

# **Methodenhandbuch**

## **(1.Modul am 03.-05.September 2004)**

Erstellt von Mag. Tamara Fellier - Mair

## **Name und Tier**

### **Ziel:**

- Lustiges Kennenlernspiel, bei dem man sich die Namen durch den Zusammenhang mit einem Tier sehr gut merkt.

### **Spielverlauf:**

- Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter hält ein Maskottchen in der Hand und sagt seinen Vornamen und ein Tier mit demselben Anfangsbuchstaben. Dann wirft er das Maskottchen zur nächsten Person. Diese macht dasselbe, bis das Maskottchen wieder am Ende beim Spielleiter ankommt.

### **Material:**

- Maskottchen ( Plüschtier)

## **Tierkartenspiel**

### **Ziel:**

- Kennenlernen von Tieren oder Blumen.
- Kontaktaufnahme unter den TN
- Kurzweilige Überbrückung einer Wegstrecke

### **Spielverlauf:**

- Alle TN bekommen eine Karte mit einem Tiernamen, diese wird auf den Rücken geheftet, ohne dass der TN sieht, um welches Tier es sich handelt.
- Durch gezieltes Fragen nach z.B. Eigenschaften, Lebensraum, usw. soll herausgefunden werden, um welches Tier es sich handelt. Die Fragen sollen so gestellt werden, dass sie mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können. Bei einer „ja“ Antwort kann der befragte TN nochmals befragt werden, bei „nein“ wird gewechselt und jemand anderer befragt.
- Wer das Tier erraten hat, darf es sich an die Brust heften.

### **Varianten:**

- Statt Tiere können auch Blumen verwendet werden
- Kleine Kinder können auch mit ganzen Sätzen antworten und nicht nur mit ja oder nein.
- Bei kleinen Kindern wird die Tierkarte auf die Brust geheftet und sie sprechen über ihr Tier (Lebensraum, Nahrung, Aussehen, ....) - sie erraten das Tier nicht

### **Material:**

- Tier- bzw. Blumenkarten
- Wäscheklammern od. Tixo zum Befestigen

## Laufender Kreis

### Ziel:

- Lustiges Austobspiel
- Koordination innerhalb der Gruppe

### Spielverlauf:

- Die Teilnehmer bilden einen Kreis und reichen sich die Hände. Einer steht in der Mitte, dem die Beine in Kniehöhe zusammengebunden werden.
- Nun soll der Teilnehmer versuchen den Kreis bzw. eine Person aus dem Kreis zu erwischen, wobei der Kreis nicht auseinanderreißen darf, jedoch ausweichen kann.
- Derjenige, der berührt wird bzw. bei dem der Kreis reißt, geht als nächster in die Mitte.

### Varianten:

- Es werden nur die Augen zusammengebunden;
- Es werden die Augen und Beine zusammengebunden;

### Problemfelder:

- Man braucht unbedingt ein flaches, hindernisloses Gelände.
- Der Läufer in der Mitte muss sich sicher fühlen- es darf ihm nichts zustoßen.

### Material:

- Tücher

## Bunte Farbpalette

### Ziel:

- Wahrnehmungsschulung durch den optischen Sinn, Schulung des Auges,
- Kreativität,
- Wiesenblumen bzw. Gräser bewusster machen

### Spielverlauf:

- Austeilen einer leeren Palette aus Papier mit 5 doppelseitigen Klebestellen
- „Suchen Sie verschiedene Grüntöne der Gräser“ (Zeit ca.10 min.) oder verschiedene Farben der Wiesenblumen. Dabei bis zum nächsten Platz weiterwandern.
- Die Naturgegenstände mit den verschiedenen Farben werden auf die Farbpalette geklebt.

### Problemfeld:

- Suche, wenn möglich am Wegrand bzw. sollte das Gras noch sehr nieder sein; Anfrage an etwaige Grundbesitzer.

### Material:

- DIN A 4-Blatt, Palette gezeichnet, 5 doppelseitige Klebebänder (je 2 – 3 cm lang);

## **Blütenmasken**

### **Ziel:**

- Kreativität fördern
- Bewusstseinsmachen von Wiesenblumen

### **Spielverlauf:**

- Jeder Teilnehmer gibt sich eine Fingerspitze Vaseline ins Gesicht; darauf können die Köpfe der Wiesenblumen geklebt werden und so wird das Gesicht z.B. in ein Indianergesicht verwandelt

**Material:** Vaseline

## **Nur ein Augenblick**

### **Ziel:**

- Schulen der Wahrnehmung
- Bewusstseinsmachen von schönen Augenblicken / Naturgegenständen

### **Spielverlauf:**

- Zwei Mitspieler bilden das erste aktive Paar. Die restlichen Spieler wenden sich ab oder schließen die Augen.
- Einer der beiden Partner schließt ebenfalls die Augen und wird zu einem interessanten Naturgegenstand geführt, z.B. einem schönen Stein. Er soll mit dem Kopf ganz nah an das ausgesuchte Objekt herangeführt werden. Für einen kurzen Augenblick darf der geführte Spieler seine Augen öffnen und den Gegenstand betrachten. Sofort schließt er wieder die Augen und wird zum Ausgangspunkt zurückgeführt.
- Er beschreibt nun den anderen Spielern möglichst detailliert sein Objekt. Die Zuhörer öffnen die Augen und wer zuerst entdeckt, um was es sich handelt und wo es zu finden ist, darf als Nächster einen Spieler führen.

### **Material:**

- keines

## **Wiesenblumen einen Namen geben**

### **Ziel:**

- Bewußtmachen von verschiedenen Wiesenblumen.
- Förderung der Zusammenarbeit
- Förderung der Kreativität in der Namensfindung durch genaues Hinschauen

### **Spielverlauf:**

- Jedes Kind sucht sich eine Wiesenblume aus und legt mit einem Wollfaden einen Kreis um die Blume. Dann wird ein Fantasiename für die Blume gefunden.
- Anschließend präsentiert jeder seine Blume und die Namensfindung ihres Fantasienamens.

**Problemfelder:**

- Die Blumen können nur an den Wiesenrändern bestimmt werden.
- Gefahr des Flurschadens, wenn in die Wiese hineingegangen wird.

**Material:**

- Wolle zum Einzäunen

**Spür wie die Natur dich streichelt****Spielverlauf:**

- Jeder sammelt verschiedene Naturgegenstände ( z.B. Grashalme, Blätter, kleine Äste, Moos, Federn, Tierhaare) und behält alles verdeckt bei sich.
- Es bilden sich Paare. Einer der beiden legt sich gemütlich auf den Rücken und schließt die Augen. Die zweite Person streicht nun mit einem beliebigen der gesammelten Gegenstände vorsichtig über den Unterarm der liegenden Person.
- Die genießt erst einmal und kann dann versuchen zu erraten, um was es sich bei dem Streichelobjekt handelt. Dann werden die Rollen getauscht.

**Material:**

- Naturgegenstände

**Blinder Tastkreis****Ziel:**

- Gruppenbildung
- Tastsinn anregen

**Spielverlauf:**

- Kreis bilden;
- Jede Person bekommt einen Gegenstand (Naturmaterialien) in die Hand.
- Nun sollen jene Personen zusammenfinden, die den gleichen Gegenstand in der Hand haben;
- Es darf aber nur, durch Abtasten der Naturmaterialien in den Händen der anderen, der Partner gesucht werden.

