

Monika Haß, Kreuzstr. 8, 79215 Elzach, Fon 07682/909151, Fax 07682/909152, mail monika.haiss@bund.net
Kindergruppenregionalbetreuerin des BUND-RV Südl. Oberrhein

Protokoll

Workshop Winterspiele

24. Januar 2005

14:00 - 19:00 Uhr

Veranstaltungsort: an der Ökostation Freiburg

Leitung: Monika Haß

Programm:

1. Begrüßung und Einstimmen auf den Schnee	Seite 1
2. Bewegungsspiele im Schnee	Seite 3
3. Tiere im Winter - verschiedene Überwinterungsstrategien	Seite 4
4. Schneeskulpturen, Mini-Iglus, Schneeschuhe	Seite 7
5. Informationen, Materialien, Austausch, Ideen	Seite 8
6. Lichterreise im Schnee	Seite 9

1. Begrüßung und Einstimmen auf den Schnee

Schneeballstrumpf werfen

Material: ca. 30cm langes Stück einer alten Strumpfhose oder alte Socke

Dauer: 15 min

Ort: freie Fläche

Intention: Bewegung

Strumpf an einem Ende verknoten, Schneeball einfüllen, wiedere einen Knoten machen. Im Kreis stehen und sich den Strumpfball zuwerfen. Variante: Weitwurf machen, Linien im Schnee markieren (wie beim Diskuswerfen).

Wärmeschnecke

Material: keines

Dauer: 5 - 10 min

Ort: überall

Alter: alle

Intention: Aufwärmen, Bewegen, macht Spaß

Die Teilnehmer bilden, sich an den Händen haltend, eine lange Schlange. Ein Ende der Schlange bleibt stehen, der Rest geht um diesen Punkt herum und wickelt sich so langsam um den in der Mitte stehenden herum. Ist die Schnecke eingerollt können alle noch hüpfen und sich mit den Körpern gegeneinander warmrubbeln. Dann wieder aufrollen und wiederholen, aber so, dass nun

derjenige am anderen Ende der Kette der Mittelpunkt ist. Wenn alle beim Auf- und Abrollen rennen, wird es noch lustiger.

Bienen verhalten sich übrigens genauso, wenn es kalt ist!

Körperabdrücke im Schnee

Material: 1 Augenbinde pro Teilnehmerpaar
Dauer: 15 - 20 min
Ort: freie, verschneite, unberührte Fläche
Alter: ab 5

Paare bilden, z.B. mit Hilfe von Tierkarten. Es werden wahllos Tierkarten verteilt, jedes Tier kommt zweimal vor. Dann darf jede/r drei typische Merkmale über sein Tier sagen, diese sollten aber nicht doppelt genannt werden. Sobald jemand meint, er habe den Partner mit demselben Tierkärtchen gefunden, darf er sich zu ihm stellen. Zum Schluss werden alle Karten gezeigt und überprüft, ob die Paare sich richtig gefunden haben.

Ein Partner bekommt die Augen verbunden, der andere führt ihn an einen Platz im Schnee. Dort darf er sich mit dem ganzen Körper in den Schnee legen und seinen Körperabdruck machen. Anschließend wird er zurückgeführt und muss nun versuchen, sehend seinen Abdruck wiederzufinden. Anschließend ist Partnerwechsel und der andere bekommt die Augen verbunden.

Schneekristalle untersuchen

Material: frisch gefallener Schnee, schwarze Kartonkärtchen, weiße Stifte, Becherlupen
Zeitaufwand: 20min
Ort: beliebig
Alter: ab 6
Intention: lernen

Der Wasserdampf in der Luft gefriert bei Temperaturen von -4° bis -20°C zu Schneeflocken. Die vielfältigen Sternformen der Schneekristalle hängen von den Temperaturbedingungen während ihrer Bildung ab. Die Schneeflocken können direkt mit dem Karton aufgefangen werden oder locker mit der Hand auf eine dunkle Unterlage (Jacke, Handschuh, usw.) fallen gelassen werden. Mit der Lupe mehrere Schneekristalle beobachten und vergleichen. Schöne Kristalle dann mit weißem Stift auf den schwarzen Karton abzeichnen. Anschließend darüber sprechen: wie viele verschiedene Schneekristalle wurden gesehen, usw.? Man kann später alle Kristallbilder auf eine großes Poster als Schneekristallbild aufkleben.

