

Die kleinen Dinge

Naturerfahrungsspiele – Schülerinnen und Schüler erleben die Natur mit allen Sinnen

Josef Eder

«Die meisten Menschen wissen gar nicht, wie schön die Welt ist und wie viel Pracht in den kleinsten Dingen, in irgend-einer Blume, einem Stein, einer Baumrinde oder einem Birkenblatt sich offenbart. Die erwachsenen Menschen, die Geschäfte und Sorgen haben und sich mit lauter Kleinigkeiten quälen, verlieren allmählich ganz den Blick für diese Reichtümer, welche die Kinder, wenn sie aufmerksam und gut sind, bald bemerken und mit dem ganzen Herzen lieben.»

(Rainer Maria Rilke 1875–1926)



Es dürfte nicht schwer sein, einen solchen Baum wiederzuerkennen.

Kinder für die Natur zu begeistern, sind Spiele.

Joseph Bharat Cornell, der «Vater» der Naturerfahrungsspiele, nennt vier Phasen des Naturerlebens, die bei der Entwicklung einer Naturbeziehung durchlebt werden:

1. Stufe: Begeisterung wecken
2. Stufe: Aufmerksamkeit erregen – konzentriert wahrnehmen
3. Stufe: Unmittelbare Erfahrungen
4. Stufe: Andere an deinen Erfahrungen teilnehmen lassen

Vorbereitungen

Voraussetzung für die Spiele ist, dass die Kinder gerne mitmachen wollen. Auf diese Weise sind Konzentration und Mitarbeit gesichert. Der Lehrer/die Lehrerin hat die Aufgabe, das richtige Spiel für den richtigen Ort zur richtigen Zeit auszuwählen.

Er/Sie muss darauf achten, dass die Kinder genügend Zeit haben, mit allen Sinnen

Erfahrungen zu machen: Sehen, Hören, Riechen, Tasten und Schmecken.

Es wäre empfehlenswert, alle Aktivitäten vor ihrem Einsatz in einer Klasse erst einmal selbst auszuprobieren. Man kann selbst oder mit den Schülern zusammen die Spiele weiterentwickeln, verändern, eine Variante dazu finden oder auch eigene Spiele entwickeln.

Für die Naturerfahrungsspiele dieses Beitrages muss man gar keine oder nur wenige Vorbereitungen treffen. Wichtig ist: Lieber nur eines oder wenige Spiele machen, als alle «durchzuziehen».

Hinweise:

Die Anleitungen können

- im vorliegenden Format (A5) ausgeschnitten werden. Man hat dann auf der Vorder- und der Rückseite jeweils ein Spiel.
- auf Karton kopiert und ausgeschnitten werden (Karteikarten im Format DIN A5 – eine Verkleinerung auf DIN A6 ist möglich).
- kopiert, in der Mitte gefalzt und zusammengeklebt werden. Auf der Vorderseite stehen dann die Hinweise zu Zeit, Ort, Spielern, Alter usw., während auf der Rückseite der Spielverlauf zu finden ist.

Literatur

Cornell, Joseph: Mit Kindern die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr 1999. Mit Freude die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr 1999. Mit Cornell die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr 2006.

Akademiebericht – Umweltaktivitäten für Klassenfahrten. Dillingen 1991.

Landesbund für Vogelschutz in Bayern – Natürlich lernen – Naturerfahrungsspiele

WWF: Wald erleben – Wald verstehen. Praktikumsvorschläge für Lehrer. 1985.

Bauschmid, Christina: Naturerfahrungsspiele im Schullandheim. (www.das.schullandheim.de/texte/198-Heft4-2003-03.pdf)

Joller, Kari: Naturerfahrung mit allen Sinnen: Ein Praxisbuch mit vielen Übungen. 2008.

www.spieleliste.de (- outdoor)

www.luebeck.de/bewohner/umwelt_gesundheit/naturschutz/natur_erleben/tips.html (Literaturliste, Spiele im Karteikartenformat)

www.biologiedidaktik.at/UmweltOekologie/naturerfahrung.html (Zusammenstellung von Spielen durch das Institut für Didaktik der Naturwissenschaften der Universität Salzburg; zahlreiche andere Themen)

Ist das heute auch noch so?

