

Spurensuche im Wald



Kindergarten

Ki



ca. 2 km



1 Stunde

Hintergrund

Ziel der VA



Diese Veranstaltung soll den Kids die Vielfalt unserer Wälder auf spielerische Art und Weise näher bringen. Dabei müssen die Kids ihre Umgebung ganz genau in Augenschein nehmen.

Werbetext



Zusammen geht es auf Spurensuche in den Wald!

Nachdem wir eine Tierspur entdeckt haben, gehen wir dieser gemeinsam nach und versuchen herauszufinden, wer hier aktiv war. Dabei lernen wir den Wald mit vielen spielerischen Elementen kennen.

Bitte an wetterangepasste Kleidung denken.

Vorbereitung

Grober Ablauf



- 01 Start und kurzes Start Spiel
- 02 Waldtiere + Nahrung
- 03 Vogelspiel
- 04 Spechthöhle
- 05 Vogelruf erraten
- 06 Specht-Uhu Fangspiel *(optional)*

Material



01

- Schwarze/Weiße Tücher *(jeweils 10 Stk.)* oder Fangbänder
- Spechtschmiede (evtl. Nachbau)
- Zapfen

02

- 02_Waldtierkarten
- Wichtig:** *im Voraus verstecken!*

03

- Buntspecht-Feder

04

- 04_Spechthöhle.pdf
- kleine Holzspäne

05

- Spechttöne *(Grün-, Schwarz- und Buntspecht)*

06

- Fangbänder

01

START

Hier findet eine kurze Begrüßung mit einem Gruppenbildungsspiel statt.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- Schwarze/Weiße Tücher (jeweils 10 Stk.) oder Fangbänder
- Spechtschmiede (evtl. Nachbau)
- Zapfen

Vermittlungsziel



Icebreaker, allgemeines Waldwissen

Hinweise



/

1/3

01

START

Ablauf



Zum Start gibt es ein kurzes Wald-Kennenlernspiel:

Eulen & Krähen Wald-Spiel

- Zwei Gruppen, Eulen und Krähen, stehen sich im Abstand von ca. 2 Metern gegenüber
- In einiger Entfernung von beiden Gruppen wird ein Feld abgesteckt
- Die Krähen bekommen ein Schwarzes Tuch (in die Hosen- oder Jackentasche stecken)
- Die Eulen bekommen ein weißes Tuch (in die Hosen- oder Jackentasche stecken)
- Nun gibt es **zwei** Möglichkeiten:
 - Sagt der/die Guide **Eulen**, dann müssen die Eulen die Krähen jagen und versuchen die Tücher abzunehmen (*Krähen müssen auf das abgesteckte Feld kommen*)
 - Sagt der/die Guide **Krähen**, dann müssen die Krähen die Eulen jagen und versuchen die Tücher abzunehmen (*Eulen müssen auf das abgesteckte Feld kommen*)

Hinweis: Krähen und Eulen jagen sich in der Natur gegenseitig, mal die eine, mal die andere Seite.

2/3

01

START

Ablauf



Spechtschmiede

Anschließend geht es ein kleines Stück weiter und wir entdecken die Spechtschmiede. Wir schauen uns diese gemeinsam näher an und lassen die Kinder schonmal raten, von welchem Tier das wohl sein könnte?

Unsere heutige Aufgabe ist es nun das herauszufinden!

Bei der Spechtschmiede wird zudem ein dunkelgrünes Tuch versteckt. Dies sind die Zeichen, nach welchem die Kinder immer Ausschau halten müssen...

Anleitung Bau einer Spechtschmiede:

Einfach ein Stück Holz (*nach Möglichkeit möglichst naturnah*) nehmen und mit einem Stechbeitel Löcher einhauen, in denen Zapfen reingeklemmt werden können. Alternativ unterschiedlich große für unterschiedliche Zapfen/Nüsse.

3/3



02 Waldtiere + Nahrung

Bei dieser Station überlegen wir uns gemeinsam typische Waldtiere und lernen dessen Nahrung kennen.

Dauer



ca. 15 min.

Material



• 02_Waldtierkarten

Vermittlungsziel



Jedes Tier frisst etwas anderes.

Hinweise



/

Ablauf



Nun gehen wir wieder ein Stück weiter und suchen das nächste Tuch. Eines ist recht nah an dem vorherigen Halt. Wenn dies gefunden wurde, dann gibt der/die Guide die Info, dass wir offensichtlich in die richtige Richtung gehen.

