

## Vorschläge für Ferienlager

### Integrative- und kooperative Spiele/Lagererkundungen

#### Suchspiel Pirschpfadtiere

- Material:** Pirschpfadtiere ( Ausleihbar beim BUND Biberach, BUND Regionalverband Karlsruhe , Anleitungen zum selber bauen gibt es bei Birgit Eschenlohr, BUND Biberach)
- Zeitaufwand:** Je nach Waldstrecke etwa 10 Minuten
- Vorbereitung:** Pirschpfadtiere im Wald verstecken, Anfang und Ende evtl. mit Wollfaden kennzeichnen
- Alter:** ab dem Kindergarten
- Wetter:** egal
- Intention:** Stille, aufmerksames Betrachten
- Regel:** Die Tiere dürfen nicht aus ihrem Versteck geholt werden.  
Die Teilnehmer gehen schweigend durch den Wald.

Die TeilnehmerInnen sollen mit etwas Abstand nacheinander einen vorgegebenen Waldweg ablaufen. Entlang Des Weges wurden auf dem Boden und in den Bäumen Tiere versteckt. Die Teilnehmer sollen still zählen, wie viele Tiere sie entdeckt haben. Anschließend geht man mit den TeilnehmerInnen den Weg ab und stellt alle Tiere vor.

#### Suchspiel Tierspuren

- Material:** Tierspuren ( angefressene Zapfen, Schneckenhäuser, Wolle, Fellrest, Holz mit Fraßspuren,...), Seil, Wäscheklammern
- Zeitaufwand:** Je nach Waldstrecke etwa 10 Minuten
- Vorbereitung:** Einen abwechslungsreichen Waldbereich heraussuchen. Ein Seil etwa in Hüfthöhe spannen. Entlang dieses Seiles Tierspuren im Wald verstecken. Der Abstand zum Seil sollte nicht größer als 2 Meter sein, damit der Waldbereich nicht völlig zertrampelt wird.
- Wetter:** auch bei Regen möglich
- Intention:** Stille, aufmerksames Betrachten, Spuren suchen

Die Teilnehmer gehen schweigend mit etwas Abstand durch den Wald. Die Fundstücke dürfen auf keinem Fall aufgehoben werden, da die anderen Kinder sonst keine Möglichkeit haben diese Spuren zu entdecken. Daher empfiehlt es sich die Suche in eine Geschichte einzubauen ( z.B.: Der große Waldgeist hat Spuren gelegt, die jedoch verzaubert sind. Erst wenn alle Spuren gefunden wurden, wird dieser Bann gebrochen und wir können die Fundstücke gemeinsam in Ruhe betrachten).

Tipp: Mehr Spuren als TeilnehmerInnen verstecken. Anzahl der versteckten Stücke merken, Verstecke von wertvollen Fundstücke auf einem Zettel notieren ( teilweise findet man seine eigenen Verstecke nicht wieder),

Jedes Kind bekommt zunächst nur eine Wäscheklammer und soll sich damit auf Spurensuche begeben. Wo hat ein Tier gefressen, worin hat es evtl. gewohnt oder hat es Fell/ Federn verloren ? Hat ein Kind eine Tierspur gefunden, kann es auf gleicher Höhe seine wäscheklammer an die Schnur befestigen. Diese Spur ist somit gefunden und kann nicht noch einmal markiert werden. Findet ein Kind eine weitere Spur, kann es beim Spielleiter noch eine Klammer erhalten. Am Ende des Spieles geht man die Schnur gemeinsam ab und jedes Kind stellt seine Fundstücke vor.

Variante: Statt der Tierspuren Dinge verstecken, die nicht in den Wald gehören ( z.B. einen Apfel in einer Fichte, Zitronen, ... )

## Seilspiele

Material: ein langes Seil, Kletterseil, Augenbinden  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: beliebig, auch drinnen  
Alter: 6-12 Jahre  
Wetter: weniger günstig bei Regen  
Intention: Interaktives und kooperatives Arbeiten

Die Gruppen wird mit verschlossenen Augen in einem vorher bekannten Gelände aufgestellt. Das Kletterseil bzw. ein langes Seil wird auf dem bekannten Gelände ausgelegt, so dass die Gruppe nicht weiß wo. Die Gruppe soll nun das Seil finden, und sich mit dem Seil in einem Kreis aufstellen, so dass jeder einen Platz am Seil hat. Ist sie sich sicher, dass das Seil einen Kreis bildet, wird es auf den Boden abgelegt, die Augenbinden abgenommen und das Ergebnis begutachtet.

Variante: Aufstellen in einer Acht oder einem Quadrat.

## Der blinde Rennfahrer

Material: Augenbinden, Perücke (günstig kurz nach der Faschingszeit zu erwerben)  
Schutzbrille, Stoppuhr, lange Seile  
Zeitaufwand: zwischen 45 Minuten und 60 Minuten  
Ort: Wiese  
Alter: Ende Grundschulalter  
Wetter: weniger günstig bei Regen  
Intention: Kooperatives Arbeiten, Vertrauen wecken, Teamentwicklung

Spielvorbereitung: Es bilden sich Paare- einer ist der blinde Fahrer, einer der Navigator. Mit Seilen werde die Begrenzung einer Rennstrecke mit Kurven- Start und Ziel markiert. Nach 2 Proberunden (die Partner dürfen je einmal fahren und testen, wer später im Rennen fährt oder navigiert) soll die ganze Gruppe nacheinander die Strecke abfahren. Die Paare dürfen sich ihre Zeit vom Spielleiter stoppen lassen. Bei der Proberunde dürfen die Paare mit einem Abstand zum vorderen Paar starten- beim richtigen Rennen darf nur ein Paar auf der Rennstrecke fahren.

