

Spiellesammlung zum Thema Wasser für „Bachwanderung“

„Waldschatz“

Zielgruppe: Kindergarten, Grundstufe

Wozu: stiftet Gemeinschaft, stimmt auf das Thema ein, beschäftigt auf dem Weg.

Material: weißes Tuch, Dauer: 10 min

Die Aufgabe lautet: *"Wenn wir jetzt in den Wald / auf die Wiese / zum Bach etc. gehen, haltet Ausschau nach Gegenständen, die euch mit dem heutigen Thema Wald / Wiese / Bach etc. verbinden (oder: die euch gefallen) und nehmt sie mit" (ev. Hinweis: keine lebenden Tiere, nicht wild Äste abreißen, ...).* Am Aktionsort angelangt, legt jede/jeder den Gegenstand auf ein ausgebreitetes Tuch, nennt dabei den eigenen Namen und erklärt, warum sie/er den Gegenstand gewählt hat. Daraus entsteht dann ein gemeinsames Bild, das man abfotografieren kann. - stiftet Gemeinschaft, stimmt auf das Thema ein, beschäftigt während des Ganges zum Aktionsort.

Es kann auch bereits Wissen vermittelt werden, indem zu den Gegenständen (z.B. Weidenzweig) deren Bedeutung bzw. irgendetwas Interessantes erzählt wird (Salicylsäure-hältig, entzündungshemmend, lat. Name Salix). Die Personen dabei mit einbeziehen! ("Weiß jemand welchen medizinischen Stoff die Weidenrinde enthält?")

Bei kleinen Gruppen kann dann ein Ratespiel erfolgen, indem alle kurz wegschauen, damit die Spielleitung einen Gegenstand entfernen kann. Alle müssen dann raten, was fehlt.

„Suchliste“

Zielgruppe: Kindergarten, Grundstufe, Unterstufe

Wozu: stimmt auf das Thema ein, beschäftigt auf dem Weg

Material: beschriftete Liste oder Kärtchen, Dauer: 15 min

Die Kinder/teilnehmenden Personen erhalten eine vorbereitete Liste mit den Aufgaben, etwas Spitzes, Schönes, Grausliches, 3 vom gleichen, etwas Dunkles, Helles etc. zu suchen und werden zu zweit/dritt im Untersuchungsgebiet damit losgeschickt. Wer alles gefunden hat, kommt zum Treffpunkt zurück und weist die Dinge vor. Diese können dann wiederum zu einem Naturbild gelegt werden. Am Schluss führen die Künstler einander durch die Galerie der Kunstwerke.

„Signora Odonata oder Professor Wasserforsch“

Zielgruppe: Kindergarten, Grundstufe

Wozu: beruhigend

Material: Geschichte, Schreibunterlage, Papier, Stifte, Schnur, Wäscheklammern, Dauer: 15 min

Dieses Spiel kann als Einstieg zu verschiedenen Aktivitäten verwendet werden. Nachdem nachstehende Geschichte vorgelesen wird, wird ein Objekt möglichst genau beschrieben. Die TN zeichnen es nach den eigenen Vorstellungen. Im Anschluss eine Galerie auflegen oder aufhängen, damit alle TN die Kunstwerke bewundern können. Wichtig: bequemes sitzen, begeistertes Erzählen und ein paar spektakuläre Details (z.B. drei Schwänze, ein spezieller Bestäubungsvorgang,...):

„Vor langer, langer Zeit lebte eine berühmte Naturforscherin „Signora Odonata“. Sie war berühmt für ihre vielen Entdeckungen, was sie bestimmt ihrem scharfen Blick und ihrer Lupe zu verdanken hat. So forschte sie auf allen Kontinenten in vielen Flüssen und Bächen der Welt: am Amazonas, am Nil, und auch hier in Denn jedes Gewässer bot spannende Lebewesen, die bis dahin noch von niemand entdeckt wurden. Signora Odonata wollte sie alle erforschen.

