

„MODELLE & METHODEN DER ERLEBNISPÄDAGOGIK“

MIT EINER AUSWAHL VON „ERLEBNISSPIELEN“



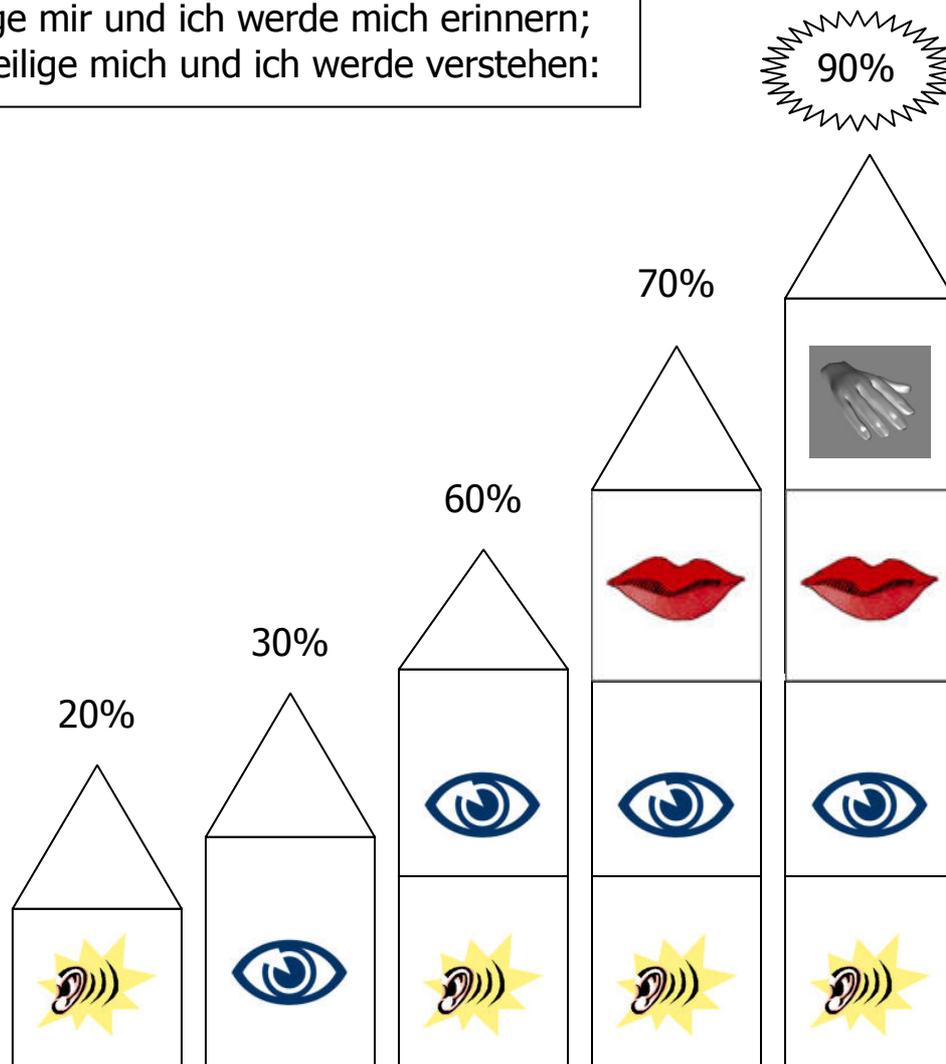
Georg Derbuch & Thomas Frieß

Einstimmung



Was der Erde geschieht, geschieht auch ihren Kindern.
 Der Mensch hat das Gewebe des Lebens nicht geschaffen, er ist nur ein Faden darin.
 Was immer er diesem Gewebe antut, tut er sich selbst an.
 (Häuptling Seattle, 1854)

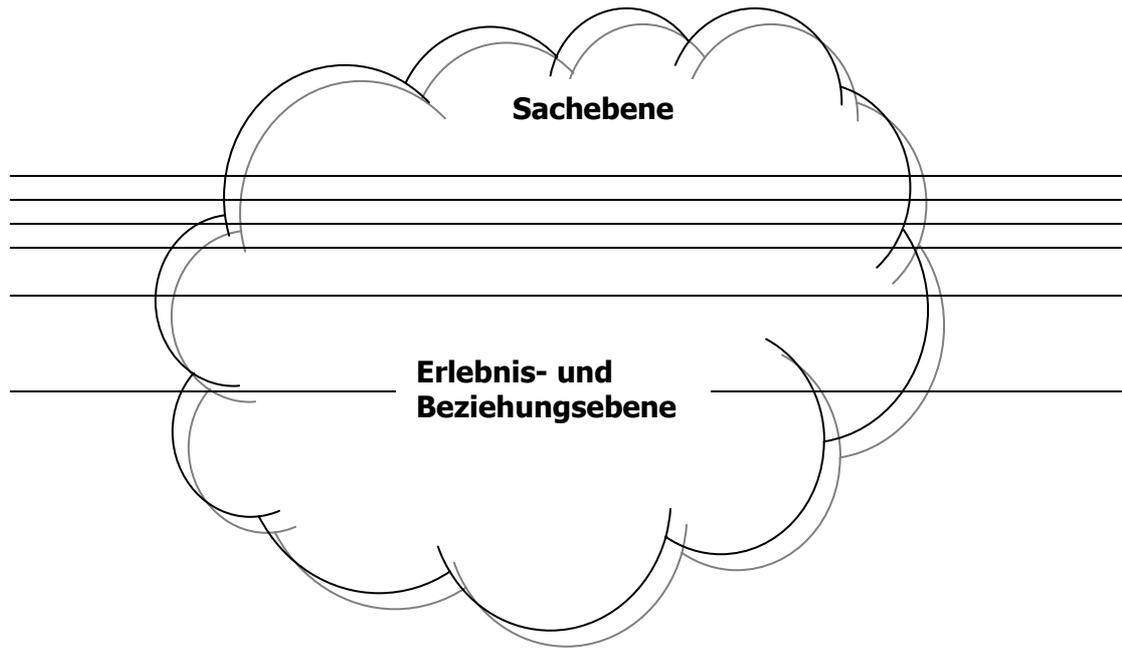
Erkläre mir und ich werde vergessen;
 Zeige mir und ich werde mich erinnern;
 Beteilige mich und ich werde verstehen:



Unterrichtsthema: Der Bach

Er zeigt ein Bild.
 Er zeichnet an die Wandtafel.
 Er beschreibt.
 Er schildert.
 Er erzählt.
 Er schreibt auf.
 Er diktiert ins Heft.
 Er macht eine Prüfung
 Hinter dem Schulhaus fließt munter der Bach vorbei.
 Vorbei.

(H. SCHULMANN, zitiert nach TRAUTMANN [1993]; er = der Lehrer)



Erwachsene lernen am besten.....

.....wenn sie stark motiviert sind. (Motivieren heißt, den Punkt treffen, an dem persönlich Interessen und der Lernstoff einander berühren.)

Motivation ist der Motor des Lernens!

.....weil sie einen Mangel beseitigen, bzw. eine Aufgabe besser erfüllen wollen.

.....in kleinen aufeinanderfolgenden Lernschritten, die logisch aufgebaut sein sollen.

.....wenn sie beim Abstecken der Lerngebiete dabei sein können, bzw. wenn sie Fragen stellen dürfen. (Was wollen die Lernenden selber über ein bestimmtes Thema erfahren?)

.....wenn sie sich so viel wie möglich aktiv am Unterricht beteiligen können. Besser als Zusehen oder Zuhören: selbst etwas tun!

Learning by doing/Mitarbeit

.....wenn sie die neuen Informationen mit Bekannten (mit vorhandener Erfahrung) verknüpfen können.

.....wenn in der Lernsituation möglichst viele Sinne angesprochen werden. (Rücksicht nehmen auf die verschiedenen Lerntypen!)

In einem Klima, das durch Offenheit, Verständnis, Vertrauen und gegenseitige Achtung gekennzeichnet ist!

Etwas Theorie



Quelle:
Studie: Erlebnispädagogik mit Schulklassen (Institut für Angewandte Umwelterziehung)

A. DREI MODELLE DER ERLEBNISPÄDAGOGIK

Projektwochen und eintägigen Veranstaltungen sind oft nach den didaktischen Grundsätzen von **CORNELL, JANSSEN und TROMMER** konzipiert. Diese werden in Folge kurz erläutert:

A.1 „Flow Learning“ nach CORNELL:

Das Konzept des **“Flow learnings”** ist vom amerikanischen Erlebnispädagogen Joseph CORNELL während seiner langjährigen praktischen Erfahrung entwickelt worden. Es soll allen Menschen einen Zugang zur Natur ermöglichen. Jedes Spiel, das von Joseph CORNELL vorgeschlagen wird, schafft eine *„eine Situation oder Erfahrung, in der die Natur Lehrerin ist und zu uns sprechen kann – manchmal in einer Sprache des Wissenschaftlers, manchmal in der Sprache des Künstlers oder in der des Mystikers“* (CORNELL 1979, S10f.)

Das Schöne am Konzept des „Flow learning“ ist, dass es zeigt, wie da anzufangen ist, wo die Schüler sind, wie dann ihre Begeisterung zum Mitmachen geweckt werden kann, die Schritt für Schritt zu einem neuen, Freude erfüllten Sich-Bewusst-Sein und Verstehen führt, durch tiefgreifende Erfahrungen und Aktivitäten, die immer wieder neues Einfühlen verlangen. Er versetzt den Teilnehmer in die Lage, eine unendliche Vielfalt von Naturerfahrungen zu schaffen, jede davon idealerweise den Umständen angepasst und nie eine der anderen ähnlich. Obwohl es auf einigen wenigen einfachen Prinzipien beruht, ist es doch kein rigides System von Aktivitäten, die immer gleich durchzuführen sind (vgl. CORNELL 1991, S.15-19).

Das Konzept des „Flow learnings“ setzt sich aus **vier Stufen** zusammen, die grundsätzlich eingehalten werden sollen, aber je nach Intensität und Situation

Stufe 1: „Begeisterung wecken“

Ohne Begeisterung kann es keine wirklich bedeutende Naturerfahrung geben. Mit Begeisterung ist aber keineswegs Aufregung gemeint, wobei man mit wildem Blick in den Augen auf- und abspringt, es ist vielmehr ein ruhiges, intensives Fließen von persönlichem Interesse und höchster Wachheit. Ohne diese Begeisterung würden wir nur sehr wenig lernen. Fröhlich Spiele und Aktivitäten schaffen einen lebendigen Energiefluss. Das Ziel dieser Stufe ist erreicht, wenn der Leiter erkennt, dass jeder mit fröhlicher Begeisterung spielt. Wenn man Ausflüge in der Natur leitet, ist es äußerst wichtig, richtig zu beginnen, weil im allgemeinen Menschen innerhalb weniger Minuten entscheiden, ob sie Spaß an einer Sache haben werden. Wenn man mit lebendigen Spielen anfängt, hat man nach CORNELL (1991) eine größere Chance, dass die Gruppe mit Herz und Seele mitmacht.

Stufe 2: „Konzentriert wahrnehmen“

Lernen hängt von **konzentrierter Aufmerksamkeit** ab, Begeisterung allein reicht also nicht aus. Am Ende der „Begeisterungs-Stufe“ sind die Leute meistens fröhlich, entspannt und begeistert. *„Jetzt kannst du damit anfangen, diese Energie auf einen Punkt zu bringen, mit Spielen, die helfen, sich entspannt, aber voll bei der Sache, zu konzentrieren. Die spiele der Stufe 2 (Konzentration) helfen, Ruhe und Aufnahmefähigkeit zu entwickeln. Um uns frei zu machen für die Natur, müssen wir unseren Geist beruhigen. Führst du aber ruhige, einfühlsame Aktivitäten zu früh ein, dann werden viele Menschen noch zu unruhig sein, um sie zu genießen. Die Konzentrationsstufe 2 dient als Brücke zwischen den energischen, spielerischen Aktivitäten und denen, die eine ruhige, gezielte Aufmerksamkeit verlangen. Die Spiele der „Konzentrationsstufe“ sind einfach, aber erstaunlich wirksam. Sie tragen nicht nur dazu bei,*

dass Menschen besser beobachten, sie helfen auch, Herz und Kopf auf die Natur einzustimmen“ (CORNELL 1991, S.32).

