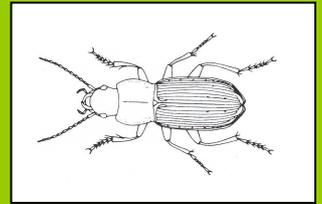


KRABBELTIERE



Eine Kinderkiste des LNVV

Diese Kiste wurde zusammengestellt von Catherine Zinkernagel, Schellenrainstr. 5h, 6210 Sursee, 041 921 57 92

Die Kinderkisten des LNVV sind pfannenfertige Anleitungen für einen 2-3 stündigen Anlass in der Natur mit 5-8 jährigen Kindern.
Informationen: www.birdlife.ch/lnvv

Kontrollierte Kiste **retour** an:
Naturlehrgebiet Buchwald
6218 Ettiswil
Tel: 041 9800001
email: naturlehrgebiet@bluewin.ch

Mit der Kiste "Krabbeltiere" entdecken wir die Welt der Ameisen, Käfer, Spinnen und Tausendfüssler. Auch kriechenden Geschöpfen wie Schnecken und Würmern werden wir im Wald begegnen. Ausgerüstet mit Becherlupen fangen die jungen Forscher und Forscherinnen verschiedene Tiere ein und stellen diese in einem Minizoo aus. Eingerahmt ist das Programm mit diversen Spielen zum Thema "Kleintiere".

Der Anlass "Krabbeltiere" eignet sich für:

Jahreszeit:	Mai bis Oktober
Anzahl Kinder:	maximal 16
Anzahl Erwachsene:	1 Erwachsener pro 5-8 Kinder
Ort / Lebensraum:	Wald (am besten Laubwald). Die Stelle sollte nicht zu stark mit Unterholz bewachsen und vor allem frei von Brombeeren sein.
Zeitaufwand:	ca. 2½ h (ohne Hin- und Rückweg)
Wetterabhängigkeit:	nicht empfehlenswert bei anhaltendem Regen und bei starkem Wind (Gefahr von herunterfallenden Ästen)

Kisteninventar

- 14 A5-Karten mit Anleitungen
- 1 Schnur (60 Meter)
- 10 künstliche Tiere
- 1 Glocke
- 16 Becherlupen
- 4 Plastiktücher
- 40 Fangbehälter
- 4 Pinsel
- 4 A6-Karten für Minizoo (Anzahl Beine)
- 12 A6-Karten für Minizoo (Tiergruppen)
- 16 Augenbinden
- 2 rote Bänder

Material zum selber organisieren

-

Die Kinder nehmen mit:

Znüni / Zvieri

Übersicht Ablauf des Krabbeltier-Anlasses

- Vorbereitung im Wald (Adlerauge)
- Begrüssung am Besammlungsort
- Spaziergang zum Wald
- Einführung
- Adlerauge (Spiel)
- Tiere suchen
- Minizoo
- Pause
- Tiere freilassen
- Tausendfüssler (Spiel).....
- Käferzinki (Spiel)
- Schneckenrennen (Spiel).....
- Tierbilder legen (Kreatives Gestalten)
- Raupenkampf (Spiel)
- Rückwanderung und Verabschiedung

ungefährer Zeitplan

- (30 Minuten)
- (2 Minuten)
- (je nach Ort)
- 0:00 - 0:05
- 0:05 - 0:25
- 0:25 - 0:50
- 0:50 - 1:00
- 1:00 - 1:15
- 1:15 - 1:20
- 1:20 - 1:30
- 1:30 - 1:40
- 1:40 - 1:50
- 1:50 - 2:20
- 2:20 - 2:30
- (je nach Ort)

Vorbereitung Adlerauge

Organisatorisches

Das Spiel "Adlerauge" wird am besten vor Beginn des Anlasses vorbereitet (Zeitaufwand: maximal $\frac{1}{2}$ Stunde). Falls Treffpunkt und Waldstandort weit auseinander liegen, empfiehlt sich folgendes Vorgehen: Während ein Leiter die Kinder am Treffpunkt abholt und zum Wald führt, bereitet eine zweite Leiterin das "Adlerauge" vor.

Anleitung

1. Spanne eine zirka 60 Meter lange Schnur von Baum zu Baum. Bei jedem Baum führst du die Schnur im Uhrzeigersinn rund um den Stamm. Die Schnur sollte zirka einen Meter über dem Boden sein und im Zickzack durch den Wald führen.
2. Platziere zehn künstliche Tiere auf beiden Seiten der Schnur. Du kannst die Tiere auf den Boden stellen, auf dicke Äste setzen oder an dünnen Zweigen befestigen. Der Abstand zur Schnur sollte ein bis drei Meter betragen. Die Tiere sollten von der Schnur soweit entfernt sein, dass man sie nicht zertrampelt, wenn man auf der linken Seite der Schnur entlang geht. Die Tiere dürfen aber auch nicht allzu weit weg sein, damit man sie von der Schnur aus noch sehen kann. Einige Tiere sollten leicht, andere etwas schwieriger zu entdecken sein.

Damit die Kinder wissen, was sie an diesem Morgen/Nachmittag zu erwarten haben, informierst du sie kurz über das Programm:

- Das Thema dieses Halbtages sind die kleinen Tiere im Wald.
- Wir werden verschiedene Spiele machen, die alle etwas mit diesen Tierchen zu tun haben.
- Wir wollen lebende Kleintiere suchen, einfangen und anschauen.
- Wir werden Tierbilder machen (ohne Papier und ohne Farbstifte).
- Und es gibt auch eine Pause, in welcher ihr essen und trinken dürft.

Empfehlung

Zeig den Kindern die Glocke und führe vor, wie diese klingt. Der Glockenton soll während des ganzen Programms bedeuten: zu den Leitern kommen - still sein - zuhören.

Die Kinder gehen in Abständen von etwa fünf Metern langsam der Schnur entlang und halten Ausschau nach künstlichen Tieren. Achte darauf, dass die Kinder beim Start auf der linken Seite der Schnur stehen und dass zwischen den einzelnen Kindern ein Abstand von zirka fünf Metern eingehalten wird. Wichtig ist, dass du folgende Regeln bekannt gibst:

- Haltet euch mit der rechten Hand an der Schnur.
- Geht langsam, aber ohne stehen zu bleiben.
- Lasst die Schnur beim Gehen durch die rechte Hand gleiten. Loslassen dürft ihr die Schnur nur bei den Baumstämmen (kurzer Griffwechsel).
- Haltet eure Augen offen, um möglichst viele Tiere zu entdecken.
- Lasst euch nichts anmerken, wenn ihr ein Tier gesehen habt und geht ruhig weiter.
- Wartet am Ende der Schnur, bis alle fertig sind.

Wenn alle Kinder am Ende der Schnur angelangt sind, fragst du sie, welche Tiere sie entdeckt haben. Gibt es ein Kind, welches sämtliche Tiere gesehen hat?

Jetzt gehen die Kinder der Schnur entlang wieder zurück. Die Schnur liegt nun in der linken Hand. Diesmal darf man auf die entdeckten Tiere zeigen. Du gehst als letzte und sammelst die Tiere ein.

Zum Schluss fragst du die Kinder, welche Tiere einfach zu sehen waren und welche schwierig. Weiss jemand warum? (auffällige Farben/Tarnung)

Zu entdeckende Tiere

- | | |
|----------------|------------------|
| 1) Eule | 6) Libelle |
| 2) Fliege | 7) Marienkäfer |
| 3) Frosch | 8) Schmetterling |
| 4) Grille | 9) Schnecke |
| 5) Heuschrecke | 10) Spinne |

Vergiss nicht, die Schnur abzuräumen (z.B. in der Pause)!

Gespannte Schnüre sind gefährlich für Rehe.

Nach dem "Adlerauge" sind wir gut vorbereitet, um echte Tiere zu suchen. Jedes Kind bekommt eine Becherlupe. Bevor du die Kinder losschickst, gibst du folgende Regeln und Tipps bekannt:

- Viele Tiere könnt ihr in der Laubstreu finden; es lohnt sich, etwas zu graben (z.B. mit einem Ast). Empfehlenswert ist auch das Umdrehen von liegendem Holz. Ausserdem kann man an Baumstämmen oder auf der Unterseite von Blättern Tiere finden.
- Wenn ihr ein Tier findet, manövriert ihr es in die Becherlupe und geht damit zum Minizoo. Dort gibt es vier verschiedene Abteilungen: Tiere ohne Beine, Sechsbeiner, Achtbeiner und Tiere mit mehr als zehn Beinen. Schaut euer Tier genau an und bringt es dann in die richtige Abteilung. Dort schüttet ihr das Tier vorsichtig in ein leeres Gläschen. Falls nötig, könnt ihr den Pinsel zu Hilfe nehmen. Mit der Becherlupe könnt ihr jetzt erneut auf Tierfang gehen.
- Das Ziel ist, möglichst viele verschiedene Tierarten im Minizoo zu haben. Falls ihr ein Tier gefangen habt, das bereits im Minizoo vorhanden ist, so lasst es bitte wieder frei (möglichst dort, wo ihr es gefunden habt).
- Wenn ihr die Glocke hört (nach zirka 20 Minuten), kommt ihr alle zum Minizoo.

Der Minizoo hat vier Abteilungen: Tiere ohne Beine, Sechsheiner, Achtheiner und Tiere mit mehr als zehn Beinen. Jede Abteilung besteht zunächst aus einem Plastiktuch, auf welchem 10 leere Gläser, ein Pinsel sowie eine Karte mit der Anzahl Beine liegt. Zwischen den Tüchern sollte ein Abstand von mindestens drei Metern sein, damit sich die Kinder nicht gegenseitig stören. Wichtig ist, dass die Plastiktücher im Schatten ausgelegt sind. Scheint nämlich die Sonne auf die Gläser, so sterben die Tiere in kurzer Zeit an Überhitzung (Treibhauseffekt).

Nachdem die Kinder in allen Abteilungen Tiere in die Gläschen gebracht haben und du die Suche mit dem Glockenton beendet hast, zeigst du den Kindern die Tierkarten. Gemeinsam ordnet ihr die Karten den gefundenen Tiergruppen zu und legt sie auf das entsprechende Plastiktuch. Auf der Rückseite der Karten steht einiges über die Lebensweise der betreffenden Tiergruppen.

Falls Tiere gefunden wurden, die auf keiner Karte sind, oder ein Kind den genauen Namen eines bestimmten Käfers wissen will, so ist das kein Problem. Sage den Kindern, dass du es auch nicht weißt und mache ihnen den Vorschlag, selber einen Namen zu erfinden. Das kann ganz lustig sein.

Nach dieser Forscherarbeit haben alle eine Pause verdient. Die Kinder dürfen ihr mitgebrachtes Znüni oder Zvieri essen.

Wer Lust hat, kann sich auch noch ein wenig im Minizoo aufhalten und die Tiere in Ruhe anschauen.

Nach der Pause lassen wir die Tiere des Minizoos frei. Alle Kinder sollen mithelfen. Sage den Kindern, dass sie die Tiere an einem geschützten Platz aus den Gläsern entlassen sollen und ja nicht in der Nähe der Plastiktücher, da sie dort mit grösster Wahrscheinlichkeit zertrampelt würden.

Mit grösster Wahrscheinlichkeit war in unserem Minizoo auch ein Tausendfüssler dabei. Jetzt wollen wir einen solchen spielerisch nachahmen:

Alle Kinder stellen sich hintereinander. Jedes Kind hält sich an den Schultern des vor ihm stehenden Kindes fest. Du bildest den Kopf des Tausendfüsslers und bestimmst beim Gehen den Weg. Die einzelnen Kinder stellen Körperglieder dar und können deshalb nichts sehen (Augenbinden). Fordere die Kinder auf, nicht miteinander zu sprechen und ganz ruhig zu sein. Es ist nämlich wichtig, dass sich die Kinder voll auf ihre Füsse und auf die Geräusche des Waldes konzentrieren können.

Nun setzt sich der Tausendfüssler in Bewegung. Er windet sich zwischen den Bäumen durch, marschiert über Bodenunebenheiten, klettert den Hang hinauf und wieder herunter, geht über raschelndes Laub oder weiches Moos.

Tipp 1: Falls es Kinder gibt, welche keine Augenbinde tragen möchten, so können diese auch einfach die Augen schliessen.

Tipp 2: Frage die Kinder anschliessend, was es für ein Gefühl ist, durch den Wald zu gehen, ohne etwas zu sehen. Was hat ihnen gefallen, was nicht?

Zuerst wird ein Spielfeld von zirka 12 auf 12 Meter bestimmt (z.B. markante Bäume als Eckpunkte auswählen).

Ein Kind ist der Specht und bekommt einen roten Bändel umgehängt. Alle anderen Kinder sind Käfer. Nach einem Startzeichen geht der Specht auf Käferjagd. Die Käfer, die vom Specht berührt werden, müssen sich auf den Rücken legen und Arme und Beine in die Luft strecken. "Lebende" Käfer können einen "toten" Käfer befreien, indem sie diesen auf die Füße drehen.

Nach einigen Minuten bekommt der Specht Verstärkung: Er darf einen Käfer in einen zweiten Specht verwandeln. Auch dieser bekommt einen roten Bändel. Können die Käfer überleben oder sterben sie aus?

Zu beachten

Das Spielfeld sollte trocken sein; bei nasser Witterung lässt du dieses Spiel weg und machst dafür das "Schneckenrennen 2". Die ideale Jahreszeit für das "Käferzinki" ist der Herbst, wenn der Boden mit Laub bedeckt ist.

