

Warm bleiben draussen im Winter

Spielideen für den Zyklus 1 und Zyklus 2

Um was geht es?

Tiere haben unterschiedliche Winterstrategien, um gut durch den Winter zu kommen: Sie sind aktiv, halten Winterschlaf oder Winterruhe, verreisen, überwintern als Ei oder Puppe oder verfallen in Winterstarre. Auch wir Menschen haben verschiedene Möglichkeiten, uns im Winter draussen wohlzufühlen. Nebst Feuer und warmer Kleidung, hilft Bewegung. Auf den folgenden Seiten sind Spielideen für den winterlichen Unterricht draussen beschrieben. Diese Aktivitäten bieten die Möglichkeit, Aspekte der Winterstrategie zu imitieren und selbst auszuprobieren. Damit die Schüler:innen die Konzepte der Winterstrategien erfassen können, ist es essentiell, nach dem Spielen (nochmals) über die Winterstrategien zu sprechen und zwischen Spiel und den echten Begebenheiten in der Natur zu unterscheiden. Dazu dienen die kurzen Tierportraits jeweils am Ende der Spielanleitungen.

1. Schön dick isoliert

Ein kooperatives Fangspiel

Vorbereitung/Material:

Spielfeld abstecken, farbige Bändeli um Fänger:innen zu markieren

Spielablauf:

Zwei bis drei Mitspielende sind Fänger:innen. Alle anderen sind Igel und versuchen, nicht gefangen zu werden. Wer erwischt wird, fällt in den Winterschlaf (stehen bleiben, in die Hocke gehen und sich wie ein Päckli zusammenrollen). Durch die Mithilfe der Mitspielenden werden die Schüler:innen erlöst. Dazu bilden zwei noch freie Mitspielende eine dicke Isolationsschicht um das "schlafende" Kind (fest umarmen) und zählen laut auf drei.



Variante: Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn es drei bis vier Mitspielende für die Isolationsschicht benötigt.

Beispiel aus der Tierwelt: Der Igel

Winterstrategie: Winterschlaf

Der Igel geht nachts auf Jagd nach Käfern, Raupen, Regenwürmern oder Schnecken. Im Winter, wenn solche Nahrung rar ist, hält er Winterschlaf. Er zehrt dann von seinen Fettreserven. Sein Schlafnest baut der Igel aus Laub und trockenem Gras an einer vor Wind

und Wetter gut geschützten Stelle – etwa unter einem Asthaufen oder im Innern einer Hecke.

2. Immer genug Energie haben!

Ein intensives Fangspiel, um richtig warm zu bleiben

Vorbereitung/Material:

Vorgängig besprechen, welche Tiere einen Wintervorrat anlegen, Spielfeld abstecken, 3 – 5 Stoffsäcke mit Laub füllen, farbige Bändeli um Fänger:innen zu markieren

Spielablauf:

Im abgesteckten Spielfeld sind die Tiere (Mitspielende) unterwegs. Zwei bis drei Mitspielende sind Fänger:innen. Die Stoffsäcke stellen Futtermittel resp. Energiereserven dar. Wer so einen Energiesack hält, kann nicht gefangen werden. Die Energiesäcke werden einander zugeworfen, um sich gegenseitig zu helfen, nicht gefangen zu werden. Wer trotzdem gefangen wird, muss eine Runde ums Spielfeld laufen.

Variante:

Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn die Fänger:innen die Energiereserven stehlen können. Dazu werden die ergatterten Stoffsäcke an einem vorher abgemachten Punkt gelagert. Die Tiere können versuchen, die Säcke wieder zurückzuergattern.



Beispiel aus der Tierwelt: Der Eichelhäher

Winterstrategie: Vorrat anlegen

Der Eichelhäher legt im Herbst Vorräte aus Eicheln, Bucheckern und Nüssen an, da es im Winter wenig Nahrung für ihn gibt. Ein einzelner Eichelhäher versteckt bis zu 3'000 Eicheln. Da er aber nicht alle Nahrungsdepots im Gedächtnis behalten kann, bleibt manche Eichel unentdeckt im Boden - und keimt später zu einer jungen Eiche aus.

3. Gut verschlossen!

Eine kooperative, bewegte Aktivität

Vorbereitung/Material:

Alle Mitspielenden suchen sich einen Ast oder ein Stück Holz.

Spielablauf:

Alle stehen in einem Kreis. Dabei dient der Ast oder das Holzstück als Bindeglied zwischen den Schüler:innen. Die Lehrperson oder ein Kind löst eine Hand, geht los und läuft eine grosse Spirale (das Schneckenhaus). Alle Schüler:innen folgen in einer Reihe, seitwärts gehend. Wenn die Lehrperson in der Mitte angekommen ist, ist das Schneckenhaus fertig. Nun verschliesst die Schnecke ihr Haus für den Winter: Alle Schüler:innen geben ihr Holz immer weiter nach aussen zu den letzten beiden Mitspielenden. Diese bauen den Kalkverschluss (dargestellt aus Holz). Im Frühling sprengt die Schnecke ihren Verschluss wieder ab und die Lehrperson löst die Spirale von der Mitte her, in Gegenrichtung gehend, wieder auf. Alle folgen, bis die ganze Klasse wieder im Kreis steht.