Stufe 3: „Unmittelbare Erfahrung“

Wenn man sich allmählich konzentriert, so wird man sich immer mehr dessen bewusst, was man sieht, hört, berührt, riecht und intuitiv empfängt. Ruhig und aufmerksam können wir empfindsam in den Rhythmus und Fluss der Natur um uns herum eintreten. Konzentrierte Aufmerksamkeit schafft eine lineare Ruhe und Offenheit, die es ermöglicht, Natur unmittelbar zu erleben, ohne dass der Verstand sich störend einmischt. Deshalb ist die dritte Stufe das **Aufgehen im unmittelbaren Erfahren**. Obwohl die dritte Stufe (Unmittelbare Erfahrung) und die zweite (Konzentriert Wahrnehmen) ähnlich sind, unterscheiden sie sich durch die größere Kraft, mit der die direkten Erfahrungsspiele die Menschen in die Natur hineinziehen. Wenn jemand zum Beispiel Menschen die Augen verbindet, werden sie empfänglicher für die Informationen der anderen Sinne, und das hilft ihnen, ihre Umgebung auf eine ganz neue Weise wahrzunehmen. Jede der Aktivitäten der „unmittelbaren Erfahrung“ ist so geplant, dass ein oder mehrere Sinneselemente des Naturerlebens verstärkt werden. Unmittelbares Erleben der Natur ermöglicht uns, vollständig in den Geist der natürlichen Welt einzudringen. Es hilft, tief in uns ein inniges Gefühl des Dazugehörens und des Verstehens zu entdecken. Wenn Menschen Liebe und Sorge für die Erde entwickeln sollen, dann brauchen sie solche direkten Erfahrungen. Sonst bleibt ihr Wissen abgehoben und theoretisch und berührt sie niemals wirklich. Nach einer intensiven und direkten Naturerfahrung ist der Geist ruhig, rezeptiv und ganz von dem Geschehen eingenommen. Direkte Erfahrung schafft ein Gefühl für das „Wunderbare“. Sie ermöglicht es, nach anderen Wirklichkeiten zu greifen und sie zu spüren. „Lernen durch direkte Erfahrung“ dehnt unser Bewusstsein auf die uns umgebende Welt aus. Nur mit einem solchen Einfühlungsvermögen können wir anfangen, die Natur wirklich zu erkennen (vgl. CORNELL 1991, S.37-39).

Stufe 4: „Andere an deinen Erfahrungen teilhaben lassen oder Inspiration weitergeben“

Am Schluss der dritten Stufe fühlen sich die Spieler ruhig und aufgeheitert. Sie sind nun offen für Geschichten, die von den noblen Idealen der großen Naturforscher, Naturschützer und Ökologen erzählen. Sie sind in der richtigen Stimmung für Aktivitäten, die den herzerwärmenden, schönen und erhabenen Teil der Natur zum Vorschein bringen. Jetzt ist auch ein guter Zeitpunkt, um die Menschen über ihre vorhergehenden Erfahrungen beim Spielen erzählen zu lassen. *„Sie mit anderen zu teilen, verstärkt das Gefühl für das Wunderbare und das Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe. Die einfachen Aktivitäten dieser Stufe geben dem Tag Ganzheit und Geschlossenheit. Die Leitung findet heraus, was sich die Teilnehmer beim Spielen überlegt und was sie empfunden haben – das bringt eine Menge guter Ideen für die Arbeit mit den nächsten Gruppen“* (CORNELL 1991, S.40). CORNELL schlägt Geschichten über Naturschützer vor (besonders amerikanische). Weiters passen in diese Stufe 4 ganz gut Indianergeschichten (wurde von CORNELL nicht vorgeschlagen).

Folgerungen:

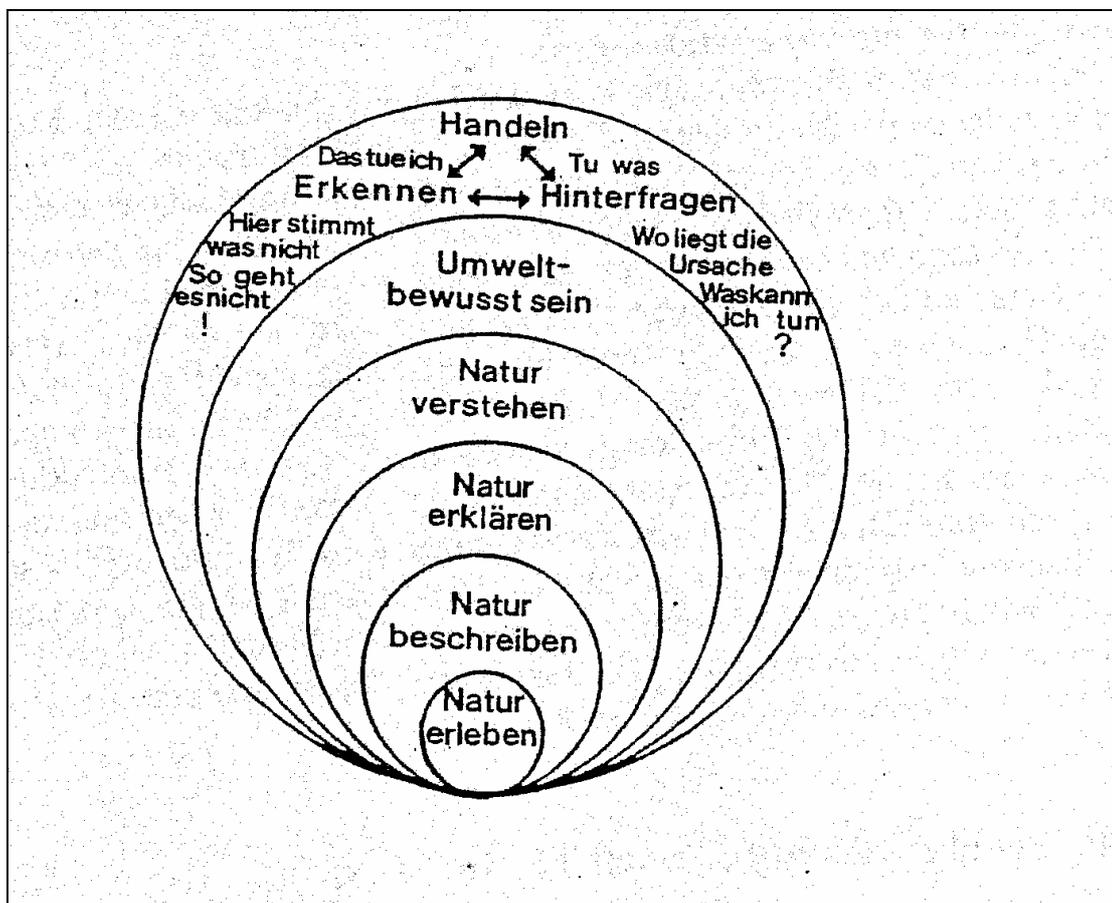
Lernen durch Erfahren, wie es dieses Konzept vorschlägt, ist keine neue Idee. Das Neuartige am „Flow Learning“ ist aber der stufenweise Aufbau, der eine große Bereitschaft zum Naturerleben ermöglicht. *„Es ist eine Methode, Menschen zu helfen, für die Natur empfänglich zu werden, und zwar so schnell und wirkungsvoll wie möglich. Weil sie auf natürlichen menschlichen Eigenschaften basiert, kann diese Methode überall schöpferisch angewendet werden – im Klassenraum und in unserem eigenen persönlichen Leben“* (CORNELL 1991, S.45). Das System des „Flow Learning“ sieht den Menschen als Ganzheit. Es geht auf die Bedürfnisse jedes einzelnen ein, und holt den Teilnehmer dort ab, wo er sich gerade befindet. Wissen wird durch direkte Naturbegegnung vermittelt. Auch versteht es der Autor, sein System durch zahlreiche eigene Erlebnisse und Erfahrungen zu erklären. Es ist äußerst praxisnah ausgerichtet.

A.2 „Naturerleben“ nach JANSSEN

Das Ziel der Umwelterziehung ist laut JANSSEN (1988), die Bereitschaft und die Kompetenz zum Handeln zu erreichen. Naturschutzerziehung als Teil der Umwelterziehung kann nur dann Betroffenheit auslösen, wenn das **unmittelbare Erleben in der Natur**, in der selbst erfahrbaren Umwelt einbezogen ist. Naturerleben zielt daher auf die Wiederentdeckung des Reichtums persönlich erlebbaren Phänomene in der Natur, weiters auf Wohlbefinden und positiver Zuwendung. Ökologisches Lernen geht weiters primär vom unmittelbaren Naturerleben aus. Dabei geht es vor allem um die Aufarbeitung der eigenen Zugänge und Erfahrungen. Aber auch die Betroffenheit jedes einzelnen muss dadurch erreicht werden. Dies birgt Gefahren in sich, denn aktive Betroffenheit kann den Lernprozess auch lähmen, wenn nicht, wie MICHELSEN und SIEBERT (1985) empfehlen, folgende lernfördernde Bedingungen berücksichtigt werden.

- „Ich muss nicht nur gefühlsmäßig mich betroffen fühlen, sondern auch über den Verstand erfassen, dass mich das Problem trifft.“
- Ich muss erkennen, dass es noch Handlungsmöglichkeiten gibt, und dass ich Einfluss auf die Entwicklung habe.
- Ich muss erfahren, dass ich nicht alleine stehe, sondern dass andere ebenso denken und handeln wie ich.
- Ich muss optimistisch sein, dass sich trotz aller Niederlagen die Vernunft des Menschen durchsetzt“ (zitiert nach JANSSEN 1987, S. 10).

Ausgehend von diesen Überlegungen hat JANSSEN (1998) die **Ebenen des Naturverständnisses** graphisch dargestellt.



Ebenen des Naturverständnisses (aus JANSSEN 1988, S.5)

Die Zusammenhänge zwischen emotionalen und rationalen Bereichen lassen sich im oben abgebildeten Modell verdeutlichen: Das Naturerleben ist der „emotionale Kern“, der sich über die Phasen des Naturbeschreibens, des Naturerklärens und des Naturverstehens zu Umweltbewusstsein und Handlungsbereitschaft weitet. In umgekehrter Blickrichtung wirken alle aktionalen und rationalen Bereich auf die emotionalen Fähigkeiten, auf die Qualität und Spontaneität des Erlebens, auf den Reichtum des Erlebens zurück. Für den Biologieunterricht wird daraus gefolgert, dass vor, neben und nach der Entwicklung von Kenntnissen und Erkenntnissen immer auch die subjektiven Empfindungen, die vor wissenschaftlichen Erfahrungen und die persönlichen Zugänge berücksichtigt werden sollen (vgl. JANSSEN 1988, S.6).

Nach JANSSEN/TROMMER gibt es zehn Komponenten des Naturerlebens:

1. „Naturerleben ist originale Begegnung mit der Natur.
2. Naturbegegnung ist für jeden Menschen aufgrund sinnlicher Wahrnehmung möglich.
3. Naturerleben setzt innere Gestimmtheit voraus.
4. Naturerleben ist emotional und individuell.
5. Naturerleben kann weitere Phantasie und Kreativität anregen.
6. Naturerleben ist nicht determinierbar.
7. Naturerleben kann zu widerstreitenden Gefühlen führen.
8. Naturerleben steht mit Naturerkenntnis und Naturverständnis in einem engen Zusammenhang.
9. Naturerleben ist eine Basis selbstbestimmenden Handelns für Natur und Umwelt.
10. Naturerleben erfordert sensibel anleitende Didaktik“ (zitiert nach JANSSEN 1988, S.7).

Folgerungen:

Nach JANSSEN (1988) kann ohne Berücksichtigung der emotionalen Ebene und somit ohne dem Erleben der Natur weder die Sach-, noch Bewusstseins- oder Handlungsebene erreicht werden. Das bedeutet, ohne direkte Naturerfahrung kann es auch kein ökologisches Handeln geben. Daher wird, wie schon in Kapitel 3.3. erwähnt, bei den Veranstaltungen diese Ebene besonders berücksichtigt. Aber auch die Sachebene kommt nicht zu kurz, nur wird die Natur an Ort und Stelle beschrieben und erklärt. Durch diese Aspekte, Natur erleben (zum Beispiel durch die zahlreichen Naturerfahrungsspiele), Natur beschreiben (in anschließenden Diskussionen), Natur erklären (zum Beispiel beim Suchen und Bestimmen von Wassertieren oder bei der Darstellung eines Baumes), kommt es zum Natur verstehen. Erst wenn diese Ebenen des Naturverständnisses berücksichtigt worden sind, dann sind die Kinder bereit zum Handeln. Es hat zum Beispiel keinen Sinn, die Veranstaltungen nur auf die emotionale Ebene zu reduzieren, denn, wie aus dem Modell von JANSSEN (1988) klar ersichtlich ist, würde das nicht zur Handlungsebene führen, andererseits ist ein ökologisches Handeln ohne Naturerleben nicht erreichbar.

