Wer kennt den Habicht?



Ein rasantes Spiel um den Vogel des Jahres 2015

Je nach Sichtweise wird der Habicht "edler Greifer" oder "gieriger Taubengeier" genannt. Selten kann man den äußerst scheuen Greifvogel bei seinen atemberaubenden Balz- und Jagdflügen beobachten. Jedoch immer öfter wird er in Großstädten gesehen.

Wer ist er, der heute noch von manchen Menschen verfolgt und getötet wird und deshalb vom NABU und LBV zum "Vogel des Jahres 2015" gewählt wurde.

Dieses Spiel möchte Kindern im Vor- und Grundschulalter Einblicke in das Leben des eindrucksvollen Jägers und Gejagten vermitteln.

Allgemeiner Spielablauf:

Für das Spiel wird eine Spielleitung benötigt. Das Spiel ist für bis zu 25 Kinder geeignet. Diese sollten in Gruppen mit jeweils maximal 7 Kindern aufgeteilt werden.

Zu Beginn des Spiels erhält jede Gruppe eine Stempelkarte. Sie überlegt sich einen Gruppennamen und notiert ihn auf der Stempelkarte. Da es sich beim Habicht um einen Greifvogel handelt, könnte die Spielleitung den Kindern die Namen von anderen Greifvögeln (z.B. Mäusebussard, Sperber, Roter Milan, Turmfalke, Fischadler ...) vorschlagen.

Das Spiel besteht aus insgesamt 19 Spielrunden mit jeweils einer Frage oder Aktion zum Thema Habicht. Diese werden in Form eines Wettbewerbs von den Gruppen beantwortet bzw. durchgeführt und mit einem Stempel auf der Stempelkarte belohnt. Das Spiel endet nach der 19. Spielrunde. Die Kinder der Gruppe, die die meisten Stempel gesammelt haben, sind die Gewinner.

Empfohlen wird, die von 1 bis 19 nummerierten Spielrunden hintereinander durchzuführen, da sie unter anderem den Lebenslauf des Habichts chronologisch darstellen. Jedoch kann die Spielleitung je nach Gruppensituation (z.B. eingeschränkter Zeitraum, Alter der Kinder) auch nur bestimmte Fragen und Aktionen auswählen, da diese in sich abgeschlossen sind.

Die Spielrunden 1-12 sind innerhalb 2 Schulstunden (90 Minuten) GUT zu schaffen.

Ablauf einer Spielrunde:

- 1. Die Spielleitung stellt in der Regel zuerst die Frage bzw. Aktion vor.
- 2. Die Spielleitung gibt den Kindern einige Sekunden Bedenkzeit zum Beratschlagen.
- 3a. Bei Fragen schreiben die Grundschüler ihre in der Gruppe besprochene Antwort auf die Rückseite der Stempelkarte - Vorschulkinder können ihre Antwort der Spielleitung zuflüstern. Die Spielleitung kontrolliert die Antworten und vergibt bei richtiger Lösung einen Stempel für die Stempelkarte der Gruppe.
- 3b. Die Art der Stempelvergabe nach durchgeführten Aktionen wird bei der jeweiligen Aufgabe beschrieben.

- 4. Hat keine Gruppe eine richtige Antwort geben können, dann erläutert die Spielleitung die Lösung.
- 5. Mit der Vergabe oder auch Nicht-Vergabe des Stempels endet die Spielrunde und die nächste beginnt.

Die 19 Spielrunden zum Thema

"Wer kennt den Habicht" (* = Antwort auf die Frage):

1. Frage:

Gehört der Habicht zu den

- a) Greifvögeln*,
- b) Singvögeln oder
- c) Eulen?

2. Aktion:

Thema Balzflug" als Rollenspiel

- 1. Die Spielleitung erklärt den Kindern, dass der Balzflug des Habichtsmännchens aus Sturzflügen und scharfen Wendungen besteht.
- 2. Jede Gruppe bespricht sich kurz und bestimmt ein Kind als Habichtsmännchen, das am besten den Balzflug darstellen kann. Die anderen Kinder der Gruppe sind die Weibchen und unterstützen ihr Männchen mit Applaus o.ä.
- 3. Wenn alle Gruppen ihr Spiel vorgestellt haben, entscheidet die Spielleitung, welche Gruppen für ihre Darbietung einen Stempel erhalten. Im besten Fall ist es jede Gruppe.

