Bayerisches Rotes Kreuz

Jugendrotkreuz

www.jrk-bayern.de

Spiele im Wald

Arbeitshilfe für Gruppenleiter/innen

Lehrer/-innen u.a. Mitarbeiter/innen der sozialen Arbeit

Vorwort

Waldesluft *durften 25 Kindergruppenleiter/innen mal wieder schnuppern, als sie am Flohmarkt für Kindergruppenleiter teilnahmen, der als Veranstaltung des Präsidiums vom 26.-28. Juni 1998 in Tannenlohe/Windischeschenbach stattfand.*

Diesmal drehte sich alles um den Wald. Und was man alles zu diesem Thema einer Kindergruppe vermitteln kann und vor allem wie, ließ uns auf pädagogisch beeindruckende Weise ***Michaela Altschäffl*** *in spielerischer Form selbst erfahren. Inspiriert von ihren Kenntníssen als Forstwirtin und ihrem Einfallsreichtum brachte uns Micha so viele neue Spielideen nahe, daß daraus diese Arbeitshilfe entstand.*

Wir danken allen, die am Flohmarkt teilgenommen und ebenfalls zum Inhalt beigetragen haben und vor allem ganz herzlichen Dank an Michaela, unserer Referentin, die in uns allen die Begeisterung von Kindern wieder weckte und die Freude an der Vielfalt des Waldes, und dieses wünschen wir allen, denen diese Arbeitshilfe Tips für ihre Arbeit als Kindergruppenleiter gibt.

Herausgeber/Impressum

Arbeitshilfe: Spiele im Wald

Herausgeber: Bayerisches Jugendrotkreuz
Garmischer Straße 19 - 21
81373 München

Tel.: 089/9241-1342
Fax: 089/9241-1210
E-Mail: info@jrk-bayern.de
Internet: www.jrk-bayern.de

Satz, Layout und Redaktion: Karin Hölscher

Fotos: Barbara Maerz

1. Auflage 1998

Inhaltsverzeichnis

- Vorläufige Fassung- 1

Vorwort 2

Materialien 5

Kennenlernspiele 5

Namensschilder basteln 5
Stab tragen 6
Namenssalat 7

Lernen und Bewegung 8

Beutefang 8
Piepmätze 10

Ruhe und Konzentration 13

Waldfenster 13
Farbpalette 14
Memory 15
Klappern und Schnuppern 16
Blindenmemory 17
Wann kommst du wieder? 18
Geräuschkarte 19
Kamera natura 20
Mein Baum 21
Wir basteln ein Waldspiel 22
Waldspaziergang 25

Waldrallye 26

Spielestationen 27
Spielestation: Memory 28
Spielestation: Hindernislauf 29
Spielestation: Netzspiel 30
Spielestation: Moorspiel 31
Spielestation: Wasserspiel 32
Aufmunterungssprüche 33
Scherzfragen 34
Fragen zu Pflanzen 36
Bilderrätsel zu Pflanzen 38
Silbenrätsel zu Pflanzen 39
Kreuzworträtsel zu Pflanzen 40
Kreuzworträtsel zu Tieren 41

Mit den Kindern im Wald - was nun? 42

Probleme 42
Lösungen 43
Utensilien 44

Materialien

Der Wald bietet so viel, was sich zum Spielen eignet, daß man grundsätzlich nichts mitnehmen muß. Die vorgeschlagenen Spielideen basieren daher im wesentlichen auf den Materialien, die man im Wald findet: Rinden, Tannenzapfen, abgefallene Äste, Steine ...u.v.m. Es kann auch mal ein Blatt abgezupft werden, aber bitte nur von den Pflanzen, die zahlreich vorhanden sind, sonst geht bitte mit gutem Beispiel voran und schont die Pflanzen.

Wenn man über einen längeren Zeitraum und mit einer größeren Gruppe unterwegs ist, kann man aber auch das eine oder andere vorbereiten bzw. mitnehmen, z.B.

***Plüschtiere** eignen sich sehr gut - vor allem bei kleineren Kindern - um die Phantasie*

anzuregen, eine gewisse Stimmung zu erzeugen, neugierig auf eine Geschichte zu machen ...

*Ein „**Zauberstab**“ hat sich bewährt, um eine gewisse Disziplin innerhalb der Gruppe zu gewährleisten. Dieser Stab - mit bunten Bändern geschmückt - kann von Hand zu Hand gereicht werden. Nur derjenige, der ihn besitzt, darf sprechen. Diese Regel wird von den Kindern ohne Mühe befolgt. Wenn man dann noch einen Stab aussucht, der von Borkenkäfern mit einem kunstvollen Muster ausgefressen wurde, erhält der Stab einen geheimnisvollen Nimbus.*

Weitere Materialien sind bei den jeweiligen Tips angegeben.

Namensschilder basteln

Teilnehmerzahl:	5 - 100
Altersgruppe:	6 - 15
Dauer:	15 Min.
Materialien:	dünne Scheiben aus Birkenstämmchen mit vorgebohrtem Loch, Bänder zum Umhängen, Filzschreiber

Ablauf:

- ☺ Jeder schreibt seinen Namen auf ein Scheibchen.
- ☺ Die Gruppe versucht, die Scheiben wieder zum ursprünglichen Stamm zusammenzusetzen.

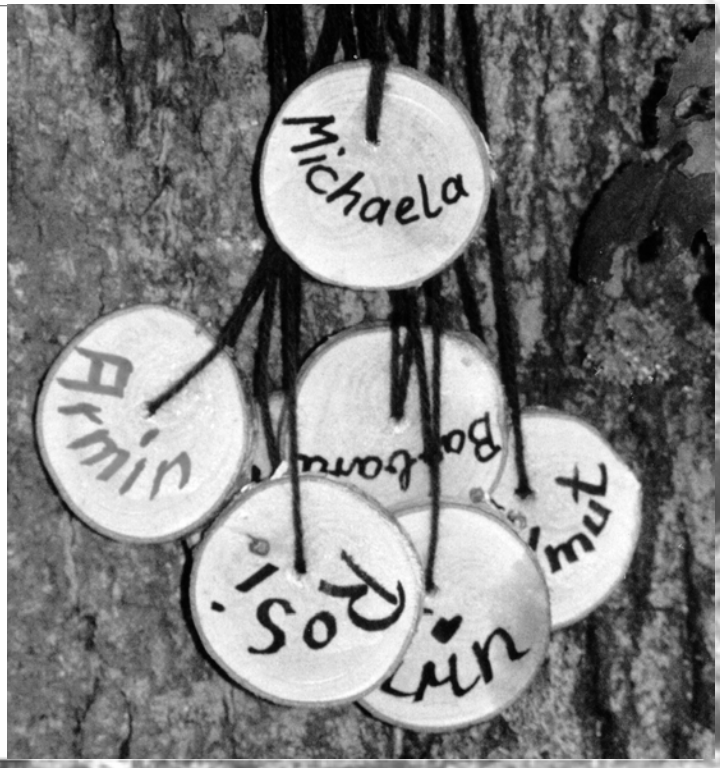
Ziel:

- ☺ Man lernt die Namen.
- ☺ Die Gruppe rückt nahe zusammen (Körperkontakt).
- ☺ Die Stimmung wird konzentriert.

