mobilitäts agentur wien

Für die Stadt Wien

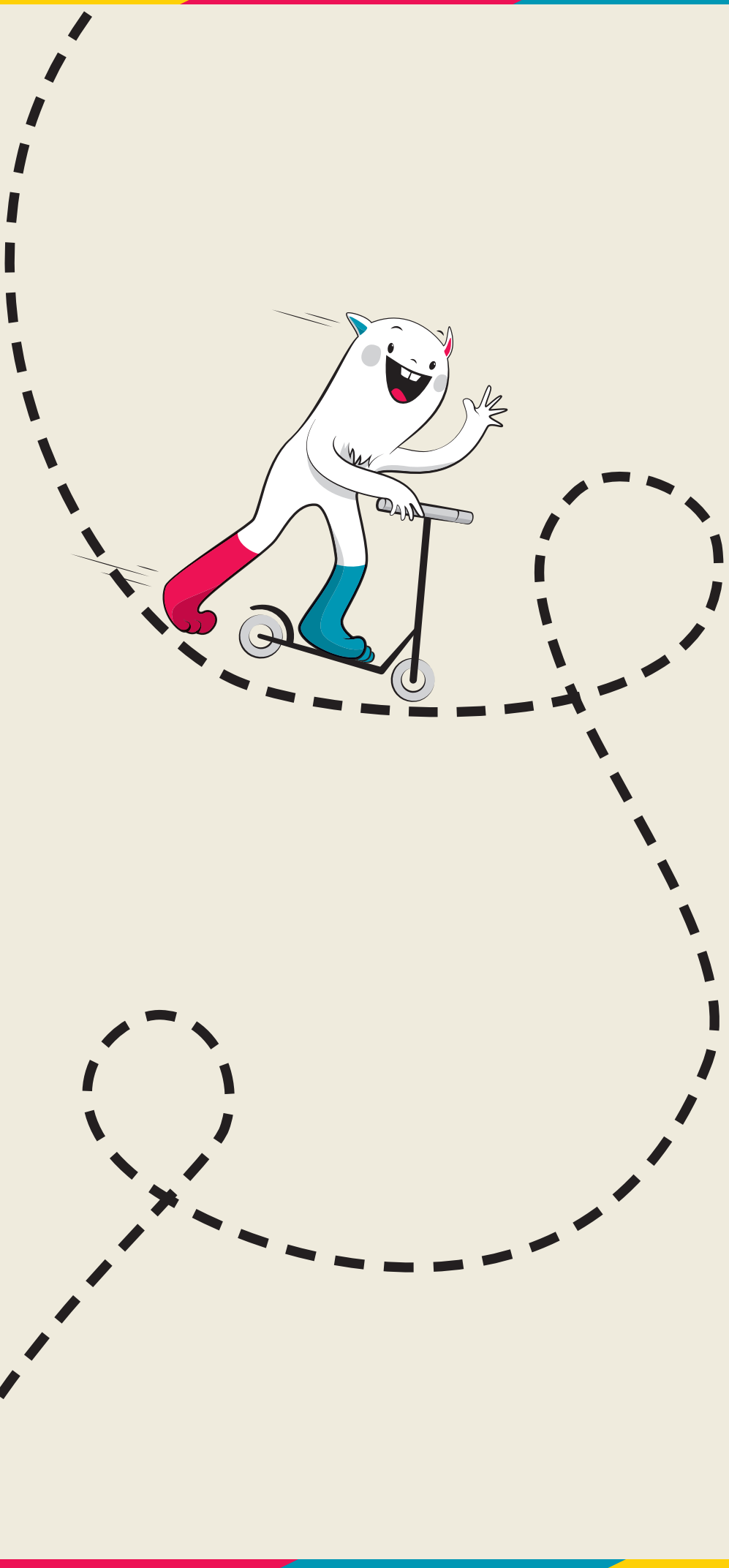
Zoetrop

Mit dem MOBI-Kurbelkino aktiv in der Stadt unterwegs

Leitfaden mit 6 Impulsen

Gefördert durch

Bundesministerium
Innovation, Mobilität
und Infrastruktur



Vorwort

Seit 2009 wird Wien immer wieder in unterschiedlichen Rankings als eine der lebenswertesten Städte der Welt gekürt. Damit dies so bleibt wurde im Stadtentwicklungsplan 2035 entschieden, den Fokus auf die Klimaneutralität bis 2040 zu setzen. Die Vision für Wien ist es, eine klimafreundliche und soziale Stadt zu sein, in der das Leben für alle Menschen leistbar und von hoher Qualität bleibt, auch wenn sich die klimatischen Bedingungen ändern.

Der Bereich Mobilität spielt bei der Umsetzung dieser Vision eine wichtige Rolle. Wenn immer mehr Wiener:innen ihre Wege mit dem Rad, zu Fuß oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln zurücklegen, schont dies Ressourcen und erhöht die Lebensqualität in der Stadt.

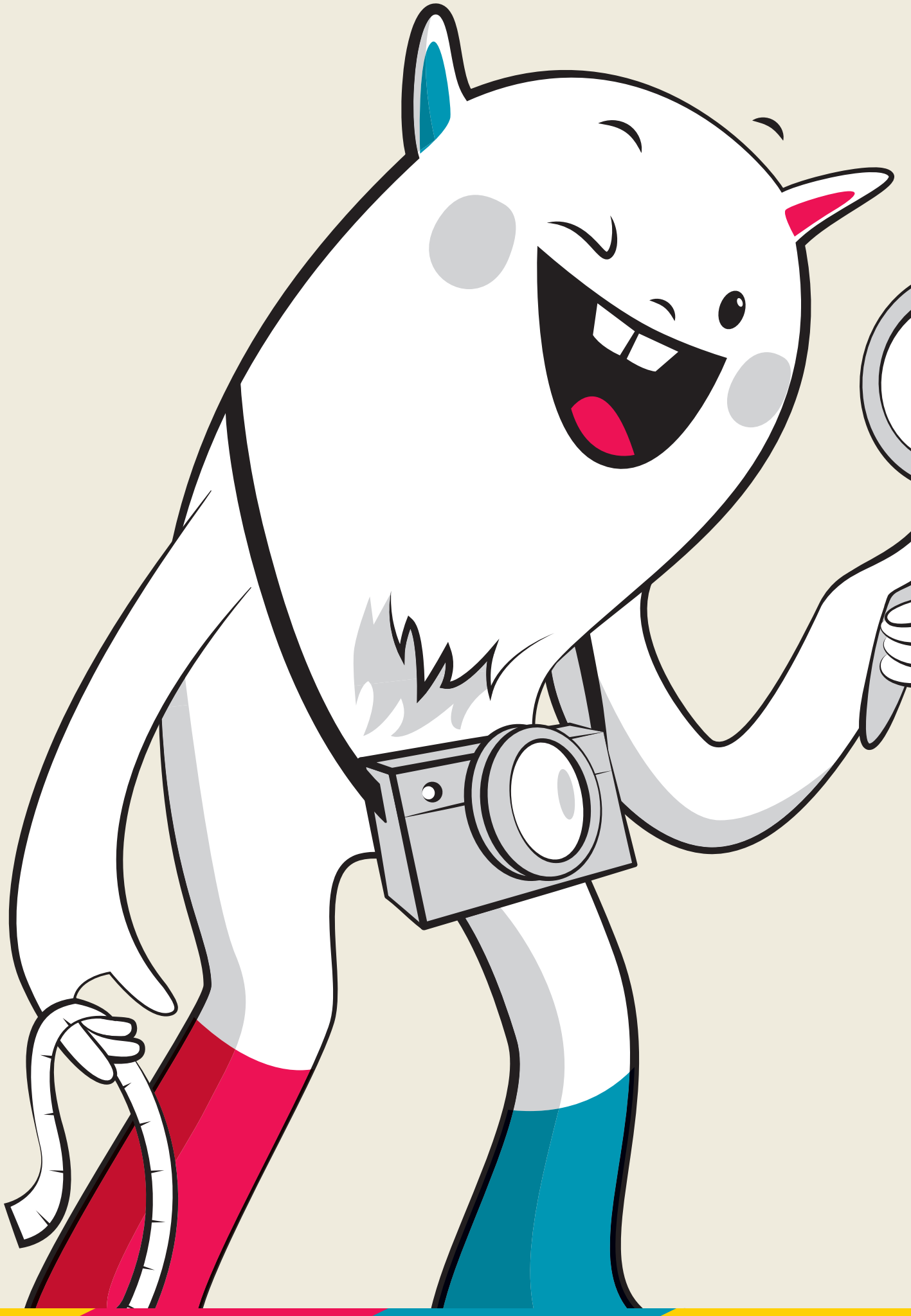
Die Mobilitätsagentur bietet zahlreiche kostenlose Angebote für Pädagog:innen und Privatpersonen zum Themenbereich Mobilität im Zusammenhang mit Klima, Gesundheit und Sicherheit an. Wenn sich Kinder von klein an aktiv zu Fuß, mit dem Laufrad oder Rad in der Stadt bewegen, hat dies nicht nur positive Auswirkung auf ihre Gesundheit, sondern schützt gleichzeitig auch das Klima.

Eines dieser Angebote ist das Kurbelkino. Das Zoetrop, Wundertrommel oder Kurbelkino war Mitte des 19. Jahrhunderts ein beliebtes Spielzeug, mit dem zum ersten Mal bewegte Bilder erzeugt werden konnten. Es gilt als Vorläufer des Kinomatographen.

