



Tafeln am Gottlieber Weg:

Tafel 1 Willkommen im Wollmatinger Ried

(Brachvogel; Karte)

Entdeckungen:

1. Ge- und Verbotsschildern am Gottlieber Weg;

Verhaltensregeln: im Naturschutzgebiet erklären!

Was ist ein Naturschutzgebiet?

Warum braucht man Naturschutzgebiete?

2. Karte des Wollmatinger Rieds

Orientierung: auf der Karte. Wo befinde ich mich? Wohin gehen wir weiter? Wo ist Norden, Südenu. Woran erkenne ich die Himmelsrichtungen, wenn ich keinen Kompass dabei habe? (Sonnenstand, Moos an Bäumen, Büroklammerkompass)

Größe: Spielt wer von euch Fußball? Das Gebiet ist 767 ha groß, das sind etwa 1500 Fußballfelder.

Kennenlernspiel:

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Erste stellt sich vor und macht eine komische Geste (z.B. Markus und hüpfte auf einem Bein). Der Zweite wiederholt den Namen und die Geste (Markus; hüpfte auf einem Bein), stellt sich vor und macht eine andere Geste (z.B. Annika, klatscht in die Hände). Der Dritte wiederholt die Gesten und Namen der Vorgänger, stellt sich vor und denkt sich eine Geste neue aus usw.

MEIN SCHATZ IN DER HOSENTASCHE

Auf dem Weg zur Fettwiese sammelt jedes Kind einen Naturgegenstand der in die Hosentasche passt. Auf der Fettwiese werden die Dinge auf ein Tuch gelegt. Ein Kind beschreibt seinen Gegenstand, die anderen erraten welcher es ist.

Tafel 2 Meer, Eiszeit, Bodensee

(Entstehung, Eiszeitmenschen; histor. Nutzung)

Spiele:

Riechspiel im Sommer: Wir können die Kinder an Wasserminze, Knoblauchrauke oder Mähdesüß riechen lassen und sie fragen, woran sie der Geruch erinnert. Die Kinder können daraufhin Vermutungen über den Namen der Pflanze anstellen, wobei der richtige Name natürlich schließlich genannt wird. Der Geruchssinn wird so gezielt eingesetzt und kann den Kindern dabei helfen, sich den Namen einer Pflanze zu merken.

Hinkelsteinrennen : Material: zwei große, etwas schwerere Steine; Als Einleitung für das Stein-Thema und um überschüssige Energien abzubauen ist das Hinkelstein-Rennen gut geeignet. Teilen Sie die Gruppe in zwei gleich große Mannschaften auf. Legen Sie Start- und Ziellinie fest. Die Mannschaften stellen sich jeweils in einer Reihe hintereinander an der Startlinie auf. Die erste Person jeder Mannschaft legt die Hände auf den Rücken und trägt



darin den großen Stein einmal vom Start zum Ziel und zurück. Dann wird der Stein an die zweite Person weiter gegeben und so weiter bis alle Teilnehmer dran waren. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

Tafel 3 Grünbrücken sichern das Überleben

(Mehlprimel; Kiebitz, Kiefer)

Spiele zum Thema Pflanzenzählung:

Pflanzenzählung: Kleines Areal am Wegesrand abstecken und eine bestimmte Art durchzählen lassen. Vergleich mit einem zweiten Areal (2. Gruppe)

Das Ried wird immer wieder überschwemmt. Der NABU zählt jedes Jahr 50 seltene Pflanzenarten, wie z.B. die Mehlprimeln. Was passiert mit den Mehlprimeln in den Jahren nach der Überschwemmung?

Krähen und Eulen:

Dieses Spiel eignet sich nach einer ruhigen Phase oder bei nachlassender Konzentration. Durchgeführt werden kann es allerdings aus Platzgründen nur auf dem Gottlieber Weg. Eine Strecke von etwa 20 Metern Länge wird abgesteckt. An den Seiten markiert der Wegrand das Spielfeld. Auch eine Mittellinie wird markiert. Zwei Gruppen werden gebildet: Krähen und Eulen. Sie stellen sich gegenüber der Mittellinie auf. Die/ der SpielleiterIn ruft den Gruppen richtige oder falsche Aussagen zu, die sich möglichst auf das bisher Gelernte beziehen. So können die neuen Informationen wiederholt werden. Stimmt die Aussage, jagen die Eulen die Krähen und versuchen sie zu fangen, bevor sie hinter ihre Endlinie gelangen können. Die gefangenen Krähen wechseln die Gruppe und werden zu Eulen. Stimmt die Aussage nicht, fangen die Krähen die Eulen.

