

Naturspiel - Beispiel Garten

Renate LUZ*

Die Welt im Spiel kennenlernen

Manchmal helfen mir meine Kinder, daß ich das Spiel nicht vergesse und nicht ganz in meiner zielgerichteten Erwachsenenwelt aufgehe. Sie zeigen mir die erste Blüte am Kirschbaum oder entdecken den einzigen Maikäfer im Garten und lachen über ulkige Wolkenformen, während ich mit der Einkaufstasche zum Auto haste und in Gedanken schon im Laden bin.

Kinder leben im Hier und Jetzt - das Spiel ist ihre Form, zu sein. Sie können zunächst gar nicht anders, als spielen. Es ist ihre Art, das Leben kennenzulernen und auszuprobieren, wie die Welt um sie herum funktioniert. Warum ist es für uns Erwachsene so schwer, zu begreifen, daß ein Spiel selbst eigentlich keinen Zweck erfüllt, daß der ganze Sinn im Spiel selber liegt - ohne Ergebnis?

Kriechend, kletternd, rennend, singend... sind unsere Kinder ständig unterwegs und täglich am Werk mit unermüdlichem Forscherdrang, angetrieben von einer gesunden Neugier und mit innerer Offenheit der Welt gegenüber - wenn wir sie lassen, und wenn wir ihnen genug Zeit zugestehen, in ihre Phantasiewelten einzutauchen. Kinder, die ungestört spielen können, sind mit Eifer, Spaß und Ernsthaftigkeit bei der Sache.

Gedanken, wie diese, haben Alex OBERHOLZER und Lore LÄSSER in ihrem Buch „Gärten für Kinder“ sehr treffend formuliert. Sie sprechen mir so aus der Seele, daß ich einige ihrer Anregungen über spielende Menschen in meinen Beitrag einbeziehen möchte.

Da ist zum Beispiel die Frage nach den Arbeitsbedingungen unserer Kinder. In der Regel haben sie ihr eigenes Zimmer mit vielen Spielsachen, die eigens für sie hergestellt und gekauft wurden. Was wollen sie noch mehr? Sie möchten immer mehr, weil ihre Freunde neue Dinge haben und das Angebot riesengroß ist. Eltern und Verwandte, Freunde und Bekannte, alle schenken noch mehr und meinen es gut. Doch dieses Überangebot an Waren und das breite Spektrum an eigens für Kinder angebotenen Aktivitäten verunsichern Kind und Eltern. Denken wir nur an die vollen Terminkalender: Schwimmen, Ballett, Reiten, Zirkus... Freizeit wird zur Pflichtzeit. Nichts ist für sich gesehen schädlich, aber die Summe von allem macht es schwierig, daß wir überhaupt noch zur Ruhe und die Kinder zum Spielen kommen.

Echte Spiele brauchen Zeit, wo Kinder sich zurückziehen und zuerst vielleicht untätig herumtrödeln können. Später tauchen sie ein in ihre kindliche Eigenwelt, wo sie etwas entstehen lassen, was gerade sein könnte. Die kleinen Zeithäppchen zwischen den Terminen reichen dafür nicht aus. Wir ersticken ihre schöpferischen Gedanken im Keim, verwehren ihnen den Zugang ins Reich der Träume und Phantasie. Kein Wunder, daß die Kinder gereizt

und aufsässig reagieren, wenn ihnen die Möglichkeit verwehrt wird, sich im Spiel richtig zu entfalten.

Sicherlich erinnern Sie sich, wie Sie früher gespielt haben. Ich hatte alle Nachmittage nach den Hausaufgaben frei und traf mich draußen mit den Freunden, die gerade Zeit hatten, ohne große Verabredung. Wir stromerten durch die nähere Wohnumgebung und gaben spontanen Einfällen nach. Besonders gern krochen wir durch die Hecken und besuchten darin unser Lägerle, die „verbrannte Burg“, wo wir alle erdenklichen Hexengebräue anmischten aus Erde, Sand, Blättern, Früchten und was wir so fanden.

Befragungen ergaben, daß fast alle Spiele, die wir nicht vergessen haben, draußen in der unmittelbaren Wohnumgebung stattfanden (Scheunen, Hinterhöfe, Gärten), wo es aus heutiger Sicht unordentlich aussah. Die Kinder eroberten sich ihre Spielräume, die Erwachsenen ließen sie gewähren. Die Mehrzahl der nachhaltigen Kindheitserlebnisse entstanden ohne Beisein von Erwachsenen, ohne Anleitung und ohne gekauftes Spielzeug.

Der Spielraum heutiger Kinder ist bedroht, wie Tier- und Pflanzenarten durch Veränderungen in der Zivilisation bedroht sind. Kinder sind nicht nur einem höheren Lärmpegel, schlechterer Luft und einer steigenden Reizüberflutung ausgesetzt, auch die ständige Kontrolle wohlwollender Betreuer ist dem ungestörten Spiel abträglich. Wo bleibt die Auseinandersetzung der Kinder untereinander, der „Nahkampf“, im Gegensatz zum „Fernsehen“, wie OBERHOLZER es ausdrückt? Kinder suchen Abenteuer, wollen schlummernde Fähigkeiten entwickeln, ja an ihre eigenen Grenzen stoßen.

