

# Waldwichtel jagen (Schnitzeljagd)

6-8 Jahre

**Ort:** Wald, **Vorbereitung:** mind. 1h um Wald zu präparieren, **Dauer:** 2 h 10 min. plus Gehzeit, **Material:** Handpuppe, siehe einzelne Spiele

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

Die Handpuppe „Waldschrat“ wird den Kindern vorgestellt. Der Waldschrat kann die Stimmen der Tiere und Pflanzen verstehen und den Kindern übersetzen. Er erzählt, dass er heute Morgen eine Horde Waldwichtel durch den Wald toben sah, die viele Dinge hier im Wald verändert und auf den Kopf gestellt haben. Um den Wald und seine Bewohner zu schützen müssen die Waldwichtel gefangen werden und dies kann nur einem Geburtstagskind und seinen Gästen gelingen. Unterwegs haben die Wichtel immer wieder goldene Haare (gelbes Band) verloren, denen die Kinder nun folgen müssen.

## **Fehler im Wald 20 min.**

Am Ende des Weges befindet sich eine gespannte Schnur und ein Tierbild, Baum oder ähnliches, das der Waldschrat um Rat fragt. Es antwortet, dass die Waldwichtel hier in einem unsichtbaren Zaubertunnel verschwunden sind und die Kinder ihnen sofort nachfolgen sollen (Kinder glauben daran, jetzt auf die Wichtel zu stoßen). Anschließend sollen sie z.B. den Fuchs suchen. Er wird ihnen weiterhelfen.

## **Blinder Waldspaziergang 20 min.**

Am Ende des Seiles werden die Augenbinden abgenommen und die Kinder müssen den Fuchs (Bild, Fell, ausgesägtes Modell) suchen. Dieser hilft ihnen aber nur weiter, wenn sie zuvor etwas über ihn gelernt haben. Der Fuchs erzählt über seine Lebensgewohnheiten und fordert die Kinder auf einen Teil seines Alltages nachzuspielen.

## **Fuchs und Mäuse 30 min.**

Danach wissen die Kinder mehr und müssen noch ein paar Fragen über das Fuchsleben beantworten. Fallen die Fragen zur Zufriedenheit des Fuchses aus, hilft er den Kindern weiter und schickt sie z.B. zu einem bestimmten Baum (Baumfunktionsspiel) oder lässt sie ein Eichhörnchenbild (Eichhörnchenspiel) suchen. Der Baum fordert die Kinder auf, etwas über sein Leben zu erfahren (Baumscheibe zum besseren Erklären hinzuziehen). Hier können auch noch andere Spiele mit eingeflochten werden (Baumtasten, Maus und Mauswiesel, Grillenzirpen, usw.)

## **Baumfunktionsspiel 20 min.**

Danach erzählt er, dass die Kinder sich in Kleingruppen einen Baum mit möglichst grober Rinde und evtl. charakteristischem Aussehen aussuchen und ihn zum Baumgeist erwecken sollen (kann auch markiert werden). Dieser Baumgeist hat die Waldwichtel aufgenommen und nur eine Kindergeburtstagsgruppe kann sie ihm durch umtanzen und unter lautem rufen: (Waldwichtel wo seid ihr?!!) entreißen.

## **Baumgeister 20 min.**

Unter den Waldgeist werden die schon vorbereiteten Waldwichtel unbemerkt von den Kindern ins Laub eingegraben und von diesen gefunden. Diese Waldwichtel können anschließend gemeinsam bemalt werden. Ist nicht mehr genügend Zeit vorhanden, kann dies auch daheim mit den Eltern geschehen oder man bemalt sie schon im voraus und versteckt sie unter dem markierten Baum.

### **Waldzwerge basteln 20 min.**

## **Spielbeschreibungen**

### **Fehler im Wald**

Material: Fremdgegenstände, Knete, 100 m Schnur  
Zeitaufwand: 20 min. und Vorbereitung  
Ort: beliebig  
Alter: 4-12 Jahre  
Wetter: unabhängig  
Tipps: Je nach Alter unterschiedlich schwer  
Intention: genaues Beobachten

Entlang eines Weges oder einer Schnur werden 10-15 Fehler konstruiert. Zum Beispiel Buchenblätter an Eichen, Laubblatt an Nadelholz, Eicheln unter Buchen, falsche Tierspuren, Fremdgegenstände wie Tulpe o.ä. auf dem Waldboden, Müll usw... Zum Befestigen der Gegenstände dient Knete. Die Teilnehmer suchen einzeln nach den Objekten, bleiben dabei aber auf dem Weg und berühren die Gegenstände nicht. Wenn Fremdgegenstände entdeckt werden, sollten die anderen Teilnehmer nicht durch auffällige Bewegungen darauf hingewiesen werden, um auch ihnen ein eigenes Suchen zu ermöglichen. Am Schluss werden zuerst die Anzahl der Fehler und dann die Gegenstände benannt. Beim Einsammeln der Gegenstände kann man die Ergebnisse überprüfen.

