

Sonnenwald-Erlebnispfad

Begleitspiele für Gruppen



Touristinfo Schöfweg · Rachelstr. 1 · 94572 Schöfweg · Tel. 09908 279 · www.schoefweg.de/erlebnispfad · schoefweg@region-sonnenwald.de



Europäische Union
„Investition in Ihre Zukunft“
Europäischer Fonds für
regionale Entwicklung



Naturpark
Bayerischer Wald



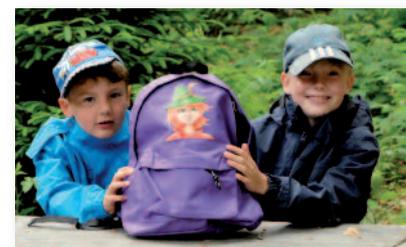
Gemeinde
Schöfweg

Diese Broschüre beinhaltet zum Sonnenwald-Erlebnispfad Spiele und Anregungen zur Naturerfahrung und Umweltbildung besonders für Kindergartengruppen und Grundschulklassen. So kann man den Sonnenwald-Erlebnispfad mehrere Male begehen und es erschließen sich immer wieder neue Blickwinkel und Möglichkeiten, den Wald zu erleben, seine Ruhe und Schönheit zu genießen und Freude am gemeinsamen Lernen und Spielen zu erfahren.

Zum guten Gelingen der meisten Spiele ist es am besten, wenn große Gruppen in kleinere mit jeweils einem Betreuer geteilt werden können. Die Angaben über Alter und Teilnehmerzahl sind eine Empfehlung und auf die jeweilige Zusammensetzung der Gruppe abzustimmen.

Die benötigten Materialien sind jeweils zu Beginn der Spielbeschreibungen aufgelistet. Sie sind im **„Jackl-Rucksack“** (Foto rechts) verpackt und können mit diesem an folgenden Stellen gegen Hinterlegung einer Leihgebühr von 20 Euro ausgeliehen werden:

- Touristinfo in Schöfweg (Mo-Fr 9.00-11.30 Uhr oder nach tel. Vereinbarung, Tel. 09908 279)
- EDEKA-Geschäft Furtmair in Langfurth 46 (außer Samstag und Sonntag, Tel. 09908 283)
- Gasthof Ranzinger in Langfurth 30 (kein Ruhetag, Tel. 09908 265)



Der Bergkobold „Jackl“ ist die Leit- und Begleitfigur auf dem Weg und gibt unterschiedliche Spielanregungen zu den verschiedenen Pfadabschnitten. Wir empfehlen, den Jackl „sprechen“ zu lassen. Die jeweilige Betreuungsperson schlüpft dazu in die Rolle des Jackl und liest die folgenden Anleitungstexte zu den gewählten Spielen vor.

Liebe Kinder,
mein Name ist „Jackl“. Ich bin der Bergkobold vom Brotjacklriegel. Es freut mich sehr, dass ihr meinen Berg und meinen Wald besucht. Bestimmt sagen einige von euch: „So ein Quatsch! Kobolde gibt es nicht!“ Doch seid ihr erst durch mein unsichtbares Zaubertor geschlüpft, fallen eure Bedenken und Ängste ab und wir machen uns gemeinsam auf einen spannenden Weg durch den Sonnenwald, durch die Natur, damit ich euch mein Reich und deren Bestimmung durch die Schöpfung zeigen und erklären kann. Also lasst euch verzaubern und spürt die Kraft des Waldes. Zusätzlich zu den folgenden Stationen habe ich mir einige Spiele für euch ausgedacht. Seid ihr bereit? Dann los!



STARTPUNKT:

Kennenlern-Spiel „Alle in einer Reihe“

Für Teilnehmer, die sich noch nicht kennen oder noch etwas zurückhaltend sind.

Alter ab 5 Jahre, Teilnehmerzahl bis 10 pro Gruppe - je jünger, desto weniger Teilnehmer pro Gruppe.

