

Methodenhandbuch

(Wintermethodenmodul am 02. -
03.März 2007)

Erstellt von Mag. Tamara Fellier - Mair

Einstieg:

Schneestockspiel

Ziel:

- Schulung des Gehörsinnes
- Schnelligkeit, Konzentration und Reaktion fördern

Spielverlauf:

- Alle Teilnehmer bilden einen Kreis
- Ein TN steht in der Mitte und hält einen Stock mit einer Hand fest, der am Boden steht.
- Der „Mittelmann“ ruft nun den Namen eines Mitspielers, lässt den Stock los und geht in den Kreis
- Der Genannte muss nun schnell in die Kreismitte laufen und den Stock erwischen, bevor er umfällt

Material:

- Holzstock

Schmerlitz

Ziel:

- Bewegung hilft gegen Kälte
- Warming-up
- Fun

Spielverlauf:

- Der Strumpf wird mit einer faustgroßen Menge voll Schnee gefüllt, zusammengeknotet und zum Partner geschleudert

Material:

- Alter Nylonstrumpf / Paar

THEMA: ESKIMO

Achtung, Eisbär

Ziel:

- Bewegung hilft gegen Kälte
- Eisbär ist ein Feind der Eskimo –sie müssen sich vor ihm in Acht nehmen
- Das Leben anderer Völker kennen lernen
- Schnelligkeit und Reaktion üben
- Wissensvermittlung

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt – eine Gruppe braucht einen Teilnehmer mehr.
- Eine Gruppe stellt Iglus dar – breitbeinig hinstellen
- Die größere Gruppe sind Eskimo – einer davon ist der Späher.
- Die Eskimo bewegen sich frei zwischen den Iglus
- Wenn der Späher ruft: „Achtung Eisbären!“, müssen sich alle (auch der Späher) in den Iglus verkriechen.
- Derjenige Teilnehmer, der kein Iglu erwischt, wird zum neuen Späher.

Variante:

- Die Gruppen tauschen

Material:

- Keines

Schlittenhunde-Rennen**Ziel:**

- Austobspiel
- Bewegung hilft gegen Kälte
- Schnelligkeit und Kraft fördern
- Das Leben der Eskimo kennen lernen
- Förderung des Teamgeistes

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer werden in Vierergruppen aufgeteilt, jeweils zwei bilden zusammen ein Team.
- Staffellauf: Jede Gruppe erhält einen Rutschteller und ein Seil, das an der Halterung des Tellers angebunden werden muss.
- Die Startlinie und die Länge der Strecke mit Wendepunkt werden festgelegt.
- Jedes Zweierteam muss die gesamte Strecke zurücklegen – (einer sitzt oder kniet am Rutschteller und der andere ist der Schlittenhund und zieht) – wobei am Wendepunkt die Rollen getauscht werden, dann kommt das zweite Team dran.
- Jene Vierergruppe, die zuerst fertig ist, wird Sieger.

Variante:

- Anstatt des Rutschtellers können auch Rodel verwendet werden

Problemfelder

- Bei Kindergartenkindern ist es besser die Seile schon vorher mit zwei Knoten so an den Rutschtellern befestigen, (da die das noch nicht können), dass der „Schlittenhund“ nur noch hinein zu steigen braucht.
- Das Schlittenhunderennen vorher auch in einzelnen Zweiergruppen mit den Kindern üben, dann zum Staffellauf übergehen.

Material:

- Rutschteller oder Rodel, Seile

Leuchtturm

Ziel:

- Austobspiel
- Bewegung hilft gegen Kälte
- Gemeinschaftssinn fördern
- Feinmotorik üben
- Sensibilisierung fürs Beschützen von etwas

Spielverlauf:

- Aufteilung in Gruppen: Die Anzahl der Gruppen richtet sich nach der Teilnehmerzahl – in einer Gruppe sollten ca. drei/vier TN sein.
- Es spielen immer jeweils zwei Gruppen gegeneinander.
- Die zwei gegnerischen Gruppen sind je nach Alter und Fähigkeiten mindestens einen Meter oder mehr voneinander entfernt.
- Jede Gruppe baut eine Schneeburg – in die Mitte hinein wird ein brennendes Teelicht gestellt.
- Die gegnerischen Gruppen müssen nun durch das Werfen mit Schneebällen versuchen, sich gegenseitig die Kerze auszulöschen.
- Ein Mitspieler jeder Gruppe darf sich als Schutz vor den Turm stellen.
- Sieger ist die Gruppe, die ihre Kerze besser beschützt hat.

Problemfelder:

- Es können auch Schneeberge gebaut werden, in deren Spitze man eine Mulde hinein macht, um das Teelicht hinein zu stellen.
- Man sollte die Kinder vielleicht vorher darauf hinweisen, dass sie mit den Schneebällen auf den Turm und nicht den Gegnern ins Gesicht schießen sollen.

Material:

- Teelichter, Zündhölzer oder Feuerzeug

Schneeschuh bauen und Schneeschuhwanderung

Ziel:

- Bewegungskoordination üben
- Erfahren, dass eine größere Unterlage besser trägt
- Wissensvermittlung
- Learning by doing
- Freude am Basteln

Durchführung:

- Haselstaudenzweige/Weidenruten über Nacht ins Wasser legen
- Vorsichtig biegen und am unteren Ende zusammen binden
- Zum Binden kann Spagat oder dickeres Makrameegarn verwendet werden
- Um beim Binden besseren Halt zu haben, können die Zweige mit einem Messer eingekerbt werden.
- Die Schnur wird nun kreuz und quer hin und her gewunden wobei die Bespannung nicht zu locker sein darf.

- Damit man die Schuhe halten kann, wird ganz vorne noch eine Schnur befestigt

Problemfelder:

- Die dickeren Haselzweige sind beim Biegen alle abgebrochen
- Die Bespannung darf nicht zu locker sein
- Ohne Einkerbungen verrutschen die Schnüre sehr leicht

Variante:

- Vielleicht könnte man auch alte, ausrangierte Tennis- und Federballschläger als Schneeschuhe bespannen, wenn man die Stiele abschneidet.

Material:

- Hasel- oder Weidenzweige, Schere; Messer, Spagat, Makrameeschnur

| |
|-------------------|
| Yeti-Spiel |
|-------------------|

Ziel:

- Spuren legen – Spuren suchen
- Genaues Beobachten der Umgebung - Wahrnehmungsschulung
- Spannung aufbauen – Verstecken/Suche
- Konzentration und Gedächtnis üben
- Teamarbeit

Spielverlauf:

- Je nach Teilnehmerzahl und anwesenden Leitern werden ein oder mehr Gruppen gebildet
- Aus der/n Gruppe/n werden zwei Yetis ausgewählt
- Diese erhalten einen Vorsprung von ca. 10 Minuten und versuchen sich so gut wie möglich zu verstecken, indem sie falsche Spuren legen, wenige Spurenhinweise hinterlassen.....
- Die übrigen Teilnehmer spielen inzwischen noch ein Spiel und machen sich dann auf die Suche nach den Yetis
- Die Yetis können die Gruppe am Ende der Suche mit einem „Schneeballschlachtbombardement“ oder einer „Baumschneedusche“ erwarten

Problemfelder:

- Das legen falscher Spuren oder Verstecken sollte mit den Kleinen vorher geübt werden
- Es gibt auch die Möglichkeit, dass bei den Kleinen ein Leiter und ein Kind Yeti sind und ein Leiter mit der Gruppe mitgeht

Material:

- Keines

Eisschollen-Spiel

Ziel:

- Verhaltensweisen aus dem Tierreich kennen lernen
- Körper-Koordination üben
- Feinmotorik schulen
- Schnelligkeit und Reaktion fördern

Spielverlauf:

- Alle Teilnehmer sind Eisbären – jeder Eisbär erhält eine Eisscholle (= ein Stück Zeitungspapier – auf dieser stehen die Eisbären
- Der Leiter erzählt nun eine Geschichte über Eisbären die...in der Sonne liegen, sich recken und strecken, tauchen gehen, auf Futtersuche sich begeben, im Eismeer schwimmen, ...dazu bewegen sich die Eisbären von der Eisscholle herunter ins freie Gelände
- Dazwischen begeben die Eisbären sich auf ein Signal des Leiters hin immer wieder auf die „Eisscholle“ und diese wird immer wieder einmal zusammengefaltet > die Eisscholle schmilzt in der warmen Sonne
- Auf der immer kleiner werdenden Eisscholle bedarf es einiger Geschicklichkeit – um darauf stehen zu können!

Variante:

- Immer eine Eisscholle weg schmelzen lassen = wegnehmen > Ausscheidungsspiel
- Bei größeren Kindern besteht dann noch die Möglichkeit, dass sie sich gegenseitig „retten“ = gemeinsam auf der kleiner werdenden Eisscholle stehen. Am Ende muss dann der Teilnehmer die Wahl treffen, ob er sich selbst rettet, wenn er dem anderen nicht mehr helfen kann.

