

Ökopädagogik für Kinder

Wir wissen aus umweltspsychologischen Untersuchungen, dass wichtige Grundsteine für die spätere Naturbeziehung in der Kindheit gelegt werden. Menschen, die sich in ihrem späteren Leben für die Natur engagieren, können oft auf Naturerfahrungen in der Kindheit zurückblicken.

Umgekehrt betrachtet ist allerdings nicht eindeutig nachweisbar, dass Naturerlebnisse in der Kindheit automatisch einen späteren verantwortungsvollen Zugang zur Erde bewirken. Das ist eigentlich auch gut so – bedenklich wäre, wenn wir in einer derart bestimmenden und im schlimmsten Fall manipulativen Weise die Seelen von Kindern beeinflussen könnten. Was bleibt, scheint vielmehr die Einladung an uns – erwachsene MultiplikatorInnen oder Eltern – die eigene Freude an der Natur, die eigene Fürsorge für das Wohlergehen von Menschen, Tieren, Pflanzen und ganzen Ökosystemen mit Kindern zu teilen und sich dann in Vertrauen zu üben, dass dieser Impuls seine Kreise ziehen wird.

Wir dürfen unsere Versuche offen zu machen für die Anliegen der Umweltbildung nicht unterschätzen: die deutsche Umweltpsychologin Sigrun Preuss stellt in ihren Arbeiten fest, dass in vielen Umwelt-Bildungsprogrammen sehr viel Wert auf Sensibilisierung gelegt wird und kaum Sorge dafür getragen wird, den sensibler gewordenen Kindern auch beim Umgang mit dieser größer gewordenen Empfindsamkeit zu helfen: stellen sie sich vor, ein Kind öffnet sich wie eine Blüte für die Schönheit der Natur und kommt am Abend nach einem Erlebnistag nach Hause. Dort läuft der Fernseher und bringt Neuigkeiten vom letzten Tankerunglück mit Bildern ölverklebter Tierkadaver. diese Bilder treffen in den Kindern auf größere Offenheit, größere Empfindsamkeit und wirken intensiver.

Wir sind aufgefordert, neben der Sensibilisierung für Schönheit und Wunder der Natur auch Methoden anzubieten, in denen Kinder ausdrücken können, wie sie die Verletzlichkeit der Erde wahrnehmen. Als Beispiel für diese Übungsgruppe steht die Übung „Mein Zauberring“ und der Literaturtipp zu Ulrike Unterbruner.

Wenn wir mit Kindern in der Natur unterwegs sind, merken wir oft, dass das kindliche Naturerleben sich vom erwachsenen unterscheidet. Wir „Großen“ suchen oft Entspannung oder Herausforderung, gehen gern schnell und weit oder sitzen lang still an einem Ort...

Lernen in einem natürlichen Fluss - Flow Learning

Joseph Cornell, ein amerikanischer Naturpädagoge, hat in vielen seiner Workshops beobachtet, dass eine grundlegende Reihenfolge bei der Gestaltung von Naturprogrammen für Kinder hilfreich ist und dabei auf die Vorlieben von Kindern Rücksicht nimmt. Er gliedert sein System des „Flow Learning“ in vier Phasen:

1. Begeisterung wecken

Im ersten Teil von Bildungsveranstaltungen kommen Übungen zum Einsatz, die ein ruhiges und intensives Fließen von persönlichem Interesse fördern und Wachheit erzeugen: „Ohne diese Begeisterung lernen wir nur sehr wenig“. Es gilt Passivität zu vermeiden und eine Beziehung innerhalb der Gruppe und zur Leitung zu schaffen. Hierzu zählen viele dynamische Übungen, die u.a. auf Spielleidenschaft aufbauen und für spätere ruhigere konzentrierte Elemente vorbereiten.

Insbesondere in der Arbeit mit Kindern sind Spiele ein ausgezeichneter Einstieg. Jüngeren Kindern fehlen mitunter noch die konditionellen Voraussetzungen für längere intensive Bewegungsspiele, in den „kritischen Jahren“ der Pubertät und in der Erwachsenenbildung muss damit gerechnet werden, dass Spiele auch Ablehnung hervorrufen können und erst andere vertrauensbildende Übungen zum Einsatz kommen müssen, bevor Spiele genossen werden können.

2. Konzentriert wahrnehmen

Begeisterung allein reicht nicht aus, nachdem Lernen bzw. bewusste Wahrnehmung von der Fähigkeit abhängt, die Aufmerksamkeit auf einen Punkt, ein Thema konzentrieren zu können und sie für eine angemessene Zeitspanne dort auch zu halten.

Demnach sind im nächsten Schritt Übungen gefordert, die Beobachtungsgabe und Konzentration entwickeln und die Konzentrationsdauer erhöhen helfen. Es wird davon ausgegangen, dass ein Strukturieren des inneren Dialoges bzw. bewusstes Unterbrechen des kontinuierlichen Gedankenflusses angestrebt werden muss, um in der Lage zu sein konzentriert wahrzunehmen.

Diese aufmerksame Wahrnehmung des Moments, etwa der Vielfalt von Naturgeräuschen oder der unterschiedlichen Beschaffenheit des Erdbodens, entspricht dem Prinzip der „Achtsamkeit“, der im Buddhismus eine zentrale Bedeutung zugemessen wird und bereitet TeilnehmerInnen auf sensiblere Aktivitäten vor, die nur durch Empfindsamkeit erschlossen werden können.

3. Unmittelbare Erfahrung

Konzentrierte Aufmerksamkeit schafft innere Ruhe und Offenheit und damit die Voraussetzung für direkte und unmittelbare Erfahrung. Eindringliche Beschäftigung fördert Qualitäten wie Einfühlungsvermögen für und persönliche Bindung an den Gegenstand der Betrachtung.

Die Erfahrung der Stille eines Bergwaldes, die herzerwärmende Begegnung mit einer Krähe, die Faszination der Einsicht in ein ökologisches Prinzip, die Erleichterung nach Tränen angesichts des Artensterbens oder tief empfundene Verbundenheit mit der Erde sind Erfahrungen, die Menschen Erfahrungen der Freude und des Glücks oder das Gefühl für Schönheit und Besonderheit des Lebens vermitteln können.

4. Andere an den Erfahrungen teilhaben lassen

Intensive Erlebnisse wollen mitgeteilt sowie dadurch vertieft und verarbeitet werden. Menschen, die nicht vertraut mit intensiven Gefühlen sind, finden Klärung und Bestätigung für ihre Erfahrung, indem sie erleben, dass andere Ähnliches empfinden; ein Prozess der die Verbundenheit in der Gruppe fördert. Der Austausch über Erfahrungen mit den Übungen einer Bildungsveranstaltung stellt nicht zuletzt wichtiges Feedback für die Leitung dar.

Die Abfolge der einzelnen Phasen, so Cornell, ist unabhängig von der Länge oder Örtlichkeit einer Bildungsveranstaltung: „Ich habe Flow Learning in Veranstaltungen mit Erfolg eingesetzt, die von dreißig Minuten bis zu einem Tag dauerten ...im Haus ...und draußen in der Sonne“.

Dieses Vierphasen Modell bietet LeiterInnen von Bildungsveranstaltungen einen einfachen strukturellen Rahmen und unterstützt sie dabei, sensibler im Umgang mit den eigenen methodischen Techniken bzw. dem Gruppenprozess umzugehen.

Die Übungssammlung der folgenden Seiten folgt dem Aufbau Josef Cornells. Dabei soll allerdings besonders beachtet werden: Menschen sind wichtiger als Konzepte! Es gibt Kindergruppen die lieber gleich zu Beginn etwas konzentriert anschauen wollen und es später spielen. Manche sind sehr ruhig und es passt bei einer Wanderung nur eine einzelne meditative Übung miteinander zu erleben.

Auch wird entscheidend sein, welche Übung Ihnen persönlich gefällt – dann kommt sie auch bei den Kindern gut an.

Viel Freude beim Ausprobieren der Übungen!