Anmerkung:

Es wird wohl nicht gelingen, den Stamm wieder herzustellen, aber der Versuch allein bringt schon viel. Die Kinder lernen, genau zu beobachten und erfahren Wissenswertes über Jahresringe, den Wuchs der Bäume, die Rinde.

Eigene Notizen



Stab tragen

Teilnehmerzahl:	5-20
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca. 10 Min.
Materialien:	langer dünner Ast ohne Zweige

Ablauf:

- Die Gruppe stellt sich in 2 Gruppen gegenüber auf.
- Jeder legt einen Finger an den Stab.
- Die Gruppe soll gemeinsam den Stab in die Höhe tragen und wieder auf dem Boden ablegen.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Ohne gemeinsame Absprache geht es nicht - nach dem Motto:
Alle ziehen an einem Strang - jeder trägt zum Gelingen bei.

Eigene Notizen

Namenssalat

Teilnehmerzahl:	5 - 30
Altersgruppe:	6 - unbegrenzt
Dauer:	15 Min.
Materialien:	flach liegender Baumstamm

Ablauf:

- Die Gruppe stellt sich in einer Schlange auf den Baumstamm.
- Dann erst wird die Aufgabe gestellt: alphabetisch aufstellen, ohne daß einer den Baumstamm verläßt.
- Die Gruppe muß nun ihre Plätze wechseln, indem man hinter oder vor dem Nachbarn auf dem Stamm balanciert.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

- Es bringt sehr viel Gelächter und trägt zur Aufhellung der Stimmung bei.
- Außerdem entsteht durch den Körperkontakt eine große Nähe.
- Dazu kommt die Förderung der motorischen Fähigkeiten - gerade bei Stadtkindern oft sehr vernachlässigt.

Eigene Notizen

Beutefang

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: 4 - unbegrenzt
Dauer: unbegrenzt, Minimum 1/2 Stunde
Materialien: Dreiecktuch

Vorbemerkung

- Bei diesem Spiel werden die Kinder spielerisch in die Jagdweise verschiedener Tiere eingeführt, indem sie das Beuteverhalten nachahmen.
- Im allgemeinen eignet sich jedes Tier, von dem das Beuteverhalten bekannt ist.
- Zusatzinformationen können noch während des Spiels eingestreut und das Wissen um die Lebensweise der Tiere so langsam vertieft werden.

Ablauf:

- Alle bilden einen Kreis. Geeigneter Ort: eine Lichtung
- Der/die SpielleiterIn beginnt, eine kleine Geschichte über die Lebensweise eines Tieres zu verraten, nennt aber zunächst noch nicht den Namen.
- Wenn ein Kind glaubt, den Namen zu wissen, setzt es sich hin.
- Erst wenn alle sitzen, wird der Name genannt.
- Dann wird das Beuteverhalten des Tieres nachgespielt.

Dieses Spiel fördert:

Das Verständnis für die Tiere wächst, da sich die Kinder auch emotional in das jeweilige Tier hineinversetzen können.

Wichtig!

Aufpassen, daß kein Kind zu lange erfolglos bleibt, denn dann macht es keinen Spaß mehr. Falls ein Kind keine Beute macht, kann man den Kreis verkleinern und/oder die Zahl der Beutetiere erhöhen.

Beispiele:

Fledermaus

- *„Ich bin ein kleines Tier. Ich wohne in Höhlen, bin nachts aktiv, schlafe mit dem Kopf nach unten. Meine Beute fange ich auf besondere Art. Ich stoße Schallwellen aus, diese werden von meiner Beute reflektiert. Ich fange Mücken und andere Insekten usw“.*
- Der „Fledermaus“ werden die Augen verbunden. Sie stellt sich in die Mitte und wird von zwei „Mücken“ umschwirrt.

- Die „Fledermaus“ gibt Laute von sich (z.B. Händeklatschen, Piepen). Die „Mücken“ antworten, indem sie den Laut zweimal wiederholen.
- Die „Fledermaus“ versucht die „Mücken“ zu orten und zu fangen.

Luchs

- *„Ich schau aus wie eine Katze. Meine Ohren sind sehr lang, es sind Pinselohren. Mich gibt es nicht oft. Ich bin sogar auf der Roten Liste. Ich wohne im Bayerischen Wald. Mein Jagdgebiet ist sehr groß. Meine Mahlzeiten sind Fleisch: Rehe oder Hasen, auch Mäuse. Um sie zu fangen, liege ich auf sonnigen Felsen und verbringe dort meine Tage. Dort spitze ich meine gro0en Ohren und höre, wenn ein Tier vorbeikommt. Ich brauche die großen Ohren, weil ich sehr schnell müde werde, wenn ich hinter einem Tier herjagen müßte, das kostet mich sehr viel Energie ...“*
- Dem „Luchs“ werden die Augen verbunden. Er setzt sich in die Mitte des Kreises. Er wird erst aktiv, wenn er was hört.
- Der/die SpielleiterIn deutet auf zwei Kinder, die jetzt ihre Plätze wechseln, möglichst lautlos.
- Der/die SpielleiterIn sagt an, wenn die Kinder fertig gewechselt haben und bestimmt zwei neue.
- Wenn der „Luchs“ ein Kind fängt, wird dieses der neue Luchs.

Eigene Notizen

Piepmätze

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: 4 - unbegrenzt
Dauer: unbegrenzt, Minimum 1/2 Stunde
Materialien: Zahnstocher, z.T. unterschiedlich rot oder grün bemalt

Vorbemerkung

- Bei diesem Spiel werden die Kinder spielerisch in die Lebensweise der Vögel eingeführt, indem sie verschiedene Ereignisse im Jahreslauf nachspielen:

  Nestbau, Brüten, Verteidigung der Jungen, Futtersuche

Ablauf:

- Zunächst bilden sich „Vogelpaare“.
- Der/die SpielleiterIn sagt jeweils die nächsten Stationen an.
- Die Kinder spielen die Stationen jeweils nach.

Dieses Spiel fördert:

Das Verständnis für die Vögel, da die Kinder den Streß nachempfinden können, dem auch die Vögel ausgesetzt sind, wenn es z.B. darum geht, genügend Nestbaumaterialien zu finden und Futter für die Jungen.

Wichtig!

Zeit lassen, solange die Kinder **Spaß** daran haben - **Kreativität** entwickeln lassen.

Ereignisse:

Nestbau

- Die Paare suchen sich eine geeignete Stelle und bauen ein Nest. Materialien stellt die Umgebung: Zapfen, Zweige, Moos ...