**Material:**

- Naturmaterialien in der entsprechenden Zahl

**Bodentarnung****Ziel:**

- Schulen des Sehsinns

**Spielverlauf:**

- Zwei gleichgroße Gruppen werden gebildet. Jeder Gruppe wird ein Lebensraum zugeordnet, der mit einem Wollband markiert wird. Jede Gruppe prägt sich seinen Lebensraum genau ein .

- Nach 5 Minuten wird gewechselt und es werden 3 Gegenstände verändert- verlegt- hinzugegeben oder weggenommen. Dann geht die Gruppe wieder zu ihrem ursprünglichen Lebensraum zurück und soll dort die Veränderungen erkennen.

**Variante:**

- Entlang einer gedachten Linie oder eines Weges werden 10 Gegenstände, die nicht im Wald vorkommen, im Abstand von 5 bis 10 Schritten ausgelegt. Fünf Gegenstände sollen einen starken Kontrast zum Waldboden bilden z.B. bunte Holzklötzchen, bunte Spielzeugautos; die fünf anderen Gegenstände sollen eine braune Bodenfarbe haben, z.B. ein brauner Karton, ein brauner Teddybär, eine braune Papiertüte.
- Die Kinder gehen gemeinsam den Weg entlang. Sobald sie einen Gegenstand entdecken, nennen sie seinen Namen und zeigen ihn den anderen. Alle zehn sollen dabei enttarnt werden.

**Material:**

- Wolle
- Geeignetes Waldstück

|                            |
|----------------------------|
| <b>Tastseil mit Socken</b> |
|----------------------------|

**Ziel:**

- Erkennen von Gegenständen durch Ertasten

**Spielverlauf:**

- Gegenstände werden in Socken gesteckt, die an einem Seil befestigt sind;
- Gruppenmitglieder müssen nacheinander in jeden Socken greifen und die Gegenstände betasten;
- erkannte Gegenstände werden anschließend gezeichnet ODER sie werden im Wald gesammelt;
- aus den gesammelten Gegenständen kann ein Bild gelegt werden; als Bilderrahmen können Äste, Zapfen, Steine... verwendet werden

**Material:**

- Socken
- Wäscheleine

|                               |
|-------------------------------|
| <b>Schön, dass du da bist</b> |
|-------------------------------|

**Ziel:**

- Erste Kontaktaufnahme
- Begrüßung

**Spielverlauf:**

- Kreis bilden, sich gegenseitig die Hand schütteln und sagen: „Schön, dass es dich gibt!“

**Varianten:**

- Man kann das ganze auf Zeit spielen. Versucht in einer Minute so vielen Kindern wie möglich die Hand zu schütteln und zu sagen „Schön dass es dich gibt“.

**Material:**

- Keines

**S u m m – K r e i s****Spielverlauf:**

- Der Spielleiter erzählt zu Beginn, der Summkreis sei eine Wetterbeschwörungsformel aus dem brasilianischen Regenwald. Sie wirke gegen Regen und Kälte. Sie wirkt allerdings nur, wenn das Wort „Summ“ in wahnsinniger Geschwindigkeit durch den Kreis geschickt wird.
- Alle Spieler stehen im Kreis und der Spielleiter gibt das Beschwörungs-Summ an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser gibt es wieder an seinen Nachbarn weiter. Das „Summ“ läuft auf diese Weise durch den Kreis bis es wieder beim Spielleiter ankommt.
- Die Zeit, die dafür benötigt wird, wird gestoppt. Ziel ist es, nach der dritten Runde eine „Weltrekordzeit“ aufzustellen.

**Material:**

- Keines

**K a r t e n m a l e n****Ziel:**

- Kennenlernen von Blumen und ihren Eigenschaften
- Förderung der Kreativität
- Taktile und olfaktorische Wahrnehmung der Natur

**Spielverlauf:**

- Jeder TN versucht mit Blüten und Gräsern zu malen - eine Postkarte zu gestalten.

**Problemfelder:**

- Es muss auf geschützte Pflanzen aufmerksam gemacht werden

**Material:**

- Leere Postkarten

**G r ü ß G o t t H e r r J ä g e r****Ziel:**

- In Bewegung kommen, aufwärmen, Aufmerksamkeit erhöhen; Spaß haben und Begeisterung wecken.

**Spielverlauf:**

- Alle Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf, einer ist der „Jäger“.
- Dieser läuft außen um den Kreis herum und tippt jemanden an, welcher dann schnell in entgegengesetzter Richtung loslaufen muss.
- Sobald sich beide treffen, begrüßen sie sich mit Handschlag und „Grüß Gott Herr Jäger“, dann wird weitergelaufen.
- Wer als erster am freien Platz ankommt, hat gewonnen, der andere wird nun zum Jäger.

**Variante:**

- Kinder, die schon an der Reihe waren, knien sich nieder.

**Problemfelder:**

- Platz sollte relativ eben und groß genug für das Kreisspiel sein.

**Material:**

- Keines

|                                  |
|----------------------------------|
| <b>B a u m b e g e g n u n g</b> |
|----------------------------------|

**Ziel:**

- Förderung und Schulung des Tastsinnes
- Kinder lernen auch den Umgang mit dem „blinden“ Partner, sie werden feinfühlicher

**Spielverlauf:**

- Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner und verbindet ihm die Augen. Nun führt man ihn (1 Hand am Rücken, andere Hand hält den Arm des Partners) zu einem Baum. Dies muss sehr langsam geschehen, kann aber ruhig durch Umwege gehen.
- Der „Blinde“ soll nun versuchen den Baum kennenzulernen: durch Tasten der Rinde, Baumdicke, Äste, Unterwuchs, Beschaffenheit der Wurzeln, durch Riechen, durch Reiben der Wange an der Rinde oder auch durch Sonnenstand usw.
- Wenn der blinde Partner meint, seinen Baum zu kennen, bringt man ihn wieder zum Ausgangspunkt zurück und nimmt ihm die Augenbinde ab. Er soll nun versuchen, „seinen“ Baum wieder zu finden. Dann wird gewechselt.

**Varianten:**

- Statt einem Baum wird der „blinde“ Partner zu einer Blume, einem Strauch, einem Pilz, einem Erdhaufen geführt und kann diesen tastend erfahren.

**Problemfelder:**

- Man sollte bei diesem Spiel unbedingt die Führung mit dem „Blinden“ selbst vorführen und noch einmal auf den vorsichtigen Umgang mit dem „blinden“ Partner (kein Schleifen, sondern ein Führen) hinweisen
- Zeit lassen, um den Baum wirklich kennenzulernen.
- Nie am Anfang einer Führung diese Methode einsetzen, da sind die TN zu wenig sensibel

**Material:**

- Tücher, Augenbinden



## Dosenrassel

### Ziel:

- Gruppenbildung

### Spielverlauf:

- Jeder Teilnehmer bekommt eine Dose; durch Schütteln der Dose soll der Inhalt erkannt und die Gruppenmitglieder gefunden werden.

### Material:

- Dosen gefüllt mit Materialien (Reis, Nudeln, Wasser, Luft, Steine...)

