



Natur erleben ganz einfach

Sage mir etwas und ich werde es vergessen.

Zeige mir etwas und ich werde mich erinnern

Beteilige mich an etwas und ich werde es verstehen

(Konfuzius)

Sprachentwicklung, Bewegung, Koordination, Sozialkompetenz, Kreativität und, und, und. Als LehrerInnen sollen sie ständig alles fördern.

Lassen sie sich helfen: von der Natur! Ein Vormittag im Wald - oder den Wallhecken - bietet für jedes Kind die Anregungen, die es braucht. Ein paar Beispiele: Der Weg über Stock und Stein schult die Beweglichkeit und die räumliche Orientierung. Die Vielfalt von Farben und Formen regt zu aufmerksamen Beobachtungen an. Die Begegnung mit kleinen Tieren macht aus ängstlichen Kindern kleine Helden. Der Bau einer Höhle fördert die Gemeinschaft und ermöglicht jedem Kind, seine besonderen Fähigkeiten einzubringen. Das naturkundliche Wissen entwickelt sich dann ganz selbstverständlich.

Abenteuer

Blinde Karawane:

Die ganze Gruppe wird mit verbundenen Augen zu einem Ziel geführt. Gut um einen spannenden Einstieg zu schaffen oder verschiedene Geländebedingungen erlebbar zu machen.

Baumfreund

Bevor Paare gebildet werden, überlegen die Kinder gemeinsam worauf sie achten müssen, wenn sie einen "Blinden" durch den Wald führen.

Von einem gemeinsamen Platz führen die „sehenden“ Kinder ihre Partnerin oder ihren Partner mit verbundenen Augen zu einem Baum. Dort hilft das sehende Kind dem „blinden“ Kind den ausgewählten Baum zu ertasten. Wenn das „blinde“ Kind sicher ist, den Baum wieder zu erkennen, wird es zum Ausgangspunkt zurückgebracht. Dort wird das Tuch von den Augen entfernt. Das Kind geht auf Entdeckungsreise, um den „eigenen“ Baum wieder zu finden. Danach wechseln die Kinder die Rollen, das „blinde“ Kind führt jetzt das vorher Sehende.

Pirschen

Indianer können durch die Natur gehen ohne gehört zu werden. Dabei versuchen sie alle die ihnen folgen zu verwirren. Sie hinterlassen nur eine Spur. Alle Kinder gehen genau hintereinander. Sie schweigen und sind ganz aufmerksam. Wenn auf dem Weg etwas Besonderes entdeckt wird weist der erster Indianer darauf hin, und alle folgenden geben den Hinweis weiter. Am Ende wird ausgetauscht, was gesehen und gehört wurde.

Von allen Sinnen

Grabbelbüddel herstellen und nutzen:

Zwei Säcke/ Beutel / Taschen werden mit je einem Exemplar verschiedener Naturgegenständen gefüllt z.B. Kastanien, Eicheln, Zapfen, Stöckchen, Rindenstücke etc. Es ist daraus zu achten, dass sich die

Exemplare möglichst stark ähneln. z.B. Kastanien mit ähnlicher Form, Stöckchen gleicher Länge und Stärke...

1. Nun darf ein Kind mit jeder Hand in ein Säckchen greifen und zwei gleich Gegenstände herausnehmen.
2. Es wird vorgegeben welche Gegenstände rausgenommen werden sollen.
3. Ein Kind beschreibt wie sich der Gegenstand den es in der Hand hält anfühlt, ein zweites Kind soll nach dieser Beschreibung das gleiche Ding aus dem zweiten Sack heraussuchen.

Geräusche sammeln

Jeder Standort hat seine eigenen Geräusche.

Bitten Sie Ihre Teilnehmer die Augen zu schließen und ganz still zu sein. Jeder für sich soll die verschiedenen Naturgeräusche die er wahrnehmen kann zählen.

Um einen Überblick zu haben was die Gäste wahrnehmen, kann man sie darum bitten für jedes Geräusch einen Finger auszustrecken.

In der anschließenden Auswertung kann man die Zahl, die Richtung und die Verursacher der Geräusche erfragen. Die Intensität der Auswertung hängt von der Zielsetzung und der Zeit ab.

Geräuschkarte:

Die Kinder bekommen eine Karte und einen Bleistift. In die Mitte der Karte machen sie ein Kreuz. Nun stellen sie sich gut getrennt voneinander auf und horchen. Die Geräusche werden in der Karte so eingetragen, dass die Richtung und die Art des Geräusches erkennbar ist. Zum Schluß werden die Karten so nebeneinander gelegt, dass sie alle die gleich Ausrichtung haben, dazu eignet sich ein herausragendes Geräusch (Straße o.ä.).