Aufzucht

- Wenn die Nester fertiggestellt sind, stellt sich die Gruppe wieder im Kreis zusammen.
- Der/die SpielleiterIn erzählt, welche Aufgaben als nächstes auf die Vögel warten: *„Die Eier sind gelegt und müssen nun bebrütet werden. Wichtig ist, daß immer ein Vogel auf den Eiern sitzt. Auch wenn die Küken da sind, muß immer ein*

Vogel am Nest bleiben, um sie zu schützen, z.B. vor dem Habicht. Dabei wechseln sich die Eltern ab. Während ein Elternteil immer am Nest ist, geht das andere auf Futtersuche und versucht, so viele Würmer wie möglich ins Nest zu tragen.“

- Ein „Habicht“ kreist umher und versucht, ein unbewachtes Nest zu finden.
- Die „Eltern“ bewachen das Nest und schaffen Futter (=Zahnstocher) herbei.
- Die Zahnstocher sind auf einem Haufen entfernt von den Nestern vom SpielleiterIn ausgelegt. Sie sind unterschiedlich farbig bemalt: grün, weiß, rot.
- Wenn alle „Würmer“ weg sind, wird eine „Nestbegehung“ durchgeführt mit der ganzen Gruppe.
- Bei der „Nestbegehung“ wird erzählt, woraus Vögel ihr Nest bauen (evtl. ein verlassenes Nest mitbringen). Wichtig ist auch die Tarnung der Nester bzw.

der Würmer. Zuerst sind die rot gekennzeichneten „Würmer“ genommen worden. Ein Lob aussprechen an die Kinder, die die Zusammenhänge erkennen.

- Wenn die Kinder erschöpft sind und erhitzt vom „Würmer“-Suchen, geht der/die SpielleiterIn darauf ein, daß die Futtersuche auch einen erheblichen Streß für die Vögel darstellt.

Eigene Notizen

Waldfenster

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: 4 - unbegrenzt
Dauer: unbegrenzt, Minimum 1/2 Stunde
Materialien: alles, was der Wald hergibt

Ablauf:

- Die Kinder schließen sich in kleinen Gruppen zusammen..
- Dann erst wird die Aufgabe gestellt: ein „Waldbild“ zu gestalten. Der **Rahmen** kann aus beliebigen Materialien gelegt werden, z.B. aus Tannenzapfen. Der **Inhalt** kann frei gestaltet werden, z. B. ein Dorf, ein Motto, eine Landschaft ...
- Hinterher geht die Gruppe gemeinsam von Bild zu Bild, läßt es sich von der jeweiligen Gruppe erklären und lobt!

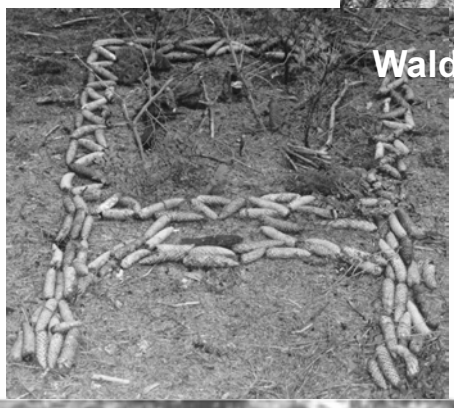
Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Durch die gemeinsame Tätigkeit wird wieder das **Gemeinschaftserlebnis** gefördert. Im Mittelpunkt steht die Entfaltung der **Kreativität**.

Wichtig!

Genug Zeit lassen!
Vorher besprechen, ob und welche Pflanzen abgezupft werden dürfen.

Eigene Notizen



Waldfenster mit Motto

oben:
Laßt nicht zu, daß der Straßenbau den Wald frißt!

links:
Der Wald sollte nicht nur am Fernseher angeschaut werden!

Farbpalette

Teilnehmerzahl:	5 - 30
Altersgruppe:	6 - unbegrenzt
Dauer:	mind. 1/2 Stunde
Materialien:	fester Karton, evtl. farbig, auf Wunsch schon in Palettenform geschnitten, Klebstoff

Ablauf:

- Jeder in der Gruppe erhält eine Palette und Klebstoff
- Dann erst wird die Aufgabe gestellt: entweder sehr farbig Muster aus dem Wald sammeln und auf die Palette kleben oder möglichst unterschiedliche Grüntöne aufkleben.
- Hinterher werden die Paletten der Gruppe vorgestellt.

Anmerkung:

Die fertige Palette eignet sich auch zum Verschicken, etwa aus dem Zeltlager. Auch mit den Unterschriften aller Teilnehmer ist sie eine lebendige Erinnerung.

Eigene Notizen

Memory

Teilnehmerzahl: 5 - 30
Altersgruppe: 6 - unbegrenzt
Dauer: 15 Min.
Materialien: 2 Tücher

Ablauf:

- Der/die SpielleiterIn zeigt auf einem Tuch 4-6 Teile (je nach Alter) aus dem Wald und läßt sie 1 Minute anschauen.
- Dann wird das Tuch mit dem anderen abgedeckt.
- Die Kinder haben jetzt 5 Minuten Zeit, die gleichen Teile im Wald zu finden und in derselben Weise anzuordnen. Das geschieht einzeln oder in Kleingruppen.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Gedächtnis und Konzentration

Eigene Notizen

Klappern und Schnuppern

Teilnehmerzahl:	5-30
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	leere Filmdosen werden mit verschiedenen Materialien gefüllt, die unterschiedliche Laute beim Klappern abgeben oder riechen; je 2 erhalten dieselben Inhalte, z.B. Fichtenzweige, Moos, Gewürze, Steinchen ... Einen starken Mandelduft gibt auch das oberste Stück eines Vogelbeerenzweigs (zerreiben!)

Ablauf:

- Jeder in der Gruppe erhält eine Dose.
- Jeder sucht sich innerhalb der Gruppe durch Klappern und Schnuppern den Partner mit der Dose gleichen Inhalts.

Anmerkung:

Dieses Spiel ist gut geeignet, neue Paare für ein Spiel zu finden und verfestigte Stukturen aufzulösen.

Eigene Notizen

Blindenmemory

Teilnehmerzahl: 5-20
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: mehrere Baumwolltaschen, gefüllt mit verschiedenen Inhalten, z.B. Versteinerungen, Rinden, Blätter, Moos, Zapfen. Der letzte Beutel enthält Gummibärchen.

Ablauf:

- Jeder faßt in die Beutel der Reihe nach, ertastet den Inhalt und merkt sich ihn.
- Die Auslösung gibt es, wenn alle durch sind. Dann werden die Inhalte auf die Beutel gelegt.
- Zum Schluß dürfen die Gummibärchen gegessen werden.

Anmerkung:

Der Gruppe sollte vorher eingeschärft werden, nichts über die Inhalte zu verraten und auch nichts über die Mimik deutlich werden zu lassen.

Eigene Notizen

Wann kommst du wieder?

Teilnehmerzahl:	5-30
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	z.B. Rindenstücke, Blätter, Zapfen .. - für jeden Spieler 1. Bei kleinen Kindern können die Materialien unterschiedlich sein, bei größeren bleibt man bei einer Art.

