

HARALD HARAZIM | RENATE HUDAK

NATUR ABENTEUER FÜR KINDER

Spiel- und Bastelideen
für Flussbaumeister und
Waldprinzessinnen

G|U



Mit **kostenloser App** für
noch mehr Naturwissen



Toben, Bauen, Beobachten oder Experimentieren?

Je nach „Tagesform“ können Sie und Ihre Kinder unter abwechslungsreichen Naturabenteuern auswählen. Egal, ob Sie zur Ruhe kommen oder mal richtig „Aufdrehen“ wollen – hier finden Sie bestimmt die richtige Unternehmung!

Spiele & Bewegen

Lebendige Kamera S. 26, Zapfenzielwerfen S. 30, Fühlsack S. 46, Farbkreis & Mandala S. 68, Suchspiel S. 70, Wald- und Wiesenfee S. 106, Waldblindschleiche S. 156, Schattenspiel S. 164, Tipi bauen S. 178, Montagsmaler S. 180, Schneckenrennen S. 182, Steine werfen S. 184

Wissen & Erkunden

Baumscheibenreise S. 24, Bilder aus dem Blätterwald S. 28, Walddetektiv S. 38, Heckenpunsch S. 42, Keschern S. 72, Leben unterm Eis S. 78, Becherlupe S. 88, Essen wie die Eichhörnchen S. 98, Tierfährten legen S. 102, Schnuppertour S. 126, Sonnenuhr S. 128, Apfelquiz S. 144, Sternbilder finden S. 158, Nachtschwärmer unterwegs S. 160, Rinden fühlen S. 166

Bauen & Basteln

Astgabelkreis S. 20, Windspiel & Waldmobile S. 22, Feenschloss & Trollburg S. 32, Spinnennetze S. 34, Turm bauen S. 40, Xylofon S. 44, Flussmurmelbahn S. 56, Kieselsteinbogen S. 60, Kinderfloß S. 62, Astgabellibelle S. 66, Staudamm bauen S. 74, Bunte Kieselsteine S. 76, Schnitzen S. 90, Vogelfutter S. 94, Holunderkette S. 96, Visitenkarte S. 100, Pfeil und Bogen S. 104, Farbstoffe herstellen S. 108, Schneeschuhe S. 110, Holunderpfeife S. 112, Kranz aus Blumen S. 114, Insektenhotel S. 124, Meisenkasten S. 130, Stockpropeller S. 132, Grashaare S. 134, Wasserrad S. 136, Blechdosentelefon S. 138, Schrumpfköpfe S. 140, Futterhaus aus Kokosnuss S. 142, Lagerfeuer machen S. 168

Experimentieren & Erkennen

Rubbelbilder S. 36, Zauberbecher S. 58, Hasenohren 3D S. 64, Grillen hören S. 92, Löwenzahnrollen S. 146, Nachts sind alle Katzen grau S. 162



- 07 Vorwort
- 08 Die Natur erfahren

15 Wald



- 16 Wald-Welten**
- 18 Typische Tiere & Pflanzen im Wald**
- 20 Astgabelkreis
- 22 Windspiel & Waldmobile
- 24 Baumscheibenreise
- 26 Lebendige Kamera
- 28 Bilder aus dem Blätterwald
- 30 Zapfenzielwerfen
- 32 Feenschloss & Trollburg
- 34 Spinnennetze
- 36 Rubbelbilder
- 38 Walddetektiv
- 40 Turm bauen
- 42 Heckenpunsch
- 44 Xylofon
- 46 Fühlsack
- 48 Gruppenspiele im Wald**



51 Wasser



- 52 Rund ums Wasser**
- 54 Tiere & Pflanzen im und am Wasser**
- 56 Flussmurmelbahn
- 58 Zauberbecher
- 60 Kieselsteinbogen
- 62 Kinderfloß
- 64 Hasenohren 3D
- 66 Astgabellibelle
- 68 Farbkreis & Mandala
- 70 Suchspiel
- 72 Keschern
- 74 Staudamm bauen
- 76 Bunte Kieselsteine
- 78 Leben unterm Eis
- 80 Gruppenspiele am Wasser**

