

Natur-Erlebnis Aktionen

zum

Leben im und am Wasser

und zu

Feucht- und Streuwiesen

Eine Praxishilfe für
Schule und außerschulische Bildung

Impressum

Text und Gestaltung:

Die Mobile Umweltschule
Obere Burgleite 10, 82396 Pähl
Tel./Fax : 08808/1456
Info@umweltbildung-ammersee.de
www.umweltbildung-ammersee.de
Leitung: Markus Blacek

Stand: Oktober 2013

Mit Unterstützung aus dem Bayerischen Allgemeinen Umweltfonds trug die Mobile Umweltschule in den Jahren 2001 und 2002 Ideen, Aktionen und Inhalte zusammen, mit denen Schulklassen und außerschulischen Kinder- und Jugendgruppen das Gewässer Ammersee, die umliegenden Feucht- und Streuwiesen und die dem Ammersee zufließenden Gewässer nahegebracht werden können. Die in enger Kooperation mit der Gebietsbetreuung für das Ramsar-Gebiet Ammersee entstandenen Ideen und Konzepte wurden mit zahlreichen Schulklassen und einigen außerschulischen Gruppen erprobt. Für die vorliegende Praxishilfe wurden die Ergebnisse beider Projekte zusammengeführt, mit zahlreichen neuen Aktionen ergänzt und auf aktuellen Stand gebracht.

Inhalt

A. Allgemeine Informationen zur Umsetzung von Aktionen

1. Organisation

- 1.1. Jahreszeiten
- 1.2. Verhalten in der Natur
- 1.3. Exkursionsorte
- 1.4. Mitnehmen
- 1.5. Dauer

2. Empfehlung zu Methodik-Didaktik

B. Aktionen

1. Gebrauch und Übersicht

2. Aktionsbeschreibungen

- Themenkomplex „Wasser“ > blau
- Themenkomplex „Wintergäste“ > grün
- Themenkomplex „Feucht und Streuwiesen“ > gelb

C. Quellen/Literatur

A. Allgemeine Informationen zur Umsetzung von Aktionen

1. Organisation

Die Handreichung bezieht im Wesentlichen sich auf Aktionen im Freien. Hierzu sollten einige Punkte beachtet werden. Viele Aktionen können auch im Klassenzimmer oder auf dem Schulgelände stattfinden.

1.1. Jahreszeiten

Die besten Jahreszeiten für Aktionen in den verschiedenen Naturräumen rund um den Ammersee sind, für Aktionen zum Thema ...

„Wasser“:	Mai bis Mitte Oktober
„Zugvögel“:	Ende November bis Februar
„Feucht und Streuwiesen“	Mai bis Juni und September bis Oktober

Das „Ammersee-Natur-Jahr“ beginnt mit dem Blühen oft seltener Pflanzen auf den Feucht- und Streuwiesen, setzt sich in der warmen Zeit mit der Erkundung der Wasserlebensräume fort und schließt sich, wenn die Zugvögel ab November an den See kommen.

1.2. Verhalten in der Natur

Da die Aktionen auch Verständnis für einen schonenden Umgang mit Naturlebensräumen, Pflanzen und Tieren fördern sollen, ist zu beachten, dass ...

- ausgewiesene Schutzzonen nicht betreten werden
- Schilfzonen nicht betreten werden
- gefangene Tiere so behandelt werden, dass sie wieder unversehrt freigelassen werden können
- generell keine geschützten Pflanzen oder Pflanzenteile ausgerissen werden,
- nicht geschützte Pflanzen oder Pflanzenteile möglichst nicht genutzt und wenn doch erforderlich, nur in Maßen und achtsam genutzt werden

Insgesamt sollte ein achtsamer Umgang, mit dem Ziel, möglichst keine (geringe) Spuren zu hinterlassen, das Maß der Aktionen in der Natur sein.

1.3. Exkursionsorte

Die einzelnen Themen beschäftigen sich mit verschiedenen Lebensräumen. Um einen engen örtlichen Bezug herzustellen, wurde versucht, für möglichst alle Themen ortsnahe Lebensräume zu finden.

Grundsätzlich empfiehlt es sich öffentliche Plätze zu nutzen und andernfalls im Vorgriff mit Grundstückseigentümern Kontakt aufzunehmen.

Im Folgenden ist aufgeführt, welche Kriterien bei den bestimmten Aktionen zu beachten sind und welche Orte bereits erprobt wurden und geeignet erscheinen.

Für **Wasser-Aktionen** am See und an Fließgewässern :

- Offener Zugang zum Gewässer
 - d.h. man sollte in den See/Bach steigen können
 - nicht durch/in Schilfzonen gehen!
 - keine ausgewiesenen Schutzgebiete betreten!
- Ausreichend Platz direkt am Ufer, damit sich die Gruppenmitglieder bei Aktionen am Ufer nicht behindern, in Schutzzonen eindringen oder das Ufer/die Ufervegetation schädigen.
- Ausreichend Platz in Ufernähe, um z.B.:
 - mit der ganzen Gruppe einen Kreis bilden zu können
 - Laufspiele mit der ganzen Gruppe machen zu können

Erprobte Örtlichkeiten:

Dießen: Parkplatz am Sportgelände und angrenzendes Ufer
Utting: öffentlicher Strand nördlich der „Alten Villa“
öffentlicher Strand an der „Gasteiger Villa“
Schondorf: südlich: kleine öffentliche Liegewiese am Radweg nach Utting
nördlich: öffentlicher Strand Badeplatz in Eching
Inning: öffentlicher Strand Stegen
Herrsching: öffentlicher Strand Sportplatz,
Mündung Fischbach (Vorsicht im Mündungsbereich!)
Aidenried: öffentlicher Strand Erholungsgelände Froschgartl
öffentlicher Strand bei Gastwirtschaft

Die **Fließgewässer** in Ortsnähe sind meist - zumindest in den Orten - durch Kanalisation beeinträchtigt und schwer zugänglich. Die Oberläufe sind zum Teil noch relativ natürlich. Beim Betreten ist zu beachten, dass Bäche und ihre Ufer sensible Bereiche aufweisen. Es sollte z.B. kein Steilufer betreten, ein großflächiges Zertrampeln von Ufervegetation vermieden und bei Niedrigwasser tiefere Gewässerzonen (Gumpen = Rückzugsorte für Fische) nicht betreten werden.

Das Thema „**Wintergäste**“ kann im Winter an allen Orten, die freien Blick auf den See gewähren, behandelt werden. Hier sind vor allem öffentliche Seeanlagen und Dampferstege geeignet.

Zum Thema „**Feucht und Streuwiesen**“:

Generell ist das Betretungsverbot für alle Art von Wiesen in der Vegetationszeit zu beachten. In den Schutzgebieten gelten spezielle Betretungsverbote!

Bei flexibler Zeitplanung kann abgewartet werden, bis an Feuchtwiesen angrenzende Wirtschaftswiesen frisch gemäht sind. Ansonsten kann man z.B. von Wegen aus die Wiesen erkunden.

Wichtige Regel: Wiesen mit hoch stehenden Pflanzen nicht betreten!

6

1.4. Mitnehmen

Am Wasser:

- Schüler: Brotzeit, Wechselkleidung (mindestens Schuhe, Socken, Hose), ggf. Sonnen- und Mückenschutz, Sitzunterlage
Gummistiefel sind „gefährlich“, da Kinder/Jugendliche häufig den Zeitpunkt übersehen, wenn das Wasser über den Stiefelrand geht.
Praktischer: mit Badeschuhen (scharfe Muschelkanten und Glasscherben) ins Wasser (kurze Hose, Handtuch, warme Schuhe)
- Lehrer: Handy, Erste Hilfe Paket
Aktionsmaterial (s. Beschreibung)

Vogelbeobachtung im Winter:

- Schüler: Extrem warme Kleidung, Brotzeit, warmes Getränk, Fernglas, Sitzunterlage
- Lehrer: Handy, Erste Hilfe Paket, Aktionsmaterial (s. Beschreibung)

Feucht- und Streuwiesen:

- Schüler: Brotzeit, ggf. Sonnen- und Mückenschutz, Sitzunterlage
- Lehrer: Handy, Erste Hilfe Paket, Aktionsmaterial (s. Beschreibung)

1.5. Dauer

Für Aktionen am Wasser oder in den Feucht- und Streuwiesen sollten mindestens 2-3 (Vollzeit-) Stunden aktiv (ohne An- und Rückweg) eingeplant werden.

Zur Vogelbeobachtung im Winter sind je nach Wetter (Temperatur) 1,5 -2 Stunden aktiv ausreichend.

2. Empfehlung zu Methodik-Didaktik

Im Vordergrund steht das Erfahren des jeweiligen Lebensraums mit seinen Tieren und Pflanzen. Selbstständiges Entdecken und Untersuchen fördert dies.

Inhalte werden am natürlichen Objekt veranschaulicht, bei komplizierten Zusammenhängen mit Modellen oder mit Bildern und Grafiken verständlich gemacht.

Zwischen den Inhalten und Aktionen werden sinnvolle Verknüpfungen hergestellt. Sie sollten in den Kontext („roter Faden“) passen. ZB. haben Spiele nicht nur die Funktion aufzulockern und zu entspannen, sondern auch Inhalte zu veranschaulichen oder zu neuen Aktionen überzuleiten

Insbesondere zwischen den Inhalten werden Zusammenhänge herausgearbeitet, i.d.R. im „Unterrichtsgespräch“ („Warum ist das so?“, „Wer weiß es/hat eine Idee?“).

Vor allem: nicht starr am Konzept festhalten, wenn die Teilnehmer von einer anderen, aber zielführenden Sache begeistert sind!

Ganz wichtig: sich selbst begeistern lassen und Begeisterung zeigen!

B. Aktionen

1. Gebrauch und Übersicht

Gebrauch

Hier sind zu finden: Spiele, kreative Aktionen, Beobachtungen und Untersuchungen.

