



TIERE IM WALD

Erstellt durch: Krystyna Rózga

Alter der Teilnehmer: 5-7 Jahre

Dauer der Aktivität: 2 Stunden

Allgemeine Ziele:

- Förderung des Naturbewusstseins des Kindes
- Ein positives Bild der Natur schaffen
- Entwicklung von Kreativität und Gruppenarbeit

Spezifische Ziele:

- Die Teilnehmer mit den Merkmalen der Tierarten vertraut machen, die in europäischen Wäldern zu finden sind.
- Entwicklung der Fähigkeit zur Gruppenarbeit durch Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung
- Entwicklung der Feinmotorik durch die Erstellung eines Kunstwerks

Methoden:

- Bewegungsspiele
- künstlerische Arbeiten

Schlüsselwörter:

Tiere, Wald, Wildtiere

Materialien:

- Musikabspielgeräte
- Bücher, Gedichte Lieder über Tiere, die in den Aufgaben vorkommen
- Karten mit Spuren und Tieren
- Waldkulissen für jeden Teilnehmer
- ausgeschnittene Tiere aus dem Waldtier-Spielbrett
- eine Schachtel, die abwechselnd mit Säcken und grauem/Geschenkpapier mehrfach verpackt ist
- In der Schachtel sind ausgewählte Malutensilien versteckt (Farben/Plastilin/Basteldraht ...).



- Grieß und Erbsen, gemischt in einer großen Schüssel oder mehreren kleineren Schüsseln
- große Pinzetten – eine pro zwei Teilnehmer
- Buch über Waldtiere und ihre Abenteuer

ABLAUF

1. EINFÜHRUNG (10 Minuten)

Alle Teilnehmer erhalten eine Tafel mit einer Waldlandschaft. Der Moderator fragt, was in einer solchen Landschaft fehlt. Durch Ausprobieren kommen die Teilnehmer zu dem Schluss, dass Tiere fehlen.

Der Moderator fragt, welche Tiere man im Wald finden kann.

Es gibt zahlreiche Antworten, die mit einem Marker auf der Tafel notiert werden. Der Moderator versucht, die Antworten nach Tierreichen zu gruppieren – Säugetiere, Vögel, Amphibien, Reptilien, Fische. Der Moderator schlägt den Teilnehmern vor, verschiedene Tiere zu suchen, versucht, ein Gefühl von gemeinsamem Abenteuer zu vermitteln und gestaltet die Präsentation der Informationen so, dass die Kinder das Gefühl haben, auf eine Waldwanderung zu gehen.

Die Teilnehmer nehmen nun an 8 Spielen teil, die verschiedenen Tieren gewidmet sind. Die Tiere können frei gewählt werden. Nachfolgend finden Sie einen Vorschlag für Spiele zu folgenden Tierarten: Fuchs, Storch, Wolf, Wildschwein, Specht, Reh, Hase, Eule.

Vor jeder Aufgabe lohnt es sich, einen Auszug aus einem Buch oder ein Gedicht vorzulesen oder ein Lied anzustimmen, das von diesem Tier handelt, um den Teilnehmern einen Hinweis darauf zu geben, um welches Tier es sich handelt.

Nach jeder Aufgabe erhalten die Teilnehmer einen ausgeschnittenen Tierausschnitt, den sie auf ihr Spielbrett kleben können.

2. Fuchs (15 Minuten)

Nachdem die Teilnehmer erraten haben, dass die Aufgabe sich mit Füchsen befasst, fragt der Moderator, welche Eigenschaften sie mit diesem Tier verbinden. Füchse sind schlau, schnell und können sich anschleichen.

Die Teilnehmer setzen sich im Kreis. In der ersten Runde ist der Moderator ein Fuchs, der sich einen Bau sucht. Er läuft mit eingeschalteter Musik um den Kreis herum. Wenn die Musik stoppt, berührt er die Schulter der Person, neben der er steht, und rennt um den ganzen Kreis herum. Die berührte Person jagt ihn – es entsteht eine Art Wettrennen um den freien Platz. Wer schneller ist, setzt sich, wer Zweiter wird, ist der neue Fuchs.

Das Spiel wird so oft wiederholt, soviel es Teilnehmer gibt, die die Rolle des Fuchses übernehmen möchten. Wenn das Spiel vorbei ist, bekommen alle ein Bild eines Fuchses.



3. WOLF (10 Minuten)

Nachdem die Teilnehmer erraten haben, dass die Aufgabe sich mit Wölfen befasst, fragt der Spielleiter, welche Eigenschaften sie mit diesem Tier verbinden. Wölfe leben in Rudeln, sind Jäger und klug.

