

Partner im Bundesland Sachsen



Projektleitung



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Programmoptimierung mit Klimabildungs-Bausteinen

Programm „Die Welt der Vögel“ für Grundschüler (1.- 4. Klasse)

Programm „Die Welt der Vögel“ für Grundschüler , mit „Klimabausteinen“		Stand: 17.12.2017			
Inhalt: Vogelarten, Vogelstimmen, verschiedene Lebensweisen, Faszination Feder, Lebensräume					
	Aktion	Erläuterung	Ort	Material	Zeit
0	Ankommen, Begrüßung				5
1	Aktion: „Mobilitätsgruppen bilden“	Ki. sortieren sich je nach Verkehrsmittel, mit dem sie morgens zur Schule angereist sind, Ablauf siehe unten	Vor AWS	A4-Blätter mit 0 bis 5 CO2-Wolken	10
Optionale Indoor- Stationen					
2	Vogelstimmenquiz	markante Stimmen zeigen, um diese bei der Exkursion wiederzuerkennen →Bsp (Auswahl ahreszeitlich angepasst): Zilpzalp, Buchfink, Amsel, Singdrossel, Nachtigall, Buntspecht, Schwarzspecht, Kleiber, Star, Mauersegler, Milan, Bussard, Eisvogel, Pirol		Vogelstimmen- Handy, Tierfotos	10
3	Vogelpräparate zeigen	Auf verschiedene Ernährungsweisen eingehen (Bussard, Star, Schwarzspecht)		Präparate	20
4	Das Wunder „Feder“	„Was unterscheidet das Reich der Vögel von allen anderen Tierklassen?“ – die Eier? Das Fliegen? - richtig: die Federn verschiedene Federn zeigen und unter Binokular anschauen lassen, Vergleich Klettverschluss		Binokular Vogelfedern	
5	warum legen Vögel Eier?	(und nicht wie Säugetiere lebend gebären) -> Körpertemperatur beträgt 41 -42 °C – zu warm für lebend-Geburt			
6	unterschl. Lebensweisen	→ Nest – Höhlenbrüter Vogelnester in der Vitrine zeigen, Nistkastenstrecke im Hof		Vogelnester	
7	Karte Vogelzug zeigen	Warum fliegen manche Vogelarten im Winter nach Süden und manche bleiben hier? Langstreckenrekorde (evtl. erst draußen im Zusammenhang mit „Spiel der Zugvögel“ thematisieren)		Karte Vogelzug	10

8	Exkursion , optionale Stationen:			Vogelbuch, Ferngläs. Astschere (?)	
9	Mauersegler- Nistkästen	zeigen und auf die Vogelart eingehen	am Schloss		
10	Turmfalkenkasten	zeigen und auf diese Vogelart eingehen	Schlosskir- che		
11	Rauchschwalben an den Pferdeställen (im Sommer)	zeigen und auf diese Vogelart eingehen			
12	Eisvogel	auf diese Vogelart eingehen	Weißer Elster		
13	Schwarzspecht- höhle, Schellente	zeigen und auf diese Vogelarten eingehen			
14	Vogelgesang lauschen	Stimmen vom Quiz wiedererkennen			
15	Vogelspuren suchen	(Federn, Hackspuren, Spechtschmieden, Gewölle)			
	Optionale Spiele unterwegs				
16	Spiel der Zugvögel	ab ca. 3. Klasse, Anleitung siehe unten (bis 2. Klasse als klassisches Fangspiel)	Große Schwebe	Bilder Stand- +Zugvög: Schnürsenkel, 200 Stk. grüne und braune Perlen (od. Astschei-ben mit Loch), 5-10 Schärpen, Alternativ: Augenbinden Stoppuhr, evtl. Pfeife	15 min.
17	Spiel „Storch und Frösche“	Anleitung siehe unten , Klimabezug: „Froschknappheit“ wg. zunehmender Trockenheit			15
18	Spiel „Blinder Storch“	dito		Augenbinde	15
19	Tuchspiel „Eisvogel in Gefahr“	Teambildungsspiel zum Thema Eisvogel (sobald fertiggestellt)		Spieltuch	10
20	Vogelnest-Kim- Spiel	vorzugsweise im Frühjahr, Anleitung siehe unten			15
21	Spiel Nestbau	vorzugsweise im Frühjahr, Anleitung siehe unten			20- 30
22	Kuckucks- Spiel	Anleitung siehe unten , bietet sich im Anschluss an „Spiel Nestbau“ an		Eier, Nester	15
23	Tierpantomime	mit markanten Vogelarten (Storch, Specht, Rotmilan, Stockente - nur solche Vögel, die auch vorgestellt wurden		Tierfotos	15
24	Naseweis- Spiel	Anleitung siehe unten		Tierfotos	10- 15
25	Spiel „Achtung, ein Greifvogel kommt!“	Anleitung siehe unten			15
26	Vogelfutter-Spiel	vorzugsweise im Frühjahr, Anleitung siehe unten		Seil, Zahnstocher	15
27	Spiel Spechte auf Partnersuche	vorzugsweise im Frühjahr (Balzzeit ab spätem Winter!), Anleitung siehe unten		Klopfkärtchen	15
28	Rückweg zur AWS, Abschied				15
	Summe				3h 00'