Die Aktionen sollten mit fachlichem Input reflektiert und verknüpft werden, hierzu geben die Einzelbeschreibungen Hinweise.

Aktionen für die einzelnen Themenkomplexe sind jeweils mit einer eignen Farbe hinterlegt:

- Themenkomplex „Wasser“ > blau
- Themenkomplex „Wintergäste“ > grün
- Themenkomplex „Feucht und Streuwiesen“ > gelb

Die Aktionsbeschreibungen sind folgendermaßen aufgebaut:

Name der Aktion	
<u>Beschreibung:</u> <i>Durchführungsbeschreibung</i>	<u>Material:</u> -
<u>Wichtig:</u> <i>Hinweis auf Aspekte/Probleme, die beachtet werden sollten</i>	<u>Spielfeld:</u> <i>Beschreibung des nötigen Raums und Platzbedarfs</i>
	<u>Verknüpfung:</u> <i>Hinweise auf Inhalte und geeignete Anknüpfungsspiele</i>
	<u>Altersstufe:</u> -
	<u>Dauer:</u> <i>ungefähre Angabe</i>
	<u>Teilnehmerzahl:</u> <i>minimal - maximal</i>

Die Angaben der rechten Spalte dienen der Orientierung. Der Kreativität des/der Anwenders/in sind keine Grenzen gesetzt: viele Aktionen können/sollten für den eigenen Gebrauch modifiziert werden. Einfach ausprobieren!

Quelle der Aktionsbeschreibungen u.a.: vgl. Anhang Literaturliste

Übersicht

Themenkomplex Wasser					
Aktion	Betätigungsart/-charakter	Al-ter	Zeitbedarf (Minuten)	Teilneh-mer-zahl	Seite
Alter Wassermann	Hören, Schleichen / still, ruhig	> 6	20	> 5	1
Geräuscheschatzkarte	Hören / still, ruhig, konzentriert	> 8	30	> 1	12
Mein Stein	Tasten / ruhig, konzentriert	> 8	20	> 5	12
Nahrungskette	Bewegung / laufen	> 6	20	> 10	13
Regen	Hören / konzentriert	> 6	15	> 10	13
Rettungsboot	Bewegung / Kooperation	> 10	20	8-15	14
Reuse	Bewegung (Taktik)	> 6	20	> 10	14
Seeschätze	Sehen /konzentriert	> 6	30	> 1	15
Strandpiraten	Sehen /fantasievoll, kreativ	> 6	30	> 1	15
Wadlbeißer	Bewegung, Kooperation	> 10	20	8-15	16
Wasserspinnne	Bewegung, Laufen	> 6	20	> 10	16
Prallhang- Gleithang	Bewegung /Versuch	> 8	15	> 10	17
Ammerseemodell	Kreativ	> 6	45	> 1	17
Kunstwerke	Kreativ	> 6	> 30	> 1	18
Wassertiere 2D + 3D	Kreativ	> 6	> 20	> 1	18
Kalkgehalt	Versuch / konzentriert	> 10	5	> 1	19
Keschern	Forschen / bewegt	> 6	45	> 1	19
„Mikroskopieren“	Forschen / konzentriert	> 8	45	> 1	20
Wasserchemie/-Physik	Forschen / konzentriert	> 12	90	> 1	20
Fließgeschwindigkeit /-muster	Forschen / bewegt	> 8	30	> 1	21
Ammerseegeschiedten	Kreativ	> 6	20	> 1	21
Seemeditation	Kreativ, ruhig	> 6	20	> 1	21

Themenkomplex Wasservögel					
Aktion	Betätigungsart/-charakter	Al-ter	Zeitbedarf (Minuten)	Teilneh-mer-zahl	Seite
Ente an Land	Bewegung / laufen, wild	> 6	20	> 5	22
Wasservogelpuzzle	Gruppenfindung, Kooperation	> 6	20	> 10	22
Vogeljahreszeiten	Bewegung, Laufen	> 6	20	> 5	23
Vogelwasserball	Bewegung / Teambildung	> 8	20	> 10	24
Wasservogeluhr	Forschen / konzentriert	> 10	30	> 1	25
Wasservogelbeobachtung	Forschen / konzentriert	> 10	30	> 1	25



Themenkomplex Feucht- und Streuwiesen

Aktion	Betätigungsart/-charakter	Al- ter	Zeitbedarf (Minuten)	Teilneh- mer- zahl	Seite
Artenvielfalt	Bewegung, Laufen	> 6	20	> 10	26
Vernetzung	Ruhig, Kognitiv	> 6	15	> 10	27
Biotop-Brücken	Kooperation	> 10	30	8-15	27
Schilfei	Kooperation, Basteln / kreativ	> 10	30	> 1	28
Wiesenticket	Tasten / ruhig	> 6	15	> 1	28
Stille	Hören / ruhig	> 6	10	> 1	29
Verkehrte Streuwiese	Sehen / konzentriert	> 6	20	> 1	29
Schneckenrennen	Bewegung	> 6	20	> 10	30
Amselspiel	Bewegung	> 6	20	> 10	30
Wiesenbrüternest bauen	Kreativ	> 6	30	> 1	31
Streuwiesenbild	Kreativ	> 6	20	> 1	31
Schilfbasteleien	Kreativ	> 6	45	> 1	32
Mooraufbau	Versuch / konzentriert	> 6	15	> 1	32
Ammersee Entstehung	Versuch / konzentriert	> 8	15	> 1	33
Pflanzenforscher	Forschen / kreativ	> 9	45	> 10	33
Tiere suchen	Forschen / Bewegung, konzentriert	> 6	30	> 1	34
Wiesenfotograf	sehen / ruhig, Vertrauen	> 6	20	> 2	34
„Blind Schleichen“	tasten, hören / ruhig, Vertrauen	> 6	20	> 2	35
... und die Wiese duftet	riechen / ruhig, konzentriert	> 6	20	> 2	35
Großes Tiererraten !	kreativ / Fantasie	> 6	20	> 10	36
Fledermaus u. Nachtfalter	Bewegung / hören	> 6	> 15	> 10	36
Heuschrecke	Hören, Bewegung	> 6	> 15	> 10	37
Wie viele Beine hat ...	Bewegung	> 6	15	> 10	37
Wanted !	Forschen / Kooperation	> 8	45	> 1	38
Herbarium	Kreativ, Forschen / Kooperation	> 10	> 45	> 1	39
Pflanzenrugby	Bewegung	> 6	30	> 10	40
Kartierung	forschen, beobachten / kognitiv	> 12	45	> 1	41
Schilfdschungel	Bewegung / Kooperation, Vertrauen	> 8	20	> 10	42

2. Aktionsbeschreibungen

Themenkomplex Wasser

Alter Wassermann

Beschreibung:

„Am Grund des Ammersees lebt ein alter Wassermann. Er sieht sehr schlecht, hört aber umso besser und hat schon zahlreiche Taucher, die seinen Schatz bergen wollten zu Stein verwandelt“

Der alte Wassermann hat Augen verbunden und eine Wasserpistole in der Hand. Zu seinen Füßen liegt ein Schatz (Stein, oä.).

Jeweils ein Taucher (Teilnehmer aus dem Kreis) versucht sich anzuschleichen und den Schatz zu bergen.

Doch wenn der Wassermann jemanden sich anschleichen hört, spritzt er mit seiner „Versteinerspritze“ in die Richtung des Geräusches. Wer anschleicht und getroffen wird, ist versteinert.

Einen neuer Taucher kann einen Versuch starten.

Wichtig:

Die Teilnehmer im Kreis müssen still sein. Die Taucher müssen sich langsam anschleichen, eine schnelle Überraschungsaktion ist nicht erlaubt.

Material: Wasserpistole (gibt es als Tiere!), Augenbinde, Stein

Spielfeld: großer Kreis aus den Teilnehmern, ca. 14 Meter Durchmesser, möglichst Untergrund, auf dem man Schritte hören kann

Verknüpfung:

- vgl. „Kalkwasserspinne“
- Klarheit des Sees > Sichtweite
- In tieferen Lagen wird es trüber (Schwebstoffe, ...)
- Hören/Schall im Wasser, Druck/Orientierung im Wasser

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: > 5

Geräuscheschatzkarte

Beschreibung:

Am See gibt es besonders am Morgen viel zu hören: Möwenschreie, Entengeschnatter, Wellenschlag, Ruderboote, Wind im Schilf, ...
 Die Teilnehmer suchen sich getrennt voneinander einen Platz, werden still und lauschen. Auf dem Malblock haben sie ihren Standort markiert. Nun zeichnen sie auf, welche Geräusche und ihre Verursacher sie aus welcher Richtung hören. Z.B.: eine Möwe weit draußen auf dem See, Wind in der Weide gleich am Sitzplatz, Autos hinter sich. Das schönste Geräusch wird als Schatz verzeichnet.
 So entsteht eine Geräuscheschatzkarte.
 Wichtig: Alle sollen die Möglichkeit haben, ihre Karte den anderen vorzustellen.

Material: DINa4 Malblock oder Karton, feste Unterlage, Schreib-/Malzeug

Spielfeld: ruhiger Ort

Verknüpfung:
 Wie wirkt menschlicher Lärm auf Wasservögel/Tiere im allgemeinen?
 Bedeutung des Hörsinns

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Mein Stein

Beschreibung:

So ähnlich sie aussehen, kein Stein gleicht dem anderen. Jeder Teilnehmer sucht sich einen Stein. Betastet und erfühlt ihn mit geschlossenen Augen.
 Nun stellen sich alle im Kreis auf, nehmen ihre Hände samt Stein auf den Rücken und reichen ihn auf ein vereinbartes Zeichen nach rechts weiter und erhalten von links einen neuen Stein.
 Der neue Stein wird betastet und auf das vereinbarte Zeichen hin weitergegeben.
 Irgendwann haben alle ihren eigenen Stein wieder in der Hand.
 Wichtig: alles geschieht mit den Händen auf dem Rücken, ohne die Steine anzusehen. Vorsicht, dass keine Steine beim Wechseln herunterfallen !

