Bolderntagung vom 9. und 10. Januar 2010
Wasser ist Leben

Workshop: Spielend und bastelnd Wasser erleben

Materialien die mit Wasser zusammenhängen:
Wasser, Schnee, Eis, Regen, Wolken, Pflanzen, Muscheln, Sand, Steine, ……

1. Meditation
2. Spiele
3. Bastelideen
4. Lektionenvorschläge zum Thema Wasser
5. Bezugsquellen spez. Material
6. Bücher

1. Meditation

Wir sitzen im Kreis um eine Mitte. In der Mitte steht eine Schale mit Wasser in der angezündete Kerzen schwimmen und ein Krug mit Wasser. Jede/r Teilnehmer/in erhält ein Glas. In das Glas wird Wasser gegossen. Anschliessend stellt jede/r das Glas vor sich auf den Boden.

Es ist leise Wassermusik zu hören.
Die Leiterin/ der Leiter spricht mit ruhigen Worten:

In den nun folgenden Minuten wollen wir erleben wie Wasser schmeckt und spüren, wie es sich anfühlt ein Glas Wasser zu trinken.

Ich versuche ganz ruhig zu atmen. Ich versuche der Stimme zu folgen und mache was diese sagt.

Wer kann, schliesst jetzt die Augen.

Ich stelle mir vor, wie es ist einen Schluck Wasser zu trinken. Ich erinnere mich, wie ich einmal an einem heissen Sommertag Wasser getrunken habe und wie mich das Wasser erfrischt hat. (Pause).

Ich öffne die Augen, nehme das Glas in meine Hand, führe es langsam zum Mund und trinke einen Schluck.
Wie schmeckt das Wasser? Ich spüre, wie meine Lippen und meine Zunge mit dem Wasser in Berührung kommen. Ich fühle meinen Gaumen und meine Kehle beim Trinken. Ich spüre, wie das Wasser in meinen Magen kommt. (Pause).

Ich nehme erneut einen Schluck Wasser.

Wie ist es jetzt? Ist es schon vertrauter? Mein Mund, mein Körper nimmt das Wasser jetzt bereits deutlicher wahr. (Pause).

Du kannst jetzt noch so viel Wasser trinken wie du Durst hast, mit grossen oder kleinen, mit schnellen oder langsamen Schlucken.

Musik leiser werden lassen und stoppen.

Wer mag, darf über das Erlebte kurz sprechen.

2. Spiele

Spielen mit Wasser
Da es unzählige Spiele mit Wasser gibt, finden sie hier nur eine kleine Auswahl. Zudem sind es Spiele die sich ohne Schwimmbad machen lassen.

Mit Giesskannen malen: Jedes Kind erhält eine Giesskanne mit einem möglichst kleinen Ausgiessloch. Auf einem trockenen Platz mit Spritzkannen malen, einzeln oder zu zweit/Gruppe. Gemeinschaftsbilder sind besonders schön. Hierzu einige Themenvorschläge: Wasserblumen, eine Wasserstadt, Leben unter Wasser,…
Die Zuhilfenahme der Finger und Zehen ist ausdrücklich erlaubt.

Schiffe fahren lassen: Schiffe aus Papier falten (siehe basteln) und fahren lassen. Welches schwimmt am längsten, am weitesten? Da eignet sich das Spiel am Bach am besten. Dort kann man auch als Schiffe verschiedene Sachen schwimmen lassen, z.B. Holzstücke, Blätter, Blumen, u.s.w. Die Schiffe kann man auch versenken (mit Bällen, Wasserballone, Spritzpistolen, u.s.w.). Belastungsprobe: Auf welches Schiff kann man am meisten laden, bis es sinkt?(Z.B. Korkzapfen, Knöpfe, Steinchen, Nüsse, Grashalme,…) Schiffeblasen: Schiffe in Pfützen von einer Seite auf die andere fahren lassen mit pusten. Wer ist am schnellsten?

Wasserballone: Am schönsten ist es, wenn man im Sommer in Badehosen spielen kann. Die Ballone einander zuwerfen, ohne dass sie verplatzen. Welche Gruppe kann am längsten hin und her werfen? Wer bleibt am längsten trocken?

Apfel essen: Ein Apfel schwimmt im gefüllten Wasserbecken. Wie lange dauert es, drei Bissen zu essen, ohne die Hände zu benützen? Als Belohnung den Apfel fertig essen.