Zu 1. Aktion „Mobilitätsgruppen bilden“ (in Anlehnung an Idee von NaturGut Ophoven)

Alle TN bekommen vorab einen Naturgegenstand (z.B. Eichel, Buchecker o.ä.) ausgeteilt.

Hallo und herzlichen willkommen!

Zunächst möchte ich gerne wissen, wie ihr denn hier her gekommen seid.

Jeder, der zu Fuß gekommen ist, legt seine Buchecker hierhin... (auf dem Boden liegt ein weißes Blatt)

Jeder, der mit dem Fahrrad gekommen ist, legt seine Buchecker hierhin... (auf dem Boden liegt ein weißes Blatt)

Jeder, der mit der Straßenbahn oder mit dem Bus gekommen, legt seine Buchecker hierhin... (auf dem Boden liegt ein Blatt mit einer halben CO₂-Wolke)

Jeder, der mit dem Auto gekommen ist, legt seine Buchecker hierhin... (auf dem Boden liegen zwei CO₂-Wolken)

Und jeder, der mit dem Flugzeug ;) gekommen ist, legt seine Buchecker hierhin ... (auf dem Boden liegen fünf CO₂-Wolken).

Super, vielen Dank. Wer weiß denn, was diese Wolken bedeuten sollen? Und warum liegen hier- je nach Verkehrsmittel- unterschiedlich viele Wolken?

Auswertung:

Die meisten Verkehrsmittel stoßen CO₂ aus, was unser Klima erwärmt und daher schlecht für die Umwelt ist. Beim Reinigen der Luft von CO₂ helfen uns die Bäume aber die schaffen nicht so viel, wie wir Menschen in die Luft blasen.

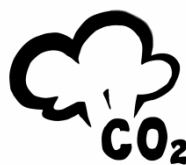
Wenn alle 10 Kinder heute einzeln mit dem Auto hier hergekommen wären, hättet ihr heute alleine mit einer Autofahrt von 5 km zusammen schon so viel CO₂ ausgestoßen, wie ein Baum in einem ganzen Jahr arbeiten muss, um die verpestete Luft wieder sauber zu machen!

Stellt euch vor, wie viele Bäume wir also brauchen, damit jeder jeden Tag mit dem Auto durch die Gegend fahren kann, ohne dass es der Umwelt, dem Klima und uns Menschen schadet... das ist leider unmöglich! Und weltweit gesehen gibt es sogar immer weniger Bäume!

Also, weniger Auto fahren (und fliegen!!!). Wir müssen mit für eine saubere Luft sorgen, die Bäume alleine schaffen das nicht!

Halbe Wolke für ÖPNV (Bus, Bahn)

2 ganze Wolken für Auto



zu 16. Spiel der Zugvögel

20 Min.

Spiel der Zugvögel

Auf einem Spielfeld werden mit Seilen drei Bereiche abgegrenzt. Ganz links gibt es das Feld „Norden“, mit wenig Abstand folgt rechts davon das Feld „Deutschland“ und ganz rechts schließlich ist das Feld „Afrika“. In allen Feldern werden Perlen verteilt, die das Futter der Vögel darstellen. (Möglichst grüne oder braune Perlen, damit man sie nicht so leicht in der Wiese findet. Müssen ggf. im Spielverlauf aufgefüllt werden.)

Alle Kinder werden in Zugvögel verwandelt und bekommen eine Schnur in die Hand, auf die sie die „Futterperlen“ auffädeln können. Ungefähr 1/3 der Kinder bekommt eine Schärpe umgehängt.

Man lässt die Kinder in „Deutschland“ nach Nahrung suchen und gibt irgendwann das Kommando (Pfiff), dass der Herbst kommt und die Kinder sich auf die Reise nach Afrika machen. Alle Kinder fliegen in das schöne warme Afrika, wo sie ihre Zeit bis zum Frühling verbringen. Auch hier bekommen die Kinder Zeit, Futterperlen aufzusammeln (ca. 30 Sek.). Auf einen Pfiff hin fliegen alle Kinder für den Sommer wieder zurück nach Deutschland. (Zyklus mind. einmal wiederholen zur Verinnerlichung.)