83 Wiese



- 84 Wiesen-Welten**
- 86 Typische Tiere & Pflanzen der Wiese**
- 88 Becherlupe
- 90 Schnitzen
- 92 Grillen hören
- 94 Vogelfutter
- 96 Holunderkette
- 98 Essen wie die Eichhörnchen
- 100 Visitenkarte
- 102 Tierfährten legen
- 104 Pfeil und Bogen
- 106 Wald- und Wiesenfee
- 108 Farbstoffe herstellen
- 110 Schneeschuhe
- 112 Holunderpfeife
- 114 Kranz aus Blumen
- 116 Gruppenspiele auf der Wiese**



119 Garten



- 120** **Im Garten**
- 122** **Typische Tiere & Pflanzen im Garten**
- 124 Insektenhotel
- 126 Schnuppertour
- 128 Sonnenuhr
- 130 Meisenkasten
- 132 Stockpropeller
- 134 Grashaare
- 136 Wasserrad
- 138 Blechdosentelefon
- 140 Schrumpfköpfe
- 142 Futterhaus aus Kokosnuss
- 144 Apfelquiz
- 146 Löwenzahnrollen
- 148** **Gruppenspiele im Garten**

151 Nacht



- 152** **In der Stille der Nacht**
- 154** **Geschöpfe der Nacht**
- 156 Waldblindschleiche
- 158 Sternbilder finden
- 160 Nachtschwärmer unterwegs
- 162 Nachts sind alle Katzen grau
- 164 Schattenspiele
- 166 Rinden fühlen
- 168 Lagerfeuer machen
- 170** **Nächtliche Gruppenspiele**

173 Matsch- wetter



- 174** **Im Regen unterwegs**
- 176** **Matschwetter-Propheten**
- 178 Tipi bauen
- 180 Montagsmaler
- 182 Schneckenrennen
- 184 Steine werfen
- 186** **Gruppenspiele bei Matschwetter**
- 188 Register
- 190 Adressen / Literatur
- 192 Impressum



DIE GU-QUALITÄTS- GARANTIE

Wir möchten Ihnen mit den Informationen und Anregungen in diesem Buch das Leben erleichtern und Sie inspirieren, Neues auszuprobieren. Bei jedem unserer Produkte achten wir auf Aktualität und stellen höchste Ansprüche an Inhalt, Optik und Ausstattung. Alle Informationen werden von unseren Autoren und unserer Fachredaktion sorgfältig ausgewählt und mehrfach geprüft. Deshalb bieten wir Ihnen eine 100%ige Qualitätsgarantie.

Darauf können Sie sich verlassen:

Wir legen Wert auf einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur. Wir garantieren, dass:

- alle Informationen mehrfach von Experten geprüft und
- die wichtigsten heimischen Arten durch klar verständliche Texte und Illustrationen einfach zu bestimmen sind.

Wir möchten für Sie immer besser werden:

Sollten wir mit diesem Buch Ihre Erwartungen nicht erfüllen, lassen Sie es uns bitte wissen! Nehmen Sie einfach Kontakt zu unserem Leserservice auf. Sie erhalten von uns kostenlos einen Ratgeber zum gleichen oder ähnlichen Thema. Die Kontaktdaten unseres Leserservice finden Sie am Ende dieses Buches.

GRÄFE UND UNZER VERLAG

Der erste Ratgeberverlag – seit 1722.

Astgabelkreis



Zweige und Äste mit ihren oft eigenwilligen Formen kommen in der blattlosen Zeit besonders gut zur Geltung. Meist finden sich genügend abgebrochene oder abgestorbene Teile am Boden, die man zum Bauen und Spielen verwenden kann. Ganz prima kann man daraus kleine Kunstwerke schaffen, die an eine Brücke oder einen Steg für Zwerge und Feen erinnern. Schon das Suchen der passenden Astgabeln macht Spaß und schult das Auge für die richtigen Längenverhältnisse.