Ablauf:

- Die Gruppe ordnet sich im Kreis, stehend oder sitzend.
- Jeder hält seinen Gegenstand in der Hand und betrachtet ihn genau. Auf Anweisung der Spielleiter wird auch daran gerochen, getastet.
- Auf ein Zeichen werden die Gegenstände nach rechts weitergegeben. Jeder hat immer nur einen Gegenstand in der Hand.
- Bei jedem Wechsel wird der neue Gegenstand wieder genau angeschaut, betastet usw.
- Man soll erkennen, wenn der ursprüngliche Gegenstand wieder bei einem landet.

Variation:

Dieses Spiel kann auch mit geschlossenen Augen gespielt werden, die Konzentration ist dann noch um einiges größer.

Eigene Notizen

Geräuschkarte

Teilnehmerzahl:	5-20
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	mind. 30 Min.
Materialien:	pro Teilnehmer 1 Postkarte, auf der die Himmelsrichtungen bezeichnet sind und in der Mitte **ICH** steht (gemeinsam ausfüllen oder vorbereiten), Stifte

Ablauf:

- Jeder erhält eine Karte und einen Stift.
- Die Gruppe zerstreut sich. Jeder sucht sich einen ruhigen Platz.
- Auf die Karte wird jetzt gemalt oder aufgeschrieben, was jeder hört.
- Die Karte kann später an die Eltern geschickt werden.

Dieses Spiel fördert:

Auch sonst motorisch unruhige Kinder werden ganz ruhig und können von dieser meditationsartigen Übung gar nicht genug bekommen.

Eigene Notizen

Kamera natura

Teilnehmerzahl:	5-30
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	mind. 20 Min.
Materialien:	keine

Ablauf:

- Es werden Paare gebildet.
- Ein Spieler schließt die Augen. Der andere steht hinter ihm, hält eine Hand über die Augen des „Blinden“, hält ihn mit der anderen am Arm und führt ihn herum.
- Wenn er sagt: „Kamera auf“, nimmt er die Hand von den Augen des Mitspielers, und dieser schaut jetzt ganz bewußt an, was sich seinen Augen bietet.
- Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt.
- Später versucht jeder, sich an seine „Bilder“ zu erinnern und die Stellen wiederzufinden.

Ziel:

Einzelheiten gezielt aussuchen und bewußt wahrnehmen.

Eigene Notizen

Mein Baum

Teilnehmerzahl:	5-30
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca 30 Minuten
Materialien:	Tücher zum Augenverbinden (Dreieckstücher eignen sich bestens!)

Ablauf:

- Die Gruppe wird in Paare eingeteilt bzw. vorher durch ein Spiel Paare ermittelt (z.B. Klappern und Schnuppern).
- Ein Spieler jedes Spielerpaars bekommt die Augen verbunden.
- Der sehende Spieler führt den blinden herum und steuert schließlich einen Baum an.
- Der „Blinde“ bekommt jetzt viel Zeit, „seinen“ Baum zu betasten.
- Schließlich wird er wieder abgeholt, herumgeführt und bekommt dann die Binde abgenommen.
- Der vorher Blinde soll jetzt versuchen, „seinen“ Baum als Sehender wiederzuerkennen.

Bemerkung:

Die Erfahrung zeigt, daß die meisten auch mit offenen Augen „ihren“ Baum erkennen.

Eigene Notizen

Wir basteln ein Waldspiel

Ein Tip von Tina

Ablauf:

- Für jedes Tier werden 6 Karten (z.B. Karteikarten) beschriftet/bemalt.
- Auf einer Karte steht nur der Name, auf den anderen weitere Angaben.
- Die Karten werden gemischt und ausgeteilt.
- Reihum legt jeder eine Karte an.
- Wer falsch anlegt, erhält die Karte zurück.
- Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat gewonnen.

Beispiele:

Wildschwein

- Fährte:
- lieben ihr tägliches Schlammbad
- Junge heißen Frischlinge, die Männchen heißen Keiler
- haben große schwarfe Eckzähne (=Hauer)
- Nahrung: Samen, Früchte, Wurzeln, Kräuter, Insektenlarven, Regenwürmer, Mäuse, Jungvögel, Eier

Vogel

- Fährte:
- haben Federn
- Junge schlüpfen aus Eiern
- bauen Nester
- Nahrung: Würmer, Insekten, Samen

Ringelnatter

- Fährte:
- bis zu 1 m lang
- lebt in feuchten Gegenden
- schwimmt geschickt
- Nahrung: Kröten, Frösche, Molche, Fische

Eichhörnchen

- Fährte:
- haben buschigen Schwanz
- wohnen in selbstgebauten, meist hochgelegenen Nestern (=Kobel)
- sind geschickte Kletterer
- Nahrung: Samen, Nüsse, Eicheln, Bucheckern, Vogeleier, Insekten; vergraben Futtervorrat für den Winter

Kröte

- Fährte:
- zu finden auf Wiesen, in Wümpfen und an Waldrändern
- können bis 36 Jahre alt werden
- Die Jungen heißen Kaulquappen
- Nahrung: Nacktschnecken, Regenwürmer, Insekten, Asseln, Spinnen

Fuchs

- Fährte:
- hundeartiges Raubtier
- Tollwut!
- Feinde: Raubvögel, Wolf, Mensch
- Nahrung: Mäuse, Rehkitze, Hasen, Regenwürmer, Federwild, Aas, Obst, Beeren

Igel

- Fährte:
- hat 8.000 bis 9.000 Stacheln
- macht Winterschlaf
- Feinde: Uhu, Wolf, Dachs, Fuchs
- Nahrung: Insekten, Regenwürmer, Schnecken, Eidechsen, junge Mäuse und Vögel, Obst

Hase

- Fährte:
- lange Ohren, Nagezähne
- kann schnell laufen
- bei Gefahr: klopfen mit Hinterläufen auf den Boden
- Feinde: Fuchs, Habicht, Iltis, Marder, Waldkauz, Adler, Uhu
- Nahrung: Pflanzen, Rüben

Ameise

- ca. 50.000 Bewohner bilden einen „Staat“
- wohnen in einem bis 1,5 m hohen Haufen
- Nester und Futterplätze sind durch „Straßen“ verbunden
- Nahrung: Honigtau der Blattläuse, Pflanzensäfte, Raupen, Insekten

Blindschleiche

- bis zu 45 cm lang
- Eidechsenart
- lebt in mäßig feuchten, buschreichen Gegenden
- Nahrung: Würmer, Schnecken, Kerbtiere

Reh

- Fährte:
- ca. 50.000 Bewohner bilden einen „Staat“
- wohnen in einem bis 1,5 m hohen Haufen
- Nester und Futterplätze sind durch „Straßen“ verbunden
- Nahrung: Honigtau der Blattläuse, Pflanzensäfte, Raupen, Insekten

---

Eigene Notizen

Waldspaziergang

Teilnehmerzahl: 5 - 30
Altersgruppe: 6 - unbegrenzt
Dauer: 1-2 Std.
Materialien: keine, nur was der Wald hergibt

