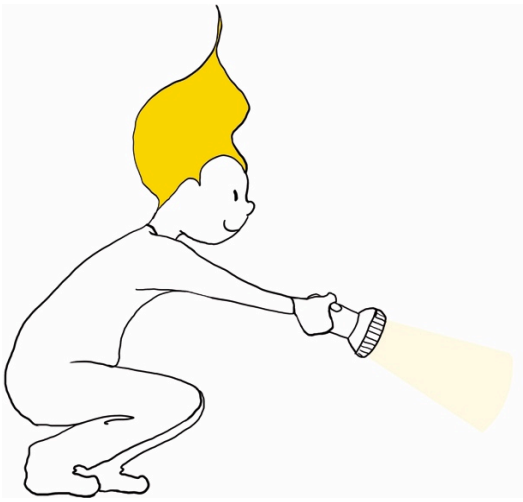
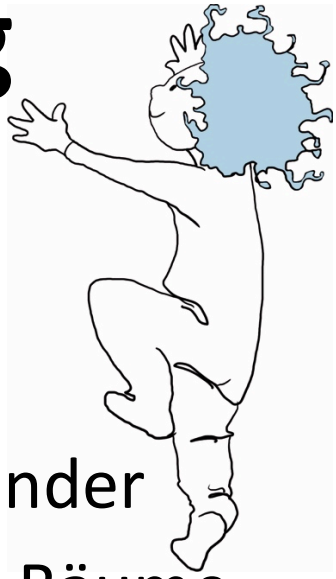
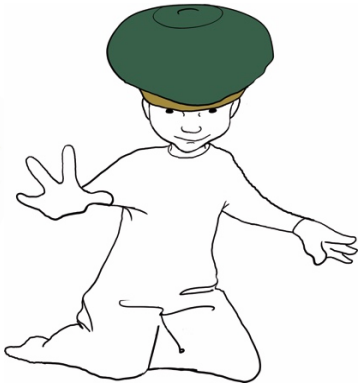


Handreichung



Die Elementkinder und die Bäume



Gefördert durch die Norddeutsche Stiftung für Umwelt und Entwicklung
aus Erträgen der BINGO! Umweltlotterie sowie dem Land Mecklenburg Vorpommern

Naturpark
Am Stettiner Haff

Danksagung

Großer Dank gilt den Randowspatzen Adam, Alya, Amelie, Anton, Collin, Emil, Ennie, Enno, Friedrich, Gerda, Greta, Hannes, Ian, Ina, Ira, Isabel, Jakub, Jasmina, Jimena, Kimy, Laura, Lia, Marie, Moritz, Nico, Oleg, Oliver, Pia, Pola, Sasa, Stella, Tessa, Tim, Torben, Vivien und Zuzia
sowie
Andrea Schöning und Silke Kapalla, Erzieherinnen Kita Randowspatzen Löcknitz
Olaf Lejeune, Leitung Kita Randowspatzen Löcknitz
Förderverein Kita Randowspatzen Löcknitz
Jochen Elberskirch und Torsten Dinse, Naturpark am Stettiner Haff

Vertrieb

Naturpark am Stettiner Haff
Am Bahnhof 4-5
17367 Eggesin
Tel.: 039779 296813
Fax: 039779 296817
Mail: info-ash@lung.mv-regierung.de

Sollte die Printversion der Erlebnisbögen vergriffen sein, befinden sich auf der DVD die entsprechenden Dateien zum Selbstausdruck.

Nutzungsbedingungen

Handreichung (Word-Datei) und Erlebnismappe (Adobe-InDesign CS2, frei verfügbares Programm) werden unter der Creative Commons Lizenz CC-BY-NC-SA 3.0 DE zur Verfügung gestellt.

Näheres unter:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/
https://de.creativecommons.org/index.php/was-ist-cc/

Haftungsausschluss

Die Autorin hat bei der Erstellung dieser Handreichung nach bestem Wissen und Gewissen gehandelt. Sie lehnt jede Verantwortung für eventuelle unbeabsichtigte Fehler ab. Für die Sicherheit bei der Durchführung der Aktivitäten, insbesondere der Niedrigseilelemente sind ausschließlich die Anwender verantwortlich.

Impressum

Idee, Texte, Layout: Susanne Völlm, www.nakuna.de
Illustrationen: NAT, nat@ledestra.de
Fotos: Susanne Völlm
November 2017

Vorwort

Grundlage für diese Handreichung ist ein dreijähriges Projekt, das als Zusammenarbeit zwischen der Kita ‚Randowspatzen' in Löcknitz und dem Naturpark am Stettiner Haff geplant und Dank der Norddeutschen Stiftung für Umwelt und Entwicklung umgesetzt wurde.

Zwei Kita-Gruppen verbrachten zwischen Oktober 2014 und Juli 2017 jeden Monat einen Vormittag im nahegelegenen Wald. Bei ihrem ersten Ausflug waren die jungen Teilnehmerinnen und Teilnehmer drei Jahre alt und standen dem Wald als Spielraum und Lernort scheu gegenüber. Mit Abschluss des Projekts bewegen sie sich selbstbewusst und sicher im Wald und wissen sich zu beschäftigen

Die im Projekt gesammelten Erfahrungen mündeten in diese für mit Kindergruppen im Alter von 3 – 6 Jahren arbeitenden Personen gedachte Handreichung. Dazu gehört eine Erlebnismappe mit einem Set DIN A3 Arbeitsbögen für jedes beteiligte Kind.

Diese Material versteht sich als Sammlung von Vorschlägen – Impulse zum Weiterspinnen, die Ihre Fantasie anregen, keineswegs aber einschränken sollen. Alle Beteiligten wünschen Ihnen und ihren Schützlingen viel Vergnügen beim Ausprobieren.

Handreichung (digital) und Erlebnismappen (analog) sind kostenlos erhältlich beim Naturpark am Stettiner Haff.

TIPP:
Fügen Sie sich nach dem Ausdruck der Handreichung Leerseiten nach jedem Kapitel bzw. nach jeder Einheit ein, um Ihre eigenen Ideen festzuhalten.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

1. Konzeptbeschreibung Seite 1

2. Didaktische Bausteine Seite 2

3. Thematische Einheiten Seite 3

Blatt Seite 3

Laubfall Seite 5

Blüte Seite 7

Frucht und Same Seite 9

Schnecke Seite 11

Krabbeltiere Seite 13

Specht Seite 15

Eichhörnchen Seite 16

Spuren Seite 17

4. Themenunabhängige Aktivitäten Seite 19

4.1. Freies Spiel Seite 19

4.2. Nutzen- und zweckorientierte Bauprojekte Seite 19

4.3. Themenunspezifische, künstlerisch-gestaltende Aktivitäten Seite 19

4.4. Spielerisch-unterhaltsame Interaktionen Seite 20

4.5. Abenteuerlich-herausfordernd: Niedrigseilaufbauten Seite 23

5. Literatur Seite 26

1. Das Konzept

Hintergrund

Das Angebot ist für 3 - 6 Jährige gedacht. Es ist der Naturbildung zuzuordnen, im Zentrum stehen Naturerfahrung und Erfahrungslernen. Darüber hinaus orientiert es sich am ganzheitlichen Lernen mit Kopf, Herz und Hand und kombiniert Storytelling mit Erlebnis- und Waldpädagogik. Auf Grund seiner Überschneidungen mit dem Kompetenzbildungskonzept der BNE kann es als BNE-nahes Umweltbildungsangebot eingestuft werden. Siehe auch: http://www.bne-portal.de/de/bildungsbereiche/frühkindliche-bildung

Erprobt wurde das Angebot im Wald. Ist kein Wald in erreichbarer Entfernung gelegen, kann es auch im Park durchgeführt werden. Eine gewisse Auswahl heimischer Baumarten sollte vorhanden, sowie die Chance, Kleintiere zu beobachten und Tierspuren zu finden, gegeben sein. Daher ist das Kitagelände vermutlich nicht geeignet. Außerdem geht es gerade darum, in einen weniger behüteten Raum vorzudringen.

Um die vorgestellten Seilaufbauten nutzen zu können, müssen Baumgruppen mit Abstand von 3 bis 5 Metern zwischen ausreichend dicken und gesunden Individuen vorhanden sein (Mindest-durchmesser 20 cm). Es empfiehlt sich, Ihre Aktivitäten mit dem zuständigen Revierförster abzusprechen.

Die Handreichung beschreibt 9 Einheiten, die Sie entsprechend Ihrer individuellen Bedingungen beliebig aneinanderreihen können. Stellen Sie sich aus themenspezifischen und -unspezifischen Aktivitäten Ihre ganz individuellen Geländetage zusammen.

Zur Handreichung gehören Erlebnismappen mit 10 Arbeitsbögen (1Titelblatt plus 9 Arbeitsbögen) für jedes teilnehmende Kind, mit denen vor und nach der Geländeeinheit in der Kita gearbeitet wird.

Inhalt

Thema des Programms ist das Lebewesen Baum, sowie Tiere, die an oder von Bäumen leben. Alle Jahreszeiten sind vertreten. Entscheidend für die Auswahl der Inhalte waren die Erfahrungen der Probezeit sowie die Wahrscheinlichkeit, dass die Phänomene selbst oder zumindest Spuren davon von den Kindern angetroffen werden können.

Jede Einheit bietet neben einer kurzen Geschichte mehrere Aktivitäten, die verschiedene Arten von Naturerfahrung ermöglichen, so dass die unterschiedlichen Vorlieben und Entwicklungsstadien der Kinder berücksichtigt werden können.

Themenspezifische Aktionen werden direkt in der Einheit vorgestellt, themenunspezifische Aktionen finden Sie in Kapitel 4. Mit ihnen ergänzen Sie die thematischen Einheiten nach Belieben.

Durch das vielfältige Angebot werden Kopf, Herz und Hand aktiviert, dadurch ganzheitliches Lernen ermöglicht. Die Bandbreite an vorgeschlagenen Aktionen erlaubt es zudem, Themen zu wiederholen, ohne dass sie langweilig werden.

Ablauf einer Einheit

Als Einstieg wird in der Kita im Morgenkreis die kurze Geschichte vorgelesen. Die Kinder können dabei auf ihre Erlebnisbögen schauen und an Hand der Illustrationen das Geschehen verfolgen.

Danach geht es ohne die Arbeitsbögen ins Gelände, wo neben angeleiteten Aktivitäten (Basteln, Spiele, Experimente etc.) auch viel Zeit für Freies Spiel einzuplanen ist.