A.3 Die „Rucksackschule“ nach TROMMER

Die Modelle von **JANSSEN und TROMMER** können nicht isoliert gesehen werden, sie haben nur unterschiedliche Schwerpunkte.

TROMMER/PRASSE (1991) sehen die Naturinterpretation als die pädagogische Symbiose des individuell vielfältigen Naturerlebens mit dem Naturverstehen. Die Naturinterpretation lässt primäre, sinnliche und persönliche Erfahrungen nicht nur zu, sondern pflegt sie. Aber auch der mitmenschliche Umgang in der Gruppe als pädagogisch zu gestaltendes Ereignis ist sehr wichtig, da es dabei auf Verantwortung, konstruktive Hilfe und Verständnis ankomme. „*Das einfühlsame, menschliche Miteinander gilt es auf den Umgang mit der Draußennatur zu*

übertragen und somit das Bewusstsein von der sozialen und physischen Umwelt hin zu einer beziehungsreichen, ökologischen Mitwelt zu erweitern" (S.15).

TROMMER/PRASSE (1991) gehen bei einer umfassenden Naturinterpretation von vier Erfahrungen aus:

1. Erfahrungsebene: „Natur mit allen Sinnen erleben“

Zu elementaren Natur- und Umwelterfahrungen sind alle Menschen in der Lage. Jeder hat die angeborene Fähigkeit wahrzunehmen. Das Ziel ist, Primärerfahrungen ernst zu nehmen, und das heißt, Assoziationen zu Bekanntem und Vertrautem zu knüpfen. „Photo Klick mit Auswertung“ und die „blinde Barfußraupe“ sind Spiele, die Naturerleben mit allen Sinnen ermöglicht.

2. Erfahrungsebene: „Natur untersuchen“

Dieses eher methodische Annähern an Natur geschieht durch Beobachten und Beschreiben sowie durch Experimente.

3. Erfahrungsebene: „Selbstinstruktion“

Viele, allgemeine, bedeutungsvolle ökologische Kenntnisse über Stoffkreisläufe, Energieflüsse oder Fließgleichgewichte sind sinnlich erkundender Erfahrung im Gelände verschlossen. Das Auf und Ab des Gleichgewichtes von Räuber und Beute ist ebenso wenig auf einer Exkursion zu beobachten wie der Stickstoffkreislauf oder der Photosynthese. In diesem Zusammenhang führen TROMMER/PRASSE (1991) die „Ökologiespiele“ an, die ihrer Meinung nach geeignet sind, Grundsachverhalte der Ökologie zu vermitteln.

4. Erfahrungsebene: „Umweltbewusstes Handeln“

Ökologisches Bewusstseinstraining soll zu naturschonendem und umweltverträglichem Handeln führen. *„Wie aber lernt man, auf Naturgenuss, der mit dem mutwilligen Eingriff in Natur und Umwelt verbunden ist, ohne Frustration zu verzichten? Am leichtesten, wenn wir Alternativen anbieten: Je eindrucksstärker Landschaftserlebnisse vom Wege aus sind, je motivierender Übungen am Wegrand ausfallen, je mehr da Lernen in der Gruppe Spaß macht, desto leichter wird der Verzicht fallen, Wanderpfade zu verlassen“* (TROMMER/PRASSE 1991, S.24). Aktionen zur Beseitigung von Müll oder zur Bepflanzung werden an dieser Stelle erwähnt.

Folgerungen:

Wie JANSSEN (1988) bauen auch TROMMER/PRASSE (1991) auf der emotionalen Ebene, der Erfahrungsebene auf. Die Ebene der sinnlichen Naturwahrnehmung ist also nach diesem Modell ebenfalls eine wichtige Voraussetzung für ökologisches Handeln.

B. DAS METHODENSET DER ERLEBNISPÄDAGOGIK

Naturerfahrungsspiele, New Games und **Phantasiereisen** bilden die Kernpunkte der Projektwochen, wie auch aus der Protokollierung im Anhang zu entnehmen ist. Die Aufgaben und Ziele dieser Methode werden an Hand einiger Beispiele aus der Literatur erläutert. Die Beschreibung der meisten Spiele befindet sich im Anhang unter „Spielbeschreibungen“.

B.1 Naturerfahrungsspiele

Naturerfahrungsspiele dienen der Sensibilisierung und fördern die Zuwendung zur Natur. Die Sinne werden geschärft – oft indem einzelne Sinne ausgeschaltet werden (zum Beispiel durch Verbinden der Augen). Damit wird die Wahrnehmung differenzierter und insgesamt intensiver (vgl. UNTERBRUNER 1991).

Aufgaben und Ziele:

UNTERBRUNER (1986) sieht die Wichtigkeit von Naturerfahrungsspielen folgendermaßen: *„Diese lenken die Aufmerksamkeit in ungewohnter Weise auf die Natur. Oft werden dabei die Augen geschlossen oder verbunden, um damit der Wahrnehmung mit anderen Sinnesorganen (hören, riechen, tasten) freien Lauf zu lassen. Probieren Sie es selbst aus? Sie werden erleben, im wie viel anders, reichhaltiger, ungewohnter, abenteuerlicher Sie ihre Umgebung wahrzunehmen imstande sind. Wozu solche Spiele? Um die Wahrnehmung zu schärfen, die Vielfalt und Schönheit der Natur ganz bewusst zu erleben, um die eigene Beziehung zur Natur später zu spüren oder vielleicht auch erst zu gewinnen.*

*Es lässt sich nicht so leicht in Worte kleiden, welche Art von Erlebnissen und Gefühlen solch ein Zugehen auf Bäume, Pflanzen, Landschaften,... ermöglicht. All diese Übungen haben auch mit Ruhe, Konzentriertheit, Beschaulichkeit zu tun – zu unserer schnelllebigen, reizüberfluteten Lebensweise ein wohltuender Gegenpol“ (S.47)! Naturerfahrungsspiele ermöglichen es dem Spielenden, die Natur mit allen Sinnen zu erfahren. KUTSCHER (1984) verlangt wie UNTERBRUNER vermehrt die originale Begegnung mit der Natur, „die Auseinandersetzung mit der Umwelt `vor Ort`. Hier ist es notwendig, durch das Ansprechen aller fünf Sinne eine emotionale Einstimmung zu erreichen, um ein nachhaltiges Naturerlebnis zu ermöglichen“ (S.257). LANGEHEINE/LEHMANN (1986) fanden in einer großangelegten Untersuchung heraus, „dass das ökologische Wissen kein bedeutsamer Prädiktor für ökologische(s) Einstellungen bzw. Handeln ist“ (S.133). Sie widersprechen somit der Ansicht derjenigen Autoren, die meinen, dass auf entsprechende Wissensvermittlung automatisch Einstellungs- und Verhaltensänderungen führen würden. Die Vermittlung von Wissen allein bewirkt noch keine Verhaltensänderung. Naturerfahrungsspiele können zusammen mit Wissensvermittlung eine Verhaltensänderung bewirken. Auch HERLT/KRISCH (1989) vertreten die Ansicht, dass „reine Wissensvermittlung kaum ausreichen wird, einen positiven Umgang mit der Natur herzustellen“ (S.7). HOFER (1990) sieht im Spielen Lernen. KNIRSCH (1988) fragte einen Geistlichen, Bischof Stecher (Tirol), was die Begegnung mit der unberührten Natur dem heutigen Menschen gäbe: *„Sie weckt Staunen und Ehrfurcht und vermag Erleben zu schenken“ (S.33). KNIRSCH (1991) stellt weiterfest, dass Kinder immer genau wissen wollen, wie etwas funktioniert und welchem Zweck es dient. „Doch wann geben wir ihnen Zeit, mit allen ihren Sinnen Erfahrungen zu machen und so Kenntnisse und Erkenntnisse über die Dinge zu erwerben? Wann geben wir ihnen Zeit zum Verweilen, zum `besinnlichen` Schauen für das, was sie sehen, hören, ertasten, schmecken oder riechen möchten, weil sie davon beeindruckt sind“ (S.18)? Das Wahrnehmen durch Sehen, Hören, Riechen, Tasten und Schmecken gleicht in dieser Reihenfolge einer Skala, die vom Fernen zum Nahen führt:**

Das Auge erfasst Objekte über Hunderte und Tausende von Metern in großer Zahl. Der Hörsinn überbrückt ebenfalls beträchtliche Weiten, doch eine Vielzahl von Wahrnehmungen kommt aus verhältnismäßig kurzer Entfernung. Der Geruchssinn erfasst die Mehrzahl der Wahrnehmungen aus sehr kurzen, in Zentimetern und Metern zu messenden Distanzen. Der Tastsinn muss seinen Erfahrungsradius auf eine Armlänge reduzieren. Der Geschmacksinn bringt den Körper in engsten Kontakt mit dem Objekt. *„Die Natur genau anschauen, Details entdecken, Eindrücke auf sich wirken lassen, bewusst hören, riechen, tasten und schmecken will gelernt sein und gefördert werden. Dies besonders heutzutage, wo viele Kinder und Jugendliche Natur aus Fernseher besser kennen als aus dem eigenen Erleben. Naturerfahrungsspiele bzw. –übungen lenken die Aufmerksamkeit in ungewohnter Weise auf die Natur. Die Sinne werden geschärft – of indem einzelne Sinne bewusst ausgeschaltet werden (z.B. durch Verbinden der Augen). Damit wird die Wahrnehmung differenzierter und insgesamt intensiver. Dimensionen tun sich auf, die einem sonst nicht bewusst werden“* (UNTERBRÜNER 1991, S.67).

Folgerungen:

Durch die Naturerfahrungsspiele wird der Blick für das Kleine bei den Schülern geschärft.

„Kinder gebrauche n ihre Sinne noch stärker als wir Erwachsenen und können somit schneller in Einklang mit der Natur kommen“ (SINGEISEN-SCHNEIDER 1990, S.22)

Wie schon bei der Erläuterung von drei Modellen der Umwelterziehung im Kapitel 4 werden durch die Naturerfahrungsspiele besonders bei CORNELL (1991) die 2. und 3. Stufe seines „flow learning“, bei JANSSEN (1998) die emotionale Ebene und bei TROMMER/PRASSE (1991) die 1. Erfahrungsebene, Natur mit allen Sinnen erfahren, angesprochen. Naturerfahrungsspiele bilden die Basis für Naturverständnis und für ökologisches Handeln. Darum nehmen diese Spiele berechtigterweise auch so eine zentrale Rolle bei den Veranstaltungen ein.

B.2 New Games

Der Begriff stammt aus dem Amerikanischen und bedeutet „Neue Spiele“. Diese Spiele sind so aufgebaut, dass die Freude am Spiel, die Kooperation der Mitspieler und das Vertrauen zueinander im Mittelpunkt stehen und nicht das Gewinnen. Meist sind sie **Spiele ohne Sieger**, es macht nur dann Spaß, wenn alle mithelfen und mit viel Freude mitmachen.

Geschichte der New Games:

Die „New Games“ haben ihren Ursprung dem Vietnamkrieg zu verdanken. Stewart Brand organisierte 1966, von der Vereinigung der Kriegsdienstverweigerer dazu aufgefordert, eine öffentliche Veranstaltung. Das Ereignis sollte die Teilnehmer zu einem besseren Verständnis des Krieges führen – nicht ihre Ansichten und Positionen verhärten, sondern sie den Ursprung des Krieges im eigenen Inneren wahrnehmen und erfahren lassen. Er nannte die Veranstaltung Vierter Weltkrieg. Sie sollte die Menschen zum Spielen zusammenbringen. George Leonhard, Autor und Freund von Stewart Brand, begann das Wesen von Sport und Spiel zu untersuchen, was später zu dem Buch „The Ultimate Athlete“ führte. *„George war besonders daran interessiert Möglichkeiten der menschlichen Entwicklung jenseits von Konkurrenz zu erkunden“* (FLUEGELMANN/TEMBECK 1979, S.139). Weil Sport so ganz auf Kampf und Konkurrenz ausgerichtet ist, neigen wir zu der Ansicht, dass alle Menschen, besonders Männer, als Konkurrenten geboren werden, genetisch darauf programmiert, zu gewinnen. In vielen Kulturen enthalten Spiele jedoch überhaupt kein Konkurrenz-Element. George Leonhard war fasziniert von der Idee des kreativen Spiels, der Möglichkeit, in offenen Umgebung der eigenen Fantasie freien Lauf zu lassen und neue Spielformen zu entwickeln. Das Wesentliche sieht er in der Beziehung, die jemand zu den Spielen hat, die er spielt. Er hält den Sport für einen Angelpunkt jeder Gesellschaft. *„Die Art und Weise; wie wir spielen, ist vielleicht wichtiger als wir glauben, denn sie ist ein Ausdruck unseres Verhältnisses zum Leben überhaupt“* (FLUEGELMAN/TEMBECK 1979, S.13).

