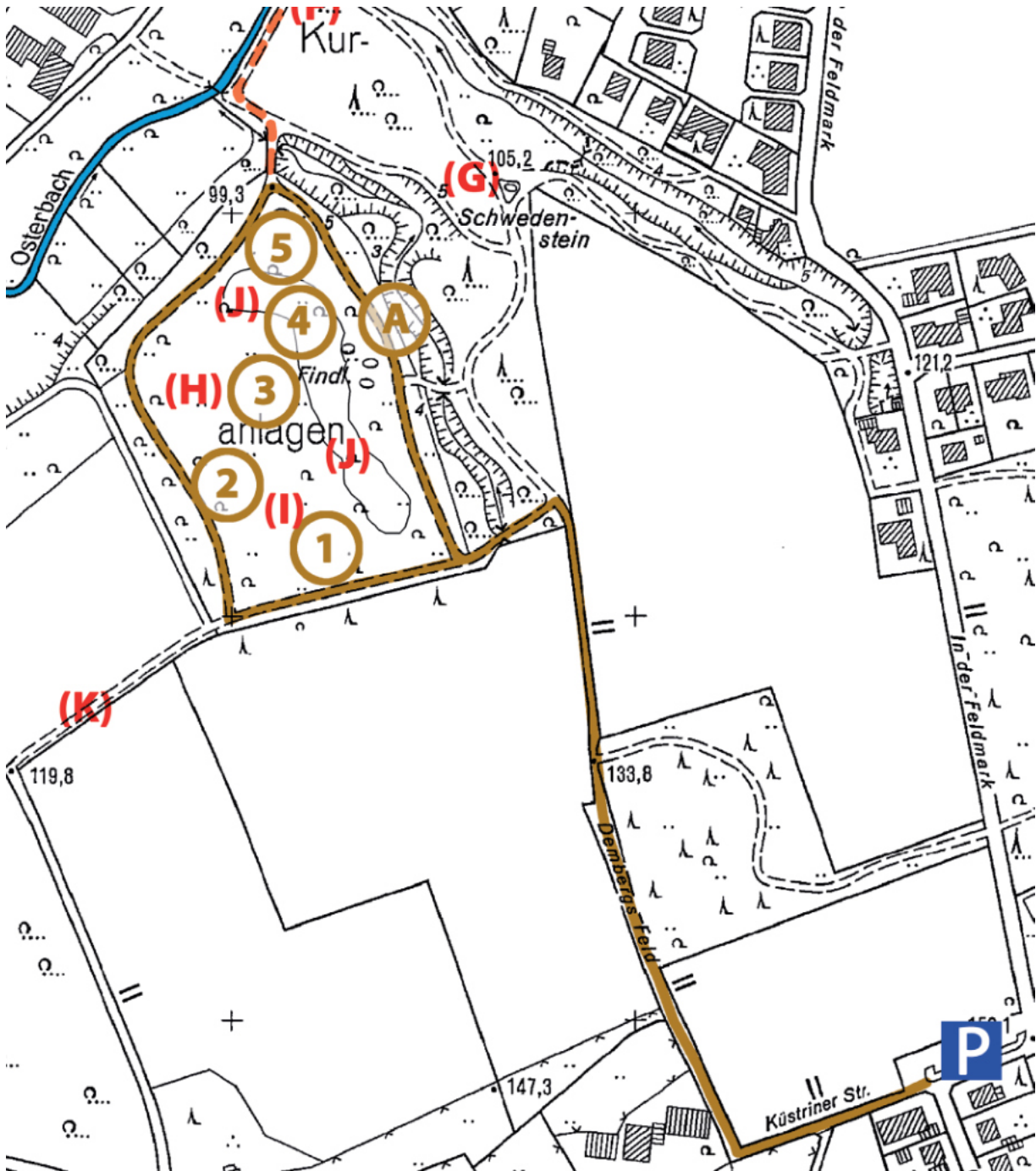




Siekertal-Süd



© 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

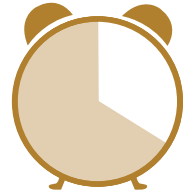
Aktivität: aktiv, lebhaft

Materialbedarf: -

Jahreszeit: Sommer

Teilnehmer: Zweiergruppen

Vorbereitung: -



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 einigem 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

