

BUND Baden-Württemberg

Aktionsideen Thema Wald

Anlage zum KindergruppenleiterInnen Rundbrief 01/07



Seite 02	Einführung Wald
	BUND-Schwarzbuch Holz-Einschlag
Seite 03	Tanne (Weiß-Tanne)
Seite 04	Buche (Rotbuche)
Seite 05	Spiele zum Aufbau eines Baumes
Seite 06-08	Wahrnehmungsspiele
Seite 08-09	Bewegungsspiele
Seite 09	Kunst in/mit der Natur
Seite 10-11	Abendprogramm
Seite 11	KIM-Spiele
Seite 12	Spiele zu Waldbewohnern
Seite 13-15	Waldsiedlerspiel
Seite 16-17	Outdoor-Veranstaltungen im Wald
Seite 18-23	Räuber
Seite 18-23	Materialien

Einführung zum Thema Wald

Die Wälder der Erde sind eine „Schlüsselressource“ der Menschheit und die komplexesten Ökosysteme. Komplex sind auch die Themen des AK Wald. In Mitteleuropa wären von Natur aus 85 % der Fläche bewaldet. 90 % der 30 000 Arten gehören eigentlich zu Waldlebensgemeinschaften. Holz war unser erster Bau-, Werk- und Brennstoff, und es ist noch heute in der Ökobilanz allen Substituten (Plastik, Aluminium) weit überlegen. Ohne Schutzwald wären Gebirge weder bewohn- noch passierbar, Hochwässer häufiger und höher, das Klima rauer, Erholungsmöglichkeiten geringer.

Nur noch 10 % der ursprünglichen Waldfläche der Welt aber sind heute noch in natürlichem Zustand. Der Wald wird von politischer Seite her vor allem als Bebauungs- und Industrialisierungshindernis gesehen, mit Abgasen vergiftet, dem Vergnügen von Hobbyjägern geopfert und weltweit mit einem Tempo von etwa einem Hektar pro Sekunde vernichtet. Die deutschen Holzpreise decken oft kaum die Erntekosten, und die deutsche Forstwirtschaft wäre ohne Subventionen fast überall defizitär, weil auch Holzimporte und Holzsubstitute subventioniert werden.

Die offizielle Forstpolitik war nie in der Lage, diesen Zustand aus eigener Kraft zu ändern. Deshalb kämpft der BN/BUND seit seiner Gründung 1913 für den Wald. Seit den 70er Jahren ging es dem Wald immer schlechter (Waldsterben, Tropenwaldvernichtung), der politische Druck auf verantwortungsbewusste Förster stieg. Der BUND begann Facharbeitskreise zu gründen. So entstand auch der AK Wald, mit dem Autor als Sprecher, dem Schwarzwaldförster Walter Trefz als Stellvertreter und dem Wirtschaftsgeograph Klemens Laschefski als Ansprechpartner für Tropenwaldfragen.

Unterschiedlichste Interessen und Akteure gruppieren sich um den Wald. Sie reichen vom Schutz der Biodiversität bis zur Existenzsicherung indigener Völker; vom finanziell interessierten Waldbesitzer bis zum Erholung suchenden Bürger; vom Staatsforstbetrieb mit 8500 km² bis zum Kleinbauern mit 500 Bäumen; vom Industrie-Exporteur BRD bis zum Holzexporteur Gabun; vom Strom- und Chemiekonzern bis zum Zweckverband Waldkindergarten.

Quelle: homepage des BUND Bundesverbandes <http://www.bund.net>
BUND Arbeitskreis Wald

BUND-Schwarzbuch Holz-Einschlag

Liebe BUND-Aktive,
die Die landesweite BUND-Arbeitsgruppe Wald bittet um Mitarbeit: BUND-Schwarzbuch Holz-Einschlag

In letzter Zeit fand in den Wäldern Baden-Württembergs augenscheinlich ein sehr verstärkter Holzeinschlag mit großflächigen Fällungen statt, vor allem im Laubstarkholz. Ökologische wertvolle alte Bäume (meist Buchen und Eichen) verschwinden zunehmend. Damit einhergehend wird auch der durch FFH-Richtlinie geforderte Schutz von Höhlenbäumen untergraben. Das Fällen von Höhlenbäumen ist offensichtlich seit einigen Monaten nicht nur auf Einzelfälle beschränkt. Vorräte werden abgesenkt und eine Übernutzung ist festzustellen.

Der BUND Baden-Württemberg sieht daher die Gefahr, dass die erst jungen Errungenschaften einer naturnahen Waldwirtschaft langsam wieder über Bord geworfen werden. Zur Sicherung und Verbesserung einer naturnahen nachhaltigen Waldbewirtschaftung und zum Erhalt naturschutzfachlich wertvoller Strukturen im Wald (z.B. Biotopbäume), insbesondere in Natura-2000-Gebieten, ist daher die Erstellung eines landesweiten „BUND-Schwarzbuches“ vorgesehen, das besonders schlimme Holzeinschläge und Fällungen beispielhaft dokumentiert. Wir wollen damit gezielt an die Waldbesitzer und Landesforstverwaltung herantreten sowie mit konkreten Argumenten und Beispielen eine Verbesserung erwirken.

Wir möchten Sie bitten, uns Maßnahmen mitzuteilen, die nicht im Einklang mit einer naturnahen Waldbewirtschaftung stehen. Dazu gibt es ein Erfassungsprotokoll, das wir Ihnen gerne zusenden. Auch wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, oder das Erfassungsprotokoll ausfüllen wollen, kann uns eine einfache kurze Mitteilung über Maßnahmen oder die Nennung von Kontaktpersonen behilflich sein. Der Forstfachmann Andreas Häusler bereitet das Schwarzbuch für den BUND Baden-Württemberg vor.

Anbei der Entwurf das Protokoll-Formular und Erläuterungen. (siehe Anlage)

Kontaktadresse: Andreas Häusler, Tellstr. 24, 86650 Wemding, Telefon/Fax: 09092 / 911603
andreas.haeusler@bund.net, Mobil: 0163 7357782 | Thomas Giesinger (07732 / 150726)

Tanne (Weiß-Tanne)

Merkmale

- kann bis zu 70 m hoch werden und ist somit die höchste Baumart, die in Europa vorkommt
- silbergrauer Stamm
- Aus den weiblichen Blütenständen entwickeln sich die Zapfen. Zapfen stehend, fallen nicht als Ganzes ab
- Nadeln stumpf, vorne leicht eingekerbt, wenn man genau hinschaut, auf der Unterseite mit zwei hellen Streifen

Merkhilfe für Kinder

Tannennadeln – vorne Spalt
Fichtennadeln – vorne spitz

Beschreibung / Wissenswertes

- leichtes, weiches Holz, aus dem Musikinstrumente und Zündhölzer hergestellt werden.
- Die Tanne ist heute nicht mehr so häufig zu finden, unser meistverbreitete Nadelbaum ist die Fichte. Die Tanne kann die Luftverschmutzung schlechter vertragen als andere Baumarten.
- kann bis zu 600 Jahre alt werden

Medizinische Bedeutung / Verwendung

Die Nadeln und das Harz haben aufgrund der ätherischen Öle in der Volksheilkunde ihre Bedeutung. Sie wirken bei Husten schleimlösend und lungenstärkend.

Junge Triebe kann man essen, enthalten sehr viel Vitamin C

- Hustensaft: Frische Triebspitzen in flüssigen Honig einlegen. Nach 4 Wochen abseihen.
- Badezusatz: 2-3 Hand voll frische Triebspitzen zerkleinern und in einen Waschlappen füllen und zubinden und ins Badewasser geben.
- Duftsäckchen: Frische Triebspitzen in ein Beutelchen füllen, oben zubinden. Bei Erkältungen sind die aus den Nadeln entweichenden Dämpfe wirksam.

Verwendete Pflanzenteile

Junge Triebspitzen (hellgrün) im April / Mai

Spielvorschläge

Spiel: Nadelwald – Laubwald – Mischwald

Die Hälfte der Kinder sucht sich einen Stock von einem Nadelbaum, die andere Hälfte einen Stock von einem Laubbaum. Alle stellen sich in einem Kreis auf und legen ihren Stock vor sich hin, ein Freiwilliger geht in die Mitte. Die Person in der Mitte erteilt Kommandos: bei Nadelwald tauschen alle Kinder den Platz, die einen Nadelbaumstock vor sich liegen haben, bei Laubwald tauschen alle Kinder den Platz, die einen Laubbaumstock vor sich liegen haben, bei Mischwald tauschen alle Kinder den Platz. Die Person in der Mitte, versucht auch immer einen Platz bei einem Stock zu bekommen, so dass der Kommando-Erteiler in der Mitte immer wechselt.

