

**Ort:** Wald, **Vorbereitung:** gering, **Zeitaufwand:** ca. 2h plus Gehzeit, **Material:** siehe einzelne Spiele

*Die Spielanleitungen finden Sie im Anschluss an den Veranstaltungsablauf.*

Als Einstieg wird eine Geschichte erzählt:

### **Warum die Tanne keine Zapfen abwirft (10 min.)**

Im Wald leben nicht nur Pflanzen und Tiere, sondern auch einige Waldgeister. Diese haben sehr unterschiedliche Eigenschaften und fühlen sich deshalb auch an sehr unterschiedlichen Stellen des Waldes zu Hause. In den verschiedenen Baumarten fühlen sich z.B. Holzfrauen oder Holzmänner wohl. Und von diesen Waldgeistern wird in meiner Geschichte ein Geheimnis gelüftet.

Vor langer Zeit lebte eine Holzfrau in einem riesigen Bergwald. Sie war ein herzensguter Geist und behütete die vielen Waldbewohner mit großer Sorgfalt. Vor allem liebte sie Eichhörnchen und beschützte die größten Bewohner, die Tannen.

In diesem Wald lebte aber auch der kleine Waldgnom Wurzelgraus, der liebend gerne Menschen neckte und Unheil anrichtete. Da sich jedoch nur sehr selten ein Mensch in diese Gegend verirrte, fand er kaum Gelegenheit, jemanden zu ärgern. So suchte Wurzelgraus sich ein anderes Opfer für seinen Schabernack und wählte die Holzfrau dafür aus. Der Gnom wusste natürlich, dass die Holzfrau die Tannen und Eichhörnchen besonders liebte und dachte sich einen bösen Streich aus.

Zunächst sammelte er alle Tannenzapfen vom Boden auf, schleppte sie in seine Höhle und verwandelte sie in Mäuse. Dann befahl er den Mäusen, die reifen Tannenzapfen zu holen und in den Bau zu schleppen. Da Wurzelgraus der Herrscher über das Leben im Boden war und die Mäuse Angst vor seiner Macht hatten, führten sie den Befehl sehr gewissenhaft aus. Die Holzfrau bat die Waldkäuze, die Waldohreulen und Füchse um Hilfe gegen die Mäuseplage, aber sie schafften es nicht, alle Mäuse zu vertilgen. Wurzelgraus verwandelte immer mehr Tannenzapfen in gefräßige Mäuse. Da es nun kaum noch reife Zapfen gab, konnten auch nur noch wenige kleine Tannen aufwachsen und die Eichhörnchen hatten dadurch im Winter nicht genug Nahrung.

Die Holzfrau war äußerst traurig und wütend darüber. Da sie keine Macht über die Mäuse hatte, suchte sie ihrerseits nach einer List, um den Tannen und Eichhörnchen zu helfen. Sie empfahl allen Tannen, ihre reifen Zapfen nicht abzuwerfen, sondern aufrecht wachsen und dann reif sofort fallen zu lassen, damit nur die kleinen Samen die Erde erreichen. So fanden die Mäuse nun keine reifen Tannenzapfen mehr zum Aufsammeln. Sie versuchten zwar die einzelnen Samen aufzufressen, doch das war mühsam und sie fanden längst nicht alle. Jetzt konnten wieder Tannen wachsen.

Wurzelgraus, der keine Tannenzapfen mehr in Mäuse verwandeln konnte, war so wütend über seine Niederlage, dass er mit lautem Getöse in den Waldboden verschwand. Von diesem Tag an kehrte wieder Harmonie und Ruhe in den Wald ein.

*(Hier kann man mit einer Hörübung einsetzen.)*

Der Gnom ist ja mit viel Getöse im Waldboden verschwunden, vielleicht hört man ihn ja noch. Seit mal alle ganz ruhig und hört auf alle Geräusche, die im Wald zu hören sind.

### **Waldkonzert (5 min.)**

Und, habt ihr ihn gehört? Oder habt ihr vielleicht sogar noch ein paar Tiere gehört? Ich möchte euch nun testen, ob ihr auch Bescheid wisst über die Tiere des Waldes.

### **Naseweis (10 min.)**

Sicher habt ihr auch einige Vögel gehört? Hier habe ich einige Dinge unter dem Tuch, die für Vögel wichtig sind.