Als nächstes kommt ein Schild in der gleichen Farbe mit einem Fragezeichen und einem Überlegensymbol!

1/3



02 Waldtiere + Nahrung

Ablauf



Bevor wir weiterrennen sollten wir ja erstmal überlegen, was es denn überhaupt für Tiere im Wald gibt?

Zuerst stellt der/die Guide diese Frage den Kids. Die Kids können nun Tiere nennen. Jedes Mal legt der/die Guide das genannte Tier in die Mitte auf den Boden.

Sind alle Tiere ausgelegt (so viele wie es Kids gibt – manche Tiere sind doppelt), dann darf sich jedes Kind ein Kärtchen aus der Mitte nehmen. Anschließend müssen die Kids sich in der Gegend umschauen und gucken, ob sie passende Nahrung finden.

Vorkommende Tiere:

Wildschwein	> Nüsse, Wirbellose
Reh	> Triebe, Knospen u. Blätter, Gräser u. Kräuter
Buntspecht	> Insekten, Nüsse, Samen und Kerne
Schwarzspecht	> Insekten, Wirbellose
Eichhörnchen	> Nüsse, Samen und Kerne, Kleinvögel
Dachs	> Nüsse, Kleinvögel, Säuger
Waldkauz	> Amphibien, Kleinvögel- und Säuger, Insekten
Waldmaus	> Insekten, Gräser u. Kräuter, Früchte, Samen u. Kerne
Feuersalamander	> Insekten, Wirbellose
Amsel	> Insekten, Wirbellose, Früchte

2/3



02 Waldtiere + Nahrung

Ablauf



Sind alle Kärtchen gefunden legen wir die Tiere mit der Nahrung wieder aus. Dann fragen wir die Kids, was für Spuren wir denn gefunden haben und wonach wir genau suchen: Zapfen.

Anschließend sortieren wir die Tiere, die Zapfen essen raus und merken uns diese.

(Buntspecht, Eichhörnchen und Waldmaus)

Nun ist es Aufgabe der Kids mal kurz innezuhalten, die Augen zu schließen und lauschen:

Es ist bei einer Tier-Spurensuche immer gut zwischendrin auch mal innezuhalten und die Augen zu schließen um auf die umliegenden Geräusche zu horchen. Vlt hören wir ja etwas auffälliges?

Während sie dies machen, spielt der/die Guide einmal den Ruf des Buntspechtes ab.

Habt ihr das gehört? Das kam doch von unserer gefunden Futterstelle? Wollen wir einmal schauen gehen, ob unser Tier wieder da ist? Ganz wichtig: versucht so leise wie möglich euch anzuschleichen! Vielleicht sehen wir ja unser Tier?

3/3



03

Vogelspiel

Hierbei schleichen die Kids zurück zur Spechtschmiede und müssen nach Spuren Ausschau halten -> Feder vom Buntspecht

Dauer



ca. 10 min.

Material



• Buntspecht-Feder

Vermittlungsziel



Vögel zeigen unterschiedliches Verhalten

Hinweise



/

Ablauf



Haben die Kinder sich angeschlichen sollten sie sich die Schmiede genau anschauen. (Dort ist nun eine Feder zu finden. Ein/e Betreuer/in hat diese beim Weggehen dort deponiert).

Ist die Feder gefunden wird zusammen überlegt von welchem Tier diese Feder wohl sein könnte? – ein Vogel!

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



03

Vogelspiel

Ablauf



Anschließend machen wir ein gemeinsames Vogelspiel.

Dies ist an Feuer, Wasser und Luft angelehnt:

Es gibt drei Kommandos:

1. Fremdling in Sicht

-> Warnruf und Stehen bleiben

1. Greifvogel naht!

-> alle schnell verstecken!

1. Balzen

-> Partner*in suchen und zusammen tanzen!

Der/die Guide ruft nach Belieben verschiedene Kommandos, welche die Kinder dann ausführen müssen bis es wieder normal weitergeht. In der Zwischenzeit fliegen die Kinder wie ein Vogel umher.

Dies macht man nach Belieben häufig.

Anschließend geht es wieder weiter: die Kids können wie die Vögel mit ausgebreiteten Armen fliegen und müssen nach weiteren Hinweisen Ausschau halten.

2/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



04 Spechthöhle

Hier entdecken die Kinder die Spechthöhle und müssen sich einen eigenen Lieblingsbaum suchen

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 04_Spechthöhle.pdf
- kleine Holzspäne

Vermittlungsziel



- Bäume haben unterschiedliche Rinden

Hinweise



Möglichst dickes und reißfestes Papier nutzen!

