



---

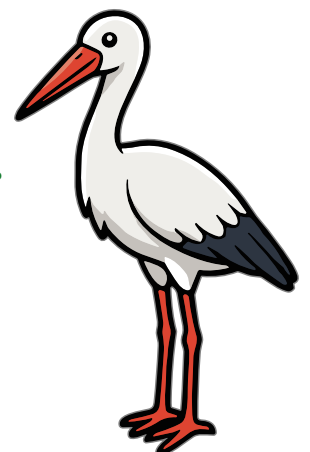
# Artenkenntnis

---

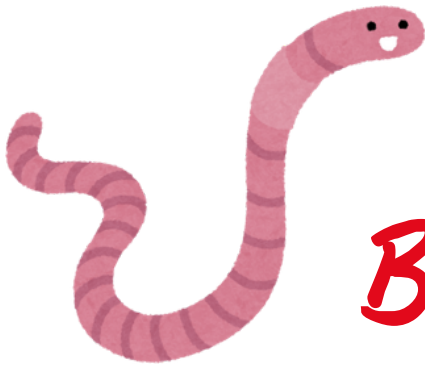
## Das Heupferdchen-Zertifikat

Wir möchten euch ein neues Artenkenntnis-Zertifikat vorstellen: Das „Heupferdchen“! Anlehnend an das Seepferdchen, welches Kindern die ersten Schwimmfähigkeiten im Wasser bescheinigt, bestätigt das Heupferdchen Fähigkeiten zum Thema Artenkenntnis. Mit dem Heupferdchen wird Kindern und Jugendlichen ein Artenkenntnis-Zertifikat ausgestellt, bestehend aus einer Urkunde, einem Heupferdchen-Aufnäher und einem Forscherauftrag. Mit ihm soll die Artenkenntnis der Kids ausgezeichnet sowie ihre Naturbegeisterung geschätzt und gestärkt werden. Um das Heupferdchen zu erhalten, müssen die Kids die heimische Tier- und Pflanzenwelt beim Namen nennen und ökologische Zusammenhänge erklären können.

Für das Artenkenntnis-Zertifikat möchten wir euch Aktionen und Spiele vorstellen, die ihr nutzen könnt.



*Eure*  
**NAJU NRW**



---

# Bodentiere

---



## Eine Handvoll Boden

1,6 Billionen - mehr als es Menschen auf der Welt gibt - so viele Lebewesen leben in 0,3 Kubikmetern Boden. Dazu zählen Regenwürmer, Asseln und Spinnen, aber auch winzig kleine Tierchen wie zum Beispiel Milben und Springschwänze und die noch viel viel kleineren Mikroorganismen: Pilze, Algen und Bakterien, die den größten Anteil ausmachen.

Im NABU-Shop könnt ihr kostenfrei das NAJUversum zum Thema Boden für mehr Infos und Tipps herunterladen.

## Das benötigt ihr:

-  Schnur
-  Maßband
-  Schaufel
-  Laken/Behälter
-  (Becher-) Lupen
-  Papier
-  Buntstifte





---

# Bodentiere

---



## Eine Handvoll Boden

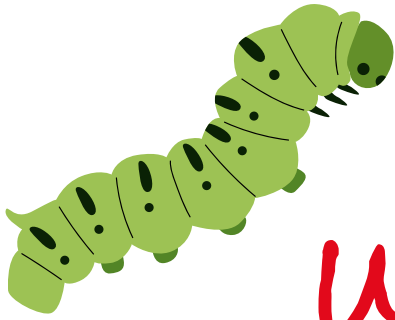
Messt zunächst einen Quadratmeter auf dem (Wald-)Boden ab, markiert diesen mit der Schnur und stellt euch darauf. Stellt euch vor, dass innerhalb von 30 cm Tiefe unter euch gerade mehr Lebewesen krabbeln und kriechen, als es Menschen auf der Erde gibt - unglaublich!

Auf einem weißen Laken oder in einem geeigneten, flachen Behälter könnt ihr euch anschauen, wie viele Tiere ihr in einer Hand voll Erde oder Laubstreu findet. Vorsichtig könnt ihr die Lebewesen mit einer Lupe untersuchen oder sie in einem Becherglas beobachten, bevor ihr sie wieder in ihren Lebensraum entlasst. Welche Lebewesen habt ihr entdeckt? Können ihr sie bestimmen?

Sucht euch ein Lebewesen aus, das euch fasziniert und euch besonders im Kopf geblieben ist. Versucht es aus der Erinnerung nachzumalen.

Gerne könnt ihr euch im Anschluss gegenseitig eure gemalten Bilder präsentieren und euch erzählen, welche Besonderheiten ihr an diesem Tier beobachtet habt.





---

# Wiesentiere

---

## Von der Raupe zum Schmetterling

Bei dem Spiel “Von der Raupe zum Schmetterling” handelt es sich um ein längeres Outdoor-Spiel, das verschiedene Elemente und Kompetenzen miteinander vereint.

