

Spiele zum Themenfeld Fließgewässer

Versickerungsspiel

- Material:** keines
- Zeitaufwand:** 5 bis 10 Min.
- Ort:** Wiese, am besten neben einem Gewässer
- Alter:** ab 7 Jahren
- Tipps:** mind. 8 Personen, sonst Kreis zu klein
- Intention:** Wissen spielerisch erarbeiten und erfahren

Alle stellen sich in einem Kreis auf. Mit diesem Spiel soll verdeutlicht werden, wo das Wasser, dass bei Regen vom Himmel fällt, hingehet und wobei hier Probleme auftreten können. Der „Kreis“ symbolisiert jeweils einen bestimmten Untergrund, 2 Kinder spielen Wassertropfen (bei großen Gruppen auch 3), die in den jeweiligen Untergrund reinmöchten.

Zuerst reichen sich alle die Hände und stehen weit auseinander. Das soll sandigen Untergrund darstellen. Auf Kommando des Spielleiters versuchen nun die Wassertropfen, in die Mitte, also in den Sandboden hinein zu kommen. Das gelingt ihnen einfach, durch die großen Abstände/ Lücken. Hier kann man noch das Beispiel vom Sandkasten nehmen, dass Wasser hier immer schnell versickert, dieses liegt im unmittelbaren Erfahrungsbereich der Kinder

Als zweites wird ein lehmiger Boden, z. B. eine Wiese symbolisiert. Hier versickert das Wasser auch noch relativ leicht, aber die Abstände der Teilnehmer (Poren des Bodens) sind schon kleiner). Das heißt hier halten alle die Hände nach unten und fassen sich relativ kurz an. Jetzt müssen die Wassertropfen wieder versuchen, zu „versickern.“ Das geht jetzt schon etwas schwerer. Hier kann angeführt werden, dass es teilweise dichtmachende Bodenschichten gibt, die Wasser daran hindern, in den Boden zu gelangen. Oder das Beispiel eines langanhaltenden Regens, dass irgendwann der Boden gesättigt, also „voll“ ist und Böden dann kein Wasser mehr aufnehmen können. Um den Wasserkindern das Eindringen in die Kreismitte zu erschweren, kann sich der Kreis zusätzlich noch drehen und mit den Beinen können die Kinder ebenso den Weg „versperren“.

Zum Schluss wird Asphalt, also ein Weg oder eine Straße nachgespielt. Dabei fassen sich alle im Kreis an den Schultern des Nachbarn, die Hüften berühren sich, also alle stehen so dicht beieinander wie möglich. Und, kommen die Wassertropfen noch durch? Manchmal schaffen es einige (mit Hängen und Würgen), aber eigentlich kann an einer versiegelten Stelle kein Wasser versickern. Zur Erklärung: dies ist auch oft das Problem bei Hochwasser, dass der Niederschlag dort wo er fällt, nicht versickern kann (=> Versiegelung, Flächenverbrauch).



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Spiele zum Themenfeld Fließgewässer

Kanal und Bach („Neckar“ und „Jagst“)

Material: 1 Augenbinde

Zeitaufwand: 15 bis 20 Minuten

Ort: Wiese, Platz

Alter: ab 7 Jahre

Tipps: mind. 10 Personen, um den Bach gut darzustellen zu können

Intention: Abflussverhalten von Wasser spielerisch selbst erfahren. In die Rolle eines Baches oder abfließendes Wasser schlüpfen.

Außer einem Kind bilden alle anderen Kinder zwei Reihen, die sich mit den Gesichtern gegenüber stehen und sich in ihrer Reihe an den Händen fassen. Jede Reihe stellt ein Bachufer dar. Die beiden Reihen (Bachufer) stehen ca. einen Meter auseinander.

Bei einem verbauten Gewässer (Kanal, z. B. „Neckar“) stehen die beiden Reihen ganz gerade. Das „übrige“ Kind ist das Wasser. Mit verbundenen Augen soll es nun versuchen zwischen den beiden Reihen (den Ufern) hindurch zu laufen (zu fließen). Da der Kanal gerade verläuft, kaum Pflanzen und Bäume an ihm wachsen und auch keine großen Steine in ihm liegen, ist es für das Wasser (das Kind) recht leicht, durch ihn hindurch zu fließen.

Anders ist dies bei der zweiten Variante. Hier stellen die beiden Uferreihen einen Bach dar, der noch recht natürlich verläuft (z. B. „Jagst“). Der Bach hat viele Kurven, in ihm befinden sich größere Steine (ein bis zwei Kinder die im „Bachbett“ stehen) und am Ufer stehen Bäume, deren Wurzeln und Äste ins Wasser hineinragen (Arme und Beine werden als Hindernisse in den Bachlauf gestreckt) => (Achtung, das es nicht ausartet und die Kinder versuchen, „das Wasser zu treten“). Wenn nun das Kind, welches das Wasser darstellt blind durch den Bach geht, stößt es auf viele Hindernisse. So wird es langsamer gehen und aufgrund der Kurven auch öfters gegen die Ufer prallen und auch schon einmal in die falsche Richtung laufen.

Mit dieser Übung lässt sich recht gut der Unterschied von einem geraden, stark eingefassten Bach und einem naturnahen Bach spielerisch verdeutlichen. Unterschiede sind: Fließgeschwindigkeit; Sauerstoffzufuhr durch Überstürze oder Steinüberspülungen; Bachbereiche, in denen das Wasser schneller oder langsamer fließt; etc...

Gruppen- Variante

vor allem für kleinere Kinder besser: Spiel in 2 Gruppen aufteilen um den Kanal und den Bach mit Stecken markieren, die Kinder müssen durchrennen, welche Gruppe schneller ist. Veranschaulichung von Schnelligkeit, Fließgeschwindigkeit des Wassers.



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Spiele zum Themenfeld Fließgewässer

Gewitter

- Material:** keines
- Zeitaufwand:** 10 bis 15 Min.
- Ort:** beliebig
- Alter:** ab 6 Jahre
- Tipps:** gut als Abschluß
- Intention:** Wetterphänomene spielend erfahren

Zwei Drittel der Kinder bilden paarweise jeweils eine Wolke, indem sie sich mit den Gesichtern zueinander aufstellen und sich mit ausgebreiteten Armen an den Händen fassen. Das andere Drittel der Kinder sind Regentropfen. Ein Regentropfen steht in jeweils einer Wolke. Ein Kind bleibt übrig, ist also weder ein Teil einer Wolke, noch ein Regentropfen. Dieses Kind hat nun drei Möglichkeiten in das Spiel „aufgenommen“ zu werden:

1. Das Kind ruft REGENSCHAUER! Nun verlassen alle Regentropfen ihre Wolke und suchen sich eine neue Wolke aus. Die Wolken bleiben unverändert stehen.
2. Das Kind ruft WOLKENFLUG! Nun suchen sich die Wolken neue Regentropfen aus. Die Regentropfen bleiben auf ihren Plätzen stehen.
3. Das Kind ruft GEWITTER! Alles geht auseinander. Das heißt, die Kinder bilden neue Wolkenpaare mit jeweils einem neuen Regentropfen.

Wichtig ist, dass immer ein Kind übrig bleibt, welches durch eine der drei möglichen Spielabläufe versucht, wieder ins Spiel zu gelangen.



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Verdunstungsspiel/ Regentropfenfangspiel

Material: keines

Zeitaufwand: 10 bis 15 Min.

Ort: ebene Wiese

Alter: ab 7 Jahre

Tipps: vorher gut erklären, dass man seine Rolle oft wechselt.

Intention: Das Verdunstungs- oder Regentropfenfangspiel verdeutlicht den Ablauf der Verdunstung. Die Sonne verdunstet Wasser, das verdunstete Wasser sammelt sich in Wolken, die dann wieder abregnen.

Benötigt wird eine Sonne, sie ist der Fänger; und ein Wassertropfen, er wird von der Sonne gejagt. Die übrigen Kinder sind die Wolken. Eine Wolke besteht aus zwei nebeneinander stehenden Kindern. Die Wolken am besten im Kreis um die Sonne und den Wassertropfen aufstellen, so wird das Spielfeld ein wenig begrenzt.

Die Sonne versucht den Regentropfen zu fangen. Der Regentropfen kann in einer Wolke Schutz finden. Er stellt sich neben eines der „Wolkenkinder“. Allerdings ist die Wolke mit drei Kindern zu groß und es regnet. Das bedeutet, das Kind am anderen Ende der Wolke muss diese verlassen. Das Kind, das die Wolke verlassen hat wird jetzt zur Sonne und die bisherige Sonne wird nun selbst zu einem gejagten Regentropfen(!) Durch diesen ständigen Wechsel von Jäger und Gejagtem, wird vermieden, dass es einen dauerhaften Jäger gibt, und alle ins Spiel kommen können.



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Spiele zum Themenfeld Fließgewässer

Bootsrennen

Material: gebastelte Boote

Zeitaufwand: 30 Min., Boote bauen extra

Ort: abwechslungsreicher, gut zugänglicher Bach

Alter: ab 5 Jahre

Tipps: gebrauchte Materialien für den Bootsbau verwenden

Intention: Beim Bootsrennen geht es um das spielerische kennen lernen der Oberflächendynamik und Gewässermorphologie (Beschaffenheit) eines Baches. Durch Beobachten und Vergleichen der Boote werden die unterschiedlichen Fließgeschwindigkeiten, Verwirbelungen und Strömungen deutlich.

Um das Spiel durchzuführen, müssen zur Vorbereitung Boote gebastelt werden. Als Material für die Boote eignen sich Flaschenkorken, gebrauchte Obstkisten und Rinde. Dünne Äste für den Mast. Jedes Kind markiert sein Boot mit einem Buchstaben oder einem Zeichen, um es wieder zu erkennen. Der Spielleiter legt die Länge der Rennstrecke fest und spannt eine Schnur als Ziellinie über den Bach. Am Start werden die Boote gleichzeitig ausgesetzt. Bei festhängenden Booten dürfen die Kinder nachhelfen, um das Boot wieder ins Rennen zu bringen. Sieger ist, wessen Boot als erstes die Ziellinie erreicht.

Sobald alle Boote am Ziel angekommen sind, sammelt sich die Gruppe und wertet die Erfahrungen des Bootsrennens aus. Dabei werden folgende Punkte angesprochen:

Wie viele Boote kamen ans Ziel ohne hängen zubleiben ?

Wo sind die Boote hängen geblieben ?

Welche Hindernisse, Strudel, Kehrwasser (bachaufwärts fließendes Wasser) wurden festgestellt ?

An welchen Stellen hatte der Bach eine hohe, wo eine niedrige Fließgeschwindigkeit ?



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Spiele zum Themenfeld Fließgewässer

Eulen und Krähen (nach Cornell)

Material: Hintergrundwissen zum Thema

Zeitaufwand: 15 bis 30 Min.

Ort: freie Fläche, Wiese

Alter: ab 7 Jahren

Tipps: Dieses Spiel dient dazu, das vom Tage Erlernte zu wiederholen und zu vertiefen

Intention: bewegt, spannend

Für dieses Spiel wird eine Wiese in ein Spielfeld unterteilt. Die Spielfeldgröße ist vom Platzangebot abhängig. Die Endpunkte und die Mittellinie werden markiert. Nun wird die Klasse in zwei Gruppen unterteilt, in Eulen und Krähen.

Jede Gruppe begibt sich in eine Spielfeldhälfte und stellt sich ca. 1 Schritt von der Mittellinie entfernt auf. Der Spielleiter steht außerhalb des Spielfeldes an der Mittellinie und stellt Behauptungen auf. Sind diese Behauptungen richtig, müssen die Eulen versuchen die Krähen zu fangen. Die Krähen, die ungefangen die Endlinie ihres Spielfeldes überschreiten, sind gerettet, Die gefangenen Krähen wechseln zu den Eulen und müssen nun ihrerseits Krähen fangen.

Ist eine Behauptung falsch, müssen die Krähen die Eulen fangen. Spannend hierbei ist, dass oft gar nicht selbst überlegt, sondern der „Meute“ gefolgt wird.



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Flussüberquerung - Rettungsfloß

Material: 2 Seilstücke, Holzbrettchen oder Teppichfliesen (max. 30x25 cm), zwei Füße sollten gerade Platz haben) entsprechend der TN- Anzahl, 4 Gymnastikringe oder Tennisbälle oder DIN A 4 Blätter

Tipp: Teppich- und Lederstücke bekommt man gut in Möbelhäusern!

Der Trainer fungiert als Schiedsrichter.

Intention: Verbesserung von Planung und Zusammenarbeit
Kreativität und Phantasie bei der Lösungsfindung
Sorgsamkeit und Konzentration
Zusammenarbeit und Zuverlässigkeit
Verantwortung für die gemeinsame Lösung

Breite des Flusses abgrenzen mit 2 Schnüren, Breite ca. 8-10 m.

Die Gruppe befindet sich am Strand eines Ozeans und soll trockenen Fußes den gegenüberliegenden Strand erreichen (zwei in Kniehöhe gespannte Seilstücke- oder Teppichmatten). Sie hat dafür kleine Schwimmlöbe zur Verfügung (Holzbrettchen oder Teppichfliesen), die als Treibgut ans Ufer gespült worden sind. Solange die Überquerenden Kontakt mit den Flößen haben, können diese nicht verloren gehen. Haben sie jedoch keinen Kontakt, werden die Hilfsmittel vom Sturm (dem Trainer) fortgerissen. Gott sei Dank gibt es auf dem Ozean auch wertvolles Treibgut (über den Ozean verteilte Gymnastikringe- oder Teppichmatten).

Erreichen die Überquerenden diese, können sie das Treibgut gegen Inseln (Fußabtreter) eintauschen, die sie auch zur Überquerung nutzen können. Allerdings werden auch diese vom Sturm fortgerissen, wenn der Körperkontakt abbricht. Berührt ein Teilnehmer das Wasser, muss er an den Strand zurück , um sich zu trocknen (die Gruppe muss ihn dann dort wieder abholen).

Variante: *Material soll vollzählig auf der anderen Seite ankommen

*Zeitlimit

*Handicaps- Beispiel : einzelne TN sind blind (Augenbinde)



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Blinde Barfußraupe

Material: Augenbinden, Taschen oder Rucksack zum Transport der Schuhe

Zeitaufwand: bis 20 Min.

Ort: am bzw. im Bach/ Umgebung eines Gewässers

Alter: ab 8 Jahre

Tipps: max. 30 Kinder

Intention: mit dieser Übung sollen die Kinder und Jugendlichen den Untergrund wahrnehmen. Diese Aktivität lässt sich gut als Überleitung zu ruhigen, meditativen Übungen verwenden.

Die Kinder ziehen ihre Schuhe aus, stellen sich hintereinander auf und bekommen die Augen verbunden. Die Hände legen sie dem Vordermann auf die Schultern. Packt die Schuhe am besten in Taschen oder einen Rucksack, damit ihr nicht mehr zurück laufen müsst (alternativ bietet sich auch ein Rundkurs an).

Das Kind an der Spitze wird an den Händen genommen und die Blinde Barfußraupe setzt sich in Bewegung in Richtung Bach. Der Weg führt über verschiedene Untergrundmaterialien, mal näher am Bach, mal weiter weg davon. Man kann auch ein Stück im Bach gehen (achtet auf Müll und Glascherben im Bach!). Neben dem „Anführer“ sollten noch 1 bis 2 Betreuer die „Raupe sichern“, und wenn sich jemand unsicher fühlt, eingreifen. Nach der „blinden Tour“ kann die Strecke auch noch mit offenen Augen abgelaufen werden. Geht am Ende noch auf die Gefühle, die die Kinder während dieser Übung gehabt haben ein, fragt sie z.B.: wie sich das barfüßig gehen angefühlt hat, ob es ihnen unheimlich war, was sie gehört haben, etc...



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR

Bachmeditation (Auf einen Bach hören)

Material: Augenbinden

Zeitaufwand: 10 bis 20 Min.

Ort: am Bach

Alter: ab 8 Jahre

Tipps: Diese Übung bietet sich am Anschluss an die Blinde Barfußraupe an. Sollte dieses Spiel nicht vorher gegangen sein, die Kinder am besten einzeln an verschiedene Stellen am Bach führen und gut verteilen.

Intention: intensive Wahrnehmung eines Fließgewässers.

Am Bach wird die Kette aufgelöst und die Kinder werden einzeln, immer noch mit verbundenen Augen an das Bachufer geführt. Dort sollen sie stehen bleiben, oder sich hin setzen. Erklärt den Kindern vorher, dass das Wasser nun sein Ziel erreicht hat und sie einzeln an einen Platz geführt werden. Dort sollen sie ruhig stehen bleiben oder sich hinsetzen und einfach lauschen, was sie für Geräusche hören. Danach werden sie eine Geschichte hören und wenn die Geschichte vorbei ist und ihr ihnen ein Zeichen gibt, z.B.: in die Hände klatscht dürfen sie die Augenbinden wieder abnehmen und die Augen öffnen. Tauscht euch aus, wie sich jeder dabei gefühlt hat.



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Spiele zum Themenfeld Fließgewässer

Geräuschemarkkarte

Material: pro Teilnehmer: 1 Bleistift und 1 DIN A4 Papier (oder dünner Karton)

Zeitaufwand: 10 bis 15 min.

Ort: am Bach

Alter: ab 7 Jahren

Tipps: Augen schließen erhöht die Konzentration, Hand als Schalltrichter hinter den Ohren erhöht die akustische Wahrnehmung.

Intention: Wahrnehmung der Geräuschevielfalt am Gewässer

Die Teilnehmer setzen sich alle mit Blick in einer Richtung ans Ufer oder in unmittelbare Bachnähe und konzentrieren sich für ca. 5 Min. voll auf ihre Umgebung. Alle Geräusche werden in das Blatt eingetragen. Dies kann mit Symbolen (kleine Kinder) oder Kürzeln geschehen. Auf dem Blatt können 3 Ringe unterschiedlicher Größe eingezeichnet sein, welche die Distanz symbolisieren. Danach werden die Erfahrungen verglichen und die „Verursacher“ der Geräusche aufgezählt. Austausch, wie sich die Kinder dabei gefühlt haben und was aufgefallen ist.



Das Projekt „Von Fischen und Frachtern“ ist eine Initiative im Rahmen der Nachhaltigkeitsstrategie des Landes Baden-Württemberg und wird getragen von der Wasser- und Schifffahrtsverwaltung des Bundes und dem Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr Baden-Württemberg.

Weitere Informationen unter www.fische-frachter.de



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND VERKEHR