LERNWERKSTATT DER WILDTIERE

EICHHÖRNCHEN-SPIEL

INHALTE
- Orientierung
- Verhalten von Eichhörnchen
- Verstecken und Finden

DAUER
- 15 – 20 Minuten

MATERIAL
- 5 Nüsse pro Teilnehmer

GRUPPENGRÖßE
- 5 – 30 Kinder

ORT
- draußen

SPIELART
- Aktivspiel

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

Ablauf
Jedes Kind bekommt fünf Nüsse. Die Spielleitung beginnt die Geschichte von den Eichhörnchen zu erzählen, die sich einen Wintervorrat anlegen. Daraufhin zieht jedes Kind los und versteckt seine Nüsse. Für jede Nuss wird ein eigenes Versteck benötigt. Alle Kinder kehren zur Spielleitung zurück. Diese erzählt die Geschichte weiter. Es wird langsam Winter, der Schnee kommt. Die „Eichhörnchen“ kuscheln sich eng aneinander und beginnen mit ihrer Winterruhe. Nach einiger Zeit werden sie hungrig wach und jeder wird losgeschickt, je eine Nuss aus dem Versteck zum Kobel zu bringen, ebenso wird mit den anderen Nüssen verfahren. Die Geschichte kann dabei nach Belieben ausgeschmückt werden. Nach der fünften Runde wecken die längeren Tage, der Frühlingsduft und die wärmenden Sonnenstrahlen die Eichhörnchen und das Spiel ist zu Ende. Wer hat es geschafft, alle fünf Nüsse wiederzufinden?

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

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

BIBER BAUT BURG

INHALTE
• Wohnformen heimischer Wildtiere

DAUER
• 5 Minuten

MATERIAL
• keins

GRUPPENGRÖßE
• 10 – 30 Kinder

ORT
• drinnen oder draußen

SPIELART
• Aktivspiel

Einstieg
Tiere haben sehr unterschiedliche Wohnformen, unter der Erde, oben in den Bäumen oder im Wasser. Dieses Spiel soll Wohnformen spielerisch darstellen und gleichzeitig Begriffe wie Nest, Bau oder Burg verinnerlichen.

Ablauf
Die Kinder machen einen Kreis. Eine Person steht in der Mitte, darf willkürlich auf eine:n Spieler:in zeigen und ein Kommando (z.B. "Eichhörnchen im Kobel!") sagen. Die:der Angesprochene muss mit den zwei links und rechts benachbarten Personen die genannte Figur fehlerfrei und ohne zu zögern darstellen. Wird die Figur korrekt dargestellt, darf die:der in der Mitte Stehende einer anderen Person ein weiteres Kommando erteilen. Reagiert eine von den Dreien zu langsam, gar nicht oder macht einen Fehler, kommt sie in die Mitte oder scheidet aus.
Figuren:
-„Buchfink im Nest“ : Kind in der Mitte ist Buchfinkküken, guckt nach oben und piepst, Kinder außen berühren sich an den Händen und formen einen Kreis um Kind in Mitte, welche das Nest darstellen
-„Dachs im Bau“: Kind in der Mitte hockt sich hin, die zwei Kinder außen formen mit ihren Armen einen Bogen über dem Kind in der Mitte
-„Frosch im Teich“ – Kind in der Mitte hockt sich auf den Boden wie ein Frosch und pustet die Backen auf, Kinder außen machen Wellenbewegungen mit den Armen
-„Biber baut Burg“ – Kind in der Mitte hockt sich hin und tut so, als ob es an den Kindern neben sich nagt, Kinder außen sind die Bäume, strecken ihre Arme wie Äste von sich

Variante: Wenn man genug Zeit hat, besteht die Möglichkeit, dass sich die Kinder weitere Tiere und Darstellungsvarianten überlegen und diese in das Spiel einbauen.

SPINNE IM NETZ

INHALTE
• Spinne auf Beutefang

DAUER
• 5 - 10 Minuten

MATERIAL
• Tuch

GRUPPENGRÖßE
• 15 – 30 Kinder

ORT
• drinnen oder draußen

SPIELART
• Aktivspiel

Einstieg
Ihr Radnetz fertigt die Kreuzspinne in weniger als einer Stunde an. Dafür benötigt sie etwa 20 Meter Faden. Hat sich eine Fliege darin verfangen, spürt die Spinne dies über den Signalfaden und flitzt zu ihrem Opfer. Dieses wird sofort eingesponnen, anschließend wird die Beute entweder verspeist oder als Vorrat im Netz hängen gelassen.