Material: ----

Spielfeld: Kiesstrand

Verknüpfung:

- Aktion „Kalkgehalt“
- Entstehung des Ammersees/ Herkunft der Steine (Wassertransport, Zentral- und Kalkalpen),
- Aktion „Ammerseemodell“

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 5



Nahrungskette

Beschreibung:

Jeweils 2 Teilnehmer haken sich an den Armen ein. Die Pärchen verteilen sich auf dem Spielfeld. Sie bleiben stehen nur 2 Teilnehmer sind sich gegenseitig am Fangen: 1 Teilnehmer ist eine kleines Planktontierchen und einer ein Flohkrebs, der das Planktontierchen fangen möchte. Wird das Planktontierchen vom Flohkrebs abgeschlagen, ist dieses der Flohkrebs und der bisherige Flohkrebs wird Planktontierchen, (wie beim normalen Fangen). das Planktontierchen kann sich retten und hängt sich hierzu an einer Seite eines Pärchens ein. Nun muss der gegenüber stehende Partner weg. Und dieser ist nun (aufgepasst!): eine kleine Forelle . Und die muss nun den Flohkrebs fangen. Auch der kann sich durch Einhängen bei einem Pärchen retten und nun jagt eine große Forelle die kleine Forelle usw.

Das Spiel lebt vom häufigen Einhängen (Wechsel von fangen und gefangen werden).

Material: ----

Spielfeld: Platz zum Laufen
ca. 25 x 25 Meter

Verknüpfung:

- Keschern
- gefangene Tiere aufgreifen
- Nahrungskette beschreiben

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Regen

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer sucht 2 Steine. Alle stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen und sind still.

Es gibt drei Zeichen die der Leiter jeweils jedem einzelnen Teilnehmer gibt:

- der Leiter tippt auf die Schulter = Steine langsam aneinander schlagen

- der Leiter tippt auf den Kopf = Steine schnell aneinander schlagen

- der Leiter hält die Hände fest = aufhören zu schlagen
Der Leiter beginnt im Kreis zu gehen und den Teilnehmern nacheinander auf die Schulter zu tippen. Klopfen alle langsam, tippt er nach und nach auf den Kopf, lässt eine Zeitlang schnell klopfen und tippt nach und nach auf die Schulter, hält die Hände fest, bis nur noch ein Teilnehmer langsam klopft und stoppt schließlich auch diesen.

Gespräch: „Wie hat sich das angehört“, ein Ergebnis kann sein: „Wie Regen“

Material:

Spielfeld: Teilnehmerkreis

Verknüpfung:

- Ammersee und Wasserkreislauf
- Woher kommt das Wasser im Ammersee, wohin fließt es, ...

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 10



Rettungsboot

Beschreibung:

Rettungsübung !

Die Teilnehmer stehen in einem Rettungsboot (Kreis aus Seil). Zum Land ist es nicht weit, aber: das Rettungsboot wird bei Kontakt mit Wasser immer kleiner (Seilkreis nach und nach enger machen).

Alle Leute sollen aber im Boot bleiben (alle Teilnehmer mindestens 3 Sekunden im Kreis, ohne außerhalb des Kreises zu treten)

Die Teilnehmer sollen in einem möglichst kleinen Boot Platz haben, so ist die Chance, dass alle Teilnehmer das Land erreichen, am größten.

Erlaubt: gegenseitig auf Füße steigen, Teilnehmer hochzuheben, ...

Vorsicht: bei gefährlichen Aktionen (z.B. Menschenpyramide mit schwächsten unten) einschreiten !

Material: 15-20 Meter Seil (notfalls gehen auch Stöcke)

Spielfeld: Teilnehmerkreis

Verknüpfung:

- Nischennutzung in der Natur
- Vogelbesatz in der Brutzeit durch Nahrungsangebot begrenzt
- Verdrängung von Pflanzen- und Tierarten durch menschliche Nutzung, ...

Altersstufe: ab 10 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: bis ca. 15

Reuse

Beschreibung:

Die Teilnehmer bilden einen Kreis, so dass die Arme leicht ausgestreckt sind. Nun lassen sie die Hände los und bleiben so stehen: Der Kreis ist eine Reuse mit vielen Löchern (= Zwischenräume zwischen Teilnehmern).

Es gibt 1 kleinen Fisch und 1 großen Fisch.

Der große Fisch versucht den kleinen Fisch zu fangen.

Beide Fische dürfen kreuz und quer durch die Reuse laufen. Sobald der kleine Fisch ein Loch passiert hat, wird dieses geschlossen (die Teilnehmer geben sich an dieser Stelle die Hand) und bleibt geschlossen !

Wenn der große Fisch ein Loch passiert, geschieht nichts. Ist ein Loch geschlossen, darf weder großer noch kleiner Fisch hindurch.

Der kleine Fisch versucht, nach und nach die Löcher zu schließen und sich selbst (beide Fische außerhalb, nur noch ein Loch offen, kleiner Fisch läuft hinein) oder den großen Fisch einzusperren (beide Fische in der Reuse, nur noch ein Loch offen, kleiner Fisch läuft hinaus)

In beiden Fällen hat der kleine Fisch gewonnen, ansonsten wird er gefangen und hat verloren.

Material:

Spielfeld: Teilnehmerkreis + 3 Meter Außenrand

Verknüpfung:

- Nahrungsbeziehungen
- Nahrungskette

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Seeschätze	
<p><u>Beschreibung:</u></p> <p>Jeder Teilnehmer sucht sich am Strand einen Schatz. Die Teilnehmer gruppieren sich um das Tuch. Jeder stellt seinen Schatz vor und legt ihn auf das Tuch. Alle merken sich die Schätze und ihre Lage. Zwei bis drei Teilnehmer entfernen sich. Nun werden 3 bis 4 Schätze entfernt. Die drei kommen zurück und raten die Schätze, welche entfernt wurden.</p> <p>Differenzierung: z.B.: nur Steine sammeln lassen.</p>	<p><u>Material:</u> weißes Bettlaken</p> <p><u>Spielfeld:</u> gut zugänglicher offener Strand</p> <p><u>Verknüpfung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • mit „Strandgutgeschichten“ und „Kunstwerke“ • jeder Teilnehmer nimmt seinen Schatz als Erinnerung mit und schreibt einen Erlebnis-/Fantasiebericht, in dem dieser vorkommt <p><u>Altersstufe:</u> ab 6 Jahre</p> <p><u>Dauer:</u> 30 min.</p> <p><u>Teilnehmerzahl:</u> ab 1</p>

Strandpiraten	
<p><u>Beschreibung:</u></p> <p>Strandpiraten durchstöbern den Strand und entdecken viel nützliche und unnützliche Dinge: bunte, glatte, runde Steine, Muschelschalen, Federn, Treibholz, manchmal sogar Flaschen, Büchsen, Autoreifen, ...</p> <p>Strandpiraten können konkrete Suchaufträge erhalten: „etwas rundes, vier Farben, etwas weiches, ... finden“ oder es kann ihnen ein Aktion in Aussicht gestellt werden: „sammeln, was wir zum Basteln eines Seeungeheuers benötigen“</p>	<p><u>Material:</u> ----</p> <p><u>Spielfeld:</u> gut zugänglicher offener Strand</p> <p><u>Verknüpfung:</u> vgl. Aktion „Seeschätze“</p> <p><u>Altersstufe:</u> ab 6 Jahre</p> <p><u>Dauer:</u> 30 min.</p> <p><u>Teilnehmerzahl:</u> ab 1</p>



Wadlbeißer

Beschreibung:

Die Teilnehmer fahren im Dampfer über den Ammersee. Der Dampfer sinkt in Seemitte. Die Rettungsringe (Wurfgegenstände) reichen nur für die Hälfte der Teilnehmer. Es darf aber jeweils nur ein Teilnehmer an einem Rettungsring sein. Die Teilnehmer müssen Rettungsringe also austauschen (sich gegenseitig zuwerfen).

Nun schwimmen aber im Ammersee zwei Wadlbeißer (z.B. durch Schirmmütze kenntliche Hechte) und versuchen die Teilnehmer zu beißen (fangen), die keinen Rettungsring haben. Wer gebissen wird ist neuer Wadlbeißer und der alte Wadlbeißer wird zum Teilnehmer.

Material:

- Wurfgegenstände (Bälle verschiedener Größe, Stofftiere,...)
Anzahl = (TN-zahl - 2) : 2
- 2 Schirmmützen

Spielfeld: ca. 30 x 30 Meter

Verknüpfung: ---

Altersstufe: ab 10 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 8 bis max.15

Wasserspinne

Beschreibung:

„An einigen Stellen im Ammersee gibt es Kalk-tuffriffe, Schuld daran ist eine Wasserspinne, die Badegästen auflauert !“

Wasserspinne (1 Teilnehmer) steht am einen Ende des Spielfeldes.

Badegäste (alle anderen) stehen am anderen Ende.

Wasserspinne ruft: „Die Wasserspinne kommt“ und läuft auf die gegenüberliegende Seite (zu den Badegästen).

Sie versucht Badegäste, - die ihrerseits auf die Seite laufen, wo die Wasserspinne stand - zu berühren.

Wer berührt wird, muss sofort stehen bleiben und ist ein Kalk-Zauberstein.

Kalkzaubersteine berühren vorbeilaufende Badegäste und machen sie ebenfalls zu Zaubersteinen.

Zurücklaufen während eines Durchgangs ist weder für Spinne noch für Badegäste erlaubt!

Nun ruft die Wasserspinne wieder: „Die Wasserspinne kommt“ und läuft auf die gegenüberliegende Seite, ...

