

## „Der Natur auf der Spur“ – Natur-Wissen bewegt vermitteln

Prof. Dr. Annette Schneider

Kinder haben ein großes Interesse an der belebten Natur und naturpädagogische Elemente sind feste Bestandteile im Elementar- und Primarbereich. Vor allem Tiere faszinieren Kinder von klein an und dieses Interesse sollte genutzt werden, um mit Kindern spielerisch die Artenvielfalt zu entdecken, die unterschiedlichen Lebensräume der Tiere kennenzulernen und Einblicke in die Verhaltensweisen von Tieren zu geben.

Die Wissensvermittlung muss nicht zwangsläufig nur im schulischen Biologieunterricht erfolgen, sondern kann den Kindern bereits im Vorschulalter über Spiele, Geschichten und Lieder mit Spaß und Freude nahe gebracht werden.

### Erwärmung

#### „Namensgebung?“

⇒ Benennung der Tiere

Tierkarten, Sitzkreis

Die Kinder setzen sich in einen Kreis. Die Tierkarten werden offen in die Mitte gelegt. Jedes Kind darf ein ihm bekanntes Tier nennen und die Karte nehmen.

- 3- bis 4-Jährige: wenige Karten (Anzahl TN plus 5) mit bekannten Tieren
- 5- bis 6-Jährige: pro TN 2 Tierkarten mit 2/3 bekannten und 1/3 unbekannt Tieren
- 7- bis 8-Jährige: alle verfügbaren Tierkarten

#### „Wer gehört zusammen?“

⇒ Wahrnehmung der Merkmale

Tierkarten, ganze Halle

Die Kinder behalten ihre Tierkarte und laufen locker durch die Halle. Auf ein Signal hin ordnen sich die Kinder entsprechend ihrer Tierkarte zusammen

1. nach der Farbe des Tieres
  2. nach der Form des Tieres
  3. nach der Größe des Tieres
  4. nach der „Bekleidung“ der Tiere (Haar, Feder, Schuppen, Stacheln, ...)
  5. nach dem Lebensraum (Wasser, Land, Luft)
  6. nach der Haltung der Tiere (Wildtiere oder Haustiere)
  7. nach der „Gefährlichkeit“ des Tieres (haben Kinder Angst vor dem Tier oder nicht?)
  8. nach den subjektiven Gefühlen, die das Tier auslöst (mag das Kind das Tier oder nicht)
- 3- bis 4-Jährige: das Spiel mit wenigen Merkmalen, aber in mehreren Durchgängen spielen. Pro Durchgang behalten die Kinder ihre Tierkarten; nach jedem Durchgang werden die Tierkarten gewechselt
  - 5- bis 6-Jährige: das Spiel mit mindesten 6 unterschiedlichen Merkmalen spielen; dabei behalten die Kinder ihre Tierkarten. Sind die Tiere allen Kindern bekannt, können die Tierkarten nach jedem 2. Merkmal getauscht werden
  - 7- bis 8-Jährige: das Spiel mit vielen Merkmalen spielen, dabei die Karten nach jedem Merkmal tauschen

**„Wo ist das Tier zuhause?“**

⇒ Kennenlernen des Lebensräume

*Tierkarten, Landschaftskarten, ganze Halle*

Verschiedene „Lebensraum-Karten“ in der Halle verteilt auf dem Boden auslegen. Die Kinder bewegen sich in unterschiedlichen Bewegungsformen durch die Halle (gehen vorwärts/rückwärts, hüpfen, rennen, tippeln, auf allen Vieren, ...). Auf ein Signal hin müssen die Kinder den für ihr Tier passenden Lebensraum finden. Danach Karten tauschen.

- 3- bis 4-Jährige: mit wenigen Lebensraum-Karten: Himmel, Wasser, Erde
- mit steigendem Alter zusätzliche Lebensräume einbauen (Wiese, Wald, Wüste, ...)

**Tierische Spiele****Die Geschichte vom Bauer „Hans“**

⇒ Tiernamen festigen, Reaktionsschnelligkeit

*Tierkarten (Kuh, Pferd, Huhn, Gans, Ente, Hund, Katze, Fuchs, Löwe, Elefant, Bär), großer Sitzkreis*

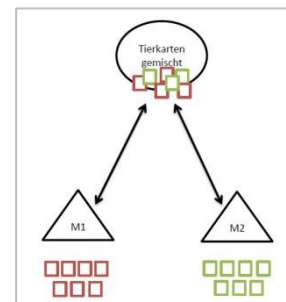
Jedes Kind nimmt sich eine Tierkarte vom Stapel und setzt sich in den Kreis. Nun wird die Geschichte vorgelesen. Jedes Mal, wenn das Tier genannt wird, müssen die Kinder mit der entsprechenden Tierkarte die Plätze tauschen. Wird das Wort „Tier“ vorgelesen, tauschen alle ihre Plätze.

