

# Wasserspiele – Plantschen und Matschen mit Kindern und Jugendlichen

(Handout zum Workshop am Umweltbildungstag 15.05.2202 in Stuttgart)

## 1. Keschern und Bestimmen

Mit den Füßen das Bodensubstrat aufwirbeln und mit Keschern in der Fließrichtung des Baches die aufgewirbelten Lebewesen einfangen. Diese dann in bereitgestellte Wannen geben, die mit mindestens drei Zentimeter Wasser gefüllt sind. Von hier aus kann man dann die Wassertiere mit Becherlupen einfangen und entweder in der Becherlupe, unter einem Mikroskop oder einer stärkeren Lupe betrachten oder mit einem geeigneten Bestimmungsbuch bestimmen, z.B.:

- Enzelhardt et al. (2015): *Was lebt in Tümpel, Bach und Weiher? Pflanzen und Tiere unserer Gewässer*. KosmosNaturführer

Achtung: Wirbeltiere (Fische oder Amphibien) sind sofort wieder freizulassen, ebenso die Larven geschützter Tiere (besonders Libellenlarven) und dürfen keinesfalls länger in den Wannen verbleiben. Am Ende der Aktion sind alle Tiere wieder in den Bach zurückzusetzen.

Ausführliche Beschreibungen dazu siehe auch im Handbuch und in der Bestimmungshilfe des FLOW-Projektes.

## **2. Bauen und Stauen**

An vielen Stellen ist es möglich, an Bächen oder deren Seitenarmen kleine Staudämme zu bauen oder Arme durch neu angelegte kleine Kanäle umzuleiten. Am besten geeignet sind dafür Stellen mit Kiesbänken und Steinen im Bach oder Fluss oder trocken gefallene Sandstellen am Rande. Kinder können hier nach Herzenslust bauen und werkeln und damit spielerisch die ohnehin vorhandene Gewässerdynamik nachahmen.

Achtung: unbedingt darauf achten, dass keine Vegetationsbereiche in Mitleidenschaft gezogen werden und keine abgegrenzten Bereiche als Fallen für Fische usw. entstehen, aus denen sie nachher nicht mehr entkommen können. In größeren Flüssen mit Kanuverkehr usw. ist darauf zu achten, dass die Fahrrinne nicht beeinträchtigt wird. Bei Hochwasserständen ist Bauen und Stauen normalerweise nicht möglich.

## **3. Abfall und andere Gegenstände aus dem Bach holen**

Oft liegen Gegenstände wie Fahrräder, Einkaufswagen, Bänke oder Müllbehälter oder auch einfach nur Müll im Bach. Bei einer Aktion können diese aus dem Bach entfernt werden und einer richtigen Entsorgung zugeführt werden.

Achtung: bei einer solchen Aktion sollte unbedingt auf Verletzungsgefahren geachtet werden und gegen scharfe Gegenstände usw. geeignete Kleidung, Handschuhe und feste Schuhe getragen werden. Geeignete Müllbehälter sollten bereitgehalten werden. Für die Entfernung größerer und schwererer Gegenstände können mitgebrachte stärkere Seile zum gemeinschaftlichen Herausziehen sehr nützlich sein.

## **4. Seilbrücken**

Bei kleineren Bächen mit 1 bis wenigen Metern Breite und Baumbewuchs an den Rändern können die Kinder Seilbrücken bauen, indem stärkere Seile an jeweils einem Baum auf beiden Ufern befestigt werden. Mindestens sollte ein Seil oben in Bauchhöhe der Kinder verlaufen und ein weiteres Seil unten in Fußhöhe; beim Befestigen an den beiden Bäumen sollten die Seile stramm festgespannt werden. Die Stabilität kann durch das Spannen je eines zweiten oder dritten Seiles oben und untern erhöht werden, wenn gewünscht.