Der vorliegende Leitfaden beinhaltet zu den sechs Filmen jeweils einen Impuls zum Thema der aktiven Mobilität im Zusammenhang mit Klima und Gesundheit für Kinder von 5-10 Jahren. Die Kinder können sich spielerisch mit den oben genannten Themen auseinandersetzen und neue Perspektiven entdecken. Jeder Impuls ist in mehrere Aktivitäten unterteilt. Somit kann auch nur ein Teil der Impulse umgesetzt werden. Bei jedem Impuls steht bei der Aktivität eine ungefähre Zeitangabe. Diese variiert jedoch nach Alter der Kinder und Größe der Gruppe. Auch sind die Impulse sehr breit gefasst, sodass in unterschiedlichen Settings damit gearbeitet werden kann.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude bei der Umsetzung und hoffen, dass wir Ihnen hilfreiche Anregungen zum aktiven Unterwegssein mit den Kindern in der Stadt geben können.

Weitere Bildungsangebote finden Sie auf unserer Webseite:
www.mobilitaetsagentur.at/bildung



Inhalt

Anleitung Bedienung	6
Anleitung Aufbau	6
Unterwegs bei jedem Wetter	8
Mit dem Scooter auf Abenteuer in der Stadt	11
Seilspringen, Zehenwackeln und Jonglage	14
Unsere grüne Stadt erkunden	16
Hampelkinder – Bilder und sich selbst bewegen	20
Hüpfen, klettern, springen – wie ein Eichhörnchen	22

Anleitung Bedienung

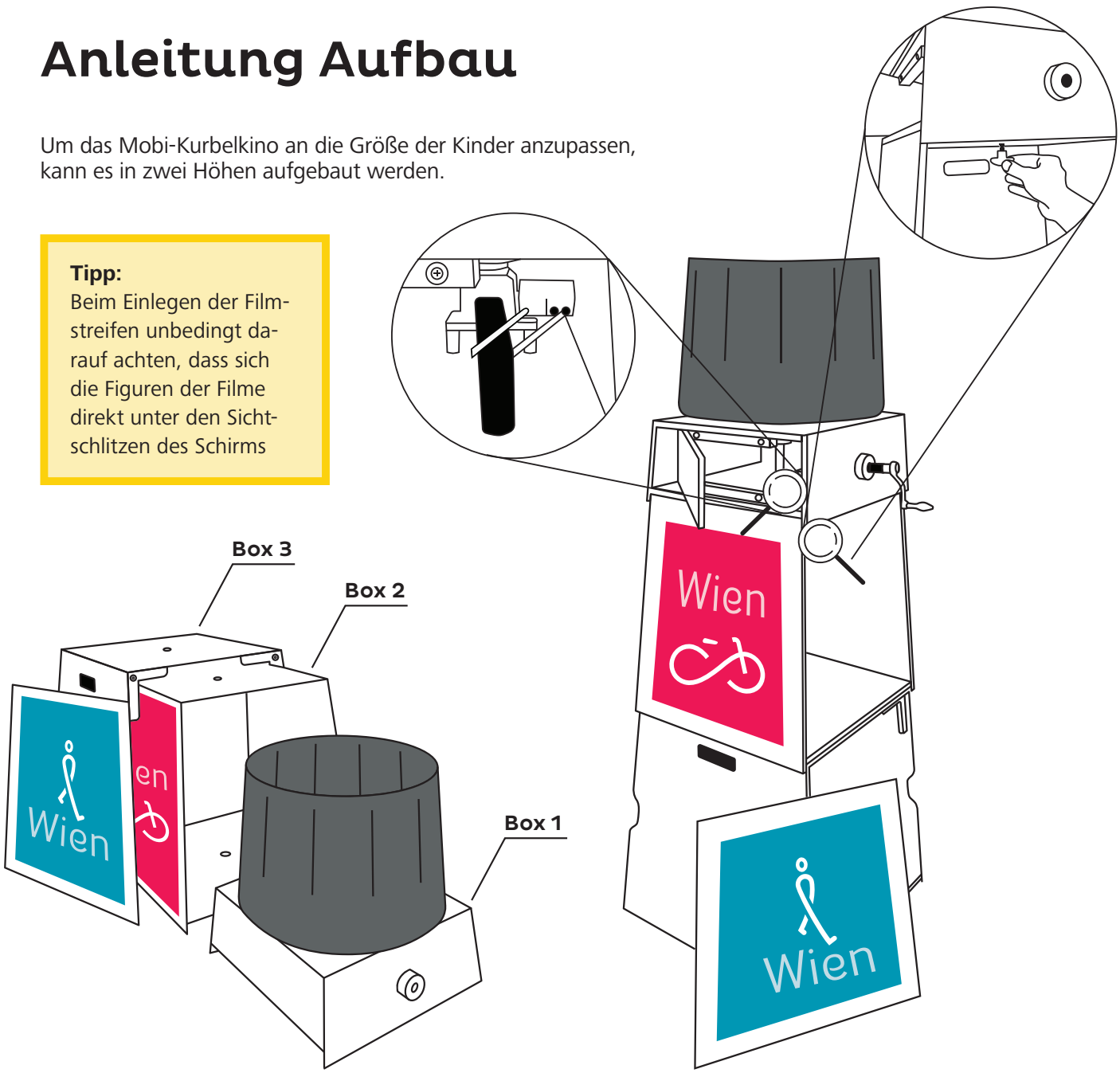
Das Zoetrop, auch Wundertrommel oder Kurbelkino genannt, wurde in den 1830er-Jahren erfunden und gilt als Vorläufer des Films. Das Gerät besteht aus einer rotierenden Trommel mit Schlitzen an der Seite. Im Inneren der Trommel ist ein Papierstreifen mit 12 Bildern eingelegt, die sich nur minimal voneinander unterscheiden. Wenn man die Trommel dreht und durch die Schlitze schaut, entsteht durch das sogenannte stroboskopische Prinzip der Eindruck einer flüssigen Bewegung. Das Zoetrop war in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhundert ein beliebtes Spielzeug für Kinder und trug entscheidend zur Entwicklung der späteren Kinematografie bei.

Beim Einlegen der Filmstreifen in die Trommel sollte darauf geachtet werden, dass sich nach Möglichkeit die Figuren der Filme direkt unter den Sichtschlitzen des Schirms befinden. Am besten wird die Animation bei guten Lichtverhältnissen sichtbar, z.B. im Außenraum bei Sonne. Wenn der Raum zu dunkel ist, kann mit einer guten Taschenlampe in das Innere geleuchtet werden, um die Bewegungen der Figuren besser zu erkennen. Bis zu vier Kinder können das Mobi-Kurbelkino durch Kurbeln und Halten der Taschenlampe gemeinsam selbst bedienen und durch die Schlitze die sechs unterschiedlichen Filme zum Thema der aktiven und nachhaltigen Mobilität anschauen.

Anleitung Aufbau

Um das Mobi-Kurbelkino an die Größe der Kinder anzupassen, kann es in zwei Höhen aufgebaut werden.

Tipp:
Beim Einlegen der Filmstreifen unbedingt darauf achten, dass sich die Figuren der Filme direkt unter den Sichtschlitzen des Schirms



Aktionshöhe 1 für Schulkinder

1) Box 3 (größte Box, welche immer am Boden steht) wird geöffnet, indem man mit den Fingern die blaue vordere, magnetisch befestigte Blende löst. Achtung: Nur eine Seite lässt sich durch Ziehen an der dafür vorgesehenen Aussparung öffnen!

2) Nun wird die innere Box 1 mit der schwarzen Trommel darauf aus der Box 2 (mittlere Box mit einer offenen Seite) gezogen. Box 1 kann auf die Seite gestellt werden.

3) Box 2 wird aus Box 3 gezogen. Stellen Sie Box 2 auf Box 3 und verschrauben Sie die beiden fest mit der beigelegten kurzen weißen Griffschraube. Das Bohrloch führt von unten (Box 3) nach oben (Box 2).

4) Nachdem Box 2 auf Box 3 befestigt wurde, kann Box 1 auf Box 2 gestellt werden. Achtung: Box 1 lässt sich nur in einer Position überlappend auf Box 2 stellen!

5) Anschließend wird auch Box 1 mittels einer kurzen weißen Griffschraube mit Box 2 verschraubt, bis der Griff gut hält. Das Bohrloch führt von Box 2 zu Box 1, wo sich das Innengewinde befindet. Die Blende kann nun wieder mittels Magneten auf der Box 3 befestigt werden.

6) Dann wird die kleine Abdeckung von Box 1 durch seitliches Drücken geöffnet, wobei sich nur eine Seite mittels Magneten öffnen lässt. Hier befinden sich Kurbel und Schraubenzieher. Die auf der Kurbel befestigte Kurbelstange wird von außen in die Aufnahme bis zum Anschlag eingeschoben. Die Kurbelstange muss nun mit dem Schraubenzieher ausschließlich an den beiden äußeren Schrauben der Wellenmanschette fest angezogen werden. Sitzt alles gut, wird Box 1 wieder mit der Abdeckung geschlossen.

7) **Wichtig:** Bitte stoppen Sie die Kurbel nie abrupt, sondern verlangsamen Sie die Drehbewegung allmählich.

Aktionshöhe 2 für jüngere oder kleinere Kinder

Für Kinder ab 3 Jahre kann Box 1 direkt auf Box 3 gestellt werden und mit der langen Griffschraube verschraubt werden. Die Griffschraube wird, wie bei den anderen Boxen auch, von unten durch die Bohrung mit dem Gewinde der darüber liegenden Box so verschraubt, dass die Boxen fest aufeinandersitzen. Box 2 kann in diesem Fall als Hocker verwendet werden.

Aktionshöhe 3: Tisch

Box 1 kann mit der fix montierten schwarzen Trommel direkt auf einem Tisch platziert und genutzt werden.

Abbau:

Der Abbau des Mobi-Kurbelkinos funktioniert wie der Aufbau in umgekehrter Reihenfolge:

1. Schrauben der Wellenmanschette lösen und Kurbel aus der Aufnahme ziehen.

2. Kurbel und Schraubenzieher in Box 1 verwahren und mit der Abdeckung verschließen.

3. Die erste Griffschraube von Box 2 aus abschrauben. Box 1 von Box 2 nehmen und auf die Seite stellen.

4. Die zweite Griffschraube, die Box 2 befestigt, von Box 3 aus abmontieren. Box 2 nun abheben und vorsichtig in Box 3 schieben.