Andreas Schelakovsky

Gänserndorf im März 2007

INHALT

REGENTROPFENSPIEL	4
SCHNECKENSPIEL	4
WEG IM DUNKELN	4
ADLERAUGE UND SAMTPFOTE	4
FLEDERMAUS UND 3D NETZ:	5
DAS JÜNGSTE KÜKEN & DRACHENSCHWANZ JAGEN	6
FLEDERMAUS UND MOTTE	6
EULEN UND KRÄHEN	7
HUGALELE	7
RETTE MICH WER KANN	8
TROLL MEMORY	8
TIERWOHNUNGEN BAUEN	8
ZWERGENHÄUSCHEN IM WALD	8
EINEN BAUM BAUEN	9
TIERE AM RÜCKEN NACHAHMEN	9
RATE WAS ES IST !	10
DAS GROßE SUCHEN	11
INDIANERPfad	11
MEMORY	11
WETTLAUF UM PFLANZEN	12
WEGMARKEN – „BRUCHZEICHEN“	12
FÜHLKREIS	12
SIEH DIE WELT MIT DEN AUGEN ...	13
MIT GROßEN OHREN	13
KREISGESCHICHTE	13
BEGRÜßUNG EINES PLATZES	14
EINEM BAUM BEGEGNEN	14
BAUMMEDITATION	15
REISE EINES WASSERTROPFENS	15
EIN NETZ KNÜPFEN	16
BÄUME BEKOMMEN GESICHTER	16
DIE GESCHICHTE VOM ZERSPLITTERTEN REGENBOGEN	17
LICHTERPfad	17
VERTIKALES GEDICHT	18
ELFCHEN DICHTEN	18
„Zauberring“	19
(AB 8 JAHRE, DAUER CA. 45 MIN.)	19
„DORT!“	19
AKTIONSTIPPS FÜR EINEN STATIONENBETRIEB IN DER NATUR	19
LITERATURTIPPS:	20

Regentropfenspiel

Die TeilnehmerInnen stellen sich in einem Kreis mit Blick zur Mitte auf und schließen die Augen. Jede/r hält 2 etwa gleich große Steine in der Hand. Die bzw. der SpielleiterIn geht außen um den Kreis und tippt einzelnen auf die Schulter. Diese beginnen die beiden Steine im eigenen Rhythmus aneinander zu schlagen. Wenn jede/r TeilnehmerIn mit seinen Steinen klopft, dann berührt die bzw. der SpielleiterIn das zweite mal die Schultern der einzelnen Mitspielenden. Das bedeutet nun „mit dem Klopfen aufhören!“. Durch die geschlossenen Augen lassen sich die Klopfgeräusche besonders intensiv wahrnehmen. Es erscheint als würde ein starker Regen beginnen: zuerst tröpfelt es, dann wird der Regen stärker und stärker bis er endlich wieder abklingt.

Schneckenspiel

Ein Fühlspiel, das aufzeigt, dass wir reagieren können, wenn uns etwas nicht passt!

1-3 MitspielerInnen sind Schnecken und stehen mit geschlossenen Augen in der Spielfeldmitte. Alle anderen haben jeweils drei Kluppen und versuchen, den Schnecken die Kluppen ans Gewand zu hängen, ohne dass die Schnecken das mitbekommen. Wenn ein Schnecke spürt, dass da etwas am Gewand zupft, darf er bzw. sie sich gleich zusammenziehen, so wie Schnecken das nun einmal machen. Nach einer Sekunde richtet sich die Schnecke wieder auf und die betreffende Kluppe muss wieder von der Schnecke heruntergenommen werden.

Wenn alle ihre Kluppen angebracht haben oder wenn die vereinbarte Zeit zu Ende ist, öffnen die Schnecken die Augen und wundern sich, wo überall Kluppen hängen!

Weg im Dunkeln

Ein Orientierungsspiel der Indianerkinder als Vorbereitung auf Märsche in dunkler Nacht. Zwei Leute stellen sich auf einer Wiese nebeneinander; eine der beiden geht 20 Schritte geradeaus in eine Richtung, dreht sich um und schaut zurück zur zweiten. Dann schließt sie die Augen und versucht so genau wie möglich blind zur Ausgangsposition bei der ersten Person zurückzufinden. Die zweite Person ist für die Sicherheit zuständig und stoppt die blinde, wenn sie auf einen Baum u.ä. zugeht. Wenn sie/er sicher ist angekommen zu sein, werden die Augen wieder geöffnet! Wer's gut kann, kann die Distanz vergrößern. Nach jedem Versuch werden die Rollen getauscht.

Adlerauge und Samtpfote

Aus dem Handbook of American Indian Games, Allan A. McFarlan. Dover Publications, Inc. New York

Ein indianisches Spiel, bei dem man vieles lernen kann: genau schauen, scharf hören, leise und schnell anschleichen.

Ab 4 SpielerInnen,

Rahmenbedingungen: Tag, unübersichtliches Gelände (Wald, hohes Gras, Hecken,...)

Zu Beginn wird das Lager des einen Stammes am Boden durch einen Kreis von etwa 2m Durchmesser markiert. 1-3 Personen spielen Adleryugen, die aufmerksamen WächterInnen, die während des ganzen Spieles den Kreis nicht verlassen dürfen.

Die andern sind spähende Samtpfoten, die die Aufgabe haben, sich möglichst nahe ans Lager anzuschleichen. Zu Spielbeginn schließen die Adleryugen 40 Sekunden lang die Augen und die Samtpfoten gehen sternförmig 40 Sekunden lang geradeaus weg vom Platz des Lagers und verstecken sich vor Ablauf dieser Zeit (das ist wichtig, niemand darf sich gleich zu Beginn ganz nahe beim Lager verstecken!) Nach diesen 40 Sekunden pfeifen die Adleryugen laut und signalisieren „ab jetzt schauen wir!“ Alle Samtpfoten die sich nicht gut genug versteckt haben und entdeckt werden, scheiden aus. (Die Adleryugen dürfen beim Ausschau halten den Kreis ihres Lagers nicht vergessen. Um anzuzeigen, wo sie jemanden entdeckt haben, können sie rufen „dort sehen wir einen roten Pulli“ oder einen Ast hinwerfen etc.).

Dann schließen die Adleryugen wieder ihre Adleryugen (und rufen das auch laut, damit die Samtpfoten wissen, wann sie starten können), diesmal für 20 Sekunden und die Samtpfoten haben Gelegenheit sich näher ans Lager heranzuschleichen. Dann kommt wieder ein Pfiff, die Adleryugen schauen wieder wenn sie entdecken können. Ein drittes Mal schließen sie die Augen, nur 10 Sekunden lang. Ein letztes Mal schauen sie aufmerksam, alle die entdeckt werden scheiden wieder aus. Ein letzter Pfiff und die Samtpfoten die noch im Spiel sind, treten aus ihren Verstecken hervor – wem es gelungen ist, sich am nächsten ans Lager heranzuwagen ohne entdeckt worden zu sein hat gewonnen.

Die Samtpfoten tun gut daran, sich möglichst leise anzuschleichen, denn die Adleryugen haben zwar die Augen geschlossen, hören aber wenn jemand wie ein Elefant durchs Unterholz herant trampelt. Als Zusatzregel kann vereinbart werden, dass die Adleryugen des Dorfes pro Runde zwei oder drei mal auf Verdacht sagen können, wo sie jemand aufgrund der Geräusche beim Anschleichen vermuten.

Fledermaus und 3D Netz:

Gruppengröße: etwa 12 Personen, Zeitbedarf: ohne Aufbau etwa 30 Minuten

Aufbau: 3-dimensionales Netz zwischen Bäumen, Sesseln o.ä spannen

Aufgaben: die gesamte Gruppe muss auf die andere Seite, berührt jemand, muss die gesamte Gruppe von vorne beginnen.

Spielvarianten:

- wenn eine Person berührt startet die Gruppe neu und eine Person kriegt die Augen verbunden. Mit jedem hängenbleiben ein/e Blinde/r mehr!

- Die ganze Gruppe muss immer Körperkontakt haben

Eine Triade muss durch das Netz ohne den Körperkontakt zu verlieren

Eine Blinde Person muss von zwei oder mehreren sehenden Personen durch das Netz gebracht werden, bei Berührung Neustart

Blinde Personen müssen durchs Netz und werden von jeweils einer/m außenstehenden Sehenden angeleitet. Einfach: nur ein Paar arbeitet, mehrere gleichzeitig sind möglich.

Sicherheitsstandards: Keine Sprünge, Rollen

Spielcharakter: Training des Gleichgewichtssinnes, fordert und schult genaues Beobachten und genaue Anleitung des Partners, der Partnerin.

Material: lange Schnur (Bindfadenknäuel), von Vorteil ist eine leuchtende Farbe. Man kann auch Glöckchen an die Schnüre hängen, die läuten wenn die Schnüre berührt werden.

Zwischen vier oder mehr Bäumen wird eine Schnur so gespannt, dass ein Spinnennetz entsteht. Die Schnüre sollen so gespannt sein, dass es zwar schwierig, aber möglich ist, eine Strecke mitten durch ds Netz zu durchqueren. Dabei kann man sich bücken müssen, kriechen, Füße hochheben...

Verschiedene Netzvarianten sind möglich

- 2 Netze V-förmig oder gegenüber
- ein vertikales Netz
- ein 3-dimensionales Netz

Das jüngste Küken & Drachenschwanz jagen

Ein sehr dynamisches Lauf und Koordinationsspiel für Gruppen ab etwa 5 Personen.