Ein weiterer ganz wesentlicher Bestandteil der Geländeeinheiten sind Niedrigseilaufbauten.

Zurück in der Kita zeichnen die Kinder ihre persönlichen Erlebnisse auf der Vorderseite des entsprechenden Bogens ihrer Erlebnismappe ein, dafür ist extra viel Freiraum gelassen worden. Auf der Rückseite ist eine Übung, die das Thema der Einheit aufgreift und mit einem Stift zu lösen ist.

Die Mappe dient der Reflexion, der Vertiefung und dem Transfer, ist Anregung für Eltern und Erinnerungsprodukt für die Kinder. Die Texte sind so gestaltet, dass sie für Erstleser geeignet sind und von den Kindern nach Schuleintritt noch einmal alleine gelesen werden können.

Da sich Eltern Informationen über die Aktivitäten ihrer Kinder im Wald wünschen, empfiehlt es sich, die Bögen schon bald nach der Geländeeinheit zu bearbeiten und nach Hause mitzugeben.

2. Didaktische Bausteine

Lerntypen

Theoretisch wird zwischen 4 Lerntypen unterschieden, dem auditiven Typ (Lernen über Hören, z.B. Vorträgen zuhören oder sich selbst etwas laut vorsprechen), dem visuellen Typ (Lernen durch Sehen, z.B. über Graphiken, Bilder, Lesen, Zuschauen und Mitschreiben), dem kommunikativen Typ (Lernen durch Gespräche, Austausch, Diskussion) und dem motorischen Typ (Lernen durch Bewegung, Handlungsabläufe selbst durchführen, Fühlen). In der Realität liegen sie selten in Reinform vor. Vielmehr ist eine individuelle Mischung der Lernvorlieben zu beobachten. Um möglichst gute Lernerfolge zu erzielen ist es ratsam, viele Wahrnehmungsfelder im Gehirn zu aktivieren, was in diesem Programm über die Vielfalt an vorgeschlagenen Aktivitäten erfolgt.

Bedürfnisorientierung

Braucht das Kind gerade einen Rückzugsraum oder will es toben? Ist es an Basteln interessiert oder schaut es lieber in ein Bestimmungsbuch? Bedürfnisorientierung ist essentieller Bestandteil des Programms. Deswegen ist es wichtig, in jeder Einheit eine Bandbreite an Aktivitäten anzubieten.

Freies Spiel

Zusätzlich zu angeleiteten Aktivitäten ist dem Freien Spiel viel Raum zu geben. Spiel ohne Vorgaben, eigenständiges Erkunden, selbst wirksam sein, sich selbst Dinge aneignen - im Tun gewinnen die Kinder Sicherheit und versinken in ihren Aktivitäten.

Sinneswahrnehmung

Formen und Farben, Geschmack, Geruch und Klang – die aktive Auseinandersetzung mit Natur spricht die Sinnesorgane stark an. Zusätzlich werden für alle Sinne Aktivitäten vorgeschlagen.

Storytelling

Kleine Geschichten über die Aktivitäten der vier Elementkinder bilden den Rahmen des Programms. Dabei stehen Feuerkind, Wasserkind, Erdkind und Luftkind für die elementaren Kräfte der Natur. In den Illustrationen der Erlebnisbögen untermalen sie die Funktionsweise von Naturphänomenen, die im Text angesprochen werden.

Handpuppe

In der Testphase wurde mit einer Handpuppe gearbeitet. Der aus einem charakteristisch geformten Ast bestehende Prof. Stock war beliebt und wurde von den Kindern gerne in ihr Spiel einbezogen. Der Einsatz einer solchen Figur ist von den Vorlieben der Betreuer abhängig.

Angeleitete Aktionen für verschiedene Arten der Naturerfahrungen

a) themenspezifisch
Anregungen mit kreativer oder wissenschaftlicher Ausrichtung, die sich direkt auf ein Thema beziehen, werden bei den jeweiligen Einheiten beschrieben

- **künstlerisch - gestaltend**
  Im Gelände wird möglichst mit Naturmaterialien gebastelt, es muss kein Klebstoff etc. in den Wald getragen werden. Im Anschluss an die Geländeeinheit zeichnen die Kinder in der Kita auf der Vorderseite des entsprechenden Arbeitsbogens ein, was sie im Wald erlebt bzw. getan haben.
- **Erkundend - entdeckend**
  Hierzu zählen Bestimmungsübungen, Experimente und andere Formen gezielten Wissenserwerbs, auch die Übung auf der Rückseite der Erlebnisbögen.

b) themenübergreifend bzw. themenunabhängig
Diese Art Aktionen werden in Kapitel 4 vorgestellt und dienen Ihnen zur Ergänzung der thematischen Einheiten.

- **nutzen- und zweckorientiert**
  Vor allem Bautätigkeiten, mit denen die Kinder sich ihren Platz im Wald ‚einrichten' können.
- **künstlerisch-gestaltend**
- **spielerisch-unterhaltsam**
- **abenteuerlich-herausfordernd**
  Hier finden Sie Anregungen für Niedrigseil-aufbauten, die ein ganz wesentlicher Teil des Programms sind.

3. Thematische Einheiten

Blatt

Bezug zum Baum
Photosynthese, Energiegewinnung

Inhalte
Blattformen, Photosynthese, Wasser- und Nährstoffstrom, Sauerstoffproduktion

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Insekten (Gallen, Fraßspuren), Laubfall

Jahreszeit
(Frühling), Sommer, (Herbst)

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Blätter sind für den Baum so wichtig, wie für uns Menschen Herz, Lunge, Magen und all die anderen Organe in unserem Körper. Die Blätter verwandeln Stoffe aus der Erde in Zucker um. Er gibt dem Baum Lebenskraft. Dabei ist die grüne Farbe in den Blättern von besonderer Bedeutung.

Das Erdkind sorgt dafür, dass die Wurzeln wichtige Stoffe im Boden finden.

Das Wasserkind bewirkt, dass diese Stoffe zu den Blättern kommen. Sie werden vom Wasser, das die Wurzeln trinken, mitgenommen.

Mit Hilfe des Sonnenlichts, das vom Feuerkind kommt, können die Blätter jetzt Zucker erzeugen.

Das Luftkind lässt die Blätter atmen und verteilt den unsichtbaren Sauerstoff, den sie abgeben. Er ist für Menschen und Tiere lebenswichtig.

Rückseite: Punkt zu Punkt - Verbindung

Die Kinder zeichnen über vorgegebene Punkt-zu-Punktverbindung Blätter nach oder kleben ein passendes, gepresstes Blatt auf.

Text „Übrigens“: ...behalten manche Bäume ihre Blätter über Winter. Damit die Blätter von der Kälte nicht geschädigt werden, müssen sie klein und fest sein. Darum sind sie oft wie Nadeln geformt und mit Wachs überzogen. So verdunsten sie viel weniger Wasser, als Blätter, die im Winter abfallen.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Blätter pressen
Lerntyp: motorisch, visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: drinnen
Material:

- Gesammelte Blätter verschiedener Form
- Blumenpresse pro Kind (z.B. memo.de) ODER schwere Bücher
- Zeitungspapier
- Optional: Klebstoff, Stifte, Papier

Jedes Kind erhält eine Blumenpresse – oder Sie pressen mit Zeitungspapier und Büchern. Besprechen Sie mit den Kindern, zu welchem Baum die Blätter jeweils gehören. Mit den Blättern wird gebastelt, z.B. in Gruppenarbeit ein großes Baum-Bild gestaltet. Es können auch die passenden Blätter auf die Rückseite des Erlebnisbogens geklebt werden.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Blattformen bestimmen
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material

- Bestimmungsliteratur, z.B. Alfred Töpfer Akademie für Naturschutz (Hrsg.), 2006

Blätter sammeln, sortieren, vergleichen und die Baumarten herausfinden – einzeln, in Teams oder als Gruppe.

Blattformen erfühlen
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Auge, Hand
Ort: draußen
Material

- 3 bis 5 verschieden geformte Blätter
- Augenbinden

Paare oder kleine Gruppen bilden, einer bekommt die Augen verbunden, ein Partner gibt ihm ein Blatt zum Befühlen, das danach zu anders

geformten Blättern gelegt wird . Die Augenbinde wird abgenommen, das Kind soll herausfinden, welches der drei Blätter es befühlt hat.

Blattmemory im Wald

Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- 2 Tücher

Legen Sie eine kleine Auswahl an Blättern auf ein Tuch, lassen Sie die Kinder diese Sammlung für ca. 1 Minute ansehen, dann decken Sie die Blätter mit einem zweiten Tuch zu. Die Kinder sollen nun die gleichen Blätter finden. Gemeinsam wird überprüft, welche Blätter zusammenpassen. Sind alle Arten gefunden worden?

Memory basteln

Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: drinnen
Material:

- Gepresste Blätter, je 2 einer Art
- Fotokarton
- Schere
- Klebstoff
- Stift
- Laminier-Gerät und Folie

Gepresste Blätter, je zwei der gleichen Art, werden auf quadratischen Fotokarton geklebt. Alle Quadrate müssen gleich groß sein, darum am größten Blatt orientieren – im Falle von Arten mit großen Blättern kleine Exemplare aussuchen. Der Name der Baumart wird gemeinsam mit den Kindern bestimmt und in Druckbuchstaben dazu geschrieben. Die Stücke laminieren und überstehende Folie zuschneiden.

Blattherbarium

Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: drinnen
Material:

- Gepresste Blätter verschiedener Arten
- Feste Papierbögen
- Klebstoff
- Stift
- Bestimmungsschlüssel, z.B. Alfred Töpfer Akademie für Naturschutz (Hrsg.), 2006

Jedes Kind klebt ein gepresstes Blatt pro Sorte auf jeweils einen Papierbogen. Wenn es seinen Namen schreiben kann, schreibt es ihn dazu. Klären Sie gemeinsam mit dem Kind, um welche Baumart es sich handelt. Sie ergänzen den Namen des Baums oder schreiben ihn in Druckbuchstaben vor und das Kind schreibt ihn nach.