Sucht einen Baumstamm, der auf dem Boden liegt. Stellt euch nebeneinander auf den Stamm. Jetzt ordnet euch in der Reihe nach der Größe und versucht dabei auf dem Stamm zu bleiben und den umliegenden Boden mit den Füßen nicht zu berühren. Habt ihr die Aufgabe erfolgreich erledigt, ordnet euch in derselben Weise nach dem Alter. Schulkinder können sich auch nach alphabetischer Reihenfolge der Vornamen aufreihen.

Laufspiel

Alter ab 5 Jahre, bis 20 Teilnehmer pro Gruppe.

Bildet einen Kreis und haltet euch an den Händen. Einer von euch geht um den Kreis herum und tippt einem anderen auf die Schulter. Dieser wendet sich dem Außenstehenden zu und beide begrüßen sich. Schüttelt euch dabei die Hände und nennt eure Namen. Anschließend läuft beide in die jeweils entgegengesetzte Richtung um den Kreis herum, bis ihr wieder aufeinander trifft. Ihr begrüßt euch ein zweites Mal und setzt - jeder in seiner ursprünglichen Richtung - euren Weg fort. Derjenige, der zuerst die Lücke im Kreis erreicht, schließt sie wieder. Der andere sucht sich einen neuen Partner für die Begrüßung und das Spiel beginnt von neuem.

STATIONEN 1-3

Fang den Stock

Alter 5-10 Jahre, ab 8 Teilnehmer pro Gruppe.

Alle suchen sich einen Stock, der ungefähr einen Meter lang ist und stellen sich damit im Kreis auf. Eure rechte Hand hält den Stock, die linke Hand kommt auf den Rücken. Auf Zuruf des Betreuers, z.B. „Hepp“ lasst ihr alle eure Stöcke los und geht einen Schritt nach rechts um den Stock des Nachbarn zu fangen. Wer den Stock nicht fängt, scheidet aus. Wer zum Schluss alle Stöcke gefangen hat, ist Sieger.



Fledermaus und Nachtfalter

Alter 5-10 Jahre, 8-20 Teilnehmer pro Gruppe.

Material: Augenbinde, jeweils zwei „Klopf“-Steine für jeden Teilnehmer.

Fledermaus-Jagd: Die Fledermaus entsendet Ultraschallwellen, die auf Gegenstände und Tiere treffen und von dort zu ihr zurückgeworfen werden. Durch diese Rückmeldung erkennt die Fledermaus, ob sie ein Beutetier aufgespürt hat. Eure Gruppe bildet einen Kreis. Es wird die „Fledermaus“ bestimmt. Sie kommt in die Mitte des Kreises und lässt sich hier die Augen verbinden. Drei bis fünf andere sind die „Nachtfalter“ und kommen ebenfalls in den Kreis. Nun versucht die Fledermaus die Nachtfalter zu fangen. Die Jagd beginnt damit, dass die Fledermaus mit zwei Steinen zwei Mal aufeinander klopft, d.h. Schall-Laute abgibt. Diese Laute treffen auf Beutetiere und werden von da wieder an die Fledermaus zurückgeworfen. Die Fledermaus stellt auf diese Weise fest, wo sich die Beute befindet und um welche Art von Beute es sich handelt. Die Nachtfalter werden von diesem „Schall-Ruf“ der Fledermaus getroffen und antworten ihrerseits ebenfalls mit zwei Mal „Steine-Klopfen“. Derjenige von euch, der die Fledermaus spielt, muss sehr genau auf die Geräusche der Falter horchen, um diese dann im Kreis verfolgen zu können. Geraten die Spieler an den Kreisrand, so werden sie vorsichtig in den Kreis zurückgeschoben. Zur Steigerung der Spannung könnt ihr auch zwei Fledermäuse in den Kreis rufen (z.B. bei größeren Gruppen).



