

Das Leben eines Schmetterlings



Kindergarten

KG



indoor



1 Stunde

Hintergrund

Ziel der VA



Ziel der VA ist, dass die Kinder den Lebenskreislauf von Schmetterlingen erleben und verstehen – mit all ihren Sinnen.

Die Geschichte ist zudem so aufgebaut, dass die Kinder eine Gruppen-Entscheidung treffen müssen, wie diese weitergeht.

Werbetext



In diesem Bildungs-Programm dreht sich alles um Schmetterlinge. In kleinen Teams erleben die Kids die verschiedenen Entwicklungs-Stufen der Schmetterlinge – natürlich mit viel Spaß und Bewegung! In der Veranstaltung haben die Kids die Möglichkeit selbst zu entscheiden, wie die Geschichte weiter gehen soll.

Die Veranstaltung findet hauptsächlich drinnen statt.



Vorbereitung

Grober Ablauf



- 01 Ankommen
- 02 Begrüßungsspiel
- 03 Such-Spiel
- 04 Memory
- 05 Still-Steh Spiel
- 06 Fangspiel
- 07 Duft-Such Spiel
- 08 Ausmalbilder

Material



02 • Passende Musik: Wiesengeräusche

03 • 8 Farbige Tücher (Gruppenauswahl)
• 8 Farbige Eier
• 03_Lebensraum_Bilder

04 • 04_Memory_Karten
• 04_Raupen_Bilder

05 • 05_Stillstehbilder
• 05_Kokonbilder

06 • 8 Farbige Tücher
• 06_Wiesentyp_Bilder
• 06_Schmetterlingsbilder
• 06_Lebensraum_Bilder_Gerüche

07 • 2 x 8 Dosen mit Gerüchen

08 • Ausmalbilder zu Schmetterlingen



01

Ankommen

Bei einer Ausstellung: Hier geht es nur darum, dass die Kids die Ausstellung schon einmal selbst erleben können.

Dauer



ca. 5 min.

Material



/

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

Ablauf



Die Kids einfach die Räumlichkeiten selber erkunden lassen.

1/1



02

Begrüßungsspiel

Diese Spiel (Schmetterlingsschwund)
soll als Icebreaker dienen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- Passende Musik, Wiesengeräusche
(Lizenz: reinsamba, CC BY 3.0
<<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>>, via
Wikimedia Commons)

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

1/2



02

Begrüßungsspiel

Ablauf



Alle Kids sind Schmetterlinge.
Nun wird der Natursound angemacht und die Kids sollen frei herumfliegen.
Sobald der Sound stoppt sollen alle Kids anhalten und die Augen schließen.

Nun werden 3 Kids (*je nach Gruppengröße können es auch mehr oder weniger Kids sein*) angetippt und diese müssen leise den Raum verlassen. Anschließend dürfen die restlichen Kids wieder ihre Augen öffnen und müssen erraten welche Kids nicht mehr da sind.

(Sollten sie es nicht auf Anhieb schaffen, dann können die Kids draußen auch einen Ton geben zur Hilfe.)

Dies wiederholt man bis alle Kids einmal draußen waren.

2/2



03 Such - Spiel

Bei dieser Station findet die Gruppenbildung statt und die Kids lernen die erste Stufe (Eier) kennen.

Start Geschichte -> Gruppenbildung -> Such-Spiel

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 8 Farbige Tücher (Gruppenauswahl)
- 8 Farbige Eier
- 03_Lebensraum_Bilder

Vermittlungsziel



Es gibt unterschiedliche Schmetterlinge und diese haben unterschiedliche Anzahl an Eiern.

Hinweise



/

1/3



03

Such - Spiel

Ablauf



Start Geschichte -> Gruppenbildung -> Such-Spiel

Die Veranstaltung wird mit einer Geschichte begleitet. Dazu jeweils einen Sitzkreis bilden.

Die Geschichte handelt von dem Leben eines Schmetterlings.

„Es ist warm. Wir hören überall Insekten summen. Die Sonne scheint auf uns herab. Um uns herum sind ganz viele blühende Pflanzen. Gerade eben fliegt genau neben uns eine große Erdhummel vorbei! Unter uns krabbelt auf einmal ein ganz schneller Käfer entlang. „ZIRP ZIRP!“ Wir schrecken richtig zusammen...das war laut! Das muss eine Grille genau neben uns gewesen sein! Unter uns kriecht sogar ein Regenwurm auf der Erde – Nanu, was macht der denn hier oben!? Hier ist richtig was los! Der Ort, wo wir sind, ist eine schöne große Wiese. Der Wind weht. Sanft schaukeln wir mit den Blättern hin und her. Wir sind fast rund, haben eine harte Schale und aus uns wird bald etwas schlüpfen. Was sind wir?“ (-> Eier)