Blattgallen suchen

Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Optional: Bestimmungsliteratur (siehe z.B. Literaturliste)

Die Kinder suchen Blattgallen. Wenn Sie Bestimmungsliteratur zur Hand haben, lassen sie die Kinder versuchen, die Galle zu bestimmen. Klären sie gemeinsam, was eine Galle ist (In der Regel – aber nicht immer! - sind es Gallwespen, die Blätter anstechen und dort ein Ei ablegen. Ihr Speichel beinhaltet Stoffe, die das Blattgewebe zu Wucherung anregen, so dass das Ei vom Blattgewebe umhüllt wird. Schlüpft die Larve, frisst sie das Innere des Gallapfels, bevor sie sich verpuppt und schließlich als fertige Gallwespe ein Loch in die Gallenhülle bohrt und schlüpft).
Wenn die Kinder im Herbst rötliche, reife Gallen finden und jeweils einzeln in ein mit Gaze verschlossenes Glas legen, können sie mit großer Wahrscheinlichkeit die geschlüpfte Wespe im Glas sehen, die dann natürlich draußen freigelassen wird.

Laubfall

Bezug zum Baum
Überwinterungsstrategien

Inhalte
Verdunstungsschutz, Trockenzeit Winter, Herbstfärbung, Laubdecke, Knospe, ökologische Funktion von Laub

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Blüten (→ Knospe)

Jahreszeit
Herbst

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Viele Bäume werfen ihre Blätter im Herbst ab. Das liegt daran, dass Blätter sehr durstig sind.

Feuerkind und Luftkind sorgen nämlich dafür, dass das Wasser, das der Baum mit seinen Wurzeln aus der Erde holt, an den Blättern verdunstet.

Im Winter, wenn es so kalt ist, dass der Regen zu Schnee und die Flüsse zu Eis werden, gibt es nicht genug Wasser für die vielen tausend Blätter, die ein Baum hat. Darum verabschiedet er sich von ihnen. Vorher zieht er noch die grüne Farbe aus ihnen heraus. Abfallende Blätter sind darum gelb, orange, rot oder braun.

Zur Freude des Erdkindes bedecken sie den Boden und schützen empfindliche Wesen vor der Kälte.

Rückseite: Der Weg des Wassers

Die Kinder zeichnen in ein Schema eines Baums mit Pfeilen den Weg des Wassers durch den Baum ein.

Text „Übrigens“: ...hat der Baum die Blätter für das nächste Jahr schon in den Knospen versteckt. Ganz klein zusammengepackt und gut geschützt, damit sie den Winter überstehen. Sobald es im Frühling wieder warm wird, entfalten sie sich.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Farbreihen oder Farbkreise
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- keins

Aus bunten Blättern Farbreihen oder –kreise legen und mit Kiefernnadeln zusammenstecken. Die Blättergirlanden im Wald oder in der Kita aufhängen.

Waldbild / Mandala mit den Farben des Herbstes
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- keins

Rahmen aus Stöcken legen, nach Belieben unterteilen, Farbiges sammeln und darin arrangieren.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Experiment zur Verdunstung
Lerntyp: visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn
Ort: draußen
Material:

- durchsichtige Tüten (z.B. Gefrierbeutel)
- Gummibänder

Tüte über Zweigende mit noch grünen Blättern binden und einige Stunden warten (am Besten am Tag zuvor vorbereiten!). Das Verdunstungswasser wird aufgefangen. Diskutieren Sie mit den Kindern, woher das Wasser in der Tüte kommt.

Saugeffekt Strohhalm
Lerntyp: motorisch, auditiv
Sinne: Tastsinn
Ort: drinnen
Material:

- Strohhalme
- Becher mit Wasser oder Saft

Die Kinder trinken mit einem Strohhalm aus einem Becher. Einen ähnlichen Effekt gibt es bei Bäumen – erläutern Sie den Kindern, warum. (Wenn Wasser an der Blattoberfläche verdunstet erzeugt das in

den engen Kapillargefäßen einen Saugeffekt, wie an einem Strohhalm. Das aufsteigende Wasser im Baumstamm nimmt die wichtigen Nährstoffen mit nach oben. Bäume, die ihre Blätter abwerfen, müssen darum im Winter eine Ruhephase einlegen, weil ohne Wasser auch die Nährstoffversorgung pausiert. Das ist fast wie Winterruhe bei Tieren).

Baumbestimmung mit Knospen

Lerntyp: motorisch, visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen

Material:

- Lupen
- Bestimmungsliteratur, z.B. Alfred Töpfer Akademie für Naturschutz (Hrsg.), 2006

An den Zweigen der Bäume nach versteckten Blättern suchen und diese unter die Lupe nehmen. Verschiedene Knospenformen vergleichen und gemeinsam die Baumart bestimmen. Sehr deutlich zu unterscheiden sind z.B. Buche, Eiche, Esche und Ahorn.

Knospengeheimnis lüften

Lerntyp: motorisch, visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: drinnen

Material:

- Zweige
- Vase

Fast alle blühenden Gehölze lassen sich vortreiben. Zweige mit deutlichem Knospenansatz frisch schneiden und über Nacht in lauwarmes Wasser legen. Die Enden schräg anschneiden und vorsichtig mit dem Messerstiel das Holz auflockern – aber nicht zertrümmern! – danach in frisches Wasser stellen. Die Zweige tendieren im Zimmer dazu, auszutrocknen, darum mit einer Sprühflasche täglich befeuchten. Nach 10 – 20 Tagen sollten sich Erfolge zeigen.
Wer am 4. Dezember (Barbaratag) schneidet, hat zu Weihnachten einen Blütensegen.
Besprechen Sie das kleine Wunder Knospe mit den Kindern.

Blüte

Bezug zum Baum
Fortpflanzungsmechanismus

Inhalte
Verbindung zwischen Bestäubungsmechanismen und Aussehen der Blüten, Duft, Knospen, Frühlings- und Sommerfarben.

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Früchte (→ entstehen aus Blüten**)**

Jahreszeit
Frühling, Sommer

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Im Frühling weckt das Feuerkind die schlafenden Blüten und Blätter. Waldbäume haben sehr unauffällige Blüten, deswegen hast du sie vielleicht noch nie bemerkt.

Für das Wasserkind wird es nun Zeit, die Bäume wieder ordentlich zu gießen. Die vielen Blätter, die sich entfalten wollen, haben schließlich kräftig Durst.

Das Erdkind freut sich über die hübschen bunten Blüten am Boden. Ihre Düfte locken Hummeln, Bienen und andere Insekten an. Weil die Blumen viel Licht brauchen, stehen die meisten am Waldrand oder auf der Wiese.

Das Luftkind hat seine Freude daran, den goldenen Blütenstaub aus den kleinen, unscheinbaren Blüten der Waldbäume zu pusten. Er fällt auf andere Blüten, nun sind sie bestäubt.

Rückseite: Insekten oder dem Wind vertrauen

Auf dem Erlebnisbogen befinden sich zwei übergroße Blüten zum Ausmalen. Das eine ist ein Veilchen, zu ihm kommt ein Schmetterling geflogen. Das zweite ist die Blüte unseres Illustrationsbaums (Eiche), daneben steht das Luftkind. Die Kinder sollen diese Blüten möglichst originalgetreu ausmalen. Im Ergebnis sollen sie erfassen, dass insektenbestäubte Blüten auffällig gestaltet sind und meist große Schau-Blütenblätter besitzen, um die Tiere anzulocken, während windbestäubte Blüten unauffällig sind und höchstens kleine Blütenblätter haben, um den Wind nicht zu behindern. Dies sollte über Gespräche erarbeitet werden.

Text „Übrigens“: ...blühen Pflanzen am Waldboden sehr früh im Jahr, wenn das Blätterdach der Bäume noch nicht so dicht ist. Später ist es dafür im Wald zu dunkel.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Blütenkranz winden
Lerntyp: visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- keins

Aus gesammelten Blüten werden Kränze oder Armbändchen gewunden. Anleitungen finden Sie im Internet – oder probieren Sie es einfach aus.

Mit gepressten Blüten Bilder gestalten
Lerntyp: visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: drinnen
Material:

- 1 Blumenpresse pro Kind (Bezug z.B. memo.de)
  ODER schwere Bücher
- Zeitungspapier
- Papier
- Klebstoff

Gesammelte Blüten pressen, ein Bild gestalten.

Waldbild/Mandala aus den Farben des Frühlings/Sommers
Lerntyp: visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- keins

Einen runden oder eckigen Rahmen aus Stöcken legen, Blüten und andere farbige Dinge sammeln und darin arrangieren.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Blumen bestimmen
Lerntyp: visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn
Ort: draußen

Material:

- Bestimmungsliteratur

Blumen gemeinsam bestimmen. Entscheiden Sie zuvor, ob die Pflanzen abgepflückt werden dürfen.

Baumblüten zuordnen
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Blüten oder Bilder von Blüten der Waldbäumen z.B. Eiche, Buche, Kiefer, Ahorn, Esche (Internet)

Den Kindern die Namen der Bäume nennen, zu denen die jeweilige Blüte gehört und die Kinder passende Blätter dazulegen lassen

Knospengeheimnis lüften

→ siehe Einheit Laubfall

Duftsäckchen
Lerntyp: motorisch
Sinne: Geruch
Ort: draußen oder drinnen
Material:

- Säckchen aus luftigem Material
- Blüten, z.B. Flieder, Jasmin, Kamille, Maiglöckchen, Veilchen, Holunder oder Seifen mit diesen Düften oder mit ätherischen Ölen getränkte Wattebäusche
- Optional: Bilder der Blüten

Die Kinder schnuppern und sollen erraten, welche Blume da duftet. Jedes kann seinen Lieblingsduft bestimmen. Optional können Sie Bilder einsetzen, denen die Kinder die Düfte zuordnen.

Frucht und Same

Bezug zum Baum
Fortpflanzungsmechanismus

Inhalte
Zusammenhang Blüte-Frucht-Same

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Blüte, Eichhörnchen, Spuren

Jahreszeit
Herbst

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Früchte sind verwandelte Blüten. Der goldene Blütenstaub hat den Zauber im Frühling ausgelöst. Die damit bestäubten Blüten verwandeln sich Stück für Stück in Früchte, in denen Samenkörner heranreifen. Darin wiederum stecken winzig kleine Pflänzchen. Die Früchte von Waldbäumen sind ganz anders, als die Früchte, die wir Menschen gerne essen. Sie haben keine leckere, fruchtige Hülle um den Samen, sondern sind hart und holzig. Aber für die Wildtiere sind sie lebenswichtig. Eichhörnchen, Eichelhäher und Wildschwein sind ganz wild auf Bucheckern und Eicheln.