Spiel: Zapfenlauf

Es werden zwei oder mehr Gruppen gebildet. Für jede Gruppe wird eine bestimmte Anzahl Zapfen sowie eine Astgabel gesucht. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich alle Zapfen von Punkt A nach Punkt B mit der Astgabel zu transportieren.

Geschichte

Warum die Tanne keine Zapfen abwirft (aus: „Waldführungen“ von Antje und Burkhard Neumann)

Quiz-Fragen

Wie kam die Weiß-Tanne zu ihrem Namen?

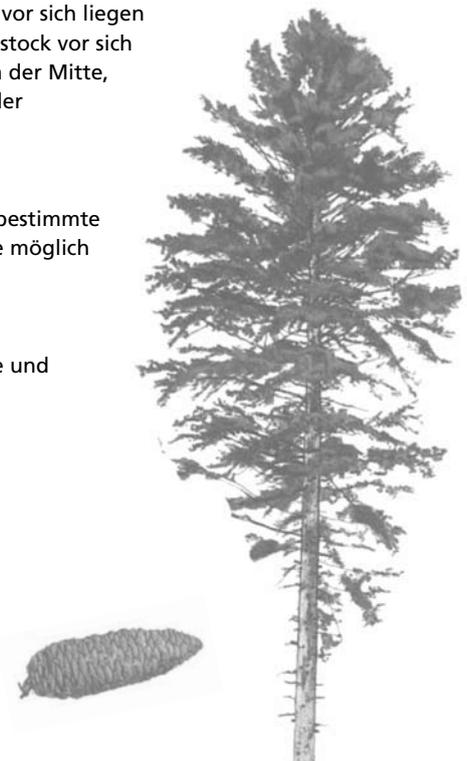
Die Rinde der Weiß-Tanne ist weiß-grau gefärbt.

Wie sieht die „Spitze“ einer alten Weißtanne aus?

Die Tanne hat eigentlich keine Spitze, sondern endet stumpf.

Warum findet man nie ganze Tannenzapfen auf dem Boden?

Die Zapfen fallen nicht im Ganzen herab. Die Schuppen und Samen lösen sich einzeln ab und fallen herunter.



Weitere Ideen

Kinder sollen alles auf ein Tuch legen, von dem sie meinen, dass es zur Tanne gehört. Dann kann man das Tuch anheben, jeder zieht an einer Ecke, um die Sachen noch mal genauer anschauen zu können. Nun kann man die einzelnen Sachen auf dem Tuch besprechen, und dabei die Merkmale der Tanne aufzeigen.

Rindenrubbelbild:

Papier an die Rinde halten und mit Wachsstiften (am Besten Wachsblöcke) durchrubbeln

Buche (Rotbuche)

Merkmale

- glatter, grauer Stamm, sieht mit etwas Fantasie aus wie ein Elefantenbein
- bis 40m hoch
- Früchte (Sept.): Bucheckern
- Blätter: eiförmig oval, am Rand leicht gewellt
- Knospen sind ziemlich lang und spitz

Beschreibung / Wissenswertes

- kann bis zu 150 Jahre alt werden
- häufigster Laubbaum in unseren Wäldern
- das Holz ist als wertvolles Brennholz geschätzt, für Kinder interessant: der Stiel vom Eis ist aus Buchenholz
- Buche – Buch: Man schrieb früher auf dünnen Buchenholz tafeln, die dann zusammengebunden wurden zu einem Buch. Daher kommt das Wort „Buch“
- Buche – Buchstabe: Die Germanen ritzen Schriftzeichen (Runen) auf Buchenstäbchen, daher kommt unser Wort „Buchstabe“. Sie nahmen die Buche wegen ihrer dünnen glatten Rinde.
- Eine ausgewachsene Buche mit ca. 200 000 Blättern geben ca. 8000 Liter Sauerstoff ab. Das reicht einen ganzen Tag lang für die Atmung von 50 Menschen.

Verwendete Pflanzenteile

Junge Blätter (bis Mai), Bucheckern (Sept./Okt.)

Verwendung in der Küche

Die frischen, zarten Buchenblätter kann man kleingeschnitten auf ein Butterbrot legen, oder in den Salat geben.

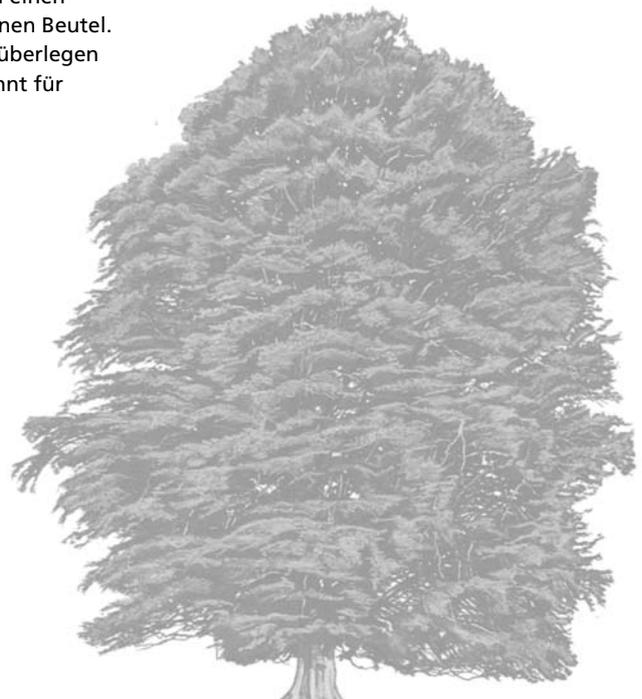
Spielvorschläge

Orakel mit Buchenstäbchen

Einige Buchenstäbchen von der Rinde befreien und dann einen Buchstaben drauf schreiben. Die Stäbchen kommen in einen Beutel. Nacheinander ziehen die Kinder einen Buchstaben. Alle überlegen dann gemeinsam ein Wort, das mit dem Buchstabe beginnt für das jeweilige Kind.

Geschichte

Die zwei alten Buchen (aus: „Waldfühlungen“ von Antje und Burkhard Neumann)



Spiele zum Aufbau eines Baumes

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 Borckenkäfer abzuwehren, die wenn der ganze Baum aktiv ist, versuchen in den Baum einzudringen



Hast du Töne?

Material:	keines
Zeitaufwand:	10 min.
Ort:	Wald, Wiese
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	trocken
Tipps:	Das Spiel sollte möglichst fern von Straßen und anderen störenden Geräuschen gespielt werden.
Intention:	Konzentration, genaues Hinhören

Die Gruppe sucht sich eine bequeme Stelle und alle setzen sich nicht zu weit voneinander entfernt hin. Die Teilnehmer schließen die Augen und heben ihre Fäuste. Nun horchen sie ca. 3-5 min. und strecken jedes Mal, wenn sie ein Geräusch hören, einen Finger aus. Am Ende schaut man, wer am meisten Geräusche ausmachen konnte und bespricht, welche man gehört hat.

Mein Schatz

Material:	Kleiner Waldgegenstand
Zeitaufwand:	30 min.
Ort:	interessantes Waldstück
Alter:	6, eher 8-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	Gegenstände dürfen nicht zerbrechlich und nicht lebendig sein
Intention:	genaues Beobachten, sinnliche Wahrnehmung

Einstimmung, fördert das genaue Beobachten auch 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 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, tritt man einen Schritt raus aus dem Kreis und die anderen rücken zusammen. Haben alle ihren Schatz wieder, wird auf ein Kommando die Hand nach vorne gestreckt und die einzelnen Gegenstände können besprochen werden.

Variante: Kann auch mit Stöcken oder Steinen gespielt werden

Fotograf und Kamera

Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	unabhängig
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	Fotograf sollte wirklich schöne Motive suchen
Intention:	besonderer Eindruck eines Landschaftsteils durch kurzzeitiges Öffnen der Augen; besinnlich, vertrauensvolles Führen lassen

Es werden Paare gebildet, bei denen einer der Fotograf und der andere die Kamera ist. Der Fotograf führt die Kamera, die ihre Augen geschlossen hat, zu einem schönen Motiv. Er richtet die Kamera darauf aus, und löst durch sanftes ziehen des Ohrläppchens den Auslöser. Die Kamera öffnet solange die Augen, bis durch erneutes Ziehen der Verschluss der Kamera wieder geschlossen wird. So werden 3-5 Bilder geschossen, die anschließend in der Gruppe besprochen oder gemalt werden.
Rollentausch nicht vergessen!