Ablauf:

- Gleich zu Beginn wird der **Auftrag** erteilt, daß jeder etwas während des Spaziergangs mitnimmt, was ihm besonders gefällt. Der Grund dafür wird nicht verraten, aber der Auftrag selbst schärft schon die Aufmerksamkeit.
- Als Ziel wird eine **verwunschene Szenerie** gewählt: z.B. Eingang zu einer Höhle, Bachschleife, Baumgruppe auf einem Hügel ...
- Wenn das Ziel erreicht ist, bildet die Gruppe einen **Kreis**.
- Der/die GruppenleiterIn beginnt, den Anfang einer **Geschichte** zu erzählen, z.B. „Ein Mäusepaar ist schon lange verliebt ineinander. Endlich gestehen sie einander ihre Gefühle und beschließen, zusammen zu ziehen. ...“ Dabei legt er/sie den mitgebrachten Gegenstand in die Mitte, um einen Teil der Geschichte zu veranschaulichen.
- Jeder der Gruppe erzählt jetzt die Geschichte mit seinem **Gegenstand** weiter und legt ihn dabei dazu, z.B. Rinde = Haus, Blumen fürs neue Haus, Zweige = Brennholz für den Kamin, Moos als Polsterung für die Wiege ...
- Bei einem mehrtägigen Aufenthalt sollte man immer wieder zu diesem Ziel gehen, auf diese Weise wird es zu einem **verzauberten Ort**.
- Es können auch **Märchen** erzählt werden, in denen Wichtel, Elfen, Zwerge vorkommen und die Phantasie anregen. Die mitgebrachten Gegenstände können ihnen dann zum Geschenk gebracht werden.
- Ein mitgebrachtes **Plüschtier** kann dazu beitragen, die Stimmung zu vertiefen.

Dieses Spiel fördert :

Gemeinschaftsgefühl, Kreativität, Phantasie

Waldrallye

Teilnehmerzahl: 10 - 100
Altersgruppe: 6 - 15
Dauer: 1 Tag
Materialien: verschiedenfarbige Karteikarten, Plakate, Verpflegung, evtl. kleine Gewinne, sonst je nach durchgeführten Spielen

Vorbereitung:

- ☺ Unbedingt vorher die **Strecke** zweimal ohne die Kinder abgehen.
  Das 1. Mal, um besondere Merkmale festzustellen, beim 2. Mal, um die Strecke zu beschildern.
- ☺ Empfehlung: multiple choice-Fragen, weil diese einfacher für die **Punktebildung** sind.
- ☺ Empfehlung: 14 Stationen
- ☺ Aus den Teilnehmern Gruppen bilden, evtl. durch Spiele, Abzählen usw.
  Günstige Gruppenstärke: 4-6
- ☺ 4 Gruppen von **Fragen**:
  - a) Fragen zu Pflanzen
  - b) Kreuzworträtsel über Tiere
  - c) Scherzfragen
  - d) Spielestationen
- ☺ Pausen einlegen!
- ☺ Genügend zu Trinken bereithalten!
- ☺ Etwas zur Stärkung nicht vergessen, z.B. Leberkäs!
- ☺ Motivierungshilfen geben, z.B. **Aufmunterungssprüche** zwischenschieben

---

Eigene Notizen

Spielestationen

Materialien: möglichst wenig Materialbedarf

Vorbereitung:

- ☺ Spiele aussuchen, die einfach in der **Bewertung** sind.
- ☺ Empfehlung: ein **Lösungswort** finden, z.B. Wildschwein. Jeweils 1 Buchstabe hängt an einem Baum. Nach jedem 2. Buchstaben ist eine Spielestation sein.
- ☺ 5 Spielestationen

Stationen:

- **Memory**
- **Hindernislauf**
- **Netzspiel**
- **Moorspiel**
- **Wasserspiel**

Anmerkung:

Die Reihenfolge der Spielestationen richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten.

Eigene Notizen

Spielestation: Memory

Helfer: 1
Materialien: 10 verschiedene Waldgegenstände (Fichtenzweige, Blätter, Moos, Rindenstücke), 1-2 Decken oder Tücher, Stoppuhr mit Sekundenzeiger

Vorbereitung:

☺ Die Gegenstände suchen und auf einer Decke ausbreiten
☺ Mit der 2. Decke (Tuch) verdeckt halten

Ablauf:

- Die Gegenstände werden für 30 Sek. aufgedeckt, und die Gruppe kann sie sich anschauen.
- Die Gruppe hat dann 3 Min. Zeit, um die gleichen Gegenstände aus dem Wald zusammenzusuchen und in der gleichen Anordnung hinzulegen.

Wertung:

Je einen Punkt auf die richtigen Gegenstände und auf den richtigen Platz = **20 Punkte**.

Eigene Notizen

Spielestation: Hindernislauf

Helfer: 1
Materialien: 3 Dreieckstücher, 1 Stoppuhr, geeignete Hindernisstrecke (je nach Alter der Kinder)

Vorbereitung:

☺ Hindernisstrecke vorher aussuchen! Start und Ziel markieren.
☺ Nicht zu schwer anlegen - Frustration vermeiden!

Ablauf:

- Je 3-4 Teilnehmer aus einer Gruppe stellen sich nebeneinander auf.
- Der Helfer bindet ihnen die jeweils benachbarten Füße zusammen.
- So zusammengebunden müssen die Teilnehmer gemeinsam den Hindernisparcours überwinden.

Wertung:

Die Zeit zum Bewältigen des Parcours wird gestoppt, die Punkte anhand der Plazierung verteilt.

Eigene Notizen

Spielestation: Netzspiel

Helfer: 1
Materialien: langes Seil oder Band, 2 Bäume

Vorbereitung:

☺ Zwischen zwei Bäumen wird mit einem Seil oder Band ein Netz gespannt, dessen Lücken gerade groß genug sind, um eine Person hindurchzulassen, ohne das Netz zu berühren.

Ablauf:

- Die Gruppe muß zusammenhelfen, um alle ihre Teilnehmer durch das Netz auf die andere Seite zu bringen, dabei
- darf jede Lücke nur von einer Person benutzt werden.
- **Variante**: Die Gruppe stellt 4 Teilnehmer, die das Netz passieren müssen.

Wertung:

Für jeden **Teilnehmer**, der das Netz einwandfrei passiert, bekommt die Gruppe 3 Punkte. Auf die **Zusammenarbeit** der Gruppe gibt es max. zusätzliche 8 Punkte.

Eigene Notizen

Spielestation: Moorspiel

Helfer: 1
Materialien: 20 verschieden gro0e Gegenstände (Murmeln, Pfennige, Steine ...), 1 Wanne oder große Schüssel, 1 Dreieckstuch, Wasser, Walderde, Reinigungstücher

Vorbereitung:

☺ In der Wanne wird ein dicker Brei aus Moor/Matsch angerührt.
☺ Die Gegenstände werden in den Matsch eingerührt.

