

## „Wilde Zeit“ - Wildnispädagogik mit den Revierhegemeistern des Jagd - Natur - Wildtierschützerverbandes Ba-Wü

Alexander Schindler - vorgestellt als Abschlusssseminar am 04. März 2017



Foto: Käte Erdmann, 2007

Glaube mir, Du wirst mehr in Wäldern finden als in Büchern.

Bäume und Tiere werden Dich lehren, was kein Lehrmeister Dir zu hören gibt.“

*Bernhard von Clairvaux († 1153)*

## Inhaltsverzeichnis

Deckblatt	Seite 1
Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Vorwort	Seite 3
Zielgruppe und Bedeutung des Themas für die Teilnehmenden	Seite 4
Ziel der Veranstaltung	Seite 9
Didaktische Überlegung unter Einbeziehung von BNE und Kompetenzförderung	Seite 10
methodische Ausführung	Seite 11
Verlaufsplan/ Ablauf mit Zeitangabe	Seite 13
sicherheitsrelevante Aspekte	Seite 15
Materialliste	Seite 16
Quellennachweis	Seite 18
Anlagenverzeichnis	Seite 19
Erklärung/ Unterschrift	

## **Vorwort**

Gerade in der heutigen schnelllebigen Zeit ist es wichtig, dass wir den Kindern und Jugendlichen die Natur wieder näher bringen, denn nur wer die Natur kennt kann diese auch schützen. Die Revierhegemeister des Jagd - Natur - Wildtierschützerverband BW sind sehr gut ausgebildet und geschult. Ihnen sind die Zusammenhänge in der Natur bewusst und Sie kennen sich bestens in den Revieren aus. Dies bildet eine gute Grundlage, um den Kindern und Jugendlichen die Natur näher zu bringen.

Waldpädagogik vereint im umfassenden Erlebnis Wald die verschiedenen Aspekte dieser Interessensgruppen und sollte als öffentlichkeitswirksame Plattform gesehen und genutzt werden.

## **Ziele der Waldpädagogik**

Waldpädagogik arbeitet nicht mit Vorträgen, sondern lässt die TeilnehmerInnen aktiv den Wald erleben. Das Ziel der Waldpädagogik ist es, den Menschen den Wald mit all seinen Funktionen näher zu bringen. Der Kreislauf der Natur miterleben, Jahresringe zählen, Tierspuren entdecken und die Spuren der Wildtieren verfolgen und somit den Lebensraum Wald neu zu entdecken.

Aktionen im Rahmen der Waldpädagogik zeigen den Kindern, wie viel Spaß ein Tag im Freien bringen kann und wie man spielerisch die verschiedenen Funktionen des Waldes erlernen kann.

## **Unsere Grundsätze:**

- den Wald mit allen Sinnen (hören, sehen, fühlen, schmecken) entdecken
- die vielfältigen Funktionen des Waldes spielerisch vermitteln
- die Beziehung des Menschen zum Wald und ihren Bewohnern verbessern
- für den verantwortungsvollen Umgang mit der Natur und den Wildtieren sensibilisieren
- Gemeinschaftserlebnisse ermöglichen und damit zum sozialen Lernen beitragen
- den positiven Zugang zu den Nutzungsformen Waldwirtschaft und Jagdwirtschaft verstärken und erklären
- durch die Bildungsarbeit der Revierhegemeister im öffentlichen Bewusstsein stärker präsent sein

## **1. Zielgruppe und Bedeutung des Themas für die Teilnehmenden**

Wir unterscheiden in der Waldpädagogik die Charakterisierung unterschiedlicher Zielgruppen. Mit jeder einzelnen Zielgruppe arbeiten wir anders.

### **Kleinkinder**

- spielerisches „Begreifen“
- Erleben mit allen Sinnen
- Phantasie nutzen, Geschichten erzählen oder vorlesen
- Aufmerksamkeit durch Aktivitäten sammeln

### **kindliche Lebenswelt (8-12 Jahre)**

- entdecken und spielen
- Neugierde und Interesse
- Lernen durch Ausprobieren
- Gemeinschaft; gegenseitiges Zeigen
- Entwicklung von Persönlichkeit und Werten
- Bewegung und Wettkämpfe

### **jugendliche Lebenswelt (13-17 Jahre)**

- Orientierung an Gleichaltrigen
- körperliche Veränderung, sexuelle Entwicklung
- Suche nach Anerkennung
- Abenteuer und Mutproben
- „Schulmüde“
- Arbeiten in der Natur

## **Beispiele:**

### **Kleinkinder**

Mit allen Sinnen: Fühlen von Fellstücken

Riechen unterschiedlicher Düfte (anhand der Düfte werden Gruppen gebildet)

### **Kindliche Lebenswelt (8-12 Jahre)**

Neugierde und Interesse

Lernen durch Ausprobieren

### **Jugendliche Lebenswelt (13-17 Jahre)**

Arbeiten in der Natur

Abendteuer (Orientierung)

Um für die Zielgruppe das Programm anpassen bzw. erstellen zu können, ist das Gespräch mit dem Lehrer, Erzieher, Gruppenleiter im Voraus sehr wichtig. Hierbei gibt es einige wichtige Punkte, die angesprochen werden müssen, wie z.B. das Alter, wie lange hat die Gruppe Zeit, gibt es gesundheitliche Probleme in der Gruppe auf die wir besonders achten müssen, usw.

Hierfür kann die folgende Check-Liste eine gute Hilfe sein.

**Check-Liste**

<b>Verantwortliche Lehrperson:</b>	Max Mustermann
<b>Handynummer:</b>	01117 / 7771111
<b>Name der Schule oder KIGA:</b>	Realschule Muster
<b>Schulart:</b>	Realschule
<b>Klasse:</b>	6C
<b>Teilnehmer:</b>	23 Schüler
<b>Besonderheiten(Allergien):</b>	1 Kind hat eine Wespenallergie; hat es das entsprechende Medikament dabei.
<b>Treffpunkt:</b>	Am Waldparkplatz in Musterstadt
<b>Uhrzeit:</b>	9:00 Uhr bis 12:00 Uhr
<b>Thema:</b>	Stockwerke des Waldes
<b>Inhalt:</b>	Wer wohnt in den Stockwerken?
<b>Welche Strecke und welche Waldgebiet nehme ich:</b>	Abteilung 2 Sindelwald
<b>Wo ist der Treffpunkt mit dem Rettungsdienst?</b>	Waldparkplatz
<b>Handyempfang</b>	Ja
<b>Strecke abgegangen und festgelegt?</b>	Ja
<b>Plätze herausgesucht ohne Tote Äste/ Holz?</b>	Ja

*Die unten ausgearbeitete Veranstaltung ist auf eine 6. Klasse der Realschule ausgerichtet. Nach den Informationen die ich vom Lehrer erhalten habe hat die Klasse in der Schule aktuell das Thema Stockwerke des Waldes.*



## 2. Ziel der Veranstaltung

Die Schüler sollen ihre Aufmerksamkeit auf das Thema „Stockwerke des Waldes und ihre Bewohner“ richten. Durch ihre gesammelten Erfahrungen und ihr erweitertes Wissen kann die Wertschätzung für den Lebensraum Wald entwickelt und vertieft werden. Die Schüler erhalten einen Einblick in die einzelnen Stockwerke mit den vielen unterschiedlichen Pflanzen und Tiere (am Bsp. der Vögel; Bewohner der unterschiedlichen Stockwerke).

