

Bevor es los geht

Wir freuen uns, dass Sie mit Ihrer Klasse den Naturerlebnispfad Haldensleben erkunden wollen. Sie können hier, mitten in der Stadt, ein Umweltbildungsprogramm durchführen, welches, neben **spielerischen Aspekten**, viele Anknüpfungspunkte an die **Lehrpläne Sachsen-Anhalts** bietet.

Diese Handreichung bietet Ihnen Hintergrundinformationen und Anleitungen für **zusätzliche Aktivitäten** an den einzelnen Stationen. Wenn Sie alles durchführen möchten, wird ein Exkursionstag möglicherweise nicht ausreichen. Doch die Aktivitäten können auch einzeln zusammen gestellt und durchgeführt werden.

Um alle Aktivitäten durchführen zu können, sollten Sie vor Beginn des Umweltbildungsprogrammes den Klassensatz **Forscher-taschen** ausleihen, welche Materialien zur Naturbeobachtung und Bestimmung von Tieren beinhalten. Günstig ist, wenn jeweils 2 Kinder für eine Forschertasche verantwortlich sind.

Sie sollten sie zu Beginn und am Ende der Veranstaltung auf Vollständigkeit kontrollieren.

Inhalt Forschertasche: Becherlupe, Behälter groß, Behälter klein, Fernglas, Fernglastasche, Kescher, Lupe, Maßband, pH-Wert-Teststreifen, Pinzette, 2 Plastiktüten, Pinsel

Außerdem steht Ihnen als ProgrammleiterIn ein **Rucksack** zur Verfügung, welcher ebenfalls ausgeliehen werden kann. Er beinhaltet weitere Materialien, welche für die einzelnen Aktivitäten nötig sind.

Inhalt Rucksack: 20 Schreibunterlagen, 12 Augenbinden, 14 bunte Pfeifenputzer (Chenilledraht), 3 Klebestifte, 14 Bestimmungskarten, 1 Amphibien-Bilderrätsel (Memory), 1 Klangfrosch mit Klöppel, 1 Modell Amphibien-Metamorphose, 1 Wasserschöpfeimer, 1 Ordner mit Fotos, Wachsmalblöcke, Bleistifte

Damit der Exkursionstag am Naturerlebnispfad nicht nur ein »Wandertag« ist, sondern nachhaltig in Erinnerung bleibt, gibt es **Vorlagen für Arbeitsblätter** als download. Diese sollten Sie für Ihre Klasse ausdrucken und während des Rundganges bearbeiten lassen.



Thematische Schwerpunkte »Wasser« und »Wald«

Wenn Sie alle, der in dieser Handreichung vorgestellten Aktivitäten zum Naturerlebnispfad durchführen möchten, wird ein Exkursionstag kaum reichen. Sie können daher entweder eine Auswahl an Aktivitäten treffen, um einen abwechslungsreichen Tag am Naturerlebnispfad zu verbringen.

Sie können aber auch thematische Schwerpunkte setzen. Es bietet sich beispielsweise an, je einen Exkursionstag zum Thema »Wald« und einen zum Thema »Wasser« durchzuführen. Folgende Abläufe eignen sich dafür:



Wasser

- Station 1 → Amphibien-Bilderrätsel
- Station 3 → Teichbauen und Laubfrosch-Metamorphose
- Station 5 → Wasserqualität bestimmen
- Station 6 → Trinkwasser – was ist das?
- Station 7 → Wassertiere suchen
- Station 9 → Fühlen wie ein Laubfrosch



Wald

- Station 2 → Geheimtier zeichnen – Arbeitsblatt
- Station 3 → Suchspiel
- Station 4 → Fledermäuse
- Station 8 → Rhythmus des Waldes
- Station 9 → Tarntiere
- Station 10 → Baumsteckbrief
- Station 11 → Baumbauen
- Station 12 → Tiere in der Stadt

Wir freuen uns, wenn Sie diese Handreichung als Einladung und Angebot verstehen, den Naturerlebnispfad in Haldensleben zu erforschen. **Wir wünschen viel Spaß und schöne Erlebnisse im Reich des Froschkönigs Friedhelm, entlang der Ohre in Haldensleben!**





Informationen

In Deutschland leben 21 Amphibienarten. Manche von ihnen sind eher unauffällig gefärbt. Andere haben eine kräftige oder gar bunte Färbung, so z. B. der im zeitigen Frühjahr für einige Tage ganz blaue Moorfrosch oder der schwarz-gelb gefärbte Feuersalamander.