## Luchs und Reh

### Ziel:

- Orientierungssinn über Gehör schulen
- Verhaltensweisen aus dem Tierreich kennen lernen

### Spielverlauf:

- Ein Teilnehmer ist das Reh und setzt sich in die Mitte einer Fläche. Die anderen Teilnehmer stellen sich in einem großen Kreis um das Reh herum.
- Aus diesem Kreis werden lautlos und unauffällig 1-2 Spieler als Luchse bestimmt. Der Spielleiter gibt ein Signal an das Reh, dass das Spiel jetzt beginnt.
- Von diesem Zeitpunkt an müssen alle ganz ruhig sein. Die Luchse beginnen sich an das Reh anzuschleichen. Hört das Reh einen Luchs deutlich, zeigt es mit dem Finger genau in die Richtung, aus der das Geräusch kam. Ist dort wirklich ein Reh, muss er sein Anschleichen unterbrechen und wie versteinert stehen bleiben. Die anderen setzen ihr Vorhaben fort.
- Gelingt es einem Luchs das Reh zu berühren, ohne dass es ihn vorher wahrnimmt, hat er es „erwischt“ und dieser darf das Reh sein.

### Material:

- Augenbinde, eventuell Sitzmatte

## Geräuschkarte

### Spielverlauf:

- Alle TN suchen sich einen Platz, an dem sie sich wohl fühlen. Wichtig ist, daß von der Gruppe kein Geräusch mehr ausgeht. Die TN achten nun auf alle Geräusche, und zeichnen diese nun auf. Das kann auf unterschiedliche Weise gemacht werden - naturgetreue Darstellung der Tiere, Wörter, Linien und Punkte usw.
- So entsteht eine „Geräuschkarte“. Nach ca. 10 min. oder nach einem vereinbarten Signal des Spielleiters kommen alle wieder zum Ausgangspunkt zurück.
- Die Geräuschkarten können freiwillig hergezeigt und besprochen („welche Geräusche gehören zur Natur, welche zur Zivilisation?, um welches Tier handelte es sich? Aus welcher Richtung ist dieses Geräusch gekommen?....) bzw. auf einer gespannten Schnur aufgehängt werden.

**Ziel:**

- Sensibilisierung des Hörsinnes
- Intensivierung der Naturerfahrung
- Kreative Ausgestaltung des Gehörten

**Material:**

- Papier und Schreibzeug
- Eventuell Schreibunterlage und Sitzunterlage

**B a u m q u e r s c h n i t t / A l t e r s b e s t i m m u n g v o n B ä u m e n****Hintergrundinfo:**

- Der Holzkörper lässt am Querschnitt konzentrisch angeordnete Jahresringe erkennen. Sie werden jährlich vom Cambium gebildet.
- Im Frühjahr entsteht ein Ring aus weitlumigen, dünnwandigen und heller gefärbten Zellen (=Frühholz). Gegen den Herbst zu werden die Zellen immer kleiner, dunkler und dickwandiger (=Spätholz).
- Die Zuwachsringe ermöglichen die Altersbestimmung eines Stammes.

**Ziel:**

- Erläuterung des Baumaufbaues und des Baumlebens anhand eines Baumquerschnittes

**Spielverlauf:**

- Hier geht es darum, den TN anhand eines Schnittbildes die Jahresringe zu zeigen, das Zustandekommen, Nährstoffverbrauch im Jahresverlauf, möglicher Standort des Baumes... zu erklären.
- Es können verschiedene Arbeitsaufgaben den TN gestellt werden:  
Wie alt ist der Baum?  
Wie alt war der Baum bei meiner Geburt?  
Wie entstehen Jahresringe?  
Wie viele Zentimeter hat der Baum pro Jahr an Umfang zugelegt?  
Warum sind manche Jahresringe dünn, manche dick?  
Warum sind nicht alle Jahresringe konzentrisch angeordnet?

**Varianten:**

- Mit Stecknadeln können die Teilnehmer die Stärke des Baumes ermitteln und durch Zählen der Jahresringe das Alter des Baumes

**Material:**

- Gut erhaltener Baumstrunk, Stecknadeln

**N a t u r m e m o r y****Ziel:**

- Kennenlernen der verschiedenen Naturmaterialien
- Sensibilisierung der optischen Wahrnehmung
- Schulung des Beobachtungsvermögens

**Spielverlauf:**

- Unter einem Tuch werden z.B. 6 Gegenstände, die im Wald gesammelt wurden, verborgen. Man lässt den TN je nach Alter drei Minuten Zeit, um sich die Gegenstände einzuprägen, anschließend deckt man die Gegenstände wieder zu.
- Jetzt haben die TN 5 Minuten Zeit, um die gesehenen Gegenstände im Wald zu finden und auf ein eigenes Tuch zu legen. Anschließend werden die Gegenstände besprochen (z.B. Föhren- u. Fichtenzapfen, Unterschied zu Tanne, evtl. am Baum selber nochmal erklären; Funktion von Moos besprechen, usw.) , bzw. die TN erzählen selber etwas dazu. Die Gruppe kann dann aus den gefundenen Naturmaterialien etwas bauen.

**Varianten:**

- 2 Tücher und 2 Gruppen; eine Gruppe vertauscht Gegenstände, die anderen müssen herausfinden, was sich verändert hat

**Problemfelder:**

- Mit den Kindern sollte vorher ein Platz zum Deponieren der Gegenstände ausgemacht werden, damit nichts verloren gehen kann.

**Material:**

- 2 - 3 Tücher , Naturmaterialien

|                         |
|-------------------------|
| <b>Blinder Seilgang</b> |
|-------------------------|

**Ziel:**

- Ganzheitliche Sensibilisierung;
- Wahrnehmung mit allen Sinnen mit Ausnahme des Sehens (hören; tasten/fühlen; riechen);

**Spielverlauf:**

- Der Spielleiter spannt ein langes Seil zwischen den Bäumen. Alle Teilnehmer stellen sich hintereinander auf, haben die Augen verbunden und gehen jetzt langsam am Seil entlang.
- Der absolvierte Weg soll zuerst mit den Teilnehmern mit offenen Augen begangen werden.

**Problemfelder:**

- Verunsicherung oder Ängste von Teilnehmern ernst nehmen
- Wenn die Augen nicht verbunden werden möchten, die Kinder mit geschlossenen Augen gehen lassen

**Material:**

- Augenbinde für jeden Teilnehmer;
- langes Seil

## Baumgesicht

### Ziel:

- Wahrnehmungsschulung, Bäume genauer anschauen;
- Kreativität
- Teamarbeit

### Spielverlauf:

- Jede Gruppe sucht sich einen Baum, der ihnen besonders gut gefällt oder der sie einfach so anspricht.
- Dem Baum wird dann mit Naturmaterialien ein Gesicht verpasst.
- Um die Naturmaterialien zu fixieren wird ein Salzteig verwendet

### Varianten:

- Es sollen Bäume ausgesucht werden, denen es anscheinend gut geht, die krank, die Jung, die Alt sind, ...
- Dementsprechend werden lustige, traurige, jung und alte Gesichter verpasst.