Pat Farrington wurde für die weitere Entwicklung der „New Games“ sehr wichtig. Sie sah die Spiele als Möglichkeit, Familien, Gruppen und einzelne Personen zu einer Erfahrung zusammenzuführen, die sowohl Gemeinschaftsgefühle entstehen lassen als auch dem persönlichen Ausdruck Raum geben. Im Mittelpunkt sollte die Freude am Spiel, an Kooperation und Vertrauen stehen und nicht der Wunsch zu gewinnen. 1973 wurde zum ersten Neuen Spielefest eingeladen, das von 6000 Menschen besucht wurde und ein voller Erfolg war. 1974 kam es zu einer Konferenz der Neuen Spiele. 300 Fachleute und Interessierte trafen sich an der Universität Kalifornien. *„Alle waren daran beteiligt, neue Spiele zu erfinden oder sie auf dem Podium vorzuführen. Trillerpfeifen und Regelbücher gerieten in Vergessenheit, und alle genossen die Einheit von Körper, Geist und Seele im gemeinsamen Spiel“* (FLUEGELMANN/TEMBECK 1979, S.17). Spielfest und Workshops wurden nun im ganzen Land und auch über die Grenzen Amerikas abgehalten. Zahlreiche Neue Spiele wurden kreiert.

Aufgaben und Ziele:

Die einzige Grundregel der Neuen Spiele ist: *„Spiel intensiv, spiel fair, tu niemandem weh“* (FLUEGELMANN/TEMBECK 1979, S.16). Die Grundidee der Neuen Spiele ist die freudige und harmonische Beziehung zwischen Menschen und Land. Das Bewusstsein für öffentlichen Grund und Boden soll gehoben werden, damit das Interesse an seiner Erhaltung und einer ökologisch sinnvollen Nutzung wächst. Die neuen Spiele wollen die Menschen wieder in Harmonie mit der Umgebung bringen (vgl. FLUEGELMANN/TEMBECK 1979, S.17). Die neuen Spiele erschöpfen sich nicht in einer Liste von Formen und Strukturen. Sie verkörpern eine Einstellung, die Menschen zum gemeinsamen Spiel ermutigt. Nur die Form zu lernen und das Wesen nicht zu begreifen, hieße, den Lebensnerv der Neuen Spiele zu verkennen. *„Einzig und allein um Spaß zu haben, treffen wir uns in der Arena der Neuen Spiele, wo wir frei sein und uns vom Geschehen forttragen lassen können“* (FLUEGELMANN/TEMBECK 1979, S.20).

Die neuen Spiele sind ein neuer Weg zu Spiel und Erholung. *„Ihr werdet entdecken, dass jedes Spiel ein Neues Spiel sein kann, wenn ihr die Spieler selbst wichtiger nehmt als das Spiel“* (FLUEGELMANN/TEMBECK 1991, S.10).

Folgerungen:

Spiele mit dem „Fallschirm“ sind sehr beliebt. Die Kinder lieben es, herumzutollen und zu spielen. Viele wollen überhaupt nicht mehr aufhören, und spielten bis zur Erschöpfung. Die Kinder brauchen, wie besonders CORNELL (1979 und 1991) es auch in seinem Konzept des „flow learning“ beschrieben hat (siehe Kapitel 4.1.) diese Spiele ohne Konkurrenz. Das gemeinsame Austoben in der Natur macht ihnen sehr viel Spaß.

B.3 Phantasiereisen

*„Phantasie wird auch als **Vorstellungskraft** bezeichnet, im besonderen als Fähigkeit, neue Vorstellungsbilder zu erschaffen. Eine **Phantasiereise** wäre demnach eine **Reise in die Welt unserer Vorstellungen** im Gegensatz zu den Wahrnehmungen der Außenwelt“* (TEML/TEML 1991, S.11). Die Phantasie setzt sich zusammen aus der realen menschlichen Erfahrung und dem Irrationalen, Imaginären. Sie steht im Widerspruch zu jeder Art von Zwängen, zum rein Sachlichen. Ihre Wurzeln liegen im seelischen, emotionalen Bereich des Menschen. Für Phantasie gibt es weitere Begriffe: Einbildungskraft, Imagination, Intuition, Illusion, Vision, Kreativität, Erfindungsgabe, Schöpferkraft usw. Diese aufgezählten Begriffe leisten aber für mich nur Ersatzdienste. Phantasie hat ihren Platz in allen Bereichen menschlichen Daseins. Sie braucht immer wieder Training, genau wie Muskeln, sonst verkümmert sie. Die Phantasie ist weiter ein wichtiger Bestandteil zu einem vielseitigen, in allen Facetten schimmernden Leben (vgl. MÜLLER 1983 und 1985). TEML/TEML (1991) verwenden den Begriff „Phantasiereisen“ pragmatisch für verschiedene Formen von Vorstellungsübungen im entspannten Zustand. Auch MÜLLER (1983) spricht die Wichtigkeit der Entspannung bei einer Phantasiereise an. *„Durch*

einen herabgesetzten Muskeltonus (Spannung) – Körper und Seele stehen ja in enger Verbindung – kommt es zu einer körperlichen-seelischen Entspannung. Aus der Entspannung, die über die Reisen vermittelt wird, schöpft der Zuhörende wieder Kraft und Energie. Er füllt seine Reserven wieder auf“ (S23).

Die Zielbereiche der Phantasie Reisen (nach TEML/TEML 1991, S.17f):

1. Entspannung
2. Lernförderung
3. Persönlichkeitsentwicklung

1. Phantasie Reisen zur Entspannung:

Ziel von Phantasie Reisen zur Entspannung ist eine harmonische Spannung, in der der Körper weder verspannt noch aufgelöst ist. Damit wird auch eine Basis für die folgenden Zielbereiche „Lernförderung“ und „Persönlichkeitsentwicklung“ gelegt. Überdies unterstützt ein Angebot an Entspannungsübungen meist auch ein entspanntes Erziehungsklima, das ebenfalls für die geistige wie emotionale Entwicklung förderlich ist.

2. Phantasie Reisen zur Lernförderung

Im Bereich der Lernförderung dienen Phantasie Reisen zunächst einmal dem Ziel, die Konzentrationsfähigkeit zu erhöhen. Die beiden Autoren sprechen in diesem Zusammenhang die Förderung der Merkfähigkeit, des kreativen, schöpferischen Denkens und Gestaltens, der Identifikation mit dem Lernstoff, der Auseinandersetzung mit persönlichen Wertvorstellungen an und die Erreichung einer positiven Lernhaltung.

„Lernen hat immer etwas mit der gesamten Person zu tun, und insofern geht es bei der Lernförderung in erster Linie um die Unterstützung einer offenen, lernbereiten Haltung. Ziel ist bedeutungsvolles Lernen, bei dem sich der Lernende als sich selbst bestimmende, sich verändernde und wachsende Person erlebt“ (TEML/TEML 1991, S.18).

3. Phantasie Reisen zur Persönlichkeitsentwicklung:

Phantasie Reisen zielen letztlich auf die Entwicklung der gesamten Persönlichkeit, optimale Leistung ist nicht der Orientierungspunkt, sondern Ergebnis einer harmonischen Persönlichkeitsentwicklung, Kinder und Jugendliche können durch ein Angebot und die Inhalte von Phantasie Reisen auch deutlich erfahren, dass sie als ganze Person wichtig genommen werden. Ihr Selbstwertgefühl und ihr Selbstkonzept kann so unterstützt werden. Sie erleben bei Phantasie Reisen auch, dass es gut ist, sich Zeit für sich selbst zu nehmen und wie bereichernd der Kontakt mit dem eigenen Körper und der Innenwelt sein kann. Sie lernen dabei auch, auf ihre Sinne zu vertrauen, sich selbstverantwortlich zu entscheiden und neue Perspektiven für ihr Leben zu gewinnen.

„Ohne Phantasie zu leben heißt, nicht wirklich zu leben“ (S.31). „Die geistigen Möglichkeiten des Menschen sind fast unerschöpflich, die Phantasie- und Märchenreisen können helfen, sie zu nutzen und das in jedem ruhende Potential an Selbstfindungskräften zu aktivieren“ (MÜLLER 1983, S.25).

Folgerungen:

Mit dieser Methode wird die Phantasie gefördert, die Kinder kommen einmal zur Ruhe und besinnen sich auf sich selber, was speziell bei Projektwochen, wo sie ständig in Aufregung sind und fast keine Minute alleine sind, sehr wichtig ist. Die Kinder entspannen sich und sind wieder ausgeglichener und empfänglicher für tiefgreifende Sinneseindrücke und Erlebnisse. Darum ist es besonders wichtig, auch einmal ganz ruhige Elemente, wo sich die Teilnehmer ganz auf sich selber konzentrieren können, einzubringen.

Auch das gemeinschaftliche Erleben, durch die Gestaltung eines gemeinsamen Bildes zu jedem Element, wird gefördert. Nach den Phantasie Reisen ist man wunderbar entspannt und man hat neue Energien geschöpft.

Spiele, Spiele, Spiele ...



Quelle:
Verein TOURGETHER, Verein für Umweltbildung und Erlebnispädagogik

C. ERLEBNISSPIELE

Atomspiel

Anleitung: Alle Teilnehmer sind Atome, die sich frei im Raum bewegen. Der Spielleiter gibt an, wie viele Atome sich zu einem Molekül zusammenschließen. Er ruft z.B. „Molekül 4“ und es müssen sich rasch 4er Gruppen bilden. Bei „Molekülzerfall“ trennen sich die Gruppen wieder. Das Spiel wird bei der gewünschten Gruppengröße beendet.

Schlangengerangel

Anleitung: 4 bis 6 Mitspieler bilden eine kurze Schlange, in dem sie sich an den Schultern festhalten. Zwei oder mehrere Schlangen versuchen sich nun gegenseitig in den Schwanz zu beißen. Das gebissene Ende wechselt zur Angreiferschlange, wodurch diese länger wird. Nach einer gewissen Zeit gewinnt die längste Schlange.

Amöbe

Anleitung: Bei diesem Koordinationsspiel bilden die Spieler einen Kreis und bewegen sich wie eine Amöbe durch den Raum. Dabei können je nach Anweisung des Spielleiters Gegenstände umfließen und als Nahrung aufgenommen oder Teilungen vorgenommen werden.

Totstellen

Anleitung: Ein Beutegreifer steht mit dem Rücken zu den Spielern und nennt eine Bewegungsart (kriechen, hüpfen, Kriechgang), woraufhin die Spieler versuchen eine Sicherheitszone zu erreichen. Vor der Greifer zuschlägt ruft er kurz und dreht sich schnell um. Wer sich noch bewegt, wird gefressen und scheidet aus.

Schattentreten

Anleitung: Ein Schattenfänger versucht auf die Schatten der übrigen Mitspieler zu treten. Wessen Schatten berührt wird, übernimmt die Rolle des Fängers.
Abwandlung: Natürlich vorhandene Schatten (Baum, Haus...) können als Schutzzone verwendet werden, nur dürfen diese Zonen nur für 10 Sekunden aufgesucht werden, dann muss zumindest ein Teil des eigenen Schattens sichtbar werden.

Katz und Maus

Anleitung: Die Spieler bilden einen Kreis um die Maus und schützen diese vor dem Eindringen der Katze in den Kreis durch aneinander rücken, herunterhalten der Hände usw.. Kann die Katze trotzdem in den Kreis einbrechen, lassen die Spieler die Maus schnell heraus und hindern die Katze wieder daran, den Kreis zu verlassen.

Bäumchen wechse dich

Anleitung: Jedes Kind besetzt bis auf den Fänger einen Baum. Auf seinen Ruf: „Bäumchen wechse dich!“ müssen alle blitzschnell ihren Baum verlassen und sich einen Neuen suchen. Das versucht der Fänger jedoch auch und so wird ein neuer Fänger übrigbleiben.

Signaljagd

Anleitung: Eine Kleingruppe von zwei bis drei Gejagten versteckt sich im Wald. Die Gruppe muss immer zusammen bleiben und in kurzen Abständen Geräusche von sich geben. Dies können nachgeahmte Tierlaute oder andere Geräusche, die mit Naturmaterialien erzeugt werden, sein. Die übrigen Spieler versuchen die flüchtende Gruppe zu erwischen.

Geländememory

Anleitung: In diesem Suchspiel verteilen zwei Gruppen Gegenstände auf einem begrenzten Spielfeld. Danach wechseln die Gruppen und vertauschen im gegnerischen Feld eine bestimmte Anzahl von Gegenständen. Die Gruppen sollen nun im heimischen Feld die Veränderungen nennen können.