2/3



03

Such - Spiel

Ablauf

**Gruppenbildung:**

Um uns herum sind überall Tücher. Jeder nimmt sich bitte eines davon. (-> *im Voraus dort verteilen*)
Es gibt immer zwei Personen mit einer gleichen Farbe. Findet euch zusammen. Ihr seid nun ein 2er Team 😊

(Sollte die Kinderanzahl ungerade sein, dann ein Tuch mehr verteilen. Dieses Kind mit dieser Einzel Farbe kann sich die Gruppe aussuchen (1 x 3er Gruppe))

Insgesamt max. 8 Teams:

1. Blau (Admiral) (*Einzel, Brennessel*)
2. Braun (Kleiner Fuchs) (*mehrere, Brennessel*)
3. Rot (Tagpfauenauge) (*mehrere, Brennessel*)
4. Orange (Distelfalter) (*mehrere, Distelfalter*)
5. Gelb (Schwalbenschwanz) (*einzeln, Wilden Möhre*)
6. Hellgrün (Zitronenfalter) (*einzeln, Faulbaum*)
7. Farngrün (Landkärtchen) (*mehrere, Brennessel*)
8. Dunkelgrün (Aurorafalter) (*einzeln, Knoblauchsrauke*)

Nun sucht in dem Raum nach euren Eiern! Aber Achtung: Die Eier nicht abnehmen, sondern dort lassen wo sie sind. Schaut sie euch genau an! Wie viele Eier sind es?

Die Eier sind im Raum an verschiedenen Stellen deponiert (*dazu verschiedene Kartons verteilen, im inneren auf dem Boden von diesen ist jeweils ein Bild vom Lebensraum drin.*)

Wenn alle Eier gefunden wurden geht es weiter... **3/3**

04

Memory

Hier ist nun die Raupe geschlüpft und jedes Team muss das für sie richtige Futter finden und sammeln. Dies geht über ein Memory Spiel.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 04_Memory_Karten
- 04_Raupen_Bilder

Vermittlungsziel



Jede Raupe mag unterschiedliche Pflanzen.

Hinweise



/

1/3



04 Memory

Ablauf



Geschichte:

Zurück auf dem Platz geht die Geschichte weiter:

„Es wird dunkel. Dann wieder hell. Nichts passiert... Dann wird es wieder dunkel und wieder hell. Nichts passiert....es vergehen noch ein paar weitere Tage. Plötzlich fängt das erste Ei an zu wackeln!? ... Es wackelt immer mehr! Schwupp die Wupp bricht die Schale auf und eine kleine zärtliche Raupe kommt hervor!

Sie ist ganz hungrig und snackt als erstes die aufgebrochene Ei-Schale.

Danach kriecht die Raupe herum [Raupe-Bild zeigen], hungrig auf der Suche nach etwas essbarem! Helft ihr dabei etwas für sie leckeres zu finden!“

[Jetzt können die Eier eingesammelt werden, die Raupen sind ja nun geschlüpft, dabei Memory Karten verdeckt auf dem Boden verteilt auslegen.]

2/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

04 Memory

Ablauf



Memory:

Jedes Team bekommt ein Bild mit seiner Raupe bei Abgabe der Eier. Dann fängt eine Gruppe an und darf die ersten beiden Kärtchen aufdecken. Jedes Team muss sein passendes Pärchen finden (*Die Hintergrundfarbe muss mit der Teamfarbe zusammen passen*)

[Sobald ein Team seine Karten gefunden hat, kann es auch - bei Wunsch der anderen – den restlichen Teams helfen.]

Blau (Admiral ► Brennessel)

Braun (Kleiner Fuchs ► Brennessel)

Rot (Tagpfauenauge ► Brennessel)

Orange (Distelfalter ► Distelblatt)

Gelb (Schwalbenschwanz ► Wilde Möhre)

Hellgrün (Zitronenfalter ► Faulbaum)

Farngrün (Landkärtchen ► Brennessel)

Dunkelgrün (Aurorafalter ► Knoblauchsrauke)

3/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



05 Still-Steh Spiel

Hierbei verwandeln sich die Raupen in Kokons und während der Verwandlung bleibt die äußere Hülle still. Dies müssen die Kids nachmachen. Jedes Team hat eine andere Aufgabe still zu stehen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 05_Stillstehbilder
- 05_Kokonbilder

Vermittlungsziel



Jeder Kokon sieht anders aus. Außerdem muss die Welt auch mal stillstehen – auch für Kids

Hinweise



/

1/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



05 Still-Steh Spiel

Ablauf



Geschichte:

„Mit vollem Bauch sucht sich die Raupe nun einen schönen Platz. Sie kriecht auf der nackten Erde. Hier findet sie jedoch keinen guten Platz. Verzweifelt kriecht sie weiter...bis sie endlich einen Stängel vor sich aufragen sieht. Voller Eifer kriecht sie darauf zu und klettert hoch. Kurz darauf findet sie auch schon einen super Platz um sich zu verpuppen. Sie schaut sich noch einmal in der Gegend um und beginnt dann langsam sich in eine Puppe umzuwandeln – ihr könnt euch dies wie einen Schlafsack vorstellen. Es guckt nur noch der Kopf oben raus. Damit fangen sie nun an den Kokon zu bauen. Der Kokon und die Puppe sind so etwas wie eine natürliche Umkleidekabine. *[Bild einer Puppe zeigen]* Von außen sieht man nur einen Kokon.“

2/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg

Weitere
Info

05 Still-Steh Spiel

Ablauf



Still-Steh Spiel:

Jedem Team nun die eigenen Stil-Steh Anweisungen (Kokon-Stellung) austeilen. Aufgabe der Kids ist nun diesen Kokon nachzumachen. Zuerst kann jeder diese erstmal üben.

Wenn alle bereit sind kann der Countdown beginnen: Die Position muss 10 Sekunden gehalten werden. Die Teams, welche es erfolgreich absolviert haben bekommen das Bild ihres verpuppten Schmetterlings.

3/3



06 Fangspiel

Pollen-Blüten-Sammel-Fangspiel. Nach dem Still-Stehen kommt nun wieder ein wenig Bewegung. Dazu muss ein Ort mit Platz zum Bewegen aufgesucht werden.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 8 Farbige Tücher
- 06_Wiesentyp_Bilder
- 06_Schmetterlingsbilder
- 06_Lebensraum_Bilder_Gerüche

Vermittlungsziel



Schmetterlinge brauchen viele Blüten! ->
Blütenreiche Wiesen sind toll für Schmetterlinge!

Hinweise



/

1/5

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



06 Fangspiel

Ablauf



Geschichte:

„Während wir als Kokon ganz still standen ist im inneren von uns ganz viel passiert. Dort hat sich die Raupe langsam in einen Schmetterling verwandelt! Es ist so weit. Der Kokon reißt langsam auf. Die Verwandlung ist fertig. Es schlüpft aus dem Kokon ein hungriger Schmetterling! *[Jedes Team bekommt ein Bild mit seinem Schmetterling]*

Die wichtigste Aufgabe ist nun erstmal viel zu füttern. Dieses ist als Nektar – eine zuckrige Masse – in den Blüten von Pflanzen zu finden.

Der Schmetterling fliegt auf und geht auf Nahrungssuche!“

Zu welcher Wiese sollte der Schmetterling eher hinfliegen?

Wiese A oder Wiese B? *[Bilder zeigen]*

Wer ist für Wiese A? Bitte melden!

Und wer ist für Wiese B?“

(Die Geschichte geht weiter, je nachdem für welche Wiese die Kids sich mehrheitlich entschieden haben)

2/5

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

06 Fangspiel

Ablauf



Wiese A

(blühende Blühwiese)

„Der Schmetterling fliegt voller Eifer dem Blütenmeer entgegen. Er nimmt ganz viele Gerüche war. Alles um ihn herum ist kunterbunt. Voller Eifer stürzt sich der Schmetterling auf den ersten bunten Fleck. Dort beginnt er sogleich den Nektar aus der Blüte auszusaugen. Mmhh lecker! 😊 Dann fliegt er auf eine kräftig blaue Blüte direkt nebenan und saugt auch hier den zuckrigen Nektar. Einfach himmlisch 😊 ... Der Schmetterling sieht in der Ferne die andere Wiese und überlegt wieso diese so kahl aussieht...

[Kinder fragen: habt ihr eine Idee dazu?

-> intensiv genutzt, häufig gemäht, kaum Blüten;
Und wieso es denn solch unterschiedliche Wiesen gibt? -> mit der kurzen Wiese verdient der Landwirt i.d.R. mehr Geld -> mehr Futter für die Tiere, die blühende Wiese ist viel besser für die Natur]

Der Schmetterling ist froh diese Wiese ausgesucht zu haben. Plötzlich kommt starker Wind auf! Der Schmetterling fällt vor Schreck fast von der Blüte. Im letzten Moment konnte er sich noch festhalten. Immer noch hungrig fliegt der Schmetterling wieder los. Auf zur nächsten Blüte. Die vielen Blüten schwanken stark im Wind. Das wird nicht so einfach diese zu erreichen.“

Nun beginnt das Fangspiel.