Mit Hilfe eines Forscherauftrags werden Sie diesen Lebensraum selbst erkunden und kennenlernen. Außerdem sollen Sie die ökologischen Zusammenhänge zwischen den einzelnen Stockwerken verstehen.

Die Schüler sollen nach der Veranstaltung wissen:

- Welche unterschiedlichen Stockwerke gibt es?
- Welche Pflanzen gibt es in den unterschiedlichen Stockwerken?
- Welche Tiere haben in den unterschiedlichen Stockwerken ihren Lebensraum (z.B. Vogel)

Die Schüler sollen nach der Veranstaltung erfahren haben,

- dass Sie die Natur mit allen Sinnen erleben können.
- dass lernen in der Natur Spaß macht.
- dass Sie durch eigenständiges Arbeiten und Handeln viel erlernen und erreichen können.

### 3. Didaktische Überlegung unter Einbeziehung BNE und Kompetenzförderung

Die Stockwerke des Waldes bieten tolle Möglichkeiten für Naturbegegnungen und – erfahrungen. Jedes einzelne Stockwerk ist ein Ökosystem mit vielen Pflanzen und Tieren. Diese können relativ einfach aufgezeigt werden und dadurch werden die Schüler die Stockwerke selbst bzw. in Kleingruppen entdecken und erforschen, es wird die Handlungs- und Problemlösungskompetenz gefördert. Vorrasschauendes Denken und Handeln wird durch Begreifen der Zusammenhänge ermöglicht, wodurch die Schüler mit allen Sinnen ganzheitlich den Wald erfahren haben. Mit den gesammelten Erfahrungen können Sie ihre Wertschätzung für den Lebensraum Wald entwickeln und vergrößern.

*„Erst was man kennt und auch verstanden hat, kann man schätzen und schützen!“*

Aus diesem Grund ist es mir bei der Veranstaltung wichtig, eine freundliche, wertschätzende, gute und begeisternde Atmosphäre zu haben. Nur da wo ich mich wohlfühle, dahin komme ich gerne wieder zurück. Durch die Aktion „Fühlen im Kreis“ werden die Schüler hautnah und mit allen Sinnen an die Stockwerke herangeführt. Ebenfalls habe ich mich dafür entschieden, den Schülern ein Forscherheft zu erstellen. Anhand des Forscherhefts sollen Sie die verschiedenen Stockwerke erforschen und dokumentieren.

Durch das Arbeiten in Kleingruppen, sowie durch das Präsentieren vor der Klasse, stärkt sich die Teamfähigkeit und die Kooperation, aber auch die soziale Kompetenz. Dadurch müssen sich die Schüler auch die Lernfelder selbst erarbeiten und stärken so auch ihre Eigenverantwortung.



## 4. Methodische Ausführung

### Fichtenzapfen-Mikrofon

*Begrüßung und hinführen zum Thema "Stockwerke des Waldes"*

*(Ich heiße Alexander und wohne im 1. Stock...)*

Es ist mir dabei wichtig, dass die Schüler einen schnellen Einstieg bekommen bzw. Vergleich aufbauen.

### Fühlen im Kreis

*Einführung in das Thema*

Hier liegt der Schwerpunkt bei der Einführung in das Thema mit Kopf, Herz und Hand. Hier werden auch die Kleingruppen spielerisch festgelegt. Die Gruppenbildung soll nicht durch Sympathien den Teilnehmern überlassen werden, damit sich auch neue Beziehungen bilden können. Durch das Erfühlen wird die Sinneswahrnehmung im Tastbereich geschult.

### Waldtafel

*Stockwerke des Waldes mit ihren Pflanzen und Tieren*

Ich gehe davon aus, dass Frontal-Unterricht in der 6. Klasse eine gängige Unterrichtsform ist und versuche gleich zu Beginn des Naturtages, da die Schüler noch aufnahmefähig sind, einen kurzen Vortrag über die Stockwerke mit ihren Pflanzen und Tieren, zu halten. Dies werde ich mit Hilfe der Waldtafel und Bildern tun.

### Forscherheft/Forscherauftrag

*siehe Forscherheft im Anhang*

Bei der Planung war mir sehr wichtig, dass die Schüler bei komplexen Themen nicht alleine arbeiten sondern in kleinen Gruppen, damit Sie sich bei Bedarf gegenseitig unterstützen können. Selbstverständlich stehen der Revierhegemeister und die Lehrkraft bei Fragen zur Unterstützung bereit. Jede Gruppe erhält ein Forscherheft (siehe Anhang) mit der genauen Aufgabenbeschreibung. In dem Forscherheft sollen die einzelnen Beobachtungen der Schüler eingetragen werden. Anschließend stellt jede Kleingruppe ihre Forscherergebnisse vor.

## **Vogelnest bauen mit Futtersuchspiel**

*Vögel bewohnen unterschiedliche Stockwerke (Vögel – Bsp. für eine Tierart, welche die unterschiedlichen Stockwerke bewohnt)*

Die Kleingruppen bauen gemeinsam, nach Vorbild der gezeigten alten Nester, ein Vogelnest. In einem Gespräch mit den Schülern wird über die Anforderung gesprochen, die so ein Nest mit sich bringen muss (z.B. Schutz vor Wind, Feinden, Standort-Nahrungsquelle). Anschließend folgt das Futtersuchspiel als Bewegungseinheit. Der futtersuchende Vogel (Schüler) darf jeweils nur einen Zahnstocher an das Nest bringen.

## **Nistkasten**

*Arten und Naturschutz für den Schulhof*

Heute haben wir die Stockwerke mit ihrer hohen Artenvielfalt kennengelernt. Damit Vögel, Fledermaus & Co. ein Zuhause auf dem Schulhof finden, habe ich jeder Kleingruppe (5 TeilnehmerInnen) einen Bausatz mitgebracht. (Bei schlechtem Wetter wird der Nistkasten alternativ im Klassenzimmer gebaut). Dies ist praktischer Naturschutz und die Schüler können die Vögel, Fledermäuse & Co. über den Jahresverlauf beobachten.

## **Schweige-Kreis / Abschluss**

Die Schüler lauschen zum Abschluss noch einmal in die unterschiedlichen Stockwerke des Waldes. Danach fasse ich alles nochmal kurz zusammen und begleite die Gruppe zurück an den Waldparkplatz.