Achtung: eine solche Seilbrücke sollte nicht mehr als einen Meter oberhalb der Bachoberfläche verlaufen und nur an solchen Stellen angebracht werden, wo keine gefährlichen Steine oder Stromschnellen im Bach sind, sondern möglichst flache sandige oder kiesige Stellen, so dass es ungefährlich ist, wenn ein Kind von der Seilbrücke in den Bach fällt.

## **5. Baum- oder Astbrücken**

Bei kleineren Bächen kommen manchmal auch natürliche Brücken aus Baumstämmen vor, über die Kinder hinüber balancieren können. Solche Baum- oder Astbrücken können aber auch künstlich mit geeigneten herumliegenden Baumstämmen oder Ästen angelegt werden. Dabei sollte aber vorher geprüft werden, ob sie ausreichend belastungsfähig sind. Um vor allem kleineren oder unsicheren Kindern die Benutzung der Astbrücke zu erleichtern, kann in Bauchhöhe ein Seil (oder bei Bedarf auch mehrere) parallel direkt oberhalb der Baum- oder Astbrücke gespannt werden, an dem sie sich festhalten können.

Achtung: eine solche Baum- oder Astbrücke sollte nicht mehr als einen Meter oberhalb der Bachoberfläche verlaufen und nur an solchen Stellen angebracht werden, wo keine gefährlichen Steine oder Stromschnellen im Bach sind, sondern möglichst flache sandige oder kiesige Stellen, so dass es ungefährlich ist, wenn ein Kind von der Brücke in den Bach fällt.

## **6. Wassertiere-Modelle**

Zur Demonstration der Tiere in Bach und Fluß, aber auch zur Vorstellung der Tiere im Meer, können naturgetreue Modelltiere aus dem Spielwarenladen oder dem Naturkundemuseum verwendet werden. Zum Beispiel kann sich jedes Kind ein Lieblingstier aussuchen und dieses vorstellen oder erzählen, was es darüber weiß. Zum Beispiel können diverse Arten Fische, Krebse, Quallen, Wale, Delfine, Haie, Meeresschildkröten, Seeschlangen, Muscheln, Kleintiere usw. verwendet werden. Bei besonders „Dino“-begeisterten Kindern können ggf. auch prähistorische Mosasaurier, Plesiosaurier, Ichthyosaurier oder Anomalocaris, Trilobiten und andere Meeresarten der Frühzeit von Interesse sein.

Achtung: insbesondere bei kleineren Kindern möglichst keine Plastikmodelle der Kleintiere verwenden, wenn bei ihnen noch die Gefahr des in-den-Mund-Nehmens und Verschluckens besteht.

## **7. Seifentransport mit den Füßen**

Es werden mehrere Gruppen (mindestens 2) aus je drei bis zehn Teilnehmern gebildet, die sich nebeneinander mit nackten Füßen / Unterschenkeln in einer Reihe auf eine Wiese oder in den Sand eines Strandes setzen. Für jede Gruppe wird eine mit Wasser gefüllte Schale oder Schüssel neben den ersten Teilnehmer gestellt, in dem ein neues Stück Seife liegt, sowie ein Eimer neben den letzten der Gruppe. Auf ein Startsignal nimmt nun jeweils der oder die erste einer Gruppe das Stück Seife mit den Füßen aus der Schale oder Schüssel heraus und legt diese dem nächsten Teilnehmer der Gruppe auf die Füße, so dass dieser oder diese sie aufnehmen und seinerseits an den nächsten Teilnehmer weitergeben kann. Dabei darf das Stück Seife nur mit den Füßen oder Beinen berührt werden und niemals den Boden berühren, sonst muss es in die Schüssel zurückgelegt werden, und die Gruppe fängt wieder von vorne an. Sieger ist die Gruppe, die zuerst ihre Seife ohne Fehler bis in den bereitgestellten Eimer weitertransportiert hat.

Achtung: diese Aktion kann für alle Gruppengrößen und Altersgruppen adaptiert werden. Bei kleineren Kindern sollten eher kleinere Gruppen von Minimum drei Kindern gebildet werden, bei älteren Jugendlichen können bis zu zehn in einer Gruppe sein oder auch die Abstände zwischen den Gruppenmitgliedern erhöht werden. Es ist darauf zu achten, dass die Seifenstücke, Schüsseln und Eimer für jede Gruppe jeweils gleichartig sind.

