

Bevor es los geht

Wir freuen uns, dass Sie mit Ihrer Familie oder als Gruppe den Naturerlebnispfad Haldensleben erkunden wollen. Sie können hier, mitten in der Stadt, ein Umweltbildungsprogramm durchführen, welches durch **spielerische Aspekte** einen interessanten und fröhlichen Tag für die ganze Familie bietet.

Diese Handreichung bietet Ihnen Hintergrundinformationen und Anleitungen für **zusätzliche Aktivitäten an einigen Stationen**. Wenn Sie alles durchführen möchten, wird ein Exkursionstag möglicherweise nicht ausreichen. Doch die Aktivitäten können auch einzeln zusammengestellt und durchgeführt werden.

Um alle Aktivitäten durchführen zu können, sollten Sie vor Beginn des Umweltbildungsprogrammes einige Forschertaschen ausleihen, welche Materialien zur Naturbeobachtung und Bestimmung von Tieren beinhalten. Günstig ist, wenn jeweils 2 Kinder für eine **Forschertasche** verantwortlich sind. Sie sollten sie zu Beginn und am Ende der Veranstaltung auf Vollständigkeit kontrollieren.

Inhalt Forschertasche: Becherlupe, Behälter groß, Behälter klein, Fernglas, Fernglastasche, Kescher, Lupe, Maßband, pH-Wert-Teststreifen, Pinzette, 2 Plastiktüten, Pinsel

Außerdem steht Ihnen als ProgrammleiterIn ein **Rucksack** zur Verfügung, welcher ebenfalls ausgeliehen werden kann. Er beinhaltet weitere Materialien, welche für die einzelnen Aktivitäten nötig sind.

Inhalt Rucksack: Amphibien-Bilderrätsel (Memory), Wasserflasche (vor Beginn des Programmes auffüllen), Wasserspritze, 6 Augenbinden (Tücher), 1 Klangfrosch mit Klöppel, 1 Modell Amphibien-Metamorphose, 1 Glas mit Fledermauskot, 1 Ordner mit Fotos, 3 Bestimmungskarten

Wir wünschen viel Spaß und schöne Erlebnisse im Reich des Froschkönigs Friedhelm, entlang der Ohre in Haldensleben!



Informationen

In Deutschland leben 21 Amphibienarten, 18 davon auch in Sachsen-Anhalt. Manche von ihnen sind eher unauffällig gefärbt. Andere haben eine kräftige oder gar bunte Färbung, so z. B. der im zeitigen Frühjahr ganz blaue Moorfrosch oder der schwarz-gelb gefärbte Feuersalamander.

Auch in ihrer Lebensweise und Verbreitung gibt es viele große Unterschiede. Amphibien sind unter anderem wegen ihrer durchlässigen Haut und wegen ihrer Eigenschaft als Bewohner von Biotopkomplexen (sie benötigen sowohl Gewässer als auch Landlebensräume) anfälliger als viele andere Tiergruppen gegenüber schädigenden Umwelteinflüssen und -veränderungen. Diese 360 Millionen Jahre alte Tierklasse wird daher als ein zuverlässiger Bioindikator für den Zustand der Ökosysteme der Erde angesehen.

Spielerisch können Sie einige der heimischen Amphibienarten kennenlernen. Dazu sollten Sie zunächst die Artenklappen an Station 1 lesen. Hier wird auf einige besondere Merkmale, welche die Bestimmung erleichtern, hingewiesen.

Anschließend können Sie das Amphibien-Bilderrätsel (Memory) spielen. Zeigen Sie auch hier einige Besonderheiten:

- Schaut mal, die schönen bronzefarbenen Augen der Erdkröte!
- Die Knoblauchkröte hat senkrechte Pupillen, wie eine Katze.
- Seht, die tolle Tarnfarbe der Wechselkröte!

Beachten Sie, dass alle Bildpaare so hingelegt werden, dass die Rückseite mit Froschkönigs Krone in eine Richtung zeigen.

»Willkommen im Reich des Froschkönigs«

Inhalt: Amphibien-Bilderrätsel

Dauer: 15 Minuten

Material: Amphibien-Bilderrätsel-Karten



Spielhintergrund

Nicht nur der Storch hat Frösche und Kröten zum Fressen gern. Sie haben auch weitere Feinde. Zum Beispiel versuchen Füchse, sich an Frösche oder Kröten anzuschleichen. Doch diese haben teilweise eine Abwehrstrategie: sie können ein Sekret verspritzen, was den Feinden nicht bekommt. Dies soll jetzt im Spiel selbst probiert werden.