Wie können wir unseren Kindern Hilfestellungen geben, damit sie in ihrer Welt aufwachsen können? Kinder brauchen Plätze, wo sie auf Entdeckungstour gehen und für sich neue Erfahrungen machen können. Ihr Forscherdrang stört dabei nicht selten unsere festen Gewohnheiten, unsere Ordnung und unseren Wunsch nach Ruhe, vor allem im Haus.

Der Garten als Spiel- und Erlebnisraum

Lassen sich diese allgemeinen Aussagen auf den Garten übertragen? Manches liegt nahe und ist doch im Einzelfall so schwer einzurichten!

Sprechen wir nun über den Garten als Ort, wo Kinder und Erwachsene sich gemeinsam aufhalten. Hier können wir den Kindern eine sichere, geborgene Fläche in unserer Nähe anbieten, wo sie sich entfalten dürfen - mit Experimentierfreude und Tatendrang - Löcher graben, Verstecke bauen, Türme errichten... und ständig Neues erschaffen - ohne Plan, einfach handeln. (vgl. Abb. 1, 2 u. 3).

* Vortrag auf dem ANL-Seminar „Dorfökologie: Kindergärten und Schulgärten“ am 23. Januar 1995 in Freising; (Leitung: Dr. Josef Heringer)

Wenn schon im Elternhaus, im Kindergarten oder im Schulgebäude viele Regeln und Verbote vom Kind ständig einzuhalten sind, so kann der Garten mehr als Ausgleichsraum für die freie Entfaltung dienen, wo ungestörtes Spiel erlaubt ist. Im Privatgarten sollten wir uns von dem Gedanken lösen, daß der Garten, einmal angelegt, immer gleich aussehen muß. Mit dem Alter der Kinder wird er sein Gesicht wandeln viel zu schnell sind die „Kleinen“ hinausgewachsen und ziehen größere Kreise. Dann können wir den Raum, den wir ihnen anfangs zugestanden haben, wieder in unsere Ordnung bringen. Sicher wird jede Familie für sich entscheiden müssen, welche Benutzerregeln für welchen Abschnitt im Garten gelten. Können wir es dulden, daß der ganze Garten vom Kind mit gestaltet wird, oder wollen wir ihm lieber einen abgelegeneren Winkel zuteilen, wo es nach eigener Phantasie Hand anlegen darf? Vielleicht können wir eine Ecke mit Sträuchern abpflanzen, die nicht einsehbar ist und Geborgenheit ausstrahlt. Die Wünsche von Kindern und Erwachsenen, was ein Garten alles bieten soll, und dazu die Möglichkeiten, wie sie erfüllt werden können, sind in nebenstehender Tabelle zusammengefaßt. Dabei bieten sich Elemente einer möglichst naturnahen Gartengestaltung an. So entstehen Spielräume und gleichzeitig Lebensräume für einheimische Pflanzen und Tiere, die wiederum von Kindern beobachtet und ins Spiel einbezogen werden können.

Eine Gestaltung, die nur einen groben Rahmen vorgibt, erleichtert ein Spiel ohne Anleitung und Vorschriften. Um rasch raumwirksame Strukturen zu erhalten, modellieren wir das Gelände, indem Mulden gegraben und Hügel aufgeschüttet werden. Unterstützend wirken Gehölzpflanzungen. Bewährt haben sich die schnellwüchsigen Weidenstecklinge, die eng zusammengepflanzt und miteinander verflochten ein Strauchhaus oder einen Weidentunnel ergeben können. Diese Verstecke sind aus Kindergärten und Schulen nicht mehr wegzudenken. Im Garten sind sie auch als Sichtschutz willkommen.

OBERHOLZER zeigt in seinem Buch sehr anschaulich, wie das Angebot verschiedener Materialien (Sand, Kies, Lehm, Ton, Erde, Kompost) die Phantasie der Kinder beflügelt. Auch eine einfache Feuerstelle, bewegliches Material, wie Äste, Steine, Bretter, und Werkzeug sollten im Garten nicht fehlen. Beziehen wir möglichst auch das Element Wasser ein. Ein flacher Spielweiher zum Matschen und Bauen oder ein größerer Teich, der vielfältige Beobachtungsmöglichkeiten bietet, stellt eine große Bereicherung im Garten dar. Spielgeräte, sparsam und gezielt eingesetzt, erhöhen durchaus die Palette der Angebote für unsere jungen Gartenbenutzer. Den Wünschen nach Klettern (Seil, Strickleiter am Baum, Kletterbaum zurechtstutzen, z.B. Hainbuche oder Feldahorn) und Schaukeln (Brettchaukel, Hängematte) können wir mit relativ einfachen Mitteln nachgeben.

Je größer die Vorgabe ist, umso mehr Entfaltungsspielraum lassen wir den Kindern. Diese Haltung erfordert von uns Erwachsenen ein hohes Maß an Toleranz, Geduld und Zeit. Geben wir den Kindern die nötige Ruhe, damit sie unbeobachtet und nicht bedrängt ihre Schlupfwinkel finden und in ihr Spiel eintauchen können. Sehen wir es als Versuch, ihre Ursprünglichkeit zuzulassen.

