

Aktionsideen Wildpflanzen

KindergruppenleiterInnen Rundbrief 01/2009



Spiele	
Wiesen-Kim	03
Duftzuordnungsspiel	04
Suchauftrag „Du bist eine Hummel...“	05
Wettspiele Pantomime	06
Gruppenpantomime	07
Das Riesenbord	08
Märchen	
Spitzwegerich	09
Klatschmohn / Gänseblümchen	10
Schafgarbe	11
Anlage von Kräutergärten	
Kräuterspirale	12
Basteltipps	
Kräuterschilder	12
Herbarium	13
Malen mit Pflanzen	13
Farbpalette	13
Blüten / Blattdomino	14
Blüten / Blattmemory	14
Tonamulette	14
Pflanzenwebteppich	14
Kosmetik	
Salbei-Pfefferminz- Zahnpulver	15
Zauberseife	15
Gesichtsmaske	15
Entspannungsmaske	16
Gesichtsdampfbad	16
Kamillen-Reinigungsmilch	16
Quellen	16
Literaturhinweise	16



Wiesen-Kim Pflanzen sehen, wieder finden und kennen lernen

Alter: ab 5 Jahren

Zeitaufwand: etwa 20 Minuten

Materialbedarf: 2 Tücher, evtl. Markierbänder

Vorgehen: Auf einem großen Tuch werden etwa 12 verschiedene Pflanzen ausgelegt, eilweise mit, teilweise ohne Blüten. Alle TeilnehmerInnen schauen sich die Pflanzen an und versuchen sie sich einzuprägen. Dann wird die Pflanzensammlung mit einem Tuch abgedeckt. Die Kinder drehen sich mit dem Rücken zur Decke und der Spielleiter nimmt mit einen Gegenstand weg. Auf ein Signal hin drehen sich alle wieder um. Nun wird das Tuch entfernt. Wer entdeckt zuerst, welche Pflanze fehlt?

Variante 1: Die verbleibenden Gegenstände werden unter der Decke verschoben. So ist es schwieriger den fehlenden Gegenstand zu entdecken.

Variante 2: Alle werden losgeschickt um möglichst alle Pflanzen in der Umgebung wieder zu finden. Entweder bringen sie einen Teil der Pflanze mit oder sie markieren die Pflanze mit einem Markierband (z.B. bunte Wollfäden).

Variante 3: Die Pflanzen von den Kindern in Bestimmungsbüchern suchen lassen.

Achtung: Bei der Auswahl der Pflanzen evtl. darauf achten, dass die Pflanzen später weiterverwendet werden können-< z.B. in einem Kräutersalz oder einem Kräuterquark. Keine geschützten Pflanzen verwenden. Mögliche Milchsaftflecken (Löwenzahn) bedenken. Keine hoch giftigen Pflanzen (Eisenhut, Fingerhut) verwenden.



Duftzuordnungsspiel

- Material:** 10 unterschiedliche Düfte in doppelter Ausführung (z.B.: 2x Bärlauchblätter, 2x Johannesbeeräste, 2x Apfelblüten, 2x Moos, 2x Erde, 2x Kohle, etc.), Augenbinden
- Zeitaufwand:** 20 Minuten
- Ort:** Wald, Wiese, auch drinnen
- Alter:** 6-12 Jahre
- Wetter:** unabhängig
- Tipp:** Viele Tiere orientieren sich an Duftmerkmalen, z.B. erkennen Bienen ihren Stock am Geruch, Nachtfalter können „Ihre“ Weibchen teilweise in 10 km Entfernung riechen..., männliche Falter und Käfer haben oft stärker ausgeprägte Duftantennen als die Weibchen (siehe Maikäfer).

Achtung bei zu großen Gruppen riecht man irgendwann kaum noch etwas. Die Kleingruppe soll sich in 2 Gruppen aufteilen (evtl. durchzählen lassen 1, 2, 3, ...) alle Geraden in eine Gruppe, alle „ungeraden“ in die andere Gruppe. Die Teilnehmer der Gruppen stellen sich mit etwas Abstand auf und jeder darf sich aus einer Box einen Duft herausuchen. In die Hand nehmen und mit geschlossenen Augen daran riechen.

Gruppe 1 stellen sich mit geschlossenen Augen oder mit durch eine Augenbinde abgedeckten Augen in einer Reihe auf. Der Duftgegenstand wird in der Hand auf dem Rücken versteckt. Gruppe 2 mischt sich und tritt der Reihe nach mit ihrem Duftbeispiel erst zu Person 1 aus Gruppe 1, dann zu Person 2 in der Reihe durch bis zum Ende schnuppern lassen. Um den blinden Riecher nicht zu erschrecken, wird ihm zuvor die Hand auf die Schulter gelegt. Erkennt ein Spieler seinen Geruch, legt er seine Hand auf die Schulter des Duftgebers. Der Duftgeber geht trotzdem in der Reihe weiter, bis alle der Gruppe 1 alles von der Gruppe 2 gerochen haben. Haben alle ihren Duft erkannt wechseln die Gruppen.



Spiel Suchauftrag

Von Neppern, Schleppern und Necktarfängern

Wie kommt Pflanze zum passenden Bestäuber und wie wird sie ihren Pollen los?