## **8. Schwammstaffellauf / Eimer füllen**

Es werden mehrere Gruppen (mindestens 2) aus je drei oder mehr Teilnehmern gebildet. Jede Gruppe bekommt einen großen Schwamm und einen leeren Eimer. Alle Eimer werden leer hinter einer Ziellinie (zum Beispiel einer durch ein Seil markierten Linie) aufgestellt, und die Gruppen stellen sich hinter ihrem jeweiligen Eimer auf. Diese Ziellinie sollte etwa 20 bis 50 Meter von einer zugänglichen Stelle an einem Bach entfernt sein. Auf ein Startsignal läuft der erste Teilnehmer jeder Gruppe mit dem Schwamm in der Hand zum Bach los, trinkt dort den Schwamm mit Wasser und läuft zu seinem Eimer, wo er dann den Schwamm ausdrückt und das aufgesogene Wasser in den Eimer füllt. Sobald er damit fertig ist, übergibt er den Schwamm, läuft der zweite Teilnehmer der Gruppe los, um den Schwamm wiederum in den Bach einzutauchen. Dies wird so lange wiederholt, bis der Eimer voll ist. Die Gruppe, deren Eimer zuerst überläuft, gewinnt.

Achtung: diese Aktion kann für alle Gruppengrößen und Altersgruppen adaptiert werden. Es ist darauf zu achten, dass die Schwämme und Eimer für jede Gruppe jeweils gleichartig /gleich groß sind, alle geeignete Schuhe tragen (keine Schlappen) und dass es an der Zugangsstelle zum Bach und auf dem zu laufenden Weg keine Gefährdungen (z.B. Löcher, große Steine usw.) gibt, an denen sich ein Kind verletzen könnte.

## **9. Wasserflaschen kegeln**

Es werden 2 oder mehr Gruppen aus je drei oder mehr Kindern gebildet. Jede Gruppe bekommt einen Ball und eine bis zum Überlauf gefüllte Flasche voll Wasser, die je nach Gruppe unterschiedlich farblich markiert sind. Die Gruppen stellen sich in einer Reihe hinter einer mit einem Seil oder mit Kreide markierten Startlinie auf. Die Wasserflaschen werden in der gleichen Entfernung (z.B. in 5 Meter oder 10 Meter Entfernung) von der Startlinie aufgestellt. Der jeweils erste jeder Gruppe versucht nun, die Flasche einer seiner gegnerischen Gruppen abzuwerfen, so dass sie umfällt und das Wasser ausläuft. Wenn ein Werfer seinen Ball geworfen hat, läuft er los, um den Ball wieder zurückzuholen und dann an die nächste Person seiner Gruppe zu übergeben, so dass diese ihrerseits werfen kann. Wird allerdings die Flasche in der Farbe seiner Gruppe von einem der Bälle der gegnerischen Mannschaften getroffen, läuft die nächste an der Startlinie wartende Person sofort los, um die Flasche wieder richtig hinzustellen und den Wasserverlust so gering wie möglich zu halten. Es darf erst nach seiner Rückkehr an die Startlinie wieder geworfen werden. Eine Mannschaft, deren Flasche ganz leergelaufen ist, scheidet aus, gewonnen hat die Mannschaft, in deren Flasche als Letztes noch Wasser enthalten ist.

Achtung: diese Aktion kann für alle Gruppengrößen und Altersgruppen adaptiert werden. Bei jüngeren Kindern wird man eher kleinere Gruppen (Minimum 3 Kinder), größere Bälle und geringere Entfernungen zu den abzuwerfenden Flaschen wählen, bei älteren Jugendlichen kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem größere Gruppen, kleinere Bälle (z.B. Tennisbälle) und größere Entfernungen zu den Flaschen gewählt werden. Es ist darauf zu achten, dass die Bälle und Flaschen für jede Gruppe jeweils gleichartig /gleich groß sind, alle geeignete Schuhe tragen (keine Schlappen) und dass es auf dem zu laufenden Weg keine Gefährdungen (z.B. Löcher, große Steine usw.) gibt, an denen sich ein Kind verletzen könnte.