Dort sage ich: DANKE

## 5. Verlaufsplan / Ablauf mit Zeitangabe

Thema „Stockwerke des Waldes“		9.00 – 12.00 Uhr
9.00 Uhr	Begrüßung am Waldparkplatz mit dem Fichtenzapfen-Mikrofon, ein Teil aus der Baumschicht	10 Minuten
<i>Kleiner Spaziergang</i>		
9.30 Uhr	„Fühlen im Kreis“ (im Wald) Einführung in das Thema: „Mit allen Sinnen“ Gruppeneinteilung	10 Minuten
<i>Kleiner Spaziergang zur Waldtafel und Vesperplatz</i>		
9.40 Uhr	Vesperpause	20 Minuten
10.00 Uhr	Waldtafel Kurz-Vortrag über die Stockwerke des Waldes, mit ihren Pflanzen und Tieren, an der Waldtafel	15 Minuten
10.15 Uhr	Forscherauftrag / Forscherheft (siehe Anhang)	15 Minuten
10.30 Uhr	Vorstellung des Forscherauftrags (Arbeit in Kleingruppen)	15 Minuten
10.45 Uhr	Vogelnebstbau	20 Minuten
11.05 Uhr	Futtersuchspiel	5 Minuten
11.10 Uhr	Nistkasten für Vögel, Fledermaus & Co.	20 Minuten
<i>Spaziergang zurück zum Waldparkplatz</i>		
11.55 Uhr	Schweigekreis	5 Minuten
12.1 Ende am Waldparkplatz		

## Alternatives Programm bei schlechtem Wetter

Wenn es das Wetter nicht zulässt, dass wir mit den Schülern in den Wald gehen können, ist zu prüfen, ob uns eine Schutzhütte zur Verfügung steht. In diesem Fall werde ich das Programm entsprechend anpassen und es in die Räumlichkeit verlegen.

### Ablauf des Alternativprogramms:

- Begrüßung (mit Fichtenzapfen-Mikrofon, ein Teil aus der Baumschicht)
- „Fühlen im Kreis“ (Einführung in das Thema „Mit allen Sinnen“)
- Waldtafel (Kurzer Vortrag über die Stockwerke des Waldes mit ihren Pflanzen und Tieren)
- Forscherheft / Kurzversion (gekürzter Auftrag !)
- Bau der Nistkästen für Vögel, Fledermaus & Co.
- Schweigekreis
- Ende

Sie sehen, es war mir bereits zu Beginn wichtig, ein Programm zu entwickeln, dass bei jedem Wetter durchführbar ist. Daher muss am eigentlichen Programm nicht viel gestrichen und gekürzt werden.

Diese Aktionen sind nur eine Auswahl der vielen Möglichkeiten. Im Anhang habe ich eine Auflistung angefügt von den unterschiedlichsten Waldaktionen / Spielen. Es ist immer auf die entsprechende Zielgruppe anzupassen.

## 6. Schutzrelevante Aspekte

Der nächstgelegene Rettungspunkt ist der Waldparkplatz. Dieser ist in ca. 10 Minuten zu erreichen. Der Notruf kann von dem ausgewählten Platz, an dem die verschiedenen Aktionen durchgeführt werden, abgesetzt werden. Dies wurde bei der Vorort-Begehung geprüft. Selbstverständlich wurde in diesem Zuge auch die Umgebung des Aufenthaltsortes besichtigt, ob hier tote Äste oder Bäume stehen von der eine Gefahr ausgehen kann. Ebenfalls wurde geprüft, ob Wurzeln herausstehen, an dem die Kinder beim Laufen hängen bleiben können. Ebenfalls habe ich ein Erst-Helfer-Set bei mir, für den Fall, dass ein Notfall eintritt.

Sollte ein Notfall auftreten, setze ich den Notruf ab und gehe mit den anderen Schülern ein Stück weiter, um die Rettungskräfte nicht zu behindern. Der Lehrer bleibt beim verletzten Schüler bzw. leistet „Erste Hilfe“. Dies ist vor Beginn der Veranstaltung mit dem Lehrer bzw. Betreuer zu besprechen und festzulegen!

## 7. Materialliste

Begrüßung:

- Fichtenzapfen

Fühlen im Kreis:

- 23 Naturmaterialien (Moos, Wurzeln, Farn, Blätter...)
- 23 Holztafer in verschiedenen Farben (rot, blau, grün, gelb und weiß); dienen zur Gruppeneinteilung
- Seil

Waldtafel:

- Arbeitsblätter der einzelnen Stockwerke
- Pflanzen und Tiere der Stockwerke
- Schnur

Forschen:

- 5 Forscherplätze gekennzeichnet mit farblich sortierten Holzscheiben, sodass jede Gruppe den Platz findet
- Klemmbretter mit Forscherheft
- Bestimmungsbücher: „Baumführer für unterwegs“ und „Tiere und Pflanzen des Waldes“
- Bleistifte
- Lupen

Vogelnestspiel:

- Vogelnest als Muster
- Zahnstocher

Nistkastenbau:

- 5 verschiedene Nistkästen  
(zum Mitnehmen, um im Schulhof aufzuhängen)
- unterschiedliches Werkzeug

Abschluss

Notfallsituation:

- Smartphone/ Handy
- Verbandstasche (Erste-Hilfe-Set)

Sonstiges:

- Mülltüte
- Toilettenpapier

## 8. Quellenverzeichnis

- Bay. Staatsministerium für Landwirtschaft und Forst  
(Waldpädagogischer Leitfaden)
- Forscherheft/ Abbildung Rückseite: [www.biologie-schule.de](http://www.biologie-schule.de)
- Bolay, E und Reichle, B  
(Waldpädagogisches Handbuch Teil 1 und Teil 2)
- [www.Waldmeister.de](http://www.Waldmeister.de)
- [www.Naturdetektive.de](http://www.Naturdetektive.de)
- [www.hypersoil.uni-muenster.de](http://www.hypersoil.uni-muenster.de)
- [www.Landesjaegerverband.de](http://www.Landesjaegerverband.de)
- Grund- und Werksrealschule Rust
- Naturzentrum Rheinauen in Rust



## 9. Anlagenverzeichnis

Forscherheft mit Forscherauftrag	Seite 20+21
Bilder von Nistkästen (Bausatz mit Anleitung)	Seite 22-24
Holzschilder (Bild)	Seite 25
Auflistung von gängigen waldpädagogischen Spielen	Seite 26-39

### Anlage 1 *Forscherheft mit Forscherauftrag*

**Die folgenden Aufgaben sollt ihr in eurer Gruppen lösen.**

*Forscht in den einzelnen Stockwerken des Waldes, welche Pflanzen wachsen dort? Welche Tiere könnt ihr entdecken?*

*Sammelt aus allen fünf Stockwerken je zwei unterschiedliche Pflanzen und bestimmt diese. (Schreibt diese in die Tabelle!)*

<b>Stockwerk</b>	<b>Pflanze</b>	<b>Tier</b>	<b>Anmerkung:</b>

- *Der Wald ist eine Lebensgemeinschaft vieler verschiedener Pflanzen. Er besteht aus fünf Stockwerken. Wie heißen diese?*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- *Zu welcher Schicht gehört:*