Tastspiel

Material: Augenbinde

Anleitung: Es geht darum Blätter oder andere Materialien aufgrund ihrer Oberflächenstruktur, Biegsamkeit, Gewicht oder anderer Merkmale zu erkennen. Die Schüler sitzen mit verbundenen Augen in einem Kreis und bekommen nacheinander ca. 5 verschiedene Gegenstände in die Hand. Nun sollen sie Name und Erkennungsmerkmale in der richtigen Reihenfolge schriftlich notieren.

Versteinertes Echo

Material: Augenbinde

Anleitung: Bei diesem Fangspiel dreht sich der Sucher dreimal um die eigene Achse, während sich die anderen Spieler im Raum verteilen. Nach der dritten Umdrehung ruft der Sucher „Stop“ und alle bleiben versteinert stehen. Jetzt versucht der Sucher jemanden zu ertasten. Bei Berührung wird vom Sucher ein beliebiger Begriff genannt, der vom Gefangenen wiederholt werden muss. Erkennt daraufhin der Sucher anhand der Stimme seinen Gefangenen, so ist dieser der nächste Sucher. Errät er den Namen nicht, so dreht er sich wieder dreimal um seine eigene Achse und ruft nun allen den Begriff zu, worauf diese mit einem Echo antworten müssen und sich der Sucher neu orientieren kann.

Fisch schnappt Fliege

Material: Joghurtbecher, Augenbinde

Anleitung: Bei diesem Anschleichspiel werden mit Wasser gefüllte Becher in einem Abstand von zwei Metern um einen Fisch gestellt. Die Spieler stellen sich in einem großen Kreis rund um den „Fischteich“ auf und je ein Spieler versucht sich an den Teich heranzuschleichen und einen Schluck aus dem Becher zu nehmen. Der Fisch versucht mit verbundenen Augen die Fliege zu orten und mit einer Spritzpistole zu erwischen. Wird eine erfolgreiche Fliege nicht getroffen, so wird sie zum Fisch, ansonsten scheidet sie aus.

Lichterjagd

Material: Taschenlampen, helles Tuch

Anleitung: Ein Sucher bleibt im Basislager, welches durch ein helles Tuch an einem Ast gekennzeichnet ist. Er wartet zwei Minuten lang bis die übrigen Spieler sich in Sichtweite zum Lager versteckt haben. Nun müssen alle Spieler pro Minute an ihrem fixen Platz ein Blinksignal mit ihrer Taschenlampe abgeben. Alle vom Sucher gefundenen Mitspieler beteiligen sich ebenfalls an der Suche der noch Verbleibenden.

Irrlichter

Material: Taschenlampen

Anleitung: Eine Mannschaft mit Taschenlampen, die von Zeit zu Zeit aufblitzen müssen, wird von einer anderen Mannschaft gejagt. Dieses Spiel sollte möglichst lautlos gespielt werden.

Kennenlern-Eröffnungsspiel

Paarweise zusammen gehen, Stifte und Luftballons (oder Zettel) verteilen, jeder zeichnet seine(n) Partner(in) als Tier oder Pflanze mit dem oder der er/sie sich identifizieren kann. Dazu wird eine Eigenschaft des Tieres/Pflanze (die auch auf den Menschen zutrifft) und eine persönliche Eigenschaft geschrieben (ohne Namen!). Zur (Musik) die Ballons durch die Luft wirbeln, stoppt die Musik schnappt sich jeder einen Ballon. Eine(r) fängt an, zeigt das Bild und liest die Eigenschaften vor. Der/diejenige gibt sich (mit Namen) zu erkennen und stellt sich neben den/die Vorleser(in) und liest nun seiner/ihrerseits vor usw. bis alle wenn möglich im Kreis stehen.

Mit Seilen (Kreide, auf Erde mit Stecken nachziehen) die Steiermark (Österreich) am Boden nachbilden. Spieler sollten sich ungefähr auf ihrer Heimatstadt, unter Benützung verschiedenster Verkehrsmittel einfinden.

Begrüßung der Mitspieler zu der Abenteuerreise in den Mikrokosmos einer Wiese. Spiele mit dem Tuch

Paarweise zusammengehen, Hand in Hand durch den Raum (in Kreisform). Das erste Paar taucht nach hinten weg durch die anderen Paare usw. bis das letzte Paar durch das Fantasietor in Mikrokosmos-Größe geschrumpft ist.

Hindernislauf über – unter Tische und Bänke, um zu zeigen wie schwer es kleine Tiere haben durch die Wiese zu laufen.

Spinne – Kokon. Tuch ausbreiten, jeder Spieler fasst am Rand an, mit Tuch auf und ab, nach 3 mal 3 Schritte nach vor, Tuch hinter dem Rücken herunterziehen und draufsetzen. Spieler befinden sich nun im Inneren eines Spinnkokons. Eine Hand nach vor, die andere zwischen den Beinen nach hinten, als Schlange (Spinnfaden) aus dem Kokon schlüpfen und in alle Richtungen zerstreuen.

Am Teich. Alle Spieler sitzen um den Teich = Tuch, die Beine unter dem Tuch, ein Hecht (Spieler) ist unter dem Wasser und schnappt sich die Mitspieler die ihrerseits zum Hecht werden.

Am Teich. Ein Fisch (Spieler) unter Wasser (Tuch), ein anderer als Jäger über Wasser versucht den Fisch zu fangen, während die anderen am Rand des Tuches Wellen erzeugen.

Ausruhen – alle legen sich sternförmig auf das Tuch und schließen die Augen. Geschichte erzählen, über die Wiese, die Tiere und Pflanzen die darauf leben, die Gefahren die überall lauern.

Gefahr – die Wiese wird gemäht! Wie kommen wir schnell auf eine andere Wiese, wir sehen einen Löwenzahnsamen fliegen. Ballon bauen, alle Spieler stellen sich so eng wie möglich in die Mitte des Tuches, diese wird eng um die Spieler gewickelt, dabei den äußeren Stehenden zwischen Arm und Körper geklemmt. Fliegen ohne Umfallen, Bewegungen auf und ab, Windbö usw. nachmachen. Aus dem Ballonkorb klettern ohne den Ballon zu zerstören.

Neue noch unbekannte Wiese wird bei Dämmerung erreicht. Tiere in der Nacht gut sehen, sich nach Gehör und Duftspuren orientieren. Blindführung – zuerst mit ganzer Hand, dann nur Berührung, nur auf Zuruf etc.

Stille Post

Stille Post – im Kreis sitzend, Augen zu – einer zeigt Nachbar eine Geste, der gibt sie weiter an seinen Nachbarn usw. bis alle Augen auf, sehen wie Geste sich verändert. Ein zweites Mal in die andere Richtung, damit alle etwas davon haben.

Vampirspiel

Mit geschlossenen Augen durch den Raum, ein Spieler ist der Vampir, versucht andere mit Hand anlegen an den Hals zum Vampir zu machen. Treffen sich 2 Vampire werden sie wieder normal.

Abschlusspiel

Spinnennetz – Gordischer Knoten. Alle Spieler fassen sich blind an Händen und Füßen, einer bleibt übrig, versucht andere zu befreien. Die Befreiten ebenfalls – alle fliehen durch das Tor zurück in die normale Welt.

Informationsfluss

Material: z.B. Würfel und eine Klopapierrolle

Ablauf: Die Kids werden auf zwei Gruppen aufgeteilt, die sich entlang eines längeren Tisches (mehrere zusammenstellen) gegenüber sitzen; die Mitglieder jeder Gruppe halten einander an den Händen, wobei die Arme über die Brust gekreuzt werden (rechter Arm über linke Brust und umgekehrt); alle Kids mit Ausnahme der jeweils am Tischanfang sitzenden MitspielerInnen (also einer Person pro Gruppe) blicken auf den Boden (Tisch); am Tischende befindet sich zwischen den jeweils gruppenletzten Kindern ein fester, unzerbrechlicher Gegenstand. Am oberen Tischende wird vom/von der SpielleiterIn ein Würfel geworfen; nur bei geraden Zahlen müssen die Gruppenersten (die als einzige beim Würfeln zuschauen dürfen) einen Händedruck „weitergeben“, erhält nun der Gruppenletzte den Händedruck greift er schnell nach dem Gegenstand; war Gruppe A schneller als B, so wechselt der letzte Spieler der Gruppe A vom Tischende an den Tischanfang, alle anderen Mitglieder der Gruppe rücken entsprechend nach; bei Fehlalarm (der letzte Spieler einer Gruppe greift nach dem Gegenstand, obwohl eine ungerade Zahl gewürfelt wurde) wird genau umgekehrt gewechselt, also der Gruppenerste setzt sich auf den letzten Platz; die Gruppe, bei der zuerst alle SpielerInnen ihre ursprünglichen Plätze wieder eingenommen haben, hat gewonnen.

Variation: Dieses Spiel eignet sich auch zum Abfragen zuvor vorgetragenen Wissens; zB. Karten vorbereiten die zu etwa 50 % „TümpelbewohnerInnen“ und „NichttümpelbewohnerInnen“ darstellen (Bild, Name, etc.); bei Tümpelbewesenen wird „gedrückt“, bei anderen nicht.

Deckenvolleyball

Material: ein Ball, zwei Decken, eine Schnur

Ablauf: wie Volleyball, Ball muss über eine in entsprechender Höhe befindliche Schnur befördert, bzw. dort gefangen und zurück geschossen werden. Jede Gruppe hält gemeinsam eine Decke und versucht durch gemeinsames Bewegen und Spannen der Decke den Ball über das Netz (die Schnur) zu schießen.

Und noch ein Gruppenspiel

Material: alles was der Lebensraum bietet und ohne Schaden anzurichten leicht transportiert werden kann.

Ablauf: Den Kindern wird aufgetragen alles mögliche zu suchen (z.B. siehe Liste mit z.B. „etwas Weiches, Hartes, Tierspur, etc.); nach Ablauf der vorgegebenen Zeit kommen alle zusammen, die Fundstücke werden besprochen; dann werden die Kids in zwei Gruppen geteilt; in jeder Gruppe werden die MitspielerInnen vom Ersten bis zur/zum Letzten der Reihe nach durchnummeriert; die zwei Gruppen stehen einander in einigen Metern Abstand aufgefädelt gegenüber, die gefundenen Gegenstände befinden sich in der Mitte; die SpielleiterIn nennt dann eine Zahl und einen Gegenstand (z.B. drei Fichtenzapfen), und die Kinder mit der jeweiligen Nummer versuchen als erste den betreffenden Gegenstand zu erreichen, das Siegerkind darf ihn behalten; gewonnen hat die Gruppe, die zum Schluss die meisten Gegenstände besitzt.

Zapfenfang (Ballfang)

Material: zwei Zapfen (Bälle) unterschiedlicher Größe

Ablauf: Die SpielerInnen stehen im Kreis und sind abwechselnd in A und B eingeteilt; der Start der Bälle (einer für Gruppe A, der andere für Gruppe B) erfolgt an zwei gegenüberliegenden Punkten im Kreis; nun werden die Bälle so rasch wie möglich weitergegeben (bzw. geworfen) – aber immer zum nächsten Kind aus der eigenen Gruppe (A zu A, B zu B); Ziel der einen Gruppe ist es den Ball der einzuholen (zu überholen), Ziel der anderen dies zu vereiteln (Variation: Richtungswechsel möglich).

Chaosspiel

Material: Spielfeld mit zumindest 75 nummerierten Tafeln, 75 (oder eben mehr) durchnummerierte Fragen (Aufgaben) mit dazugehörigen Begriffen, 75 nummerierte Zettel mit den jeweils dazugehörigen Begriffen (A4 Zettel mit z.B. etwa 20 cm großer 1 und ca. 5 cm groß geschriebenenem Begriff), „Mantscherln“ (z.B. Becher unterschiedlicher Farben) in der Anzahl der Gruppen (also bei 5 Gruppen 5 Figuren), sehr großer Würfel oder großes Drehfeld. Ablauf: Ziel des Spiels ist es als erste Gruppe das Feld 75 zu erreichen. Welche Gruppe zu würfeln beginnen darf ist vorher abzuklären; die Beginnergruppe würfelt z.B. eine drei, die zur Gruppe gehörende Figur wird auf Feld drei gestellt und die gesamte Gruppe versucht im Gelände den Zettel mit der 3 zu finden und den dazugehörigen Begriff abzulesen; hat sie das geschafft, läuft die gesamte (!!) Gruppe zu einer vorher bestimmten BetreuerIn, verlautbart den Begriff und erhält daraufhin die zur Nummer drei gehörige Frage bzw. Aufgabe. Ist sie von der Gruppe gelöst worden, so darf sie erneut würfeln, beispielsweise eine fünf, und muss dann das Feld 8 (3+5) suchen. In der Zwischenzeit haben bereits die anderen Gruppen gewürfelt und sind gleichfalls unterwegs um Tafeln zu suchen und Aufgaben zu erfüllen, alle Gruppen sind also – nach kurzer Verzögerung durch die Startreihenfolge – gleichzeitig unterwegs!!!