Schneckenrennen 1 (bei trockenem Boden)

1:40 - 1:50

Die Kinder teilen sich in zwei gleich grosse Gruppen. Jede Gruppe bildet eine Schnecke, indem sich die Kinder dicht hintereinander stellen. Die beiden Schnecken stehen parallel zueinander; zwischen ihnen befindet sich ein Abstand von zwei bis drei Metern. Mit dürren Ästen wird eine Ziellinie markiert. Der Abstand zwischen dem vordersten Kind und der Ziellinie beträgt etwa die dreifache Länge der Schnecke.

Nun kann es losgehen. Aber aufgepasst! Da Schnecken bekanntlich keine Beine haben, müssen sich auch unsere "Kinderschnecken" ganz speziell fortbewegen. Das hinterste Kind kniet auf den Boden und kriecht zwischen den gespreizten Beinen der restlichen Kinder nach vorne. Hier stellt es sich dicht vor das vorderste Kind und spreizt sofort seine Beine. Denn von hinten kommt bereits das nächste Kind gekrochen. So bewegt sich die Schnecke langsam Richtung Ziellinie.

Zu beachten

Das Gelände sollte einigermaßen eben und trocken sein. Falls dürre Äste am Boden herumliegen, müssen diese zuerst weggeräumt werden. Bei nasser Witterung lässt du dieses Spiel weg und machst dafür das "Schneckenrennen 2".

Schneckenrennen 2 (bei nassem Boden)

1:30 - 1:50

Bei nassem Boden lässt du die beiden Spiele "Käferzinki" und "Schneckenrenn 1" weg und machst dafür ein Rennen mit echten Schnecken:

Die Kinder teilen sich in Dreier- oder Vierergruppen auf. Jede Gruppe sucht sich einen Platz aus und entfernt auf dem Boden das Laub. Der Durchmesser der gesäuberten Fläche beträgt etwa einen Meter. Innerhalb dieser Fläche werden mit einem Ast zwei konzentrische Kreise in die Erde eingeritzt: ein kleiner Kreis mit einem Durchmesser von zirka 10 Zentimetern (Startlinie) und ein grosser Kreis mit einem Durchmesser von maximal 40 Zentimetern (Ziellinie).

Nun suchen sich alle Kinder eine Schnecke. Falls nicht genügend Schnecken gefunden werden, können auch zwei bis drei Kinder ein Team bilden, welche zusammen eine Schnecke ins Rennen schicken. Die Tiere werden jetzt auf das Startfeld innerhalb des kleinen Kreises gesetzt. Welche Schnecke erreicht zuerst den äusseren Kreis?

In der nächsten halben Stunde dürfen sich die Kinder kreativ betätigen. Aufgabe ist es, ein Tierbild zu gestalten. Jedes Kind legt mit dünnen Ästen auf dem Waldoden einen Bilderrahmen. Die Fläche innerhalb des Rahmens wird von Blättern und anderen störenden Gegenständen befreit. Nun können die Kinder mit ihrem Kunstwerk beginnen. Mit Zweigen, Blättern, Eicheln, Blüten, Moos, Farn, Tannenzapfen etc. wird eines der an diesem Tag gefundenen Kleintiere gestaltet. Diejenigen Kinder, welche schon bald fertig sind, sollen noch ein zweites Bild machen.

Nach zirka 20 Minuten läutest du mit der Glocke. Die Kinder haben nun 5 bis 10 Minuten Zeit, um die entstandene Bildergalerie zu besichtigen.

Zum Abschluss machen wir nochmals ein Spiel:

Die Kinder teilen sich in zwei gleich grosse Gruppen. Jede Gruppe bildet eine Raupe, indem sich die Kinder an den Händen fassen und eine Kette bilden. Das hinterste Kind jeder Raupe bekommt am Rücken einen roten Bändel in den Hosenbund gesteckt. Der Bändel sollte gut sichtbar nach unten hängen; er stellt den Schwanz der Raupe dar. Das vorderste Kind ist der Kopf.

Die Raupen stellen sich nun in einem Abstand von zirka 5 Metern gegenüber auf. Nach einem Startzeichen gehen die beiden Raupen aufeinander los und versuchen, sich gegenseitig den Schwanz auszureissen. Hat ein "Kopf" den Schwanz der anderen Gruppe erwischt, so geht das betreffende Kind an den Schluss seiner Raupe und bildet nun den Schwanz. Auch bei der anderen Gruppe wird der Kopf zum Schwanz. Beide Raupen besitzen nun einen neuen Kopf und das Spiel beginnt von vorne.

Tipp: Falls du mit dem Programm etwas in Verzug gekommen bist, kannst du dieses Spiel problemlos weglassen und mit den Tierbildern aufhören.