5. Nun alle Schrauben und Einzelteile in das Fach unter der Trommel legen, bevor Box 1 in Box 2 geschoben wird. Dann Box 3 mit der Blende verschließen und mit dem Spanngurt befestigen.

Achtung: Für den Transport wird empfohlen, die gesamte Box 3 mit dem beigelegten Spanngurt so zu umspannen, dass die Blende vom Gurt überdeckt ist.

Unterwegs bei jedem Wetter

Ziel:

Die Kinder setzen sich anhand des Films „Mobi, der Pfützenspringer“ spielerisch mit der bewussten Wahrnehmung der Umgebung auseinander. Gemeinsam überlegen sie, welche Geräusche sie in der Stadt hören. Sie bauen Instrumente und vertonen gemeinsam den Film.

Zielgruppe:

5–8 Jahre, Variante für 9–12 Jahre

Materialien:

Bildkarten zu Geräuschen (liegen bei), **Kreide, buntes Papier, Stifte,** ev. Stoppuhr oder Handy
Regenmacher: feste Papierrolle (z.B. Chipsdose, Plakatrolle), Blumendraht, Schere oder Zange für den Draht, Körner/Reis/Bohnen zum Befüllen, bunte Stifte und/oder Papier zum Verzieren
Rassel: Klopapierrollen, Steinchen/Körner/Reis/Bohnen zum Befüllen, Papier, dicker Klebestreifen, Schere, bunte Filzstifte
Schellenring: kurze Holzstecken – idealerweise mit Astgabel (funktioniert auch mit einem geraden Stecken), Blumendraht, Schere oder Zange, Kronkorken, Nagel groß, Hammer, altes Brett/Holzplatte o.Ä. als Unterlage zum Hämmern, Wollreste als Griff (nicht unbedingt erforderlich)

Durchführung

1) Auf der Jagd nach Geräuschen (ca. 15’)

Im Idealfall sind die Kinder in einem Außenraum, in dem unterschiedliche Geräusche hörbar sind. Mit den Kindern wird kurz besprochen, welche Geräusche es in der Stadt gibt. Anschließend fokussieren sie sich ca. 1 Minute auf die Geräusche in ihrem Umfeld. Gemeinsam können nun die Geräusche im Pool der Bildkarten gesucht und am Boden aufgelegt werden. Die fehlenden Geräusche werden aufgezeichnet oder aufgeschrieben. Die Bildkarten werden nach einer Hierarchie sortiert: Welche dieser Geräusche kommen am häufigsten vor?

Beispiele für Geräusche sind: Autos, Vögel, Flugzeug, Hupen, Klingeln, Kinder, Hunde, sprechende Menschen, Straßenbahn, Bus, Skateboard, Wind in den Bäumen, Telefon, quietschende Bremsen, zuschlagendes Fenster, spielende Kinder, Polizeiauto, Rettung, Baulärm, Schuhabsätze, Ampelgeräusch etc.

Gemeinsam wird kurz besprochen, welches dieser Geräusche sie am liebsten haben bzw. am angenehmsten empfinden. Welches ist störend, wieso? Bei den Antworten der Kinder gibt es kein Richtig oder Falsch.

Variante für 9-12-Jährige
Ältere Kinder erkunden in Kleingruppen (eventuell auch in Begleitung von Erwachsenen) für ca. 5 Minuten an unterschiedlichen Orten in der Umgebung Geräusche. Jedes Team schreibt die Geräusche auf einen Zettel auf, dabei wird eine Reihung nach der Häufigkeit der Geräusche vorgenommen. Die Gruppen stellen sich einen Timer um wieder pünktlich zurück zu sein.

Zur Nachbesprechung treffen sich alle wieder am Ausgangspunkt. Die verschiedenen Orte der Geräuschejagd werden mit Kreide auf den Boden oder mit Stiften auf ein Papier geschrieben oder gemalt. Nun wird besprochen, welche Geräusche in den einzelnen Teams gesammelt wurden und wie oft sie aufgetreten sind. Welche Unterschiede gibt es zwischen den Teams? Was hat das mit den unterschiedlichen Orten im öffentlichen Raum zu tun, an denen die Teams unterwegs waren?

Zum Schluss überlegt jedes Kind für sich, an welchem dieser Orte die angenehmsten Geräusche zu hören waren. Nach kurzer Zeit des Überlegens wird gemeinsam bis drei gezählt. Dann stellen sich alle Kinder zu dem Ort, an dem sie die angenehmsten Geräusche gefunden haben. Hier gibt es kein Richtig oder Falsch.

2) Kurbelkino (ca. 15‘)

Der Turm des Kurbelkinos steht im Raum. Gemeinsam wird überlegt, was der Zweck des Turms sein könnte. Danach wird den Kindern kurz erklärt, was ein Zoetrop ist und im Anschluss können sie gemeinsam den Film anschauen. Abwechselnd dürfen sie kurbeln, mit der Taschenlampe leuchten oder einfach nur den Film anschauen. In der Gruppe überlegen sie, mit welchen Geräuschen der Film vertont werden kann. Gibt es passende Geräusche aus der bereits erstellten Sammlung? Welche zusätzlichen Geräusche werden gebraucht? Hier soll auch auf den Regen und das Pfützenspringen hingewiesen werden.

3) Vertonung des Films (ca. 20‘ bzw. 60‘)

Der Film wird gemeinsam mit den Kindern vertont. Je nach Zeitressource gibt es unterschiedliche Möglichkeiten:

Variante 1 (ca. 20‘)
Die Kinder erzeugen mit ihren Körpern die Geräusche. Wie kann zum Beispiel Regen oder Donner nachgemacht werden? Wie klingt es, wenn Wasser spritzt? Welche Geräusche passen noch zum Film? Gemeinsam proben die Kinder die für den Film ausgesuchten Geräusche mit Mund und Körper:

- Donner
- Regen
- der Sprung in eine Pfütze
- lachende Kinder etc.

Zum Abschluss wird der Film mit Ton dem Publikum vorgestellt. Im Vorfeld wird besprochen, wer welche Aufgabe übernimmt. Dabei wird darauf geachtet werden, dass alle Kinder, die möchten, partizipieren können.

Variante 2 (ca. 60‘)
Die Kinder bauen selbst Instrumente. Je nach Anzahl der Kinder, verfügbarem Material und Zeit können ein, zwei oder auch alle drei Instrumente gebaut werden.

Tipp: Der Regenmacher sollte auf jeden Fall gebaut werden, da dieser für die abschließende musikalische Untermalung des Kurbelfilms gebraucht wird.

Regenmacher
1. Eine feste Papierrolle (z.B. Chipsdose, Plakatrolle) wird ausgesucht und an einem Ende mit einem robusten Stück Papier geschlossen.
2. Aus einem längeren Stück Alufolie wird eine dünne Schlange gerollt. Die Länge der Schlange muss der Rolle entsprechen. Ebenso kann ein langes Stück Draht (z.B. Blumendraht) abgewickelt und von Erwachsenen abgeschnitten werden. Die Kinder können den abgeschnittenen Draht dann zusammenknüllen und in die Papierrolle stecken. Bei der Verwendung des Drahtes muss darauf geachtet werden, dass die Kinder sich dabei nicht verletzen. Je mehr Widerstand die Aluschlange oder der Draht dem Füllmaterial gibt, desto intensiver wird das Regengeräusch.
3. Dann wird das Füllmaterial (z.B. Reis, Körner, Bohnen) in die Röhre gegeben. Nun wird vorsichtig der Klang des Regenmachers ausprobiert. Wenn dieser passt, wird auch die zweite Öffnung mit einem robusten Stück Papier verschlossen.
4. Zuletzt kann der Regenmacher von den Kindern mit buntem Papier, Stoff oder Wolle dekoriert werden. Falls er bemalt werden soll, muss die Rolle sehr hart sein, damit sie nicht knickt.

Rassel
1. Erwachsene helfen Kindern, die Klopapierrolle auf einer Seite mit Papier und Klebestreifen gut zuzukleben.
2. Dann werden auf der anderen Seite entweder Steinchen, Körner, Reis oder Bohnen eingefüllt (zirka ¼ voll).
3. Die zweite Öffnung wird ebenfalls mit Papier und Klebestreifen zugeklebt.
   Tipp: Mit verschiedenen Füllmaterialien kommen unterschiedliche Töne heraus.
4. Mit bunten Stiften oder Papier kann die Rassel nach Belieben angemalt und verziert werden.
   Detaillierte Beschreibung: https://oli-bastel-basar.de/?portfolio=klopapierrolle-maracas

Schellenring

1. Erwachsene helfen den Kindern Draht zurechtzuschneiden und ihn auf der einen Seite der Astgabel zu fixieren.
2. Erwachsene hämmern jeweils ein Loch in die Kronkorken (am besten auf einem alten Brett als Unterlage).
3. Dann werden die Kronkorken auf den Draht aufgefädelt und der Draht auf der anderen Seite der Astgabel fixiert. Schon ist die Kronkorkenrassel fertig.

Detaillierte Beschreibung: www.youtube.com/watch?v=RlwCwbxI77A

Die Kinder probieren die Instrumente aus. Zum Abschluss wird der Film mit Ton dem Publikum vorgestellt. Im Vorfeld wird besprochen, wer welche Aufgabe übernimmt. Hier können auch die Geräusche, die die Kinder selbst mit ihrem Körper erzeugen, miteinbezogen werden. Dabei wird darauf geachtet, dass alle Kinder, die möchten, partizipieren können.

