Wurzelspiel

Kinder, wie eine Wurzel funktioniert, und warum sie für eine Pflanze lebensnotwendig ist.

Geländespiel

Die Wurzel hat grundsa?tzlich vier Aufgaben: Sie transportiert Wasser und Nahrung, speichert diese und bietet der Pflanze zudem Halt. Diese vier Arbeiten werden die Kinder anhand verschiedener Spiele nachahmen.

Für Kinder ist es sehr wichtig, dass sie früh möglichst polysportiv aktiv sind und eine breite Basis an motorischen Fähigkeiten erlernen und trainieren. J+S Kids hat eine Zusammenstellung von Bewegungsgrundformen herausgegeben, welche eine vielseitige Palette an Möglichkeiten aufzeigt. Im Folgenden sind einige von diesen verarbeitet und zeigen Varianten der Aufgabenstellungen auf, damit diese nicht langweilig werden.

Das Spiel kann in Teams gegeneinander oder als eine Gruppe gemeinsam durchgeführt werden. Im Spielzentrum, dem Garten, steht für jede Mannschaft eine Murmelbahn, bei welcher die Murmeln am Ende in einen durchsichtigen Behälter rollen. Dieses Gefäss zeigt das Wachstum des Baumes an. Wer zuerst eine bestimmte Höhe erreicht oder innerhalb einer festgelegten Zeit höher «gewachsen» ist, hat gewonnen. Rund um den Garten werden weitere vier Felder verteilt.

Jedes Kind erhält eine Spielkarte, auf der jede Aufgabe mit einem Stempel markiert wird, nachdem sie erledigt wurde. Wenn eine Reihe voll ist, bekommen sie eine Murmel, welche sie in ihrem «Baum» im Garten ablegen können.

Zuerst wird die Pflanze verankert, danach braucht sie viel Wasser, weil sonst weder der Nahrungstransport ,noch deren Speicherung möglich ist. Deswegen müssen die einzelnen Posten nacheinander erledigt werden. Damit es am Anfang aber nicht zu einem Stau kommt, können in der ersten Runde alle irgendwo anfangen und jeweils von dort aus eine Runde beenden, nur müssen sie dann diese Reihenfolge einhalten.

Vier Aufgaben der Wurzel anhand verschiedener Spiele nachahmen

Halt

Ein möglichst langes und dickes Seil wird nahe über dem Boden zwischen zwei Bäumen befestigt. Um das Seil herum kommt ein ca. 3–6 Meter langer Blachenschlauch, Er stellt die Hauptwurzel dar, welche sich tief in die Erde eingräbt. Mit einem Seil in der Hand krabbeln die Kinder also durch den Schlauch «in die Erde», wo sie das Seil mit einem Ankerknoten an der Hauptwurzel befestigen und irgendwo (an einem anderen Baum, Stein, Ast, etc.) verknoten. Danach kriechen sie den- selben Weg wieder zurück. Mit der Zeit entsteht ein «dichtes Wurzelgeflecht».

Wenn eine Hauptwurzel zu wenig ist, kann mit der Zeit eine weitere gelegt werden, z. B. auch zwischen Hindernissen hindurch oder darüber hinweg. Je nach Fertigkeiten der Kinder und der zur Verfügung stehenden Zeit können sie jeweils einen neuen Knoten für die Befestigung des Seils erlernen.

Weitere Spiele:

- Möglichst lange an einem Ast hängen
- An einem Ast entlang hangeln (Wurzel sucht sich ihren Weg)
- An einem Affenschwanz hin und her schwingen (Der Wind bläst)

Wassertransport

Aus einem Wasserbecken füllen die Kinder 0.5 l Petflaschen und klettern damit eine bestimmte Strecke aufwärts. Oben angekommen, füllen sie das Wasser mit Hilfe eines Trichters in einen Gummischlauch, welcher wieder in dasselbe oder ein anderes Wasserbecken führt.