Auch in ihrer Lebensweise und Verbreitung gibt es viele große Unterschiede. Amphibien sind unter anderem wegen ihrer durchlässigen Haut und wegen ihrer Eigenschaft als Bewohner von Biotopkomplexen (sie benötigen sowohl Gewässer als auch Landlebensräume) anfälliger als viele andere Tiergruppen gegenüber schädigenden Umwelteinflüssen und -veränderungen. Diese 360 Millionen Jahre alte Tierklasse wird daher als ein zuverlässiger Bioindikator für den Zustand der Ökosysteme der Erde angesehen.

Spielerisch können die Schüler einige der heimischen Amphibienarten kennenlernen. Dazu sollten Sie zunächst die Artenklappen an Station 1 lesen. Hier wird auf einige besondere Merkmale, welche die Bestimmung erleichtern, hingewiesen.

Anschließend können Sie als Gruppe das Amphibien-Bilderrätsel (Memory) spielen. Beachten Sie, dass alle Bildpaare so hingelegt werden, dass die Rückseite mit Froschkönigs Krone in eine Richtung zeigen.

»Willkommen im Reich des Froschkönigs«

Inhalt: Amphibien-Bilderrätsel

Dauer: 15 Minuten

Material: Amphibien-Bilderrätsel-Karten





Anleitung Geheimtier zeichnen

Nachdem sich die Schüler mit den Flügelspannweiten einiger Feinde des Froschkönigs gemessen haben (Silhouettentafel am Standort), sollten sich alle Kinder mit Schreibunterlage, Papier und Bleistift ausrüsten.

Sie können nun ein Geheimtier beschreiben. Dabei handelt es sich um ein weiteres Tier, das dem Froschkönig gefährlich werden könnte. Die Schüler sollen dabei nach jedem vorgelesenen Satz zeichnen, was sie gehört haben. Sind Sie mit der Beschreibung fertig, müsste jedes Kind ein Tier auf seinem Blatt haben und es besten Falls auch erkennen.

Fordern Sie die Schüler auf, den Namen des Tieres nicht sofort zu nennen. Wer herausgefunden hat, um wen es sich handelt, geht in die Hocke und legt den Finger auf den Mund.

Sind Sie mit der Beschreibung des Geheimtieres fertig, geben Sie weitere Anweisungen. Sie erklären zunächst, dass Sie jetzt gleich bis 3 zählen. Bei 3 können die Kinder in die Höhe springen und laut den Namen des Geheimtieres rufen.

Im Idealfall rufen alle gleichzeitig das »Lösungswort«.

Vorlesetext Beschreibung Geheimtier

Das Tier, was ich meine, hat eine spitze Schnauze mit schwarzer Nase.

Daran sind Barthaare.

Es hat zwei Ohren (fast dreieckig) und vier Beine.

Die Beine sind dunkel, fast schwarz.

Sonst hat es rotbraunes Fell. Unterhalb der Schnauze, also an der Kehle, hat es einen weißen Latz.

Sein Schwanz ist buschig und lang und hat am Ende eine weiße Spitze.

Das Tier ist ungefähr so groß wie ein mittelgroßer Hund.

Wisst Ihr, wer es ist? 1, 2, 3 ...