Heiteres Tiere raten

(Gruppeneinteilung)

Kärtchen mit verschiedenen Hinweisen zu Tierarten vorbereiten. Jedes Kind erhält ein Kärtchen und muss auf Grund des Hinweises herausfinden mit welchen anderen Kindern, die andere Hinweise zum selben Tier haben, es in eine Gruppe gehört.

Geräuschelandkarte

Möglichst ruhiger Platz im Wald: Kinder sollen auf eine Karte, deren Mittelpunkt sie sind, alle Geräusche einzeichnen die sie hören. Wie viele Geräusche hast du gehört, was hast du noch nie zuvor gehört? Was oder wer macht diese Geräusche? Die Kinder sollen ihre Geräuschelandkarten miteinander vergleichen.

Eulen und Krähen

Gruppe zweiteilen, die Gruppen stehen einander im Abstand von ca. 2 m gegenüber. Einer Mannschaft wird eine Frage gestellt. Der Betreuer sagt: Richtig oder falsch. Bei „richtig“ darf die Mannschaft, die geantwortet hat, die andere Mannschaft bis zu einer vorher vereinbarten Linie jagen. Jeder der gefangen wird, geht in die jagende Mannschaft über. Bei „falsch“ werden die Antworter gejagt.

Nahrungskette

Material: Wollknäuel

Die Gruppe sitzt im Kreis. Einer hält ein Wollknäuel und fängt an mit einem Tier: Z.B. Ich bin ein Regenwurm. Nun sagt ein anderer aus der Gruppe z.B. ich bin ein Vogel und fresse den Regenwurm. Das Wollknäuel wird zu dieser Person geworfen, wobei der Anfang des Fadens festgehalten wird. Im Endeffekt kann bei diesem Spiel das Wollknäuel beliebig oft durch den Kreis gereicht werden. Dadurch entsteht ein Gewirr aus Wolle, das die vielfältige Vernetzung in einem Ökosystem zeigt.

Wo sind wir zu Hause?

Material: 5 Kärtchen auf denen verschiedene Lebensräume verzeichnet sind.

Die Kärtchen werden 5 verschiedenen Kindern auf den Rücken geheftet. Z.B. Lebensräume von Wassertieren (unter einem Stein, am Stängel einer Wasserpflanze usw.). Alle anderen Kinder nennen ein Tier und stellen sich hinter das Kind mit dem passenden Lebensraum. Die Kinder müssen daraufhin ihren Lebensraum raten.

Waldmemory

Der Betreuer sammelt 10 – 15 Gegenstände im Wald. Diese werden auf ein Tuch gelegt und abgedeckt. Für 30 Sekunden werden die Sachen aufgedeckt. Danach sollen die Kinder die gleichen Dinge im Wald finden. Alle Dinge werden verglichen und besprochen, um was es sich handelt.

Geheimauftrag

Jedes Kind bekommt ein Kärtchen auf dem eine Anweisung steht: Suche etwas Glattes, Rundes, Kaltes... Nachdem die Kinder etwas Passendes gefunden haben, sollen die anderen Kinder an Hand des Objektes erraten, was gesucht wurde.

Stille Post 2:

5 Kinder stehen in einer Reihe. Dem ersten wird etwas auf den Rücken gemalt (z.B. am Anfang einzelne Buchstaben, dann einfache Tiere). Jetzt wird die Information in der Reihe per Malen auf den Rücken weitergegeben und das letzte Kind der Reihe soll das Objekt noch richtig nennen können.

Was ich höre, mach` ich nach

Alle sitzen oder liegen im Wald (oder auf der Wiese) und sind ganz still. Es wird eine Reihenfolge der Akteure vereinbart. Der erste macht ein Geräusch nach, dass er hört (z.B. ein Hummel). Danach kommt jeder in der Reihe dran, das Geräusch nachzumachen.

Über Stock und Steinchen

An einer Stelle mit unterschiedlicher Bodenbeschaffenheit, führt eine Person eine andere, die die Augen verbunden hat, mit nackten Füßen über den Untergrund. Anschließend wird die Strecke noch einmal sehen begangen.

Tastlandschaft

Alle Mitspieler sammeln auf einer Wanderung verschiedene Dinge für eine Tastlandschaft (Kies, Sand, Moos, Gras, Rinde usw.). Alle Dinge werden zu einer Tastlandschaft aufgelegt und mit den Fingerspitzen blind ertastet.

Gut gefühlt ist halb erraten

Jeder sammelt 10 verschiedene Naturgegenstände und hält diese verdeckt. Es bilden sich Paare. Einer schließt die Augen und bekommt von der zweiten Person einen Gegenstand gereicht der ertastet werden muss.

Tierpantomime, Tierpantomimenmemory

Die Kinder bekommen einzeln oder in kleinen Gruppen ein Bild von einem Tier, dass sie pantomimisch darstellen sollen.
Beim Memory bekommen jeweils 2 Kinder das gleiche Tier. Alle führen ihre Pantomime vor und die Paare müssen sich finden.

Tieractivity

2 Gruppen sollen abwechselnd Begriffe erraten. Jeweils einer oder zwei aus der Gruppe bekommen vom Betreuer einen Begriff zugeflüstert, den sie zeichnerisch, rednerisch (ohne ihn zu erwähnen) oder pantomimisch so darstellen müssen, dass ihre Gruppe den Begriff in einer bestimmten Zeit erraten kann (1 min).

Mit den Händen sehen

Material: Augenbinden

Ein Spieler führt den „blinden“ Mitspieler an eine markante Stelle im Gelände und lässt sie ihn ertasten, dann wird er auf Umwegen weggeführt. Der Spieler muss nun sehend die Stelle wiederfinden.

Blinde Karawane

Die Mitspieler (ziehen die Schuhe aus) und schließen die Augen und halten sich jeweils an den Schultern des Vordermannes fest. Der Gruppenleiter führt die Gruppe herum.

Umweltdetektiv

Entlang einer festgelegten Strecke werden Kleinigkeiten auf den Boden geworfen. Die Mitspieler merken sich die Dinge und flüstern dem Spieler die Anzahl der Dinge ins Ohr.

Einen Baum bauen

2-3 Schüler symbolisieren das Totholz im Inneren des Baumes. Sie stehen Rücken an Rücken mit dem Gesicht nach außen.

2-3 Schüler symbolisieren die Pfahlwurzeln, die dem Baum Halt geben. Sie knien vor den stehenden Personen und halten diese fest.

2-3 Schüler symbolisieren die Haarwurzeln, mit denen der Baum Wasser und Nährstoffe aufnimmt. Sie liegen mit dem Rücken auf der Erde und sind über ihre Füße mit den Pfahlwurzeln verbunden.

5-8 Schüler symbolisieren den inneren Ring der Leitungsgefäße. Sie stehen im Kreis um das Bauminnere (Gesicht nach außen) und geben sich die Hände. Dann gehen sie in die Hocke. Wenn die Haarwurzeln nun Wasser und Nährstoffe aufnehmen (lautes schlürfendes Geräusch) transportieren sie diese nach oben, indem sie sich aus der Hocke erheben. Die „Totholz-Personen“ heben nun die Hände und zeigen damit an, dass die Stoffe in Äste, Zweige und Blätter gelangen. Dort vollzieht sich die Photosynthese. Nun muss die Stärke zurück transportiert werden.

Dazu ist ein neuer Kreis von Schülern (6-10) notwendig, die jetzt die äußeren Leitungsgefäße symbolisieren. Während sich der äußere Kreis formiert, geht der innere Kreis in die Hocke. Die Haarwurzeln schlürfen, der innere Kreis erhebt sich, das Totholz hebt die Arme, der äußere Kreis geht danach in die Hocke.

Nun fehlt noch die Rinde, die die Leitungsgefäße schützt. 10 oder mehr Schüler bilden dazu einen weiteren Kreis (Gesicht nach außen, über die Hände miteinander verbunden).

...und noch mehr Spiele!



Quellen:

**Materialien zur Umwelterziehung: Über Wasser – unter Wasser & Wald-Entdeckungen
ARGE Umwelterziehung, Österr. Ges. für Natur- und Umweltschutz**

1. SEHEN

FORM, FARBE UND AUFBAU ERKENNEN

Man wählt beliebige Objekte aus (z.B. Blätter, Gräser, Tiere, Steine, Flüssigkeiten oder Gebäude, Fahrzeuge, Gesichter) und schaut sie genau an. Dabei lassen sich Übereinstimmungen und Unterschiede entdecken, und man kann die Objekte nach Farbe, Form und Aufbau einzelnen Gruppen zuordnen.

Erstaunliches ergibt sich, wenn man den Standort oder den Blickwinkel verändert, beispielsweise mit einem Spiegel, oder sich Details mit Hilfe einer Lupe anschaut.

VERGLEICHEN UND FINDEN

Vor allem jüngeren Kindern wird das Pflanzen kennen lernen auf diese Weise viel Spaß machen:

Aus einem Korb, in den man bestimmte Blätter oder Pflanzen gelegt hat, darf sich jedes Kind etwas aussuchen und muss dann die an der Wand hängende, passende Abbildung dazu finden.

Variante: An den Abbildungen sind falsche Bezeichnungen befestigt, die von den Kindern auch noch ausgetauscht werden müssen.

ALLES SEHEN, NICHTS VERGESSEN

Auf ein Tuch werden ca. 10 Gegenstände gelegt, die man entweder auf einem Spaziergang gesammelt hat, oder die von den Kindern im Raum benützt werden. Man darf sie 10 Sekunden lang anschauen. Dann werden sie zugedeckt und alle versuchen, sie aufzuzählen und zu beschreiben. Man kann nach dem Zudecken auch Gegenstände entfernen oder hinzufügen und diese Veränderung feststellen lassen.

BILDEREXPEDITION

Vor einem Spaziergang werden Kuverts verteilt, in denen sich Bilder von Pflanzen und Tieren, aber auch anderen Dingen, wie Zäunen, Wegweisern, Steinen, Höhlen etc. befinden. Beigefügt sind außerdem Mineralien wie Erde, Sand, Nadeln, Blätter, Blüten u.a.m.

Die Aufgabe besteht nur darin, die abgebildete Stelle, das Tier oder die Pflanze zu suchen und in nächster Umgebung nach den beigegebenen Materialien Ausschau zu halten.

FANTASIEWALD – FANTASTISCHER WALD

Die Schüler werden angehalten, ein Bild zum Thema „Wald“ zu malen. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nach Fertigstellung der Arbeiten werden alle zu Papier gebrachten Tiere, Pflanzen, Landschaftsformen etc. aufnotiert – mit Angaben über die jeweilige Häufigkeit (z.B. werden insgesamt 5 Füchse gezählt).

Im Wald wird nun geprüft, ob man wirklich alles, was gezeichnet wurde, finden kann. Was oder wen findet man rasch und oft? Wen sieht man fast nie? Und was haben überhaupt alle vergessen?

SELTSAMES AM BODEN...

Bei einem Spaziergang oder Aufenthalt im Wald soll auf die oftmals unbeachteten Dinge im Wald aufmerksam gemacht werden.

Jeder sammelt in einem Korb alles, was skurrile Formen oder aber betont ebene Formen, schöne oder eigenartige Farbe aufweist. Beispiele: Steinchen, Ästchen, Ast- oder Rindenteile, vertrocknete Blumen und Blätter, tote Insekten oder Insektenteile, Wurzeln, Früchte, Knospen, Schalen, Knochen (diese werden in ein Papier gewickelt und später sorgfältig gesäubert).

Im Klassenzimmer wird verglichen und betrachtet;

Mit Fantasie kann man so manches entdecken: Eine Rinde sieht wie ein Gesicht aus, ein Ästchen gleicht einer Heugabel etc.

Und woher stammen diese Dinge?

Was würde passieren, wenn sie weiterhin im Wald liegen bleiben würden?

Zum Abschluss werden die Naturgegenstände entweder in ihrem erkannten Formen- und Farbenreichtum ausgestellt („Naturmuseum“) oder angemalt, oder man bastelt mit ihnen einen Wald. Benötigtes Material: Fäden, Schere, Papier, Kleber, Untergrund.

MEMORY AUS NATURGEGENSTÄNDEN

Viele verschiedene Naturgegenstände werden in doppelter Ausführung gesammelt: Nüsse, Samen, Nadeln, Steine, Blätter, Schneckenhäuser, Tannenzapfen, -schuppen, Kotkügelchen etc.. Beim Spiel wird jeweils ein Joghurtbecher (oder ein zuvor gebasteltes Papiertütchen) darüber gestülpt. Das Spiel wird erschwert, werden in die Becher viele verschiedene Blätterarten oder auch Bilder von Waldtieren und Bäumen geklebt, die vor der Besitznahme benannt werden müssen.