Den Transport der Samen übernehmen häufig Luftkind und Erdkind, oft setzen sie auch Tiere dafür ein. Wenn die Samen schließlich einen guten Platz auf dem Boden gefunden haben, erwecken Wasser- und Feuerkind das Pflänzchen darin im nächsten Frühling gemeinsam zum Leben.

Rückseite: Früchte den richtigen Bäumen zuordnen

Jeweils einen Strich zwischen einem Blatt und der Frucht ziehen, die zu dem Baum gehört, der diese Blätter hat.

Text „Übrigens“: ...kannst Du Eicheln und Bucheckern essen. Die harte Hülle muss natürlich entfernt werden. Aber Achtung! Im innen liegenden Kern sind bittere Stoffe, die Dich krank machen, wenn Du viel davon isst. Darum immer nur zwei oder drei naschen.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Waldbild / Mandala mit den Früchten des Waldes
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- keins

Einen Rahmen aus Stöcken legen, nach Belieben unterteilen, Früchte sammeln und darin arrangieren.

Waldtiere aus Früchten des Waldes
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Handbohrer / Reibahle
- Schafwolle
- Matsch
- Schnur aus Naturmaterial

Aus Eicheln, Zapfen und Co. kleine Figuren basteln. Möglichst ohne Kunststoff oder Kleber, sondern mit Matsch als Klebstoff und mit Naturmaterialien wie Schafwolle arbeiten.

Waldschmuck
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Handbohrer, Reibahle
- Schnur aus Naturmaterial, Wolle

Eicheln, Bucheckern, Hagebutten und Co. durchbohren und zu Ketten auffädeln.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Früchte sammeln, vergleichen, bestimmen
Lerntyp: motorisch, visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Bestimmungsliteratur

Wie viele Früchte wurden gefunden? Zu welchen Bäumen gehören sie?

Früchtememory im Wald

Lerntyp: motorisch, visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- 2 Tücher

Legen Sie eine kleine Auswahl an Früchten auf ein Tuch, lassen Sie die Kinder diese Sammlung 1 Minute lang ansehen, dann decken sie ein zweites Tuch darüber. Die Kinder sollen nun die gleichen Früchte suchen. Gemeinsam wird überprüft, ob alle Arten gefunden wurden.

Einen Baum ziehen

Lerntyp: motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: drinnen
Material:

- Keimling, z.B. Eichel
- Blumentopf
- Waldboden und Blumenerde

Die keimende Eichel in einen Blumentopf mit Walderde oder Blumenerde setzen, hell stellen, feucht, aber nicht nass halten. Entweder als Bonsai ziehen, oder immer wieder größeren Topf geben (Wurzeln nicht einengen!) und schließlich auspflanzen.

Früchtebuffet

Lerntyp: motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Obst und Gemüse, das zu den Früchten gehört (→ vorher Blüten waren)
- Eine Ausnahme: Karotte
- Ein paar Eicheln, Bucheckern, Ahornschrauben, Kiefernzapfen, etc.

Bevor das essbare Obst und Gemüse verspeist wird zuerst klären, was es mit den Früchten der Waldbäume verbindet – es sind alles Früchte, die vorher Blüten waren, mit einer Ausnahme: Die Karotte ist eine Wurzel. Finden die Kinder noch mehr Ausnahmen bzw. mehr Obst und Gemüse, das zu den Früchten gehört?

Eicheln kann man mit viel Aufwand zu Kaffee machen, Bucheckern kann man essen, alle anderen Früchte von Waldbäumen essen wir nicht. Allerdings kommen unsere Obstsorten ursprünglich auch aus dem Wald: Kirschen, Äpfel, Birnen, Himbeeren, Brombeeren, Erdbeeren, Johannisbeeren – wachsen alle auch wild im Wald bzw. am Waldrand!

Schnecke

Bezug zum Baum
Laubzersetzer, Humusschicht

Inhalte
Lebensweise Schnecke, Funktion von Zersetzern

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Herbstlaub

Jahreszeit
Frühling (Sommer)

Beachten: Insbesondere Mädchen sammeln mit großer Begeisterung Schnecken und Schneckenhäuser. Jungs ärgern die Mädchen, indem sie Schnecken durch die Gegend werfen, was Sie unterbinden sollten, denn Schnecken sind keine fliegenden Wesen.

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Im Frühling erwärmt das Feuerkind den Waldboden. Das weckt die Schnecken auf. Sie haben in der Erde unter dem wärmenden Laub überwintert. Ihr Haus hatten sie mit einer festen Tür verschlossen. Nun sind sie hungrig und machen sich über die Blätter vom letzten Herbst her. Schnecken helfen, Laub in Humus zu verwandeln.

Humus ist der ganze Stolz des Erdkindes. Es ist besonders gute Erde.

Das Wasserkind ist ein guter Freund der Schnecken, denn sie mögen es feucht.

Das Luftkind vertreibt sich die Zeit damit, nach einem Schneckenkönig zu suchen. Sein Haus ist andersherum gewunden, als das der übrigen Schnecken.

Rückseite: Labyrinth

Die Kinder helfen der Schnecke, den weg zum Laubblatt zu finden.

Text „Übrigens“: ...halten sich Schnecken ansonsten eher vom Feuerkind fern,
denn zu viel Wärme trocknet sie aus.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Schnecken basteln
Lerntyp: motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Matsch
- Handtücher
- Wasser
- Leere Schneckenhäuser

Leere Schneckenhäuser sammeln (Vorsorglich sollten Sie einige dabei haben). Für das Haus einen Schneckenkörper aus Matsch (eventuell Lehm mitbringen) formen, kleine Ästchen etc. als Fühler und Augen nutzen.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Schnecken sammeln, Schneckenkönig suchen
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Bestimmungsliteratur (z.B. Hecker 2017)

Kinder sammeln Schneckenhäuser, wie viele verschiedene wurden gefunden?
Windungen vergleichen – ist ein linksgewundener Schneckenkönig dabei?

Schneckenfuß beobachten
Lerntyp: visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Glasscheibe oder größeres Glas
- Lebende Schnecke

Kinder suchen eine lebende Schnecke. Sie lässt man über die Glasscheibe bzw. am Glas hochkriechen um den Fuß zu beobachtet. Danach das Tier wieder freilassen.

Tiere der Streuschicht
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Becherlupe
- Bestimmungsliteratur

Kinder suchen in der Laubstreu nach kleinen Lebewesen, die sie in den Becherlupen beobachten. Zu erwarten sind Asseln, Ameisen, Käfer, Spinnen usw. auch Pilze sowie Bakterien, die die Kinder naturgemäß nicht sehen werden.

Überlegen Sie mit den Kindern, ob diese Lebewesen eine Funktion im Kreislauf der Natur haben. (Sie helfen alle bei der Zersetzung organischer Stoffe und der Humusentstehung).

Am Ende natürlich alle Lebewesen wieder in die Freiheit entlassen.

Laubfenster
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- keins

Einige Kinder legen sich auf den belaubten Waldboden und werden von den anderen mit Laub zugedeckt. Nur das Gesicht bleibt frei. Die Kinder liegen so eine kleine Weile ganz still, die anderen treten etwas zurück und sind ebenfalls leise.
Alle Kinder die möchten, kommen an die Reihe. Hinterher berichten, wie es sich im Laub angefühlt hat. War es kalt oder warm, nass oder trocken, laut oder leise, wie hat es gerochen?

Versickerungsversuch
Lerntyp: visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- 2 gleich große Konservendosen, beidseitig geöffnet
- 1 l Wasser
- Uhr mit Sekundenzeiger oder Stoppuhr
- Brett und Hammer

Eine Konservendose im weichen Waldboden und die andere auf einer verdichteten Stelle (z.B. Rückegasse; Waldweg) bis zur Hälfte einschlagen. Je 1/2 l Wasser einfüllen und die Zeit stoppen, die es braucht, bis das Wasser versickert ist. Mit den Kindern auf angemessene Weise über Bodenverdichtung und deren negative Auswirkung auf Pflanzenwachstum und Trinkwasserentstehung sprechen.

Krabbeltiere

Bezug zum Baum
Bewohner der Streuschicht

Inhalte
Insektenbestäubung, Zersetzung der Laubstreu

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Blüten und Früchte (Insektenbestäubung), Gallen und Fraßspuren an Blättern → Verknüpfung zu Blatt

Jahreszeit
Frühling, Sommer, Herbst

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Das Luftkind freut sich an den Hummeln, Bienen und Schmetterlingen, die von den Farben und Düften der Blumen angezogen werden.

Das Erdkind beobachtet die Krabbeltiere, die am Waldboden leben. Emsige Ameisen, flinke Tausendfüßler, drollige Käfer und lustige Asseln. Und natürlich die Spinnen, die feine, kunstvolle Gewebe bauen.

Dem Feuerkind ist aufgefallen, das einige der Tierchen 3 Körperteile haben. Am Kopf sind Fühler und am Mittelteil sechs Beine. Oft haben sie Flügel. Manche besitzen auch einen Stachel am Hinterleib. Das sind die Insekten.
Andere Tiere haben nur zwei Körperteile aber acht Beine. Dazu Fangzangen am Kopf und eine Drüse am Hinterleib, mit der sie einen feinen Faden herstellen können. Das sind die Spinnen.

Das Wasserkind hat noch eine Sorte entdeckt. Sie haben viele Körperglieder mit je zwei Beinen und werden Tausendfüßler genannt. Die Asseln schließlich gehören zu den Krebsen.

Rückseite: Insekten, Spinnen, Tausendfüßler

Die richtige Anzahl Beine malen oder Wollfäden aufkleben.

Text „Übrigens“: ...besuchen Insekten die Blumen, weil sie dort süßen Nektar finden. Auf der Suche danach nehmen die Tierchen den Blütenstaub mit und bestäuben die Blüten. Nun können sich Früchte entwickeln.

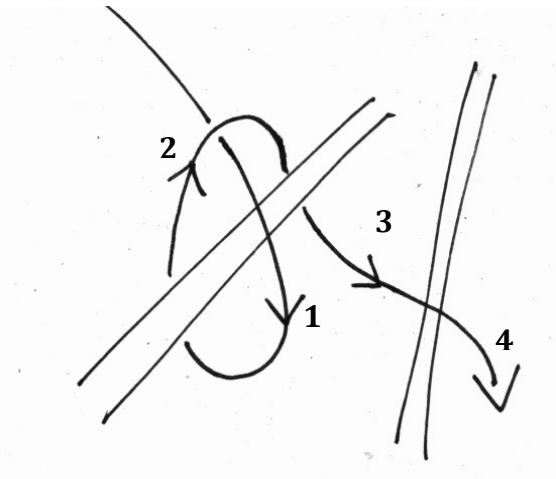
Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Spinnennetz basteln
Lerntyp: visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Drei Äste, Stöckchen
- Wolle oder Schnur
- Schere oder Messer

Anmerkung: Erst ab 5 Jahre, vorher zu schwierig!