Die Fichte: \_\_\_\_\_

Das Moos: \_\_\_\_\_

Der Farn: \_\_\_\_\_

Die Hasel: \_\_\_\_\_

Die Pflanzenteile, die unter der Erde wachsen: \_\_\_\_\_

- *In welcher Schicht lebt:*

Das Wildschwein: \_\_\_\_\_

Der Regenwurm: \_\_\_\_\_

Die Schlange: \_\_\_\_\_

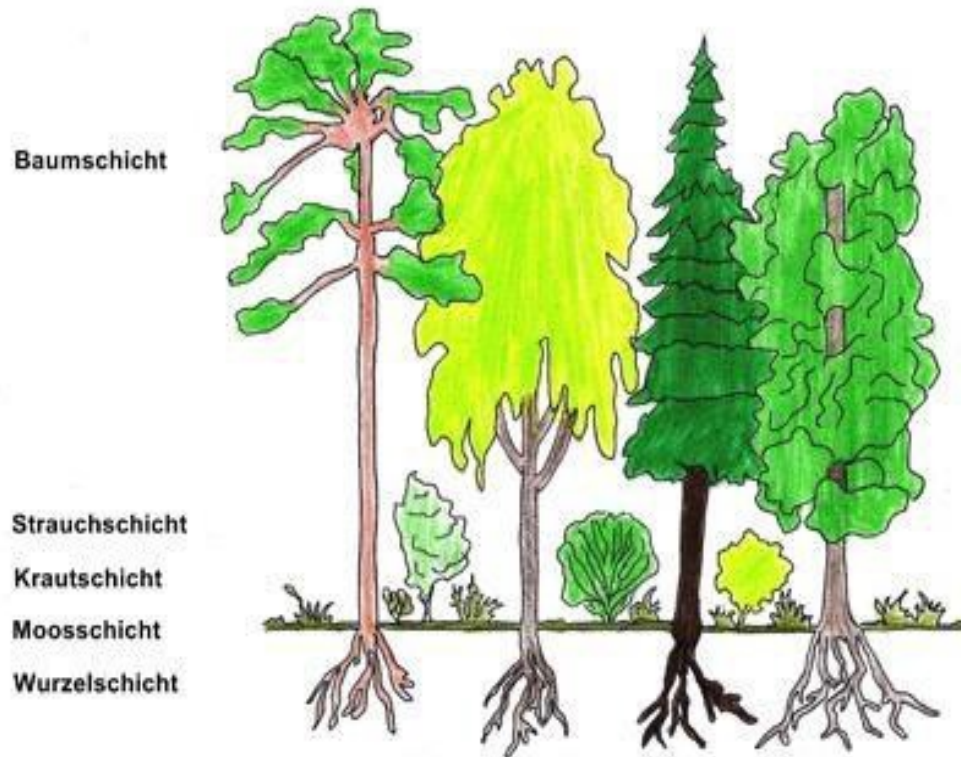
Die Amsel: \_\_\_\_\_

Das Eichhörnchen: \_\_\_\_\_

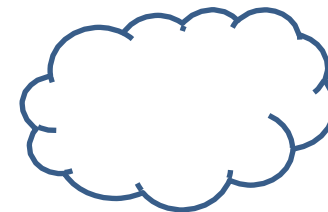
## Forscherheft

### Thema: Stockwerke des Walds

für Schüler/innen der  
Realschule Muster, Klasse 6C



Gruppe:



## **Anlage 2**

### ***verschiedene Nistkästen (Bausatz mit Anleitung)***

## **Anlage 3**

### ***Holzschilder (Bild)***

## **Anlage 4**

### ***Auflistung von gängigen waldpädagogischen Spielen***

Fast jeder Wald bietet ein geeignetes Gelände für Spiele in der Natur. Es gibt eine Vielzahl von Spielen, bei denen Kinder kreativ werden können, etwas erforschen und über die Zusammenhänge der Natur lernen, in Ruhe lauschen und sich auf etwas konzentrieren, oder sich einfach einmal austoben können.

### ***Spürnasen-Suchspiel***

Für einen Spaziergang in den Wald bis hin zu einem ersten Aktionsplatz bietet sich das Spürnasen-Suchspiel an, um Kinder gleich am Anfang mit wachen Augen durch die Natur wandern zu lassen. In Kleingruppen zu zweit oder zu dritt sollen sie nach 5-10 vorgegebenen Naturgegenständen suchen. Für jüngere Kinder reichen 5 Gegenstände, die mündlich benannt werden. Älteren Kindern können Suchlisten an die Hand gegeben werden mit der Angabe von ca. 10 Gegenständen, die unterwegs gesammelt werden sollen. Dazu Stoffbeutel oder ähnliches austeilen zum Tragen der Gegenstände.

Die Suchlisten können ganz unterschiedliche Naturmaterialien zum Beispiel je nach Beschaffenheit beinhalten (etwas Weiches, Glattes, Kaltes, Rotes....) oder thematisch orientiert sein:

- Tierspuren (Vogelnest, Eichhörnchenkobel, Spechthöhle, Spinnennetz, Blattgallen, Miniergänge, Fraßspuren, Feder, Mauselloch, Spechtloch, Knochen, Kratzspuren ....);
- Baummaterialien (verschiedene Blätter, Nadeln, Zapfen, Rinden, Samen, Blüten, Früchte, Nüsse .....
- schöne Naturmaterialien für ein Schulprojekt (zB Hölzer, alte Rinde+Zweige, Zapfen ...).

<b>Umweltspürnasen - Suchspiel</b>	<b>Umweltspürnasen - Suchspiel</b>
<p>Versucht, zu den folgenden Vorgaben jeweils einen Gegenstand zu finden. Bitte sammelt nur Gegenstände, die ihr findet, ohne etwas zu beschädigen!</p>	<p>Versucht, zu den folgenden Vorgaben jeweils einen Gegenstand zu finden. Bitte sammelt nur Gegenstände, die ihr findet, ohne etwas zu beschädigen!</p>
1. ein Blatt mit zwei Farben	1. Fraßstellen an Blättern oder Triebspitzen
2. etwas vollkommen Gerades	2. angenagte Zapfen, Eicheln oder Nüsse
3. einen Dorn	3. Spinnennetz
4. eine Feder	4. Insekteneier, -kokon
5. einen guten Duft	5. Vogelnest
6. etwas Rundes	6. Eichhörnchenkobel
7. ein von Menschen hinterlassenes Abfallstück	7. Spechtlöcher
8. etwas, das ein Geräusch macht	8. Maulwurfshügel
9. etwas Kaltes	9. Mauseloch
10. ein angeknabbertes Blatt	10. Gallen an Laubblättern
11. etwas, das für die Natur wichtig ist	11. Hasenköttel
12. etwas Weiches	12. Gewöll von Raubvögeln
13. eine Frucht	13. Feder
14. einen Samen	14. Fährte von Waldtieren
15. etwas Weißes	15. Fuchs- oder Dachsbau
16. etwas ganz Glattes	16. Kratzspuren
17. etwas Natürliches, das nutzlos ist	17. Knochen
18. etwas, das euch an den heutigen Tag erinnert	18. Larvenhülle
	19. Schneckenhaus
	20. Miniergänge in Blättern

### **Waldfee-Spiel**

Alle Kinder bilden einen großen Kreis. Sie drehen sich alle einmal um 180° um sich selbst, sodass alle nach außen schauen. Die Hände werden auf den Rücken gehalten mit geöffneten Handflächen, in die ein kleiner Gegenstand gelegt werden kann zum Festhalten und Befühlen. An jeweils zwei Kinder in der Runde wird ein gleicher Gegenstand verteilt.

Der eigene Gegenstand soll zunächst ertastet werden um dann Rücken an Rücken mit anderen Kindern den dazu passenden paarigen Gegenstand eines anderen Kindes zu finden. Nach erfolgreicher Suche treten die Paare etwas aus dem Kreis heraus um Platz zu machen für die anderen Kinder, die noch ihren Partner finden müssen.

Paarige Naturgegenstände können z.B. sein: Kiefern-, Lärchen-, Fichtenzapfen, Steine, Hölzchen, Walnüsse, Eicheln, Lehmkugeln, Knochen...