Hier bieten sich vielfältige Möglichkeiten. Einige Arten setzen auf Massenproduktion und vertrauen auf eine ordentliche Brise. Einige sind wählerisch und empfangen nur bestimmte Gäste. Andre benutzen ein Transportsystem und wieder andere setzen „Bestechungsgelder“ ein. Wer sich die Pflanzen genau anschaut, kann schon einige Hinweise im Bestäubungskrimi sammeln. Bei der Ermittlung der passenden Bestäubungstechnik lohnt es sich ein Täterprofil zu erstellen. Wer hat sich denn worauf spezialisiert und wird der Dienstleister tatsächlich ausgenutzt oder angemessen belohnt?

Windbestäuber

Windbestäuber besitzen kaum einen Schauapparat, da sie keine Insekten anlocken wollen. Daher haben sie auch eher unscheinbare Blüten. Sie sind häufig eingeschlechtlich und produziert große Mengen kleinster Pollenkörner mit einer guten Flugfähigkeit und erreichen damit eine weite Verbreitung (zum Leidwesen vieler Allergiker).

Beispiele: Beifuss (hohes Allergiepotential), Wermut, Kleiner Wiesenknopf (Bilder Suchauftrag)
Um die Blüte herum sind kaum Blätter, die den Pollen beim Start oder der Landung stören könnten. Die Staubbeutel und die Narbe liegen so, dass der Wind sie gut erreicht.

Spielanleitung

Material: Karten „Suchauftrag“, Bestimmungsbücher, Schaschlikspieße mit bunten Fäden oder Bändern

Aufgabe: Die Aufgaben können an einzelne Spieler, Paare oder Kleingruppen verteilt werden. Sie sollen die entsprechenden Pflanzen markieren und diese genau beobachten.

Alter: Ab 8 Jahren (dann jedoch Bilder von den gesuchten Pflanzen verteilen oder diese in einem Bestimmungsbuch kennzeichnen)



Suchauftrag 1: Du bist eine Hummel mit einem langen Rüssel. Du magst: Lippenblütler, Korbblütler und Nelkengewächse. Suche: Disteln, Taubnesseln, Lupine, Beinwell oder Flockenblume
P.S.: Manchmal ist eine Blüte nicht für dich geeignet und du machst kurzen Prozess: Du beißt von außen an einer passenden Stelle ein kleines Loch durch die Blüte und saugst von dort den Blütensaft.



Evtl. findest du auch solch eine Blüte?

Suchauftrag 2: Du bist ein Nachtfalter. Du landest nicht auf der Blüte. Du magst Nachtkerzen, Nelkengewächse und Zaubinden. Suche: Heckenkirsche, Geißblatt, Nachtkerze, Leimkraut, Phlox oder Winden.



Suchauftrag 3: Du bist ein Tag-Schmetterling. Man findet dich an Lippenblütlern, Korbblütlern und Nelkengewächsen. Du magst aufrechte Blüten, auf denen du landen kannst. Deine Lieblingsblüten sind oft dunkelrote, rosarote oder blaue enge Röhrenblüten, in denen der Nektar tief versteckt liegt. Nur du mit deinem langen Saugrüssel gelangst bis dorthin!
Suche Disteln, Wegwarte, Dost, Karthäusernelke, fette Henne



Suchauftrag 4: Du bist eine Biene. Dein Rüssel ist etwa 6 mm lang. Du magst Lippenblütler und Blüten mit den Farben Gelb/ Blau/ Violett. Oft haben diese ein ultraviolettes „Saftmal“, das Menschen nicht gut sehen können für Insekten aber wie die Beleuchtung einer Landebahn am Flughafen aussieht.
Suche: Königskerze, Salbei, Ehrenbreis



Suchauftrag 5: Du bist eine Schwebfliege. Dein Rüssel ist nur 2 mm lang. Damit kannst du Pollen und Nektar nur auftupfen. Du magst Doldenblütler mit großen weißen Schirmblüten- offen und gut erreichbar, meist ohne Geruch.
Suche: wilde Möhre, Wiesenbärenklau (Achtung: keinen Riesenbärenklau!), Efeu, Wiesenkerbel



Suchauftrag 6: Du bist eine Pflanze, die sehr früh blüht und daher evtl. noch nicht von Insekten befruchtet werden kann oder die sich vom Wind bestäuben lässt.



Suchauftrag 7: Du bist ein Käfer und magst weiße oder grüne Blüten mit viel Pollen und starkem Duft. Deine Blüten müssen robust sein, denn du bist ein schwerer Brummer.
Suche: Hartriegel, Schneeball
Info: Käfer schaden den Blüten oft mehr als das sie diesen nutzen, da sie häufig die Blütenblätter fressen, bis der Weg zum Nektar frei ist. Die Blütenböcke sind hier eine Ausnahme. Sie besuchen vor allem die Doldengewächse, oft zum beiderseitigem Vorteil. Sie sind, wie andere Bockkäfer auch, an ihren langen Fühlern und der schlanken Gestalt zu erkennen.



