



November 2023

## Ideen für Aktionen zur Heckenpflanzung



MIT UNTERSTÜTZUNG DES LANDES NIEDERÖSTERREICH UND DER EUROPÄISCHEN UNION



**LE 14-20**  
Entwicklung für den Ländlichen Raum

Europäischer  
Landwirtschaftsfonds  
für die Entwicklung  
des ländlichen Raums:  
Hier investiert Europa in  
die ländlichen Gebiete



WISSENSCHAFT • FORSCHUNG  
NIEDERÖSTERREICH



**GeoSphere**  
Austria

## 1 HECKE NACHBAUEN

### 1.1 MATERIAL

- Kleine Ästchen oder andere Naturmaterialien

### 1.2 SPIELABLAUF

Jede:r Schüler:in sucht einige kleine Ästchen oder andere Naturmaterialien. Mit Hilfe der Materialien wird eine Heckenpflanze nachgebaut, entweder vom Spielleiter (bei jüngeren Kindern) oder von den Schüler:innen selbst. Anhand der nachgebauten Pflanze können die Pflanzenteile besprochen werden (Wurzel, Stamm, Blatt, Knospe, Frucht,...).

## 2 ELSTERSPIEL

### 2.1 MATERIAL

- Materialien die bei der Hecke vorkommen (Blatt, Frucht, Schneckenhaus, Blatt vom Vorjahr,...)
- Kleines Tuch

### 2.2 SPIELABLAUF

Die Spielleitung breitet ein Tuch auf, auf diesem die Materialien übersichtlich auflegt werden (siehe Beispielfoto). Die Schüler:innen stellen sich in einem Kreis um das Tuch auf. Ein:e Schüler:in wird von der Spielleitung als Elster ausgewählt, diese darf in der ersten Runde ein „Ding“ vom Tuch stehlen und hinter dem Rücken verstecken. Die erste Runde beginnt mit folgenden Worten „Aufgepasst“ (alle Schüler:innen drehen sich nach außen, sehen somit das Tuch nicht mehr), Elster stiehlt, sobald diese fertig ist und wieder auf ihrem Platz im Kreis steht kommt das Kommando „Zugeschnappt“, die Schülerinnen dürfen sich wieder umdrehen und auf das Tuch blicken. Nun wird gerätselt, was fehlt. Wer es weiß, gibt z.B. seinen Zeigefinger auf die Nase. Es folgt die Auflösung und die Elster darf ihre Beute herzeigen, nun beginnt die zweite Runde mit einer anderen Elster.



## 3 HECKTENTAGEBUCH

### 3.1 MATERIAL

- Wollfaden

- Kamera
- Papier, Stifte, Kleber

### 3.2 ANLEITUNG

Um einen Teil der Pflanze über das Jahr zu beobachten, wird ein Zweig von einer Heckenpflanze gewählt. Der Zweig wird mit einem Wollfaden markiert, damit er über das Jahr immer wieder gefunden werden kann. Nun wird der Zweig regelmäßig besucht, um Veränderungen zu beobachten. Um diese zu dokumentieren kann ein Heckentagebuch angelegt werden. In diesem können die Entdeckungen entweder mit einer Kamera festgehalten werden oder selbst gezeichnet werden. Spannende Fragen können z.B. sein: Wird die Knospe ein Blatt oder eine Blüte? Wann ist die Blattentfaltung? Wann ist der Blühbeginn? Welche Farben bekommt das Blatt oder die Blüte im Verlauf der Zeit? Welche Tierbesucher kommen mit der Zeit und was machen sie dort?

## 4 EICHHÖRNCHEN

### 4.1 SPIELBLAUF

- Haselnüsse
- Foto von Eichelhäher
- Evtl. selbst gebauter Kobel – Kreis mit Ästen und einer Lücke als „Ausgang“

### 4.2 SPIELBLAUF

Alle Schüler:innen (Eichhörnchen) treffen sich im Kobel und bekommen dort jeweils 3 Haselnüsse. Diese werden im nächsten Schritt versteckt, mindestens 3 Schritte entfernt vom Kobel. Dabei sollte jedes Eichhörnchen für sich selbst verstecken, damit die anderen Eichhörnchen das Versteck nicht gleich finden.

Die Eichhörnchen versammeln sich wieder im Kobel. „Es ist Herbst und es wird kälter und kälter. Das Eichhörnchen kommt langsam zu Ruhe und schläft ein. Nach einiger Zeit wacht sie von ihrem knurrenden Magen auf. Sie streckt sich und geht auf die Suche nach einer Haselnuss.“ Dafür haben die Schüler:innen ca. eine Minute Zeit. Sobald ein Eichhörnchen eine Haselnuss gefunden hat, wird diese der Spielleitung am Eingang (Lücke im Kobel) gezeigt. Wer nach einer Minute noch keine Nuss hat, versammelt sich bei der Spielleitung. Diese Eichhörnchen sind leider zu schwach und werden im „richtigen“ Eichhörnchen – Leben entweder verhungern oder zur Beute. Im Spiel werden sie zum Eichelhäher, der das Eichhörnchen ab der nächsten Runde bestehlen darf. Damit dieser auch erkennbar ist, muss er durch das Gebiet „fliegen“ (Arme auf der Seite). Der Eichelhäher darf jedem Eichhörnchen eine Haselnuss stehlen.

Die Eichhörnchen gehen wieder schlafen. „Es wird Winter und draußen schneit es. Das Eichhörnchen wacht nach einiger Zeit durch ihren knurrenden Magen auf. Jetzt geht das Eichhörnchen auf die Suche nach einer weiteren Haselnuss, allerdings hat es so viel geschneit, dass das Eichhörnchen nicht mehr laufen kann, sondern mit beiden Füßen springen muss. Es hat für die Suche wieder eine Minute Zeit.“ Wer keine Haselnuss findet, wird wieder zum Eichelhäher.

Für die letzte Runde geht das Eichhörnchen noch einmal schlafen und wacht nach einiger Zeit wieder auf. „Es wird langsam wärmer und der Frühling zieht ins Land, allerdings findet das Eichhörnchen noch nicht viel zu fressen (außer evtl. Vogeleier). Deshalb muss es noch einmal auf seinen Wintervorrat zurückgreifen und holt die letzte Haselnuss. Dafür haben die Eichhörnchen wieder eine Minute Zeit.“

Nach dem Spiel wird geschaut, wie viele Eichhörnchen überlebt haben. Wenn nur noch wenige übrig sind, war es ein strenger Winter.

Es kann im Anschluss noch thematisiert werden, welche Beutetiere sich über schwache Eichhörnchen freuen (Räuber-Beute Beziehung) und dass das Eichhörnchen in der Natur als Gärtner unterwegs ist, indem es Bäume und Sträucher mit den vergessenen Nüssen anpflanzt.