Variante für kleinere Gruppen – „Das jüngste Küken“

Ein Spieler spielt die Henne, ein weiterer das jüngste Küken, eine Person den Fuchs, der das jüngste Küken fressen will, alle anderen Mitspielenden spielen ältere Küken.

Alle Hühner bilden eine Reihe, vorne die Henne, dann die älteren Küken, am Schluss der Kette das Jüngste. Alle fassen die Person vor ihnen an der Hüfte; die Henne steht vorne und breitet beschützend die Arme aus. Zu Spielbeginn steht der Fuchs der Henne gegenüber.

Dann geht's los: der Fuchs versucht an der Henne vorbeizulaufen und das jüngste Küken abzuschlagen; wenn ihm das gelingt oder wenn die Kette der Hühner abreißt, hat er gewonnen. Wenn es der Henne gelingt den Fuchs eine vorher bestimmte Zeit lang abzuwehren oder bis der Fuchs erschöpft aufgibt, haben die Hühner gewonnen.

Variante für größere Gruppen – „Drachenschwanz jagen“

Ab 8 Personen ist es möglich, zwei Ketten gegeneinander spielen zu lassen. Die Person an der Spitze ist der Drachenkopf, das Ende der Kette der Drachenschwanz. Wer zuerst dem anderen Drachen in den Schwanz beisst, hat gewonnen. Auch wessen Kette zuerst reißt, hat verloren.

Fledermaus und Motte

ca 7 – 10 SpielerInnen

Einer Person werden die Augen verbunden – sie wird zur Fledermaus, die ja beim Jagen nichts sehen kann, aber über Ultraschall ihre Beute ortet.

2-3 andere spielen Nachtfalter, die das ideale Fledermaus-Abendessen darstellen, sie stehen zu Spielbeginn rings um die Fledermaus.

Alle anderen MitspielerInnen bilden einen schützenden Kreis rund um Fledermaus und Motten. Aufgabe: die Fledermaus muss die Motten fangen, d.a. berühren. Um sie zu finden darf sie rufen: „Bat!“ (englisch für Fledermaus) und die Motten müssen (wichtige Spielregel) auf der Stelle rufen „Mot!“ (englisch für Motte). Die Fledermaus darf so oft rufen wie sie will; die Motten dürfen sich auch hinhocken oder kriechen. Auf die Plätze, fertig, Bat!

Eulen und Krähen

Ziel: Einüben von Begriffen

Rahmenbedingungen: Tag; Wiese oder Straße

SpielerInnen: 6 oder mehr, 5-13 Jahre

Spielfläche: Mittellinie, Seitenbegrenzungen, am Hinterende des eigenen Spielfelds Linie hinter der man nicht mehr gefangen werden darf. Spielfeldlänge je nach Gruppengröße etwa 5-7 m.

Ein superlustiges Spiel, das immer für Heiterkeit und Bewegung sorgt und dabei auch der Wiederholung von Begriffen dient.

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf, die Eulen und die Krähen, und stellen sich jeweils in ihrem Feld auf. Dann machst Du eine Aussage, die wahr oder falsch sein kann. Wenn sie richtig ist jagen die Eulen die Krähen und versuchen sie zu fangen, bevor die Krähen hinter die Linie am hinteren Ende des Krähenfeldes flüchten konnten. Ist die Aussage falsch, jagen die Krähen die Eulen! Wer jeweils erwischt, dh. am Arm abgeschlagen, wurde, wechselt einfach die Identität, und ist in der nächsten Runde Eule statt Krähe.

Wenn bei einer Gruppe irgendwann zu wenige SpielerInnen sein sollten, etwa zu wenig Krähen, stell einfach einige falsche Aussagen hintereinander vor, und es wird sich wieder ausgeglichen haben. Die Aussagen können verschiedene Bereiche ansprechen:

- ✂ Sinneseindruck: „Der Wind weht von Seiten der Krähen“
- ✂ Wissen: „Laubbäume in Europa behalten das ganze Jahr über ihr Laub“ (Krähen fangen Eulen)
- ✂ Beobachten: nachdem Du ein Blatt vorgezeigt hast „Das Blatt hat fünf Spitzen“
- ✂ Bestimmen: „Das ist der Samen einer Eiche“

Hugalele

Ziel: ein sehr dynamisches Laufspiel, in dem es auf Teamstrategie ankommt

Rahmenbedingungen: Tag; Wiese SpielerInnen: 8 oder mehr, 7-18 Jahre

Spielfläche: Mittellinie, Seitenbegrenzungen, am Hinterende des eigenen Spielfelds Linien, in beiden hinteren Ecken deutlich markierte Flächen von etwa 2 m² (Leo und Gefängnis) Länge des Spielfelds je nach Gruppengröße etwa 10 - 20 m.

Zu Spielbeginn halten sich alle SpielerInnen in der eigenen Hälfte auf; am hinteren Ende des eigenen Feldes liegt der „Schatz“ der Mannschaft, ein Ding in der Größe eines Fußballes, das einfach vom Boden aufgehoben werden kann. Gewonnen hat eine Mannschaft, wenn es einem ihrer Spieler gelingt, den gegnerischen Schatz zu stehlen und damit ins eigene Feld zu laufen.

Setzt man nur die Fußspitze ins gegnerische Feld, darf man durch Abschlagen gefangen werden. Wer erwischt wird, geht freiwillig ins Gefängnisfeld der gegnerischen Mannschaft. Wer ins gegnerische Leofeld laufen kann ohne erwischt zu werden, darf dort nicht behelligt werden. Wenn es gelingt, ins gegnerische Gefängnis zu laufen ohne gefangen zu werden, darf man dort zwei Gefangene der eigenen Mannschaft zurück ins eigene Feld bringen (am Rückweg hat man freies Geleit und darf nicht gefangen werden).

Gelingt es einem Spieler, den gegnerischen Schatz aufzuheben und damit in Richtung des eigenen Feldes zu laufen, und wird er dabei gefangen, gibt's zwei Möglichkeiten: legt der Spieler den Schatz zu Boden bevor er gefangen wird, bleibt der Schatz dort liegen, möglicherweise schon ein deutliches Stück weit näher am eigenen Feld. Wird der Schatz beim Gefangenwerden noch gehalten, darf die verteidigende Mannschaft den Schatz wieder auf die Ausgangsposition ganz hinten im eigenen Feld zurücklegen.

Rette mich wer kann

Ein Austobspiel ohne Gewinner oder Verlierer; in der Gruppe muss eine gewisse Bereitschaft für körperliche Berührungen vorhanden sein. Nicht auf Untergrund mit spitzen Steinen o.ä. spielen!

Die Teilnehmenden zählen je nach Gruppengröße in Einer, Zweier, Dreier oder Vierer durch. Dann gehen alle herum. Die Spielleitung ruft plötzlich eine der abgezählten Zahlen. diejenigen, die die abgezählte Zahl haben, beginnen langsam und mit lautem Schreien dekorativ umzufallen. Alle anderen versuchen sie zu retten. Die Spielleitung kann auch zwei Zahlen gleichzeitig nennen, bzw. zum Spielende alle Zahlen rufen.

Es muss darauf hingewiesen werden, dass nur gerettet werden kann, wenn langsam umgefallen wird ☺

Troll Memory

Ein sehr vergnügliches Spiel für größere Gruppen:

Es braucht zwei SpielerInnen, zu Beginn werden die Memoryregeln wachgerufen – normalerweise spielt man ja mit Karten; von jeder Karte sind zwei Kopien im Spiel. Alle Karten werden verdeckt aufgelegt, jede/r SpielerIn darf im eigenen Zug zwei Karten aufdecken. Werden zwei gleiche aufgedeckt, bekommt man sie als Gewinn, und bekommt noch einen Zug. Wer am Ende mehr Pärchen gesammelt hat, hat gewonnen.

Beim Trollmemory verwandeln sich alle anderen Mitspielenden in „Spielkarten“. Sie finden sich zu Pärchen und suchen zu zweit nach einer lustigen Figur, die sie im Spiel mit einer Bewegung und einem Geräusch darstellen. Während der Planungsphase müssen die beiden SpielerInnen natürlich wegschauen (spazierengehen,...). Haben alle eine lustige Darstellung gefunden, verteilen sich die Mitspielenden auf der Wiese, mischen sich dabei durch, und dann geht's los; Regeln wie Oben!

Ideen für Figuren können auch vorgeschlagen werden, um die Phantasie anzuregen: z.B. zarte Blumenelfen, stämmige Granitwichtel, flackernde Irrlichter, unheimliche Sumpfgeister, fröhliche Wanderer, verrückte Zauberer, Hubert der Hirsch, frischverliebte Schwalben, ...

Tierwohnungen bauen

Die Kinder werden in Tiere verwandelt (Gruppengröße zur Wahl) und bauen sich ein Winternest oder Unterschlupf für Tiere, in die sich verwandeln und verstecken sich nachher so darin, dass sie von den Eltern kaum mehr gefunden werden können.