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Badegäste Steine (ein Kalktuffriff) sind.

Material: Spielfeldabgrenzung: Stöcke, Rucksäcke oder Bäume

Spielfeld: so breit, dass alle Teilnehmer nebeneinander locker stehen können, ca. 20 Meter lang

Verknüpfung: Kalkausfällung, Tuffriffe, Kalkgehalt des Wassers, Ammer bringt kalkhaltiges Wasser

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10



Prallhang-Gleithang

Beschreibung:

Eine Slalomstrecke ausstecken.

4 - 5 TN halten mit beiden Händen einen Stab vor sich. Aufgabe ist es, den Slalomparcours zu gehen und dabei stets in einer Linie zu bleiben.

Die Beobachtung: von Innen (direkt an der Slalomstange) nach Außen müssen in einer Kurve die TN immer schneller gehen. Der äußerste TN muss am schnellsten gehen. Der Innerste am langsamsten.

Transfer: am Prallhang (außen) ist die Geschwindigkeit des Wassers am schnellsten: hier wird Material abgetragen; am Gleithang (innen) ist die Geschwindigkeit des Wassers am langsamsten: hier wird Material aufgetragen

Variante:

Als „Parallelsalom-Wettbewerb“ zweier Gruppen.

Dazu Variation: gerade Strecke (= begradigte Bach) gegen gewundene Strecke (=natürliche Bach)

Material: ca. 2-3 m langer Stab

Spielfeld: gestrecktes Feld
ca. 30 m x 5 m

Verknüpfung:

- Natürlicher Flusslauf = Schlangelinie = „Mäander“
- Am Prallhang fließt Wasser schnell u. trägt Material ab
- Am Gleithang fließt Wasser langsam u. lagert Material an
- Aktion „Fließgeschwindigkeit“

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Ammerseemodell

Beschreibung:

Den Umriss des Ammersees auf Boden zeichnen (Länge ca. 4 Meter, am besten im Kies)

Teilnehmer formen und bauen, mit dem, was sie am Strand finden, was zum Ammersee gehört.

Wichtige Bestandteile für die inhaltliche Besprechung:

Moränenrücken im Westen, Osten

Moore und Feuchtflächen Ammersee Süd, Ampermoos, Herrschinger Moos

Schilfzonen (insbesondere im Süden, Norden und am Westufer)

Kiesstrand, bebauter Strand, Ortschaften

Natürlich dürfen dann noch Stege, Segelboote, usw. dazu kommen oder auch falsche Anlagen (Gesprächsstoff:

„Stimmt das so ?Wie sieht es denn in Wirklichkeit aus ?!“)

Material: ----

Spielfeld: Freifläche

Verknüpfung:

- Umriss >>> Zugvögel erkennen See von Oben
- Moränenhügel >>> Entstehungsgeschichte
- Bedeutung von Feuchtflächen, Schilf- und Ruhezonen
- Unterschiede Ost-/Westufer (insbes. Schilf)
- Ortschaften, Seelänge, -breite und -tiefe
- Einfluss von Bebauung usw.

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 45 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Kunstwerke

Beschreibung:

Mit am und im Wasser gefundenen Naturmaterialien (oder auch künstlichen Material - Müll) „Kunstwerke“ gestalten.
Z.B.:

- Mosaik/Mandala mit Kieselsteinen
 - Seeungeheuer mit Steinen, Treibholz, Schlamm, ...
 - Steinpyramiden mit gleichfarbigen Steinen
 - Steine aufeinander balancieren
 - Spiegelfiguren in den See bauen (z.B.: Stöcke die sich im See spiegeln)
 - Farbreihen mit Steinen bilden
 - Muster mit Steinen, Holz, ... legen
 - Und vieles mehr ...
- s. Literatur zu Land-art !

Beachten: nur „tote“ Materialien verwenden (z.B.: keine Pflanzen ausreißen)

Material: ---

Spielfeld: offene Flächen

Verknüpfung:

Je nach Gestaltungsvorgabe

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: je nach Gestaltungsvorgabe

Teilnehmerzahl: ab 1

Wassertiere 2D + 3D

Beschreibung:

Eines der beim „Keschern“ oder „Mikroskopieren“ gefangenen und genau angeschauten Tiere zeichnen (2D) oder mit Naturmaterialien nachgestalten (3D).

Material: für 2 D: Malblock (DINa4), Bleistift, ggf. Buntstifte

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

- mit Aktionen „Keschern“, „Mikroskopieren“
- Fördert genaues Hinsehen und vertieft das Gesehene/Erlebte

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: ab 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 1



<h2>Kalkgehalt</h2>	
<p><u>Beschreibung:</u></p> <p>Auf Steine ein paar Tropfen Kochsalzlösung geben, bei Kalkgehalt brausen sie auf.</p>	<p><u>Material:</u> Kochsalzlösung in kleiner Flasche mit Pipette</p> <p><u>Spielfeld:</u> ---</p> <p><u>Verknüpfung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiele (z.B. „Mein Stein“), • Vergleich Kalkstein - Granit • Herkunft der Steine, Entstehungsgeschichte des Sees (Gletscher haben Kalkstein aus Kalkalpen und „Urgestein“ aus Zentralalpen transportiert) <p><u>Altersstufe:</u> ab 10 Jahre</p> <p><u>Dauer:</u> 5 min.</p> <p><u>Teilnehmerzahl:</u> ab 1</p>

<h2>Keschern</h2>	
<p><u>Beschreibung:</u></p> <p>Wassertiere einfangen. Am See am Besten unter Steinen suchen und Tiere mit Pinsel vorsichtig in eine mit Wasser gefüllte Becherlupe geben. Frei schwimmende Tiere (am See eher selten!) mit Kescher einfangen.</p> <p>Oft sieht man Tiere besser, wenn sie in mit Wasser gefüllte Spülwannen gegeben werden.</p> <p>Mit Bestimmungsschlüssel (vgl. Anhang) Tierarten bestimmen.</p> <p><u>Beachten:</u></p> <p>Tiere so behandeln, dass sie lebend wieder freigelassen werden können ! Muscheln nicht vom Untergrund (Stein) lösen !!! Gefangene Fische umgehend wieder frei lassen, in kleinen Wannern sterben sie erfahrungsgemäß sehr bald !!!</p>	<p><u>Material:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kescher aus Aquarienbedarf • Malpinsel für jeden Teilnehmer • Becherlupen für je 2-3 Teilnehmer • Spülwannen (25x25 cm) für je 4-6 Teilnehmer • Bestimmungshilfe <p><u>Spielfeld:</u> seichter Seezugang</p> <p><u>Verknüpfung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • „Mikroskopieren“ • Gewässergüte <p><u>Altersstufe:</u> ab 6 Jahre</p> <p><u>Dauer:</u> 45 min.</p> <p><u>Teilnehmerzahl:</u> ab 1</p>



Mikroskopieren

Beschreibung:

Die beim „Keschern“ gefangenen Tiere (mit Wasser in Petrischale oder in Plastiklöffel) unter dem Mikroskop genau betrachten und bestimmen.

Material:

- Petrischalen (doppelte Zahl der Mikroskope)
- weiße Plastiklöffel (soviel wie Zahl der Mikroskope)
- Mikroskope 20fache Vergrößerung (für je 2 Teilnehmer 1 Exemplar ; Minderung: in 2 Gruppen arbeiten)
- Bestimmungsschlüssel

Spielfeld: --

Verknüpfung:

- Gewässergüte
- Keschern
- Wassertiere 2D + 3D

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 45 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Wasserchemie/-physik

Beschreibung:

Temperaturmessung:

An verschiedenen Stellen im Wasser (auch unterschiedliche Wassertiefen) und außerhalb des Wassers werden mit Thermometer die Temperatur gemessen.

PH-Wert-Bestimmung:

Mit Hilfe von pH-Mess-Papier (erhältlich in Apotheken) kann der pH-Wert bestimmt werden.

Weitere chemisch-physikalische Parameter wie Nitratgehalt, Ammonium, Sauerstoffgehalt etc. können mittels Analyse-Sets bestimmt werden.

Die Strömungsgeschwindigkeit wird mit einem Stecken, an dem eine 10 m lange Schnur mit Korken befestigt ist, gemessen. Von 3 Messwerten wird dann der Mittelwert bestimmt. Die Zeitmessung, die der Korken für die 10 m lange Strecke benötigt, wird dann auch auf km/h hochgerechnet!

Material:

Thermometer, pH-Papier
Wasser-Analyse-Sets, z.B. Fa. Merck

Verknüpfung:

Vergleich von biologischer Gewässergütebestimmung mit physikalisch-chemischer Bestimmung.

Altersstufe: ab 12 Jahre

Dauer: 90 min.

Teilnehmerzahl: ab 1



Fließgeschwindigkeit- Fließmuster

Beschreibung:

Tennisbälle/Tischtennisbälle/Korken oder selbst gebastelte Flöße über eine bestimmte Strecke im Wettstreit schwimmen lassen.

- > Erkunden, wo und warum die Gegenstände schnell, langsam, Bach aufwärts, ... fließen
- > Geschwindigkeit berechnen (z.B. 100 Meter abschreiten, Zeitstoppen = x m/min)

Material:

Tennisbälle/Tischtennisbälle/Korken

Spielfeld: Bach

Verknüpfung:

- Prallhang - Gleithang

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Ammerseeegeschichten

Beschreibung:

Ein Glas Wasser aus dem See holen:
 „Ein Glas Wasser sind Tausende Wassertropfen. Jeder Tropfen hat seine eigene Geschichte. Vielleicht war er schon einmal in einer Wolke ...“
 oder Kieselsteine/Strandgut erzählen ihre Geschichte. Geschichten erzählen lassen oder als Kettengeschichte, bei der von Teilnehmer zu Teilnehmer die Geschichte fortgeführt wird.

