

Spiele zum Thema Amphibien

Spiele gehören zu den besten Möglichkeiten, Kindern die Natur näher zu bringen und ihnen einen emotionalen Zugang zu verschaffen.

In der vom Verein AURING erstellten Methodensammlung „Vogelwelten“ sind viele der in Hohenau meist draußen erprobten Methoden und Aktivitäten zusammengefasst worden (unter www.auring.at zu bestellen).

Viele der beschriebenen Spiele lassen sich einfach auf das Thema Amphibien ausrichten. Hier eine kurze Auswahl:

KIM-Spiel (Cornell)

Hintergrund: Anhand dieses Spieles wird die Kindergruppe in den Lebensraum der Amphibien eingeführt, erste Besonderheiten und Charakteristika werden erwähnt.

Material: Gegenstände, die mit den Lurchen zu tun haben, (Plastik oder Plüschtieren, Storch, Frosch, Kröte, Eidechse, Spielzeug-auto, ...), ein großes Tuch.

Ablauf: Die Gegenstände werden unter das Tuch gelegt. Dieses wird für eine kurze Zeit aufgedeckt, die Kinder prägen sich möglichst viele Teile ein, und beim Benennen wird anschließend deren Bedeutung besprochen.

Froschkonzert (Lis Knogler, Verein AURING)

Hintergrund: Diese Aktivität eignet sich zur Erklärung, warum Amphibien art-spezifische Rufe haben.

Material: Augenbinden für jedes zweite Kind.

Ablauf: Die Kinder teilen sich in Zweiergruppen auf. Eine Person spielt das Lurchmännchen, die andere das Weibchen. Sie vereinbaren einen Ruf, mit dem sie sich auch in einem großen Teich lauthals rufender Frösche wieder finden können. Anschließend werden den „Damen“ die Augen verbunden. Die Männchen verteilen sich am Spielfeld und beginnen, mit dem vereinbarten Ruf ihre Weibchen anzulocken. Diese versuchen, blind zu ihrem Partner zu gelangen.

Eins, zwei oder drei (verändert nach Fernsehshow)

Hintergrund: Lustiges Laufspiel, besonders als Exkursionsabschluss geeignet zur Festigung neu erworbenen Wissens.

Material: Drei Zettel, die auf drei verschiedene Bäume geklebt werden, beschriftet mit je „1“, „2“ oder „3“.

Ablauf: Die Kinder stehen in einer Entfernung zu den drei Spielbäumen. Der Spielleiter stellt Fragen zu verschiedenen Lurcharten und liefert auch gleichzeitig drei mögliche Antworten. Auf den Spruch „Eins, zwei oder drei - Du bist dabei!“ müssen sich die Kinder zu jenem Baum stellen, dessen Nummer ihrer Meinung nach der richtigen Antwort entspricht. Für die richtige Antwort bekommt jedes Kind einen Punkt, wer am Schluss die meisten Punkte hat ist Sieger.

Spiele zum Thema Amphibien

Storch - Frosch - Mücke (verändert nach Fluegelman und Tembeck)

Hintergrund: Darstellung eines kurzen Nahrungsnetzes.

Material: Keines

Ablauf: Bei diesem Gruppenknobeln (Prinzip: „Schere - Stein - Papier“) werden drei verschiedene Tiere dargestellt: Der Storch steht auf einem Bein, der Frosch quakt und springt vorwärts und der Mücke präsentiert sich mit einem ausgestreckten Zeigefinger und einem bedrohlichen „Summ!“. Wie in der Nahrungskette frisst der Storch den Frosch, dieser verschluckt die Mücke, die wiederum den Storch stechen kann.

Das Spiel kann zu zweit oder in zwei Großgruppen gespielt werden, wobei sich die Teams vor jedem Durchgang heimlich das nächste Tier ausmachen und es auf Kommando präsentieren. Z. B. stellt die Gruppe 1 den Frosch dar, in dem alle Kinder laut quacken und vorwärts springen, Gruppe 2 sind die Mücke, die mit ausgestrecktem Zeigefinger und einem lauten „Summ!“ zu stechen scheinen. Hier würden die Frösche einen Punkt sammeln. Gewonnen hat die Gruppe, die nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Durchgängen die meisten Punkte gesammelt hat.

Froschlaufspiel (Kuhn, Probst, Schilke)

Hintergrund: Dieses Spiel ist zur Festigung von bereits besprochenen Amphibien und deren Namen sowie zur Auflockerung und Aufwärmung an kalten Tagen geeignet.

Material: Laminierte Abbildungen von verschiedenen Lurcharten, deren Anzahl mit der halben Gruppengröße übereinstimmt.

Ablauf: Der Spielleiter legt die Bilder am Boden auf. Die Gruppe wird zweigeteilt, jede Teilgruppe stellt sich mit 10 Schritten Entfernung zu den Bildern gegenüber auf. Jede Gruppe zählt nun so durch, dass sich die Einser und z.B. Fünfer der beiden Parteien gegenüberstehen. Der Spielleiter wiederholt noch einmal die Namen der Lurche, dann geht das Spiel los indem er einen Tiernamen und eine vergebene Nummer nennt. Die beiden genannten Fünfer (z.B.) rennen nun zu den Bildern und zeigen auf die gewünschte Art. Der schnellste „Bestimmer“ bekommt einen Punkt für seine Mannschaft. Wer zuerst eine vorher abgesprochene Punktezahl erreicht hat ist Sieger.