Bevor das Spiel richtig losgeht, setzt ihr euch gemeinsam in einen Kreis. Legt in der Mitte zwei Fotos von Raupen und weitere Fotos von ihren Futterpflanzen aus. Die gesamte Fotoanzahl sollte der Teilnehmendenanzahl entsprechen.

Nach und nach dürfen sich die Kinder eine Fotokarte nehmen, beschreiben und mit einer Wäscheklammer an der Kleidung befestigen. Vielleicht wisst ihr schon genau, welche Pflanze zu sehen ist.

Zwei Kinder werden sich keine Pflanze, sondern eine Raupenkarte aussuchen. Diese beiden sind die Fänger\*innen im folgenden Spielverlauf. Als Raupen gehen sie auf Futtersuche. Sobald sie ein Kind gefangen haben, reiht sich dieses hinter ihnen ein, hält sich an den Schultern der vorderen Person fest und wird ein Teil der futtersuchenden Raupe. Jetzt fangen sie gemeinsam weitere “Futterpflanzen”.





---

# Wiesentiere

---

## Von der Raupe zum Schmetterling

Die beiden Raupen fressen immer mehr Pflanzen und wachsen und wachsen.

Wenn alle Futterpflanzen gefressen wurden und es nur noch zwei große Raupen gibt, geht das Spiel in die nächste Runde.

Dafür verbleiben die Kinder als Raupe. Allen Kindern außer dem an vorderster Stelle werden die Augen verbunden, denn nur der „Kopf“ der Raupe kann sehen. Das vorderste Kind führt die anderen nun durch das Gelände und macht dabei auf Besonderheiten aufmerksam: weiches Gras, harte Steine, Hügel, duftende Blumen. Die anderen Kinder nehmen die Strecke durch Riechen, Hören und Tasten (mit den Füßen) wahr.

Mit der Zeit werden die Raupen müde. Sie suchen sich einen Platz, wo sie sich in ihrem Kokon verpuppen können. Gerne kann in dieser Spielphase eine passende Geschichte vorgelesen werden.





---

# Wiesentiere

---

## Von der Raupe zum Schmetterling

Während der “Verpuppung” werden die Fotokarten der Raupen und Futterpflanzen durch Fotokarten von Schmetterlingen ausgetauscht, die die Kinder wieder mit den Wäscheklammern an ihrer Kleidung befestigen.

Außerdem werden mit Springseilen Blüten auf der Wiese ausgelegt, indem die Seile jeweils zu einem Kreis gelegt werden. Es sollte genau eine Blüte weniger sein als es Mitspielende gibt.

Wenn die Raupenkinder nach ihrer Verpuppung als Schmetterlinge erwachen, recken und strecken sie sich und begutachten ihr neues Erscheinungsbild (ihre neue Fotokarte). Erklärt, dass sie wieder hungrig sind und sich bald auf die Suche nach Nektar machen werden. Auf das Kommando “Schmetterling flieg!” flattern alle Schmetterlingskinder los und suchen sich eine Blüte. Dabei wird ein Kind keine Blüte finden. Das Kind in der Mitte gibt dann als nächstes das Signal zum Blumenwechsel, indem es wieder ruft: „Schmetterling flieg!“






# Wiesentiere

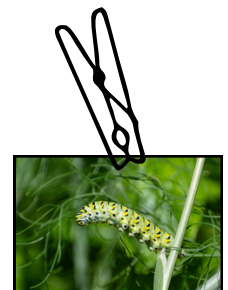
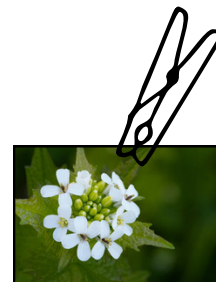
## Von der Raupe zum Schmetterling

Zum Abschluss könnt ihr euch nochmal alle zusammen im Sitzkreis versammeln. Besprecht, wie ihr euch während des Spiels in den verschiedenen Entwicklungsstadien des Schmetterlings gefühlt habt. Wie viele Entwicklungsphasen gab es? Inwiefern hat sich der Schmetterling verändert? Welche Lebenszyklusphase habt ihr nicht durchgespielt?

Außerdem könnt ihr an dieser Stelle die Fotokarten mit den Schmetterlingen aufgreifen. Jedes Kind darf seinen Schmetterling vorstellen. Wisst ihr, um welchen Schmetterling es sich handelt? Und vielleicht sogar, wo er bevorzugt lebt und welche Blüten er besonders gerne mag?

## Das benötigt ihr:

-  Fotokarten
-  Wäscheklammern
-  Augenbinden
-  Springseile





---

# Wassertiere

---



## Forscherin, Forscher wie tief ist der Bach

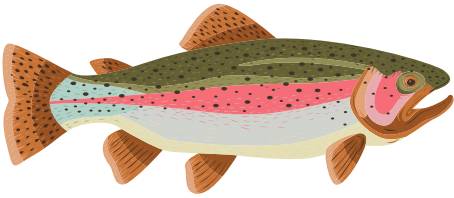
Um spielerisch das Thema Wassertiere zu vertiefen, könnt ihr eine abgewandelte Form des Fang- und Bewegungsspiels “Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser” spielen.