Spielesammlung zum Thema Wasser für „Bachwanderung“

So zog sie eines Tages mit ihrer Forscherinnenausstattung, Gummistiefeln, in einer Hand eine Lupe und in der anderen ihr Notizbuch los um den „Name des Bachs“ zu erkunden. Oh sie war ganz begeistert von der Vielfalt dieses Baches. Leider war das Wetter grauenhaft. Doch wahre Forscherinnen lassen sich davon nicht erschüttern. Der Regen jedoch wurde immer stärker und das Wasser stieg höher und höher. Mühsam kämpfte sich Signora Odonata noch vorwärts, doch es half nichts, das Wasser stieg zu hoch und mit Lupe und Notizbuch in der Hand konnte sie nicht schwimmen. So musste sie sich entscheiden die Lupe auszulassen. Doch auch mit einer Hand kam sie nicht gegen die starke Strömung an und so musste sie auch ihr Buch mit all ihren wertvollen Notizen davon schwimmen lassen. Das Buch war verloren. Als ich vor kurzem bei meinem Großvater den Dachboden durchstöberte stand da eine alte, alte Truhe. Mindestens 5 cm Staub lag darauf. Ich blies den Staub weg und öffnete die Truhe. Das sah spannend aus: ein offenbar sehr altes Buch lag darin und ich öffnete es vorsichtig. Ich traute meinen Augen nicht, stand hier tatsächlich: „Notizbuch der Naturforscherin Signora Odonata“. Und darin die Beschreibung einer neuen Art. Das hörte sich sehr eigenartig an, was hier stand....hört gut zu und skizzieren wir nach den Beschreibungen von Signora Odonata das Tier gemeinsam. Vielleicht, wenn wir mit unseren Lupen gut hinschauen, können wir es wiederentdecken!

Die Beschreibung einer Kleinlibellenlarve wird dann gemeinsam mit den Kindern auf ein Flipchart gezeichnet oder jedes Kind auf ein extra Blatt.

Variante:

„Vor vielen, vielen Jahren lebte Professor Balthasar mit dem weißen Haar. Er war ein Forscher und wusste einfach alles über Teiche und Seen. Egal welches Tier, er konnte dir immer sagen, wo im See es zu finden ist und vieles mehr. Er war sehr abenteuerlustig und allmählich wurde ihm fad. Eines schönen Abends bei einer Tasse Tee dachte er: "Mal sehen was ich in einem Fluss entdecken kann!" Sogleich suchte er seine Ausrüstung für die Bachwanderung zusammen. Das Boot mit dem er normalerweise am See unterwegs war, tauschte er gegen – Gummistiefel! Das große Netz mit dem er all die schwebenden kleinen Tiere im See fing, war sicher nichts für einen Bach. "Mmh was nehm ich denn da" brummelte er? Gleich morgen früh wollte er ja rausfahren an den Fluss! Er nippte an seiner Teetasse und sah sich in der Küche um. Hah! Jawohl: das Teesieb – das war gut zu gebrauchen. Dann noch die üblichen Gläser zum Transport der Tiere eingepackt und seine Pinzette. Strahlend saß Elvi am nächsten Morgen im Auto. Der Professor mit dem weißen Haar hatte sie endlich, endlich eingeladen mit ihm unterwegs zu sein. Wohl weil er meinte ein Bach sei weniger gefährlich als ein See - aber das dachte sich Elvi nur heimlich für sich. Sie hatte ganz schnell ihre Gummistiefel gepackt. Ein Netz hatte sie nicht und auch keine Pinzette. Aber im letzten Moment hat sie sich noch ihren Zeichenpinsel hinter das Ohr geklemmt. Mit dem hatte sie gerade erst gestern einen verirrt Marienkäfer nach draußen gebracht. Am Fluss angekommen, mussten sich Balthasar und Elvi gegenseitig helfen, weil die Böschung steil war! Zuerst stieg Balthasar in das Wasser und Elvi reichte ihm die Ausrüstung nach. Dann kam sie zu ihm hinunter. Er hielt das Teesieb in das Wasser und wartete – nichts. Bald entdeckten beide, dass sich die Tiere im Fluss gerne versteckten und als Balthasar endlich eines fand, konnte er es mit seiner Pinzette nicht wegstücken. Das Tier klammerte sich fest, sodass er es mit der Pinzette sicher in zwei Teile zerquetscht hätte. So was war ihm in einem See noch nie passiert! (Was glaubt ihr Warum? – hört mal? Schaut mal? Badewanne – ruhig - Stöpsel- Strömung). Elvi machte flugs ihren Pinsel feucht und mit ein bisschen drehen und schieben, bugsierte sie das Tier in ein Glas von Professor Balthasar! "Gut gut", brummte der Professor! Und Elvi war sehr stolz auf sich! Es wurde ein schöner Tag für Balthasar und Elvi. Glückliche und müde gelangten sie nach Hause. Aber oh weh. Zu spät bemerkten sie, dass sie das Glas am Bach vergessen hatten! Es gab nur noch eine Beschreibung des neuen Tieres. Elvi hatte nämlich bei einem wohlverdienten Eis vor lauter Jux und Tollerei eine Art Zeichenanleitung geschrieben. Der Professor Balthasar rautte sich sein weißes Haar und schimpfte vor sich hin, aber dann lachte er und meinte: "Ich wollte zwar die anderen Forscher mit dem neuen Tier überraschen, aber es ist vielleicht wirklich lustiger ihnen bloß diese Beschreibung zu geben und sie suchen dann selber". Das wird gar nicht so einfach sein, dachte sich Elvi, weil ja keiner weiß wie groß das Tier ist. Aber vielleicht klappt es.“