Material:

- Zeitungspapier, Instrument für den Signalton

Mini-Iglus bauen

Spielverlauf:

- Es werden Schneebälle geformt, die man als Bausteine zu einem Mini-Iglu oder Mini-Schneehaus zusammenfügt.
- In das Iglu wird eine brennende Kerze hineingestellt, das vor allem in der Dunkelheit durch die Schneewände schimmert und der Schneehöhle ein behagliches Aussehen verleiht.

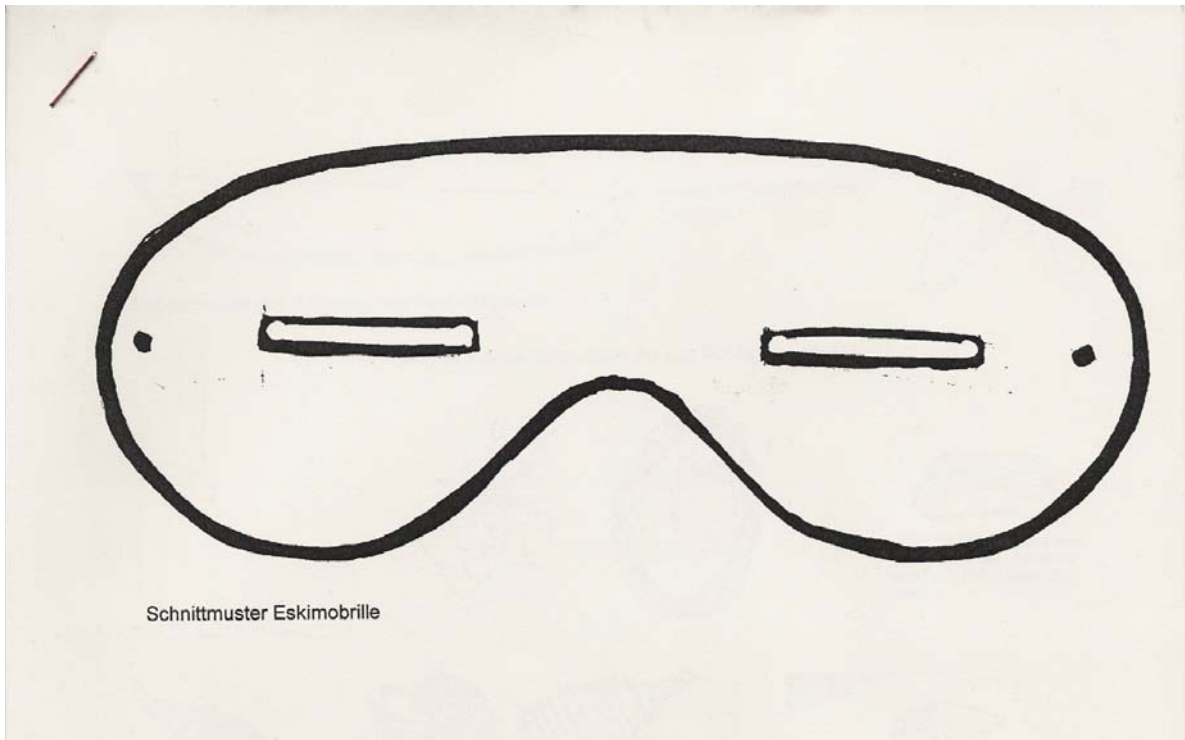
Variante:

- Mit einem Messer lassen sich aus verharschtem Schnee auch recht stabile Schneepplatten ausschneiden.
- Man kann das Äußere des Igluhauses mit abgestorbenen Zweigen und Halmen schmücken

Material:

- Messer, Teelichter

Eskimo – Schnebrille



Das Volk der Inuit erfand eine Sonnenbrille, lange bevor es getönte Gläser mit UV-Filter gab.Die Inuit benützten solche Schnebrillen, die meist aus Horn oder Knochen angefertigt wurden. Diese schützten sie wirkungsvoll vor Schneeblindheit.



Inuit – Eisbär – Yeti:

Spielverlauf:

- Je drei Spieler bilden eine Gruppe – in der Gruppe übernimmt jeweils einer die Rolle des Inuit, Eisbären und Yeti.
- Nun versucht der Inuit innerhalb eines festgelegten Spielfeldes den Eisbären mit einem Schneeball zu treffen; wenn der Eisbär abgeschlagen ist, fängt er den Yeti - ist der Yeti abgeschlagen, so fängt dieser den Inuit usw. - der Inuit kann bei diesem Spiel die selbst gebastelte Eskimobrille tragen.

THEMA: TIERSPUREN

Suchen von Tierspuren mit Hilfe von Bestimmungskarten, Markieren der Spuren

Ziel:

- Tiere über Fußspuren, Fraßspuren und auch Losungen erkennen lernen
- Genaues Beobachten der Natur fördern
- Sensibilisierung für das Leben der Tiere und das eigene Verhalten im Wald
- Teamarbeit und Eigenkompetenz
- Wissensvermittlung

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer versuchen anhand der Tierspuren, Fraßspuren bzw. Losungen, die sie finden, die dazu gehörenden Tiere mit Hilfe der Bestimmungskarten zu bestimmen

Problemfelder:

- Es sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer nicht blindlings bzw. kreuz und quer durch die Gegend laufen und so die vorhandenen Spuren zertrampeln > markieren!

Material:

- Folierte Karten, auf denen neben der Spur auch das dazu gehörende Tier abgebildet ist, eventuell Bestimmungsbuch, Stöckchen mit Wollfaden zum Markieren

Zeichnen der Spuren

Ziel:

- Vertiefung und Verarbeitung des Gelernten
- Gedächtnisschulung
- Genaues Schauen und Beobachten
- Learning by doing
- Sensibilisierung für die Tierwelt und das eigene Verhalten im Wald

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer erhalten eine Unterlage(Karton), Papier und Stift, dann können sie die gefundene/n Spur/en mit dem/n dazu gehörenden Tier/en nachzeichnen

Material:

- Karton als Unterlage zum Zeichnen, Papier, Farbstifte, eventuell Seil und Wäscheklammern zum Aufhängen der Bilder zwischen zwei Bäumen

Gipsabdruck

Ziel:

- Vertiefung und Verarbeitung des Gelernten
- Teamarbeit

- Learning by doing
- Wissensvermittlung

Spielverlauf:

- Von einer gefundenen „schön scharfen“ Tierspur wird ein Gipsabdruck hergestellt:
- Gips anrühren: Wasser und Gips in einem Plastikbecher anrühren
- Einen Papierstreifen mit einer Büroklammer zusammenheften und um die Tierspur legen – dann den Abdruck mit Gips ausfüllen
- Es dauert mindestens eine halbe Stunde, bis der Gips ausgehärtet ist
- Danach kann der Abdruck heraus genommen werden

Problemfelder:

- Vereiste Spuren lassen sich leichter abnehmen
- Wenn die Spur am Tag vorher mit Wasser eingesprüht wird, kann sie über Nacht vereisen

Material:

- Gips, Eimer mit Wasser, Messbecher/Messlöffel, Holzstöckchen, Papierstreifen, Büroklammern

| |
|------------------------------------|
| Futterzapfen selbst gemacht |
|------------------------------------|

Hintergrundinfo:

Im Winter stellen viele Menschen für die Vögel Futterhäuschen auf. Erst wenn der Boden hart gefroren ist und eine dicke Schneeschicht die Erde bedeckt, darf man beginnen die Vögel zu füttern. Futterhäuschen sind nicht ideal, da die Vögel direkt auf dem Futter sitzen. Gesunde wie kranke Vögel hüpfen darin herum und lassen hier und dort ihren Kot fallen. Dadurch, dass sich Kot und Futter miteinander mischen, kann es passieren, dass gesunde Tiere mit dem Futter Krankheitskeime aufnehmen und dann selber krank werden. Bei Meisenknödeln und Futterzapfen kann so etwas nicht passieren.

Bastelanleitung:

- Nimm 50g Fett, gib es in eine Schüssel, füge Haferflocken, Sesamkörner und Sonnenblumenkerne hinzu. Verknete alles gut und streiche die Fettmasse um die Zapfenmitte.
- Befestige die Kordel am oberen Ende des Zapfens und hänge den Futterzapfen draußen auf.