Auf den Geschmack gekommen

Material:	2 Behälter mit Geschmacksproben, evtl. Augenbinden
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	Wald, Wiese, Raum
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	nach Allergien und Unverträglichkeiten fragen (Nüsse), abfragen, ob Vegetarier dabei sind (Gummibärchen)
Intention:	Sinneswahrnehmung



Je nach Teilnehmerzahl 2 Gruppen bilden, diese wieder in 2 Hälften teilen. Die eine Hälfte der Gruppe füttert die andere Hälfte der Gruppe, die ihre Augen schließen sollen. Entweder bestimmt die erste Hälfte einen „Löwenbändiger“, der alle aus der zweiten Hälfte füttert, oder man füttert gleichzeitig (z.B. nach Kommando (und hepp)). Die Testpersonen sollen nun nicht sagen, was sie glauben gegessen zu haben, sondern beschreiben, wie es sich angefühlt hat (pampig, hart, weich, schleimig...) und ob es salzig, bitter, süß usw. war. Man kann entweder allen z.B. ein Stückchen Apfel geben, jedem etwas anderes- oder nur einer Person etwas anderes. Am Ende dürfen sie raten, was es war. Danach tauschen die Teilnehmer die Rollen. Für die zweite Testgruppe sollte man andere Geschmacksproben reichen und evtl. auch eine Überraschung parat haben. Zum Abschluss tauschen sich die beiden Gruppen aus.

Variante: Mit der Nase schmecken!

Hier kann man den Erdnusseffekt an 3 Testpersonen vorführen. Die Testpersonen sollen sich die Nase zuhalten und herausfinden, was sie gerade im Mund haben (Erdnuss oder sollten Allergiker dabei sein lieber Vanillezucker verwenden).

Kräftig kauen und im Kauen die Nase öffnen. Ein unglaublicher AHA - Effekt. Wenn möglich nun genügend Reservenüsse parat haben, da an dieser Stelle bestimmt alle mal testen wollen...

Wer häufig mit Nasennebenhöhlenentzündungen oder Erkältungen zu tun hat, kennt diesen Effekt. Ohne den Geruch schmeckt das Essen nur halb so gut.

Naturföhlung

Material:	Tuch, evtl. Rahmen aus Ästen unterschiedliche Naturschätze aller Art (weich, hart, schwer, etc.)
Zeitaufwand:	30 min.
Ort:	Wald, Wiese, Raum
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	Teppichmatten oder Regenjacken, auf denen der Partner sitzen kann, machen das Erlebnis noch angenehmer

Sinnvoll, wenn die Kinder schon einige Naturerfahrungsspiele durchlaufen haben und die Stimmung etwas ruhiger ist und sie sich auf das Föhlen einlassen können.

Möglichst unterschiedliche Naturstücke bereitlegen (Äste und Blätter von einer Art sind schwer zu unterscheiden). Die Partner sollten sich einen ruhigen Platz- möglichst ohne Sichtkontakt zu den anderen suchen.

Intention: Sinneswahrnehmung

Nachdem die Teilnehmer einige besonders schöne, markante Gegenstände gesammelt hatten, wurden diese auf einer Decke ausgebreitet. Pro Teilnehmer sollten etwa 2 Dinge gebracht werden und diese von möglichst unterschiedlicher Art.

Im Kreis wird das Spiel erklärt und an einem Freiwilligen vorgeführt. Das Spiel sollte erst gespielt werden. Da es in diesem Spiel auch um Beröhrung geht, tun sich manche Kinder leichter, wenn man es ihnen als wissenschaftliches Experiment oder als Detektivspiel verkauft.

Am Anfang sensibilisieren wir die Hand des Partners durch eine kräftige Massage (damit die Durchblutung gefördert wird - mit kalten Händen föhlt man weniger). Es sollte der Handröcken, Finger, Innenflächen und die ganze Hand bearbeitet werden. Dann etwas schwieriger leichte Bewegungen, Tropfen auf der Haut,

vorsichtiges Klopfen, streichen, denn diese Hand ist nachher alles, was der Detektiv zur Aufklärung seines Falles zur Verfügung hat. (Hier kann eine Geschichte die Fantasie anregen z.B. TKKG, Charmed, etc. die nur mit der Auffindung der magischen 3 Gegenstände zu tun hat). Nach der Massage wählt ein Partner drei Gegenstände vom Tuch aus und nimmt sie mit zu seinem blinden Partner. Dieser öffnet seine Handfläche und bekommt den Gegenstand nun auf 3 verschiedene Weisen zum Befühlen:

1. der Gegenstand wird nur auf die Hand gelegt und nach einigen Momenten wieder weggenommen
2. der Sehende nimmt den Gegenstand und rollt ihn in der Hand des Blinden, nimmt ihn danach wieder weg
3. der Blinde darf die Hand nun einmal um den Gegenstand schließen – oder ihn in der Hand bewegen (leichter)

Nach einer kleinen Pause kommt der Gegenstand 2 und dann die Nr. 3. Danach legt der Seher alle drei Gegenstände wieder auf das Tuch. Der Blinde darf nun die Augen öffnen und auf dem Tuch auf die 3 Dinge zeigen, die er vermutlich in der Hand hatte. Danach wechseln die Partner ihre Rolle. Variante für Fortgeschrittene und Mutige: mit den Fußsohlen fühlen.

Laubfenster/Schneefenster

Material:	Laub
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	Wald
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	trocken
Tipps:	nur im Herbst/Winter/zeitiges Frühjahr; es empfiehlt sich, Planen bzw. Isomatten bei kühlerer bzw. feuchter Witterung mitzubringen
Intention:	intensives Erleben der Natur



Jeder Teilnehmer sucht sich einen gemütlichen Platz und lässt sich dann von der Gruppe mit Laub ganz eingraben, so dass nur noch die Augen frei sind. Dann bleibt man ganz ruhig liegen und nimmt die Natur wahr mit allen Sinnen. Anschließend berichten alle, wie sie sich gefühlt haben.

Variante: Die Teilnehmer können auch einen Kreis bilden und sich dann sternförmig hinlegen und eingraben.

Bewegungsspiele

Pferderennen

Material:	keines
Zeitaufwand:	15min
Ort:	draußen
Alter:	ab 5 Jahren
Intention:	Auflockerung, Bewegung, Aufwärmen

Alle stehen im Kreis und legen sich gegenseitig die Arme auf die Schultern. Alle sind nun Reiter mit ihren Pferden und nun wird der Ablauf eines Pferderennens erzählt und die jeweiligen Situationen im Kreis nachgespielt. Die Pferde stehen in ihren Startboxen sind nervös, scharren mit den Hufen (alle kratzen am Boden), der Startschuss fällt (peng) alle Pferde rennen los (im Stehen trampeln und mit den Händen auf die Knie klopfen), es kommt eine Rechtskurve (alle rennen im Kreis nach rechts) es kommt ein Hindernis, Wassergraben (drüber springen), durch die Gebüsche hindurch (wusch wusch Hände rechts und links des Körpers vorbeiswingend), an den Fotografen vorbei (klick klick), an der Männertribüne vorbei (tiefer Brummtton und Faust in die Höhe), vorbei an der Frauentribüne (Kreischen und winken), man wird schneller langsamer, macht Rechts- oder Linkskurven usw. bis die Pferde wieder am Ziel sind. Den Abschluss bildet das Zielfoto (alle zeigen die Zähne und grinsen).

Bussard und Kaninchen

Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	Wiese, Wald (freies Stück)
Alter:	6-12 Jahre.
Wetter:	Trocken
Tipps:	mind. 8 Teilnehmer, kann sehr anstrengend sein
Intention:	Aktion

Zwei Teilnehmer werden bestimmt, die einander jagen sollen. Der Rest legt sich pärchenweise auf die Wiese. Nun jagt der Bussard das Kaninchen. Das Kaninchen kann im Bau Zuflucht finden, indem es sich zu einem Pärchen legt. Die Person, die nun in der Mitte liegt, darf liegen bleiben. Die andere wird jetzt zum Bussard, springt auf und läuft jetzt hinter dem Kind her, das eben noch Bussard war und jetzt Kaninchen ist. Schafft der Bussard, das Kaninchen abzuschlagen, tauschen die beiden die Rollen, d.h. der, der eben noch Jäger war, ist nun der Gejagte.

Kunst in/mit der Natur

Baumgeburtstag/Baumgeister

Material:	toniger Lehm, Materialien aus dem Wald, Wasserflasche und 1 Handtuch (Hände waschen)
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	alter Baumbestand
Alter:	4-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	in grob strukturierter Rinde (Kiefer, Lärche, Douglasie, Eiche) hält der Ton besser
Intention:	Basteln mit Naturmaterialien, Besonderheiten entdecken, Anregen der Kreativität

Besonders alte Laubbäume haben im unteren Stammbereich Strukturen, die sich mit Phantasie zu Baumgeistern gestalten lassen. Mit Hilfe von herumliegendem Naturmaterialien (Federn, Zapfen, Pflanzenteilen) können Gesichter oder Figuren herausgearbeitet werden. Als Kleber kann tonhaltiger Lehm verwendet werden, im Winter Schnee. Danach werden die entstandenen Baumgeister benannt. Hierzu kann gut eine Geschichte oder Märchen erzählt oder erfunden werden.

