

HARALD HARAZIM | RENATE HUDAK

NATUR ABENTEUER FÜR KINDER

Spiel- und Bastelideen
für Flussbaumeister und
Waldprinzessinnen

G|U



Mit **kostenloser App** für
noch mehr Naturwissen

- 07 Vorwort
08 Die Natur erfahren

15 Wald



- 16 **Wald-Welten**
18 **Typische Tiere & Pflanzen im Wald**
20 Astgabelkreis
22 Windspiel & Waldmobile
24 Baumscheibenreise
26 Lebendige Kamera
28 Bilder aus dem Blätterwald
30 Zapfenzielwerfen
32 Feenschloss & Trollburg
34 Spinnennetze
36 Rubbelbilder
38 Walddetektiv
40 Turm bauen
42 Heckenpunsch
44 Xylofon
46 Fühlsack
48 **Gruppenspiele im Wald**



51 Wasser



- 52 **Rund ums Wasser**
54 **Tiere & Pflanzen im und am Wasser**
56 Flussmurmeltier
58 Zauberbecher
60 Kieselsteinbogen
62 Kinderfloß
64 Hasenohren 3D
66 Astgabelbelle
68 Farbkreis & Mandala
70 Suchspiel
72 Keschern
74 Staudamm bauen
76 Bunte Kieselsteine
78 Leben unterm Eis
80 **Gruppenspiele am Wasser**

83 Wiese



- 84 **Wiesen-Welten**
86 **Typische Tiere & Pflanzen der Wiese**
88 Becherlupe
90 Schnitzen
92 Grillen hören
94 Vogelfutter
96 Holunderkette
98 Essen wie die Eichhörnchen
100 Visitenkarte
102 Tierfahrten legen
104 Pfeil und Bogen
106 Wald- und Wiesenfee
108 Farbstoffe herstellen
110 Schneeschuhe
112 Holunderpfeife
114 Kranz aus Blumen
116 **Gruppenspiele auf der Wiese**



119 Garten



- 120 **Im Garten**
122 **Typische Tiere & Pflanzen im Garten**
124 Insektenhotel
126 Schnuppertour
128 Sonnenuhr
130 Meisenkasten
132 Stockpropeller
134 Grashaare
136 Wasserrad
138 Blechdosentelefon
140 Schrumpfköpfe
142 Futterhaus aus Kokosnuss
144 Apfelquiz
146 Löwenzahnrollen
148 **Gruppenspiele im Garten**

151 Nacht



- 152 **In der Stille der Nacht**
154 **Geschöpfe der Nacht**
156 Waldblindschleiche
158 Sternbilder finden
160 Nachtschwärmer unterwegs
162 Nachts sind alle Katzen grau
164 Schattenspiele
166 Rinden fühlen
168 Lagerfeuer machen
170 **Nächtliche Gruppenspiele**

173 Matsch-wetter



- 174 **Im Regen unterwegs**
176 **Matschetter-Prophezen**
178 Tipi bauen
180 Montagsmaler
182 Schneckenrennen
184 Steine werfen
186 **Gruppenspiele bei Matschetter**

188 Register
190 Adressen / Literatur
192 Impressum



DIE GU-QUALITÄTS- GARANTIE

Wir möchten Ihnen mit den Informationen und Anregungen in diesem Buch das Leben erleichtern und Sie inspirieren, Neues auszuprobieren. Bei jedem unserer Produkte achten wir auf Aktualität und stellen höchste Ansprüche an Inhalt, Optik und Ausstattung. Alle Informationen werden von unseren Autoren und unserer Fachredaktion sorgfältig ausgewählt und mehrfach geprüft. Deshalb bieten wir Ihnen eine 100 %ige Qualitätsgarantie.

Darauf können Sie sich verlassen:

Wir legen Wert auf einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur. Wir garantieren, dass:

- alle Informationen mehrfach von Experten geprüft und
- die wichtigsten heimischen Arten durch klar verständliche Texte und Illustrationen einfach zu bestimmen sind.

Wir möchten für Sie immer besser werden:

Sollten wir mit diesem Buch Ihre Erwartungen nicht erfüllen, lassen Sie es uns bitte wissen! Nehmen Sie einfach Kontakt zu unserem Leserservice auf. Sie erhalten von uns kostenlos einen Ratgeber zum gleichen oder ähnlichen Thema. Die Kontaktdaten unseres Leserservice finden Sie am Ende dieses Buches.