### **KIM-Spiel (20-30 min.)**

*(Das folgende Spiel kann hier eingeschoben werden, wenn man noch genügend Zeit dafür hat.)*

Nachdem wir nun so viel über Vögel wissen, will ich euch noch einen besonderen Vogel vorstellen. Wer kennt den Eichelhäher? Er wird auch als Polizist des Waldes bezeichnet, weil er durch seinen durchdringenden „Rätsch“-Ruf alle Waldbewohner vor Feinden warnt. Er hat ein prächtiges Federkleid mit wunderschönen blauen Flügeln. Nach einer finnischen Sage ist es eigentlich sein Hochzeitskleid, das er sich zu diesem Anlass vom Kuckuck geliehen hat. Doch er fand es so schön, dass er es dem Kuckuck nicht zurückgab. Daher trägt er heute noch dieses schöne Federkleid, während der Kuckuck sich mit seinem schlichten grauen Kleid begnügen muss.

### **Warnrufspiel(15 min.)**

Damit die Tiere des Waldes genug zum Fressen finden, müssen sie ihr Revier sehr gut kennen. Auch der Gnom Wurzelgraus kannte sein Revier und vor allem seinen Garten sehr gut. Jede kleine Veränderung wurde von ihm sofort festgestellt. Auch ihr dürft jetzt einen solchen Gnomengarten anlegen. Wenn ihr damit fertig seid, merkt euch gut die Lage der einzelnen Gegenstände im Garten. Auch ihr müßt erkennen, wenn ein Gegenstand aus eurem Garten fehlt.

### **Meine Revierkenntnis (20-30 min.)**

## **Spielbeschreibungen**

### **Waldkonzert**

Material: pro Teilnehmer: 1 Bleistift und 1 DIN A5 Papier  
Zeitaufwand: 15 min.  
Ort: fern von Zivilisationsgeräuschen  
Alter: ab 4 Jahren  
Wetter: nicht bei starkem Regen  
Tipps: Augen schließen erhöht die Konzentration, Hand als Schalltrichter hinter den Ohren erhöht die akustische Wahrnehmung. Gut im Frühjahr/Sommer (Vögel). Geeignet, um Ruhe in Gruppen zu bringen  
Intention: Wahrnehmung der Geräuschevielfalt im Wald

Die Teilnehmer setzen sich alle mit Blick in einer Richtung auf den Waldboden und lauschen für 5 min. in den Wald. Alle Geräusche werden in ein Blatt eingetragen. Dies kann mit Symbolen (bei kleinen Kindern) oder Kürzeln geschehen. Auf dem Blatt können 3 Ringe

unterschiedlicher Größe eingezeichnet sein, die die Distanz symbolisieren. Danach werden die Erfahrungen verglichen und die Verursacher der Geräusche aufgezählt.

## Naseweis

Material: Fragekärtchen, Tierbild (muss nicht sein)  
Zeitaufwand: 10 min.  
Ort: egal, auch drinnen  
Alter: ab 4 Jahren  
Wetter: unabhängig  
Tipps: bei jüngeren Kindern entsprechend leichter oder pantomimisch darstellen  
Intention: Einstimmung, gegenseitiges Kennen lernen

Ein Spiel, in dem Kinder ihr vorhandenes Wissen präsentieren können und spielerisch mehr über Tiere erfahren. Dieses Spiel sollte am Anfang einer Veranstaltung eingesetzt werden. Nacheinander werden die Eigenschaften und Lebensgewohnheiten eines Tieres erzählt. Alle, die meinen, das Tier erkannt zu haben, legen den Finger auf die Nasenspitze, verraten aber nichts. Wenn alle den Finger an der Nase haben, wird auf Kommando von allen gleichzeitig der Name des Tieres genannt. Danach kann z.B. ein Bild oder Fellstück vom Tier gezeigt oder darüber diskutiert werden.

- Ich bin ein Vogel.
- Ich bin kein Singvogel.
- Ich habe Kletterfüße.
- Ich brauche den Baum als Wohnraum und als Nahrungsquelle.
- Ich bin ein Höhlenbrüter.
- Im Frühjahr tromme ich an abgestorbenen Ästen.
- Mit meinem Schwanz stütze ich mich beim Hämmern ab.
- Ich klopfe meine Wohnung selbst in die Bäume.
- Ich fresse mit meiner langen Zunge gerne Ameisen und andere Insekten.
- Mich nennt man auch den Zimmermann des Waldes.

