber ließ er ein kleines bisschen im Wind schwingen, so dass die Sonnenstrahlen zwischendurch immer wieder ihren Weg zu unserem kleinen Bäumchen finden konnten.

Und unser kleines Bäumchen? Das ließ seine kleine Ästchen freudestrahlend von der Sonne kitzeln, rauschte mit seinen Blättern fröhlich vor sich hin, nahm einen großen, erfrischenden Schluck kühles Wasser aus dem Waldboden und träumte von den Zeiten in denen es so groß sein würde wie sein neuer Freund und vielen kleinen Bäumchen beim Sterne Zählen helfen würde.





Vogelnester bauen

(frei nach: NABU LV Baden-Württemberg: Jugendbegleiter für Natur und Umwelt – Spielen und Basteln rund um Vögel.)



Die Kinder lernen beim Nachbau eines Vogelnestes die Leistungen der Vögel zu schätzen.

Gelände: Wald oder Waldrand

Altersgruppe: all

Aktivität: aktiv, forschend, gestaltend

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -



20 Min.

 Aus Naturmaterialien werden Vogelnester in Astgabeln gebaut.

Ablauf

Teilen Sie die Kinder in Kleingruppen von zwei bis drei Personen ein. Die Teams bekommen die Aufgabe ein möglichst stabiles Vogelnest aus kleinen Ästen und Zweigen zu bauen. Das Nest soll in eine nicht allzu hoch gelegene Astgabel eines Baumes oder Strauches gebaut werden. Der Nestbaum darf dabei nicht beschädigt werden. Beim abschließenden Rundgang zu allen Neststandorten werden die Nester mit Steinen (Eiern) belastet. Hält das Nest oder fallen die „Eier“ samt Nest runter?

Vertiefungsmöglichkeit

Vor allem im Winterhalbjahr, wenn die Bäume, Hecken und Sträucher unbelaubt sind, kann man leicht Vogelnester entdecken. Wenn Sie welche finden, dann sammeln Sie sie ein. Gemeinsam mit den Kindern schauen Sie sich dann die Fundstücke an:

- Aus welchem Material ist das Nest gebaut?
- Sieht es außen anders aus als innen?
- Wurde auch künstliches Material eingearbeitet?
- Welcher Vogel hat das Nest gebaut?





Blinde Raupe

(frei nach: Cornell, J. B.: Mit Kindern die Natur erleben. Verlag an der Ruhr, Mülheim, 1991)



Die Kinder schärfen ihre sinnliche Wahrnehmung und lernen einander zu vertrauen.

Gelände: Therapieparcours Staatsbad B. O.

Altersgruppe: alle

Aktivität: ruhig, entdeckend, kooperativ

Materialbedarf: ■ Augenbinden

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -



20 Min.



Als Kette und mit verbundenen Augen verschiedene Bodenbeläge unter den Füßen spüren.



Ablauf

Versammeln Sie sich mit den Kindern am Therapieparcours. Die Kinder stellen sich dann zunächst in einer Reihe hintereinander auf. Ihre Augen werden verbunden. Alternativ bitten Sie die Kinder die Augen zu schließen und geschlossen zu halten. Dann legt jedes Kind seine Hände auf die Schultern des jeweils vor ihm stehenden Kindes. Sie stehen am Anfang der Schlange und führen diese langsam über die verschiedenen Beläge des Therapieparcours und wieder bis zum Ausgangspunkt zurück. Die Kinder sollen dabei versuchen, möglichst viel wahrzunehmen. Gesprochen wird nicht – nur Sie, als der Kopf der Raupe, können reden.

Nach dem Parcours dürfen die Kinder erzählen, was sie unter ihren Füßen gespürt haben, welcher Untergrund ihnen besonders gefallen hat und was sie sonst noch wahrgenommen haben.

Variante I

Die Blinde Raupe kann auch als Barfuß-Raupe durchgeführt werden. Die Kinder werden dazu aufgefordert, ihre Schuhe und Strümpfe auszuziehen. Unbedingt erforderlich ist es, dass Sie vorher die Strecke abgehen und Glasscherben, spitze Steine oder andere Gefahrenquellen aus dem Weg räumen.

Variante II

Jeweils zwei Kinder bilden ein Team, das sich gegenseitig über verschiedene Bodenoberflächen führt. Im Vorfeld der Aktion sollte besprochen werden, worauf die Kinder beim Führen des „blinden“ Partners achten müssen: langsam gehen, auf Hindernisse achten usw.

Variante III

Führen Sie die Aktion im Wald durch und lassen Sie die Kinder über verschiedene Waldboden-Oberflächen (Laub, Moos, Nadeln, Wurzeln, Wanderweg) gehen. Zurück am Ausgangspunkt bitten Sie die Kinder den gegangenen Weg mit geöffneten Augen wiederzufinden.





Kamera und Fotograf

(frei nach: Cornell, J. B.: Mit Freude die Natur erleben. Verlag an der Ruhr, Mülheim, 1991)



Die Kinder erleben die Schönheit der Natur, lernen Vertrauen und den achtsamen Umgang mit ihrem Partner.

Gelände: überall

Altersgruppe: 1.- 4. Klasse

Aktivität: ruhig, spannend, entdeckend

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: Zweiergruppen

Vorbereitung: -



30 Min.

Jeder zeigt seinem Partner besonders schöne Motive und Perspektiven in der Natur.

Ablauf

Die Gruppe teilt sich in Paare auf, bei denen einer die Rolle des Fotografen und einer die Rolle der Kamera übernimmt. Der „Fotograf“ führt die „Kamera“, die ihre Linse (Augen) geschlossen hält. Der Fotograf hält Ausschau nach interessanten und besonders schönen „Bildern“. Hat er etwas entdeckt, richtet er die Linse (Augen) der Kamera durch vorsichtiges Drehen des Kopfes direkt auf das Motiv und zieht sanft an einem Ohrläppchen des Partners. Solange das Ohrläppchen gezogen wird, öffnet die Kamera ihre Augen und ein Bild wird „geschossen“. Nachdem mehrere Bilder aufgenommen wurden, darf die Kamera über ihr Lieblingsbild berichten und die Rollen werden getauscht.

Tipp

Im Vorfeld sollten Sie besprechen, worauf die „Fotografen“ beim Führen der „Kameras“ achten müssen: Sie sollen sehr vorsichtig mit der „wertvollen“ Kamera sein, damit das andere Kind sich sicher fühlt. Außerdem sind die Bilder für die Kamera umso eindrucksvoller, je weniger während der Aktivität gesprochen wird. Als Hilfestellung sollte die „Kamera“ vor dem Öffnen der Augen vom Fotografen darauf vorbereitet werden, ob es sich bei der Bildauswahl um eine Nahaufnahme handelt oder ein Panoramabild.



Eichhörnchen haben einen guten Gleichgewichtssinn: Sie können ohne Probleme in den Baumwipfeln herumwirbeln und dabei 4 - 5 Meter weit springen und auch kopfunter die Stämme hinab klettern.



Sachen-Sucher



Beim Suchen von natürlichen Gegenständen schulen die Kinder ihre Wahrnehmung und erfahren, wie vielfältig die Natur ist.

Gelände: Wiese, Wald

Altersgruppe: alle

Aktivität: ruhig, forschend, aktiv

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: evtl. kleine Zettel oder Bildkärtchen mit Suchaufträgen anfertigen



20 Min.

 Jeder sucht Dinge in der Natur, die eine bestimmte Eigenschaft haben.

Ablauf

Schicken Sie die Kinder (einzeln oder in Kleingruppen) mit Suchaufträgen ins Gelände. Sie sollen Gegenstände mit bestimmten Eigenschaften finden, z. B. etwas Weiches, etwas Duftendes, drei verschiedene Samen, etwas Gelbes, etwas Spitzes, etwas Nützliches, etwas Rundes, etwas Leckeres, eine Feder, etwas Geheimnisvolles, etwas, was gut fliegen kann, etwas Kaltes, etwas, was nicht in die Natur gehört, etwas Glänzendes usw.

Wenn alle wieder zusammengekommen sind, zeigt jeder bzw. jede Gruppe das Fundstück mit der gesuchten Eigenschaft. Die Materialien können dann zu einem Waldbild auf dem Boden drapiert werden.



Tipp

Im Vorfeld sollten einige Regeln besprochen werden: Es dürfen keine Tiere eingesammelt werden. Ganze Pflanzen dürfen nicht ausgerissen, kleine Pflanzenteile aber gepflückt werden. Pflanzen, die mit nur wenigen Exemplaren vorkommen, sollen stehen bleiben!



Hasenspiel

(Quelle: NAJU im NABU e.V.: Aktionsordner - Kinder entdecken Natur. Berlin, 2014)



Die Kinder lernen die Jagdtechnik des Fuchses (Anpirschen) kennen und erfahren etwas über die Fluchtstrategie der Hasen.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: leise, konzentriert

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Augenbinde



20 Min.

Ein „Fuchs“ schleicht sich an einen „Hasen“ heran.



Ablauf

Die Kinder stellen sich in einem größeren Kreis auf. Ein Kind hockt sich in die Mitte des Kreises und bekommt eine Augenbinde aufgesetzt. Es soll einen Hasen darstellen, der nicht so gut sehen, dafür aber besonders gut hören kann.

Die Kinder im Kreis sind die Füchse. Jeweils ein Kind (Fuchs) darf versuchen, sich möglichst leise an den Hasen heranzuschleichen. Wählen Sie ein Kind aus, indem Sie mit dem Finger auf die jeweilige Person zeigen.

Sobald der Hase ein Geräusch (den Fuchs) hört, zeigt er in diese Richtung. Wurde der Fuchs beim Anschleichen ertappt, dann muss er auf der Stelle verharren und ein anderes Kind ist dran. Gelingt es dem Fuchs sich bis an den Hasen heranzupirschen und ihn abzuschlagen, darf er den Hasen spielen.

Tipp

Wichtig ist, dass alle Kinder im Kreis absolut leise sind, damit sich der Hase ganz auf sein Gehör konzentrieren kann und nicht durch Nebengeräusche abgelenkt wird. Je mehr trockenes Laub auf dem Boden liegt, desto schwieriger wird das Anschleichen für die Füchse.

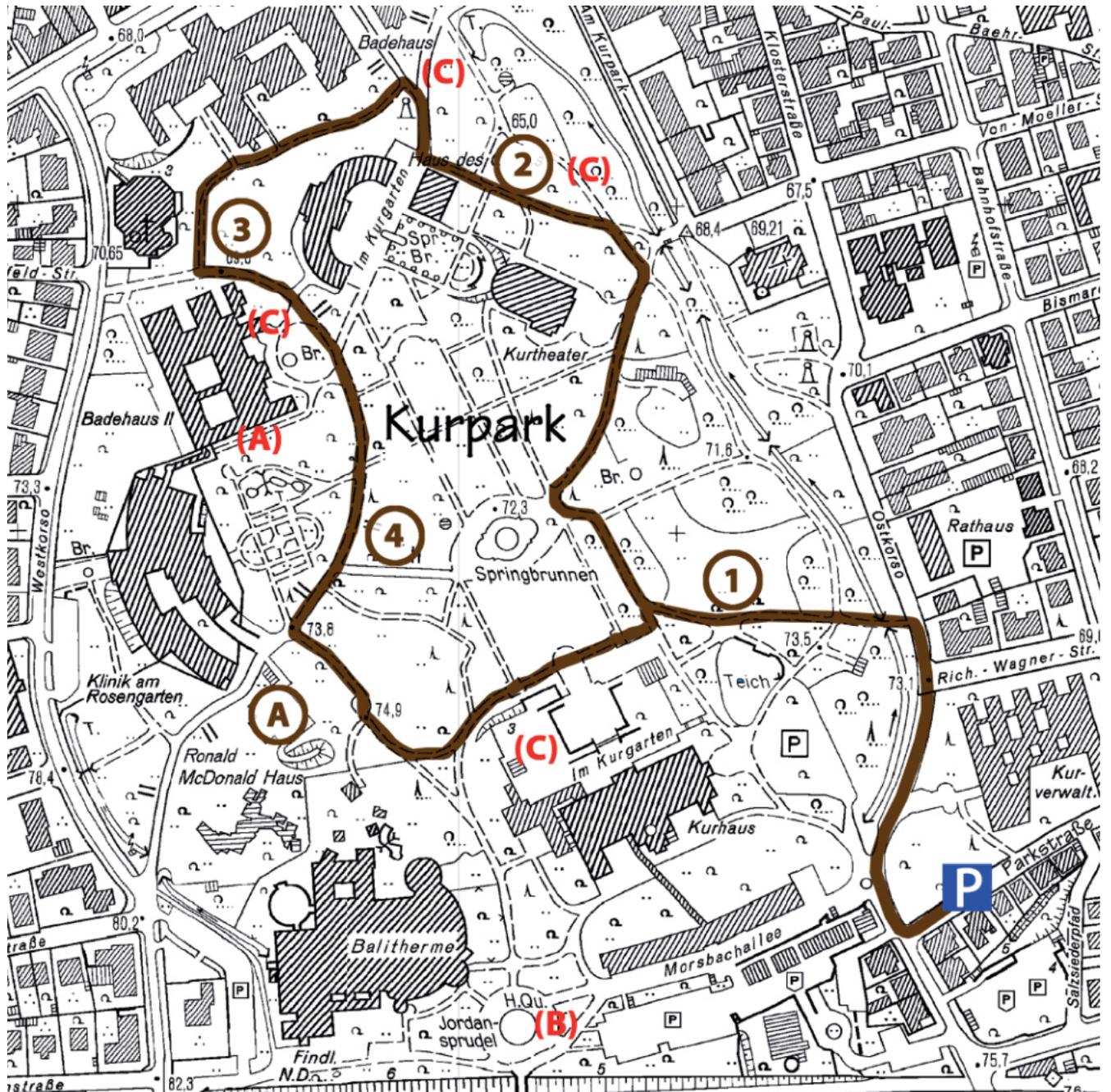
Variante

Zwei Kinder spielen Füchse, alle anderen die Hasen. Die Füchse stellen sich etwa 30 Schritte von den Hasen entfernt auf. Die Hasen stehen – mit geschlossenen Augen und dem Rücken zu den Füchsen – lautlos und lauschend in einer Reihe.

Nun schleichen sich die beiden Füchse in Richtung der Hasen. Hasen, die einen Fuchs hören, heben leise den Arm. Wenn alle Hasen etwas gehört haben, müssen die Füchse stehen bleiben. Wie nah konnten sie sich an die Hasen heranpirschen?



Kurpark



© Geobasisdaten: Kreis Minden-Lübbecke – Kataster- und Vermessungsamt

Vom Parkstreifen bis in den Kurpark sind es ca. 5 Minuten zu Fuß. Die reine Laufzeit der Runde im Kurpark beträgt ca. 30 Minuten. Die Geländeform ist barrierefrei und ebenerdig, der Untergrund ist gepflastert oder geteert, die Wiesenflächen gut begehbar. Öffentliche, sanitäre Anlagen befinden sich in der Wandelhalle und dem Rathaus.



Informationen zum Gebiet

Die Entdeckung einer **Thermalssolequelle (A)** durch Oberbergrat Carl von Oeynhausen führte dazu, dass „Neusalzwerk bei Rehme“ nicht mehr nur zur Salzgewinnung dienen sollte, sondern in einen Badeort ersten Ranges umgewandelt wurde. 1847 wurde der damals hoch angesehene königliche Gartendirektor Peter Joseph Lenné damit beauftragt, hierfür eine Parkanlage zu entwerfen.

Lenné plante den **Kurpark** als „ein Stück idealisierte Natur in der Natur“. Dabei bezog er die vorhandenen Baumbestände in seine im Grundriss hufeisenförmige Planung mit ein. Er schuf eine weitläufige Sichtachse, die den ländlichen Charakter widerspiegeln sollte. Anpflanzungen exotischer Bäume aus aller Welt, verschlungene Wege und versteckte Ruheplätze machten die Anlage gleichzeitig zu etwas Exklusivem.

Der den Park umgebende, ebenfalls hufeisenförmig angelegte Corso – eine Alleestraße – wurde nach dem 2. Weltkrieg durch den langgezogenen, betonierte Wassergraben – spöttisch die „Oeyne“ genannt – ergänzt. Er gehört heute zum gewohnten Bild des Kurparks, der den Stadtkern von Bad Oeynhausen bildet.

Zu Lennés Zeit waren nur ein Kurhaus (etwa an der Stelle des heutigen Theaters gelegen), ein in der Nähe befindliches Theater und ein Badehaus geplant. Im Laufe der Zeit wurden jedoch mehr Gebäude in den Park gesetzt, teilweise wieder entfernt und weitere Thermalquellen erschlossen. 1926 wurde der **Jordansprudel (B)** erbohrt, die größte kohlenstoffhaltige Thermalsolequelle der Erde.

Eine Besonderheit sind die heute zum Teil weit über 150 Jahre alten Bäume, hauptsächlich im südlichen Bereich des Kurparks. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten der Erkundung.

An den markanten **Platanen (C)** lässt sich beispielsweise der Unterschied zwischen Jung und Alt sehr anschaulich verdeutlichen.



Schattenfangen

! Die Kinder nehmen sich selbst über ihren Schatten wahr. Sie erfahren, dass sich der Sonnenstand und damit auch der Schattenwurf im Laufe des Tages (und des Jahres) verändert.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: alle

Aktivität: lebhaft, aktiv

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Sommer, bei Sonnenschein

Teilnehmer: mind. 3 Personen

Vorbereitung: -



10 Min.

 Laufspiel, bei dem der eigene Schatten vor dem Fänger bewahrt werden muss.

Ablauf

Bestimmen Sie ein Kind zum Schattenfänger. Dann werden zwei gegenüberliegende Startlinien für den Fänger und die übrigen Spieler festgelegt und markiert (evtl. mit Rucksäcken). Der Fänger und die übrigen Kinder stellen sich jeweils an ihrer Startlinie auf. Auf Zuruf versuchen die Kinder nun, zur Startposition des Fängers zu gelangen, ohne dass dieser auf ihre Schatten tritt. Kinder, deren Schatten gefangen wurden, werden in der nächsten Runde auch zu Fängern.

Tipp

Die Schwierigkeit des Spiels ändert sich mit der Länge und der Position der Schatten und damit mit der Tages- und der Jahreszeit. Das Spiel ist für den Fänger schwieriger, wenn die Startlinien so gelegt werden, dass die zu fangenden Kinder ihre Schatten hinter sich haben (also die Sonne vor sich). Leichter ist es für den Fänger, wenn die Kinder den Schatten vor sich oder an ihrer Seite haben.

Vertiefungsmöglichkeit

Sonnenlicht und -wärme haben eine wohltuende Wirkung auf Körper und Seele. Übermäßige UV-Strahlung der Sonne kann aber zu Sonnenbränden und anderen Hautschäden führen. Auch wenn Kinder und Jugendliche sehr selten an Hautkrebs erkranken, gibt es Hinweise darauf, dass die Ursache für spätere Hautkrebserkrankungen oft in der Kindheit gelegt wird. Sprechen Sie mit den Kindern über effektiven Sonnenschutz (Schutz durch Kleidung, Sonnenhut, Sonnenbrille, Sonnencreme, Mittagssonne meiden, ausreichend trinken usw.).





Wie weit reichen die Wurzeln eines Baumes?



Die Kinder erfassen die tatsächliche Größe eines Baumes. Die Wertschätzung für Bäume und deren Erhalt steigt.

Gelände: Kurpark, freistehender Baum

Altersgruppe: alle

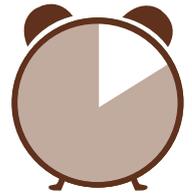
Aktivität: ruhig, entdeckend

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: ab 5 Personen

Vorbereitung: -



10 Min.

 Das räumliche Ausmaß der Reichweite von Baumwurzeln wird sichtbar gemacht.

Ablauf

Die Wurzeln geben dem Baum einen sicheren Stand. Über die Wurzeln wird der Baum auch mit Wasser und Nährstoffen aus der Erde versorgt.

Fragen Sie die Kinder, ob sie eine Ahnung haben, wie weit die Wurzeln eines Baumes ins Erdreich reichen. - Der Raum, den die Krone eines Baumes einnimmt, entspricht in etwa seinem Wurzelraum im Boden.

Die Kinder stellen sich im Kreis um den Stamm eines freistehenden Baumes. Dann gehen sie langsam (rückwärts) nach außen bis sie das äußerste Ende der Zweige über sich haben. Der entstandene Kreis ist der Kronenumfang; so weit reichen auch die Baumwurzeln in der Erde.



Platanen

Die Platane kann man gut an ihrem gescheckten Stamm erkennen. Die älteren Borkenteile werden in unregelmäßig geformten Platten abgestoßen. Darunter kommen die gelblichen Felder der jungen Rinde zum Vorschein. Die Rinde wächst also nicht „mit“ - anders als bei den bei uns heimischen Baumarten.

Baumalter und Baumhöhe bestimmen



Die Kinder lernen einfache Methoden zur Baumvermessung kennen. Sie nehmen Bäume als langlebige Organismen wahr und versuchen, dem eigenen Zeiterleben nachzuspüren.

Gelände: Kurpark, freistehender Baum

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: ruhig, forschend

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Maßband ■ Stock oder Zollstock ■ Zettel und Stift zum Notieren der Zahlen



30 Min.



Das Alter und die Höhe eines Baumes werden ermittelt.

Ablauf

Baumalter:

Am einfachsten kann man das Alter eines Baumes bestimmen, wenn er gefällt ist. Da jeder Baum Jahresringe bildet (einen hellen im Frühling und einen dunklen im Spätsommer) braucht man einfach nur die Jahresringe an der Baumscheibe zu zählen. Das ungefähre Alter eines lebenden, nicht gefällten Baumes herauszufinden, ist etwas komplizierter:

Zunächst müssen Sie den Umfang des Baumstammes in 1,50 Meter über dem Boden messen. Da der Umfang eines freistehenden Baumes pro Jahr um ca. 2,5 cm zunimmt, kann man nun den Umfang (in Zentimetern) durch 2,5 teilen.