4) Regen, Klima (ca. 20‘)

Fragen:
Was macht ihr, wenn es regnet? Wer mag gerne Regen? Wer hüpft gerne in Pfützen? Gibt es noch etwas, das euch bei Regen Spaß macht? Erinnert ihr euch an den letzten Regen? Macht es einen Unterschied, ob es im Winter, Frühling, Sommer oder Herbst regnet? Wie spürt sich der Regen auf der Haut an? Wie hört sich der Regen an? Könnt ihr etwas Besonderes riechen, wenn es regnet? Brauchen wir den Regen? Wenn ja, warum?

Im Gespräch mit den Kindern kann auf die Klimaveränderung eingegangen werden. Die Klimaerwärmung führt bei uns zu immer heißeren Sommern und Wetterextremen wie Stürmen, Starkregen und Trockenheit. In Städten ist die Hitze besonders belastend für Menschen, Tiere und Pflanzen. Betonflächen heizen sich stark auf. Cooling-Maßnahmen sind z.B. Grünflächen, Bäume, Wasserspiele, Begrünen von Hausfassaden etc.

Mit älteren Kindern können folgende Fragen gemeinsam besprochen werden:

- Wie kühlst du dich im Sommer ab?
- Stell dir vor, ihr seid eine Gruppe von Politiker:innen, die gemeinsam entscheiden, was in der Stadt gemacht wird, damit es im Sommer kühler ist. Was würdet ihr tun?
- Was fallen euch für Ideen ein, damit wir unser Klima schützen?

Weiterführende Ideen
Geräusche-Bingo:
Neun Umgebungsgeräusche werden in ein 3x3 Raster eingetragen. Wer bei der Geräuschejagd zuerst drei Geräusche aus einer Reihe/Spalte/Schräge hört, schreit „Bingo“ und hat gewonnen.

Stille-Meditation:
Eine Minute lang werden die Augen geschlossen. Dabei sollen sich die Kinder so viele Geräusche wie möglich merken. Am Ende wird gesammelt, was alles gehört wurde – ein großer Geräusche-Schatz entsteht.

Mit dem Scooter auf Abenteuer in der Stadt

Ziel:

Die Kinder setzen sich anhand des Films „Mobi unterwegs“ spielerisch mit der bewussten Wahrnehmung des Straßenraums auseinander. Sie üben sich sicher zu Fuß oder mit dem Roller/Rad im öffentlichen Raum zu bewegen. Sie erkennen, dass unterschiedliche Verkehrsmittel unterschiedlich viel Platz im Straßenraum haben. Zudem werden sie motiviert, selbst aktiv über die Verteilung des Straßenraums nachzudenken und den öffentlichen Raum nach ihren Vorstellungen zu gestalten.

Zielgruppe:

5–10 Jahre

Materialien:

- **Roller** (wenn vorhanden durch die Kinder mitzubrigen)
- **Kreide**
- **Luftballon oder Papier** in drei Farben (am besten Ampelfarben: rot, gelb, grün)
- **Maßband**
- **Schnur**
- **Stoffbänder oder Tücher** (notfalls Taschentücher) für jedes Kind
- **Instrument** (Triangel, Trommel oder Klanghölzer)
- **Bälle** (pro Kind ein Ball)

  Tipp: Im ersten Impuls „Unterwegs bei jedem Wetter“ werden Instrumente gebaut. Diese können auch bei diesem Impuls verwendet werden.

Durchführung

1) Pantomimische Darstellung „Rollerfahren“ (ca. 10‘)

Eine erwachsene Person stellt das Rollerfahren pantomimisch dar. Die Kinder, die es erraten, flüstern ihr die Lösung ins Ohr. Wenn es richtig ist, dürfen sie mitmachen. Es darf nicht gesprochen werden. Sobald alle das Rollerfahren erraten haben, wird der Kurbelfilm gemeinsam angesehen. Abwechselnd dürfen die Kinder kurbeln, mit der Taschenlampe leuchten oder einfach nur den Film anschauen.

2) Roller-Parcours (ca. 15‘)

Mit Kreide wird eine Schlangenlinie mit Kurven und Kreuzungen aufgemalt. Alle Kinder versuchen mit dem Roller möglichst genau der Linie entlangzufahren (5 Minuten). Die Kinder wechseln sich beim Fahren ab.

Tipp: Während ein Kind fährt, können die anderen gemeinsam mit Erwachsenen folgenden Spruch aufsagen:

Vor-zurück-vor-zurück, nimm den Roller und fahr ein Stück.
Hin und her, hin und her, Roller fahren ist nicht schwer.
Sausewind, Sausewind – lachend rollt das flinke Kind!

Beim Fahren gleichzeitig noch auf Geräusche oder Signale zu achten ist für Kinder oft schwierig. Um dies zu üben, werden in einer zweiten und dritten Runde dann noch Signale eingebaut, auf die die Kinder achten sollten.

Geräusche-Signal (ca. 5')
Die Kinder fahren gemeinsam den Parcours entlang. Sobald die erwachsene Person ein vorab vereinbartes Signal (Pfeifen, Klatschen etc.) gibt, müssen die Kinder stehen bleiben. Ertönt das Signal erneut, dürfen sie weiterfahren.

Farb-Signal (ca. 5')
Luftballons oder Papier in drei Farben sind die Ampelfarben – zum Beispiel rot für „Stopp", gelb für langsamer werden oder „Achtung" und grün für „Freie Fahrt". Die Bedeutung der Farben wird vorab geklärt. Dann fahren die Kinder wieder der Linie entlang. Erwachsene halten die Luftballons oder das Papier hoch. Sobald die Kinder eine Farbe sehen, müssen sie entsprechend stoppen, langsamer werden oder dürfen weiterfahren.

Variation für Kinder ohne Roller und jüngere Kinder
Statt einem Roller-Parcours kann auch ein Barfuß-Parcours gemacht werden, bei dem die Kinder entlang der aufgemalten Linie laufen oder gehen und am besten nie daneben steigen, denn der Boden ist Lava. Die Linie kann dazu manchmal unterbrochen werden, sodass die Kinder über die Lücken springen müssen etc.

3) Wünsch dir was: Platz im öffentlichen Raum (ca. 70')

Wie ist der Straßenraum aufgeteilt? (ca. 30')
Eine erwachsene Person wählt einen geeigneten Straßenabschnitt aus. Die Straße muss für diesen Impuls gesperrt sein.

Tipp: Auf Wohnstraßen ist der Aufenthalt auf einer Fahrbahn erlaubt, während das Durchfahren mit Kfz verboten ist.

Die Kinder schlüpfen in die Rolle von Forscher:innen und machen ein Experiment im Straßenraum. Mit verschiedenfarbiger Kreide markieren die Forscher:innen auf einem Straßenstück verschiedene Abschnitte:

- eine Farbe für den Platz für Autos (Fahrbahn + Parkspur)
- eine weitere Farbe für den Platz zum Radfahren (falls es einen Radweg, Radbügel, o.Ä. gibt)
- eine weitere Farbe für den Platz zum Gehen und Roller fahren (Gehsteig)

Dieser Vorgang wird zweimal wiederholt: Das erste Mal zeichnen die Forscher:innen die tatsächliche Größe der Abschnitte ein, das zweite Mal zeichnen sie die Abschnitte so groß, wie sie sie für besser/gerechter/angenehmer befinden würden.

Dann wird die Breite der jeweiligen Flächen mit dem Maßband oder mit Schritten abgemessen. Dabei können große Schritte und Gänsefüßchen (Fuß an Fuß) gezählt und so als Maß verwendet werden. Die Kinder dürfen selbstständig ausprobieren, was sich am besten eignet.

Anschließend werden die Maße von älteren Kindern oder Erwachsenen direkt mit Kreide zu den Linien dazu geschrieben.

Gemeinsames Gespräch (ca. 10')
- Wie viel Platz haben die Autos, wie viel Platz gibt es zum Gehen und wie viel fürs Fahrrad fahren?
- Gibt es noch Platz für andere Dinge im Straßenraum? Wie sieht es zum Beispiel mit Platz für Grün aus (Bäume, Grünstreifen etc.) oder Platz zum Spielen oder Ausrasten? Gibt es dort, wo ihr gerade seid oder auch vor eurer Wohnung dafür Platz?

Abmessen eines Parkplatzes (ca. 10')
Wenn möglich messen die Kinder selbst mit einer Schnur (ca. 14 Meter lang) in Begleitung von Erwachsenen die Größe eines leeren Parkplatzes aus. Dabei müssen sie beachten, dass auch der Platz einberechnet wird, den es für das Öffnen der Türen braucht. Falls alle Parkplätze im Umfeld belegt sind, muss darauf geachtet werden, dass das Auto nicht berührt wird. Nach dem Abmessen stellen sich die Kinder mit den genommenen Maßen (Schnur) auf einer freien Fläche so auf, dass ein Rechteck (Parkplatz) gebildet wird. Falls ein Abmessen im öffentlichen Raum nicht möglich ist, erhalten die Kinder eine Schnur (14 Meter lang).

Wünsch dir was – Fantasien und Abstimmung für Parkplatzflächen (ca. 15')
Im nächsten Schritt wird überlegt und ausprobiert, was aus dieser Parkplatzfläche gemacht werden könnte. Dazu wird die Schnur auf einer freien Fläche in der Nähe, in der Form eines Rechteckes, aufgelegt. Gemeinsam wird diskutiert:

- Wie viele Kinder/Personen können auf der Fläche stehen oder sitzen?
- Wie viele Laufräder/Roller/Fahrräder lassen sich darauf abstellen?
- Was könnten die Kinder mit diesem Platz noch alles machen? Eine Schaukel mit Rutsche? Ein Baum mit Baumhaus? Springschnur springen? Etc.

Erwachsene halten die Aussagen von Kindern zu ihren Wünschen mit Kreide im Rechteck zeichnerisch fest.

Demokratische Abstimmung (ca. 5')
Alle Kinder und Erwachsene bekommen ein Stück Kreide/einen Stein o.Ä. Jede Person entscheidet für sich, welche der Wünsche die Lieblingsidee ist. Dorthin wird das Stück Kreide gelegt. Wo liegen die meisten Kreidestücke?

