

- 1.) Die Nadeln können sich rot oder gelb verfärben.
- 2.) Bei älteren Fichten hängen die Seitentriebe wie Lametta an den Ästen herunter. Dies wird Lamettaeffekt genannt.
- 3.) Bei den Fichten hängen besonders viele Zapfen im Wipfel. Der Wipfelbereich ist seltsam buschig. In seiner "Todesangst" versucht der Baum, für möglichst viele Nachkommen zu sorgen.
- 4.) Auch Laubbäume werden vom Sauren Regen geschädigt. Die Blattränder verfärben sich braun. Wenn der Baum sehr, sehr krank ist, verliert er zu früh seine Blätter.
- 5.) Neue Triebe sterben jung wieder ab, ohne sich zu kräftigen Ästen entwickeln zu können.
- 6.) Tanne und Fichten verlieren im Kronenbereich viele Nadeln (Verlichtung). Bei einem kranken Baum kannst Du am Stamm entlang in den Himmel gucken.



SPIELE

Blattsalat

Material: großes Plakat mit verschiedenen Blättern von Bäumen und Sträuchern und ihren Merkmalen

Die Aufgabe der Pimpfe besteht darin, zwei bis drei verschiedene Blätter von Bäumen oder Sträuchern zu sammeln. Die Pimpfe merken sich das Aussehen ihrer Blätter. Erkennungsmerkmale sind dabei:

- Was für eine Form haben die Blätter: spitz, gefächert, keilförmig, länglich usw.?

- Wie ist der Rand beschaffen: gesägt, gezähnt, gewellt usw.?
- Wie sieht die Oberfläche aus: behaart, ledrig, glatt usw.?

Diese verschiedenen Merkmale sollten vorher auf ein großes Papier gezeichnet und erläutert werden. An einem vereinbarten Treffpunkt sammeln sich nun alle wieder in einer Runde. Die Blätter werden in einer großen Schale gesammelt und gemischt.

Dann macht die Schüssel die Runde und jeder Pimpf nimmt eines seiner Blätter heraus und erklärt, anhand welcher Merkmale er das Blatt wiedererkannt hat.



Geräuschmemory

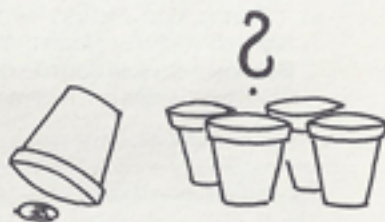
Material:

- eine möglichst große Menge verschiedener Wildfrüchte wie Kastanien, Bucheckern, Eicheln, Haselnüsse, Walnüsse usw. in einer durch zwei teilbaren Zahl
- doppelt so viele verschließbare, undurchsichtige Becher - z.B. Joghurtbecher - wie Fruchtsorten vorhanden sind

Je zwei Becher werden mit der gleichen Anzahl gleicher Früchte gefüllt und verschlossen. Alle gefüllten Becher werden ungeordnet auf einen Tisch gestellt.

Nach den bekannten Memory-Regeln darf nun jedes Kind zwei Becher schütteln und soll dabei aufgrund der Geräusche herausfinden, welche Becher zueinander gehören.

Wer ganz geschickt ist, kann vielleicht vor dem Öffnen des Bechers erraten, um welche Frucht es sich handelt.



REDAKTIONSSCHLUß
NN 1'98:

22. FEBRUAR 1998