3. Fragen

Thema "Nestbau":

a) Frage:

Nennt man das Nest des Habichts Höhle, Horst* oder Kobel?

b) Frage:

Wer baut das Nest, nur das Männchen, nur das Weibchen oder beide*?

4. Aktion

Thema "Horstgröße"

Ein Seilkreis (Durchmesser 1,30m) wird gelegt, der die reale Horstgröße darstellt. Jede Gruppe schätzt und schreibt auf, wieviel "Menschenkinder" im "Nest" einen Sitzplatz finden werden. Die Spielleitung wählt aus jeder Gruppe in etwa gleich viele Kinder aus, die sich in den Kreis setzen. Die Anzahl der Kinder im "Horst" wird dann mit den Antworten der Gruppen verglichen. Die Gruppe, die am besten geschätzt hat, bekommt den Stempel.

Hinweis zu Hilfsmitteln: Seil (4m Länge)

Bitte die Kinder für die nächsten zwei Fragen im Horst sitzen lassen.

5. Frage

(an die Kinder der Gruppen, die nicht im Horst sitzen)

Legt das Habichtsweibchen

- a) 1 bis 2,
- b) 3 bis 4* oder
- c) 5 bis 6

Eier?

6. Frage

(an die Kinder der Gruppen, die nicht im Horst sitzen):

Was machen das Weibchen und das Männchen in den ersten drei Lebenswochen der Habichtsjungen?

- a) Wechseln sich, wie z.B. die Störche, Weibchen und Männchen beim Beschützen der Jungen und bei der Nahrungssuche ab?
- b) Schützt nur das Weibchen die Jungen vor Nässe, Kälte und Feinde? Und versorgt nur das Männchen die ganze Familie mit Nahrung?*

Nach dieser Spielrunde wird der Seilkreis aufgelöst und die Kinder gehen wieder in ihre Gruppen.

7. Frage:

Welches Tier jagt der Habicht nicht?

- a) Füchse*
- b) Tauben
- c) Krähen
- d) Kaninchen
- e) Eichhörnchen

8.Aktion

Thema "Bettelruf"

- 1. Jede Gruppe überlegt sich, wie die Habichtjungen um Futter betteln.
- 2. Die Spielleitung stellt den Bettelruf mit "hiiiääh" und "kliijäh" vor und entscheidet welche Gruppen für ihre Darstellungen einen Stempel bekommen.
- 3. Nacheinander führt jede Gruppe ihren Ruf vor.
- 4. Die Spielleitung entscheidet, welche Gruppe(n) einen Stempel für ihre Darstellung(en) bekommen. Im besten Fall sind es alle Gruppen.
- 5. Abschließend rufen alle gemeinsam "hiiiääh" und "kliijäh".

Hinweis: wenn vorhanden, Vogelstimme vorspielen (siehe Material Nr.5a + 5b).

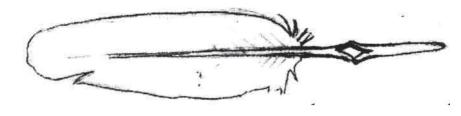
9. Frage

Welche Feder wurde bei einem getöteten Vogel vom Habicht entfernt?

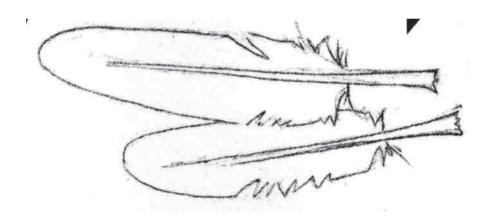
Abbildungen a) und b) auf der nächsten Seite zeigen.

Hinweis: Falls vorhanden, mit abgebissenen und gerupften Federn durchführen.

Erklärung der Lösung: Feder a) wurde von einem Fuchs abgebissen und Feder b) wurde von einem Habicht gerupft (dabei bleibt der Federkiel ganz und ein Abdruck des Schnabels kann sichtbar sein).



p)



10a. Frage:

Wer ist gößer?