Die Kinder können aber auch selbst auf die Suche gehen nach paarigen Gegenständen, womit dann weiter gespielt wird.

### **Waldkonzert**

Alle Kinder setzen sich auf einen Baumstamm, auf Bänke oder eine Picknickdecke. Für zwei Minuten sollen sie die Augen schließen und ganz still lauschen, was sie im Wald an Geräuschen wahrnehmen können (z.B. Vogelstimmen, Specht klopfen, Rauschen des Windes in den Blättern, Knacken eines Zweiges, Blätterrascheln auf dem Boden, Autoverkehr, Flugzeuglärm). Am Ende sollen sie erzählen, was sie alles gehört haben und auch benennen, welche Geräusche sie als angenehm und welche eher als unangenehm empfunden haben.

### **Tiersteckbriefe**

Gut geeignet z.B. für eine Picknickpause ist ein Ratespiel, bei dem jeweils eine Wildtierart erraten werden soll, dessen charakteristische Merkmale in kurzen Sätzen nach und nach vorgelesen werden. Die Kinder sollen zunächst leise zuhören und dafür einen Zeigefinger auf den Mund legen. Wenn Sie glauben zu wissen, um welches Tier es sich handelt, legen sie den Finger auf die Nase. Falls die erste Annahme falsch war, geht der Finger wieder zurück auf den Mund. Am Ende können alle Kinder im Chor rufen, um welches Tier es sich hier handelt.

### **Beispiele:**

Ich bin ein Säugetier.  
 An meinen Pfoten habe ich vier Krallen.  
 Tagsüber schlafe ich gern in der Sonne.  
 Wenn ich jung bin, ist mein Fell ganz grau, später wird es rot.  
 Hören kann man mich nur im Winter.  
 Bei Regen verstecke ich mich in einem Bau unter der Erde.  
 Hühnerhalter mögen mich nicht leiden.  
 Manche Leute sagen, dass ich sehr schlau sei.  
 Man nennt mich auch Meister Reineke.

### **Wer bin ich? (Fuchs)**



Ich lebe in Mitteleuropa.  
 Ich habe vier Beine.  
 Ich bin ein Meister im Verstecken.  
 Ich werde ca. 1,20 m lang und wiege etwa 20 kg.  
 Wenn man mich erschreckt oder ärgert, belle ich.  
 Ich habe ein rot-braunes Fell und eine schwarze Nase.  
 Ich esse gerne Blätter, Kräuter und junge Triebe, trinke aber kaum.  
 Mein Kind hat weiße Flecken im Fell und hat anfangs keinen Eigengeruch.  
 Ich bin die kleinste Hirschart.  
 Wenn ich flüchte, sieht man meinen weißen Spiegel.  
**Wer bin ich? (Reh)**

Ich bin ein ganz kleiner Wicht, aber mein Gesang ist unüberhörbar.  
 Ich lebe meist in Bodennähe im Gestrüpp.  
 Ich husche wie eine Maus durch das Gestrüpp von Deckung zu Deckung.  
 Ich esse Insekten, Würmer und Spinnen.  
 Ich bin einer der kleinsten Vögel.  
 Als Männchen baue ich mehrere Nester, von denen sich das Weibchen eines aussuchen darf.  
 Auch wenn ich so klein bin, bin ich doch ein König.  
**Wer bin ich? (Zaunkönig)**

Ich bin ein nützlicher Insektenvertilger, im Herbst und Winter esse ich aber auch Früchte, Nüsse und Samen.  
 Ich habe einen sehr harten Schnabel und meine lange klebrige Zunge hat Widerhaken und eine scharfe Spitze.  
 Um ein Weibchen anzulocken, mache ich Liebeslieder auf einem hohlen Baum.  
 Zusammen mit meinem Weibchen baue ich das Nest. Dazu meißeln wir ein großes Loch in einen kranken Baum.  
 Damit wir nicht vom Baum herunter fallen, stützen wir uns mit unserem Schwanz ab. Außerdem haben wir richtige Klammerfüße mit je zwei Zehen hinten und vorne.  
 Mein Gefieder ist schön bunt: schwarz, weiß und rot. Ich bin die häufigste Spechtart.  
**Wer bin ich? (Buntspecht)**

Ich bin ein Säugetier.  
 Ich esse gerne Regenwürmer.  
 Ich bin etwa 15 cm lang.  
 Ich bin ein Einzelgänger.  
 Die Menschen sehen mich selten.  
 Ich habe 6 Finger an meinen Vorderhänden.  
 Ich lebe in einem unterirdischen Gangsystem.  
 Mein schwarzes Fell ist ganz weich und man kann es in beide Richtungen streichen.  
 Ich kann besser hören und riechen als sehen.  
 Ich gehöre zu den besonders geschützten Tieren.  
**Wer bin ich? (Maulwurf)**

## **Tiergymnastik**

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Sie holen tief Luft, strecken sich und lassen die Luft wieder raus. Dann beginnt die Gymnastik vom Kopf angefangen runter bis hin zu den Zehen.

### Kopf und Hals

- Eule: langsame Kopfdrehbewegungen, große Augen auf und zu
- Reh: scheues Um-sich-schauen, Kopf recken
- Specht: Kopf vor und zurück

### Nase

- Waldmäuschen: schnüffeln
- Fuchs: schnüffeln, lauern, Ohren spitzen

### Mund

- Eichhörnchen: knabbern mit scharfen Zähnen
- Blattläuse: saugen süßen Pflanzensaft
- andere Tiergeräusche mit dem Mund (Vorschläge der Kinder)

### Schultern und Arme

- Bussard, Eule, Rabe: mit den Schultern und Armen (Schwingen) kreisen, erst in kleineren Kreisen, dann immer größere Kreise und langsam zum Abflug übergehen
- einfacher Flügelschlag

### Hände

- Maulwurf: graben mit den Händen (Grabschaufeln) in der Luft
- Enten: watscheln
- Fische: Fischflossen bewegen

### Finger

- Spinnen: Spinnennetz weben, Fliegen fangen
- Käfer: Kribbel-Krabbel den Baum rauf und runter, auch auf Rücken oder Armen eines anderen Kindes

### Bauch

- Wildschwein: mit dickem Bauch durch die Gegend wackeln

### Rücken

- Wildschwein, Rehbock: schrubbeln am Stamm rauf und runter

### Po

- Ente: mit dem Po wackeln

### Beine

- Storch, Fischreiher: auf einem Bein still stehen, staksen

### Zehen

- Ameisen, Käfer: Zehen in den Schuhen ordentlich bewegen

### **Verwandlungsspiel "Hör auf die Trommel"**

Alle Kinder laufen über die Lichtung, bleiben beim "Trommelzauber" (1-2-3-Ich verwandel euch in ...) stehen und machen das angesagte Tier nach (hoppeln, tippeln, staksen) etwa 15-30 Sekunden lang bis der Zauber wieder aufgehoben wird. Danach wird wieder normal weiter gelaufen.

Verwandlung der Kinder z.B. in große Eulen mit schwingenden Armen, wilde, grunzende Wildschweine, hoppelnde Kaninchen, scheue, flinke Rehe, schlaue schleichende Füchse mit guter Nase schnüffelnd, Fischreiher mit langen Beinen, Witschelwatschel-Enten, kleine, schnelle Ameisen, hüpfende Frösche, Bären, Wölfe, Pferde...