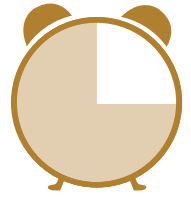
Aktivität: aktiv, lebhaft, kooperativ

Materialbedarf: -


Jahreszeit: Frühling - Herbst

Teilnehmer: ab 10 Personen

Vorbereitung: -



15 Min.

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

Ablauf

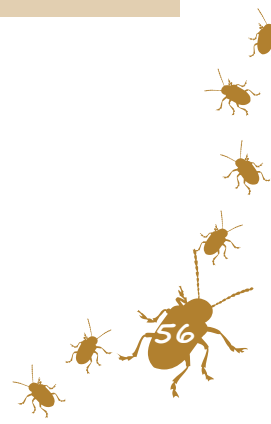
Markieren Sie zunächst eine Start- und eine Ziellinie, evtl. mit Rucksäcken. Dann teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen ein. Die Teams stellen sich in zwei Reihen hintereinander an der Startlinie auf. Jeweils das erste Kind lässt sich dann auf allen Vieren nieder. Die übrigen Kinder knien sich dahinter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

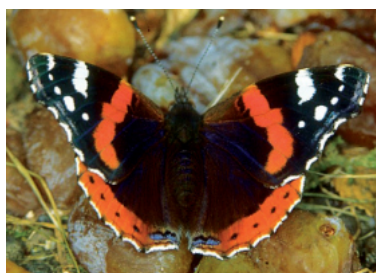
Ablauf

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

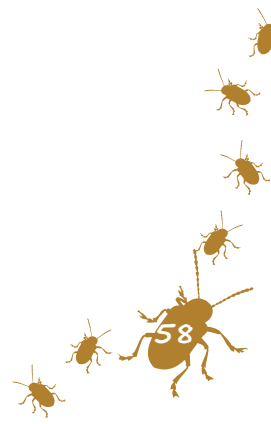
(Quelle: Bund für Umwelt und Naturschutz (BUND) Landesverband Baden-Württemberg e.V.)

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

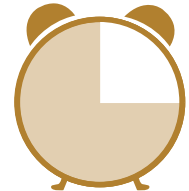
Aktivität: ruhig, aktiv, kreativ

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

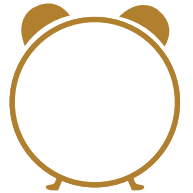
Jahreszeit: Sommer

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

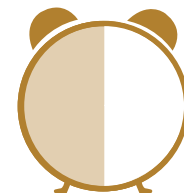
Aktivität: aktiv, forschend

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.

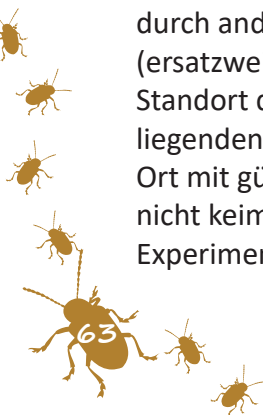
Klettfrüchte (z. B. Kletten-Labkraut, Nelkenwurz, Große Klette) sind mit kleinen Haken versehen, die am Fell von Tieren hängen bleiben, transportiert und so verbreitet werden.

Schleuderfrüchte (z. B. Springkraut, Stinkender Storchnabel) 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

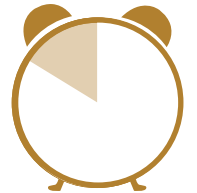
Aktivität: ruhig bis lebhaft, forschend, kommunikativ

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

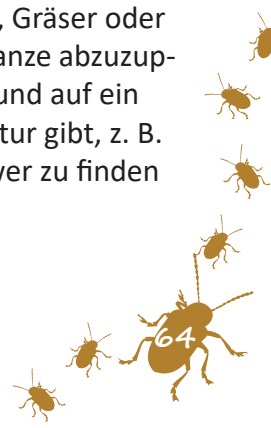
Entweder lesen Sie den Kindern die Geschichte von Frederick vor (**von Leo Lionni, Verlag Beltz & Gelberg, Weinheim Basel, 2004**), oder erzählen Sie diese kurz nach:

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

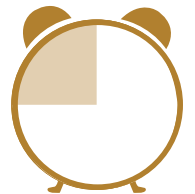


Die Kinder setzen sich fantasievoll mit dem Lebensraum Wiese und seinen Bewohnern auseinander. Körperausdruck, Sprachgebrauch und Kooperationsfähigkeit werden geübt.


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.