- a) das Habichtsweibchen*
- b) das Habichtsmännchen

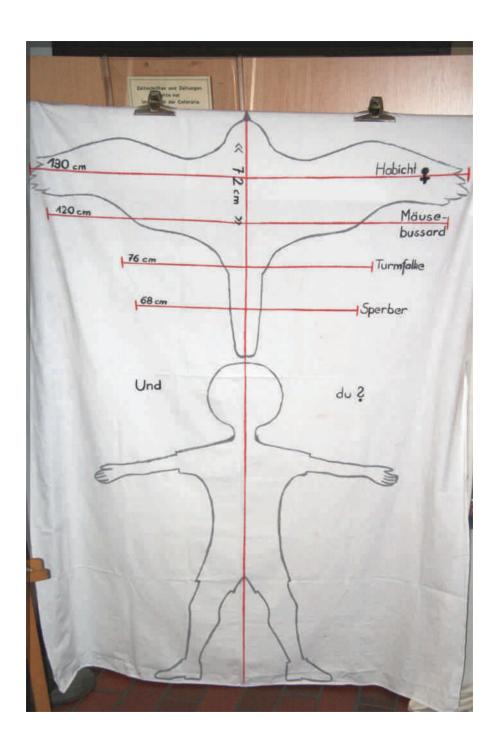
10b. Aktion

Nach der Stempelvergabe vergleicht ein Kind aus der Gruppe mit der richtigen Antwort das Maß seiner ausgestreckten Arme mit der Flügelspannweite des Habichts (max. 130 cm).

Anschließend können die Kinder ihre Spannweite mit der des Habichts messen.

Zusätzlich kann die Spielleitung noch auf das Verhältnis zwischen der jeweiligen Körpergröße und Spannweite hinweisen.

Hinweis zu Hilfsmitteln: Tuch mit Flügelspannweiten oder Zollstock



11. Aktion (in 3 Teilen):

Thema "Reaktionsgeschwindigkeit"

Habichte sind schnelle Kurzstreckenflieger. Sie jagen oft von einem versteckten Platz im Baum oder Gebüsch (= "Ansitz") aus. Sobald sie mit ihren sehr guten Augen etwas erblicken, sausen sie los und halten bis zum Jagderfolg sowohl Beute als auch Hindernisse (im Wald vor allem Äste und Büsche) immer im Blick. Und nun können die Kinder mit den vorliegenden Stäben ihre Schnelligkeit beweisen:

Hinweis zu Hilfsmitteln: Stäbe und Krepp-Klebeband

1. Teil

Jede Gruppe bekommt einen Stab und Klebeband. Ein Kind in der Gruppe hält den Stab am oberen Ende fest.

Ein zweites hält seine geöffnete Faust direkt unter den Stab.

Das erste Kind lässt den Stab los und das zweite Kind versucht, den Stab so schnell wie möglich zu fassen.

Die Griffstelle wird über der Faust am Stab mit Klebeband markiert.

Jedes Kind der Gruppe macht diesen Versuch

einmal. Die Markierungen werden mit einander verglichen.

Das Kind mit der schnellsten Reaktion wird in die Finalrunde (2. Teil) geschickt.

2. Teil

In der Finalrunde wird unter den Gruppensiegern der Gewinner aller Kinder wie in Teil 1 ermittelt. Die Gruppe des Gewinners bekommt einen Stempel und es wird im 3. Teil dieser Aktion der jagende Habicht sein.

3. Teil

Das erstplatzierte Kind aus dem 2. Teil ist der jagende Habicht. Das Zweitplatzierte ist eine Taube als Beute. Alle anderen Kinder stellen die Bäume des Waldes dar.

Die Taube bekommt einen kleinen Vorsprung und der Habicht darf jetzt die Beute jagen.

Die Spielleitung zählt je nach Situation maximal bis 10 hoch.

Fängt der Habicht in der Zeit seine Beute, dann bekommt seine Gruppe noch einen Stempel, wenn nicht, dann die Gruppe der erfolgreich geflohenen Taube.

12. Aktion

Thema "Grifftöter"

Habichte sind Grifftöter. Was bedeutet das?

Erklärung:

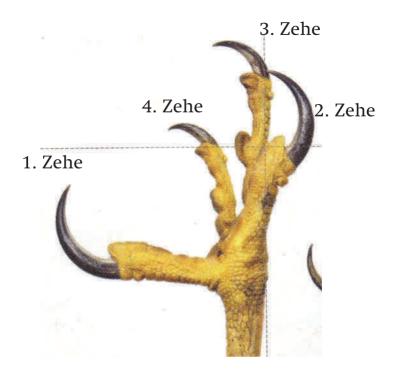
Habichte haben kräftige Zehen mit scharfen Krallen (siehe Abb.).

