

Wald erleben

5-6 Jahre

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

Die Spielanleitungen finden Sie im Anschluss an den Veranstaltungsablauf.

Als Einstieg eine Geschichte:

Das Geräusch der Grille (10 min.)

Eins Tages verließ ein Indianer seine Heimat und besuchte einen weißen Mann, mit dem er befreundet war.

In einer großen Stadt zu sein, mit all dem Lärm, den Autos und den vielen Menschen, die es alle so sehr eilig haben, war neuartig und recht verwirrend für den Indianer.

Der rote und der weiße Mann gingen die Straße entlang, als plötzlich der Indianer seinem Freund auf die Schulter tippte und sagte: „Bleib doch einmal stehen. Hörst du auch, was ich höre?“

Der weiße Mann antwortete: „Alles, was ich höre, ist das Hupen der Autos und das Rattern der Omnibusse. Und dann freilich auch die Stimmen und das Geräusch der Schritte vieler Menschen. Was ist es denn, was dir besonders aufgefallen ist?“

„Nichts von alledem, aber in der Nähe höre ich eine Grille zirpen.“

Der weiße Mann horchte. Dann schüttelte er den Kopf. „Du musst dich täuschen, Freund“, sagte er, „Hier gibt es keine Grillen. Und selbst, wenn es hier irgendwo eine Grille gäbe, würde man doch ihr Zirpen bei dem Lärm nicht hören können.“

Der Indianer ging ein paar Schritte. Vor einer Hauswand blieb er stehen. Wilder Wein rankte an der Mauer. Er schob die Blätter auseinander und da – sehr zum Erstaunen des weißen Mannes – saß tatsächlich eine Grille, die laut zirpte. Nun, da der weiße Mann die Grille sehen konnte, nahm er auch das Geräusch wahr, das sie von sich gab.

Als die beiden Männer weitergegangen waren, sagte der Weiße nach einer Weile: „Freilich hast du die Grille hören können. Dein Gehör ist besser geschult als meins. Indianer hören einfach besser als Weiße.“ Der Indianer lächelte, schüttelte den Kopf und erwiderte: „Du täuschst dich, mein Freund. Das Gehör eines Indianers ist nicht besser und nicht schlechter als das eines weißen Mannes. Pass auf, ich will es dir beweisen.“

Er griff in die Tasche und holte ein 50-Cent-Stück heraus und warf es auf das Pflaster.

Es klimperte auf dem Asphalt, und die Leute, die mehrere Meter von dem weißen und dem roten Mann entfernt gingen, wurden auf das Geräusch aufmerksam und sahen sich um.

Endlich hob einer von ihnen das Geldstück auf, steckte es ein und ging weiter.

„Siehst du“, sagte der Indianer, „das Geräusch, das das 50-Cent-Stück gemacht hat, war nicht lauter als das der Grille, und doch hörten es viele der weißen Frauen und Männer und drehten sich um, während das Geräusch der Grille niemand hörte außer mir. Es stimmt nicht, dass das Gehör der Indianer besser ist als das der weißen Männer. Der Grund liegt darin, dass wir alle stets das gut hören können, worauf wir zu achten gewohnt sind.“

(Hier kann man mit einer Hörübung einsetzen.)

Lasst uns sehen ob ihr mehr Indianer oder mehr Weißer seid. Seid mal alle ganz ruhig und hört auf alle Geräusche, die ihr im Wald hört.

Waldkonzert(5 min.)

Und, wie viele Vögel habt ihr gehört? Oder habt ihr vielleicht sogar noch andere Tiere gehört? Ich möchte euch nun testen, ob ihr auch Bescheid wisst über die Tiere des Waldes.

Naseweis (10 min.)

Nun habt ihr unter anderem auch gehört was Vögel gerne fressen oder was für Vögel besonders wichtig ist. Hier habe ich einige Dinge unter dem Tuch, die für Vögel wichtig sind.

KIM-Spiel (20 min.)

Nun will ich euch noch einen besonderen Vogel vorstellen. Wer von euch 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.)

Der Eichelhäher ist ein Allesfresser, der sowohl Insekten und Spinnen als auch Jungvögel und Aas frisst. Er mag aber auch Beeren und Samen. Im Winter frisst er fast ausschließlich Samen, die er, wie das Eichhörnchen, im Herbst als Wintervorrat vergräbt.

Eichhörnchenspiel (20 min.)

Ein naher Verwandter des Eichelhähers ist die Elster. Elstern leben mehr auf der Feldflur und in vom Menschen bewohnten Gebieten. Sie bauen große überdachte Kuppelnester aus kleinen Ästchen. Elstern wird nachgesagt, dass sie gerne glitzernde Dinge in ihr Nest tragen und dort sammeln. Ich möchte jetzt, dass sich jeder auch einen kleinen Schatz hier im Wald sucht und in den Greifsack (immer 5-7 Kinder und ein Greifsack) gibt.

Mein Schatz (20 min.)

Als Abschied und als „Dankeschön“, dass ihr hier den Wald nutzen durftet, legt ihr jetzt ein Abschiedsbild aus Naturmaterialien. (Dies könnte zum Beispiel ein Eichelhäher sein.)

Naturmandala (20 min.)