MATERIAL UND WERKZEUG:

1. Astschere oder kleine Säge
2. ggf. Korb

1 Zunächst sammelt man die Astgabeln heruntergefallener Zweige und möglichst gerade Aststücke aus dem näheren Umfeld. Gerade jüngere Kinder tun sich leichter, wenn sie dazu ein Sammelgefäß wie einen Korb verwenden können. Bitte achten Sie darauf, dass die Kinder nicht mit den Stöcken im Arm rennen. Sie könnten sich dabei wehtun oder über die Äste stolpern. Die Stöcke sollten ohne Sammelkorb am besten quer im Arm getragen werden, damit sich niemand spitze Äste ins Gesicht stößt.

2 Jetzt steckt man zwei Astgabeln in den Boden. Der Abstand zwischen den beiden muss etwas kürzer sein als die Länge des geraden Astes, der anschließend als »Brücke« in die Gabeln gelegt wird. Auf diese Weise geht es auch weiter: Man misst ungefähr, wie lange der nächste gerade Ast ist und steckt dann die Gabel, in der er ruhen soll, im entsprechend etwas kürzeren Abstand in den Boden.





› Die Astenden kann man mit langen Grashalmen verknoten. Das macht die »Feenburg« stabiler.

3 So bauen die Kinder weiter, bis der Kreis geschlossen ist oder eine andere Figur, die sie sich ausgedacht haben, entsteht. Hinterher kann man den Astgabelkreis noch mit Gras auspolstern. Ein motorisch noch nicht so geschicktes jüngeres Kind kann zeitgleich in das Bauvorhaben miteinbezogen werden, wenn es fortlaufend den Astgabelkreis, den ein älterer Mitspieler baut, »begrünen« kann.



4 Fertig! Nun können alle ihr Werk bestaunen und die nächsten Besucher des Waldes werden sich wundern und mutmaßen, wer wohl die »Astgabelkünstler« gewesen sind. Schön ist es auch, im Laufe späterer Spaziergänge immer wieder hierherzukommen und zu sehen, wie sich der Kreis im Laufe der Zeit verändert: Hat ein Tier darin rumgestöbert? Verrottet langsam das Gras? Wo bricht der Kreis als Erstes ein?





Keschern

Solange das Wasser noch nicht die optimale Badetemperatur erreicht hat, ist das Keschern nicht nur bei Kindern sehr beliebt. Mit einem Kescher lässt sich ein Teil der Unterwasserwelt herausholen und in einem kleinen Gefäß genauer in Augenschein nehmen.

Achten Sie dabei immer auf schonenden Umgang mit den Wasserlebewesen!

MATERIAL UND WERKZEUG:

1. Kescher
2. Becher oder kleiner Eimer (möglichst transparent)
3. Pinsel
4. ggf. Becherlupe und Bestimmungsbuch





1 Suchen Sie zunächst eine Stelle am Teich oder Tümpel, an der die Kinder trockenen Fußes keschern können. Besonders geeignet sind kleine Stege im Uferbereich oder flache Stellen, die mit Gummistiefeln begangen werden können. Meiden Sie plötzlich und steil abfallende Ufer. Die Kinder ziehen den Kescher langsam und in unterschiedlicher Tiefe durch das Wasser.

2 Nach erfolgreicher Jagd wird die Beute im Kescher begutachtet und zum näheren In-Augenschein-Nehmen in eine Becherlupe oder einen kleinen Eimer gegeben. Nach kurzer Betrachtung müssen Tiere und Pflanzen aber unbedingt wieder in die Freiheit und ihr »wahres Element« entlassen werden.



Naturwissen

LEBENSRAUM WASSER

Keschert man in Teichen, so gehen einem oft Posthornschnecken, deren Haus aussieht wie das Logo auf den gelben Postautos, ins Netz. Diese Schneckenart ist äußerst anpassungsfähig, was die



Wasserqualität angeht. Nur stark fließende Gewässer mögen die Tiere nicht, weil sie sich dort mit ihren hohen, links-gewundenen Gehäusen nicht halten können. Die Posthornschnecke lebt vor allem von Algen und abgestorbenen Pflanzen, die Überwinterung erfolgt im Schlamm.