Ablauf:

- Ein Teilnehmer der Gruppe erhält die Augen verbunden.
- Er darf in der Wanne mit verbundenen Augen 1 Min lang suchen.
- Nach 1 Minute wird gewechselt.

Wertung:

Jede Gruppe erhält insgesamt 4 Minuten Zeit. Für jeden Gegenstand, den sie in dieser Zeit herausfischt, gibt es 1 Punkt.

Eigene Notizen

Spielestation: Wasserspiel

Helfer: 1
Materialien: Wanne mit Wasser, Kehrblech, Stoppuhr, Sammelgefäß, Meßbecher, Absperrband (für Parcours), evtl. Handtücher

Vorbereitung:

- ☺ Slalom-Kurs kennzeichen - zwischen Bäumen hindurch, Überqueren von Ästen, Steinen usw.,
- ☺ Start und Ziel markieren
- ☺ Materialien an entsprechende Positionen (z.B. Meßbecher ans Ziel ...)
- ☺ Wanne mit Wasser füllen

Ablauf:

- ■ Die Gruppe muß mit einem Kehrblech Wasser über einen Hindernis-Parcours transportieren.
- ■ Es ist immer nur ein Teilnehmer unterwegs.
- ■ Am Ziel wird das transportierte Wasser in ein Sammelgefäß geschüttet.
- ■ Das Kehrblech wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

Wertung:

- ♦ Die Wassermenge wird gemessen. Jede Gruppe erhält Punkte je nach Rangfolge.
- ♦ Das Zeitmaximum richtet sich nach der Schwierigkeit des Parcours.

Eigene Notizen

Aufmunterungssprüche

*Aus **Michas** Fundus für eine Waldralleye*

Auf DIN-A4-Pappkartons werden Nachrichten, Fragen, Aufmunterungen ... geschrieben und an geeigneten Stellen aufgehängt; z.B.:

☺ **Auf geht´s immer munter!**
Weiter geht´s den Berg hinunter.

☺ **Jubel, Trubel, Heiterkeit, das Ziel ist nicht mehr weit.**

☺ **Jetzt habt ihr es geschafft, dafür gibt es nun Saft.**

☺ **Nicht mehr weit, dann gibt´s eine kleine Brotzeit!**

☺ **Halt! Bleibt stehn!**
Wenn ihr schon hier steht, müßt ihr umdrehn!

☺ **Keuch, Keuch - ein Staffellauf wartet hier auf euch!**

☺ **Geht nach Norden**

Eigene Notizen

Scherzfragen

*Auch als **Kopiervorlage** geeignet - dabei Lösungen abdecken*

1. Es ist hoch wie ein Haus, klein wie eine Maus, stachlig wie ein Igel, glatt wie ein Spiegel.

   Kastanie

2. Wie heißt das Reh mit Vornamen?

   Kartoffelpü - Reh

3. Was wächst im Wald und auch am Fuß?

   Pilz

4. Welches ist das stärkste Tier?

   Schnecke, sie trägt immer ihr Haus mit

5. Warum findet man keine Schnecken auf den Bäumen?

   - *Weil sie Höhenangst haben*
   - *Weil ihr Schneckenhaus kein Baumhaus ist*

6. Welches Tier braucht 3 Stunden, um seine Schuhe zu binden?

   Die Spinne - der Tausenfüßler hat Schuhe mit Klettverschluß

7. Was sucht der Puma im Wald?

   - *Seine Adidas-Turnschuhe*
   - *Das fragen wir uns auch*

8. Eine Buche ist 14, 2 m hoch hat 372 Äste, 736 Zweige und 8.307 Blätter. Wieviele Wurzeln hat der Baum?

   1

9. Was ist die Steigerung von forsch?

   forsch - Förster - Oberförster

10. Welches Tier hat nur frische Junge?

    Wildschwein (=Frischlinge)

11. Welches Tier sticht nur einmal?

    Die Mücke, weil sie dann erschlagen wird!

12. Welcher Staat mit ca. 50.000 Einwohnern besitzt keine Regierung aber dennoch ein Heer?

    Ameisenstaat

13. Was sucht der Kannibale im Wald?

    Den Förster

14. Welcher Wald weiß, wie spät es ist?

    Der U(h)r-wald

15. Welcher Baum hat weder Blätter noch Nadeln?

Der Stammbaum

16. In welcher Schule gibt es keinen Lehrer?

In der Baumschule

17. Was ist weiß und hüpft von Ast zu Ast?

Österrreichischer Arzt bei der Zeckenimpfung

18. Was steht am Ende vom Wald?

- *Das D*
- *Der Waldrand*

19. Welcher Wein stinkt?

Das Wildsch-wein

20. Welcher Wald kann laufen?

Oswald

Eigene Notizen

Fragen zu Pflanzen

*Auch als **Kopiervorlage** geeignet - dabei Lösungen abdecken*

1. Was denkt ihr, wieviel Prozent der Fläche Deutschlands ist von Wald bewachsen?

   33 %

2. Was bedeutet es, wenn ein Baum ein Markierungsband hat?

   Dies ist ein Auslesebaum, der in der künftigen Waldpflege besonders gefördert wird.

3. Nenne ein behaartes Getreide.

   Roggen, Gerste

4. Vogelbeere: Was passiert, wenn ihr von den Früchten dieses Baumes eßt?

   Man bekommt Durchfall

5. Woran erkennt man das Alter eines Baumes?

   An den Ringen

6. Wer bin ich: Nach mir sind viele Ortschaften benannt, im Herbst nenne ich Eichhörnchen, Wildschweine und Mäuse meine Gäste, der Mensch sitzt gern auf mir, denn ich bin in vielen Wohnungen zuhause, da ich sehr robust bin? Außerdem findet man mich auf Geldstücken, und im Kartenspiel bin ich der höchste Trumpf.

   Eiche

7. Was bin ich: Im Frühjahr bringt mich der Bauer aufs Feld, und wenn ich erwachsen bin, kann ich über die meisten von euch hinüberschauen. Auf dem Kopf trage ich auch Haare. Meine Früchte müssen ausgezogen werden. Columbus brachte mich aus meinem Heimatland Amerika als Gold zurück. Heute findest Du mich in Dosen im Supermarkt, und für den Angler bin ich unentbehrlich. Wenn du mich erhitzt, springe ich davon! Und für den Fall, daß du immer noch nicht weißt, wer ich bin: Ich sitze auf einem Kolben!

   Mais

8. Ich bin ein Schmarotzer, und man findet mich auf Bäumen. Miraculix braucht mich für seinen Zaubertrank. Weihnachten küssen sich Verliebte unter mir. In alten Sagen spiele ich eine große Rolle, da ich Dämonen vertreibe und abwehre.

   Mistel

9. Ich wachse meist überall, im Garten bin ich nicht so gerne gesehen. In der Krippe findest du mich zu Weihnachten, und Vögel polstern mit mir ihr Nest. Ich liebe feuchte und schattige Plätze!