Tafel 4 Naturinsel im Siedlungsmeer

(Karte; heller Wiesenknopf Ameisenbläuling, gr. Wiesenknopf)

Spiele zum Thema Schmetterling und Raupe:

Blinde Raupe

Alle Teilnehmer laufen mit verbundenen Augen hintereinander sich an der Schulter haltend. Nur der Erste der Raupe hat keine Augenbinde. Er sucht den Weg und weist auf Besonderheiten hin. Wichtig ist es nicht zu schnell zu gehen und die Raupe nicht zu lang zu machen (max. 10 Teilnehmer).

Fledermaus und Motte:

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen.

Ein Kind ist mit verbundenen Augen in der Mitte (die Fledermaus) und versucht mit Hilfe ihres Echolots (zwei mal Klatschen) die zwei Motten (müssen mit einem mal Klatschen auf die Fledermaus reagieren) fangen.

Die Wand meldet sich zu Wort, wenn die Fledermaus ihr zu nahe kommt. Der Kreis wird kleiner gemacht, wenn die Fledermaus zu lange braucht. Eine gefangene Motte wird zur Wand.



Tafel 5 Rinder schaffen Artenvielfalt

(Rinder Schwarzkehlchen, Kiebitz, Schafstelze, Braunkehlchen, Faulbaum, Iris sib. Gilbweiderich)

Entdeckungen:

Man hört viele Vögel in den Bäumen und Gebüsch zwitschern und sieht sie fliegen.

Spiele:

Blinde führen: zwei Kinder erhalten je zusammen eine Augenbinde. Ein Kind bekommt die Augen verbunden, das andere führt es auf einer bestimmten Wegstrecke. Danach wird gewechselt. Die Kinder erhalten lediglich die Aufgabe „ihre Ohren offen zu halten“. Im Anschluss werden die Eindrücke besprochen, wobei sicherlich der Gegensatz von Autolärm und Vogelstimmen zur Sprache kommen wird. Die Problematik der Insellage des Gebiets kann dabei erklärt werden. An ruhigerer Stelle kann die Übung wiederholt werden

Geräuschkarte: (zum Thema Vogelstimmen)

Material: Leeres Blatt Papier und Bleistifte

Kleinere Kinder können die Geräuschquellen malen

Dabei kann man gut auch auf Vogelstimmen aufmerksam machen

:

Tafel 6 Streuwiesen-zuerst geliebt, dann fast vergessen

(Blühzeiten, Wohlr. Lauch, Lungenenzian, Fleischf. Knabenkraut, Sumpf-Siegwurz, Prachtnelke, Nord. Labkraut, Iris, sib., Fettkraut, Mehlprimel, Sumpfschrecke, Bekassine, Blutbär, Mosshummel; Pflegefotos)

Entdeckungen:

Verschieden Blüten und Farben in den Streuwiesen

Artenvielfalt: Warum blühen hier so viele schöne Blumen?

Spiele:

Rote Brille; blaue Brille, Gelbe Brille (zum Thema Pflanzen)

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine andersfarbige imaginäre Brille für die Dauer der Führung. Immer, wenn die Kinder eine Pflanze der entsprechenden Farbe sehen, sollen sie sie dem Führer melden. Dieser bespricht dann, um was für eine Pflanze es sich handelt.



Tafel 7 Früh blüht, wer gut im Futter steht

(Fotos *Fettwiese* und *kl. Fuchs*)(Bilder: *Kiebitz, Ackerhummel, Gr. Ochsenauge, Wiesen-Grashüpfer, Regenwurm, Brachvogel, Weißstorch, Wiesenschaumkraut, Scharfer Hahnenfuß, Wiesenlabkraut, Kuckuckslichtnelke, Wiesenglockenblume, Honiggras*)

Entdeckungen:

Viele Verschiedene Blüten am Wegesrand und auf den angrenzenden Fettwiesen, evt. verschiedene Vögel, Insekten und andere Kleintiere, mit viel Glück Rehe am Rand der Wiese
Gräser

Spiele:

Umweltkamera: Beim Blick durch eine leere Toilettenpapierrolle oder die zur Guckröhre geformte Hand eröffnen sich den Kindern kleine neue Welten.