4) Stürmischer Wind (ca. 10')

Um sich sicher im Wohnumfeld im öffentlichen Raum zu bewegen, müssen Kinder Abgrenzungen wie das Ende des Gehwegs, das Ende des Hofes oder Spielplatzes erkennen und akzeptieren – auch wenn sie abgelenkt sind. Dieses Spiel hilft ihnen dabei. Bewegungsgeschick und Koordination wird in diesem Spiel gestärkt, während gleichzeitig die Aufmerksamkeit auf die Umgebung geschärft wird.

Mit Kreide wird die Fläche von zwei Parkplätzen umrandet (ca. 20 Quadratmeter großes Feld). Mithilfe der abgeschnittenen Wollschnur aus der vorigen Aktivität geht das ganz einfach. Jedes Kind bekommt ein Stoffband oder Tuch und befestigt es an der Kleidung. Danach begeben sich die Kinder in das abgegrenzte Feld.

Die erwachsene Person schlägt mit einem Instrument einen sanften und langsamen Takt. Dazu bewegen sich die Kinder im Spielfeld. Sobald ein stürmischer Wind aufzieht (Takt wird schneller und Instrument lauter) versuchen die Kinder sich gegenseitig ihre Bänder oder Tücher abzujagen. Dabei dürfen sie das Spielfeld nicht verlassen. Wer das Tuch/Band verliert bzw. das Feld verlässt, scheidet aus. Die letzte verbleibende Person darf in der zweiten Runde den Takt angeben.

Seilspringen, Zehenwackeln und Jonglage

Ziel:

Die Kinder werden passend zum Film „Seilspringerin“ angeregt ihre akrobatischen Talente und motorischen Fähigkeiten auszutesten und weiterzuentwickeln. Besonderes Augenmerk wird dabei auf die Aktivierung aller Körperteile sowie die sensorische Integration gelegt.

Zielgruppe:

5–10 Jahre

Materialien:

- Kleine Pomponbälle, Murmeln, andere **Materialien zum Aufsammeln mit den Zehen**
- Pro Kind 2-3 **Chiffontücher** (zum Jonglieren und mit den Zehen aufheben)
- **Korb/Gefäß** mit großer Öffnung
- **Für das Herstellen eigener Jonglierbälle:**
  - Reis oder Sand als Füllung
  - 3 Luftballons je Jonglierball
  - Schere
- **Fallschirmtuch/Schwungtuch**
- **Aufblasbarer Ball** (Wasserball) und/oder aufgeblasene Luftballons
- **Springschnüre/Wollknäuel**

Durchführung

1) Kurbelkino (ca. 15‘)

Der Turm des Kurbelkinos wird zusammengesteckt. Danach wird den Kindern kurz erklärt, was ein Zoetrop ist und im Anschluss können sie gemeinsam den Film anschauen. Abwechselnd dürfen sie kurbeln, mit der Taschenlampe leuchten oder einfach nur den Film anschauen.

Gemeinsam wird kurz besprochen, ob die Kinder auch gerne Seilspringen oder welche Art von Bewegung ihnen sonst noch Spaß macht.

2) Fußakrobatik (ca. 15‘)

Zum Aufwärmen ahmen die Kinder unterschiedliche Bewegungen mit ihren Füßen nach. Dazu ziehen sich alle die Schuhe aus und stellen sich in einem Kreis auf. Dann stimmt eine erwachsene Person folgenden Spruch an: „Zeigt her eure Füße, zeigt her eure Schuh und schaut mal den fleißigen Wackelzehen zu!“. Dazu wird abwechselnd der eine Fuß in die Mitte gestreckt und mit den Zehen gewackelt, und dann der andere Fuß. Wenn alle Kinder ihre Zehen aufgewärmt haben, wird ein Korb/Gefäß in der Mitte platziert und die Pomponbällchen, Tücher, Murmeln und andere Materialien, die in der Umgebung gefunden werden (z.B. Kiesel, Stöckchen, Kastanien), daneben auf dem Boden verstreut.

Nun heben die Kinder die Materialien mit ihren Zehen auf und legen diese in den Korb. Wenn alle Materialen im Korb sind, können die Kinder die Übung mit den Zehen des anderen Fußes wiederholen.

3) Jonglieren (ca. 10‘)

Nachdem nun die Zehen und Füße gut aufgewärmt sind, kommen als nächstes die Arme und Hände an die Reihe. Eine erwachsene Person zeigt mit einem Chiffontuch vor, wie man es zuerst hochwirft und dann wieder entspannt auffängt. Jedes Kind bekommt nun ein eigenes Chiffontuch und macht die vorgezeigte Wurf- und Auffangbewegung nach. Sobald diese Bewegung gut sitzt, sollen die Kinder wieder pausieren. Die nächste Bewegung wird vorgezeigt: Eine erwachsene Person wirft wieder das Tuch hoch und klatscht drei Mal in die Hände, bevor das Tuch wieder aufgefangen wird. Die Kinder machen es nun nach und probieren eigene Bewegungen aus (z.B. Ducken, Drehen, Hochspringen, zweimal auf den Boden stampfen etc.). Kinder, die gut mit einem Tuch zurechtkommen, erhalten ein zweites Tuch und danach eventuell ein drittes. Eine erwachsene Person zeigt wieder vor, wie das Jonglieren mit zwei bzw. drei Tüchern funktioniert. Die Kinder machen es nach so gut sie können. Wenn das Auffangen von zwei/drei Tüchern problemlos funktioniert, können auch hier wieder Bewegungen wie z.B. klatschen eingebaut werden, um die Schwierigkeit zu erhöhen.

Mögliche Erweiterung: Jonglierbälle herstellen (ca. 30‘)
Gemeinsam können mit den Kindern Jonglierbälle hergestellt werden. Jedes Kind sollte am Ende zumindest zwei Jonglierbälle haben. Jedes Kinder bekommt zumindest 6 Luftballons. Für einen Jonglierball sind 3 Luftballons erforderlich. Der erste Luftballon wird mit Reis oder Sand gefüllt. Der oberste Hals vom Luftballon wird abgeschnitten. Ein zweiter Ballon wird über die Öffnung gestülpt. Ein dritter Ballon wird nochmals über den zweiten Ballon gezogen und schon ist ein Jonglierball fertig.

4) Fallschirmtuch/Schwungtuch (ca. 15‘)

Kinder und Erwachsenen halten das ausgebreitete Tuch am Rand fest, heben es hoch und beginnen es mit gleichmäßigen Bewegungen auf- und abzuschwingen. Dazu gibt es verschiedene Aufgaben:

Platz tauschen
Eine erwachsene Person sagt immer zuerst an, wer Platz tauschen soll (z.B.: Alle Kinder tauschen ihren Platz, indem sie darunter durchlaufen; alle Erwachsenen laufen außen herum, um Platz zu tauschen; alle mit einem bestimmten farblichen Kleidungsstück tauschen Platz; alle mit einer bestimmten Haarfarbe tauschen Platz; alle mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben im Namen; alle die eine zweite/dritte Sprache können; alle, die gerne herumlaufen etc.). Dann wird gerufen: „Auf die Plätze, fertig, los“ und die Kinder bzw. Erwachsenen tauschen Platz.

Wasserball/Luftballons schwingen
Dazu wird ein Wasserball und/oder die Luftballons aufgeblasen. Zuerst wird nur der Wasserball ins Tuch gelegt. Die Kinder sollen das Tuch weiter schwingen, ohne dass der Ball zu Boden fällt! Nach ca. zwei Minuten können die Luftballons dazu gegeben werden.

5) Spiel „Freeze“ (ca. 20‘)

Vor Spielbeginn: Kinder grenzen das Spielfeld ab und bestimmen 1-2 Kinder als erste Fänger:innen. Die Fänger:innen bekommen jeweils ein Seil (Sprungseil oder Wollknäuel) in die Hand. „Gefangen“ wird solange die Musik läuft. Kinder, die gefangen werden (Berührung mit der Hand), übernehmen das Seil. Das Seil wird nicht geworfen, sondern übergeben! Sobald eine erwachsene Person die Musik stoppt, heißt das „Freeze“. Dann müssen alle Kinder auf der Stelle stehen bleiben. Wer ein Seil in der Hand hält, bekommt eine dem Alter angepasste Aufgabe (z.B.: zweimal Drehen; fünfmal Springen wie ein Frosch oder ein Känguru; 10 Sekunden Seilspringen; einmal über Kreuz Seilspringen; das Seil auf dem Boden auflegen und dreimal mit geschlossenen Beinen von einer zur anderen Seite hüpfen; etc.).

Nachbesprechung zu kinder- und spielfreundlicher Stadt- und Straßengestaltung (ca. 10‘)
- Wo spielt ihr am liebsten?
- Kennt ihr einen Ort in der Nähe von eurem zu Hause, wo ihr frei herumlaufen könnt, ohne ständig auf den Verkehr aufzupassen? Wo in der Stadt könnt ihr sorglos herumlaufen? (Parks, Plätze, Wohnstraßen, halböffentliche und private Bereiche wie Innenhöfe, Gärten etc.)
- Was fallen euch für Ideen ein, damit Spielen in der Stadt und in den Straßen besser wird?

Weiterführende Ideen
- www.labbe.de/kinderideen/spielideen/drinnen-spielen/fadenspiele
- https://rope-skipping-siegharts.sportunion.at/wpcontent/uploads/Spiele_mit_Seilen.pdf

Unsere grüne Stadt erkunden

Ziel:

Anhand des Films „Eine Pflanze geht auf Reisen“ und der darauffolgenden Aktivitäten stärken die Kinder ihr Wissen und Verständnis über die Relevanz von Pflanzen in der Stadt. Sie lernen verschiedene Arten kennen und setzen sich mit dem Zusammenhang zwischen Natur, Klima und Hitze auseinander.