### **Waldmusikinstrumente, Waldorchester**

Aus Naturmaterialien "Musikinstrumente" basteln und selbst Musik damit machen, im besten Falle ein "Waldorchester" damit organisieren (dirigieren) oder mit den Kindern Frühlingslieder dazu singen (z.B. "Vogelhochzeit", "Der Kuckuck und der Esel", Vorschläge der Kinder).

Beispiele von Waldmusikinstrumenten:

- Steine (Feuersteine) aneinander schlagen
- Fichtenzapfen als Reibe, einen kleinen Ast als Raspel nutzen
- kleine Astgabel: Kronkorken an einem Draht aufreihen und in der Astgabel aufspannen
- Rassel: Klopapierrolle mit 20-30 Steinchen füllen und mit Pergamentpapier und Gummiband an beiden Seiten verschließen
- Regenstab: wie Rassel, Dornen von außen in die Küchenrolle stecken
- Kastagnetten: auf einen länglichen Pappstreifen (25x5cm), in der Mitte geknickt, wird an beiden Enden je eine halbe Walnussschale aufgeklebt
- Klangstöcke: zwei 20-30 cm lange Äste werden aneinander geschlagen

Die Kinder werden zunächst in Kleingruppen mit einem Körbchen/Beutel losgeschickt um selber ihr eigenes Material zu sammeln für die "Musikinstrumente".

*Zusätzliches Bastelmaterial wird benötigt:*

Klopapierrollen, Kronkorken, Draht, Schnur, Scheren, Buntstifte, Pappstreifen, Klebstoff, Klebeband, Pergamentpapier, Gummibänder, Zange

### **Schöner Stein**

Jedes Kind sucht sich einen schönen Stein im Wald und untersucht den ganz genau. Alle Kinder stellen sich im Kreis auf und geben die Steine mit möglichst geschlossener Hand jeweils weiter an das rechts neben ihnen stehende Kind, ohne dabei auf die Steine zu schauen. Es geht darum, den eigenen Stein durch Fühlen wiederzuerkennen.

### **Stockspiel**

Das Stockspiel ist ein ähnliches Spiel wie "Schöner Stein". Hierbei sucht sich jedes Kind einen schönen Stock und untersucht den ganz genau. Die Stöcke werden alle eingesammelt und in die Mitte des Kreises gelegt. Die Kinder bekommen Augenbinden und müssen auch hier ihren eigenen Stock durch befühlen wieder finden. Jedem Kind wird ein Stock in die Hand gegeben, der dann weitergereicht werden muss an den nächsten, bis der eigene Stock erkannt wird. Dieser wird dann leise zwischen die Füße gelegt. Das Kind darf die Augenbinde abnehmen, muss aber noch die angereicherten Stöcke weiterreichen an das nächste Kind im Kreis.

### **Waldbild**

Je vier Kinder legen gemeinsam ein "Waldbild" auf dem Waldboden. Mit Hilfe von 4 Stöcken wird zunächst ein Bilderrahmen gelegt. (Dafür können auch die Stöcke des Stockspiels gleich weiter verwendet werden.) Mit verschiedenen Naturmaterialien können die Kinder dann ein beliebiges Motiv in ihrem Bilderrahmen legen. Bei einer größeren Gruppe entsteht daraus eine ganze "Wald-Galerie", die am Ende von allen Kindern gemeinsam betrachtet wird.

### **Wald-Memory**

Verschiedene Waldgegenstände (12-15), die von den Kindern zuvor gesammelt wurden, werden auf einem Tuch oder auf freiem Waldboden ausgelegt. Die Kinder schauen sich die Gegenstände eine Weile lang genau an. Dann müssen sich alle Kinderumdrehen und wegschauen, während einer 5 Gegenstände wegnimmt oder umlegt. Anschließend dürfen sich die Kinder wiederumdrehen und sollen benennen, welche Gegenstände fehlen oder an anderer Stelle liegen. Das Spiel kann auch speziell mit verschiedenen Baumaterialien gespielt werden, wenn es um das Thema "Bäume" geht.

### **Kamera**

Ein Kind führt ein anderes Kind mit Augenbinde durch ein Waldstück und sucht eine besonders schöne Stellen aus, die es dem "blinden" Kind zeigen möchte, z.B. eine schöne Blüte, einen besonderen Baumstumpf oder eine schöne Perspektive im Weitblick. Davor stehend darf das andere Kind die Augenbinde für einen kurzen Augenblick abnehmen und sich das Objekt ansehen, so, als ob es kurz ein Foto machen wollte.

## **Mein Baum**

Zwei Kinder gehen gemeinsam an verschiedenen Bäumen vorbei. Ein Kind führt das zweite Kind mit Augenbinde an einen Baum heran und lässt es den Stamm sehr gründlich mit den Händen untersuchen. Dann führt es das Kind weiter weg vom Baum. Das "blinde" Kind darf nun die Augenbinde abnehmen und muss "seinen" Baum wiederfinden. Es können auch zwei oder drei Bäume auf diese Art genauer untersucht und bestimmt werden. Danach wechseln die beiden Kinder die Rollen. Vor dem Spiel darauf aufmerksam machen, dass die führenden Kinder mit den "blinden" Kindern sehr vorsichtig umgehen müssen, notfalls auch vor Stolperfallen oder Harz am Baumstamm warnen sollten. Das blinde Kind muss dem führenden vertrauen können.

## **Hängebrücke (ab 8 Jahre)**

Auch bei diesem Spiel geht es um Zuverlässigkeit, Vertrauen, Mut und Teamgeist. Die Kinder suchen dicke, feste Stöcke (ca. 1 m Länge) im Wald (Bruchfestigkeit selber prüfen!). Dann stellen sich die Kinder in zwei Reihen gegenüber auf, sodass je zwei Kinder einen Stock an jeweils einem Ende gut festhalten. Die Arme hängen dabei locker runter. So nebeneinander stehend bildet die ganze Gruppe eine "Hängebrücke" aus vielen Stöcken. Ein mutiges Kind darf nun als erstes an einer Seite anfangen auf einen der Stöcke zu steigen. Dabei kann es sich an den beiden den Stock festhaltenden Kindern ein bisschen hochziehen.

Anschließend läuft es vorsichtig weiter über alle anderen Stöcke (mit Festhalten an den Schultern der anderen Kinder) und springt am Ende wieder von der Hängebrücke auf den Boden. Danach ist ein nächstes Kind an der Reihe. Die beiden Kinder nehmen dann selbst gemeinsam einen Stock in die Hand und halten ihn als weitere "Sprosse".

Gutes Festhalten der Stöcke ist hier besonders wichtig, damit kein Kind "in den Abgrund stürzt".