»Froschkönig auf der Hut!«

Inhalt: Geheimtier zeichnen

Dauer: 15 Minuten

Material: Schreibunterlagen, Papier, Bleistifte, Foto Rotfuchs

Foto zeigen

Rotfuchs





Forscheraufträge für Spielzeit

Die Station 3 erstreckt sich entlang der Ohre und hat mehrere Spielelemente zu bieten. Geben Sie den Schülern hier Zeit, den Wasserspielplatz zu erkunden oder das Barfußrondell zu probieren. Über folgende Themen können Sie hier mit Ihren Schülern sprechen:

- Wie funktioniert eine Wasserpumpe?
- Welchen Weg sucht sich Wasser?
- Welche Materialien haben unsere Füße ertastet?
- Welche unterschiedlichen Dinge finden wir zum anfassen in der Natur (Blätter können stachlig, glatt, weich, dick, ... sein)?
- Welche Tiere können wir an der Ohre beobachten? (Infotafel)

Als Forscherauftrag könnte jedes Kind 3 Blätter suchen, welche sich unterschiedlich anfühlen und diese zum ausgemachten Treffpunkt bringen. Während einer Auswertungsrunde können die Kinder ihre Blätter zeigen und beschreiben.

»So liebe ich es!«

Inhalt: Spielzeit

Dauer: 30 Minuten

Material: kein Material





Informationen

Diese Station befindet sich direkt an einer Wochenstube der Fledermausart »Großes Mausohr«. An der Informationstafel erfahren die Schüler Wissenswertes über die verschiedenen Aktivitätsphasen im Jahresverlauf.

Weitere Informationen können Sie mit den folgenden Textabschnitten geben. Im **Begleittrucksack** befinden sich zusätzlich Fotos, welche Sie den SchülerInnen zeigen können. Lesen Sie Abschnitt für Abschnitt vor und zeigen dazu die angegebenen Fotos bzw. das Glas mit Fledermauskot.

Vorlesetext

Steckbrief: Großes Mausohr (*Myotis myotis*)

Gewicht: 28 bis 40 g

Flügelspannweite: zwischen 35 und 43 cm

Merkmale: kurze, breite Schnauze, Fell am Bauch hell

Besonderheit: Das Große Mausohr ist unsere **größte heimische Fledermausart**.

Dachböden

Wir Fledermäuse lieben ruhige Dachböden. Sie sind wärmer als die meisten Naturhöhlen und eignen sich somit zur Jungenaufzucht. Wochenstuben werden diese Kolonien genannt. Manchmal leben wir hier zu Hunderten zusammen und bringen unsere Jungen zur Welt.

Mit den Ohren »sehen«

Wir Fledermäuse können nur schlecht mit unseren Augen sehen. Deshalb haben wir eine ganz eigene Strategie entwickelt, uns im Dunkeln zu orientieren. Wir rufen mehrfach in der Sekunde ganz kurz und lauschen dann auf das zurückkehrende Echo unseres eigenen Rufes. So können wir Hindernisse erkennen, Verstecke finden, aber auch kleinste Beuteinsekten entdecken. Menschen können unsere Rufe meist nicht hören. Sie sind zu hoch, im sogenannten Ultraschallbereich.

»Einladung zum Abendbrot«

Inhalt: Lebensweise erzählen

Dauer: 15 Minuten

Material: Fledermausfotos, Fledermauskot, Lupe (Forschartaschen)

Foto zeigen

Dachboden mit Gruppe Großer Mausohren

Foto zeigen

Wochenstube auf Dachboden





Die Flug- und Jagdstrategien sind von Art zu Art ganz unterschiedlich. Manche unserer Verwandten fliegen sehr hoch im freien Luftraum, andere niedrig über dem Boden oder Wasserflächen, wieder andere manövrieren geschickt durch Büsche und Baumkronen. Die Rufe sind an diese Jagdsituationen angepasst: Lauter oder leiser, höher oder tiefer, eng aufeinander folgend oder mit größeren Abständen.

Laufkäfer seid auf der Hut!

Laufkäfer haben wir zum Fressen gern. Sobald es dunkel ist, gehen wir Mausohren in lichten Wäldern auf Jagd. Meist fliegen wir knapp über dem Boden, damit wir Käfer, Heuschrecken, Spinnen oder Nachtfalter auch gut hören können. Haben wir einen bemerkt, stürzen wir uns herab.