Spielverlauf

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Kind darf in die Mitte, bekommt die Augen verbunden und übernimmt die Rolle eines Frosches. Es bekommt zusätzlich eine gefüllte Wasserspritze in die Hand (je nach Witterung sollten Sie entscheiden, wie voll gefüllt die Spritze ist). Die Kinder im Kreis sind Füchse und möchten den Frosch gern fangen. Sie als SpielleiterIn zeigen auf ein Kind, das sich leise an den Frosch in der Mitte anschleichen darf.

Wenn das Kind in der Mitte den »Anschleicher« hört, kann es in die Richtung Wasser spritzen.

Wird der Fuchs vom Wasser getroffen, hätte der Frosch ihn also gehört und wäre entkommen. Wurde der Fuchs nicht vom Wasser getroffen, darf er weiter schleichen und dem Frosch auf die Schulter tippen – er hat ihn also gefangen.

Den Teilnehmern sollte zu Beginn geraten werden, dass sie sich das Wasser aus der Spritze möglichst etwas einteilen – dann haben sie mehrfach die Chance, dem Fuchs zu entkommen.

»Froschkönig auf der Hut!«

Inhalt: Anschleichspiel

Dauer: 15 Minuten

Material: Wasserflasche, Wasserspritze, Augenbinde (Tuch)



Informationen

Die Station 3 erstreckt sich entlang der Ohre und hat mehrere Spielelemente zu bieten. Geben Sie den Kindern hier Zeit, am Wasserspielplatz »einen Teich für den Froschkönig zu bauen« oder das Barfußrondell zu probieren.

An der großen Informationstafel »So liebe ich es!« können verschiedene Bewohner der Ohre-Niederung betrachtet werden. Unter anderen fühlen sich hier Amphibien wohl.

Amphibien benötigen Stillgewässer oder Abschnitte von langsam fließenden Gewässern als Laichgebiet. Das heißt, hier können sie ihre Eier ablegen. Wie unterschiedlich Frosch-, Kröten- und Molcheier aussehen, ist in der Broschüre zu sehen.

Ein Foto von einem Erdkrötenpaar auf der Wanderung zum Laichgewässer befindet sich in der Fotomappe.

Das Modell zur Entwicklung des Laubfrosches von der Eiablage über die Kaulquappe bis zum fertig entwickelten Frosch kann gezeigt werden.

»So liebe ich es!«

Inhalt: Spielzeit

Dauer: 30 Minuten

Material: Modell Amphibien-Metamorphose, Foto Erdkrötenpaarung

Foto zeigen

Erdkrötenpaarung

Modell zeigen



Informationen

Diese Station befindet sich direkt an einer Wochenstube der Fledermausart »Großes Mausohr«. An der Informationstafel erfahren die Teilnehmer Wissenswertes über die verschiedenen Aktivitätsphasen im Jahresverlauf.

Weitere Informationen können Sie mit den folgenden Textabschnitten geben. Im Begleitrucksack befinden sich zusätzlich Fotos, welche sie zeigen können. Lesen Sie Abschnitt für Abschnitt vor und zeigen Sie dazu die angegebenen Fotos bzw. das Glas mit Fledermauskot.

Vorlesetext

Steckbrief: Großes Mausohr (*Myotis myotis*)

Gewicht: 28 bis 40 g

Flügelspannweite: zwischen 35 und 43 cm

Merkmale: kurze, breite Schnauze, Fell am Bauch hell

Besonderheit: Das Große Mausohr ist unsere **größte heimische Fledermausart**.

Mit den Ohren »sehen«

Fledermäuse können durchaus mit ihren Augen sehen. Doch nachts ist das nicht so einfach. Deshalb haben sie eine ganz eigene Strategie entwickelt, sich im Dunkeln zu orientieren. Sie rufen mehrfach in der Sekunde ganz kurz und lauschen dann auf das zurückkehrende Echo ihres eigenen Rufes. So können sie Hindernisse erkennen, Verstecke finden, aber auch kleinste Beuteinsekten entdecken. Menschen können die Fledermausrufe meist nicht hören. Sie sind zu hoch, im so genannten Ultraschallbereich.

Fliegende Säugetiere

Obwohl sie fliegen können, sind Fledermäuse keine Vögel, sondern Säugetiere. Zwischen den Fingern sind Flughäute gespannt. Die Hände sind wie unsere aufgebaut: ganz klein, wie eine Krallen der Daumen, daneben Zeigefinger, Mittelfinger, Ringfinger und wieder recht klein der kleine Finger.