Zungenkino:

Verschiedene Gemüse sollen blind gerochen und geschmeckt werden und es wird nach den Namen gefragt. Setzt voraus, dass die Kinder die Sorten kennen. Zu Beginn reicht die Unterscheidung in die vermutliche Verwendung: z.B. Suppe (Karotte, Sellerie, Zwiebel, Kartoffel...) oder Dessert (Beeren, Äpfel etc.) Nach einigen Erfahrungen kann man auch verschiedenen Sorten einer Art, z.B. Apfelsorten oder Zitrusfrüchte zum probieren geben.

Mit den Füßen sehen:

Ein Weg mit deutlicher Seitenbegrenzung (Kantstein, Rasen, Hecke...) wird mit verbundenen Augen gegangen. Nur einzeln oder in kleiner Gruppe, Am Ziel steht eine Person, ggf. Sicherungsposten am Wegrand aufstellen.

Einfach Phantastisch

Elfengarten

Die Teilnehmer suchen im Garten Plätze an die Elfen gefallen könnten. Sie beschreiben, was die Elfen dort machen, und erzählen evtl. eine kleine Geschichte dazu.

Marktplatz

Ein phantasievolles Spiel, das zur genauen Betrachtung von Objekten anregt. Damit regen sie nicht nur die Aufmerksamkeit und Phantasie der Teilnehmer an, sie schaffen auch eine wunderbare Umgebung für kreative Kommunikation.

Bitten Sie ihre Teilnehmer sich jeweils einen beliebigen Gegenstand auszuwählen. Diesem sollen sie einen phantastischen Zweck zuordnen.

Nun fordern sie die Teilnehmer auf ihren Artikel auf dem Markt der Phantasie zum Tausch anzubieten. Hier wird geschickte Werbung zu guten Geschäften führen.

Das in diesem "Geschäft" erworbene Objekt soll nun weitergetauscht werden.

Dabei kann es durchaus seine Funktion ändern.

Denken Sie daran die Marktzeit zu begrenzen!

Am Ende stellt jeder das Ding vor, das er gerade erworben hat.

Fotograf und Kamera:

Die Schülerinnen und Schüler bilden Zweiergruppen. Das eine Kind spielt die Fotografin oder den Fotografen, das andere die „Kamera“. Die Fotografin oder der Fotograf führen die „Kamera“, die ihre Augen geschlossen hält, und sucht nach schönen und interessanten Bildern. Sieht die Fotografin oder der Fotograf etwas, das sie gerne fotografieren möchten, richtet sie das „Kameraobjektiv“ (die Augen des Kamerakindes) darauf. Dann wird der Auslöser gedrückt (die Schulter), um die Linse zu öffnen und nach 3 bis 5 Sekunden wieder zu schließen. Es ist wichtig, dass die Kamera die Augen zwischen den Aufnahmen geschlossen hält, denn die 3 bis 5 Sekunden Belichtung sollen überraschend hereinbrechen. Nach etwa 6 Aufnahmen werden die Rollen getauscht und das fotografierende Kind wird zur Kamera und die Kamera zur Fotografin oder zum Fotografen. Die Mädchen und Jungen behalten ihre Fotos im Kopf und erzählen am Ende in einer gemeinsamen Runde, was sie fotografiert haben.

Forscher im Einsatz

Zwillinge suchen:

Die TN bekommen einen Naturgegenstand und sollen in einem festgelegten Bereich einen Doppelgänger dazu finden.

Suchaufträge

Wie weit sie bei einem Suchauftrag die Suche lenken hängt von Ihrer Zielsetzung ab.

Fotosuche

- Fertigen Sie Fotos von Suchzielen an, dabei sind kleine Details oft ausreichend und spannend.
- Geben sie ihren Teilnehmern diese Bilder, einzeln oder in Gruppen, und fordern Sie sie auf die Standorte aufzusuchen.
- Wenn Sie die Bilder in eine Reihenfolge bringen und jeden Teilnehmer ein Ziel suchen lassen, haben Sie einen Pfad, der räumlich und thematisch geordnet werden kann.

Themensuche

- Fordern Sie ihre Gäste auf Plätze oder Gegenstände zu einem bestimmten Thema zu suchen und zu markieren oder mitzubringen (z.B. Tierspuren mit Markierstäben kennzeichnen)
- Sammeln Sie so viel verschiedene Pflanzen wie möglich auf zwei verschiedenen Flächen und vergleichen Sie z.B. Salzwiese / Wirtschaftsweide
- Wichtig ist die anschließende gemeinsame Auswertung

Durch die Zeit:

Ein Naturstandort in der Nähe wird über das Jahr im Abstand von 1-2 Wochen beobachtet (auch im Winter!). Fotos, Materialsammlungen und Beschreibungen werden in einem kleinen Heft gesammelt. Dabei kann die Beobachtung aufgeteilt werden: z.B. je zwei Kinder beobachten einen Baum, eine Hecke, ein Beet einen Quadratmeter Wiese, das Wetter etc.

Wenn dieselbe Fläche einige Jahre beobachtet wird, können auch längerfristige Veränderungen erfasst werden.

