

Kurzanleitung

**DBU Projekt „ Ein Storch auf Reisen“**



Stand: 01.09.2015

Bianca Hesse, NAJU

## Inhalt

1.	Das Projekt „Ein Storch auf Reisen“ .....	2
1.1	Hintergrund .....	2
1.2	Wer ist die NAJU? .....	3
2.	Das Spiel im Storkenkoffer .....	3
2.1	Die Zielgruppe.....	3
2.2	Spielanleitung.....	5
2.2.1	Vorbereitung.....	7
2.2.2	Gruppenfindung.....	7
2.2.3	Einführung ins Thema .....	7
2.2.4	Die Lernstationen.....	8
2.2.5	Abschluss .....	9
	Anhang.....	11

## **1. Das Projekt „Ein Storch auf Reisen“**

Er verbringt jedes Jahr Hunderte von Stunden in der Luft und legt Tausende von Kilometern zurück – Abgase erzeugt er aber keine. Er reist durch bis zu 16 Länder und das zweimal im Jahr – einen Reisepass braucht er trotzdem nicht: Der Weißstorch. Jedes Jahr im Spätsommer machen sich Tausende von Zugvögeln von Deutschland aus auf ihre lange Reise nach Afrika: Die meisten von ihnen fliegen entlang der Ostroute über den Bosphorus in der Türkei, den Nahen Osten bis in den Sudan und von dort weiter nach Tansania und sogar nach Südafrika. Weniger Störche nutzen die schmale Mittelmeergegend bei Gibraltar, um über die Sahara zu ihren Winterquartieren in die westafrikanische Sahelzone zwischen Senegal und Tschad zu gelangen.

Im Rahmen eines Spieles begeben sich Kinder mit dem Storch „Rudi Rotbein“ gemeinsam auf die Reise in den Süden, entdecken fremde Länder, lernen den Alltag von Kindern in anderen Kulturen kennen und erleben, welchen Gefahren „Rudi“ auf seiner Reise in den Süden trotzen muss. Dabei soll sowohl die anthropogene und kulturell beeinflusste Gefährdung des Weißstorches auf seiner Zugroute thematisiert als auch Interkulturelles Lernen in den Kindergruppen und Schulklassen angeregt werden.

### **1.1 Hintergrund**

Mit ihrem Projekt „Ein Storch auf Reisen“ greift die Naturschutzjugend (NAJU) das natürliche Interesse von Kindern an ökologischen Fragen, an Tieren und Pflanzen auf und verknüpft sie mit drei weiteren Dimensionen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE). Der Weißstorch bietet auf Grund seiner Bekanntheit und Beliebtheit in vielen Ländern und Kulturen ein großes Potential, zentrale Zusammenhänge zu verdeutlichen und Handlungsmöglichkeiten hin zu einer nachhaltigen Entwicklung aufzuzeigen.

Die Idee entstand bereits 2008 und stammt von Meike Lechler, die als Referentin im Kinderbereich des NAJU arbeitet. Sie konzipierte in ihrer Masterarbeit ein Spiel zum Weißstorch, aus dem das Projekt „Ein Storch auf Reisen“ hervorgegangen ist. Es wird von der Deutschen Bundesstiftung Umwelt (DBU) gefördert und wurde von der Deutschen UNESCO-Kommission als Projekt der UN-Dekade „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ ausgezeichnet.

Das Projekt setzt sich aus vier großen Projektbausteinen zusammen und wurde von Meike Lechler und Bianca Hesse umgesetzt:

1. Entwicklung eines Spiels zum Weißstorch verpackt in 30 Bildungskoffer

2. Launch einer Internetseite für Kinder und Erwachsene (Multiplikator\*innen)  
[www.storchenreise.de](http://www.storchenreise.de)
3. Bundesweite Schulung von Multiplikator\*innen
4. Besenderung eines Storchs und Kinderfest

## **1.2 Wer ist die NAJU?**

Die Naturschutzjugend (NAJU) ist die gemeinnützige Jugendorganisation des NABU. Mit über 75.000 Mitgliedern ist die NAJU der führende Kinder- und Jugendverband in der außerschulischen Umweltbildung, im Umweltschutz und im praktischen Naturschutz. Bei der NAJU engagieren sich Kinder und Jugendliche bis 27 Jahre in über 1000 Gruppen vor Ort für den Schutz und die nachhaltige Nutzung von Natur und Umwelt.

