KREATIVE ECKE

Wer findet fliegende Schornsteinfeger?

Die Naturschutzjugend Münster hat Kinder eingeladen, Schmetterlinge zu entdecken. Den Einstieg bildete ein selbstgemachtes Memory-Spiel.

Voller Konzentration schauen die zehn Kinder auf die Foto-Karten, die mit der Rückseite nach oben vor ihnen auf der Decke liegen. Eines der Kinder darf zwei Karten aufdecken – wie beim echten Memory-Spiel. Zeigen sie den selben Schmetterling? Und welcher ist es überhaupt? – »Wir sind mit blauen Flügeln geschmückt und heißen Bläuling«, liest Miriam Schulz vom Team der Naturschutzjugend (NAJU) Münster langsam und deutlich eine Möglichkeit vor. In der Hand hat sie einen Papierbogen mit einfachen »Steckbriefen« verschiedener Schmetterlinge: für jeden einen oder zwei kurze Sätze, die charakteristische Merkmale in Worte fassen.

»Was meint ihr? Könnte es der Bläuling sein?« Nein, blaue Flügel hat er nicht, sind sich alle schnell einig. Vielleicht der Schornsteinfeger mit seinen braunen Flügeln und schwarzen Punkten? – Fehlanzeige.

Lern-Erfolge

Der nächste Vorschlag kommt jedoch an: »Unter meinen Flügeln habe ich ein kleines, silbernes C. Deshalb heiße ich C-Falter.« Auf einem der beiden aufgedeckten Karten haben die Kinder das C auf den Schmetterlingsflügeln entdeckt.

Auf einmal schnellt ein Arm in die Höhe: »Da! Ein Kohlweißling!« Jenke ist aufgesprungen: Gegen das echte Erlebnis eines vorbeischwebenden Schmetterlings hat das Memory-Spiel im Garten der Naturschutzjugend (NAJU) Münster keine Chance.

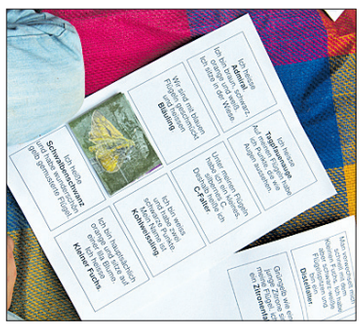
Das ist Miriam Schulz, Marcus Wilhelm und Daniela Reich vom NAJU-Team ganz recht. Sie hatten eigentlich geplant, mit den zehn Kindern zwischen fünf und zehn Jahren die Schmetterlinge »live« zu entdecken. Doch da an dem Tag nur selten die Sonne scheint, haben sie sich als Ersatz das Memory-Spiel ausgedacht. Als der bedeckte Himmel schließlich doch noch aufreißt und einige Schmetterlinge durch den großen, naturbelassenen Garten flattern, sind Kinder wie Erwachsene begeistert. »Ich finde es wichtig, dass die Kinder einen Bezug zur Natur bekommen«, sagt Julia Erhard, die ihren Sohn Jonah (9) zu dem NAJU-Nachmittag gebracht hat.

»Früher, bei Oma, hatten wir alles: den Garten mit den Bäumen darin – und es gab weniger Autos«, fügt Katharina Verfürth hinzu, die mit ihrem achtjährigen Sohn Vito gekommen ist. »Es ist wichtig, dass die Kinder die Natur schätzen lernen.« Annette Saal ■

www.nabu-muenster.de/naju/

Die drei Ehrenamtlichen von der Naturschutzjugend wecken mit enem Memory-Spiel bei den Kindern Begeisterung. Fotos: Saal

Jeweils zwei Karten von einem Tier gehören zusammen.



Ein kurzer Steckbrief beschreibt die wichtigsten Merkmale.

Der Theorie folgt die Praxis: Da fliegt ein Schmetterling!

Echte Experten haben immer ein Bestimmungsbuch dabei.

PUNKT FÜR PUNKT

Ein Memory-Spiel mit Tier- oder Pflanzenmotiven zu basteln, ist unkompliziert. Das Spielen macht Spaß, und ganz nebenbei prägt man sich die Namen und Merkmale ein.