Wenn Sie also einen Umfang von 93 cm gemessen haben und diese Zahl durch 2,5 teilen, dann ist das Ergebnis 37,2. Der Baum ist also etwa 37 Jahre alt.

Das Ergebnis gibt immer nur das ungefähre Baumalter an.

Bedenken sollten Sie, dass ein freistehender Baum ein größeres jährliches Dickenwachstum hat, als ein Baum, der neben anderen Bäumen im Wald steht. Außerdem gibt es Baumarten, die extrem langsam wachsen, wie die Eibe, und solche, die schnell wachsen, wie die Birke.



**Baumhöhe:**

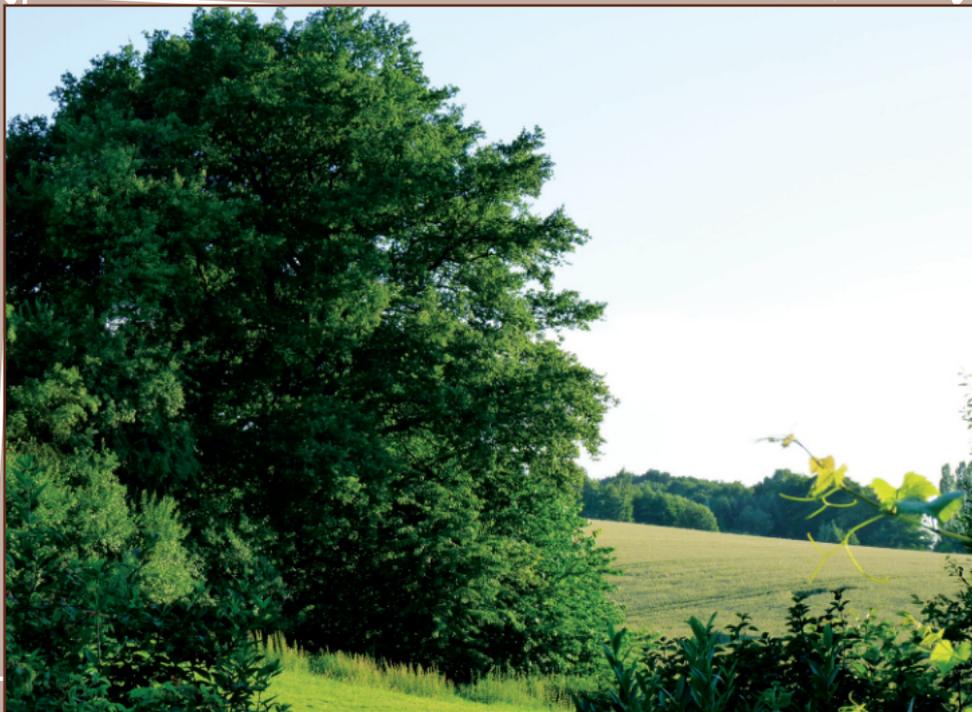
Die Kinder suchen sich einen freistehenden Baum aus, den sie vermessen möchten. Danach suchen sie einen Stock, der so lang ist wie ihr Arm von der Schulter bis zu den Fingerspitzen. (Dies geht auch mit einem Zollstock, der an entsprechender Mess-Stelle gehalten wird, sollte kein passender Stock vorhanden sein.)

Der Stock wird nun mit waagrecht ausgestrecktem Arm senkrecht hoch gehalten, so dass ein rechtwinkliges Dreieck zwischen Arm und Ast entsteht. Dann gehen die Kinder so weit von dem ausgewählten Baum weg, bis sie in der Perspektive mit dem Ast den Baum vom Boden bis zur Spitze verdecken können.

Von der Stelle, die die Kinder so ermittelt haben, wird mit großen, ein Meter langen Schritten der Abstand bis zum Baum gemessen. Dieser Abstand entspricht in etwa der Höhe des Baumes.

Tipp

Bestimmen Sie mit den Kindern das Alter der Platanen an verschiedenen Stellen im Park. Interessant wird dieses aufgrund der großen Altersspanne (30 bis 180 Jahre). Im Anschluss an die Berechnung können die Kinder das Alter des Baumes mit ihrem eigenen Alter, dem ihrer Eltern und Großeltern vergleichen.



Mit Bäumen philosophieren



Beim Philosophieren bilden sich die Kinder eine eigene Meinung, hören sich Standpunkte von anderen an und setzen sich damit auseinander.

Gelände: überall

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: ruhig, kommunikativ

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -



30 Min.

 Die Geschichte „Der Landstreicher und der Baum“ gibt Anlass zum lauten Nachdenken.

Ablauf

Suchen Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen Platz unter einem schönen Baum und machen Sie es sich gemütlich. Dann lesen Sie die Geschichte „Der Landstreicher und der Baum“ vor.

Im Anschluss dürfen sich die Kinder zur Geschichte äußern. Gemeinsam können Sie überlegen, welche Vor- und Nachteile es hat, ein Baum bzw. ein Landstreicher zu sein? Ist es besser zu gehen oder zu bleiben? Was bedeutet „zu Hause sein“ für die Kinder? Vielleicht stoßen Sie aber auch auf Fragen wie „Was brauchen wir für ein gutes Leben?“ oder „Warum sind wir verschieden?“

Tipp

Beim Philosophieren mit Kindern geht es nicht darum, auf eine Frage eine eindeutige Antwort zu finden. Vielmehr sollen sich die Kinder intensiv mit einer Frage beschäftigen, die sie selbst betrifft und ihre Meinung in Worte fassen. Im Austausch mit den anderen Kindern können eigene Sichtweisen und andere Standpunkte reflektiert werden. Wichtig ist, dass alle Kinder in das Gespräch einbezogen werden und jede Äußerung von der Gruppe als wertvoller Beitrag anerkannt wird.



Eine Douglasie im Stadtwald von Freiburg ist mit rund 67 Metern der höchste Baum Deutschlands.

Die Schenklingfelder Dorflinde ist eine sogenannte Tausendjährige Linde und vielleicht der älteste Baum in Deutschland. Verschiedenste Quellen beziffern das Alter der Linde auf ca. 1.000 - 1.300 Jahre.



Der Landstreicher und der Baum – eine Geschichte von Gina Ruck-Pauquet

(Quelle: Hageneder, Fred & Trendelkamp, Maria: Baum-Welt: Eine Reise durch die Welt der Bäume. – Neue Erde GmbH, Saarbrücken, 2012)

„Da stehst du nun“, sagte der Landstreicher zum Baum. „Bist zwar groß und stark, aber was hast du schon vom Leben? Kommst nirgendwo hin. Du kennst den Fluss nicht und nicht die Dörfer hinter dem Berg. Immer an derselben Stelle! Du kannst einem leid tun!“ Er packte sein Bündel fester und ging los. „Da gehst du nun“, sagte der Baum. „Immer unterwegs, hast keinen Platz, an den du gehörst. Du kannst einem leid tun!“

Der Landstreicher blieb stehen. „Hast du das wirklich gesagt?“, fragte er und schaute zum Baum empor. „Wer sonst?“, sagte der Baum. „Siehst du hier jemanden außer mir?“ „Ne“, sagte der Landstreicher. „Meinst du wirklich, was du sagst? Ich geh` in die Welt, Tag für Tag, ich kenne die Menschen und die Häuser mit den rot gedeckten Dächern...“

„Zu mir kommt die Welt“, sagte der Baum. „Der Wind und der Regen, die Eichhörnchen und die Vögel. Und in der Nacht setzt sich der Mond auf meine Zweige.“

„Ja, ja“, sagte der Landstreicher, „aber das Gefühl zu gehen – Schritt für Schritt.“

„Mag schon sein“, sagte der Baum, „aber das Gefühl zu bleiben – Tag und Nacht.“

„Bleiben“, sagte der Landstreicher nachdenklich. „Zu Hause sein. Ach ja.“

Und der Baum seufzte: „Gehen, unterwegs sein können – ach ja.“

„Wurzeln zu haben“, sagte der Landstreicher, „das muss ein tolles Gefühl sein!“

„Ja“, sagte der Baum, „ganz ruhig und fest ist es. Und wie lebt man mit den Füßen?“

„Leicht“, sagte der Landstreicher, „flüchtig und schnell.“

„Wenn wir tauschen könnten“, sagte der Baum. „Für eine Weile.“ „Ja“, sagte der Landstreicher, „das wäre schön.“

„Lass uns Freunde sein“, sagte der Baum. Der Landstreicher nickte. „Ich werde wiederkommen“, versprach er, „und ich werde dir vom Gehen erzählen.“ „Und ich“, sagte der Baum, „erzähle dir dann vom Bleiben.“



Schnelle Beute



Die Kinder lernen schnell zu reagieren, erlangen und vertiefen spielerisch ihre Artenkenntnisse.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: lebhaft, konzentriert

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Sommer - Herbst

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -



10 Min.

- Jeweils einer aus der Mannschaft muss möglichst schnell das geforderte Laubblatt aufheben.

Ablauf

Sammeln Sie vor dem Spiel, evtl. gemeinsam mit den Kindern, Blätter von verschiedenen Baum- und Straucharten. Dann teilen Sie die Gruppe in zwei gleich starke Mannschaften auf. Beide Gruppen zählen ab, so dass es zwei Kinder mit der Nummer eins, zwei, drei usw. gibt. Bei Gruppen mit ungerader Personenzahl darf ein Kind mit Ihnen gemeinsam die Spielleitung übernehmen.

Die Kinder einer Mannschaft stellen sich – entsprechend der Reihenfolge ihrer Nummern – nebeneinander auf. Beide Mannschaften stehen sich gegenüber und gleich weit, etwas 6 – 10 m, von der Mittellinien entfernt.

Sie selber stehen an der Mittellinie, auf die Sie nebeneinander und mit viel Abstand die zuvor gesammelten Laubblätter gelegt haben. Die Blätter sollten vorher gemeinsam mit den Kindern angeschaut und besprochen werden.

Nun rufen Sie eine Zahl und den Namen eines ausgelegten Laubblattes, z. B. 4 und Eichenblatt. Die beiden Kinder mit der Zahl 4 müssen nun gleichzeitig versuchen, das Eichenblatt zu erwischen. Die Gruppe, deren Spieler das geforderte Blatt als erstes in den Händen hält, bekommt einen Punkt. Hat jemand ein falsches Blatt erwischt, kann der Gruppe ein Punkt abgezogen werden. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Variante

Die Aktion kann, statt mit Blättern, auch mit anderen Pflanzenteilen oder mit Abbildungen von Tieren oder Pflanzen durchgeführt werden.



Baumbegegnung



Die Kinder erspüren Vielfalt und Einzigartigkeit der Baumwesen, üben anderen, sich und ihrer Wahrnehmung zu vertrauen.

Gelände: Kurpark, freistehende Bäume

Altersgruppe: alle

Aktivität: ruhig, entdeckend

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: Zweiergruppen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Augenbinden (für die Hälfte der Kinder)



30 Min.

 Sehend Bäume wiederfinden, die zuvor mit verbundenen Augen ertastet wurden.



Ablauf

Jeweils zwei Kinder arbeiten zusammen. Eines bekommt die Augen verbunden und wird von seinem sehenden Partner zu einem Baum geführt. Diesen Baum ertastet der Blinde. Dabei versucht er, sich die typischen Merkmale des Baumes einzuprägen. Dann führt ihn der Sehende zum Ausgangspunkt zurück, dabei kann ruhig ein Umweg gegangen werden. Dort bekommt der Blinde seine Augenbinde abgenommen und muss mit Hilfe des „inneren“ Bildes seinen Baum sehend finden. Im Falle des Nichtfindens sind Hinweise wie „kalt“ oder „heiß“ erlaubt. Danach wechseln die Partner. Im Anschluss an die Aktion wird berichtet, was das Besondere an dem jeweiligen Baum war und woran man ihn wiedererkannt hat.

Tipp

Im Vorfeld der Aktion sollten Sie besprechen, worauf die Kinder beim Führen des „Blinden“ achten müssen: langsam gehen, Hindernissen ausweichen, Hände des Blinden an den Baum legen usw.

Dann können Sie noch Hinweise geben, was man am Baum alles ertasten kann, z. B. die Dicke des Baumstamms, die Struktur der Rinde, Anzahl und Höhe (auch Stärke) der Seitenäste, Moosbewuchs, Löcher und Knubbel.



„Vor Eichen sollst du weichen, doch Buchen sollst du suchen!“ - Eichen werden etwa 60-mal häufiger vom Blitz getroffen, als Buchen. Aber: Bei Gewitter immer Schutz in einem Gebäude suchen!

Bäumchen wechsel dich!



Die Kinder verschaffen sich Bewegung und erfahren, dass Bäume auch „Spielgeräte“ sein können.

Gelände: Kurpark, Wald mit wenig Unterwuchs

Altersgruppe: alle

Aktivität: lebhaft, aktiv

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: mind. 3 Personen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Kreide zum Markieren der Bäume



15 Min.

Laufspiel aus Omas und Opas Zeiten, das immer noch Spaß macht!

Ablauf

Wählen Sie ein Kind als ersten Fänger aus, die anderen suchen sich jeweils einen hochstämmigen Baum (ohne Seitenäste bis Kopfhöhe), der von Ihnen mit Kreide markiert wird. Der Fänger steht zwischen den „besetzten“ Bäumen und ruft: „Bäumchen, Bäumchen, wechsel dich!“

Nach diesem Kommando müssen alle Kinder rasch ihre Plätze wechseln, d.h. jedes Kind sucht sich einen anderen markierten! Baum. Der Fänger versucht ebenfalls einen Platz (Baum) zu bekommen. Wer keinen freien Baum findet, ist der neue Fänger. Das Spiel beginnt von vorn.

Tipp

Jeder markierte Baum darf mit nur einer Person besetzt sein. Es sei denn, es gibt zu wenig Bäume, dann können auch jeweils zwei Kinder pro Baum gelten.



Bäume binden Kohlenstoffdioxid aus der Atmosphäre und sind deshalb wichtige Verbündete für uns Menschen in Zeiten des Klimawandels. Im Jahr 2007 rief der damals neunjährige Felix Finkbeiner „Plant-for-the-planet“ ins Leben. Ziel der Aktion ist es, auf der ganzen Welt Bäume zu pflanzen, um die Klimakrise zu bekämpfen. Bis zum Jahr 2020 sollen 1.000 Milliarden Bäume gepflanzt werden. Mehr Informationen dazu erhalten Sie hier: www.plant-for-the-planet.org





Baum-Steckbrief

(Idee nach: Bayer. Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten: Forstliche Bildungsarbeit – Waldpädagogischer Leitfaden, München 1998)

! Die Kinder entdecken die Schönheit von Bäumen, finden Unterschiede und Gemeinsamkeiten heraus, lernen Bestimmungsmerkmale kennen und erweitern ihre Artenkenntnisse.

Gelände: Kurpark, Wald

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: aktiv, ruhig, gestaltend

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: Vorlage Baumsteckbrief kopieren oder erstellen

Materialbedarf: ■ Bunt- oder Wachsmalstifte ■ Klebstoff
■ evtl. Bestimmungsbuch für Bäume



20 Min.

 Blätter, Rindenabdruck, Samen oder Früchte eines Baumes werden für einen Steckbrief zusammengetragen.

Ablauf

Mit Hilfe des Baumsteckbriefs erarbeiten sich die Kinder die Bestimmungsmerkmale verschiedener Baumarten. Zunächst wird der Baumname oben auf den Zettel geschrieben. Dann wird das Blatt an die Rinde des Baumes gedrückt und mit einem Bunt- oder Wachsmalstift locker über das Papier gefahren, bis sich das Rubbelbild der Rinde abzeichnet. Anschließend werden Blätter bzw. Nadeln des Baumes auf den Zettel geklebt. Die Früchte/ Samen können ebenfalls aufgeklebt oder abgemalt werden. Nun hat man alles kompakt und übersichtlich auf einer Seite zusammengestellt.

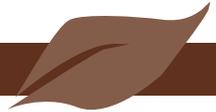
Tipp

Wenn Sie die Aktion an der vorgeschlagenen Stelle durchführen, dann finden Sie im Umfeld folgende Baumarten vor: Hain-Buche, Rot-Buche, Stiel-Eiche, Winter-Linde, Ross-Kastanie, Urwelt-Mammutbaum, Geschlitzter Silber-Ahorn.

Lohnend kann es sein, die Bäume zu verschiedenen Jahreszeiten zu besuchen und beispielsweise die Blüte im Frühjahr, das Herbstlaub oder die Knospen im Winter genauer zu untersuchen. Ein Fotoapparat als Hilfsmittel zur Dokumentation kann wertvolle Dienste leisten.

Variante

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und fertigen jeweils einen Baum-Steckbrief an, ohne den Baumnamen einzutragen. Wenn alle fertig sind, werden die Steckbriefe untereinander getauscht, so dass jede Gruppe den Steckbrief einer anderen erhält. Nun soll aufgrund der Merkmale herausgefunden werden, um welche Baumart es sich handelt.



Der Baum heißt: _____



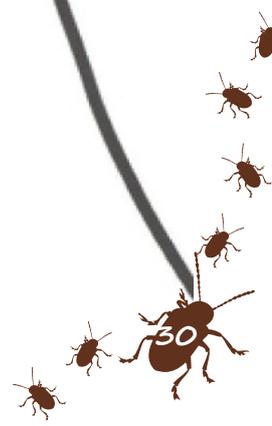
Blätter/Nadeln



Früchte/Samen



Rindenabdruck





Baumwächter

(frei nach: BUND für Umwelt und Naturschutz Deutschland, Landesverband Niedersachsen e.V. (Hrsg.): Spiele rund um die Streuobstwiese. Hannover)

! Die Kinder trainieren ihren Hörsinn, versuchen leise zu sein und möglichst lautlos zu gehen.

Gelände: Kurpark, freistehender Baum

Altersgruppe: alle

Aktivität: leise, konzentriert

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Augenbinde



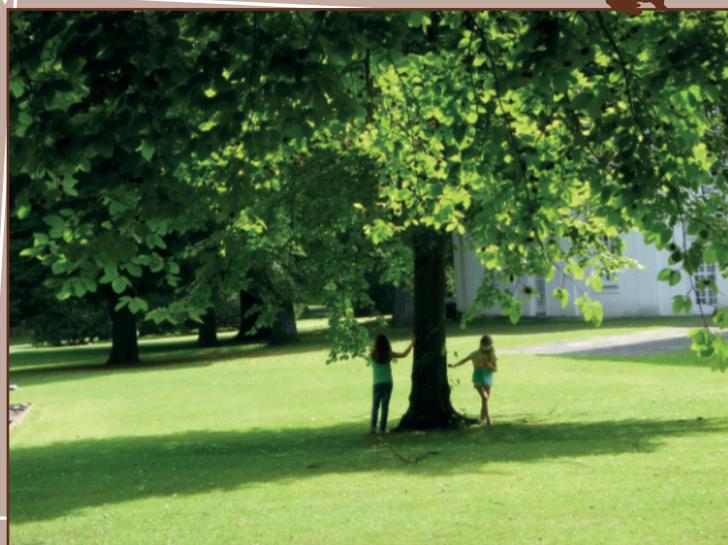
10 Min.

 Jeder versucht, am „blinden“ Baumwächter vorbei zum Baum zu schleichen.

Ablauf

Wählen Sie ein Kind, den Baumwächter, aus. Es steht mit verbundenen Augen an einem freistehenden Baum und darf um den Baum herumgehen, sich aber nicht von dem Baum entfernen. Eine Hand sollte immer am Baumstamm bleiben.

Die anderen Kinder stellen sich in etwa drei Meter Entfernung um den Baum im Kreis auf. Der Reihe nach versuchen sie geräuschlos an den Baum zu schleichen. Wenn einer vom Baumwächter ertappt wird, muss er in den Kreis zurück. Wer es schafft, den Baum zu berühren, ist der neue Baumwächter.



Einen Baum bauen

(frei nach: Cornell, J. B.: Mit Kindern die Natur erleben. Verlag an der Ruhr, Mülheim, 1991)



Die Kinder erfahren, wie ein Baum aufgebaut ist und welche Funktion jede Holzschicht hat. Wichtige Lebensprozesse werden gemeinsam spielerisch nachempfunden.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: ruhig bis lebhaft, informativ

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: mind. 15 Personen

Vorbereitung: -



20 Min.

 Jeder übernimmt eine Aufgabe beim Nachspielen des Innenlebens eines Baumes.

Ablauf

Die Gruppe baut gemeinsam einen Baum mit seinen verschiedenen Holzschichten von innen nach außen auf. Jedes Kind bekommt eine Aufgabe: Zwei große, kräftige Kinder stellen sich mit dem Rücken zueinander auf. Sie stellen das Kernholz des Baumes dar. Es verleiht dem Baum Standfestigkeit. Die Kinder probieren verschiedene Posen aus, die Stärke signalisieren und entscheiden sich dann für eine.

Drei andere Kinder stellen sich mit dem Gesicht nach innen um das Kernholz herum. Sie halten sich an den Händen. Ihre Aufgabe als „Wasserholz“ (Splintholz) ist es, das Wasser mit gelösten Nährstoffen von den Wurzeln bis zu den Blättern (oder Nadeln) zu transportieren. Dazu gehen sie in die Hocke und schwenken beim Aufstehen mit einem „huiii“ die Arme nach oben.

Für die nächste Schicht werden mindestens vier Kinder benötigt: Sie sind das „Zuckerholz“ (Bast). Sie stellen sich mit dem Gesicht nach innen um das Wasserholz herum. Sie leiten und verteilen die Nahrung (Zucker, Stärke), die in den Blättern gebildet wird, im ganzen Baum. Mit einem „mmmh“ gehen die Kinder abwechselnd in die Hocke und stehen dann wieder auf.

Die Rinde bildet die äußere Schicht des Baumes. Sie hält das Regenwasser ab, verhindert bei Sonnenschein zu große Verdunstung und schützt den Baum vor Kälte, Hitze, Pilz- und Insektenbefall. Fünf Kinder übernehmen diese Aufgabe. Sie stellen sich mit dem Gesicht nach außen um das Zuckerholz herum und wehren alle Gefahren ab.