Gefahren im Garten

Ich wurde gebeten einen kurzen Exkurs zum Thema Gefahren einzuschleichen. Voranstellen möchte ich, daß weitaus die größte Unfallursache bei Kindern der Verkehr ist. Meist reicht der Bremsweg nicht aus, wenn schneller als 30 km/ Std. durch Wohngebiete gefahren wird. Setzen wir uns also in erster Linie gegen diese Hauptgefahrenquelle ein, vor allem dort, wo sich spielende Kinder gerne aufhalten.

Jährlich ertrinken Kinder in Gewässern und Schwimmbecken. Ja selbst an seichten Spielweihern lauern für Kleinkinder Gefahren. Hier hilft nur die altersgemäße Beaufsichtigung von Kindern, wobei Kleinkinder bis etwa zu einem Alter von vier Jahren ständig beobachtet werden sollten bei allen Aktivitäten. Älteren Kindern können wir zwar Hilfestellungen geben, ihnen aber auch mehr zutrauen.

Im Garten können wir durch weiche Bodenbeläge (Sand, Erde, Gras), die Stürze von Kindern abfedern helfen, vorbeugen.

Wie sehen die Vergiftungsgefahren in der kindlichen Umwelt aus? Ein Vortrag zu diesem Thema von Gertrud MATHES (Giftnotrufzentrale München) ist in den Laufener Seminarbeiträgen 3/83 „Kinder begreifen Natur“ abgedruckt. Frau Mathes stellt fest, daß Pflanzenvergiftungen im Vergleich zu anderen Intoxikationen (durch Putzmittel, Medikamente, Alkohol, Tabakwaren, ect.) eine relativ geringe Rolle spielen. Echte Vorsicht ist geboten bei sämtlichen Pflanzenteilen von Seidelbast, Tollkirsche, Pfaffenhütchen, Eibe (außer Samenmantel), bei den verschiedenen Eisenhut- und Fingerhutarten. Alle weiteren Pflanzen werden als geringgradig giftig eingestuft, z.B. Heckenkirsche, Kirschlorbeer, Liguster. Frau Mathes kann aus langjähriger Erfahrung heraus sagen, daß schwere Verläufe und Todesfälle bei Vergiftungen im Kindesalter sehr selten sind.

Vielleicht teilen Sie daher auch die Auffassung, daß zwar Vorsicht geboten sein soll, Kinder aber den richtigen Umgang mit Pflanzen erlernen müssen: ich esse nur, was ich gut kenne! Wir können nicht für die Radikallösung plädieren, in Gärten und überall, wo Kinder sich aufhalten, keine giftigen Pflanzen zu dulden. Da sich selbst Fachleute über die Giftigkeit mancher Arten uneins sind und sie außerdem nicht auf jedermann gleich wirken, sollten wir eher unser „Feindbild“ abbauen. Lieber befreunden wir uns mit allen Pflanzen und lassen sie als Teil unserer Artenvielfalt gelten. Bedenklich finde ich es, Ausdrücke wie „eklig“ oder „pfui“ mit Giftpflanzen zu verbinden. Hier übertragen wir Emotionen oder auch Verbote auf Kinder, die eigene Ängste zeigen, die es für uns Erwachsene selbst noch zu verarbeiten gilt.

Naturerfahrungsspiele in der Gruppe

Ist bisher über das freie, phantasievolle Spiel der Kinder gesprochen worden, so möchte ich in diesem Kapitel Naturerfahrungsspiele zusammenfassen, die unter Anleitung in Gruppen durchgeführt werden. Wir können sie im Garten bei einer Geburtstagsfeier ebenso einschleichen, wie bei einem Erlebnisgang durch den Wald oder während einer Exkursion auf jeder freien Fläche draußen in der Natur.

Was ein Garten alles bieten soll

Wünsche von Kindern

Unlebte Natur erfahren, Umgang mit Materialien		sich balgen	Wiese, Rasen, Platz mit Holz- oder Rindenschnitzeln
Wasser	Wasseranschluß mit Schlauch, »Choselanlage«, Weiher, Brunnen, Tümpelgraben, Betonbecken	sich wälzen, tollern, rutschen	Grasböschung, Hügel
Feuer	Feuerstelle	klettern, hinaufsteigen, hinunterspringen	Böschung, Steinblöcke, Bäume, Balkengestelle, Strickleiter, Seil am Baum, Netz, Holzhütte, Weidenhaus, Graswall
natürliche Materialien	Materialecke mit Holz, Laub, Backsteinen usw.		
bauen und graben	möglichst große unversiegelte Flächen, wenig Hartfläche, Sandanlage, Kiesfläche, Gartenecke für Kinder, Lehmgrube, Niemandsland ohne Auflagen	hängeln, hangen	Seil am Baum, Netz
		balancieren, überqueren	Balken, Bretter über Mulde, Balkengestell am Hügel, Rundholz, Bretterschaukel
		schaukeln	Seil am Baum, Schaukel, Hängematte
werken	Freiwerkraum	schweben	Seil am Baum
Sich auseinandersetzen mit dem eigenen Körper, sich bewegen		Steine werfen	Kies, Wasserfläche
spazieren gehen, rennen, hüpfen	Rasenwege, Wege aus Mergel, Kies, Holzschnitzeln, flaches und hügeliges Gelände	fahren mit Dreirad, Fahrrad, Trottinett (Roller) und Rollbrett (Skateboard)	Hartflächen
		aufgemalte Spiele mit Kreide zeichnen	Hartflächen
kriechen, hindurchschlüpfen	Weidengang, Strauchgang	Geschwindigkeit, Schwerelosigkeit erfahren,	Seilbahn, Rundlauf
sich verkriechen, verstecken, anschleichen	Hügel, Wall, Mulde, Graben, Weidenhaus, Weidengang, Strauchhaus, Strauchgruppe, Hecke, hohes Gras	ein prickelndes Gefühl erleben, fliegen	
		Ballspiel	mehr oder weniger ebene Flächen
		Rollenspiele	vielgestaltiges Gelände