Material: 24 Fotos, von denen je zwei dasselbe Motiv zeigen: also zwölf Pärchen. Wer es anspruchsvoller möchte, wählt von einer Tierart zwei verschiedene Motive, zum Beispiel auf einer Karte die Oberseite der Schmetterlingsflügel, auf dem entsprechenden Gegenstück die Unterseite. Weiter braucht man Fotokarton und Klebstoff.

So wird's gemacht: Den Karton auf die Größe der Fotos zuschneiden. Alle Karten sollten gleich groß sein, alle Rückseiten identisch aussehen. Wer das Spiel auch mal draußen spielen möchte, kann die Karten selber wasserfest laminieren beziehungsweise im Copyshop laminieren lassen.

Spielverlauf: Wie bei dem bekannten Memory-Spiel deckt jeder Spieler zwei Karten auf und versucht, sich deren Position zu merken. Sind die Karten nicht identisch, werden sie wieder umgedreht. Findet man Pärchen, die zusammengehören, behält der Spieler die Karten.

Wer den Lern-Aspekt betonen möchte, kann zu jedem Motiv einen kurzen Steckbrief schreiben, auf dem die wichtigsten Merkmale des Tiers beziehungsweise der Pflanze verzeichnet sind.

AUS MEINER SICHT

Strand, Pool und Spaß nur für Erwachsene?

Wir sind eine tolerante Gesellschaft. Das gilt für Alte, Kranke, Flüchtlinge. Aber auch für Kinder? Ein Reiseveranstalter hat eine Marktlücke aufgetan und vermittelt im Internet Urlaub in Adults-Only-Hotels. Das sind Orte, an denen sich nur Erwachsene aufhalten und wohlfühlen dürfen. Orte, an denen kein Kinderlachen und -heulen zu hören ist und das Pool-Wasser sterilklar glitzert.

Oft handelt es sich um Hotels der gehobenen Klasse, mit Spa und Sport. Absolute Ruhe und hervorragender Service sind die Schlagworte, mit denen der Reiseveranstalter wirbt. Er versteht die Aufregung um sein Angebot nicht. Oft seien es Eltern, die eine Zeit entspannt ohne Kinder verbringen wollen, oder Lehrer. Häufig buchten Paare in den Flitterwochen die Hotels, nur um dort Kinder zu zeugen.

Andererseits: Es gibt »Familotels«, Unterkünfte, die über den klassischen Hochstuhl und das Pinocchio-Schnitzel hinausgehen. Dort gibt es Ruhezonen für mitreisende Großeltern und Animation für die Enkel. Wir sind eine tolerante Gesellschaft, deswegen darf jeder frei wählen. Schade trotzdem, wenn jemand ausgeschlossen wird, weil er Kind ist.