Zielgruppe:

5–10 Jahre, Variante für 8–12 Jahre

Materialien:

Für die Samenbomben:

- drei große Gefäße/Schüsseln und etwas Wasser zum Mischen
- torffreie Blumenerde
- Bentonit (feines und unparfümiertes Katzenstreu) oder sandiger Lehm als Alternative
- Saatgut für einjährige Pflanzen wie z.B. Mohn, Ringelblumen, Kornblumen etc.

Für das Pflanzen-Bingo:

- ein Zettel, Klemmbrett, Stift und Handy/Fotoapparat pro Team
- transparente, fettige Hautcreme

Durchführung

1) Kurbelfilm ansehen und nachbesprechen (ca. 40‘)

Der Turm des Kurbelkinos wird in der passenden Höhe aufgebaut. Danach wird den Kindern kurz erklärt, was ein Zoetrop ist und im Anschluss können sie gemeinsam den Film anschauen. Abwechselnd dürfen sie kurbeln, mit der Taschenlampe leuchten oder einfach nur den Film anschauen. Nachdem die Kinder den Kurbelfilm gesehen haben, kann miteinander folgendes besprochen werden:

- Habt ihr eine Idee, warum wir Pflanzen und Bäume in der Stadt brauchen?
- Welchen Nutzen haben sie für unsere Gesundheit und das Klima?

Eine erwachsene Person kann die wichtigsten Vorteile von Pflanzen zusammenfassen:

- Pflanzen erzeugen wichtigen Sauerstoff und filtern schädliche Stoffe aus der Luft. Sie machen also unsere Luft besser.
- Pflanzen kühlen ihre Umgebung – das heißt, sie sind die Kühlschränke unserer Straßen! Vor allem große Bäume „schwitzen“ so wie Menschen – das heißt, wenn es warm ist, geben sie kleine Wassertropfen in die Luft ab. Und diese Wassertropfen machen die Luft kälter. Dieser Prozess heißt „Verdunstung“. Je heißer es ist, desto mehr Wasser geben sie ab. Aber nur, wenn genug Wasser im Boden verfügbar ist.
- Orte, an denen es viele Pflanzen gibt (wie ein Park oder ein Wald), haben eine positive Wirkung auf unsere Gesundheit. Sie beruhigen uns und dienen als körperlicher und psychischer Ausgleich von unserem stressigen Stadtalltag.

Bäume und Pflanzen sind also extrem wichtig für uns Menschen! Vor allem in Städten gibt es aber meist wenig Platz für sie.

Quiz nach der Methode 1, 2 oder 3 (10')
Am Boden werden drei Felder (1, 2, 3) markiert. Eine erwachsene Person stellt eine Frage und gibt drei mögliche Antworten vor. Die Kinder überlegen kurz und stellen sich dann zu der Zahl, die sie für richtig halten. Aus jeder Gruppe können 1-2 Kinder gefragt werden, warum sie sich für diese Lösung entschieden haben. Nach einer kurzen Spannungspause wird den Kindern die richtige Antwort mitgeteilt.

Fragen:

a) Um wie viel Grad ist es im Sommer kühler unter einem Baum? Was glaubt ihr?
   1. gar nicht
   2. bis zu 3 Grad
   3. bis zu 5 Grad

   Ein ausgewachsener Stadtbaum kühlt seine Umgebung im Sommer um bis zu 3 Grad und verdunstet gut 400 Liter Wasser pro Tag. An einem Sommertag nimmt er 18 Kilo CO_2 auf und produziert 13 Kilo Sauerstoff. Er dämpft nicht nur Lärm und Wind, sondern bindet auch bis zu einer Tonne Staub pro Jahr.

b) Wie viele Bäume hat theoretisch eine Person in Wien? Was glaubt ihr?
   1. Jede Person in Wien hat einen Baum.
   2. Jede Person in Wien hat 8,5 Bäume.
   3. Jede Person in Wien hat 4,5 Bäume.

   In Wien gibt es rund 8,5 Millionen Bäume, das sind pro Einwohner:in ca. 4,5 Bäume. Die Bäume sind der Lebensraum von vielen Tieren wie Vögeln, Eichhörnchen und Insekten. Bäume in der Stadt haben es aber oft nicht leicht: Hitze, Beton und wenig Platz für Wurzeln sind für Bäume problematisch. Daher muss gut auf sie geachtet werden.

2) Samenbomben/Seedbombs basteln (ca. 50')

In der Stadt gibt es oft Flächen, auf denen nichts wächst. Manche dieser Flächen können die Kinder mit ihren Samenbomben begrünen.

Eine erwachsene Person bereitet in einer großen Wanne/Schüssel die torffreie Blumenerde vor.

In einer zweiten Schüssel wird das Bentonit vorbereitet. Dieses sorgt dafür, dass die Erde zusammenklebt. Dann dürfen die Kinder die Erde und das Bentonit in der dritten Schüssel miteinander vermischen – im Verhältnis 3 Teile Erde, 1 Teil Bentonit.

Daraus formen die Kinder Kugeln und drücken verschiedene Samen (einjährige Blumen) mit dem Finger in die Kugeln. Fertig sind die Samenbomben.

Jetzt können kahle oder vegetationsarme Flächen in der Umgebung begrünt werden oder die Samenbomben für die Wohnumgebung aufgehoben werden. Dazu gehen die Kinder in Begleitung einer erwachsenen Person in der näheren Umgebung (innerhalb von ein bis zwei Häuserblocks) herum, um die Samenbomben auf sonnige, erdige Flächen zu werfen.

3) Pflanzen oder Blumenschatzkarte (ca. 20')

Diese Aktivität findet am besten in einem begrünten Bereich statt, in dem es verschiedene Blumen gibt. Ein Kind sucht sich entweder allein oder im Team mit einem zweiten Kind eine Blume aus, ohne zu verraten welche es ist. Das Kind bzw. das Team hat nun die Aufgabe, die Blume zu zeichnen, und zwar so, dass sie von anderen Kindern wiedergefunden werden kann. Dazu kann das Kind/das Team zwei Bilder zeichnen: einmal die Pflanze selbst und einmal eine Schatzkarte, in der die Blume in ihrer Umgebung gezeichnet ist.

Anschließend versucht ein anderes Kind oder Team oder die ganze Gruppe mithilfe der Zeichnung und der Schatzkarte herauszufinden, welche Blume gemeint ist. Es sind beliebig viele Runden möglich.

4) Natur-Tattoos (ca. 10‘)

Die Kinder überlegen sich, wo sie gerne ein Natur-Tattoo hätten. Eine erwachsene Person zeigt vor, wie sie dafür eine dünne Schicht einer fettigen, durchsichtigen Hautcreme auf die gewählte Hautstelle schmieren (z.B. Handrücken oder als „Ring“ um einen Arm oder ein Bein). Auf diese eingefettete Hautstelle können die Kinder dann kleine Blüten, dünne Blätter und Gräser kleben, die sie in der Umgebung finden. Die Kinder werden daran erinnert, respektvoll mit den Pflanzen umzugehen und keine Pflanzen unnötig auszureißen.

5) Pflanzen-Bingo (ca. 20‘)

Auf einem Handy werden den Kindern Bilder von den häufigsten Baumarten in Wien gezeigt (Ahorn, Linde, Rosskastanie, Esche und Platane). Die Bilder sollen verschiedene Details wie Blätter, Früchte, Blüten oder Rinde zeigen, aber auch jeweils den gesamten Baum. Folgende Fragen können dabei besprochen werden:

- Wer kennt diese Bäume oder Teile davon?
- Welche dieser Bäume und Pflanzen könnten hier in der Umgebung wachsen?
- Welche Samen, Blüten und/oder Blätter findet ihr in der Umgebung?

Variante für 4–7 Jahre
In kleinen Gruppen mit Erwachsenenbegleitung soll nach 10 unterschiedlichen Pflanzenteilen gesucht werden (sammeln oder fotografieren). Nach 10 Minuten treffen sich die Gruppen wieder am Ausgangspunkt für die Nachbesprechung. Wenn zwei Gruppen mindestens drei gleiche Pflanzenteile fotografiert/gesammelt haben, müssen sie Bingo schreien! Mögliche Pflanzenteile: ein weicher/harter Samen, ein grünes/gelbes/braunes Blatt, eine helle/dunkle Blüte, eine runde Frucht, ein raues/glattes Stück Rinde etc.

Variante für 8–12 Jahre
Ältere Kinder können in Teams (2-3 Kinder) losgeschickt werden. Zuerst wird gemeinsam eine Liste an Pflanzenteilen und ihren Eigenschaften für das Bingo definiert. Dazu werden drei Arten von Pflanzenteilen und drei ausgewählte Eigenschaften (siehe Liste an Beispielen unten) als 3x3 Raster auf ein Blatt Papier je Team aufgeschrieben. Jedes Team wird dann mit diesem Bingo-Papier auf einem Klemmbrett losgeschickt. Ihre Aufgabe ist es, möglichst viele der gesuchten Pflanzenteile in 10 Minuten zu finden. Die gefundenen Teile sollen am Bingo-Papier angekreuzt werden und ein Foto von der Pflanze als Beweis gemacht werden. Sobald drei Pflanzteile in einer Reihe gefunden werden, muss das Team „Bingo“ schreien und zum Startpunkt zurückkommen.

Beispiele für mögliche Pflanzenteile und ihre Eigenschaften als Bingo-Auswahl
(am besten zu unklaren Pflanzteilen Beispielfotos am Handy herzeigen, damit alle wissen, was gemeint ist):

- Blattfarbe: hellgrün, gelb, rot
- Blattränder: ein Blatt mit glatten/gewölbten/gezackten Rändern
- Blattform: herzförmig/oval (z.B. Linde), 5-seitig/kantig (Ahorn, Platane), gefiedert (Esche)
- Blatttextur: glatt/rau/weich/haarig
- Rinde: brüchig/abblätternd, linienförmig, glatt

Nachbesprechung (für alle Altersgruppen, ca. 10‘)
Was hat jedes Team gefunden? Kennt ihr diese Pflanzen schon? Wisst ihr mehr über sie?
Welches dieser Teile gefällt euch besonders gut? Warum?