### Material:

- Salzteig als Klebstoff, Rezept:
  - 40 dkg Mehl
  - 20 dkg Salz
  - 2 EL Alaun
  - 2 EL Öl
  - ½ l kochendes Wasser (ev. Lebensmittelfarbe)

## Tierequiz

### Ziel:

- Lustiges Ratespiel, das auch Wissen über Tiere und deren Lebensweise vermittelt

### Spielverlauf:

- Die Gruppe steht im Kreis. Der Spielleiter beginnt ein Tier zu beschreiben. Die Aussagen sollen zu Beginn sehr vage und allgemein sein.
- Alle Teilnehmer, die zu wissen glauben, um welches Tier es sich handelt, halten einen Finger an die Nase.
- Sobald alle Teilnehmer den Finger an die Nase halten, zählt der Spielleiter bis drei und dann rufen alle Teilnehmer gleichzeitig den Namen des Tieres.

### Material:

- Keines

## Eichhörnchen-Spiel

### Vorbesprechung, Hintergrundinfo:

- Fragen bzgl. Eichhörnchen (Nahrung; Was tun sie im Winter; Was passiert mit den nicht gefundenen Nüssen; etc.);

- Im Winter halten Eichhörnchen keinen Winterschlaf, sondern Winterruhe (Möglichkeit zur Erklärung der beiden Begriffe sowie der Unterschiede); sie müssen daher im Herbst Nahrungsvorräte anlegen, um sich den Winter hindurch zu versorgen.

#### **Ziel:**

- Kennen lernen bzw. Vertiefung der Strategien von Eichhörnchen, harte Winter zu überstehen;
- Schulen des Erinnerungsvermögens;

#### **Spielverlauf:**

- Alle Teilnehmer sind Eichhörnchen im Herbst (= Zeit zum Vorrat-Anlegen); zwei aus der Gruppe sind „diebische Eichhörnchen“;
- Alle bis auf die „diebische Eichhörnchen“, die zu faul waren, sich einen Vorrat zu sammeln, bekommen eine Anzahl von Haselnüssen als „Vorrat für den Winter“ (z.B. 10 Stück);
- jedes Eichhörnchen muss seine Haselnüsse in „Vorratslagern“ anlegen, also verstecken und sich den Platz / die Plätze gut merken (muss innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden – z.B. 3 Minuten);
- die „diebischen Eichhörnchen“ beobachten, wo die verschiedenen Lager angelegt werden, da auch sie den Winter über fressen müssen, um zu überleben, und sich durch Diebstahl fremder Nüsse helfen;
- „Im Winter“ bekommen die Eichhörnchen eine bestimmte Zeit (z.B. 2 Minuten), um eine bestimmte Anzahl an Nüssen an den zentralen Ausgangspunkt (Standpunkt des Spielleiters) zu bringen;
- die „diebischen Eichhörnchen“ versuchen auch durch Diebstahl die geforderte Menge an Nüssen zu ergattern;
- schafft ein Eichhörnchen es nicht, die geforderte Menge an Nüssen zu bringen, ist es unter den harten Bedingungen des Winters bereits stark geschwächt und muss in der nächsten Runde unbedingt die geforderte Menge an Nüssen bringen, ansonsten verhungert es und scheidet aus;
- inzwischen ist der Winter härter geworden – die Eichhörnchen bekommen in dieser Runde weniger Zeit, um die geforderte Menge an Nüssen zu bringen (z.B. in einer Minute drei Nüsse);
- wer es nicht schafft, ist geschwächt oder scheidet aus – je nach Zustand aus der ersten Runde;
- der Winter wird immer härter und schneereicher; es liegt bereits sehr hoher Schnee – in der dritten Runde bekommen die Eichhörnchen zwar wieder mehr Zeit, um die Nüsse zu bringen, müssen aber auf einen Bein hüpfen (als Symbol der Erschwernis, im tiefen Schnee voranzukommen);
- in der letzten Runde wird es schon Frühling und die verbliebenen Eichhörnchen bekommen eine bestimmte Zeit, um die restlichen Vorräte zu holen.

#### **Varianten:**

- Variationen der Zeitlimits sowie der Anzahl der Nüsse und der „diebischen Eichhörnchen“ sind möglich;

#### **Problemfelder:**

- zum Teil verstecken „Eichhörnchen“, welche die Zeitlimits noch nicht kennen, die Nüsse in zu großer Entfernung zum Ausgangspunkt – eventuell Begrenzung des „Spielfeldes“;

- Hinweis, dass das Einstecken von Nüssen nicht erlaubt ist – das Eichhörnchen ist kein Beuteltier (!);

**Material:**

- bestimmte Anzahl an Nüssen pro Teilnehmer (z.B. 10 Stück) mit Ausnahme der „diebischen Eichhörnchen“;
- eventuell Jogurtbecher für alle Teilnehmer (optimal: versehen mit Namen oder Symbolen zur Wiedererkennung am Ausgangs- bzw. Sammelpunkt).

**I g e l n e s t e r**

**Ziel:**

- Förderung der Kreativität
- Wissensvermittlung: Winterschlaf bei Igel

**Spielverlauf:**

- mit diversen Naturmaterialien werden möglichst gut isolierte „Igelneester“ gebaut;
- die „Igel“ sind mit Wasser gefüllte Filmdosen (gleiche Farbe!), die in die Igelneester gelegt werden;
- beste „Igelneestbauer“ werden durch Messen der Wassertemperatur in den Filmdosen ermittelt (Thermometer).

**Material:**

- Filmdosen, Thermoskanne mit warmem Wasser, Thermometer

**V o n d e r N a t u r u m w a c h s e n**

**Spielverlauf:**

- Ein Spieler legt sich in einer beliebigen Pose auf den Boden. Die anderen Spieler (ca. 2) besorgen Moos, Steine, Gras, Zweige, Blätter, Zapfen und legen die Konturen des am Boden Liegenden möglichst exakt nach. Steht der umwachsene Spieler auf, bleibt ein deutlicher Umriss auf dem Boden zurück.

**Variante:**

- Man kann die Posenstellung der anderen Gruppen erraten.

**Material:**

- alles, was die Natur bietet

**N a t u r m a l f a r b e n**

**Spielverlauf:**

- Erde, Blätter, Heidelbeeren, Blüten... sammeln und in Becher( Kübel) füllen. Mit einem Stock fein zerstampfen(auch Pürierstab möglich), Wasser und flüssiger Tapetenkleister hinzugeben bis ein dicker Brei entsteht.
- Tapetenkleister ist hier das Bindemittel und verhindert, dass die Farben nach dem Trocknen nicht wieder abblättern.

- Die Naturmalfarben können in gut verschließbare Gläsern einige Zeit aufbewahrt werden.
- Zum Malen eignen sich am besten dicke Pinsel.

**Material:**

- Becher oder Kübel
- Tapetenkleister
- Pinsel und Papier

**B ä u m c h e n w e c h s l e d i c h**

**Ziel:**

- Fangspiel im Wald

**Spielverlauf:**

- Alle Teilnehmer suchen sich einen Baum, an dessen Stamm sie eine Hand legen. Ein Teilnehmer ist der Fänger.
- Wenn dieser dann „Bäumchen wechse dich“ ruft, müssen alle den Baum verlassen und sich einen anderen suchen. Pro Baum darf nur ein Spieler stehen.
- Während dieser Wechselaktion hat der Fänger die Chance einen seiner Mitspieler zu erwischen. Gelingt es ihm nicht, ruft er wieder „Bäumchen wechse dich“. Ansonsten wird der Gefangene zum Fänger

**Variante:**

- Ein Teilnehmer steht in der Mitte und ruft „Bäumchen wechse dich“. Dann müssen alle den Baum verlassen und sich einen neuen suchen. Auch der Rufende kann sich einen Baum suchen. Derjenige, der keinen Baum findet ist jetzt der Rufende.
- Bei dieser Variante müssen alle Bäume, die zum Spielbereich gehören, mit einem Tuch markiert werden.