Marie-Theres Himstedt
himstedt@kirche-und-leben.de

RÄTSEL-FELD

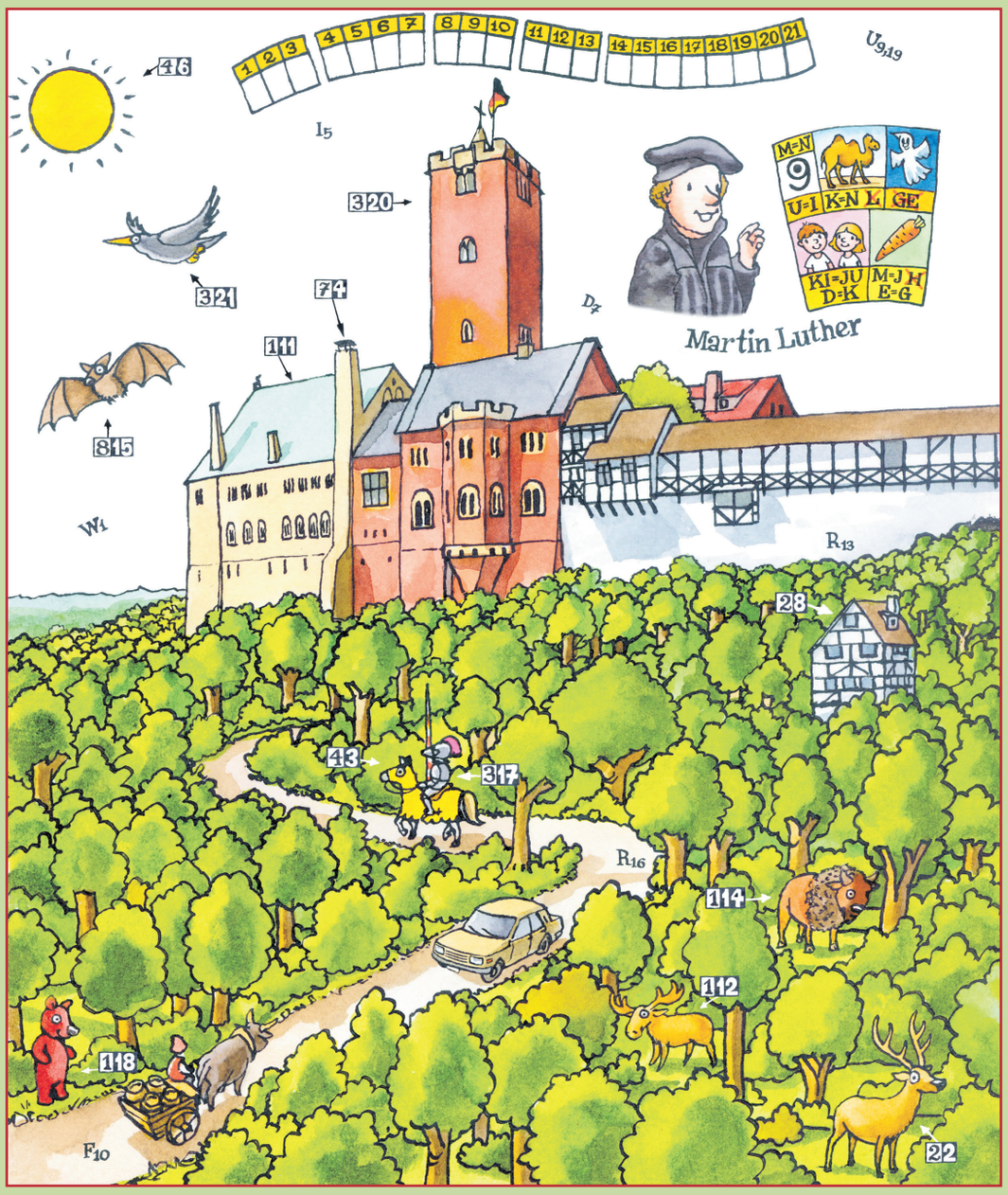
Kreuz und quer

Feucht-gebiete / Sensor		Ausruf / Wasser-vogel		holländischer Maler, † 1675			Gattin		Meeres-säuger / Kfz-Z. Bochum	Heiliges Land
	5					3	Hoch-schulreife / Spreng-stoff			
Abk. für: Alena		6		ohne Idee / Wasser-pflanze						
			Stadtgott v. Theben / ‚Augen-deckel'		4			eine Groß-macht (Abk.)	hoher türkischer Titel	
Behörde / Wurst-haut						Blech-blas-instrument				
Kapital-mittel	1	Stachel-tier		7			Binnen-ge-wässer			
						Parla-ment von Irland			2	

DEIKE-PRESS-1107-31

1	2	3	4	5	6	7

Bilderrätsel



1. Wir sind auf der Wartburg. (Sonne, Vogel, Fledermaus, Dach, Schornstein, Turm, Haus, Pferd, Ritter, Bär, Wisent, Elch, Hirsch) 2. Das Auto gab es damals noch nicht. 3. »Mein Name ist Junker Jörg.«

Im Bilderrätsel geht um einen Ort, an dem sich Martin Luther vor rund 500 Jahren versteckte.
1. Fülle das Lösungsgitter aus: Manche Buchstaben fliegen herum, andere musst du anhand der Zeichnungen herausfinden. Dabei verrät dir die linke Zahl die Position des Buchstabens im dargestellten Begriff, die rechte Zahl, in welches Lösungskästchen du ihn eintragen musst.
2. Findest du im Rätsel einen Gegenstand, den es zu dieser Zeit noch nicht gab? Welcher ist es?
3. Was sagt Martin Luther? Löse das Bilderrätsel!

Firmung