Hintergrundinfos: Was ist Schnee?

Kristallbildung:

Schnee ertsteht, wenn sich in den Wolken feinste Wassertröpfchen an Kristallisationskeimen (zB. Staubkörnchen) anlagern und dort gefrieren. Die dabei entstehenden Eiskristalle, weniger als 1/10 mm groß, fallen nach unten und wachsen durch die Luftfeuchtigkeit weiter an. Dadurch bilden sich die bekannten sechseckigen Formen aus. Die unterschiedlichen Grundformen der Schneekristalle hängen von der Temperatur ab - bei tieferen Temperaturen bilden sich Plättchen aus, bei höheren Temperaturen Dendriten (Sterne). Da die Eiskristalle auf ihrem Weg zum Boden Luftschichten verschiedener Temperaturen durchqueren, bilden sie komplexe Mischungen der Grundformen aus, so dass kein Kristall dem anderen gleicht.

Schneeflocken:

Liegt die Temperatur nahe am Gefrierpunkt, so werden die einzelnen Eiskristalle durch kleine Wassertropfen miteinander verklebt und es entstehen Schneeflocken. Bei tieferen Temperaturen bilden sich nur sehr kleine Flöckchen, der sogenannte Schneegriesel.

Schneeflocken enthalten bis zu 95% Luft. Die Luft sorgt für eine geringe Dichte der Schneeflocke, weswegen sie mit Geschwindigkeiten von weniger als 1 Meter pro Sekunde fällt. Auch die weiße Farbe des Schnees kommt von der darin eingeschlossenen Luft. Das Licht aller sichtbaren Wellenlängen wird an den Grenzflächen zwischen den Eiskristallen und der eingeschlossenen Luftbläschen reflektiert.

Schneearten:

Die Eskimos haben 20 Namen für verschiedene Schneearten und unterscheiden mehrere Schneefarben!!! Bei uns gibt es z.B. das Alter als Unterscheidungskriterium:

Neuschnee ist frisch gefallener Schnee, der nicht älter als 3 Tage ist. Die Kristalle sind noch fein verzweigt mit spitzen Zacken.

Altschnee liegt bereits mindestens 3 Tage. Durch Temperatur und Druck sind die Kristalle weniger stark verästelt und abgerundeter.

Harsch ist Altschnee, der durch Schmelzen und Gefrieren an der Oberfläche eine feste, gefrorene Schicht ausgebildet hat.

Firn ist mindestens 1 Jahr alt. Seine Dichte ist höher (über $0,6 \text{ g/cm}^3$). Die feinen Eiskristalle sind durch wiederkehrendes Auftrauen und Gefrieren zu größeren Eisbrocken verschmolzen. Aus dem Firnschnee können im Laufe der Zeit Gletscher entstehen.

Unterscheidung nach der Feuchtigkeit:

Pulverschnee ist trockener Schnee, der auch unter Druck nicht zusammenklebt.

Feuchtschnee klebt unter Druck zusammen (Schneeball), es lässt sich jedoch kein Wasser herauspressen.

Nassschnee klebt ebenfalls zusammen und man kann Wasser herauspressen.

Faulschnee ist ein Gemisch aus Wasser und größeren Schneebrocken, die nicht mehr gut zusammenhalten.

Auswirkungen auf das Klima:

Schnee beeinflusst das Klima und hält die Temperatur in Gebieten mit einer gut ausgebildeten Schneedecke niedrig. Durch die weiße Farbe des Schnees (Reflexion, siehe oben) wird weniger Licht absorbiert und in Wärme umgewandelt. Durch die eingeschlossene Luft bildet Schnee einen guten Wärmedämmer. Die Luft in Bodennähe erwärmt sich geringer als ohne Schnee. Nicht zuletzt muss zum Schmelzen des Schnees Wärmeenergie (Schmelzenergie) aufgewendet werden, die aus der Atmosphäre stammt.