Nun muss der Baum arbeiten: Das Kernholz demonstriert durchgehend Stärke, das Wasserholz holt über die Wurzeln Wasser aus dem Boden, danach transportiert und verteilt das Zuckerholz die Nahrung im ganzen Baum. Wenn der Ablauf einigermaßen klappt, tritt ein Kind (oder Sie!) als Borkenkäfer auf den Plan. Der Käfer versucht, durch die Rindenschicht ins Innere des Baumes zu gelangen. Die Kinder, die die Rinde spielen, müssen versuchen, dies zu verhindern.

Tipp

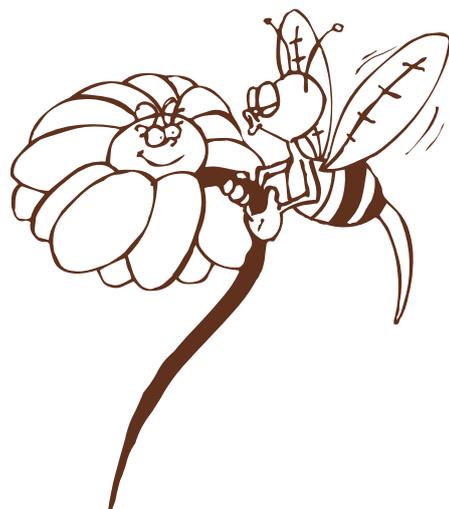
Je nach Anzahl der teilnehmenden Kinder, können die verschiedenen Holzschichten mit unterschiedlich vielen Personen besetzt werden.

Wenn die Kinder den Schichtaufbau des Baumes kennen, dann funktioniert der Ablauf meist besser. Allerdings ist dies keine Voraussetzung. Die Kinder, die die jeweilige Holzschicht spielen, sollten ihre Rolle mehrmals proben, bevor der Gesamtlauf ausprobiert wird. Sobald der Borkenkäfer ins Spiel kommt, wird es leicht chaotisch, aber auch sehr lustig.



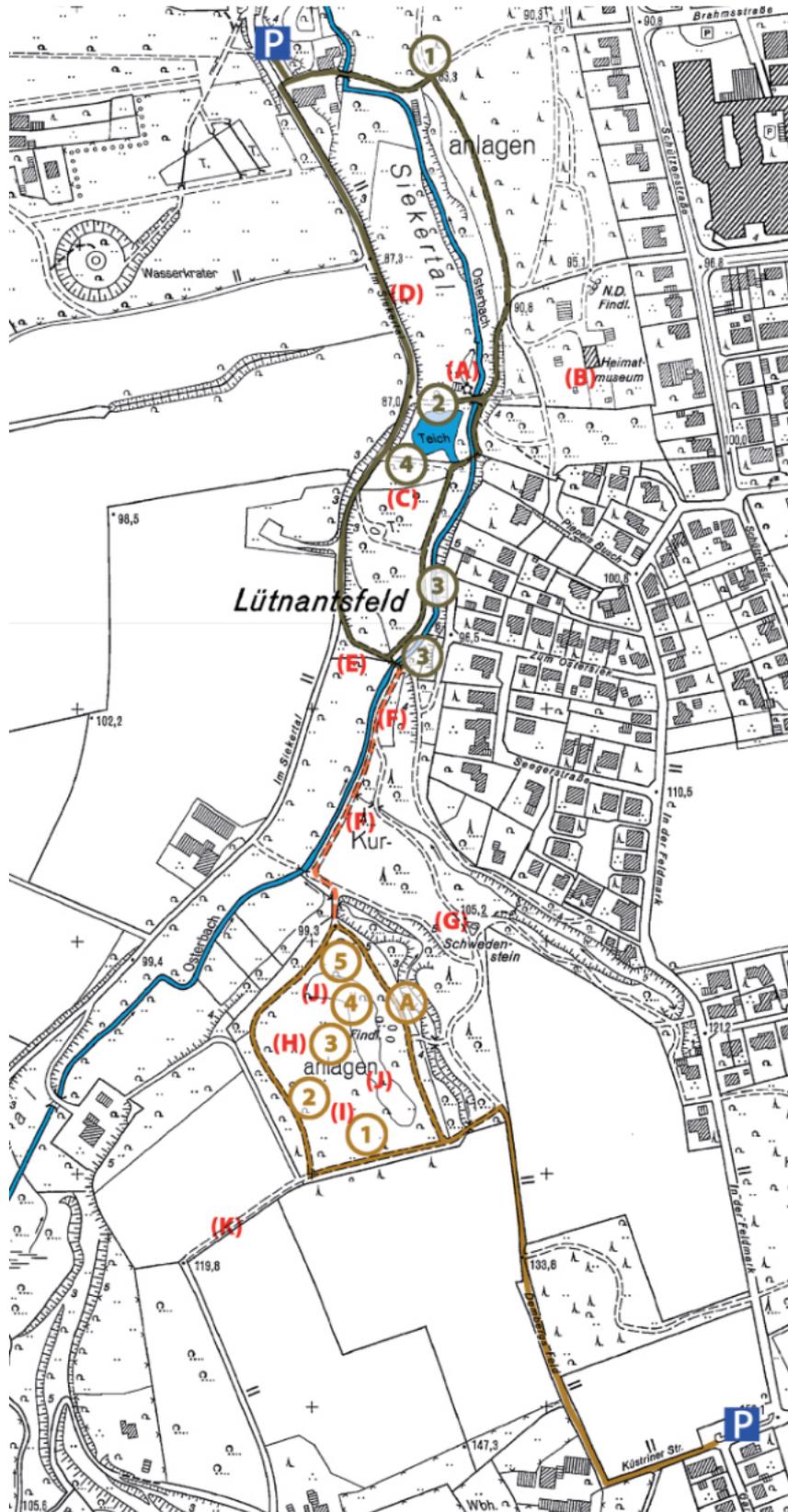
Hummel

Im Vergleich mit Honigbienen suchen Hummeln in derselben Zeit die drei- bis fünffache Anzahl von Blüten auf. Im Mittel besucht eine Hummel 10 - 20 Einzelblüten pro Minute.





Siekertal





Informationen zum Gebiet

In den 1930er Jahren wurde im **Siekertal** mit der Anlage eines Parks begonnen. Doch erst in den 1950er Jahren wurde die größtenteils natürlich gehaltene Anlage von der damaligen Kurverwaltung zum Abschluss gebracht.

Im nördlichen Bereich der Talsenke befindet sich die **Hofwassermühle (A)** und etwas östlich davon hangaufwärts der **Museumshof (B)**. Die Gebäude sind aus verschiedenen Orten der Region hierher versetzt worden und dienen zu Demonstrationszwecken. Doch auch in früheren Jahrhunderten hat in diesem Siek (Tal mit Bachlauf) eine Mühle gestanden.

Das Gebiet – geformt durch die letzte Eiszeit – ist im nördlichen Bereich vom Wasser beeinflusst: Die Wiesen sind nass-feucht, entlang des Osterbaches wachsen Schwarzerlen. Sie bilden in einigen Bereichen eine natürliche Waldgesellschaft mit **Bruchwald-Charakter (C)**. Dort, wo der Weg bachbegleitend verläuft, kann man sich Erlen mit ihren interessanten, dicht über- und unterhalb der Wasserkante gelegenen **Wurzeln** anschauen **(F)**. Hier führt auch das verbindende Wegstück zwischen den angegebenen Runden entlang.

Zeiger der Kulturlandschaft sind die alte **Buchenallee (D)** mit vielen Spechthöhlen und die alten **Kopfweiden (E)**, die in regelmäßigen Abständen zurückgeschnitten werden und vielen Tieren Zuflucht gewähren.

Beeindruckend ist der 60 Tonnen schwere, in mehrere Teile zerbrochene, aufgestellte **Schwedenstein (G)**. Er wurde durch die Eismassen während der letzten Eiszeit aus Schweden in diese Region geschoben und in den 1960er Jahren „auf der Lohe“ bei Bauarbeiten entdeckt.

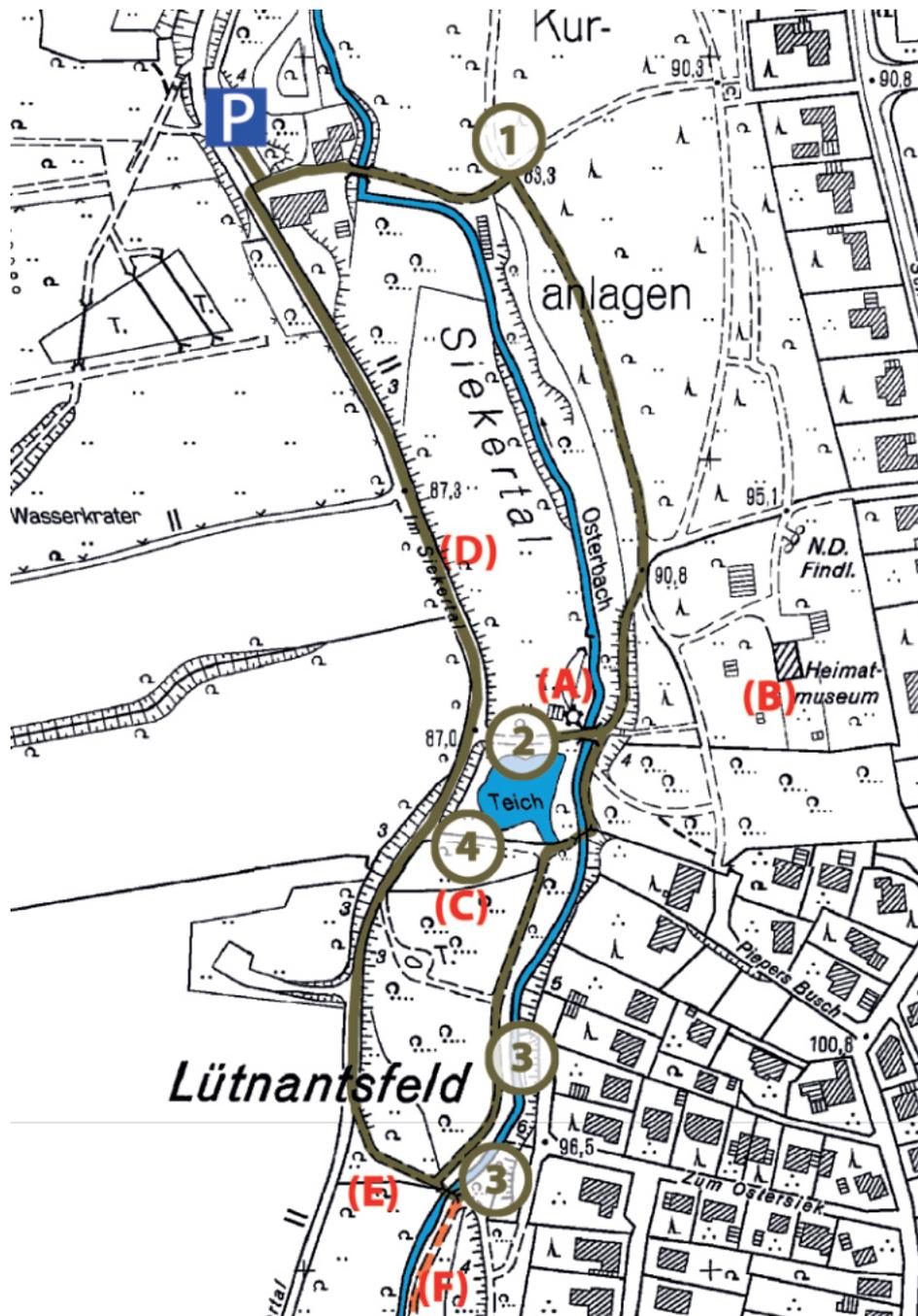
Im südlichen Bereich des Siekertals sieht man deutlich die Gestaltung der Kuranlage: Ein **extensiv (selten gemäht) genutzter Wiesenbereich (H)**, kleine **Baumgruppen, hochstämmige Obstgehölze (I)** und **heckenförmig angepflanzte Wildgehölze (J)** geben dem Siek-Hang sein heutiges Aussehen und vielen Insekten, Vögeln und Kleintieren ein Zuhause.

Von der oberen Kante des Siekertals hat man den freien Blick auf die **Landschaft und das Wiehengebirge (K)**. Über den Feldern und Baumwipfeln des Siekertals kreisen häufig einheimische Greifvögel, die hier ihr Revier haben.





Siekertal-Hofwassermühle



© Geobasisdaten: Kreis Minden-Lübbecke – Kataster- und Vermessungsamt

Diese Runde startet vom Parkplatz an der Straße „Im Siekertal“ (nur bis zum Parkplatz befahrbar, danach „Anlieger frei“). Die reine Laufzeit beträgt ca. 40 Minuten. Die Geländeform ist annähernd barrierefrei. Die Wege sind teilweise geteert und geschottert. Lediglich süd-westlich der Hofwassermühle ist der Waldboden bei schlechtem Wetter aufgeweicht. Station 3 ist mit dem Rollstuhl nicht erreichbar, jedoch vom Weg aus zu betrachten. Öffentliche sanitäre Anlagen sind nicht vorhanden.



Wenn der Regen kommt...

(frei nach: Kalff, M. und Albert, G.: Handbuch zur Natur- und Umweltpädagogik. Ulmer Verlag, Tübingen, 1994)



Die Kinder üben lautlose Kommunikation, stimmen ihre Bewegungen aufeinander ab und erzeugen ein sinnliches Gruppenerlebnis.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: ruhig, konzentriert, kooperativ

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -



10 Min.

 Im Zusammenspiel leise und laute Regengeräusche mit den Händen erzeugen.

Ablauf

Bei diesem Spiel werden die Geräusche eines Gewitterschauers simuliert. Der Regen beginnt ganz leise mit vereinzelt Tropfen, entwickelt sich zu einem prasselnden Gewitter und klingt wieder ab.

Alle stellen sich in einen Kreis. Sie fangen mit dem ersten Regengeräusch (s. u.) an. Durch Blickkontakt signalisieren Sie dem rechts neben Ihnen stehenden Kind, dass es die entsprechenden Bewegungen für das Geräusch übernehmen soll. Von diesem werden sie aufgenommen und ebenfalls durch Blickkontakt weitergegeben. Auf diese Weise wandert das Geräusch durch die Gruppe, bis es wieder bei Ihnen angelangt ist. Von Ihnen wird dann das nächste Geräusch wiederum an das rechts neben Ihnen stehende Kind weitergegeben usw.

Um den gewünschten Effekt zu erzielen – der Regen kommt und geht – ist es entscheidend, dass ein Geräusch von jedem einzelnen durchgehend beibehalten wird, bis das neue angelangt ist. Besonders eindrucksvoll ist die Wirkung, wenn die Aktivität schweigend durchgeführt wird.

Abfolge der Geräusche:

- »» Handflächen reiben
- »» Fingerschnippen
- »» Klatschen
- »» Hände auf Oberschenkel schlagen
- »» mit den Füßen aufstampfen
- »» Hände auf Oberschenkel schlagen
- »» Klatschen
- »» Fingerschnippen
- »» Handflächen reiben
- »» Stille





Rudi, der Regentropfen



Die Kinder schulen ihre Motorik und Koordination und lernen den Wasserkreislauf kennen.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: Vorschule, 1./2. Klasse

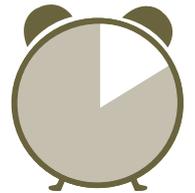
Aktivität: ruhig bis lebhaft

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



10 Min.

 Geschichte über Niederschlag und Verdunstung mit Bewegungen zum Mitmachen.

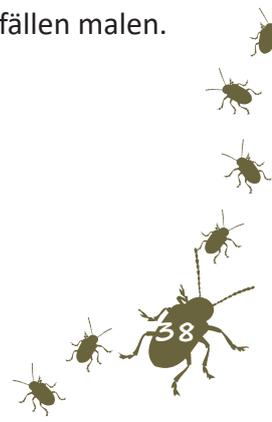
Ablauf

Erläutern Sie den Kindern den Wasserkreislauf: Wasser bewegt sich in einem Kreislauf, der nie zum Stillstand kommt. Es verschwindet (verdunstet) von der Bodenoberfläche, aber auch aus Gewässern. Wenn Wasser von der Sonne erwärmt wird, beginnt es schneller zu verdunsten: Es steigt als Wasserdampf in den Himmel auf, ist also gasförmig geworden und unsichtbar. In höheren Luftschichten ist die Luft kälter und die kleinen Wassertröpfchen (Wasserdampf), die in der Luft schweben, drängen sich dicht aneinander (sie kondensieren) und werden als Wolke am Himmel wieder sichtbar. Wenn aus vielen kleinen Wassertropfen ein großer, schwerer Tropfen geworden ist, dann fällt er aus der Wolke heraus auf die Erde. Es regnet.

Nun bitten Sie die Kinder, sich im Kreis aufzustellen. Erzählen Sie die Geschichte von Rudi, dem Regentropfen und führen Sie die entsprechenden, in Klammern gesetzten Bewegungen vor. Diese sollen von den Kindern nachgemacht werden. Wenn alle Bewegungen im Kreis bzw. auf der Stelle ausgeführt werden, bleibt die Übersicht gewahrt.

Vertiefungsmöglichkeit

Erfinden Sie gemeinsam mit den Kindern eine neue Geschichte mit Rudi, dem Regentropfen. Was für Abenteuer erlebt der kleine Regentropfen, wenn er in einen Bach fällt? Wer begegnet ihm auf seiner Reise zum Fluss und weiter zum Meer? - Lassen Sie die Kinder Bilder zu ihren Einfällen malen.





Rudi, der Regentropfen – eine Mitmach-Geschichte

(Quelle: Landeshauptstadt Hannover, Fachbereich Umwelt und Stadtgrün, Beratung und Kommunikation (Hrsg.): Wasserrucksack. Hannover.)

Vor einigen Tagen fiel Rudi Regentropfen von ganz weit oben - aus einer Wolke - *(möglichst weit nach oben recken)* auf die Erde *(die Arme nach unten sinken lassen und gleichzeitig die Finger bewegen)* und landete in einer Pfütze *(kleiner Sprung in die Kreismitte)*.

Dort waren bereits viele andere Regentropfen, an denen er sich rieb *(an den Nachbarn links und rechts mit den Schultern und dem Rücken reiben)*.

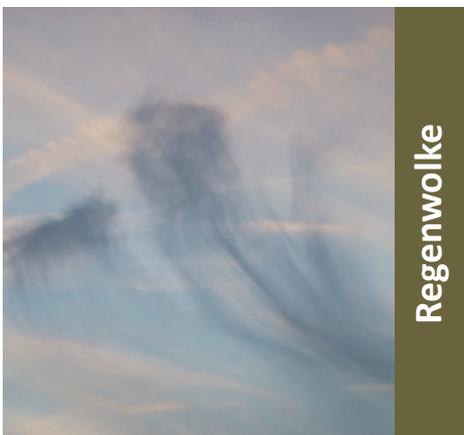
Ab und zu kam ein Mensch vorbei und trat in die Pfütze. Dann wurden Rudi und seine Freunde immer völlig durcheinander geschüttelt *(ein wenig auf der Stelle hüpfen und dabei mit den Armen schlenkern)*.

Plötzlich bemerkten Rudi und die anderen Tropfen, dass ihnen ganz warm wurde. Die Sonne kam hinter einer Wolke hervor und schien auf die Pfütze. Den Regentropfen wurde immer wärmer und sie begannen sich zu bewegen. Erst langsam *(im Kreis gehen, zunächst langsam)* und dann immer schneller *(nach und nach das Tempo steigern; nach einiger Zeit stehen bleiben)*.

Überrascht stellte Rudi fest, dass er ganz leicht wurde.

Er blickte sich um *(zu den Nachbarn nach links und rechts schauen)* und merkte, dass er langsam Richtung Sonne schwebte und mit ihm die vielen anderen Tropfen aus der Pfütze *(Arme so weit es geht nach oben strecken)*.

Irgendwann, als sie die Stelle, wo vorher die Pfütze war, schon gar nicht mehr erkennen konnten, trafen sich alle Regentropfen in einer großen Wolke wieder *(in die Mitte gehen und sich dicht zusammen stellen)*.



Regenwolke

„Wenn Schäfchen(wolken) am Himmel stehen, kann man ohne Schirm spazieren gehen. Wenn der Himmel gezupfter Wolle gleicht, das schöne Wetter dem Regen weicht.“ - Wer sich die Wolken am Himmel genau anschaut, kann, mit etwas Übung, das Wetter vorhersagen.





Entdeckungen an der Wassermühle



Die Kinder erforschen eigenständig das Gelände um die Wassermühle und beschäftigen sich mit Fragen rund um das Mühlenwesen.

Gelände: Hofwassermühle
Altersgruppe: 3./4. Klasse
Aktivität: aktiv, forschend

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: beliebig
Vorbereitung: Arbeitszettel kopieren

Materialbedarf: ■ Stifte ■ evtl. Klemmbretter



20 Min.

Geländeerkundung durch Beantwortung von Fragen.

Ablauf

Teilen Sie die Kinder in Kleingruppen ein und händigen Sie das Material aus. Auf eigene Faust sollen die Kinder den Mühlenstandort erkunden und die Fragen auf dem Arbeitszettel beantworten. Zum Abschluss werden die Ergebnisse der Gruppenarbeit vorgestellt und miteinander verglichen.

Lösungen

Die Wassermühle wurde erstmals im **Jahr 1772** erbaut. Das Wasserrad hat einen Durchmesser von **Ø 2,40 m**. Es handelt sich um ein **mittelschlächtiges Mühlrad**. Der Betreiber der Mühle war der Müller. Mühlteiche wurden und werden auch zur **Fischzucht** genutzt. Der Bach, an dem die Hofwassermühle heute steht, heißt **Osterbach**.

Vertiefungsmöglichkeit

Nehmen Sie Kontakt mit den ehrenamtlich tätigen Müllern auf und vereinbaren Sie eine Führung durch die Mühle.



Entdeckungen an der Wassermühle



Lies die nachfolgenden Fragen und beantworte sie.