Wettspiel: Pflanzen pantomimisch darstellen

Zeitbedarf: etwa 20 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Materialbedarf: evtl. vorbereitete Karten mit den Begriffen, 1 Spielleiter, 2 Helfer

Vorgehen: Es werden 2 Gruppen gebildet. Ein Mitglied jeder Gruppe rennt zum Spielleiter, bekommt dort einen Pflanzennamen ins Ohr geflüstert oder auf einer Karte gezeigt. Nun muss er diesen seiner Gruppe pantomimisch darstellen, bis ihn jemand erraten hat. Dann rennt der nächste zum Spielleiter und bekommt den Namen einer weiteren Pflanze gesagt. Die Gruppe, die zuerst alle Namen erraten hat, gewinnt.

Hinweis: Es ist hilfreich eingeweihte Helfer in den beiden Gruppen zu haben, die entscheiden können, ob der Begriff erraten wurde oder nicht. Dieses Spiel kann bei schlechtem Wetter auch im Zelt oder in einem Raum gespielt werden. Dann können die Gruppen getrennt nacheinander auf Zeit spielen. Die Gruppe, die in 5 Minuten die meisten Begriffe erraten hat- oder die in der kürzesten Zeit alle Pflanzen erraten hat, hat gewonnen.

Pflanzen (z.Bsp.): Löwenzahn, Sonnenblume, Brennnessel, Schlüsselblume, Fingerhut, Königskerze



Gruppenspiel Pflanzenpantomime

Material: Karten mit aussagekräftigen Pflanzenbildern

Zeitaufwand: 15 min.

Ort: beliebig, auch drinnen

Alter: 7-12 Jahre

Wetter: unabhängig

Intention: Interaktives Arbeiten

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu mind. 4 Personen aufgeteilt. Jede zieht einer Pflanze (Brennnessel, Löwenzahn, Spitzwegerich etc.). Die Gruppen bekommen nun etwas Zeit, um die Pflanze gemeinsam zu proben und stellen diese pantomimisch der jeweils anderen Gruppe vor, die es erraten sollen. Sie können eine besondere Eigenschaft darstellen (z.B. das „Brennen“ an einer Brennnessel) oder die Entwicklung (von er Knospe bis zur Pusteblume). Es ist empfehlenswert als Spielleiter ein Beispiel vorzustellen. Beispiele: Frauenmantel, Glockenblume, Springkraut

Das Riesenbord

- Ort: Räume, bei gutem Wetter auch Draußen
- Alter: ab etwa 8 Jahren
- Vorbereitung: Plakat oder Tafel, auf der die Ergebnisse der Gruppen vermerkt werden können. Stationen aufbauen und pro Station Buchstabenkärtchen verdeckt auslegen.
- Material: 3-4 Begriffe als Buchstabenkärtchen, Stift, Plakat, Uhr
- Durchführung: Es werden je nach Gruppengröße 3-4 Gruppen gebildet. Diese sollen sich nach der Einführung zu den Stationen begeben. Jede Gruppe hat nach einem festgelegten Startsignal (Pfeife) 3 Minuten Zeit, um aus den Buchstaben ein nachschlagbares vernünftiges Wort zu legen. Bei dem Begriff sollen möglichst alle Buchstaben Verwendung finden. Werden alle Buchstaben „verbaut“, gibt es 20 Zusatzpunkte für die Gruppe. Ansonsten werden die Buchstaben gezählt, die verwendet wurden.
- Hinweis: Der Spielleiter kündigt den Ablauf der Spielzeit an. Er sollte eindeutig in der Punktevergabe sein. Regeln genau klären und nachfragen, ob alle die Regeln verstanden haben.

Mögliche Begriffe:

W I E S E N B A E R E N K L A U
L O E W E N Z A H N
W E I D E N R O E S C H E N
A U G E N T R O S T
W I E S E N L A B K R A U T
S P R I N G K R A U T
G A E N S E F I N G E R K R A U T
F R A U E N M A N T E L

Kasperletheaterstück zum Thema Brennessel

Die kleine Brennessel ist unglücklich über ihre fehlende Blütenpracht und darüber, dass viele Menschen sie nicht mögen. Eine Fee ermöglicht ihr sich zu verwandeln und letztendlich ihren wahren Wert zu erkennen.

Das Theaterstück wurde von Christiane Denzel für ein Hoffest ausgearbeitet und kann per email angefordert werden bei:
birgit.eschenlohr@bund.net



Spitzwegerich

Vor langer, langer Zeit wollte sich ein sehr frommer Mönch auf Pilgerschaft begeben. Da er mehrere Wochen unterwegs sein und viele hunderte von Kilometern laufen würde, ließ er sich eigens für die Pilgerschaft ein Paar feste Wanderschuhe machen. Seine Füße waren aber nur Sandalen gewohnt und die neuen Schuhe waren noch ziemlich steif. Deshalb dauerte es keinen halben Tag bis ihm die Füße schmerzten und er dicke Blasen an den Fersen bekam. Verzweifelt richtete er ein Stoßgebet an den lieben Gott. „So hilf mir, guter Gott, wie soll ich weiterlaufen können und mein Ziel erreichen, wenn ich am ersten Tag schon so große Schmerzen an den Füßen habe!“ Kurz darauf bemerkte er, dass hinter ihm ein grüner Herr erschien. Dieser sprach zu ihm: „Sammler Blätter von dieser Wiesenpflanze mit den langen, schmalen Blättern, reibe sie zwischen den Händen, bis Saft austritt und träufle diesen auf deine Blasen. Du wirst sehen, morgen geht es deinen Füßen wieder gut und du kannst ohne Schmerzen weiterlaufen!“ Der Mönch tat wie ihm geheißen wurde und durch den Saft der Spitzwegerichpflanze wurden die wunden Blasen wie mit Goldfäden vernäht. Am nächsten Tag waren die Blasen verheilt und der Mönch setzte leichten Schrittes seine Wanderung fort.