Stafetten: Wassertransport auf verschiedene Arten, z.B. mit Trinkhalm, Becher, Löffel, Händen, u.s.w. Wer hat am meisten Wasser gesammelt?

Wo tropft es denn: Den Kindern werden die Augen verbunden, damit sie auch wirklich raten und nicht blinzeln. Wo hinein tropft (oder läuft) jetzt etwas Wasser? Ratet! (…..in eine leere Büchse, in ein Glas, auf ein Kuchenblech, in einen Plastikeimer, in eine Flasche,…) Zur Belohnung für dieses anstrengende Spiel gibt es sicher etwas gutes zu trinken.

Spielen mit Seifenblasen:
Wer kann die grösste Blase machen? Welche bleibt am längsten in der Luft?
Am besten funktionieren die Seifenblasen, wenn es draussen kühl ist. Den Ring um Blasen zu machen, kann man aus Draht herstellen (siehe Basteln). Die gekaufte Seifenlösung hat bei mir immer am Besten funktioniert. Man kann sie aber auch selbst herstellen:
1dl mildes Geschirrspülmittel
1dl Glyzerin (in der Drogerie erhältlich)
1 Lt. destilliertes Wasser
Wenn möglich sollte man die Lösung vor Gebrauch 24 Std. stehen lassen. Sollten die Seifenblasen zu schnell platzen, muss mehr Glyzerin dazugemischt werden (hält die Blasen feucht).

Lichterschiffchen: Schwimmenlassen von Lichterschiffchen in einem seichten Bach. Rechaudkerzen werden mit Blumenkitt in durchsichtige Plastikbecher (auf halbe Höhe zurück geschnitten) gedrückt. Die Schiffchen werden nach Einbruch der Dämmerung mit brennenden Kerzen ins Wasser gelassen und an einem vorher gestauten Ort wieder herausgeholt. Ein unvergessliches Erlebnis!

Spielen im Schnee
Spuren hinterlassen: Auf einer frischen Schneedecke lassen wir uns an einen Abhang mit ausgebreiteten Armen rücklings in den Schnee fallen.
Wir treten Spuren in den Schnee, malen Bilder und betrachten sie. Wir treten ein Labyrinth in den Schnee, wer findet am schnellsten den Ausgang?

Schneeflocken betrachten: Mit Lupen einzelne Schneeflocken betrachten. Wer kann Schnee schmelzen?

Skulpturen bauen: Wer baut am grössten? Wer erkennt welches Tier man gebaut hat? Wer hat die originellste Skulptur? Bauen alleine, zu zweit oder in Gruppen.

Spiele mit Eis
Rasender Eiswürfel: Wir geben einen Eiswürfel blitzschnell von Hand zu Hand im Kreis herum. Jeder passt auf, dass das letzte Stückchen nicht ausgerechnet in seiner Hand schmilzt.

Eiswürfel fischen: Gruppenspiel mit je ca. 4 Spieler. Jeder ist mit einem Trinkhalm ausgerüstet. So versuchen die Spieler einen Eiswürfel aus einer Tasse mit heissem Wasser zu fischen. Wer gewinnt?

Spiele im/mit Regen
Regenschirmstafette: Der erste Spieler steht unter einem Dach. Jenseits des Platzes steht unter einem anderen Dach, der Rest der Gruppe. Mit offenem Regenschirm holt der erste den zweiten Spieler, dieser den dritten usw. Das Spiel eignet sich (selbst bei sonnigem Wetter) als Wettkampf zwischen Mannschaften.

Wasserflitzer: Auf einem Platz mit Pfützen spielen wir – am besten barfuss oder in Stiefeln – Fangen. Wer in einer Pfütze steht, kann nicht gefangen werden. Er muss die Pfütze aber wieder verlassen, wenn die Gefahr vorbei ist. Rette sich, wer kann!

Pfützenhüpfer: Ein regennasser Platz der zu trocknen begonnen hat, soll so rasch als möglich überquert werden. Aber keiner darf auf eine nasse/trockene Stelle treten. Welcher Leithammel hat seine Herde zuerst durch den gefährlichen Sumpf und wieder zurück gelotst?

Regenrohr: Hört ihr es Regnen? Kannst du laut/leise oder schnell/langsam regnen? Eignet sich zum Einsatz in Geschichten, als Begleitung zum Singen.