*Spieldauer: ca. 10 Minuten*

## **Ökosystem (Vernetzung)**

Ein Seil wird als ein großer Kreis ausgelegt. Die Kinder stellen sich am äußeren Rand auf und nehmen das Seil in die Hand. Dann ziehen sie es vorsichtig stramm indem sie sich alle etwas nach außen lehnen. In dieser ruhigen Lage kann sich jeder ruhig und sicher fühlen. Es geht allen gut. Aber nach kurzer Zeit wird es relativ wahrscheinlich Störungen geben, da einige Kinder gerne stärker an dem Seil ziehen als gut ist für die Gruppe. Das ganze System gerät in ein Ungleichgewicht, da einige es stärker beanspruchen (oder überbeanspruchen) auf Kosten anderer. Ähnliches spielt sich auch in unseren Ökosystemen ab, wenn insbesondere der Mensch zu dominant Einfluss nimmt auf Kosten der anderen Lebewesen.

### ***Fühlsäckchen***

An einem Seil werden ca. 10 Stoffbeutel mit verschiedenen Inhalten aufgehängt und zwischen 2-4 Bäumen auf 1-1,20m Höhe gespannt. In jedem Beutel ist ein anderer Gegenstand, z.B. ein Zapfen, ein leeres Schneckenhaus, ein Blatt, Fell, Feder, Kastanie, Stein ... Die Kinder sollen nun nacheinander an dem Seil entlang gehen und ohne hinein zu schauen erfühlen, was in den Säckchen vorhanden ist. Danach dürfen sie leise einem Betreuer erzählen, was sie entdeckt haben. Am Ende wird in der ganzen Gruppe noch einmal besprochen, welche Gegenstände in den Fühlsäcken waren.

### ***Hör-Memory***

Etwa 20-30 schwarze Filmdöschen werden befüllt, jeweils zwei Döschen mit dem gleichen Material (z.B. Sand, Kies, Samen, Steinchen, Hölzchen ...). Die Kinder können nun mit den verschlossenen Döschen Memory spielen, indem sie versuchen herauszuhören, in welchen Filmdöschen das gleiche Material ist.

### ***Wald-Alphabet (ab 8 Jahre)***

Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt. Sie sollen sich gemeinsam ein einfaches Wort mit 4-5 Buchstaben ausdenken, das einen Bezug zur Natur hat. Nun müssen sie für jeden Buchstaben dieses Wortes einen Gegenstand finden, der mit diesem Buchstaben anfängt. So werden die verschiedenen Gegenstände in der richtigen Reihenfolge hintereinander gelegt, dass man daraus das Wort erkennen kann, wenn man die Gegenstände einzeln benennt.

**Beispiel:**    **B** Blatt - **A** Ast - **U** Uhr - **M** Minze = BAUM

### ***Eichhörnchen-Specht-Marder-Spiel***

im Anschluss an "Baum-Telefon"

"Stellt Euch vor, Ihr seid alle Eichhörnchen. Wenn Ihr Euch schlafen legt, habt Ihr dabei ein Ohr am Stamm. So könnt Ihr im Schlafen hören, ob sich ein gefährliches Tier nähert. Wenn ein Specht klopft, bedeutet es für Euch keine Gefahr. Klettert aber ein Marder hungrig den Baum hinauf (= Kratzen am Baumende) müsst Ihr alle flüchten." Alle „Eichhörnchen“ legen sich schlafend mit einem Ohr an den Baumstamm.

Ein Teilnehmer spielt den „Specht“ oder den „Marder“. Dieser klopft (als „Specht“) oder kratzt (als „Marder“) an dem anderen Baumende. Sobald er als „Marder“ kratzt, wachen alle „Eichhörnchen“ auf und flüchten und der „Marder“ versucht ein „Eichhörnchen“ zu fangen. Danach darf das gefangene „Eichhörnchen“ den „Specht/ Marder“ spielen.



## **Waldgeister**

Im Anschluss an eine Untersuchung der Bodenschichten im Wald lässt man die Kinder die vorgegrabenen Bodenlöcher noch etwas tiefer ausgraben und den Lehm darin locker stechen. Ein kleiner Schluck Wasser wird in das Erdloch gegeben und die Lehmerde darin gut vermischt. Dann wird ein Schüppchen voll Erde aus dem Loch entnommen und in den Händen gut durchgeknetet bis sich eine Kugel daraus formen lässt.

Diese Kugel wird an einen möglichst stark gefurchten Baumstamm (z.B. Eiche) geklebt und fest angedrückt. So dient sie als Grundlage für das Gesicht eines Waldgeistes. Das lässt sich nun mit verschiedenen Naturmaterialien dekorieren z.B. mit Eicheln/ -hütchen als Augen, Fichtenzapfen/Hölzchen als Nase, Moos als Bart oder Haarschopf, Stöckchen als Haare. Die Ohren können aus Lehm geformt werden. So entsteht eine ganze Versammlung von Waldgeistern auf einer Lichtung.

Anschließend müssen die Hände wieder gereinigt werden. Hierbei kann man den Kindern beibringen, wie man sich mit wenig Wasser und Hilfe von Naturmaterialien dreckige Hände wäscht. Der grobe Lehm kann an Baumstämmen abgerieben werden, der Rest an feuchtem Moos. Mit viel Hände rubbeln kann mit wenig Wasser aus einer kleinen Wasserflasche, das ein anderer darüber gießt, der restliche Dreck abgespült werden. Man kann den Kindern damit einen sparsamen Umgang mit dem Rohstoff Wasser beibringen und anschaulich machen, wie achtsam man in ariden Ländern mit Wasser umgeht, wenn man es weit tragen muss, bevor man es zu Hause verwendet.

## **Zwergendorf**

Aus Zweigen, Baumrinden, Moos und Zapfen können kleine Häuschen im Wald gebaut werden. An einen liegenden Baumstamm als Rückwand angelehnt werden vor dem Stamm zwei Äste (40-50 cm Länge) im Abstand von 6-8 cm fest in den Boden gesteckt. Mit ca. 40 cm Abstand werden zwei weitere Äste direkt vor dem Baumstamm in der Erde befestigt. Etwa 30-40 cm davon entfernt werden noch mal je zweimal zwei Äste im gleichen Abstand voneinander in den Boden gesteckt. Zwischen jeweils 4 Stöcken können jetzt die zwei Seitenwände des Hauses hochgezogen werden, indem beiderseits viele Äste in den beiden Spalten zwischen den 4 Stöcken aufgeschichtet werden. Davor wird die Vorderwand mit kleinen Ästen gelegt, sodass auch ein Eingang offen bleibt für das Häuschen.

Nun können die Kinder das Haus wie eine Puppenstube einrichten und müssen sich dafür das entsprechende "Baumaterial" aus der Natur zusammensuchen. Dann werden für das Dach Äste als "Querbalken" über die beiden Seitenwände gelegt. Darauf können Rindenstücke und Moos als "Dachschindeln" verteilt werden. Am Ende kann auch noch ein Garten, Park oder Spielplatz rund um das Haus angelegt werden.

Eventuell dazu eine Zwergengeschichte erzählen.

### **Indianer-Anschleichspiel**

Alle Kinder stellen sich auf in einem großen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte mit einer Augenbinde. Es muss sich ganz auf sein Gehör verlassen. Jetzt darf sich ein anderes Kind aus dem Kreis an dieses Kind anschleichen. Sobald das "blinde" Kind ein Geräusch hört, soll es in die Richtung zeigen, aus der es das vernommen hat. Wenn es den "Indianer" richtig entlarvt hat, muss der sich wieder in den Kreis stellen und ein anderes Kind darf sich anschleichen.