2. Bewegungsspiele im Schnee

Schlittenkette bilden (Kraken- Fangen)

Material: Rucksäcke o.Ä. zur Spielfeldmarkierung

Zeitaufwand: 10 min

Ort: freie Fläche

Es ist ein sehr aktives Spiel und es fällt immer einmal jemand hin. Deshalb sollte man auf einer großen Wiese spielen. Je mehr Personen mitmachen, umso mehr Spass.

Auf einem großen Spielfeld werden die Grenzen deutlich markiert. Ein Schlitten wird gewählt, der versucht, vom einen Spielfeldrand ausgehend, die anderen Schlitten zu fangen, die vom gegenüberliegenden Spielfeldrand aus losrennen und die Linie des fangenden Schlittens erreichen müssen. Gefangene Schlitten bilden eine große Schlittenkette. Nur die beiden äußeren Schlitten dürfen nun fangen! Ende des Spiels, wenn alle Schlitten gefangen sind.

Eisstockschießen

Material: keines
 Zeitaufwand: 10-15 min
 Ort: Wiese
 Alter: ab 6

Es werden Dreiergruppen gebildet. Sie vereinbaren untereinander, wer die Eisstöcke sind und wer der Eisstocklenker ist. Zu Beginn des Spieles stehen die Eisstöcke Rücken an Rücken. Auf ein gemeinsames Startsignal bewegen sich die Eisstöcke langsam im Roboterschritt immer gleichmäßig geradeaus. Dabei ahmen sie die Bewegungen eines Roboters nach (gefrorene Eisstöcke). Der Eisstocklenker versucht seine Eisstöcke zu steuern. Dies kann er indem er sachte auf deren Schultern drückt. So lange der Roboter einen Druck verspürt, dreht er sich in die entsprechende Richtung. Er bewegt sich dabei immer vorwärts. Sollte er an ein Hindernis stoßen, bleibt er davor stehen. Die Aufgabe des Eisstocklenkers ist es beide Eisstöcke wieder Nase an Nase zusammenzuführen.

Man kann das Spiel steigern, indem die Eisstocklenker auch fremde Eisstöcke in ihrer Laufrichtung verändern dürfen.

Weitere Spieletipps:**Luftballon treiben**

Material: 1 Luftballon, 2-3 Ersatzluftballons
 Zeitaufwand: 20min
 Ort: Wiese
 Alter: ab 5

Zwei Gruppen bilden. Spielfeld markieren: zwei Grundlinien im Abstand von 15m. 3 Meter hinter den Grundlinien wird eine Wurflinie gezogen, hinter der sich die beiden Gruppen gegenüberstehen. Der Spielleiter bringt nun einen aufgeblasenen Luftballon in die Mitte des Spielfeldes, lässt ihn auf Kommando los und die beiden Gruppen versuchen ihn nun so schnell wie möglich mit Schneebällen zu bewerfen, um ihn hinter die Grundlinie der Gegenmannschaft zu bekommen. Dafür gibt es einen Punkt.

Fangen im Schneesturm/Zyklopfangen

Material: ev. Klopapierrollen, pro Teilnehmerpaar eine
 Zeitaufwand: 20 min
 Ort: gut abgegrenztes Spielfeld im Tiefschnee (ca. 20 mal 20m)
 Alter: ab 6

Es werden Paare gebildet. Diese trennen sich und verteilen sich auf dem Spielfeld. Aufgabe ist es, den so aus den Augen verlorenen Partner mit einem Blick durch ein Fernrohr (Schneesturmsicht) zu erspähen und abzuschlagen. Als Fernrohr dient die geschlossene Faust oder die Klopapierrolle. Die Spieler dürfen während des ganzen Spiels nur durch dieses Loch spähen. Das andere Auge bleibt selbstverständlich geschlossen. Wer abgeschlagen ist, wechselt Fänger und Gefangener, muss sich einmal um 360 Grad drehen und darf dann erst wieder die Verfolgung aufnehmen.