So kam er an einem Zwetschgenbaum vorbei und konnte nicht widerstehen, ein paar Früchte zu essen. Unglücklicherweise wurde er dabei von einer Wespe gestochen. Der Stich war schmerzhaft und schwoll gewaltig an. In seiner Verzweiflung rief der Mönch wieder Gott um Hilfe und gleich darauf stand der grüne Herr abermals hinter ihm. Er gab ihm den Rat, wieder dieselben Blätter zu holen, diese zwischen den Händen zu reiben und den Stich mit dem Saft zu behandeln. Siehe da, der Schmerz ließ nach und die Schwellung war bis zum nächsten Tag abgeklungen. Auch wurde der Mönch nicht von dem typischen Jucken geplagt, das nach Insektenstichen häufig auftritt. Am nächsten Tag war der Mönch schon eine weite Strecke gewandert. Er war ziemlich müde und achtete nicht sehr auf den Weg. So kam es, dass er beim Bergablaufen stolperte, hinfiel und mit dem Knie auf einen spitzen Stein aufschlug. Die klaffende Wunde blutete und schmerzte so stark, dass er kaum auftreten konnte. Wieder rief er: „Herrgott, hilf mir, schick' mir etwas!“ Und wieder war der grüne Herr sofort zur Stelle und empfahl ihm den gleichen Saft wie tags zuvor auf die Wunde zu machen. Der Saft stillte das Blut und zog die Wunde zusammen. Der Mönch konnte am nächsten Tag seine Pilgerreise ohne Unterbrechung fortsetzen.

Am späten Nachmittag des nächsten Tages war sein Proviant verbraucht und großer Hunger plagte ihn. Als er so schwach war, dass er kaum weiter konnte, rief er Gott um Hilfe. Der grüne Herr kam wieder und riet ihm: Sammler Spitzwegerichblätter, schneide sie klein und koche eine Suppe. Beim Bauern da vorne bekommst du sicherlich etwas Ziegenmilch und Salz. So schmeckt die Suppe köstlich. Der Mönch befolgte den Rat und wurde satt und wieder kräftig. Nun musste der Mönch nur noch einmal übernachten, dann war er am Ziel. Damit er am letzten Tag möglichst bald ankam, lief er am vorletzten Tag etwas länger und ließ sich auch nicht durch ein Gewitter abhalten, weiterzulaufen. Am Abend bekam er Schnupfen und Husten, der Hals tat ihm weh und Fieber stellte sich ein. Wieder rief er „Herrgott, schicke mir Hilfe!“ Der grüne Mann erschien wiederum und riet ihm die Blätter des Spitzwegerichs zu zerschneiden und einen Tee daraus zu kochen. Der senkt das Fieber und löst den Schleim. Auch diesmal hat der Rat des grünen Mannes geholfen und der Mönch trat seinen letzten Reisetag an. Nun erschien der grüne Mann ohne dass er gerufen wurde und der Mönch fragte, wer er eigentlich sei. Der grüne Herr antwortete, er sei der König der Wege, sein Name sei „Spitzwegerich“ (Endung „rich“ kommt von rex=König). Der Mönch fragte, ob er ihm irgendwie helfen könne, nachdem er ihm so oft geholfen hatte. Der König der Wege antwortete, er sei sehr traurig. Seine Blüten sind so häßlich und unscheinbar. Er würde deshalb von niemandem beachtet werden. Vielleicht könne er ihm da helfen. Der Mönch betete lange für den König der Wege und siehe am nächsten Morgen hatten alle Spitzwegerichblüten einen goldenen Heiligenschein um den braunen Blütenstand, den sie bis zum heutigen Tag behalten haben!



Der Klatschmohn

Der Jockel Matrei war nicht der Schlaueste im Dorf. Dennoch gediehen die Ferkel, die sein Vater ihm anvertraute, unter seinen Händen zu prächtigen Schweinen. Als der Jockel alt genug war, um zu heiraten, schickte ihn der Vater zur Mühle, damit er um des Müllers lustiges Töchterchen, die Liesel, anhalte. „Vergiss nicht, am Wegesrand ein Sträußchen Heckenrosen für die Liesel abzuschneiden“, rief ihm der Vater nach. Aber als der Jockel bei der Mühle angekommen war und den Mohn im Feld neben der Straße blühen sah, fiel ihm ein, dass er die Röschen vergessen hatte.

„Blumen sind Blumen“, sagte sich der Jockel und stapfte ins Feld, um einen Strauß für die Liesel zu pflücken. Doch da kam der Müller aus der Mühle gerannt und vertrieb den Jockel mit einem Besen, weil er beim Blumenpflücken das Korn zertrat. Erschrocken ließ der Jockel den Strauß fallen, lief nach Hause und kümmerte sich von diesem Tag an nur noch um seine Schweine. Der Bäcker, der vor der Mühle Mehlsäcke aufgeladen hatte, erzählte die Geschichte daheim seiner Frau. Die Bäckerin erzählte sie der Frau des Schneiders Zwirn. Und so ging der Klatsch über den Jockel, den Mohn und die misslungene Brautwerbung von Mund zu Mund.