Die drei Äste über Kreuz legen und in der Mitte mit einem Knoten fixieren, dann den Faden (Länge ca. 2 m) ein paarmal über die Mitte schlingen, um diese zu stabilisieren. Die Äste bilden nun 6 Speichen. Mit Hilfe der Folgenden Wickeltechnik wird nun das Netz gewebt und erhält dabei die nötige Festigkeit.
Den Faden über die erste Speiche legen, unter dem



Ast hindurch wieder zurück führen (1), über sich selbst und danach unter dem Ast durch nach vorne führen (2), an dieser Stelle spannen (3), dann weiter zur nächsten Speiche, und von vorne beginnen (4).

Zu Hause bei den Krabbeltierchen
Lerntyp: visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Naturausstattung vor Ort

Wohnungen von Krabbeltierchen suchen – oder: Geschichte erzählen, dass Elementkinder die besten Freunde von Krabbeltieren sind und sie oft zu sich nach Hause einladen. Aber wo wohnen die Elementkinder? Es geht darum, Nischen, Spalten, Höhlen und so weiter zu entdecken, hübsch herauszuputzen und dann den anderen zu zeigen. Es dürfen Gärtchen und ganze Dörfer entstehen.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Becherlupen-Safari
Lerntyp: visuell, motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Bestimmungsliteratur, z.B. einfache Bestimmungshilfe aus Alfred Töpfer Akademie für Naturschutz (Hrsg.): 2006

Insekten, Spinnen, Gliedertiere in der Laubschicht suchen, in der Becherlupe einfangen und betrachten, gemeinsam bestimmen – danach wieder in die Freiheit entlassen!

Beobachtungen am Ameisenhaufen
Lerntyp: visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn
Ort: draußen
Material:

- Bestimmungsliteratur

In Büchern die verschiedenen ‚Ameisen-Berufe' ansehen, das Gewimmel eines Ameisenhaufens beobachten; eventuell etwas Futter auslegen und beobachten, wie die Ameisen damit umgehen. Die Kinder beschreiben lassen, was sie beobachten.

Tarnen, warnen, täuschen
Lerntyp: visuell, kommunikativ, motorisch
Sinne: Sehsinn
Ort: draußen
Material:

- Eingefärbte Zahnstocher (5 Ostereierfarben)
- Markierungsband

Mit dem Markierungsband ein Spielfeld von ca. 30 x 30 m abgrenzen, darin die gefärbten Zahnstocher verstreuen. Die Teilnehmer sind Vögel, die Zahnstocher sind Insekten. Die Teilnehmer starten außerhalb des Spielfeldes in einem Nest (z.B. am Waldsofa). Innerhalb von 10 Minuten sollen sie so viele Insekten wie möglich zum Nest gebracht haben – aber sie dürfen bei jedem Flug zum Spielfeld nur 1 Insekt zurück zum Nest bringen! Nach Ablauf der Zeit werden die gefundenen Zahnstocher sortiert und gezählt. Welche waren besonders gut zu sehen, welche wurden am wenigsten gefunden? Sprechen Sie über Tarnfarbe, Warnfarbe und Täuschung/Mimikry

Specht

Bezug zum Baum
Baumhöhlenbewohner

Inhalte
Höhlenbrüter, Nachmieter, Trommeln, Nahrung, Winterstrategien von Vögeln, Wichtigkeit von dicken Bäumen und altem Wald

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Frucht und Samen, Krabbeltiere

Jahreszeit
Sommer, (Herbst)

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Toctoctoc... Hängt da etwa jemand ein Bild auf? Der Specht zimmert eine Höhle für seine Jungen in den Baumstamm. Dafür braucht er dicke alte Bäume, in dünne passt er nicht hinein. Das Luftkind misst aus, ob der Baum auch dick genug ist.

Spechthöhlen sind sehr beliebt bei anderen Vögeln, Eichhörnchen oder Wespen. Sie ziehen dort als Nachmieter ein, wenn die kleinen Spechte flügge geworden sind.

Auch wenn der Specht sein Futter sucht, klopft er an den Bäumen herum. In der Rinde verstecken sich Insekten, die ihm schmecken. Manchmal stochert er auch im Laub auf dem Waldboden herum, das Erdkind hilft ihm.

Außerdem nutzt der Specht das Trommeln, um sich zu verständigen. Damit zeigt er anderen Spechten, dass er hier lebt. Das könntest du auch probieren – so wie das Feuer- und das Wasserkind.

Rückseite: Welches Nest gehört dem Specht?

Die richtige Spur zum Nest des Spechtes verfolgen.

Text „Übrigens“: ...muss der Specht im Winter seinen Speiseplan ändern, denn dann lassen sich keine Insekten mehr blicken. Nicht jeder Vogel kann das. Wer nur Insekten frisst, fliegt im Winter in wärmere Länder. Nur Vögel, die Sämereien mögen, können den Winter in Deutschland verbringen. Menschen helfen diesen Vögeln gerne und füttern sie an Vogelhäuschen.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Trommeln
Lerntyp: motorisch, auditiv
Sinne: Tastsinn, Gehör
Ort: draußen
Material:

- Holz vor Ort

Auf / mit Holz vor Ort trommeln, Rhythmen üben

Klangspiel
Lerntyp: motorisch, auditiv
Sinne: Hand, Ohr
Ort: draußen
Material:

- Gerade Hölzer vor Ort
- Säge
- Handbohrer, Reibahle
- Schnur

Gerade Äste von ca. 2,5 cm Durchmesser in abgestufter Länge (z.B. 15, 25, 35, 45 cm) zuschneiden, im oberen Drittel Loch bohren. Im Wechsel mit Abstandshalter, z.B. Holzscheiben auffädeln und aufhängen.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Baumtelefon
Lerntyp: motorisch, auditiv
Sinne: Tastsinn, Gehör
Ort: draußen
Material:

- Totholzstamm vor Ort

An einem Ende klopft ein Kind Rhythmen, die anderen haben ihr Ohr am anderen Ende, sie können auch antworten.

Bäumchen schüttel dich
Lerntyp: visuell, kommunikativ
Sinne: Sehsinn
Ort: draußen
Material:

- Weißes Bettlaken
- Becherlupen

Das Bettlaken unter einem tiefhängendem Ast ausbreiten, den Ast sehr heftig schütteln. Einige der herunterfallenden Insekten vorsichtig einfangen und in Becherlupe betrachten. Später wieder frei lassen.

Eichhörnchen

Bezug zum Baum
Baumbewohner

Inhalte
Lebensweise (Winterruhe, Kobel), Wintervorrat, Samenverbreitung

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Früchte und Samen

Jahreszeit
Herbst, Winter

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Flink springt es von Ast zu Ast und benutzt dabei seinen puscheligen Schwanz, um das Gleichgewicht zu halten. Das Luftkind hat Mühe, hinterher zu kommen

Das Eichhörnchen ist auf der Suche nach etwas zu futtern. Es verspeist Knospen, Beeren, Pilze und Blüten. Manchmal bedient es sich auch in einem Vogelnest. Besondere wichtig sind ihm Nüsse und andere Samen.

Nun flitzt es kopfüber am Stamm hinunter. Gemeinsam mit dem Erdkind versteckt es Eicheln unter dem Laub. Jeden Herbst legt das Eichhörnchen solche Verstecke mit Wintervorräten an.

Den Winter verbringt es in seinem Kobel. Das ist ein kugelrundes Nest aus Zweigen, das es sich hoch im Baum gebaut hat. Die meiste Zeit schläft es darin. Aber ab und zu wacht es auf, weil es Hunger bekommt. Dann huscht es hinaus und bedient sich an seinen Vorräten.

Rückseite: Was frisst das Eichhörnchen?
Ankreuzen – eine Sache bleibt übrig.

Text „Übrigens“: ...wenn das Eichhörnchen nicht alle Vorräte verbraucht oder ein Vorratslager nicht wiederfindet, dann können aus den versteckten Samen neue Bäume wachsen.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Kobel bauen
Lerntyp: motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Stöckchen, Zweige, Äste
- Trockenes Gras, Laub etc.

Einen Kobel nachbauen und auspolstern.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Nüsse verstecken
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- 15 Nüsse pro Kind
- Uhr mit Sekundenzeiger

Jedes Kind erhält 15 Nüsse. Zunächst sollen sie diese Nüsse verstecken. Ob sie alle in ein Versteck packen, mehrere Verstecke suchen oder jede Nuss einzeln verstecken, ist ihnen überlassen. Sie bekommen 5 Minuten Zeit. Alle versammeln sich wieder. Nun sollen die Nüsse portionsweise und in vorgegebener Zeit wieder hervorgeholt und zur Spielleitung gebracht werden. Z.B. eine Nuss in 2 Minuten holen, zwei Nüsse in 1 Minute (= es wird kälter), 4 Nüsse in 2 Minuten (jetzt ist es sehr kalt geworden) usw. 5 Runden stehen für die Monate November bis März. Wer die Aufgabe nicht schafft, scheidet aus, kann aber die Rolle eines Diebes übernehmen, der die Eichhörnchen beobachtet und deren Vorräte plündert.
Im Anschluss verschiedene Themen ansprechen, z.B.: Ist der Winter eine leichte Jahreszeit für Tiere? Was passiert mit Nüssen, die nicht gefunden werden (können keimen)?

Nüsse knacken
Lerntyp: motorisch
Sinne: Tastsinn, Geschmack
Ort: draußen
Material:

- Verschiedene Sorten von Nussknackern
- Walnüsse und Haselnüsse

Nüsse knacken und verspeisen

Spuren

Bezug zum Baum
Nahrung und Wohnstätte für Tiere

Inhalte
Tiere, Jagd

Verknüpfung zu anderen Einheiten
Früchte und Samen, Knospen

Jahreszeit
Frühling, Sommer, Herbst, Winter

Erlebnisbogen

Lerntyp: auditiv, visuell, motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn, Gehör
Ort: drinnen
Material:

- Stifte

Vorderseite: Story

Das Erdkind hat eine Fährte gefunden. Sie führt von einer schlammigen Stelle zu einem dicken Baum.