Variante: jeder sucht sich alleine oder in Kleingruppen einen Baum, der heute Geburtstag hat und schmückt ihn zu seinem Ehrentage. Die Geburtstagsbäume werden danach den anderen vorgestellt.



Kugelbahn

Material:	Haselstecken/Hainbuche angespitzt und am anderen Ende eingekerbt, Murmeln entsprechend der Teilnehmerzahl (möglichst bunt), viele Naturmaterialien, evtl. Schnitzmesser, Seile, Weidenrinde frisch abgezogen
Zeitaufwand:	30-60 min. (größere Kugelbahnen bis zu 180 min.)
Ort:	Wald mit genügend Baumaterial
Alter:	4-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipps:	gut für Familienausflügen
Intention:	Basteln mit Naturmaterialien, Besonderheiten entdecken, Anregen der Kreativität

Die Aufgabe lautet entweder alleine oder zu zweit eine Kugelbahn zu bauen. Der Spielleiter hat im Vorfeld einige Kugelbahnstecker in den Boden gesteckt und eine Murmel aufgelegt. Die Teilnehmer können aber auch eine Murmel von einer natürlichen Anhöhe (Wurzel, Hügel, Astgabel) zum Boden führen. Der Umgang mit Moos sollte sehr vorsichtig geschehen, lieber Zapfen oder Äste verwenden, da Moos kaum wieder anwächst und sich sehr langsam entwickelt. Wagemutige können auch Hängebrücken testen und zu diesem Zweck Weidenrinden (besonders im Frühling) verwenden. Sie lässt sich wie Garn knoten. Wenn alle ihre Bahn fertiggestellt haben, präsentiert jede Gruppe ihre Bahn.

Variante: Hat man mehr Zeit, so kann man Kleingruppen bilden und ihnen eine größere Holzkugel mit einer Aufgabe überreichen; z.B. versucht eine möglichst lange Bahn zu bauen, oder besonders originell.

Lichterreise – Wolfspfad

Material:	ca. 30 Windlichter
Zeitaufwand:	je nach Teilnehmer-Anzahl, Weg ca. 20-30 min. lang
Ort:	Wald mit am besten sich schlängelndem Weg
Alter:	ab 6-8 Jahren
Wetter:	trocken
Tipps:	Nachtblindheit und Angst vorher abfragen => es soll keine Mutprobe sein! Klarstellen, dass keiner sich verstecken und andere erschrecken darf. Die Spielleitung sollte zu zweit sein und sich vorher das Gelände angeschaut haben. Auf Feuergefahr achten!
Intention:	Schärfen der Sinne, selbstständiges Erfahren, Ruhe, Verarbeitung von Naturbegegnungen
Achtung:	Nicht bei Waldbrandgefahr durchführen!

In der Dämmerung wird von der Spielleitung ein Weg markiert (Dauer ca. 20-30 min). Entlang des Weges in regelmäßigen Abständen, vor allem aber an jeder Biegung oder Kreuzung wird ein Licht aufgestellt, so dass eindeutig ist, in welche Richtung man weitergehen soll. Die Lichter sollten so weit auseinander stehen, dass die TN, wenn sie bei einem angelangt sind das nächste sehen. Die TN sollen einzeln – oder auch zu zweit – schweigend von Licht zu Licht durch die Nacht wandern. Dabei werden sie von der Gruppe gemeinsam verabschiedet zu ihrer Reise. Sie gehen in einem Abstand von 3 min los. Die letzte Station ist besonders markiert, z.B. durch 2 Lichter, eine Fackel oder einen Kürbisgeist. Die TN wissen, dass sie dort am Ende der Lichterreise sind und auf ein Zeichen warten sollen (z.B. Flötenspiel, Pfeifen, Tierstimmen, Musik mit Triangel und Klanghölzern, etc.), dem sie folgen sollen. Einige Meter entfernt sitzt die Spielleitung mit den ersten TN im Gebüsch. Je näher ein TN auf sie zukommt, desto leiser werden die Geräusche. Schön ist es, wenn die Spielleitung jeden einzelnen Reisenden empfängt.

Wichtig ist, dass sich jedeR merkt, wer vor und nach ihr/ihm gestartet ist, damit man merkt, wenn sich jemand verirrt. Sind alle angekommen, geht man gemeinsam zurück und sammelt die Lichter ein.

Variante: Anfang und Ende der Lichterreise können mit einer Geschichte gerahmt werden. Statt des Lichtes als letzte Station kann auch ein Lagerfeuer den Abschluss bilden, um das sich alle treffen. Besondere Sprüche, einzelne Bäume, etc. auf dem Weg können durch Lichter markiert werden.

Suchspiel

Materialbedarf:	Obst, Gemüse, Faden, Nadel, Zettel mit entsprechenden Begriffen, Markierband oder Tücher, Zettel und Stifte für die Teilnehmer (für kleine Kinder Postkarten oder Bilder verstecken)
Zeitaufwand:	Vorbereitung etwa 15 Minuten, Durchführung 10 Minuten
Vorbereitung:	Zettel kopieren und entsprechend viel Obst und Gemüse mit einem Faden versehen, der (sollte man selbst nicht mehr alles wiederfinden!) abbaubar ist. Markiere das Spielgebiet, damit du selbst und die Spieler wissen, wo sie suchen dürfen. Bei größeren Kindern evtl. einen Schlüsselbegriff außerhalb der Markierung verstecken, um die Spannung zu steigern. In maximal 1 m Entfernung vom Gegenstand den Buchstaben oder wahlweise den ersten/ zweiten Teil des Suchbegriffs verstecken. Je nach Gelände die Gegenstände lieber nur entlang der Wege verstecken (wenn dort z.B. Orchideen wachsen, Vögel brüten, Bäume nach einem Sturm schief hängen).
Tipps:	Notiert euch, wo ihr was versteckt habt- ab 10 Teilen fällt die Erinnerung manchmal schwer. Je nach Gelände evtl. ein Hinweisschild für Spaziergänger aufhängen (Achtung! Bitte hängen lassen- Kindergeburtstagsspiel)

Einführung: Baut die Suche evtl. in eine spannende Geschichte ein. z. B. haben Waldwichtel verzauberte Gegenstände im Gebiet A. versteckt. Wer sie berührt erstarrt zu Stein- wer aber ihre geheime Botschaft findet, erhält den Namen von Zaubertieren. Nur wenn die Gruppe laut alle Zaubertiere beim Namen rufen kann, wird die Waldfee von einem schrecklichen Fluch befreit ...(diese bedankt sich evtl. mit einem geheimen Schatz in Form von Apfelringen in einer Dose, versteckt in einer Baumhöhle ...).

Spiel: Die Gruppe soll sich im Kreis aufstellen. Dann stellt Ihr der Gruppe das Spielfeld vor (Grenze: Tuch an der Toten Fichte, ...) und erklärt an einem Beispiel, was sie finden könnten (z.B. Banane = Begriff Fleder-, Lauch= maus.). Bevor ihr loslegt, fragt die spiele, ob es noch Fragen gibt und ob alles verstanden wurde. WICHTIG: Hinweis darauf, dass alles hängen gelassen und liegen bleiben soll, damit die Mitspieler auch fündig werden können.

Gebt ein klares Startsignal und ein klares Signal für das Ende des Spieles. Die Spieler sollten danach alle Markierungen, Zettel und Suchgegenstände einsammeln. Damit spart man sich langes Zurücklaufen und manche Suche in der Dämmerung ...

Variante: Ihr könnt die Suche als Einzelsuche „verkaufen“ (wer hat zuerst alle Begriffe)- oder alle müssen stumm suchen und nur wenn alle alle Lösungsbegriffe gefunden haben ist die Aufgabe gelöst. Ihr könnt je nach Alter eine Zeit vorgeben und zwischendurch die Restzeit ansagen („noch 3 Minuten“).

Das Spiel eignet sich sehr gut für Wanderungen und Exkursionen. Dort baue ich es gerne gegen Ende der Wanderung ein- oder auf „langweiligen“ Strecken, um die Aufmerksamkeit der Kinder (und deren Lauflust) zu erhöhen. Möglich ist z.B. auch ein Lösungswort z.B. Bi b er b u rg und sie müssen aus den Buchstaben das Lösungswort zusammensetzen.

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 Kennen lernen untereinander oder zur Einteilung in Gruppen dienen. Wer seine Tier erraten hat, hängt die Karte nach vorne und nennt seinen Namen.