Fliegende Säugetiere

Wir Fledermäuse sind Säugetiere und bringen lebende Junge zur Welt. Fliegen wir Mütter auf Nahrungssuche, bleiben die Jungtiere im Quartier. Mehrere Weibchen beaufsichtigen eine ganze Gruppe Jungtiere, welche sich eng beieinander gegenseitig wärmen. Zum Säugen kehren wir jagenden Mütter regelmäßig in das Quartier zurück. Wie erkennen wir unser eigenes Kind? Individuelle Rufnote und ein ganz persönlicher Geruch – das sind die Erkennungszeichen zwischen Jungtier und Mutter.

Foto zeigen

Großes Mausohr
bei der Jagd
Hinweis auf Fell, Finger,
Flughaut

Zeigen

Fledermauskot – zu erkennen sind kleine Chitinpanzer von Insekten – heimische Fledermäuse sind Insektenfresser und keine Vampire! Nutzen Sie die Lupen aus den Forschertaschen!

Foto zeigen

Großes Mausohrbaby – das Jungtier ist gerade erst geboren. Fledermäuse sind Säugetiere – die Jungen kommen lebendig auf die Welt.



Informationen

Hier auf der Informationstafel am Ohrewehr werden Fischarten vorgestellt. Einige davon sind sehr selten und benötigen sehr spezielle Wasserbedingungen.

Auch Säugetiere leben an der Ohre, so zum Beispiel Biber und Fischotter. Wie kann man sie erkennen?

Biber: breiter, abgeplatteter Schwanz, Schwimmhäute, Nagezähne

Fischotter: rundlicher Schwanz, langgestreckter Körper, Schwimmhäute

Fotos zeigen

Biber und Fischotter

Um sich selbst mit der Qualität des Ohrewassers auseinander zu setzen, sollen die Schüler an dieser Stelle eine Wasserprobe entnehmen. Diese wird mit Hilfe der Arbeitsblätter genauer untersucht. Auf den Arbeitsblättern befindet sich eine genaue Anleitung zur groben Einschätzung der Wasserqualität.

Kurz hinter dem Wehr befindet sich der Storchengang. Hier können die Kinder probieren, wie es sich als Storch »läuft«. Wie ein Storch aussieht können Sie auf einem Foto nochmal zeigen und von den Kindern beschreiben lassen.

Die Schwierigkeit des Storchenganges kann erhöht werden, indem 2 Kinder einander auf der Strecke begegnen müssen.

Tipp

Auf dem Weg zu Station 8 könnten die Kinder bereits nach Stöcken Ausschau halten und diese mitnehmen!

»Wasser liebe ich!«

Inhalt: Wasserqualität einschätzen

Dauer: 15 Minuten

Material: Arbeitsblätter »Wasser – liebe ich!« (Kopiervorlage), Fotos: Biber, Fischotter, Storch, Wasserschöpfeimer, Bleistifte (alles im Rucksack), pH-Wert-Teststreifen, großer Behälter (beides in Forschertaschen)

Foto zeigen

Storch



Fragen und Informationen

An dieser Station soll der Fokus auf die Bedeutung des Wassers im Allgemeinen und sauberen Trinkwassers im Speziellen gelenkt werden. Dabei werden die Kinder aufgefordert, in einer ersten Runde zu benennen, wofür wir Menschen Wasser benötigen. Hierbei sollte die vielfältige Nutzung deutlich werden:

- Trinkwasser
- sich waschen
- Wäschewaschen
- Toilettenspülung
- baden, schwimmen
- kochen
- Garten gießen
- Saubermachen

Nicht so geläufig ist den Kindern meist:

- Wasserverbrauch in der Industrie beispielsweise bei Papierherstellung, Kleidungsherstellung
- Energieversorgung (als Kühlwasser)
- Trinkwasser für Tiere
- Bergbau
- Landwirtschaft

In einer zweiten Runde können die Kinder nun benennen, welche einfachen Möglichkeiten es gibt, Wasser zu sparen. Hier einige Beispiele:

- bei Toilettenspülung wenn möglich Stopp-Taste nutzen
- beim Duschen, Wasser abstellen, während man sich einseift
- lieber duschen als baden
- Regenwasser sammeln für Garten gießen
- Recycling-Papier verwenden (auf »Blauer Engel« achten – benötigt bei Herstellung weniger Wasser als neues Papier)

»Trinkwasser-schutzgebiet«

Inhalt: Aufzählung Wasser

Dauer: 15 Minuten

Material: keine Materialien



Forscher-Regeln

Hier, am Biotop, sollte unbedingt genügend Zeit eingeplant werden, um Natur zu beobachten.

Grundsätzliche Hinweise:

- ruhig und vorsichtig vorgehen
- nicht in den Teich gehen, nur am Ufer bleiben
- am Teichufer darauf achten, dass keine Pflanzen oder Tiere zertreten werden
- erst genau beobachten, dann fangen

Regeln beim Tiere sammeln:

- Es muss immer ein gefülltes Glas mit Wasser bereitgestellt werden (Behälter oder Becherlupe), wenn Wassertiere gefangen werden sollen.
- Die Tiere müssen immer sofort aus den Netzen in einen wassergefüllten Behälter verbracht werden, damit sie keinen Schaden nehmen.
- Das Netz oder Sieb behutsam durch das Wasser ziehen.
- Die Tiere vorsichtig mit Hilfe des Pinsels in die Becherlupen befördern.
- Mit den gefangenen Tieren darf nicht gespielt werden.
- Es sind nur so viele Tiere aus dem Gewässer zu entnehmen, wie zur Anschauung benötigt werden.
- Die Behälter mit den gesammelten Tieren und Pflanzen in den Schatten stellen, damit sich das Wasser nicht zu stark erwärmt.
- Steine und Holzstücke wieder an den Fundort legen.
- Bei Pflanzen reicht es meist, wenn nur ein kleines Stück abgetrennt wird, um sie zu bestimmen.
- Die Tiere und Pflanzen so schnell wie möglich und vorsichtig in den See zurück bringen.

»Zu Besuch bei der Quellnymphe«

Inhalt: Wassertiere beobachten und bestimmen

Dauer: mindestens 30 Minuten

Material: Kescher, Pinsel, Becherlupen, großer Behälter (alles in Forschertaschen), Bestimmungskarten (Rucksack)

Sammeln der Tiere

Weisen sie kleinen Forschergruppen einen konkreten Platz am Ufer zu (am besten 2–4 Kinder pro Gruppe). Denken sie daran, dass bei Kindern (und auch bei Erwachsenen) oft unbewusst der Jagd- und Sammeltrieb ausbricht. Kinder fangen nicht gerne nur eine Schnecke oder nur einen Frosch, sondern gleich so viele wie sie finden können. Lassen Sie aus diesem Grund nur 2–3 verschiedene Tiere pro Gruppe fangen. Libellen dürfen nicht gefangen werden, da ihre empfindlichen Flügel schnell beschädigt werden.





Holz und Musik

Woodhenge ist nicht einfach eine Ansammlung an Stelen. Im Grunde ist es ein großes Instrument. Jede einzelne Stele wurde so bearbeitet, dass sie in der Mitte ein individuell gestaltetes Loch hat. Schlägt man mit einem starken Holzknüppel gegen die Stelen, bringt jede einen eigenen Klang hervor.

Aufgabe sollte daher sein, möglichst viele starke Knüppel zu finden und gemeinsam ein Konzert zu trommeln. Kann sich die Gruppe auf einen Rhythmus einigen?

Tipp

Als zusätzliches Klangobjekt kann der Klangfrosch zum Einsatz kommen.

»Woodhenge«

Inhalt: Trommelkonzert

Dauer: 10 Minuten

Material: vorher Stöcke suchen, Klangfrosch mit Klöppel





Spiel 1

Bei diesem Spiel lernen die Schüler verschiedene Zusammenhänge zu den Themen Tarnung (Mimese) und Warnung (Mimikry).