## **10. Eimer-Rennen**

Es werden 2 oder mehr Gruppen aus je vier oder mehr Kindern gebildet. Jede Gruppe bekommt einen bis zum Überlauf gefüllten Eimer voll Wasser. Es werden zwei Start-/Ziellinien (im Abstand von zwischen 20 Meter und 50 Meter) gewählt und mit Seilen oder Kreide markiert. Jeweils die Hälfte einer Gruppe stellt sich hinter jeder Start-/Ziellinie auf. Auf ein Startsignal setzt sich der erste Teilnehmer jeder Gruppe den vollen Eimer auf den Kopf und läuft damit zu gegenüberliegenden Ziellinie. Dort übergibt er diesen Eimer dann an den nächsten Teilnehmer, der den Eimer wieder zurück zum Ausgangspunkt bringt. Dies geht so lange, bis alle Teilnehmer mindestens einmal gelaufen sind. Bei diesem Spiel gibt es zwei Gewinner: den Geschwindigkeits-Gewinner oder zweiten Gewinner, bei dem zuerst alle Teilnehmer hinter der gegenüber liegenden Start-/Ziellinie sind, und den Hauptgewinner, d.h. die Gruppe, deren Eimer am Ende am wenigsten Wasser verloren hat und damit noch am Vollsten ist.

Achtung: diese Aktion kann für alle Gruppengrößen und Altersgruppen adaptiert werden. Bei jüngeren Kindern wird man eher kleinere Gruppen (Minimum 4 Kinder), kleinere Eimer und geringere Entfernungen wählen, bei älteren Jugendlichen kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem größere Gruppen, größere Eimer und größere Entfernungen gewählt werden. Es ist darauf zu achten, dass die Eimer für jede Gruppe jeweils gleichartig /gleich groß sind, alle geeignete Schuhe tragen (keine Schlappen) und dass es auf dem zu laufenden Weg keine Gefährdungen (z.B. Löcher, große Steine usw.) gibt, an denen sich ein Kind verletzen könnte.

## **11. Messbecher auffüllen**

Es werden 2 oder mehr Gruppen aus je drei oder mehr Kindern gebildet. Jede Gruppe bekommt einen leeren Messbecher und stellt sich am Bach an einer gut zugänglichen Stelle in einer Reihe auf. Der Messbecher wird ans Ende der Reihe auf den Boden gestellt. Das erste Kind schöpft nun mit den beiden Händen Wasser aus dem Bach und reicht dieses an das hinter ihm stehende Kind in dessen zum Trichter geformten Hände weiter. Dieses gibt das Wasser seinerseits an das nächste Kind weiter. Das letzte Kind füllt das erhaltene Wasser dann in den bereitgestellten Messbecher. Währenddessen schöpft das erste Kind wieder neues Wasser. Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes so viel Wasser in seinen Messbecher geschöpft hat, dass dieser überläuft.

Achtung: diese Aktion kann für alle Gruppengrößen und Altersgruppen adaptiert werden. Bei jüngeren Kindern wird man eher kleinere Gruppen (Minimum 3 Kinder), kleinere Messbecher und gleichbleibende Positionen in der Kette wählen, bei älteren Jugendlichen kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem größere Gruppen, größere Messbecher und wechselnde Positionen in der Reihe gewählt werden, so dass jedes Kind der Reihe nach alle Positionen durchläuft. Es ist darauf zu achten, dass die Messbecher für jede Gruppe jeweils gleichartig /gleich groß sind und eine geeignete Stelle mit leichtem Zugang zum Gewässer gewählt wurde.