In den letzten Jahren setzte bei vielen eine Entfremdung von der Natur ein, auch – und vielleicht besonders – bei Kindern. Für die meisten Kinder war es früher selbstverständlich, draussen fangen zu spielen, in einem See zu baden, Steine in einen Bach zu werfen usw. Immer mehr Menschen erleben unsere natürliche Umwelt nicht mehr unmittelbar: Milch gibt es in Tetrapaks, Gemüse ist in Folie eingeschweisst, einen Bauernhof kennt man nur noch aus einem Computerspiel usw.

Das Überangebot an Unterhaltungsmöglichkeiten für Kinder ist erdrückend. Im Durchschnitt verbringt jeder Jugendliche ca. drei Stunden am Tag vor dem Bildschirm (TV oder PC). 20% der Jugendlichen sind praktisch nie im Wald.

Deshalb ist es wichtig, vielen Kindern im Unterricht, bei Unterrichtsgängen, Wandertagen oder Schullandheimaufenthalten die Natur wieder nahe zu bringen und sie mit allen Sinnen entdecken und erleben zu lassen. Nur so ist es möglich, dass die Natur den Heranwachsenden ans Herz wächst und für sie schützenswert wird. Ein gutes Mittel, wenn nicht das beste überhaupt, die

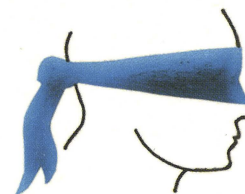
Anschleichspiel

Charakter:	ruhig
Ziel:	Hinführung zu Aufmerksamkeit, Konzentration und Ruhe
Zeit:	Tag/Nacht (mit Taschenlampe)
Ort:	Wiese, Lichtung, freies Gelände
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 6–7 Jahren
Material:	Augenbinde, Taschenlampe (wenn man nachts spielt)

Vorbereitung: keine. Dieses Spiel eignet sich gut für den Beginn eines Projekttagess usw.

Ein Schüler, dem die Augen verbunden wurden, sitzt oder steht in der Mitte eines gedachten Kreises von ca. 20 m Durchmesser. Ein anderer Schüler versucht nun, sich lautlos dem «Mittelman» zu nähern. Wenn der Teilnehmer in der Mitte ein Geräusch hört, zeigt er in die vermutete Richtung. Falls er richtig gedeutet hat, muss der Anschleichende wieder zurück und der nächste Schüler darf sich anschleichen.

Wenn der Anschleichende den Schüler in der Mitte berühren konnte, erfolgt ein Wechsel. Dies geschieht auch, wenn sich der «Mittelman» dreimal geirrt hat. Bei Nacht kann man das Zeigen mit einer Taschenlampe vornehmen.



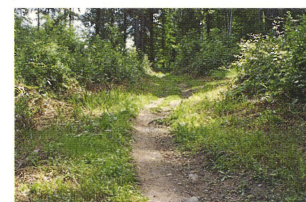
Verstecken – Entdecken

Charakter:	aktiv beobachtend
Ziel:	genaues Sehen
Zeit:	Tag
Ort:	Wald
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 5 Jahren
Material:	einige künstliche Gegenstände, z. B. Korken, Flaschenverschluss
Vorbereitung:	Verteilung der Gegenstände entlang eines Waldweges

Der Lehrer verteilt vor dem Beginn des Spiels zehn oder mehr künstliche Gegenstände entlang eines Waldweges, z. B. leere Filmdosen, Kronenkorken, Papierschnipsel usw. Die Schüler gehen dann einzeln den Weg ab und zählen, wie viele Dinge sie entdeckt haben. Nachdem sie das «Ziel» erreicht haben, flüster sie dem Lehrer die Anzahl der Gegenstände ins Ohr. Wer die richtige Zahl nennt oder ihr am nächsten kommt, ist Sieger und erhält einen kleinen Preis.