GRÄFE UND UNZER VERLAG
Der erste Ratgeberverlag – seit 1722.

Astgabelkreis



Zweige und Äste mit ihren oft eigenwilligen Formen kommen in der blattlosen Zeit besonders gut zur Geltung. Meist finden sich genügend abgebrochene oder abgestorbene Teile am Boden, die man zum Bauen und Spielen verwenden kann. Ganz prima kann man daraus kleine Kunstwerke schaffen, die an eine Brücke oder einen Steg für Zwerge und Feen erinnern. Schon das Suchen der passenden Astgabeln macht Spaß und schult das Auge für die richtigen Längenverhältnisse.

MATERIAL UND WERKZEUG:

1. Astschere oder kleine Säge
2. ggf. Korb



1 Zunächst sammelt man die Astgabeln heruntergefallener Zweige und möglichst gerade Aststücke aus dem näheren Umfeld. Gerade jüngere Kinder tun sich leichter, wenn sie dazu ein Sammelgefäß wie einen Korb verwenden können. Bitte achten Sie darauf, dass die Kinder nicht mit den Stöcken im Arm rennen. Sie könnten sich dabei wehtun oder über die Äste stolpern. Die Stöcke sollten ohne Sammelkorb am besten quer im Arm getragen werden, damit sich niemand spitze Äste ins Gesicht stößt.

2 Jetzt steckt man zwei Astgabeln in den Boden. Der Abstand zwischen den beiden muss etwas kürzer sein als die Länge des geraden Astes, der anschließend als »Brücke« in die Gabeln gelegt wird. Auf diese Weise geht es auch weiter: Man misst ungefähr, wie lange der nächste gerade Ast ist und steckt dann die Gabel, in der er ruhen soll, im entsprechend etwas kürzeren Abstand in den Boden.



➤ Die Ästenden kann man mit langen Grashalmen verknöten. Das macht die »Feenburg« stabiler.

3 So bauen die Kinder weiter, bis der Kreis geschlossen ist oder eine andere Figur, die sie sich ausgedacht haben, entsteht. Hinterher kann man den Astgabelkreis noch mit Gras auspolstern. Ein motorisch noch nicht so geschicktes jüngeres Kind kann zeitgleich in das Bauvorhaben miteinbezogen werden, wenn es fortlaufend den Astgabelkreis, den ein älterer Mitspieler baut, »begrünen« kann.



4 Fertig! Nun können alle ihr Werk bestaunen und die nächsten Besucher des Waldes werden sich wundern und mutmaßen, wer wohl die »Astgabelkünstler« gewesen sind. Schön ist es auch, im Laufe späterer Spaziergänge immer wieder hierherzukommen und zu sehen, wie sich der Kreis im Laufe der Zeit verändert: Hat ein Tier darin rumgestöbert? Verrötet langsam das Gras? Wo bricht der Kreis als Erstes ein?





Keschern

Solange das Wasser noch nicht die optimale Badetemperatur erreicht hat, ist das Keschern nicht nur bei Kindern sehr beliebt. Mit einem Keschler lässt sich ein Teil der Unterwasserwelt herausholen und in einem kleinen Gefäß genauer in Augenschein nehmen.

Achten Sie dabei immer auf schonenden Umgang mit den Wasserlebewesen!

- MATERIAL UND WERKZEUG:**
1. Kescher
 2. Becher oder kleiner Eimer (möglichst transparent)
 3. Pinsel
 4. ggf. Becherlupe und Bestimmungsbuch



1 Suchen Sie zunächst eine Stelle am Teich oder Tümpel, an der die Kinder trockenen Fußes keschern können. Besonders geeignet sind kleine Stege im Uferbereich oder flache Stellen, die mit Gummistiefeln begangen werden können. Meiden Sie plötzlich und steil abfallende Ufer. Die Kinder ziehen den Kescher langsam und in unterschiedlicher Tiefe durch das Wasser.

2 Nach erfolgreicher Jagd wird die Beute im Kescher begutachtet und zum näheren In-Augenschein-Nehmen in eine Becherlupe oder einen kleinen Eimer gegeben. Nach kurzer Betrachtung müssen Tiere und Pflanzen aber unbedingt wieder in die Freiheit und ihr »wahres Element« entlassen werden.