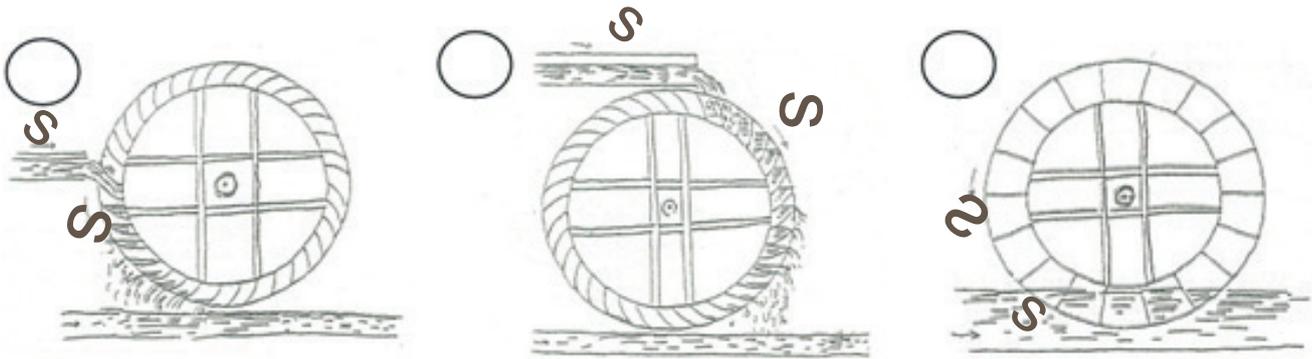
1. Wann wurde die Wassermühle erstmals gebaut?
Lies dazu das Schild am Mühlengebäude und ergänze den folgenden Satz:

Die Mühle wurde erstmals im Jahr _____ erbaut und dann 1984 als technisches Kulturdenkmal an dieser Stelle wieder aufgebaut.

2. Welchen Durchmesser \varnothing hat das Wasserrad?
Diese Information findest du ebenfalls auf dem Schild am Mühlengebäude.

Das Wasserrad hat einen Durchmesser von _____ Metern (m).

3. Wassermühlen können unterschiedliche Wasserräder haben.
Betrachte die folgenden Zeichnungen und kreuze das Bild an, das dem Mühlrad der Hofwassermühle ähnelt.



4. Es gibt unterschiedliche Bezeichnungen für die verschiedenen Wasserrad-Arten.
Kreuze an, welche Mühlrad-Art sich an der Hofwassermühle befindet?

- C Wasser fließt / schlägt von oben auf das Mühlrad = **oberschlächtiges Mühlrad**
- C Wasser fließt / schlägt auf halber Höhe auf das Mühlrad = **mittelschlächtiges Mühlrad**
- C Wasser fließt unterhalb des Mühlrades hindurch = **unterschlächtiges Mühlrad**

5. Wie nannte man die Leute, die eine Wassermühle besaßen und betrieben? Den Beruf gibt es heute noch, allerdings hat er sich aufgrund des technologischen Fortschritts sehr verändert.
Ergänze den folgenden Satz:

Der Beruf heißt _____



6.

Damit sich das Mühlrad ohne Probleme drehte, musste der Müller sein Handwerk gut verstehen: Er durfte weder zu viel, noch zu wenig Wasser aus dem angestauten Mühlenteich über das Mühlrad fließen lassen.

Mühlteiche wurden und werden außerdem genutzt zur ...

- C Müllentsorgung
- C Fischzucht
- C Geldwäsche

7.

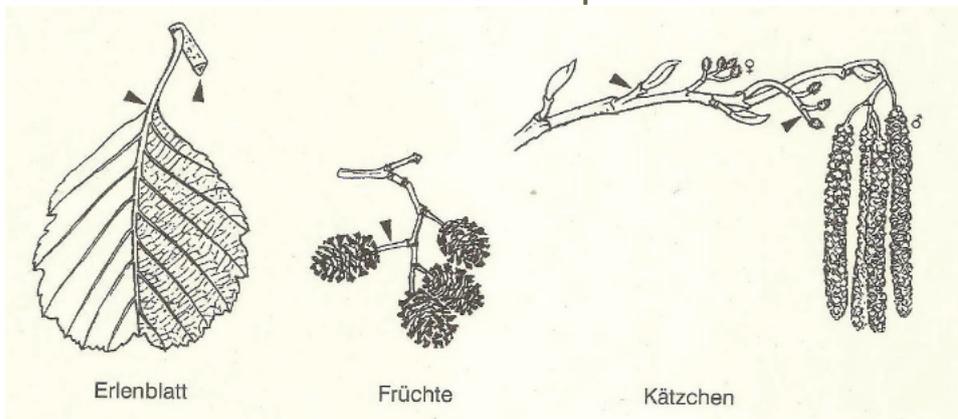
Wie heißt der Bach, an dem die Hofwassermühle liegt und der den Mühlteich anstaut?

- C Mühlenbach
- C Siekerbach
- C Osterbach

8.

Mühlen standen früher immer etwas abseits vom Dorf im Talgrund an einem Bach oder Fluss. Vielen Leuten war dieser Ort nicht geheuer: Es war dort oft dunstig und man erzählte sich Geschichten über unheimliche Nebelgestalten, wie den Erlkönig. Menschen, die ihm begegneten, verschwanden auf nimmer Wiedersehen in seinem Reich. Der Erlkönig wurde nach einer Baumart benannt, die in feuchten Bachtälern wächst. Auch hier an der Mühle kannst du die Erle finden. Obwohl die Erle zu den Laubbäumen zählt, bekommt sie kleine hölzerne Zapfen als Früchte.

Versuche ein Erlen-Blatt und einen Erlen-Zapfen zu finden.



9.

Viele Jahrhunderte waren Wassermühlen die wichtigsten Maschinen für uns Menschen. Städte entstanden vor allem dort, wo mehrere Mühlen betrieben werden konnten. Wie bedeutend Mühlen waren kann man auch daran erkennen, dass viele Ortsbezeichnungen mit „Mühl“ beginnen, z. B. Mühlheim am Main, aber auch viele Menschen tragen noch heute den Nachnamen „Müller“.

Kennst du jemanden mit dem Namen Müller oder jemanden, der diesen Beruf ausübt?





Das Märchen von der Mühle im Siekertal



Beim „Weiterspinnen“ des Märchens lassen die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf. Sie finden für ihre inneren Bilder einen sprachlichen Ausdruck.

Gelände: überall

Altersgruppe: Vorschule, 1./2. Klasse

Aktivität: ruhig, kommunikativ

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -



30 Min.

Den Fortgang und das Ende des Mühlen-Märchens muss sich jeder selber überlegen.

Ablauf

Suchen Sie sich mit den Kindern einen Platz an der Mühle oder am Mühlteich und machen Sie es sich gemütlich. Dann lesen Sie den Anfang des Märchens „Die Mühle im Siekertal“ vor.

Im Anschluss dürfen die Kinder die Geschichte weiter spinnen. Durch Stellen von Fragen können Sie die Fantasie der Kinder anregen: Welche drei Aufgaben muss Martin lösen? Kann er sie alleine bewältigen oder kommt ihm jemand zu Hilfe? Welche Menschen oder Zauberwesen (Wassernixen=Feen, die im Wasser wohnen, sprechende Tiere) kommen in dem Märchen vor? Welcher Zauber wird gelöst? Wie sieht das Glück aus, das Martin findet? Welche Rolle spielt der Wassergeist dabei? ...

In den meisten Märchen muss der Held/die Heldin schwere Prüfungen bestehen, um am Ende reichlich belohnt zu werden. Magische Helfer tauchen oft dann auf, wenn die Handlung eines Märchens in eine Sackgasse zu geraten droht. - Im Märchen ist alle möglich, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



Mühlen

Im Kreis Minden-Lübbecke gibt es 43 Mühlen, darunter Wind- und Wassermühlen und sogar eine Ross- und eine Schiffsmühle. Alle diese Mühlen können zu bestimmten Zeiten besichtigt werden.



Die Mühle im Siekertal

Es war einmal ein Müller, der lebte mit seiner Frau in einer kleinen Wassermühle im Siekertal. Jeden Morgen verrichtete der Müller seine Arbeit: Er mahlte das Korn der Bauern zu Mehl, so dass daraus Brot gebacken werden konnte. Seine Frau kümmerte sich um den Haushalt und manchmal half sie auch ihrem Mann.

Eines Tages im Sommer kam ein junger Bursche zur Mühle und fragte nach Arbeit. Und weil der Müller schon lange vergeblich nach einem Gehilfen Ausschau gehalten hatte, beschloss er, Martin – denn das war der Name des Jungen – als Mühlenknecht einzustellen.

Martin war ein famoser Kerl. Er war stark und konnte die schweren Getreidesäcke mit Leichtigkeit die Stiegen zur Mühle hoch tragen. Er war auch fleißig und hatte meistens gute Laune. So wunderte sich niemand, dass Martin über die Zeit wie der eigene Sohn in der Müllerfamilie aufgenommen wurde.

Die Tage und Wochen gingen in das Land und aus Monaten wurden Jahre. Eines Tages, es war wieder Sommer, da blieb das Mühlrad der kleinen Mühle im Siekertal mitten am Tag einfach stehen. Der Müller schaute nach, woran es wohl liegen könnte, was sich eventuell verklemmt habe. Aber in der Mühle war kein Schaden zu finden. Da sagte Martin: „Meister, lasst mich in den Bach steigen und unter dem Mühlrad nachschauen. Vielleicht hat sich ein Stein oder ein Ast unter dem Mühlrad verklemmt.“ Der Müller erlaubte es und die Müllerin rief noch: „Sei vorsichtig, Martin!“

Martin stieg in den Bach und tauchte unter das Mühlrad. Da sah er, dass sich lange Schlingpflanzen im Mühlrad verfangen hatten, so dass es sich nicht mehr drehen konnte. Martin tauchte auf und bat um ein scharfes Messer, damit er das Gewirr vom Mühlrad abschneiden könne. Dann tauchte er wieder unter. Als er unten am Mühlrad die Pflanzen abschneiden wollte, hörte er plötzlich eine tiefe Stimme im Rauschen des Wassers: „Halt, nicht abschneiden! Das ist mein Bart!“ Martin war sehr erschrocken. Wo kam die Stimme her? Wer sprach da mit ihm?

So tauchte er schnell wieder auf und hielt sich an einer Schaufel des Mühlrads fest. Als er noch überlegte, was er nun tun sollte, tauchte vor ihm im Wasser ein glitzerndes Fischlein auf. Ehe Martin richtig begriff, was da geschah, sprach das Fischlein mit zarter Stimme: „Martin, das ist der Bart des Wassergeistes, der in diesem Bach wohnt und dafür sorgt, dass der Bach und seine Bewohner gesund sind. Wenn du ihm den Bart abschneidest, verliert er seine Kraft, und er muss sterben. Du musst den Bart mit deinen Händen lösen und ihn so befreien.“ Dann tauchte das Fischlein wieder unter und verschwand im Bach.

Martin tat, was das Fischlein ihn geheißen hatte. Er löste den Bart des Wassergeistes mit den Händen aus dem Mühlrad. Und als das Rad begann, sich langsam wieder zu drehen, hörte er wieder die Stimme des Wassergeistes, der sich bei ihm bedankte. Dann sagte er noch: „Martin, zieh in die Welt! Du musst drei Aufgaben erfüllen, um einen Zauber zu lösen und dein Glück zu finden. Im nächsten Jahr sei wieder zurück.“ ...





Tiere im Bach



Die Kinder erkunden den Lebensraum Bach. Sie stufen die Wasserqualität anhand der gefundenen Tiere ein, üben den achtsamen Umgang mit Lebewesen und erweitern ihre Artenkenntnisse.

Gelände: Bach

Altersgruppe: alle

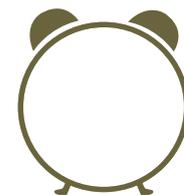
Aktivität: forschend, aktiv

Vorbereitung: Arbeitszettel kopieren, einen der vorgeschlagenene Bachabschnitte aussuchen

Materialbedarf: ■ Becherlupen ■ Haarpinsel zum Aufnehmen der Insekten
■ Küchensiebe und helle Plastikschalen ■ Bleistifte

Jahreszeit: Sommer

Teilnehmer: beliebig



60 Min.

 Tiere im und am Bach werden erforscht.

Ablauf

Bei einer Einführung wird besprochen, wo die Tiere im Bach leben und am ehesten zu finden sind (unter Steinen, im Kies oder Schlamm).

Bei der Probennahme werden, aufgrund der Strömung, die Siebe bachabwärts ins Wasser gehalten, wenn man beispielsweise einen Stein vorsichtig hochhebt, um nachzuschauen, ob sich dort Wasserorganismen befinden. Einige Lebewesen werden nun ins Sieb gespült. Sie werden sofort vorsichtig in eine der wassergefüllten Schalen befördert. Tiere, die noch am Stein kleben, können mit dem Pinsel in die Schale gesetzt (gefegt) werden.

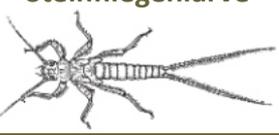
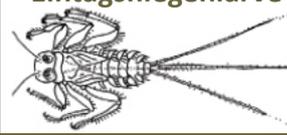
Wenn mehrere Tiere gefangen wurden, werden einzelne Exemplare in die Becherlupe gesetzt und mit den Artenskizzen auf dem Arbeitsblatt verglichen und bestimmt. Jedes gefundene Tier bekommt einen Strich. Je mehr Striche auf dem Blatt, desto aussagekräftiger ist das Ergebnis. Alle Striche innerhalb der drei Gruppen werden zusammengezählt. Die Gruppe mit der höchsten Zahl zeigt die ökologische Wasserqualität an.

Tipp

Die Tiere sind auf frisches, kühles Wasser angewiesen. Lassen Sie sie darum nach dem genauen Anschauen und Bestimmen wieder am Fundort frei (nicht aus großer Höhe schütten, sondern Wasser ins Gefäß fließen lassen und dann umdrehen).



Auswertung Bachtiere

Gruppe 1: Zeigerarten für gesundes, unbelastetes Gewässer	Anzahl Tiere	Gruppe 2: Zeigerarten für wenig belastetes Gewässer	Anzahl Tiere	Gruppe 3: Zeigerarten für verschmutztes bis stark belastetes Gewässer	Anzahl Tiere
Steinfliegenlarve 		Eintagsfliegenlarve 		Wandermuschel 	
Köcherfliegenlarve 		Eintagsfliegenlarve 		Weißer Strudelwurm 	
Grauer Strudelwurm 		Napfschnecke 		Wasserassel 	
Lidmückenlarve 		Flohkrebs 		Egel 	
Feuersalamanderlarve 		Köcherfliegenlarve 		Rote Zuckermückenlarve 	
Köcherfliegenlarve 		Kriebelmückenlarve 		Schlammröhrenwurm 	
Total Tiere		Total Tiere		Total Tiere	

(© WWF-Schweiz, 2009-09-09, Illustrationen: © Naturama Aargau, Expedition Dorfbach, www.naturama.ch)

Die Gruppe mit den meisten gefundenen Tieren zeigt die Wasserqualität an.

Gruppe 1 = gesundes und unbelastetes Gewässer

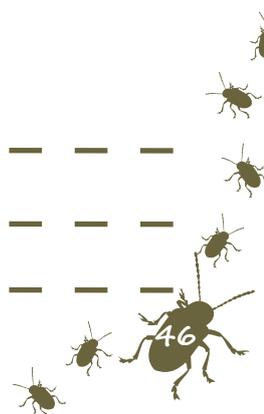
Gruppe 2 = wenig belastetes Gewässer

Gruppe 3 = verschmutztes bis stark belastetes Wasser

Deine Auswertung:

Welche Wasserqualität zeigt der Bach an dieser Stelle?

Welche Tiere kommen am häufigsten vor?





Bootsbau und Bootsrennen



Die Kinder experimentieren mit Naturmaterialien, erproben die Schwimmfähigkeit von selbst gebauten Booten und erkunden die Dynamik eines Fließgewässers.

Gelände: Bach

Altersgruppe: alle

Aktivität: forschend, aktiv

Jahreszeit: Sommer - Herbst

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ evtl. Paketschnur ■ Handbohrer



45 Min.

🐜 Jeder baut sich aus Naturmaterial ein kleines Schiff für eine anschließende Regatta.

Ablauf

Boote können nicht nur in aufwendigen Bastelaktionen hergestellt werden, sondern auch aus Naturmaterialien, die vor Ort zu finden sind. Lassen Sie die Kinder mit den gefundenen Materialien (Stöckchen, Rinde, Blätter) experimentieren und deren Schwimmfähigkeiten herausfinden. Mit den gebauten Booten kann eine Regatta durchgeführt werden. Dazu wird eine Rennstrecke abgesteckt und der Rennverlauf beobachtet: Wie viele Boote kommen ans Ziel? Welches ist das schnellste? Wo lauern „Stromschnellen“ und Strudel im Bachverlauf?

Bauanleitung für ein Schiffchen aus Rinde:

Als erstes sucht man sich ein Stückchen Baumrinde. Mit einem Stöckchen (oder Handbohrer) wird vorsichtig ein Loch in die Mitte gebohrt. Durch das Loch wird ein dünner Stock als Mast gesteckt. Als Segel wird ein großes Blatt, z. B. ein Ahornblatt am Mast befestigt.

Bauanleitung für ein Floß:

Für ein Floß benötigt man mehrere möglichst gerade und gleich lange Stöckchen. Man legt sie nebeneinander und verknotet sie mit einem Bindfaden. Dabei kann man auch zwei Querstreben einbauen, die das Floß stabiler machen.





Bach-Untersuchung

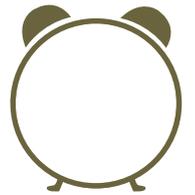


Die Kinder sammeln in Kleingruppen Daten und beurteilen einen Bach(abschnitt) hinsichtlich seiner Naturnähe. Sie präsentieren ihre Ergebnisse und vergleichen sie mit anderen Gruppen.

Gelände: Bach
Altersgruppe: 4. Klasse
Aktivität: forschend, aktiv

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: beliebig
Vorbereitung: Arbeitszettel kopieren

Materialbedarf: ■ Stifte ■ Arbeitszettel ■ evtl. Klemmbretter



60 Min.

 Ein Bachabschnitt wird erkundet und nach vorgegebenen Kriterien untersucht.

Ablauf

Wie gut ein Bach als Lebensraum für (Wasser-)Lebewesen geeignet ist, hängt nicht nur von der chemischen Wasserqualität, sondern sehr stark auch von physikalischen Eigenschaften, wie Breite, Tiefe, Fließgeschwindigkeit, Temperatur und seinem Umfeld ab.

Finden Sie gemeinsam mit den Kindern heraus, wie es um die Natürlichkeit des Baches bestellt ist. Erläutern Sie kurz die Bewertungskriterien und teilen Sie die Kinder in Arbeitsgruppen ein. Jede Gruppe nimmt - mit etwas Abstand zueinander - einen anderen Bachabschnitt unter die Lupe. Mit Hilfe des Arbeitszettels wird die Ausgestaltung des Gewässers, das Ufer und seine Umgebung beurteilt. Auch eigene Beobachtungen können von den Kindern notiert werden.

Jede Kleingruppe stellt am Schluss ihre Ergebnisse vor und vergleicht sie mit den Beurteilungen der anderen Gruppen. Die Untersuchungen ergeben ein zusammenhängendes Bild des Bachlaufs. Je vielfältiger/naturnäher der Bach eingestuft wird, desto mehr Tiere können hier leben.



Wespenpinne

Die Wespen- oder Zebraspinne lebt in besonnten Wiesen, wo sie ihr senkrecht Radnetz zwischen Gräsern und Blüten ausspannt. Das Männchen wird während der Paarung vom viel größeren Weibchen meistens eingesponnen und schließlich gefressen.



Bach-Untersuchung

Kriterien	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
Bachbreite	Der Bach hat abwechselnd enge und weite Stellen.	Wenig Abwechslung in der Breite des Baches.	Der Bach ist immer gleich breit.
Wassertiefe	Der Bach weist in der Mitte wie auch am Ufer unterschiedlich tiefe Stellen auf.	Der Bach weist mindestens am Ufer unterschiedlich tiefe Stellen auf.	Der Bach ist immer gleich tief.
Wasserdurchfluss (Strömung)	Der Bach hat Stellen mit langsam und schnell fließendem Wasser, an manchen Stellen steht das Wasser auch still.	Der Bach hat Stellen mit langsam und schnell fließendem Wasser.	Das Wasser im Bach fließt überall gleich schnell.
Wassertemperatur	Das Wasser im Bach ist eisigkalt bis kalt.	Das Wasser im Bach ist kalt bis lauwarm.	Das Wasser im Bach ist warm.
Bachgrund	Es gibt verschiedene natürliche Elemente wie Steine, Kies, Sand oder Laub.	Es gibt verschiedene natürliche Elemente, jedoch auch künstliche z.B. Beton.	Der Grund ist künstlich. Er ist mit einem Element ausgestattet (Beton, Sand oder Kies).
Ufer	Das Ufer ist vielfältig gestaltet, mal flach, mal steil. Es ist unterspült. Es gibt verschiedene Bäume, Sträucher und Kräuter.	Das Ufer hat natürliche und künstliche Abschnitte: Steinblöcke, künstlich angelegten Uferbewuchs, Wiese oder einheitliche Büsche und Bäume.	Das Ufer sieht überall gleich aus. Es gibt Betonmauern oder aneinandergereihte Steinblöcke. Pflanzen fehlen oft. Angrenzend befinden sich Siedlungen, Straßen oder Äcker.
Fischwanderung	Es gibt keine Hindernisse und Schwellen im Bach.	Es gibt niedrige Schwellen (unter 20 cm) aus Holz oder Steinen.	Es gibt hohe Schwellen (ab 30 cm) – Fische können nicht wandern.
Nutzung	Keine erkennbar.	Wenig Einwirkung durch Müll, Wasserkraftwerk oder Düngemittel o.ä.	Starke Einwirkung durch Müll, Wasserkraftwerk und Düngemittel o.ä.
Bachverlauf	Der Bach hat viele Kurven und schlängelt sich durch die Landschaft.	Der Bach fließt mehr oder weniger gerade. Verbauungen sind vorhanden.	Der Bach fließt gerade, er ist kanalisiert.