Dies ist der zweite Grund, weshalb die roten Blumen im Feld „Klatschmohn“ genannt werden, den ersten Grund erfährt man, wenn man ein Blütenblatt zwischen den Händen zerschlägt.

Das Gänseblümchen

Gundel, die Gänsemagd, stand traurig am Bach und wusch ihr einziges Sonntagskleid, das vom vielen Waschen schon ganz ausgebleicht war. „Hast du was?“ fragte Walli, Gundels Lieblingsgans. Da wurde Gundel noch trauriger. „Am Sonntag ist Jahrmarkt, und mein altes Kleid ist schon ganz verwaschen. Aber für ein neues Kleid habe ich kein Geld“, antwortete sie.

Die Gans besah sich das alte Kleid, das Gundel zum Trocknen ins Gras gelegt hatte. „Da ist freilich guter Rat teuer. Aber vielleicht fällt mir etwas ein“, sagte Walli und zupfte mit dem Schnabel am Bachrand herum, an dem jetzt im Spätherbst nur noch kleine weiße Blümchen blühten. Gundel setzte sich neben das Kleid ins Gras, die Sonne kam durch die Wolken, und kurze Zeit später war die Gänsemagd über ihrem Kummer eingeschlafen. Walli aber rief heimlich alle Gänse zusammen. Als Gundel aufwachte, war ihr altes Sonntagskleid über und über mit den weißen Blümchen vom Bachrand besteckt. „Das ist lieb von euch, aber bis zum Sonntag sind die Blüten alle verwelkt“, sagte Gundel. Walli schnatterte aufgeregt vor sich hin.

Als Gundel das Kleid am Sonntag anzog, waren die Blümchen immer noch frisch. Alle Leute auf dem Jahrmarkt drehten sich nach ihr um, denn kein Mädchen hatte ein schöneres Kleid an als die Gänsemagd. Seither werden die kleinen, weißen Blumen von aller Welt „Gänseblümchen“ genannt.





Schafgarbe Das Zauberkraut des Rosenkobolds

In einem kleinen Dorf lebte eine junge, hübsche Frau, die wegen ihrer Fröhlichkeit und Verschwiegenheit bei vielen angesehen war. Aber die junge Silvia fühlte sich trotz allem einsam. Sie wünschte sich einen Ehemann, der alle Freuden und Leiden des Lebens mit ihr teilte. Aber bisher hatte sie kein Glück. Schon befürchtete sie, dass ein Fluch auf ihr liegen würde und sie für immer alleine bleiben müsste. Daher fragte sie die Kräuterfrau des Dorfes um Hilfe. Diese weise Frau gab ihr den Rat, sich in der Nacht der Sommersonnenwende frische Schafgarbenblätter auf die Augenlieder zu legen. So könnte sie ihren Zukünftigen im Traum sehen. Silvia sammelte auf dem Heimweg von der Wiese frische Schafgarbenblätter und legte sie sich am Abend auf die Augenlieder. Und tatsächlich träumte sie in der Nacht von einem jungen, kräftigen Mann mit braunem, lockigem Haar...

Als Silvia beim nächsten Dorffest in die Runde der Tanzenden blickte, traute sie ihren Augen nicht. Ihr gegenüber stand der Mann aus ihrem Traum und blickte ihr in die Augen. Und mehr noch! Er forderte sie zum Tanz auf. Noch am selben Abend verliebten sie sich ineinander. Von diesem Tag an trafen sie sich täglich, und wenn Reko einmal längere Zeit nicht bei Silvia war, wurde sie vor Sehnsucht unruhig. Reko und Silvia heirateten einige Monate später. Sie bauten sich mit Hilfe der Freunde und Familienangehörigen ein eigenes Gehöft auf. Nun fehlte es nur noch an einem Pferd, das den Pflug ziehen konnte.

Eines Tages wollte Reko in der nahe liegenden Stadt zum Pferdemarkt gehen, um sich ein gutes Tier zu kaufen. Silvia wollte nicht alleine zurückbleiben und so begleitete sie ihn. Sie kauften ein kräftiges Pferd, auf dem die Beiden nach Hause ritten. Plötzlich scheute das Pferd, bäumte sich auf und Silvia und Reko stürzten ab. Reko fiel mit dem Kopf auf eine Wurzel und verlor das Bewusstsein. Als Silvia Reko reglos mit blutendem Kopf unter der Heckenrose liegen sah, war sie verzweifelt und weinte bitterlich. Da vernahm sie eine leise Stimme, die zu ihr sprach: „Tränen schließen nicht seine Haut, sieh dich um und nimm ein Kraut!“

Silvia blickte sich erschrocken um, sah aber niemanden. Da bemerkte sie, wie sich eine große Rosengalle aus dem Heckenrosenstrauch bewegte. Plötzlich fiel die Rosengalle herunter und landete neben einer Schafgarbe, bevor sie weiter unter den Heckenrosenstrauch rollte. Oder hatte sie darunter Beinchen gesehen? War das etwa der Rosenkobold gewesen? Von solchen seltsamen Wesen hatte die Großmutter erzählt.