2. HÖREN

ANPIRSCHEN

Für dieses Spiel geht man ins Freie und sucht einen unebenen Platz mit Gräsern, Blättern, kleinen Ästen, die das Gehen erschweren.

Alle stellen sich in einem großen Kreis auf, einer setzt sich in die Mitte. Nach Erklärung der Spielregel werden ihm die Augen verbunden.

Ein Spieler aus dem Kreis, der vom Spielleiter durch ein Handzeichen bestimmt wurde, schleicht sich in die Mitte und versucht unbemerkt den Spieler in der Mitte zu erreichen. Hört dieser den Anschleichenden gibt er durch Handzeichen die Richtung an. Deutet er in die richtige Richtung, muss der Anschleichende wieder zurück auf seinen Platz. Er bestimmt einen anderen.

Erreicht ein Anschleicher den Spieler in der Mitte, erfolgt ein Wechsel.

Durch dieses Spiel wird das Gehör auf das Wahrnehmen besonders leiser Geräusche trainiert; aber auch die Körperbeherrschung wird durch das leise Gehen, Kriechen, und Stillstehen geschult.

LAUSCHEN

Wo man sich gerade befindet, bleibt man stehen oder setzt sich hin und erlauscht ohne zu reden, was an diesem Ort alles zu hören ist.

Anfänglich reicht eine Minute, später wird versucht, länger still zuzuhören. Anschließend berichtet man sich gegenseitig, was man gehört hat und was einem besonders aufgefallen ist.

WETTBEWERB

Bei diesem Wettbewerb versucht jeder in einer bestimmten, zuvor ausgemachten Zeitspanne bei einem Aufenthalt in einem Wald möglichst viele Geräusche zu erfassen. Für jedes Geräusch gibt es einen Punkt

Beispiele:

★ Wind ★ Vogelstimmen ★ andere Tierstimmen ★ Wasser (Bach, Fluss etc.) ★ Summen von Insekten ★ Fortbewegung von Tieren ★ Geräusche, die von Menschen verursacht werden (Fahrzeuge, Motorsäge, Wanderer, Mitschüler) ★ Knacken ★

GERÄUSCHE WAHRNEHMEN ERZEUGEN AUFLISTEN

Geräusche wahrnehmen

In einer kleinen Gruppe wird eine möglichst vollständige Aufzählung von Geräuschen erstellt. Dabei kann man sich auf den Boden legen, das Ohr an einen Baumstamm drücken, die Augen verschließen u.v.a.m., um möglichst alles zu erfassen.

Geräusche erzeugen

Die einzelnen Geräusche werden nun abwechselnd nachgemacht, bzw. werden Geräusche selbst erzeugt, in dem alle springen, herumschleichen, einen Baumstamm reiben, ein totes Ästchen zerbrechen, sich im Laub bewegen.

Geräusche auflisten

In der Klasse oder auf einem mitgebrachten Blatt Papier wird eine Liste erstellt:

Wer/was macht wann welche Geräusche?

Welche Geräusche dominieren?

Welche sind laut/leise, welche werden als störend/angenehm empfunden? Welche Tiere haben sich aus welchem Grund überhaupt nicht zu Wort gemeldet?

TIERERATEN

Einzelne Gruppen stehen sich gegenüber und machen sich gegenseitig Geräusche vor. Die andere Gruppe muss erraten, wer akustisch dargestellt wurde.

PARTNERSUCHE

Auf Kärtchen werden beispielsweise je 3 gleiche Tiere aus dem Wald, oder 3 x der Wald bei Sturm.

3 x singende Wanderer, 3 x Windstille etc. dargestellt. Jeder zieht eine Karte, schaut sie an und steckt sie gleich wieder weg.

Bei dem Startzeichen beginnen alle die Geräusche und Laute, die ihre Karte verlangt, so gut wie möglich nachzumachen. Auf diese Weise sollen sich 3 Partner finden.

Kein Wort darf dabei gesprochen werden. Glaubt man, sich gefunden zu haben, räumt man geräuschvoll das Spielfeld und zeigt dem Spielleiter die Karten.

Für dieses Spiel sollte ein großer Raum zur Verfügung stehen um ein wirklich ausgelassenes Suchen und Finden zu gewährleisten.

Variante:

Je 2 gleiche Musikinstrumente werden an die Spieler, denen zuvor die Augen verbunden werden, verteilt. Um seinen Partner zu finden, spielt jeder auf seinem Instrument und geht dabei ganz, ganz vorsichtig durch den Raum.

TONJAGD

Mit älteren Schülern kann auf Tonjagd gegangen werden. Mit einem Kassettenrecorder und Mikrophon werden Geräusche aufgenommen.

Um viele verschiedene Vogelstimmen aufnehmen zu können, wäre eine Morgenausflug im Frühsommer empfehlenswert.

Die aufgezeichneten Stimmen werden mit Hilfe von Tierstimmkassetten klassifiziert.

3. RIECHEN

IMMER DER NASE NACH

In kleine Beutelchen (zusammengebundene Taschentücher) werden verschiedene Materialien (z.B. Salbei, Liebstöckl, Lavendel, Kamille, Harz, Bienenwachs) eingebunden und an Zweigen gut sichtbar aufgehängt. Sie stellen die Wegweiser dar. Die Kinder gehen in kleinen Gruppen den vorgegebenen Weg ab. Zum Abschluss des Spieles wird der Inhalt der Säckchen bestimmt und überprüft, ob richtig geschnuppert wurde.

DUFTORGEL

Blätter und Blüten der Bäume, Sträucher und Blumen riechen verschieden. Man kann damit eine Duftorgel mit vielfältigen Düften aufbauen.

Wer hat welchen Duft am liebsten?

DUFTSAMMLUNG ANLEGEN

Was man braucht:

- * verschließbare Gläser
- * Moos, Rinde, Blumen, Harz, Farn etc.

Die Waldmaterialien werden zerrupft, zerrieben, denn dann kann man den Duft erst deutlich wahrnehmen, und in den Sammelgefäßen nach Hause transportiert.

Die Duftsammlung eignet sich für Ratespiele oder als besonderes Geschenk.

Die einzelnen Düfte halten unterschiedlich lang, in absehbarer Zeit verwesen die Duftspender...

WIE RIECHT DENN DAS?

Die unten angeführten Dinge werden gesucht. Dann wird versucht, die spezifischen Gerüche mündlich oder schriftlich zu beschreiben:

- * sonniger Waldboden
- * trockenes und feuchtes Moos
- * Boden unter jungen Tannen
- * Grenzsteine
- * aufgekrazte Erde
- * Schuppen eines Tannenzapfens
- * Baumrinde
- * zerriebene, frische Blätter
- * trockene Blätter
- * zerriebene Samen
- * Harz

DER WALD IN FLASCHEN – KRITISCHE BETRACHTUNG

Die Schüler werden aufgefordert, von zuhause Kosmetika, Badezusätze, Raumsprays, Getränke, Putzmittel mitzubringen, die angeblich Essenzen aus dem Wald beinhalten.

Gemeinsam wird der Geruch überprüft und über jeden einzelnen Artikel diskutiert: z.B. Aus welchen Substanzen wird der „Tannenduft für das WC“ hergestellt, was hat er dort eigentlich zu suchen?

4. TASTEN

DINGE TASTEND BESTIMMEN

Zuvor im Wald gesammelte Materialien (Ästchen, Blätter, Sand, Erde, Steine, Zapfen, Nadeln, Rinde, Beeren, Moos, Schneckenhäuser usw.) werden in Kartons gefüllt. In die Kartons wird auf je einer Seite ein faustgroßes Loch geschnitten.

Jeder, der nun in die Box greift, schreibt auf einen angehefteten Zettel ein passendes Eigenschaftswort: feucht, trocken, rund, eckig, glatt, rau, kalt, warm, weich, hart, dünn, dick, schwer, leicht, borstig, prall, komisch usw. So gehen alle von Box zu Box. Zum Schluss wird bestimmt, was sich in jedem Karton befindet.

Variante:

Viele Materialien befinden sich in einer großen Schachtel, die oben 2 Löcher zum Hineingreifen hat. Jeder schildert nun, was er gerade in den Händen hat.

MÄUSE AUF ENTDECKUNGSJAGD

Die Spieler gehen mit verbundenen Augen um im Kreis aufgestellte Tische herum. Darauf sind Materialien aus dem Wald ausgebreitet.

Auf Kommando ertasten die Spieler schnell ein Ding und versuchen herauszufinden, worum es sich handelt. Sobald es erraten wird, wird es benannt und der Spieler darf sich die Augen freimachen und den noch Unschlüssigen beim Tasten zu sehen.

FUSSELN

Man baut einen „Barfußgang“ aus zwei langen Packpapierbahnen mit der Länge von ungefähr 3 m. Dazwischen werden im Abstand von ca. 50 cm verschiedene Gegenstände (z.B. Fichtenzweig, Rinde, Moos, etwas Schafwolle usw.) gelegt.

Die Spieler setzen sich barfuss und mit geschlossenen Augen davor und schieben ihre Füße zwischen die Papierbahnen.

Gegenstand um Gegenstand soll nun ertastet werden. Weiterrücken darf man erst, wenn richtig geraten wurde. Dies wird vom Spielleiter, dem die Bezeichnung ins Ohr geflüstert wird, bestimmt.

(Idee: Naturschutzzentrum Wetzlar, Hessen 1988)

Variante:

Die Gegenstände befinden sich unter (im Kreis oder hintereinander aufgestellte) Tische bei jeweils einem Stuhl. Die Stühle werden besetzt. Jeder Spieler versucht nun den Gegenstand unter seinem Platz zu erraten. Gibt der Spielleiter das Zeichen, schreibt jeder auf das vor ihm liegende Blatt Papier, was er glaubt, ertastet zu haben. Der Zettel wird nun so nach hinten gefaltet, dass der Nachrückende nicht sehen kann, was der Spieler vor ihm aufgeschrieben hat.

Jetzt rutscht jeder einen Stuhl weiter. Sind alle auf jedem Platz einmal gesessen, werden die Papiere entfaltet und es wird vorgelesen, was jeder Spieler da notiert hat.

Den Wald als Lebensraum für Tiere erleben

Die folgenden methodischen Hinweise sind für die Arbeit mit Kindern im Kindergarten gedacht, können aber ohne weiteres auch als Einstieg in das Thema „Wald“ in der Volksschule benützt werden.

EINFÜHRUNG

In das Thema über Bilder-, Bilderbuchbetrachtungen oder Erzählungen

SPAZIERGANG

Mit einer kleinen Gruppe von Kindern zu einem vorher ausgewählten, möglichst kleinen Gebiet im Wald oder einem Park (z.B. alter Baum);

- ❖ Der Baum wird betrachtet, betastet und berochen;
- ❖ Es wird erzählt, was an ihm besonders auffällt: Astloch, Vogel, -nest, Käfer, Raupe, Eichhörnchen,...
- ❖ Wir überlegen, wem das Nest gehört, wer in dem Astloch wohnt, warum viele Tiere, die im Wald wohnen, tagsüber nicht zu sehen sind.
- ❖ Wir schauen uns um, ob wir noch mehr solche Bäume sehen.
- ❖ Der Name des Baumes wird genannt.

VERTIEFUNG

- ❖ Wir hängen Bilder von Tieren im Wald an die Wand,
- ❖ Malen unsere Eindrücke,
- ❖ Machen Bewegungsarten verschiedener Tiere nach.
- ❖ Wir besuchen ein Wildgehege, schauen bei der Fütterung zu, beobachten große und kleine Tiere.
- ❖ Wir vergleichen das Leben des Menschen mit dem eines Tieres (Nahrungsbeschaffung, Familienleben, etc.)
- ❖ Wir wiederholen die Spaziergänge zu unserem Baum, erleben und beobachten jahreszeitliche Veränderungen und überlegen, was die jeweilige Jahreszeit für die Tiere im Wald bedeutet.

EIN KRIMI ZUM LESEN, VORLESEN UND LÖSEN:

Der Ameisen-Killer

Schon im Juni kommen sie nach Waldbach am Auerhahnforst, die Sommergäste. Da freut sich der Bachwirt, weil seine Betten belegt sind und die Wirtsstube voll ist. Da freut sich der Bürgermeister, weil er ins Fernsehen kommt – mit seinem Fremdenverkehr. Da freut sich der Huber-Bauer, weil er seine Milch verkauft, direkt von der Kuh, und weil die Gäste auf seine Salatköpfe fliegen, aus biologischem Anbau.