Wünsche von Erwachsenen und Kindern

Ruhe Lärmschutz	Erdwall, Wallhecke	bräteln (grillen)	Feuerstelle mit Sitzgelegenheit
Geborgenheit beim Arbeiten, Lesen, Sitzen	Nischen in Form von Mulden, Gehölze, Obstbaum, Strauchhaus, Weidenhaus, Pergola	Natur erfahren, die unmittelbare Umgebung erforschen, daran neugierig werden; Pflanzen und Tiere beobachten, belauschen, betasten, riechen, schmecken	möglichst viele verschiedene Biotope mit einheimischen Pflanzenarten: Hecken, Gewässer, Kiesfläche, Schlagfläche, kurz: Vielfalt
liegen	Naturrasen	Nutzpflanzen ziehen	Nutzgarten
Treffpunkt zum Beispiel für gemeinsame Mahlzeiten	Sitzecken, -mulden, -nischen		

Gemeint sind Spiele, die

- uns Zugang zur Natur eröffnen und zwar im gemeinsamen Erlebnis,
- einfach nur Spaß und Freude machen,
- alle Sinne einbeziehen und damit unser Wahrnehmungsvermögen schärfen,
- uns herausfordern, eigene Gefühle und eigene Kreativität mit einzubringen.

Von Naturschutzverbänden und Naturschutzzentren, die sich alle mit Jugendarbeit beschäftigen, werden seit Jahren Schriften zum „Spielplatz Umwelt“ herausgegeben, aus denen ich für meine Arbeit immer wieder neue Anregungen geholt habe (Beispiele siehe Literaturliste). Am meisten aber hat mich Joseph CORNELL, der amerikanische Umweltpädagoge, inspiriert. Er beschreibt in seinen Büchern einen Weg, wie durch eine bestimmte Abfolge von Spielen die Gruppe zu einem tiefen Naturbewußtsein hingeführt wird:

Zunächst wird versucht, die Begeisterung der Teilnehmer zu wecken. Erst, wenn sie ihre Alltagsthemen abgelegt haben, können sie konzentriert ihre Umgebung wahrnehmen und sich auf das Spiel richtig einlassen. Ruhig und offen wird dann jeder einzelne die Natur um sich herum unmittelbar erfahren und in einem weiteren Schritt andere an seinen Entdeckungen teilhaben lassen.

Auch zunächst wenig motivierte Gruppen werden durch eine ausgesuchte Reihenfolge an Aktivitäten zum konzentrierten Spiel hingeführt. Dabei spielt das Alter der Teilnehmer keine Rolle. Gerade bei meinen Fortbildungsseminaren für Lehrerinnen und Erzieherinnen wurde mir immer wieder bestätigt, daß die Spiele eine völlig neue Dimension in die Umweltthematik gebracht und am meisten Spaß gemacht haben.

Allerdings kann sich die Wirkung von Naturerfahrungsspielen nur entfalten, wenn die Gruppe genug Zeit mitbringt. Wenn der Umweltag, der Schulausflug oder ein anderer Erlebnisgang fröhlich verläuft, wenn eine glückliche Stimmung aufkommt, dann graben sich die neuen Erfahrungen tief ins Bewußtsein ein. Eine Lehrerin unserer Tochter bestätigte mir nach unserem Spiele-Vormittag im Wald, daß viele Erlebnisse bei den Schülern hängen geblieben seien, auf die sie nun den Stoff in Heimat- und Sachkunde aufbauen könne.

CORNELL ermutigt uns, daran zu denken, daß die eigene Begeisterung ansteckend wirkt und daß sie vielleicht das größte Kapital für den Gruppenleiter ist.

„Jugend erlebt Natur“

Bevor ich Ihnen einzelne Spiele beschreibe, möchte ich kurz die Fibel „Jugend erlebt Natur“ vorstellen, die ich mit verfaßt habe. Teile daraus sind später in das gleichlautende Buch von Wolfgang DIETZEN und Hannelore THIELE übernommen worden. Die lose Blattsammlung entstand als Hilfestellung für alle Gruppenleiter, Pädagogen und Erzieher, die sich am Jugend - Natur - Erlebnistag im Juni 1989 beteiligen wollten. Sie wurde inzwischen als Heft von der Akademie für Natur- und Umweltschutz in

Baden-Württemberg mehrmals neu aufgelegt, weil sie weiterhin gerne als Informationsmappe eingesetzt wird, z.B. bei Wandertagen.