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



04 Spechthöhle

Ablauf



Hier müssen die Kinder den Hinweisen folgen und müssen die vorher ausgelegten Holzspäne finden (optimalerweise an dem Fuß eines Baumes mit einem Astloch, einer Spechthöhle).

Nun müssen die Kinder erraten, welche Vogel soetwas verursacht und wir kommen gemeinsam auf einen Specht. Somit hat unser geheimnisvoller Vogel dort oben (irgendwo) seine Höhle.

Info: Spechte bauen sich ihre Höhle selbst. In dieser legen sie die Eier rein und der Nachwuchs kann so geschützt größer werden.

Die Kids sollen nun auch mal Spechte sein und sich in der Umgebung einen tollen Baum aussuchen. Sie sollen sich diesen ganz genau anschauen und sich für ihren Lieblingsbaum entscheiden, wo sie für sich eine Höhle reinbauen würden.

Damit sie den Baum auch wiederfinden bekommen sie ein Blatt Papier mit einem Wachsmalstift mit der Aufgabe die Baumrinde abzuposen (Blatt fest auf Rinde drücken und mit Wachsmalstift drüber malen). Bei Bedarf den Kids hierbei helfen.

Alternativ: Sollten genügend Blätter erreichbar sein (auf dem Boden oder an unteren Ästen), dann können sich die Kinder dieses Blatt auch auf die Rückseite kleben.

2/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON & LOTTO



05

1, 2 oder 3: Vogelruf

In dieser Station finden die Kids endlich den genauen Vogel heraus. Durch die Zuordnung des Vogelrufes.

Dauer



ca. 10 min.

Material



Spechttöne:

Grünspecht

Alvaro Ortiz Troncoso, CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, via Wikimedia Commons

Schwarzspecht

Klaus-Jürgen Papke, CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, via Wikimedia Commons

Buntspecht

Hannu Varkki, CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, via Wikimedia Commons

Vermittlungsziel



Es gibt unterschiedliche Spechtarten!

Hinweise



/

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



05

1, 2 oder 3: Vogelruf

Ablauf



Bei dieser Station wissen wir schon, dass unser Tier ein Specht ist.

Nun müssen wir noch herausfinden welcher Specht es ist.

Wir hatten vorher ja schon einmal den Ruf gehört. Kann sich jeder daran erinnern? Mal sehen...

Wir stellen 3 Felder auf mit 3 Spechtarten: Schwarzspecht, Grünspecht und Buntspecht.

Nun werden nach dem Prinzip 1,2 oder 3? Die drei Töne abgespielt, und die Kids müssen sich in das was sie denken richtige Feld stellen

> Damit kann die Veranstaltung nun zu einem Ende finden.

Sollte noch Zeit und Lust da sein, dann kann optional als Abschluss noch das nächste Fang-Spiel gespielt werden.

2/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



06 Specht - Uhu Fangspiel

Dies ist ein Fangspiel um die Kids nochmal richtig auszurollen.

Dauer



ca. 10 min., bzw. so lange wie gewünscht

Material



• Fangbänder

Vermittlungsziel



Der Uhu ist ein natürlicher Feind vom Buntspecht.

Ablauf



Um die Kids nun nochmal richtig auszurollen gibt es nun zum Abschluss noch ein Fangspiel!

Dazu gibt es mehrere Uhus (Freiwillige Kinder vor) und die restlichen Kinder sind Buntspechte. Die Uhus müssen die Buntspechte fangen und diese müssen versuchen zu entkommen.

Die Uhus haben 2 Minuten Zeit. (Guide stellt Timer). Dann sind die Uhus erschöpft und müssen sich erstmal wieder ausruhen...Nun können zwei andere Kinder die Uhus sein.

1/1

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



Projekt - Partner

Regierungspräsidium Freiburg



**Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg**

Das Projekt läuft in einer engen Zusammenarbeit mit dem Regierungspräsidium Freiburg.



<https://rpf.baden-wuerttemberg.de/>

Stiftung Naturschutzfonds

Gefördert durch



Die Stiftung Naturschutzfonds fördert mit Mitteln der Glückspirale dieses Projekt.



<https://stiftung-naturschutzfonds-bw.de/>

BUND Landesverband Baden Württemberg e.V.



Die Durchführung des Projektes erfolgt durch den BUND Landesverband Baden Württemberg e.V..



<https://www.bund-bawue.de/>

Gefördert durch



**Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg**



Weitere
Info