Variante:

Das Spiel kann auch als Stafette in Gruppen gespielt werden. In jeder Gruppe leitet ein Kind die Spirale an. Die Spielleitung gibt ein Signal, wenn alle Schneckenhäuser fertig sind. Dann geht es darum, welche Gruppe am schnellsten den Verschluss gebaut hat, ohne dabei zu sprechen.



Beispiel aus der Tierwelt: Die Weinbergschnecke

Winterstrategie: Winterstarre

Die Weinbergschnecke lebt im Gebüsch. Am Tag verbirgt sie sich im lockeren Boden. In der Nacht ist sie unterwegs auf der Suche nach Pflanzennahrung. Bei kalten Temperaturen ist die Schnecke bewegungsunfähig. Deshalb gräbt sie sich vor dem Winter rechtzeitig in lockere Erde ein und verschliesst ihr Gehäuse mit einem 1 mm dicken Kalkdeckel. Dieser

Deckel hält die Kälte ab und sorgt dafür, dass die Schnecke nicht austrocknet.

4. Auf Pulsföhlung mit dem Siebenschläfer

Eine rhythmische Aktivität, die richtig aufwärmt

Vorbereitung/Material:

Spielfeld abstecken

Spielablauf:

Alle Mitspielenden bewegen sich in einem kleinen, abgesteckten Spielfeld, während die Lehrperson den Jahresverlauf des Siebenschläfers beschreibt. Das Jahr beginnt im Sommer. Klatschend und stampfend wird der Herzschlag des Siebenschläfers dargestellt. Dieser kann im Sommer bis zu 350-mal pro Minute schnell sein: alle klatschen und stampfen sehr schnell. Im September suchen sich die Siebenschläfer ein Winterquartier (alle gehen in die Hocke) und der Puls verlangsamt sich immer mehr. Im Winter schlägt das Herz des Siebenschläfers nur noch drei Mal pro Minute. Alle eingeschlafenen Siebenschläfer (ganz tief am Boden) machen nur noch drei Schritte und Klatsche pro Minute. Dann beginnt der Frühling und die Herzschläge nehmen wieder zu, bis sie wieder 350-mal pro Minute schnell sind.

Variante:

Anstelle von stampfend und klatschend, stellen die Schüler:innen den Herzschlag hüpfend dar.



Beispiel aus der Tierwelt: Der Siebenschläfer

Winterstrategie: Winterschlaf

Siebenschläfer machen einen sehr langen Winterschlaf. Sie sind 7 Monate lang (von Oktober bis April) im Winterschlaf. Um Energie zu sparen, verlangsamt der Siebenschläfer seinen Herzschlag von 350 auf 3 Schläge pro Minute.

5. Erstarrt!

Und trotzdem ein bewegtes Fangspiel

Vorbereitung/Material:

Spielfeld abstecken, ev. farbige Bändeli, pro Schüler:in ein Kärtchen mit den Begriffen "Winter", "Frühling" oder "Frosch": 2 - 3 Winter, 1 - 2 Frühling und restliche Frösche.

Spieleablauf

Die Schüler:innen ziehen eine verdeckte Rollenkarte mit den Begriffen Winter, Frühling oder Frosch. Erst im Spielverlauf wird klar, wer welche Rolle innehat. Alle Mitspielenden bewegen sich in einem abgemachten Bereich. Die Fänger:innen (Winter) lassen per Berührung die Frösche in die Winterstarre fallen (nicht mehr bewegen). Der Frühling versucht die erstarrten Schüler:innen (Frösche) zu befreien. Dazu rubbelt der Frühling einem erstarrten Frosch über den Rücken, dieser erwacht aus seiner Erstarrung und spielt wieder mit.

Varianten:

Alle Mitspielenden dürfen erstarrte Schüler:innen befreien.



Beispiel aus der Tierwelt: Der Frosch

Winterstrategie: Winterstarre

Frösche sind an Land und im Wasser unterwegs. Manche besuchen das Wasser nur dann, wenn es darum geht, Junge zu bekommen. Bei kälteren Temperaturen kühlen auch die Frösche ab. Sie können sich dann nur noch langsam bewegen. Nun wird es Zeit, sich ein sicheres und frostfreies Versteck zu suchen, um nicht zu erfrieren. Dazu ziehen sie sich beispielsweise in Erdlöcher unter Moos, Wurzeln und Steinen zurück. Dort fallen sie in eine Winterstarre und bewegen sich nicht mehr.