Die Teilnehmer erhalten Karten mit Spuren und Tieren – in einer einfacheren Version können dies auch Karten mit Tieren und ihren Behausungen sein. Die Aufgabe besteht darin, die Tiere und die Spuren, die sie hinterlassen, richtig zuzuordnen. Wenn alle Spuren richtig zugeordnet sind, erhalten die Teilnehmer ein Bild eines Wolfes.

4. HASE (10 Minuten)

Nachdem die Teilnehmer erraten haben, dass die Aufgabe Hasen gewidmet ist, fragt der Moderator, welche Eigenschaften sie mit diesem Tier verbinden. Hasen sind schnell, scheu und leben auf Feldern.

Vor den Teilnehmern wird ein Hindernisparcours aufgebaut – Slalom, Laufen auf einem Schwebebalken, Über- und Unterqueren, Springen – je interessanter die Hindernisse und je abwechslungsreicher die Strecke, desto besser.

Jeder Teilnehmer muss wie ein Hase die Hindernisstrecke bewältigen. Die übrigen Teilnehmer feuern ihn an, und wenn der Teilnehmer das Ende (oder die Hälfte der Strecke, um es dynamischer zu gestalten) erreicht hat, beginnt der nächste.

5. WILDESCHWEIN (15 Minuten)

Nachdem er erraten hat, dass die Aufgabe den Wildschweinen gewidmet sein wird, fragt der Moderator, mit welchen Eigenschaften dieses Tier assoziiert wird. Wildschweine sind stark, manchmal gefährlich, sie wühlen im Boden.

Die Teilnehmer setzen sich im Kreis und beginnen, sich ein Paket – eine mehrfach verpackte Schachtel – zu reichen. Mit Hilfe eines Gedichts oder einer Musik, die ausgeschaltet wird, wird eine Person bestimmt, die die nächste Verpackungsschicht entfernt – wenn es still wird (das Gedicht oder die Musik endet), entfernt die Person, die das Paket hält, die oberste Schicht. Das Spiel endet, wenn die Gruppe zum Karton gelangt.

Gemeinsam öffnet sie die Schachtel, in der sich Bastelmaterialien befinden – Dinge, die für die nächste Aufgabe benötigt werden.

6. REH (25 Minuten)

Nachdem die Teilnehmer erraten haben, dass es bei der Aufgabe um Rehe geht, fragt der Moderator, welche Eigenschaften sie mit diesem Tier verbinden. Rehe sind flink, scheu und pflanzenfressend.

Mit Hilfe des Inhalts der ausgepackten Kiste erstellen die Teilnehmer Kunstwerke – Blumensträuße. Es können sein:

- großformatige Gemälde
 - Arbeiten mit Krepppapier
 - Arbeiten mit Plastilin
 - Arbeiten mit Kreativdraht
- und andere.



Die Arbeiten sind eine Erinnerung an den Unterricht für Kinder, die sie nach Hause mitnehmen können.

7. STORCH (10 Minuten)

Nachdem die Kinder erraten haben, dass die Aufgabe sich mit Störchen befasst, fragt der Kursleiter, welche Eigenschaften sie mit diesem Tier verbinden. Störche sind häufig auf Feldern anzutreffen, stehen oft auf einem Bein und ziehen im Winter in wärmere Länder.

Die Teilnehmer laufen in Dreiergruppen auf einem Bein bis zum Ende des Raumes und springen auf dem anderen Bein zurück. Jede Gruppe wird von den anderen Teilnehmern angefeuert. Der Lauf wird wiederholt, bis alle Teilnehmer die Möglichkeit hatten, daran teilzunehmen.

8. SPECHT (10 Minuten)

Nachdem die Teilnehmer erraten haben, dass die Aufgabe sich um Spechte dreht, fragt der Moderator, welche Eigenschaften sie mit diesem Tier verbinden. Spechte sind die Ärzte der Bäume, sie klopfen an die Rinde, um Schädlinge herauszuholen, von denen sie sich ernähren. Die Teilnehmer erhalten Bohnen, die mit Grütze vermischt sind. Sie haben eine bestimmte Zeit (z. B. 5 Minuten), um die Bohnen mit einer Pinzette aus der Grütze zu entfernen und in einen anderen Behälter zu legen. Es gibt nur eine Pinzette pro Paar – die Kinder müssen sich absprechen und das Werkzeug zwischeneinander austauschen.

9. ZUSAMMENFASSUNG (20 Minuten)

Der Moderator fordert die Teilnehmer auf, die gewonnenen Grafiken, die Tiere darstellen, auf ihre Waldkulissen zu kleben.

Er bittet sie, sich im Kreis zu setzen und liest ein ausgewähltes Buch vor, das von Waldtieren und ihren Abenteuern handelt.

