

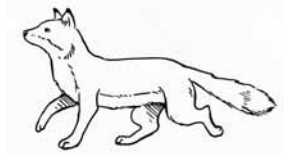


Spiel: Naseweis

Spielmöglichkeit:

Die Kinder sollen ein bestimmtes Waldtier erraten. Dazu gibt die Erzieherin nacheinander verschiedene Informationen. Wer glaubt, zu wissen, welches Tier gemeint ist, legt seinen Finger an die Nase, sagt aber nichts. Am Schluss fragt die Erzieherin das Kind, das seinen Finger zuerst an die Nase gelegt hat, nach der Antwort.

Beispiele:



Fuchs

- Das Tier jagt Mäuse.
- Im Winter wird das Fell dicker.
- Die Jungtiere kommen in einem Bau zur Welt.
- Das Tier hat einen buschigen Schwanz.
- Es hat ein rötliches Fell.

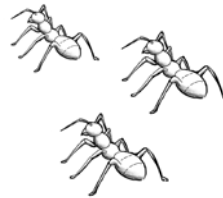


Spinne

- Am Vorderkörper sind acht Beine
- Sie hat sechs oder acht Augen.
- Die langen Haare an den Beinen sind Tasthaare.
- Am Hinterkörper hat sie Drüsen.
- Mit den Drüsen kann sie lange Fäden spinnen.

Ameisen

- Sie haben sechs Beine.
- Sie sind Allesfresser.
- Viele tausend leben zusammen in einem Staat.
- Es gibt viele Arbeiterinnen und eine Königin.
- Sie bauen große Nester, in denen sich Gänge und Kammern befinden.



Welches Tier bin ich?



Material:

elastisches Stirnband, Kreppklebeband, Schere, Kleber, Kopiervorlage (s. S. 11)

Vorbereitung:

An einem elastischen Stirnband wird ein Stück Kreppklebeband befestigt. Die Kärtchen (s. Kopiervorlage S. 11) werden kopiert, angemalt, auf festes Papier geklebt und ausgeschnitten (evtl. laminieren). Auf die Rückseite wird ebenfalls ein Stück Kreppklebeband geklebt.

Spielmöglichkeit:

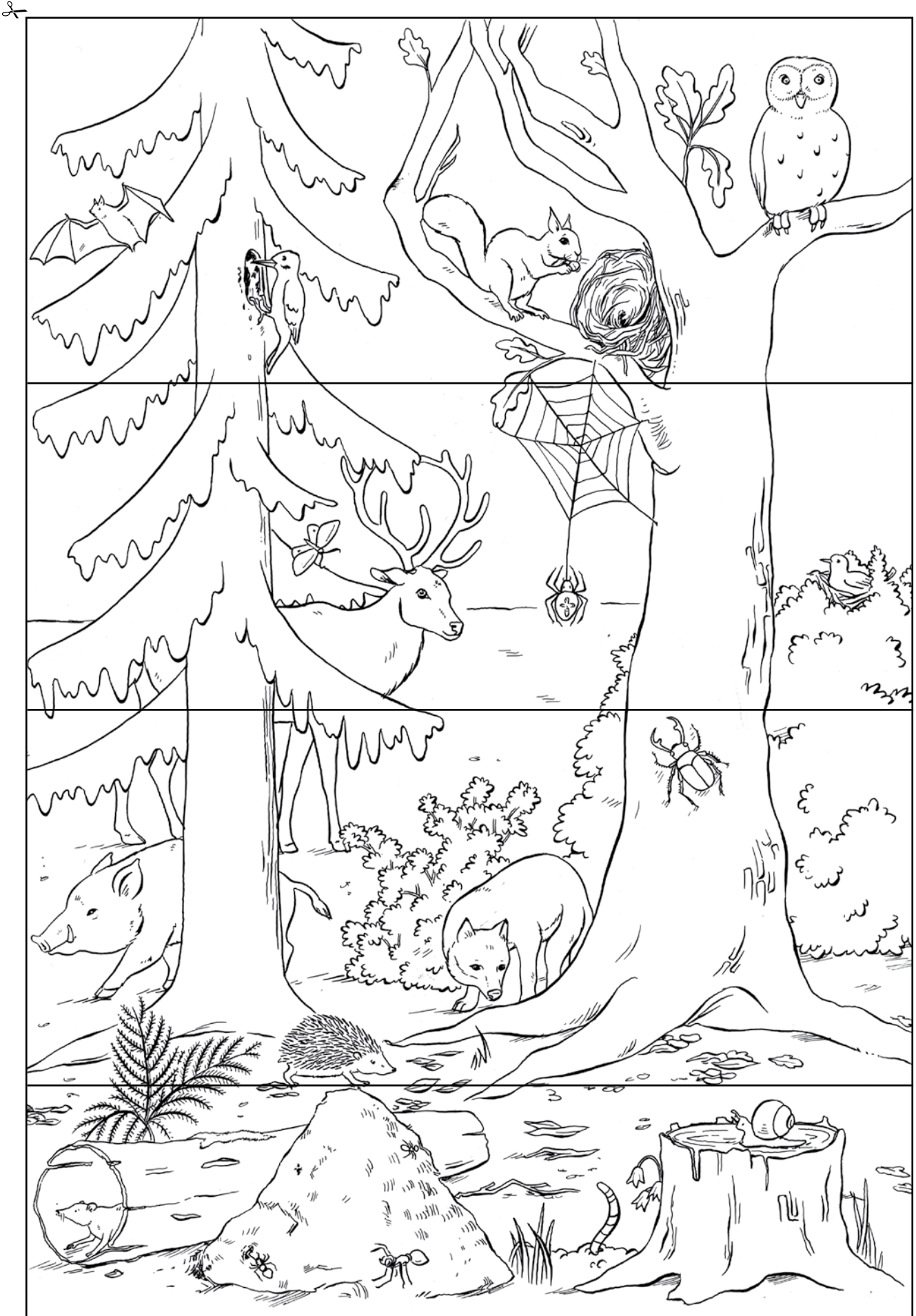
Ein Kind setzt das Stirnband auf und bekommt ein Bild angeheftet. Es soll durch Fragen herausfinden, welches Tier auf dem Bild zu sehen ist. Die anderen Kinder beantworten die Fragen mit „ja“ oder „nein“.

Variante:

Alternativ kann das Spiel auch mit Pflanzen gespielt werden. (s. Kopiervorlage s. S. 56)



Kopiervorlage „Die Stockwerke des Waldes“



Baumschicht

Strauchschicht

Krautschicht

Bodenschicht