Vorbereitung

Entlang einer eindeutigen Strecke (Anfangs- und Endpunkt sind von Ihnen wählbar) verstecken Sie 14 bunte Pfeifenputzer (Chenilledraht). Es sollten 7 Farben zu jeweils 2 Stück sein. Winden Sie dabei die Drahtstücke an kleine Zweige oder Blätter.

Spielablauf

Jeder Schüler nimmt einen Zettel und Stift. Sie stellen sich in eine Reihe hintereinander an den Startpunkt. Die Aufgabe der Schüler ist es, einzeln langsam die Strecke abzulaufen und nach farbigen Raupen Ausschau zu halten. Sie sollen notieren (Ehrlichkeit ist wichtig!), welche Farben sie gefunden haben und in welcher Anzahl.

Auswertung

Auf dem Arbeitsblatt »Gut getarnt« sind die Farben notiert. Jeder Schüler soll nun bei den Farben so viel Striche machen, wie er »Raupen« gesehen hat. Meist ist das Ergebnis deutlich: grelle Farben wurden leicht gesehen, natürliche Farben (grün, braun, schwarz) werden häufiger übersehen.

»Spielwiese«

Inhalt: Spiel »Gut getarnt«

Dauer: 20 Minuten

Material: bunte Stücken Chenilledraht, Fotos, Arbeitsblatt »Gut getarnt?« – nur 1 x kopieren

Vorbereitungszeit: 3 Minuten

Fotos zeigen

Um nun in das Gespräch zu kommen, warum sich Tiere tarnen oder eine Warnfarbe tragen, können Sie die Beispielfotos aus der Mappe zeigen.





Spiel 2

Die Schüler spielen paarweise zusammen. Jedes Paar bekommt eine Augenbinde. Einer setzt die Augenbinde auf. Der Partner führt denjenigen vorsichtig über die Wiese und wählt 3 Stellen aus, die sich besonders anfassen (Stein, Holz, Baumstamm, ...). Nun wird derjenige, der nichts sieht, wieder an den Ausgangspunkt geführt. Hier darf er die Augenbinde abnehmen. Nun besteht die Aufgabe darin, die 3 Stellen wieder zu finden.

Anschließend wird getauscht, sodass jeder einmal mit verbundenen Augen geführt wurde.

Vorsicht! Bitte ausführlich darauf hinweisen, dass vorsichtig und langsam geführt wird, dass gesagt wird, wann etwas Großes im Weg ist, wann die Füße gehoben werden müssen, etc ...

Inhalt: Spiel »Fühlen wie ein Laubfrosch«

Dauer: 20 Minuten

Material: Augenbinden





Aufgabe Steckbrief

Entlang des nächsten Wegabschnittes befindet sich ein Baum-
pfad mit unterschiedlichen Laubbaumarten. Diese Gelegenheit
sollte genutzt werden, durch die SchülerInnen Baumsteckbriefe
anzufertigen. Nutzen Sie dazu die Kopiervorlage Arbeitsblatt
»Mein Baumsteckbrief«.

Blatt- und Rindenrubbelbild können leicht angefertigt werden,
indem das Papier direkt auf Blatt oder Rinde gelegt wird und mit
einem Wachsmalblock darüber gerieben wird.

»Baumrätsel«

Inhalt: »Mein Baumsteckbrief«

Dauer: 20 Minuten

Material: Arbeitsblätter
»Mein Baumsteckbrief«
(Kopiervorlage),
Wachsmalblöcke





Informationen

Der Baum kann als Fabrik verstanden werden, in der viele Transportvorgänge und chemische Prozesse stattfinden und koordiniert werden müssen.

- Über die Wurzeln nimmt der Baum Wasser und Mineralstoffe auf.
- Sauerstoff ist ein »Abfallprodukt« der Photosynthese.
- Stickstoffbakterien wandeln den gasförmigen Stickstoff zur Verwertung um.