Zwergenhäuschen im Wald

Im Wald da sind nicht nur die Räuber sondern auch jede Menge Zwerge. Allerdings verstecken sie sich gerne und zeigen sich nur, wenn sie angelockt werden. Aber wie lockt man Zwerge und Zwerginnen an??? Ein bewährtes Mittel sind bezugsfertige Zwergenhäuschen.

Die Mitspielenden teilen sich in zwei Gruppen, aus Naturmaterialien Zwergenbehäusungen bauen; die Bauorte sollen entfernt voneinander liegen. Gut getarnt (Zwerge lieben die Heimlichkeit), am besten mit Bett und Stuhl, Schaukel und Kamin ... bauen; der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Am Ende der Bauphase besuchen die Gruppen einander und versuchen, alle Zwergenhäuschen der jeweils anderen Gruppe zu finden. Die kleinen Kunstwerke verbleiben in der Natur; schließlich sollen sie ja in der nächsten Nacht bezogen werden.

Einen Baum bauen

Folgende Übung vermittelt spielerisch Wissen über das Innenleben der Bäume. Es braucht dafür mindestens 16 SchülerInnen, die etwas gemeinsam erleben wollen, die Sache macht neben dem Lerneffekt auch einigen Spass. Nachdem manche der Mitspielenden am Boden liegen, soll der Boden nicht zu schmutzig, hart, kalt oder nass sein.

Die Leiterin bzw. der Leiter vergibt Rollen, zeigt den Mitspielenden kurz was jeweils zu tun ist, jede Rolle wird kurz geübt, bevor ein weiteres Element dazugenommen wird.

Hartholz: der innere Kern des Baumes: (2-3 TN), TN stehen in der Mitte
Aufgabe: Halt und Festigkeit, „Steht groß und fest da!“

Pfahlwurzeln: die dem Baum Halt geben und Wasser aus tiefen Schichten holen: (2-3 TN)
TN knien vor dem Hartholz, Gesicht nach außen, Aufgabe: Halt, Wasser - und Nährstofftransport
„Pflanzt Euch 10 m tief in die Erde hinein!“

Lateral - und Feinwurzeln: 1000de km feiner Wurzeln (2-3 TN), TN liegen radial Kopf nach außen, Füße bei ihrer Pfahlwurzel
Aufgabe: Wasser - und Nährstoffaufnahme aus dem Boden, „Schlürft!“ - TN „ssccchhhhlürffff“

Xylem: die Wasserleitbahnen: (3 TN), TN bilden Kreis um das Hartholz, Gesicht nach innen, halten sich an den Händen. Aufgabe: transportieren das Wasser von den Wurzeln zu den Blättern, 100te Liter pro Tag ! „Bringt das Wasser herauf!“ - TN „Huuiiiii + Arme hochwerfen“

Phloem + Blätter: Wachstums- und Zuckerproduktions und -transportzone: (ca 4 TN), TN bilden einen weiteren Ring um das Xylem, Gesicht nach außen. Aufgabe des Phloems: Zucker, der bei Photosynthese in den Blättern gemacht wird zu den anderen Teilen des Baumes zu transportieren. „Essen machen!“ TN heben die Arme, Unterarme kreuzen sich mit der Nachbarin / dem Nachbarn, Hände wacheln „Jetzt bringt die Nahrung herunter!“ , TN „Jiiuuuuu + in die Knie gehen“

Borke: die den Baum schützt: (restl. 3 -4 TN), TN stehen mit dem Gesicht nach außen um das Phloem, Arme in Boxerposition gehoben, bereit Ellbogenpüffe zu verteilen
Aufgabe: Baum schützen vor ...
Koordination aller über :

„Festigkeit - Tief verwurzelt - Schlürfen - Essen machen - Wasser hoch - Nahrung runter!“
Aus dem Leben eines Baumes: Der Abschluss kann der Angriff eines Borkenkäfer sein (diese Rolle kann die Leitung übernehmen), dabei Zurufe an die Baumteile: jetzt kommt Wind ! Es ist sehr heiß, wir brauchen viel Wasser ! Sehr sonnig, super viel produzieren!, Achtung Käferattacke... !
Am Schluss ein ordentlicher Applaus für alle Mitspielenden!

Tiere am Rücken nachahmen

Paarweise wird versucht am Rücken des anderen die Bewegung eines Tieres des Waldes nachzuahmen. Wer die kribbelnde Ameise oder die schlängelnde Blindschleiche auf seinem Rücken erraten hat, darf sich nun selbst für seinen Mitspieler eine andere Tierart ausdenken und diese darstellen.

Rate was es ist !

Dieses Spiel ist ein vergnügliches Quiz: Ein Lebewesen soll dabei erraten werden, alle Teilnehmenden bekommen nacheinander Informationen über das Tier, die Pflanze etc. Begonnen wird mit sehr allgemeinen Aussagen über das Lebewesen, bis hin zu ganz konkreten, die alles klar machen, um wen es sich handelt.

Nach jeder Information überlegen die Mitspielenden, und wer glaubt das gesuchte Lebewesen zu kennen, legt einen Finger auf die Nase... Nicht laut sagen, sonst ist der Spaß des Ratens für die anderen vorbei! Sollte man bei der nächsten Information wieder unsicher werden, kann man den Finger einfach wieder von der Nase nehmen. Die Informationen sollten so – altersgerecht - gewählt werden, dass bei der letzten fast alle Mitspielenden das Erfolgserlebnis des Erratens haben.

Raben- oder Nebelkrähe

1. Ich bin ein Wirbeltier, und kann fliegen.
2. Meine Jungen kommen in Eiern zur Welt.
3. Ich brüte oft in großen Kolonien in Mittel-, Nord- und Osteuropa, bis nach Asien und in den Orient !
4. Im Wiener Raum kommen zwei nahe Verwandte von mir vor, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen und auch gemeinsame Junge haben können.
5. Mit den Artgenossen meines Schwarmes fliege ich frühmorgens zu offenen Feldern, wo wir unser Futter suchen. Am Abend sammeln wir uns wieder und fliegen alle gemeinsam zu unseren Schlafplätzen. Dabei machen wir oft ein großes Geschrei !
6. Ich gehöre wie der Eichelhäher oder die Elster zur Familie der Rabenvögel. Ich bin recht groß, aber doch deutlich kleiner als mein großer Verwandter, der Rabe.
7. Ich bin eine Raben- oder Nebelkrähe.

Graugans

1. Ich bin ein Wirbeltier, das fliegen kann.
2. Meine Jungen kommen in Eiern zur Welt, die ich in Sümpfen oder Röhricht ablege.
3. Viele meiner Artgenossen verbringen der Winter in Südeuropa, England oder Nordafrika. Wir ziehen dann in großen Scharen nach Norden und Osten, wo wir unsere Sommerquartiere beziehen. Auf unserem Zug rasten wir z.B. am Neusiedlersee.
4. Wenn ich beunruhigt werde, zische ich laut, wie die Hausgänse, die übrigens von mir abstammen!
5. Ich bin eine ... Graugans!

Fledermaus

1. Die Weibchen meiner Art säugen ihre Jungen, meist eines, wir sind also Säugetiere.
2. Wir werden bis zu 20 Jahre alt !
3. Wir halten einen Winterschlaf an geschützten Orten wie z.B. Baum- oder Felshöhlen, unterirdischen Stollen oder Dachböden. Wenn wir öfters dabei gestört werden, kann das sehr gefährlich für uns sein, weil uns das so viel Kraft kostet, daß wir dann vielleicht den langen Winter nicht überstehen!
4. Wir sind überwiegend in der Dämmerung oder in der Nacht aktiv.
5. Wir können fliegen, und wir trinken, indem wir dicht über die Wasseroberfläche dahinzischen und dabei unser Maul eintauchen.
6. Wir fangen unsere Beute, Insekten, durch Ultraschall - Echolotung.
7. Es gibt sogar Filme von mir, in denen ein Mensch als ich verkleidet Verbrecher fängt !

Das große Suchen

Hier geht es darum, natürliche Dinge zu finden. Die Kinder bekommen eine Liste in die Hand mit den Gegenständen, die sie finden sollen. Dabei muss man genau schauen und die Fantasie gebrauchen...
Anleitung: Sammle die Dinge, ohne einem Lebewesen dabei wehzutun!