**„Zoo gegen Bauernhof - wer gewinnt?“**

⇒ Tiernamen festigen, Schnelligkeit

*Tierkarten (Bauernhoftiere, Zootiere), Mannschaftsspiel, Staffelstrecke*

Zwei Mannschaften bilden. Laufstrecke abstecken. Im Ziel liegen je 15-20 Tierkarten, bei Mannschaft 1 „Bauernhoftiere“, bei Mannschaft 2 „Zootiere“. Gegenüber, am Ende der Laufstrecke, liegen Karten mit Zoo- und Bauernhoftieren bunt gemischt. In einem Staffelspiel holen die Kinder nun die, zu ihrer Mannschaft passenden Karten. Wird eine falsche Tierkarte gebracht, muss diese wieder zurückgebracht werden. Welche Mannschaft hat als erstes alle Tiere komplett?

**„Tierisches Durcheinander?“**

⇒ Festigung der Lebensräume, Schnelligkeit

*Tierkarten (mind. 4 pro TN), Mannschaftsspiel, ganze Halle*

Zwei Mannschaften bilden. An zwei gegenüberliegenden Hallenseiten werden gleiche Lebensraumkarten gelegt. In der Mitte der Halle liegt ein großer Stapel mit Tierkarten. Die Mannschaften müssen nun versuchen, möglichst viele Karten vom Stapel zu holen und dem richtigen Lebensraum auf ihrer Hallenseite zuzuordnen. Pro Lauf darf nur 1 Karte geholt werden. Sind alle Karten vom Stapel aufgebraucht, wird das Spiel gestoppt und keine Karte darf mehr getauscht werden. Nun wird gemeinsam geschaut, wie viele Tiere dem richtigen Lebensraum zugeordnet wurden. Für jede richtig zugeordnete Tierkarte bekommt die Mannschaft einen Punkt, für falsch zugeordnete Tierkarten bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Wer hat gewonnen.

- 3- bis 4-Jährige: mit 3 Lebensraum-Karten: Himmel, Wasser, Erde
- 5- bis 6-Jährige: mit 4-5 Lebensraum-Karten
- 7- bis 8-Jährige: mit 5-6 Lebensraumkarten

**Der Stammbaum der Tiere****„Gemeinsamkeiten finden?“**

⇒ Kennenlernen der unterschiedlichen morphologischen Eigenschaften der Tiere

*Tierkarten, Stammbaum-Karten, Sitzkreis*

Die Kinder sitzen im Kreis. Nacheinander werden die verschiedenen Tierstämme vorgestellt mit Gemeinsamkeiten/ Unterschieden. Dann darf jedes Kind 2-3 Karten vom Stapel nehmen und die Karten den Tierstämmen zuordnen.

- 3- bis 4-Jährige: nur 3-4 Tierstämme und wenige Merkmale (z.B. Haut)
- 5- bis 6-Jährige: 4-5 Tierstämme, mehrere Merkmale
- 7- bis 8-Jährige: alle Tierstämme

**„Wer bin ich?“**

⇒ Vertiefung der Merkmale, Ausdauer

*Tierkarten, Wäscheklammern, ganze Halle*

Jedes Kind bekommt eine Tierkarte am Rücken angepinnt und darf nicht wissen, welches Tier darauf abgebildet ist. 2 Mannschaften bilden und einen Rundparcours abstecken. Eine Mannschaft umläuft den Parcours im Uhrzeigersinn, die zweite Mannschaft in die andere Richtung. Immer wenn dem Kind ein weiteres Kind begegnet, darf es dieses mit einer Ja-Nein-Frage nach einem Merkmal fragen. Wer hat sein Tier am schnellsten erraten

- 3- bis 4-Jährige: mit bekannten Tieren, wie Kuh, Pferd, Löwe, etc.
- 5- bis 8-Jährige: mit bekannten und einigen unbekannt Tieren

**„Wer darf ausruhen?“**

⇒ Abschluss

*Tierkarten, Ball, Laufparcours mit verschiedenen Stationen in der Mitte*

Einen Laufparcours abstecken. In der Mitte des Parcours verschieden Stationen aufbauen:

- eine Ruheinsel
- eine Matte für Kniebeugen
- eine Matte für Einbeinstand
- eine Station zum Ball spielen
- ....

Jedes Kind bekommt eine Tierkarte und umläuft den Parcours in seinem Tempo. Auf ein Signal hin müssen die Tiere eines Stamms eine Aufgabe erfüllen, z.B.

- die Säugetiere ruhen sich aus
- die Fische machen Kniebeugen
- die Reptilien finden sich zu einer Gruppe zusammen
- die Weichtiere stehen einbeinig
- die Vögel spielen Ball, usw.

Wer keine Aufgabe bekommt, durchläuft den Parcours. Immer wieder die Karten tauschen (ggf. neue Karten ins Spiel bringen).