Tipp:
- Jeder Baum in Wien hat eine kleine Metallplakette mit einer Identifikationsnummer. Sämtliche Informationen rund um den Baum finden sich im Baumkataster: www.wien.gv.at/umweltgut/public/grafik.aspx?ThemePage=11
- Es gibt verschiedene kostenfreie Apps zur Bestimmung von Pflanzen.

Weiterführende Ideen

Baum „schenken“

Baum ertasten/Baum „schenken“ ist ein Spiel aus der Waldpädagogik. Einem Kind werden die Augen verbunden. Es wird von einem zweiten Kind zu einem Baum geführt. Dieser wird ertastet und eingeprägt. Danach wird das „blinde“ Kind wieder zum Ausgangspunkt zurückgeführt und gedreht, sodass es nicht mehr weiß, in welcher Richtung der Baum war. Ohne Augenbinde versucht das Kind den richtigen Baum wiederzufinden. Das ist sein „geschenkter Baum“. Am besten in Paaren/Teams spielen.

Parcours-Spiel für heiße Sommer (8-10-Jährige)

Die Gruppe darf die heiße Straße nicht berühren. Sie dürfen nur im Schatten (Baumschatten) stehen. Gemeinsam müssen sie aber einen Weg von 50-100m zurücklegen. Dafür gibt es so viele Zeitungsblätter wie es Kinder gibt – d.h. alle Kinder stehen auf einem Zeitungsblatt. Sie müssen sich überlegen, wie sie gemeinsam vorwärtskommen. Eine Möglichkeit ist, eine Schlange zu bilden. Die zwei hintersten Kinder teilen sich ein Zeitungspapier und reichen eines ganz nach vorne weiter. Die erste Person legt diese Unterlage wieder auf den Boden. So können alle Personen eine Unterlage nach vorne rücken usw. Bis man am Ziel angekommen ist. Strategie und Planungsvermögen ist gefragt.

Bastelrätsel (4-10-Jährige)

Welche Pflanze wächst auch an ganz heißen und trockenen Orten? (Tipp: In der Wüste) Genau: ein Kaktus! In der Stadt ist es heiß und trocken, wenn wir nicht genug Bäume pflanzen. Deshalb bastelt ihr aus Klopapierrollen (mit grünem Papier überzogen/angemalt) Kakteen und stellt diese an verschiedene Orte im öffentlichen Raum, wo ein Baum fehlt. Macht ein Foto von der Stelle mit dem Kaktus als Erinnerung.

Fantasiebaumgesichter

Die Kinder suchen in der Rinde von Bäumen, den knorrigen Ästen und geschwungenen Wurzeln nach Fantasiegesichtern. Was entdecken sie alles? Dabei können auch die Blätter, Rinde und Samen der Bäume genauer betrachtet und besprochen werden.

Was fällt euch auf? Wie ist die Beschaffenheit der Rinde? Welche Farbe haben die Blätter jetzt und im Herbst?

Daumenkino basteln (ab 8 Jahren)

Ein Daumenkino besteht aus vielen Bildern auf Papier. Wenn man sie hintereinanderlegt und bewegt, sieht das wie ein kleiner Film aus. Je mehr Bilder ein Daumenkino hat und je schneller sie abgespielt werden, desto besser ist der Eindruck. So kann gezeigt werden, wie Filme funktionieren.

Anleitung und Vorlage für das Papier:
www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/sonstige-veroeffentlichungen/aktivitaeten-fuer-zu-hause/

Hampelkinder – Bilder und sich selbst bewegen

Ziel:

In diesem Impuls können Kinder mit einfachen Mitteln selbst Bilder zum Laufen bringen. Kombiniert wird dies mit Bewegungsspielen.

Zielgruppe:

5–10 Jahre

Materialien:

- **Bewegte Bilder:**
  - dünner Karton rund/scheibenförmig ausgeschnitten (alternativ einen Bierdeckel mit weißem Papier abkleben), Bunt- oder Filzstifte, Fäden/Gummiringerl, Locher
  - ein A4-Blatt in drei Streifen geschnitten und ein Filzstift pro Kind
  - Riesenseifenblasen
  - fertige Seifenblasenseife oder diese selbst herstellen: www.kribbelbunt.de/artikel/news/seifenblasen-selber-machen/
  - Wollschnur
  - zwei Holzstäbe
  - flaches, großes Gefäß für die Seifenblasenlauge
- **Zeitungspapier**

Durchführung

1) Kurbelfilm ansehen (ca. 15')

Wenn die Kinder den Kurbelfilm angesehen haben, springen alle Kinder fünf Hampelkinder. Danach wird ihnen gesagt, dass in der nächsten Übung nicht mehr der eigenen Körper, sondern eigene Bilder in Bewegung versetzt werden.

2) Bilder werden zu Filmen (ca. 30')

Gemeinsam mit den Kindern kann ein Rollkino oder eine Zwirbelscheibe hergestellt werden. Je nach Alter können Bilder bereits vorbereitet werden, sodass die Kinder diese nur mehr aufkleben müssen.

Rollkino
Ältere Kinder können eine eigene reduzierte Zeichnung machen, jüngere Kinder brauchen etwas Hilfestellung. Es wird für jedes Kind zumindest ein Streifen Papier vorbereitet. Dafür wird ein A4-Blatt in der Höhe in der Mitte in zwei Streifen geteilt. Jeder Streifen wird in der Hälfte gefaltet. Jedes Kind erhält einen Streifen und einen Filzstift. Die Kinder malen auf der unteren Hälfte ihres Blattes z.B. eine einfache Figur mit Beinen und Händen. Dann wird die andere Hälfte des Blattes darübergelegt, sodass die Zeichnung verdeckt ist und nur die Umrisse leicht durchscheinen. Die Kinder pausen die äußeren Umrisse der Figur teilweise nach.

Es soll jedoch kleine Unterschiede geben, z.B. kann die Figur bei einem Bild die Arme oben, beim anderen die Arme unten haben. Ebenso kann der Gesichtsausdruck unterschiedlich sein. Nun wird das obere Blatt mit einem Stift eingerollt. In der Folge wird das Blatt oben festgehalten und das Blatt mit dem Stift schnell nach oben und unten bewegt. So entsteht ein kurzer Film.

Zur Illustration: www.filmspielplatz.de/selbermachen/lebendige-bilder-rollkinos/

Zwirbelscheibe
Die Zwirbelscheibe, auch Wunderscheibe oder Thaumatrop genannt, ist eine einfache runde Papierscheibe. Für die Herstellung kann z.B. ein Bierdeckel verwendet werden. In diesen werden auf zwei gegenüberliegenden Punkten am Rand ein Loch gemacht und ein Gummi befestigt. Auf der Vorder- und Rückseite werden verschiedene, aber sich ergänzende Bilder gemalt (zum Beispiel ein Goldfisch und ein Goldfischglas). Wird der Deckel mit den Gummis schnell gedreht, verschmelzen sie zu einem einzigen Bild (der Goldfisch schwimmt im Glas).

Achtung: Das Motiv auf der Rückseite der Papierscheibe muss „auf dem Kopf" stehend gemalt werden!

Anleitung: www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/Unterrichtsmaterial/Aktiv_zu_Hause/Eine_Zwirbelscheibe_basteln.pdf

3) Bewegte Seifenblasen (ca. 20')

Zuerst mixt eine erwachsene Person die Seifenlauge oder richtet gekaufte Lauge in dem großen Gefäß her. Zwischen zwei Stäben wird eine Wollschnur geknüpft, die in der Mitte eine große runde Schleife hat. Je größer die Schleife ist, umso größer werden die Seifenblasen. Die Schnur wird in die Seifenlauge getaucht und in der Luft gezogen. Schon entstehen Seifenblasen.

Bei jeder Seifenblasenrunde wird eine bestimmte Bewegung überlegt, mit der sie nach den Seifenblasen haschen sollen. Zuerst wiederholen alle Kinder die Bewegung „Hampelkinder" aus dem Kurbelfilm. Welche Bewegungen können noch ganz einfach mit dem eigenen Körper gemacht werden? Bevor die nächsten Seifenblasen fliegen, wählt ein Kind eine neue Bewegung aus und zeigt diese vor.

4) Springspiele (ca. 20')

Dieses Spiel funktioniert nach dem Vorbild Sesseltanz, aber statt Sesseln wird ein Stück Zeitungspapier als „Leo" auf den Boden aufgelegt. Auf einem Handy wird Musik zum Abspielen vorbereitet.

Vorsicht: Auf manchen Flächen rutscht das Papier.

Variante für jüngere Kinder
Die Musik wird aufgedreht. Die Kinder hüpfen als Hampelkinder zur Musik herum.

Bei Musikstopp müssen sie möglichst schnell zum Zeitungspapier/zur Unterlage hüpfen. Sobald die Musik wieder läuft, springen sie wieder frei herum. Um das Spiel einfacher bzw. schwieriger zu gestalten, können Unterlagen in diesem Zeitraum durch eine erwachsene Person verschoben werden.

Variante für ältere Kinder
Nach jedem Musikstopp wird eine Unterlage/Zeitung entfernt. Somit müssen immer mehr Kinder auf immer weniger Unterlagen Platz finden. Wie viele Kinder finden auf ein bis zwei Zeitungsstücken noch Platz?

Mögliche Weiterführung auf Asphalt
Die Kinder umranden mit Kreide ihre Füße. Sie können gemeinsam „Fußwege" gestalten oder diese in aufsteigender Größe in einer Reihe anordnen. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Hüpfen, klettern, springen – wie ein Eichhörnchen

Ziel:

Mit einem Suchrätsel und aktivierenden Übungen wird das Lernen über die Lebensweise und die schwindenden, städtischen Lebensräume von Eichhörnchen. Gleichzeitig wird spielerisch das Gleichgewicht, die Motorik und die Wahrnehmung der Kinder gestärkt.