»Einladung zum Abendbrot«

Inhalt: Spiel »Fledermaus und Motte«

Dauer: 20 Minuten

Material: Fledermausfotos, Augenbinde (Tuch), Glas mit Fledermauskot

Foto zeigen

Wochenstube
Großes Mausohr

Foto zeigen

Hufeisennase, fliegend

Foto zeigen

Großes Mausohr, jagend



Jagdstrategie

Die Flug- und Jagdstrategien der Fledermäuse sind von Art zu Art ganz unterschiedlich. Manche fliegen sehr hoch im freien Luftraum, andere niedrig über dem Boden oder Wasserflächen, wieder andere manövrieren geschickt durch Büsche und Baumkronen. Die Rufe sind an diese Jagdsituationen angepasst: Lauter oder leiser, höher oder tiefer, eng aufeinander folgend oder mit größeren Abständen.

Spielanleitung

Willst du wie eine Fledermaus auf Beutefang gehen?

Stell dich mit verbundenen Augen auf eine Wiese, jetzt bist du eine Fledermaus. Deine Familie stellt sich mit etwas Abstand in einem Kreis um dich, sie sind die Motten (Nachtfalter). Die Fledermaus bewegt sich langsam und sendet immer ein Signal aus und ruft: »Fledermaus«. Die Motten reflektieren das Signal mit »Motte, Motte«. So kann die Fledermaus die einzelnen Insekten finden und »auffressen«, also berühren.

Wenn die Gruppe aus 8 und mehr Personen besteht ist es günstig, wenn alle einen Kreis bilden und sich an den Händen fassen. Dieser Kreis symbolisiert den Dachboden. Die ausgewählte Fledermaus steht im Kreis mit verbundenen Augen.

1 oder 2 Motten werden in den Kreis geschickt. Nun kann die Jagd beginnen. Kommt die Fledermaus zu nah an die Personen, die den Kreis bilden, sagen diese »Dachboden«. Die Motten dürfen den Dachboden nicht verlassen. Dadurch ist gewährleistet, dass die »blinde« Fledermaus keinen Gefahren ausgesetzt ist (Straße, Ohre, Hauswand ...).

Tipp

Beim Jagen werden die Ortungsrufe der Fledermaus umso schneller, je näher sie der Beute kommt. So wird die Feinortung vorgenommen. Auch im Spiel ist die Fledermaus eher erfolgreich, wenn sie die Motten mit schnell aufeinander folgenden Rufen in die Enge treibt. Manche Falter lassen sich einfach fallen, wenn sie den Ultraschallruf hören. Vielleicht ducken sich auch die Kinder oder werfen sich zu Boden.

Glas zeigen

Fledermauskot

Spiel »Fledermaus und Motte«

(nach Joseph Cornell:

Mit Kindern die Natur erleben.

Mülheim an der Ruhr 1979

(Verlag an der Ruhr)



Informationen

Hier auf der Informationstafel am Ohrewehr werden Fischarten vorgestellt. Einige davon sind sehr selten und benötigen sehr spezielle Wasserbedingungen.

Auch Säugetiere leben an der Ohre, so zum Beispiel Biber und Fischotter. Wie kann man sie erkennen?

Biber: breiter, abgeplatteter Schwanz, Schwimmhäute, Nagezähne

Fischotter: rundlicher Schwanz, langgestreckter Körper, Schwimmhäute

Bewegungsspiel

Kurz hinter dem Wehr befindet sich der Storchengang. Hier können die Kinder probieren, wie es sich als Storch »läuft«. Wie ein Storch aussieht, können Sie auf einem Foto nochmal zeigen und von den Kindern beschreiben lassen.

Die Schwierigkeit des Storchenganges kann erhöht werden, indem zwei Kinder einander auf der Strecke begegnen müssen.

»Wasser liebe ich!«

Inhalt: Tiere an der Ohre, Bewegungsspiel »Storchengang«

Dauer: 10 Minuten

Material: Fotos Biber, Fischotter und Storch

Fotos zeigen

Biber und Fischotter

Foto zeigen

Storch



Forscher-Regeln

Hier, am Biotop, sollte unbedingt genügend Zeit eingeplant werden, um Natur zu beobachten.