Gesamtbewertung:

Summe aller Punkte: _____

Durchschnitt (Summe geteilt durch 9): _____

Der Bach ist an dieser Stelle:

- C 1 naturnah
- C 1,5 ziemlich naturnah
- C 2 leichtverbaut
- C 2,5 naturfern, deutlich verbaut
- C 3 naturfern, stark verbaut





Mein Stein

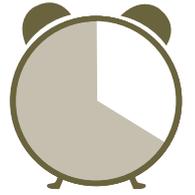


Die Kinder nehmen die Umgebung bewusst wahr und schulen ihren Tastsinn.

Gelände: Bach
Altersgruppe: alle
Aktivität: ruhig, konzentriert

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: beliebig
Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ evtl. Beutel



20 Min.

 Jeder findet seinen Lieblingsstein und erkennt ihn durch Ertasten wieder.

Ablauf

Jedes Kind sucht sich einen schönen Stein aus dem Bach (oder vom Weg) und untersucht (betastet) ihn ganz genau. Dann stellen sich alle im Kreis auf und geben die Steine mit möglichst geschlossener Hand jeweils weiter an das rechts neben ihnen stehende Kind, ohne dabei auf die Steine zu schauen. Die Aufgabe besteht nun darin, die Steine im Kreis wandern zu lassen, so lange, bis man seinen eigenen durch Fühlen wiedererkennt.

Variante

Alle Steine werden nach dem Erfühlen in einen Beutel gesteckt. Nun sollen die Kinder nacheinander, ohne in den Beutel zu schauen, nur durch Ertasten versuchen ihren eigenen Stein wiederzufinden.



Kopfbäume

75 % der deutschen Steinkäuze leben in NRW. Sie brüten häufig in Kopfbäumen. Kopfbäume werden ca. alle 5 Jahre „geschneitelt“. Das heißt, sie werden in knapp 2 Meter Höhe geköpft und regelmäßig nachgeschnitten. Dadurch entsteht die typische Kopfform der Bäume. Die überwiegende Zahl der Kopfbäume sind Korbweiden.





Kleine Mühle



Die Kinder lernen ein klassisches Brettspiel (in vereinfachter Form) kennen, üben sich im strategischen Denken und fairem Spiel.

Gelände: überall

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: ruhig, konzentriert

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: Zweiergruppen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



20 Min.

 Das Mühle-Spiel wird in vereinfachter Form ohne Brett draußen gespielt.

Ablauf

„Kleine Mühle“ wird nach den Regeln des normalen Mühlespiels gespielt, allerdings ist das Spielfeld (siehe Bild) bedeutend einfacher. Entweder zeichnen sich die Kinder ihr Spielfeld mit einem Stock in den feuchten Erdboden oder sie legen es sich mit Stöckchen zurecht.



Jeder Spieler sucht sich drei Steine, die sich farblich von denen des Gegners unterscheiden (alternativ verschiedene Blätter, Rindenstückchen und Moos etc.). Dann wird ausgelost (z. B. mit „Schere, Stein, Papier“), wer mit dem Setzen beginnen darf.

Ziel ist es, die Steine so zu setzen, dass eine „Mühle“ entsteht. Eine „Mühle“ nennt man drei Steine in einer Reihe.

Abwechselnd setzt jeder Spieler einen Stein. Wenn alle Steine auf dem Spielfeld sind, kann derjenige Spieler, der an der Reihe ist, mit einem seiner Steine auf eine beliebige freie Ecke oder Kreuzung springen.

Der zweite Spieler ist etwas im Nachteil, weil er sich oft auf Abwehrmaßnahmen beschränken muss und keine Gelegenheit zum offensiven Spiel bekommt. Wer zuerst eine Mühle geschafft hat, ist Sieger.



Verdunstungsspiel



Die Kinder empfinden spielerisch den Verdunstungsprozess nach.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: alle

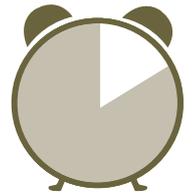
Aktivität: lebhaft

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -



10 Min.

 Laufspiel, bei dem die „Sonne“ „Regentropfen“ fängt.

Ablauf

Wählen Sie ein Kind als Sonne aus. Es ist der erste Fänger. Alle anderen Kinder sind die Wassertropfen, die von der Sonne gejagt werden. Hat die Sonne einen Wassertropfen gepackt, dann „verdunstet“ dieser. Die Rollen werden getauscht: der verdunstete Regentropfen verwandelt sich in die Sonne, die Sonne in einen Regentropfen.

Variante

Ein „Wassertropfen“-Kind kann in einer Wolke (zwei nebeneinander stehenden Kindern) Schutz finden. Allerdings ist die Wolke mit drei Kindern zu groß, es fängt an zu regnen. Das bedeutet, dass das Kind am anderen Ende der Wolke diese verlassen muss. Das Kind, das die Wolke verlassen hat, wird nun zur Sonne, also zum Fänger. Die bisherige Sonne wird dagegen zum gejagten Regentropfen.



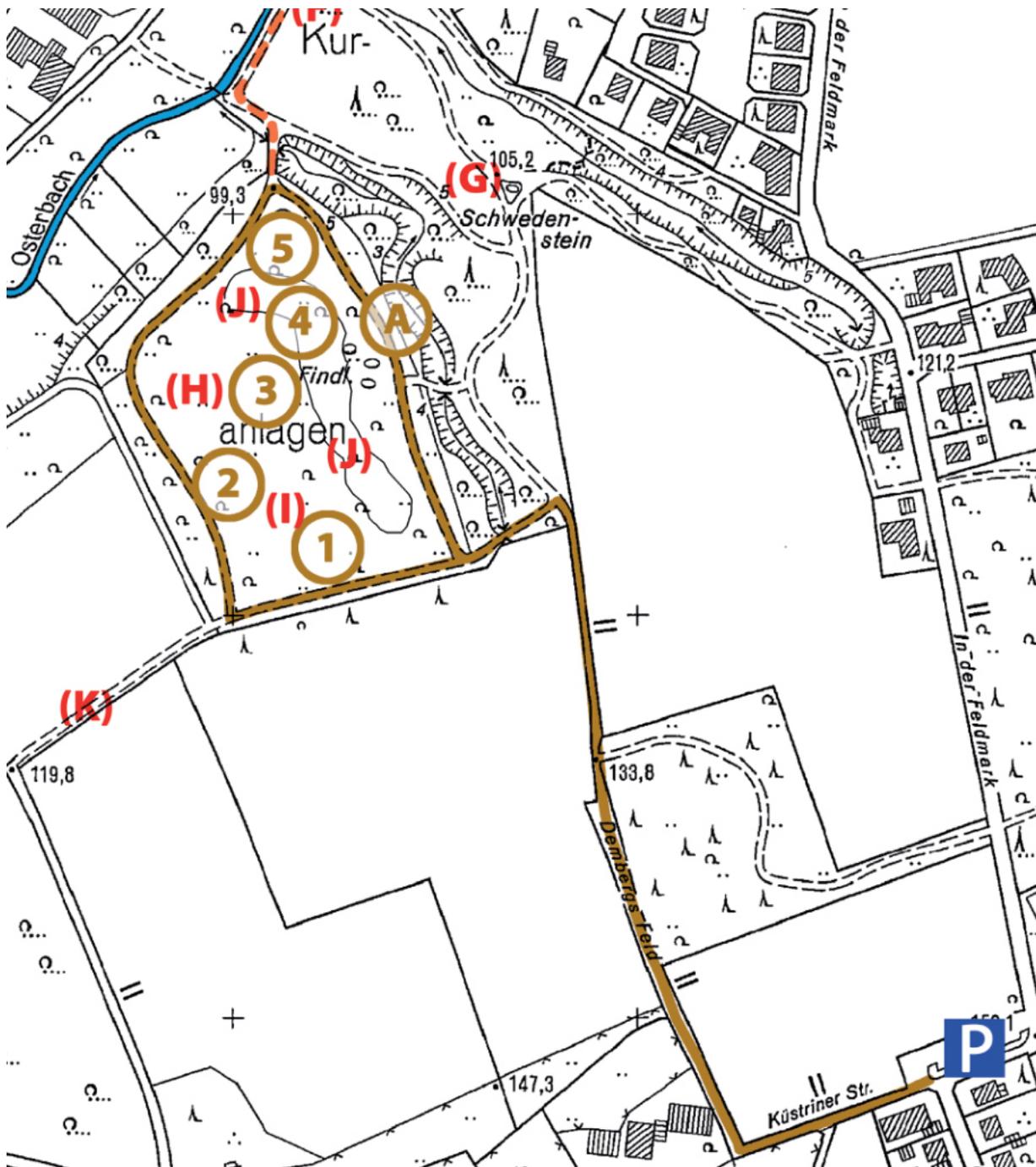
Hagel

Eiskörner ab etwa Erbsengröße werden als Hagel bezeichnet. Hagel entsteht, wenn ein Graupelkorn (= Verschmelzung eines Wassertropfens mit einer Schneeflocke oder einem Eisplättchen) in einer eisig kalten Gewitterwolke durch Aufwinde hoch und runter wandert. Dabei lagert sich Wasser ziebelschichtartig um das Eiskorn, es wächst.





Siekertal-Süd



© Geobasisdaten: Kreis Minden-Lübbecke – Kataster- und Vermessungsamt

Vom Parkplatz an der „Küstriner Straße“ braucht man zu Fuß ca. 10 Minuten bis zur Kuranlage. Der Weg ist teilweise sehr abschüssig. Die reine Laufzeit dieser Runde beträgt ca. 15 Minuten. Die Geländeform innerhalb der Runde ist ein wenig abschüssig, die Wege sind geschottert, der Wiesenbereich für Rollstuhlfahrer schwer zugänglich. Auch hier gibt es keine sanitären Einrichtungen. Die Runde „Siekertal – Süd“ ist auch vom Parkplatz „Im Siekertal“ aus zu erreichen.



Grashalm-Spiele

(frei nach: NABU Landesverband Baden-Württemberg: Jugendbegleiter für Natur und Umwelt – Die Wiese, ein Dschungel aus Gräsern.)



Die Kinder nehmen die Vielfalt und Stabilität von Gräsern wahr und staunen über deren Wuchsvermögen.

Gelände: Wiese
Altersgruppe: alle
Aktivität: aktiv, lebhaft

Jahreszeit: Sommer
Teilnehmer: Zweiergruppen
Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



20 Min.

 Jeder sucht sich einen Grashalm, mit dem verschiedene Disziplinen ausgeführt werden.

Ablauf

Fordern Sie die Kinder auf, den längsten Grashalm zu suchen, den sie finden können. Jedes Kind soll nur einen Halm, der möglichst ganz unten abgepflückt wird, zum vereinbarten Treffpunkt bringen. Dann wird gemessen, wer den längsten Halm gefunden hat. Auf einer ungemähten Wiese findet man im Sommer leicht Halme, die viel größer als die Kinder sind.

Die gesammelten Grashalme werden nun noch für einen Grashalm-Kitzelwettbewerb gebraucht: Jeweils zwei Kinder stellen sich gegenüber auf und dürfen sich mit dem Grashalm gegenseitig am Hals kitzeln. Wer schafft es am längsten ernst zu bleiben? Das Grashalm-Duell erfordert wieder zwei Kontrahenten: Ein Kind biegt den Grashalm zu einem Bogen, das andere fädelt seinen Grashalm durch diese Öse. Auf Kommando ziehen beide gleichzeitig an ihrem Grashalm. Verloren hat das Kind, dessen Grashalm zuerst reißt. (Achtung: An den Knoten ist der Halm am wenigsten stabil, da sich dort die Wachstumszone befindet. Die hohlen Stängel zwischen den Knoten sind dagegen sehr reißfest.)

Tipp

Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass sie nicht mitten auf die Wiese laufen, sondern ihren längsten Grashalm vom Rand der Wiese pflücken.

Vertiefungsmöglichkeit

Auf einer Wiese kommen gewöhnlich mehrere Grasarten vor, die man vor allem zur Blütezeit gut voneinander unterscheiden kann. Suchen Sie mit den Kindern verschiedene Arten und versuchen Sie sie mit einem Bestimmungsbuch zu identifizieren. Falls Sie kein Buch zur Verfügung haben, bitten Sie die Kinder, sich die Gräser genau anzuschauen und nach Unterscheidungsmerkmalen bzw. spezifischen Eigenschaften zu suchen. Dem einen oder anderen fällt dann vielleicht ein Fantasie-Name für das Gras ein.





Heuschrecken-Hochzeit

(Quelle: Landesbund für Vogelschutz in Bayern e. V.: Lebengestaltenlernen – eine Fortbildungsreihe für den Elementarbereich. Hilpoltstein)



Die Kinder schulen ihr Gehör und lernen die Bedeutung von Lauterzeugungen in der Tierwelt kennen.

Gelände: Wiese

Altersgruppe: alle

Aktivität: leise, konzentriert

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Augenbinden (für die Hälfte der Kinder) ■ Kamm oder zwei Stöckchen



15 Min.

Die „blinde“ Heuschrecken-Frau findet ihren Partner durch Richtungshören.



Ablauf

Heuschrecken-Männchen locken im Sommer mit ihrem Gesang (Gezirpe) eine Partnerin an. Wenn man mit dem Finger oder einem Stöckchen über die Zinken eines Kamms streicht (oder zwei Stöckchen aneinander reibt), dann kann man dieses Geräusch nachahmen.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Ein Kind spielt das Heuschrecken-Weibchen, das mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises steht. Geben Sie nun einem anderen Kind den Kamm. Dieses Heuschrecken-Männchen fängt nun an zu zirpen, also mit dem Stöckchen über die Kammzinken zu streichen. Das Heuschrecken-Weibchen sucht nun ihren Partner, indem es sich hörend orientiert und langsam auf die Geräuschquelle zusteuert. Sobald sich das Paar gefunden hat, verstummt der Gesang des Männchens.

Variante

Je zwei Kinder bilden ein Heuschreckenpaar. Jedes Heuschrecken-Männchen erhält einen Kamm oder sucht sich zwei Stöcke/Steine, um das Zirpen nachzuahmen. Jedes Paar denkt sich eine eigene Melodie aus, an der es sich wiedererkennen kann, z. B. „kurz – lang – kurz – kurz“. Dann entscheiden die Paare, wer die Rolle des Männchens und wer die des Weibchens übernimmt. Die Weibchen bekommen die Augen verbunden. Die Männchen verteilen sich rund um die Weibchen in einem Abstand und fangen an zu zirpen. Nun soll das Heuschrecken-Weibchen anhand der richtigen Melodie sein Männchen wiederfinden. Danach werden die Rollen getauscht.



Die Männchen des Grünen Heupferdes steigen am Abend auf Büsche und Bäume, um dem Bodentau zu entgehen. Von hier aus singen sie stundenlang.



Raupen-Rennen



Die Kinder probieren die Bewegungsmöglichkeiten des Körpers aus und üben, ihre Bewegungen zu koordinieren und Geschicklichkeit zu entwickeln.

Gelände: Wiese

Altersgruppe: Vorschule, 1./2. Klasse

Aktivität: aktiv, lebhaft, kooperativ

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -



15 Min.

 Laufspiel, bei dem man als Kette gegen eine andere Mannschaft antritt.

Ablauf

Markieren Sie zunächst eine Start- und eine Ziellinie, evtl. mit Rucksäcken. Dann teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen ein. Die Teams stellen sich in zwei Reihen hintereinander an der Startlinie auf. Jeweils das erste Kind lässt sich dann auf allen Vieren nieder. Die übrigen Kinder knien sich dahinter und halten sich jeweils am vorderen Kind fest.

Auf Ihr Startzeichen „rennen“ die Raupen los. Sie sollen möglichst schnell ihr Ziel erreichen. Noch wichtiger ist es aber, dass die Raupen dabei nicht zerreißen. Für sehr geschickte Raupen lässt sich die Strecke auch über Hindernisse führen.



Königskerzenmönch

Der Königskerzenmönch hat seinen Namen von dem am Hinterkopf zu erkennendem Haarschopf, der an eine Mönchskaputze erinnert. Das ausgewachsene Tier ist aufgrund seiner unscheinbaren, bräunlichen Färbung nicht leicht zu entdecken. Anders dagegen die farbenfrohe Raupe, die sich hauptsächlich von Königskerzen ernährt.





Die Geschichte von Anton, dem Admiral



Die Kinder können die Entwicklungsstadien eines Schmetterlings nachvollziehen. Sie wissen, dass Brennnesseln Raupenfutterpflanzen sind und lernen den Admiral als Vertreter der Wanderfalter kennen.

Gelände: Wiese

Altersgruppe: alle

Aktivität: ruhig, entspannend

Jahreszeit: Sommer

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ evtl. Bestimmungsbuch



20 Min.

 Geschichte über die Entwicklung eines Schmetterlings anhören.

e

Ablauf

Suchen Sie sich mit den Kindern einen gemütlichen Platz auf der Wiese oder unter einem Baum. Lassen Sie die Kinder ihr Wissen über die Entwicklung der Schmetterlinge vom Ei über Raupen- und Puppenstadium bis zum erwachsenen Falter zusammentragen. Dann lesen Sie die Geschichte von Anton, dem Admiral vor.

Im Anschluss an die Geschichte bitten Sie die Kinder, sich nach Schmetterlingen umzuschauen. Falls welche gesichtet werden, können die Kinder die Falter fünf Minuten lang verfolgen und beobachten, welche Blüten (Blütenfarbe) bzw. wie viele Blüten angefliegen werden. Hohe Wiesen sollten allerdings nicht betreten werden. Im Anschluss an die Verfolgung können die Kinder berichten, um welchen Schmetterling es sich handelt und welche Pflanze er besucht hat.

Vertiefungsmöglichkeit

Der BUND lädt zwischen April und Oktober zum „Abenteuer Faltertage“. Kinder und Jugendliche sind aufgefordert, auf die Suche nach Schmetterlingen zu gehen und die Beobachtungen zu melden. Man muss kein Experte sein, um mitmachen zu können. Es geht um zehn leicht erkennbare Schmetterlingsarten. Abbildungen der Falter, den Zählbogen und alle Infos gibt es auf www.abenteuer-faltertage.de



Falter

Fast zu jedem Tagfalter (Schmetterling) gibt es eine Entsprechung als Nachtfalter (umgangssprachlich Motte).





q j

Die Geschichte von Anton, dem Admiral

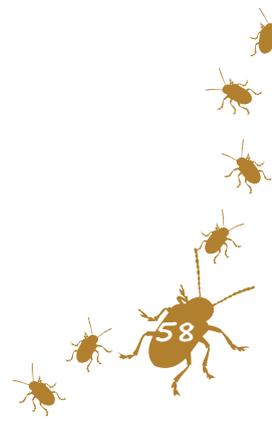
(Quelle: Bund für Umwelt und Naturschutz (BUND) Landesverband Baden-Württemberg e.V.)

Ein Schmetterlingsweibchen hatte im Juni viele Eier auf die Brennnesselblätter gelegt. Es war wunderschön mit großen, schwarzen Flügeln mit weißen Flecken darauf und einem orangeroten Streifen in der Mitte der Flügel: Ein Admiral. Nach einer Woche schlüpfen aus den Eiern kleine Räumchen. Eine davon war Anton. Anton war sehr hungrig und fraß riesige Löcher in die Brennnesselblätter. Die Raupe Anton wuchs schnell und musste öfter seine Kleider wechseln, weil die alten stets zu eng wurden.

Eines Tages landete neben Anton ein wunderschöner Schmetterling. Er war prachtvoll mit großen, schwarzen Flügeln mit weißen Flecken darauf und in der Mitte der Flügel einen orangeroten Streifen - ein Admiral. Anton staunte über den Schmetterling und fragte: „Wo kommst du denn her?“ „Ich bin gestern aus einem engen Mantel geschlüpft und freue mich jetzt an der schönen Sonne, dem süßen Nektar und den vielen Blüten.“ „Und wohin willst du?“, fragte Anton weiter. „Ich fliege weit in den Süden nach Italien“, antwortete der Admiral und flog davon. Anton wusste nicht, was Nektar ist und was Italien und Futterte weiter seine Brennnesselblätter. Aber er wollte auch fliegen können und sich die weite Welt ansehen. Denn langsam wurde es auf den Brennnesseln langweilig.

Eines Tages merkte er, dass er Fäden spinnen konnte. Anton spann sich damit aus einem Blatt eine Tüte, um sich darin zu verstecken und über das Fliegen nachzudenken. Schließlich schlief er ein. Er träumte, dass er auch ein schöner Schmetterling wäre. Nach einer Woche dieser Träume wollte er wieder in die Welt zurückkehren. Er bohrte ein Loch in seine Hülle und krabbelte nach draußen. Da merkte er, dass seine Beine plötzlich lang geworden waren und dass er zwei Fühler hatte. Außerdem konnte er viel besser sehen. Wo früher sein Mund gewesen war, hatte er jetzt einen langen Rüssel, den er ein- und ausrollen konnte. Am meisten wunderte sich Anton über ein Paket auf seinem Rücken: Dort entfalteten sich langsam vier große Flügel. Zunächst waren sie noch ganz weich, doch nach einer halben Stunde waren sie fest geworden.

Anton nahm allen Mut zusammen und startete von seinem Blatt in die Tiefe. Er fiel nicht zu Boden, sondern flog hoch in die Luft wie ein Blatt im Wind. Glücklich flog Anton durch die Luft. Doch er hatte eine Woche nichts gegessen und bekam nun langsam Hunger. Sein Appetit auf Brennnesselblätter war allerdings verschwunden. Er flog von Blüte zu Blüte und trank mit seinem neuen Rüssel den köstlichen Nektar. Anton war jetzt ein ebenso wunderschöner Admiral wie seine Mutter geworden.



Blüten-Tattoos



(Quelle: Landesbund für Vogelschutz in Bayern e. V.: lebegestaltenlernen – eine Fortbildungsreihe für den Elementarbereich. Hilpoltstein)



Die Kinder nehmen die Farben in der Natur bewusst wahr und gehen behutsam mit ihrem Gegenüber um.