Suchliste

1. Eine Feder
2. Ein Same, der vom Wind getragen wird
3. Genau hundert Exemplare einer Sache
4. Ein Ahornblatt
5. Einen Dorn
6. Einen Knochen
7. Drei verschiedene Samen
8. Ein getarntes Insekt
9. Etwas Rundes
10. Ein Stück Eierschale
11. Etwas Flauschiges
12. Etwas Scharfes
13. Ein Stückchen Fell
14. Etwas vollkommen Gerades
15. Etwas Schönes
16. Ein angeknabbertes Blatt (nicht von Dir!)
17. Etwas das ein Geräusch macht
18. Etwas Weißes
19. Etwas Weiches
20. Etwas das Dich an Dich selbst erinnert

Indianerpfad

Die Kinder sind ein Indianerstamm auf der Jagd, der dem Rest des Stammes vorausgewandert ist. Die Vorausgruppe hinterlässt immer wieder „Spuren“: ein Steinhäufchen, zum Indianerzelt aufgestellte Stöckchen, Tannenzapfen als Sonnensymbol aufgelegt... Kreuz und quer durch den Wald, über Bäche etc. Fünf Minuten Vorsprung für die zweite Gruppe. Mit einem vorher abgesprochenen Zeichen, z. B. großer Kreis auf dem Boden wird signalisiert, dass die jagende Gruppe irgendwo in der Gegend „lagert“, d.h. versteckt ist und von der zweiten Gruppe gefunden werden muss.

Memory

Das Spiel Memory schärft die Sinne und den Blick für Details, eignet sich als Einstieg in ein Thema, bringt Bewegung in die Gruppe und vermittelt ein Teamerlebnis.

Dauer ca. 10-20 min, Materialbedarf: ein Tuch ca 30-30 cm², Gruppengröße: ab 4 TN

Vor Spielbeginn sammelt die Leiterin bzw. der Leiter Objekte aus der Natur: Blätter, Früchte, Steine etc. Die Auswahl kann aufgrund des weiter zu behandelnden Themas erfolgen. Günstig sind etwa 7 Dinge; je jünger die SchülerInnen sind, umso leichter sollen die Objekte unterscheidbar sein. Die Gegenstände liegen verdeckt da, die Mitspielenden stehen um das Tuch herum, bei kleinen Gruppen spielen die SchülerInnen alleine, bei größeren Gruppen können sich die SchülerInnen auch in kleinen Teams zusammenschließen. Dann wird für etwa 10 Sekunden das Tuch gehoben, alle prägen sich die Gegenstände gut ein. Dann wird's turbulent: das Team, bzw. wer als erste/r alle Dinge gefunden hat, gewinnt!

Anschließend können Merkmale der Gegenstände angesprochen werden usw. Als Vertiefung können die SchülerInnen auch eingeladen werden, selbst Gegenstände zu einem Thema für eine zweite Runde vorzubereiten.

Wettlauf um Pflanzen

- Bitte an die TeilnehmerInnen: Jeder sammelt am Weg zum Einsiedler eine Frühlingspflanze, die persönlich bekannt ist.
- Im Kreis werden nun die Pflanzen präsentiert. Gemeinsame Besprechung der Namen und der Besonderheiten der Pflanzen. Beschränkung auf max. 10 Pflanzen. Dadurch gibt es keine Überforderung.
- Wettlauf: Die 12 Pflanzenarten werden in der Mitte aufgelegt, die TeilnehmerInnen werden in zwei Gruppen in ungefähr 15 m Entfernung zu den Pflanzen aufgestellt. In jeder Gruppe wird durchnummeriert. Die Leiterin bzw. der Leiter nennt nun einen Namen der Pflanze, die in der Mitte zu finden ist, und eine Nummer. Sobald die Nummer genannt wurde, laufen die beiden TeilnehmerInnen los und versuchen, die Pflanze zu erwischen. Pro Pflanze ein Punkt, die Pflanze bleibt in der Mitte liegen. Am Schluß wird der Punktestand bekannt gegeben und alle TeilnehmerInnen erhalten Applaus für die hervorragende Artenkenntnis.

Wegmarken – „Bruchzeichen“

Eine Gruppe geht mit etwa 30min. Vorsprung voran, die zweite Gruppe startet danach, ohne zu wissen wohin der Weg gehen wird. Die erste Gruppe geht einen Weg (leichter ist es entlang wirklicher Wege, schwieriger wird's querfeldein) und hat zur Aufgabe Markierungen so zu legen, dass die zweite Gruppe nachfolgen kann. (bei einem Weg querfeldein wird's mehr Markierungen in kürzeren Abständen brauchen)

Wartebruch: Zweige, teilweise überkreuz übereinandergelegt „Hier warten“,

Zweige des Wartebruchs teilweise entlaubt: „habe das Warten aufgegeben“

Leitbruch: entrindete Zweigspitze zeigt die Wegrichtung an

Ein umgebogener Ast an einem Baum aufgehängt ist ein Warnbruch: „Achtung, hier droht Gefahr!“

Der Wartebruch kann für das Spiel auch umfunktioniert werden: wenn die zweite Gruppe ihn findet bedeutet er: „wir haben uns im Umkreis von 50 Metern versteckt. Versucht uns zu finden!“

Fühlkreis

Eine einfache Übung für den Tastsinn.

Alle Mitspielenden machen sich in der Natur auf einen kleinen Spaziergang, etwa 5 Minuten, um etwas aus der Natur zu finden, das sich lustig und interessant anfühlt und so groß ist, dass es in eine Handfläche passt. Dieses Ding (Regel: keine Lebewesen mitbringen) soll noch niemandem gezeigt werden. Dann stellt sich die Gruppe im Kreis auf, Gesichter zur Mitte und Schulter an Schulter. Die Gruppengröße soll etwa 10 Leute nicht übersteigen, gegebenenfalls mehrere Kreise machen.

Das eigene Ding hält man hinter dem Körper. Dann wird weitergegeben; auf ein Zeichen der Spielleitung geben alle ihren Fund um eine Person weiter, es ist Gelegenheit durch Tasten draufzukommen, was ich da in Händen halte! Wichtig: niemand soll verraten, was da angekommen ist, sonst geht die Überraschung für alle Nachkommenden verloren.

Wenn das eigene Ding die Runde gemacht hat und wieder in den eigenen Händen gelandet ist, werden die Stücke in die Mitte gehalten und entsprechend gewürdigt. Spannend kann auch sein, wenn die Gruppe zuerst vermutet, was da so durchgekommen ist und jedesmal, wenn ein richtiger Tipp dabei ist, wird's erst hervorgezaubert.

Sieh die Welt mit den Augen ...

Lebewesen einzufangen und sie in kleinen Röhrchen genau zu betrachten kann sehr interessant und aufschlussreich sein. Manches allerdings bleibt dem Betrachtenden verborgen – die Einbettung des Lebewesens in seine Umgebung: Fortbewegung, Nahrungsaufnahme, Kommunikation etc. Natürlich stellen wir selbst bei einer kurzen Begegnung ebenfalls eine Störquelle für die beobachteten Tiere dar und sie verhalten sich anders als wenn wir nicht da wären, trotzdem kann es möglich sein, bei genügend Zeit und Ruhe spannende Beobachtungen zu machen.

Die folgenden Fragen können Dich vielleicht beim Kennenlernen Deines Gegenübers unterstützen:

- ☒ Wohin gehst Du ?
- ☒ Was tust Du gerade ?
- ☒ Wovon ernährst Du Dich und wo findest Du Deine Nahrung ?
- ☒ Wo versteckst Du Dich, wenn Du Dich verbergen willst ?
- ☒ Wo lebst Du ?
- ☒ Lebst Du allein oder mit anderen ?
- ☒ Reist Du auch manchmal zu anderen Plätzen ?

Auch Pflanzen, Wolken, Wasser oder Felsen können wir auf diese Art und Weise kennenlernen – probiere einmal aus einer dieser Erscheinungsformen der natürlichen Welt mit Fragen zu begegnen:

- ☒ Wie alt bist Du ?
- ☒ Hast Du schon immer die Größe gehabt, die Du jetzt hast ?
- ☒ Woher kommst Du ?
- ☒ Wie fühlt es sich an, an diesem Ort zu leben ?
- ☒ Wer kommt Dich hier besuchen ?
- ☒ Welche Ereignisse hast Du in Deinem Leben schon gesehen ?

Mit großen Ohren

Jeder sucht sich einen Platz im Wald und öffnet seine Ohren. Ganz intensiv wird in den Wald hinein gelauscht – bis zum kleinsten Geräusch. *„Stellen Sie sich vor, die Ohren werden so groß wie Scheunentore. Und noch größer, sie werden immer weiter und schließlich umhüllen sie den ganzen Wald. Jetzt horchen Sie dahinein! Welches ist das leiseste Geräusch, das Sie noch hören können?“*

Ein zuvor vereinbarter Klang holt alle Teilnehmer nach etwa 10 Minuten wieder aus der „Lauschwelt“ zurück.