Wiese



Kaum ein Lebensraum wirkt auf Kinder so anziehend wie eine Wiese. Quasi auf Augenhöhe und hautnah können sie hier Pflanzen und Tiere erleben. Zu entdecken und zu betrachten gibt es genug: Blumen und Gräser, Falter, Käfer und andere Insekten.

Typische Tiere & Pflanzen der Wiese



3. Lautes Gekrumm veranstalten die Hummeln, die in Staaten leben und sich mit einem Stachel gegen Feinde wehren. In einem Volk leben etwa 50 bis 600 Tiere und eine Königin. Die jungen Königinnen sind die einzigen ihres Volkes, die den Winter überleben. Im nächsten Frühjahr gründen sie neue Völker.

Man muss sich nur an einem Sommertag in eine Wiese legen, um die ganze krabbelnde, fliegende, kriechende oder einfach still dasitzende Welt zu entdecken.



1. Von Ende Januar bis Ende Juli kann man von morgens bis abends auf Wiesen und Feldern einen wunderbaren Gesang vernehmen. Trillernd und tirlierend schrauben sich die Männchen der Feldlerche, kenntlich an einer aufstellbaren Haube, in die Luft. Die Weibchen antworten leise vom Boden aus.

2. In einer sommerlichen Wiese hüpf und springt und zirpt es aufs Vielfältigste. Verursacher sind häufig Grashüpfer, eine artenreiche Unterfamilie der Feldheuschrecken. Ihre Gesänge erzeugen sie durch Reiben ihrer Hinterbeine an den Vorderflügeln.



4. Eine unauffällige Pflanze an Wegrändern und auf Wiesen ist der Spitzwegerich. Seine länglich spitzen Blätter wachsen in einer Rosette. Zwischen Mai und September erscheinen an einem langen Stiel kleine, unscheinbare Blüten.



5. In Hecken am Wiesenrand wächst der Schwarze Holunder, auch Holler oder Hollerbusch, gerne. Schon früh schätzte man seine Blüten und Früchte als Erkältungstee oder als Leckerei. Auch Tiere lieben seine Beeren. Gut zu erkennen ist er an seinem charakteristischen Geruch.



6. Wenn sich die Wiesen dottergelb färben, dann blüht der Löwenzahn.

Für zahlreiche Insekten liefert die goldgelbe Pracht Pollen und Nektar. Ist der Löwenzahn verblüht, sieht man im »Pustebumen«-Stadium seine mit Fallschirmchen versehenen Samen durch die Luft segeln.







Visitenkarte



In Beruf und Privatleben gehört es bei Treffen einfach dazu, Visitenkarten auszutauschen. Unsere Visitenkarte stellt nicht nur den einzelnen Menschen vor, sie zeigt auch, wo sie gemacht wurde. So wird die eigene Persönlichkeit in der jeweiligen Umgebung gespiegelt.

MATERIAL UND WERKZEUG:

1. feste Unterlage (Pappe, Karton)
2. doppelseitiges Klebeband



- 1 Die Kinder sammeln auf der Wiese all das, was ihnen besonders gut gefällt. Dies können Blüten, Blätter, Gras, Sand oder kleine Aststücke sein.



- 2 Ein Streifen des Klebebands wird nun auf einer festen Unterlage fixiert. Auf der Oberseite wird die Visitenkarte gestaltet, ganz frei nach Pippi Langstrumpfs Devise: »... wie es euch gefällt«. Es sollte kein Bereich des Bandes unbelegt bleiben, die Gegenstände sollten fest angedrückt werden, damit sie nicht wieder abfallen.





3 Was gefällt einem an den einzelnen Visitenkarten besonders gut? Warum hat ein Kind ganz bestimmte Dinge ausgesucht: Nach der Fertigstellung muss Zeit und Gelegenheit sein, solche Themen ausführlich zu besprechen.

4 Vorsicht beim Heimtransport! Es wäre doch zu schade, wenn die kleinen Kunstwerke nicht wohlbehalten nach Hause finden würden. Dort können sie beispielsweise die Kinderzimmertür schmücken.