Gelände: Wiese

Altersgruppe: Vorschule, 1./2. Klasse

Aktivität: ruhig, aktiv, kreativ

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: Zweiergruppen

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Hautcreme, (Nivea, Vaseline, Melkfett...)



15 Min.

 Jeder verziert seinen Partner mit bunten Blütenteilen.

Ablauf

Je zwei Kinder arbeiten zusammen. Sie sammeln auf einer Blumenwiese Blätter und Blüten. Dann erhalten sie von Ihnen einen Klecks Vaseline oder andere Hautcreme, den sie sich gegenseitig auf das Gesicht oder den Handrücken tupfen. Wechselseitig verzieren sie sich nun mit dem gesammelten Pflanzenmaterial, indem sie kleine Teile auf die Cremeschicht kleben. Dann werden die Tattoos den anderen gezeigt.

Tipp

Immer nur kleine Pflanzenteile abpflücken lassen und immer nur soviel, wie benötigt wird. Bei Menschen mit empfindlicher Haut kann der weiße Milchsaft des Löwenzahns und der Saft der Schafgarbe Kontaktallergien verursachen.

Variante I

Die Kinder setzen sich auf den Boden und schließen für einen Moment die Augen, um ruhig zu werden. Dann öffnen sie die Augen wieder, ballen die Hände zu Fäusten und zeigen mit den Fingern die Anzahl der Farben, die sie sehen. Dabei wird nicht gesprochen. Wer sich zehn verschiedene Farben eingepägt hat, schließt wieder die Augen und geht für sich die einzelnen Farben noch einmal im Kopf durch. Abschließend wird über die Farbeindrücke und die „Fundorte“ der Farben gesprochen.

Variante II

Verschiedene Farben in der Natur zu finden, ist, vor allem im Sommer, relativ leicht. Wer es etwas schwerer haben möchte, sucht verschiedene Grüntöne und sortiert sie von hell nach dunkel.



Tiere der Wiese erforschen

! Die Kinder erleben die Wiese als Lebensraum für eine Vielzahl von Tier- und Pflanzenarten. Sie nehmen eine Bestandsaufnahme vor, erweitern ihre Artenkenntnisse und üben sich im achtsamen Umgang mit Lebewesen.

Gelände: Wiese

Altersgruppe: alle

Aktivität: aktiv, forschend, entdeckend

Jahreszeit: Sommer

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: Arbeitszettel kopieren

Materialbedarf: ■ Becherlupen ■ Haarpinsel zum Aufnehmen der Insekten
■ Bleistifte ■ evtl. Klemmbretter und Bestimmungsbuch



60 Min.

 In Kleingruppen werden Wiesentiere gesucht und angeschaut.

Ablauf

Stimmen Sie die Kinder auf das Thema „Wiese“ ein: Wiesen zählen zum Grün-Land. Sie sind auf eine regelmäßige Nutzung durch uns Menschen angewiesen. Werden sie nicht gelegentlich gemäht oder vom Vieh beweidet, dann gäbe es sie nicht. Sträucher und Gebüsche würden wachsen und irgendwann entstünde ein Wald. Das „grüne Land“ steckt voller Leben. Allerdings offenbart sich uns die Artenvielfalt oft erst auf den zweiten Blick, denn viele Pflanzen und Tiere entdeckt man nur, wenn man sich mit ihnen auf Augenhöhe begibt.

Teilen Sie die Kinder in Teams auf. Jede Kleingruppe erhält den Auftrag ein Stück Wiese / Wiesenrand zu untersuchen. Vorsichtig werden Blüten, Blätter und Stängel der Pflanzen sowie der Erdboden nach Tieren abgesucht. Gefundene Kleintiere werden einzeln mit Hilfe des Pinsels vorsichtig in die Becherlupe gesetzt und beobachtet: Wie viele Beine hat das Tier? Hat es Flügel? Hat es einen Panzer? Welche Farbe hat es? Ältere Kinder sollen versuchen, das Tier so gut es geht zu bestimmen und die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt notieren.

Tipp

Im Vorfeld der Untersuchung klare Regeln im Umgang mit Lebewesen festlegen: immer nur ein Tier in die Becherlupe setzen, Lupenläser nicht schütteln, achtsamer und respektvoller Umgang mit den Tieren, empfindliche Tiere wie Schmetterlinge oder Libellen dürfen nicht gefangen werden!

Die Becherlupen mit den Insekten unbedingt in den Schatten stellen und die Zeit, in der die Insekten in den Lupen gefangen sind, so kurz wie möglich halten. Beim Freilassen der Tiere bitte darauf achten, sie möglichst wieder an ihren Ursprungsort zurück zu bringen. Um die Vegetation zu schonen, ist es besser, die Untersuchungen vom Rand der Wiese her durchzuführen.

Vertiefungsmöglichkeit

Dieselbe Aktion können Sie zum Vergleich auch auf anderen Wiesenflächen durchführen. Die Artenzusammensetzung kann sich je nach Feuchtegrad stark unterscheiden. Bei häufig gemähten Flächen nimmt die Artenvielfalt ab.



Auswertung Wiesentiere (Quelle: Lernort Sempachersee: Werkstätten für die Sekundarstufe 1)

Tiergruppe	Vertreter	Kennzeichen	Meine Beobachtungen
 Schnecken	Bernstein- schnecken Nacktschnecken	Körperquerschnitt halbrund mit flacher Sohle, mit oder ohne Gehäuse	
 Spinnen	Krabbenspin- nen Wolfsspinnen Radnetzspinnen	8 Laufbeine, Körper zweiteilig, Punktaugen	
 Heuschrecken	Goldschrecke Gemeiner Grashüpfer	Sprungbeine, 4 häutige Flügel, Mundwerkzeuge beissend	
 Ohrwurm	Gemeiner Ohrwurm	Gestreckter Körper, 4eckiger Halsschild, Hinterleibsende mit Zangen	
 Wanzen	Bodenwanzen Weichwanzen	Vorderflügel bis über die Mitte des lederartigen Körper, meist flach	
 Zikaden	Zwergzikaden Schaumzikaden	Kleine Arten mit Stechrüssel, Sprungbeine	
 Hautflügler	Ameisen Bienen Hummeln Wespen	4 häutige Flügel, oft tiefe Einschnürung zwischen dem 2. und 3. Hinterleibsring	
 Käfer	Rüsselkäfer Bockkäfer Prachtkäfer	ganzes Tier gepanzert, Vorder- flügel hart, Mund- werkzeuge kauend	
 Schmetterlinge	Zünsler Glucken Spanner	2 Paar beschuppte Flügel, oft farbenprächtigt	
 Zweiflügler	Fliegen Mücken Schnaken	2 häutige, glasige Flügel, Hinterflügel zu Schwingkölbchen reduziert	



Hilfe, der Greifvogel kommt

(Quelle: NAJU Bundesverband, Rallye für Vogelforscher)



Die Kinder können Greif- und Singvögel unterscheiden und lernen das Räuber-Beute-Verhalten kennen.

Gelände: Freifläche
Altersgruppe: alle
Aktivität: lebhaft, aktiv

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: ab 10 Personen
Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



20 Min.

 Bewegungsspiel, bei dem sich die Stare durch Schwarmbildung vor dem Greifvogel retten.

Ablauf

Kleine Vögel sind häufig die Beute von Greifvögeln. Aber viele Vögel haben Schutzmechanismen entwickelt: Stare schützen sich beispielsweise vor Greifvögeln, indem sie sich in einem Schwarm zusammentun. Greifvögel werden dadurch verwirrt; sie können sich besser auf nur einen Vogel konzentrieren.

Wählen Sie ein Kind aus, das als erstes den Greifvogel spielt. Die übrigen Kinder verwandeln sich in Stare und bewegen sich frei auf einem vorher begrenzten Spielfeld.

Sobald Sie rufen: „Achtung, Greifvogel!“ versucht der Greifvogel die Stare zu fangen. In Sicherheit sind alle Stare, die es geschafft haben, sich in einer Dreiergruppe zusammenzufinden und sich im Kreis an den Händen zu halten.

Tipp

Greifvögel lassen sich gut an ihrem Flugbild und ihrer Jagdtechnik unterscheiden. Beobachten Sie mit den Kindern den Vogelflug und versuchen Sie anhand der Silhouette herauszufinden, um welche Art es sich handelt.

Vertiefungsmöglichkeit

Jedes Jahr im Januar und Mai melden Vogelfreunde im Rahmen der NABU-Aktionen „Stunde der Wintervögel“ und „Stunde der Gartenvögel“ ihre Beobachtungen. Sie liefern damit wichtige Daten über Verbreitung und Häufigkeit von Vogelarten. Informationen dazu und Steckbriefe vieler Vogelarten erhalten Sie unter www.stundederwintervoegel.de und www.stunde-der-gartenvoegel.de.





Samen und ihre Verbreitung

(frei nach: NABU Landesverband Baden-Württemberg: Jugendbegleiter für Natur und Umwelt - Samen und Samenverbreitung / Von fliegenden Bäumen und anderen Wundern)



Die Kinder erkunden das Umfeld nach verschiedenartigen Früchten und Samen. Sie lernen deren Ausbreitungsstrategien kennen und experimentieren damit.

Gelände: Wiese, Hecke, Waldrand

Altersgruppe: 3./4. Klasse

Aktivität: aktiv, forschend

Jahreszeit: Sommer - Herbst

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ kleine Sammelbehälter (Tüten)



30 Min.

☀️ Früchte und Samen werden nach ihrer Verbreitungsart unterschieden.

Ablauf

Bäume, Sträucher und krautige Pflanzen verbreiten ihre Samen und Früchte auf unterschiedliche Art und Weise. Tragen Sie das Wissen der Kinder zusammen und ergänzen Sie es:

Flugfrüchte (z. B. Ahorn-Propeller, Löwenzahn-Fallschirm) und Streufrüchte (z. B. Rote Lichtnelke, Mohn) werden vom Wind verweht bzw. durch Schütteln verstreut.

Lockfrüchte (Beeren von Holunder, Eberesche u.a.) und Nüsse (Haselnuss, Eicheln, u.a.) werden gerne von Tieren gefressen und durch Verschleppen oder Ausscheiden verbreitet.

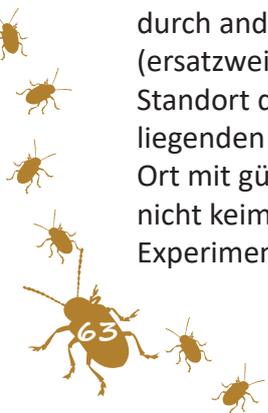
Klettfrüchte (z. B. Kletten-Labkraut, Nelkenwurz, Große Klette) sind mit kleinen Haken versehen, die am Fell von Tieren hängen bleiben, transportiert und so verbreitet werden.

Schleuderfrüchte (z. B. Springkraut, Stinkender Storchenschnabel) werden von der Pflanze selbst mit hohem Druck fortgeschleudert.

Besprechen Sie mit den Kindern, wo überall Samen zu finden sind (Wegrand, Wiese, Hecke, Waldrand) und lassen Sie sie ein paar Exemplare sammeln. Dann dürfen die Kinder ihre Fundstücke zeigen, den Namen benennen (sofern bekannt) und die Verbreitungsart angeben. (Die Samen können aufgehoben, ggf. getrocknet und für eine spätere Aussaat aufgehoben werden.)

Mit einem Experiment können Sie den Kindern verdeutlichen, dass nicht alle Samen die für sie günstigen Wachstumsbedingungen finden. Dies ist der Grund dafür, dass Pflanzen oft sehr viele Samen ausbilden:

Legen Sie mit Stöckchen kleine und größere Rechtecke auf einem Weg. Dies sind die Stellen, an denen der Same keimen kann. Dort bekommt er ausreichend Licht und Wasser und wird nicht durch andere Pflanzen bedrängt. Dann suchen sich die Kinder je eine Handvoll Samen (ersatzweise kleine Stöckchen oder Blätter) und werfen diese von ihrem Standpunkt aus (dem Standort der Samenpflanze) hoch in die Luft - also nicht gezielt in Richtung der auf dem Boden liegenden Kästchen! Die Samen landen dort, wo sie der Wind hinträgt. Manche liegen an einem Ort mit günstigen Wachstumsbedingungen (im Kästchen), andere landen daneben und können nicht keimen. Lassen Sie die Kinder die Samen in den Kästchen zählen und führen Sie das Experiment nochmal durch, um einen Durchschnittswert zu erhalten.





Frederick, die Feldmaus

! Beim Nachspielen der Geschichte erfahren die Kinder etwas über Ernährung und Lebensweise von Feldmäusen. Ihre Sinneswahrnehmung und Motorik wird geschult, Fantasie, Kreativität und Kommunikation angeregt.

Gelände: Freifläche

Altersgruppe: alle

Aktivität: ruhig bis lebhaft, forschend, kommunikativ

Materialbedarf: ■ Augenbinde ■ Kreis aus gelbem Tonpapier (ca. 30 cm Durchmesser) & beliebig viele Sonnenstrahlen ■ weißes Tuch ■ kleine Zettel ■ ein Stift

Jahreszeit: Frühjahr - Herbst

Teilnehmer: ab 5 Personen

Vorbereitung: Lesen der Geschichte



50 Min.

 Die Geschichte von Leo Lionni dient als Grundlage für lebhaftere und ruhige Spiel-Aktionen.

Ablauf

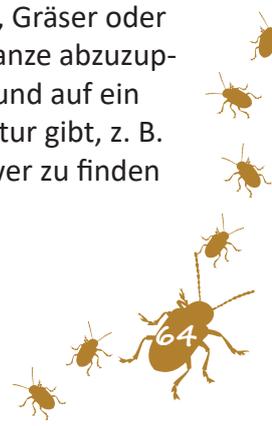
Entweder lesen Sie den Kindern die Geschichte von Frederick vor (**von Leo Lionni, Verlag Beltz & Gelberg, Weinheim Basel, 2004**), oder erzählen Sie diese kurz nach:

Während sich vier Mäuse abplagen, um den Nahrungsvorrat für den Winter zu beschaffen, sitzt die fünfte Maus Frederick scheinbar nur in der Sonne und träumt. Im Winter, als es für die Mäuse ungemütlich wird, weil es kalt ist und die Nahrung knapp, verteilt Frederick seine „Vorräte“. Durch seine Erzählung erinnern sich die Mäuse an den Sommer, die Wärme und die bunte Pflanzenfülle und auch daran, dass eine Jahreszeit auf die nächste folgt. So kann die Mäusefamilie den Winter überstehen.

Dann werden Szenen aus dem Bilderbuch nachgespielt:

Frederick sammelt Sonnenstrahlen: Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind darf die Maus Frederick spielen, die mit verbundenen Augen in der Kreismitte steht. Ein Sonnenstrahl wird an einer beliebigen Stelle im Kreis auf den Boden gelegt. Frederick soll nun diesen Sonnenstrahl einsammeln. Da er nichts sieht, dürfen die anderen Kinder Hinweise geben. „Kalt“, wenn die Maus sehr weit vom Sonnenstrahl entfernt ist, „warm“, wenn sie sich dem Sonnenstrahl nähert, „heiß“, wenn sie ganz nah an dem Sonnenstrahl herangekommen ist. Wenn Frederick das Wort „heiß“ hört, dann geht er auf die Knie und tastet mit den Händen, bis er den Sonnenstrahl gefunden hat. Der Sonnenstrahl wird an die Sonnenscheibe außerhalb des Kreises gelegt, und das nächste Kind ist an der Reihe.

Frederick sammelt Farben: Alle Kinder verwandeln sich in die Maus Frederick und sammeln Farben. Hierfür dürfen sie das Umfeld erforschen und farbige Pflanzenteile, z. B. Blüten, Gräser oder Laubblätter sammeln. Erinnern Sie die Kinder daran, immer nur kleine Teile von der Pflanze abzupfen, damit die Pflanze weiterwachsen kann. Die Farben (Pflanzenteile) werden sortiert und auf ein weißes Tuch (oder den Boden) gelegt. Fragen Sie die Kinder welche Farben es in der Natur gibt, z. B. die Farben des Regenbogens (lila, blau, grün, gelb, orange, rot), welche leicht bzw. schwer zu finden sind.



Frederick sammelt Wörter: Die Kinder setzen sich in einen Kreis. Sie sollen nun, wie Frederick, Wörter sammeln. (Fast) alle Wörter sind erlaubt. Sie sollten auf eine ausgewogene Mischung von Haupt-, Eigenschafts- und Tätigkeitswörtern achten. Schreiben Sie die Wörter - vier bis fünf - auf jeweils einen Zettel bzw. merken Sie sich die gewählten Begriffe. Die Zettel werden in den Kreis gelegt. Nun bitten Sie die Kinder eine Geschichte zu erfinden, in der alle gesammelten Wörter vorkommen. Falls den Kindern nichts einfällt, regen Sie deren Fantasie mit einer eigenen Idee an.

Lauf- und Fangspiel für Zwischendurch:

Begrenzen Sie ein Spielfeld (z. B. mit Rucksäcken) und legen Sie eine Start- bzw. Ziellinie fest. Ein Kind verwandelt sich in einen Fressfeind der Mäuse, z. B. Fuchs, Katze oder Greifvogel. Es bewegt sich frei auf dem Spielfeld und versucht die anderen Kinder (Mäuse) zu fangen. Die Mäuse laufen von der Startlinie aus auf möglichst direktem Weg über das Spielfeld zur Ziellinie, wo sie vor dem Jäger sicher sind. Wer erwischt wird, muss „versteinert“ auf der Stelle stehen bleiben und verwandelt sich in der nächsten Spielrunde ebenfalls in einen Fänger. Je mehr Jäger es werden, desto schwieriger wird es für die Mäuse, ein Schlupfloch zu finden, durch das sie auf die andere Seite und in Sicherheit gelangen können. Beenden Sie das Spiel, wenn noch einige Mäuse übrig sind, weil auch in der Natur die Jäger ihre Beute nie ganz auslöschen.

e

i

Vertiefungsmöglichkeit

Mit älteren Kindern können Sie über den „tieferen Sinn“ der Geschichte sprechen: Was brauchen wir für ein gutes Leben? Materielle Güter wie ausreichend Nahrung und ein Dach über dem Kopf sind sehr wichtig. Aber auch andere Werte, wie Kreativität, Geborgenheit (in der Familie), Gedankenaustausch, Hoffnung und Anerkennung sind für die eigene Zufriedenheit von Bedeutung.



e





Wiesen-Mitmach-Theater



Die Kinder setzen sich fantasievoll mit dem Lebensraum Wiese und seinen Bewohnern auseinander. Körperausdruck, Sprachgebrauch und Kooperationsfähigkeit werden geübt.

Gelände: Freifläche
Altersgruppe: alle
Aktivität: aktiv, lebhaft, kreativ

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: ab 10 Personen
Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



45 Min.

 Jeder erhält eine Rolle als Wiesenbewohner und spielt in einem spontanen Theaterstück mit.

Ablauf

Lesen Sie die Geschichte „Ein Tag im grünen Land“ einmal vor. Dann schlagen Sie den Kindern vor, diesen Tag der Wiesenbewohner als kleines Theaterstück auf der Wiese aufzuführen. Das heißt, während Sie die Geschichte erzählen, sollen die Kinder dazu spielen.

Lassen Sie die Kinder sich frei entscheiden, welche Rolle sie spielen möchten. Fügen Sie evtl. weitere Rollen in das Stück ein oder besetzen Sie einige Rollen doppelt oder dreifach. Eine Person kann durchaus auch zwei Rollen spielen, sofern es der Spielverlauf zulässt.

Welche Ideen haben die Kinder für ihre Rolle? Welche Bewegungen, welche Mimik, welche Geräusche/wörtliche Rede möchten sie vorführen? Wo im Wiesen-Raum ist der beste Standpunkt? - Anregungen Ihrerseits oder von den anderen Kindern sind erwünscht.

Nach der Besprechung setzen Sie das Vorhaben in die Tat um: die Aufführung!
Beim Erzählen/Vorlesen der Geschichte lassen Sie den Kindern so viel Zeit, wie sie für ihre Darstellung brauchen. Spontane Einfälle der Kinder sollten Sie zulassen, solange der gesamte Ablauf nicht gefährdet ist. Falls jemand einen „Hänger“ hat, dann geben Sie als Regisseur Hilfestellungen. Im Vordergrund sollte der Spaß an der gemeinsamen Inszenierung stehen.



Honigbiene

Um 1 kg Honig zu produzieren, müssen Honigbienen bis zu 125.000 Blüten besuchen. Arbeiterinnen haben nur eine kurze Lebensdauer von etwa 6 - 8 Wochen. Deshalb legt die Königin von April - Juni täglich bis zu 2.000 Eier, um den Verlust auszugleichen.



Ein Tag im grünen Land – ein Wiesen-Mitmach-Theater

Mögliche Schauspiel-Rollen:

die Sonne - mehrere Grashalme und Blumen - Storch und Grasfrosch - Hase und Häsin - Bauer mit seiner Kuhherde (beliebig viele Kühe) - Mitarbeiter der Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen (Naturfreund)

Die **Sonne** geht langsam und lächelnd über der Wiese auf. Es scheint ein schöner Tag zu werden. Die **Gräser** und **Blumen** biegen sich müde unter der Last der Tautropfen. Sie schütteln sich leicht.

Ein **Hase** hockt in seiner Kuhle, reckt sich und putzt mit den Pfoten sein Gesicht. Er hoppelt ein paar Sätze und fängt an, Klee zu mümmeln, dann hoppelt er weiter und frisst wieder.

Ein **Storch** stolziert auf der Suche nach einem Frühstück mit seinen langen Beinen durch das Gras. Mit seinem roten Schnabel stochert er mal links und mal rechts herum.

Die **Sonne** steigt höher und streicht mit ihren Strahlen über die **Gräser** und **Blumen**. Diese recken sich der Sonne entgegen und biegen sich leicht im lauen Lüftchen.

Ein **Grasfrosch** hüpfte auf die Wiese und hält Ausschau nach einer morgendlichen Leckerei. Der **Storch** hat den Frosch auf der anderen Seite der Wiese entdeckt und geht langsam auf ihn zu, ohne bemerkt zu werden.