Nur einer ärgert sich von Juni bis September. Der Oberförster Nimmerruh: Die Gäste zertrampeln ihm den Jungwald, machen Picknickfeuer im Wald (was ohnehin verboten ist) und schlagen mit Stöcken in die Ameisenhaufen. „weil die Biester so beißen, wenn man sich ins Gras legt“ und „weil

Ameisen eklig sind“ hört er sie dann sagen. Aber erwischt hat er noch keinen auf frischer Tat.

Zum Glück gibt es den Karl. Der legt sich auf die Lauer. Hinter der Waldrebe und dem Himbeerbusch geht er in Deckung, die Roten Waldameisen fest im Auge. Heiß ist es, die Zeit steht still.

Die Oberhummels aus München ziehen vorbei und singen „Wer hat dich, du schöner Wald...“ Sie singen nicht schön, aber laut. Von fern sieht Karl den Kurt, den Sohn vom Bachwirt, auf der Lichtung. Er hat einen Strauß Glockenblumen gepflückt. Wohl nicht freiwillig, denkt der Karl, das macht er nur, weil sie Tischschmuck zum Abendessen brauchen. Da kommt auch noch Sabine. Wütend schlägt sie mit dem Stock auf die Sträucher am Wegrand ein. Sie hat sich wieder einmal über ihren Bruder geärgert.

Karl lässt sich den Apfelkuchen schmecken, macht es sich bequem im Gras und schläft ein. Als er aufwacht, traut er seinen Augen nicht. Der Ameisenhaufen ist zerstört. Vom Täter keine Spur...!

Abends nimmt ihn der Vater mit zum Bachwirt. Dort sind schon die Tische gedeckt für das Abendessen der Sommergäste, mit Blumenschmuck. Mit Glockenblumen. Mit roten Glockenblumen!!! Da fällt es dem Karl wie Schuppen von den Augen: „Der war es!“ Der Täter ist entlarvt.

FRAGE: WODURCH HAT SICH DER TÄTER ENTLARVT? REDET DARÜBER UND MACHT EINE ABSTIMMUNG?

LÖSUNG: Kurt, der Sohn vom Bachwirt ist der Zerstörer des Ameisenhaufens. Bevor Karl einschlief, hat er ihn mit blauen Glockenblumen im Wald gesehen. Am Abend waren dieselben Glockenblumen rot. Messerscharf schließt Karl: Kurt hat den Ameisenhaufen zerstört und dabei die Blumen abgelegt, um die Hände freizuhaben. Gegen die Glockenblumen haben die Ameisen sich gewehrt, wie gegen jede Feind: Mit einem Säureangriff. Sie heben dabei ihr Hinterteil und verspritzen die Flüssigkeit, die hauptsächlich Ameisensäure enthält. Die blauen Glockenblumen reagieren empfindlich darauf: Die Säure zerstört ihren blauen Farbstoff und wandelt ihn in roten um. Macht einen Versuch mit Lackmuspapier: Kommt es mit Lauge in Berührung, so verfärbt es sich blau, hält man den Teststreifen in Säure, so verfärbt er sich rot.

TIERE SPIELERISCH KENNENLERNEN

1. Jeder bekommt ein Bild von einem Tier nebst Text auf den Rücken geklebt, sodass er nicht sehen kann, welches Tier er ist. Alle gehen nun herum und fragen die anderen, wer sie sind. Es sind nur Fragen gestattet, die mit ja oder nein zu beantworten sind. z.B.
Lebe ich im Tümpelgrund?
Bin ich ein Insekt?
Fresse ich Pflanzen?
2. Bilder und Texte werden getrennt verteilt.
Einer liest einen Text vor – das entsprechende Tier meldet sich.

Wer noch weitere Kärtchen herstellen will, findet dazu im Buch „Was lebt in Tümpel, Bach und Weiher“ Bilder und Textinformationen.

Rückenschwimmer

Ich lebe in der obersten Wasserschicht von ruhigen Gewässern. Ich schaue aus wie ein Ruderboot, wenn ich da auf dem Rücken durchs Wasser schwimme. Ich schwimme nämlich immer auf dem Rücken.

Ich kann aber auch sehr gut fliegen, und wenn es in einem Teich nicht mehr genug Sauerstoff gibt, fliege ich weg zu einem anderen Gewässer. Ich hole mir Insekten oder Fischeier, steche sie an und sauge sie aus. Auch den Menschen kann ich stechen.

Wasserläufer

Ich kann mit meinen langen Beinen auf der Wasseroberfläche laufen. Damit ich nicht nass werde, habe ich besonders auf der Bauchseite viele ganz feine Härchen – wie ein Pelz.

Ich fresse Insekten, die auf die Wasseroberfläche fallen.

Ich kann nicht gut laufen, wenn das Wasser schnell fließt.

Larve einer Großlibelle

Ich mag nur Tümpel mit schlammigem Grund! Manche meiner Verwandten leben in Bergbächen, aber mir ist das zu kalt, und den Sand dort liebe ich auch nicht besonders. Ich krieche gerne am Grund herum. An meinem Körper bleiben dabei kleine Schlammteilchen hängen, und wenn du nicht genau schaust, siehst du mich gar nicht! Wie alle Libellenlarven bin ich ein geschickter Räuber.

Spritzschlamm-schnecke

Ich mag ein ruhiges Gewässer mit vielen Pflanzen.
Ich rasple mit meiner Reibeisenzunge winzige Algen
von Pflanzenstängeln und Steinen. Zum Atmen muss
ich an die Wasseroberfläche kriechen. Meine Eier
klebe ich an Wasserpflanzen. Wenn mich jemand be-
droht, drücke ich die Luft fest aus meiner Lunge und
sinke wie ein Stein zu Boden!

Larve einer Köcherfliege

Ich bin natürlich mit den Fliegen, die du kennst,
nicht verwandt. Wenn ich aus der Puppe schlüpfe,
schaue ich mehr wie ein Schmetterling aus.
Grauweiße Flügel und lange Fühler, nicht sehr groß.
Ich baue wie meine Verwandten ein Gehäuse, den
Köcher. Ich wohne in Bächen mit sehr
schnell fließendem Wasser. Darum baue ich meinen
Köcher aus Sandkörnchen – das ist schwerer als
Pflanzenstückchen. So kann mich das Wasser nicht so
leicht fortreißen. Ich esse winzige Teilchen von
Pflanzen, vor allem von toten Pflanzen. Damit helfe ich
auch mit, das Gewässer sauber zu halten.

Großlibelle

Mich kannst du nicht nur direkt am Wasser sehen.
Ich fliege manchmal auch ganz schön weit weg von
dem Teich oder See, in dem ich geschlüpft bin. Ich
bin wirklich schön, findest du nicht? Mein Körper ist
leuchtend blau mit gelben Ringeln. Ich habe auch
grüne und knallrote Verwandte. Wir sind alle groß-
artige Flieger. Wir jagen in der Luft Käfer, Gelsen
und Schmetterlinge. Leider gibt es nur mehr wenige...
Übrigens: Zum Verspeisen unserer Beute setzen wir
uns erst gar nicht hin, das erledigen wir im Flug!

Posthornschncke

Ich lebe meist auf dem Boden von Tümpeln und
Weihern. Zum Atmen tauche ich auf und fülle meine
Lunge mit Luft. In sehr sauerstoffreichem Wasser
brauche ich gar nicht aufzutauchen. Da hole ich mir
den Sauerstoff direkt aus dem Wasser, wie ein Fisch.

Eintagsfliege

Ich bin mit der Stubenfliege überhaupt nicht
verwandt. Ich lebe wirklich nur sehr kurz,
ungefähr 2-3 Tage. Ich kann nichts fressen
und meine Beine sind so schwach, dass sie
nicht zum Laufen taugen. Ich lebe nur um
meine Eier ins Wasser abzulegen. Dann sterbe
ich schon wieder. Als Larve aber lebe ich ein
Jahr lang.

Wasserskorpion

Ich bin natürlich kein echter Skorpion, sondern eine Wasserwanze. Wenn du genau schaust, siehst du mich zwischen den Pflanzen am Rand von Tümpeln. Meine Atemröhre halte ich immer aus dem Wasser. Meine beiden Vorderbeine schnappen zu, wenn ein Beutetier in ihre Nähe kommt. Mit meinen dünnen Beinen kann ich nur sehr schlecht schwimmen.

ANDERE TIERE IM WALD

Einige Tiere haben wir ja nun schon genauer kennen gelernt. Im folgenden Ratespiel „Wer bin ich“ stellen sich ein paar relativ bekannte Waldtiere vor, indem sie euch aus ihrem Leben erzählen, d.h. wo sie wohnen, was sie gerne essen usw. Manche zeigen auch ihre Fußspuren her, die ihr später vielleicht auch im Wald suchen werdet.

Ihr müsst nun erraten, um wen es sich handelt. Zu Wort kommen werden der Dachs, ein Eichhörnchen und eine Eule, der Fuchs und der Hirschkäfer, eine Haselmaus und ein Rothirsch, ein Feuersalamander und ein Kuckuck, die Blindschleiche und der Specht und – Sabine...

Und nun viel Spaß beim

Wer bin ich?

1. Ich habe lange, scharfe Knabberzähne, damit ich die Nussschalen aufbeißen und an Kiefernzapfen knabbern kann. Ich bin aber kein reiner Vegetarier: ab und zu esse ich auch Insekten und Vogeleier.

Geschwind bin ich! Damit ich mich schnell und sicher in den Bäumen bewegen kann, habe ich starke Krallen und einen riesigen, buschigen Schwanz.

Meine Fußspur sieht so aus:

Vorderpfötchen
(ungefähr 4 cm)

Hinterpfötchen
(ungefähr 5,5 cm)

Übrigens bin ich manchmal sehr vergesslich. Ich lege mir hier und dort Wintervorräte von Nüssen an und weiß dann oft nicht mehr, wo ich sie versteckt habe. Erst viel später, wenn dort ein kleiner Haselstrauch wächst, ist alles klar.

2. Ich habe ein rotbraunes Fell und einen langen, relativ buschigen Schwanz.

Zuerst will ich euch einmal meine „Fingerabdrücke“ zeigen:

= wenn ich laufe

= wenn ich trotte

= Die Spur des Tieres, das ihr
manchmal an der Leine mit in den
Wald nehmt...

Obwohl man die im Dunkel meiner Wohnhöhle kaum sehen kann. Aber ich gehe ja auch viel aus.

Am liebsten verzehre ich Kaninchen, Vögel, Schnecken und andere kleine Tiere, manchmal besuche ich auch einen Dorf Müllplatz...

Wenn ich einen Partner gefunden habe, bleibe ich ihm mein Leben lang treu. Ist das schlau? Viele meiner Freunde, Verwandten und Bekannten haben die Menschen lange Zeit gejagt, weil wir als Überträger der Krankheit Tollwut galten. Heute werden wir geimpft, oder man gibt ein Medikament in ein Stück Fleisch, das wir dann essen können...

3. Ich lebe mit meiner ganzen Familie in einem mit vielen Tunneln ausgestatteten Bau unter der Erde, einem sogenannten „Kessel“.
In der Nacht beginnt für uns das Leben erst so richtig. Wir ernähren uns von Kleintieren und Pflanzen. Unsere Spur sieht so aus:

(Größere vorne ca. 4,5 cm,
hinten ca. 4 cm)

Unser Fell ist sehr schön grau und wir haben eine ausgeprägte Zeichnung im Gesicht. Wir Kinder spielen oft sehr ausgelassen und so mancher behauptet, wir seien frech...

4. Ich schimmere graubraun und blaugrau. Ich verspeise gerne Nachtschnecken und Würmer.
Am liebsten ist es mir, wenn es feucht ist. Ich verstecke mich unter Steinen, Brettern und in Höhlen und komme hervor, wenn es dämmert oder wenn es ein Gewitter gegeben hat. Eine Fußspur kann ich leider nicht vorweisen, da ich weder gehen noch fliegen kann. Und noch etwas: Blind bin ich wirklich nicht!
5. Meinen Ruf kennen wohl alle, aber sehen können mich die wenigsten von euch, weil ich nämlich sehr scheu bin.
Ich baue kein eigenes Nest, sondern lege meine Eier einfach in fremde Nester, in der Hoffnung, dass es die zukünftigen Pflegeeltern nicht merken. Ist mein Junges geschlüpft, wirft es alle anderen Eier und Jungvögel aus dem Nest.
Jetzt mögt ihr mich nicht mehr? Aber meine Stimme mögt ihr schon noch, wenn meine Vetter aus Holz zu jeder vollen Stunde aus so manchen Uhren kommen, um euch die Zeit anzusagen?