Für Gruppen

- Alle Kinder erhalten eine Kartonunterlage und Klebeband. Man kann die Vorlagen bereits daheim vorbereiten, sodass die Kinder nur noch die Folie von der oberen Klebeschicht abziehen müssen. Jeder Teilnehmer gestaltet seine Visitenkarte.
- Nun werden Zweier-Teams gebildet, bei denen sich die Partner mithilfe ihrer Visitenkarte einander vorstellen.
- Danach kommt die ganze Gruppe zusammen, die Zweier-Teams stellen sich gegenseitig anhand der Visitenkarten in der Gruppe vor.





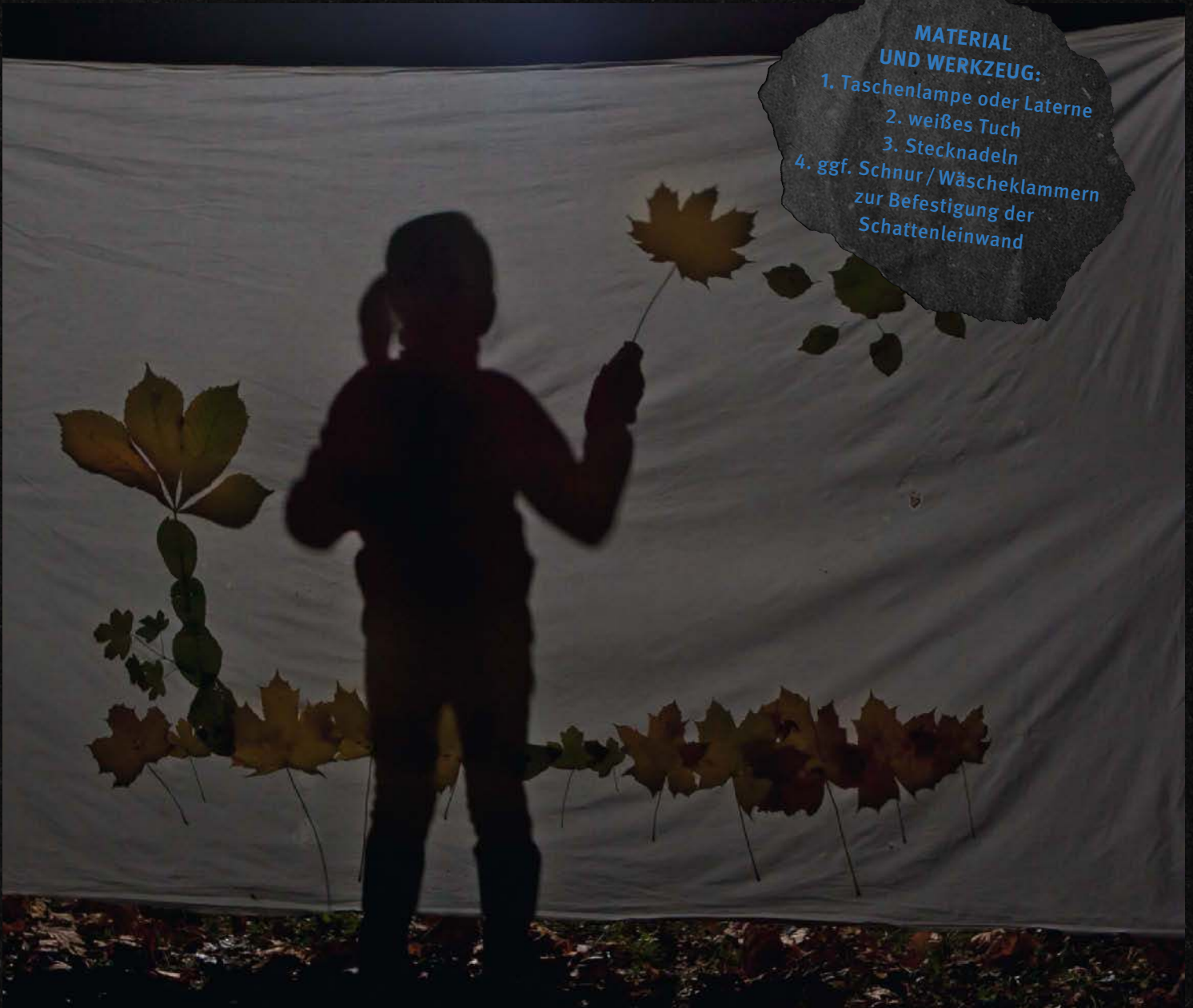
Schattenspiele



Wer hat nicht schon als Kind mit dem Schatten der Nachttischlampe ein Schattenspiel versucht? Das Ambiente ist noch prächtiger, wenn die Natur den Rahmen dafür liefert.