Material: Glas

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

Ammersee Wasserregime/-kreislauf

Aktionen: Mein Stein, Strandpiraten, Seeschätze

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Seemeditation

Beschreibung:

Wenn die Gruppe ruhig ist, Wetter und allgemeine Stimmung passt. Teilnehmer machen es sich bequem, sind still, hören zu und versetzen sich in die Geschichte.
 Geschichten: „Ein Ast fällt im Graswangtal in die Ammer, passiert verschiedene Orte, die Ammerschlucht, ... begegnet Tieren und Menschen auf der Ammer, erlebt Sonne Regen, ... und erreicht schließlich den Ammersee, wird an Land gespült, ...“
 Oder ein Wassertropfen fällt aus Wolke, ...

Material: gut vorbereitete, langsam vorgetragene Geschichte

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

Ammersee Wasserregime/-kreislauf

Aktionen: Mein Stein, Strandpiraten, Seeschätze

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: > 1



Themenkomplex Wasservögel

Ente an Land

Beschreibung:

Die Ente (1 Teilnehmer mit Tuch im Hosenbund / Hosentasche = Entenschwanz) kommt an Land. Dort haben es drei Füchse auf ihren Schwanz abgesehen. Doch die Ente kann sich wehren: jeder Fuchs, den sie berührt wird versteinert und ist handlungsunfähig.

Das Spiel ist aus, wenn ein Fuchs den Entenschwanz erwischt oder die Ente alle Füchse versteinert hat.

Die Ente darf den Schwanz nicht festhalten! Die Füchse dürfen die Ente nur am Schwanz berühren!

Material: Tuch

Spielfeld: Kreis aus Teilnehmern

Verknüpfung:

Bedeutung der Schilfzonen, wer sich hier verbirgt (Rohrweihen und sogar Stare schlafen im Schilf) oder sein Nest baut (Haubentaucher, ...) den erwischt kein Fuchs

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 5

Wasservogelpuzzle

Beschreibung:

Schematische Zeichnung von Vögeln mit speziellen Merkmalen z.B. Ente: Schnabel, Beine, Körper und ggf. Nahrung

Teilnehmer setzen Puzzle zusammen und bilden damit Gruppe erfahren gleichzeitig etwas von Körperbau und Anpassung an Lebensraum

Material:

- Vogelbilder zu Puzzle zerschnitten

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

- Alles was mit Vögeln zu tun hat

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: > 10

Vogeljahreszeiten

Beschreibung:

Das Spielfeld stellt den Ammersee dar.
An seinen Rändern bzw. außerhalb sind Seen im hohen Norden (markieren z.B. Rucksäcke).
Alle Teilnehmer sind Wasservögel (z.B. Reiherenten) und spielen den Saisonbetrieb der Wasservögel nach.
Winter: Alle „Enten“ schwimmen am Ammersee;
Kommando: „Schwimmen“: alle **gehen** im Spielfeld, Richtung egal, durcheinander

Ein Boot nähert sich den Enten, sie Fliegen auf;
Kommando: „Motorboot“: alle **rennen** im Spielfeld, Richtung egal, durcheinander

Die Enten haben Mauser und verstecken sich;
Kommando: „Mauser“: Wenn möglich **verstecken** sich alle oder **sitzen ganz still** wo sie gerade stehen

Frühjahr/Sommer: Die Enten brüten und haben ein Revier;
Kommando: „brüten“: die Enten suchen die **Rucksäcke** am Spielfeldrand oder außerhalb des Spielfeldes auf. Je Rucksack dürfen nur zwei Enten (Pärchen) sein. Am Rand des Ammersees dürfen auch 3 bis 4 Pärchen bleiben.
Kommando: „Brüten 3 Junge (Variationen: 4 Junge, ...)“ : jedes Pärchen bekommt drei Junge, d.h. **5 Enten dürfen einen Rucksack belegen.**

Die Enten tauchen nach Nahrung: Kommando: „Tauchen“: alle bewegen sich in der **Hocke**

Die Enten begeben sich in ihr Sommer-/Winterquartier:
Kommando: „Ziehen/fliegen“: alle laufen im ruhigen Tempo (**joggen**)

Beliebiger Wechsel der Kommandos: Tauchen - Motorboot - Mauser - schwimmen - ...

Material: ---

Spielfeld: Platz zu Laufen mindestens 30 x 30 Meter

Verknüpfung:
Jahreslauf der Wasservögel (Mauser, Brut, Zug, ...) Aktion „Wasservogeluhr“

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 5

Vogelwasserball

Beschreibung:

Die Vögel am See haben wie Spieler einer Wasserballmannschaft verschiedene Eigenschaften:

Schwimmenten wie die Stockente steigen gut in die Luft taugen aber nicht zum Tauchen, können aber schon mal an Land gehen

Tauchenten wie die Reiherente können gut tauchen, taugen nicht zum schnellen Hochfliegen, haben ihre Beine so weit hinten, dass sie an Land kaum voran kommen, häufig Ausländer

Haubentaucher und Co sind die besten und schnellsten Taucher, Eigenbrötler

Kormorane sind Mannschaftsspieler (Koloniebrüter) mit Biss, allerdings nur für kurzfristige Einsätze geeignet, dann müssen wieder die Federn getrocknet werden

Blesshühner in typischer Schieds- und Linienrichtertracht mit typischem Pfeifen

Gänse vermiesen eher das Spiel, weil sie als Publikumslieb-linge übermäßig gefördert (gefüttert) werden und das Spielfeld (Schilfzonen, Badestrände) kaputt machen

Schwäne fast zu edel für Wasserball, etwas träge, aber wie die Gänse sehr beliebt

Vogelkarten austeilen und 2 gleichgroße Mannschaften bilden. In keiner Mannschaft darf es zweimal den gleichen Vogel geben. Beide Mannschaften in jeweils einer Reihe gegenüber aufstellen lassen (Abstand ca. 3-4 Meter). Da mit ist sogleich das Spielfeld abgegrenzt.

In der Mitte liegt der Ball.

Links und rechts an den Enden der Reihen sind mit Stöcken/Rucksäcken Tore (ohne Torwart) markiert. Jede Mannschaft hat ein Tor.

Jeder Teilnehmer aus jeder Mannschaften hat nun einen Widerspieler in der anderen Mannschaft, nämlich der, der die gleiche Vogelkarte hat.

Der Leiter ruft einen Vogelnamen, dann stürmen die entsprechenden Gegenspieler in das Spielfeld und versuchen den Ball in das Gegnerische Tor zu schießen.

Nacheinander werden alle Vögel/Mitspieler aufgerufen. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Toren.

Material:

- Fuß- oder Rugbyball
- Vogelbilder (je Art 2)
- Hintergrundinfos zu Wasservögeln

Spielfeld: 15 x 4 Meter

Verknüpfung:

- Alles was mit Wasservögeln zu tun hat
- Vogelpuzzle

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Wasservogeluhr

Beschreibung:

Gruppenarbeit (max. 5 Teilnehmer je Gruppe)
 Jede Gruppe bearbeitet eine Vogelart und erstellt ein „Kuchendiagramm“
 In die „Kuchenstücke“ der jeweiligen Monate (Arbeitsblatt „Wasservogeluhr“) wird entsprechend den Angaben der Tabelle „Wasservogelzählung“ für jeden 10er ein Punkt gemacht. Beispiel: Tafelente im Januar 920 Stück = 92 10er = 92 Punkte.
 Bestandeshöhen und -tiefen über das Jahr werden deutlich.
 Alternative: Balkendiagramm :
 - Stöcke sägen (1 cm = 10 Tiere);
 in Boden stecken = dreidimensional
 - Steine anordnen (zweidimensional)

Material:

- Tabelle Wasservogelzählung (ca. 10 Stück),
- Arbeitsblatt „Wasservogeluhr“
- Schreibunterlage
- Bunt(Filz-)stifte

Spielfeld:

Verknüpfung:

Vogelzug, Brutzeit, Revierverhalten, ...

Altersstufe: ab 10 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Vogelbeobachtung

Beschreibung:

Aktion vor allem für den Winter.
 Schauen, welche Vögel sind da, was tun sie (tauchen, schlafen, ...), wo halten sie sich auf, ...

Material:

- Ferngläser (am Besten für jeden Teilnehmer)
- Spektiv
- Vogelbestimmungsbücher
- Lamierte Großformatbilder

Spielfeld: ----

Verknüpfung:

- Unterschied Schwimm- und Tauchenten
- Vogelzug
- „Wasservogeluhr“

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 45 min.

Teilnehmerzahl: ab 1



Themenkomplex Feucht- und Streuwiesen

Artenvielfalt

Beschreibung:

Jeweils zwei Teilnehmer bilden ein Team/Flügelpaar. Alle Teilnehmer stellen sich der Reihe nach auf. Jedes Paar symbolisiert einen Schmetterling (Es kann mehrere gleiche geben).

Jedes Paar (= Schmetterling) erhält einen Becher und eine bunte Perle.

Die Perle gibt die Nahrungspräferenz des Schmetterling an. D.h.: hat ein Schmetterling eine rote Perle, so frisst er nur an Pflanzen mit roter Blüte.

Entlang eines Weges werden Blumenuntersetzer verteilt. Sie enthalten bunte Perlen, entsprechen den ausgegebenen Perlenfarben. Die Untersetzer sind Wiesen, die Perlen Blumen.

Manche Wiesen enthalten alle Farben in reichlicher Menge. (Manche einige wenige Farben). Manche nur eine Farbe. Die vielfarbigen Wiesen sollten in weiter Entfernung von einander liegen und die eine oder andere während des Spiels durch einfarbige Wiesen ersetzt werden.

Nun haben die Schmetterlinge die Aufgabe in einer bestimmten Zeit möglichst viele Blumen anzufliegen. Hierzu werden die Becher am Ausgangspunkt zu Boden gestellt.