Spiele mit Wolken
Wer findet den Wattegnom: Ein Spieler hat den Wattegnom am Himmel entdeckt. Wer ihn von den anderen zuerst entdeckt, darf eine andere Wolke suchen, benennen und von den anderen suchen lassen.

Wolkentaufe: Gemeinsam suchen wir uns am wolkenreichen Himmel ein Gebilde nach dem anderen aus. Wer findet der entsprechenden Wolke jeweils den passendsten (wildesten, sanftesten) Namen? Willkommen, Rauchflausch, Doppelzisch, Flatterlamm,….

Spielen mit Muscheln, Sand, Steine
Mandala legen: Mit Muscheln, Steinen, u.s.w. Mandalas legen. Alleine, zu zweit oder in der Gruppe.

Muschelmemory: Muschelpaare suchen und in einen Beutel legen. Mit tasten die entsprechenden Muschelpaare heraussuchen. Jeder hat einen Versuch, gelingt die Suche darf man erneut einen Versuch wagen.

Muschelsuche: In einem begrenzten Viereck im Sand Muscheln vergraben. Nun können die Kinder eifrig auf Muschelsuche gehen.

Kugelbahn: Mit Sand können wir einfache, aber auch faszinierend lange, gewundene Bahnen bauen. Sie können so angelegt sein, dass wir darin Murmeln oder aber auch Holz-, Metall-, oder Kunststoffkugeln (vom Boggia- oder Boulespiel) hinunterrollen lassen können.

Reaktionsspiel mit Steinen: Auf der Erde liegen im Abstand von je einer Handbreite fünf Steinchen. Der Spieler wirft den ersten Stein hoch, nimmt den zweiten und fängt den ersten auf. Dann wirft er die beiden hoch, nimmt den dritten und fängt die beiden anderen, u.s.w.

Steinkünstler: Wir nehmen uns etwas Zeit und sammeln am Bach-/ Flussufer oder in einer Grube Steine, mit denen wir eine Ausstellung machen können. Sie lassen sich aber auch ohne weiteres bemalen, zu Figuren komponieren und zusammenkleben. Eignet sich ein kleines Werk zum Weiterschenken?

Steinsammler: Die Spieler haben sich mit sechs bis acht mittelgrossen Steinen ausgerüstet. Gut verteilt werfen sie sie in ein markiertes Feld. Wer von ihnen kann auf den Startpfiff hin, am meisten davon zusammentragen?

Steinkegeln: Zwei mittlere flache Steine unten und ein runder darauf bilden jeweils eine Pyramide. Vier Meter dahinter steht jeder Spieler mit drei faustgrossen Steinen auf der Linie bereit. Wem gelingt es, seinen Turm umzurollen?

Figuren: Wer kann mit seinen Steinen in ein zwei Meter entferntes Feld hinein (z.B. Sandfläche) eine geometrische Figur oder einen Buchstaben werfen?

Zielwurf: In einigen Metern Abstand von der Abwurflinie werden Büchsen aufgestellt. Wir haben sie mit Punktezahlen angeschrieben und stellen die Büchsen umso weiter entfernt auf, je höher die Punktezahl ist. Wer die Büchse trifft, erhält die entsprechenden Punkte. Landet ein Stein in der Büchse, zählt der Wurf doppelt. Variante: Statt Büchsen, Kreise auf den Boden malen/legen.

Wasserflöhe: Wir sammeln flache Steine und werfen sie so über den Wasserspiegel eines Flusses oder Sees, dass sie mehrmals hintereinander hochhüpfen.

Mühlespiel: Je neun helle und dunkle Steine sammeln. In den Sand ein Mühlespiel zeichnen (drei Quadrate ineinander liegend, in der Mitte der Seite miteinander verbunden).

Domino-Steine: Beim Ausflug zum Bach/Fluss den Malkasten nicht vergessen! Aus bemalten, flachen, etwa faustgrossen Steinen entsteht im Nu ein buntes Dominospiel. Nur ein Regenschauer kann den Spass noch verderben. Man benötigt mindestens sechs verschiedene Bilder. Z.B. Herz, Stern, Fisch, Ball, Tannenbaum, Blume, Mond, Schneeflocke, u.s.w. Sie werden je einmal miteinander kombiniert und einmal doppelt aufgemalt. Nun kann es mit spielen losgehen.