Kreisgeschichte

Die Gruppe sitzt im Kreis. Anknüpfungspunkt für die Geschichte ist eine Pflanze, ein Stein, Holz oder eine wunderliche Überschrift der Geschichte. Der Spielleiter beginnt die Geschichte dieses Gegenstandes zu erzählen, nach einigen Sätzen reicht er den Gegenstand im Kreis weiter ...

Begrüßung eines Platzes

Wir suchen einen Platz im Wald, an einer Lichtung, Wiese aus und stellen uns fest und sicher mit genug Platz um uns herum auf. Wir wollen mit Kopf und Herz an diesem Platz ankommen. Wir lassen alles zurück, all unsere Gedanken, die uns auf dem Weg hierher begleitet haben. Wir denken daran: „Es läuft uns nichts weg, es läuft uns aber auch nichts hinterher!“

Im Stehen schließen wir die Augen und öffnen nun nur die Ohren und hören auf Geräusche und all die Lebewesen (die unsere Geschwister sind, da sie auch Kinder unserer Mutter Erde sind) um uns herum.

Nach einer kleinen Weile öffnen wir nur die Nase und riechen die Luft, die Bäume,

Nach einer kleinen Weile gehen wir langsam in die Hocke und legen die Hände auf den Boden und spüren auf unserer Haut, wo es warm und kalt, weich, hart, feucht oder trocken ist. (Wenn der Boden sehr kalt ist, drehen wir die Handflächen auch einmal um..)

Nach einer kleinen Weile stehen wir auf und öffnen dabei langsam die Augen. Wir begrüßen alle Formen und Farben um uns herum, schauen uns um...

Wir begrüßen alle Wesen um uns herum in diesem Wald, auf dieser Wiese....

Einem Baum begegnen

Diese Übung braucht Vorbereitung, wenn Kinder noch nie geübt haben, einander blind zu führen! Mache die Kinder darauf aufmerksam dass blinde Personen nichts sehen können. Nichts was in Kopfhöhe hängt, und keine Wurzeln über die man stolpern kann. Die Sehende Person trägt beim Führen Verantwortung für beide und schaut gut nach oben und unten. Das Tempo beim Führen bestimmt die blinde Person und gibt Bescheid wenn sie langsamer gehen will oder schneller. ilfreich beim Führen ist, wenn die Sehende Person die Hand der blinden nimmt und die Hand wie einen Joystick beim Computer benützt – gerade, links, rechts; als Zusatz kann z.B. vereinbart werden Hand nach oben drehen bedeutet „Füße heben“, Hand nach unten ziehen bedeutet „bücken“ o.ä. Dadurch kann geführt werden sogar ohne zu sprechen!

Distanz zum Baum ca. 20 m

Davor bespricht man gemeinsam: Wie kann man sich einen Baum einprägen, ohne ihn zu sehen ?

Tipps: Wange an Rinde reiben, Kannst Du ihn mit Deinen Armen umfassen ?, Kannst Du Zweige oder Blätter ertasten ? Die Form der Blätter ? Was wächst an der Stammbasis ?

Danach führt ein Kind das andere zu einem einprägsamen Baum in der nächsten Umgebung (dieses Spiel macht nur Sinn wenn es unterschiedliche Bäume gibt!), dort ist Gelegenheit zu fühlen, riechen etc. Danach wird man bzw frau wieder zum Start zurückgeführt. Danach versucht die blinde Person mit offenen Augen den Baum wieder zu finden.

Wichtig: die Übung wird besonders dann als lustvoll erlebt, wenn der Baum gefunden wird. Also: nicht zu weit führen, und wenn der Baum nicht gefunden werden kann, helfen, z.B. indem man den/die Suchende/n sehend in die Nähe des Baumes führt, wo nur mehr 2 oder 3 Bäume zur Wahl stehen.

Die Augen mit einem Tuch verbinden oder einfach schließen (diese Variante wird von vielen als sehr angenehm erlebt, weil die Augen jederzeit bei Unsicherheit wieder geöffnet werden können).

Nur mit Gruppen spielen, denen vertraut werden kann; ansonsten lassen sich z.B. wilde Kinder mit Genuss gegenseitig irgendwo anrennen ...

Baummeditation

Jede/r stellt sich im Wald auf einen Platz wo sie bzw. er als Baum gerne wachsen würde. Die Augen werden geschlossen und jede/r nimmt Kontakt zur Erde auf.

Die Leiterin bzw. der Leiter spricht nun über das Leben eines Baumes, innerhalb eines Jahres:

Wir liegen als Samen z.B. einer Eiche auf dem Waldboden.

Es wird Herbst, und die Blätter der anderen Bäumen decken uns zu, damit wir´s im Winter schön warm haben.

Es wird Winter, es schneit und oben ist es ganz kalt, aber hier unten in der Erde unter all dem Laub, da haben wir es warm. Wir schlafen.

Oben wird es Frühling. Die Sonne scheint und der Schnee schmilzt. Ihre Wärme dringt bis zu uns in den Boden durch. Wir erwachen.

Unsere Schale springt auf. Als erstes strecken wir unsere Wurzeln aus unserer Schale, die sich in die Erde graben. Mit unseren Wurzeln ziehen wir Wasser aus der Erde und trinken uns satt.

Wir nehmen so viel Wasser in uns auf, bis sich ein kleiner Trieb nach oben durch die Schale, durch die Erde, durch das Laub an das Licht streckt. Unsere ersten Blätter entfalten sich.

Mit den Blättern nehmen wir das Licht der Sonne auf, genau wie die Luft. So wachsen wir und werden immer Größer und Größer. Bis wir als ganzer Baum dastehen.

Die Wurzeln stecken tief in der Erde, wir haben einem hohen starken Stamm, mit vielen Ästen, Zweigen und Blättern. Wir sehen die Sonne nicht, aber wir spüren sie. Wir spüren den Wind in unseren Blättern

(Für Kinder ab 7 Jahren: Wir verbinden Himmel und Erde: tief aus der Erde holen wir das Wasser ziehen es den ganzen hohen Stamm bis in die Blätter hinauf und verströmen es durch die Blätter durch den Himmel.

Aus dem Himmel holen wir das Sonnenlicht und die Luft, und ziehen ihre Kraft den ganzen Stamm hinunter bis in die Wurzelspitzen hinein, und geben diese Kraft von dort auch weiter in die Erde.)

Um uns herum stehen unsere Geschwister, die anderen Bäume. Unsere Wurzeln und Kronen berühren ihre.

Überall geben wir Tieren ein Zuhause. Zu unseren Füßen, an den Wurzeln wohnt eine Dachsfamilie.

Auf der Rinde krabbeln kleine Ameisen. In den Zweigen haben die Vögel ihre Nester. Wir sind glücklich, dass wir ihnen allen Nahrung und ein Zuhause geben können.

Bleibe noch einige Zeit lang stehen und spüre in dich hinein ... dann wirst Du wieder zu einem Menschen. Aus deinen Wurzeln werden Füße, aus dem Stamm werden die Beine, die Äste zu Bauch und Händen und die Krone wird zum Kopf.

Reise eines Wassertropfens

Die Mitspielenden teilen sich in Kleingruppen zu etwa 3-5 TeilnehmerInnen auf. Jede Kleingruppe bekommt ein Wasserglas. Das Wasser kann auch gemeinsam geholt werden: von der Wasserleitung, aus der Regentonnen, aus einem Bach...

Zur Einstimmung wird gemeinsam darüber nachgedacht, dass das Wasser eine lange Geschichte hat. Es verändert seine Gestalt und seinen „Beruf“: einmal ist ein kleiner Wassertropfen Teil eines Baches, dann gehört er zum Meer, wird von einem Fisch getrunken, wird zu Blut dieses Fisches, wird irgendwann wieder rausgepinkelt, steigt er als Wasserdampf zu den Wolken, wird über ein Gebirge geblasen, kommt dort ganz hoch oben als Schnee herunter, fällt auf einen Gletscher, wird dort zu Eis und bleibt ein paar hundert Jahre liegen...

Ausgehend von den einstimmenden Gedanken wird jede Gruppe eingeladen, zum Wasser im eigenen Glas eine Geschichte zu erfinden: wo war unser Wasser schon überall?

Nach etwa 10 Minuten (als LeiterIn abschätzen ob die Gruppen weniger oder mehr Zeit brauchen) kommen wieder alle zusammen und jede Gruppe kann ihre Geschichte erzählen, wenn sie das möchte.

Als Abschluss kann es sehr schön sein, das Wasser mit einem kleinen Ritual wieder auf seinen Weg durch die Welt zu schicken; denn die Reise hört ja nicht auf! Manche wollen vielleicht einen Schluck nehmen, es kann auch eingeladen werden einen guten Wunsch für das Wasser hineinzuflüstern und es dann in einen Blumentopf, auf die Wiese, in den Bach zurückzugeben.