Aufgabe: Die Gruppe soll schätzen, wie lange sie brauchen, bis alle Paare das Ziel erreicht haben. Wenn das Seil berührt wird, muss das Paar wieder von vorne starten. Ist ein Paar über das Ziel gerannt, müssen die Schutzbrille und die Perücke an das neue Paar übergeben werden. Der Navigator darf dem blinden Rennfahrer (Augenbinde+ Schutzbrille) akustische Signale (rechts, links, weiter, stopp...)geben- ihn aber nicht berühren. Es wird die Gesamtzeit der Gruppe gestoppt.

Hinweis: Mit unklaren und plötzlichen Zurufen kann der Blinde in der Regel wenig anfangen (z.B.: "Vorsicht!!"). Unsicherheiten des Navigators übertragen sich gerne auf den Fahrer. Günstig sind klare Anweisungen- langsam rechts rechts rechts, geradeaus...Viele können blind nicht 100%ig geradeaus laufen. Das ist natürlich, der Mensch ist von Hause aus so „programmiert, dass er im Kreis läuft- um sein „Lagerfeuer“ wieder finden zu können.)

Variante: evtl. auch auf einem Schulhof mit Straßenmalkreide Begrenzung aufmalen

## Feder im Kreis oder Pendel

Material: keines  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: beliebig, auch drinnen  
Alter: 6-12 Jahre  
Wetter: weniger günstig bei Regen  
Intention: Vertrauen wecken und aufbauen

Die Gruppe stellt sich in einem ganz engen Kreis auf (es sollten mindestens 7 Personen sein). Jeder hält seine Hände mit den Handflächen nach vorne etwa in Brusthöhe. Eine Freiwillige/r ist das „Pendel“ bzw. die „Feder“ und stellt sich in die Kreismitte, verschränkt die Arme in Schutzhaltung vor der Brust, lässt sich steif nach hinten fallen und wird darauf hin von der Gruppe sanft in alle Richtungen bewegt. Das Pendel gibt sich dabei ganz der Gruppe hin und hat darauf zu achten, mit beiden Füßen auf seinem Platz stehen zu

bleiben, stets Körperspannung beizubehalten und weder in den Knien noch in der Hüfte nachzugeben. Bevor gestartet wird, sollten vereinbarte Kommandos ausgetauscht werden, wie z.B. Pendel: "Seid ihr bereit?"; Gruppe: „Wir sind bereit“; Pendel: "Ich lasse mich fallen"; Gruppe: "Wir halten dich"...

Besonders bei Jugendlichen muss die Spielleitung darauf achten, dass diese Übung nicht in übertriebenem Schubsen ausartet. Die Erfahrung wird intensiver, wenn bei dieser Übung nicht gesprochen wird.

Im Anschluss kann eine Auswertung stattfinden, wie z.B.: „wie sicher hast du dich im Inneren des Kreises gefühlt?"; „In welcher Weise ist Vertrauen im Alltag, in der Schule etc. notwendig?"; „Wann hast du das letzte Mal Unterstützung angeboten bzw. um Hilfe gebeten?"

### **Vertrauensreißverschluss- die Welle**

Material: keines  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: beliebig, auch drinnen  
Alter: 8-12 Jahre  
Wetter: weniger günstig bei Regen  
Tipp: sollte am besten bei Gruppen eingesetzt werden, die sich schon kennen  
Intention: Vertrauen stärken

Die Gruppe wird in 2 gleichstarke Kleingruppen aufgeteilt, die sich aufgestellt in einer Reihe parallel gegenüberstehen (Köpfe schauen zueinander). Die Arme werden ausgestreckt hochgenommen auf Schulterhöhe. Dabei ist die Reihenfolge immer abwechselnd mit den Armen der Gegenüber, ein Arm der einen Reihe, ein Arm der anderen Reihe usw. Die Hände bilden ungefähr auch eine Linie. So bilden die Arme einen Reißverschluss und die Hände stellen die Glieder des Reißverschlusses dar, die in einander greifen. Ein/e FreiwilligeR stellt sich in ca. 10 m Abstand auf in der Flucht des Reißverschlusses. Ist der Reißverschluss bereit, so läuft der Einzelne los. Sobald er/sie an das eine Ende des Reißverschlusses stößt, öffnet sich dieser, d.h. die Arme gehen einer nach dem anderen nach oben, so dass der Laufende durchlaufen kann. Sobald er durch ist, schließen sich die Arme wieder hinter ihm. Der Laufende bestimmt selbst die Geschwindigkeit. Wichtig ist, dass der Laufende sich von der Aufmerksamkeit des Reißverschlusses und jedes Einzelnen darin versichert bevor er losläuft.

## **PRAXISTEIL FEUER**

### **Spritzige Holunderblütenbowle**

Zutaten: 1 l Apfelsaft  
Glasschüssel oder großer Topf  
Bastschnur oder Wollfaden  
Holunderblüten  
Kräuter ( Minze, Melisse, Giersch, Schafgarbe, Thymian, Dost, Rosenblüten )  
Saft einer Zitrone  
Mineralwasser und/ oder Sekt

Aus den Holunderblüten und Kräutern ein Sträußchen binden und 2 Stunden lang in einen Liter Apfelsaft hängen. Nach dem Entfernen des Straußes den Saft von einer Zitrone hinzugeben und mit Sekt oder Mineralwasser auffüllen. Das ergibt eine herrlich erfrischende Sommerbowle !

