

Die wunderbare Wiese - deine Wiese! -



Kindergarten

GR



indoor



2 Stunde

Hintergrund

Ziel der VA



Diese VA wird so aufgebaut, dass es an einen Escape Room erinnert. Die TN müssen sich in Kleingruppen einfinden, maximal 4 Personen, und bekommen Aufgaben, welche sie lösen müssen.

Werbetext



Bei diesem Bildungs-Programm dreht sich alles um die naturnahe Gestaltung einer (Garten-) Wiese. Angelehnt an das Prinzip eines Escape Rooms müssen die Kids in Kleingruppen verschiedene Rätsel lösen, um weiterzukommen. Jedes Kind bekommt dafür ein eigenes Begleitheft. Dieses kann auch als Erinnerung oder zum weiter Ausmalen mitgenommen werden. Am Ende des Programms werden die Ergebnisse auf spielerische Art und Weise nochmal gemeinsam besprochen.

Ziel des Programmes ist, dass die Kids danach einen anderen Blick auf den eigenen Familiengarten haben und auch die eine oder andere Anregung bekommen.

Hinweis: Dieses Programm eignet sich erst ab der 2. Klasse da die Kinder (in Kleingruppen) lesen müssen.

Vorbereitung

Grober Ablauf



- 01 Begrüßung + Ausstellung entdecken
- 02 Kennenlern-Spiel
- 03 Gruppenbildung
 - 04 Austeilen der Hefte + 1. St.: Such Spiel
 - 05 Räuber-Fangspiel auf „Rasenfläche“
 - 06 St. 2: Lebensraum vom Tier
 - 07 St. 3: Interessante Info
 - 08 St. 4: Alter des Tieres
 - 09 St. 5: Lieblingsplätze
 - 10 St. 6: Gestaltung des eigenen Gartens
- 11 Gemeinsame Endstation
- 12 Räuber-Fangspiel auf „Naturgartenfläche“

Material



- 03**
 - 7 Fühl-Blackboxen
 - Gruppenbildung (7 Gegenstände a 4 mal)
 - 7 x Tücher mit den verschiedenen Farben
- 04**
 - Begleithefte
 - 01_Art_Bilder
- 05**
 - Straßenmalkreide (falls auf Beton)
- 06**
 - Präparierter Mindelsee-Film
- 09**
 - Aufklappbare Kartons mit den Gerüchen
 - Passende Gerüche der Tiere *(zum Vergleich)*
 - 09_Lebensraum_Bilder
- 10**
 - Evtl. Buntstifte parat haben



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



Freies Erkunden damit die Kids danach auf die VA konzentrieren können.

Ablauf



Die Kids einfach die Räumlichkeiten selber erkunden lassen.

1/1

02 Kennenlern - Spiel

Dies dient vor allem dazu, dass der/die Spielleiter*in die Namen schon mal gehört hat. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass dies oft als „IceBreaker“ fungiert.

Dauer



ca. 10 min.

Material



/

Vermittlungsziel



/

Ablauf



Die Kids bekommen die Aufgabe sich in einer Reihe nach dem ABC (Alphabet) aufzustellen.

Stehen alle so wie sie denken, dann wird kontrolliert. Dabei muss jedes Kind der Reihe nach seinen Namen nennen und es wird geprüft, ob es so stimmt wie sie stehen.

Alternativ sollen sich die Kinder der Größe nach aufstellen. Beim Kontrollieren sollen die Kinder zudem ihren Namen sagen. 1/1



03 Gruppenbildung

Hier werden die Kids in Kleingruppen eingeteilt. Sie bekommen hier auch schon ihre Farbe zugewiesen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 7 Fühl-Blackboxen
- Gruppenbildung (7 Gegenstände a 4 mal)
- 7 x Tücher mit den verschiedenen Farben

Vermittlungsziel



/

Hinweise



Hinweis: Darauf achten, dass die Kids nicht schummeln und ihren Gegenstand in der Hand oder Tasche verdeckt halten.

1/3



03 Gruppenbildung

Ablauf



Zuerst stellen sich die Kinder in einen Kreis und müssen ihre Handflächen nach außen halten. Nun bekommt jedes Kind einen Gegenstand in die Handgelegt.

Sie dürfen diesen Gegenstand den anderen Kindern nicht zeigen.

Mögliche Gegenstände

- 4 x Stein
- 4 x Kleiner Totholz-Ast
- 4 x Frühblüher-Pflanzzwiebel
- 4 x mini Holz-Stamm (ohne Verzweigung)
- 4 x Sand in kleiner Ampulle / mini Sandsäcke
- 4 x Zapfen (z.B. Kieferzapfen)
- 4 x kleine Ampulle mit Wasser darin

Wenn jedes Kind etwas bekommen hat, dann ist es nun die Aufgabe herauszufinden zu welchem Gegenstand aus den Fühl-Blackboxen ihr Gegenstand passt. Wenn sie sich sicher sind, dann sollen sie einfach an der Blackbox stehen bleiben.