**Material:**

- Tücher zum Markieren der Bäume

**B a u m -R e i b e b i l d e r**

**Ziel:**

- Übung zum Erkennen der Struktur der Baumrinde

**Spielverlauf:**

- weißes Blatt Papier wird an einem Baum montiert;
- mit Wachskreiden wird ein Reibebild der Borke angefertigt;
- verschiedene dieser Bilder werden an einem Seil aufgehängt;
- Unterschiede und Charakteristika der einzelnen Bäume werden besprochen.

**Material:**

- Wachskreiden, Papier

## Ameisenduftspiel

### Ziel:

- Wissensvermittlung: Lebensweise und Aufgaben von Ameisen, Ameisenhaufen, Ameisenstraße
- Sensibilisierung des Geruchsinns

### Spielverlauf:

- 4 Teilnehmer (=Wächter) sind mit einer Duftdose ausgestattet.
- Die anderen Teilnehmer schließen die Augen und bekommen vom Spielleiter ebenfalls eine Duftdose in die Hand. Sie riechen an ihrem Duft.
- Die Wächter gehen die Runde und lassen alle Teilnehmer an ihrem Duft riechen. Passt der Duft des Wächters mit dem des Teilnehmers überein, dann gehört dieser Teilnehmer zu diesem Wächter.

### Material:

- Für jeden Teilnehmer eine Duftdose – insgesamt 4 verschiedene Düfte (Düfte: z.B. Erde, Pfefferminz, Salbei, Apfel, Harz, Lavendel, Orange...)
- Augenbinden

## Spinnennetz

### Ziel:

- Förderung der Motorik und der Koordination

### Spielverlauf:

- Der Spielleiter baut ein Spinnennetz zwischen 2 Bäumen auf
- Die Teilnehmer sollen versuchen zwischen den Fäden hindurchzuklettern, ohne dass sie die Fäden berühren.

### Material:

- Spagat

## Pferderennen

### Ziel:

- Austobspiel

### Spielverlauf:

- Die Teilnehmer stehen im Kreis. Durch das Schlagen der Hände auf die Oberschenkel wird Pferdegetrappel erzeugt. Wenn das Pferd langsam geht, dann schlägt man langsam auf die Oberschenkel. Je schneller es wird, desto schneller und lauter wird das Getrappel.



- Zuerst begibt man sich in den Stall um sich das Pferd zu holen, dann sitzt man auf und beginnt zu galoppieren. Zuerst geht es eine Gerade entlang, dann kommen wir zur ersten Hürde und gehen darüber mit einem Hep, dann wieder auf die Oberschekel schlagen, und wir kommen zur Doppelhürde und gehen darüber mit einem Hep-Hep, Getrappel und wir kommen zur ersten Liiiiiiiiiiiiinkskurve (ganze Gruppe legt sich nach links in die Kurve), dabei durchgehend weiter Getrappel, wieder eine kurze Gerade und es kommt die rechte Hecke (Ton: pfjuh, am rechten Ohr vorbeischlagen) und die linke Hecke (Ton: pfjuh, am linken Ohr vorbeischlagen), und wir kommen zum Wassergraben (blubb, blubb, blubb, dabei an den Wangen ziehen), es kommt die langgezogene Reeeeeeeeeeechtskurve, es geht noch über die Brücke (mit beiden Händen auf die Brust trommeln), rechts und links streifen uns die Bäume (beide Wangen streifen) und dann in die Zielgerade (beschleunigen), vorbei an den vor Begeisterung kreischenden Männern und Frauen und Zielfoto (mit den Händen winken und lächeln)
- Diese Rennen kann 2-3x wiederholt werden.

**Material:**

- Keins

**Klammer fangen**

**Ziel:**

- Austobspiel

**Spielverlauf:**

- Es werden 5 Fänger vom Spielleiter bestimmt. Diese erhalten je eine Wäscheklammer. Aufgabe der Fänger ist es, die anderen Teilnehmer zu fangen und mit einer Klammer zu versehen.
- Hat der Fänger eine Wäscheklammer vergeben, so kann er sich eine neue Klammer beim Spielleiter besorgen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Wäscheklammer vergeben wurden..
- Verlierer ist die Person mit den meisten Klammern

**Material:**

- Wäscheklammern

**Eierkartonspiel**

**Ziel:**

- Wegbegleitung
- Wahrnehmung schulen und kreativ sein

**Spielverlauf:**

- Es werden Gruppen zu je 3-4 Personen gebildet. Jede Gruppe erhält eine Eierkartonschachtel und ein Eigenschaftswort.
- Aufgabe der Gruppe ist es, 6 verschiedene Naturgegenstände zu finden die mit dem Eigenschaftswort übereinstimmen.

- Die Naturgegenstände werden im Eierkarton versteckt. Am Treffpunkt zeigt jede Gruppe den gefüllten Eierkarton den anderen Teilnehmern. Die restlichen Teilnehmer sollen nun das Eigenschaftswort erraten.

**Material:**

- Eierkartonschachteln
- Eigenschaftswörter wie z.B. rund, spitz, lang, rau, feucht, glatt, klein....

|                       |
|-----------------------|
| <b>Hosenaufschlag</b> |
|-----------------------|

**Vorbesprechung, Hintergrundinfo:**

- Samen können, durch Ferntransport, von einem Ort zum anderen getragen werden. So setzen sich Samen z.B. im Fell herumstreifender Tiere fest. Auch wenn Menschen durch die Gegend ziehen, können sie diesen Samentransport unterstützen.

**Ziel:**

- Erklärung Samentransport
- Bewusstseinsbildung
- Erinnerung wird mit nach Hause genommen

**Spielverlauf:**

- Am Beginn der Wanderung kann etwas zum Samentransport erzählt werden.
- Wir stülpen nun die Hosen um, und sammeln somit viele Samen entlang unsere Wanderung.
- Am Ende der Wanderung wird die Ausbeute, die sich im Hosenaufschlag gesammelt hat, in einer kleinen Papiertüte mit nach Hause genommen. Dort werden die Samen eingesetzt und es wird nach kurzer Zeit ein Andenken an die NUP Wanderung sprießen.

**Material:**

- Papier zum Tüten falten, oder Filterpapier

|                               |
|-------------------------------|
| <b>Tierdiktat und Tümpeln</b> |
|-------------------------------|

**Ziel:**

- Wassertiere kennen lernen; Bestimmung von Wasserqualität; Beobachtungsvermögen schulen.

**Spielverlauf:**

- Es wird eine kleine Geschichte erzählt, in die eine Tierbeschreibung eines Wassertieres eingepackt ist, nach welcher die Teilnehmer eine Zeichnung anfertigen sollen.
- Die Zeichnung wird Schritt für Schritt während der Beschreibung angefertigt. (Kopf, Rumpf, Hinterleib, Schwanz).
- Anschließend werden Gefäße und Pinseln verteilt mit denen sich die Teilnehmer paarweise auf die Suche nach dem beschriebenen Tier im Wasser machen sollen.
- Nach Beendigung der Suche können die Tiere gemeinsam bestaunt und bestimmt werden.