Auswertung: Anschliessend geht man gemeinsam den Weg ab, zeigt die Gegenstände und sammelt alle wieder ein.

Variation: Am «Ziel» erhalten die Schüler/-innen einen Zettel und notieren, was sie gesehen haben.



Wer hat eine gute Nase?

Charakter:	ruhig, beobachtend
Ziel:	Schulung des Geruchssinns
Zeit:	Tag
Ort:	Wald, Wiese, auch drinnen
Mitspieler:	einige Schüler, ganze Klasse
Alter:	ab 8 Jahren
Material:	Augenbinde, Dinge mit einem starken Eigengeruch, Sammelbehälter
Vorbereitung:	die Klasse sucht in Gruppen Pflanzen oder andere Dinge, die einen starken Eigengeruch haben

Vor Beginn des Spiels werden einem Schüler die Augen verbunden. Er muss nur mit Hilfe seines Geruchssinns herausfinden, was ihm vor die Nase gehalten wird. Es bieten sich z. B. frisches Holz, Erde, Waldmeister, Rinde usw. an. Der Gegenstand darf dabei nicht mit den Händen berührt werden. Wer hat die beste Nase?

Variation:

- Gruppenwettkampf
- nur Kräuter verwenden wie Kamille, Pfefferminze, Salbei



Wir lernen einen Baum kennen

Charakter:	ruhig, besinnlich
Ziel:	einfühlen, riechen, tasten, wiedererkennen
Zeit:	Tag
Ort:	Wald
Mitspieler:	ganze Klasse – Gruppen zu je zwei Schülern
Alter:	ab 5 Jahren
Material:	je Gruppe eine Augenbinde
Vorbereitung:	keine

Ein Schüler verbindet seinem Partner die Augen und führt ihn zu irgendeinem markanten Baum. Ohne etwas zu sehen, muss er nun den Baum «erkunden» und «erforschen», indem er ihn zum Beispiel umspannt, die Rinde abtastet, riecht, den Ansatz der Äste feststellt usw.

Wenn der Baum ausreichend untersucht wurde, führt der Sehende seinen Partner auf Umwegen zum Ausgangspunkt zurück. Nachdem die Augenbinde abgenommen wurde, muss der Schüler versuchen, «seinen» Baum zu finden.

Auswertung: Die Schüler erzählen nach dem Spiel von ihren Eindrücken.



Gehen, ohne zu sehen

Charakter:	ruhig, besinnlich
Ziel:	Wahrnehmung mit mehreren Sinnen, Vertrauen
Zeit:	Tag
Ort:	überall
Mitspieler:	ganze Klasse – Gruppen zu je zwei Schülern
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	eine Augenbinde je Gruppe
Vorbereitung:	keine

Ein Schüler führt seinen Partner, dem die Augen verbunden wurden, über eine interessante Strecke von 100 bis 200 m. Auf dem Weg sollen unterschiedliche Naturerfahrungen möglich sein: Bäume, Sträucher, Moos, Steine, Sand, Bach, Hügel usw. Falls die Strecke ungefährlich ist, kann auch barfuss gegangen werden. Die Schüler sehen die Umgebung «ohne Augen», indem sie hören, fühlen und riechen. Damit das Geführtwerden als angenehm empfunden wird, sollten sich die Paare Zeit lassen.

Nach einiger Zeit erfolgt ein Wechsel.

Auswertung: Die Schüler erzählen über ihre Wahrnehmungen und Empfindungen: Wie fühlte sich der Geführte/Führende? Wie wäre unser Leben, wenn wir nichts sehen würden?

Man könnte danach evtl. die Strecke ohne Augenbinde abgehen.