Mittlerweile hat eine **Häsin** die Wiese betreten. Sie stellt sich auf ihre Hinterpfoten (macht Männchen) und erblickt den **Hasen**, der mit Fressen beschäftigt ist. Sie hoppelt zu ihm hinüber, beide begrüßen sich mit Nasenstupsen und fressen dann gemeinsam weiter.

Die **Gräser** und **Blumen** wiegen sich im Wind und über allem strahlt die **Sonne**. Der **Storch** hat sich nun an den Frosch herangeschlichen und pickt mit seinem Schnabel kräftig zu. Im letzten Moment erblickt der **Grasfrosch** den Schatten des Storches über sich und macht einen weiten Satz zwischen die hohen Grashalme, wo er für den Storch unsichtbar ist. Der **Storch** ärgert sich ein bisschen, setzt seine Futtersuche aber fort. Er findet ein paar Würmer, die er frisst. Dann erhebt er sich in die Luft, dreht ein paar Kreise über der Wiese und verschwindet.

Ein **Bauer** treibt eine **Herde Kühe** vor sich her auf die Wiese und geht wieder weg. Die **Kühe** muhen, trampeln durch das **Gras** und fressen ein paar **Blumen** und **Gräser**, dann lassen sie ein paar Fladen fallen. Die Blumen und Gräser stören sich nicht weiter daran. Mit den Kuhfladen wird der Boden gedüngt und die Pflanzen wachsen schnell wieder nach.





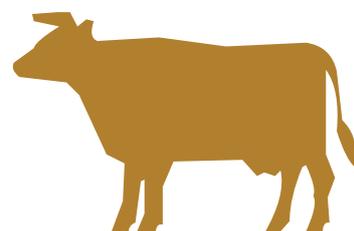
Es ist Mittag geworden. Die **Sonne** hat ihren höchsten Stand erreicht und gießt die warmen Sonnenstrahlen über der Wiese aus. Das **Hasenpaar** jagt sich gegenseitig immer im Kreis über die Wiese. Dann sind sie müde und legen sich im hohen Gras zum Dösen nieder.

Auch die **Kühe** legen sich zum Wiederkäuen hin und blinzeln in die Sonne. Der **Grasfrosch**, der unbemerkt im Gras sitzt und schwitzt, sucht sich ein noch besseres Versteck. Zwischendurch fängt er mit seiner langen Zunge Fliegen. Dann wartet er auf die Abenddämmerung, die Abkühlung verspricht. Die **Sonne** verlässt langsam den höchsten Punkt am Himmel.

Ein **Mitarbeiter der Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen (Naturfreund)** geht langsam über die Wiese, um nach wilden Tieren Ausschau zu halten. Er hat ein Fernglas dabei, durch das er ab und an schaut. In einem Notizbuch vermerkt er, was er beobachtet hat.

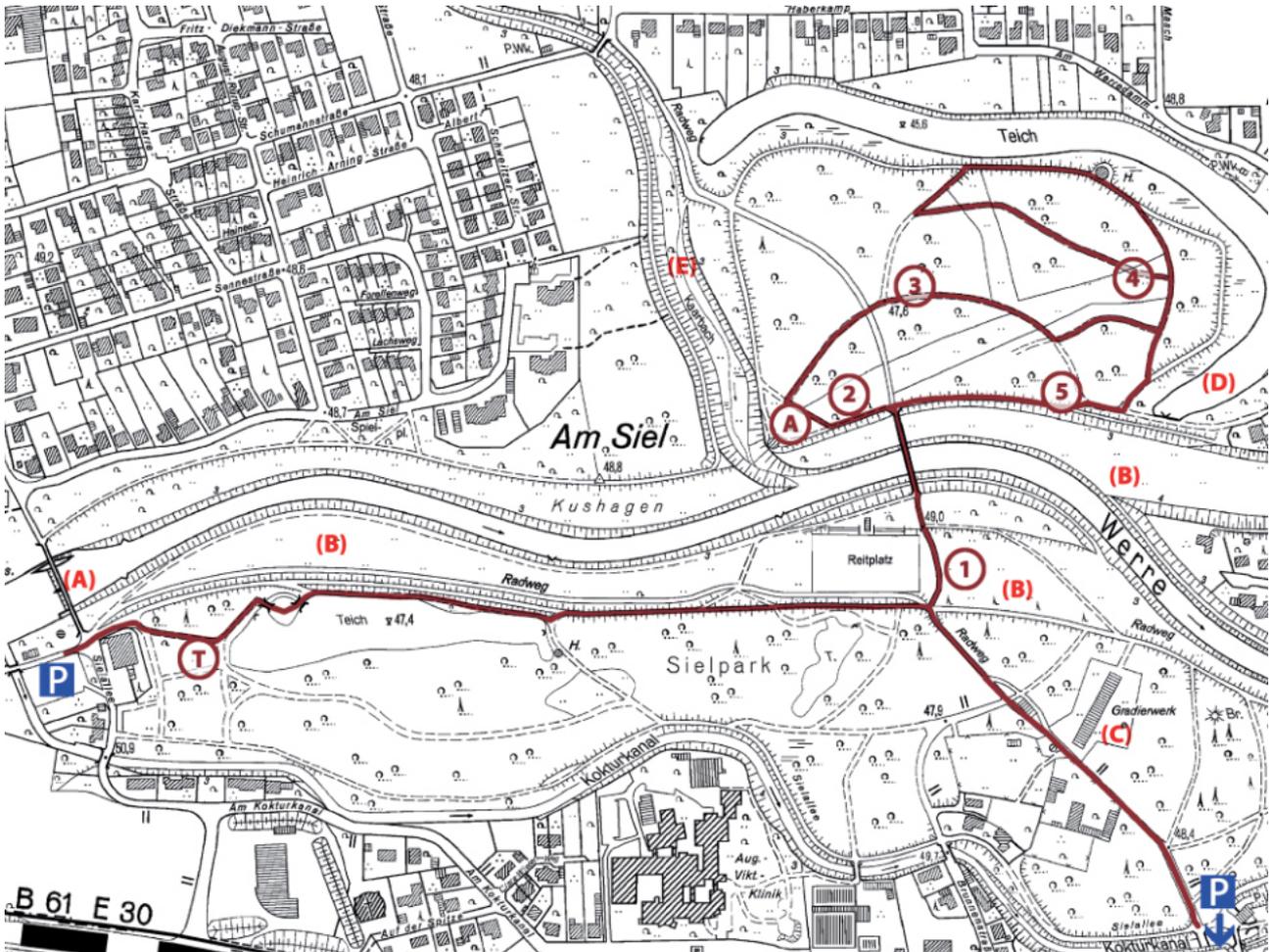
Die **Kühe** gucken neugierig, stehen auf und fangen wieder an zu fressen, dabei schrecken sie den **Grasfrosch** auf, der sich mit einem großen Sprung zur Seite rettet. Der **Bauer** kommt, um seine **Kühe** wieder in den Stall zu treiben. Er begrüßt den **Naturfreund**. Sie sprechen kurz miteinander und verabschieden sich dann. Der **Naturfreund** geht zur einen Seite davon, der **Bauer** mit dem **Vieh** zur anderen.

Die **Sonne** geht nun endlich unter. Die **Gräser** nicken ein und die **Blumen** schließen ihre Blütenblätter. Alle Wiesenbewohner begeben sich zur Ruhe. Der Tag auf der Wiese ist vorüber, die Nacht fängt an.





Siel



© Geobasisdaten: Kreis Minden-Lübbecke – Kataster- und Vermessungsamt

Start der Runde ist der Parkplatz an der „Sielallee“ (links abzweigend von der Straße „Am Kakturkanal“). Die reine Laufzeit der Runde beträgt ca. 45 Minuten.

Die Geländeform ist annähernd barrierefrei, der Untergrund weitestgehend befestigt. Lediglich einige Waldwege sind teilweise eng und bei schlechtem Wetter aufgeweicht. Alle hier befindlichen Stationen sind jedoch auch über die umliegenden festeren Wege zu erreichen. Sanitäre Anlagen sind in den Lokalitäten ‚Sielterrassen‘ (am Parkplatz) und ‚Salz- und Zuckerland‘ (an der Brunnenstraße, etwa auf Höhe des Gradierwerkes) zu finden.

Kommt man vom Parkhaus/Parkplatz an der Martin-Schröder-Straße aus dem Sültebusch oder vom Hauptbahnhof, nimmt man den Fußweg mit Unterführung unter der B 61/Kanalstraße in den Siel. Vom Sültebusch bis zur ersten Station der Runde sind es ca. 10 Minuten zu Fuß.



Informationen zum Gebiet

Der Name **Siel** bedeutet Schleuse und ist ein Teil eines Solfeldes der Salzgewinnung. 1753 wurde das **Stauwehr (A)** zunächst als Weidengeflecht aufgebaut. Es diente dazu, die Bewässerung der Anlagen durch den abgeleiteten Kokturkanal zu gewährleisten. Nach vielen Umbaumaßnahmen wird heute hierdurch im Zusammenhang mit der **Flutmulde (B)** die Überflutungsgefahr des unteren Werretals geregelt. Es ist jedoch fraglich, ob die damit in Verbindung stehende Flussbegradigung für die Natur, den Lebensraum für Pflanzen und Tiere und nicht zuletzt auch für die Menschen von Vorteil ist.

Der um 1900 angelegte Sielpark, der sich zwischen Kanalstraße und Werre erstreckt, ist auch heute noch ein beliebtes Ausflugsziel für Einheimische und Gäste. Hier kann man unter alten Buchen und Eichenbeständen im Frühjahr Lerchensporn und Buschwindröschen leuchten sehen und Spaziergänge genießen. Wissenswertes über die Historie der Salzgewinnung ist dabei über die Informationstafeln des Salinenpfades zu bekommen. Anziehend wirken auf viele Besucher auch die Teiche mit zahlreichen Stockenten, Blesrallen und Reiherenten.

Um die Jahrhundertwende standen nördlich der Mindener Straße etliche Gradierwerke. Sie dienten nicht nur der Salzgewinnung, sondern waren auch als Freiluftinhalatorien für Kurgäste von Bedeutung. Zwischen 1930 und 1940 wurden sie jedoch abgerissen. Heute kann man das 1989/90 nachgebaute, einzige **Gradierwerk (C)** der Stadt im Sielpark ansehen und die salzige Atemluft erleben.

Etwa 500 Meter flussabwärts des Wehres führt eine Fußgängerbrücke über die Werre. Am anderen Werreufer erstreckt sich ein kleiner Wald, halb umschlossen von einem Teich, ein Teil des ursprünglich mäandrierenden **Werreverlaufs (D)**. An ihm sind viele Wasservögel – unter anderem auch der ein oder andere, tauchend fischende Kormoran - zu beobachten.

Der kleine Wald bietet Lebensraum für etliche Tier- und Pflanzenarten. Spechthöhlen in alten Bäumen sind hier ebenso zu finden wie viele Pilzarten und Tiere der Laubstreu. Wie auch im Siekertal nutzen einige der streng geschützten Fledermausarten, unter ihnen Großer Abendsegler, Zwergfledermaus, Breitflügel-Fledermaus, Wasserfledermaus und weitere Arten den Siel als Jagdrevier und Lebensraum.

Am westlich des Waldes gelegenen **Kaarbach (E)** lassen sich Bach-Aktionen aus der Runde Siekertal-Hofwassermühle durchführen. Auch Bereiche der Flutmulde im Siel eignen sich für Wiesen-Aktionen der Runde Siekertal-Süd.





Tausendfüßer-Lauf

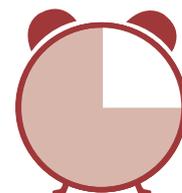


Die Kinder üben als Gruppe eine Einheit zu bilden und achten darauf, dass niemand „verloren“ geht.

Gelände: Freifläche
Altersgruppe: alle
Aktivität: aktiv, lebhaft

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: ab 10 Personen
Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



15 Min.

 Laufspiel, bei dem man als Kette gegen eine andere Mannschaft antritt.



Ablauf

Teilen Sie zwei gleich starke Mannschaften ein. Die Kinder jeder Mannschaft stellen sich an der Startlinie hintereinander auf und halten sich an der Schulter oder Hüfte des jeweils vorderen Kindes fest.

Auf das Startkommando laufen die beiden Mannschaften los. Sie legen die Strecke bis zu ihrem Wendepunkt (z. B. markierter Baum, Rucksack) zurück, umrunden diesen und laufen danach wieder zur Startlinie/Ziellinie zurück.

Sie müssen während des Laufs aufpassen, dass sie nicht umfallen oder sich „Teile“ des Tausendfüßers ablösen bzw. sie sich loslassen. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst die Startlinie/Ziellinie übertritt.

Variante

Die beiden Mannschaften stellen sich an der Startlinie auf. Auf das Startkommando rennen die ersten Kinder jeder Mannschaft (die vorne stehen) zum Wendepunkt und wieder zurück. Ist der erste Spieler wieder beim Ausgangspunkt gelandet, nimmt er den zweiten Spieler an die Hand, umrundet jetzt mit ihm gemeinsam den Wendepunkt und kehrt zur Mannschaft zurück. Daraufhin hält der zweite den dritten Spieler an den Hand und alle drei laufen um den Wendepunkt. So setzt sich ein immer länger werdender Tausendfüßer in Gang. Ist auch der letzte Spieler in der Tausendfüßer-Kette mitgelaufen und kehrt diese zurück über die Startlinie, endet das Spiel. Der schnellste Tausendfüßer hat gewonnen.





Kanal und Bach

(Quelle: Bundesamt für Naturschutz (Hrsg.): Mitmachideen für alle! Bonn, 2006)

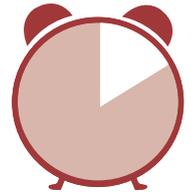


Die Kinder erfahren spielerisch, wie sich gerade, stark eingefasste Fließgewässer von naturnahen unterscheiden.

Gelände: Freifläche
Altersgruppe: 3./4. Klasse
Aktivität: lebhaft, entdeckend

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: ab 20 Personen
Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Augenbinde



10 Min.

 Unterschiede zwischen Kanal und Bach werden anschaulich gemacht.

Ablauf

Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen ein. Sie sollen sich an den Händen halten und sich im Abstand von etwa einem Meter in zwei Reihen gegenüber aufstellen. Jede Reihe stellt ein Bachufer dar. Ein einzelnes Kind ist das Wasser. Es bekommt die Augen verbunden und soll versuchen, so schnell es kann, zwischen den beiden Ufern hindurch zu laufen.

Bei einem verbauten Gewässer, z. B. einem Kanal, stehen die beiden Reihen ganz gerade, weil auch ein Kanal ziemlich gerade verläuft. An den Ufern wachsen kaum Bäume oder andere Pflanzen, und es liegen auch keine großen Steine auf dem Gewässergrund. Für das Wasser (das Kind mit Augenbinde) ist es recht leicht hindurch zu fließen (laufen).

In gleicher Weise können die Kinder, die das Ufer spielen, auch einen naturnahen Bach darstellen. Der Verlauf ist kurviger und in ihm und an seinem Ufer befinden sich Steine, Wurzeln und Äste. Wenn sich nun das Kind blind durch den Bach bewegt, stößt es auf viele Hindernisse. So wird es langsamer gehen und öfter gegen die Ufer prallen.



Erdkröten

Die Erdkröten sind dem Straßenverkehr im Frühjahr gnadenlos ausgesetzt: Durch den sogenannten „Strömungsdruck“ sterben viele bereits, auch wenn sie nicht direkt überfahren werden. Schon ein „Fahrtempo“ von 30 km/h reicht oft aus, um „zerquetscht“ zu werden. Deshalb ist es wichtig, bekannte Strecken zur Zeit der Wanderung möglichst zu umfahren.





Geräusche-Landkarte

(frei nach: Cornell, J. B.: Mit Freude die Natur erleben. Verlag an der Ruhr, Mülheim, 1991)



Die Kinder konzentrieren sich auf den Hörsinn, nehmen verschiedene Geräuschquellen wahr und bewerten sie.

Gelände: überall

Altersgruppe: 1. - 4. Klasse

Aktivität: ruhig, entdeckend

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ Karteikarten ■ einen Stift für jedes Kind



20 Min.

 Jeder sucht sich einen Platz in der Natur und lauscht den Geräuschen der Umgebung.

Ablauf

Geben Sie jedem Kind eine Karteikarte und einen Stift. Dann bitten Sie die Kinder, sich im Gelände einen ruhigen Platz zum Hinsetzen zu suchen. Der Abstand zwischen den Kindern sollte so groß sein, dass sie sich gegenseitig nicht stören.

Wer einen Platz gefunden hat, schreibt in die Mitte der Karte ein x. Dies soll der Lausch-Standort des Kindes sein. Mit geschlossenen Augen und gespitzten Ohren wird nun gehorcht. Immer wenn ein neues Geräusch vernommen wird, soll es auf der Geräusche-Landkarte notiert werden. Dabei soll auch auf die Richtung geachtet werden, aus der das Geräusch kommt und auf die Entfernung vom Standort x. Die Kinder können das Geräusch gegenständlich oder abstrakt zeichnen oder auch aufschreiben, was sie gehört haben. Wichtiger als das Zeichnen ist aber das Hören.

Nach 5 bis 10 Minuten kommen alle auf ein vereinbartes Zeichen wieder zusammen. Die Geräusche-Landkarten können kommentarlos einmal im Kreis herum gegeben oder besprochen werden. Beim Austausch und Vergleich der Hörerfahrungen kann auf die Geräuschquellen, wohltuende und störende Geräusche eingegangen werden.

Tipp

Geben Sie den Kindern ein bis zwei Minuten Zeit, um einen „Lauschplatz“ zu finden. Dort sollen sie bis zum Ende der Aktion bleiben und mucksmäuschenstill den Geräuschen in der Natur zuhören.



Libelle

Alle Libellen haben je zwei Flügelpaare. Sie unterscheiden sich in Großlibellen und Kleinlibellen. Dies ist gut erkennbar an der Flügelstellung. Bei Großlibellen, wie die im Bild gezeigte westliche Keiljungfer, sind diese im Ruhezustand vom Körper abgespreizt. Bei den meist filigraneren Kleinlibellen liegen sie am Körper an.

Fledermaus und Nachtfalter

(frei nach: Cornell, J. B.: Mit Kindern die Natur erleben. Verlag an der Ruhr, Mülheim, 1991)

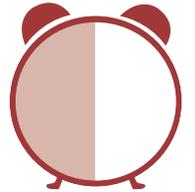


Die Kinder entwickeln Empathie für Fledermäuse und Nachtfalter. Sie können das Beutegreifprinzip der Fledermaus, die Schallortung, nachvollziehen.

Gelände: Freifläche
Altersgruppe: 3./4. Klasse
Aktivität: aktiv, entdeckend

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: ab 8 Personen
Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ 2 Augenbinden



30 Min.

Die Jagdtechnik von Fledermäusen wird spielerisch nachempfunden.

Ablauf

Die Kinder bilden einen Kreis mit einem Durchmesser von etwa fünf Metern. Dann erklären Sie die Jagdstrategie der Fledermäuse: Fledermäuse als nachtaktive Jäger benutzen ein Echolotsystem zum Fang der Beute und zur Orientierung im Raum. Sie stoßen sehr hohe Laute aus, die von der Umgebung zurückgeworfen werden. Aus der Reflexion des Schalls kann die Fledermaus erkennen, ob und um welche Art von Beute es sich handelt und wo sich z. B. der Falter gerade befindet. (Einige Falterarten schützen sich gegen den Schall mit einem dichten Haarpelz, der schlechter reflektiert.)

Nun werden „Fledermaus“ und „Nachtfalter“ ausgewählt. Beide kommen in die Mitte des Kreises und bekommen die Augen verbunden. Die Fledermaus versucht nun den Nachtfalter zu fangen. Die Jagd beginnt damit, dass die Fledermaus ruft: „Fledermaus!“ Immer wenn der Nachtfalter den Ruf der Fledermaus hört, hat ihn ein Schallruf der Fledermaus getroffen und er antwortet mit „Falter!“ Die Fledermaus stellt auf diese Weise fest, wo sich die Beute befindet. Aber auch der Nachtfalter erfährt, ob sich die Fledermaus in der Nähe aufhält und kann in entgegengesetzter Richtung den Fluchtweg antreten. Wenn die Fledermaus ihre Beute erwischt hat, sind zwei andere Kinder an der Reihe.

Tipp

Die Kinder im Kreis müssen ganz still sein, da es ansonsten für die Fledermaus und den Nachtfalter sehr schwer ist, Beute bzw. Jäger zu hören. Kommen die Spieler zu nah an den Kreisrand, werden sie vorsichtig mit den Händen in den Kreis zurückgeschoben.



Fledermäuse

Der Bestand an Fledermäusen ist seit den 1950er Jahren rückläufig. Deshalb stehen alle Arten unter Schutz. Forschen Sie gemeinsam mit den Kindern nach Ursachen und überlegen Sie, wie Sie Fledermäusen vor Ort helfen können. Die Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V. steht Ihnen gerne mit Rat und Tat zur Seite.



Mein Waldschatz

(Quelle: Bayer. Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten: Forstl. Bildungsarbeit – Waldpädagogischer Leitfaden. München, 1998)



Die Kinder erkunden den Wald, schulen ihren Sehsinn und staunen über kleine Natur-Schätze.

Gelände: Wald

Altersgruppe: alle

Aktivität: kommunikativ, entdeckend

Materialbedarf: -

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -



30 Min.

 Jeder sucht einen für ihn interessanten natürlichen Gegenstand im Wald.

Ablauf

Bitten Sie die Kinder alleine auf Schatzsuche durch den Wald zu streifen. Jedes soll einen kleinen „Schatz“ finden, der noch in die zusammengeballte Hand passt. Dies kann ein schöner Stein, eine Feder oder ein buntes Blatt sein – etwas, das den Schatzsucher besonders anspricht.

Auf ein vereinbartes Zeichen kommen alle wieder zusammen. Es wird ein Kreis gebildet und die Schätze mit geschlossenen Augen in einer vorher definierten Richtung (evtl. hinter dem Rücken) herum gereicht. Die Gegenstände sollen ganz vorsichtig mit den Händen weitergegeben und ertastet werden, denn einige könnten zerbrechlich sein. Wenn alle wieder ihren eigenen Schatz in der Hand halten, zeigt man sich die „Kostbarkeiten“ bei geöffneten Augen, tauscht Erlebnisse und evtl. Fantasienamen aus.