Die Temperaturen bleiben im kommenden Sommer viel länger hoch, so dass die Vögel erst viel später nach Afrika fliegen und da es im Frühjahr auch schon viel früher warm wird, bleiben sie gar nicht so lange in Afrika (10 Sek.), dafür bleiben sie dann viel länger in Deutschland (40 Sek.). Im nächsten Jahr kommen erst gar nicht mehr alle Vögel mit nach Afrika. Es fliegen nur noch die „Schärpen“-Kinder für 3 – 5 Sek. nach Afrika und wieder zurück.

Damit steigt die Konkurrenz um das Futter in Deutschland und die Kinder müssen z. T. noch weiter in den „Norden“ fliegen, um ausreichend Futter und Brutplätze zu finden.

Seile
Perlen
Schürsenkel mit Knoten an einer Seite
Schärpen
Stoppuhr
Trillerpfeife

Alternativ:

Astscheiben mit Loch statt
Perlen
Augenbinden statt
Schärpen

Zu 17. Spiel „Storch und Frösche“

(aus: <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?thema=268&titelid=1794>)

Ein Mitspieler wird mittels Abzählreim zum "Storch" bestimmt, alle anderen sind "Frösche". Logischerweise muss der Storch einen Frosch fangen.

Das ist aber gar nicht so einfach, wie es sich anhört: Storch und Frösche müssen sich nämlich "standesgemäß" bewegen. Das heißt: der Storch darf nur auf einem Bein hüpfen und die Frösche gehen in die Hocke und springen so umher. Hat der Storch einen Frosch geschnappt, tauschen die beiden Spieler die Rollen.

Da dieses Spiel sehr anstrengend sein kann, hier einige Zusatzregeln zur Erleichterung: der Storch darf ab und zu das Hüpfbein wechseln und die Frösche wählen sich ein Freimal (ein kleiner, auf den Boden gemalter Kreis zum Beispiel), in dem sie sich kurz ausruhen können. Es darf sich allerdings immer nur ein Frosch in diesem Unterschlupf aufhalten. Damit jeder einmal die Gelegenheit dazu hat, zählt der untergeschlüpfte Frosch laut bis fünfzehn und verlässt das Mal danach sofort wieder.

zu 18. Spiel „Blinder Storch“ (Flöhe fangen)

(aus: <http://www.spieledatenbank.de/spiele/2249.html>)

Auf www.spieledatenbank.de bereitgestellt von DLRG Jugend Stormarn Creative Commons License

Diese Spielbeschreibung von www.spieledatenbank.de steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz. © 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung ist durch diese Lizenz NICHT abgedeckt und bedarf der expliziten schriftlichen Zustimmung des Urhebers!

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ruhigeres Fangspiel, bei dem der Fänger blind ist und die Gefangenen durch Tasten auch noch erkennen muss.

Spielverlauf

Als Spielfeld wählt man eine nicht zu große Wiese. Ein Spieler ist der Storch: Ihm werden die Augen verbunden. Praktisch ist es, wenn der blinde Fänger merken kann, wenn er die Spielfläche verlässt (Gebüsch, Weg etc.). Am besten achtet ein Helfer darauf, dass der "Storch" nirgendwo gegen rennt.

Die anderen Spieler verteilen sich in der Hocke auf dem Spielfeld. Die Frösche dürfen während eines Spiels nur 10 Mal hüpfen. Haben sie ihre Hüpfen verbraucht, können sie nur noch hoffen, dass der Storch nicht über sie stolpert.

Hat der Storch einen der Frösche erwischt (berühren reicht), so muss er durch Tasten versuchen zu raten, wen er gefangen hat. Schafft er es, ist der gefangene Frosch neuer Storch und alle Frösche haben wieder 10 Hüpfen, andernfalls versucht der Storch, einen anderen Frosch zu fangen.

Bemerkungen

Das Ganze ist auch als "Flöhe fangen" bekannt, die Regeln sind aber die gleichen.

Material: 1 Augenbinde

zu 22. Kuckkuckspiel

Warum der Kuckuck oft zu spät kommt...

(http://www.naturdetektive.de/natdet_kuckuck.html)

Der Kuckuck ist ein Zugvogel. Als Langstreckenzieher fliegt er im Herbst nach Afrika und bleibt südlich des Äquators bis es hier wieder Frühling wird. Erst gegen Ende April kommt er zurück, exakt zur Brutzeit der "Wahl-Eltern" seiner Kuckuckskinder - eigentlich. Denn die starke Spezialisierung der Kuckucksweibchen auf eine bestimmte Vogelart macht dem Zugvogel neuerdings Probleme:

Problem Klimawandel

Wegen des Klimawandels beginnt der Frühling in Westeuropa immer früher. Der Kuckuck kommt häufig zu spät - die Brutsaison hat schon ohne ihn begonnen. Manche Kuckucksweibchen weichen in höhere Lagen aus und fliegen so dem Frühling hinterher. In den Bergen beginnt die Brutsaison später, weil es erst später warm wird. Ein Trick, den längst nicht alle Kuckuckseltern für sich entdeckt haben. So gelingt bisher nur wenigen Vögeln die Anpassung an den Klimawandel.