Gedächtnis- und Suchspiel

Charakter:	aktiv, beobachtend
Ziel:	Gedächtnis- und Sehschulung
Zeit:	Tag
Ort:	überall
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	zwei Tücher, Naturmaterialien
Vorbereitung:	während einer Wanderung sammelt der Lehrer unbemerkt Gegenstände



Im Verlauf einer Wanderung sammelt der Lehrer, ohne dass es die Schüler merken, Gegenstände, z. B. Steine, Eicheln, Bucheckern, Fichtenzapfen, Blätter, Früchte usw.

Zu Beginn des Spiels legt er diese dann auf eines der Tücher und bittet die Schüler, sich die Dinge einzuprägen. Nach etwa einer Minute werden die Gegenstände mit dem zweiten Tuch zugedeckt. Die Schüler erhalten nun fünf bis zehn Minuten Zeit, die gleichen Dinge zu suchen.

Wenn alle Schüler wieder versammelt sind, zieht der Lehrer jeden Gegenstand einzeln hervor und fragt, wer Gleiches gefunden hat. Wer die meisten Übereinstimmungen hat, ist der Sieger.

Auswertung: Zu den gezeigten Gegenständen kann man interessante Geschichten erzählen.

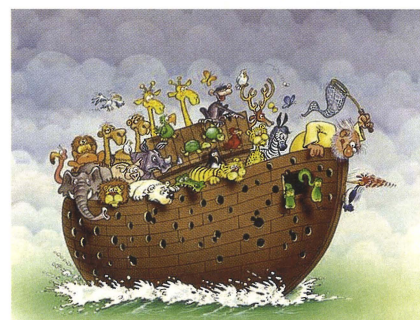
Arche Noah

Charakter:	spielerisch
Ziel:	Tierverhalten bzw. Tierlaute nachahmen
Zeit:	Tag
Ort:	überall
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	Zettel mit Tiernamen, wobei jeder Tiername zweimal vorkommt
Vorbereitung:	Schreiben der Zettel

Der Lehrer mischt die vorbereiteten Zettel mit Tiernamen darauf und verteilt sie. Die Schüler dürfen aber den erhaltenen Zettel nicht weiterzeigen. Auf ein Zeichen hin beginnen alle, «ihr» Tier nachzuahmen (Laute und Bewegungen).

Jeder muss nun seinen Artgenossen finden, ohne dabei zu reden.

Variation: Darstellung der Tiere ganz ohne Lautäußerungen.

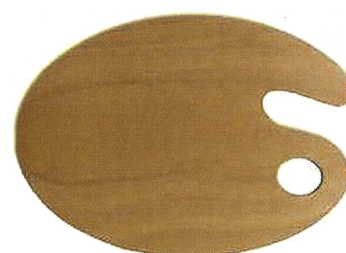


Farbpalette

Charakter:	ruhig, besinnlich
Ziel:	Suchen, Gestalten
Zeit:	Tag
Ort:	Wald
Mitspieler:	ganze Klasse – einzeln oder zu zweit
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	je Schüler/Zweiergruppe ein Klebestift, aus Pappe ausgeschnittene Künstlerpalette mit einem Loch für den Daumen
Vorbereitung:	Ausschneiden der Paletten

Mit der Palette und dem Klebestift gehen die Teilnehmer einzeln oder zu zweit los und versuchen, Naturgegenstände mit den unterschiedlichsten Farben zu finden. Die Früchte, Blätter, Beeren, Federn usw. werden dann fantasievoll aufgeklebt.

Auswertung: Kleine Ausstellung, Vergleich der Ergebnisse.



Naturmeditation

Charakter:	ruhig, besinnlich, meditativ
Ziel:	genaues und bewusstes Zuhören, Entspannung
Zeit:	Tag/Nacht
Ort:	überall
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	keines
Vorbereitung:	keine

Alle Teilnehmer setzen oder legen sich mit geschlossenen Augen bequem hin. Für eine bestimmte Zeit (vier bis fünf Minuten) sind alle still und lauschen. Vogelgezwitscher, Autolärm, Flugzeuge, spielende Kinder und vieles andere mehr kann wahrgenommen werden.