Alle hängen voneinander ab

Alter 7-10 Jahre, 5-12 Teilnehmer pro Gruppe

Material: Schnur oder Wollknäuel, Wäscheklammern und Tier- bzw. Pflanzenpostkarten wie z.B. Habicht, Specht, Käfer, Luchs, Fuchs, Maus, Uhu, Meise, Spinne oder Raupe. Wald/Baum für den Betreuer und Samen/Bucheckern als Anfang/Ende der Nahrungskette sollten nicht fehlen

Jeder bekommt eine Postkarte mit jeweils einem Tier oder einer Pflanze darauf, die er sich mit der Wäscheklammer an seiner Kleidung befestigt. Alle stellen sich im Kreis auf. Jeder übernimmt die Rolle, dessen Bild er trägt. Euer Betreuer spielt die Rolle des Waldes/Baumes mit entsprechender Karte und beginnt mit der Frage: „Wer lebt in oder auf mir?“. Er hält das Ende der Schnur fest und wirft das Knäuel z.B. zum Habicht. Jetzt steht die Frage im Raum, was der Habicht frisst, z.B. den (Jung-)Specht. Das Knäuel geht darauf an ihn weiter. Der Specht frisst den Käfer und dieser die Samen/Bucheckern, die wiederum im Wald bzw. auf dem (toten) Baum keimen. Somit kann der Betreuer als Wald/Baum das Spiel von neuem beginnen. Zum Schluss halten alle an der Schnur fest, ein Netz ist entstanden. Einige von euch werden das Knäuel öfter gefangen haben, dadurch erfahrt ihr die Abhängigkeit der Tiere und Pflanzen untereinander.

STATIONEN 4-6



Wald-Meditation

Alter ab 5 Jahre, 15-20 Teilnehmer pro Gruppe, je jünger, desto weniger Teilnehmer.

Setzt euch bei trockener Witterung auf den Waldboden und legt euch dann auf den Rücken, die Arme neben dem Körper. Die Beine werden noch einmal ausgestreckt und ausgeschüttelt. Wenn der Boden nass ist, lehnt euch einfach an die umliegenden Bäume. Euer Betreuer spricht mit ruhiger Stimme folgende Waldmeditation:

„Ihr habt die Augen geschlossen, atmet ganz tief durch und spitzt eure Ohren. Ihr habt Zeit und Ruhe. Hört ganz genau zu, nur wenn ihr ruhig auf dem Boden liegt, könnt ihr den Wald erleben. An der Stelle, an der ihr jetzt liegt, könnt ihr unter eurem Rücken vielleicht einen Ast spüren. Ihr könnt feststellen, ob der Boden unter euch ganz eben ist oder ob es kleine Mulden und Huckel gibt. Einige von euch werden den Wind auf ihrem Gesicht oder an ihren Händen spüren. Manche von euch liegen in der Sonne und merken, wie es warm wird auf der Haut. Jetzt, wo ihr so ruhig auf dem Waldboden liegt, könnt ihr auch besonders gut auf die Geräusche des Waldes hören, auf das Rauschen der Blätter im Wind, das Zwitschern der Vögel. Vielleicht knackt auch irgendwo ein Ast oder ihr hört das Summen einer Hummel. Manchmal kann man im Wald auch etwas riechen. Dafür müsst ihr ganz tief durch die Nase einatmen. Es könnte sein, dass ihr den Waldboden, das Moos oder eine Pflanze hier in der Nähe riecht oder ihr atmet einfach nur jede Menge frischer Waldluft. Ihr könnt eure Augen nun langsam wieder öffnen und eure Arme und Beine etwas ausschütteln.“ Erzählt anschließend, was ihr hören, fühlen oder riechen konntet.