Material:

- 50 g Fett, 2 Esslöffel Haferflocken, Sesamkörner und Sonnenblumenkerne, Schüssel, Fichten- oder Kiefernzapfen, Kordel

Thema: Überwinterungsstrategien

Ziel:

- Verhaltensweisen aus dem Tierreich kennen lernen
- Kennen lernen bzw. Vertiefung der Strategien, wie manche Tiere den harten Winter überstehen können
- Schulung des Erinnerungsvermögens
- Sensibilisierung für die Tierwelt
- Learning by doing , Wissensvermittlung

Laufspiel: Winterquartiere

Ziel:

- Kennen lernen von Überwinterungsstrategien von einheimischen Tieren
- Laufspiel
- Einstieg zum Thema: Überwinterungsstrategien

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer bilden 2 gleich große Gruppen In beiden Gruppen bekommt jeder eine Nummer, bei EINS beginnend (oder eine andere Farbe, Symbol...)
- Die Gruppen stellen sich in gleichem Abstand zur Mittellinie auf, an der Kärtchen mit verschiedenen Tierbildern aufgelegt wurden.
- Der Spielleiter liest nun eine Überwinterungsstrategie eines einheimischen Tieres vor und ruft anschließend eine Nummer.
- Daraufhin laufen die Mitspieler der beiden Gruppen mit der bestimmten Nummer los, suchen die Tierkarte und zeigen darauf. Wer zuerst auf das Tierbild zeigt, dessen Gruppe erhält einen Punkt, usw.

Material:

- Tierbilderkarten
- Text zum Vorlesen für den Spielleiter (siehe inhaltlicher Input)

Methoden zu Winterschlaf:

Bären aus dem Winterschlaf wecken

Spielverlauf:

- Alle Mitspieler sind Bären und liegen auf dem Boden. Nun kommt der erste Sonnenstrahl und alle Bären machen die Augen auf. Sie wollen aber noch gerne weiterschlafen und sich auf gar keinen Fall bewegen.
- Ein Mitspieler (wird vorher bestimmt), wacht als erster auf und möchte natürlich die anderen Bären wecken: er versucht durch Bewegungen, Witze, Grimassen... , die anderen Bären dazu zu bringen, sich zu bewegen. Nur anfassen und kitzeln ist verboten. Wichtig dabei ist, dass alle Bären die Augen offen behalten.
- Sowie einer der schlafenden Bären auch nur eine Miene verzieht oder einen Ton von sich gibt, muss er aufstehen und mithelfen, die anderen Bären zu wecken.
- Am Ende sind alle Bären aus dem Winterschlaf erwacht.

Thema: Winterschlaf

Material:

- Sitzmatten

Igelnester

Ziel:

- Förderung der Kreativität
- Wissensvermittlung: Winterschlaf bei Igel

Spielverlauf:

- mit diversen Naturmaterialien werden möglichst gut isolierte „Igelnester“ gebaut;
- die „Igel“ sind mit Wasser gefüllte Filmdosen (gleiche Farbe!), die in die Igelnester gelegt werden;
- beste „Igelnestbauer“ werden durch Messen der Wassertemperatur in den Filmdosen ermittelt (Thermometer)- Igelkönig!

Material:

- Filmdosen, Thermoskanne mit warmem Wasser, Thermometer

Methoden zu winteraktive Tiere:

Schneegang

Spielverlauf:

Sich blind durch einen Tiefschneepfad bewegen

- In möglichst tiefem Schnee wird zunächst mit der ganzen Gruppe ein schlangenlinienförmiger Pfad angelegt, welcher eine geschlossene Runde bilden soll.
- Nun werden die TN aufgefordert einzeln mit verbundenen Augen den Weg durch den Schnee zu finden.

Vorbild aus der Natur: Feldmäuse, die sich unterhalb der Schneedecke in Gängen bewegen und dort nach Nahrung suchen.

Thema: winteraktive Tiere

Material:

- Augenbinden

Schneebett

Spielverlauf:

Schneebett bauen

- Kleingruppen graben mit Schaufeln ein Becken im Schnee aus, in das eine Decke hineingelegt wird. Ein Mitspieler kann sich gemütlich drauflegen. Nun wird er mit einer Decke und einer dünnen Schneeschicht zugedeckt. Nur der Kopf bleibt frei.

Vorbild aus der Natur: Feldhase, der sich eine Kuhle im Schnee macht.

Thema: winteraktive Tiere

Material:

- Schaufel, Decken

Fuchs und Huhn

Spielverlauf:

- Innenstirnkreis –die Teilnehmer stehen in der Grätsche und Fuß an Fuß mit den Nachbarn – der Raum zwischen den gegrätschten Beinen muss Platz zum Durchschlüpfen bieten.
- Außerhalb des Kreises stehen der Fuchs (Fänger) und das Huhn (Verfolgte) – der Fuchs verfolgt das Huhn außen um den Kreis herum (keine Ausbrecher in die nähere oder weitere Umgebung!)
- Das Huhn kann sich jederzeit aus seiner Situation befreien, indem es in den Hühnerstall (durch die gegrätschten Beine) schlüpft.
- Derjenige Spieler im Kreis, bei dem durchgeschlüpft wird, wird der neue Fuchs – der bisherige Fuchs wird jetzt zum Huhn – Rollentausch!
- Hinweis: dieses Spiel lebt vom häufigen Wechsel – keine langen Verfolgungsjagden liefern!

Material:

Keines

Methode zu Winterstarre:

Starr wie ein Stein

Spielverlauf:

- 1 bis 2 Fänger = Schneewind, 1 bis 2 Erlöser = Sonne
- Alle anderen Spieler sind die Eidechsen.
- Es wird fangen gespielt. Wird eine Eidechse gefangen, so muss sie erstarren und stehen bleiben. Die Sonne kann sie erlösen, indem sie die Eidechsen mit der Hand am Rücken berührt oder zwischen den Beinen durchschlüpft...

Material:

Keines

Thema: Tarnfarben

Weiß in weiß

Ziel:

- Schulung von Sehsinn und Tastsinn
- Gedächtnisschulung
- Teamarbeit

Spielverlauf:

- Einteilung der Teilnehmer in Dreiergruppen
- Den Teilnehmern wird erzählt, dass sie nun ein Säckchen mit roten, blauen, gelben,... Sachen erhalten und diese nicht herzeigen sollen
- Jede Gruppe erhält ein Stoffsäckchen mit acht weißen Gegenständen
- Die Teilnehmer jeder Gruppe vergraben nun ihre Gegenstände gut in einem Schneehaufen
- Jede Gruppe muss nun die acht Gegenstände einer anderen Gruppe wieder ausgraben
- Die Teilnehmer werden überrascht sein....

Material:

- Ein Stoffsäckchen pro Gruppe mit acht weißen Gegenständen (Tempo, Papierknäuel, Wattebausch, Stoffstück, Wollknäuelchen, Plastikbecher, Plastikgabel, Styroporstück)

Eingepackt**Spielverlauf:****Gegenstände mit Schnee einkleiden**

- Jeder Spieler sucht sich, ohne von einem anderen Mitspieler gesehen zu werden, einen Gegenstand, den er gleichmäßig mit einer (dünnen) Schneedecke einkleidet.
- Nun geben alle Tipps über die eingepackten Gegenstände ab.

Variante als Wettbewerb: Einen Punkt gibt es für jedes Erraten eines Gegenstandes.

Verstecken und Entdecken**Ziel:**

- Genaues Schauen und Beobachten
- Gedächtnisschulung
- Inhaltlicher Input: wie sich Tiere im Winter tarnen können

Spielverlauf:

- Die Leiterin legt ein Seil auf den Boden (ideal ist ein abwechslungsreiches Gelände z.B. Waldrand mit Schneeflecken, Sträuchern, Moos, Gräser...).
- Nun werden von der Leiterin ca. 6 -7 Gegenstände entlang des Seils (ca. 1-2m Entfernung) gelegt bzw. auch gehängt. Die Gegenstände sollen so deponiert werden, dass sie sich ins Gelände einfügen.
- Die Teilnehmer gehen nun im Gänsemarsch das Seil ab und versuchen soviel Gegenstände wie möglich zu entdecken. Am Ende des Seils wird die Anzahl der Gegenstände genannt.
- Zur Kontrolle gehen alle gemeinsam den Weg ab und die Gegenstände werden gemeinsam vom Boden gesammelt, nachdem alle den Ort gesichtet haben.

Material:

- Seil
- Gegenstände (Plastikspinne, Ball, Schuhband, Plüschhase, weißer Stoff, weißer Golfball, grünes Auto, braune Plastikfigur....)

THEMA: SCHNEE

Tiefschneefußball

Ziel:

- Austobspiel
- Teamarbeit
- Körper-Koordination
- Schnelligkeit und Reaktion fördern

Spielverlauf

- Das Spiel wird auf einer Tiefschneewiese gespielt
- Das Spielfeld und die Tore werden mit Hilfe von Seilen oder durch Trittränder abgesteckt
- Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt + ein Schiedsrichter (Leiter)
- Die Regeln sind gleich wie beim normalen Fußballspiel

Problemfelder:

- Der Ball sollte nicht allzu viel Luft haben, damit er nicht so hoch springt

Variante:

- Um so tiefer der Schnee ist, um so schwieriger wird das Laufen

Material:

- Seile, Ball, eventuell Pfeife für den Schiedsrichter

Ballonmauer

Spielverlauf:

Auf einer gegnerischen Schneemauer liegende Luftballons abschießen

- Gleich große Gruppen bauen in einer vorgegebenen Zeit eine große Schneemauer. Auf dieser werden in ausgehöhlten Gruben Luftballons gelegt. Jede Gruppe bestimmt Angreifer und Verteidiger, dann wird gespielt.
- Ziel ist es mit Schneebällen die Luftballons der anderen Gruppe von der Mauer herunterzuschießen und die eigenen Luftballons vor den Abschüssen zu schützen. Dabei muss ein Abstand von 1m rund um jede Schneemauer eingehalten werden.

Material:

- ebene Schneefläche evt. Schaufeln und Kübeln, Luftballons.

Eiskristalle anschauen mit Hilfe der Lupe; eventuell zeichnen der Kristalle

Ziel:

- Auseinandersetzung mit der Materie
- Lernen, dass Schneeflocken immer hexagonal(sechseckig) sind
- Sensibilisierung für das Feine und Zarte

- Schulung des Sehsinnes
- Feinmotorische Fähigkeiten fördern
- Wissensvermittlung

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer werden in Dreier- oder Vierergruppen aufgeteilt
- Jede Gruppe erhält ein Stück Wellpappe, worauf etwas Schnee gesammelt wird
- Die Schneekristalle werden durch die Lupe betrachtet

Problemfelder:

- Die Teilnehmer darauf hinweisen, dass das Anhauchen der Schneekristalle diese zerstört
- Die Kristalle am Kartonrand ließen sich am besten anschauen – in der Mitte „verschwimmt“ alles zu sehr auf einem Haufen

Variante:

- Die Teilnehmer können anschließend noch ein Schneekristall-Bild zeichnen

Material:

- Wellkartonstücke, Lupen
- Karton-Unterlage, Papier, Farbstifte

Schneekontakt**Spielverlauf:**

- Jedes Paar formt einen Schneeball. Dieser wird mit dem Zeigefinger an den Zeigefinger des anderen so gedrückt, dass der Ball nicht herunterfällt oder zerbricht.
- Um so besser die Paare aufeinander eingespielt sind, desto kühnere Bewegungen können sie ausprobieren. (In die Knie gehen, am Boden liegen, Kreise mit den Fingern zeichnen....)

Material:

- 1 Schneeball / Paar

Variante:

- Zusätzlicher Schneekontakt kann an der Stirn (Achtung: Stirnband für die Kinder von Vorteil), am Knie.... ausprobiert werden.
- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Schneebälle werden zwischen den Zeigefingern gehalten und die ganze Gruppe versucht eine Bewegung zu machen, ohne dass die Schneebälle herunterfallen.

Rücklings**Spielverlauf:**

- Die Mitspieler formen je einen Schneeball. Dann stellen sie sich in 2 Gruppen im Abstand von 2-3m mit dem Rücken zueinander gewendet auf.

- Auf ein Zeichen versuchen die Mitspieler rückwärts werfend Mitspieler der anderen Gruppe zu treffen. Es dürfen jederzeit weitere Schneebälle produziert werden.
- Wird ein Spieler getroffen, wechselt er die Gruppe.

Material:

- Schneebälle
- ebene Schneefläche

| |
|------------------|
| Bobrennen |
|------------------|

Ziel:

- Teamarbeit
- Schulung der feinmotorischen Fähigkeiten
- Erfahrungen sammeln mit Hangneigung > Wirkung auf die Geschwindigkeit
- Freude am Experimentieren mit Vereisung einer Strecke

Spielverlauf:

- In abschüssigem Gelände (Hang, Hügel, selbstgebautem Schneeberg....) wird eine Bobbahn in den Schnee gebaut.
- Darauf können dann Tischtennisbälle oder Murmeln herunter gerollt werden

Variante:

- Die Bobbahn kann vereist werden
- Im Sommer kann die Bahn im Wald in den Nadelboden oder in den Sand gebaut werden

Material:

- Tischtennisbälle, Murmeln, eventuell Stöcke oder kleine Schaufeln zum Bauen

| |
|-----------------------|
| Schneewurfbild |
|-----------------------|

Ziel:

- Zielwerfen auf eine begrenzte Fläche - Körperkoordination
- Beobachtung eines Objektes über einen längeren Zeitraum
- Witterungseinflüsse beachten lernen

Spielverlauf:

- Alle Teilnehmer werfen mit Schneebällen ein „Schneebild“ auf eine Holztüre oder eine Stadelwand
- Das Bild wird über einen längeren Zeitraum beobachtet, wie es sich durch verschiedene Witterungs - Einflüsse (Warmwettereinbruch, Frost,...) verändert
- Wissensvermittlung

Material:

- Keines

Steckbilder

Spielverlauf:

- Zuerst werden viele kleine feste Schneebälle geformt. Nun versucht jeder Mitspieler ein Bild, das er sich vorher überlegt hat, zu gestalten, indem er Schneeball für Schneeball an eine dunkle Mauer presst.

Material:

- Klebriger Schnee, dunkle Wand

Variante:

- Mehrere Mitspieler gestalten zusammen ein Bild.
- Kleingruppen werden eingeteilt und jede Gruppe bestimmt einen „Stecker“, die vom Spielleiter einen geheim vorgegeben Begriff bekommen. Auf ein Startkommando hin beginnt jeder „Stecker“ sein Bild zu stecken. Jene Kleingruppe, die den Begriff als erste errät, hat gewonnen.

Gestapftes Allerlei

Spielverlauf:

- In ein ebenes, unberührtes Schneefeld lassen sich verschiedenste Figuren hineinstapfen, Tierprofile, geometrische Formen, Häuser und Strichmenschen.... Man beginnt bei einem Startpunkt, von dort stapft man mit kleinen Schritten das gewünschte Bild.

Variante:

- Mehrere Spieler stapfen zusammen ein Bild in die Landschaft.
- Ein Teilnehmer stapft das Bild und der Rest der Gruppe kann die Figur erraten.

Material:

- Unberührtes, frisches Schneefeld

Sonnenrad

Spielverlauf:

Fangspiel in einem vorgegebenen Spielfeld mit „abschlagfreien Zonen“

- In eine große, unberührte Schneefläche wird eine Kreisfläche von 7 – 10m Durchmesser getrampelt. In der Mitte wird ein Stock in den Schnee gesteckt.
- Vom Kreisring aus werden 2 – 4m lange Trampelpfade strahlenförmig angelegt; ein Pfad weniger als die Anzahl der Mitspieler. das Ende eines jeden Pfades ist eine abschlagfreie Zone.
- Ziel für jeden Mitspieler ist es, eine abschlagfreie Zone zu erreichen und sich dorthin zu setzen. Diese darf nur von einem Spieler belegt werden. Das Spiel beginnt, indem sich alle Spieler nebeneinander aufstellen, sich an den Händen fassen und einen Kreis um den Stock in der Mitte bilden.
- Durch Drängen und Schieben versuchen die Spieler zu erreichen, dass jemand den Stock berührt. Geschieht das, so löst sich der Kreis sofort auf, denn derjenige, der den Stock berührt hat, wird zum Fänger.

- Der Fänger muss nun möglichst schnell einen Mitspieler abschlagen. Gelingt ihm das, kommt es zum Rollentausch.
- Der neue Fänger hockt sich in die Mitte und alle anderen Spieler müssen die abschlagfreien Zonen wieder verlassen und sich innerhalb der Kreisfläche bewegen.
- Erst wenn der Fänger mit einem lauten Schrei aufspringt, dürfen sich die Mitspieler wieder in die „Strahlen“ flüchten.

Variante:

- Bei dieser Variante gibt es Schneemenschen, Schneebälle und Schneeflocken. Jedem Mitspieler wird jeweils ein Begriff zugeordnet. (Gleiche Anzahl der verschiedenen Begriffe)
- Üblicher Start des Spieles. Der, der den Stock berührt hat, ist nicht mehr der Fänger, sondern stellt sich in die Mitte und wird zum Schneegeist verwandelt.
- Die anderen Mitspieler nehmen inzwischen jeweils eine abschlagfreie Zone ein. Der Schneegeist nennt nun einen oder zwei Begriffe. Daraufhin müssen die Spieler, z.B. die Schneemenschen und die Schneebälle, ihren Strahl verlassen und eine andere abschlagfreie Zone suchen.
- Nun besteht auch für den Schneegeist die Möglichkeit, eine Freizone zu erreichen und seine Verwandlung wird rückgängig.
- Wer übrig bleibt, wird zum Schneegeist. Ruft der Schneegeist auf zum Schneesturm, müssen alle die Zonen tauschen.

Material:

Stock

| |
|---------------------------|
| Schnee - Fangerlix |
|---------------------------|

Ziel:

- Bewegungs – und Austobspiel

Spielverlauf:

- In den Schnee werden Wege in Form eines Rades gestapft. Die Speichenlänge beträgt etwa 5 – 10 m, die Wegbreite etwa 40 cm.
- Auf diesen Wegen wird nun fangen gespielt. Ein Teilnehmer ist der Fänger. Die Spieler, der Fänger ausgenommen, dürfen innerhalb der Speichen nicht die Richtung wechseln. Bei kleineren Kindern dürfen alle die Richtung wechseln, sie müssen sich aber auf den Speichen aufhalten.
- Wird ein Spieler abgeschlagen, wird er zum Fänger.
- Natürlich dürfen sich alle Mitspieler überholen oder aneinander vorbei laufen.

Material:

- Keines

Schnee-Ball**Ziel:**

- Fun
- Treffsicherheit üben
- Innerhalb einer Gruppe zusammen spielen

Spielverlauf:

- Der Spielleiter steckt ein Spielfeld im Ausmaß von 4X4 m aus. Auf 2 gegenüberliegenden Seiten werden Zweige / Torstangen im Abstand von 1 – m fixiert. Hinter dem jeweiligen Tor wird eine Begrenzungslinie von einem Meter gezogen. Die 2 gegeneinander spielenden Gruppen stellen sich hinter der Begrenzungslinie des eigenen Tores auf. Das Spielfeld darf während des Spiels nicht betreten werden.
- In die Mitte des Spielfeldes wird ein Wasserball gelegt, den die Gruppen mit Schneebällen in das gegnerische Tor zu treiben versuchen.
- Gelangt der Ball außerhalb des Feldes, wird er vom Spielleiter wieder in die Mitte gesetzt.

Material:

- Wasserball
- Seile

Naturdenkmal**Ziel:**

- Förderung der Kreativität
- Kennen lernen von verschiedenen Naturgegenständen im Winter
- Schulung des optischen Sinnes

Spielverlauf:

- Jeder Teilnehmer sucht sich eine freie, unberührte Schneefläche und kann einen Rahmen für sein Bild mit Farbe in den Schnee malen.
- Nun macht jeder sich auf den Weg und sammelt viele unterschiedliche Naturmaterialien für sein Bild. Damit kann jeder sein Bild legen.
- Eine abschließende Vernissage ist dann der Höhepunkt.

Variante:

- Die Mitspieler bauen ein dreidimensionales Bild.
- Alle Teilnehmer gestalten zusammen ein Bild.

Material:

- Flasche mit Farbe (Lebensmittelfarbe)
- Naturmaterialien
- Tasche für Sammelgegenstände

Ball vom Himmel

Ziel:

- Austobspiel
- Schnelligkeit und Reaktion fördern

Spielverlauf:

- Alle Teilnehmer formen viele Schneebälle. In einem abgegrenzten Feld schießt immer wieder ein Mitspieler einen Schneeball in die Luft und schreit „BALL VOM HIMMEL“.
- 3 Spieler sind die Schneeballfänger und versuchen die Schneebälle mit einem Kübel aufzufangen.
- Nach einer bestimmten Zeit kann der Schneestand im Kübel zwischen den Schneeballfängern verglichen werden.

Problemfelder:

- Die Spieler sollen nacheinander die Bälle in die Luft schmeißen.

Material:

- Kübel
- Schnee

Schneeballturm

Ziel:

- Geschicklichkeit
- Wettstreit

Spielverlauf:

- Jeder Teilnehmer formt viele Schneebälle. Es werden 3- er oder 4-er Gruppen gebildet. Jede Gruppe versucht nun einen höchst möglichen Turm aus Schneebällen zu bauen.
- Welche Gruppe wird Sieger?

Material:

- Keines

Schneegraffiti als eine Form der Reflexion

Ziel:

- Bewertung der Methoden durch die Teilnehmer
- Kreativität fördern
- Feinmotorik und Körperkoordination üben
- Gemeinschaftsarbeit

Spielverlauf:

- Die Teilnehmer sprühen mit bunten Lebensmittelfarben ein buntes Graffiti in den Schnee

Variante:

- Jeder Teilnehmer sucht sich ein Plätzchen und malt sein persönliches Graffiti

Material:

- Sprühflaschen gefüllt mit verschiedenen Lebensmittelfarben

| |
|--------------------------|
| Schneeflockentanz |
|--------------------------|

Ziel:

- Bewegungsspiel
- Wissensvermittlung
- Körperkoordination

Spielverlauf:

- Der Leiter erzählt die Geschichte einer Schneeflocke, die auf ihrer abenteuerlichen Reise vom Himmel herunter allherhand erlebt
- Alle Teilnehmer sind Schneeflocken und dramatisieren nun die Geschichte mit ihren Bewegungen nach

Material:

- Keines

| |
|-------------------------|
| (Schnee)Balltuch |
|-------------------------|

Spielverlauf:

- Je zwei Spieler halten ein Handtuch oder eine Decke an den Schmalseiten zwischen sich. Auf eines der Handtücher legt man einen Ball, der jetzt von einem Handtuch zum anderen geworfen wird.
- Mit etwas Übung kann man die Abstände zwischen den Paaren immer weiter vergrößern

Material:

- Feste Schneebälle
- je 2 Spieler ein Handtuch oder eine Decke

| |
|---------------------------------|
| Karussellfahrt im Schnee |
|---------------------------------|

Spielverlauf:

- Ein wildes Spiel, wenn's mal richtig geschneit hat und man sich austoben will. Mindestens 3 TN braucht man zum Anfang, wenn aber noch mehr mitfahren wollen, ist das um so besser. Aber es muss eine ungerade Zahl bleiben, sonst wird das Karussell schief.

- Der größte Spieler stellt sich in die Mitte. Nun werden an jede Hand 2 TN genommen. Langsam beginnt der mittlere Spieler sich um die eigene Achse zu drehen. Die Mitfahrer laufen im Kreis.
- Das Karussell wird immer schneller, bis irgendwann die 'Handfassung' reißt und alle im Schnee liegen. Wer will kann jetzt die Figuren im Schnee interpretieren.

Material:

- Keines

Knöpfe für den Schneemann**Spielverlauf:**

- Diesmal wird kein Schneemann gebaut, sondern einer mit einem Stock in den Schnee gezeichnet. Natürlich hat er einen langen Mantel an und die 'Knopfleiste' besteht aus einem Strich vom Kinn bis zu den Füßen. Man kann durch flüssige Lebensmittelfarbe die Knopfleiste noch besser sichtbar machen.
- Jeder Spieler bekommt jetzt die gleiche Zahl 'Knöpfe'. Die Spieler begeben sich zur Abwurflinie und versuchen die Knöpfe so zu werfen, dass sie passen.
- Jeder passende Knopf ergibt einen Punkt

Material:

- Knöpfe, Steine oder Zapfen

Zenit:**Spielverlauf:**

- Alle Spieler stehen in gleichen Abständen in einem sehr großen Innenstirnkreis (mind. 5m Radius je nach Gruppengröße).
- Ein Spieler (zu Beginn der Spielleiter) steht in der Mitte des Kreises.
- Die Spieler prägen sich die Richtung zur Kreismitte ein, schließen die Augen und versuchen blind den Spieler in der Kreismitte zu erreichen – wenn sich zwei Spieler berühren, bleiben sie stehen.
- An der Spur im Schnee kann der zurückgelegte Weg und die Abweichung gesehen werden.

Variante:

- Es gehen nur ein bis drei Spieler gleichzeitig aus verschiedenen Positionen im Kreis los.

Thema: Schneexperimente:

➤ **Schnee filtern**

Ziel:

- Erfahren, dass Schnee immer Schmutz enthält
- Selbstkompetenz: Erkennen, dass wir Schnee nicht essen sollen
- Erleben, wie der Schnee durch die Hitze schnell schmilzt
- Teamarbeit
- Freude am Experimentieren
- Wissensvermittlung

Spielverlauf:

- Teilung der Teilnehmer in Dreier- oder Vierergruppen
- Jede Gruppe erhält einen speziellen Auftrag, wo sie den Schnee holen soll: vom Waldboden, neben der Straße, von der Wiese,...
- Jede Gruppe bekommt einen Kochtopf zum Holen des Schnees
- Der Schnee wird auf Campingkochern geschmolzen
- Danach filtern die Teilnehmer ihr Wasser durch gebleichtes Filterpapier und betrachten/vergleichen den übrig gebliebenen Schmutz

Variante:

- Der Schnee kann auch im Gruppenraum geschmolzen werden

Material:

- Kochtöpfe, Campingkocher, Kochlöffel, Filter, Filterpapier – gebleicht

➤ **Wie viel Wasser braucht ein Schneeball, ein Eiszapfen?**

Spielverlauf:

- Ein Schneeball bzw. ein Eiszapfen wird in einen Kochtopf gegeben. Kinder raten, wie viel Wasser nach dem Schmelzen im Topf sein wird. Anschließend kontrollieren.

