

Werdet Waldforscher*innen!



Grundschule

GR

1-4 Klasse



ca. 2 km



2 Stunden

Hintergrund

Ziel der VA



Diese Veranstaltung soll den Kids die Vielfalt unserer Wälder auf spielerische Art und Weise näher bringen. Dabei kommen sowohl typische Pflanzen als auch Waldtiere vor.

Werbetext



Gemeinsam durchlaufen wir die Waldforscher*innen Ausbildung. Angelehnt an das Prinzip eines Escape-Rooms müssen die Kids gemeinsam verschiedene Rätsel lösen, um dann das Schloss der Waldtruhe öffnen zu können.

Ist das geschafft, dann sind die Kids erfolgreiche Waldforscher*innen!

Thema der Veranstaltung ist der Wald und seine Bewohner.

Die Veranstaltung findet draußen statt, weshalb es wichtig ist, dass die Kinder wetterangepasste Kleidung und Schuhe anhaben müssen.

Die Wegstrecke entspricht ca. 2 km.



Vorbereitung

Grober Ablauf



- 01 Start (*Gruppenbildung*)
- 02 Blätter suchen
- 03 Förster Spiel
- 04 Spontane Tarnung
- 05 Kleiber-Sperber-Waldfrüchte
- 06 Anschleich-Spiel
- 07 Abschluss und Öffnung der Truhe

Begleitend dazu gibt es die Gruppenzettel.

Material



- 00**
- Waldforscher Medaillen erstellen
 - Schilder aufstellen + Truhe auslegen

- 01**
- 7 Kiefernzapfen
 - 7 Fichtenzapfen
 - 7 Totholz-Ästchen
 - 7 Frische Buchenblätter
 - Gruppenzettel

- 03**
- 10 Augenbinden

- 05**
- Holzklammern (21 Stk.)
 - Seile (7 Stk.)
 - Teambänder (14 Stk.)

- 07**
- Decodierscheibe

01

START

Hier findet eine kurze Begrüßung mit einem Gruppenbildungsspiel statt.

Dauer



ca. 10 min.

Material



- 7 Kiefernzapfen, 7 Fichtenzapfen
- 7 Totholz-Ästchen, 7 Frische Buchenblätter
- Gruppenzettel

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

Ablauf



Wir absolvieren heute gemeinsam die Waldforscher*innen Ausbildung.

Unser Ziel ist es alle Aufgaben zu meistern und am Ende den Code für diese Waldtruhe rauszufinden.

An jeder Station werden wir gemeinsam eine Einführung in das Thema machen. Anschließend gibt es eine Abschlussfrage.

Dies werden wir in Kleingruppen machen.

1/2

01

START

Ablauf



Deswegen ist nun unsere erste Aktion Kleingruppen zu bilden.

Stelle euch bitte in einen Kreis auf. Jede*r bekommt nun etwas in die Hand. Eure Aufgabe ist es nun nur durch fühlen (ohne es euch anzuschauen!) herauszufinden wer von den anderen den gleichen Gegenstand in der Hand hält.

Wichtig: Eure Hände müssen hinter eurem Rücken bleiben!

Wenn ihr denkt, dass ihr das gleiche habt, dann stellt euch zusammen.

Am Ende muss jede Gruppe 6 Personen haben.

Nun machen wir gemeinsam das erste Abschlussquiz mit 1,2 oder 3?:

(Kurz das Prinzip erklären und dann die Kids raten lassen, Kids sollen sich auf den jeweiligen Weg hinstellen (der Farbe nach), wenn sie denken, dass diese Farbe die richtige Antwort ist.)

Abschlussquiz:

Wofür haben die Bäume Zapfen und Nüsse?

1. **(Rot)** Damit die Tiere im Wald genug zu Essen haben.
2. **(Grün)** Darin sind die Samen der Bäume, welche diese zur Fortpflanzung und zur Vermehrung nutzen. Aus den Samen können kleine neue Bäume wachsen.

2/2

02 BLÄTTER SUCHE

Die Kids bekommen Blätter Icons und müssen die passenden Bäume suchen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• Gruppenzettel

Vermittlungsziel



In dieser Station wird die Baumkunde gefördert und das es wichtig ist auf Details zu achten. Unterschiedliche Baumarten haben unterschiedliche Blätter.

Hinweise



/

1/2

02

BLÄTTER SUCHEN

Ablauf



Jede Gruppe bekommt ein anderes Blatt Icon. Sie müssen sich nun auf die Suche begeben und den Baum in der Umgebung ausfindig machen. Auf jedem Icon steht auch die Baumart.

Abschlussquiz:

Am Ende jeder Station gibt es eine Abschlussquizfrage nach dem Motto 1,2 oder 3? Bei zwei Wegkreuzungen gibt es nur 1 oder 2? Die Kids müssen sich dann an die Wegkreuzung stellen, wenn sie denken, dass dies die richtige Antwort ist. Anschließend müssen sie den Weg entlang laufen und nach den Schildern Ausschau halten. Ist es kein Sackgassenschild, dann sind sie richtig.

Abschlussfrage:

Von welchem Baum ist dieses Blatt?