Naturwissen

LEBENSRAUM WASSER

Keschert man in Teichen, so gehen einem oft Posthornschncken, deren Haus aussieht wie das Logo auf den gelben Postautos, ins Netz. Diese Schneckenart ist äußerst anpassungsfähig, was die

Wasserqualität angeht. Nur stark fließende Gewässer mögen die Tiere nicht, weil sie sich dort mit ihren hohen, links-gewundenen Gehäusen nicht halten können. Die Posthornschncke lebt vor allem von Algen und abgestorbenen Pflanzen, die Überwinterung erfolgt im Schlamm.



A photograph of three children (two girls and one boy) walking through a lush meadow filled with tall grass and wildflowers. The children are in the middle ground, slightly out of focus. The foreground is dominated by a large, out-of-focus green plant with small white flowers. The background shows a line of trees under a blue sky with scattered white clouds.

Wiese

Kaum ein Lebensraum wirkt auf Kinder so anziehend wie eine Wiese. Quasi auf Augenhöhe und hautnah können sie hier Pflanzen und Tiere erleben. Zu entdecken und zu betrachten gibt es genug: Blumen und Gräser, Falter, Käfer und andere Insekten.

Typische Tiere & Pflanzen der Wiese

Man muss sich nur an einem Sommertag in eine Wiese legen, um die ganze krabbelnde, fliegende, kriechende oder einfach still dasitzende Welt zu entdecken.



1. Von Ende Januar bis Ende Juli kann man von morgens bis abends auf Wiesen und Feldern einen wunderbaren Gesang vernehmen. Trillierend und tirilierend schrauben sich die Männchen der Feldlerche, kenntlich an einer aufstellbaren Haube, in die Luft. Die Weibchen antworten leise vom Boden aus.



5. In Hecken am Wiesenrand wächst der Schwarze Holunder, auch Holler oder Hollerbusch, gerne. Schon früh schätzte man seine Blüten und Früchte als Erkältungstee oder als Leckerei. Auch Tiere lieben seine Beeren. Gut zu erkennen ist er an seinem charakteristischen Geruch.



2. In einer sommerlichen Wiese hüpf und springt und zirpt es aufs Vielfältigste. Verursacher sind häufig Grashüpfer, eine artenreiche Unterfamilie der Feldheuschrecken. Ihre Gesänge erzeugen sie durch Reiben ihrer Hinterbeine an den Vorderflügeln.



4. Eine unauffällige Pflanze an Wegrändern und auf Wiesen ist der Spitzwegerich. Seine länglich spitzen Blätter wachsen in einer Rosette. Zwischen Mai und September erscheinen an einem langen Stiel kleine, unscheinbare Blüten.



6. Wenn sich die Wiesen dottergelb färben, dann blüht der Löwenzahn. Für zahlreiche Insekten liefert die goldgelbe Pracht Pollen und Nektar. Ist der Löwenzahn verblüht, sieht man im »Pustebulmen«-Stadium seine mit Fallschirmchen versehenen Samen durch die Luft segeln.



3. Lautes Gebrumm veranstalten die Hummeln, die in Staaten leben und sich mit einem Stachel gegen Feinde wehren. In einem Volk leben etwa 50 bis 600 Tiere und eine Königin. Die jungen Königinnen sind die einzigen ihres Volkes, die den Winter überleben. Im nächsten Frühjahr gründen sie neue Völker.



Visitenkarte



In Beruf und Privatleben gehört es bei Treffen einfach dazu, Visitenkarten auszutauschen. Unsere Visitenkarte stellt nicht nur den einzelnen Menschen vor, sie zeigt auch, wo sie gemacht wurde. So wird die eigene Persönlichkeit in der jeweiligen Umgebung gespiegelt.

**MATERIAL
UND WERKZEUG:**
1. feste Unterlage
(Pappe, Karton)
2. doppelseitiges
Klebeband



1 Die Kinder sammeln auf der Wiese all das, was ihnen besonders gut gefällt. Dies können Blüten, Blätter, Gras, Sand oder kleine Aststücke sein.

2 Ein Streifen des Klebebands wird nun auf einer festen Unterlage fixiert. Auf der Oberseite wird die Visitenkarte gestaltet, ganz frei nach Pippi Langstrumps Devise: »... wie es euch gefällt«. Es sollte kein Bereich des Bandes unklebt bleiben, die Gegenstände sollten fest angedrückt werden, damit sie nicht wieder abfallen.