(Die Fühl-Blackboxen sollten vorher gleichmäßig im Raum verteilt werden. In jede Blackbox kommt ein oben genannter Gegenstand)

2/3



03 Gruppenbildung

Ablauf



Eventuell kann der Hinweis gegeben werden: Es müssen am Ende 4er Gruppen rauskommen.

Wenn alle sich sicher sind, zeigen sich zuerst die Kinder untereinander die Gegenstände. Stimmt dies nicht, dann können sie nochmal überlegen und evtl. auch den Platz tauschen.

Sind sich nun die Kinder sicherer, dann werden die Gegenstände nacheinander aus den Fühl-Blackboxen geholt und es wird aufgelöst. In jeder Box ist zudem ein Tuch mit einer Farbe dabei.

Nun ist die Gruppenbildung fertig und jede Gruppe hat auch ihre zugehörige Gruppen-Farbe.

3/3



04 1. Station

Hier werden die Begleithefte ausgeteilt und kurz das Prinzip erläutert.

Anschließend startet das Rätsel der 1. Station.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- Begleithefte (*hier: 1. Seite (in Farbe) + 2. Seite*)
- 01_Art_Bilder

Vermittlungsziel



/

Hinweise



Bei Unklarheiten den Kids zur Seite stehen und helfen. Besonders bei der zweiten Frage evtl. bei Bedarf in Austausch mit der jeweiligen Gruppe gehen.

1/2



04 1. Station

Ablauf



Zuerst werden die Hefte an die Gruppen ausgeteilt (*1. Seite mit Heftklammer; jedes Kind bekommt ein eigenes Heft*)

Nun wird das Prinzip und die weiteren Aufgaben erklärt.

Anschließend wird die 2. Seite ausgeteilt und die Kids können loslegen zu rätseln:

1. Station

In der Ausstellung werden die Tierkarten-Bilder verteilt. Auf jeder Karte ist etwas versteckt ein Objekt (z.B. *Punkt*) in der jeweiligen Farbe. Die Kids müssen dies finden und wissen dann, dass dies ihr Tier ist.

Wichtiger Hinweis: die nächste Seite des Begleitheftes bekommen die Kids erst, wenn sie die richtige Lösung vorgezeigt haben!

2/2



05 Räuber – Fangspiel

Fang-Spiel am Anfang mit Gartenfläche, ohne irgendetwas zu verstecken.

Dauer



ca. 15 min.

Material



- Straßenmalkreide (falls auf Beton)

Vermittlungsziel



Eine reine kurz geschnittene „Rasenfläche“ hat keine Versteckmöglichkeiten. -> Hohe Fangchance für Räuber

Hinweise



Später ist es dann ein Fangspiel mit Elementen zu verstecken -> weniger Fangerlebnis

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

05 Räuber – Fangspiel

Ablauf



Zuerst muss *(am besten vor der VA)* eine (Garten-) Wiese aufgemalt (/definiert) werden *(ohne Versteck-Möglichkeiten, am Anfang ist dies nur eine kurz geschnittene „Rasenfläche“)*.

Das Fang-Spiel ist so aufgebaut, dass es *(je nach Gruppengröße)* 2 Räuber gibt und die restlichen Kids spielen ihre Tiere.

Es laufen alle Kids frei im Feld, nur die Räuber stehen außen dran.

Auf ein bestimmtes Kommando dürfen die Räuber auf die Wiese stürmen und versuchen die anderen Kids zu Fangen. Dies aber nur für eine bestimmte Zeit, dann müssen sie wieder das Feld verlassen.

Dies macht man ein paar wenige Runden.

Die Räuber können sein: Katzen, Hunde, Greifvögel, Menschen, Füchse, Eichhörnchen

Bei Wunsch können nochmal andere Kids Räuber sein.

2/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

06 2. Station

Hier schauen wir uns gemeinsam den Mindelsee-Film an. Dabei müssen die Kids rausfinden wo ihr Tier hauptsächlich lebt.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- Präparierter Mindelsee-Film
- 3. Seite aus dem Begleitheft

Vermittlungsziel



Jedes Tier benötigt einen anderen Lebensraum

Hinweise



Evtl. den Film gemeinsam ein 2.tes Mal anschauen.
Evtl. schon im Voraus gemeinsam besprechen
worauf zu achten ist.

Ablauf



Zuerst wird die nächste Seite aus dem Begleitheft ausgeteilt

(Evtl. vor dem Anschauen des Filmes die nun bevorstehende Aufgabe besprechen oder den Film starten und beim ersten Symbol kurz mit allen nochmal die Aufgabe durchgehen)

Nun schauen wir uns gemeinsam den Mindelsee-Film an und die Kids müssen rausfinden wo ihr Tier hauptsächlich lebt.

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

07 3. Station

Bei dieser Station erfahren die Kids einen interessanten Fact über ihr Tier. Dazu müssen sie vorher 3 Fragen richtig beantworten.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• 4. Seite aus dem Begleitheft

Vermittlungsziel



Hier soll die Sympathie gegenüber dem Tier geweckt werden

Hinweise



Die meisten Infos sind in der Ausstellung in unmittelbarer Nähe der Bildkarten (Station 1) zu finden. Bei Fragen aber wieder an den/die Spielleiter*in wenden.

Ablauf



Zuerst wird die 4. Seite ausgeteilt.

Anschließend müssen die Kids die Fragen nacheinander richtig beantworten.

Die Lösung der einzelnen Fragen ergeben den interessanten Fact!

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



08 4. Station

Hier erfahren die Kids das durchschnittliche Alter ihres Tieres.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• 5. Seite aus dem Begleitheft

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

Ablauf



Es wird die 5. Seite ausgegeben.

Die Kids müssen nun das Alter ihres Tieres ermitteln.

Sonst gibt es von der Spielleiter*in Seite nichts weiter zu tun.

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Weitere
Info

09 5. Station

Hier werden die Kids in Kleingruppen eingeteilt. Sie bekommen hier auch schon ihre Farbe zugewiesen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 7 Fühl-Blackboxen
- Gruppenbildung (7 Gegenstände a 4 mal)
- 7 x Tücher mit den verschiedenen Farben

Vermittlungsziel



/

Hinweise



Hinweis: Darauf achten, dass die Kids nicht schummeln und ihren Gegenstand in der Hand oder Tasche verdeckt halten.

1/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



09 5. Station

Ablauf



Zuerst stellen sich die Kinder in einen Kreis und müssen ihre Handflächen nach außen halten. Nun bekommt jedes Kind einen Gegenstand in die Handgelegt.

Sie dürfen diesen Gegenstand den anderen Kindern nicht zeigen.

Mögliche Gegenstände

- 4 x Stein
- 4 x Kleiner Totholz-Ast
- 4 x Frühblüher-Pflanzzwiebel
- 4 x mini Holz-Stamm (ohne Verzweigung)
- 4 x Sand in kleiner Ampulle / mini Sandsäcke
- 4 x Zapfen (z.B. Kieferzapfen)
- 4 x kleine Ampulle mit Wasser darin

Wenn jedes Kind etwas bekommen hat, dann ist es nun die Aufgabe herauszufinden zu welchem Gegenstand aus den Fühl-Blackboxen ihr Gegenstand passt. Wenn sie sich sicher sind, dann sollen sie einfach an der Blackbox stehen bleiben.

(Die Fühl-Blackboxen sollten vorher gleichmäßig im Raum verteilt werden. In jede Blackbox kommt ein oben genannter Gegenstand)

2/3

09 5. Station

Ablauf



Eventuell kann der Hinweis gegeben werden: Es müssen am Ende 4er Gruppen rauskommen.

Wenn alle sich sicher sind, zeigen sich zuerst die Kinder untereinander die Gegenstände. Stimmt dies nicht, dann können sie nochmal überlegen und evtl. auch den Platz tauschen.

Sind sich nun die Kinder sicherer, dann werden die Gegenstände nacheinander aus den Fühl-Blackboxen geholt und es wird aufgelöst. In jeder Box ist zudem ein Tuch mit einer Farbe dabei.

Nun ist die Gruppenbildung fertig und jede Gruppe hat auch ihre zugehörige Gruppen-Farbe.

3/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



10 6. Station

Hier findet nun die Transferaufgabe statt. Jedes Team gestaltet nun seinen eigenen Garten.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• 5. Seite aus dem Begleitheft

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

Ablauf



Es wird die 7. Seite ausgegeben.

Die Kids müssen nun die für ihr Tier passende Elemente aussuchen und aufmalen.

Sonst gibt es von der Spielleiter*in Seite nichts weiter zu tun.

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



11 Endstation

Zusammentragen der Ergebnisse und auf die Straße die Bereiche aufmalen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• evtl. Straßenmalkreide

Vermittlungsziel



Für die meisten Tiere ist es wichtig viele verschiedene Elemente zu haben.

Hinweise



/

Ablauf



Nachdem nun alle mit dem Heft fertig sind malt man gemeinsam die restlichen Bereiche auf den Boden *(mit der Straßenmalkreide, die Felder werden farblich markiert, entsprechend Station 5)*.

Anschließend bespricht man das Ergebnis.

-> Abwechslungsreicher Garten mit vielen verschiedenen Elementen.

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



12 Fang-Spiel

Gleiches Fangspiel wie schon vorher. Nun aber mit einem „Naturgarten“ statt einer reinen „Rasenfläche“

Dauer



ca. 10 min.

Material



- Aufgemahte Spielfläche mit den einzelnen Gartenelementen

Vermittlungsziel



Viele verschiedene Elemente sind für die meisten Tiere wichtig!

Hinweise



Je nach Zeit und Bedarf können auch hier mehrere Runden gespielt werden

Ablauf



Gleicher Ablauf wie das vorherige Fang-Spiel. Der einzige Unterschied ist nun jedoch, dass die Kids in den für ihrem Tier zugeordneten Lebensräumen (*je nach passender Farbe*) Schutz suchen können. Sie dürfen dort aber nicht permanent bleiben.

Ziel ist, dass diese Tiere nun deutlich seltener bis gar nicht mehr gefangen werden.

Dies bedeutet, dass die Tiere nun einen für sie viel sichereren Garten haben.

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



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 Glückspirale 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