Zielgruppe:

5–10 Jahre

Materialien:

- **Parcours:**
  - Poster "Abenteuer zu Fuß zur Schule"
  - Seile, Äste, Bretter – je nach Verfügbarkeit
  - Kegel, Körbe
  - Verschiedene Naturmaterialien vor Ort
- **Staffelstabgeschichte:**
  - Ball/Stofftier als Staffel zum Herumreichen

Durchführung

1) Rätsel „Ich seh, ich seh, was du nicht siehst“ (ca. 5‘)

Mit dem Poster „Abenteuer zu Fuß zur Schule“ wird ein kurzes Rätsel als Einstieg ins Thema durchgeführt. Auf dem Poster kommt das gesuchte Tier (Eichhörnchen) zweimal vor. Wer errät als erstes, um welches Tier es sich handelt? Je nach Altersgruppe werden unterschiedliche Hinweise gegeben. Alle Kinder, die glauben sie kennen die Antwort, flüstern sie der erwachsenen Person ins Ohr. Kinder, die das Rätsel erraten, können statt der erwachsenen Person die nächsten Hinweise geben:

„Ich seh, ich seh, was du nicht siehst…
… und das ist ein Tier“
… und das ist am liebsten auf oder in der Nähe von großen Bäumen.“
… und das ist schwarz und auch braun.“
… und das ist sogar zweimal auf diesem Poster.“
... und das sitzt auf einer Bank.“

2) Kurbelfilm (ca. 15‘)

Gemeinsam wird der Film angeschaut.

3) Eichhörnchen-Parcours (ca. 45‘)

Beim Hindernis-Parcours können Kinder nach Herzenslust laufen, springen, kriechen, krabbeln, balancieren. In die Überlegungen werden Beobachtungen über Eichhörnchen miteinbezogen, z.B. Eichhörnchen springen gerne von Baum zu Baum und klettern und hüpfen herum.
Gemeinsam werden mit den Kindern verschiedene Materialien zusammengesucht bzw. zur Verfügung ge-

stellt, aus denen sie sich einen Eichhörnchen-Parcours frei zusammenstellen können.

Die Kinder überlegen, was sie mit welchem Material machen können.

Nach dem Aufbau dürfen die Kinder auf dem Parcours spielen. Eventuell können sie den Parcours sogar (stellenweise) auf allen Vieren bewältigen wie ein echtes Eichhörnchen. Am Schluss wird das Material des Parcours wieder gemeinsam weggeräumt.

4) Staffelstab-Geschichte (ca. 15')

Die nächste Übung dient u.a. als sprachliche Aufarbeitung des Parcours. Gemeinsam denken sich die Kinder eine Geschichte über den Parcours aus. Jedes Kind erzählt einen kurzen Abschnitt und gibt die Geschichte dann an das nächste Kind weiter, das sie weitererzählt. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Eine erwachsene Person fordert die Kinder anfangs auf:
„Erzählt doch mal, wo ist die Reise hingegangen? Wie habt ihr euch fortbewegt (zu Fuß, auf allen Vieren, springend etc.) und ist auch etwas schief gegangen?"

Etwas schwieriger wird es, wenn jedes Kind bei seiner Erzählung mit einer anderen Art der Fortbewegung startet, z.B. das eine Kind kriecht, das nächste hüpft etc.

Bei der Staffelstab-Geschichte ist Spontanität gefordert. Es gibt kein Richtig und kein Falsch. Mit jedem Kind kann die Geschichte eine neue Wendung nehmen. Die erwachsene Person kann die Geschichte stellenweise mit Fakten über Eichhörnchen (siehe nächster Absatz - Punkt 5) bereichern.

5) Platz für Eichhörnchen in der Stadt (ca. 30')

Zuerst sammeln die Kinder Ideen, was Eichhörnchen zum Leben brauchen. Dann wird gemeinsam ein Ausflug gemacht und überlegt, ob die Umgebung ein idealer Lebensraum für Eichhörnchen ist.

Eichhörnchen leben im Wald, aber auch in der Stadt in Parkanlagen, Höfen und Gärten. Sie brauchen zum Beispiel:

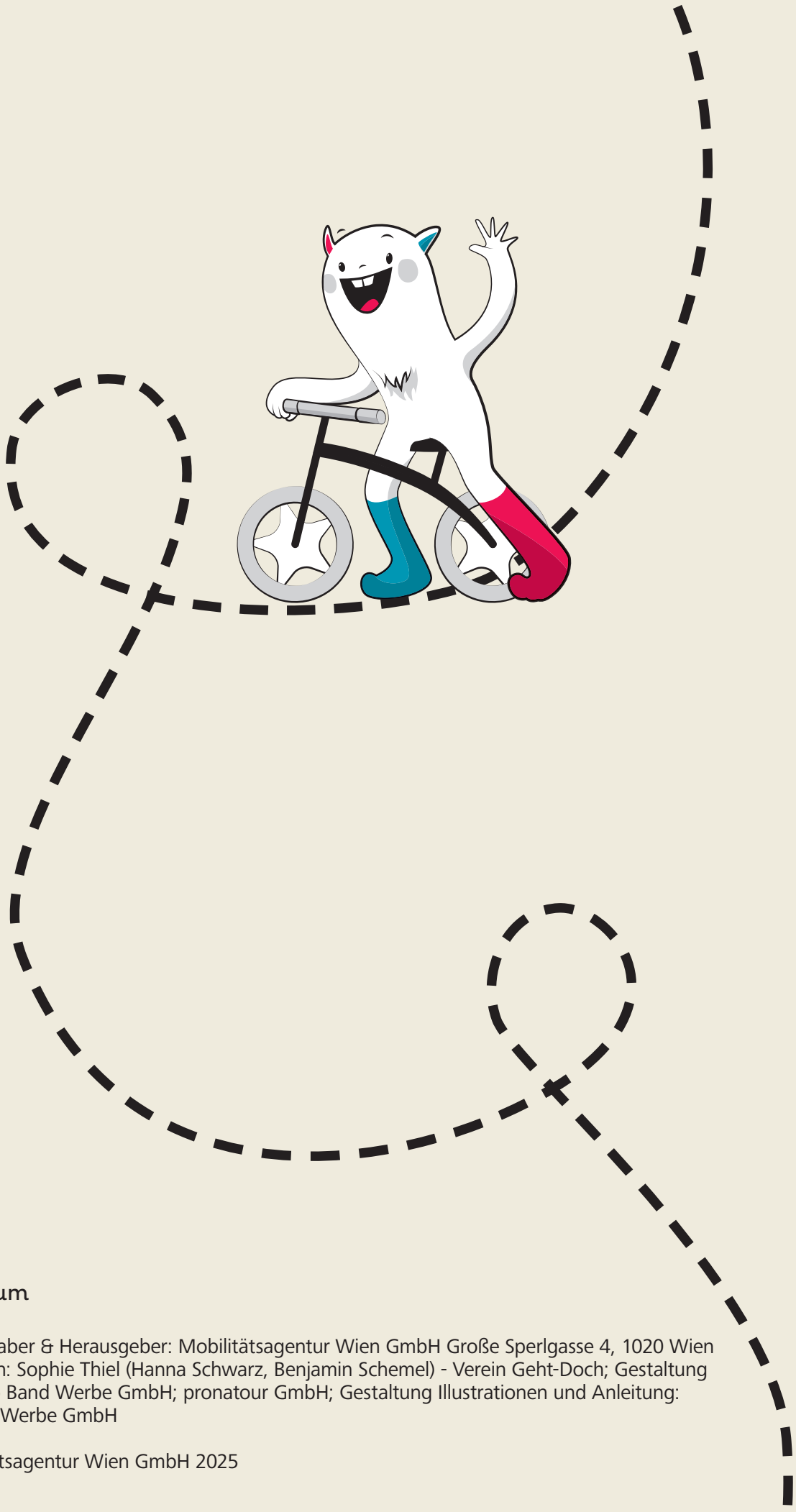
- Wasser
- Futter - v.a. Nüsse, Beeren, Blüten von Bäumen, Knospen, Früchte und Samen
- Verstecke/Nisthöhle (auch Eichhörnchen-Kobel genannt) im Baum
- Viele Bäume zum Herumspringen

Gemeinsam kann mit den Kindern überlegt werden, was den Eichhörnchen im Lebensraum fehlt (z.B. genügend Bäume, Nistplätze, Futter). Dann werden die Kinder aufgefordert sich zu überlegen, wie dies im Stadtraum umgesetzt werden könnte (z.B. verschiede „Futterbäume" pflanzen, Nisthilfen/Eichhörnchen-Kobel aufhängen, Wasserstellen bereitstellen etc.).

Information:
www.kindernetz.de/wissen/tierlexikon/steckbrief-eichhoernchen-100.html;
https://wien.stadtwildtiere.at/artportraet/eichhoernchen

Weiterführende Idee
Eichhörnchen-Spiel
Wie schaffen es Eichhörnchen, ihre Nahrung im Winter wiederzufinden?

Hier finden Sie dazu eine Spielidee: www.erzieherin-ausbildung.de/praxis/kindergarten-spiele-ideen-fuer-drinnen-und-draussen-bewegungsspiele-sonstige



Impressum

Medieninhaber & Herausgeber: Mobilitätsagentur Wien GmbH Große Sperlgasse 4, 1020 Wien
Autor:innen: Sophie Thiel (Hanna Schwarz, Benjamin Schemel) - Verein Geht-Doch; Gestaltung Filme: Büro Band Werbe GmbH; pronatour GmbH; Gestaltung Illustrationen und Anleitung: Büro Band Werbe GmbH

© Mobilitätsagentur Wien GmbH 2025