3 Was gefällt einem an den einzelnen Visitenkarten besonders gut? Warum hat ein Kind ganz bestimmte Dinge ausgesucht? Nach der Fertigstellung muss Zeit und Gelegenheit sein, solche Themen ausführlich zu besprechen.

4 Vorsicht beim Heimtransport! Es wäre doch zu schade, wenn die kleinen Kunstwerke nicht wohlbehalten nach Hause finden würden. Dort können sie beispielsweise die Kinderzimmertür schmücken.



Für Gruppen

- Alle Kinder erhalten eine Kartonunterlage und Klebeband. Man kann die Vorlagen bereits daheim vorbereiten, sodass die Kinder nur noch die Folie von der oberen Klebeschicht abziehen müssen. Jeder Teilnehmer gestaltet seine Visitenkarte.
- Nun werden Zweier-Teams gebildet, bei denen sich die Partner mithilfe ihrer Visitenkarte einander vorstellen.
- Danach kommt die ganze Gruppe zusammen, die Zweier-Teams stellen sich gegenseitig anhand der Visitenkarten in der Gruppe vor.



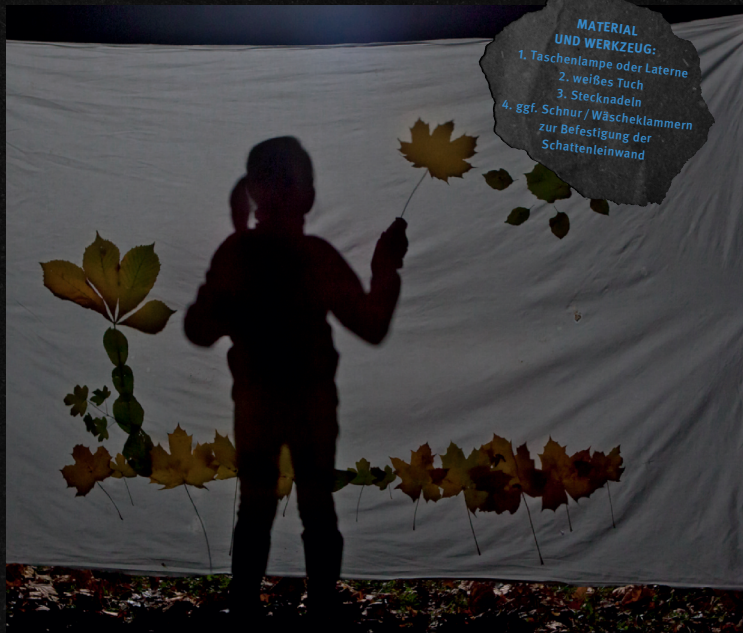
Schattenspiele



Wer hat nicht schon als Kind mit dem Schatten der Nachtlampe ein Schattenspiel versucht? Das Ambiente ist noch prächtiger, wenn die Natur den Rahmen dafür liefert.

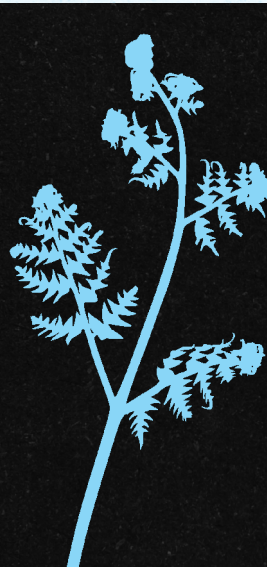
Hier gibt es zuweilen auch akustische Untermalung in Form von Käuzchenrufen, Grillenzirpen und Froschgequake. Die Figuren für das Schattenspiel liefert die Natur gleich mit. Da wird aus dem Ast mit Blatt das Pferd des Ritters. Die zarte Blüte ist die Erstbesetzung für die Rolle der Prinzessin.

- MATERIAL
UND WERKZEUG:**
1. Taschenlampe oder Laterne
 2. weißes Tuch
 3. Stecknadeln
 4. ggf. Schnur / Wäscheklammern zur Befestigung der Schattenleinwand



1

Stimmen Sie gemeinsam ein volles Tuch im Spielraum auf und legen Sie es flach aus. Lassen Sie die Kinder Schatten und Figuren machen. Bei der Beleuchtung des Schattenspiels wird das Tuch auch als Projektionsfläche für die Figuren genutzt. Die Kinder können die Figuren auf dem Tuch für die Spieler und die Taschenlampe für die Leuchte verwenden.