### **Blinder Waldspaziergang**

Material: 200- 500 m Schnur, 1 Augenbinde pro Teilnehmer, Zeichenpapier und Bleistifte, Radiergummis, Zeichenunterlagen, eventuell Gegenstände zum Befühlen  
Zeitaufwand: 20-30 min. und Auf- und Abbauzeiten  
Ort: abwechslungsreicher Untergrund  
Alter: 6-12 Jahre  
Wetter: unabhängig, aber barfuß muss es warm sein  
Tipps: Verletzungsgefahr der Teilnehmer ausschließen  
Intention: intensives, anderes Naturerlebnis

Markieren Sie einen Weg im Wald mithilfe eines gespannten Seils. Dabei soll der Weg möglichst abwechslungsreich gestaltet sein. Das Seil darf auch wenige cm über dem Boden, unter Büschen oder sehr hoch gespannt sein. Auch ein Wasserlauf kann im Sommer erlebnisreich sein. Je abwechslungsreicher der vorhandene Untergrund ist, umso intensiver ist das Erleben. An einigen besonders interessanten Stellen und am Ende können

Markierungen (Knoten Fellstücke, Greifsäcke) am Seil angebracht werden. Der Weg muss so gewählt werden, dass keine Verletzungsgefahr für die Teilnehmer besteht und sie angstfrei das Naturerleben genießen können.

Die Teilnehmer werden mit verbundenen Augen und möglichst barfuß (kein Zwang) an das Seil herangeführt und erleben den Weg nun unter Zuhilfenahme ihrer restlichen Sinne auf neuartige Weise. Wichtig ist, dass es bei diesem Spiel nicht um Schnelligkeit, sondern um intensive Sinneswahrnehmung in ruhiger Atmosphäre geht. Am Ende des Weges nehmen die Teilnehmer ihre Augenbinde ab und können über das Erlebte diskutieren oder auch den Weg auf Papier nachmalen. Anschließend wird der Weg nochmals sehend abgegangen und auf Besonderheiten hingewiesen.

**Variante:** Blinde Raupe

Alle Teilnehmer laufen mit verbundenen Augen hintereinander und halten sich dabei an der Schulter. Nur der Erste der Raupe hat keine Augenbinde. Er sucht den Weg und weist auf Besonderheiten hin. Wichtig ist es, nicht zu schnell zu gehen und die Raupe nicht zu lang zu machen (max. 10 Teilnehmer).

## Fuchs und Mäuse

Material:	Markierungsband
Zeitaufwand:	30 min.
Ort:	Nadelstangenholz, möglichst wenig Äste in Augenhöhe
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	Nicht zu viele Hindernisse auf dem Boden
Intention:	Aktion, Lebensgewohnheiten des Fuchses

Als Einstieg werden die Nahrungs- und Lebensgewohnheiten des Fuchses erarbeitet. Er fängt hauptsächlich Mäuse (Insekten, Regenwürmer, kleine Wirbeltiere bis Kitzgröße, Aas, Beeren, Obst) und legt Nahrungsdepots an und lebt während der Aufzucht der Jungen in einem Bau oder anderen natürlichen Unterschlüpfen.

Bau eines Fuchsunterschlupfes, in den 2/3 der Gruppe reinpassen. Dazu werden kleine Nadelbäume, Äste und Zweige gegen einen Baum gelegt, so dass ein kleines Tipi entsteht. Anschließend kann das Versteck noch mit Laub, Gras usw. getarnt werden.

Ein Spielfeld wird um das Versteck herum bestimmt. 1 Fuchs (ab 8 Teilnehmern 2 Füchse) wird bestimmt, der Rest sind Mäuse. Der Fuchs hat die Aufgabe die Mäuse durch Abschlagen zu fangen und in sein Versteck zu bringen. Um das Versteck werden je nach Gruppengröße 2-3 Freizonen (Mauselöcher) mit Markierungsband an Bäumen eingerichtet. Mäuse, die sich dort aufhalten, dürfen nicht gefangen werden. Kommt aber eine andere Maus ans Mauseloch, muss die erste Maus weg. Es wird so lange gespielt, bis nur noch eine Maus pro Loch übrig ist.