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: Zeiten ausmachen, in Sicht- und Rufweite 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.



Spiele zu Waldbewohnern

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 Kennen lernen untereinander oder zur Einteilung in Gruppen dienen. Wer seine Tier erraten hat, hängt die Karte nach vorne und nennt seinen Namen.

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. J

edes 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.

Waldsiedlerspiel

Alter:	8 Jahre, einfache Variante ab 5 Jahren
Anzahl:	ab 16 Spielern (1-2 Erwachsene)
Dauer:	90 Minuten
Material:	Markierungsband (zur Abgrenzung der Waldstadt) etwa 250 Spielkarten (werden im Gelände an entsprechenden Plätzen versteckt) 1 Wertungsbogen pro Gruppe Munition: pro Gruppe 1 mit Zeitung gefüllte Socke für das Grundbuchamt: 1 großes Blatt Papier und bunte Stifte für die Handelsstation Goldmünzen

Vorbereitung

Ein größeres Spielfeld wird im Wald mit Band oder Tüchern abgegrenzt (einzelne Bäume).

In die Mitte des Spielfeldes wird um einen Baum herum ein etwa 5x5m großes Gebiet

- die Waldstadt – mit Markierband gekennzeichnet.

An den Baum wird ein Wertungsbrett gehängt. Daneben entsteht das Grundbuchamt und die Handelsstation. Beide werden mit einem Betreuer besetzt. Die Spieler teilen sich in 4-5 gleich große Gruppen auf. Jeder Siedlergruppe wird 1 Farbe zugeordnet. Jede Gruppe bekommt 1 Munitionssocke.

Grundbuchamt: Dort liegt eine große Karte aus, in Gebäude und Kornfelder in der entsprechenden Gruppenfarbe eingetragen werden. Siehe Wertungsblatt.

Handelsstation: Hier können alle gesammelten Gegenstände in Goldmünzen eingetauscht werden. Im Notfall verkauft er Baumaterial zum 3 fachen Preis (Spieler sollen ja eher sammeln).

Ziel: Es sollen möglichst gut ausgerüstete, getarnte Siedlungen entstehen. Gezählt wird alles, was in der Spielzeit erstellt wurde (siehe Wertungsblatt). Es gibt 10 Extrapunkte, wenn alle Gebäude mind. 1x errichtet wurden.

Spielbeginn

Auftrag an die Gruppe möglichst große getarnte Siedlungen zu erstellen. Material (Socken und Wertungskarten) werden ausgegeben. Die Spielfeldgrenze wird kurz erklärt, danach gehen die Gruppen los um die im Gelände versteckten Karten zu finden. Steinkarten liegen in Steinhäufen, Beeren in Brombeerranken. Alle Karten müssen offen getragen werden. Hat die Gruppe genug Karten, gehen sie gemeinsam zum Grundbuchamt In dieser Kernzone dürfen sie niemanden angreifen oder angegriffen werden. Gegen Abgabe der Karte können sie in ihrer Farbe Gebäude oder Kornfelder in die Karte eintragen lassen. Bei Bedarf können Karten bei der Handelsstation in Goldmünzen eingetauscht werden. Danach geht die Gruppe wieder auf Kartensuche.

Überfall: Die Spieler können sich gegenseitig überfallen. Beim „Überfall“ werfen die Spieler mit der Munition einen Siedler einer anderen Gruppe ab, sobald dieser sich weiter als 5 Schritte von seiner Gruppe entfernt hat. Wird er getroffen, bleibt die ganze Gruppe stehen und muss an die Werfer alle Karten abgeben, die sie zu dieser Zeit bei sich tragen. Stehen oder laufen sie eng beieinander oder halten sich in der Kernzone auf, dürfen sie nicht angegriffen werden.

Variante ab 5 Jahren: Jüngere Kinder legen nur Baumhäuser, Kühlhäuser, Wachtürme und Kornfelder an.

Entwertung: jedes Gebäude und jedes Kornfeld gibt 1 Punkt, 3 Punkte zusätzlich, wenn alles doppelt angelegt wurde. In der Handelsstation können Kinder mit Bruder Tuck verhandeln und alle gefundenen Karten gegen beliebig viele Goldtaler eintauschen.

Regeln: In der Waldstadt gilt Waffenstillstand d.h. niemand darf innerhalb der Stadt überfallen werden oder andere Gruppen aus der Stadt heraus angreifen.

Zum Überfall: stehen oder laufen die Siedler eng beieinander, so dürfen sie nicht angegriffen werden.

Der Überfall ist erlaubt auf Personen, die sich weiter als 5 Schritte von ihrer Gruppe entfernt haben.

Bei einer Regelmissachtung muss die entsprechende Gruppe für 1-5 Minuten ins Gefängnis.

Baumaterial kann bei Bruder Tuck zum 3fachen Goldpreis im Notfall eingekauft werden.

Alle Karten müssen offen getragen und dürfen nicht versteckt werden.

Zum Bauen müssen alle Spieler in der Kernzone sein.

(Quelle: Mit Robin Hood in den Wald von Birthe Hesebeck, Ökotopia Verlag ISBN3-936286-10-8)
Kopiervorlagen siehe nächste Seiten)

Waldsiedlerspiel Karten

Materialkarten und die Preise für den Warenankauf in Goldstücken

Tauschmaterialkarten

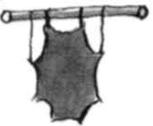
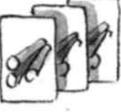
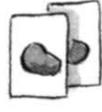
Fell	3 Goldstücke
Rinde	1 Goldstück
Fell + Rinde (zum Gerben)	5 Goldstücke