3.Tiere im Winter –verschiedene Überwinterungsstrategien**Tierstaffel**

Material: Ratekarten (siehe Vorlage), möglichst laminiert, Seil, Stift und Papier
 Zeitaufwand: 30 min
 Ort: Wiese, Wald, auch drinnen
 Intention: spielerisches Kennenlernen von Tierarten, Teamarbeit, Erinnerungsvermögen schulen

Zuerst mit einem Seil oder Ästen einen Kreis von ca. 12m Durchmesser legen. Gruppeneinteilung in 3 bis 4 Gruppen: drei verschiedene Tiere ausdenken, z.B. Schneehase, Pinguin, Eisbär. Je einen Namen einem Mitspieler ins Ohr flüstern, so dass alle Tiere zahlenmässig gleich oft vertreten sind. Auf Kommando macht jeder eine typische Bewegung seines Tieres und versucht somit die gleichen Partner zu finden.

Jede Gruppe erhält Stift und Papier zum Notizen machen. In der Kreismitte werden die Ratekärtchen ausgelegt. Man erklärt, dass es pro Tier 6 Karten gibt und dass es das Ziel für jede Gruppe ist, die 6 verschiedenen Tiere anhand der Aussagen auf den Kärtchen möglichst schnell zu erraten. Manche Ratetipps sind sehr speziell, andere eher allgemein gehalten, so dass man mehrere Kärtchen braucht um ein Tier genau bestimmen zu können. Es sind auch sehr unterschiedliche Tiere zu erraten, also nicht Frosch und Kröte.

Das Spiel beginnt damit, dass ein Spieler der Gruppe zur Mitte läuft, eine Karte nimmt und sie zu seiner Gruppe trägt. Erst dort wird die Karte gemeinsam gelesen. Dann läuft ein zweiter Spieler mit der Karte zurück, legt sie wieder ab und nimmt eine neue, die er wiederum zur Gruppe bringt. Eine Gruppe darf also immer nur eine Karte besitzen. Nach dem 6-8. Lauf darf der Läufer die Karte kurz anschauen um eine Karte nicht zweimal aus dem Kreis zu tragen.

Wenn ein Team glaubt, alle 6 Tiere erraten zu haben, meldet es sich beim Spielleiter und zeigt seine Antworten. Man kann auch die Antworten gemeinsam besprechen. Das Raten macht aber erst Sinn, wenn man genügend Hinweise gesammelt hat!

Auswertung: Jedes richtig geratene Tier gibt 10 Punkte, für falsche werden 20 abgezogen. Die Gruppe, die als erste alle geraten hat bekommt 30 Punkte, die zweite 20 und die dritte Gruppe 10 Punkte.

Nun kann man auf die verschiedenen Tiere und ihre Überwinterungsstrategien eingehen und darüber sprechen. Dazu gibt es jeweils ein Spiel:

1. Kröte	Winterstarre	Frostschutz
2. Eichhörnchen	Winterruhe	Eichhörnchenspiel mit Nüsseverstecken
3. Fledermaus	Winterschlaf	Gestörter Winterschlaf
4. Storch	Zieht in den Süden	Storchenzug
5. Waldmaus	bleibt im Lande	Fuchs und Maus

Frostschutz

Material: Thermosflasche mit heißem Wasser, Thermometer, leere Filmdöschen

Zeitaufwand: 45min

Ort: Waldrand, Garten,

Alter: ab 8

Wetter: Frost

Intention: geeignete Unterschlüpfen für wechselwarme Tiere finden und veranschaulichen, wie sie ihre Körpertemperatur durch geeignete Verstecke halten können.

Bei wechselwarmen Tieren (Amphibien und Reptilien) dürfen die Körperflüssigkeiten nicht einfrieren, da sie sonst sterben. Da sie aber die Umgebungstemperatur annehmen, haben sie gegen Kälte Strategien entwickelt. Sie suchen sich frostfreie Verstecke, z.B. im Boden, unter Laub usw. und sie entziehen dem Körper Flüssigkeit, so dass die Körperzellen mit Salzen, Zucker und gelösten Eiweißstoffen angereichert sind. Dadurch wird der Gefrierpunkt auf bis zu -10 Grad Celsius gesenkt.