Silvia glaubte, von der davon eilenden Rosengalle ein leises Kichern zu hören. „... nimm ein Kraut!“, hörte sie wieder die Stimme wispern. Sie nahm die Blätter der Schafgarbe, neben die die Rosengalle gefallen war, und legte sie auf die stark blutende Wunde an Rekos Kopf. Die Wunde schloss sich recht schnell.

Ein Windhauch wehte ein paar Rosenblüten auf Rekos geschwollene Augen und die Schwellung ging zurück. Sehr bald kam Reko zu sich. Nachdem Silvia ihm von der sonderbaren Begegnung erzählt hatte, bedankte sich das junge Ehepaar bei der Heckenrose. Ganz in der Nähe stand das Pferd und ließ Schuld bewusst den Kopf hängen. „Dass das nicht noch einmal vorkommt!“ sagte Reko und fasste energisch nach dem Zügel. Dann saßen beide wieder auf und ritten ohne weitere Störungen heim.



Kräuterspirale

Die Steine speichern während des Tages die Sonnenwärme und geben sie gleichmäßig an die Wurzeln ab. Dadurch werden die Kräuter besonders aromatisch.

Ihr benötigt folgende Materialien:

Größere Steine z. B. von Bachufern. Ihr könnt auch bei Eurem Bauernnachfragen, ob er einen Steinhaufen neben einem Feld angelegt hat. Sehr gut sind große, flache Steine. Komposterde, Sand und/oder Blumenerde ein- und mehrjährige Kräuterpflanzen (hier könnt Ihr auf einer Pflanzentauschbörse fündig werden. Einige Familien haben evtl. auch zu Hause einen gut eingewachsenen Garten und sind gerne bereit euch Ableger zu schenken.

1. Zuerst legt man mit einem Seil den äußeren Kreis auf dem Boden aus. Besteht der Untergrund aus Gras, muss es mit den Wurzeln ausgegraben werden.
2. Setzt die Steine nun entlang des Seils, wobei ihr den letzten Stein spiralförmig nach innen versetzt.
3. Den Raum zwischen den Steinen mit Erde auffüllen. Die Erde muss mindestens mit der Steinoberkante abschließen, da sie sich beim Gießen noch absenkt.
4. Nun folgt ein zweiter Spiralring aus Steinen. Wieder wird der letzte Stein nach innen versetzt.
5. Mit Erde auffüllen und den innersten Kreis der Spirale legen.
6. Wiederum mit Erde auffüllen und Kräuter pflanzen.
7. Bestimmungsschilder basteln. Lange haltbar sind Aluminiumschilder, in die mit alten Lettern (Flohmarkt) die Buchstaben eingehämmert werden. Sehr schön aber – leider häufig schnell verblassend – sind laminierte Fotokarten.

Kräuterschildchen

Auf einem großen Kräuterbeet dürfen Schildchen nicht fehlen. Sie erleichtern es ohne viel Suchen und Riechen die richtigen Kräuter auf Anhieb zu finden. Man beschriftet sie mit den verschiedenen Kräuternamen und steckt sie beim Pflanzen der Kräuter mit ins Beet. Damit der Regen die Namen nicht weg wäscht, sollte man sie mit Lack aufmalen.

Material pro Schild:

- Rest von Fichtenholz, 1 cm stark und 10*15 cm groß
 - Holzleiste 0,5*2 cm stark
 - Holzleiste 1*1,5 cm stark und ca. 30 cm lang
 - Grüner oder schwarzer Tafellack
 - Holzleim, Schleifpapier, Cutter, Winkel, Bleistift, Metalllineal oder –schiene
1. Das Fichtenholz auf allen Seiten mit Tafellack einstreichen. Wenn der Lack trocken ist, wird die Oberfläche abgeschliffen. Alle Seiten ein zweites Mal anstreichen.
 2. Für jedes Schild je zwei 15 und 10 cm lange Stücke auf der Holzleiste markieren. An den markierten Linien mit dem Winkel die Enden jeweils im 45° Winkel anzeichnen.
 3. Die Leisten an jedem angezeichneten Winkel auseinander schneiden. Dafür ein Metalllineal anlegen und das Holz mit dem Cutter trennen.
 4. Die Holzleisten als Rahmen auf das Schildchen und danach die 30 cm lange Holzleiste als Stab auf die Rückseite kleben.

Herbarium

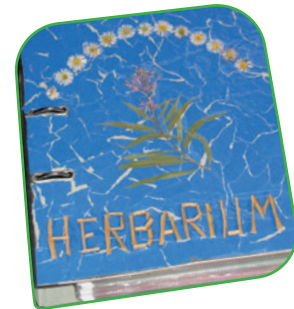
Möglichst viele verschiedene Pflanzen sammeln. Eventuell können die Stengel in Längsrichtung halbiert werden, damit das Herbarium nicht zu dick wird. Um eine spätere Bestimmung zu erleichtern, macht es Sinn jeder Pflanze einen Klebezettel mit dem Datum und Fundort beizulegen.