Ein Netz knüpfen

In einem vorgefertigten Gitternetzrahmen (Äste und Spagat) werden Naturmaterialien (Gräser, Rinden, Steine...), die zuvor gesammelt wurden, eingeflochten, angebunden, zusammengesteckt. Es entsteht dabei ein sehr harmonisches und stimmungsvolles Kunstwerk!

Für die Anfertigung des Netzes können z.B. zwei ca. 2 m lange dünne Äste verwendet werden. Das Netz kann aus Hanfschnüren im Abstand von ca. 15 * 20 cm geknüpft werden

Hier noch einige Anwendungsbeispiele für so ein Netz:

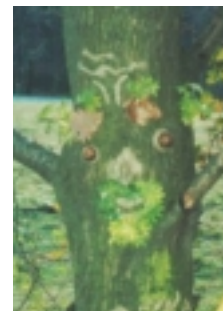
- Jahreszeitlicher Bezug (z. B. Herbstlaub, Frühlingsblüten, Früchte,.....)
- Themenbezug (z. B. Weihnachten,)
- Sachbezug (z. B. verschiedene Schreibgeräte, Muscheln,)

Ebenso reizvoll ist ein auf diese Weise hergestellter Adventkalender. 4*6 Felder knüpfen und Süßigkeiten oder Päckchen darin befestigen.

Ein indianischer Sonnengesang, dazu wird ein Sonnentanzschritt getanzt: Aufstellung in Tanzrichtung gegen den Uhrzeigersinn: gegen den Lauf der Sonne, d.h. symbolisch „auf das Licht zu“. Li Fuß stampft am Platz, dann ein kleiner Seitschritt zur Mitte, re Fuß wird nachgezogen, stampft neben dem li auf, dann mit dem re Fuß einen Schritt schräg nach vorne zurück in die ursprüngliche „Umlaufbahn“.

Bäume bekommen Gesichter

Mit Ton als Klebstoff (wird durch die nächsten Regen einfach wieder abgewaschen), können mit Blütenblättern, Früchten, Laub ... Bäumen zauberhafte Gesichter gestaltet werden. Zierliche Frühlings-Baumelfchen entstehen da, grimmige Baumgeister oder bunte Herbstgesichter!



Als Klebstoff eignet sich auch folgende Mischung: 40 dag glattes Mehl, 20 dag Salz, 2 Esslöffel Alaun, 2-3 EL Speiseöl, ev. grüne Lebensmittelfarbe
Mehl, Salz, Alaun und Öl mischen. Einen halben Liter Wasser aufkochen lassen und die Lebensmittelfarbe gut einrühren. Dann zu den anderen Zutaten mischen und alles fest durchkneten. Ist die Masse auch nach dem Auskühlen noch patzig, einfach weiteres Mehl dazugeben. Falls alles zu bröselig ist, mehr Öl. (Rezept von Andima Kowald)

Die Geschichte vom zersplitterten Regenbogen

„Vor einigen Tagen war ich schon einmal hier. Ich streifte durch die Gegend und überlegte, was wir heute hier wohl alles zusammen machen könnten. Als die Sonne schon tief am Himmel stand, sah ich einen Regenbogen, so leuchtend und bunt, wie ich ihn noch nie vorher gesehen hatte. Alle Farben erstrahlten in ihrer ganzen Schönheit, als der Regenbogen von der Sonne vor einer dunklen Wolke beschienen wurde.

Ich war so beeindruckt dass ich auf meinem Platz sitzen blieb, obwohl die dunkle Wolke ein heftiges Gewitter ankündigte. Wenige Minuten später kam schon ein stürmischer Wind und es blitze und donnerte so kräftig, dass ich mich klein auf den Boden kauerte und abwartete, bis das Gewitter weitergezogen war. Inzwischen war es dunkel geworden und der Vollmond stand als riesige leuchtende Kugel am Himmel. Wieder konnte ich mich von diesem Anblick nicht losreißen und blieb bis spät in die Nacht sitzen.

Plötzlich spürte ich einen leichten Hauch über mir, wie ein Schleier der mir über den Kopf streicht. Ganz leise hörte ich über mir ein leises Schluchzen. „Eine Fee“ kam mir in den Sinn. Bei Vollmond hat man angeblich die Gelegenheit, diese Zauberwesen zu treffen, wenn man sich ruhig verhält!

„Herrje“, schluchzte eine zarte Stimme, „ich weiß überhaupt nicht mehr was ich tun soll. Mit all meinen Farben habe ich heute Abend einen wunderschönen Regenbogen gebaut, hu hu. Und dann kam solch ein kräftiges Donnergrummeln, dass der schöne Regenbogen in 1000 Stücke zerbrochen ist. Alle meine Farben liegen jetzt zerstreut in der Gegend! Kannst Du mir helfen die Farben wieder zu suchen, damit ich bald wieder so einen schönen Regenbogen bauen kann?“

Natürlich wollte ich der Fee helfen, denn das bringt Glück. Ich bin sicher, ihr Kinder helft mir auch dabei! (Der nächste Regenbogen gibt dann Gewissheit dass die Fee die Farben auch bekommen hat!)

nach: Landart für Kinder, siehe Literaturliste

Lichterpfad

Eine Nachtübung für Mutige...

Material: ca. 10 standfeste Marmeladegläser oder ähnliches. Optimal ist ein luftdurchlässiger Deckel, damit Regen oder heftige Windstöße die Kerze nicht auslöschten können + jeweils ein Teelicht. Eventuell eine Belohnung am Ziel; das Ende des Weges kann auch mit mehreren Lichtern besonders gestaltet sein.

Personalbedarf: zwei Leute für das Auslegen des Lichterpfades, ev. eine dritte für den Start.

Aufbau: für den Lichterpfad braucht man eine dunkle Nacht und einen Rundweg. Der Weg soll so deutlich sein, dass Wandernde ihn auch im Dunkeln nicht irrtümlich verlassen können (eventuell an unklaren Abschnitten mit Bändern Absperungen binden, die danach wieder entfernt werden). Entlang eines Abschnittes des Rundweges werden nun die Lichter aufgestellt – in so großem Abstand, dass man kurz im Dunkeln wandern muss, bevor man das nächste Licht wieder vor sich leuchten sieht.

Entzückend ist folgende Erweiterung: mitgebrachte Gespenstchen oder noch besser untertags selbstgebastelte Elfen, Trolle oder Wurzelmannchen werden so zu den Lichtern gestellt, dass sie unheimlich beleuchtet und durch den Schein der Kerzen zum Leben erweckt werden!

Für die Gestaltung des Ziels gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Die festliche Variante: Viele Lichter, warmer Tee, Märchen und Lieder am Ziel
- Oder die geheimnisvolle Variante: in der Umgebung des letzten Lichtes versteckt sich (zu Beginn alleine, später gemeinsam mit allen angekommenen) eine Person mit einem Instrument (etwa einer Maultrommel). Je näher der Wanderer am Lichterpfad der versteckten Person kommt, umso leiser erklingt das Instrument. Wer die Zielfrau bzw. den Zielmann gefunden hat, bekommt ein Instrument und spielt das gleiche Spiel mit, wenn die/der Nächste kommt.

Wichtig ist: Achtung auf die Gefahr eines Brandes! Wenn die Umgebung zu trocken ist, besser die Übung ausfallen lassen; nur standfeste Behälter wählen und stabile Plätze zum Aufstellen aussuchen. Auf herunterhängendes dürres Laub oder Farnwedel etc. achten, die der Wind eventuell in die Flamme wehen könnte, usw.

Die mutigen Wanderer: Die Startenden werden entweder alleine oder in Gruppen losgeschickt. Die Teilnehmenden wählen selbst, was sie sich zutrauen, niemand soll ein Trauma mit nach Hause nehmen! Im Abstand von ca 3-4 min. werden die TN losgeschickt. Beim Start kann ein kleines Programm geboten werden, um die Wartezeit zu verkürzen.

Wer am Ziel angekommen ist, kann dort verweilen oder auf dem Rundweg zum Ausgangspunkt zurückkehren. Günstig ist, nicht den gleichen Weg zurückzumarschieren, um den Nachkommenden die Freude am Erleben nicht zu trüben.

Wichtig sind neben der Freiwilligkeit auch Rücksichtnahme: Kinder bzw. Jugendliche dürfen sich nicht entlang des Weges verstecken, um Nachkommende zu erschrecken. Die dunkle Nacht ist für viele stressig genug...

Vertikales Gedicht

Wähle ein Wort, das dein Gefühle für den Platz, den Du gewählt hast gut beschreibt. Dann schreibe die Buchstaben des Wortes untereinander an den linken Rand der Seite. Verwende anschließend jeden Buchstaben, um damit einen Satz deines Gedichtes zu beginnen !