Hummelaugen: Mit einer Lupe kann man sich Blüten aus Hummelperspektive ansehen

Fotograf und Kamera : Die Kinder präsentieren sich gegenseitig besonders schöne Ausschnitte aus der Natur

Grashalm-Kitzelwettbewerb: Jeweils zwei Kontrahenten pflücken sich einen langen Grashalm. Sie stellen sich gegenüber auf und dürfen sich mit dem Grashalm gegenseitig am Hals kitzeln. Wer schafft es am längsten ernst zu bleiben?

Tafel 8 Ein Teich für alle Fälle

(Fotos: *Graureiher, Bekassine, Limikole, Frosch*) (Bilder: *Wasserfrosch, Laubfrosch, südl. Binsenjungfer, Bruchwassrläufer, Grünschenkel, Kampfläufer, Graureiher, Rohrkolben*)

Entdeckungen:

Fliegende Libellen am Teich; versch. Wasservögel, evt. Froschquaken,

Spiele:

Fangspiel Libellenlarve : Das Spiel ähnelt dem Fangspiel "Schwarzer Mann" mit einigen Zusatz-Regeln. Legen Sie eine Start- und eine Ziellinie fest. Ein Teilnehmer ist die Libellenlarve, er steht an der Ziellinie. Die anderen sind die Kaulquappen, sie beginnen am Start. Die Kaulquappen müssen vom Start zum Ziel kommen, die Libellenlarve rennt ihnen entgegen und versucht, möglichst viele Kaulquappen zu fangen. Jede gefangene Kaulquappe bleibt an der Stelle stehen, an der sie abgeschlagen wurde. In der nächsten Runde wird sie auch zur Libellenlarve und darf mithelfen, zu fangen, aber nur mit den Armen. Das heißt, sie bleibt immer an der selben Stelle stehen, darf aber vorbeirennende Kinder und Eltern (Kaulquappen) fangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kaulquappen gefangen sind. Der Spielaufbau entspricht der Realität, denn die meisten Libellenlarven sind Lauer-Jäger, die sich zwischen Wasserpflanzen verstecken und vorbeischwimmende Beute mit Hilfe ihrer ausklappbaren Unterlippe fangen.

Der Storch im Teich: Grenzen Sie ein Spielfeld ab (der Froschteich). Die Teilnehmer (Frösche) hocken im Teich und dürfen sich nur hüpfend vorwärts bewegen. Ein Kind (es



können auch mehrere sein) ist der Storch, der versuchen muss, einen Frosch zu fangen. Er bewegt sich auf einem Bein hüpfend vorwärts. Gelingt es ihm, einen Frosch zu fangen, tauschen sie die Rollen. Variante: Im Teich werden Inseln markiert durch Stöcke oder Kreidestriche. Frösche, die hier sitzen, sind in Sicherheit.

Tafel 9 Hinten Ente- vorne Murmeltier

(Fotos: Biber und Spuren) (Bilder: Biber, Dachs, Bisam Größenvergleich; Wasserspitzmaus; Purpurweide; Gilbweiderich)

Entdeckungen:

Biberfraßspuren

Spiele:

Biberspiel

Kinder stellen die verschiedenen Schichten eines Stammes dar. Äußerste Reihe fasst sich an den Händen und ist die Borke, hier versucht nun ein Kind, das den Biber spielt, durchzubrechen.

Tafel 10 Ein Alpenfluss durchfließt den See

(Fotos: Rhein) (Bilder: Uferschutz, Bodenseekarte; Einzugsgebiet, Pegel; Äsche)

Entdeckungen:

Viele Steine verschiedener Größe, Form und Oberflächen am Ufer und am Weg

Spiele:

Tastspiel: Um den Tastsinn der Kinder zu schulen, kann ich zum Beispiel ein Stück Rinde, einen morschen Ast oder ein Schneckenhaus bei zunächst bei geschlossenen und dann bei geöffneten Augen herumgeben.

Regensteine

Material: Steine, z.B. Ende Gottlieber Weg am Kiesufer

Alle Kinder suchen sich je zwei Steine, die sie im Rhythmus gegeneinander klopfen: Zuerst langsam und leise (es beginnt zu tröpfeln) dann immer schneller und lauter bis zum Platzregen. Dann wieder weniger bis es aufhört zu „regnen“.