Die NAJU möchte junge Menschen dafür begeistern, sich durch einen nachhaltigen Lebensstil und durch gemeinschaftliches Handeln für den Menschen und die Natur einzusetzen.

Durch ihren Einsatz trägt die NAJU zum Erhalt der Natur als wichtigste Lebensgrundlage bei. Durch Naturerleben, praktischen Naturschutz sowie umweltpolitisches Engagement bereitet sie für diese und zukünftige Generationen den Weg zu einer weltweit nachhaltigen Gesellschaft.

Die NAJU vermittelt jungen Menschen fundierte Kenntnisse über die Tier- und Pflanzenwelt sowie die Funktionsweise von Ökosystemen. Durch die ständige Weiterentwicklung der Qualifizierung der eigenen Aktiven wird die hohe Qualität der Bildungsarbeit im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung garantiert.

## **2. Das Spiel im Storchenkoffer**

### **2.1 Die Zielgruppe**

Der Storchenkoffer ist ein Teilergebnis des durch die Deutsche Bundesstiftung (DBU) geförderten Projektes „Ein Storch auf Reisen“. Das Spiel richtet sich an Kinder zwischen zehn und zwölf Jahren, ist aber auch für jüngere und ältere Kinder geeignet. Bei jüngeren Kindern (8- bis 9-jährige) sollte die pädagogische Begleitung der Kleingruppen intensiver geplant werden. Über zwei Bildungsbereiche soll diese Zielgruppe explizit angesprochen werden:



### **Einsatz in der Schule**

- *Schulische Bildung:* Der Storchenkoffer mit dem Spiel wird in den 3. bis 6. Klassen in Grundschulen und weiterführenden Schulen im fächerübergreifenden und projektorientierten Unterricht eingesetzt. In diesem Rahmen sollen insbesondere Kinder mit Migrationshintergrund angesprochen und bei allen Kindern ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass die kulturelle Entwicklung durch verschiedene weltanschauliche und religiöse Werte, Normen und Lebensformen geprägt wird. Auf Grund der multikulturellen Zusammensetzung von Schulklassen bestehen hier besondere Lernpotentiale im Sinne Interkultureller Umweltbildung.

### **Einsatz im Außerschulischen Bereich**

- *außerschulische Bildung:* In NAJU-Kindergruppen und anderen Umwelt-Kindergruppen können mit den Materialien im Storchenkoffer einzelne Gruppentreffen, Aktionstage oder langfristige Projekteinheiten gestaltet werden.
-

## 2.2 Spielanleitung

### Grundsätzliches

Der faszinierende Zug der Weißstörche steht im Zentrum des Spiels „Ein Storch auf Reisen“. Es lädt Kinder ein, den Storch auf seiner langen, abenteuerlichen Reise in den Süden zu begleiten. Ziel der Spieler\*innen ist es, in Kleingruppen herauszufinden, in welchem Land ihr Spielstorch überwintert. Den Weg dorthin erarbeiten sich die Kinder Land für Land an verschiedenen Lernstationen. Die zurückgelegte Strecke markieren sie auf einer großen Weltkarte mit ihren Spielmagneten. Das Spiel endet, wenn alle Gruppen ihr Winterquartier erreicht haben.

Es gibt vier Reiserouten, zwei Ostrouten und zwei Westrouten. Pro Route gibt es jeweils sechs Stationen, also 24 Lernstationen. Jede Route hat eine Farbe.

Ostroute 1 Spielmagnet grün



Ostroute 2 Spielmagnet gelb



Westroute 1 Spielmagnet rot



Westroute 2 Spielmagnet blau



Das Spiel ist modular aufgebaut. Jede Lernstation kann einzeln durchgeführt werden. Die Reise dauert ca. 4 Stunden mit Pause, wenn alle Stationen angefliegen werden. Optimal ist die Teilnahme von 20 Spieler\*innen. Pro Kleingruppe sollten maximal sechs Kinder eingeteilt sein. Sie kennen ihre Kinder am besten! Schätzen Sie ein, ob jede Kleingruppe einen Lern- bzw.

Spielbegleiter zur Unterstützung benötigt. Kinder ab zehn Jahren sind nach unseren Spiel-Evaluationen in der Lage, die Aufgaben der Lernstationen selbstständig im Team zu lösen.

Es empfiehlt sich folgender Ablauf:

20 Minuten	Einführung in das Thema „Storch“ mit dem „Storchenquiz“ und Einteilung in Kleingruppen z.B. mit dem „Storchenpuzzle“
10 min	Erklärung des Spiels, Verteilung Spielfiguren und Reisetagebücher
20 min	Station 1
20 min	Station 2
20 min	Station 3
30 min	Pause
20 min	Station 4
20 min	Station 5
20 min	Station 6
20 min	Pause
20 min	Präsentation der Ergebnisse aus den Kleingruppen an der Spielplane (Die Kinder stellen den Anderen ihre Reiseerlebnisse vor. In welchem Land seid ihr gestartet? Welche Länder habt ihr überfolgen? Welche Aufgaben musstet ihr in den Ländern lösen? In welchem Land wird euer Spielstorch überwintern? Welche Lernstation hat euch besonders viel Spaß gemacht?)
10 min	Abschluss „Storchenzähler“

### **2.2.1 Vorbereitung**

Im Koffer befindet sich die wasserfeste Spielplane. Je nach Gegebenheit empfiehlt es sich, die Plane aufzuhängen. Für jede Gruppe mit ihrer Route sollte ein Tisch aufgestellt werden. Aus den Listen im Anhang geht hervor, welche Materialien für jede Station benötigt werden. Die entsprechenden Materialien, die sich größtenteils im Koffer befinden, werden in die Beutel gepackt (Anhang 1 - Checkliste Materialien). Auf dem Beutel liegt die entsprechende Auftragskarte.

Drucken Sie die Reisetagebücher für die entsprechende Route unter [www.storchenreise.de](http://www.storchenreise.de) aus und halten sie pro Gruppe einen Stift bereit.

### **2.2.2 Gruppenfindung**

Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe sollte aus mindestens vier und maximal sechs Kindern bestehen. Im Koffer befindet sich ein Puzzle, das Sie zur Gruppenbildung nutzen können. Fünf verschiedene Motive sind in je vier Teile zerschnitten. Nach dem Zusammenlegen der Teile kann in einem Gespräch das Vorwissen der Kinder aktiviert werden, zum Beispiel mit folgenden Fragen: Wer hat schon mal einen Storch gesehen? Wo habt ihr schon mal einen Storch gesehen? Auch im Urlaub? Wo verbringen Störche den Winter?

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und legen ihre Hände auf den Rücken. Sammeln Sie Materialien, die im Zusammenhang mit dem Storch stehen und verteilen Sie diese in die Hände der Kinder. Rücken an Rücken ertasten sie suchend ihren Gruppenpartner\*in. In einer kurzen Auswertungsrunde erfragen Sie, was den Kindern zu dem Gegenstand im Zusammenhang mit dem Storch einfällt

Materialvorschläge: frisches Gras-Lebensraum, Stöcker-Horst, Plastiktüte-Gefahr, Gummifrosch-Nahrung

### **2.2.3 Einführung ins Thema**

Im Rahmen des Projektes ist die Internetseite [www.storchenreise.de](http://www.storchenreise.de) entstanden. Die erste Internetseite zum Thema Storch bietet sich für eine Vorbereitung auf das Storchenspiel ebenfalls an. Sie ist eine gute Schlechtwettervariante! Neben einem online-Spiel finden sich dort kindgerechte Informationen zum Storch und zu den vielen Ländern, die er auf seiner Reise in den Süden überfliegt. Live können die Kinder die Route des Senderstorchs Peter verfolgen und in den

Blögeinträgen Interessantes über seinen aktuellen Aufenthaltsort erfahren. Die Kinder können darüberhinaus selbst aktiv werden und eigene Storchbeobachtungen melden.