6. Ab in den Süden

Ein hürdenreiches Fangspiel in Anlehnung an das Spiel Oktopus- oder Krakenfangis

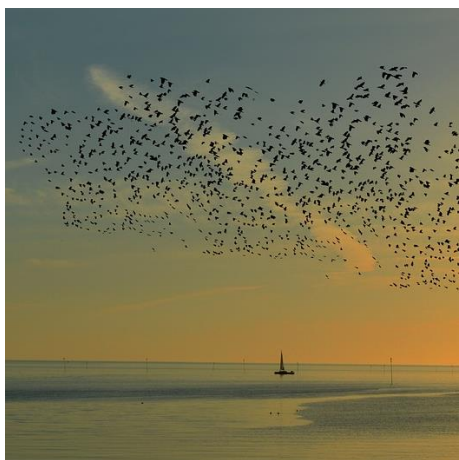
Vorbereitung/Material:

Spielfeld bestimmen, Stöcke oder ähnliches um 6 - 8 beliebige Punkte auf dem Spielfeld zu markieren

Spieleablauf

Ein Kind übernimmt die Rolle des Adlers (Fänger:in). Der Adler startet auf einer Seite des Spielfeldes. Gegenüber stehen die Vögel, die in wärmere Regionen im Süden ziehen möchten (alle anderen Mitspielenden). Nach dem Spruch "1, 2, 3, 4 Adler!" läuft der Adler auf die Mitspielenden zu. Diese versuchen, ohne vom Adler berührt zu werden, auf die andere Spielfeldseite zu gelangen. Wer gefangen wird, bleibt stehen und sucht sich eine der markierten Stellen. Bei der nächsten Spielrunde stellen die gefangenen Schüler:innen Hindernisse auf dem Weg dar. Sie versuchen nun ebenfalls, die vorbeiziehenden Vögel zu berühren. Dabei dürfen sie sich nur im Sternschritt um ihren Platz bewegen. Sind alle markierten Punkte besetzt, laufen die ab diesem Zeitpunkt gefangenen Schüler:innen mit dem Adlerkind als Fänger:innen mit.

In jeder Spielrunde wird der Platz für die ziehenden Vögel begrenzter und somit wird es schwieriger ans Ziel zu kommen. Wer als letztes übrigbleibt, spielt in der nächsten Runde den Adler.



Variante:

Alle gefangenen Vögel verwandeln sich in weitere Raubvögel und laufen jeweils mit dem Adler mit.

Beispiel aus dem Tierreich: Der Star

Winterstrategie: in warme Regionen fliegen

Der Star ist zur Nahrungssuche oft in Gruppen unterwegs. Er ernährt sich von Würmern und Insekten, im Herbst von Beeren und Obst. In dieser Zeit bildet er grosse Schwärme. Sie besammeln sich vor Einbruch der Dunkelheit, um an einem gemeinsamen Schlafplatz zu übernachten. Den Winter verbringen die Stare im Mittelmeerraum. Der Flug in den Süden ist beschwerlich und es drohen verschiedene Gefahren unterwegs: wie Raubvögel oder mangelnde Rastplätze.

7. Warm gekleidet und gut getarnt

Ein bewegtes Versteckspiel in Anlehnung an das Spiel 15, 14

Vorbereitung/Material:

Spielfeld bestimmen, Mütze (oder Laub)

Spieleablauf

Ein Kind übernimmt die Rolle der Eule (Fänger:in). Mit geschlossenen Augen zählt dieses Kind laut von 15 rückwärts bis 0. Die Mitspielenden (Hermeline) verstecken sich. Die Eule versucht nun die versteckten Schüler:innen zu finden. Dazu darf sie maximal 3 Schritte machen. Wenn die Eule jemanden sieht, ruft sie laut dessen Namen. Das gefundene Kind muss nun in einen vorgängig abgemachten Bereich stehen. Sieht die Eule niemanden mehr, zählt sie jetzt von 14 rückwärts auf 0. Während die Eule zählt, müssen die übrigen Hermeline die Eule berühren und sich wieder verstecken. Danach zählt die Eule von 13 rückwärts auf 0 usw. Die gefundenen Schüler:innen können erlöst werden, indem ein noch freies Kind dem gefundenen Kind eine warme Wintermütze bringt.



Beispiel aus dem Tierreich: Das Hermelin

Winterstrategie: Winterfell

Das Hermelin jagt gerne Mäuse. In der warmen Jahreszeit ist sein Fell braun gefärbt. In der kalten Jahreszeit wächst dem Hermelin ein Winterfell: Es ist weiss und viel dichter. Nur die Schwanzspitze bleibt schwarz. Das Fell hält so wärmer und hilft dem Hermelin, sich im Schnee unauffällig zu bewegen. So ist es im Schnee für Feinde schwieriger zu finden.

Quellen Texte: Naturama 2023, *Dauerausstellung*, Ineichen & Ruckstuhl, 2010, *Stadtfauna*, Storch & Welsch, 2004, *Systematische Zoologie*, Strass, 2016, *der Frosch*