Die Temperatur des heißen Wassers in der Kanne wird gemessen, dann werden alle Filmdöschen damit gefüllt. Nun dürfen die Spieler Kröten sein und sich ein geeignetes Versteck in der Natur suchen (einzeln oder zu zweit). Ziel ist es, nach 30min, wenn wieder gemessen wird noch eine möglichst hohe Temperatur vorweisen zu können. Ein Filmdöschen kann man als Gegenprobe ohne Schutz auf einer freien Fläche aufstellen.

Nach 30min Döschen wieder holen, Temperaturen vergleichen, Verstecke vergleichen. Wer hat das beste Versteck gefunden?

Tipp: für jüngere Kinder kann man das Wasser mit Gelatine vermischen, die in der Kälte fest wird. (20g Gelatine in 0,5l Wasser bei Außentemperaturen von 0 bis 5 Grad, bei höheren Temperaturen mehr Gelatine verwenden). Man kann dann die Wärmeunterschiede besser erkennen.

Weitere Spieletipps:

Eichhörnchen im Winter (Winterruhe)

Material: pro Mitspieler 10 Haselnüsse, Uhr mit Sekundenzeiger
 Zeitaufwand: 20min
 Ort: Wald mit Altholz
 Alter: 6-12
 Intention: Strategien zum Anlegen von Nahrungsdepos, Verbreitung von Samen, natürliche Auslese von Tieren

Eichhörnchen, wie auch Dachs, Bär und Hamster halten Winterruhe. Während dieser wachen sie immer wieder auf um zu fressen. Dazu legen sie sich einen Wintervorrat an. Da die Eichhörnchen in einem Kobel den Winter verbringen, kann man diesen zum Einstimmen auf das Spiel vorher, ähnlich wie ein Waldsofa mit den Kindern bauen und als Eichhörnchensammelplatz verwenden.

3-4 Spieler sind Mäuse, alle anderen Eichhörnchen. Die Eichhörnchen bekommen je 10 Haselnüsse, die Mäuse nichts. Alle sammeln sich im Kobel. Von dort aus werden die Eichhörnchen losgeschickt und dürfen ihre Nüsse in einem nicht zu großen Umkreis verstecken (2 min Zeit). Die Mäuse bleiben im Kobel, dürfen die Eichhörnchen aber beobachten. Man kann ein paar Tipps geben, zB. nicht alle Nüsse an einem Platz verstecken.

Nun kommt der Winter: im November gibt es schon ein paar kalte Nächte, das Futter wird knapp. Alle Tiere sollen 2 Nüsse holen und zum Platz bringen, auch die Mäuse! Im Dezember fällt der erste Schnee, der Hunger wird größer, alle sollen 3 Nüsse bringen. Im Januar nochmals 3, im Februar die restliche 2. Es gibt immer 2 min Zeit zum suchen. Die letzten 10sec zählt man laut rückwärts mit, damit alle pünktlich wieder zurück sind. Wer zu wenig findet oder gar keine muss als Eichhörnchen verhungern und verwandelt sich in eine Maus. Verhungerte Mäuse scheiden aus.

Gestörter Winterschlaf der Fledermäuse

Material: 1 Stift pro 2 Kinder, 2-3 Erdnüsse für jeden, 1 Wollknäuel pro 4 Personen, leere Karteikarten
 Zeitaufwand: 60 min
 Ort: Waldstück mit Versteckmöglichkeiten
 Alter: ab 10
 Intention: Versteckspiel mit Hintergrund: beim Winterschlaf gestörte Fledermäuse (hier durch Fotoreporter) verbrauchen Fettreserven. Fledermausschützer versuchen zu helfen.

Info: Im Oktober, wenn die Insekten weniger werden, ziehen sich die Fledermäuse zum Überwintern in ihre Winterquartiere zurück. Sie benötigen frostfreie, feuchte Orte mit gleichmässiger Temperatur, zB. Höhlen, hohle Baumstämme. Dort halten sie Winterschlaf und zehren von den angefressenen Fettreserven. Bei Störungen wachen sie auf und ziehen manchmal sogar um. Dabei verbrauchen sie extrem viel Energie. Wenn sie zu oft gestört werden, reicht ihr Fettpolster nicht aus und sie verhungern. Fledermausschützer versuchen deshalb, Störungen zu verhindern, indem sie die Leute informieren oder die Höhleneingänge versperren.