Tafel 11 Ein internationaler See ohne Grenzen

(Fotos: Rhein im Verlauf; Klärkanal) (Bilder: Phosphatgehalt; Karte Bodensee und Flachwasserzone; Zwergtaucher, Schwarzhalstaucher, Haubentaucher, Groppe)

Entdeckungen:

Beobachten: Verschiedene Wasservögel im Seerhein und in der Bucht zum Ried können mit dem Fernglas beobachtet werden.

Bestimmen: Wasservögel bestimmen anhand äußerlicher Merkmale und des Verhaltens
Schnabelformen; Größe, Farbe,

Spiele:

Wasservogelzählung: Zwei gut erkennbare Arten raussuchen, z.B. Blässhuhn und Haubentaucher. Kinder in Blässhühner und Haubentaucher einteilen. Welche äußerlichen Merkmale kann man unterscheiden? Wie verhalten sich die Tiere? Jede Gruppe erstellt einen Steckbrief des jeweiligen Tieres. Wenn alle die Vögel kennen, zählt jeder für sich, dann werden die Ergebnisse zusammengetragen. Warum unterscheiden sich die Ergebnisse? (Zeitl. Momentaufnahme, versch. Arealgrößen, Verwechslung mit anderen Tieren z.B. Zwergtaucher und Haubentaucher möglich; Doppeltzählungen...)

Internationale Bedeutung: Vogelzug und winterlicher Wasservogelzählung

Was fressen die Wasservögel? Wer frisst was?

Wasservogelquiz zum Mitnehmen

Wo Wasservögel Nahrung finden



Auflösung:

Wo Wasservögel Nahrung finden



Der See ist auch Lebensgrundlage für eine ganze Reihe von Vogelarten. Je nach ihrer Verwandtschaft suchen sie ihr Futter in den verschiedenen Seezonen (sog. **ökologische Nischen**) und vermeiden damit unnötige Konkurrenz. Manche Vogelarten sind in Gestalt und Verhalten an die unterschiedlichen Bedingungen ihrer Nahrungsgründe angepasst.

- | | | |
|---|--|--|
| <p>1 Rallen
 z. B. Wasserralle, Sumpfhuhn, Teichhuhn. Schnabel und Beine langgestreckt. Pickt oder jagt rennend nach wasserbewohnenden Beutetieren.</p> <p>Limikolen
 z. B. Bekassine, Brachvogel, Wasser- und Strandläufer. Schnabel, Hals und Beine langgestreckt. Pickt nach verschiedenen wasserbewohnenden Beutetieren</p> <p>3 Reiher und Störche
 z. B. Graureiher. Schnabel, Hals und Beine langgestreckt. Jagt aus dem Anstand nach wasser- und landbewohnenden Beutetieren.</p> <p>4 Schwimmenten
 z. B. Stockente, Krick-, Löffel-, Pfeif-, Spiess- und Knäckente.</p> | <p>Breiter Schnabel. Füße mit Schwimmhäuten. Vorwiegend Pflanzennahrung durch Gründeln, Abpicken oder Wasserfiltration mit dem Schnabel.</p> <p>5 Blässhuhn
 Zehen durch Schwimmflappen verbreitert. Pflanzliche und tierische Nahrung wird an Wasser- oder Erdoberfläche aufgepickt oder tauchend erworben.</p> <p>6 Tauchenten
 z. B. Reiherente, Tafel-, Samtente, Schellente. Breiter Schnabel. Füße mit Schwimmhäuten, schlechte Fortbewegung an Land. Taucht bis ca. 5 m tief nach Wasserpflanzen und -tieren (Wirbellose).</p> <p>Fischfresser
 7 z. B. Gänsesäger,
 8 Kormoran,
 9 Haubentaucher.</p> | <p>Scharfer, schneidender Schnabel. Füße mit Schwimmhäuten oder -lappen. Fortbewegung an Land schlecht oder unmöglich (Haubentaucher). Tauchjagd nach Fischen (Haubentaucher: bis 40 m tief).</p> <p>Möwen und Seeschwalben
 10 z. B. Lachmöwe.
 11 Flusseeeschwalbe. Scharfer, schneidender Schnabel. Füße mit Schwimmhäuten. Jagd nach Fischen (Seeschwalben); weitere Wassertiere und -pflanzen, Abfälle (Möwen).</p> <p>Greifvögel
 12 z. B. Schwarzer Milan, Fischadler. Hakenschnabel, Zehen mit starken Krallen. Jagd nach lebenden (Fischadler) oder toten Fischen, zudem nach Landwirbeltieren (Milan).</p> |
|---|--|--|