Die Pflanzen werden zu Hause zwischen Zeitungspapier (mit Büchern beschweren) getrocknet.

Sie sollten regelmäßig umgelegt werden, d. h. das Zeitungspapier sollte alle paar Tage ausgewechselt werden bis die Pflanzen ganz trocken sind. Legt zu jeder Pflanze einen Infocettel mit Name, Fundort und Datum.

Etikettenaufkleber ausschneiden oder transparente, selbstklebende Folie in dünne Streifen schneiden. Die Pflanzen mit den Streifen auf ein Blatt Papier kleben und Infos notieren.

Wenn die Blätter in eine Klarsichtfolie gesteckt werden, halten die Pflanzen länger. Die Blätter können dann beispielsweise in einem (Leitz)-Ordner abgeheftet werden. Auf diese Weise können die Pflanzen nachträglich ergänzt und umsortiert werden.



Malen mit Pflanzen

Benötigtes Material: Papier und eine Malunterlage (z. B. Pappe)

Gesammelte Pflanzenteile wie einen Stift auf einem Blatt Papier benutzen.

Saftige Gräser bieten ein leuchtendes Grün

Blüten geben bunte Farben ab (Hahnenfußgewächse ≠ gelb, Pfingstrosen ≠ rot).

Schwarz und braun lässt aus Erde und Holzkohle gewinnen.

Manche Pflanzen wirken wie Zauberblumen, so wird z. B. das gelbe Johanniskraut auf Papier lila.

Farbpalette

Material: Karton für Farbpalette, Klebstift

Zeitaufwand: 20 min.

Ort: Blumenwiese

Alter: 4-12 Jahre

Wetter: nicht bei Regen

Tipps: leber trocknet bei warmen Wetter schnell, entweder viel Kleber auftragen oder erst eine Farbe sammeln lassen, dann kleben, danach die nächste Farbe suchen

Intention: genaues Hinsehen

Farbpalette wird beim Austeilen mit Klebstoff bestrichen. es werden verschiedene Farbtöne der Natur gesucht und der Farbe nach aufgeklebt. Es können z. B. Pflanzenteile, Steine, Erde usw. als Materialien gesammelt werden. Anschließend werden die Farbpaletten miteinander verglichen um zu sehen wie groß die Farbenvielfalt der Natur ist. Die Farbpaletten können als Andenken mit nach Hause genommen werden.

Interessant ist ein Vergleich von mehreren Farbpaletten aus verschiedenen Lebensräumen, wie z. B. Wiese, Wald etc.



Blüten / Blätterdomino

Material: Karton, Schere, Kleber
Vorgehen: Karton oder Karteikarten vorbereiten. Sammeln von Blüten oder Blätter. Man benötigt etwa je 6 gleiche Blüten und sollte mindestens 5 verschiedene Pflanzen verwenden.

Die Pflanzen werden zum Teil gemischt, zum Teil gleich sortiert und je zwei Pflanzen auf eine Karte geklebt. Vor Ort geklebte Karten halten nur kurze Zeit. Wer ein dauerhaftes Dominospiel herstellen möchte, sollte die Pflanzen sorgfältig pressen und trocknen (siehe Herbarium).

Variante: Mit den Kindern Fotos aufnehmen und die besten Fotos für das Spiel heraussuchen. Das Spiel kann dann für die ganze Gruppe ausgedruckt und z. B. als Muttertags-geschenk verschenkt werden. Kameras können über die Kreisbildstellen kostenlos ausgeliehen werden.



Blüten / Blattmemory

Material: Alte Memorykarten vom Flohmarkt, Fotos oder gepresste Pflanzen
Vorgehen: Wie oben. Hier jedoch nur zwei Mal eine Aufnahme oder eine gepresste Pflanze verwenden.

Tonamulette

Gräser, Blüten und Blätter lassen sich sehr schön in Trockenton konservieren. Zuerst die Hände befeuchten und aus den Trockenton die gewünschte Form (Amulett, Haustürschild, Kerzenständer) herstellen. Dann die getrockneten Pflanzenteile eindrücken und nach kurzer Zeit wieder herausnehmen. Fertig!

Webteppich mit Pflanzen

In der Natur gibt es viele Materialien, die zum Weben benutzt werden können: Gräser, Blätter, Äste, Rinden, Blüten usw. Für den Webrahmen benötigt man vier gleich große und gleich starke Äste. Die Äste werden zu einem Viereck zusammengelegt und an allen vier Ecken mehrmals fest mit einem Seil verschnürt.

Dann wird der Webrahmen von oben nach unten mit einer Schnur umwickelt, wobei die einzelnen Stränge einen Abstand von ungefähr 1 cm haben sollten. Nun können die unterschiedlichen Natur-schätze eingewoben werden.

Dabei wird die Pflanze durch die gespannte Schnur gezogen, abwechselnd über die Schnur hinüber und unter der Schnur hindurch. Die nächste Reihe wird entgegengesetzt geführt.

Salbei-Pfefferminz-Zahnpulver

Zutaten

- 3 Teile Schlämmkreide
- 2 Teile Milchzucker
- 1/2 Teil getrocknete pulverisierte Salbei und Pfefferminzblätter

Zubereitung

Pflücke die getrockneten Blätter der Pfefferminze und des Salbeis ab und zerreibe sie in dem Mörser. Feine Ästchen entfernst du. Nun kannst du alle Zutaten mischen. Fülle Dein Zahnpulver nun in ein Filmdöschen ab.