Ohne Bäume gäbe es keinen für Mensch und Tier so wichtigen Sauerstoff. Doch für die Bäume selbst, ist Sauerstoff nur ein »Abfallprodukt«. Auch der Baum atmet zwar selbst und verbraucht dabei Sauerstoff. Allerdings weitaus weniger, als er produziert.

Doch wie funktioniert ein Baum?

Ein Baum ist wie eine kleine Fabrik. Er produziert sehr viel. Das tut er in erster Linie für sich. Ein Baum ist im Grunde unabhängig und besorgt sich seine Nahrung selbst. Dafür braucht er nur Sonnenlicht, Kohlendioxid und Wasser. Durch das Chlorophyll, den grünen Farbstoff in den Blättern, kann ein Baum aus dem Kohlendioxid seine Nahrung aufbereiten. Die Luft dringt an der Unterseite des Blattes in dieses ein. Hier wird ihr das Kohlendioxid entzogen und durch einen komplizierten chemischen Prozess, in dem das Kohlendioxid mit Wasser reagiert, in Energie umgesetzt. Auch der Baum atmet zwar selbst und verbraucht dabei Sauerstoff. Allerdings weitaus weniger, als er produziert. Das Endprodukt für den Baum ist Traubenzucker, den der Baum dort einsetzen kann, wo er ihn braucht. Ein »Abfallprodukt« dieses Vorgangs ist der Sauerstoff. Den gibt der Baum wieder frei. Damit liefert er für viele Menschen die Atemluft.

»Grünes Klassenzimmer«

Inhalt: Spiel »So funktioniert ein Baum« (In Anlehnung an: Joseph Cornell »Mit Freude die Natur erleben«)

Dauer: 20 Minuten

Material: Abbildung Baum

Hintergrundinformation: zur Erläuterung Baumabbildung aus dem Ordner verwenden





Spielanleitung

Gehen Sie mit der Gruppe auf die Wiese. Die Spieler bilden die verschiedenen Teile eines Baumes (Stamm, Wurzeln, Äste). Dabei wird im Stamm unterschieden zwischen dem festen Kern (Kernholz) und den darum liegenden »Schichten« (wasserführendes Holz und nährstoffleitender Bast, außen liegende Borke). Bei der Wurzel unterscheiden wir zwischen Hauptwurzel, Seitenwurzeln und Feinwurzeln.

Folgende **Rollen** sind zu vergeben:

Teile des Stammes (von innen nach außen)

Kernholz – der innerste, härteste Teil des Stammes
(2–3 Spieler)

Wasserführendes Holz – liegt um das Kernholz herum; hier wird das Wasser aus den Wurzeln in die verschiedenen Teile des Baumes geleitet (5–6 Spieler)

Nährstoffleitende Bastschicht – die innere Schicht der Rinde liegt um das wasserführende Holz herum; hier werden Nährstoffe (Zucker), die in den Blättern gebildet werden nach unten (z. B. in die Wurzel) geleitet (5–6 Spieler)

Borke (toter äußerer Teil der Rinde) – und schützt das Holz vor schädlichen Einflüssen (6–7 Spieler)

Teile der Wurzeln

Hauptwurzeln – die Hauptwurzeln geben dem Baum Festigkeit und verankern ihn im Boden (3–4 Spieler)

Seitenwurzeln (mit Feinwurzeln am Ende) – verzweigen sich von der oder den Hauptwurzeln aus und enden mit einer sehr großen Anzahl an Feinwurzeln (etwa 4 Spielerinnen)

Unbesetzte Rolle

Blätter – sie sind die Zuckerfabrik des Baumes – es sind so viele Blätter, so dass wir diese Rolle unbesetzt lassen müssen und uns die Blätter am Ende der Äste und Zweige des Stammes vorstellen.

Tipp

Die Spieler der Seitenwurzeln sollten idealerweise lange Haare haben.





Die Aufstellung und die Aufgaben

Kernholz

- Spieler des Kernholzes stellen sich nach ganz innen
- Ihr steht dabei Rücken an Rücken.
- Ihr gebt dem Baum seine Kraft und einen guten Stand.
- Das Holz ist zwar tot, aber macht den Baum groß und stark.
- Ihr haltet euch an den Händen fest und steht sicher.