Verdrehte Welt

Alter ab 6 Jahre, Teilnehmerzahl 10-15 pro Gruppe

Material: Mehrere Handspiegel, am besten einer pro Teilnehmer

Stellt euch hintereinander oder paarweise in einer Reihe auf und bildet eine Karawane. In der einen Hand haltet ihr den Spiegel, die andere Hand legt ihr auf die Schulter des Vordermannes. Wenn ihr paarweise geht, führt einer den anderen. Haltet euch den Spiegel so an die Nase, dass ihr während des Gehens nur die Baumkronen über euch sehen könnt. Spürt ihr die Veränderung, das Gefühl, die Bäume kommen auf euch zu? Bei der Karawane führt der Erste einen vorher ausgewählten Pfad entlang. Dabei geht er betont langsam, damit die Kronenwelt besser wirken kann und ihr die Bilder bewusst in euch aufnehmen könnt. Ihr könnt den Spiegel auch umdrehen. Haltet ihn so an die Stirn, dass ihr den Waldboden im Spiegel seht. Den Blick zum Boden gerichtet sucht ihr euch den Weg zurück. Ihr sollt euch auf diesem Weg nur über den Spiegel orientieren, so erlebt ihr eine „verdrehte“ Welt.



Waldboden-Fenster

Alter ab 5 Jahre, Teilnehmerzahl 4-6 pro Gruppe

Teilt euch in mindestens zwei Gruppen. Jede Gruppe markiert sich eine zirka 1x1 Meter große Waldbodenfläche. Prägt euch das Aussehen und die Inhalte eures jeweiligen Waldfensters gut ein. Nach einer Minute werden die Waldfenster gewechselt. Die neue Gruppe verändert ein oder mehrere Details. Nehmt einen Zapfen weg, legt einen Stock hinzu oder dreht einen Stein um. Kehrt zu eurem ursprünglichen Waldfenster zurück und versucht, die Veränderungen zu entdecken.

Memory

Alter ab 5 Jahre, Teilnehmerzahl 4-6 pro Gruppe

Material: 2 Tücher (zirka 1x1 Meter)

Euer Betreuer breitet ein Tuch auf dem Boden aus und legt zehn Waldgegenstände darauf. Ein bis zwei Kinder helfen dabei. Dann werden die Gegenstände mit einem zweiten Tuch abgedeckt. Euch übrigen Kindern wird das „Memory“ für eine bestimmte Zeit (je nach Alter 15 Sekunden bis zu einer Minute) enthüllt und anschließend wieder verhüllt. Welche Gegenstände lagen auf dem Tuch? Versucht, euch an möglichst viele Sachen zu erinnern.

STATIONEN 7-9



Einen Wald verzaubern

Alter ab 6 Jahre, Teilnehmerzahl 3-4 pro Gruppe

Haltet Ausschau nach den Spuren von Kobolden, Feen und Wichteln. Durchstreift einzeln oder paarweise auf leisen Sohlen ein Waldstück auf der Suche nach Spuren und Zeichen von Waldwesen. Wenn ihr ein - auch noch so kleines - Zeichen findet, verdeutlicht und schmückt es mit passenden Naturmaterialien aus: Ihr könnt Trollköpfe aus einem verknorpelten Wurzelstück bauen oder Elfenkleider aus Flechten und Moosen herstellen. Formt Zwergengesichter aus nasser Erde an Baumrinden und gebt den verzauberten Waldgeistern in den Ästen eines Baumes mit Farnen ein neues Aussehen. Zeigt euch zum Schluss eure Kunstwerke.

Tiere raten

Alter ab 4 Jahre, Teilnehmerzahl bis 20 pro Gruppe

Material: Wäscheklammern, Tierpostkarten

Einem von euch wird mit einer Wäscheklammer eine Karte mit einem Tiersymbol auf der Kleidung am Rücken befestigt, ohne dass er weiß, welches Tier darauf abgebildet ist. Alle anderen haben die Tierpostkarte gesehen. Der Nichtwissende versucht herauszufinden, welches Tier er am Rücken trägt und befragt die Umstehenden reihum nach den Eigenschaften des Tieres, zum Beispiel: „Hat das Tier ein Fell?“ oder in der Ich-Form: „Habe ich ein Fell?“ Die Fragen dürfen jeweils nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Wie viele Fragen müssen beantwortet werden, bis klar ist, welches Tier abgebildet ist? Wenn ihr den Namen des Tieres erraten habt, erhält der Nächste eine Karte und das Spiel beginnt von neuem. Alternativ könnt ihr auch Paare bilden, die sich gegenüberstehen. Der eine befestigt mit einer Wäscheklammer eine Tierkarte an der Kleidung auf dem Rücken seines Gegenübers. Dieser rät nun, welches Tier er auf dem Rücken trägt.