Auswertung: Was wurde alles gehört? Welche Geräusche wurden als wohltuend empfunden? Welche störten?

Variation: Erst bei geöffneten, dann bei geschlossenen Augen lauschen oder umgekehrt.



Geschicklichkeitsstaffel

Charakter:	spielerisch
Ziel:	Geschicklichkeit
Zeit:	Tag
Ort:	Wiese, Wald, Waldrand
Mitspieler:	ganze Klasse – Einteilung in gleich grosse Gruppen
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	je Gruppe zwei Astgabeln und ein Fichtenzapfen
Vorbereitung:	Astgabeln und Fichtenzapfen sammeln, Laufstrecke festlegen

Jeder Teilnehmer muss eine festgelegte Strecke hin und zurück laufen. Dabei muss er einen Fichtenzapfen mitnehmen, der zwischen zwei Astgabeln eingeklemmt wird. Fällt der Zapfen zu Boden, muss er an dieser Stelle neu aufgenommen werden. Astgabel und Fichtenzapfen werden am Start/Ziel an den nächsten Läufer übergeben.

Sieger ist diejenige Mannschaft, deren Mitglieder als erste die Strecke zurückgelegt haben.

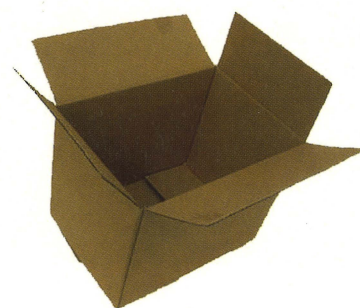
Variation: Der Fichtenzapfen muss immer von zwei Spielern einer Mannschaft gemeinsam transportiert werden, von denen jeder eine Astgabel in der Hand hat.

Tastspiel

Charakter:	aktiv, beobachtend
Ziel:	genaues Erfühlen
Zeit:	Tag, Abend
Ort:	überall
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	Schachtel oder Kiste mit einer Öffnung, durch die man greifen, aber nicht sehen kann; Zapfen, Steine, Rinde Moos, Eicheln, Bucheckern ...
Vorbereitung:	Schachtel besorgen oder basteln, Gegenstände sammeln

Die gesammelten Objekte werden in eine Schachtel gelegt. Jeder Teilnehmer ertastet nun der Reihe nach einen Gegenstand mit der Hand und teilt seine Vermutung mit. Danach nimmt er ihn heraus und man kann vergleichen, ob der Schüler «Fingerspitzengefühl» hatte.

Variation: Die gesammelten Objekte werden in nummerierte Stoffbeutel gelegt. Diese wandern nun reihum und die Schüler versuchen, den Gegenstand zu erkennen. Anschliessend notiert sich jeder seine Lösung auf einem Zettel. Am Ende wird verglichen und evtl. mit Punkten gewertet.



Abc-Suchspiel

Charakter:	aktiv, beobachtend, suchen
Ziel:	Auffinden von Dingen
Zeit:	Tag
Ort:	Wald
Mitspieler:	ganze Klasse – Einteilung in Gruppen zu drei bis fünf Schülern
Alter:	ab 8 Jahren
Material:	je Gruppe ein Zettel mit dem Alphabet (ausser q, x, y), ein Bleistift, ein Sammelbehälter (z. B. Schachtel, Körbchen)
Vorbereitung:	Zettel schreiben und kopieren, Stifte und Sammelbehälter mitnehmen

Jede Gruppe erhält einen Bleistift, einen Zettel und eine Schachtel oder ein Körbchen. Die Schüler haben nun die Aufgabe, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Gegenstand zu sammeln und dessen Namen auf den Zettel zu schreiben.

z. B.: A Ast
 B Baumrinde/Buchecker
 C

Diejenige Gruppe, die in einer festgelegten Zeit die meisten Dinge findet, ist der Sieger.