An diesen Baum ist dem Wasserkind Schlamm aufgefallen, in dem borstige Haare kleben. Es ist ein Malbaum, daran schuppern sich die Wildschweine, nachdem sie sich vorher im Schlamm gesuhlt haben. So werden sie Zecken und andere Quälgeister los.

Dem Luftkind ist ein Fichtenzapfen aufgefallen, der in einem Spalt in einem Baum klemmt. Die Schuppen sind abgeschält, eine Spechtschmiede! So gelangt der Specht an die leckeren Samen im Zapfen.

In einer Kuhle am Waldboden kuschelt sich das Feuerkind. Eine ganze Gruppe dieser Stellen befinden sich beieinander – es sind die Schlafplätze von Rehen.

Rückseite: Vervollständige die Spur
Reh, Wildschwein, Fuchs, Dachs. Die Spur hört immer zu früh auf, die Kinder sollen sie fertig zeichnen

Text „Übrigens“: ...jagen wilde Tiere, um zu überleben. Vor sehr langer Zeit war das bei Menschen auch so. Sie jagten mit Speeren, Pfeil und Bogen. Das war eine gefährliche Angelegenheit. Heute ist Jagen eher so eine Art Sport, der mit Gewehren ausgeübt wird.

Gestalterisch-künstlerische Aktivitäten

Skulpturen
Lerntyp: motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Naturmaterialien vor Ort

Äste zu einer lebensgroßen Tier-Skulptur verbauen (Reh, Wildschwein, Hirsch etc.). Nur mit Naturmaterialien verbinden, z.B. dünne Ruten oder feste lange Grashalme als Seilersatz nutzen. Oder einfach nur zusammenstellen und – stecken. Lässt sich ein Fell aus Laub, Nadelreisig oder Moos zaubern?

Geschichten auf der Spur
Lerntyp: motorisch, kommunikativ
Sinne: Sehsinn, Gehör
Ort: draußen
Material:

- Bestimmungsliteratur, z.B. Alfred Töpfer Akademie für Naturschutz (Hrsg.): 2006

Tierspuren wie Trittsiegel, Schlafplätze, Suhle, abgeknabberte Zapfen, angeknabberte oder gefegte Bäume, Schupperstellen an Bäumen oder Wühlflächen suchen und Geschichten dazu ausdenken. Später in der Kita aufschreiben, bebildern und ein kleines Büchlein binden.

Erkundend-entdeckende Aktivitäten

Gipsabdrücke von Trittsiegeln
Lerntyp: motorisch, visuell
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Bestimmungsliteratur
- Gips
- Wasser (z.B. in Thermoskanne), Schälchen, Löffel
- Optional: 20cm langer, 5 cm hoher Pappstreifen, zum Kreis zusammengeklebt

Trittsiegel vorsichtig säubern, Gips anrühren, Trittsiegel ausgießen. Gips anziehen lassen. das ergibt eine unregelmäßige Außenform der späteren Gipsplatte. Wenn man den Pappstreifen um das Trittsiegel legt, leicht in den Boden

eindrückt und nun diesen Kreis ausgießt, erhält man eine runde Gipsplatte.

Lautlose Jäger
Lerntyp: motorisch
Sinne: Gehör
Ort: draußen
Material:

- Augenbinde
- Ev. Wasserpistole

Dies ist ein leises Spiel – es darf nicht gesprochen werden. Die Gruppe steht in einem weiten Kreis. Ein Teilnehmer steht mit verbundenen Augen in der Mitte – sie oder er ist ein Reh. Die anderen sind Luchse, Wölfe oder menschliche Jäger. Sie versuchen sich an das Reh anzuschleichen. Sobald das Reh etwas hört, zeigt es in diese Richtung. Der so ertappte Jäger scheidet aus und muss sich hinsetzen. Im Sommer kann man dem Reh auch eine Wasserpistole in die Hand geben und es darf die Jäger, die es hört, nassspritzen. Wer sich unbemerkt anschleicht und das Reh abschlägt, darf in der nächsten Runde das Reh sein.
Zum Abschluss kann darüber geredet werden, wie wichtig es in der Natur ist, gut hören zu können bzw. gut schleichen zu können.

Bogenbauen
Lerntyp: motorisch
Sinne: Sehsinn, Tastsinn
Ort: draußen
Material:

- Biegsames Stück Ast (Bogen)
- Gerades dünner Ast (Pfeil)
- Schnur
- Messer
- Schafwolle oder Watte
- Quadratische Stoffstücke, ca. 5 x 5 cm

Den biegsamen Ast oben und unten einkerben. Schnur an einem Ende in die Kerbe Stecken, mehrfach um den Schlitz wickeln, verknoten, zur anderen Seite führen, dort in den Schlitz spannen, Bogen leicht spannen, Schnur befestigen.
Pfeil an einem Ende einkerben. Kleinen Bausch Watte oder Schafwolle am anderen Ende aufstecken, mit einem quadratischen Tuch bedecken und dieses am Stöckchen mit einem Stück Schnur festbinden.

Straßenüberquerung
Lerntyp: motorisch, kommunikativ
Sinne: Hand
Ort: draußen
Material:

- Waldweg

Die Kinder in drei Gruppen teilen. Eine Gruppe sind Rehe, Wildschweine, Eichhörnchen, Mäuse, Kröten etc. – sie wollen die Straße überqueren. Die anderen beiden Gruppen sind Autos, die auf der Straße fahren, die einen von links, die anderen von rechts. Die Tiere stehen auf einer ‚Straßenseite' (= Waldwegseite) und wechseln in ihrer jeweiligen Bewegungsart hinüber, während die Autos von beiden Seiten angefahren kommen...

Drei Durchgänge mit Rollentausch durchführen, so dass jeder einmal ein Tier war. Was im Spiel lustige Ausweichmanöver und Zusammenstöße sind, bedeutet in echt den Tod der Tiere und Gefahr für Autofahrer. Sprechen sie über die Gefahr für Mensch und Tier, Zerschneidungseffekte von Straßen (Verinselung; Isolierung von Populationen) aber auch über Lösungen wie Wild- und Krötenzäune, Wildbrücken und -unterführungen.

4. Themenunabhängige Aktivitäten

4.1. Freies Spiel

Freies Spiel ist ein zentrales Anliegen der Kinder. Es spiegelt ihre eigene Motivation wieder, ist spontan und zweckfrei aber gleichzeitig konkret. Im Grunde benötigt es keine Materialien, außer den Dingen vor Ort.
Stöcke üben einen unwiderstehlichen Reiz auf Kinder beiderlei Geschlechts aus, aber es sind vor allem die Jungs, die sie als Waffen interpretieren. Es empfiehlt sich, Regeln das Kämpfen betreffend einzuführen – im Spiel werden diese schnell vergessen, darum immer wieder erinnern. Aber auf keinen Fall die Stöcke als solche unterbinden, sie sind essentiell im Wald!
Auch angeboten werden können kurze Seile (3m lang, 0,8 cm stark), Decken oder Planen, Becherlupen, Ferngläser, Fotoapparat, usw.

4.2. Nutzen- und zweckorientierte Bauprojekte aus Holz vor Ort

Bastelplatz einrichten

Dicke Baumstücke zum Sitzen und als ‚Arbeitstische' arrangieren, Totholzstamm als Bank usw. Mit dem Förster sprechen, ob entsprechende Stücke zur Verfügung gestellt werden können.

Sofa oder Nest bauen

Äste zusammentragen und aufschichten. Für ein Nest die Kinder in einen Kreis stellen, Hände auf die Schultern des Vordermannes legen und schlürfend im Kreis laufen. Man erhält einen Kreis auf Boden, der die Grundform des Nestes bildet.

Hütte bauen

Lange Äste gegen eine Astgabel eines Baums lehnen, wie ein Tipi zusammenstellen. Reisig quer zu den Ästen einflechten.

Baumgesichter, Schutzgeister

Aus Lehm und diversen Naturmaterialien vor Ort Gesichter und Fantasiewesen an die Baumstämme modellieren. Wenn vorhanden zusätzlich unbehandelte Schafwolle als Material anbieten.

4.3. Themenunspezifische, künstlerisch-gestaltende Aktivitäten

Lerntyp: motorisch, kommunikativ
Sinne: Tastsinn
Ort: draußen oder drinnen

In erster Linie sollte mit Naturmaterialien gearbeitete werden, möglichst ohne Klebstoff (stattdessen Lehm), ohne Watte (stattdessen Rohwolle), ohne Draht (stattdessen Wolle, Hanfschnur oder Grashalme). Das Handling der Naturmaterialien aktiviert alle Sinne.

Astscheiben-Anhänger

Material:

- Holunderast, ca. 3 cm Durchmesser
- Astsäge
- Schmirgelpapier
- Stifte, färbende Naturmaterialien
- Lederband oder Schnur

Von einem Holunderast, der mind. 3 cm Durchmesser hat, für jedes Kind eine Scheibe schneiden. Mit einer guten Astsäge schaffen die Kinder das allein, man sollte aber beim Fixieren des Astes während des Sägens helfen.

Die Kinder puhlen das Mark heraus und erhalten so ein Loch. Die Scheibe wird geschmirgelt und verziert, z.B. bemalt. Den Anhänger an einem Lederband oder einer Schnur befestigen. Wenn die Kinder sich auf ein Motiv einigen, das sie auf die Scheibe aufbringen, kann sie als Erkennungs-zeichen der Gruppe dienen.

Baumscheibenbilder

Material:

- Holzscheiben ca. 20 cm Durchmesser (zu Hause/Werkstatt vorbereiten)
- Bleistift
- dünne, kurze Nägel
- Hammer
- Wolle, Schnur oder Naturmaterialien wie Gras- oder Schilfhalme
- Schere/Messer

Das gewünschte Muster aufzeichnen, mit Abstand zueinander Nägel einschlagen, Wolle, Schnur etc. um die Nägel wickeln. Immer zweimal um einen Nagel wickeln, zum nächsten Nagel spannen, zweimal wickeln, usw.
Gut geeignet für Schnecke (Spirale), Blüte (Stern), Spinnennetz, Blatt. Damit kann der Platz bzw. die Hütte dekoriert werden (aufhängen). Aber: Wegen der Nägel nicht dauerhaft im Wald belassen sondern am Ende des Projekts mit in die Kita nehmen oder ohnehin in der Kita umsetzen.