Beim Startzeichen läuft jeweils einer des Schmetterling Teams los und holt eine Perle der ihm entsprechenden Farbe, bringt diese zum Becher, dann läuft der Teampartner los und holt eine Perle. Ziel ist es, möglichst viele Perlen der dem jeweiligen Schmetterling entsprechenden Farbe zu sammeln.

Ergebnis:

Schmetterlinge, die auf einfarbigen Wiesen ihre Nahrung finden haben mehr Perlen, als Schmetterlinge, die auf bunten z.T. weitverstreuten Wiesen ihre Nahrung finden.

Material:

- ca. 10 Blumenuntersetzer
- ca. 15 Becher
- ca. 300 bunte Perlen, mindestens 6 Farben

Spielfeld: lässt sich gut auf Feldweg spielen

Verknüpfung:

- Artenvielfalt/Artenverarmung
- Biotopbrücken
- Landnutzung „was helfen einzelne NSG´s,“ NS auf ganzer Fläche
- Vernetzungsspiel

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10 bis 30

Vernetzung

Beschreibung:

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Nun beginnt der Leiter und fragt nach einer Blume. Ein Teilnehmer symbolisiert diese Blume und hält den Anfang des Seiles fest. Nun wird eine Beziehung hergestellt. Frage: „welches Tier benötigt diese Blume?!“. Antwort: „Ein Schmetterling“. Ein weiterer Teilnehmer verkörpert den Schmetterling und das Seil wird zum Schmetterling gespannt, der es in der Hand hält. Nun geht es weiter: „wer frisst den Schmetterling?“ ... Das Seil wird weitergespannt, bis alle Teilnehmer ein Tier eine Pflanze, auch abiotische Faktoren oder den Menschen verkörpern und mit dem Seil zwischen den Teilnehmern ein Netz entstanden ist. Dieses Netz verdeutlicht die Vernetzung in Ökosystemen.

Nun kann man noch annehmen, eine unscheinbare Pflanze verschwindet. Was passiert? Die Person, welche die Pflanze verkörpert zieht am Seil und jeder der spürt dass bei ihm am Seil gezogen wird zieht wiederum daran: letztlich spürt jedes Glied des Netzes das Verschwinden der unscheinbaren Pflanze.

Material: Hanfseil oder -schnur
30-50 m lang

Spielfeld: Kreis aus Teilnehmern

Verknüpfung:

- Vernetzung in Ökosystem
- Verknüpfung erlebter Tier- und Pflanzenarten
- Mensch Teil dieses Netzes

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Biotop-Brücken

Beschreibung:

Schmetterlingsraupen müssen bei Überschwemmung, z.B. des Ampermoos auf ein Ausweichbiotop. Das geht nur über „Biotopbrücken“ (Bäume, Strauchbestände,...)

Zeitvorgabe: 30-45 Minuten, dann ist alles überschwemmt
Die Biotopbrücken sind Teppichfliesen, die die Teilnehmer nach Bedarf verwenden. Jeder ungerade Teilnehmer (1.,3., 5., ...) erhält eine Fliese.

Aufgabe: Die Gruppe muss eine Strecke (Personenzahl x 2 = Länge in Metern) überwinden ohne den Boden zu berühren. Es dürfen nur die Teppichfliesen betreten werden.

Diese dürfen allerdings beliebig umgelegt werden.
Alle Schmetterlingsraupen (Teilnehmer) müssen ans Ziel (Ausweichbiotop) kommen.

Berührt ein Teilnehmer die Spielfläche müssen alle Teilnehmer zum Ausgangspunkt zurück.

Material: ca. 10 Teppichfliesen
(20 x30 cm)

Spielfeld: Strecke (Personenzahl x 2 = Länge in Metern)

Verknüpfung:

- Artenvielfalt
- Vernetzung

Altersstufe: ab 10 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: 8- 15

Schilfei

Beschreibung:

In Gruppen (3-4 Personen) versuchen die Teilnehmer ein rohes Ei mit Schilfrohr so einzupacken, dass es bei einem Sturz aus 2,5 Metern heil bleibt.

Material: je Gruppe

- 3 lange trockene Schilfhalmme
- 1,25 m Hanfschnur
- 1 rohes Ei

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

- Vögel im Schilf (Schwimmnester)
- Schilfbasteleien
- Nutzung des Schilfs als Dachbedeckung, Sichtschutzzäune, Verputzunterlage

Altersstufe: ab 10 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Wiesenticket

Beschreibung:

Gegenstände aus der Wiese in Stoffsäckchen geben
Kinder ertasten *Gegenstand* und suchen ihn
Wenn der richtige gefunden wurde, ist dies das Wiesenticket

Bemerkung:

Für Ausstellung Schuhkarton als Tastboxen verwenden

Material:

2-3 Stoffsäckchen

Spielfeld: ---

Verknüpfung: ggf. etwas in Säckchen geben, womit man weiterarbeiten will, z.B. runden Kiesel und kantigen Stein für späteres Thema
Lechtalentstehung

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 10-20 min.

Teilnehmerzahl: ab 1



Stille

<u>Beschreibung:</u> Still sein, Augen schließen, Geräusche zählen und mit Finger Anzahl der gehörten Geräusche anzeigen	<u>Material:</u> --- <u>Spielfeld:</u> --- <u>Verknüpfung:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Tierstimmen-Tierpantomime • Musikinstrumente • Gespräch über Lärm, Bedeutung von Gesang bei Vögeln und anderen Tieren (z.B. Grashüpfer, ...) • Tiere suchen, die Geräusche machen • Geräuscheschatzkarte <u>Altersstufe:</u> ab 6 Jahre <u>Dauer:</u> 10-20 min. <u>Teilnehmerzahl:</u> ab 1
---	---

Verkehrte Streuwiese

<u>Beschreibung:</u> Normal nicht am jeweiligen Naturort anzutreffende Gegenstände entlang einer Wegstrecke (auf einer Seite des Weges) am Boden, an Sträuchern, an Bäumen aufstellen. Gut sichtbare und getarnte Gegenstände verwenden (Plasik- und Holzwaschkammer, Kokusnuss, Gummitier, ...). Kinder gehen hintereinander entlang der Wegstrecke Schauen genau und merken sich die Gegenstände. Wichtig: Niemanden die eigenen Entdeckungen erzählen oder auf Gegenstände zeigen. Äußerste Geheimstufe !!! Bemerkung: Fördert i.d.R. Konzentration und schafft ruhige Atmosphäre	<u>Material:</u> Ca. 10 bis 15 Gegenstände <u>Spielfeld:</u> Wegstrecke, ggf mit Seil markiert <u>Verknüpfung:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Amselspiel • Gespräch über Tarn-Warn-Anlock- ... -farben in der Natur <u>Altersstufe:</u> ab 6 Jahre <u>Dauer:</u> 10-20 min. <u>Teilnehmerzahl:</u> ab 1
---	--



Schneckenrennen

Beschreibung:

Die Gruppe teilen.
 Kinder stellen sich hintereinander auf und spreizen die Beine.
 Vorgabe eines Zieles.
 Wettrennen.
 Das jeweils hinterste Kind kriecht durch die Beine der Vorderen und stellt sich vorne hin. Dann kriecht das jetzt hinten stehende Kind durch die Beine usw. bis die Schnecke das Ziel erreicht hat.

Material: ---

Spielfeld: ----

Verknüpfung:

- Gespräch über Fortbewegung der Tiere
- Wie viele Beine hat ...
- Schnecken im Lechtal

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Amselspiel

Beschreibung:

Je 2 Kinder sind ein Amselpaar.
 Alle Paare stellen sich in einer Linie auf und bauen hinter sich ein kleines Nest.
 Die LeiterIn verstreut parallel zu den Amselpärchen in einiger Entfernung Würmer (gefärbte Zahnstocher).
 Nun beginnt der Amseltag:
 Jeweils eine Amsel pro Paar läuft und holt 1 (!) Wurm ins Nest, dann läuft die andere Amsel und holt ebenfalls einen Wurm, abwechselnd geht es weiter bis der Tag zu Ende ist
 Amseln, die ihr Nest nicht bewachen, stiehlt die Elster (LeiterIn) die Würmer
 Nach dem Fang zählen wer am meisten Würmer hat und vor allem:
 Nach Farben sortierte Häufchen machen
 I.d.R. zeigt sich dass am meisten rote und blaue Zahnstocher gefunden wurden.

Material:

Ca. 400 Zahnstocher
 100 rote, 100 blaue, 100 grüne, 100 holzfarbene
 Färben mit Ostereierfarben

Spielfeld: -

Verknüpfung:

- Gespräch über Tarn-Warn-Anlock- ... -farben in der Natur, speziell Wiese
- Gespräch über Samenverbreitung
- Verstecken-entdecken
- Mit Naturfarben malen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10



Wiesenbrüternest bauen

Beschreibung:

Entlang eines Weges auf den Boden in Gruppenarbeit (3-4 Teilnehmer) Wiesenbrüternerester bauen und Eier (= helle Steine) hineinlegen.

Ziel: Nest und Eier möglichst gut tarnen. Aber nicht überdecken, in jedem Fall offene Nester bauen
Steine mit Pflanzensaft, Erde usw. färben

Material: Bild von Wiesenbrüter-eiern

Spielfeld: Wegrand

Verknüpfung:

- Amselspiel
- Vögel in Wiesen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Streuwiesenbild

Beschreibung:

Mit Blumenfarben ein Bild malen

z.B.: mit blauer Blüte über Papier reiben = blaue Farbe

Blau, Rot, Gelb, ... = Blüten

Grün = Blätter

Braun = Erde

Lila = Zitronensaft über blau

Vorsicht:

Keine geschützten Pflanzen verwenden

Nur mäßigen Gebrauch machen

Material:

Schreibunterlage (Klemmbrett)
Papier

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

- Bedeutung der Farben
- „Artenvielfalt“
- „Amselspiel“

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 1



Schilfbasteleien

Beschreibung:

Mit durren Schilfhalmen basteln:
Floß, Boot (vgl. Peru -Schilfboote), Schwimnester, Fantasiere, Dekoartikel, ...