Grundsätzliche Hinweise:

- ruhig und vorsichtig vorgehen
- nicht in den Teich gehen, nur am Ufer bleiben
- am Teichufer darauf achten, dass keine Pflanzen oder Tiere zertreten werden
- erst genau beobachten, dann fangen

Regeln beim Tiere sammeln:

- Es muss immer ein gefülltes Glas mit Wasser bereitgestellt werden (Behälter oder Becherlupe), wenn Wassertiere gefangen werden sollen.
- Die Tiere müssen immer sofort aus den Netzen in einen wassergefüllten Behälter verbracht werden, damit sie keinen Schaden nehmen.
- Das Netz oder Sieb behutsam durch das Wasser ziehen.
- Die Tiere vorsichtig mit Hilfe des Pinsels in die Becherlupen befördern.
- Mit den gefangenen Tieren darf nicht gespielt werden.
- Es sind nur so viele Tiere aus dem Gewässer zu entnehmen, wie zur Anschauung benötigt werden.
- Die Behälter mit den gesammelten Tieren und Pflanzen in den Schatten stellen, damit sich das Wasser nicht zu stark erwärmt.
- Steine und Holzstücke wieder an den Fundort legen.
- Bei Pflanzen reicht es meist, wenn nur ein kleines Stück abgetrennt wird, um sie zu bestimmen.
- Die Tiere und Pflanzen so schnell wie möglich und vorsichtig in den Teich zurück bringen.

»Zu Besuch bei der Quellnymphe«

Inhalt: Wassertiere beobachten und bestimmen

Dauer: mindestens 30 Minuten

Material: Kescher, Pinsel, Becherlupen, großer Behälter (alles in Forschertaschen), Bestimmungskarten (Rucksack)

Sammeln der Tiere

Weisen Sie den kleinen Forschergruppen einen konkreten Platz am Ufer zu (am besten 2–4 Kinder pro Gruppe). Denken Sie daran, dass bei Kindern (und auch bei Erwachsenen) oft unbewusst der Jagd- und Sammeltrieb ausbricht. Kinder fangen nicht gerne nur eine Schnecke oder nur einen Frosch, sondern gleich so viele wie sie finden können. Lassen Sie aus diesem Grund nur 2–3 verschiedene Tiere pro Gruppe fangen. Libellen dürfen nicht gefangen werden, da ihre empfindlichen Flügel schnell beschädigt werden.



Spielanleitung

Hier am »Woodhenge« stehen schöne alte Bäume. Diese sollen die Kinder näher kennen lernen. Dazu finden sich die Kinder immer paarweise zusammen. Einer von beiden bekommt eine Augenbinde auf und wird nun »blind« zu einem Baum geführt. Vorsicht! Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass sie die Arme nach vorn strecken sollen. Derjenige der führt, sollte auch Bescheid sagen »Achtung, jetzt kommt gleich der Baum«. Das »blinde« Kind soll diesen Baum betasten. Es soll darauf achten, wie dick der Baum ist, ob er gerade steht, wie sich die Rinde anfühlt, ob Äste zu spüren sind ...

Dann wird das Kind wieder zum Ausgangspunkt geführt, darf nun die Augenbinde abnehmen und versuchen, den Baum wieder zu finden.

Natürlich wechseln sich die Kinder ab, damit jedes mindestens einen Baum wieder finden kann.

Außerdem verbirgt »Woodhenge« auch ein Geheimnis: jede der Holzstelen hat einen anderen Klang. Es sollten in der Umgebung Äste gesucht werden. Nun können alle Teilnehmer gemeinsam ein »Konzert« machen, indem sie mit Ästen gegen die Stelen trommeln. Als weiteres Klangbeispiel aus Holz kann der Klangfrosch zum Einsatz kommen.

»Woodhenge«

Inhalt: Baumtasten

Dauer: 20 Minuten

Material: Klangfrosch mit Klöppel, Augenbinden (Tücher)



Pantomime

Das »Grüne Klassenzimmer« bietet vor dem alten Silberhorn eine richtige Bühne. Schauen Sie sich zunächst die Informationstafel an und lösen das Rätsel, wieviel Märchen in der Abbildung versteckt sind.

Nun nehmen Sie im Theater Platz! In Kleingruppen sollte ein Märchen ausgewählt werden, welches pantomimisch dargestellt wird. Die anderen Teilnehmer müssen raten, um welches Märchen es sich handelt.

Folgende Märchen eignen sich beispielsweise zur pantomimischen Darstellung:

- Die Bremer Stadtmusikanten
- Hänsel und Gretel
- Dornröschen

»Grünes Klassenzimmer«

Inhalt: Märchenpantomime

Dauer: 20 Minuten

Material: kein Material