- Während die Teilnehmer auf der Suche sind, werden die Zeichnungen vom Leiter auf einer gespannten Schnur befestigt, damit eine kleine Ausstellung entsteht. Daneben können noch Abbildungen von verschiedenen Wassertieren aufgehängt werden.
- Bei der Besprechung kann auf die Qualität des Wassers eingegangen werden. (Wassergütebestimmung durch das Vorkommen bestimmter Tiere)

#### **Varianten:**

- Man kann das Tierdiktat mit anschließender Tierbestimmung mit beliebigen anderen Insekten machen.

#### **Problemfelder:**

- Die Einleitungsgeschichte soll bei jüngeren Kindern nicht zu lange dauern. Beim Zeichnen den Kindern freie Hand lassen. Sie sollen nicht das Gefühl bekommen es „richtig“ machen zu müssen.
- Vor dem Tiere suchen die Kinder auf einen behutsamen Umgang mit den Lebewesen hinweisen.

#### **Material:**

- Tierdiktat: Zeichenblätter ( das Blatt vorfalten), Stifte, ev. Zeichenunterlagen;
- Tümpeln: Becherlupen und/oder Joghurtbecher, Pinsel; Vorlagen für gesuchte Tierart, ev. Bestimmungsbuch;
- Ausstellung: Schnur und Wäscheklammern

## **B l i n d e B a r f u ß r a u p e**

#### **Ziel:**

- Die Natur durch intensive Sinneswahrnehmung erleben. (Ein Sinn wird ausgeschaltet, die anderen verstärken sich.)
- Die Füße werden als Tastinstrumente wiederentdeckt;
- Orientierungssinn stärken;
- Soziales Lernen durch Rücksichtnahme auf das schwächste Glied in der Gruppe; man ist aufeinander angewiesen;

#### **Spielverlauf:**

- Alle Teilnehmer ziehen sich Schuhe und Socken aus und stellen sich hintereinander in einer Reihe auf.
- Ihnen werden die Augen verbunden und sie fassen sich gegenseitig an den Schultern des Vordermanns. Der Leiter führt als „Kopf“ die Raupe an.
- Nun bewegt der Leiter in langsamen Schritten die Gruppe durch möglichst abwechslungsreiches aber ungefährliches Gelände.
- Er soll die Teilnehmer darauf hinweisen, dass während des Gehens nicht gesprochen werden soll, um sich ganz auf die Sinneswahrnehmung zu konzentrieren.
- Wenn das Tempo jemandem zu schnell ist, soll dies mit Klopfen auf die Schultern des Vordermannes nach vorn weitergegeben werden.
- Nach Beendigung des Rundganges setzen sich alle nieder, bevor die Augenbinden abgenommen werden.
- Wichtig ist die Nachbesprechung:
  - Welche Eindrücke habt Ihr erlebt?
  - Wer kann den gegangenen Weg beschreiben?
  - Man kann auch die Runde anschließend noch einmal nachgehen.

**Problemfelder:**

- Das Gelände für den Rundgang muss sehr gut ausgesucht werden. Gefahrenquellen vorher beseitigen oder markieren (spitze Steine, Disteln..)

**Material:**

- Augenbinden

**K r ö t e n t r a n s p o r t****Hintergrundinfo:**

- Jedes Jahr ab März beginnt die Wanderung der Kröten zu den Laichplätzen. Bereits während der Wanderung umklammert die kleinere männliche Kröte das Weibchen und lässt sich zum Laichgewässer transportieren. Es gibt 4-5mal so viele Männchen wie Weibchen, was zu einem starken Konkurrenzverhalten führt. Am Gewässer wickelt das Weibchen seinen Laich in Schnüren um die Stängel der Wasserpflanzen. Das auf dem Rücken sitzende Männchen befruchtet die im Wasser hängenden Laichschnüre.

**Spielverlauf:**

- Vom Spielleiter wird mit einem Seil ein Laichgewässer aufgelegt.
- Alle Teilnehmer gehen paarweise zusammen. Einer spielt das Weibchen und trägt huckepack ein Männchen.
- Alle Paare stellen sich entlang der Startlinie auf und auf los versuchen alle Krötenpaare so schnell wie möglich um das Laichgewässer zu laufen.
- Das Krötenpaar, das als erster wieder bei der Startlinie ist, hat gewonnen.

**Material:**

- Seil

**A l l e K r ö t e n s p r i n g e n ü b e r d i e S t r a ß e****Hintergrundinfo:**

- Kröten sind sehr standortgetreu und wandern jedes Jahr zum gleichen Laichgewässer. Zu Tausenden werden sie alljährlich auf unseren Straßen überfahren. Manchmal werden deshalb an den Straßenseiten Schutzzäune errichtet und die Kröten dort gesammelt und über die Straße getragen.

**Spielverlauf:**

- Der Spielleiter und ein Helfer schwingen ein Seil.
- Die Teilnehmer müssen versuchen die Seite zu wechseln ohne dass sie das Seil berühren.
- Es kann eine Landstraße, eine Schnellstraße und eine Autobahn nachgespielt werden.

**Material:**

- Seil

## Frosch und Mücke

### Spielverlauf:

- Der Spielleiter bestimmt einen Frosch und eine Mücke. Beiden werden die Augen verbunden. Alle anderen bilden einen schützenden Kreis um die Beiden.
- Der Frosch beginnt nun Töne auszusenden (2 Hölzer aneinanderklopfen), die von der Mücke sofort beantwortet werden müssen (2 Steine aneinanderklopfen). Daran versucht der Frosch die Mücke zu fangen. Die Mücke versucht zu entkommen.

### Varianten:

- Es gibt 1 Frosch und 2 Mücken
- Frosch und Mücke verständigen sich durch Laute ( sie rufen „Piep“)
- Nur dem Frosch werden die Augen verbunden, der Mücke nicht, dafür werden ihm die Knie zusammengebunden

### Material:

- Tücher oder Augenbinde
- Steine, Holzstücke

## Regentropfen – Eiskristall - Wind

### Ziel:

- Austob- und Bewegungsspiel

### Spielverlauf:

- Ein Teilnehmer ist der Wind und stellt den Fänger dar. Alle anderen Spieler sind die Regentropfen.
- Werden sie vom Wind gefangen, so erstarren sie zu Eiskristalle.
- Eiskristalle können erlöst werden, indem ein Spieler zwischen den Beinen hindurchklettert.

### Variante:

- Es gibt mehrere Fänger.

### Material:

- Keins

## Finger weg oder Wilder Stier

### Ziel:

- Reaktion, Geschicklichkeit, zur Auflockerung

### Spielverlauf:

- Das Seil wird zu einem Seilring verknotet. Die TN verteilen sich außerhalb des Seilringes gleichmäßig am Seil und nehmen das Seil auf.
- Ein Spieler geht in die Mitte des Seilkreises. Seine Aufgabe besteht nun darin, auf die Hand eines der „Seilträger“ zu schlagen. Gelingt das, muss die betreffende Person in die Mitte.

- Wenn der „Stier“ schnell am Kreis entlang läuft, kann es passieren, dass das Seil auf den Boden fällt. Dann muss jener Spieler in die Mitte, vor dem das Seil den Boden berührt hat.

**Problemfelder:**

- Seil sollte nicht gespannt sein
- Hinweis: gibt es mehrere Stiere, dann soll immer wieder ausgewechselt werden

**Material:**

- 30m langes Seil

**Wasserversuche:**

**Ein Berg aus Wasser – Wasser hat eine Haut**

**Aufgabe:**

Füllt ein gut ausgespültes Glas bis zum Rand mit Wasser – gerade soviel, dass es nicht überläuft. Neben das Glas legt ihr einen Stapel Münzen. Lass deinen Zuschauer jetzt raten, wie viel Münzen man in das Wasser gleiten lassen kann, ohne dass es überläuft. Dann lässt ihr einige Münzen vorsichtig in das Glas gleiten.

**Was passiert?**

Wer genau hinschaut, sieht, dass das Wasser sich über dem Glas wie ein Berg wölbt, es läuft aber nicht über. Wasser verhält sich bei diesem Versuch so, als habe es eine Haut, die sich über die Oberfläche spannt.

**Geheimschrift:**

Tauche ein Blatt Papier in Wasser und lege es auf eine glatte, feste Unterlage. Lege ein zweites, trockenes Blatt darauf. Mit einem harten Bleistift wird die Botschaft auf das Papier geschrieben. Damit niemand die Botschaft lesen kann, wirfst du das trockene Papier sofort weg.

Die durchgedruckte Schrift verschwindet, sobald das Papier getrocknet ist. Wenn dein Freund die Botschaft ins Wasser taucht, erscheint die Schrift wie von Geisterhand wieder auf dem Papier.

## Warum kann der Wasserläufer über die Wasseroberfläche laufen?

### Information:

Es gibt nur sehr wenige Tiere, die auf dem Wasser laufen können. Es sind meist sehr kleine Tiere wie einige **Spinnenarten** und die verschiedenen **Wasserläufer**. Sie laufen mit Leichtigkeit über das Wasser, ohne unterzugehen. Die Wasseroberfläche wirkt wie ein gespanntes Tuch.



### Aufgabe 1:

Lege eine Büroklammer (unser Wasserläufer) auf ein kleines Stück einer Küchenrolle. Nun legst du die Küchenrolle vorsichtig in das Wasser, ohne dass dabei die Büroklammer herunterfällt.

### Was passiert?

Die mit Wasser voll gesaugt Küchenrolle geht unter und die Büroklammer (Wasserläufer) schwimmt auf der Wasseroberfläche.

### Aufgabe 2:

Nu führst du den gleichen Versuch in einem mit Spülmittel verschmutzten Wasser durch.

### Was passiert?

Es geht nicht nur die Küchenrolle sondern auch die Büroklammer (Wasserläufer unter)

### Frage ?

Warum können Verunreinigungen im Wasser für Wasserläufer gefährlich werden?

### **Regentropfen messen**

Man braucht dazu eine Schüssel mit Mehl. In diese werden ein paar Tropfen Wasser hineingeworfen. Anschließend wird das Mehl gesiebt und übrig bleiben die Regentropfen. Diese können bestaunt und mit einem Lineal abgemessen werden. Eine tolle Methode wenn es wirklich regnet.

### **Steinboccia**

#### **Spielverlauf:**

- Jeder TN hat seine drei Steine mit einem Punkt seiner Farbe markiert. Der erste TN wirft einen kleinen Zielstein. Danach versucht, seinen ersten Stein nahe dem Zielstein zu platzieren. Danach ist der nächste TN an der Reihe. Es geht darum den eigenen Stein so nahe wie möglich an den Zielstein zu platzieren.
- Wer nach den drei Versuchen mit einem seiner Steine dem Zielstein am nächsten ist, hat die Runde gewonnen.

#### **Material:**

- Steine, wasserfeste Stifte

### **Steinturm**

#### **Spielverlauf:**

- Gesamtgruppe wird in Paare (oder andere Kleingruppen) aufgeteilt;
- Kleingruppen setzen Steine übereinander mit dem Ziel, möglichst hohe Steintürme zu bauen (nur ein Stein über den anderen)
- jene Gruppe, die den höchsten Turm baut, hat gewonnen;
- jene Gruppen, deren Steinturm umfällt müssen eben von vorne beginnen;

#### **Varianten:**

- Möglichst hohe Steintürme müssen innerhalb bestimmter Zeitlimits gebaut werden;

#### **Material:**

- viele Steine – vor allem in Nähe von Bächen und Flüssen zu spielen.

### **Steineregen**

#### **Ziel:**

- Meditation
- Schulen des Gehörsinns
- Konzentrationsförderndes Spiel



**Spielverlauf:**

- Jeder Teilnehmer sucht sich zwei Steine. Anschließend bilden alle einen Kreis und schließen die Augen.
- Der Spielleiter beginnt nun die Steine aneinander zu klopfen. Sein linker Nachbar hört dies und beginnt auch mit dem Klopfen der Steine. Der Vorgang wiederholt sich bis zum letzten Spieler.
- Dann hört der Spielleiter mit dem Klopfen auf und auch sein Nachbar hört auf. Dies wird wiederholt bis das Steineklöpfen verstummt.

**Material:**

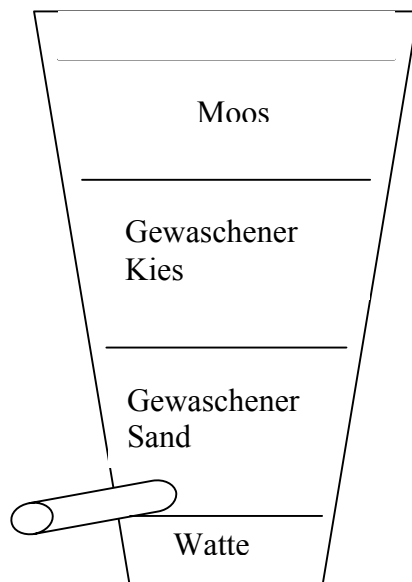
- Zwei Steine pro Teilnehmer

**Die Erde reinigt das Wasser****Hintergrundinfo:**

- Regen der auf den Boden trifft, verschwindet. Er sickert durch die verschiedenen Bodenschichten, die oft mehrere Meter messen. Das Wasser sickert immer weiter bis es auf ein wasserundurchlässige Schicht trifft. Hat sich genügend Wasser gesammelt, fließt es dieser Schicht entlang, bis es einen Ausgang findet. Als Quelle taucht dann das verschwunden Wasser wieder auf.
- Auf dieser langen Reise wird das Wasser gereinigt. Quellwasser ist sauber und gesund.

**Spielverlauf:**

- Baue folgendes Modell nach und schüttele langsam verschmutztes Wasser hinein und beobachte was passiert.

**Material:**

- Watte, Flaschenhals pro Gruppe

## Die Wasserrose

### Spielverlauf:

- Malt die Figur einer Blume ab. Schneidet sie aus und malt sie bunt an. Danach faltet ihr die Blätter nach innen.
- Füllt eine Schale mit Wasser und legt nun eure Wasserrose ins Wasser.
- Das Papier der Rose saugt sich voll mit Wasser. Es quillt auf und eure Wasserrose entfaltet ihre Blütenblätter.

### Material:

- Papier, Schere, Buntstifte

## Rindenschiffchen bauen

### Ziel:

- Kreativität fördern

### Spielverlauf:

- Jeder Teilnehmer sucht sich ein Stück Rinde – sie soll den Bootsrumf darstellen.
- Dann wird ein Ast als Mast eingesetzt und das Schiff mit verschiedenen Naturmaterialien verziert. Als Klebstoff wird Salzteig verwendet.