Die Mappe besteht aus 12 Bausteinen zu verschiedenen Lebensräumen, z.B. Der Wald, Die Wiese, Der Steinbruch... Je nach den örtlichen Gegebenheiten, bzw. der naturräumlichen Ausstattung, kann von der Haustüre aus ein Rundgang gestaltet werden, der einzelne, aber nicht alle, Elemente einbezieht. Die benötigten Arbeitsblätter werden nach Bedarf zum Erlebnisgang aneinandergereiht.

Jedes Thema wird mit einer Abfolge von Spielen eingeleitet, die sich aus der Fülle von Naturerfahrungsspielen als passend herausfiltern ließen oder auch neu abgeleitet wurden. Wenn sie sich beispielsweise mit ihrer Gruppe eine Streuobstwiese genauer ansehen wollen, so finden sie in der Fibel u.a. die Beschreibung des Spieles „Tarnung und Warnung“ Hier kommt es auf genaues Hinsehen und Beobachten an. Auch erhalten sie Hinweise, welche Materialien zum Rundgang mitzubringen sind und welche weiterführenden Fragen sie ansprechen können. Außerdem sind einige Hintergrundinformationen zum Thema zusammengefaßt.

Es ist immer schwierig, Spiele theoretisch abzuhandeln. Trotzdem möchte ich beispielhaft einige kurz beschreiben, die sich bei meiner Seminar-tätigkeit bewährt haben. Zwar können die Abbildungen etwas die Stimmung widerspiegeln, das eigene Erleben aber kann nur draußen in der Natur stattfinden.

1. Zur Einstimmung und zum Wecken der Begeisterung

Räuber - Beute - Spiel am Wasserloch

Mit Schnur markieren wir im Gelände (z.B. auf einer Wiese) einen Außenkreis mit c.a. 15 m Durchmesser und einen konzentrischen Innenkreis mit c.a. 3 m Durchmesser. Im Mittelpunkt steht mit verbundenen Augen der Beutegreifer in seinem fiktiven Wasserloch. Am Innenkreis stehen kleine Becher voll Wasser, die von den Beutetieren getrunken werden sollen. Die Beutetiere stellen sich rund um den Außenkreis auf und schleichen sich auf Kommando leise an das Wasserloch an, trinken ihren Becher leer und schleichen wieder zurück. Wer dabei vom Beutegreifer gehört und deswegen von ihm mit einem Wasserschuß aus der Sprühflasche getroffen wird, gilt als gefaßt und muß sich außerhalb des Kreises ruhig hinsetzen. Es sind nur begründete Einzelschüsse erlaubt. Sind alle Becher leergetrunken, wird ein neuer Beutegreifer aus den nicht getroffenen Tieren ermittelt.

Was man braucht: eine Augenbinde, eine Sprühflasche, 50 m Schnur, 10 Becher, eine Flasche Trinkwasser (bei heißem Sommerwetter wirkt das Spiel besonders). (vgl. Abb. 4).

Tiere raten

Der Spielleiter bereitet Karten mit Abbildungen verschiedenster Tierarten vor und läßt jeden Teilnehmer eine Karte ziehen. Es bilden sich Paare,

wobei jeder Partner dem anderen seine Karte mit einer Wäscheklammer an den Rücken heftet, ohne sie ihm zu zeigen. Abwechselnd werden jetzt Fragen an den Partner gestellt, die nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden dürfen. „Habe ich Flügel?“ oder „habe ich 6 Beine?“ Jeder muß herausfinden, welches Tier er ist und dafür möglichst aufschlußreiche Fragen formulieren, während der Partner das Bild genau studieren muß, wenn sein Wissen über die Ameise, den Salamander oder die Libelle erschöpft ist.

Was man braucht: Tierkarten und Wäscheklammer (das Spiel klappt auch bei Regenwetter im Raum.)

Wir bauen einen Baum

Die Spieler agieren als die verschiedenen Teile eines Baumes und werden vom Gruppenleiter in ihre Rolle eingewiesen (vergl. CORNELL: Mit Freude die Natur erleben, S. 62ff).

1. Hartholz: Zwei kräftige Leute stehen mit dem Rücken aneinander und bilden den inneren Kern des Stammes.

2. Pfahlwurzel: Einige Teilnehmer setzen sich mit Gesicht nach außen zu Füßen des Hartholzes und stellen sich vor, daß sie den Baum fest im Boden verankern.

3. Lateralwurzeln: Menschen mit langen Haaren legen sich mit den Füßen nach innen zum Stamm auf den Boden. Die Haare stellen die feinen Seitenwurzeln dar und werden nach außen ausgebreitet. Mit den Pfahlwurzeln zusammen sollen sie das Wasser aus dem Boden schlürfen (auf Kommando „Schlürfen“ machen alle ein lautes Schlürferäusch).