Im Koffer befinden sich ein Würfel und ein Ringbuch „Quiz dich storchenschlau“. Im Ringbuch gibt es 32 Fragen und acht Aufgaben zum Storch. Die Fragen und Aufgaben sind in vier Kategorien eingeteilt:

- Lebensweise und Lebensraum des Storchs
- Gefahren für den Storch
- Sagenhaftes rund um den Storch
- Der Storch auf Reisen und
- Der Storch in Aktion.

Die Kleingruppen würfeln und beantworten eine Frage aus der gewürfelten Kategorie. Pro Frage gibt es drei mögliche Antworten, aber nur eine ist korrekt. Haben die Kinder die Frage richtig beantwortet, erhalten sie einen kleinen Storchschmaus. Für die Einführung mit dem Storchquiz besorgen Sie einen Storchschmaus z.B. Frösche als Gummitier, Mäuse aus Schokolade etc..

Die Materialien für Aufgabe 5 (Storch, Schlange und Hirsch) der Kategorie „In Aktion“ befinden sich im Koffer und können in einen Beutel gefüllt werden.

#### **2.2.4 Die Lernstationen**

Alle 24 Auftragskarten der Storchreise sind gleich aufgebaut: Auf der Vorderseite wird kurz das Land vorgestellt, über das der Storch gerade zieht, und in das Thema der Station eingeführt. Auf der Rückseite der Karte findet sich eine genaue Beschreibung des Auftrags, der zu erfüllen ist. Schritt für Schritt wird den Kindern erläutert, wie sie vorgehen sollen. Die Sprache ist einfach und verständlich gehalten, so dass die Kinder die Aufgabe selbstständig lesen und nachvollziehen können. Eine Illustration macht das Ganze noch anschaulicher.

Die an den einzelnen Stationen jeweils erforderlichen Materialien finden sich übersichtlich zusammengestellt in Anhang 2.



Auftragskarte Westroute rot – Station 1 „Storchenkommissar“

Die Kinder aller Kleingruppen starten in Deutschland und setzen auf der Spielplane ihren Magneten auf Deutschland. Sie lösen die Aufgabe der Station 1 und tragen die „Ergebnisse“ in ihr Reisetagebuch. Dann geht es weiter zur Station 2 und sie erfahren auf der Auftragskarte, in welchem Land sie die nächste Aufgabe lösen. Ihre Spielfigur setzen sie auf der Spielplane auf das entsprechende Land, bis sie ihr Überwinterungsland erreicht haben.

## 2.2.5 Abschluss

Nach Spielende präsentiert jede Gruppe an der Spielkarte ihre Reiseroute. Welche Länder wurden bereist und welche Aufgaben wurden gelöst? Die Kleingruppe erzählt den Anderen, in welchem Land ihr Storch überwintert. Das festigt das neu erworbene Wissen und fördert Präsentationskompetenzen der Kinder. Nach der Präsentation bekommen die Kinder einen Stempel in ihr Reisetagebuch.

Zum Abschluss der Storchreise haben wir uns das Spiel „Storchenzähler“ ausgedacht und mit viel Freude erprobt. Erzählen Sie den Kindern von Ornithologen, die mit Hilfe von Vogelzählern große Scharen von Vögeln zählen. Mehr als 50 Millionen Zugvögel verlassen jedes Jahr ihre Brutgebiete in Deutschland, um eine Reise in wärmere Gefilde anzutreten. Vogelzählungen sind notwendig, um die Entwicklung der Vogelwelt in Deutschland zu erkennen und ggfs. Maßnahmen zum Schutz der Vögel ergreifen zu können.

Die Kinder stellen sich im Halbkreis auf. Ein Kind ist die oder der „Vogelzähler\*in“. Flüstern Sie jedem Kind eine Zahl zwischen eins und drei ins Ohr. Die Kinder springen entsprechend der Zahl in

die Luft. Der Vogelzähler soll die Anzahl der Hüpfen ermitteln, indem er bei jedem Sprung auf den Zähler drückt. Natürlich sollen die Kinder ihre Hüpfen ein wenig verteilen und nicht alle sofort in die Luft springen. Starten Sie das Spiel mit dem Aufruf: Auf die Vögel, fertig, los!