Tipp

Die Aktion kann gut auf dem Weg durch den Wald durchgeführt werden. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass nur kleine Dinge - keine Tiere! - gesammelt werden dürfen. Außerdem sollten Sie abklären, ob das Pflücken von Pflanzenteilen erlaubt sein soll. Nach der Aktion können die Gegenstände in einen Rahmen aus Stöcken auf den Waldboden gelegt werden. So können sich auch Spaziergänger an den Natur-Schätzen erfreuen.

Stockwerke des Waldes



Die Kinder entdecken den Schichtaufbau naturnaher Laubwälder. Sie nehmen das vielfältige Leben darin wahr und erweitern ihre Artenkenntnisse.

Gelände: Wald
Altersgruppe: 3./4. Klasse
Aktivität: aktiv, forschend

Jahreszeit: ganzjährig
Teilnehmer: beliebig
Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



20 Min.

 Der Schichtaufbau des Waldes wird anschaulich gemacht.

Ablauf

Erläutern Sie den Kindern den Schichtaufbau eines Laubwaldes: Ein naturnaher Laubwald besteht wie ein Hochhaus aus verschiedenen Stockwerken: Der Keller ist der Erdboden. Hier wurzeln die Pflanzen. Der Boden, auf dem wir stehen, ist das Erdgeschoss. Hier liegt viel Laub, manchmal auch Steine. Es wachsen Moose, Pilze und kriechendes Efeu. Im ersten Stockwerk, der Krautschicht, wachsen Farne, Gräser und andere krautige Pflanzen. In der nächsten Etage, der Strauchschicht, findet man kleinere Bäume und Sträucher, z. B. Haselnuss, Brom- und Himbeeren und Holunder. Das Dachgeschoss des Waldes wird von verschiedenen großen Bäumen mit ihren ausladenden Baumkronen gebildet.

In Kleingruppen aufgeteilt legen die Kinder mit Stöcken den Umriss von einem Haus mit Keller, Erdgeschoss, 1. und 2. Etage sowie einem Dachgeschoss. Dafür sollte der Waldboden etwas „gefegt“ werden, damit man das Haus gut erkennen kann.

Als nächstes suchen die Kinder für jede Etage des Hauses einen oder mehrere anorganische oder pflanzliche „Bewohner“. In den Keller kann beispielsweise verrottetes Laub gelegt werden, ins Erdgeschoss braune Blätter vom Vorjahr und Steine usw. Sind alle Häuser bezogen, kann eine Besichtigungsrunde erfolgen.

Tipp

Weisen Sie die Kinder bitte darauf hin, dass sie keine ganzen Pflanzen ausreißen oder Baumäste abknicken, sondern nur einzelne Blätter oder Blüten pflücken dürfen.



Vertiefungsmöglichkeit

Lassen Sie die Kinder Tierarten aufzählen, die im Wald leben. In welcher Etage halten sie sich überwiegend auf? Welche Zusammenhänge und Wechselbeziehungen gibt es im Ökosystem Wald?

Im Erdboden wohnen Regenwürmer und Käferlarven. Baue von Fuchs und Dachs befinden sich unter der Erdoberfläche. Auf dem Erdboden leben Asseln, Tausendfüßer und eine Vielzahl von Insekten. Rehe, Wildschweine und andere Säugetiere finden hier Nahrung und Unterschlupf. In der blütenreichen Krautschicht sieht man häufig Schmetterlinge und Fliegen. Spinnen lauern hier auf ihre Beute. Die Strauchschicht wird von vielen Vögeln genutzt, um Nester zu bauen und Nahrung (Beeren, Insekten) zu suchen. Auch im Dachgeschoss sind viele Vogelarten zuhause. Verlassene Spechthöhlen werden von Fledermäusen, Hornissen und Bilchen bezogen. Das Eichhörnchen turmt zwischen Erd- und Dachgeschoss hin und her. In den Baumwipfeln leben Blattläuse und andere Insekten.



Mini-Müllmänner des Waldes



Die Kinder üben sich im achtsamen Umgang mit Lebewesen, lernen neue Arten kennen und präsentieren ihre Untersuchungsergebnisse.

Gelände: Wald

Altersgruppe: alle

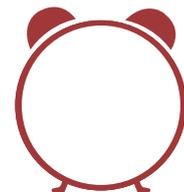
Aktivität: aktiv, forschend

Materialbedarf: ■ Becherlupen ■ Pinsel ■ Bleistifte ■ Klemmbretter
■ evtl. Bestimmungsbücher

Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: evtl. Arbeitszettel kopieren



60 Min.

 Die Tiere der Laubstreu werden erforscht.

Ablauf

Stimmen Sie die Kinder auf die Aufgabe ein: Jedes Jahr im Herbst/ Winter verlieren die Laubbäume ihre Blätter. Eine dicke Schicht Laub bedeckt dann den Waldboden. Die Mini-Müllmänner des Waldes leben in der Laubstreu und sorgen dafür, dass aus den herabgefallenen Blättern langsam wieder Humus (Erde) wird:

Milben und Springschwänze knabbern die Blätter an, die durch die Arbeit von Pilzen und Bakterien schon etwas weich geworden sind. Schnecken, Ohrwürmer, Tausendfüßer und Asseln fressen Löcher in die Blätter. Regenwürmer fressen dann die modrigen Blätter mit Erde und scheiden Humus aus, also neue Erde, die die Waldpflanzen zum Wachsen benötigen. Neben den Laubstreu-Zersettern leben am Waldboden aber auch Räuber und Allesfresser, die sich von anderen Bodentieren ernähren.

Teilen Sie die Kinder in Arbeitsgruppen von zwei bis vier Personen ein. Jede Kleingruppe erhält das notwendige Material und den Auftrag ein Stück Waldboden nach Mini-Müllmännern und anderen Tierchen abzusuchen. Bodentiere findet man dort, wo es feucht, kühl und dunkel ist. Am leichtesten sind sie unter Steinen und unter alten Holzstämmen und Rinde zu finden.

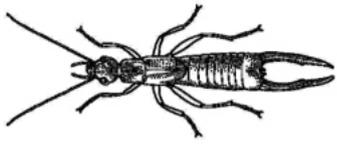
Die vorgefundenen Lebewesen werden mit dem Pinsel in die Becherlupe gesetzt, genau angeschaut und bestimmt. Dabei ist die Anzahl der Beine ein wichtiges Merkmal. Die Ergebnisse werden auf dem Arbeitsblatt notiert. Zum vereinbarten Zeitpunkt oder auf ein verabredetes Signal treffen sich die Gruppen und berichten über ihre Ergebnisse.

Tipp

Im Vorfeld der Untersuchung sollten Sie klare Regeln im Umgang mit Lebewesen festlegen: immer nur ein Tier in die Becherlupe setzen, Lupenläser nicht schütteln, Tiere nicht zu lange direkter Sonneneinstrahlung aussetzen, die Tiere unversehrt wieder in den Wald entlassen.



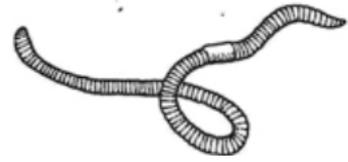
Kreuzt an, welche Bodentiere ihr gefunden habt!



Ohrwurm



Nacktschnecke



Regenwurm



Springschwanz



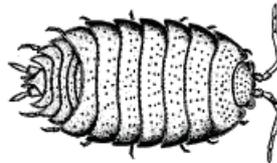
Gehäuseschnecke



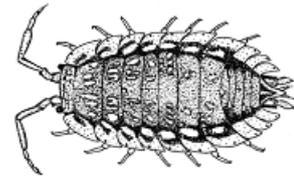
Schnurfüßer(Tausendfüßer)



Saftkugler



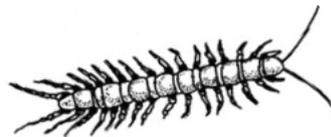
Kellerassel



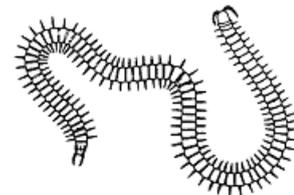
Mauerassel



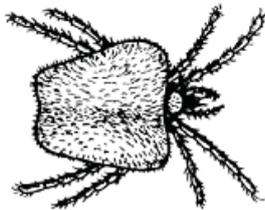
Wolfsspinne



Steinläufer(Hundertfüßer)



Erdläufer



Samtmilbe



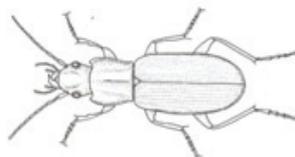
Doppelschwanz



Weberknecht



Käferlarve



Laufkäfer



Bauwerke für kleine Waldbewohner



Gestalten mit Naturmaterialien ermöglicht es den Kindern, sich kreativ auszudrücken. Sie nehmen die Vielfalt der Natur wahr und setzen eigene Ideen durch aktives Handeln in die Tat um.

Gelände: Wald

Altersgruppe: alle

Aktivität: fantasievoll, kreativ

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



45 Min.



Gesammelte Naturmaterialien aus der Umgebung werden zum Bauen verwendet.

Ablauf

Überlassen Sie es den Kindern, sich für diese Aktion einen oder mehrere Partner zu suchen. Jede Gruppe erkundet das Gelände und sucht sich einen Bauplatz im Wald, der mit dicken Ästen „eingezäunt“ werden kann. Die Aufgabe besteht nun darin, mit vorhandenen Naturmaterialien etwas zu bauen, das für kleine Waldbewohner nützlich sein kann.

Bauprojekte für jüngere Kinder können Zwergen- oder Elfenhäuser sein, ältere haben vielleicht mehr Spaß, einen Abenteuerspielplatz oder Hindernisparcours für Käfer zu bauen.

Nach Ende der vereinbarten Bauzeit kann ein Rundgang erfolgen, bei dem jede Gruppe ihr Bauprojekt vorstellt.

Tipp

Sie sollten im Vorfeld der Aktion besprechen, welche Materialien gesammelt werden dürfen: Alle Dinge, die auf dem Boden liegen, sind erlaubt.

Äste von lebenden Bäumen und Pilze sollten verschont bleiben, einzelne Blätter und Blüten dürfen gepflückt werden.

Vertiefungsmöglichkeit

In der Natur mit Naturmaterialien gestalten, das ist Natur-Kunst oder LandArt. Kinder haben viel Spaß daran, etwas „Eigenes“ mit den Händen zu erschaffen. Sie lassen sich - leichter als Erwachsene - von den verschiedenen Materialien, Formen und Farben in der Natur inspirieren.

Wenn das Umfeld vielfältige Materialien bereithält, dann geben Sie den Kindern Zeit, um ihr kreatives Potential zu entdecken und auszuschöpfen, eventuell mit einem eigenen „Wald-Bild“. LandArt spricht Kopf, Herz und Hand an, fördert die Kinder also ganzheitlich und macht jede Menge Spaß.





Memory

(frei nach: Cornell, J. B.: Mit Kindern die Natur erleben. Verlag an der Ruhr, Mülheim, 1991)



Die Kinder üben genaues Hinschauen, trainieren ihr Gedächtnis und nehmen die Umgebung bewusst wahr.

Gelände: überall

Altersgruppe: alle

Aktivität: konzentriert, entdeckend

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

Vorbereitung: -

Materialbedarf: ■ ein Tuch



20 Min.

 Jeder prägt sich kurzzeitig sichtbare Naturmaterialien ein und muss sie im Umfeld wiederfinden.



Ablauf

Für diese Aktion sammeln Sie möglichst unauffällig, so dass die Kinder es nicht mitbekommen, einige Naturmaterialien. Alles, was in der unmittelbaren Umgebung häufig zu finden ist, kann gesammelt werden: ein Zapfen, ein Stein, ein Blatt, ein Stück Rinde usw.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf, und Sie legen die gesammelten Gegenstände gut sichtbar in die Mitte auf den Boden. Jedes Teil wird nun mit Namen benannt. Dann werden die Kinder aufgefordert, sich diese Dinge gut einzuprägen. Anschließend legen Sie ein Tuch über die Materialien (bei kleinen Kindern dürfen die Gegenstände offen liegen bleiben). Nun sollen die Kinder die gleichen Dinge im Umfeld finden.

Nach der vereinbarten Zeitdauer werden die Kinder zurückgerufen. Wer konnte sich an alle Gegenstände erinnern? - Es wird verglichen, ob das Richtige gesammelt wurde, und festgestellt, wer die meisten Paare gefunden hat.

Tipp

Sie können die Anzahl der Gegenstände beliebig variieren. Wichtig ist darauf hinzuweisen, dass beispielsweise ein Stöckchen nicht dieselbe Länge oder ein Stein nicht dieselbe Größe haben muss.

k



Variante

Nachdem die Kinder sich alle Gegenstände eingepägt haben, drehen sie sich um und schließen die Augen. Dann entfernen oder vertauschen Sie oder ein Kind beliebig viele Gegenstände.
- Wer kommt zuerst drauf, was fehlt oder verändert wurde?

Vertiefungsmöglichkeit

Von den einzelnen Gegenständen ausgehend, können Sie ein Gespräch über deren Bedeutung im jeweiligen Lebensraum beginnen. Oder Sie nutzen die Aktion, um die Artenkenntnisse der Kinder spielerisch zu festigen, indem Sie Blätter von verschiedenen Laubbäumen oder Blüten von häufigen Wiesenpflanzen wiederfinden lassen.





Die Ente Quak eine Mitmach-Geschichte

(Quelle: Landeshauptstadt Hannover, Fachbereich Umwelt und Stadtgrün, Beratung und Kommunikation (Hrsg.): Wasserrucksack. Hannover.)



Die Kinder versetzen sich in eine Ente, schulen ihre Motorik und Koordination.

Gelände: überall

Altersgruppe: Vorschule, 1./2. Klasse

Aktivität: ruhig, kommunikativ

Jahreszeit: ganzjährig

Teilnehmer: beliebig

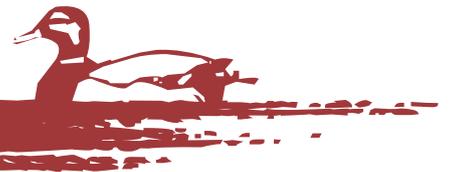
Vorbereitung: -

Materialbedarf: -



20 Min.

 Die erzählte Geschichte wird durch eigene Bewegungen untermalt.



Ablauf

Stellen Sie sich mit den Kindern im Kreis auf. Dann erzählen Sie die Geschichte der Ente Quak und machen während des Redens die entsprechenden, in Klammern gesetzten Bewegungen vor. Die Kinder sollen diese zeitgleich nachmachen:

Die Ente Quak lebt an einem Teich wie der, an dem wir uns gerade befinden. Ihr Nest, auf dem sie nachts schläft, ist am Ufer versteckt (*hinhocken*).

Während sie schläft, hat sie ihren Kopf unter dem Gefieder (*Kopf unter einen Arm klemmen*).

Eines Morgens wacht die Ente Quak auf (*Kopf heben und Augen öffnen*) und reckt ihren Hals (*Hals recken*). Dann streckt sie erst den linken Flügel zur Seite und spreizt das Gefieder (*linken Arm ausstrecken, Finger spreizen*), anschließend den rechten Flügel (*rechten Arm ausstrecken, Finger spreizen*).

Schließlich plustert sie sich auf und schüttelt sich (*mit den Armen das Aufplustern nachahmen und sich schütteln*). Nun hüpfet die Ente Quak von ihrem Nest (*einmal auf der Stelle hüpfen*) und sie landet im Teich.





Wichtige Information

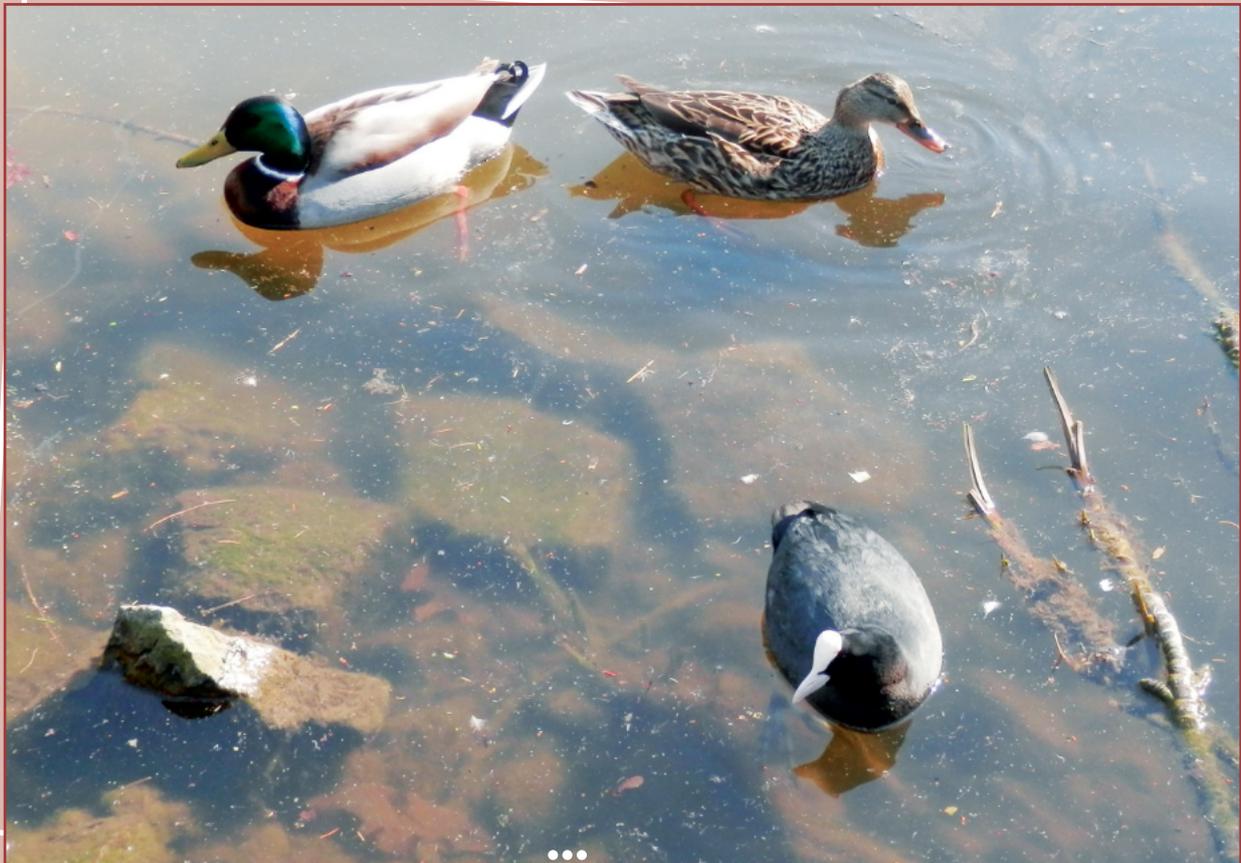
Das Füttern von Enten mit Brotresten schadet dem Gewässer und den Tieren selbst.

Enten ernähren sich normalerweise von Wasserpflanzen und haben in den Sielpark-Gewässern ein genügend großes natürliches Nahrungsangebot.

Wenn zusätzliche Nahrung durch die Entenfütterung hinzukommt, verunreinigen die vermehrt produzierten Ausscheidungen das Wasser in den Teichen. Zusammen mit den Futterresten führen die Ausscheidungen zu hohen Nährstoffkonzentrationen im Wasser. Infolgedessen vermehren sich auch die Bakterien, die im Wasser organische Substanz abbauen und Sauerstoff verbrauchen.

Sinkt der Sauerstoffgehalt unter eine bestimmte Grenze, sterben die Fische und andere Teichbewohner. Gefährlich für Enten sind Botulismus-Bakterien, die sich im warmen Wasser stark vermehren. Sie produzieren Stoffwechselprodukte mit einem Nervengift.

Gründelnde Enten nehmen dieses Gift auf, was zu Lähmungen führen kann. Die Enten können infolgedessen nicht mehr schwimmen und ertrinken.





Wichtige Adressen

Ansprechpartner, Literaturverweise



Fragen zum Naturschutz beantworten wir gerne. Wenden Sie sich bitte an:

Arbeitsgruppe Natur- und Umweltschutz Bad Oeynhausen e.V.,

Werner Trettin 05731- 9 46 68 , Werner-Trettin@t-online.de
Erwin Mattegiet 05731- 5645, e.mattegiet@live.de
Dr. Walter Jäcker 05731- 25240, whjaecker@rae-brockmann.de
Wolfgang Heper 05731- 9 67 80, wheper@web.de
Antje Brandt 05731- 1546559, natur-oberbecken@gmx.de

Bei Interesse an einer geführten Wanderung kontaktieren Sie bitte eine der verantwortlichen **Umweltpädagoginnen**:

Treffpunkt Natur

Carola Bartelheimer

Umweltpädagogin, Gärtnerin, Gartentherapeutin,
Dipl.-Ing. Landschaftsentwicklung (FH), M. A. Umwelt & Bildung
www.treffpunkt-natur.eu

Umweltbildung Gänseblümchen

Mirjam-Hanna Voß

Dipl.-Ing. Landschaftsentwicklung (FH), Umweltpädagogin,
Zertifizierte Natur- & Landschaftsführerin
Handy: 0179 - 7123760
Mail: voss-i-baer@web.de

Literatur:

Chronik der Stadt Bad Oeynhausen

Dr. G. Lietz im Auftrag der Stadt Bad Oeynhausen, Bad Oeynhausen 1979

150 Jahre Heilbad Oeynhausen

*Dr. J. Henke, Arbeitskreis für Heimatpflege der Stadt Bad Oeynhausen,
im Auftrag der Stadt Bad Oeynhausen, Geiger-Verlag, Horb am Neckar 1998*

Stadtführer Bad Oeynhausen

*Arbeitskreis für Heimatpflege der Stadt Bad Oeynhausen e.V. , Verlag für Regionalgeschichte,
Bielefeld 2011*



Raum für Notizen