Material:

- Kochtopf, Messbecher

➤ **Schneeballknödel**

Spielverlauf:

- Der Spielleiter bereitet einen Schneeball vor und bringt etwa einen Liter Wasser auf einer Herdplatte zum Kochen.
- Die Mitspieler müssen erraten, in wie vielen Sekunden sich der Schneeball im kochenden Wasser aufgelöst hat.

Material:

- Schneeball
- Herdplatte, Kochtopf mit Wasser

- Stoppuhr

➤ Schneeballdampf

Spielverlauf:

- Der Spielleiter formt einen großen runden Schneeball. Die Spieler geben jeweils einen Tipp ab, wie lange der Schneeball in einem Topf auf der Herdplatte erhitzt werden muss, bis der Schneeball verdunstet ist.

Material:

- Schneeball
- Herdplatte, Kochtopf
- Stoppuhr

➤ Schneespringen

Spielverlauf:

- Ein geübter Mitspieler wird ausgesucht und bekommt die Aufgabe, einen Sprung von einer vorgegeben Höhe in einen Schneehaufen zu wagen.
- Wie tief wird er mit den Füßen einsinken? Die Mitspieler geben Tipps ab

Material:

- Meterband, eventuell Stift und Papier

Variante:

- Ein bestimmter Gegenstand wird von einer vorgegebenen Höhe in den Schnee geworfen. Wie tief versinkt er?

➤ Flaschengeist

Ziel:

- Die Wirkung der Wärme auf das gefrorene Geldstück erfahren
- Mit den Kindern „zaubern“
- Freude der Kinder an der Spannung, bis es passiert

Spielverlauf:

- Bei einer leeren Flasche wird der Flaschenrand eingesenkt, ein Geldstück darauf gelegt und dies gefroren.
- Sobald man nun die Flasche erwärmt, macht es nach kurzer Zeit „Plopp“ und die Münze springt von der Flasche.

Material:

- Flasche,
- Centstück,

➤ Schneeprofil und Temperaturmessung

Ziel:

- Schneeaufbau sichtbar machen
- Sensibilisierung der optischen Wahrnehmung
- Wissensvermittlung > Schnee ist Schutzschicht für Pflanzen
- Teamarbeit

Spielverlauf:

- Mit einem Spaten wird die Schneeschicht gerade/ senkrecht abgestochen, sodass die verschiedenen Schichten des Schnees zum Vorschein kommen und genau betrachtet werden können.

Variante:

- Temperatur in den verschiedenen Schichten messen und vergleichen > wo ist es am Wärmsten/Kältesten.....unterste Schicht (am Boden) = konstante Schicht um 0 Grad Celcius
- Vergleich mit Iglu (Innen- und Außentemperatur)

Material:

- Spaten, Temperaturmessgerät

Thema: Eis

Eiszapfenfabrik

Ziel:

- Lernen, dass Kälte das Wasser gefrieren lässt
- Erfahren, dass sich Wasser durch das Gefrieren ausdehnt
- Freude am Experimentieren

Spielverlauf:

- Längliche Luftballons mit Wasser füllen, verknoten und nebeneinander an einer Schnur aufhängen.
- Wenn es über Nacht gefriert, sind die Eiszapfen am nächsten Tag fertig zum Auspacken.
- Sie können aber auch in die Gefriertruhe gelegt werden:

Variante:

Experimente können gemacht werden:

- Schwimmen Eiszapfen im Wasser?
- Wie verteilt sich Lebensmittelfarbe darauf?
- Was passiert mit den Eiszapfen im Zimmer?
- Was passiert mit Draufschütten von Salz?

Material:

- Längliche Luftballons, Kübel mit Wasser, Trichter, Schöpfkelle oder Becher, Seil, Schnüre oder Wäscheklammern, Schere

Eiswürfel – Fischen

Ziel:

- Freude am Experimentieren
- Eigenschaften von Salz in Zusammenhang mit Eis kennen lernen
- Learning by doing

Spielverlauf:

- In einer Schüssel mit Wasser befinden sich Eiswürfel.
- Ein Teilnehmer bekommt einen Faden und soll nun versuchen, den Eiswürfel aus der Schüssel zu fischen. Es wird ihm nicht gelingen.
- Nur ein Trick kann helfen: man legt ein Ende des Fadens auf den Eiswürfel und streut etwas Kochsalz darauf. Nach einer Weile wird der Faden auf dem Eiswürfel festgefroren sein. Dann kann man ihn herausfischen.

Hintergrundinfo:

- Salz bringt Eis zum Schmelzen.
- Aber wenn es schmilzt, wird gleichzeitig Wärme verbraucht.
- Durch den Wärmeverbrauch beim Antauen des Eiswürfels erniedrigt sich sofort die Temperatur auf dem Würfel. Und das Schmelzwasser friert wieder um den Faden.

Material:

- Schüssel mit Wasser
- Eiswürfel, Faden
- Kochsalz

Eislinse herzeigen und Bauweise erklären

Ziel:

- Experimente mit Wasser und Kälte
- Beschaffenheit und Funktion einer Linse erfahren
- Wissensvermittlung

Bauweise:

- Auf eine Plastischüssel wird Frischhaltefolie mit einem Gummi aufgespannt.
- In die Frischhaltefolie drücken wir nun mit der Hand eine „Kuhle“ hinein und füllen diese mit Wasser auf.
- Das Ganze wird nun gefroren (im Freien oder im Gefrierschrank).
- Nachdem die Linse komplett durchgefroren ist, kann sie herausgelöst werden.
- Beim Durchschauen können die Kinder staunen – die Wirkung ist vergrößernd wie bei einer Lupe.

Eisleuchte

Bauweise:

- Man füllt einen Kübel voll mit Wasser und stellt ihn hinaus in die Kälte, damit es friert.

- Das Wasser gefriert zuerst an den Rändern und an der Oberfläche. In der Mitte bleibt erst mal Wasser. Das gefriert als letztes, doch solange darf man nicht warten.
- Den Kübel lässt man in einem beheizten Raum ungefähr eine halbe Stunde auftauen, bevor man die „Eisform“ aus den Kübel kippt.
- Jetzt kann man die Leuchte mit einer Kerze vor den Kindergarten stellen.

Eis-Experimente

- **Experiment 1:**

Wasser in einem Glas gefrieren lassen. Den oberen Rand des Wasserstandes markieren. Beobachten, was beim Gefrieren passiert.

- **Experiment 2:**

Eine geschlossene, mit Wasser gefüllte Glasflasche bei Minusgraden in einer Plastiktüte ins Freie legen. Was passiert? Den gleichen Versuch mit einer Plastikflasche machen.

- **Experiment 3:**

Jedes Kind bekommt ein Glas. Dieses füllt es mit Belieben mit Eiswürfeln. Außen an das Glas zeichnet es mit Filzstift einen Strich auf, der anzeigen soll, wie viel Wasser sich beim Schmelzen aus dem Eis bilden könnte. Dann werden die Gläser in die Wärme gestellt. Wenn das Eis geschmolzen ist, können die Kinder feststellen, wie gut sie geschätzt haben.

- **Experiment 4:**

Die Kinder nehmen kleine Nadelzweige von verschiedenen Nadelbäumen und legen sie zusammen mit Salatblättern auf ein altes Backblech. Dieses Blech wird an einem frostigen Tag nach draußen gestellt und beobachtet, was mit den Nadeln und Blättern passiert: *Die Kälte lässt die im Salatblatt enthaltene Feuchtigkeit gefrieren, die Blätter erfrieren. Den Nadeln kann der Frost nichts anhaben – Nadeln besitzen winzige Öffnungen, durch die Feuchtigkeit entweichen kann, außerdem sind sie mit einer Wachsschicht überzogen, die vor Kälte und Frost schützt.*

THEMA: LAWINE

Einstieg zur Lawine: Paar Rolle

Ziel:

- Überleitung zum Thema Lawine
- Wissensvermittlung
- Körperkoordination üben

Spielverlauf:

- Zweiergruppen bilden
- Die Kapuzen über den Kopf ziehen und „alle Luken dicht machen“!
- Die Teilnehmerpaare stellen sich gegeneinander und rollen in Purzelbaumrolle einen kleinen Abhang hinunter oder auf der Wiese

Variante:

- Die Teilnehmerpaare können sich auch zusammen liegend wälzen anstatt zu rollen.

Material:

- Keines

Lawine**Ziel:**

- Gefahr der Lawine erkennen lernen
- Schulung von Tastsinn über ein Hilfsmittel
- Lawinensuche nachspielen

Spielverlauf:

- Der Leiter vergräbt vorher einige große, harte Gegenstände im Schnee
- Alle Teilnehmer erhalten einen Stock und stellen sich eng nebeneinander in einer Reihe auf
- Die Situation einer Lawinensuche wird nachgespielt
- Die „von der Lawine verschütteten“ Gegenstände müssen mit Hilfe der Sondierung mit den Stöcken aufgespürt werden.

Material:

- Einige große, harte Gegenstände (Rucksack, Holzklötz, Schneeschaufel...), Stöcke für alle Teilnehmer
- Haselnussstöcke oder Stäbe / Latten für alle Teilnehmer

Thema: Sträucher und Bäume im Winter**Wer ist vom gleichen Baum?****Spielverlauf:****Gruppenteilungsspiel mit folierten Blättern**

- Die Blätter werden vermischt und in einen Sack gegeben. (Vorher abzählen, von jeder Sorte gleich viele entsprechend der Teilungszahl der Gruppe)
- Nun zieht jeder TN ein Blatt und soll nun die anderen Mitglieder der gleichen Baumsorte finden.
- Die Teilnehmer der neu entstandenen Kleingruppen bleiben dann während der nächsten Spielaktion zusammen.

Material:

- Folierte Blätter von verschiedenen Bäumen

Knospe bauen:**Spielverlauf:**

- Ein Kind (am besten eines, welches friert) darf sich als „Blütenkind“ in die Mitte stellen.
- Mehrere Kinder halten eine Decke und stellen sich damit als „behaarte Laubblätter“ um das Blütenkind locker herum.

- Die restlichen Kinder bilden nun als Knospenschuppen noch einmal 2 Kreise um die Blüten/Blattanlagen herum und legen/ halten dabei ihre Arme nach oben und zur Mitte hin zusammen. Die Knospenschuppenkinder stehen dabei ziegelförmig angeordnet ganz dicht beieinander.

Material:

- Decke

Kleine Knospenkunde mit Lupe:

Siehe Inhaltlicher Input: „Knospenkunde“

Material: Lupen, Messer zum Teilen der Knospe, Knospen z.B. Kastanienknospe

Moosgärtchen**Spielverlauf:****Verschiedene Moose sammeln und in einer flachen Schale arrangieren**

- Im Wald wird nach unterschiedlichen Moosen gesucht und kleine Stücke werden davon gesammelt. Etwas Walderde wird auch mitgenommen. Anschließend werden die Moose nach Arten sortiert.
- Wie viel verschiedene Sorten sind es? Die einzelnen Moospflänzchen lassen sich auch gut unter der Lupe betrachten. Auf verschiedene Farben und Formen aufmerksam machen.
- Zuletzt werden die kleinen Moospolster in eine befeuchtete flache Schale gepflanzt, in die man vorher die Walderde gegeben hat.

Material:

- Lupen, Moospflänzchen, Erde, Schale

Zapfenzeiger**Bastelanleitung:****Mit Fichten- oder Kiefernzapfen ein einfaches Messinstrument für Luftfeuchtigkeit basteln.**

- Man braucht dazu: 1 Fichten- oder Kiefernzapfen, etwas Knetmasse, Karton, Schere, einen Stift, ein Brettchen.
- Aus dem Karton wird ein Viertelsegment eines Kreises (ca. doppelt so hoch wie der Zapfen), sowie ein schmaler Zeiger ausgeschnitten. Auf das Segment werden entlang des Bogens Striche als Messskala gezeichnet.
- Das Kreissegment wird an einer Seite ca 2cm eingefaltet und aufrecht auf die Hinterseite des Brettchens geklebt. Nun wird der Zapfen mit Hilfe der Knetmasse davor aufgestellt. Den Zeiger befestigt man vorsichtig an einer Zapfenschuppe.
- Das fertige Messgerät stellt man am besten draußen auf ein Fensterbrett. Bei trockenem Wetter werden sich die Schuppen öffnen und der Zeiger wird nach unten gehen, bei steigender Luftfeuchtigkeit eine umgekehrte Bewegung vollführen.

Inhaltliche Inputs:

Knospenkunde

Kennst du unsere Bäume? Auch im Winter, wenn sie keine Blätter haben?

Für Laubbäume sind die Winterknospen meistens das wichtigste Erkennungsmerkmal. Sie sind wie kleine Pakete, die alles enthalten, was der Baum im Frühling braucht:

die Triebe, Blätter und Blüten des nächsten Jahres.

Sie ruhen im Winter in den Knospen und entwickeln sich im Frühling und im Sommer, wenn der Baum wächst. Mit Knospenschuppen oder filzigen Härchen schützen sich die holzigen Pflanzen vor Frost und Kälte im Winter. Wenn ein Trieb dann zu wachsen beginnt, ist er zuerst grün und weich. Bis im Herbst ist er hart geworden und hat eine Rinde bekommen, als Schutz gegen die Kälte des Winters.

So, nun weißt du, wozu Knospen da sind. Aber wie kann man sie unterscheiden?

Es gibt drei wichtige Unterscheidungsmerkmale:

Anzahl: damit ist die Anzahl der Schuppen einer Knospe gemeint: es gibt Bäume mit einer, zwei,..., aber auch solche mit mehr als zehn.

Farbe: sie kann variieren von hellgrün bis dunkelrot oder braun.

Stellung: Die Stellung der Seitenknospen ist unterschiedlich: links und rechts auf gleicher Höhe, links und rechts abwechselnd oder spiralenförmig angeordnet.

Laubverfärbung und herbstlicher Laubfall:

Warum verlieren die Laubbäume ihre Blätter?

- Blätter halten die Temperaturen nicht aus – würden absterben und wichtige Nährstoffe gingen verloren
- Schneedruck
- Blätter verdunsten Wasser - im Winter wenig Wasser vorhanden und der Baum würde vertrocknen

Vorgang des Laubfalls:

Durch die kürzer werdenden Tage wird das **Blattgrün abgebaut**, die anderen Farbstoffe (rot, gelb, orange) bleiben erhalten = HERBSTFÄRBUNG

Zucker und andere Nährstoffe werden aus den Blättern in den Stamm und Wurzeln **transportiert**, wo sie besser vor Kälte und Frost geschützt sind. Bevor das Blatt abgeworfen wird, bildet sich am Blattstiel ein **Trennungsgewebe**. Diese Zellen verschleimen (= **Schutzschicht**) und dadurch löst sich das Blatt ab.

Überwinterungsstrategien:

Zum Vorlesen für die Kinder gedacht

Auch die Tiere bereiten sich auf den Winter vor

So wie die Menschen, sorgen auch die Tiere für den Winter vor.

Sie schützen sich vor Eis, Kälte und Schnee auf verschiedene Arten.

- **Einige Tiere „flüchten“ in den warmen Süden => Zugvögel** z.B.: Schwalbe, Star, Kuckuck, Storch **fliegen in den warmen Süden, da sie hier bei uns keine Nahrung finden.**
- **Einige Tiere legen sich Vorräte an. Sie wachen einige Male im Winter auf und fressen dann von ihren Vorräten.** z.B.: Eichkätzchen, Hamster, Mäuse **sammeln Vorräte.** = Tiere die eine **Winterruhe** halten
- **Einige Tiere haben ein dickes Winterfell oder ein warmes Federkleid und überleben so den Winter.** z.B.: Rehe, Hasen, Füchse, einige Vögel (Meisen...) = **winteraktive Tiere**
- Einige Tiere fallen in eine **Winterstarre**. z.B.: Frösche, Schlangen, Salamander, Schnecken **werden von der Kälte starr. Bei den ersten warmen Sonnenstrahlen erwachen diese Tiere.**
- Einige Tiere halten einen **Winterschlaf. Sie fressen sich eine dicke Fettschicht an und schlafen dann den ganzen Winter. Im Frühjahr wachen sie auf und beginnen mit der Vermehrung und der Nahrungsaufnahme.** z.B.: Igel, Bär, Murmeltier, Dachs, Siebenschläfer

Der Mensch hilft auch einigen Tieren, damit sie gut über die kalte Jahreszeit kommen:

- **Der Jäger füttert Rehe, Hirsche und Gämsen an Futterkrippen.**
- **Viele Menschen stellen Vogelhäuser auf und helfen einigen Vogelarten (wichtig ist: richtiges Futter – keine Essensreste!!)**

Winterverhalten einheimischer Tiere (für Methode: Laufspiel

Winterquartiere)

(Text für KG und 1./2. VS)

Reh:

Sie bekommen im Winter ein dickeres Fell, das sie vor der Kälte schützt. Die graue Farbe des Winterfells tarnt sie gut im Winterwald. Sie scharren Futter unter dem Schnee frei. Außerdem werden sie von den Jägern und Förstern an Futterkrippen im Wald, z.B. mit Kastanien, Stroh, Heu und Mais gefüttert.