Haben die Kinder ihre Sprünge absolviert, lassen sie die Gesamtzahl zusammenrechnen. Kind 1 nennt seine Zahl, Kind 2 addiert seine Zahl dazu, Kind 3 addiert wieder hinzu usw. So stärken sie mathematische Grundrechenarten. Dann wird die ermittelte Zahl mit der des Vogelzählers verglichen. Starten Sie gleich noch eine Runde, bevor Sie mit den Kindern die Reise in den Süden ausklingen lassen.

# Anhang

## Anhang 1 – Checkliste Material Storchenkoffer

Material Stationen	Gepäck	Check-In	Check-Out
Dose	3		
Thermometer	2		
Stoppuhr	4		
Dämmmaterial (Watte)	1		
Dämmmaterial (Stoff)	2		
Kreide (Kiste)	1		
Zollstock	4		
Spritzflasche	1		
Luftballon (Packung, mind. 15)	1		
Messbecher	3		
Schnur	1		
Papiermaßband	2		
Hülle mit einem Infoblatt und 7 Anklebflugbildern	2		
Fernglas	3		
Kosmos Bestimmungsbuch	1		
Kreblebeband	1		
Tinte	1		
Metallgriffel	1		
Feder	5		
Wachsmalplatte	1		
Ersatzwachsmalplatte (10er Pack)	1		
Schraubdose mit Holzkohle	1		
Knete (Packung)	1		
Seil	1		
Stoffmatte	5		
Puppe	1		
Kanga	1		
Turban	1		
Gefahrentuch	1		
Ball (Flummi)	1		
Storchenring im Umschlag	1		
Hülle mit 2 Faltanleitungen für Papierflieger	1		
Hülle mit Berber-ABC und Botschaft rot	1		
Hülle mit Berber-ABC und Botschaft grün	1		
Hülle mit Lösung Botschaft rot und Lösung Botschaft grün	1		
Augenbinde	4		
Wackelplatte	4		
Schal	2		
halber Korken	4		

ganzer Korken	1		
Teller	1		
Waage	1		
Strohhalme (Packung)	1		
Lebensmittelfarbe	1		
Dose mit Mosaiksteinchen	2		
Pinzetten	6		
Wickeltuch	1		
Hülle mit 10 Gefühlskarten	1		
Gefahrenkarte	1		
Foto Heuschrecke	1		

<b>Material Einführung + Allgemein</b>	<b>Gepäck</b>	<b>Check-In</b>	<b>Check-Out</b>
Würfel	1		
Ringbuch "Quiz dich storchenschlau", Puzzleset (5x4 Teile), 24 Auftragskarten in Umschlägen in Hülle	1		
Handzähler	1		
Stoffbeutel	26		
Päd. Handreichung	1		
Spielplane	1		
Dose mit 4 Spielmagneten	1		
Stempel mit Stempelkissen	1		
Holztiere	3		
Kompass	1		
Lupe	1		

<b>Material Öffentlichkeitsarbeit</b>
Storchentüranhänger
Storchenpostkarten
NAJU Flyer