Moos

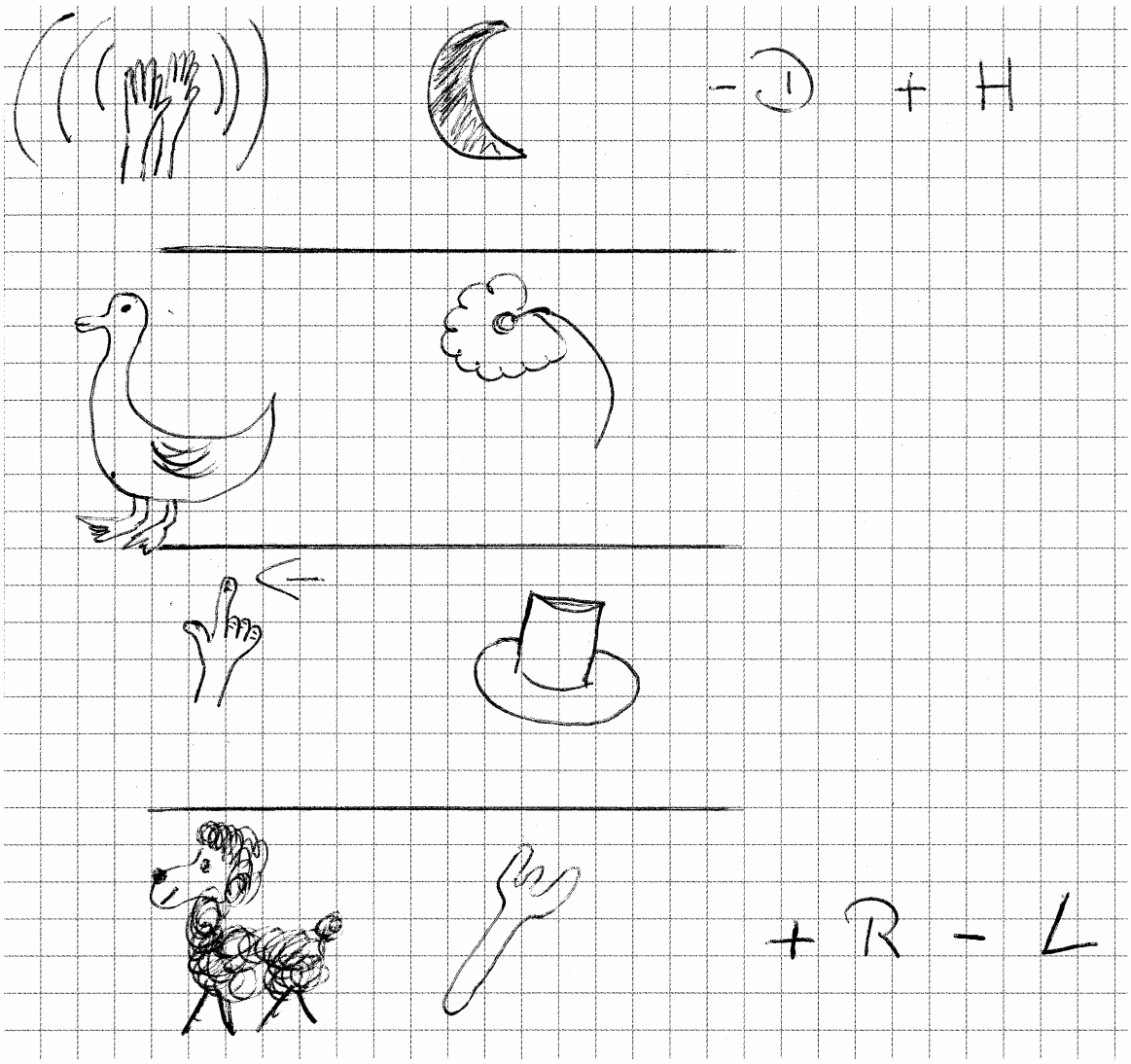
10. Es gibt eine Kindersendung, die meinen Namen trägt. Aus meinen jungen Blättern kann man auch Salat machen. Um mich zu vermehren, schicke ich meine Schirmchen aus. Jeder Hase freut sich über mich, auch gebe ich Milch, aber du kannst mich nicht melken. Wer bin ich?

Löwenzahn

Eigene Notizen

Bilderrätsel zu Pflanzen

*Auch als **Kopiervorlage** geeignet*



Lösung:

Klatschmohn, Gänseblümchen, Fingerhut, Scha(a)fgarbe

Silbenrätsel zu Pflanzen

*Auch als **Kopiervorlage** geeignet*

Silbenrätsel: In diesem Buchstabensalat sind **3 Blumen** und **3 Bäume** versteckt!

_____ _____

_____ _____

_____ _____

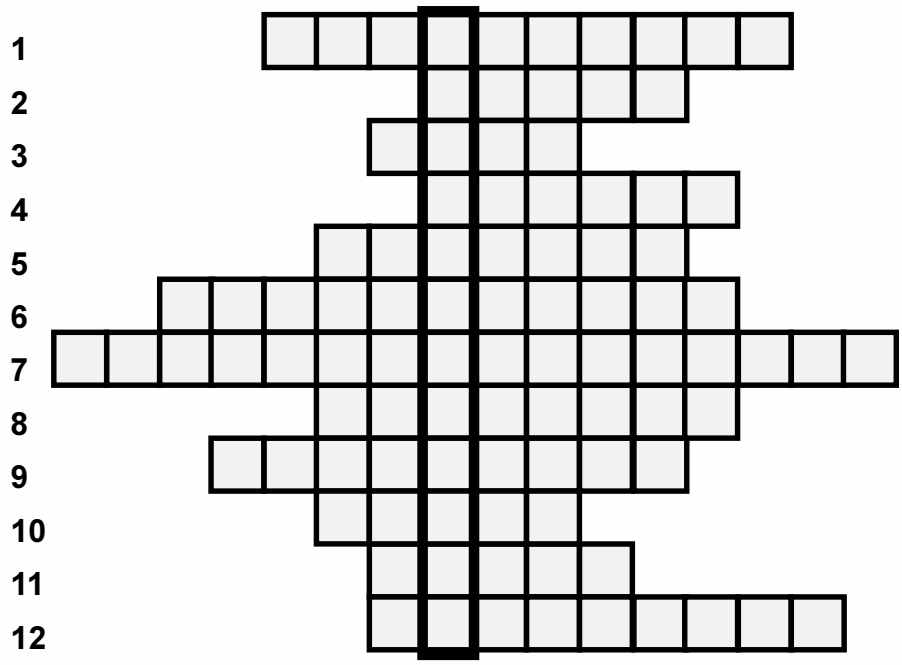
bu - nuss - ne - ge - rot - baum - tan - ri - blau - son - me - wal - te - glöck - blu - che - mar - nen - mai - chen

Lösung: **Bäume:** Rotbuche, Blautanne, Walnussbaum
Pflanzen: Margerite, Sonnenblume, Maiglöckchen

Eigene Notizen

Kreuzworträtsel zu Pflanzen

*Auch als **Kopiervorlage** geeignet*



Lösungswort: _____

1. Ich bin ein Zahn, aber du brauchst mich nicht putzen!
2. In Canada bin ich im Wappen.
3. Ihr findet mich auf der Wiese, und vierblättrig bringe ich Glück!
4. Ich bin sehr stachelig
5. Ich bin ein Baum, kein Vogel.
6. Man kann mich nicht aufs Brot streichen, ich bin gelb!
7. Ich bin eine weise Glocke, kann aber nicht geläutet werden.
8. Ihr findet mich im Zeichen der Bergwacht.
9. Ich wachse am Boden, bin süß und blau.
10. Meine Zapfen wachsen nach oben.
11. Mein Stamm hat eine weiße Rinde.
12. Ich zittere wie ...