Fuchs:

Damit er nicht friert, bekommt er ein dickes Winterfell. Um zu überleben muss er auch im Winter jagen. Dabei hat er es hauptsächlich auf kleine Nagetiere abgesehen. Aber auch Hasen, Kaninchen und kleine Vögel sind nicht vor ihm sicher. Er ist als sehr schlaues Tier bekannt.

Igel:

Im Herbst frisst er sich einen Winterspeck an. Im November sucht er sich einen Unterschlupf, z.B. unter Laubhäufen, Holzstößen und Baumwurzeln. Dort polstert er sich sein Nest mit Laub und Gras aus, rollt sich zu einer Kugel zusammen und schläft den ganzen Winter.

Schwalben:

Wenn es bei uns kalt wird, finden diese Tiere bei uns keine Nahrung mehr. Sie leben nämlich von Insekten, die sich im Winter in Schlupfwinkeln verstecken. Deshalb bereiten sich diese Tiere schon im September auf eine lange Reise in den Süden vor, wo es auch im Winter genügend Nahrung für sie gibt. Im Frühling kommen diese Tiere wieder zu uns zurück.

Maulwurf:

Dieser geheime Jäger mit dem dicken schwarzen Pelzchen verbringt fast sein ganzes Leben in Gängen unter der Erde. Schon im Herbst hat er sich Vorräte an Regenwürmern in seinen Speisekammern angelegt. Für den Winter gräbt dieses Tier mit seinen starken Grabschaufeln seine Gänge noch tiefer in die Erde hinunter. Dort unten im frostfreien Boden findet es dann auch im Winter Larven und Würmer, die ihm als Nahrung dienen.

Grasfrösche:

Sie leben in feuchten Wiesen, an Teichen, in Gräben und dichten Gebüsch. Sie jagen mit ihrer klebrigen Zunge nach Insekten, Regenwürmern und Schnecken.

Wird es zum Winter hin kälter, bewegen sie sich nur mehr sehr langsam. Sie verkriechen sich unter Baumstämmen oder in Mäuselöchern oder im Schlamm von Tümpeln und Teichen. Hier überdauern sie die kalte Jahreszeit regungslos in der Winterstarre. Atmen können sie dabei über ihre Haut.

Eichhörnchen:

Sie legen sich im Herbst Wintervorräte an, sie vergraben Eicheln und Nüsse. Zusätzlich fressen sie im Herbst sehr viel, so dass sie einen dicken Fettpolster haben.

Im Winter kugeln sie sich in ihrem Kobel (Nest) zusammen und schlafen die meiste Zeit. Manchmal an wärmeren Tagen wachen sie auf und suchen dann unterm Schnee nach ihren Vorräten.

Weinbergschnecke:

Diese Tiere tragen ihr eigenes Haus mit sich herum. Nachdem sie sich im Herbst einen Nahrungsvorrat angefressen haben, verkriechen sie sich in der Erde und ziehen sich in ihr Häuschen zurück, wo sie den Winter verschlafen.

Die Öffnung verschließen sie mit einem festen Deckel aus Kalk.

Feldhase:

Das Tier mit den langen Löffelohren muss auch im Winter nach Nahrung suchen. Dazu scharrt er unter die Schneedecke, um an Knospen und Triebe heranzukommen. Um sich in einem verschneiten Feld vor Feinden zu verstecken, macht er sich eine Kuhle, das ist eine flache Mulde im Schnee. Dort duckt er sich dann hinein und lässt sich bei Schneegestöber richtig zuschneien. Das macht ihm nichts aus, denn sein dickes Winterfell schützt ihn vor Nässe und Kälte.

Feldmaus:

Dieses kleine Nagetier legt sich im Winter viele Gänge am Boden unter der Schneedecke an. Dort ist es vor Feinden geschützt und kann auch Nahrung finden. Kommt es doch einmal an die Oberfläche, muss es besonders auf den hungrigen Fuchs aufpassen, aber auch Marder, Wiesel, Katze und der Mäusebussard haben es auf dieses Tierchen mit dem langen Schwanz abgesehen.

Schneearten

Es gibt verschiedene Kriterien, anhand deren man den Schnee einteilen kann.

Alter

- **Neuschnee** ist frisch gefallener Schnee, der nicht älter als drei Tage ist. Die Eiskristalle sind noch fein verzweigt mit spitzen Zacken.
- **Altschnee** liegt bereits mindestens drei Tage. Durch Temperatur und Druck sind die Kristalle weniger stark verästelt und abgerundeter.
- **Harsch** ist Altschnee, der durch Schmelzen und Gefrieren an der Oberfläche eine feste, gefrorene Schicht ausgebildet hat, während der Schnee darunter pulverartig bleibt. Je nach Dicke der harten Schicht kann schon durch leichte Zusatzbelastungen die Harschdecke durchbrochen werden. *Siehe auch: Harscheisen*
- **Firn** ist mindestens ein Jahr alt. Seine Dichte ist höher (über 0,6 g/cm³). Die feinen Eiskristalle sind durch wiederkehrendes Auftauen und Gefrieren zu größeren Eisbrocken verschmolzen. Aus dem Firnschnee können im Laufe der Zeit Gletscher entstehen. *Siehe auch: Firnfeld*

Feuchtigkeit

- **Pulverschnee** ist trockener Schnee, der auch unter Druck nicht zusammenklebt. Seine Dichte liegt unter 60 kg/m³.
- **Feuchtschnee** klebt unter Druck zusammen und eignet sich daher besonders für Schneebälle und Schneemänner, es lässt sich jedoch kein Wasser herauspressen. Er wird auch **Pappschnee** genannt, weil er zusammenpappt.
- **Nassschnee** oder **Sulz** (auch: *Sulzschnee*) ist sehr schwer und nass, er klebt ebenfalls zusammen und man kann Wasser herauspressen.
- **Faulschnee** ist ein Gemisch aus Wasser und größeren Schneebrooken, die nicht mehr gut zusammenhalten (*Schneematsch*).
- An der Temperaturgrenze (Übergang in der Höhe oder bei Wetterumschwüngen) fällt **Schneeregen**, das heißt ein Gemisch aus Schnee und Regen.

Farbe

- **Blutschnee** ist meist durch eine Massenentwicklung von Blutalgen (z.B. *Chlamydomonas nivalis*) oder Ur-Insekten, aber auch durch das Niedergehen rötlicher Staubmassen aus der Sahara rötlich verfärbter Schnee.
- Eine ebenfalls durch kryophile (kälteliebende) Schneealgen hervorgerufene grüne Färbung wurde in Gletschern und arktischen Schneeflächen entdeckt.

Auftreten und Ursprung

- **Flugschnee** ist sehr feiner Schnee, der durch die Wirkung des Windes in Häuser eindringt.
- **Schneeüberwehung**: ist eine durch Windtransport bedingte Schneeanammlung, deren Höhe sich deutlich über der eigentlichen Niederschlagsmenge befinden kann
- **Kunstschnee** ist künstlich erzeugter Schnee.

Schneeflocken und Schnee

Schneeflocken bestehen aus einzelnen Eiskristallen, die durch kleine Wassertropfen miteinander verklebt sind. Sie bestehen aus 95 % Luftfeuchtigkeit und gelangen daher relativ langsam auf die Erde (0,9km/h) - im Vergleich: Regen mit 36 km/h
Schneeflocken haben einen durchschnittlichen Durchmesser von 5mm und ein Gewicht von 0,04g. Die größte Schneeflocke, die jemals gesehen wurde, hatte einen Durchmesser von 12cm.

Typische Form der Schneeflocken: sechseckig (hexagonale Form)

Schnee entsteht, wenn sich in den Wolken Wassertropfen an ein Staubteilchen anlagern und dort gefrieren. Dies kann nur bei einer Temperatur von -10°C und weniger erfolgen. Die entstehenden Eiskristalle fallen durch zunehmendes Gewicht Richtung Boden und wachsen weiter an. Ab -30°C schneit es nicht mehr, da die Luft zu trocken ist, um Schneekristalle auszubilden. Schnee ist weiß! – Warum? – Schnee wirft das Licht, das auf ihn trifft, in alle Richtungen zurück.

Spuren einheimischer Wildtiere



Wenn du dieses Blatt auf A3-Format vergrößerst, sind die Trittsiegel in natürlicher Grösse und die Spuren in 1/10 ihrer natürlichen Grösse abgebildet.