### **Feuertanz**

Liedtext:

Mother I feel you under my feet  
Mother I feel your heart beat  
Mother I feel you under my feet  
Mother I hear your heart beat  
Heja Heja Heja Heja - Heja Heja Ho  
Heja Heja Heja Heja - Ho oh - oh oh  
Heja Heja Heja Heja - Heja Heja Ho  
Heja Heja Heja Heja - Ho oh - oh oh

Das Lied singt man vier mal, dazu macht man im Kreis kleine, seitliche Schritte im Rhythmus und in der Richtung des Sonnenlaufes. Beim ersten „Heja“ klatst man im Rhythmus in die Hände und läuft dabei zum Feuer hin, beim zweiten „Heja“ wieder nach außen.

### Feuerstelle und Feuerkreis - der Reflektor

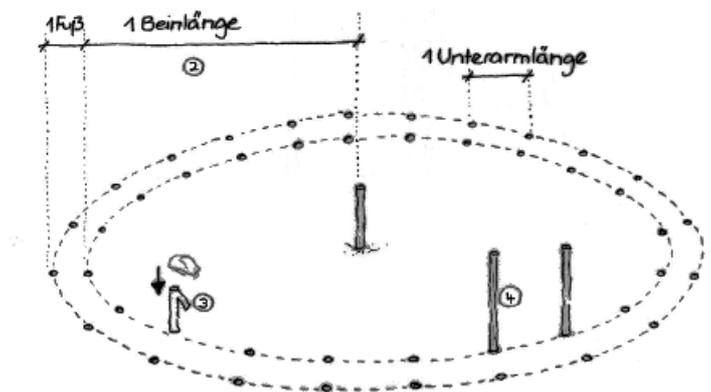
Bei der Einrichtung einer Feuerstelle ist auf eine evtl. Waldbrandgefahr zu achten. Durch Schwelbrände im Wurzelbereich können nach dem Verlassen des Lagerplatzes Waldbrände entstehen. Es macht Sinn die Anlage einer Feuerstelle im Vorfeld mit dem Platzwart zu klären (sonst steht plötzlich die Feuerwehr auf dem Platz!). Die Teilnehmer stellen sich mit je zwei Stöcke in der Hand Schulter an Schulter im Kreis um die Feuerstelle auf. Dies ergibt die Größe des Reflektors. Die Stöcke werden als Markierung in Schulterbreite hinter den Teilnehmern in den Boden gesteckt. Die Markierung wird dann durch kräftige Äste ersetzt. Dahinter (ca. einen halben Meter) werden weitere Äste in den Boden gesteckt. Damit ist die Befestigung für die Innen- und Außenwand bereits fertig gestellt.

Danach sammeln die Teilnehmer Holz mit unterschiedlichem Durchmesser. Damit wird der Kreis etwa schulterhoch mit Ästen ausgefüllt. Im Inneren des Reflektors wird die Waldbank nach dem gleichen System aufgebaut. Als oberste Decke wird weiches Reisig ausgelegt um die Sitzpolster am Abend nicht zu strapazieren.

Der Reflektor dient am Abend als Rückenlehne und hält den Rücken warm. In der Nähe der Feuerstelle sollte ein Holzlagerplatz eingerichtet werden, damit man in der Nacht nicht nach Brennholz suchen gehen muss.

Notfalls können Teile vom Reflektor am letzten Abend eingeheizt werden.

Nach der Freizeit wird das Waldsofa wieder abgebaut und die Äste im Wald verstreut. Die Asche entfernen, frische Erde auffüllen, Grasnarbe (wurde im Schatten gelagert) auflegen und angießen. Achtung: Möglichst keine Bachsteine um das Lagerfeuer legen, da diese unter Umständen explodieren können.



### Löffelbrennen

Material: 50 cm langes Holz Spalten (am besten Birke)  
 Zeitaufwand: 4 Stunden  
 Ort: beliebig  
 Alter: ab 12 Jahren  
 Wetter: trocken  
 Intention: Techniken

Glühendes Stück Kohle mit Handschuhen aus dem Feuer holen und auf die Mitte der Schnittfläche legen. Mit Hölzchen festhalten und durch ständiges pusten am glühen halten. Dabei unter die Glut blasen und diese leicht hin und her bewegen. Wenn Vertiefung ausreicht, wird der Stiel und die Rundung geschliffen. Erst dann wird das überflüssige Ende abgesägt.

### Zeichenkohle herstellen

Material: Blechschachtel mit Deckel (Farbstift oder Zigarilloschachtel), Grüne Weidenhölzer  
 Messer oder Gartenschere, Lagerfeuer- Glut  
 Zeitbedarf: 15-30 Minuten in der Glut

Eine flache Blechschachtel mit gut verschließbarem Deckel wird mit Holzstäbchen aus grünem Weidenholz gefüllt. Linde und Weide eignen sich recht gut. Die Ästchen gleich lang wie die Schachtel zuschneiden und bei der Dicke berücksichtigen, dass das Holz beim Verkohlen „eingeht“: der Durchmesser schwindet stark und zu dünne Kohle zerbricht beim Zeichnen. Die Hölzchen unbedingt schälen! In die Büchse werden mit

einer Ahle ( Taschenmesser) 2 kleine Luftlöcher gestochen, damit der Dampf entweichen kann. Parallel zu dieser Arbeit wird ein Feuer vorbereitet. In der entstandenen Glut wird nun die gefüllte und verschlossene Blechschachtel gelegt. Sie sollte rundherum gut von Glut bedeckt sein. An einer anderen Stelle schichten wir nochmals Brennholz auf, um neuen Nachschub für die Glut zu erhalten. Nach ca. 15-30 Minuten nimmt man die Schachtel heraus und kontrolliert das Ergebnis: haben die Ästchen harte, nicht ganz schwarze Teile, sind sie noch nicht fertig verkohlt und müssen nochmals eingepackt und kurz in die Glut zurückgelegt werden. Die Schachtel kann in jedem Stadium des Brandes zur Kontrolle geöffnet werden. Zerfallen die Stöckchen in kleine Stücke oder sind schon weiß, so lagen sie zu lange im Feuer oder die Büchse war nicht dicht genug.