Hier gibt es zuweilen auch akustische Untermalung in Form von Käuzchenrufen, Grillenzirpen und Froschgequake. Die Figuren für das Schattenspiel liefert die Natur gleich mit. Da wird aus dem Ast mit Blatt das Pferd des Ritters. Die zarte Blüte ist die Erstbesetzung für die Rolle der Prinzessin.

- MATERIAL
UND WERKZEUG:**
1. Taschenlampe oder Laterne
 2. weißes Tuch
 3. Stecknadeln
 4. ggf. Schnur / Wäscheklammern zur Befestigung der Schattenleinwand





1



2



Grupenspiele im Matschwetter

Nässe von oben, Matsch von unten. Regenwetter und Pfützen voller Wasser sind genau das, was für die Gruppenspiele unbedingt notwendig ist. Ausgerüstet mit Gummistiefeln und Regenkleidung steht dem feuchtföhlichen Vergnügen dann nichts mehr im Wege.

Regen messen

Jeder Mitspieler bekommt einen Becher gleicher Größe. Jeder gibt eine Schätzung ab, wie viel Regen es in einer vorher vereinbarten Zeit – z. B. 10 oder 15 Minuten – sammeln kann. Dann geht es los. Mit den in den Regen gehaltenen Bechern versucht jeder möglichst schnell, die geschätzte Wassermenge zu sammeln. Man kann auch kleine Messbecher verwenden, um den Kindern einen Eindruck von Mengen und Maßen zu vermitteln.

Schiffchen – nicht – versenken

Ausgerüstet mit Kronkorken oder anderen Flaschenverschlüssen sucht man sich eine oder mehrere Pfützen oder Regentonnen, die für die Kinder gut zu erreichen sind. Sie bekommen nun den Auftrag, ihre Kronkorken im Wasser schwimmen zu lassen und darin kleine Kieselsteine so zu deponieren, dass die »Frachter« nicht untergehen. Bei geübten »Frachtschwimmern« können auch mehrere Kronkorken pro Kind gestartet werden. Sieger ist, dessen Boot am meisten Steine aufgenommen hat und trotzdem noch schwimmt, oder der, der am meisten Frachtkähne erfolgreich vom Stapel laufen lässt. Sie können dieses Spiel auf einem Spaziergang auch ganz spontan mit anderen »schwimmenden Untersätzen« spielen, etwa großen Blättern oder einem Stück Baumrinde.



Wie viel »Last« trägt ein schwimmender Kronkorken?

Brückenbau

Suchen Sie gemeinsam eine große Pfütze und verschieden starke bzw. dicke Äste. Sie können auch ein schmales Holzbrett von zu Hause mitbringen. Beginnend mit dem dicksten Ast oder dem breitesten Brett, die als »Brücke« dienen, überqueren die Kinder der Reihe nach balancierend eine Pfütze ohne hineinzutreten. Je nach Art der »Brücke« kann man den Schwierigkeitsgrad variieren.



Etwas Geschick braucht man zum Überqueren der Astbrücke.

Bei so viel Elan ist die Pfütze gleich leer gehüpft!







































































































































































































Pfütze leer hüpfen

Kleidung, die nass werden darf, warmes Wetter und eine Dusche in der Nähe sind die Voraussetzungen für dieses beliebte Spiel: Jedes Kind sucht sich eine Pfütze, alle Pfützen sollten ungefähr gleich groß sein. Auf ein Kommando fangen die Kinder an zu hüpfen – wer seine Pfütze als Erster »leer gehüpft« hat, ist Sieger.

Naturabenteuer rund ums Jahr

Für Sonne und Regen, für Hitze und Kälte – hier finden Sie die passende Unternehmung für jedes Wetter und jede Jahreszeit! Denn: Drinnen bleiben gilt nicht!