### Specht (4-6 Jahre)

- Ich bin ein Vogel
- Ich lebe im Wald
- Ich fresse am liebsten Mäuse.
- Ich habe große Augen
- Ich jage nachts.
- Ich habe besonders weiche Flügelfedern und kann fast lautlos fliegen.
- Ich habe scharfe Krallen mit denen ich meine Beutetiere packe
- Meine Nahrung schlucke ich als Ganzes herunter.
- Meinen Kopf kann ich sehr weit herumdrehen.
- Ich rufe nachts hu-huuu.

### Eule (Waldkauz) (4-6 Jahre)

## **KIM-Spiel**

Material: max. 5 Gegenstände, 2 Tücher, evtl. Plane zum zudecken, Sammelbehälter  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: beliebig  
Alter: ab 4 Jahren  
Wetter: unabhängig  
Tipps: Zeiten ausmachen, in Sicht- und Rufweite bleiben  
Intention: Konzentration durch genaues Hinsehen

Während oder vor der Veranstaltung sucht sich der Veranstalter 5 Gegenstände, die im Garten oder der Wohnung vorkommen, z.B. versch. Samen (Buchecker, Fichtenzapfen, Äpfel, Beeren, Schnecken(haus) usw.), Löwenzahn, Haare, Moose, Gras, Holz, Schlamm oder Federn.

Diese legt er unter Ausschluss der Teilnehmer auf ein Leintuch und deckt es mit einem zweiten ab. In Anwesenheit der Teilnehmer deckt er die Gegenstände für 20 sek. auf und die Teilnehmer können sich die Dinge einprägen. Nun müssen sie sich in den umliegenden Wald bzw. Garten aufmachen, um alle gesehenen Sachen zu bringen. Alle gefundenen Dinge werden vorgezeigt und genauer erklärt. Danach wird das Tuch aufgedeckt und gezeigt, wer die richtigen Gegenstände gefunden hat.

## **Warnrufspiel**

Material: keines  
Zeitaufwand: 15 min.  
Ort: Wald entlang eines Weges  
Alter: ab 4 Jahren  
Wetter: unabhängig  
Tipps: bei kleinen Kindern darf der Jäger evtl. nicht laufen  
Intention: Reaktionsvermögen, hineinversetzen in Tiere

Ein Spieler ist der Eichelhäher, ein weiterer Spieler der Jäger. Die anderen sind Waldtiere und verteilen sich in einem begrenzten Gebiet entlang eines Weges. Der Jäger wartet auf Abruf hinter einem Gebüsch oder einer Schonung.

Plötzlich ruft der „Eichelhäher“ und warnt vor Gefahr. Nun müssen sich die „Waldtiere“ innerhalb von 10 Sekunden verstecken und reglos bleiben, denn jetzt kommt der Jäger den Weg (und nur den Weg!) entlang, um nach Waldtieren Ausschau zu halten. Erspäht er ein „Tier“, ruft er laut dessen Namen. Ist es der richtige Name, kommt das entdeckte „Tier“ aus dem Versteck. Ist der Jäger am Ende der Wegstrecke angekommen, gibt der Eichelhäher erneut mit einem Ruf Entwarnung. Sind noch Wildtiere unentdeckt geblieben?

## Meine Revierkenntnis

Material: nichts  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: abwechslungsreicher Waldboden  
Alter: ab 4 Jahren  
Wetter: unabhängig  
Intention: genaues Betrachten

Es werden Gruppen mit max. 4 Teilnehmern gebildet, die sich ein ca. 1m<sup>2</sup> großes Stück interessanten Waldboden mit einem Rahmen aus umherliegenden Stöcken markieren. Nun prägen sie sich die Bestandteile und Strukturen in diesem m<sup>2</sup> gut ein (ca. 5 min). Anschließend gehen die Gruppen jeweils zum m<sup>2</sup> einer anderen Gruppe und verändern dort 5 Dinge durch Hinzufügen, Wegnehmen oder Verstellen. Die Veränderung sollte je nach Alter mindestens streichholzgroß sein. Daraufhin wird wieder das eigene Stück aufgesucht, um die 5 Veränderungen festzustellen. Am Schluss kann ausgewertet werden, was an diesem Wahrnehmungsspiel leicht und schwer gefallen ist und woran man erkennt ob z.B. ein Ast frisch hingelegt oder weggenommen ist.

**Variante.** Zwergengarten bauen lassen.