3/5

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



06 Fangspiel

Ablauf



Wiese B

(intensiv genutzte, kurz gemähte Wiese)

„Der Schmetterling fliegt voller Eifer weiter. Obwohl es ganz hell ist muss er sich ganz anstrengen eine Blüte zu finden. Er sieht einfach keine...er fliegt weiter und weiter....da, da ist eine! Erleichtert fliegt er auf die Blüte zu. Dort beginnt er sogleich den zuckrigen Nektar auszusaugen. Viel ist es jedoch nicht. Hungrig schaut er sich um. Viele anderen Blüten sieht der Schmetterling nicht. Vielleicht wäre die andere Wiese doch besser gewesen?

[Kinder fragen: Bild zeigen und erfragen, wieso die andere Wiese für einen Schmetterling vielleicht doch besser sein könnte? -> mehr Blüten, somit mehr Nektar, mehr Versteckmöglichkeiten

Und wieso es denn solch unterschiedliche Wiesen gibt? -> mit der kurzen Wiese verdient der Landwirt i.d.R. mehr Geld -> mehr Futter für die Tiere, die andere Wiese ist viel besser für die Natur]
Plötzlich kommt ein starker Wind auf! Fast wäre er von der Blüte gefallen. Er konnte sich aber im letzten Moment noch festhalten.

Hungrig fliegt der Schmetterling wieder los. Auf der Suche nach weiteren Blüten. Das wird bei diesem Wind gar nicht so einfach. Die Pflanzen schwanken ganz schön hin und her.“

Nun beginnt das Fangspiel.

4/5

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



GlücksSpirale
VON der LOMA



Weitere
Info

06 Fangspiel

Ablauf



Fangspiel:

Es gibt am Anfang max. 2 Kinder, welche Schmetterlinge sind. Die anderen Kinder sind die im Wind schwankenden Blüten.

Sie stecken sich jeweils ein Tuch (das Nektar) in die Hose oder an die Klamotten. Aufgabe der Schmetterlingskinder ist es diese Tücher zu fangen.

Sobald die Schmetterlinge 4 Tücher gefangen haben sind sie gut gesättigt. Nun können die Kinder durchtauschen.

5/5

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



07 Duft - Such Spiel

Um den Zyklus zu beenden kommt nun noch am Ende die Eiablage.

Hier müssen Kinder den passenden Ort durch den gleichen Geruch finden.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• 2 x 8 Dosen mit Gerüchen

Vermittlungsziel



Schmetterlinge suchen sich den richtigen Ei-Ablage Ort nach den passenden Geruch.

Hinweise



/

1/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

07 Duft - Such Spiel

Ablauf



Geschichte:

„Gut gesättigt ruht sich der Schmetterling nun erstmal aus. Nun fehlt nur noch die Eiablage. Die werden aber nicht irgendwo hingelegt. Jeder Schmetterling hat einen bestimmten Ort für die Eiablage. Sie finden diesen meistens durch den passenden Geruch. Helft eurem Schmetterling den richtigen Ort zu finden!“

Aufgabe:

Jedes Team bekommt nun eine Geruchsprobe und muss dann an der passenden Pflanze die richtige Probe zuordnen. Haben sie die richtige Pflanze gefunden legen sie Ihre Eier in den Karton.

2/3

07 Duft - Such Spiel

Ablauf



Ergebnis:

Geruch 1

(Brennnessel)

- Blau (Admiral) (einzeln)
- Braun (Kleiner Fuchs) (mehrere)
- Rot (Tagpfauenauge) (mehrere)
- Farngrün (Landkärtchen) (mehrere)

Geruch 2

(Distel)

- Orange (Distelfalter) (einzeln)

Geruch 3

(Faulbaum)

- Hellgrün (Zitronenfalter) (einzeln)

Geruch 4

(Knoblauchsrauke)

- Dunkelgrün (Aurorafalter) (einzeln)

Geruch 5

(Wilde Möhre)

- Gelb (Schwalbenschwanz) (einzeln)

3/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

08

Ausmalbilder

Falls noch Zeit übrig ist, können die Kids noch Ausmalbilder bekommen

Dauer



/

Material



• <https://www.bund-bawue.de/mitmachen/kinder-und-jugendliche/schmetterlingsmaterial/kopiervorlagen/>

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

Ablauf



/

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg

Weitere
Info

Projekt - Partner

Regierungspräsidium Freiburg



**Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg**

Das Projekt läuft in einer engen Zusammenarbeit mit dem Regierungspräsidium Freiburg.



<https://rpf.baden-wuerttemberg.de/>

Stiftung Naturschutzfonds

Gefördert durch



Die Stiftung Naturschutzfonds fördert mit Mitteln der Glücksspirale dieses Projekt.



<https://stiftung-naturschutzfonds-bw.de/>

BUND Landesverband Baden Württemberg e.V.



Die Durchführung des Projektes erfolgt durch den BUND Landesverband Baden Württemberg e.V..



<https://www.bund-bawue.de/>

Gefördert durch



**Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg**



Weitere
Info