**Variante:** Zwei freie Mäuse können Hand in Hand jeweils eine Maus aus dem Versteck des Fuchses durch Abschlagen befreien.

## Baumfunktionsspiel

Material:	mindestens 12 Teilnehmer
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	ebene, freie Fläche, auch drinnen
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	nicht zu kräftige/aggressive Teilnehmer als Käfer
Intention:	Funktion eines Baumes, Photosynthese, Umweltproblematik (erkrankter Baum nicht stark genug um Käfer abzuwehren).

Der Aufbau und die Funktion eines Baumes werden Schritt für Schritt erklärt.

In der Mitte des Baumes befindet sich das Kernholz, das der Festigkeit des Baumes dient. In den Wasserleitungsbahnen des Splintholzes wird durch Kapillarwirkung Wasser zu den Blättern transportiert, das dort bei der Photosynthese gebraucht wird. Alte Wasserleitungen werden durch Einlagerung von Lignin verstopft und somit zu neuem Kernholz. Die nächste Schicht ist eine Wachstumsschicht (das Kambium), die nach innen die Wasserleitungsbahnen und nach Außen die Nährstoffbahnen (Bastschicht) aufbaut. In den Nährstoffbahnen wird der bei der Photosynthese produzierte Zucker im gesamten Baum hin und her transportiert, um damit neue Zellen aufzubauen. Die Rinde oder Borke schützt den Baum nach Außen hin (Verletzungen, Austrocknung usw.).

Nun zum Spiel:

Ein besonders starker Teilnehmer stellt sich in die Mitte und bleibt starr und breit als Kernholz dort stehen (mal dran schütteln ob er hält). Zwei weitere Teilnehmer nehmen sich gegenseitig an der Hand, umschließen das Stammholz mit dem Gesicht nach innen und stellen so die Wasserleitungsschicht dar. Damit Aktion in den Aufbau kommt, gehen sie immer wieder in die Hocke und drücken das Wasser unter pfeifenden Geräuschen nach oben. Als nächstes kommt die Nährstoffleitungsbahn (auf Wachstumsschicht wird kurz hingewiesen), die von weiteren Teilnehmern mit dem Gesicht nach Außen dargestellt wird. Hier werden Nährstoffe nach unten abgeleitet (pantomimisch mit Geräuschen). Zuletzt kommt die Rinde, die von den restlichen Teilnehmern, an Händen gehalten, dargestellt wird. Sie haben die Aufgabe 1-2 Borkenkäfer abzuwehren, die, wenn der ganze Baum aktiv ist, versuchen in den Baum einzudringen.

## Baumgeister

Material:	toniger Lehm oder Knete
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	alter Baumbestand
Alter:	4-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	Knete wieder entfernen, in grob strukturierter Rinde (Kiefer, Lärche, Douglasie, Eiche) hält der Ton wesentlich besser
Intention:	Basteln mit Naturmaterialien, Besonderheiten entdecken

Besonders alte Laubbäume haben im unteren Stammbereich Strukturen, die sich mit Phantasie zu Baumgeistern gestalten lassen. Mit Hilfe von herum liegendem Naturmaterialien (Federn, Zapfen, Pflanzenteilen) können Gesichter oder Figuren herausgearbeitet werden. Als

Kleber dienen Spucke, tonhaltiger Lehm oder Knete, im Winter Schnee. Danach werden die entstandenen Baumgeister benannt.  
Hierzu kann gut eine Geschichte oder Märchen erzählt oder erfunden werden.

### **Waldzwerge basteln**

Material: Taschenmesser, Rebschere, Zweige (ca. 2 cm Dicke und bis 12 cm Länge),  
Fingerfarben, wenn möglich  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: Wald, Hecke, auch drinnen  
Alter: 6-12 Jahre (Bei jüngeren Kindern die geschnitzten Stöcke vorbereiten)  
Wetter: unabhängig  
Tipps: Messergebrauch erklären, immer von sich weg schnitzen, Abstand zu  
anderen Teilnehmern einhalten,  
Intention: Holz als Werkmaterial, handwerkliches Geschick

Bis 12 cm lange Aststücke werden an einem Ende zugespitzt (Zwergenmütze), das andere  
möglichst flach abgeschnitten. Für das Gesicht wird die Rinde etwas abgeschält. Mit Farbe  
bemalen, auch mit Naturfarben (Holunder- oder Brombeeren) ist ein Einfärben möglich.