Elfchen dichten

Anleitung

Ein einfache und wunderschöne Gedichtform ist das „Elfchen“: seinen Namen hat es nicht von den sagenumwobenen Naturgeistern sondern von der Zahl der Wörter, aus denen es besteht, nämlich elf. Der Titel besteht aus einem Wort; die weite Zeile aus zwei, die dritte aus drei, die vierte aus vier und die letzte Zeile wieder aus einem Wort, das die emotionale Stimmung ausdrücken soll. Z.B.

Wasser
Starker Regen
Alles Wird nass
Es bringt Leben hervor
Wunderbar!

Feuer
Flackerndes Rot
Mir wird heiß
Meine Wangen glühen
Wild

„Zauberring“

(ab 8 Jahre, Dauer ca. 45 min.)

Jede Schülerin bzw. jeder Schüler bekommt einen kleinen Ring aus Kupferdraht, einen Zauberstein, eine Zaubermurmelt oder ähnliches und folgende Anleitung: „Wenn du daran denkst, wie die Natur aussehen sollte, damit viele verschiedene Tiere und Pflanzen in ihr einen Platz zum Leben finden können, hast du vielleicht einen Wunsch und hoffst, dass er in Erfüllung geht. Ich habe jedem von euch einen kleinen Zauberring mitgebracht, der diese Wünsche in Erfüllung gehen lassen kann. Steck ihn dir an den Finger und denke dir aus, was der Zauberring alles für dich tun soll. Erfinde eine kleine Geschichte, in der du erzählst, was alles passiert, wenn du den Zauberring trägst...“

„Dort!“

1-2 WächterInnen bewachen das Lager („in der Nacht“, d.h. blind); die anderen schleichen sich so leise wie möglich an und versuchen, einen Gegenstand, der zu Füßen der WächterInnen liegt, zu stehlen ohne dass vorher ein unsichtbarer Pfeil auf sie geschossen wird. Wird man getroffen (ehrlich sein, bzw. Schiedsrichter einbauen), kann man spektakulär sterben, muss aber dann ruhig liegenbleiben um die weiteren Dinge nicht durch Geräusche zu stören.

Bewährt hat sich, den WächterInnen eine bestimmte Anzahl von Schüssen zu geben, z.B. 15 Zweige in die Hand zu nehmen, von denen nach jedem Schuss einer weggelegt wird.

Aus: Handbook of American Indian Games, Allan A. McFarlan. Dover Publications, Inc. New York

Aktionstipps für einen Stationenbetrieb in der Natur

- ✂ Hütten aus Naturmaterialien bauen: Äste, Laub, Gras, Farne, Moos ...
- ✂ Tierspuren suchen, Fundstücke bestimmen und vielleicht kreativ verarbeiten (s.u.)
- ✂ indianisch Schminken
- ✂ Spiele (siehe Skript): Dort!, Adlerauge und Samtpfote, Fledermaus & Motte, Drachenschwanz jagen, Hugalele, Weg im Dunkeln, ...
- ✂ Basteln: Pfeil (Kiel von gefundenen Federn der Länge nach aufschneiden und die Hälften mit Klebstoff am Schaft des Pfeils befestigen, ev. zusätzlich mit Schnur festmachen) & Bogen (Filz und bunte Wolle zum Verzieren), Tomahawk & Zeremonienstab (ebenso verzieren), Rassel aus Schneckenhäusern, bunte Bänder ins Haar flechten, Mobiles, Windspiele, Traumfänger, Leuchtfenster (quadratischen Rahmen aus Ästen bauen, Schnüre darin kreuz und quer spannen, bunte Herbstblätter hineinlechten und vor ein Lagerfeuer stellen – ein toller optischer Effekt!)
- ✂ Lieder (siehe Literatur)

Benötigtes Material:

Bastelfilz in leuchtenden Farben (erhältlich in Nähzubehörgeschäften, von der Rolle oder vorgeschritten A4), bunte Wolle, Blumendraht (zum Beschweren der Pfeilvorderenden, Pfeile fliegen dann gerader), Spagat dick und dünn, Scheren, Taschenmesser, Bastelkleber, Tierspurenbestimmungsbuch (z.B. „Tierspuren und Fährten in Feld und Wald“, G. Ohnesorge u.a. Augsburg, Naturbuch-Verlag: 1995), Schminkstifte, Tuch zum Augenverbinden, ev. Fotos vergangener Aktionen für Inspiration, Wasserflasche, Erste Hilfe Dinge

Literaturtipps:

Bücher von Josef Cornell; *"Klassiker" - sehr praktische Übungssammlungen, viele Spiele etc. die auch von Menschen ohne biologische Ausbildung eingesetzt werden können.*

„Mit Kindern die Natur erleben“, Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr, 1991, 147 S.

„Mit Freude die Natur erleben“, Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr, 1991, 167 Seiten

„Auf die Natur hören“, Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr, 1991, 95 Seiten

„Come together songs“ von Hagara Feinbier. Bestelladresse der Autorin: Rosa-Luxemburg-Straße 89, D-14806 Belzig, Tel.: 0049 / 33841 / 59510; im Buchhandel: Band 1 ISBN 3-89060-230-4 (zu diesem Band gibt es zwei sehr gute CD's mit Liedern aus dem Buch), Band 2 ISBN 3-98060-235-5

„Die Stimme des Donnervogels. Geschichten der Indianer“

K. Recheis und K. Holländer. Verl. St. Gabriel, Mödling-Wien: 1997

„Der Geist, der so gern tanzte. Indianische Gespenstergeschichten“

Käthe Recheis und Veronica Bilotta, Dachs-Verlag, Wien: 2000

Sehr schöne Geschichten, die erzählen, warum die Welt so ist, wie sie ist: warum die Wildkatze Streifen am Fell hat und der Elch eine platte Schnauze, wie die Sterne an den Himmel kamen oder wie Herzenswärme sogar gegen unheimliche Eismonster helfen kann. Jede Geschichte spricht menschliche Grundthemen an und regt an, in einem gesunden Gleichgewicht mit sich selbst, anderen Menschen und der Natur zu leben.

„Handbuch zur Natur- und Umweltpädagogik, theoretische Grundlegung und praktische Anwendung für ein tieferes Mitweltverständnis“,

Kalff, Michael u.a., Tuningen: Günther Albert Ulmer Verlag, 2001 (3. Aufl.), 206 Seiten

Der theoretische Teil dieser Publikation stellt verschiedene pädagogische Ansätze im Umweltbildungsbereich vor und präsentiert daraus abgeleitet ein eigenes ganzheitliches Bildungskonzept. Den Hauptteil dieses Handbuches stellt der Praxisteil dar, in dem mögliche Projekte, Spiele und Aktionen der Natur- und Umweltpädagogik vorgestellt werden.

„Kinder erfahren die Stille. Naturmeditationen für Kinder und Eltern“

Kalff, Michael. Herder, Freiburg im Breisgau: 1998

Diese Sammlung von meditativen Wegen der Naturbegegnung richtet sich an Menschen, die mit jüngeren Kinder (Kindergarten, Vor- und Volksschule) in der Natur unterwegs sind. Viele der Übungen eignen sich besonders für Kleinstgruppen.

„Natur als Abenteuer. Spiele, Methoden, Anregungen, Anleitungen“: eine Publikation des Instituts für Angewandte Umweltbildung, IFAU, in Steyr / OÖ, A-4400 Steyr, Wieserfeldplatz 22. Tel: 072 52 / 811 99-0, Office@ifau.at, www.ifau.at

Eine sehr umfangreiche und praxisorientierte Publikation: Kennenlern-, Aufwärm- Austob-, Gruppenbildungs- und konzentrationsfördernde Spiele, intensive Naturbegegnung, Vertrauensspiele und Problemlöseaufgaben in der Natur, Fallschirmspiele, Fantasiereisen und Spielgeschichten, Spiele für die Abendgestaltung und Methoden der Reflexion. Sehr empfehlenswert!

„Landart für Kinder. Fantastische Kunstwerke in und mit der Natur. Aktionstipps für LehrerInnen und UmweltpädagogInnen“. Güthler, Lacher, Kreuzinger. Diese Broschüre kann gegen ca. € 10,- bestellt werden bei: Naturschutzjugend im Landesbund für Vogelschutz. Eisvogelweg 1; D-91 161 Hilpoltstein. Tel. 49-9174-47 75 51; naju-bayern@lbv.de, www.naju-bayern.de

Die zahlreichen Fotos machen diese Methodensammlung sehr attraktiv: man bekommt einfach Lust, selbst Waldgeister aus Erde und Tannenzapfen oder ein leuchtendes Blattfenster zu basteln! Für alle Altersstufen geeignet.

„Umweltangst - Umwelterziehung : Vorschläge zur Bewältigung von Ängsten Jugendlicher vor Umweltzerstörung“

Unterbruner, Ulrike, Linz : Veritas,1991, 127 Seiten