2

Legen Sie mit den Kindern eine herumliegende Naturmaterialien aus. Die einzelnen Blätter und Äste werden flach auf dem Boden gelegt. Die Kinder können die Blätter und Äste in die Schatten der Figuren legen. Die Kinder können die Blätter und Äste in die Schatten der Figuren legen.

Grupenspiele im Matschwetter

Nässe von oben, Matsch von unten. Regenwetter und Pfützen voller Wasser sind genau das, was für die Gruppenspiele unbedingt notwendig ist. Ausgerüstet mit Gummistiefeln und Regenkleidung steht dem feuchtföhlichen Vergnügen dann nichts mehr im Wege.

Regen messen

Jeder Mitspieler bekommt einen Becher gleicher Größe. Jeder gibt eine Schätzung ab, wie viel Regen es in einer vorher vereinbarten Zeit – z. B. 10 oder 15 Minuten – sammeln kann. Dann geht es los. Mit den in den Regen gehaltenen Bechern versucht jeder möglichst schnell, die geschätzte Wassermenge zu sammeln. Man kann auch kleine Messbecher verwenden, um den Kindern einen Eindruck von Mengen und Maßen zu vermitteln.



Wie viel »Last« trägt ein schwimmender Kronkork?

Schiffchen – nicht – versenken

Ausgerüstet mit Kronkorken oder anderen Flaschenverschlüssen sucht man sich eine oder mehrere Pfützen oder Regentonnen, die für die Kinder gut zu erreichen sind. Sie bekommen nun den Auftrag, ihre Kronkorken im Wasser schwimmen zu lassen und darin kleine Kieselsteine so zu deponieren, dass die »Frachter« nicht untergehen. Bei geübten »Frachtschwimmern« können auch mehrere Kronkorken pro Kind gestartet werden. Sieger ist, dessen Boot am meisten Steine aufgenommen hat und trotzdem noch schwimmt, oder der, der am meisten Frachtkähne erfolgreich vom Stapel laufen lässt. Sie können dieses Spiel auf einem Spaziergang auch ganz spontan mit anderen »schwimmenden Untersätzen« spielen, etwa großen Blättern oder einem Stück Baumrinde.

Brückenbau

Suchen Sie gemeinsam eine große Pfütze und verschiedene starke bzw. dicke Äste. Sie können auch ein schmales Holzbrett von zu Hause mitbringen. Beginnend mit dem dicksten Ast oder dem breitesten Brett, die als »Brücke« dienen, überqueren die Kinder der Reihe nach balancierend eine Pfütze ohne hineinzutreten. Je nach Art der »Brücke« kann man den Schwierigkeitsgrad variieren.



Etwas Geschick braucht man zum Überqueren der Astbrücke.

Bei so viel Elan ist die Pfütze gleich leer gehüpft!



Pfütze leer hüpfen

Kleidung, die nass werden darf, warmes Wetter und eine Dusche in der Nähe sind die Voraussetzungen für dieses beliebte Spiel: Jedes Kind sucht sich eine Pfütze, alle Pfützen sollten ungefähr gleich groß sein. Auf ein Kommando fangen die Kinder an zu hüpfen – wer seine Pfütze als Erster »leer gehüpft« hat, ist Sieger.

RAUS AUS DEM HAUS – REIN IN DIE NATUR!

Aufregende Abenteuer, spannende Beobachtungen, Orte, die die Phantasie beflügeln – all das hält die Natur für uns bereit! Und egal ob im Garten, auf der Wiese hinter dem Haus, im Wald, an einem Bach, oder sogar in der Nacht und bei Matschwetter, die Möglichkeiten auf Entdeckungsreise zu gehen sind schier unendlich. Lassen Sie sich inspirieren und tauchen Sie mit Ihren Kindern ein in die »wilde Welt« vor der Haustür.

- Es gibt viel zu entdecken! Ohne viel Aufwand oder Vorbereitung können Sie direkt loslegen.
- Wer krabbelt denn da? Kurze Einführungstexte in die verschiedenen Pflanzen- und Tierwelten beantworten wichtige Kinderfragen.
- Noch mehr Naturwissen: Mit der kostenlosen App können Sie mit Ihrem Smartphone weitere Hintergrundinfos, Bilder und Videos abrufen.

WG 420 Natur
ISBN 978-3-8338-3680-0



9 783833 836800



PEFC
PEFC/04-32-0128
€ 19,99 [D]
€ 20,60 [A]

www.gu.de

G|U