Material:

- Bild von Schilfbrütern
- Taschenmesser
- Hanfschnur oder Bastschnur

Spielfeld: ---

Verknüpfung:

- Vögel im Schilf (Schwimnester)
- Schilfei
- Nutzung des Schilfs als Dachbedeckung, Sichtschutzzäune, Verputzunterlage

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 45min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Mooraufbau

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer sammelt eine Handvoll Gras, Stroh odgl..

In eine Bodenmulde wird eine Plastiktüte gelegt = Stauschicht.

Ein Wasserspiegel wird markiert.

Im Wasser wächst z.B. Schilf. Es stirbt ab und sinkt zu Boden (= auf der Plastiktüte liegt eine Handvoll Stroh). Die nächste Generation Schilf stirbt ab und sinkt zu Boden

Wegen des Wassers fehlen Tiere und Organismen, die das Pflanzenmaterial (anders als am Waldboden, im Komposthaufen) abbauen. Allmählich steigt die Pflanzenschicht bis über den Wasserspiegel, Land (Moor) ist entstanden..

Material: Plasiktüte

Spielfeld: wo alle Teilnehmer im Kreis stehen können, bzw. vom „Moorbau“ etwas sehen können

Verknüpfung:

- Moorentstehung
- Drainage
- Humusbildung

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 1



Ammersee Entstehung

Beschreibung:

Ein schräg gehaltenes Blatt Papier (z.B. Folie) symbolisiert den Gletscher.
 In den Alpen fallen Steine auf den Gletscher (Steine auf Papier legen) und werden mittransportiert, bis sie am Ende oder am Rand des Gletschers wieder ausschmelzen. (Steine am unteren Ende des Papiers und an den Rändern ablegen.)
 Passiert dies über einen längeren Zeitraum entstehen End- und Randmoräne (Hügel am Blattrand aufschichten).
 Schmilzt der Gletscher, bleibt der Ammersee zurück. (Papier wegnehmen)

Material: Folien „Entstehung des Ammersees“

Spielfeld: am besten wo ausreichend Kieselsteine, notfalls auch Blätter oder Erde zur Verfügung stehen

Verknüpfung:

- Ammerseemodell
- Mooraufbau

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Pflanzenforscher

Beschreibung:

Die Teilnehmer wählen in Gruppen eine Pflanze, die ihnen gut gefällt und die sie möglichst nicht kennen.
 Sie malen die Pflanze und beschreiben sie. Dann geben sie ihr einen Namen.
 Anschließend stellen die Gruppen sich gegenseitig ihre Pflanzen vor.
 Mit Bestimmungsbüchern können sie den üblichen Namen ihrer Pflanze feststellen.

Material:

- Papier, Schreibunterlage, Buntstifte
- Ggf. Bestimmungsbücher

Spielfeld: Wiesenrand

Verknüpfung:

- Artenvielfalt
- Vernetzung
- Wiesenbrüter
- Wiese im Allgemeinen

Altersstufe: ab 9 Jahre

Dauer: 45 min.

Teilnehmerzahl: ab 10



Tiere suchen

Beschreibung:

In Becherlupen kleine Wiesentiere, fangen (natürlich wieder unbeschadet freilassen)

Nicht fangen: Schmetterlinge !!!

Fanggerät Insektenstaubsauger:

In Filmdose unten und oben ein Loch anbringen, unten einen kurzen Schlauch, oben (im Deckel) einen langen Schlauch (mit Nylonstrumpfstück als Ansaugschutz versehen) hineinstecken.

Unteren Schlauch an Tier halten oben saugen: schon ist das Tier in der Filmdose

Material:

Becherlupen

Insektenstaubsauger: Filmdose, Röhre (Kellerasseldurchmesser, 50 cm lang), Nylonstrumpfstück

Spielfeld:

Verknüpfung:

- Artenvielfalt
- Gespräch: was machen Tiere (Blätter fressen und zu Humus machen, andere fressen > Nahrungskette)
- Vernetzung

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 30 min. und mehr

Teilnehmerzahl: ab 1

Wiesenfotograf

Beschreibung:

TN bilden Paare.

Ein TN schließt die Augen = Fotoapparat. Ein anderer TN (= Fotograf) führt ihn.

Der Fotograf führt zu Motiven (Blume, Landschaftsausschnitt, ...):

richtet die Kamera (Kopf) darauf, drückt auf den Auslöser (ziehen am Ohrläppchen),

hält ihn ca. 10 Sekunden offen und schließt ihn wieder mit einem Zug am Ohrläppchen.

Mehrere Aufnahmen durchführen.

Material:

-

Spielfeld: Überall im Freien

Verknüpfung:

- Landschaftsentstehung
- „Landschaft“ im Großen (Relief, Vegetation, ...) und im Kleinen („Schilfdschungel“, Rindentäler, ...) = unterschiedlichste Lebensräume

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 2



„Blind Schleichen“

Beschreibung:

Tausendfüßler: TN bilden eine Schlange und fassen sich wie bei einer Polonaise an der Schulter. Alle TN haben Augen verbunden. L führt als sehender „Kopf“ des Tausendfüßlers durch Wiese, Wasser, ...
Vorsicht: Sehr langsam gehen, Ruhe wichtig, alle TN müssen sich gut festhalten; max. 15 Personen;
Erweiterung: Barfuss gehen.
Alternative: Seil spannen (z.B. von Baum zu Baum). TN gehen mit einer Hand am Seil und einer Hand schützend vor dem Kopf blind am Seil entlang.

Vertrauensgang: Ein TN führt einen anderen, der die Augen verbunden hat durch Wiese, Wasser...

Material: Augenbinden

Spielfeld: Überall im Freien

Vorsicht: Glasscherben, hervorstehende Äste u.dgl. !

Verknüpfung:

- Fledermaus u. Nachtfalter
- Kartierung
- Aktionen rund um Tiere
- 5 Sinne bei typischen Wiesentieren (Fledermaus -Gehör, Insekten - Geruch, ...)

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 2

... und die Wiese duftet

Beschreibung:

Die TN schließen die Augen.
 Leiter hält ihnen Humus, Salbei, Lauch ... intensiv duftende *Gegenstände* unter die Nase.
 TN sollen *Gegenstände* erraten oder riechend im Umfeld entdecken.

Bemerkung/Tipp:

Stark riechende *Gegenstände* können auch in schwarze Filmdosen gegeben werden. In den Deckel kleine Löcher machen und als Duftmemory verwenden.

Material: Augenbinden

Spielfeld: Überall im Freien

Verknüpfung:

- Fledermaus u. Nachtfalter
- Aktionen/Inhalte rund um Tiere und
- Pflanzen
- 5 Sinne bei typischen Wiesentieren (Fledermaus -Gehör, Insekten - Geruch, ...)

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 2



Großes Tiererraten !

Beschreibung:

Bekannte und weniger bekannte Tiere aus Heide und Lech können auf mehrere Arten erraten werden:

Tierpantomime: Einzelne oder mehrere TN ahmen typische Tiere des Lechtales nach (z.B. alleine ein Schaf, zu dritt einen Heuhüpfer). Die anderen TN müssen die vorge-spielten Tiere erraten. Auch als Wettbewerb mit zwei Gruppen möglich. Als Hilfsmittel können den TN Bilder typischer Tiere gezeigt werden.

Tierrätsel: Leiter berichtet über typische Merkmale und Verhaltensweisen eines Tieres. TN raten, um welches Tier es sich handelt.

Material: Pantomime: Tierbilder

Spielfeld: großer Kreis aus den Teilnehmern, ca. 14 Meter Durchmesser, möglichst Verknüpfung:

- Aktionen/Inhalte rund um Tiere

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Fledermaus und Nachtfalter

Beschreibung:

Die TN bilden einen Kreis und geben sich dabei die Hände. Ein TN steht mit verbundenen Augen in der Mitte und spielt die „Fledermaus“.

Zwei TN spielen „Falter“ und stehen ebenfalls im Kreis (sehend).

Die Fledermaus schickt ihre Schallwellen aus und macht laut: „uhh“. Jedes Mal wenn die Fledermaus „uhhh“ macht, müssen die beiden Falter sofort laut „ihhh“ machen. So weiß die Fledermaus, wo die Falter sind und kann diese fangen.

Material: Augenbinde

Spielfeld: großer Kreis aus den Teilnehmern,

Verknüpfung:

- 5 Sinne bei typischen Wiesentieren (Fledermaus -Gehör, Insekten - Geruch, Maulwurf - Tasten, ...)

- Nahrungskette

- Vernetzung im Ökosystem

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 10



Heuschrecke

Beschreibung:

Das Heuschreckengezirpe dient der Verständigung. Zumeist singen nur die Männchen und locken die Weibchen an. Bei den Grashüpfern zirpen auch die Weibchen und signalisieren damit ihre Paarungsbereitschaft.

Die Hälfte der TN bekommt die Augen verbunden (Weibchen). Die anderen TN (Männchen) bekommen je ein Filmdöschen mit Reis oder Steinen gefüllt.

Die „Weibchen“ bleiben in der Spielfeldmitte, die „Männchen“ verteilen sich an ihrem Rand.

Die „Männchen“ „zirpen“ mit den Filmdosen so lange, bis je ein Weibchen zu einem Männchen gefunden hat.

Material: Filmdosen

Reis/Sand

Spielfeld: großer Kreis aus den Teilnehmern, ca. 14 Meter Durchmesser,

Verknüpfung:

- 5 Sinne bei typischen Wiesentieren (Fledermaus -Gehör, Insekten - Geruch, Maulwurf - Tasten, ...)
- Nahrungskette
- Vernetzung im Ökosystem

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Wie viele Beine hat ...

