

Spiele zum Thema Frosch & Co.

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

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

Hier eine kurze Auswahl zum Thema Amphibien:

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 Plüschfiguren, Storch, Frosch, Kröte, Spielzeugauto, ...), 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 die Bedeutung besprochen.

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. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Punkte hat.

Wer bin ich? (Cornell)

Hintergrund: Auseinandersetzen mit typischen Artmerkmalen, Blick fürs Detail schärfen

Material: Zettel, auf die jeweils eine Amphibienart geschrieben wird

Ablauf: Der Spielleiter klebt jedem Gruppenmitglied einen Zettel auf den Rücken, wobei die Teilnehmer den eigenen nicht lesen dürfen. Denn nun soll der Tiername erraten werden; wichtig ist dabei die Einschränkung auf Fragen, die man mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. Bei einem „Nein“ darf ein Mitspieler nach seinem Tier fragen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Arten erkannt wurden.