Spiele ohne Wasser

Elementenspiel: Die Kinder sitzen im Kreis. Eines steht in der Mitte mit einem Stoffball in der Hand. Es ruft:“ Wasser!“ und wirft gleichzeitig einem Kind den Ball zu. Dieses muss sofort ein Wassertier nennen und den Ball zurückwerfen. Fällt ihm kein Tier ein, muss es seinen Stuhl dem Kind in der Mitte überlassen und selbst in die Mitte gehen, um ein neues Element zu rufen. Bei Erde muss ein Tier genannt werden das auf der Erde lebt, bei Luft ein Tier das fliegen kann. Bei Feuer wechseln alle Spieler den Platz. Wer keinen Platz findet, muss in die Mitte.

Ratespiel: Ein Spieler geht vor die Türe. In seiner Abwesenheit überlegt sich die Gruppe, welche Bewegungen sie im Zusammenhang mit Wasser dem Wartenden gleich vormachen möchten. Beispiele: Eingiessen von Wasser in ein Glas, Angst vor Regen und Aufspannen des Schirms, waten durch einen Fluss, trampeln in Pfützen, Fenster putzen, u.s.w.

Arche Noah: Den Kindern ist bekannt, dass Noah in seiner Arche je zwei Exemplare jeder Tiergattung mitnahm. Das spielen wir jetzt nach und zählen dabei alle Tiere auf. Und damit auch kein Tier vergessen wird, wiederholen wir stets die Namen der bereits eingetroffenen Tiere.
Ein Spieler beginnt: “In meine Arche nehme ich zwei Frösche“. Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt ein zweites Tierpaar hinzu: „In meine Arche nehme ich zwei Frösche und zwei Hunde“. U.s.w. Spieler die ein Tierpaar vergessen oder etwas durcheinanderbringen scheiden aus, bis am Schluss nur noch Noah übrig bleibt.
Wird das Spiel mit kleineren Kindern gespielt, so eignet sich diese Variante: Ein Spieler sagt: „In meine Arche lade ich zwei Frösche“. Alle Spieler sagen „quak, quak“. Der nächste Spieler sagt: „In meine Arche lade ich zwei Frösche und zwei Hunde“, alle Spieler: „quak, quak, wau, wau“. Diese Variante macht den Kindern nicht nur mehr Spass, sie hilft auch die Zeit zu überbrücken, bis sie wieder an der Reihe sind.

Platsch, platsch: Ein lustiges Spiel, das anfangs einfach zu sein scheint. Abwarten! Nach etwa fünf Spielzügen scheiden sich schon oft die Geister. Ein Spieler beginnt: „Eine Ente, platsch!“ Der nächste fährt fort: „Zwei Enten, platsch, platsch!“ „Drei Enten, ….“ Wer sich verhaspelt oder nicht mehr weiter weiss, scheidet aus.
Älteren Kindern ist das Spiel nach einigen Spielrunden zu einfach. Dann erweitert man den Satz so. „Eine Ente, zwei Beine, platsch!“ „Zwei Enten, vier Beine, platsch, platsch!“

Rettungsinseln: Auf dem Boden des Zimmers breiten wir so viele Bögen Zeitungspapier aus, wie Kinder mitspielen. Die Papierbögen stellen unsere Rettungsinseln dar. Die Kinder tummeln sich im Wasser bei den Inseln, solange die Musik spielt. Sobald sie ausgeschaltet wird, rettet sich jeder auf eine Zeitungsinsel. Nun wird nach jeder Runde eine Rettungsinsel weggenommen. Die Kinder müssen sich nun gegenseitig helfen und denen, die keine Rettungsinsel erreicht haben, Platz auf ihrer Insel machen. So wird das Spiel von Runde zu Runde spannender, bis es nur noch eine Rettungsinsel für alle Kinder gibt. Aber alle helfen einander, damit jedes wenigstens ein Stückchen Zeitungsinsel zu fassen bekommt und somit gerettet ist.