Achtung: Falls während dem Brand Rauch aus der Schachtel steigt, die Büchse sofort herausnehmen und mit nassem Laub oder Erde zudecken, so dass das Feuer im Inneren erstickt.

## Lahale

**Info:** Abarten dieses Spieles sind in 81 nordamerikanischen Indianerstämmen gefunden worden. Da dieses Spiel ohne Worte auskommt, konnten es Stämme mit unterschiedlichen Sprachen spielen. So gibt es große Veranstaltungen, bei denen angemeldete Gruppen gegeneinander antreten. In British Columbia habe ich von Lahalveranstaltungen gehört, die Nächtelang dauerten und bei denen Häuser, boote und Autos verwettet wurden. Einige Gruppen kamen erst mitten in der Nacht dran und wurden mit Schlafliedern eingelullt! In unserem Workcamp war eine alte Lady unschlagbar im Täuschen und Aufspüren!

**Material:** 4 Knochen bzw. 4 Stöckchen- diese müssen in eine geschlossene Faust passen, 2 Lederbänder/ Farbe oder Seil, 20 Stäbe, Musikinstrumente

**Ort:** überall

**Dauer:** 20 Minuten bis Tage

**Ende :** Wenn eine Gruppe alle gegnerischen Lebensstäbe erbeutet hat.

Einstimmung: Indianische Lieder üben, evtl. Anrufung der Sonne und Bitte um einen ruhigen Spielverlauf, das die Verlierer keinen Groll gegen die Gewinner hegen mögen und am Ende des Spieles alle glücklich und zufrieden sind.

Die Gruppe teilt sich in 2 Mannschaften auf. Die beiden Gruppen setzen sich in einer Reihe gegenüber auf. Jede Gruppe bekommt 10 „Lebensstäbe“. Diese werden auf dem Boden vor der Gruppe ausgebreitet. Der Spielleiter kann durch ein Spiel klären, welche Gruppe beginnt. Der eine Stamm bestimmt zwei Mitspieler als Hüter. Diese nehmen jeweils einen Knochen mit und einen Knochen ohne Markierung in die Faust. Die gegnerische Gruppe bestimmt einen Aufspürer der erraten muss, wo sich die markierten Knochen befinden. Nun stimmt eine -oder beide Gruppen ein Lied an. Es kann sich um Spottlieder, Schlaflieder oder ulkige Lieder handeln. Ziel ist es hierbei das Gruppengefühl zu stärken und den Gegner einzuschüchtern oder zu einem Fehler zu verleiten. Der Aufspürer sitzt vor den Hütern und versucht durch Gesten und Beobachtung die Lage der Knochen zu erraten. Hat sich der Aufspürer für 2 Hände entschieden, ruft er laut „Ho“ und macht eine entsprechende Handbewegung:

Handkante runter = Knochen in den beiden inneren Fäusten	-x x-
Handfläche zum Boden = rechts + links außen	x- -x
Daumen nach links / Rest Faust =	x- x-
Daumen rechts (Innenfläche sichtbar)=	-x -x
x = markierter Knochen	- = Knochen ohne Markierung

Regel: Hat der Aufspürer beide Male Recht behalten, bekommt sein Stamm die Knochen und wählt 2 neue Hüter, die andere Gruppe bestimmt einen Aufspürer. Hat der Aufspürer in beiden Fällen geirrt, dann muss sein Stamm zwei Stäbe an die andere Seite abgeben und der Aufspürer versucht es erneut. Wird nur 1 Knochen entdeckt, darf er den Knochen nehmen und muss 1 Stab abgeben. Der andere Knochen wird wieder versteckt und der Aufspürer muss wieder raten. Für jeden misslungenen Versuch muss er 1 Stab abgeben. Gelingt es dem Aufspürer, dann bestimmt sein Stamm die Hüter.

## SPIELEZYKLUS WIESE

### Farbpalette

- Material: Karton für Farbpalette, Klebstift  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: Blumenwiese  
Alter: 4-12 Jahre  
Wetter: nicht bei Regen  
Tipps: Kleber trocknet bei warmen Wetter schnell, entweder viel Kleber auftragen oder erst eine Farbe sammeln lassen, dann kleben, danach die nächste Farbe suchen  
Intention: genaues Hinsehen

Farbpalette wird beim Austeilen mit Klebstoff bestrichen. es werden verschiedene Farböne der Natur gesucht und der Farbe nach aufgeklebt. Es können z.B. Pflanzenteile, Steine, Erde usw. als Materialien gesammelt werden. Anschließend werden die Farbpaletten mit einander verglichen um zu sehen wie groß die Farbenvielfalt der Natur ist. Die Farbpaletten können als Andenken mit nach Hause genommen werden.

Interessant ist ein Vergleich von mehreren Farbpaletten aus verschiedenen Lebensräumen, wie z.B. Wiese, Wald etc.