Baumaterialkarten

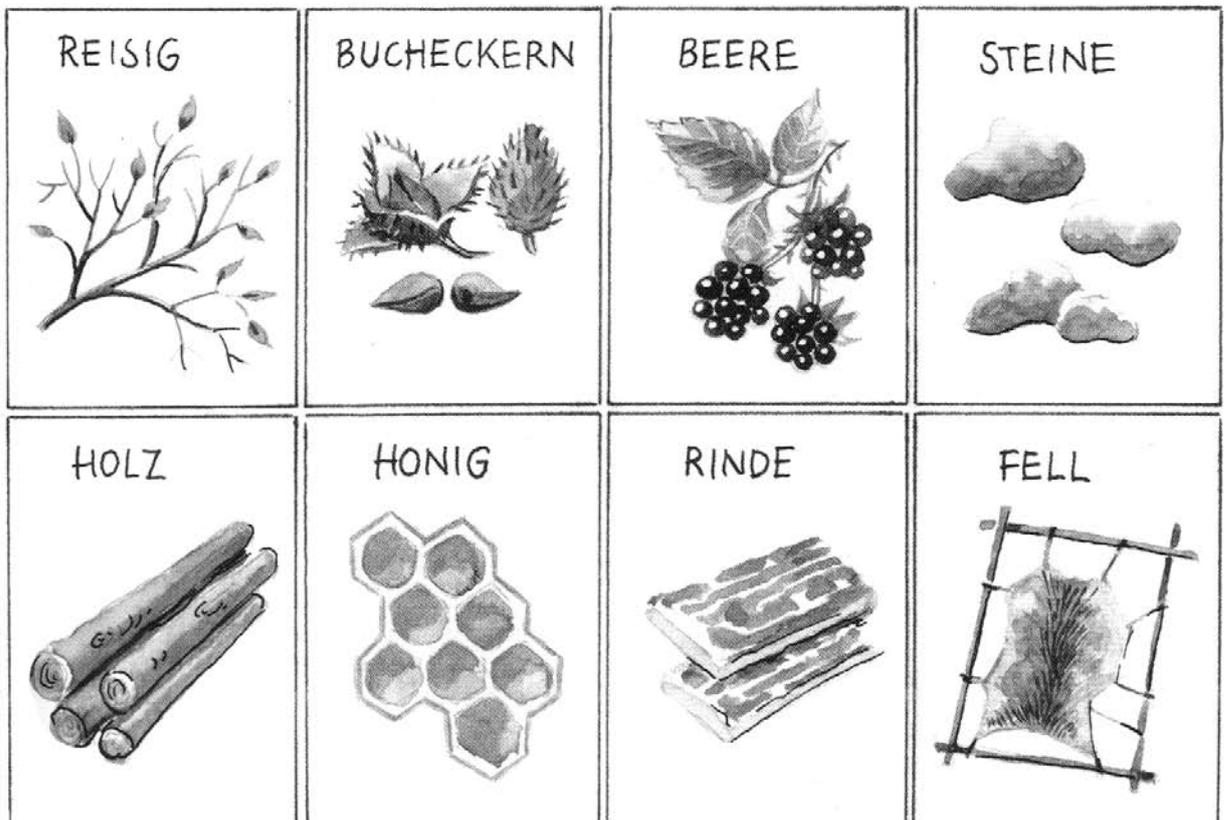
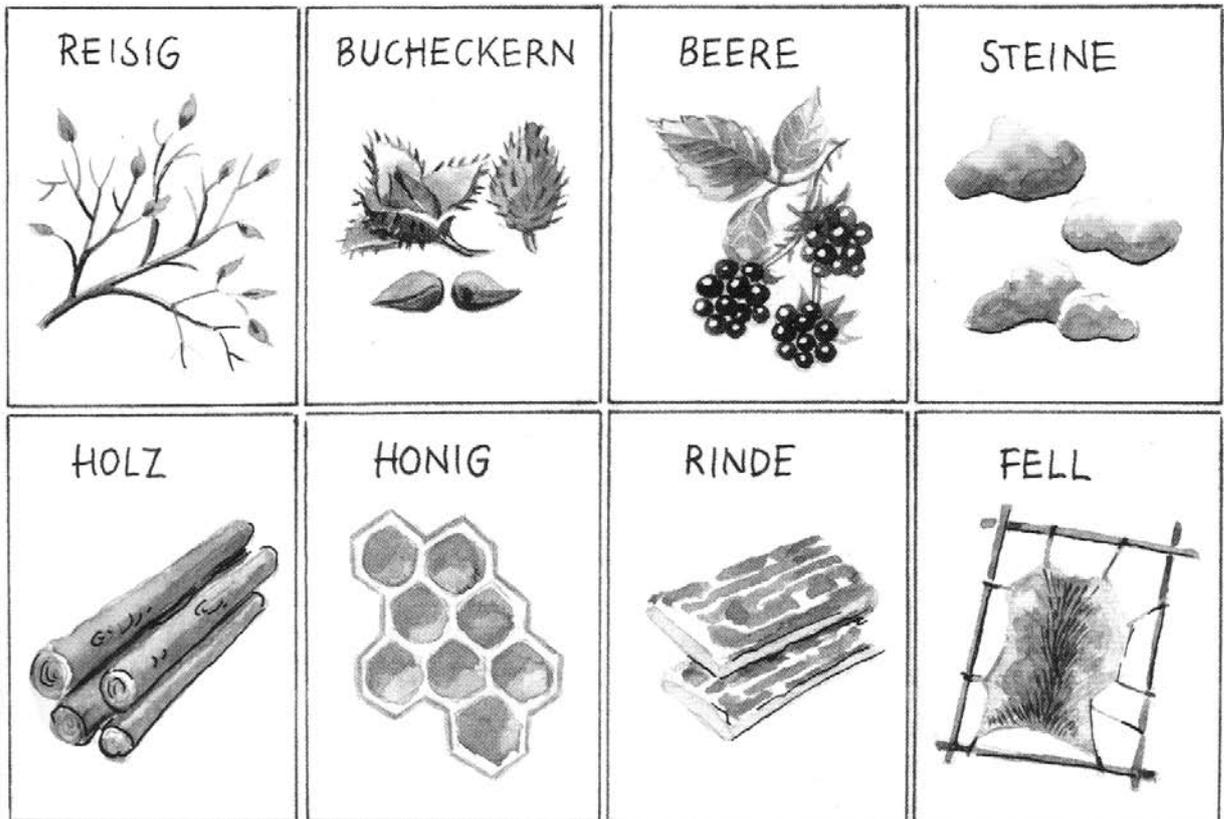
Holz	1 Goldstück
Reisig	1 Goldstück
Steine	2 Goldstücke

Nahrungskarten

Bucheckern	2 Goldstücke
Honig	4 Goldstücke
Beeren	2 Goldstücke

Das kannst du bauen	Das brauchst du dafür	GETARNT	PUNKTE
BAUMHAUS 	HOLZ + STEIN + NAHRUNG GOLD-TALER 	REISIG 	2 (getarnt 3)
GETARNTER WACHTURM 	 + 		2
KÜHLHAUS 	 +  + 		3 (getarnt 4)
KORNFELD 	Wenn du schon ein Baumhaus gebaut hast, kannst du für 4 Goldtaler Saatgut kaufen. 		2
GERBEREI 	 +  +  		4 (getarnt 6)
TÖPFEREI 	 +  +  		4 (getarnt 6)
SCHMIEDE 	 +  +  		6 (getarnt 9)

Waldsiedlerspiel Karten



Outdoor-Veranstaltungen im Wald

Was gehört in den Rucksack für Kindergruppen-BetreuerInnen?

Immer dabei haben sollte man:

- 1 Handy, um im Notfall Hilfe herbei zu rufen
- 1 Erste-Hilfeset + Infoflip mit Verhaltensregeln
- Adressliste mit Anschrift und Telefon-Nr. aller Kinder bzw. Tel-Nummern, unter denen man die Eltern während der Gruppenstunde erreichen kann
- Karte mit Rettungspunkten, sofern vorhanden
- Etwas zu essen (Vollkornkekse, Obst) und zu trinken (heißer Früchtetee)
- Papier-Taschentücher, eventuell Klopapier
- Plastiktüten (zum Sammeln von Abfall, bzw. zur Mitnahme von bunten Blättern etc.)
- 1 Taschenmesser
- viele Filmdöschen
- Papier und Bleistift
- Augenbinden
- Becherlupen (in alte Socken, Tücher etc. wickeln, damit sie nicht verkratzen)
- Federstahlpinzetten
- (Holz-) Wäscheklammern
- Bestimmungsbuch
- 1 großes weißes Tuch, auf dem gefundene Sachen zum Anschauen ausgebreitet werden können
- Markierungsbänder, bunte Wolle o.ä.
- Sitzmatten (Teppichmatten aus dem Möbelladen oder zerschnittene Isomatten, damit kann man auch gut ein Spielfeld markieren)
- Eventuell ein topographische Karte (in unbekanntem Gelände)

Waldrucksack

Vorschlag für einen Waldrucksack

- Kastanien oder Nüsse für das Eichhörnchenspiel (s. Anleitung)
- Felle und blickdichte Taschen für ein Fellfühlspiel (bei Förstern oder Jägern anfragen)
- 2 Tücher für das Kim Spiel
- 4 biegsame Weidenäste, 1 Seil für den Zapfenwurfwettbewerb
- Postkarten mit Abbildungen heimischer Waldtiere (s. auch Anleitungen Tiere raten), sowie Wäscheklammern
- 1 Handpuppe (für die Kleinen), die mit den Kindern zusammen den Wald entdeckt.
Im Herbst könnte z.B. ein Igel die Kindern fragen, warum die Blätter von den Bäumen fallen und sich vorher bunt färben und warum nicht immer mehr Blätter am Boden liegen. Außerdem bedauert es der Igel sehr, dass er immer den Winter verschläft und daher nicht weiß, wie die anderen Tiere den Winter überstehen. Prinzipiell sind alle Tiere des Waldes als Handpuppe gut geeignet. Einsetzen kann man sie bis etwa zum dritten Schuljahr.

Wo gibt es was?

Ein **erste Hilfe Set** kann man sich in der Apotheke packen lassen.
Oder man bestellt ein komplettes 1.-Hilfe-Set für Schulausflüge für ca. 22,00 Euro bei www.betzold.de

Über die BUND-Geschäftsstellen gibt es vom Roten Kreuz herausgegebene **Info-Flips zum Verhalten bei Outdoor-Unfällen** mit Kindern für etwa 1,50 Euro pro Stück. Seit kurzem existiert auch eine interaktive CD-Rom zum Erlernen des richtigen Verhaltens bei Kinderunfällen, die bei den BUND-Geschäftsstellen in Biberach entliehen werden kann.

Rettungspunkte sind genau bezeichnete Stellen, die jedem Rettungssanitäter bekannt sind. Gerade in unwegsamem Gelände ist es wichtig, im Falle eines Falles den Unfallort möglichst genau beschreiben zu können. Rettungspunkte können beim roten Kreuz nachgefragt werden.

Filmdöschen erhält man z.B. bei DM oder in Fotoläden umsonst. Wenn man vorher anfragt, sammeln sie in der Regel ganze Kartons voll.

Augenbinden gibt es in zahlreichen Varianten und zu den unterschiedlichsten Preisen . Wir haben mal einen ganzen Schwung günstig bei H&M erhalten. Sehr preiswert sind auch schwarze Dreiecktücher aus der Apotheke. Für etwa 2 Euro können sie auch beim LBV Naturshop (Postfach 1380, 91157 Hilpoltstein) bestellt werden.