Waldgewebe

Material:

- Holzäste oder Astgabeln
- Schnur oder Wolle

- Diverse Naturmaterialien vor Ort

Für ein Gruppenbild vier längere Stöcke zu einem Rahmen verbinden. In eine Richtung Schnüre im Abstand von 3 bis 5 cm spannen. Waldfundstücke quer dazu hineinweben. Für Einzelbilder können Astgabeln benutzt werden, die Kettfäden werden zwischen der Gabel gespannt.

Waldmobilé

Material:

- Ast
- Schnur oder Wolle
- Diverse Naturmaterialien vor Ort
- Handbohrer

An einem interessant geformten Ast, an einen niedrigen Zweig gehängt wurde, werden gesammelte Naturmaterialien befestigt, die zuvor durchbohrt und an verschieden langen Schnüren befestigt wurden. Die Materialien müssen so am Ast festgebunden werden, dass dieser ausbalanciert ist. Weitere Stöcke können jeweils in der Mitte angebunden werden und müssen ihrerseits austariert werden.

Wald-Xylophon

Material:

- Hölzer

Große, möglichst gerade Äste werden auf zwei parallel liegende Holztützen gelegt. Mit einem kurzen, dicken Stock werden die Äste angeschlagen und diejenigen, die gut klingen, ausgewählt. Sie werden nun auf den Stützen arrangiert, z.B. nach Klanghöhe sortiert, und damit musiziert.

4.4. Spielerisch-unterhaltsame Interaktionen

Hier finden sie Spiele, Kooperationen und Wettbewerbe. Sie dienen der spielerischen Annäherungen an Themen, dem Zusammenhalt der Gruppe, dem Heranführen an Regeln oder um über Wettbewerb Spannung aufzubauen.

a) Stockspiele

Material generell

- Stöcke, die vor Ort gefunden werden
- Optional: Luftballons

Weitwurf

Gleichlange Stöcke sammeln bzw. auf die gleiche Länge kürzen. Kinder stehen an einer Startlinie und werfen von dort ihre Stöcke – wer wirft am Weitesten?

Zielwerfen

Luftballone aufhängen, mit kurzen Stöcken versuchen, sie zu treffen

Balancieren

Stock auf der Handfläche balancieren, zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades auf der Spitze des Zeigefingers balancieren und damit langsam vorwärts gehen.

Ägyptisches Stockspiel

Jeder Spieler sucht sich einen geraden Stock, ca. 1,5 m lang. Dann stellen sich alle in einen Kreis, Abstand untereinander ca. 2,5 m. Jeder hält seinen Stock senkrecht vor sich, so dass ein Ende auf dem Boden steht. Auf Kommando lässt jeder seinen Stock los, läuft zum Platz seines linken Nachbarn und fängt dessen Stock auf.

Variation: Zwei Kommandos, je nach Kommando nach rechts oder links laufen.

b) Seilspiele

Material

- 15m langes Seil, 10 cm Durchmesser
- pro Kind 3m Seil, 0,8 cm Durchmesser

Kreistauziehen

15 m langes Seil zusammenknoten, alle Kinder stehen außerhalb des Seils, fassen es mit beiden Händen an und bilden einen Kreis. Auf los ziehen alle am Seil - jeder gegen jeden.
Variante: In die Kreismitte einen kleineren Seilkreis auf den Boden legen. Wenn ein Kind den Innenkreis betritt, beginnt das Spiel von neuem.

Kreislauf

15 m langes Seil zusammenknoten, alle Kinder fassen das Seil von außen mit der rechten Hand an und bilden einen Kreis. Die Gruppe läuft im Kreis, erst langsam, dann schneller und wieder langsamer. Zur Abwechslung zwischendurch die Hände wechseln.

Kreissprung

15 m langes Seil zusammenknoten, als Kreis auf den Boden legen. Alle Kinder stehen auf der Innenseite, hintereinander, rechte Schulter nach innen. Auf Kommando hüpfen alle nach außen, dann wieder nach innen und bewegen sich dabei als Gruppe vorwärts. Ab und zu die Richtung wechseln.

Seilkreise

Die Kinder legen mit ihren kurzen Seilen Kreise auf den Boden, die relativ nah beieinander liegen. Nun wird von Kreis zu Kreis gesprungen. Man kann verschiedene Regeln aufstellen, z.B. ‚Auf einem Bein hüpfen' oder ‚Nie mehr als zwei Kinder in einem Kreis' usw.

Mäuse und Füchse (Jäger und Beute)

15 m langes Seil zusammenknoten, die Kinder fassen das Seil von außen mit beiden Händen an und bilden einen Kreis, sie sind die Mäuse. Ein Kind steht in der Mitte, das ist der Fuchs. Der Fuchs versucht, die Hände abzuschlagen. Jede Maus muss immer mindestens eine Hand am Seil haben! Das Seil darf nicht auf den Boden fallen, dann gewinnt der Fuchs. Wenn der Fuchs eine Hand trifft, scheidet dieses Kind für die Runde aus und wartet am Rand – wenn zu viele weg sind, fällt das Seil auf den Boden und der Fuchs gewinnt. In der nächsten Runde gibt es einen neuen Fuchs.

Seilschlagen

2 Erwachsene schlagen ein langes Seil. Die Kinder laufen von einer auf die andere Seite – immer nur in eine Richtung! Verschiedene Varianten spielen: Einzeln, zu zweit oder in Gruppen laufen. Bei sehr fortgeschrittenen Teilnehmerinnen können diese auch versuchen, in der Mitte Seilzuspringen, bevor sie weiter laufen.

Seil im Kreis schwingen

In ein kurzes Seil (zwei 3m-Seile zusammenbinden) einen dicken Knoten am Ende binden. Die Kinder stehen im Kreis, die Erzieherin in der Mitte. Sie schwingt das Seil im Kreis über den Boden, die Kinder müssen darüber springen, wenn es bei ihnen vorbeikommt.

c) Fangspiele

Material

- Augenbinden
- Ein blaues und ein gelbes Tuch

Eiskönig und Sonne

1 Kind ist der Eiskönig, er hat ein blaues Tuch. Jeden, den er damit berührt, verwandelt er ihn Eis und die Person muss am Fleck stehen bleiben. Die Sonne ist ebenfalls im Spiel, sie hat ein gelbes Tuch und erlöst damit die erstarrten Kinder, die dann wieder im Spiel sind.

Tierverwandlung

Die Kinder entscheiden in jeder Runde, in welches Tier sie sich verwandeln, wenn sie gefangen werden. Sie müssen sich dann wie dieses Tier vorwärtsbewegen. Wenn sich zwei Tiere treffen und umarmen, verwandeln sie sich zurück in Menschen und können wieder mitspielen.

Fledermaus und Nachtfalter

Material

- Augenbinde

Die Kinder stehen in einem engen Kreis. Zwei Kinder sind in der Mitte, eines hat die Augen verbunden. Das ist die Fledermaus. Das andere Kind ist der Nachtfalter. Es reibt die Hände laut aneinander - auf dieses Geräusch muss die Fledermaus achten und versuchen, den Falter zu orten und zu fangen. Die Kinder im Kreis sind Mucksmäuschen still.

Variante: Die Fledermaus stößt hohe Quieker aus, der Nachtfalter antwortet (Echolot-Effekt), die Fledermaus muss auf ihr Echo hören.

d) Suchspiele

Geräusche suchen

Dinge suchen, die rascheln, klappern, klopfen, einen hellen, dumpfen, dunklen Klang erzeugen usw. Am Ende eine Waldgeister-Musik inszenieren.

Gerüche suchen, Geruchsmemory

Material

- Kleine Gaze-Säckchen

Jedes Kind sucht einen Geruch und stellt ihn den anderen vor. Wird in Gruppen gearbeitet, können die Gruppenmitglieder jeweils versuchen, etwas zu finden, das genauso riecht.

Farben suchen

→ siehe Einheiten

e) Weitere Spiele

Schneckenrennen

Zwei Gruppen bilden. Die Mitglieder stellen sich hintereinander auf, Beine grätschen. Das hinterste Kind krabbelt durch die Beine der anderen und stellt sich vorne an. Auf diese Weise bewegt sich die Gruppe vorwärts. Welche Gruppe zuerst eine Ziellinie überquert, hat gewonnen.

Kamera und Fotograf

In Zweiergruppen arbeiten. Einer schließt die Augen (Kamera), der andere (Fotograf) führt ihn/sie an den Schultern zu einer interessanten Stelle. Dort zieht er vorsichtig am Ohr der Kamera, die nun die Augen öffnet und ein Bild ‚schießt'. Dies kann mehrfach wiederholt werden, bevor gewechselt wird. Danach erzählen, welche Bilder gemacht wurden.

Blickwinkel wechseln

Den Wald aus ungewohntem Blickwinkel betrachten, z.B. auf dem Rücken liegend oder durch die gegrätschten Beine rückwärts schauend. Diese ungewöhnlichen Bilder später in der Kita aufzeichnen.

‚Stuhlkreis'

(ab 20 Personen!)

Die Gruppe bildet einen Kreis, die Teilnehmer stehen dicht hintereinander, alle mit der gleichen

Schulter nach außen. Auf Kommando setzen sie sich langsam, jeder auf die Oberschenkel seines Hintermannes. Übt man es öfter, kann man versuchen, im Sitzen vorwärtszugehen.

Geräusche-Memory

Material

- kleine undurchsichtige Behälter

Filmdöschen oder andere kleine, undurchsichtige Döschen mit Naturmaterialien bestücken oder die Kinder bestücken lassen. Die Kinder erraten durch Schütteln, was darin ist. Oder: Immer zwei gleich bestücken, alle in einem Quadrat aufstellen und Memory spielen, indem die Pärchen gefunden werden müssen. Zum Bestücken eignen sich Bucheckern, Ahornsamen, Eicheln, Schuppen von Zapfen, Sand, Steinchen, Kiefernnadeln usw.

Das Richtige finden

Material

- Verschiedene Naturmaterialien

2 Gruppen, stellen sich gegenüber auf, die Kinder jeder Gruppe nebeneinander. Zwischen den Gruppen liegen diverse Naturgegenstände, mehr Stücke, als Kinder mitspielen. Die Kinder können sie vorher selbst gesammelt haben. Die Kinder beider Reihen werden jeweils bei 1 beginnend durchnummeriert und müssen sich ihre Nummer merken. Am Besten einmal überprüfen. Nun wird immer eine Nummer und ein Naturgegenstand angesagt (z.B. Nummer 3, bemooster Ast), die beiden Kinder mit dieser Nummer laufen zur Mitte und suchen sich den richtigen Gegenstand aus, zeigen ihn ihrer Gruppe, die prüft, ob es richtig ist. Wenn ja behält das Kind den Gegenstand und reiht sich wieder ein. Wenn die Gegenstände mehrfach vorhanden sind, werden immer beide Kinder fündig, das muss aber nicht sein. Ein Kind, das leer ausgeht, muss natürlich erneut aufgerufen werden. Solange spielen, bis alle Kinder etwas haben.

Baumbegegnung

Material

- Augenbinde

Zweierteams – einer bekommt die Augen verbunden, der andere führt ihn vorsichtig zu einem Baum. Das Teammitglied mit den verbundenen Augen tastet den Baum vorsichtig aber intensiv ab. Es wird vom Baum weggeführt, die Augenbinde wird abgenommen – findet es den Baum wieder?

Feuer, Wasser, Erde, Luft

Alle bewegen sich kreuz und quer in einem vorher festgelegten Spielfeld. Für Feuer, Wasser, Erde und Luft sind zuvor Plätze verabredet worden. Wenn die Spielleitung einen der Begriffe ausruft, laufen alle schnell an den dafür vorgesehenen Ort. Sind alle angekommen, beginnt es von vorne.

4.5. Abenteuerlich-herausfordernd: Niedrigseilaufbauten

Niedrigseile fördern Selbstbewusstsein, Mut, Vertrauen, Selbstvertrauen, Sozialkompetenzen und Motorik. Darüber hinaus machen sie aber auch einfach Spaß.

Für die hier aufgeführten Aufbauten müssen Sie sich nur wenige Knoten aneignen und wenig Material zulegen. Ihre Minimalausstattung besteht aus zwei Seilen von 12m Länge und 12mm Stärke und fünf Reepschnüren von 3m Länge und 8mm Stärke. Bitte unbedingt im Fachhandel echte statische Kletterseile kaufen, Baumarktware ist nicht empfehlenswert. Als Baumschutz können Teppichreste verwendet werden.

Es folgt je ein Bild eines im Projekt verwendeten Aufbaus sowie eine Kurzbeschreibung. Man kann die Aufbauten mit verschiedenen Methoden durchführen. In der gegebenen Beschreibung wird die einfachste Methode skizziert, auch wenn sie nicht der im Bild verwendeten Weise entspricht. Für die genauen Aufbauanleitungen beschaffen Sie sich bitte Fachliteratur. Empfehlung: **A. Schwarzer, 2011**

Piratenbrücke

Material:
Zwei 12m Seile, 12mm stark

Knoten:
Maurerknoten, Spann-Wickeltechnik

Fuß-Seil:
Auf ca. 50cm Höhe spannen, Seil an einem Baum mit Maurerknoten befestigen und am 2. Baum mit Spann-Wickeltechnik spannen

Hand-Seil:
Genau wie Fuß-Seil befestigen, Höhe je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad wählen. Läuft es in Hüfthöhe oder über Kopf der Kinder, ist es schwieriger, als auf Schulterhöhe.

Piratenbrücke mit Querverbindungen

Material:
Zwei 12m Seile, 12mm stark
Drei 3m Seile, 8mm stark

Knoten:
Maurerknoten, Spann-Wickeltechnik
Doppelter Ankerstich, gelegt und gesteckt

Fuß- und Hand-Seil: s. Piratenbrücke, Hand-Seil dabei mind. auf Schulterhöhe der Kinder spannen

Querverbindung:
Die kurzen Seile mit doppelt gelegtem Ankerstich in das Hand-Seil knüpfen, die beiden Seilenden jeweils schräg nach unten abspannen und mit doppelt gestecktem Ankerstich am Fuß-Seil befestigen (= Dreieck).

Piratenbrücke mit Hangelseilen

Material:
Zwei 12m Seile, 12mm stark
Fünf 3m Seile, 8mm stark

Knoten:
Maurerknoten, Spann-Wickeltechnik
Doppelter Ankerstich, gelegt

Fuß- und Hand-Seil: s. Piratenbrücke
Hand-Seil dabei über Kopf der Kinder spannen

Hangelseile:
Die kurzen Seile mit doppelt gelegtem Ankerstich in das Hand-Seil knüpfen, lose herunterhängen lassen

Baumleiter

Material:
Vier 3m Seile, 8mm stark

Knoten:
Maurerknoten, Spann-Wickeltechnik

Die vier Seile werden übereinander in die Gabel eines Zwiesels gespannt. Das höchste Seil max. 1,80 m über dem Boden.

Schlaufenbrücke / Schaukelbrücke

Material:
Zwei 12m Seile, 12mm stark
Fünf 3m Seile, 8mm stark

Knoten:
Gesteckter Achterknoten
Maurerknoten, Halber Schlag
Doppelter Ankerstich, gesteckt

Hand-Seil:
Zwei 12m Seile mit einer gesteckten Acht zu einem langen Seil verbinden. Das Seil nach Anleitung in Schwarzer 2011, S. 105f. befestigen.

Schlaufen:
Die kurzen Seile mit doppelt gestecktem Ankerstich als lange Schlaufen in das Hand-Seil knüpfen

Schaukel

In Schwarzer 2011 finden Sie viele Schaukelaufbauten. Die einfachste arbeitet mit einem Oberseil, zwei Halteseilen und einem Stock – Ihre Minimalausstattung wäre ausreichend.

Für die im Bild gezeigte Variante benötigen Sie ihre zwei langen Seile, dazu vier Bandschlingen und zwei Karabiner.
Die langen Seile an je einem Baum befestigen (Achterschlaufe) und mittels Astgabeln so weit nach oben schieben, wie möglich.
Die Bandschlaufen an je einer Seite eines stabilen Astes mit doppeltem Ankerstich befestigen, je einen Karabiner einhängen. Die beiden anderen Bandschlingen mit einem Kreuzklemmknoten (z.B. Heisel, 2011, S. 27) an die hängenden Seile knüpfen, die Schaukel dort einhängen.

Literaturverzeichnis

Bücher, aus denen Anregungen in dieses Programm eingeflossen sind bzw. die bei der Erstellung des Konzepts konsultiert wurden:

Alfred Töpfer Akademie für Naturschutz (Hrsg.): Lern-, Erlebnis- und Bewegungsspiele für alle Sinne in Wald und Wiese und an Bach und Tümpel mit Kindern im Vorschulalter, Schneverdingen 2006

Bayerisches Staatsministerium für Landwirtschaft und Forsten (Hrsg.): Forstliche Bildungsarbeit. Waldpädagogischer Leitfaden nicht nur für Förster, München, 5. Auflage 2001

Bellmann, Heiko: Geheimnisvolle Pflanzengallen. Quelle und Meyer Verlag, Wiebelsheim 2012

Bestle-Körfer, Reigina, Stollenwerk, Annemarie: Sinneswerkstatt 4 Elemente 4 Jahreszeiten. Erde, wasser, Feuer, Luft im Jahreslauf erleben und erforschen und in Landart-Aktionen kreativ gestalten, Ökotopia Verlag, 2. Auflage 2014

Cornell, J.B.: Mit Freude die Natur erleben, Verlag an der Ruhr, Mühlheim 1991

Dewald, Wilfried und Häußler, Christian: On-Line. Spiele und Abenteuer mit dem Seil, Zielverlag, Augsburg, 2. Auflage 2011

Danks, Fiona und Schofield, Jo: Das Buch vom Stock. Werken, Basteln und Spielen im Freien, AT Verlag, Aarau und München, 3. Auflage 2014

Geitmann, Björn: Waldwerkeln und Waldgeschichte. Basteleien, Texte, Lieder und Spiele, Verlag an der Ruhr, Mülheim 2007

Hecker, Frank und Katrin: Tiere und ihre Spuren, Entdecken und erforschen, Naturführer für Kinder, Ulmer Verlag 2013

Hecker, Frank und Katrin: Krabbeltiere. Schnecken, Insekten, Spinnen, Naturführer für Kinder, Ulmer Verlag, 2. Auflage 2017

Hecker, Frank und Katrin: Bäume und Sträucher. Entdecken und erforschen, Naturführer für Kinder, Ulmer Verlag, 2013

Hecker, Frank und Katrin: Blumen. Entdecken und erforschen, Naturführer für Kinder, Ulmer Verlag, 2. Auflage 2014

Heisel, Axel: Neues mit Seil und Knoten. Tipps und Tricks für Schaukeln, Seilbrücken, Hangeln & Co., Verlag modernes Lernen, Dortmund 2011

Hohberger, Mathilda F. und Ehlers-Juhle, Jule: Luftmusik und Feuerfarbe. Die vier Elemente für alle Sinne: spielen, gestalten, singen, tanzen und lebendig sein, Ökotopia Verlag, Münster 2008

Joller, Kari: Naturerfahrung mit allen Sinnen. Ein Praxisbuch mit vielen Übungen, AT Verlag, Baden und München 2008

Kraul, Walter: Spielen mit Wasser und Luft. Werkbücher für Kinder, Eltern und Erzieher 7, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart, 6. Auflage 2003

Kraul, Walter: Spielen mit Feuer und Erde. Werkbücher für Kinder, Eltern und Erzieher 8, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart, 5. Überarbeitete und erweiterte Auflage 2006

Ludwig, Mario: Erlebnis-Planer Natur. Tiere und Pflanzen entdecken. Monat für Monat, BLV Verlagsgesellschaft, München 2004

Neumann, Antje, Neumann, Burkhard: Waldfühlungen. Das ganze Jahr den Wald erleben. Naturführungen, Aktivitäten und Geschichtenfibel, Ökotopia Verlag, 12. Auflage, Münster 2013

Sandhof, Kathrin; Stumpf, Birgitta: Mit Kindern in den Wald. Wald-Erlebnis-Handbuch. Planung, Organisation und Gestaltung, Ökotopia Verlag, Münster 1998

Schwarzer, Alexandra: schaukelfee & klettermax. Seilspielgeräte im Wald für Kinder, Pro Business, 2. Auflage 2011

Wernsing, Barbara: 50 Bauprojekte mit Stock, Seil und Schnur. Von Baumhaus bis Tipi, Coppenrath Verlag, Münster 2016

Woll, Johanna: Alte Kinderspiele, Ulmer Verlag, Stuttgart, 3. Auflage 1998