Warum der Kuckuck oft zu spät kommt...

Der Kuckuck ist ein Zugvogel. Als Langstreckenzieher fliegt er im Herbst nach Afrika und bleibt südlich des Äquators bis es hier wieder Frühling wird. Erst gegen Ende April kommt er zurück, exakt zur Brutzeit der "Wahl-Eltern" seiner Kuckuckskinder - eigentlich. Denn die starke Spezialisierung der Kuckucksweibchen auf eine bestimmte Vogelart macht dem Zugvogel neuerdings Probleme:

Problem Klimawandel

Wegen des Klimawandels beginnt der Frühling in Westeuropa immer früher. Der Kuckuck kommt häufig zu spät - die Brutsaison hat schon ohne ihn begonnen. Manche Kuckucksweibchen weichen in höhere Lagen aus und fliegen so dem Frühling hinterher. In den Bergen beginnt die Brutsaison später, weil es erst später warm wird. Ein Trick, den längst nicht alle Kuckuckseltern für sich entdeckt haben. So gelingt bisher nur wenigen Vögeln die Anpassung an den Klimawandel.

Das Kuckucksspiel (Variante 1)

(<http://www.najuversum.de/index.php?action=page&pageid=12914&sid=o7aqq6b0j3dakachc4q3q2gp32>)

Ich bin ein Kuckuck und habe ein Ei, aber wo lege ich es nur hin?

Der Kuckuck macht sich das Leben ganz schön einfach. Damit er sich mit seinen Kindern nicht rumplagen muss, legt er seine Eier in fremde Nester. So erspart er sich das langweilige Brüten und muss keine hungrigen Küken durchfüttern.

Bei diesem Spiel könnt ihr einmal selber Kuckuck sein und versuchen, eure Ei in ein fremdes Nest zu schmuggeln.

Ihr braucht:

- Eier (könnt ihr auch selber basteln und bemalen)

- Nester (könnt ihr auch selber basteln und bemalen)

Und so wirds gemacht:

Stellt euch wie beim „Plumpssackspiel“ in einem Kreis auf und schaut in die Mitte. Hinter euch liegt jeweils ein Nest mit einem Ei. Ein Kind von euch spielt den Kuckuck. Der „Kuckuck“ versucht sein Ei in ein fremdes Nest zu schmuggeln ohne dabei entdeckt zu werden. Ab und zu sollte jeder von euch mal in sein Nest gucken, um zu gucken, ob da nicht plötzlich zwei Eier liegen. Sobald einer von euch das Kuckucksei in seinem Nest entdeckt, nimmt derjenige es ganz schnell aus dem Nest und versucht den Kuckuck zu fangen. Schafft er es nicht den Kuckuck zu fangen, bevor dieser nach einer Runde um den Kreis in die freie Lücke geschlüpft ist, wird er der neue Kuckuck. Fängt er ihn jedoch, dann muss der Kuckuck nochmal sein Glück versuchen. Wenn einer von euch das fremde Ei nicht in seinem Nest entdeckt, klopf der Kuckuck nach einer Runde um euren Kreis demjenigen auf die Schulter und die Rollen werden getauscht.

Kuckuckspiel (Variante 2)

[extras.springer.com/2011/978-3...Kuckuck/11.3_Kuckuck_Unterrichtsmaterial.doc](https://extras.springer.com/2011/978-3-...Kuckuck/11.3_Kuckuck_Unterrichtsmaterial.doc)

(Idee von Prof. Nick Davies)

- 4–5 gleiche Gegenstände, die als Vogeleier fungieren können (z. B. je nach Jahreszeit Orangen, Tischtennisbälle, hart gekochte Hühnereier, Überraschungseier, Äpfel etc.).
- Schale, die als Nest eingesetzt werden kann.
- Stoppuhr

Durchführung. Ein Kind ist der Wirtsvogel. Es darf sich seine vier „Eier“ im Nest genau ansehen. Nach dem Betrachten seiner „Eier“ wartet das Kind vor der Klassentür oder bekommt im Klassenraum die Augen verbunden. Ein weiteres Kind spielt den Kuckuck. Es darf ein „Ei“ entfernen und sein eigenes hinzulegen oder es verändert nichts am Nest. Es hat 10 Sekunden dafür Zeit (Stoppuhr). Dann wird der „Wirtsvogel“ wieder hineingebeten. Er muss jetzt entscheiden, ob sich etwas am Nest verändert hat, ob er weiterbrütet oder das Gelege aufgibt. Das Spiel kann mehrfach wiederholt werden.