4. Xylem: Eine Gruppe Leute bildet mit Gesicht nach innen einen Kreis um das Hartholz und hält sich dabei an den Händen. Sie ziehen das Wasser aus den Wurzeln hoch in die Zweige (auf Kommando „Bringt das Wasser hoch“ sollen die Teilnehmer mit Huuuuiiiii - Geräusch die Arme hochheben.)

5. Phloem: Eine weitere Gruppe umschließt als Kreis mit Gesicht nach innen das Xylem. Die Hände sind die Blätter und flattern an ausgestreckten Armen im Wind. Das Phloem bringt Nahrung, die von den Blättern hergestellt wurde, hinunter (auf Kommando „Bringt die Nahrung herunter“ lassen die Leute die Arme sinken, gehen in die Knie und rufen dabei Iiiuuuuu.)

6. Rinde: Die restlichen Teilnehmer bilden mit Gesicht nach außen den äußeren Kreis und schützen den Baum vor Gefahren, z.B. spielt der Leiter einen Borkenkäfer, der mit den Ellenbogen abgewehrt werden muß.

Der Leiter ruft nun in 3-4 Abläufen die Kommandos für die einzelnen Baumteile auf. Der Baum kommt in Bewegung; geräuschvoll werden die einzelnen Funktionen deutlich, wobei sich jeder in seine Rolle hineindenken und gleichzeitig die anderen beobachten muß. (vgl. Abb. 5).

2. Konzentrierte Wahrnehmung

Ertasten von Naturmaterialien

Die Teilnehmer bilden einen Kreis, stehen Schulter an Schulter, drehen sich mit dem Rücken nach innen und schließen die Augen. Beide Hände kommen auf den Rücken. Der Leiter holt nun aus einem Beutel von ihm gesammelte Naturgegenstands-Paare (Zapfen, Früchte, Blütenzweige, Gräser, ect.) und legt jeweils zwei (gerade Anzahl!) Mitspielern den gleichen Gegenstand in die rechte Hand. Die Spieler gehen nun rückwärts aufeinander zu und sollen durch Ertasten ihren Partner mit dem gleichen Naturmaterial herausfinden.

Variante: Man kann themenbezogen spielen, indem man nur verschiedene Blätter oder Früchte austeilt.

Was man braucht: der Anzahl der Mitspieler entsprechende Naturmaterialien in einem Beutel. (Es empfiehlt sich zwei Gegenstands-paare zusätzlich zu sammeln, falls etwas zu schnell bricht oder verloren geht.) (vgl. Abb. 6).

Sammeln und Erkennen

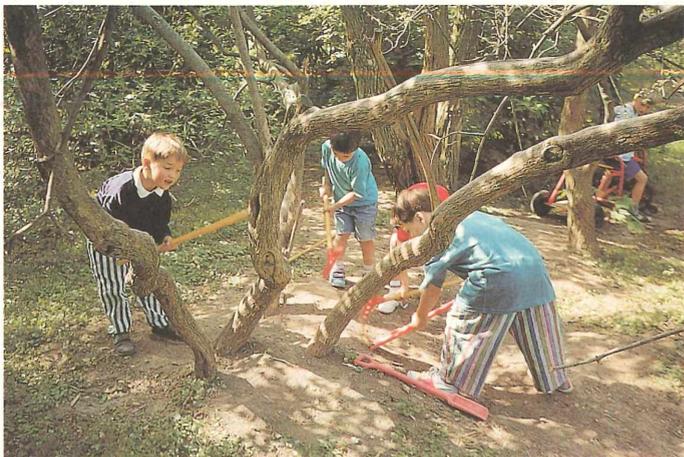
Die Zweierteams, die sich oben gebildet haben, bekommen nun die Aufgabe, in der Umgebung fünf ähnliche Gegenstände zu suchen, z.B. fünf verschiedene Früchte, die sie dann in einen Eierkarton legen und mit verschlossenem Deckel zur Gruppe zurückbringen. Ist die Sammelaktion abgeschlossen, beginnt mochkmals die Phase des Ertastens. Ein Partner eines Zweierteams läßt einen Partner eines anderen Zweierteams mit geschlossenen Augen in seinen Karton greifen und umgekehrt. Der Tastende soll möglichst das gesammelte „Thema“ und evtl. auch die einzelnen Gegenstände benennen.

Variante: Statt der fünf ähnlichen Naturmaterialien können auch Gegensatzpaare gesammelt werden, z.B. spitze/runde, weiche/harte oder leichte/schwere Gegenstände.

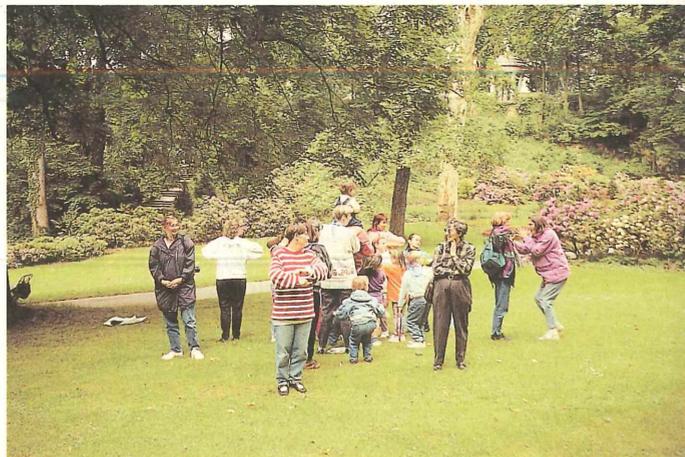
Was man braucht: eine vielfältige Umgebung, leere Eierkartons, evtl. Augenbinden. Man kann nach Spielende alle Sammelstücke auf einem weißen Bettuch ausbreiten und darüber sprechen.