Spielbeschreibungen

Waldkonzert

- Material: pro Teilnehmer: 1 Bleistift und 1 DIN A5 Papier
Zeitaufwand: 15 min.
Ort: abseits von Zivilisationsgeräuschen (z.B. Straßen)
Alter: ab 5 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 5 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

- 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)

KIM-Spiel

Material: 5-7 Gegenstände, 2 Tücher, evtl. Plane zum zudecken, Sammelbehälter
 Zeitaufwand: 20 min.
 Ort: beliebig
 Alter: ab 5 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 eine Anzahl Gegenstände, die öfters im Wald vorkommen (z.B. versch. Samen wie Buchecker, Fichtenzapfen, Äpfel, Beeren, Schnecken(haus), Löwenzahn, Dinge, die Vögel zum Nestbau brauchen, z.B. Haare, Moose, dürres Gras oder Holz, Schlamm usw. oder Federn.

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

Variante: Waldgegenstände thematisieren, z.B. Tierspuren (Federn, Schneckenhaus, Fraßspuren usw.), Pflanzen.

Warnrufspiel

Material: keines
Zeitaufwand: 15 min.
Ort: Wald entlang eines Weges
Alter: ab 5 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?

Eichhörnchenspiel

Material: 10 Haselnüsse pro Teilnehmer
Zeitaufwand: 20 min.
Ort: Altholz
Alter: ab 5 Jahren
Wetter: unabhängig, passend für Herbst und Winter
Tipps: Kleine Kinder auf das Wiederfinden der Nüsse hinweisen
Intention: Natürliche Auslese von Tierarten, Verbreitung von Samen
Strategien zur Anlage von Nahrungsdepots

Um den Winter zu überleben haben Tierarten unterschiedliche Strategien entwickelt. Die einen ziehen in wärmere Gegenden (Vögel), andere halten einen Winterschlaf (Murmeltiere, Bilche, Fledermäuse, Igel) oder eine Winterstarre (Amphibien und Reptilien), die den ganzen Winter über anhält und wieder andere halten eine Winterruhe (Dachs, Bär, Hamster, Eichhörnchen), während der sie immer wieder aufwachen und fressen müssen (Nahrungsdepots oder Futtersuche bei besserem Wetter).

Erfragt werden die Nahrungsgewohnheiten der Eichhörnchen. Daraufhin wird die Gruppe in Eichhörnchen und Feinde (Eichelhäher, Mäuse, Bär) im Verhältnis 4-5 zu 1 eingeteilt. Jedes Eichhörnchen bekommt 10 Nüsse, die Feinde nichts. Es ist Herbst. Die Eichhörnchen verstecken ihre Nüsse beliebig in der Umgebung (Sichtkontakt). Sie haben dazu 3 Minuten Zeit. Die Feinde dürfen sie beim Verstecken der Nüsse vom Platz aus beobachten. Nun halten die Eichhörnchen ihre Winterruhe (pantomimisch), verbrauchen dabei Energie und wachen im Dezember, Januar oder Februar mit hungrigem Magen auf. Jedes Eichhörnchen und jeder Feind muss zum Überleben innerhalb von jeweils einer Minute erst 4, dann 3, und dann nochmals 2 Nüsse wiederfinden und dem Spielleiter bringen. Wer zu wenig findet, scheidet aus.

Das Ende des Spieles zeigt deutlich, wie viele Eichhörnchen (auch in der Natur) den Winter nicht überleben. Diese Verluste werden im Frühjahr durch erhöhte Nachwuchsraten wieder ausgeglichen. Danach wird abgefragt, mit welcher Strategie die Vorräte versteckt wurden, ob

eine, mehrere oder alle Nüsse in Verstecke gebracht wurden. Eichhörnchen splitten ihren Vorrat um bei Verlust auf andere Vorräte zurückzugreifen.
Was passiert aber nun mit den nicht gefundenen Nüssen im Wald? Futter für andere Tiere oder es wächst ein neuer Haselstrauch.

Mein Schatz

Material: kleiner Waldgegenstand
Zeitaufwand: 20 min.
Ort: interessantes Waldstück
Alter: ab 5 Jahren
Wetter: unabhängig
Tipps: Gegenstände dürfen nicht zerbrechlich und nicht lebendig sein
Intention: genaues Beobachten, sinnliche Wahrnehmung
Einstimmung, fördert das genaue Beobachten von kleinen Dingen

Jeder sucht sich einen Gegenstand (Schneckenhaus, Eichel usw.), der in eine geschlossene Hand passt und der für den Finder etwas Besonderes ist. Wenn alle wieder zusammengekommen sind, stellen sie sich mit dem Gesicht nach innen in einem Kreis auf und geben ihren Schatz alle gleichzeitig hinter dem Rücken in eine Richtung weiter. Der Spielleiter nimmt einzelne Schätze und tauscht sie unter den Teilnehmern, um ein reines Abzählen zu vermeiden. Nun muss jeder ankommende Gegenstand befühlt werden, bis man seinen Schatz wieder in Händen zu halten glaubt. Hat man seinen Schatz, gibt man die ankommenden Schätze mit der anderen Hand einfach weiter. Haben alle ihren Schatz wieder, wird auf ein Kommando die Hand nach vorne gestreckt und die einzelnen Gegenstände können besprochen werden.

Naturmandala

Material: alles, was in der Natur vorkommt, darf verwendet werden
Zeitaufwand: 15 min
Ort: interessantes Waldstück
Alter: ab 5 Jahren
Wetter: unabhängig
Intention: kreativ sein

Die Teilnehmer bilden Kleingruppen (2-3 Personen pro Gruppe). Jede Gruppe sammelt schöne Gegenstände und legt daraus ein Mandala. Ein Mandala ist kreisförmig und zentriert sich um einen Mittelpunkt (z.B. eine Blüte in der Mitte und drum herum ein Kreis aus Zapfen und noch ein größerer Kreis aus Blättern).