

# Erlebnisse in der Natur

Wie kann ich feststellen, wo Süden ist? Was ist ein Altweibersommer?  
Woher kommt das Wasser? Warum gibt es Tag und Nacht? ...

## Vorbemerkungen/Ziele

Die o.g. Fragen sind uns alle geläufig. Kinder entwickeln ein eigenständiges Interesse und Verständnis für die Natur. Sie sollen mit den nachfolgenden Spielen die Vielfalt und die Schönheiten der Natur „erleben“ und durch das „Natur-erleben“ eine positive Einstellung zur Natur und zu sich selbst finden. Das Erkennen von Naturgesetzmäßigkeiten im Kleinen hilft, später Entscheidungen im Großen verantwortungsbewußt zu treffen.

Sollte ein Rucksack nötig sein (bei größeren Wanderungen zu empfehlen), ist das Gewicht des Rucksackes den Möglichkeiten der Kinder anzupassen:

- weniger als 3 kg bis zum 8. Lebensjahr,
- weniger als 5 kg bis zum 12. Lebensjahr,
- weniger als 7 kg bis zum 16. Lebensjahr.

Regel: Maximal 10 Prozent des Körpergewichts. Wichtig ist, ausgeruht und gestärkt eine Wanderung zu beginnen. Es ist darauf zu achten, daß die Kinder unterwegs häufig und in genügender Menge trinken und essen, da sie weniger Flüssigkeit und Kalorien speichern können als Erwachsene.

## Zeit:

ca. 60 - 90 Min.

## Teilnehmer/innen:

ca. 15 Kinder im Alter von 10-14 Jahren,  
3-4 Erwachsene als Betreuung oder Familien

## Material/Ausrüstung:

Armbanduhren, Kopftücher, DIN-A4-Blatt, Bleistift, (Becher-)Lupen, Wachstifte, wetterfeste Kleidung (Fleecepullis und -hosen), Wollmütze, Handschuhe und vor allem Ersatzwäsche. (Sehr leicht ist man an einem Bach naß geworden bzw. sind Wetterstürze in den Bergen keine Seltenheit.)

Unbedingt in den Rucksack gehören: Karte, Erste-Hilfe-Päckchen und wenn vorhanden, Kompaß, Höhenmesser, Taschenmesser.

## Verlauf der Aktion/Inhalte

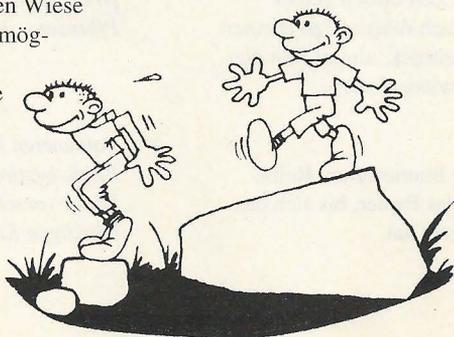
- = Inhalte
- = Organisation

## Einstimmung

- Begrüßung, Einstimmung und „Einladung“ zu einem Abenteuer in die Natur. Beginne die Wanderung mit der Frage an die Kinder, was sie heute „erleben“ möchten. Denn die Androhung z.B. eines langen beschwerlichen Anstiegs auf die „Namlosspitze“ hat noch kein Kind vom Hocker gehauen. Das Erzählen einer kleinen Geschichte kann zur Einstimmung und Aufmunterung unterwegs wertvolle Hilfe leisten. Es gibt viele Sagen und Heimatgeschichten und mit etwas Geschick kann die jeweilige Umgebung miteinbezogen werden.

## Hauptteil

- Die Wanderung wird von Zeit zu Zeit durch Spiele oder spielerische Aufgaben kurzweiliger gestaltet. Z.B. bieten sich je nach Gelände folgende Spiele an:
- **Insellaufen.** Auf einer mit Blöcken und Steinen übersäten Wiese versuchen wir, eine möglichst große Distanz zurückzulegen, ohne den Boden zu berühren.



## Absichten/Gedanken

- = Absichten/Gedanken
- = Hinweis

- Einstimmung der Gruppe, Motive von Kindern können sein: weil
  - ich am Bach wahrscheinlich einen Staudamm bauen darf,
  - mein Vater mir versprochen hat, daß ich seinen Kompaß tragen darf,
  - die Ziegen an der Bärenalm Junge bekommen haben,
  - meine Freundin Lisa mitgeht,...
- Der Beginn der Wanderung sollte gemütlich und in gleichmäßigen Schritten erfolgen. Steigere das Tempo – wenn überhaupt – nur langsam, lege keine (Berg-) „Sprints“ ein.
- Sicheres Bewegen im Gelände.
- Wärmeisolierende Kleidung muß abgelegt bzw. gelüftet werden, wenn es zu warm wird. In jeder Situation auf das Verhalten der Kinder achten. Sie drücken ihr Befinden (Freude, Begeisterung, Müdigkeit, Erschöpfung) nicht nur mit Sprache, sondern auch nonverbal aus.