### Als Ameise unterwegs

- Material: Pappröhre oder Lupe, Stöcke mit ca. 2 m langem Faden  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: interessanter Boden (Wiese)  
Alter: 4-12 Jahre  
Wetter: trocken, kein Regen oder Frost  
Tipps: Anschleispiel (als verteidigende Ameise) Ameisenduftspiel  
Intention: Perspektivwechsel, Wahrnehmung anderer Lebensräume

Der Faden wird auf einer Wiese aufgespannt und die Teilnehmer kriechen mit der Pappröhre vor dem Auge unter dem Faden entlang. Dabei erleben sie die Welt aus der Sicht einer Ameise. Interessant ist es, den Faden von einem Stück gemähter Wiese in eine ungemähte Wiese hineinzuspannen.

### Wussten Sie schon

- bis jetzt etwa 8000 Ameisenarten weltweit festgestellt worden sind?
- In Deutschland aber nur 80 Arten vorkommen? Davon 7 Waldameisenarten, die Hügel bauen.
- Waldameisennester manchmal nur 1 Königin, aber bei bestimmten Arten weit über 1000 Königinnen enthalten können?
- In einem Nest ca. 850 000 Arbeitsameisen in ihren verschiedenen Tätigkeiten nachgehen, davon etwa 50% im Außendienst?
- Diese große Anzahl von Waldameisen zusammen nur etwa 3 Kg wiegt?
- Die Waldameisenkönigin bis zu 25 Jahre, die Arbeiterin bis zu 6 Jahre leben kann? Die Königinnen gehören damit zu den langlebigsten Insekten überhaupt.
- Der Laufbereich der Waldameisen bis zu 100m Nestradius beträgt?
- die Ameisenarbeiterin gut das 20fache ihres Eigengewichtes tragen kann?
- Von einem Waldwiesenvolk an einem Tag über 100 000 Beutetiere vernichtet werden können? Sie regulieren damit die Insektenpopulation und verhindern so eine schadenverursachende, starke Vermehrung einzelner Insektenarten.
- Die Waldameisen Samen von Wildpflanzen verbreitet, hierdurch die Wildsäung verbessern, die Bienenweide vermehren und zum Artenreichtum der Landschaftsflora beiträgt?
- Ein Großspecht täglich bis zu 3000 Waldameisen braucht um damit seine Brut aufzuziehen?
- Der Mensch den Waldameisen auf verschieden Weise oft schwersten schaden zufügt?
- Die Waldameisen seit über 200 Jahren durch Naturschutzgesetze geschützt sind?
- Umweltschäden in unmittelbarer Umgebung von Ameisennestern in unseren Wäldern deutlich geringer sind?
- Wildparasiten von Waldameisen kurz gehalten werden, sich daher das Wild besonders gern in der Nähe von Waldameisennestern aufhält?
- Die Deutsche Ameisenschutzware E.V. die Aufgabe übernommen hat, die Waldameisen vor allen ihren Feinden zu schützen und ihre Bestände durch Hege zu erhalten?

## Insektenstaubsauger

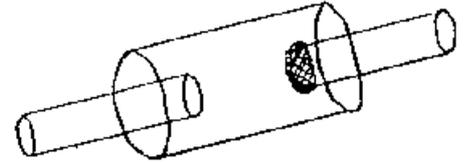
**Material:** 1 durchsichtige Filmdose, ca. 12 cm Plastikschauch ca. 1 cm Durchmesser  
Perlonstrumpf, Scheren, Teppichmesser  
**Empfehlenswertes zusätzliches Material:** Schnappdeckelgläschen,  
Marmeladengläschen, Petrischalen,  
Lupen, Lupendosen, Pinzetten, Binokular  
Käscher, Bestimmungsliteratur

**Zeitaufwand:** 20 min.

**Ort:** Wiese, Wald, Boden, Bach

**Alter:** 6-12 Jahre

**Wetter:** trocken, kein Regen, auch drinnen



### Bauanleitung:

Der Plastikschauch wird in ca. 6 cm lange Segmente geschnitten. Mit der Scherenspitze wird in den Boden und Deckel der Filmdose ein Loch gebohrt. Die Löcher sollen so groß sein, dass in jedes ein Schlauchsegment gesteckt werden kann. Eines der beiden Schlauchsegmente wird auf der Innenseite mit einem Stück Perlonstrumpf zugebunden.

### Gebrauchsanleitung:

Das Schlauchsegment mit Perlonstrumpf dient als Ansaugrohr und wird zum Mund geführt. Das andere Schlauchende wird über ein Insekt oder ein Spinnentier gehalten. Durch das Ansaugen gelangt das Insekt in das Innere der Filmdose. Der Perlonstrumpf verhindert, dass das Tier in den Mund gelangt.

Nun kann das Insekt oder Spinnentier in Ruhe mit einer Lupe betrachtet werden. Es kann auch in ein Schnappdeckelgläschen oder Marmeladengläschen zur weiteren Beobachtung überführt werden. Ideal wäre eine Lupendose. Mit einem Binokular wäre noch eine höhere Vergrößerung gegeben.

Die Tiere sollten nur über einen kurzen Zeitraum (max. 30 min) in den Dosen und Gläschen gefangen gehalten werden. Bei vielen Insektenarten, z.B. Heuschrecken, Käfern empfiehlt sich die Beigabe von einigen frischen Blättern. Sehr wichtig ist es, die betrachteten Tiere wieder unversehrt an den Ort zurückzubringen, von dem sie entnommen wurden.