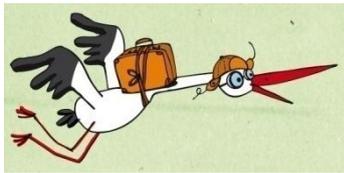
<b>Check-In</b>	<b>Check-Out</b>

**Check-In Schalter**

**Check-Out Schalter**

Berlin, 26.08.2015

Anhang 1 – Checkliste Materialien Route



Ostroute 1

Station	Land	Material im Koffer	Check	Material vor Ort	Check
<b>Ausgebrütet</b>	Deutschland	-3 Dosen -1 Thermometer -1 Stoppuhr -div. Dämmmaterial		-Dämmmaterial (z.B. Plastikmüll, Heu, usw.) -1 Thermoskanne mit heißem Wasser	
<b>Eierlei</b>	Polen	-Kreide -1 Zollstock -1 Spritzflasche -7 Luftballons -1 Messbecher			
<b>Tief Luft holen</b>	Türkei	-6 Luftballons -Schnur -1 Papiermaßband		-1 Schere	
<b>Wer ist wer?</b>	Israel	-2 Umschläge mit jeweils einem Infoblatt und 7 Anklebflugbildern -2 Ferngläser -1 Kosmos Bestimmungsbuch -1 Zollstock -2 Krecklebeband			
<b>Federleichtes Schreiben</b>	Ägypten	-1 Tinte -1 Metallgriffel -1 Wachsmalplatte -1 Schraubdose mit Holzkohle -1 Feder -1 Ersatzwachsmalplatte		- Papier - Sand	
<b>Schlaraffenland</b>	Tschad	-1 Knete -1 Stoppuhr		-großer Esstlöffel	



## Ostroute 2

Station	Land	Material im Koffer	Check	Material vor Ort	Check
<b>Baumeister auf zwei Stelzen</b>	Deutschland	-1 Stoppuhr -1 Zollstock		-Naturmaterialien (z.B. Äste, Zweige, Moos)	
<b>Vorsicht Stromschlag</b>	Rumänien	-Seil			
<b>Über den Bosphorus</b>	Türkei	-Kreide -1 Zollstock -5 Stoffmatten			
<b>Das blaue Gold</b>	Sudan	-1 Messbecher		-1 Glasflasche mit Wasser -1 Schüssel	
<b>Verwickelt</b>	Tansania	-1 Puppe -1 Kanga -1 Turban			
<b>Eine gefährliche Reise</b>	Südafrika	-1 Gefahrentuch -1 Ball - Bild Heuschrecke			



## Westroute 1

Station	Land	Material im Koffer	Check	Material vor Ort	Check
<b>Storchenkomissar</b>	Deutschland	-1 Zollstock - Kreide -1 Fernglas -1 Storcherring			
<b>Papierflieger</b>	Frankreich	-1 Umschlag mit 2 Faltanleitungen -1 Papiermaßband		-Papier	
<b>Flaschengeist</b>	Spanien	-1 Thermometer -1 Stoppuhr -2 Luftballons		-2 leere Glasflaschen -1 Glasflasche mit kaltem Wasser -1 Thermoskanne mit heißem Wasser -2 Schüsseln	
<b>Berber ABC</b>	Marokko	-1 Umschlag: Berber-ABC, Botschaft grün -1 Umschlag: Berber-ABC, Botschaft rot -1 Umschlag: Lösung Botschaft rot + Lösung Botschaft grün			
<b>Oh Schreck!</b>	Mauretanien	-4 Augenbinden -4 Wackelplatten mit Luftpumpe			
<b>Eine wackelige Angelegenheit</b>	Senegal	-Kreide -1 Zollstock -1 Stoppuhr -1 Schal		-1 Eimer mit drei Litern Wasser (alternativ Sand)	



## Westroute 2

Station	Land	Material im Koffer	Check	Material vor Ort	Check
<b>Ab ins Nest</b>	Deutschland	-4 halbe Korke -1 ganzer Kork -1 Teller -1 Waage		-1 leere Weinflasche -4 Gabeln	
<b>Aus der Puste</b>	Spanien	-6 Strohhalme -1 Lebensmittel-farbe		-1 große Schüssel mit kaltem Wasser -1 großes Glas (750ml)	
<b>Lasst es kacheln</b>	Marokko	-2 Dosen mit Mosaiksteinchen -6 Pinzetten -1 Stoppuhr			
<b>Wasser ist Leben</b>	Algerien	-1 Messbecher		-1 Eimer -1 Glasflasche mit Wasser	
<b>Wackelige Angelegenheit</b>	Mali	-Kreide -1 Zollstock -1 Stoppuhr -1 Schal		-1 Eimer mit drei Litern Wasser	
<b>Gefühlsmaskerade</b>	Niger	-1 Wickeltuch -1 Umschlag mit 10 Gefühlskarten			