Die Spieler werden in 2 Gruppen geteilt: Fledermäuse und Menschen. Die Menschen wieder in zwei Gruppen: Fotografen und Fledermausschützer. Die Fledermäuse erhalten Nüsse (mind. Eine Nuss weniger als Anzahl der Fotografen), einen Stift und eine Karte. Sie bekommen einen Vorsprung und suchen sich einzeln oder zu mehreren ein gutes Versteck. Jedes Versteck gibt sich einen Namen. Die Fotografen erhalten ebenfalls eine Karte und suchen nach den Fledermausquartieren. Sie wollen möglichst viele Quartiere fotografieren. Wenn sie eines gefunden haben, machen sie ein

Foto, indem sie den Namen des Quartieres erfragen und auf ihre eigene Karteikarte schreiben lassen. Die Fledermäuse dieses Quartieres müssen je eine Nuss essen, da sie durch die Störung Fettreserven verbrauchen. Die Fotografen bringen ihren Film sofort zum Entwickeln, d.h. sie geben ihre Karteikarte bei der Spielleitung ab und erhalten eine neue. Die gestörten Fledermäuse suchen sich in der Zwischenzeit ein neues Quartier. Die Fledermausschützer erhalten je ein Wollknäuel. Sie versuchen ebenfalls Fledermausquartiere zu finden. Ein entdecktes Quartier wird mit einem Wollfaden rundum abgesperrt, so dass die Fotografen die Fledermäuse nicht mehr berühren können. Diese Fledermäuse sind in Sicherheit und dürfen nicht mehr gestört werden. Das Spiel endet mit Frühlingsbeginn, den der Spielleiter ankündigt. Der Fotograf, der die meisten Quartiere gefunden hat, ist der Starreporter, Alle Fledermäuse, die keine Energievorräte mehr haben sind verhungert, die Naturschützer haben gewonnen, wenn mehr als zwei Drittel aller Fledermäuse überlebt haben.

Hinweis: Wenn ein Naturschützer vor Ort bei der Arbeit ist, darf ein Fotograf nicht fotografieren. Wenn ein Fotograf später die Fledermaus über die Absperrung hinweg berühren kann, ohne am Faden zu wackeln, hat er sein Foto. Die Fledermäuse dürfen nicht ausweichen, sie schlafen ja!

Storchenzug

Material: 2 lange Seile zur Spielfeldmarkierung

Ort: freie Fläche

Zeitaufwand: 10 min

Intention: Bewegung, Gefahren beim Vogelzug kennenlernen

Rennspiel nach dem Prinzip „Wer hat Angst vor der Waldhexe?“

Zwei Grundlinien im Abstand von ca. 20m. Ein Kind steht hinter der einen Grundlinie und stellt die Gefahren beim Vogelzug dar: Stromleitungen, Jäger, schlechte Wetterbedingungen, Feinde. Es steht „im Süden“. Alle anderen Kinder sind Störche und stehen hinter der anderen Grundlinie „im Norden“. Beim Ruf „Storch flieg!“ rennen alle Störche los und versuchen den Süden zu erreichen, ohne vorher von der Gefahrenquelle abgeschlagen zu werden, die entgegengerannt kommt.

Abgeschlagene Störche werden entweder zu feststehenden Strommasten, dort, wo sie abgeschlagen wurden oder fangen als Gefahrenquelle beim nächsten mal mit. Nach 2-3mal fangen zählt man, wieviele Störche es geschafft haben und im Süden angekommen sind.

Hinweis: die seitliche Begrenzung des Spielfeldes ebenfalls markieren. Sie darf nicht übertreten werden!

Ähnlich kann man auch spielen mit Hasen und einem Fuchs, der fängt.

4. Schneeskulpturen, Mini- Iglus und Iglubau

Schnee als Baumaterial: für die folgenden Aktivitäten eignet sich Pappschnee am besten!