Verstecken - Entdecken

Es werden zwei Gruppen gebildet und in abgelegene Gebiete geführt, so daß sie sich nicht beobachten können. Dort sollen die Teilnehmer entlang eines mit ca. 20m Schnur markierten Pfades 10 - 15 natürliche und künstliche Gegenstände verteilen (z.B. ...Bleistift, Schnürsenkel, Zwiebel, Fichtenzweig,...). Manche sollen sich gut abheben, andere gut einfügen. Nun werden die Gebiete getauscht. Die Mitspieler gehen einzeln und in Abständen hintereinander den Pfad entlang und versuchen, möglichst viele der fehlplazierten Dinge zu entdecken, ohne sie wegzunehmen und ohne auf sie zu deuten, damit jeder die gleiche Chance hat, seine Beobachtungsgabe zu testen. Am Ende angekommen, nennt jeder Teilnehmer die Anzahl der entdeckten Gegenstände. Wer möchte, kann den Pfad nochmals gehen und sich steigern. Dann werden die Funde aufgezählt, man sucht nochmals miteinander alle Details und wird den am besten getarnten Bausteine herausfinden.



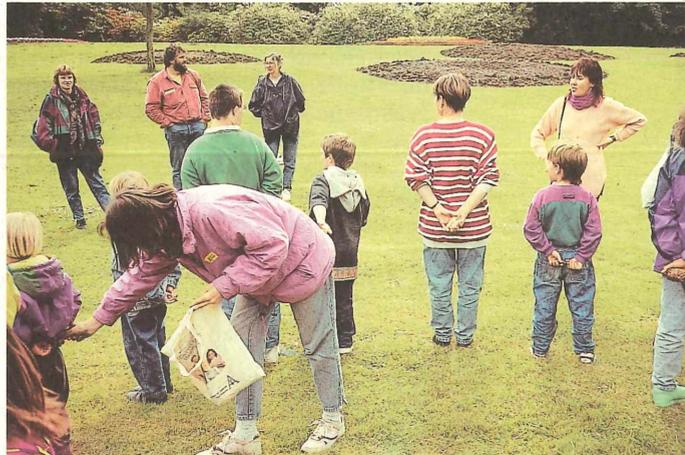
1



5



2



6



3



7



4

- 1: In einer Ecke im Garten dürfen Kinder mit ungebremstem Taten-
drang ans Werk gehen.
- 2: Kinder bauen mit eigener Phantasie ein Wichtelhäuschen im Garten
- 3: Ein Bootshafen entsteht aus Naturmaterialien
- 4: Räuber - Beute - Spiel am Wasserloch
- 5: Wir bauen einen Baum
- 6: Ertasten von Naturmaterialien
- 7: Ein Erlebnisgang, der alle Sinne einbezieht.

Variante: Statt entlang eines Pfades zu suchen, kann man auch zwei Gebiete mit Schnur markieren und darin Veränderungen vornehmen, nachdem sich die erste Gruppe ihre Fläche gut eingepreßt hat (z.B: kleinen Zweig abbrechen oder einen Stein dazulegen).

Was man braucht: Zwei mal 20 m Schnur und ortsfremde Gegenstände in zwei Beuteln.

3. Unmittelbare Erfahrungen

Rinden -Tastspiel

In einem abwechslungsreichen Wald- oder Parkgelände schließen sich die Mitspieler paarweise zusammen. Jeweils einem Partner werden die Augen verbunden, er wird gedreht und vom anderen langsam und vorsichtig zu einem ca. 20m entfernten Baum geführt. Nach dem Ertasten und Beschnupern der Rinde wird der „Blinde“ auf anderem Wege zum Ausgangspunkt zurückgeleitet und soll anschließend sehend seinen Baum wiederfinden. Beim Rollentausch achtet der Leiter darauf, daß möglichst alle Baumarten erfaßt werden.

Was man braucht: Augenbinden; bei jüngeren Teilnehmern verzichte ich oft auf Tücher, denn sie wollen schnell einmal die Augen öffnen, wenn sie sich unsicher fühlen.

Kamera „Klick“

Die Teilnehmer finden sich paarweise zusammen. Einer ist der Fotograf und führt die „Kamera“ mit geschlossenen Augen zu einem besonderen Motiv - eine Blüte, ein Käfer, ein Astloch,... Vorsichtig bringt er die Kamera in Position, so daß das Objekt am eindruckvollsten zu sehen ist (z.B. zur Nahaufnahme in die Knie gehen). Es wird dabei kein Wort gesprochen. Stimmt die Einstellung, so tippt der Fotograf auf die Schulter seines Partners und sagt „klick“ Dieser öffnet für ein paar Sekunden die Augen. Nach c.a. fünf Bildern werden die Rollen getauscht. Anschließend berichten die Teilnehmer über ihre Eindrücke in der Gruppe. Ein Bild, das zwischen zwei dunklen Phasen eingeblendet wurde, prägt sich so tief ein, daß es noch abends im Bett vorstellbar ist.