Zum Zähneputzen gibst du etwas Pulver auf deine angefeuchtete Zahnbürste und putzt deine Zähne wie sonst auch. Das Zahnpulver schäumt nicht, ist aber sehr wirkungsvoll.

Wissenswertes für Schlaumeier

Salbei: macht die Zähne weiss und ist gut für das Zahnfleisch

Pfefferminze: wirkt erfrischend

Schlämmkreide: wird aus Naturkreide gewonnen und als Schmirgelstoff bei Zahnpasten verwendet

- Milchzucker:
- schädigt die Zähne nicht
 - fördert die Durchblutung des Zahnfleisches
 - bewährtes Mittel gegen Zahnfleischbluten
 - Milchzucker schmirgelt und gibt einen guten Geschmack im Mund
 - Lactose wird aus Molke gewonnen und kommt in der Milch von Säugetieren vor

Rezept Zauberseife

- 5 gehäufte EL Seifenflocken (oder geraspelte Toiletten- oder Kernseife)
- 1 EL Kräuter- Wasser- Auszug (Tee) von Lavendel, Rosenblüten, Rosmarin, Salbei oder Ringelblume
- 1 TL Öl (z. B. Mandelöl, Traubenkernöl ...)
- 3 Tropfen ätherisches Öl zum Beduften (Lavendel, Mandarine ...)

Nach Belieben etwas Lebensmittelfarbe (Karotin, Safran, ...) zugeben und alles miteinander verkneten. Handtücher und Wassereimer in der Nähe aufstellen!

Hinweis

Seifen in Pergamentpapier wickeln, da die Seifen noch etwas ölen

Gästeseife ausstechen

Die Seifenmasse flach drücken und mit Hilfe eines mit Öl benetzten Ausstecherförmchen kleine Gästeseifen ausstechen.

(der „Kinderwerkstatt Zauberküche“ von Andrea Frommherz entnommen)

Gesichtsmaske

- 2 EL Joghurt
- 2 EL fein gehackte Kräuterblätter
- 1-2 EL feines Hafermehl

Joghurt und Kräuter gut vermischen. Hafermehl hinzu geben und umrühren bis ein cremiger Brei entsteht. Falls ihr die Maske nicht gleich anwenden wollt, füllt sie in ein verschließbares beschriftetes Gefäß.

Entspannungsmaske

5 g frische Rosmarinnadeln
1 kleiner Apfel
1 Zitrone
2 EL Honig

Rosmarinnadeln von den Stielen zupfen und waschen. Den Apfel schälen, vierteln und dann mit Rosmarin und 1 TL frisch gepresstem Zitronensaft pürieren. Danach wird die Mischung mit 2 EL Honig verrührt. Nun kann sie auf das Gesicht aufgetragen werden (Augenpartie aussparen!).

15 Minuten einwirken lassen und lauwarm abspülen.

Kräuter-Fußbad

12 EL frische oder 6 EL getrocknete Beifußblätter auf zwei Schüsseln verteilen und jeweils mit 2 l kochendem Wasser übergießen. Den Inhalt einer Schüssel warm halten, den anderen abkühlen lassen. Füße abwechselnd für je 5 Minuten in den warmen, dann in den kalten Aufguss tauchen. Mit dem kalten Aufguss abschließen.

Gesichtsdampfbad

2 Tassen frische Kräuter oder 1 Tasse getrocknete Kräuter (z. B. Lavendel, Pfefferminze, ...) in eine Schüssel geben und heißes Wasser darüber gießen, dabei gut umrühren. Kopf mit einem Handtuch bedecken und das Gesicht 5 Minuten lang über den aufsteigenden Dampf halten.

Kamillen-Reinigungsmilch

150 ml Buttermilch
2 EL Zitronensaft
3 EL Kamillenaufguss
(ergibt ca. 225 ml)

Alle Zutaten gut verrühren. Danach in Gläser gießen und im Kühlschrank aufbewahren. Wattebausch mit der Reinigungsmilch tränken und Gesicht und Hals sanft damit abreiben, dabei Augenpartie aussparen.

Quellenangaben

Bestimmungsbücher

Was blüht denn da? Kosmos Naturführer (2005)
Welche Blume ist das? Spohn Verlag Kosmos (2007)
Raupen und Schmetterlinge Mitteleuropas und ihre Futterpflanzen,
D.J.Carter / B.Hargreaves Verlag Paul

Spiele /Basteltipps

Kinderwerkstatt Zauberkräuter, A. Frommherz/E.Günther-Biedermann, AT Verlag
Tu was Heft, Domino Verlag
Tipps zur Saison, BUND Jugend
Manfred Mistkäfer Magazin

Märchen

Tulipan und Löwenmaul, H.Turowski, B. Bedrischka;
sellier Verlag, Geschichten von Blumen und Kräutern, M. Wiegele, Bacopa Verlag

Bilder

Birgit Eschenlohr, einige Bilder sind im Rahmen des Kindergruppenleiterlehrganges in Kooperation mit der NAJU entstanden.

Gestaltung

Claudia Winter, sujet.design