Die verschiedenartigsten **Becherlupen** kann man z.B. über den Naturshop des Landesbund für Vogelschutz <https://ssl.kundenserver.de/lbv-shop.de/> oder <http://www.betzold.de> beziehen. Außerdem bietet die Firma Dusyma eine große Auswahl zu erschwinglichen Preisen an. Dusyma Kindergartenbedarf GmbH, Haubersbronner Str.40, 73614 Schorndorf, Tel.: 0180/ 1 38 79 62, <http://www.dusyma.de>

Die **Postkarten oder Kalenderbilder** kann man im Laufe der Zeit zusammensammeln. Es ist nicht schlecht, wenn sie laminiert, also in Kunststofftaschen eingeschweißt werden. Bei Bedarf können Abbildungen z.B. in der BUND-Geschäftsstelle Mittlerer Oberrhein zum Selbstkostenpreis laminiert werden. Einen kompletten Satz mit 32 Tieren und Pflanzen des Ökosystems Wald, die mit kurzen Erläuterungen auf der Rückseite versehen werden, können ebenso wie das Durchforstungsspiel bei der BUND-Geschäftsstelle Mittlerer Oberrhein ausgeliehen werden.

Momo Veranstaltung in Radolfzell

Im Wald da sind die Räuber

Am Freitagnachmittag versammelten sich 19 wilde Räuber im Altbohlwald um sich auf Spurensuche zu begeben. Neben Wildschweinen, Dachs und Specht aus Holz galt es auch echte Tierspuren im Wald zu entdecken. Die Räuberbande wurde schnell fündig und stellte interessierte Fragen zum Leben von Käfern, Spannern und Specht. Nachdem ein blicksicherer Unterstand gebaut war, lauschten die Kinder fasziniert der Geschichte des Xaver Hohenleiter, besser bekannt als dem schwarzen Veri, der noch heute beim Biberacher Schützenfest sein Unwesen treibt. Dieser wurde bei der großen Räuberjagd 1819 gemeinsam mit 73 anderen mutmaßlichen Räufern eingefangen. Als Räuberhauptmann wurde er im Ehinger Turm an die Eisenkette gelegt und bei einem Gewitteram 20.Juni vom Blitz getroffen (erschlagen).

Doch wie kam es zu der Bildung der Räuberbanden?

1807 kam eine neue Idee auf: keiner muss arm sein oder bleiben, wenn er nicht von Natur aus gebrechlich ist. Jeder sollte in der Lage sein durch Fleiß und Arbeit sein Leben zu verbessern. Institutionen wurden verstaatlicht. Um die Landstraße zu „säubern“ wurde jeder der unverheiratet war und keinen Wohnsitz hatte, entweder zum Militär eingezogen oder in ein Arbeitslager gesteckt. Diesem Schicksal wollten sich einige nicht beugen.

Nachdem 1815 der indonesische Vulkan Tambora 150 km³ Asche (das entspricht etwa dem dreifachen Bodenseehalt) in den Himmel geschleudert hatte, führte die verminderte Sonneneinstrahlung, Dauerregen und Sturm zwei Jahre hintereinander zu schweren Ernteverlusten. Eine Hungersnot brach aus. Einige wohlhabende Händler nutzten diese Not um Getreide zu horten und ins Ausland zu verkaufen. (P.S.: König Wilhelm übernahm 1816 den Thron von seinem Vater und führte hohe Ausfuhrzölle ein. Königin Katharina gründete Wohltätigkeitsvereine und Suppenküchen.)

Diese Umstände begünstigten den Unmut bei den überwiegend wenig gebildeten armen Menschen. Es bildeten sich in unserer Region drei große Räuberbanden: der Bregenzer Seppel, der Schleifer Stoni und die Bande des schwarzen Veri.

Leidenschaftlich wurde diskutiert, ob es denn recht war den Bauern Hab und Gut zu rauben um es an Arme zu verteilen. Danach gab es Nachhilfeunterricht in Rotwelsch (der Räubersprache) und den geheimen Zinkern, die Räuber am Tatort hinterließen und Nachfolgern wichtige Informationen über die Hausbesitzer vermittelten. So gab es Zeichen, ob man hier ein Nachtlager bekommt, ob nur Frauen im Haus sind oder der Besitzer brutal ist. Außerdem wurde der Charakter der Hunde beschrieben und ob die Eigentümer spendabler sind, wenn man christlich tut.

Nach einer Vesperpause teilten sich die Teilnehmer in kleine Räuberbanden und bewiesen ihren Scharfsinn beim Waldsiedlerspiel. Ein abwechslungsreicher Nachmittag ging bei strahlendem Sonnenschein zu Ende und viele Kinder fragten, ob man diesen Räuberausflug im nächsten Jahr nicht fortsetzen könnte. Einige hatten Interesse nach Biberach ins Braith- Mali Museum zu kommen um dort die Fußfesseln des schwarzen Veri und andere spannende Dinge zu entdecken.

BUND Biberach, Bismarckring 5, 88400 Biberach

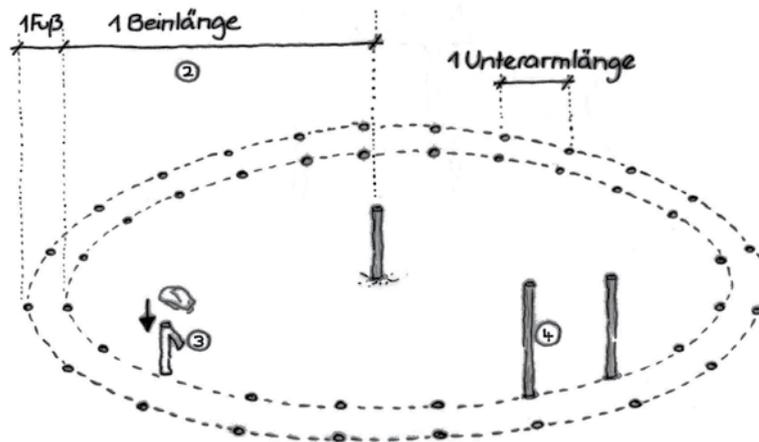
Feuerstelle und Feuerkreis – der Reflektor

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 Backsteine um das Lagerfeuer legen, da diese 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 die Vertiefung ausreicht, wird der Stiel und die Rundung geschnitzt. 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.

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!



Zinken verlunschen

Das ist Rotwelsch und heißt übersetzt: Zeichen verstehen

Zinken sind einfache Strichzeichen, die auf Hauswände oder Mauern gezeichnet oder in Holz geritzt werden. Mithilfe dieser Zeichen konnten sich Gauner, Bettler und Hausierer wichtige Botschaften geheim zukommen lassen. Die Zinken zeigen zum Beispiel an wo was zu holen ist oder sie warnen vor möglichen Gefahren. Zinken wurden mit Kohle, Kreide oder Röteln an Mauern und Zäune angebracht, oder in Wände und Baumrinden eingeritzt. Nur die „Kessen“ – die Schlaunen konnten sie entschlüsseln. Für Nichteingeweihte blieben diese Zeichen unverständlich.



Vorsicht



Achtung, große Gefahr.



Vorübergehen,
nichts zu machen.



Die Frauen hier,
haben Mitleid.



Es sind bloß Frauen
im Haus.



Die Frauen hier, lassen
sich leicht beschwatzen.



Die Leute lassen s
ich einschüchtern.



Hier gibts nichts.



Hier gibt es Essen.



Krank stellen



Fromm tun



Ein Diebstahl ist
hier lohnend.



Würste



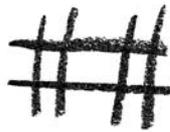
Geld



Zinngeschirr

Zinken verblunschen

Gehört ihr zu den „Kessen“ und versteht die Zeichen?



madiberen und bekaspen

Das ist Rotwelsch und heißt übersetzt:
plaudern und besprechen

Hintergrundinformation:

Um 1800 hatten sehr viele Menschen keinen festen Wohnsitz. Sie zogen durch die Lande und versuchten sich als fliegende Händler, durch Bettelei oder auch Diebstahl und Raub über Wasser zu halten.

Die Welt der Bettler, Vagabunden und Gauner hatte ihre eigenen Gesetze. Sie verständigten sich in einer speziellen Sprache, dem Rotwelsch.

Hier einige Beispiele. Könnt ihr die folgenden Sätze verstehen?

Wir brauchen keine **Tenne**! Die **Kabrusche** macht im **Knackes** „platte Penne“.

In der **Leili** wachen die **Eulen** über die **Steinhaufen**.

Heute **bekaskern** wir **Galgennägel** und **Surrhans**.

Die **Schule** brauchen wir zum **einschaberen**.