## Suchaufträge - unspezifisch

**Material:** keines

**Zeitaufwand:** 20 min.

**Ort:** Wiese, Wald, Bach

**Alter:** 6-12 Jahre

**Wetter:** unabhängig, ungünstig bei Regen

**Intention:** Wahrnehmung

Jeder sucht sich einzeln einen Platz und zählt wie viele Insekten vorbeifliegen. Die Gruppe kommt wieder zusammen und wertet die Ergebnisse aus. Am besten kann das Ganze auf einem Plakat festgehalten werden.

Variante: jedem wird ein bestimmter Platz zugewiesen (Waldrand, hohe Weide, gemähte Wiese, Hecke, etc.).

## Suchaufträge - spezifisch

**Material:** Karten, Stifte, Bestimmungsliteratur, Bettlaken, Becherlupe, Insektenstaubsauger, Schalen, Gläser

**Zeitaufwand:** 60 min.

**Ort:** Wiese, Wald, Bach

**Alter:** 6-12 Jahre

**Wetter:** trocken, ungünstig bei Regen

**Intention:** Wahrnehmung, Forschen, Beobachten

Ein Bettlaken wird auf verschiedenen Lebensräumen, wie z.B. Gemähte Wiese, hohe Wiese, Streuobstwiese, Hecke, Waldrand, etc. ausgelegt und ca. 5-10 min liegen gelassen. (unter Streuobstwiesen am besten auch die Bäume leicht schütteln). In Kleingruppen werden nun die Tiere auf den Bettlaken gezählt. Dabei kann je nach Altersstufe und Vorkenntnisse bereits in Insektengruppen unterschieden werden. Die Funde werden untersucht und bestimmt und dokumentiert. Die Kleingruppen präsentieren sich gegenseitig die Ergebnisse und ein Vergleich zwischen den verschiedenen Lebensräumen kann gezogen werden.

### **Quadratmeterexkursion**

Material: Seil oder Schnur mit 4 Stäben (Länge 4 m)

Zeitaufwand: 30-60 min.

Ort: abwechslungsreiche Wiese

Alter: 6-12 Jahre

Intention: genaues Beobachten, Forschen

Mit einem Seil oder einer Schnur und 4 Stäben wird genau ein Quadratmeter Wiese abgegrenzt. Mit Lupe und Bestimmungsbüchern kann dieser m<sup>2</sup> ganz genau auf Pflanzen und Insekten untersucht werden.

Erweiterung: stellt man den Quadratmeter auf Wiesenabschnitten mit niedrigem und hohem Bewuchs auf, so kann im Anschluss ein Vergleich gezogen werden.

### **Vogel, Spinne, Floh**

Material: Stöcke als Spielfeldbegrenzung

Zeitaufwand: 15 min.

Ort: Weg

Alter: 6-12 Jahre

Wetter: unabhängig

Intention: Räuber-Beute-Beziehung darstellen, Reaktionsspiel

Trainieren der schnellen Auffassungsgabe und Reaktion, die in der Natur sehr wichtig sind.

Aber auch das Bewusstsein machen von Nahrungsketten.

Auf einem Weg werden zwei Endlinien markiert (Stock, Rucksack), die ca. 20 m auseinander liegen. Die Gruppe wird geteilt und trifft sich in der ebenfalls markierten Mitte. Vorher machen sie untereinander aus welches der drei Tiere sie pantomimisch darstellen werden. Auf ein Zeichen fangen die Gruppen an sich pantomimisch zu bewegen. Vogel frisst Spinne, Spinne frisst Floh und Floh sticht Vogel. Die, die gefressen werden, müssen sich möglichst schnell auf ihre Ausgangslinie zurückziehen. Wer abgeschlagen wird wechselt in die andere Gruppe.

Wasser

Karpfen -reißt den Mund auf

Stechmücke- macht ein surrendes Geräusch-

Finger sticht nach vorne

Angler- wirft die Angel aus

Karpfen frisst die Mücke

Mücke sticht den Angler

Angler fängt den Fisch

Ritter

Jungfrau - Kusshand zuhauchen

Ritter- zieht das imaginäre Schwert aus der Scheide

Drache- reckt die Hände in die Höhe und brüllt

Jungfrau fängt den Ritter

Ritter ersticht den Drachen

Drache fängt die Jungfrau

## SPIELEZYKLUS WALD

### **KIM- Spiele**

Material:	2 Tücher, 10-15 Waldgegenstände oder gesammelte Gegenstände
Zeitaufwand:	20-30 min.
Ort:	Waldstück oder Wiesenstück, materialreich
Alter:	4-12 Jahre.
Wetter:	schlecht bei Regen
Tipps:	Zeit en ausmachen, in Sicht - und Ruf weit e bleiben 4-5 Jährige nur ca. 5 Gegenstände; 6-7 Jährige ca. 7 Gegenstände!
Intention:	Konzentration durch genaues Hinsehen

Während oder vor der Veranstaltung sucht sich der Veranstalter 10-15 Gegenstände, die öfters im Wald vorkommen. 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 30 sek. 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 aufdecken des Tuches gezeigt, wer die richtigen Gegenstände gefunden hat.

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

### **Adlerhorst oder Sitzkreis oder Waldsofa**

Material:	Äste, Zweige
Zeitaufwand:	15 min..
Ort:	Waldstück mit viel Totholz auf dem Boden
Alter:	4-12 Jahre.
Wetter:	schlecht bei Regen
Intention:	gemeinsame Interaktion zum Bau eines Sammelplatzes

Ideal als zentraler Ort der zum Anfang und Ende einer Führung, aber auch immer wieder zwischendurch als Sammelplatz benutzt werden kann. Alle Gruppenmitglieder suchen Totholz und schichten es im Kreis so auf, dass alle auf dem entstandenen Kreis gemütlich sitzen können. Um den Horst möglichst gemütlich zu machen sollten oben kleinere Äste und Nadelzweige aufliegen.