Lautlose Pirsch

Alter ab 4 Jahre, 5-6 „Luchse“ bzw. „Rehe“ und ein „Hase“ bzw. „Jäger“ pro Gruppe

Material: Augenbinde, an heißen Sommertagen kleine Wasserpistole und Wasserflasche zum Nachfüllen der Pistole

Bildet einen Kreis. Einer von euch stellt sich mit verbundenen Augen in die Mitte des Kreises. Dieser ist jetzt der schlecht sehende, aber gut hörende Hase. Ihr anderen im Kreis seid die Luchse, die sich nun möglichst lautlos anschleichen sollen. Wenn der Hase in der Mitte einen Luchs hört, „schießt“ er mit seiner Wasserpistole in Richtung des unvorsichtigen Luchses. Wird dieser getroffen, scheidet er aus und bewegt sich nicht mehr. Wird der Hase von einem lautlosen Luchs erreicht bzw. berührt, übernimmt der Nächste die Rolle des Hasen.

Variante: Das Spiel wird etwas verändert. In der Mitte steht der Jäger mit einer Wasserpistole, die anderen sind Rehe. Der Jäger darf mit seiner Wasserpistole auf unvorsichtige Rehe „schießen“.

STATION 10

Nach dieser Station könnt ihr alle eure Gedanken äußern. Habt ihr das Zusammenspiel von Mensch und Natur begriffen, dass die alten Bäume den jungen Bäumen Nährstoffe bringen oder das Gesetz von Fressen und Gefressen-Werden? Dass auch der Mensch eine wichtige Rolle spielt, um den Wald nachhaltig zu sichern oder ihn auch zerstören kann? Setzt euch am besten im Kreis zusammen und tauscht euch darüber aus, was euch beschäftigt und was ihr empfunden habt.



Zurück am Startpunkt ...

Abschlussspiel - Alter ab 4 Jahre, alle Teilnehmer

Sucht einen Stock und stellt euch im Kreis auf oder setzt euch zusammen auf die Rundbank. Der Stock geht reihum. Derjenige, der den Stock in der Hand hält, erzählt kurz, was er besonders gut fand und/oder was ihm weniger gefallen hat. Der Stock wird weitergereicht, bis jeder seine Eindrücke geschildert hat.

Alternativ: Abschiedsmandala - Alter ab 5 Jahre, alle Teilnehmer

Auf dem letzten Stück des Rückweges sammelt jeder Gegenstände, die ihm besonders gut gefallen, wie zum Beispiel Zapfen, Steine, Blätter usw. Am Ausgangspunkt angekommen, stellt ihr euch noch mal im Kreis auf und legt gemeinsam ein Mandala. Das ist ein kreisförmiges Symbol aus dem Buddhismus, welches Kosmos und Natur vereint. Jeder legt seine Schätze in den Kreis und erzählt, warum er was gesammelt und was ihm heute besonders gut gefallen hat. Bewundert euer Werk zum Schluss und vergesst nicht, es auch wieder zu zerstören, so symbolisieren die Buddhisten die Vergänglichkeit.



Schön, dass ich mit euch den Sonnenwald-Erlebnispfad begehen und dabei ganz mühelos den Gipfel des Brotjackkriegels besteigen durfte. Vielleicht habt ihr das eine oder andere von mir vorgeschlagene Spiel gemacht und hattet viel Spaß dabei. Ich freue mich auf ein Wiedersehen mit euch, mit euren Freunden oder mit eurer Familie.

Bis bald, euer Jackl.

Notizen: