

BaumGestalten

Spiel 1 : Kapillarspiel - Wie „trinken“ Bäume?

Material: 1 Becher pro Kind, 1 langen Strohhalm pro Kind, weitere Strohhalme, Wasser, akustisches Signal (z.B. Klangschale, Flöte)

Phänomen: Der Saftauftrieb in Bäumen findet in feinen Kapillaren statt. Die Kinder erfahren, dass es Kraft braucht, Wasser nach oben zu saugen. Im Baum übernimmt diese Kraft u.a. der Transpirationssog in den feinen Kapillaren. Durch die Verdunstung von Wasser in den Blättern entsteht ein Unterdruck, der das Wasser nach oben zieht.

Jedes Kind sucht sich eine Baumart der Umgebung aus und stellt sich vor, ein solcher Baum zu sein (z.B. Buche, Birke, Weide, Eiche, Ahorn). Die Kinder gehen in die Baumgestalt ihres Baumes und stellen sich vor, wie durch Sonne und Wind das Wasser aus den Blättern in die Umgebung abgegeben wird, es also verdunstet. Doch der Baum braucht neues Wasser, damit die Blätter frisch bleiben. Er hat „Durst“. Die Kinder erhalten lange Strohhalme, die die Leitbahnen im Splintholz darstellen, und einen Becher mit Wasser. Auf ein akustisches Signal hin versuchen sie, das Wasser mittels des langen Strohhalmes auszutrinken.

Variante: Mehrere Strohhalme werden zusammengesteckt, und die Kinder versuchen, das Wasser zu trinken.





**Spiel 2 : Zuckerspiel - „Baumfamilien“ teilen sich Essen
Würfelzucker oder Bonbons, 9 Schlafbrillen, 9 Gartenhandschuhe mit drei
unterschiedlichen Oberflächen (z. B. 3x genoppt, 3x rau, 3x glatt), akustisches Signal
(z.B. Klangschale, Flöte)**

Phänomen: Bäume tasten sich mit ihren Wurzeln durch den Boden. Sie können mit ihren Spitzen „fühlen“ wie wir mit unseren Fingern. Wenn sie auf Nachbarbäume treffen, prüfen sie, ob diese von derselben Baumart sind. Dann geben sie sich gegenseitig Mineralien und Zucker ab.

Die Klasse steht im großen Kreis und stellt so einen Teil des Waldes dar, der aus drei Baumarten besteht (z.B. Buche, Eiche, Ahorn). Neun Kinder werden nun ausgewählt und in Wurzeln dieser Baumarten verwandelt. Drei „Wurzel-Kinder“ gehören jeweils derselben Baumart an und erhalten je **einen** Handschuh mit derselben Oberfläche (z.B. Buche: glatte Oberfläche, Eiche: genoppte Oberfläche, Ahorn: raue Oberfläche). Sie ziehen ihren Handschuh über eine Hand und erhalten dann eine Schlafbrille und 2-3 Zuckerstückchen oder Bonbons.

Die „Wurzel-Kinder“ setzen die Schlafbrillen auf und werden sodann von der Lehrkraft innerhalb des Klassenkreises an einen Platz geführt. Beim akustischen Signal tasten sich die „Wurzel-Kinder“ langsam und leise wie Wurzeln durch die Erde. Treffen sie auf ein anderes „Wurzel-Kind“, erfühlen sie mit ihrer unbehandschuhten Hand die Oberfläche des Handschuhs beim anderen Kind und stellen somit fest, ob es zur selben Baumart gehört. Ist dies der Fall, werden Zuckerstückchen ausgetauscht. Gehört der Baum nicht zur selben Baumart, gehen die Kinder weiter ohne Tausch. Die umstehenden „Baum-Kinder“ haben die Aufgabe, auf die „Wurzel-Kinder“ aufzupassen, damit sie den Kreis nicht verlassen. Ziel des Spiels: Jedes „Wurzel-Kind“ sollte einmal Zucker tauschen können.

Das Spiel wird durch ein akustisches Signal beendet. Die „Wurzel-Kinder“ bleiben stehen und suchen sich aus den „Baum-Kindern“ jeweils ein neues „Wurzel-Kind“ aus.

Tipp: Die Zuckerstückchen können gut in den Schaft des Handschuhs gegeben werden.



Tipp: Es empfiehlt sich, zusätzlich zu den beiden Spielen noch das Spiel „Baum bauen“ von Joseph Cornell (s. Literaturliste Praxisleitfaden) mit der Gruppe zu spielen. Durch das Spiel wird – interaktiv und auf sehr lustige Weise - mit allen gemeinsam der Aufbau des Baumes von den Wurzeln bis in die Krone dargestellt.

Spielideen: Sylva Brit Jürgensen, Fotos: Tilman Könecke

Literatur:

Wohlleben, Peter (2017). *Hörst du, wie die Bäume sprechen?* Hamburg: Oetinger Verlag.