Spiellesammlung zum Thema Wasser für „Bachwanderung“

So und nun frage ich euch: Glaubt ihr, dass sie es gefunden haben?

NEIN – aber vielleicht finden wir es heute hier – wenn wir das Tier mal zeichnen nach Elvis Beschreibung!

JA – also gut, dann versuchen wir es auch. Wir zeichnen es gleich mal nach Elvis Beschreibung.

„Frosch und Kröte“

Zielgruppe: Kindergarten, Grundstufe, Unterstufe

Wozu: Bewegungsspiel, Festigung von Wissen

Material: Schnur-, Dauer: 5-10 min

Man grenzt ein aus zwei ungefähr 5 mal 5 Meter (je nach Gruppengröße) großen Feldern bestehendes Spielfeld ab. Die zwei Felder sind durch eine Mittellinie voneinander getrennt (für die Randabgrenzung genügt eine Schnur an jedem Ende, ebenso für die Mittellinie, Seitenbegrenzungen sind nicht nötig).

Die Teilnehmer teilen sich auf beide Felder in zwei ungefähr gleich große Gruppen auf. Die eine Gruppe sind die „Frösche“, die anderen die „Kröten“.

Der Spielleiter sagt, er werde Aussagen machen, die entweder richtig oder falsch seien. Ist die Aussage richtig (z.B.: ein Fluss ist kälter als ein See), fangen die Frösche die Kröten. Diese müssen dann fliehen und versuchen, sich über die äußere Begrenzung ihres Feldes in ihr Lager zu retten. Dort dürfen sie nicht mehr gefangen werden. Jede „Kröte“, die von einem „Frosch“ erwischt wird, wird zu einem Frosch. Ist die Aussage falsch, fangen die „Kröten“ die „Frösche“ und diese müssen fliehen. In diesem Fall wird jede gefangene „Frosch“ zu einer „Kröte“. Das heißt die Kinder müssen zuerst überlegen: „richtig oder falsch?“ und dann: „Muss ich fangen oder davonlaufen?“. Da dies nicht so einfach ist, sollte der Spielleiter mit einfachen, allgemeinen Aussagen beginnen (z.B.: Fische haben sechs Beine).

Eintagsfliegen stechen und saugen Blut	NEIN
Eintagsfliegen leben im Bach nur einen Tag	NEIN
Die meisten Tiere leben im Bach unter den Steinen	JA
Es leben ganz viele Tiere in regulierten Bächen	NEIN
Das Wasser im Fluss steht.	NEIN
Manche Schnecken können im Wasser leben	JA
Das Laub, das in einen Bach fällt, wird von den kleinen Tieren zerkleinert.	JA
Das Wasser im Bach fühlt sich meist kühl an.	JA
Wird im Schlamm gewühlt wird das Bachwasser immer klarer.	NEIN
Einige kleine Tiere im Bach verwandeln sich einmal im Leben und fliegen dann in der Luft.	JA
Kröten legen ihre Eier einzeln an Wasserpflanzen ab.	NEIN