Übersetzungshilfe:

baldowern	etwas auskundschaften
Balbulem	Streit / Zank
bekaskern	essen
bekaspen	plaudern
Beutelschneider	Taschendieb
Boder machen	aus dem Gefängnis befreien
Eulen	Nachtwächter
einschaberen	einbrechen
Galgennägel	Mohrrüben
Hegel	gefährlicher Kerl
Kabrusche	Bande
Kassiber	geheime Botschaft
Kies	Geld
Kluft	Kleidung
Knackes	Wald
Lampen	Verfolger
Leili	Nacht
platte Penne	unter freiem Himmel schlafen
Plauder	Lehrer
Polipsche	Polizei
madiberen	besprechen
Schule	Sortiment an Diebeswerkzeug
Steinhaufen	Stadt
Surrhans	Zwiebel
Tenne	Scheune
Zinken	Geheimzeichen an Häusern

Materialien

Tiere

Buch

Amsel, Drossel, Fink & Star

Kinder lernen Vögel kennen, „Kopiervorlagen; Bestimmungsschlüssel; Karteikarten; Farbtafeln“

Klaus Ruge, Carola Preuß, Verlag an der Ruhr 1996; ISBN 3-86072-269-7

<http://www.verlagruhr.de>

CD

Der Luchs Das seltenste Tier im Schwarzwald

200 Bilder; Video; Animation; Karten; Schaubilder

Luchs-Initiative Baden-Württemberg e.V.

Forstliche Versuchs- und Forschungsanstalt Baden-Württemberg

Naturpark Südschwarzwald e.V.

<http://www.Der-Luchs.de>

Buch

Zottelpeitz, Pinselohr und Goldauge

Eine Lernwerkstatt zur Wiedereinwanderung von Bär, Luchs und Wolf

WWF Schweiz Hohlstrasse 110, Postfach 8010 Zürich, ISBN 3-905620-98-7

<http://www.wwf.ch>

Buch

Elfen, Gaukler & Ritter

Insekten zum Kennenlernen, Farbbilder; Bestimmungsschlüssel

Ulrich Kattmann, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung 2001, ISBN 3-7800-5267-9

Handbuch

Lernort Natur

Aus der Praxis für die Praxis / Eine Initiative der Jäger

Folien; Unterrichtshilfen; Materialsammlung für den Unterricht

Deutscher Jagdschutz-Verband e.V., Landwirtschaftsverlag GmbH 2001; ISBN 3-7843-3099-1

Buch

Fährten und Spuren

Bestimmungshilfe für Naturfreunde

Deutscher Jagdschutz-Verband e.V.

<http://www.jagd-online.de>

Buch

Naturführer Tierspuren

Bestimmungshilfen; Farbbilder

Klaus Richarz, Eugen Ulmer KG 2006; ISBN 3-8001-4891-2

Buch

RAUS (Riechen, Anschauen, Untersuchen, Staunen) in die Natur

Anregung für Ganzheitliches Naturerleben; Lieder; Bestimmungshilfen; für Schulen;

Unterrichtsgestaltung; Kopiervorlagen

Regionaler Arbeitskreis Umwelterziehung Schwaben

Deni Druck und Verlags GmbH, Thannhausen 1. Auflage 2003

Kartenspiel

„Rettet die Wildkatze“

Vom Thüringer Spielwerk Von Hoff Str. 29

99867 Gotha

<http://www.thueringer-spielwerk.de>

Preis 7,50 Euro

Buch

Forstliche Bildungsarbeit (Wald)

Ein Leitfaden für Förster; Tipps zu Waldführungen; Bildungsangebote; Spieltips für Kinder;
Auszug aus Lehrplänen, Bayerische Staatsforstverwaltung

Buch

Umweltpädagogisches Handbuch

Unter besonderer Berücksichtigung der Lebensräume der Schwäbischen Alb und des Albvorlandes
Für Lehrkräfte und Eltern; Bestimmungsschlüssel; Lieder; für Gruppenleiter; Bastelanleitung
Bernhard Ziegler

Prisma Media Verlag, Reutlingen 1. Auflage 2006; ISBN 3-938581-01-8

Buch

Delikatessen am Waldesrand, Un-Kräuter zum Genießen

Bestimmungshilfen; Kochtipps; Sammeltipps; Rezepttipps
Dr. Brigitte Klemme, Dr. Dirk Holtermann

Mädler Verlag Dresden 2 Auflage 2005; ISBN 3-925691-27-8

Buch

Mit Kindern in den Wald

Wald-Erlebnis-Handbuch für Kindergärten und Erzieherinnen;
Für die Gestaltung und Organisation von Waldtagen

Kathrin Sauthhof, Birgitta Stumpf,; Ökotopia Verlag Münster 2 Auflage 1998; ISBN 3-931902-25-0

Buch:

Mit Robin Hood in den Wald

Waldabenteuer für Kinder; Naturerlebnisse; Tobe- und Geländespiele; Bastelaktionen mit Naturmaterialien;
Infos über Pflanzen und Tiere und Geschichten von Robin Hood und seinen Gefolgsleuten
Birthe Hesebeck, Georg Lilitakis, Stefan Schulz, Dirk Gouder

Ökotopia Verlag Münster 2003; ISBN 3-936286-10-8

Buch

Kinderwerkstatt Bäume

Mit Kindern die Zauberwelt der Bäume und Sträucher entdecken

Grundrezepte zur Herstellung von Baumprodukten; Spielanleitungen; Bastelanleitungen; Standort und
Botanik; Lieder; Geschichten; Gesundheitstipps mit Baumprodukten; Rituale rund um die Bäume

Andrea Frommherz, Edith Biedermann

AT Verlag, Arau und München 2003, ISBN 3-85502-777-3 (Preis: 17,90)

Buch

Bäume & Sträucher, Der etwas andere Naturführer

Bestimmungsbuch; Farbbilder; Naturführer

Wissenswertes über Blatt, Blüte, Früchte, Borke und Rinde, Wurzel ...
die wichtigsten Gehölze mit unterhaltsamen Storys

Dr. Michael Lohmann

BLV Buchverlag GmbH & Co.KG München 2005; ISBN 3-405-16875-9

Broschüre

Boden will Leben! Alles rund um das Leben im Boden

Bodenschutz; Boden Informationen und Erklärungen

Natur- und Umweltschutz-Akademie des Landes NRW;

<http://www.nua.nrw.de>

Begleitheft

Rindentaststraße, Baumkleider einheimischer Bäume

Rinde, Filz, Holz zum Tasten und Fühlen; Bestimmungsbuch für Rindenstrukturen; Heilkraft der Baumrinden;
Bestimmung von Baumkleidern; Baum-Horoskop

Hermann Schultka und Schüler der Freien Waldorfschule Cottbus

REGIA Verlag und Interforum e.V.; ISBN 3-936092-51-6

<http://www.Regia-Verlag@t-online.de>

Broschüre

Der Natur auf der Spur, Geheimnisvolles über das Leben im Wald

Ratespiele; Lernspiele

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald Landesverband NRW e.V.

<http://www.sdw-nrw.de>

Buch

Outdoor-Kids

Praxishandbuch für Kindergruppen

Spiele; Praxishandbuch für die Erlebnispädagogik; Praktische Tipps, Anregungen und Erfahrungswerte,

Rezeptideen; Bastelanleitungen

Andrea Metz

Deutsche Wanderjugend Kassel

1.Auflage; ISBN 3-934580-05-X;

<http://www.wanderjugend.de>

Bestimmungsbücher gibt es von populärwissenschaftlich bis hochwissenschaftlich mit Zeichnungen oder Fotos in allen möglichen Varianten. Da muss jeder selber entscheiden, was ihm am besten gefällt. Im folgenden ist nur eine kleine Übersicht zum Thema Bestimmungshilfen für Kinder im Wald zusammengestellt:

Bäume bestimmen Naturführer für Kinder

Europäische Baumarten – das Bestimmungsbuch im Hosentaschenformat.

Taschenbuch ab 10 Jahren, Omnibus Taschenbuch ISBN 3-570-21243-2

Im Wald Naturführer für Kinder

Taschenbuch ab 10 Jahren, Omnibus Taschenbuch ISBN 3-570-20914-8

Oscar der Ballonfahrer: Mein erstes Bestimmungsbuch Wald

von Teresa Renau, für Kinder ab 4 Jahren

Treffpunkt Wald 160 Tiere und Pflanzen.

Von Hecker, Katrin; Hecker, Frank, 2004

ISBN: 3-440-09670-X, Verlag: Franckh-Kosmos Verlag, Stuttgart

Räuber

Buch

Von Räubern Dieben & Gendarmen

Abenteuerliche Spiele, Geschichten, Basteleien und Lieder rund um das wilde Räuberleben

Sybille Günther, Vanessa Paulzen

Ökotopia Verlag Münster 2002; ISBN 3-931902-97-8