Farbige Schneeskulpturen

Material: ev. Spaten, Bretter, Handfeger usw., Blumen-Sprühflaschen mit farbigem Wasser gefüllt, dieses kann mit Natureierfarben (Rotholz, Blauholz), Lebensmittelfarben oder einfachen Wassermalfarben vorher hergestellt werden

Für Tierskulpturen, abstrakte Kunstwerke, Schneegeister, Sitzgelegenheiten usw. ist es am besten, wenn man den Kindern ein Thema vorgibt, dann erst Grobformen baut, die man anschließend verfeinert. Zum Schluss Skulpturen farbig besprühen.

Mini- Iglus

Material: pro Iglu ein Teelicht

Zeitaufwand: 20min

Gut als Abschluss, wenn es dämmrig wird

Mini-Iglus als Dorf gemeinsam bauen lassen. Jeder baut seinen eigenen Iglu. Später, wenn es dämmrig wird, kann man Teelichter hineinstellen und entzünden. Jeder darf dann seinen jetzt beleuchteten Mini-Iglu wiederfinden. Schöne Schneestimmung!

Iglubau

Material: Schnee, Wasser, Sägen, Spaten, Schaufeln, Bretter, ev. Kerzen

Zeitaufwand: je nach Grösse mehrere Stunden bis 1-2 Tage

Alter: ab 5

Schneehöhle: Haufen aufschütten und Höhle buddeln (für 2-3 Kinder), geht schnell

Klassischer Iglu: Schneesteine herstellen und aufschichten

mit Schnur und Stöcken einen Kreis mit maximal 1,5m Radius markieren

Kreisfläche feststampfen

Schneesteinproduktion:

- aus verharschtem Altschnee heraussägen oder abstechen,
- aus lockerem Schnee unter Zugabe von Wasser in Kunststoffkisten oder Eimern feststampfen, Größe der Steine richtet sich nach Gefäß, zB. 30x40x80cm
- aus Pappschnee Bälle rollen wie beim Schneemannbau

Steine schichtweise versetzt aufeinandersetzen, dabei einen Eingang mit ca. 80cm Breite frei lassen und zur Mitte hin verjüngend hochbauen. Fugen mit wassergetränktem Schnee verschließen. Schlussstein kann auch durch Schneeplatte, Dachlatten oder Leintuch ersetzt werden. Möchte man im Iglu übernachten, sollte unbedingt noch ein tiefer Kältegraben am inneren Iglurand gezogen werden. Dort sinkt die kalte Luft während der Nacht ab. Durch brennende Kerzen können die Innenwände glasiert, und somit verfestigt werden.

Temperaturmessungen im Inneren zeigen Unterschiede zwischen Boden, Decke und Kältegraben.

Schneeschuhe bauen

Material: pro Paar 2 Holzbretter ca. 30x40 cm, 12-16 Krampen 2cm lang, Hammer, 4m dicke Schnur, Filzstift o.Ä.

Zeitaufwand: 30 min

Alter: ab 5

Jeder Teilnehmer setzt seine auf ein Brettsatück und zeichnet den Umriss des Schuhs nach. Nun 6-8 Krampen ca 2mm außerhalb der markierten Linie (Spiel für die Schnur) um den gesamten Fuß herum in das Brett hämmern. Die Verschnürung erfolgt schuh- und fantasiegemäß.

Spielevorschlag: Wettgehen! Als Alternative zu den Brettern kann man aus Weidenruten ein ähnlich großes Geflecht herstellen. Das ist leichter und etwas beweglicher.

5. Informationen, Materialien, Austausch, Ideen

Literatur und neue Materialien:

- Themenheft „Winterspiele“, aus der Reihe natürlich lernen, Herausgeber Landesbund für Vogelschutz in Bayern e.V. (LBV)
- Themenheft „Fledermäuse“ aus der Reihe „natürlich lernen“, LBV, zu bestellen über den naturpäd. Buchversand
- Erlebter Frühling: Eichhörnchen (kann bei mir ausgeliehen werden)
- Tu was! ...für die Umwelt, auch im Winter!, Domino Verlag, München
- Tier-Bastelbögen, Ministerium für Ernährung und ländlichen Raum Ba-Wü, kostenlos(!) zum Bestellen bei: Justizvollzugsanstalt Mannheim Druckerei, Herzogenriedstr. 111, 68169 Mannheim, Tel.0621/398-353, Fax: 0621/398-370
- Vogel-Fütterungsautomat aus 2 Tetrapack-Schachteln, Anleitung unter www.zzzebra.de

- Kindersache, Der Internet Guide für Kids, Deutsches Kinderhilfswerk, Leipziger Str.116-118, 10117 Berlin, www.dkhw.de
- Kinderunfälle -CD zum Ausleihen

Aktionen und Ideen für 2005:

- Aktion „**Flüsse von Bildern und Ströme von Wörtern**“, 1. Internationaler Bild- und Poesiewettbewerb zum Rhein und seinem Einzugsgebiet, für Schulklassen und Kindergruppen (!), Anmeldung bis 28.Februar2005, Veranstalter European Rivers Network, Ansprechpartner in der Region Regiowasser Freiburg e.V., Fannie Wetterich, Tel: 0761/70439848, tolle Aktion mit Abschlussfest in Breisach auf einem Frachtkahn!
- die Idee, ein **Kindergruppenfest** für alle Kindergruppen der Region an der Ökostation zu veranstalten wurde von allen Teilnehmerinnen mit Begeisterung aufgenommen. Der Termin steht inzwischen fest, es ist **Sonntag, der 19.Juni 2005 !!!** Bitte überlegt euch bis zu unserem nächsten Treffen, wie ihr euch einbringen wollt!
- ein **1. Hilfe Kurs für KindergruppenleiterInnen** als Wochenendkompaktkurs wird voraussichtlich in Freiburg stattfinden. Der Termin steht noch nicht fest.
- **Themensammlung für Workshops:** Filzen, Schmetterlinge, Wildkräuter, Nicole Kaiser als Referentin, Störche (Elke kennt Ansprechperson), Naturfarben herstellen, Fledermäuse und andere Nachtschwärmer, Nachts im Wald, Herstellen von Waldtieren aus Holz für einen Pirschpfad, Wie geht man mit Zappelkindern um?

Mein Programmvorschlag dazu sieht wie folgt aus:

08. April: Workshop Filzen mit Sabine Gensch an der Ökostation

19. Juni: Kindergruppenfest ab 14:00 Uhr

18. Juli: Schmetterlinge, Wildkräuter, ev. mit Referentin Nicole Kaiser an der Ökostation

Sept/Okt: Pirschpfad-Tiere bauen oder alternativ „Was tut sich bei Dunkelheit im Wald?“

18. Nov: Zappelphillip & Co, Naturfarben herstellen, künstlerisches Gestalten in der Natur

6. Lichterreise im Schnee

Material: ca. 15 Einmachgläser mit Grablichtern oder Teelichter darin, Streichhölzer oder Feuerzeug,

Zeitaufwand: Auf- und Abbau jeweils 15min, Durchführung je nach Anzahl der Kinder 15-25min

Ort: möglichst schmaler, gewundener Weg durch den Wald

Intention: zur Ruhe kommen, die besondere Stimmung bei Dunkelheit alleine im Wald zu sein bewusst wahrnehmen

Im Abstand von 10-15m werden die Lichter am Wegrand aufgestellt und angezündet. Man sollte das nächste Licht immer gut sehen können. Nun werden die Kinder einzeln im Abstand von 2-3min losgeschickt und laufen alleine den Lichterweg ab. Das Ziel kann z.B. durch beleuchtete Mini-Iglus, die man vorher mit den Kindern gebaut hat, dienen oder man versteckt sich ein Stück von der letzten Laterne entfernt im Gebüsch und macht ein Klopfgeräusch mit Stöckchen, dem die Kinder dann folgen müssen, bis sie die Zielperson gefunden haben. Dabei muss man allerdings zu Zweit sein, ein Betreuer an Anfang, einer am Ende.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.