### **Achtung Greifvogel**

Zu Beginn des Spiels wird ein Kind ausgewählt, dass den Greifvogel spielt. Die übrigen Kinder werden in Stare verwandelt und bewegen sich frei in einem abgetrennten, nicht zu großen Gebiet. Das Greifvogel-Kind ruft nach einiger Zeit: "Achtung, Greifvogel!" woraufhin es los rennt und versucht, mindestens eines der Staren-Kinder zu fangen. In Sicherheit sind alle Staren, die es geschafft haben, sich in einer Dreiergruppe zusammen zu finden.

*Biologischer Hintergrund: Stare schützen sich vor Greifvögeln durch das Zusammenfinden im Schwarm. Greifvögel können ihre Aufmerksamkeit nur auf einen Vogel konzentrieren und werden durch die vielen Vögel im Schwarm verwirrt. (Gemeinsam ist man stark!)*

### **Fledermaus - Nachtfalter - Spiel**

Die Kinder stehen in einem Kreis. Ein Kind steht als Fledermaus in der Mitte mit verbundenen Augen. Drei Kinder dürfen sich als Nachtfalter im Kreis frei bewegen. Die Fledermaus ruft nun leise "Fledermaus", worauf die Nachtfalter mit einem leisen "Nachtfalter"-Ruf immer wieder ihre Position angeben müssen. Die "Fledermaus" muss so, ähnlich wie beim Echo des Ultraschallsystems der Fledermäuse, einen der Nachtfalter als "Beute" erwischen. Wenn das nach einigen Minuten noch nicht gelungen ist, wird der Kreis von den anderen Kindern etwas verkleinert, indem sie sich in Richtung Kreismitte bewegen.

### **Krähen und Eulen**

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Die einen sind die Eulen, die anderen die Krähen. Sie stellen sich in einem Abstand von etwa 1,20 m gegenüber auf. Zwischen den beiden Teams wird ein Seil ausgelegt. Jeweils 5 m vom Seil entfernt wird ein Gegenstand gelegt, der als Markierung gilt für das Freimal. Nun wird eine Aussage von dem Spielleiter gemacht, die wahr oder falsch ist. Ist sie richtig, jagen die Eulen die Krähen und versuchen sie zu fangen, bevor sie ihr Freimal erreicht haben. Ist die Aussage falsch, so jagen die Krähen die Eulen in der anderen Richtung. Wer erwischt wird, kommt zur jeweils anderen Gruppe. Vor dem Spiel muss eindeutig festgelegt werden, welches die Richtung für "wahr" und welches die Richtung für "falsch" ist. Dennoch laufen manche Kinder auch in die falsche Richtung, gerade wenn es bei schwierigeren Aussagen nicht so leicht zu entscheiden ist, ob die Aussage nun wahr oder falsch ist. Die sind dann eine leichte Beute für die andere Gruppe. Gut geeignet als spielerischer Test für das zuvor gelernte Wissen über die Natur.

*Beispiele siehe unten.*

### ***Eichhörnchen-Kobel***

Mit Ästen und Zweigen können die Kinder einen "Eichhörnchen-Kobel" wie ein großes rundes Nest auf dem Waldboden bauen, in den sie sich dann alle gemütlich reinsetzen können (z.B. für ein Picknick).

### ***Erdfenster***

Alle Kinder zusammen schaffen so viel Laub ran (beste Zeit im Herbst), dass sich daraus ein etwa 0,5 m hoher Laubhaufen von ca. 1m<sup>2</sup> Fläche ergibt. Die Kinder können sich dann in den Laubhaufen reinlegen und "zudecken", so, dass nur noch das Gesicht raus schaut. So als "Bodentier" sollen sie einfach mal für 2-3 Minuten still daliegen und sich das Leben eines Bodentieres (z.B. Regenwurm) vorstellen.

Der Laubhaufen kann auch genutzt werden als "Waldsofa" für ein anschließendes Picknick.

### ***Namen lernen***

Für mehrtägige Ferienprogramme geeignet ist ein Namen-Lernspiel, bei dem alle Kinder ihren Vornamen nennen und sich noch einen zweiten Tier-Namen geben, dessen Anfangsbuchstabe der gleiche ist wie der des Vornamens. Dann dürfen verschiedene Kinder versuchen, so viele Vornamen + Tiernamen wie möglich noch einmal zu benennen.

**Beispiel:** Martin Maus, Leon Löwe, Gabi Gepard, Anna Affe .....

In kleineren Gruppen kann auch jeder, der dran ist mit seiner eigenen Namennennung alle vorher genannten Namen noch einmal wiederholen. In größeren Gruppen ist das allerdings recht zeitaufwendig.

### ***Pirsch am Seil***

Alle Kinder fassen an einem Seil an und werden damit ein Stück weit durch den Wald geführt. So sollen sie langsam und leise hintereinander gehen und den Waldgeräuschen lauschen oder auf den Waldboden achten (auch mit Augenbinden möglich).

## Beispiele für das Spiel "Eulen und Krähen"

<b>Eulen und Krähen „statements“</b>	<b>Bäume und Wald „statements“</b>
Die Sonne geht im Osten auf. r	Der Küsten-Mammutbaum hat eine weiche Rinde. r
Vogelfrauen singen besser als Vogel Männer. f	Eine alte Kopfweide ist ein gutes Habitat für viele Vogel- und Insektenarten. r
Warme Luft steigt auf. r	Bäume machen Sauerstoff. r
Ein Laubbaum behält seine Blätter das ganze Jahr über. f	Regenwälder gibt es in der Sahara. f
Eine Lärche behält ihre Nadeln das ganze Jahr über. f	Regenwälder sind die grüne Lunge unserer Erde. r
Biodiversität bedeutet Artenvielfalt. r	CO2 ist ein Klimakiller. r
Habitat bedeutet, wo eine Pflanze oder ein Tier lebt. r	Kalte Luft steigt auf. f
Vögel haben Zähne. f	Der Wind bläst von Seiten der Krähen.
Enten und Eichhörnchen sind Warmblüter. r	Dieser Same stammt von einer Eiche. (z.B. Walnuss, Kastanie) f
Eine Kohlmeise ist blau. f	Dieses Blatt hat 5 Spitzen und 5 Adern.
Der Zaunkönig piepst leise vor sich hin. f	Eine Douglasie duftet nach Rosen. f
Der Eisvogel ist der Vogel des Jahres 2009. r	Linden- und Buchenblätter kann man essen. r
Spechte füttern Tannenzapfen, Eicheln und Spinnen. r	Steinkriecher (r) und Saftkugler (f) sind Hundertfüßer.
Der Steinkauz sitzt gerne auf hohen Felsen. f	Maulwürfe können gut sehen. f
Der Steinkauz ist ein Nachtvogel und sitzt gern in Baumhöhlen. r	Ein Maulwurf Fell kann man in beide Richtungen streichen. r
Der Spatz ist ein Höhlenbrüter. r Rotkehlchen sind Halbhöhlenbrüter. r	Humusboden entsteht aus Kies und Sand. f
Es gibt für viele Vogelarten zu wenig Hecken und Gebüsche. r	Schnecken sind Zwitter. r
Fledermäuse fliegen mit einem Ultraschallsystem. r	Regenwürmer lieben die Sonne. f
Eine Feder hat Äste, Strahlen und Häkchen. r	