Wasser Geräusche Spiel: Geräusche von verschiedenem „Wasser“ auf Kassette aufnehmen und Fotos dazu machen (die verschiedenen Geräusche sollten möglichst mehrere Male in verschiedener Reihenfolge vorkommen). Mögliche Themen: Von der Quelle bis zu Meer, Wassergeräusche zu Hause, Wassergeräusche draussen, Tiere am und im Wasser, von Menschen gemachte Geräusche, viel oder wenig Wasser, wo wird Wasser schmutzig gemacht,…..
Arbeit nur mit Kassette:
Die Kinder versuchen herauszufinden, was die einzelnen Wassergeräusche darstellen. Wer erkennt am meisten?
Arbeit mit Kassette und Bildkarten:
Mit den Kindern zuerst die Fotos nach obigen Themen ordnen.
a) Alle Karten liegen offen auf dem Tisch. Bei einem richtig erkannten Geräusch wird die entsprechende Karte umgedreht oder mit einem Spielstein markiert.
b) Bei mehreren Kindern (2,3 oder 4) bekommt jedes eine entsprechende Menge Karten (12, 8 oder 6). Wer als erstes „seine“ Geräusche erkannt hat, gewinnt.
c) Etwas schwieriger wird es, wenn man alle Karten umdreht und nach den Geräuschen Memory spielt. Am besten zunächst nur mit einem Teil der Bildkarten spielen.

Fangbecher-Spiel: Einen Becher falten (siehe Anleitung). Ein Stück Alufolie zu einer Kugel formen und dabei ein Ende eines ca. 50cm langen Wollfadens einwickeln. Das andere Ende des Fadens an einer Ecke des Bechers befestigen und schon kann der Spass beginnen. Wer kann die Kugel am meisten in einer Minute fangen?

Spiele mit gefalteten Fischen: Zu Beginn Fische (siehe Anleitung) falten.
a) Die Fische mit Deckfarben bemalen und an der Rückseite des Kopfes ein kleines Metallringlein mit Klebstreifen befestigen. Jeder Fisch erhält auf der Rückseite eine Nummer von 1-20. Auf den Boden ein blaues Tuch legen und die Fische darauf verteilen. (Sie lassen sich besser fangen, wenn die Ringlein etwas vom Boden abstehen). Gefischt wird mit selbstgebastelten Angelruten. Ein Wollfaden wird an einen Stab/Stecken gebunden und der Haken wird aus Blumendraht geformt. Die Spieler setzen sich um den See und auf los beginnen sie mit dem Fischen. Wer angelt die meisten Fische oder wer hat die schwersten Fische (Punkte auf der Rückseite der Fische zusammenzählen)?
b) Wir sitzen um den Tisch. Jeder Spieler hält einen Fisch am Schwanz auf der Tischplatte. Der Fischer steht und fährt mit seiner Hand über die Tischplatte in der Luft hin und her und sagt: „ Ich fische, fische Fisch, uf dem grosse Tisch, das isch die ganzi Nacht so gange, ha keis einzigs Fischli gfange!“ Plötzlich, ganz unvermutet, schlägt er nach einem der Fische. Der Spieler zieht den Papierfisch schnell zurück. Wird der Fisch vom Fischer getroffen, muss er abgegeben werden und der Spieler scheidet aus. Sieger ist, wer seinen Fisch zuletzt noch in der Hand hält. Er wird im nächsten Spiel Fischer.

c) Für dieses wilde Spiel benötigen wir unbemalte Papierfische ohne Ringlein. Wir ziehen einen Faden durch die Kopfspitze und knoten ihn fest. Das andere Ende des Fadens wird um den Bauch des Spielers gebunden. Dieser schleift den Papierfisch nun beim Laufen auf dem Boden nach. Alle Kinder gehen, schleichen, rennen oder laufen herum. Jedes Kind versucht durch Darauftreten so viele Fische zu fangen wie möglich. Die Fische reissen dabei ab. Sieger ist, wer nach der vorher festgesetzten Zeit, seinen Fisch noch am Faden hat, oder die meisten Fische ergattern konnte. Für die nächste Runde werden neue Fische gefaltet.
d) Wir legen 5 bis 10 buntbemalte Fische auf den Tisch. Der Spielleiter bestimmt ein Kind, das sich die Fische genau ansehen darf, bevor es vor die Türe geht. Der Spielleiter nimmt einen Fisch weg, oder vertauscht die Fische auf ihren Plätzen. Das Kind wird hereingerufen. Kann es genau sagen, welcher Fisch fehlt oder welche vertauscht wurden, wird es in der nächsten Runde Spielleiter.

Kim-Spiel mit Salzfischchen: Ca. 20 Salzfischchen werden auf dem Tisch verteilt. Der Spielleiter merkt sich einen Fisch. Der Spieler darf so viele essen, bis er auf den gemerkten Fisch trifft. Der Spielleiter ruft stopp, der Spieler wird zum Spielleiter.