### **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 Kapillarkwirkung 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.).

Photosynthese:  $6 \text{ CO}_2 + 2 \text{ H}_2\text{O} \rightarrow 6 \text{ O}_2 + 1 \text{ C}_6\text{H}_{12}\text{O}_6 + 6 \text{ H}_2\text{O}$   
Kohlenstoff + Wasser Sauerstoff + Zucker + Wasser

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 nächst es 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.

### **Tierrätsel oder Wer bin ich?**

Material: Tierkarten, Klammern  
Zeitaufwand: 15 min.  
Ort: egal, auch drinnen  
Alter: 8-12 Jahre  
Tipps: Kleineren Kindern das Fragestellen vormachen  
Intention: Tierartenkenntnisse vermitteln, Interaktion in der Gruppe aktivieren

Tierkarten werden den Teilnehmern mit Klammern am Rücken befestigt. Um herauszufinden welches Tier man ist, muss man die anderen Teilnehmer fragen. Diese dürfen aber nur mit Ja oder Nein antworten. Man soll versuchen mit möglichst wenig Fragen das Tier zu erraten. Dieses Spiel kann auch zum Kennenlernen untereinander oder zur Einteilung in Gruppen dienen. Wer seine Tier erraten hat, hängt die Karte nach vorne und nennt seinen Namen.

### **Anpirschspiel**

Material: Augenbinde, Wasserpistole/Sprühflasche, Wasser, Schnur/Seil  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: je nach Alter, Kies, Laub, kleine Äste, Gras als Bodenunterlage, auch drinnen  
Alter: 6-12 Jahre  
Wetter: nicht zu viele Außengeräusche  
Tipps: barfuss besser; Ruhe einhalten  
Intention: hineinversetzen in jagende Tiere, Schwierigkeit des Beuteerwerbs

Ein Teilnehmer (Geburtstagskind?) wird zu einem Tier ernannt, das schlecht sieht, aber gut hören oder Erschütterungen wahrnehmen kann. Ihm werden die Augen verbunden und er bekommt eine Sprühflasche um die Anschleicher abzuwehren. Um diesen bilden die übrigen Teilnehmer einen Kreis mit 10 m Durchmesser, der mit Schnur oder Aststückchen markiert wird. 1-5 Angreifer versuchen nun sich an die Beute anzuschleichen, wobei die restliche Teilnehmer sich ruhig verhalten. Bemerkt die Beute den Angreifer, darf er ihn mit einem kurzen Schuss aus der Sprühflasche abwehren. Der Gefangene muss entweder stehen bleiben oder zurück auf seine Anfangsposition.

Mögliche Tiere: Bombardierkäfer, Ameise, Stinktier, Wildschwein (sieht zwar einigermaßen aber orientiert sich hauptsächlich mit dem Gehör- und Geruchsinn).

### **Vogelnest**

Material: Bindedraht ( d= 0,8mm, l = 1,7 m), Zange, Wollreste, Pappreste, Markierbänder, Uhr, evtl. Trillerpfeife  
Zeitaufwand: Nestbau und verstecken etwa 15 Minuten, Suchen und gegenseitig vorstellen mindestens 15 Minuten  
Ort: Wald, notfalls strukturreiche Wiesen oder Hecken  
Alter: ab 7 Jahren  
Wetter: auch bei Regen spielbar  
Tipps: Nestgerippe in Ruhe zu Hause vorbereiten, auf gleichgroße Gruppe achten  
Intention: Nestbauleistung der Vögel vermitteln, Geschicklichkeit, Merkfähigkeiten, Gruppengefühl, Tarnen

**Nesterbau:** Wickelt einen Bindedraht etwa 7 x um eine Hand (Faust). Anschließend werden die Ringe durch die Drahtenden fixiert. Den Ring vorsichtig aufhängen und die Schlaufen versetzt übereinanderlegen, bis sich ein gleichmäßiges Nestgerüst gebildet hat.

**Vorbereitung:** Nestgerippe erstellen 2 Waldstücke kennzeichnen (z.B. mit Tüchern oder Absperrband). (diese sollten nicht zu nah- aber auch nicht zu weit entfernt von dem ersten Gebiet liegen)

**Einleitung:** Die Gruppe wird befragt, welche Arten von Nestern sie kennen. Aus welchen Materialien wohl ein Nest gebaut wird (einige Vögel verwenden Spinnfäden als Baumaterial!) und ob die Eier von Höhlenbrütern und Bodenbrütern wohl gleich aussehen. Danach erklärt man das Spiel.

**Spiel:** Es werden 2 Gruppen gebildet. Die Teilnehmer können nun entweder Paare bilden und jedes Paar ein Nest bauen - oder jeder Teilnehmer baut ein eigenes Nest. Dieses soll innerhalb des gekennzeichneten Gebietes so versteckt werden, dass ein Vogel anfliegen könnte (also nicht vergraben). Das Nest kann auf dem Boden, in Büschen oder auf Bäumen versteckt werden.

Nach einer abgesprochenen Zeit (oder nach Pfiff) kommen die Teilnehmer wieder zum Spielleiter. Jeder Spieler (oder jedes Paar) erhält einen Pappstreifen mit einem Bündel. Sollte in den Gruppen eine unterschiedliche Anzahl Spieler teilnehmen, so werden entsprechend der versteckten Nester Pappschildchen ausgegeben. Nun werden die Gebiete getauscht. Es geht darum, alle Nester der anderen Gruppe zu finden. Diese werden aber nicht entnommen, sondern nur markiert.

Nach einer abgesprochenen Zeit endet die Suche. Beide Gruppen kommen wieder zusammen und man geht beide Gebiete gemeinsam ab. Welche Nester wurden warum entdeckt? Welche Nester wurden nicht gefunden? Manchmal werden echte Nester gefunden - oder eigene Nester nicht wieder gefunden...

### **Waldschnepfenspiel oder Futtersuchspiel**

**Material:** Markierungsband, Uhr, unterschiedlich gefärbte Streichhölzer (je Farbe 20)

**Zeitaufwand:** 30 min.

**Ort:** möglichst ebene Fläche

**Alter:** 6-12 Jahre

**Wetter:** unabhängig

**Tipps:** Keine Hindernisse in Augenhöhe!

**Intention:** genaues Hinsehen, Erkennen von Tarneffekten (Mimikry); Biologie der Vögel, Aktion

Vor dem Spiel wird das Leben der Vögel im Jahresverlauf abgefragt. Frühjahr: Männchen singen um einen Partner zu finden und ihr Revier abzugrenzen. Anschließend wird ein Nest gebaut. Jede Vogelart baut arttypische Nester. In diese werden Eier gelegt und nach dem Ausschlüpfen werden die Jungen gefüttert, bis sie alleine jagen können. Danach versuchen sie einen möglichst guten Allgemeinzustand (Fitness) für die kalte Jahreszeit zu bekommen. Um den Winter zu vermeiden oder abzumildern fliegen einige Vogelarten weit in den Süden (Afrika) oder in südlichere Gegenden mit wärmerem Klima.

**Vorbereitung:** Ein Spielfeld abgrenzen und in ihm die gefärbten Streichhölzer verteilen. Pro Farbe 100 Streichhölzer ausbringen.

Die Teilnehmer werden in Brutpaare aufgeteilt und bauen sich ein Nest. Die Paare werden nebeneinander an einer Startlinie, von der aus man in das markierte Spielfeld gelangt, aufgestellt. Ein Vogelelternteil muss immer das Nest bewachen, um Nesträuber (Spielleiter oder übriggebliebenen Teilnehmer) abzuwehren. Im Wechsel (jede Minute) suchen jetzt die Vogeleltern das Futtergebiet nach Raupen ab und bringen diese zum Nest. Es kann immer nur eine Raupe zum Nest transportiert werden. Wird geschummelt sammelt der Räuber alle Raupen im Nest ein. Nach einigen Durchgängen wird das Spiel abgebrochen und die Teilnehmer zählen ihre Raupen. Anschließend werden alle gesammelten Raupen nach Farben sortiert auf ein Tuch gelegt. Man stellt fest, dass grelle unnatürliche Farben (Warnfarben: gelb, rot) wesentlich häufiger gefunden werden, wie natürliche Farben (Tarnfarben: grün, braun). Dies hängt natürlich stark vom bespielten Untergrund ab.

Warum gibt es trotzdem grelle Farben in der Natur? Warnung vor Tieren die giftig oder ungenießbar sind. Schlecht gefundene Farben können als Tarnfarben bezeichnet werden. Sie sind eine Anpassung an den Lebensraum (z.B. Gelbe Spinne in gelber Blüte). Eventuell kann man nochmals nach Raupen suchen lassen.

### **Baumtasten**

**Material:** 1 Augenbinden pro Paar

**Zeitaufwand:** 20 min.

**Ort:** ebener, freier Platz

Laub/Mischwald ohne allzu viel Unterbewuchs  
Alter: 6-12 Jahre  
Wetter: unabhängig  
Tipps: Einschärfen der Verantwortung für den Blinden  
Intention: sinnliche Wahrnehmung schärfen, Unterscheidung von Baumarten.  
Baum mit allen Sinnen wahrnehmen

Es werden Paare gebildet. Einem der beiden werden die Augen verbunden und er wird dann von seinem sehenden Partner zu einem beliebigen Baum in Sichtweite geführt. Dabei übermittelt der Sehende dem Blinden alle Hindernisse und Besonderheiten auf dem Weg. Am Baum angekommen muss der Blinde den Baum befühlen (Dicke, Höhe, Beschaffenheit der Rinde, Äste, auf sitzende Moose, Besonderheiten). Hat er sich den Baum gut eingeprägt, wird er wieder zum Ausgangspunkt zurückgeführt, im Kreis gedreht und die Augenbinde abgenommen. Nun muss er seinen Baum wiederfinden. Dabei darf er auch zum vermeintlich gefundenen Baum gehen und nochmals durch Befühlen sein Ergebnis überprüfen.

### **Eichhörnchenspiel**

Material: 10 Haselnüsse pro Teilnehmer  
Zeitaufwand: 20 min.  
Ort: Altholz  
Alter: 6-12 Jahre  
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 (Murmeltier, 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. Nun dürfen die Eichhörnchen (Herbst) ihre Nüsse beliebig in der Umgebung (Sichtkontakt) verstecken. Zeit: 3 min. 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 Dez., Jan., Feb., mit hungrigem Magen auf. Jedes Eichhörnchen und jeder Feind muss zum Überleben erst 4, dann 3, und nochmals 2 Nüsse dem Spielleiter bringen. Findet sie zu wenig, scheiden sie aus. Die Eichhörnchen suchen mit einem Zeitlimit von jeweils 1 min.

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? Abfragen was damit passieren könnte. Futter für andere Tiere oder es wächst ein neuer Haselstrauch.





This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.