Erlebnis,  
Abenteuer,  
Körper-  
erfahrung

7/96



**PRAKTISCH für die PRAXIS**

**Stundenverlauf/Inhalte**

**Absichten/Gedanken**

- **Wer sieht zuerst ...**  
 Einer denkt sich einen Gegenstand aus, der auf dem Weg der Wanderung zu erwarten ist. Er fragt: „Wer sieht zuerst einen Tannenzapfen?“ (Oder: eine Eiche, ein Schaf, eine Alm, einen Gipfel, eine Pflanze, ein Tier). Wer den genannten Gegenstand zuerst entdeckt, darf die nächste Frage stellen.
  
- **Öko-Memory**  
 Es werden zwei Gruppen gebildet, die jeweils ihr eigenes, selbst ausgewähltes und überschaubares Stück „Landschaft“ betreuen (etwa 6 bis 12 qm). Dieses wird beispielsweise mit einem Seil umgrenzt. Nachdem sich die Gruppen ihr Areal genau eingepägt haben (Bodenoberfläche, Blätter, Äste, Pflanzen etc.), wechseln sie zur Landschaft der Nachbargruppe, die inzwischen die gleichen Vorbereitungen getroffen hat. Nun verändern die Gruppen eine vorher festgelegte Anzahl von Gegenständen innerhalb des Areals (etwa 3 bis 5): ein herabgefallener Ast wird anders gelegt, ein Stein wird „eingeschmuggelt“, ein Farnwedel zeigt seine Unterseite usw. Auf ein Zeichen kehrt eine Gruppe wieder zu ihrem Areal zurück und versucht, alle Veränderungen zu entdecken. Die Überprüfung geschieht im Beisein der anderen Gruppe. Anschließend wechseln beide Gruppen zum zweiten Areal.
  
- **Geräuschkarte („sound map“)**  
 Nachdem jeder Teilnehmende eine Pappkarte oder Blatt Papier und einen Stift erhalten hat, verteilen sich alle auf Rufweite im Gelände. Jeder sucht sich eine Stelle, die er schön findet und an der er sich alleine fühlt, um konzentriert Geräusche und Laute aufnehmen zu können. Alle Teilnehmenden verhalten sich ca. 10 bis 15 Minuten ganz ruhig und lauschen mit geschlossenen oder verbundenen Augen, wer oder was Geräusche oder Laute verursacht und aus welcher Richtung diese kommen. Diese werden auf der Karte eingetragen bzw. festgehalten. So entsteht ein „Geräuschbild“ der Umgebung. Nach Ablauf der vereinbarten Zeit sammeln sich alle Mitspieler im Kreis, tauschen ihre Erfahrungen aus und stellen ihre Geräuschkarten vor.
  
- **Orientierung im Gelände mit Hilfe der Armbanduhr**  
 In unseren Breiten gilt: Wird der kleine Zeiger auf die Sonne gerichtet, so zeigt eine Halbierungslinie des Winkels zwischen diesem Zeiger und der 12 auf dem Zifferblatt nach Süden. Dabei ist zu beachten: von 6:00 Uhr bis 18:00 Uhr liegt die gedachte Halbierungslinie im kleineren Winkel zwischen Sonne und der 12, und von 18:00 Uhr bis 6:00 Uhr früh im größeren Winkel auf dem Zifferblatt.
  
- **Baum ertasten**  
 Jeder wählt sich einen Partner und verbindet diesem die Augen, führt ihn zu einem Baum und läßt ihm Zeit diesen genau abzutasten (Rinde, Wurzeln etc.). Danach führt er den Partner „auf Umwegen“ zum Ausgangspunkt zurück, nimmt ihm die Binde ab und läßt ihn „seinen“ Baum wiederfinden.
  
- **Rinden Rubbelbilder**  
 Halte ein dünnes Blatt Papier an einen Baumstamm. Reibe vorsichtig mit einem Wachsstift über das Papier, bis sich das Rindenmuster auf dem Papier abgedrückt hat.

➤ *Auf dem Weg bleiben und keine Abkürzungen benutzen.*

➤ *Variation: Die Gruppe verteilt sich um das durch das Seil abgegrenzte Gebiet. Alle Mitspieler drehen sich um oder schließen die Augen bis auf einen Mitspieler, der etwas in dem abgegrenzten Gebiet verändert, entnimmt oder hinzufügt. Danach öffnen die anderen Mitspieler/innen die Augen bzw. drehen sich um. Wer entdeckt, was verändert wurde, darf in der nächsten Runde „Täter/Täterin“ sein.*



➤ *Variation: Statt die Geräuschkarte mündlich zu erläutern, können die Geräusche auch pantomimisch dargestellt werden.*

➤ *Zweckmäßig ist es, wenn ein Stäbchen, ein Strohalm, Bleistift,...senkrecht an den Uhrenrand gehalten wird, dessen Schatten sich mit dem Zeiger deckt.*

➤ *Variante: In Partnerarbeit auffällige Merkmale in der Natur ertasten (Wurzelteller, Steine am Bachbett, Pflanzen,...).*

➤ *Baumarten können anhand ihrer Rinde bestimmt werden. Die Rubbelbilder verschiedener Rinden vervollständigen Erkennungsbücher.*