Die Kinder können verschiedene Kletterstrecken zurücklegen, z. B. auf eine(n)

- Baum
- Strickleiter
- Leiter
- Seil
- Spielgerät auf einem Spielplatz

Anstelle von Petflaschen können auch Becher, andere Behälter oder der Mund gefüllt werden.

Nahrungstransport

In einem Sandkasten graben die Kinder nach Nährstoffen, z. B. Steinchen oder laminierten Papierstreifen, auf welchen die einzelnen Mineralstoffe notiert sind (Phosphor, Salz, etc.). Wenn sie etwas gefunden haben, bekommen sie vom Leiter eine Anweisung, wie sie diesen Nährstoff zum Speicher transportieren müssen (hüpfend, balancierend, rückwärts laufend, etc.).

Die Strecke zwischen dem Feld mit den Nährstoffen und dem Speicher kann z. B. über einen Hindernisparcours zurückgelegt werden, der immer wieder anders bewältigt werden muss oder schon von Anfang an unterschiedliche Elemente enthält wie

- Balancieren
- Rutschen
- Hüpfen
- Klettern

Anstelle der im Sand verborgenen Nährstoffe kann die Aufgabenstellung auch lauten, innerhalb des Feldes eine bestimmte Strecke mit einem Nahrungsmittel zurückzulegen. Wenn dies geschafft wird, bekommt das Kind den Stempel und kann zum Speicher gehen.

Solche Spiele könnten sein

- Eierlauf
- Werfen (z. B. mit einer Nuss einen Korb treffen)

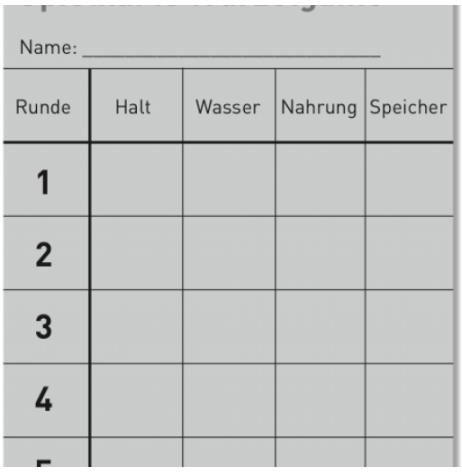
Speicher

Der Speicher ist in zwei Bereiche unterteilt: Im ersten lernen die Kinder etwas auswendig (einen Vers, Infos zum Baum, einen Bewegungsablauf, etc.), schlagen drei Purzelbäume und rennen den Rest zum zweiten Bereich, wo sie das Gelernte einem zweiten Leiter vortragen. Wenn die Aufgabe gut gelöst wurde, bekommen sie zusätzlich zum Stempel die Murmel. Mit dieser dürfen sie erst dann in die Mitte rennen und den Baum wachsen lassen, wenn sie vier Stempel in einer Reihe haben.

Hier gilt es darauf zu achten, nicht nur kopflastige Sachen, also Wissen, vermittelt wird. Einen bestimmten Bewegungsablauf (Hampelmann, eine Klatschabfolge, etc.) beinhaltet beispielsweise Rhythmisierung. Genauso gut kann auch mit Gegenständen oder Bildern gearbeitet werden, welche die Kinder sich merken und beim zweiten Leiter wieder erkennen müssen (Memory).

Ernte

Am Ende des Spiels trägt ein Leiter mit den Kindern die einzelnen Aufgaben zusammen und erläutert kurz, dass die Pflanze aus den gespeicherten Nährstoffen Früchte bilden kann, die sie nun gemeinsam geniessen können.



Name: _____

Runde	Halt	Wasser	Nahrung	Speicher
1				
2				
3				
4				

Wurzelspiel_YW

Quellennachweis

YoungstarsWiki.org

Inhalt und Bild: Forum Kind Heft 1/11, Seiten 26 + 27. In diesem Geländespiel lernen die Kinder wie eine Wurzel funktioniert, und warum sie für eine Pflanze lebensnotwendig ist. © Copyright www.forum-kind.ch

Autoren: Philip und Naomi Hinsen