Rose von Jericho: Die getrocknete Pflanze in einen Teller legen. Warmes Wasser über die Pflanze giessen und betrachten, was mit der Rose von Jericho passiert.

3. Bastelideen

Ring für Seifenblasen
Material: ca. 80 cm Draht, dicke Wolle, Zange, Schere
Die beiden Enden des Drahtes umbiegen, damit man sich nicht verletzt. Den Draht in der Mitte zu einem Bogen biegen und weiter zu einem Kreis. Die Drahtenden überkreuzen. Sie sollten an jeder Seite ca. 15cm abstehen. Jetzt werden die Enden zu einem Griff gedreht. Damit die Seifenlösung besser am Drahtring hält, umwickelt man ihn mit einem Wollfaden. Der Faden ist ca. doppelt so lange wie der Ring. Anfang und Ende des Fadens werden am Griff verknotet. Den Griff nach oben biegen, damit der ganze Ring in die Seifenlösung getaucht werden kann. Variante: Man kann auch andere Drahtfiguren biegen, z.B. ein Viereck, ein Herz oder eine Sternform.

Gefaltete Schiffe
Siehe Anleitung
Dampfschiff: Papierquadrat
Segelschiff: Papierrechteck

Gefalteter Becher
Siehe Anleitung
Papierquadrat

Gefalteter Fisch
Siehe Anleitung
Papierquadrat

Sandbilder/-karten (1. Art)
Siehe Anleitung
Material: Verschiedenfarbiger feiner Sand, doppelseitige Klebefolie, festes Papier für Bilderrahmen oder farbige Karten, Schere

Sandbilder (2. Art)
Siehe Anleitung
Material: Dicker Karton oder Bilderrahmen mit Rückseite, Sand, Muscheln, Schneckenhäuser, Steine, ev. Naturbast, ev. Lederband, Tapetenkleister, Plastikgefässe, alter Löffel oder Spachtel, ev. schwarzer Filzstift, Klebstoff, ev. Deckfarben

Kreiden selbst herstellen
Siehe Anleitung
Material: Gipspulver, Plastikbecken zum Anrühren, Deck- oder Plakatfarben (wasserlöslich), alte Holzkellen, Plastikhandschuhe oder –becher oder –säcke, Wasser

Fliegende Frösche (Spiel)
Siehe Anleitung
Material: Tonkarton in blau (50x70cm), Tonkarton in versch. Grüntönen und Gelb (je ca. 25x35cm), ev. Tonpapier in Grasgrün (40x50cm), Seidenpapier in hellgrün und dunkelgrün und gelb (je 20x48cm), Trinkhalme aus Plastik, dünner Karton, Pauspapier, Postich, Klebstoff, Vorlage, Schere, ev. Nagelschere

Korkenschwimmer
Siehe Anleitung
Material: Verschieden farbige Moosgummireste, pro Fisch eine Ringschraube (Durchm. 1,5cm),Stricknadel, Wackelaugen (Durchm. 8mm), Hakenschraube für Angel, ca. 90cm Schnur, Ast oder Stab, Korkzapfen, dünner Karton, wasserfester Klebstoff, Schere

Fensterbilder
Material: Gezeichnete Tiere und sonstige Motive, Sichtmäppchen farblos, Fenstermalfarbe, Haushaltpapier, Zahnstocher
Tiere, Muscheln, u.s.w. mit Fenstermalfarbe auf Sichtmäppchen malen (ev. Vorlage ins Sichtmäppchen legen), Farbe ev. mit Zahnstocher vermischen/verziehen, trocknen lassen und ans Fenster oder auf glatte Flächen (z.B. Kacheln) kleben.

Fisch aus Petflasche
Material: Saubere und leere Petflasche, Cutter, verschieden farbige Plastiksäcke, wasserfeste Filzstifte, Kugelschreiber, Klebstreifen, Leimstift, Schere, Garnstück ca. 30-40cm, spitze dicke Wollnadel, Postich
Anleitung: Den Boden der Flasche mit dem Cutter wegschneiden (=Hinterteil des Fisches, der Deckel ist die „Nase“). Zwei Punkte auf dem Rücken des Fisches bestimmen, um ihn aufzuhängen. Das Garn durch die beiden Punkte ziehen (mit Wollnadel) und die Enden verknoten. Aus den Plastiksäcken Flossen, Augen und Mund schneiden (mit Kugelschreiber aufzeichnen) und/oder mit Leimstift oder Klebestreifen aufkleben. Ev. mit wasserfestem Filzstift verzieren. Das Ende der Flasche zusammendrücken, die Schwanzflosse einklemmen und mit Postich zusammenklammern. Der Petfisch kann mit beliebigen Sachen gefüllt werden (z.B. runde Kaugummis).