Sie bohren ihre erste und zweite Zehe solange in ihre Beute, bis diese sich nicht mehr bewegt.

Übung zur Klärung der Frage (Hilfsmittel: Haselnüsse o.ä. für alle Kinder):

- a) Alle Kinder ziehen an einem Fuß ihren Schuh und Strumpf aus. Sie testen, wie kräftig ihre Zehen sind, indem sie versuchen mit ihnen eine Haselnuss o. ä. zu greifen.
- b) Jede Gruppe ermittelt, welches Kind auf einem Bein stehend am längsten den Gegenstand mit dem Fuß halten kann.
- c) Die Gruppenbesten treten nochmal gegeneinander an. Die Gruppe des Siegers erhält einen Stempel

Hinweis: Kinder können sehr lange so auf einem Bein stehen. Eventuell nach einem Zeitlimit allen noch stehenden Gruppen einen Stempel geben.



13. Aktion (in 2 Teilen)

Thema "Flugbild verschiedener Greifvögel"

1. Teil

Die farbigen Abbildungen zeigen verschiedene Flugbilder der Greifvögel: Habicht, Sperber, Turmfalke, Mäusebussard und Roter Milan. Jede Gruppe bekommt ein Flugbild und versucht, es richtig zu benennen. Für die richtige Antwort erhalten die Gruppen einen Stempel.

Hinweis zu Hilfsmitteln: farbige Abbildungen einzelner Greifvögel

2. Teil

Auf dem Plakat sind die Schattenumrisse der verschiedenen Greifvögel, wie sie auch am Himmel zu beobachten sind, abgebildet. Jede Gruppe ordnet ihr Flugbild in einem Versuch dem richtigen Schattenumriss zu.

Auch dafür gibt es einen Stempel.

Hinweis zu Hilfsmitteln: schwarze Schattenumrisse der obigen Greifvögel auf einem Plakat

Hinweis: Sind es weniger als fünf Gruppen, werden die restlichen Flugbilder gemeinsam bestimmt.

Schablonenspiel mit Flugbildern und Schatten der Flugbilder





- \cdot segelt majestätisch, steuert sichtbar mit dem Schwanz
- · ruft am Brutplatz ein trillerndes "gliehihihihi"



Sperber

- · sieht aus wie der Habicht, nur kleiner
- · schnelle Flügelschläge oder Gleitflug
- · ruft am Brutplatz ein erregtes "gigigig"



Turmfalke

- · relativ klein, spitze Flügel, langer Schwanz
- · "steht" rüttelnd in der Luft
- · ruft in der Brut- und Balzzeit "kikikikiki"



- · gleitet, segelt und "steht" rüttelnd im Gegenwind
- · ruft im Brutrevier "hiäh"



- kann kreisend segeln
- · ruft in Horstnähe "kijää" und "gigigigig"











14a. Frage:

Habichte sind vor allem Kurzstreckenflieger und selten am Himmel zu beobachten. Welchen Greifvogel vom Plakat könnt ihr oft am Himmel kreisen sehen?

Richtige Antwort: Mäusebussard

14b. Aktion

Thema Fliegen wie ein Bussard

Alle Kinder der Gewinnergruppe von 15a breiten ihre Arme wie Flügel aus und kreisen langsam und ohne sich zu berühren durch den Raum. Die Spieleitung zählt langsam bis 15 hoch. Verhalten sich die Kinder vorbildlich, bekommt ihre Gruppen einen weiteren Stempel. Die Aktion wird mit allen anderen Gruppen nacheinander durchgeführt.

15. Fragen

Thema "Jung und Alt"

Hinweis zu Hilfsmitteln: Stift und Papier für jede Gruppe

Kinder und Erwachsene unterscheiden sich im Aussehen. Wie ist das beim Habicht? Alle Gruppen schauen sich die Abbildung der beiden Greifvögel an.

1. Frage:

Jede Gruppe notiert, welcher Vogel das Jungtier ist. Für die richtige Antwort gibt es einen Stempel.