## **12. Der Wächter des Schatzes**

Ein Kind meldet sich freiwillig als Wächter des Schatzes und wird mit einer Augenbinde „blind“ gemacht. Es setzt sich auf die Wiese oder in den Sand am Strand und erhält eine gut gefüllte Wasserpistole sowie einen Schatz (z.B. eine Tüte Gummibärchen, eine Stück Schokolade oder eine Banane), der 20 cm vor ihm auf die Wiese gelegt wird. Alle anderen Kinder stehen in mindestens zehn Meter Entfernung und bekommen jetzt die Aufgabe, den Schatz zu stehlen, indem sie sich unbemerkt anschleichen und ihn wegnehmen. Der Wächter des Schatzes hört darauf, ob sich Kinder anschleichen, und wenn er ein Geräusch hört, schießt er mit der Wasserpistole in die verdächtige Richtung. Wird ein Kind vom Wasser aus der Pistole getroffen, scheidet es aus. Sieger ist das Kind, dem es gelingt, den Schatz zu stehlen und aus dem zehn-Meter-Kreis herauszubringen, ohne vom Wasser aus der Pistole getroffen zu werden. Wenn die Wasserpistole leer ist oder der Schatz in Sicherheit ist, ist das Spiel zu Ende.

Achtung: es ist darauf zu achten, dass es auf dem Weg zwischen Kreis und Schatz keine Gefährdungen (z.B. Löcher, große Steine usw.) gibt, an denen sich ein Kind verletzen könnte.

## **13. Baumgesichter**

Für diese Aktivität braucht man ein paar dicke Bäume, Matsch oder Erde, diverse Naturmaterialien wie Moos, Borke, Blätter oder Zapfen und Wasser, am besten ein Gewässer, oder auch 10 – 20 l Wasser in Kanistern. In kleinen Gruppen zu drei oder vier Kindern nehmen die Kinder sich einen Baum vor und modellieren aus dem feuchten Matsch und den gesammelten Materialien ein Gesicht am Baum, mit Augen, Bart, Nase, Ohren, Mütze usw... Dabei sind der Phantasie und Kreativität freier Raum geschenkt.

Achtung: diese Aktivität kann auch bei Regenwetter durchgeführt werden. Es sollte dafür geeignete und unempfindliche / abwaschbare Kleidung getragen werden. Wichtig ist, dass die Kinder hinterher eine Möglichkeit haben, den Matsch wieder von sich und ihrer Kleidung abzuwaschen.

## **14. Matschen**

Funktioniert überall dort, wo sich mit etwas Wasser Matsch anrühren lässt oder von Natur aus vorhanden ist. Kinder können nach freier Phantasie mit dem Matsch Gebäude, Modelle gestalten oder auch an sich selbst modellieren und gestalten.

Achtung: für diese Aktivität sollte geeignete und unempfindliche / abwaschbare Kleidung getragen werden. Wichtig ist, dass die Kinder hinterher eine Möglichkeit haben, den Matsch wieder von sich und ihrer Kleidung abzuwaschen.

#### **Literaturliste:**

Antje Neumann / Burkhard Neumann „Wasserfühlungen“ Ökotopia Verlag, Münster 2003

Ministerium für Umwelt, Forsten und Naturschutz und BUND e.V. „Die besten Ideen rund ums Wasser“, Mainz 2007

Wilfried Stascheit „Wasser erkunden und erfahren. Wasserwerkstatt für Klasse 3-4“, Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr 2006

Wilfried Stascheit „Wasser erleben und erfahren. Wasserwerkstatt für Klasse 1-2“, Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr 2007

Monika und Peter Bezdek „Spielraum Wasser“, Don Bosco Verlag, München 2005

Gisela Walter „Wasser. Die Elemente im Kindergartenalltag“, Herder Verlag, Freiburg im Breisgau 2005

**DIESE DATEI IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT!**

Veröffentlichung und Vervielfältigung außerhalb von Privatgebrauch benötigt eine ausdrückliche Erlaubnis des Urhebers, Volker Molthan. Kontakt: v.molthan@arcor.de