Floss
Siehe Anleitung
Material: Trockene gerade Aststücke, ev. Korken, Massband, dünne Paketschnur, Nagelbohrer, Gartenschere, ev. fester Stoffrest ca. 14x16cm, ev. 4 rote Stoffstücke 4x3cm, ev. Deckfarben, Pinsel, ev. Zahnstocher, ev. Nadel, ev. Gummiring, ev. wasserfester Klebstoff, ev. lange Blätter oder Zweige, je nach gewähltem Floss

Fantasievolles Modellieren
Siehe Anleitung
Material: Tonpapier in verschiedenen Farben (je ca. zwei A4 Bogen pro Farbe),hoher schmaler Rührbecher, Pürierstab oder Küchenmixer, Sieb, Plastikbecher mit Deckel oder Schraubgläser, Arbeitsunterlage (z.B. Karton, Folie), Tapetenkleister, Schüssel zum Anrühren, Teelöffel, Esslöffel

Magnetfische
Material: Giesspulver und Giessformen für Fische, Massbecher, langer Pinsel, ev. flache Steine nicht zu gross, ev. Muscheln, ev. Gips, Acrylfarbe, Pinsel in versch. Dicke, Zeitung, Gefässe für Farbe (z.B. Schraubdeckel von Gläsern), Wasserbecher, Haushaltpapier, Magnete, Klebstoff (z.B. Mosaikkleber)
Anleitung: Formen nach Anleitung mit Giesspulver giessen und trocknen lassen (kann im Voraus gemacht werden). Die Formen mit Acrylfarbe bemalen und trocknen lassen. Auf der Rückseite die Magnete festkleben. Als Alternative können auch flache Steine bemalt, oder gesammelte Muscheln mit Gips ausgegossen und ev. bemalt werden.

Schwimmende Kerzen
Siehe Anleitung
Material: Moosgummi in grün (11x11cm) und weiss (9x9cm), Rechaudkerze, Nagel, Musterklammer, dünner Karton, weisses Papier, Bleistift, Schere, Vorlage
Ev. für Frosch: Moosgummi in grün (11x11cm), Styroporkugel (Durchm. 5cm), Deckfarbe in grün, Pinsel, Holzspiess, Tonpapierrest in grün, schwarzer Filzstift, Klebstoff

Badesalz
Material: Meersalz, Lebensmittelfarbe, ev. Duftöl, mehrere Schraubgläser mit Deckel, Gefäss um das Salz einzufüllen (Flasche, Joghurtglas, u.s.w.)
Anleitung: Etwas Meersalz in ein Schraubglas füllen, einige Tropfen Lebensmittelfarbe zugeben und ev. einige Tropfen Duftöl. Das Glas fest verschliessen und kräftig schütteln. Das fertige Badesalz abfüllen. Es sieht besonders schön aus, wenn man verschieden farbiges Badesalz hat und es schichtweise einfüllt.

Seife
Material: 2 Tassen Seifenflocken, 1 Teelöffel Mandelöl, Duftöl, Lebensmittelfarbe, Schüssel, ev. Plastik oder Backpapier, ev. Wallholz, ev. Guetsliförmli, Teller
Anleitung: Die Seifenflocken in eine Schüssel geben und das Mandelöl darüber tropfen. Ca. 20 Tropfen Duftöl dazugeben und einige Tropfen Lebensmittelfarbe. Alles gut zusammenkneten. Wenn der Teig zu trocken ist, einen Teelöffel Wasser zugeben, oder Seifenflocken wenn er zu nass ist. Den Teig zu Kugeln formen oder zwischen Plastik/Backpapier auswallen und mit den Förmchen ausstechen. Die Seifen auf einen Teller legen und an der Luft trocknen lassen. Je länger man die Seifen trocknen lässt, desto länger halten sie.