Spiellesammlung zum Thema Wasser für „Bachwanderung“

„Regentropfenspiel“

Zielgruppe: Kindergarten, Grundstufe, Unterstufe

Wozu: beruhigendes Spiel, Gruppengemeinschaft fördern

Material: eventuell 2 Steine pro Person, Dauer: 5-10 min

Die TN stellen sich in einem Kreis mit Blick zur Mitte auf und schließen die Augen. Jede/r hält 2 etwa gleich große Steine in der Hand. Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter geht außen um den Kreis und tippt einzelnen auf die Schulter. Diese beginnen die beiden Steine im eigenen Rhythmus aneinander zu schlagen. Wenn jede/r TN mit den Steinen klopft, dann berührt die/der SpielleiterIn das zweite mal die Schultern der TN. Das bedeutet nun „mit dem Klopfen aufhören“. Durch die geschlossenen Augen lassen sich die Klopfgeräusche besonders intensiv wahrnehmen. Es scheint, als würde ein starker Regen beginnen: Zuerst tröpfelt es, dann wird der Regen stärker und stärker bis er wieder verklingt.

Falls keine Steine zur Verfügung stehen, kann auch mit den Händen auf die Oberschenkel geklatscht werden.

„Die Bachflohkrebse und die Forelle“

Zielgruppe: Kindergarten, Grundstufe

Wozu: aktivierendes Spiel, Förderung von Koordination und Gruppengemeinschaft

Material: -, Dauer: 5-10 min

Sehr dynamisches Lauf- und Koordinationsspiel für Gruppen ab 5 Personen.

Ein Spieler spielt den Stein, ein weiterer den jüngsten Bachflohkrebs, eine Person die Forelle, der den jüngsten Bachflohkrebs fressen will. Alle anderen Mitspielenden spielen ältere Bachflohkrebse. Alle Bachflohkrebse bilden eine Reihe. Ganz vorne befindet sich der Stein, dahinter die älteren Bachflohkrebse, am Schluss der Kette der jüngste Bachflohkrebs. Alle fassen die Person vor ihnen an der Hüfte; der Stein steht vorne und breitet beschützend die Arme aus. Zu Spielbeginn steht die Forelle dem Stein gegenüber. Dann geht's los: Die Forelle versucht an dem Stein vorbeizulaufen und den jüngsten Bachflohkrebs abzuschlagen. Wenn ihm das gelingt oder wenn die Kette der Bachflohkrebse abreißt, hat sie gewonnen. Wenn es dem Stein gelingt, die Forelle eine vorher bestimmte Zeit lang abzuwehren oder bis die Forelle erschöpft aufgibt, haben die Bachflohkrebse gewonnen.

Variante für größere Gruppen – Forellen verteidigen ihr Territorium

Ab 8 Personen ist es möglich, zwei Ketten gegeneinander spielen zu lassen. Die Person an der Spitze ist der Forellenkopf, das Ende der Kette ist die Schwanzflosse. Wer zuerst der anderen Forelle in die Schwanzflosse „beißt“ – also die letzte Person berührt, hat gewonnen. Auch wessen Kette zuerst reißt, hat verloren.

Spielesammlung zum Thema Wasser für „Bachwanderung“

„Wassermeditation“

Zielgruppe: Grundstufe, Unterstufe

Wozu: beruhigendes Spiel, Körperwahrnehmung schärfen, Förderung der Konzentration, Stressabbau, Stille erfahren, Erlangen von innerer Ruhe

Material: -, Dauer: 5-10 min

Das Element Wasser hat in der Kulturgeschichte der Menschheit DenkerInnen und KünstlerInnen zu allen Zeiten inspiriert:

Thales von Milet (griechischer Philosoph): „Alles Leben kommt aus dem Wasser.“

Heraklit (griechischer Philosoph) „Alles fließt.“

Lao Tse (Chinesischer Philosoph): „Das Weiche, Fließende überwindet letztendlich das Harte.“