2. Frage:

Jede Gruppe schreibt EIN deutliches Unterscheidungsmerkmal zwischen den beiden abgebildeten Greifvögeln auf.

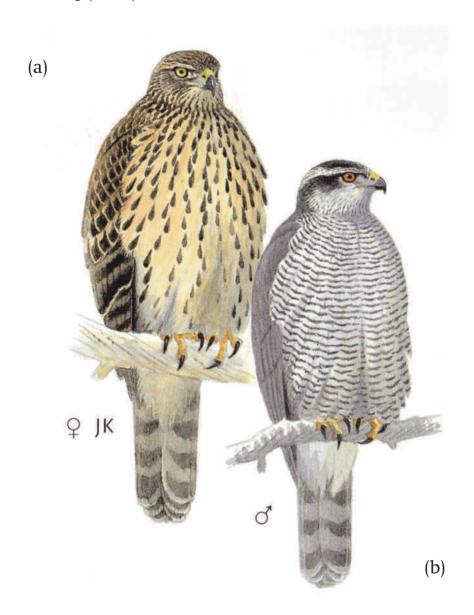
Ein Stempel für ein richtiges Merkmal.

Erklärung

Jungvogel (a): Beigebraunes Federkleid, getropfte Bauch- und Brustzeichnung, gelbe Augen

Altvogel (b): grau - weißes Federkleid, gebänderte Bauch- und Brustzeichnung, rote Augen

Notizen: Abbildung (Mebs)



16. Frage

Habichte sind nicht nur Jäger. Von wem werden sie gejagt?

Antwort "Mensch".

Erklärung:

Manche Taubenzüchter und Jäger sehen heute noch den Habicht als Konkurrenten und verfolgen ihn. Manche Falkner halten den Habicht als Jagdvogel und berauben ihn somit seiner Freiheit. Zur Aufzucht werden auch Habichtseier aus Horsten gestohlen (= Aushorstung).

17. Frage

Wie kann der Mensch dem Habicht Schaden zufügen?

Jede Gruppe notiert ein Beispiel.

Mögliche Antworten: Fallen, Gift, Abschuss, Aushorstung.

18. Frage = Abschlussfrage

Wie hat der Habicht auf die Verfolgung durch den Menschen reagiert?

- a) Er zieht in den Regenwald.
- b) Er wandert an den Südpol aus.
- c) Er flüchtet in die Großstadt*.

Erklärung:

Immer mehr Habichte entdecken vor allem Großstädte als neuen Lebensraum. Z.B. in Berlin gibt es die meisten Großstadt - Brutpaare weltweit. Sie verhalten sich gegenüber Menschen weniger scheu, weil sie hier keine Verfolgung zu fürchten haben. Schaut euch mal um!

Literaturhinweise

- Naturschutzbund Deutschland (NABU) e.V. (2014): Der Habicht. Voegel des Jahres 2015. Berlin
- NAJU im NABU e.V. (2014): Erlebter Frühling. Aktionsheft Habicht. Vogel des Jahres 2015. Berlin
- Mebs Th., Schmidt D. (2005): Die Greifvögel Europas, Nordamerikas und Vorderasien. Stuttgart

Materialliste:

- 1) Stempel für die Spielleitung
- 2) Je Gruppe eine Stempelkarte
- 3) Seil für Nestumfang (4 m)
- 4a) Tingstift mit "Der Kosmos Tier und Pflanzenführer" + ISBN 978-3-440-13119-0 (wenn vorh.)
- 4b) Oder Webseite: http://www.nabu.de/aktionenundprojekte/vogeldesja hres/2015-habicht/17200.html
- 5) Rupfungsfedern von Beutetieren (wenn vorh.)
- 6) Mauserfedern (wenn vorhanden)
- 7) Flügelspannweite auf einem Tuch (o. Zollstock)
- 8) Je Gruppe einen Stab + Krepp-Klebeband
- 9) Haselnüsse oder ähnliches
- 10) Plakate mit farbigen Flugbildern und Schattenumrissen verschiedener Greifvögel
- 11) Stift und Papier für jede Gruppe

Impressum

© 2015, NABU Haltern am See.; Im Wienäckern 49, 45721 Haltern am See, www.NABU-halternamsee.de, info@nabu-halternamsee.de; 2. Auflage Juni/2015; Text und Redaktion: Patricia Cantarella, Christian Lynen;