Bälle filzen
Siehe Anleitung
Material: 2-3 Ballone, 90-150g feinen Vogelsand, Trichter, Klebstreifen, Schere, ca. 10g Märchenwolle in versch. Farben, flüssige Schmierseife, Haushaltseife von M-Budget, Tablett mit Rand, Schüssel, Antirutschmatte, breites Malerabdeckband, Frottetuch

Papier schöpfen
Siehe Anleitung in einem Buch.

Schneesterne
Siehe Anleitung
Material: Verschiedenfarbiges Kopierpapier, ev. Drachenpapier, ev. Bleistift, Schere, Klebefolie, farbigen Glimmer, kleine Pailletten, Faden, Nähnadel, Vorlage

4. Lektionenvorschläge zum Thema Wasser

Vorschläge aus dem Buch **Bibel Umwelt Unterricht**
Von Dorothea Loosli-Amstutz
rex verlag luzern
ISBN: 978-3-7252-0843-2
oder
Verlag Katholisches Bibelwerk
ISBN: 978-3-460-20843-8

- Schmutziges Wasser – Sauberes Wasser, Seite 13
- Wolken ziehen auf, Seite 78
- Minikläranlage, Seite 111
- Kresse-Tier, Seite 113
- Kraftbohnen, Seite 114

5. Bezugsquellen spez. Material

Seifenlösung:
Mega Bubble 1,8 Lt.
Bestellnr. 4782, Fr. 9.80
Spezialrezeptur für 1 Lt. Seifenlösung
Bestellnr. 7536, Fr. 6.80

Schwimmpapier:
Schwimmpapier 40 Bg.
Bestellnr. 4750, Fr. 9.80

BEA- Verlag
Aarauerstr. 90
5200 Brugg
Tel. 056’ 444 22 22

Achtung: Einkauf nur mit BEA-Punkten möglich!

Bastelpackung Regenrohr:
Regenmacher
Bestellnr. 109.106
1 Stk. Fr. 5.90
10 Stk. je Fr. 5.61

OPITEC (Schweiz) AG
Postfach
1707 Freiburg
Tel. 026' 488 38 39

Seifenflocken, Badesalz, Mandelöl, Glyzerin :
Alles ist in Drogerien erhältlich

Lebensmittelfarbe:
In der Migros gibt es Packungen mit vier Farben.

Gipspulver:
Es ist in Hobby- und Baumärkten erhältlich.

Giesspulver und Giessformen:
Es ist in Hobbymärkten und Bastelgeschäften erhältlich.

Papierschöpfen:
Gebrauchsfertige Bütte kann bei der Perlen Papier AG bezogen werden (Eimer à 12 Lt., gut verschlossen). Die Bütte wird gratis abgegeben, es wird aber gerne ein Beitrag in die Kaffeekasse entgegengenommen. Das restliche Material zum Papierschöpfen, kann ev. auch dort gemietet werden (früh reservieren).
Perlen Papier AG
6035 Perlen
Tel. 041' 455 80 00, Tel. Werksleiter 041' 455 82 72

Rose von Jericho:
Floristikgeschäfte oder Gartencenter

Wasser Geräusche Spiel:
Ich weiss nicht, ob es noch erhältlich ist.
Verlag an der Ruhr
Alexanderstrasse 54
Postfach 10 22 51
45422 Mülheim an der Ruhr

6. Bücher

Der Weg zum Kinde, Lektionsheft 5, **Symbol Wasser**
75. Jahrgang, Heft 90/10

1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit
Von Hans Flury
Herausgeber Walter Bucher
Verlag Hofmann Schorndorf
Adresse: Hofmann – Verlag
Postfach 1360
7060 Schorndorf

Falten und Spielen
Von Susanne Stöcklein – Meier
Verlag pro juventute
ISBN: 3-7152-1041-9

Kinderspiele, Kinderpartys
Almuth Bartl, Tilman Michalski
Ravensburger Verlag
ISBN: 3-473-37459-8

Papierschöpfen für Einsteiger
Ingrid Ute Ehlers
Knaur Verlag
ISBN: 3-426-66977-3

Filz und Form
Monika und Jürgen Fergg
Haupt Verlag
ISBN: 3-258-05861-x

Grundkurs Filzen
Katja Bayer
Topp Verlag, Nr. 5050
ISBN: 978-3-7724-5050-1

Horgen, 2. Januar 2010, Vreni Flückiger