So ein Theater

Fledermaus und Nachtfalter:

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf und bilden die Bäume und achten darauf, dass sich niemand verletzt oder den Kreis verläßt. Nähert sich die Fledermaus einem Baum so ruft dieser "Baum" um die Grenze des Spielfeldes deutlich zu machen.

Ein SpielerInnen wird ausgewählt und spielt die blinde Fledermaus, die nachts auf Beutesuche ist. Zwei weitere Kinder sind die Nachtfalter und müssen vor der Fledermaus davon laufen.

Die Fledermaus ruft: "Fledermaus, Fledermaus" und die Nachtfalter antworten: "Nachtfalter, Nachtfalter". Die Fledermaus muss versuchen, ihre Beute nur aufgrund des Gehörs ausfindig zu machen und zu fangen. Wenn ein Nachtfalter gefangen wurde, geht er in die Runde der Bäume. Wenn beide Falter gefangen sind werden neue Teilnehmer gewählt.

Tierpantomime: Die Kinder teilen sich in Kleingruppen. Jede Gruppe wählt ein Tier und versucht gemeinsam, seine Gestalt und seine Bewegungen nachzumachen.

Jedes Tier tritt vor seinen Mitschülern auf. Diese haben herauszufinden, um welches Tier es sich handelt. Zur Vorbereitung des Auftrittes erhalten die Gruppen etwa 10 Minuten.

Spinne und Käfer: Vier Kinder bilden eine Spinne (8 Beine) und stellen sich etwas abseits in ihr Versteck. Die übrigen Kinder bilden in Gruppen á drei Kinder Insekten (6 Beine) und stellen sich in einer Reihe an der Startlinie auf. Die Kinder eines Tieres müssen sich aneinander festhalten. Auf ein Startsignal läuft das erste Insekt zum Ziel (Futterpflanze) Gleichzeitig kommt die Spinne aus ihrem Versteck und versucht das Kind zu fangen. Gefangene Insekten bilden mit dem hintersten Kind in der Spinne eine neue Spinne, die drei vorderen gehen zu den Insekten an die Startlinie. Fuchs aus dem Bau: wie "Wer fürchtet sich vom Schwarzen Mann"

Alles in Bewegung

Obstkorb

Die Teilnehmer stehen bis auf einen auf gekennzeichneten Plätzen in einem Kreis. Der Spielleiter ordnet jedem TN eine Art aus der Veranstaltung zu (3-4 Kräuternamen, Blüten, Obstsorten...) In der Mitte steht ein TN der keinen Platz im Kreis hat. Er nennt eine Art, und die TN mit diesem Namen müssen nun die Plätze tauschen. Der Mittelman versucht einen freien Platz zu erwischen. Es bleibt wieder einer im Kreis stehen und gibt den Wechsel an.

Kastanien(Muschel-, Stein-)sprung

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Gegenstand, den man werfen kann. Nun wird erstmal geprüft, wie weit man hüpfen kann. Im Wettkampf wird jetzt der Gegenstand so weit geworfen dass man darüberhüpfen kann, wieder aufgenommen, geworfen, gehüpft und so weiter, bis zur Ziellinie.

Für Fortgeschrittene: Es wird rückwärts gehüpft

Echt Kreativ

Naturkunst:

Die Teilnehmer sammeln verschiedene Gegenstände, aus denen sie ein Kunstwerk legen.

Varianten:

Die Gegenstände werden vorgegeben, z.B. durch eine Suchauftrag

Das Thema wird vorgegeben z.B. Waldgeister, Mandala.....

Mein Name

Jeder Teilnehmer gestaltet aus Naturmaterial seinen Namen im Gelände. Gut geeignet, um die Vorstellungsrunde mit einer Geländeerkundung zu verbinden.

Naturfarbe

Es werden frische Naturmaterialien gesammelt. Mit diesem Material wird direkt auf Papier gemalt. Die Farben sind meistens recht zart und oft überraschend. Einige verändern sich im Laufe der Arbeit. Besondere Effekte erreicht man durch den Einsatz von Säure, z.B. Zitronensaft.

Für weitere Informationen

Ein Internettipp: <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/waldspiele-spiele-im-wald.html>
Auf diesen Seiten findet man immer richtig gute Spiele, die auch hervorragend abgewandelt werden können.

Literaturtipps:

<http://www.nest-wob.de/downloads/Umweltpaedagogik/WaldMethLit.pdf>

Eine hervorragende Übersicht über Einsatzbereich verschiedener Waldpädagogikaktionen mit ausführlichen Literaturangaben.

Bergau, Müller, Probst und Schäfer: Bestimmungsbuch - Streifzüge durch Dorf und Stadt. Klett Verlag, ISBN 3-12-125540-1

Das Schulbestimmungsbuch: alles drin, was man zum Beginn braucht. Auch Kulturpflanzen.