Blinde Raupe

Am Übergang eines Lebensraumes in einen anderen, beispielsweise an einem Waldrand, bietet es sich an, auch einmal die dominierenden Augen auszuschalten und die anderen Sinne zu aktivieren. Es bilden sich Kleingruppen aus 5 -8 Mitgliedern, die sich, wenn möglich, barfuß und mit verbundenen Augen aneinanderreihen. Jeder legt die Hände auf die Schultern des Vordermannes. Der Leiter führt als sehender „Kopf“ die „Raupenglieder“ durch ein abwechslungsreiches Gelände, z.B. von der kühlen Wiese durch den Waldsaum über Laub hinein in den Wald und über Moos hin zum Weg. ...Durch Horchen, Tasten und Schnupern, sollen die Spieler die Strecke so gut kennenlernen, daß sie später ohne „Kopf“ den gleichen Weg sehend wieder zurückfinden. Während der Führung soll der Leiter auf Besonderheiten hinweisen: Dornenbusch links, Blätter in der Krautschicht fühlen, ect. Vielleicht darf jeder einmal die Gruppe anführen und neue Wege wählen.

Zum Abschluß der Spiele in der Natur, wenn sich die Gruppe als Einheit erfahren hat und sich die Teilnehmer öffnen konnten, werden sie gerne über ihre Erfahrungen berichten und die anderen an einzelnen Eindrücken teilhaben lassen. Durch die gemeinsamen Ergebnisse ist die Gruppe vielleicht so eng zusammengewachsen, daß sie bereit ist für einen eher mystischen Abschluß. Das Vorlesen einer naturbezogenen Geschichte, eines Gedichtes oder sogar ein gemeinsam gesungenes Lied kann den Tag abrunden. Gehen wir ein Stück still miteinander durch die wunderbare Schöpfung und nehmen die Eindrücke mit allen Sinnen wahr, bevor wir den Heimweg in unser geschäftiges Leben antreten. (vgl. Abb. 7).

Literatur

ANL (= Akademie für Naturschutz und Landschaftspflege) (1983):

Kinder begreifen Natur, - Laufener Seminarbeiträge 3/83.

ANL (= Akademie für Naturschutz und Landschaftspflege), Laufen/Salzach (o. J.):

Natur entdecken, Ein Leitfaden zur Naturbeobachtung Informationen Nr. 5

AKADEMIE FÜR NATUR- UND UMWELTSCHUTZ BADEN-WÜRTTEMBERG u. DEUTSCHE UMWELTHILFE (1992):

Tips zum Natur-Erlebnis-Tag

BUND (= Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland,- Landesverband Baden Württemberg e.V.):

Spielplatz Umwelt

(1992)- Heft Nr. 4 Okt. 1992: Die Welt des Spielens neu erlebt

(1993)- Heft Nr. 1 März 1993 Dem Frühling auf der Spur

(1993)- Heft Nr. 3 Dez. 1993 Detektive im Herbst-und Winterwald

BUNDjugend, Bonn:

Tips zur Saison

- Heft Nr.6 Schwerpunktthema Wiese

- Heft Nr.9 Schwerpunktthema Garten

CORNELL, Joseph (1991):

Mit Kindern die Natur erleben. - Verlag an der Ruhr,

——— (1991):

Mit Freude die Natur erleben; Naturerfahrungsspiele für alle. - Verlag an der Ruhr

DIETZEN, Wolfgang (1993):

Jugend erlebt Natur das praktische Handbuch für ein neues Naturverständnis - Stuttgart, Wien Weitbrecht Verlag

JANUN: Jugend Aktion Natur und Umweltschutz Niedersachsen: Kartoffeln in der Tonne 160 Aktivitäten „um Welt“ zu erleben - Ökoptopia Verlag, Münster

LBV(= Landesbund für Vogelschutz in Bayern e.V.):

- Natürlich lernen - Naturerfahrungsspiele

- Natürlich lernen - Die Öko-Rallye

Naturschutzzentrum Nordrhein-Westfalen / Recklinghausen: (1991):

Natur-Kinder-Garten, Boden, Wiese Teich - 3. Auflage

——— (1992):

Natur-Spiel-Räume für Kinder - 3.Auflage

OBERHOLZER, Alex u. LÄSSER, Lore (1993):

Gärten für Kinder - Stuttgart Ulmer

Anschrift der Verfasserin:

Dipl.-Ing. Renate Luz

Prandtlstr. 29

85354 Freising

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Berichte der Bayerischen Akademie für Naturschutz und Landschaftspflege \(ANL\)](#)

Jahr/Year: 1995

Band/Volume: [19_1995](#)

Autor(en)/Author(s): Luz Renate

Artikel/Article: [Naturspiel - Beispiel Garten 53-59](#)