Biologie: „Das Leben ist im Wasser entstanden.“

Ablauf:

Wir wollen uns jetzt selbst auf eine kleine gedankliche Reise auf den Spuren des Elements Wasser in uns und in der Landschaft machen:

Wasser in dir:

Richte deine Aufmerksamkeit am Start unserer Erkundungsreise auf deinen eigenen Körper... Du bestehst zu ca. 70 % aus Wasser... In deinen Adern und Venen fließt Wasser in deinem Blut... Es hat übrigens die gleiche Konzentration an gelösten Stoffen wie das Wasser der Urmeere, in denen unsere Vorfahren gelebt haben... Mach dich auf eine kleine Spurensuche in deinem Körper – wo findest du noch Wasser? ...in allen Flüssigkeiten unseres Körpers wie z.B. der Lymphe, der Schmiere deiner Gelenke, in deinem Speichel, in deinem Schweiß und deinen Tränen fließt Wasser, strömt durch dich durch...

Wasser in der Landschaft

Und jetzt richte deine Aufmerksamkeit nach außen... Auf das Wasser um uns herum, in der Landschaft... Wo überall kannst du Wasser sehen oder auch vermuten? ...Wasser steigt in den Bäumen... macht die Zellen der Blätter prall und verdunstet in ihnen. ...In der Luft ist Wasser als unsichtbare aber angenehme Luftfeuchtigkeit. Nimm einen bewussten Atemzug und schmecke die angenehme Frische der Luft... Wasser ist in den Wolken am Himmel. ...und im dunklen Boden versteckt, wo es als Grundwasser versickert und hie und da als Quelle wieder an die Oberfläche kommt...

Lass dir jetzt noch eine kleine Weile Zeit, deine kleine Reise zu beenden!

Danach kann eine kleine Nachbesprechung zum Erlebten anschließen.

Spiellesammlung zum Thema Wasser für „Bachwanderung“

„Mimik entschlüsseln“

Zielgruppe: Grundstufe, Unterstufe

Wozu: Gruppenaufteilungsspiel

Material: kleine Zettel und Stift, Dauer: 5-10 min

Bei diesem Spiel ist eine kleine Vorbereitung nötig. Der Spielleiter schreibt auf kleine Zettel (je nach Anzahl der benötigten Gruppen) unterschiedliche pantomimische Aufgaben.

Wenn alle einen Zettel gezogen haben, darf nicht mehr gesprochen werden. Nur durch die pantomimischen Darstellungen sollen sich die richtigen Teammitglieder finden. Aufgaben könnten z.B. sein: Zucke wie eine Zuckmückenlarve, krieche am Boden wie ein Strudelwurm, kralle dich am Boden fest wie eine Köcherfliege, bewege dich wie eine Bachforelle im Wasser, bewege dich mit deinen zwei Antennen wie ein Wasserfloh fort, bewege dich wie ein Bachflohkrebs durch Strecken und Zusammenziehen vorwärts, bewege dich wie ein Rückenschwimmer...) Nachdem jeder TN gezogen hat, beginnen alle gleichzeitig mit den Bewegungen.

„Gesucht und gefunden“

Zielgruppe: Unterstufe, Jugendliche und Erwachsene.

Wozu: Gruppenaufteilungsspiel, gegenseitiges Kennenlernen

Material: beschriftete Steine - einen pro Mitspieler

Jeder Spieler nimmt sich aus dem Vorrat (am Besten aus einer verschlossenen Kiste) einen Stein. Dabei handelt es sich immer um zusammengehörige Paare:

Donau... ..lachs, Wasser... ..käfer, Tausend... ..blatt, Libellen... ..larve, Köcher... ..fliegenlarve, Fluss...
...muschel, Eintags... ..fliege, Fisch... ..otter, Bach... ..flohkrebs, Wasser... ..läufer, Eis... ..vogel,
Stein... ..fliegenlarve

Wenn jeder einen Gegenstand hat, sucht sich jeder seinen Partner. Die Herausforderung ist, dass keine Steine übrig bleiben. Gruppen müssen sich neu aufstellen, falls doch Steine übrig bleiben, die nicht zusammenpassen. Ein Austausch unter den TN ist unumgänglich.