1. **(Rosa): Dieses Blatt ist von einer Rotbuche.**
2. **(Gelb): Dieses Blatt ist von einem Spitz-Ahorn.**

2/2

03

FÖRSTER-SPIEL

Die Kids müssen in 2er Gruppen einen Baum blind ertasten und wiederfinden.

Dauer



ca. 15 min.

Material



• 10 Augenbinden

Vermittlungsziel



Auch hier wird die Baumkunde vertieft. Nun neben dem visuellen Aspekt aus der letzten Station nun ergänzend der haptische Aspekt durch Fühlen der Rinde.

Hinweise



Achtung: Kinder darauf hinweisen vorsichtig das andere Kind zu führen, auch auf den Boden auf Stöcken etc. achten und aufpassen, dass das Kind mit den verbundenen Augen nicht stolpert.

1/2

03

FÖRSTER-SPIEL

Ablauf



Die Kinder müssen sich in dieser Station in 2er Gruppen zusammenfinden.

Die Aufgabe ist es nun, dass ein Kind die Augen verbunden bekommt und ein anderes dieses Kind zu einem Baum in der Nähe führt. Das Kind mit den verbundenen Augen muss nun den Baum erfühlen. Anschließend wird das Kind zurück geführt und am Ende ein, zwei mal im Kreis gedreht. Nun darf es die Augenbinde abnehmen und muss den erfühlten Baum wiederfinden.

Anschließend tauscht man einmal durch, sodass jedes Kind einmal dran gewesen ist.

Abschlussquiz:

Wozu können wir die Rinde im Winter nutzen?

1. (**Violett**) Wir können damit das Alter der Bäume bestimmen, je älter sie sind, desto mehr Falten bekommen sie außen.
2. (**Blau**) Man kann damit die Baumart bestimmen.
3. (**Schwarz**) Sie nützt nichts, da die Rinde im Winter anders aussieht als im Sommer.

2/2

04

SPONTANE TARNUNG

Bei Bedarf als Wegspiel: Hier müssen sich die Kids sich auf ein Kommando schnell verstecken.

Dauer



ca. 10 min.

Material



/

Vermittlungsziel



- Abwechslungsreiche Landschaft ist wichtig > bessere Versteckmöglichkeiten

Hinweise



Weglänge achten: der Ort der nächsten Station ist ja schon vordefiniert...Ansonsten Stations-Abschlussquiz machen und danach auf dem nächsten Weg Abschnitt weiterspielen.

Bei der Erkennung der Merkmale müssen die Begleitpersonen zwingend mithelfen und eventuell zu der Stelle hingehen und das gesehene Kind antippen.

1/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



04

SPONTANE TARNUNG

Ablauf



Alle Kleinvögel müssen ständig vor Raubtieren auf der Hut sein. Sobald einer auftaucht müssen sie blitzschnell in Deckung gehen.

Dies ist nun eure Aufgabe! (Wegspiel)

Eine Gruppe (Sperber-Kids) gehen zusammen und halten in der Mitte gemeinsam ein Team-Band fest (damit sie alle auf recht engem Raum zusammen sind). Die Sperber-Kids machen irgendwann den Sperberruf: („kekekekekeke“). Die Sperber-Kids müssen anschließend erstarren, die Augen schließen und sich umdrehen. Die anderen Kids haben nun 10 Sekunden Zeit sich blitzschnell in der Umgebung zu verstecken!

Nach dem Ablauf der Zeit öffnen die „Sperber“ Kids wieder ihre Augen, drehen sich wieder um und müssen nun die anderen Kids finden! Sie dürfen sich dabei aber nicht bewegen. Sollten sie was sehen, dann müssen sie das Gesehene (z.B. roter Pulli hinterm Baum in dieser Richtung) beschreiben. Trifft das zu, dann muss das so Gesehene Kind rauskommen. Die Sperber haben 1 Minute Zeit so viele Kinder wie möglich zu finden.

Dies wiederholt man, bis alle Teams dran waren.

2/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



04

SPONTANE TARNUNG

Ablauf



Abschlussquiz:

Was für eine Art von Wald ist für die Tiere besser?

1. (Orange) Ein „aufgeräumter“ Wald (kein Totholz, wenig Büsche, hauptsächlich gleichaltrige Bäume einer Art)
2. (Blau) Ein „unaufgeräumter“ Wald (viel Totholz, Büsche, verschiedene Baumarten und Bäume unterschiedlichen Alters)

3/3

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



05

KLEIBER – SPERBER – SPIEL

Dies ist ein Fangspiel. Die Kleiber müssen an den Sperbern vorbei und sich Waldfrüchte schnappen.

Dauer



ca. 15 min.

Material



- Holzklammern (21 Stk.)
- Seile (7 Stk.)
- Teambänder (14 Stk.)

Vermittlungsziel



- Baumhöhlen und dichte Büsche sind gute Verstecke für Vögel
- Nahrungszusammenhang Sperber und Kleiber

Hinweise



/

Ablauf



In der Mitte des Spielfeldes (Waldweg) sind die Kleiber-Höhlen. Jeweils außen die Büsche mit dem Waldfrüchten. Die Büsche und die Höhlen sind für die Kleiber eine sichere Zone. Die Sperber dürfen hier nicht hin.