### Material:

- Salzteig
- Naturmaterialien

# Kleintiere im Fließgewässer

Diese Zusammenstellung gibt dir eine Übersicht zwischen dem Vorkommen der Kleintiere und der Wassergüte.

## Güteklasse 1 unbelastet bis sehr gering belastet

**Steinfliegenlarve**  
zwei Schwanzfäden,  
zwischen den Beinen



Kiemen

**Flache Eintagsfliegenlarve**  
drei Schwanzfäden,  
am Hinterleib



Kiemen

**Alpen-Strudelwurm**  
graubraun bis schwarz,  
mit 1 Paar Tentakeln



zusammenliegende Augen,

## Güteklasse 2 mäßig belastet

**Fischegel**  
drei Schwanzfäden, runder  
Körperquerschnitt



**Köcherfliegenlarve**  
in Köchern aus Pflanzentei-  
Sand, Kies usw.  
(manchmal auch frei oder in  
Gespinsten)



len,

**Kriebelmückenlarve und -  
festgesaugt unter Steinen,  
Puppen hängen in kleinen  
Taschen**



puppe

**Bachflohkrebs**  
gelblicher Kleinkrebs,  
in Seitenlage schwimmend



immer

**Fluss-Napfschnecke** ovale



Form, saugt sich am

Untergrund fest

Güteklasse 3  
stark verschmutzt

**Wasserassel**  
Kleinkrebs mit abgeflachtem Körper



**Rollel**  
acht Augen und helle Längs-streifen, Saugnäpfe an beiden Enden



**Waffenfliegenlarve**  
borstiger Körper, hängen mit dem Atmungsorgan am Hinterende unter der Wasseroberfläche



Güteklasse 4  
übermässig stark verschmutzt

**Schlammröhrenwurm**  
Rot, wie ein kleiner Regenwurm, steckt kopfüber im Schlamm



**Rote Zuckmückenlarve**  
meist rot, wurmförmig mit 12 Körpersegmenten

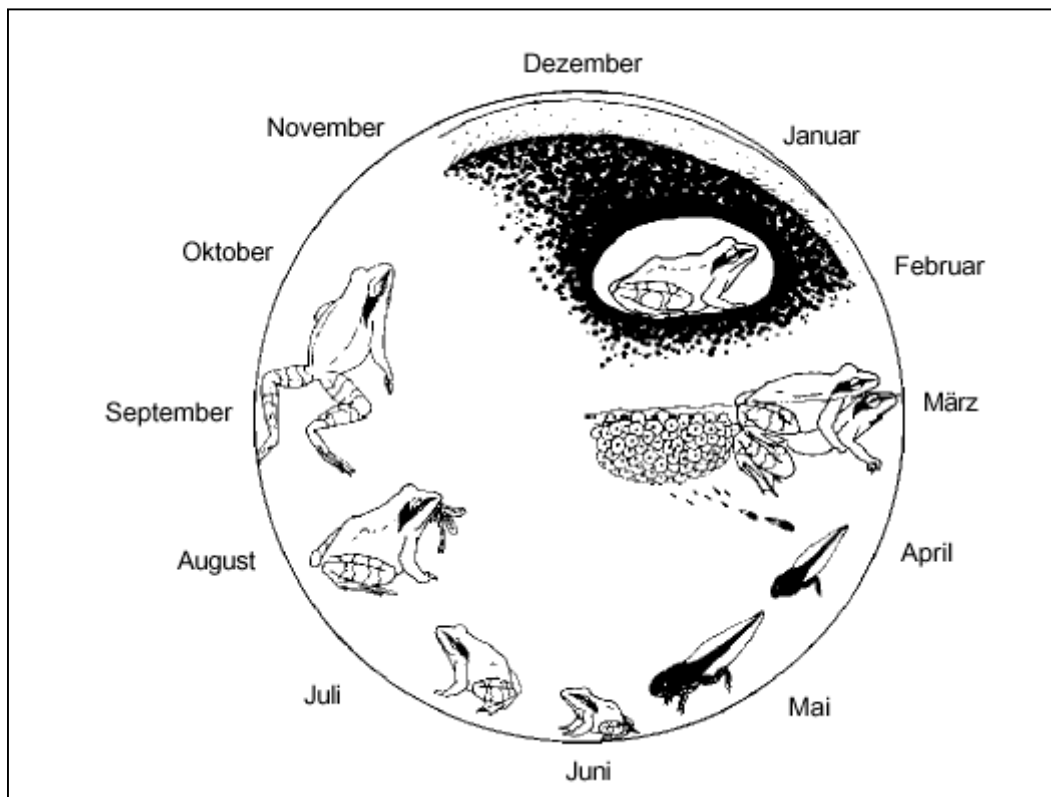


**Rattenschwanzlarve**  
ohne deutlichen Kopf, mit 7 Paar Beinstummeln und Atemroh





## Wie läuft das Jahr eines Frosches ab?

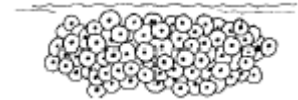


- **November bis Februar:** Der Frosch befindet sich in seinem unterirdischen Versteck, meist im Schlamm von Teichen und Tümpeln. Er befindet sich in einer **Kältestarre**.
- **März:** Bei der **Paarung** klettert das Männchen auf den Rücken des Weibchens und hält sich mit den Vorderbeinen fest. Das Weibchen legt bis zu 4000 **Eier** ab. Das Männchen besamt die Eier sofort im Wasser. Die Schutzhülle aus Gallertmasse
  - um jedes Ei nimmt Wasser auf und wird deutlich größer.
- **April:** Aus den Eiern entwickeln sich Larven, die wir auch **Kaulquappen** nennen.
- **Mai:** Die Kaulquappen wachsen. Sie bekommen **Hinter-, dann Vorderbeine**. Der Schwanz entwickelt sich zurück. Die Kaulquappe atmet nicht mehr nur über **Kiem**en, sondern kommt an die Wasseroberfläche, um durch die **Lunge** zu atmen.
- **Juni:** Die Kaulquappe hat sich zum **winzig kleinen Frosch** entwickelt und kann jetzt das Wasser verlassen.
- **Juli bis Oktober:** Der **Jungfrosch** wächst langsam heran. Ausgewachsen ist er aber erst nach drei Jahren.

# Wie läuft das Jahr eines Frosches ab?

**Schaut euch am Teich genau um.**

Könnt ihr im Teich noch **Laichballen** von Fröschen finden? .....



Könnt ihr zwischen den Pflanzen am Teichrand **Kaulquappen** finden? .....

Wenn ihr welche gefunden habt, fangt vorsichtig eine mit der Becherlupe ein. Betrachtet sie genau.

Hat sie schon Hinterbeine? .....

Hat sie bereits Vorderbeine? .....

Ist der Schwanz noch vorhanden?.....

Sieht die Kaulquappe bereits einem Frosch ähnlich?.....



Könnt ihr am Teichrand **Jungfrösche** entdecken? .....

Wenn ihr welche gefunden habt, fangt vorsichtig einen und setzt ihn in ein großes Glas.

Welche Farbe hat der Frosch?.....

Ist es ein Grasfrosch (bräunlich) oder ein Teichfrosch (grünlich)?.....