Hauptwurzeln

- Die Spieler setzen sich mit dem Rücken nach innen um das Kernholz herum.
- Ihr macht zusammen mit den Seitenwurzeln ein schlüpfendes Geräusch.

Seitenwurzeln

- Die Seitenwurzeln legen sich sternförmig (ausgehend von den Hauptwurzeln) auf dem Rücken auf den Boden.
- Die Füße weisen nach innen, der Kopf nach außen (die Haare symbolisieren die Feinwurzeln des Baumes).
- Ihr macht ein schlüpfendes Geräusch.

Wasserführendes Holz

- Um die Hauptwurzeln und zwischen die Seitenwurzeln stellen sich die Spieler des wasserführenden Holzes in einem Kreis mit dem Blick nach Innen auf.
- Achtung: Nicht auf die lebenswichtigen Wurzeln treten!
- Im wasserführenden Holz steigt das Wasser hoch in die Äste und Blätter.
- Ihr reckt die Arme nach oben und macht mit den Armen und Fingern zitternde Bewegungen.
- Dann geht ihr in die Knie und geht mit einem Schwung nach oben und ruft »uiiiiiiiiiih«.
- Damit bringt ihr das Wasser aus den Wurzeln mit einem Kraftakt nach oben.





Blätter (keine Darsteller)

Nun ist die Zuckerfabrik des Baumes an der Reihe. Die Blätter produzieren mit Hilfe von Wasser und Sonnenlicht Zucker. Alle fangen in Gedanken mit den Blättern das Sonnenlicht ein und stellen Zucker her.

Bastschicht

- Die Spieler des zuckerleitenden Bastes müssen den leckeren Zucker im Baum gerecht verteilen.
- Dazu stellt ihr euch im Kreis mit dem Gesicht nach Innen um die Spieler des wasserführenden Holzes auf.
- Mit einem anhaltenden und absteigenden Laut geht ihr in die Knie und lasst die Arme sinken.

Borke

- Die Spieler der Borke, der äußersten Rinde, stellen sich als äußeren Ring des Stammes mit dem Gesicht nach außen auf.
- Ihr schützt den Stamm vor Insekten, Feuer, Frost und anderen Gefahren.
- Ihr hebt die Arme wie Boxer und murmelt: »Hier kommt keiner durch.«

Alle Gruppen üben nach der Aufstellung noch einmal nacheinander unter erneuter Anleitung ihre Bewegungen und Geräusche.

Dann arbeitet der Baum noch einmal abschließend als ganzes Lebewesen.





Informationen

An dieser Station sollen die Schüler noch einmal reflektieren, dass Natur nicht nur im Wald existiert. Auch hier in der Stadt Haldensleben, entlang der Ohre, aber auch an Gebäuden und in Gärten gibt es Pflanzen und Tiere. Sie alle sind wichtig und haben ihre Funktion im Naturhaushalt.

Auf dem Arbeitsblatt sollen die Kinder zuordnen, welches Tier wo wohnt. Es wird deutlich, dass hier ausschließlich Tiere dargestellt sind, die in der Nähe des Menschen leben. Manchen wird durch Menschen schon oft geholfen (Beispiel Meisenkasten). Doch es gibt noch viele weitere Dinge, wodurch Tiere geschützt werden können. Einige Tipps sind auf der Informationstafel zu lesen. Im Gespräch können weitere Beispiele genannt werden (eine Brennnessel-Ecke im Garten belassen – fördert viele Schmetterlingsarten u. a. das Tagpfauenauge, Laub im Garten belassen – fördert u. a. Igel und Glühwürmchen, Insektenhotel bauen, ...).

»Tiere in der Stadt«

Inhalt: Wer wohnt wo?

Dauer: 5 Minuten

Material: Arbeitsblatt
»Wer wohnt wo?« (Kopier-
vorlage), Bleistifte