Beschreibung:

Die TN laufen ungeordnet um den Leiter herum. Dieser ruft: „Schaf!“ und immer 2 TN fassen sich an der Schulter und gehen als Schaf umher (> 4 Beine).

Auf den Ruf „Mensch!“ laufen die TN wieder alleine (> 2 Beine).

Es kommen andere Rufe: „Ameise (Insekten)“ >>> immer 3 TN (6 Beine) gehen zusammen usw. .

Als Spinne(8 Beine) gehen 4 TN, als Assel (14 Beine) 7 TN zusammen.

„Tausendfüßler“ am Ende des Spiels bringt alle TN wieder zusammen.

Material: -

Spielfeld: Wiese

Verknüpfung:

- Großes Tiereraten
- Tiere erforschen
- Typische Tiere der Wiese
- Unterscheidungsmerkmale verschiedener Tierordnungen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 15 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Wanted !

Beschreibung:

Die TN bilden Gruppen zu 3-4 Personen. Jede Gruppe erhält vom Leiter einen/mehrere „Steckbriefe“ (= Beschreibungen) typischer Pflanzen.

Anhand der „Steckbriefe“ suchen die Teilnehmer die jeweiligen Pflanzen.

Wenn sie meinen, diese gefunden zu haben, holen sie beim Leiter die dazu passende Abbildung und vergleichen damit, ob sie wirklich die richtige Pflanze gefunden haben.

Der Leiter überprüft zusätzlich die Richtigkeit.

Alternative:

Die Gruppen suchen sich selbst eine Pflanze aus (vgl. „Pflanzenforscher“) und erstellen einen „Steckbrief“. Anschließend tauschen jeweils 2 Gruppen ihre Steckbriefe aus und suchen die jeweils unbekannte Pflanze.

Material:

- Ggf. Steckbriefe
- Alternative: Papier, Schreibunterlage, Stifte
- Ggf. Bestimmungsbücher
- Beschreibungsmerkmale

Spielfeld: Rand einer artenreiche Wiese

Verknüpfung:

- Pflanzenforscher
- Herbarium
- Nahrungskette
- Vernetzung
- Artenvielfalt
- Typische Pflanzen
- Bedeutung der Pflanzen im Ökosystem
- Unterscheidungsmerkmale verschiedener Pflanzenarten

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 45 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Herbarium

Beschreibung:

Die TN bilden Gruppen zu 3-4 Personen und legen gemeinsam ein Herbarium an.

Pflanzen werden zuerst zwischen Zeitungspapier, dann zwischen schwere Bücher oder Holzplatten, ggf. noch erschwert mit Steinen, gelegt und somit gepresst.

Zeitungspapier regelmäßig wechseln, damit die Pflanzen nicht schimmeln!

Sind die Pflanzen trocken und flach gepresst, werden sie auf festes Papier geklebt und mit einer Beschriftung (Name, Fundort, Blühzeit, Besonderheiten wie > Futterpflanze für bestimmten Schmetterling, Inhaltsstoffe, Namensgebung, ...) versehen.

Alternative:

Ältere Teilnehmer können bei entsprechender Ausstattung die Pflanzen fotografieren und mit Fotos oder auch am Computer z.B. für das Internet ein Herbarium anlegen.

Bemerkung/Tipp:

Vorsicht: keine geschützten Pflanzen verwenden! Nur in Gruppen ggf. auch nur pro Klasse ein Herbarium anlegen, damit auch von den nicht geschützten Pflanzen nicht zu viele gepflückt werden!

Material: Zeitung, Bücher, Papier, Stifte, Kleber, Bestimmungsbücher

Spielfeld: -

Verknüpfung:

- Pflanzenforscher
- Nahrungskette
- Vernetzung
- Artenvielfalt
- Wanted!
- Typische Pflanzen
- Bedeutung der Pflanzen im Ökosystem
- Unterscheidungsmerkmale verschiedener Pflanzenarten

Altersstufe: ab 10 Jahre

Dauer: -

Teilnehmerzahl: ab 1

Pflanzenrugby

Beschreibung:

TN bilden zwei gleich große Gruppen, welche im Abstand von ca. 15-30 m gegenüberstehen. In der Gruppe stehen die TN nebeneinander und werden durchnummeriert. In der Mitte zwischen den beiden Gruppen befinden sich auf einem Tuch verschiedene Pflanzen (je Art 2 Stück, $\frac{1}{2}$ soviel wie TN).

Der Leiter ruft einen Pflanzennamen (z.B. Hahnenfuss) und eine Nummer (z.B. 2): nun müssen aus jeder Gruppe die TN mit der Nr. 2 losrennen und von dem Tuch aus der Mitte die passende Pflanze zu ihrer Gruppe bringen. Wer mit der richtigen Pflanze als erster bei seiner Gruppe ist, erhält einen Punkt.

Material: Bettlaken

Spielfeld: Wiese

Verknüpfung:

- Pflanzenforscher
- Nahrungskette
- Vernetzung
- Artenvielfalt
- Wanted!
- Typische Pflanzen
- Bedeutung der Pflanzen im Ökosystem
- Unterscheidungsmerkmale verschiedener Pflanzenarten

Altersstufe: ab 6 Jahre

Dauer: 30 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

Kartierung

Beschreibung:

TN erhalten die Aufgabe vom Exkursionsort eine einfache „topografische“ Karte zu zeichnen. Darin sollen enthalten sein: Grünland, Acker, Wald, Gewässer, Wege/Straßen, Gebäude, einzelne Baum- oder Strauchbestände, ggf. Zäune o. dgl..

Anschließend entscheiden die TN wie „naturnah“ die einzelnen Landschaftselemente sind und malen ihre Karte entsprechend bunt an. Dabei bedeutet:

Rot = vollkommen naturfern, vom Menschen vollständig beeinflusst

Orange = sehr naturfern, vom Menschen stark beeinflusst

Gelb = naturnah, vom Menschen schwach beeinflusst

Blau = fast natürlich, vom Menschen fast nicht beeinflusst

Grün = vollkommen natürlich, vom Menschen gänzlich unbeeinflusst

Anschließend stellen die TN ihre Bilder vor und es wird über die Ergebnisse diskutiert.

Bemerkung/Tipp:

Ziel ist es nicht, die Karten „richtig“ oder „falsch“ auszumalen. Wichtig ist die Diskussion über den Einfluss des Menschen auf Natur und Umwelt und dass es dabei z.B. qualitative Unterschiede (z.B. Straße <> Streuwiese) gibt.

Material: Schreibunterlagen

Zeichenpapier

Bleistift, Buntstifte

Spielfeld: -

Verknüpfung:

- Biotop-Brücken
- Vernetzung
- Landschaftsgeschichte
- Mensch und Natur/Landschaft

Altersstufe: ab 12 Jahre

Dauer: 45 min.

Teilnehmerzahl: ab 1

Schilfdschungel

Beschreibung:

Aus der Perspektive einer Maus ist das Schilf wie ein Dschungel.
Wie sieht es an, als „Maus“ durch den „Schilfdschungel“ zu laufen?
Die TN stellen sich in zwei gleich großen Reihen auf. Dabei stehen sich immer zwei TN gegenüber. Der Abstand der beiden Reihen zueinander ist so weit, dass sich die gegenüberstehenden TN bei waagrecht ausgestreckten Armen gerade noch an den Fingerspitzen berühren.
Nun strecken alle Teilnehmer ihre Arme waagrecht aus. Ihre Arme sind nun die Schilfrohre.
Beginnend an einem Ende der Reihe und jeweils nacheinander läuft nun jeder TN aufrecht durch die Reihenmitte. Dabei läuft er auf die ausgestreckten Arme bzw. Hände zu. Die TN in den Reihen heben kurz bevor der Läufer die eigenen Hände erreicht schnell den Arm nach oben. So öffnet sich dem Läufer (bzw. der „Maus“) wie in einer „Laolawelle“ das „Schilfröhricht“.
Wenn der erste Läufer das Ende erreicht hat, reiht er sich hinten in die Reihe ein und der nächste Teilnehmer läuft am Anfang los ... bis alle TN gelaufen sind.

Bemerkung/Tipp:

Vorsicht: „Vertrauensspiel!“. Große Konzentration aller Teilnehmer gefordert, damit sich niemand verletzt.

Material:

-

Spielfeld: auch gut auf Wegen

Verknüpfung:

- Aktionen rund um Tiere

Altersstufe: ab 8 Jahre

Dauer: 20 min.

Teilnehmerzahl: ab 10

C. Quellen/Literatur

Einige der aufgeführten Aktivitäten sind selbst entwickelt, viele stammen z.B. aus folgender Literatur:

CORNELL, Joseph: Mit Freude die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr 1991

CORNELL, Joseph: Mit Kindern die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr 1999

43

„Lernort Gewässer“ Ordner

Hrsg. Bayer. Staatsministerium für Landesentwicklung und Umweltfragen und Staatsinstitut für Schulpädagogik und Bildungsforschung

„Kooperative Abenteuerspiele“

Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner

Kallmeyer Verlag, Seelze-Velber

ISBN 3-7800-5801-4

„Konstruktiv lernen“

Bernd Heckmair

Beltz Verlag, Weinheim und Basel

ISBN 3-407-36368-0

„Forstliche Bildungsarbeit - Waldpädagogischer Leitfaden“

Hrsg. Bayer. Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten

Ludwigstraße 2, 80539 München, Fax: 089/ 21 82 27 46

ISBN 3-00-001292-3

„Landart für Kinder“

GÜTHLER, A., LACHER K. UND KREUZINGER, S.

Naturschutzjugend im Landesbund für Vogelschutz

Eisvogelweg 1, 91161 Hiltpoltstein