Ablauf
Die Kinder stehen im Kreis, ohne sich anzufassen. Sie bilden das Spinnennetz. In der Mitte liegt ein gut greifbarer Gegenstand, zum Beispiel ein Tuch. Eines der Kinder wird zum Beutetier ernannt, beispielsweise zur Fliege, und weggeschickt. Von den anderen Kindern wird nun eins zur Spinne bestimmt. Die Fliege wird zurückgerufen. Ohne zu wissen, wer die Spinne ist, fliegt sie in den Kreis. Sobald sie das Tuch ergriffen hat (= Berührung des Spinnennetzes), kommt die Spinne aus ihrem Versteck, um sie zu fangen. Die Fliege kann nur überleben, wenn sie aus dem Netz entkommt. Die Netzkinder dürfen sie nicht daran hindern. Wie in der Natur ist es für ein Beutetier jedoch meist unmöglich, sich aus dem Spinnennetz zu befreien.

MIT DER BECHERLUPE UNTERWEGS

INHALTE
• Lebensraum von Bodentieren
• Vielfalt der Bodenorganismen
• genaues Beobachten
• Grenzerfahrung

DAUER
≥ 30 Minuten

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

GRUPPENGRÖßE
• bis 25 Kinder

ORT
• draußen

SPIELART
• Ruhe/Beobachtung

Einstieg
Mit Becherlupen loszuziehen ist eine der liebsten Beschäftigungen vieler Kinder in der Natur und es passt sehr gut zum Thema „Wilde Wohnzimmer“. Wir haben einen Vorschlag, wie diese Suche mit Fantasie und Teamwork kombiniert wird und gleichzeitig genaue Beobachtung, Zeichnen und Schreiben schult. Dieses Spiel kann beliebig abgewandelt werden. Bevor es losgeht, ist es sinnvoll, mit den Kindern zu klären, wo die Bodentiere und Insekten leben könnten. Hier können bspw. Mikroklima, Feuchtigkeit und Nahrung erläutert werden. Auch sollte besprochen werden, wie klein und zart die Tiere sind und wie sie behutsam eingefangen werden können. Für Kinder ist es mithilfe eines Blattes am einfachsten. Dieses wird vor das Tier gehalten, bis es von selbst dort hinaufläuft. Damit transportiert man es in die Becherlupe.

Ablauf
Die Kinder bilden Paare oder Kleingruppen und werden mit einer Becherlupe, einem Klemmbrett, Papier und Stift ausgestattet. Wie echte Tierforscher gehen die Teams auf die Suche nach ihnen unbekannten Wesen. Haben sie eines gefunden, ist es ihre Aufgabe, es genau zu betrachten: Wie viele Beine hat das Tier? Hat es Flügel oder Fühler? Welche Farbtöne erkennt ihr? Mit ihrer Fantasie dürfen sich die Kinder einen passenden Namen ausdenken. So gibt es den „Grünen Smaragdkäfer“ oder die „Getigerte Schleimschnecke“. Nach genauer Betrachtung kann das Tier nun abgezeichnet werden. Geben Sie den Kindern hierfür viel Zeit und Ruhe. Sind die Forscherteams fertig mit den Aufgaben, können sie in der Bodentierkartei oder in den Büchern nach ihrem Tier suchen. Haben sie es gefunden, kann auch der echte Name auf dem Bogen Platz finden. Die fertigen Forscherbögen können mit Wäscheklammern an einer Schnur befestigt und von jedem betrachtet werden.

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

INHALTE
• Kükenfütterung

DAUER
• 5 Minuten

MATERIAL
• keins

GRUPPENGRÖßE
• 15 – 30 Kinder

ORT
• drinnen oder draußen

SPIELART
• kurzes Aktivierungsspiel

VOGELMAMA IM NEST

Einstieg
Die Brutpflege von Vogelküken im Nest ist eine intensive Phase, in der die Elterntiere ihre Nachkommen nach dem Schlüpfen wärmen, füttern und schützen. Das Nest dient als Schutz vor Feinden und Kälte. Die Eltern füttern die Jungtiere extrem häufig – teils stündlich – von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Manche Arten schlüpfen bereits vollständig befiedert aus dem Ei und sind zu diesem Zeitpunkt schon so weit entwickelt, dass sie das Nest bereits sehr bald nach dem Schlupf verlassen können – daher erhalten sie den Namen Nestflüchter. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Vogeleltern sich nach der Nestflucht nicht mehr um die Kleinen kümmern. Meist folgen die Jungen ihren Eltern aus dem Nest und werden anschließend von diesen zu Futterstellen und Schlafplätzen geführt.

Ablauf
Kinder stehen im Kreis, Schulter an Schulter, rechte Hand = flach (Vogelschnabel) -> wird vor den Bau des rechten Nachbarn gehalten, schnappt auf Kommando zu, linke Hand = gestreckter Zeigefinde (Wurm), hängt über Schnabel, wird auf Kommando vom Schnabel gefressen, muss sich retten. Runde 2: ein Kind darf das Kommando „Schnapp“ geben

Falls ihr weitere Forschungs- und Spielideen zu naturpädagogischen Themen sucht, schaut auch gerne in das kostenlose und digital verfügbare Forscherbuch - Spielesammlung und Lehrmaterialien für Wald- und Wiesentage, herausgebracht von der Deutschen Wildtier Stiftung.