- | | | | |
|---|----------------------------------|--|-------------------------------------|
|    | Apfelquiz S. 144 |    | Nachts sind alle Katzen grau S. 162 |
|    | Astgabelkreis S. 20 | | Nachtschwärmer unterwegs S. 160 |
|     | Astgabellibelle S. 66 |  | Pfeil und Bogen S. 104 |
|     | Baumscheibenreise S. 24 |    | Rinden fühlen S. 166 |
|    | Becherlupe S. 88 |    | Rubbelbilder S. 36 |
|    | Bilder aus dem Blätterwald S. 28 |    | Schattenspiele S. 164 |
|    | Blechdosentelefon S. 138 |  | Schneckenrennen S. 182 |
|    | Bunte Kieselsteine S. 76 |    | Schneeschuhe S. 110 |
|    | Essen wie die Eichhörnchen S. 98 |  | Schnitzen S. 90 |
|    | Farbkreis & Mandala S. 68 |    | Schnuppertour S. 126 |
|    | Farbstoffe herstellen S. 108 |    | Schrumpfköpfe S. 140 |
|    | Feenschloss & Trollburg S. 32 |    | Sonnenuhr S. 128 |
|    | Flussmurmelbahn S. 56 |    | Spinnennetze S. 34 |
|    | Fühlsack S. 46 |    | Staudamm bauen S. 74 |
|     | Futterhaus aus Kokosnuss S. 142 |    | Steine werfen S. 184 |
|    | Grashaare S. 134 |    | Sternbilder finden S. 158 |
|    | Grillen hören S. 92 |     | Stockpropeller S. 132 |
|     | Hasenohren 3D S. 64 |     | Suchspiel S. 70 |
|    | Heckenpunsch S. 42 |     | Tierfährten legen S. 102 |
|    | Holunderkette S. 96 |    | Tipi bauen S. 178 |
|    | Holunderpfeife S. 112 |     | Turm bauen S. 40 |
|    | Insektenhotel S. 124 |    | Visitenkarte S. 100 |
|    | Keschern S. 72 |    | Vogelfutter S. 94 |
|    | Kieselsteinbogen S. 60 |    | Wald- und Wiesenfee S. 106 |
|    | Kinderfloß S. 62 |   | Waldblindschleiche S. 156 |
|    | Kranz aus Blumen S. 114 |     | Walddetektiv S. 38 |
|    | Lagerfeuer machen S. 168 |     | Wasserrad S. 136 |
|     | Leben unterm Eis S. 78 |    | Windspiel & Waldmobile S. 22 |
|     | Lebendige Kamera S. 26 |    | Xylofon S. 44 |
|    | Löwenzahnrollen S. 146 |    | Zapfenzielwerfen S. 30 |
|     | Meisenkasten S. 130 |     | Zauberbecher S. 58 |
|    | Montagsmaler S. 180 |    | |

RAUS AUS DEM HAUS – REIN IN DIE NATUR!

Aufregende Abenteuer, spannende Beobachtungen, Orte, die die Phantasie beflügeln – all das hält die Natur für uns bereit! Und egal ob im Garten, auf der Wiese hinter dem Haus, im Wald, an einem Bach, oder sogar in der Nacht und bei Matschwetter, die Möglichkeiten auf Entdeckungsreise zu gehen sind schier unendlich. Lassen Sie sich inspirieren und tauchen Sie mit Ihren Kindern ein in die »wilde Welt« vor der Haustür.

- Es gibt viel zu entdecken! Ohne viel Aufwand oder Vorbereitung können Sie direkt loslegen.
- Wer krabbelt denn da? Kurze Einführungstexte in die verschiedenen Pflanzen- und Tierwelten beantworten wichtige Kinderfragen.
- Noch mehr Naturwissen: Mit der kostenlosen App können Sie mit Ihrem Smartphone weitere Hintergrundinfos, Bilder und Videos abrufen.



WG 420 Natur
ISBN 978-3-8338-3680-0



9 783833 836800



PEFC
PEFC/04-32-0928

€ 19,99 [D]
€ 20,60 [A]

www.gu.de

G|U