Lösungen:

1. Löwenzahn, 2. Ahorn, 3. Klee, 4. Distel, 5. Lärche, 6. Butterblume, 7. Schneeglöckchen, 8. Edelweiß, 9. Blaubeere, 10. Tanne, 11. Birke, 12. Espenlaub

Lösungswort: **Walderlebnis**

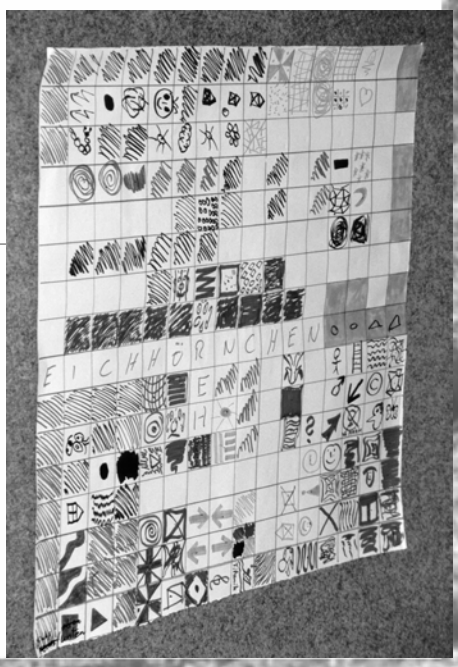
Kreuzworträtsel zu Tieren

Vorbereitung:

- ☺ Am Wegesrand werden Zettel ausgehängt mit je 1 Buchstaben.
- ☺ Die Gruppen sind informiert, daß daraus Tiernamen gebildet werden sollen.
- ☺ Bis zu jeder Station ist ein Wort zusammen.
- ☺ Jede Gruppe bekommt 1 Plakat, auf dem die Kästchen eingetragen sind. Ganz optimal: Die Kästchengröße entspricht der Zettelgröße.
- ☺ Kleine **Hilfen** (je nach Altersstufe): Einzelne Buchstaben sind schon eingetragen.
- ☺ Kleine **Erschwernisse** (je nach Altersstufe): Zusätzliche Buchstaben werden ausgehängt - muß aber vorher angekündigt werden!

Beispiel:

```
                          A
                          U
              K L E I B E R
A             U   U       R
M Ü C K E     H   C       H
E           F U C H S     A
I G E L           S P E C H T
S                   I     N
E I C H H Ö R N C H E N
          E     A   N
          H     B   E
                I
      K U C K U C K
                H
                T
```



Eigene Notizen

Probleme

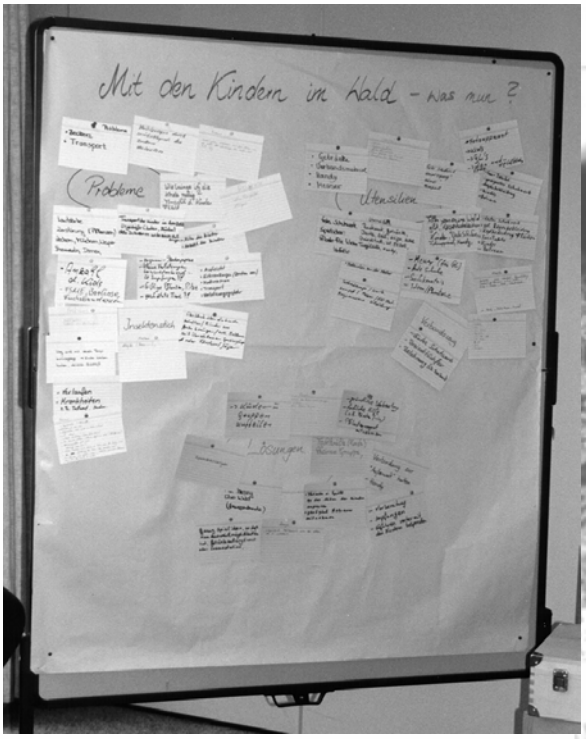
Mögliche Gefahrenherde:

- FSMF, Borreliose
- Zeckenbisse, Tollwut
- Insektenstiche (evtl. Allergien)
- Verletzungsgefahr, Brennesseln, Dornen, zurückschlagende Äste
- giftige Pflanzen (Fingerhut, Pilze ...)

- unzureichende Ausrüstung (z.B. falsches Schuhwerk)
- evtl. Angst der Kinder im Wald
- Zusammenbleiben der Gruppe - unterschiedliches Gehtempo - Verlaufen

- Entsorgung des Mülls (Kaugummi, Bonbonpapiere ...)
- Beschädigung der Natur (Pflanzen abreißen, Lautstärke - Störung der Tiere ..)

Eigene Notizen



Lösungen

Vorbeugende Maßnahmen:

- Nach Impfungen fragen -Impfschutz (Wundstarrkrampf)
- Nach Allergien fragen
- Gefahren vorher mit den Kindern besprechen
- Verbindung zur „Außenwelt“ halten, Handy mitnehmen
- Fachliche Hilfe holen (z.B. FörsterIn)

- Liebe zur Natur wecken
- Verständnis für Pflanzen, Tiere wecken
- Gruppenstärke überschaubar halten, bzw. in kleinere Gruppen aufteilen - „Spazierschlangen“ bilden
- ausreichende Anzahl von Betreuern

- vorbereitende Gruppenstunden
- gründliche Vorbereitung der Gruppenleiter (genügend Verpflegung, angemessene Ausrüstung, viele Spielideen)

Eigene Notizen

Ausrüstung

Vorschläge:

- Verbandszeug, San-Tasche, Salbe gegen Mückestiche
- Messer (für Gruppenleiter)
- Zeckenzange
- geeignete Kleidung: feste Schuhe, Regenschutz, langärmlige T-Shirts, Kopfbedeckung
- Fotoapparat
- Handy
- Taschenlampe, Karte, Kompaß
- Rucksack
- Getränke
- Decke, Seil, Stifte, Zettel, Lupe,
- Kleine Behälter zum Sammeln
- Naturführer, z.B. Führer zum Bestimmen von Vögel, Pflanzen, Pilzen
- Mülltüten
- Pfeife
- Kleine Belohnungen, Motivationshilfen, z.B. Gummibärchen, Bonbons

Eigene Notizen