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



05

KLEIBER – SPERBER – SPIEL

Ablauf



Aufgaben der Gruppen:

Kleiber (2 Gruppen):

Sie starten in der Mitte in den Kleiberhöhlen. Ihre Aufgabe ist es so viel Nahrung wie möglich aus den Büschen zu holen und in die Kleiberhöhlen zu bringen. Auf jedem Flug darf maximal eine Frucht transportiert werden. Auf dem Hin- und Rückflug dürfen sie nicht von den Sperbern gefangen werden!

Sperber (1 Gruppe):

Sie haben auch Hunger. Die Sperber müssen versuchen die Kleiber zu fangen. Die Sperber dürfen nicht in den Höhlen und Waldfrüchte Bereich rein.

Waldfrüchte (1 Gruppe):

Für diese Gruppe heißt es entspannen und zuschauen. Sie müssen lediglich als Büsche die Seile mit den Waldfrüchten halten und still stehen bleiben.

Abschlussquiz:

Welcher Vogel ist kein Raubvogel?

1. (Blau) Rotmilan
2. (Rosa) Sperber
3. (Rot) Mäusebussard
4. (Orange) Graureiher

2/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON DER LOTTERIE



06 ANSCHLEICH-SPIEL

Hier müssen die Kids versuchen so leise wie möglich zu schleichen.

Dauer



ca. 10 min.

Material



• Augenbinde

Vermittlungsziel



Die Tiere in der Natur müssen immer und überall Augen und Ohren offen halten.

Hinweise



/

Ablauf



Auch an einem guten Versteck müssen die Kleinvögel Augen und Ohren offen halten
In manchen Gebieten kann es vorkommen, dass sich eine Wildkatze anschleichen könnte.

Dies werden wir nun mal ausprobieren.

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



06

ANSCHLEICH-SPIEL

Ablauf



Stellt euch in einen großen Kreis auf. Die Gruppen dürfen nicht als Gruppe zusammen stehen, sondern alle sollen durcheinander stehen.

Nun brauchen wir eine freiwillige Person als Kleiber in der Mitte.

Diese Person bekommt nun die Augen verbunden.

Ziel ist es nun, dass die Kids außen sich an den Kleiber anschleichen und diesen berühren. Sobald das Kind in der Mitte etwas hört, ruft es laut Stopp und zeigt in die Richtung, wo es was gehört hat. Ist dort ein anschleichendes Kind, dann muss dieses zurück zur Startposition und darf sich nicht nochmal anschleichen. Ist dort keines, dann geht es ganz normal weiter. Sind alle Kinder entdeckt worden oder hat ein Kind erfolgreich geschafft sich anzuschleichen und das Kind in der Mitte anzutippen, dann darf ein anderes Kind in die Mitte und es ist eine andere Gruppe dran.

Dies wiederholt man so oft, bis alle Gruppen sich einmal anschleichen durften

Abschlussquiz:

Findet man Wildkatzen auch an Flüssen?

1. **(Violett)** Ja, da gibt es viele Mäuse, auch Schermäuse genannt, zum Fangen! Und Wildkatzen sind doch nicht wasserscheu, also bitte!
2. **(Grün)** Nein, jeder weiß doch, dass Katzen wasserscheu sind!

2/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



07 ABSCHLUSS

Hier müssen die Kids nun noch mithilfe einer Decodierscheibe das Rätsel lösen und den Code für die Truhe herausfinden.

Dauer



ca. 15 min.

Material



- Waldtruhe
- Abschluss Medaillen
- Decodierscheiben

Vermittlungsziel



/

Hinweise



/

1/2

Gefördert durch



Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Freiburg



Stiftung
Naturschutzfonds
Baden-Württemberg



GlücksSpirale
VON LOTTO



Weitere
Info

07 ABSCHLUSS

Ablauf



Hier müssen die Kids die vorher notierten Farben in Zahlen umwandeln. Dazu bekommt jede Gruppe die Decodierscheibe. *(Passende Farben mit passendem Objekt zuordnen, evtl. Bezug auf die Stationen und das erlernte?)*

Anschließend bekommen Sie noch die Anleitung zur Nutzung des Safe-Schlusses.

Sobald sie sich sicher sind, die Anleitung verstanden zu haben und den Code entschlüsselt zu haben können sie versuchen das Schloss zu knacken (*first come – first serve*) Sie haben dafür 30 Sekunden Zeit, dann geht der Alarm los und sie müssen wieder abrücken. Nun haben die anderen Teams der Reihe nach der Meldung (*bei einem Betreuer*) die Möglichkeit ihre Lösung auszuprobieren. Wenn ein Team das Schloss knackt, dann darf sich jeder Teilnehmer eine Medaille (*Holzscheibe mit Loch drin und einem Seil*) rausnehmen. Anschließend wird die Truhe und das Schloss wieder geschlossen.

Die Kids, die die Medaille bekommen haben können nun frei spielen bis alle fertig sind.

2/2

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



Weitere
Info