Setzt euch vorab zusammen und überlegt gemeinsam, welche Tiere in und um unsere Bäche und Seen leben. Wie leben diese Tiere im Gewässer? Was fressen sie? Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es zwischen den Tieren? Wie bewegen sie sich fort?

Danach wird eine Forscherin oder ein Forscher “ausgebildet” - alle anderen Kinder sind Tiere im Bach, die abwechselnd zur Quelle, Mündung oder ins Meer möchten.

Sie Fragen gemeinsam: “Forscherin, Forscher wie tief ist der Bach?”





# Wassertiere



## Forscherin, Forscher wie tief ist der Bach

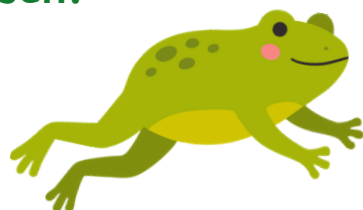
Der Forscher oder die Forscherin antwortet mit einer beliebigen Tiefe: "20 Zentimeter tief!"

Gruppe: "Und wie kommen wir zur Quelle/Mündung/zum Meer?"

Die Forscherin oder der Forscher antwortet mit einer der zuvor besprochenen Arten, zum Beispiel: "Als Kaulquappe!"

Die Gruppe muss nun als Kaulquappe auf die andere Seite gelangen, ohne sich dabei von der Forscherin / dem Forscher fangen zu lassen. Alle gefangenen Kinder werden ein Teil des Forschungsteams, das noch weitere im Bach lebende Arten fangen und untersuchen möchte.

Glücklicherweise werden am Ende alle Tiere wieder in die Freiheit entlassen!





# Waldtiere

## DetektTiere auf Spurensuche

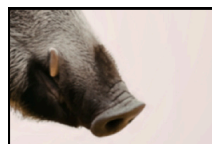
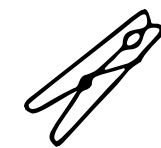
Die Tiere, die bei uns im Wald leben, lassen sich meistens nur selten Blicken - häufig finden wir nur ihre Spuren: Fraß- oder Fußspuren; sogenannte Trittsiegel.

Mit diesem Spiel könnt ihr euch selbstgewählten Tieren des Waldes annähern.

Jedes Kind bekommt eine lange Kette um den Hals. Vorne und hinten wird jeweils eine Fotokarte mit jeweils zwei Wäscheklammern angebracht. Auf dem vorderen Bild ist die Tiernase zu sehen. Auf dem Rücken sollte ein Bild der Füße eines anderen Tieres zu sehen sein.

## Das benötigt ihr:

- 🐾 Kordel
- 🐾 Wäscheklammern
- 🐾 Fotokarten





---

# Waldtiere

---

## DetekTiere auf Spurensuche

Nun spüren die DetekTiere mit ihren unterschiedlichen Nasen ihre zugehörigen Füße auf. Dazu laufen sie hinter der Person her, die das passende Bild auf dem Rücken hat. Das Spiel sollte so vorbereitet werden, dass die Kinder sich am Ende in einem Kreis hinterherlaufen. Wenn dies eintritt, sollten alle ihre passenden Füße aufgespürt haben und das Spiel ist beendet.

Bleibt im Kreis stehen und zeigt euch gegenseitig eure Tiernasen und die zugehörigen Füße. Zu welchen Tieren gehören die Nasen und Füße? Welche Besonderheiten fallen euch auf? Warum hat das Reh kleine Hufe und keine Pfoten wie der Luchs? Wovon ernähren sich die Tiere? Erkennt ihr vielleicht sogar an den Zähnen oder Füßen, was die Tiere fressen und wo sie ihre Nahrung finden?





---

# Heupferdchen

---

## Artenkenner\*in werden

Wenn ihr Interesse am Heupferdchen habt und die Aktion mit eurer NAJU-Gruppe durchführen möchtet, schreibt uns eine Mail an [mail@naju-nrw.de](mailto:mail@naju-nrw.de). Wir schicken euch die Forscherbögen per Mail zu, sodass ihr die Fragen an eure Region anpassen könnt. Die Urkunden werden ebenfalls per Mail verschickt. Die Heupferdchen-Aufnäher versenden wir per Post gegen Zahlung des Portos solange der Vorrat reicht.

Nähere Infos zum Heupferdchen-Zertifikat findet ihr unter:

[www.biodidaktik.uni-bonn.de/heupferdchen](http://www.biodidaktik.uni-bonn.de/heupferdchen)

Alle Aktionsideen der NAJU NRW und die Anhänge aus diesem Monat findet ihr auch auf unserer Homepage unter:

[www.naju-nrw.de/materialien/](http://www.naju-nrw.de/materialien/)

Viel Spaß beim Entdecken  
der Natur!

Eure

**NAJU NRW**

