

Herzlich willkommen im Walderlebnisraum Gais!

Das Licht, die Düfte, die Geräusche, die Atmosphäre im Wald zieht Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihren Bann. Bäume, Pflanzen und Tierarten wollen entdeckt und erforscht werden und der Wald bietet unendliche Spielmöglichkeiten. Der respektvolle und sorgfältige Umgang mit den Ressourcen im Wald hinterlässt wenige oder keine Spuren und ermöglicht für alle Gäste ein freudvolles und sinnliches Erlebnis.

Sorgfalt ist auch in Bezug auf giftige Pflanzen, Zecken, herumliegendes Sturmholz und schneebedeckte Äste oder vielleicht sogar ein totes Tier sowie die anderen Gäste im Wald geboten.

Die Benützung des Walderlebnisraumes Gais erfolgt auf eigene Gefahr, Versicherung ist Sache der Gäste.

Vor einem Besuch im Wald wird bei starkem Wind (über 40 km/h) abgeraten!

Auf den folgenden Seiten wollen wir den Besucherinnen und Besuchern des Walderlebnisraumes Gais verschiedene Möglichkeiten aufzeigen, wie ein Aufenthalt in dieser Umgebung - ohne Führung - sinnvoll gestaltet werden kann.

Wo nichts anderes vermerkt ist, können die Spiele bei jedem Wetter und in jeder Jahreszeit durchgeführt werden. Für Aufgaben mit Naturmaterialien eignet sich der reichhaltige Sommer/Spätsommer am besten, im Winter sind Übungsformen mit Bewegung vorzuziehen. Tierbeobachtungen sind am frühen Morgen oder am späteren Nachmittag am besten.

Bitte helfen Sie uns mit Ihren Stichworten, die Spielesammlung weiter zu entwickeln und das Material aktuell zu halten! Tragen Sie Ihre Bemerkungen/Beobachtungen und einige Angaben zu Ihrer Gruppe im Journal ein. Herzlichen Dank!

Wir wünschen Ihnen reichhaltige Erfahrungen im Walderlebnisraum Gais!

In Notfällen und allgemeinen Fragen wenden Sie sich bitte an Hansjürg Hörler, 079 445 92 69

Für inhaltliche Fragen wenden Sie sich bitte an Michaela Linder, 076 560 43 63

WaldSpiele

1.1	Künstler des Waldes - ein Waldbild	Mit verschiedenfarbigen Blättern und Formen, verschiedene Naturmaterialien (Erde, Rinde, Gräser, Steine,) versucht die Gruppe ein ca. 1x1 m grosses Bild auf dem Waldboden zu gestalten.	Alle Alter, 1 Std Sehen, Geschicklichkeit, Kreativität
1.2	Künstler des Waldes - ein Fantasietier basteln	Mit verschiedenen Waldmaterialien lassen sich Tierfiguren herstellen (reale oder fantasievolle): zB. Eulen aus kleinen bis mittelgrossen Kiefernzapfen und Filzresten oder Tiere aus Kastanien, Bucheckern, Nüssen und Streichhölzern.	Alle Alter, 1 Std Sehen, Geschicklichkeit, Kreativität Zusatzmaterial mitnehmen
1.3.	Spuren im Wald	Auf dem lehmigen Boden auf dem Barfussweg werden 4-5 Fussabdrücke hinterlassen. Gelingt es der (restlichen) Gruppe, die jeweiligen Fussabdrücke den 4-5 Personen zuzuordnen?	Alle Alter, 20 Min Beobachten, Fühlen
1.4	Unter einem Tuch	Auf ein Tablett werden unter einem Tuch verborgen je nach Alter zwischen 5 und 20 Gegenstände aus Wald und Feld gelegt (nur lose Gegenstände verwenden). 10 (30) Sekunden werden die Gegenstände aufgedeckt. Anschliessend muss die Gruppe sagen, welche Gegenstände sie gesehen hat.	Alle Alter, 20 Min Beobachten, Merken Material: Tuch (Kiste 2) Bei nassem Wetter im Waldhaus machen
1.5	Ein Lauf mit Hindernissen	Es wird ein Hindernisparcours durch den Wald aufgebaut (evtl. baut eine Gruppe für die andere den Parcours). Was ihr da alles an Ideen einbaut, bleibt eurer Phantasie überlassen und richtet sich auch ein bisschen an das vorhandene Gelände.	Alle Alter, 1-2 Std Geschicklichkeit Braucht Vorbereitungszeit Vorsicht bei nassem oder eisigem Untergrund!
1.6	Schnitzeljagd durchführen	Für eine kleine Schnitzeljagd soll der Leiter/die Leiterin an bestimmten Punkten Gegenstände verstecken oder kleine Aufgaben stellen, die zu lösen sind	Alle Alter, 30-50 Min Alle Sinne Braucht Vorbereitungszeit



1.7	Geräusche-Sammlung	Jedes Kind sucht sich ein eigenes Plätzchen und schliesst die Augen. Es hört genau in den Wald und nimmt für jedes gehörte Geräusch ein Stecklein vom Boden.	Ab Zyklus 1, 10 Min Hören, Konzentration
1.8	Ohren-Landkarte	Jedes Kind sucht sich ein eigenes Plätzchen und schliesst die Augen. Es hört genau in den Wald und zeichnet auf einem Blatt Papier auf, wo das Geräusch ungefähr war und was es sein könnte.	Ab Zyklus 1, 20 Min Sehen, Fühlen Material: Bleistifte (Kiste 1), Papier (Kiste 2), Klemmbretter
1.9	Kreislauf der Natur	Alle Personen einer Gruppe fassen im Kreis an einem zusammengeknoteten Seil. Das Seil wird gespannt, indem sich alle zurücklehnen. Der Kreislauf wird an einer/mehren Stellen unterbrochen, indem einer/mehrere loslassen.	Ab Zyklus 1, 10 Min Zusammenhänge erkennen Material: Seile (Kiste 3)
1.10	Das System der Vernetzung	Der ganze Wald, die ganze Natur ist ein Ökosystem. Wird dieses System irgendwo gestört, hat das unmittelbare Auswirkungen. Die Teilnehmer stehen im Kreis und werfen sich den Schnurknäuel zu (evtl. in Zusammenhang mit einer Fragestellung wie „Was gefällt Dir am Wald?“). Der Leiter/die Leiterin verweist am Schluss auf das Netz und seine Tragkraft. Dann lässt ein Gruppenteilnehmer/eine Gruppenteilnehmerin lässt los, dann kurz danach ein anderer. Irgendwann wird das Ökosystem zusammenbrechen.	Ab Zyklus 1, 20 Min Zusammenhänge erkennen Material: Schnur (Kiste 2)
1.11	Internet des Waldes	Die Bäume und Pflanzen im Wald sind über ein Pilzgeflecht (Mykorrhiza) miteinander verbunden. Sie kommunizieren, tauschen Nachrichten aus und warnen einander vor Schädlingen, Trockenheit und Krankheiten. Sie „bezahlen“ einander mit für sie wichtigen Stoffen: die Pilze liefern über das spinnwebefine Geflecht dem Baum Stickstoff und Phosphor und bekommt dafür vom Baum Zucker aus der Photosynthese. Je mehr Zucker der Pilz vom Baum bekommt, desto grösser wird sein unterirdisches Netzwerk. Und je grösser das Pilzgeflecht her-	Ab Zyklus 2, 1 Std Zusammenhänge erkennen Material: Schnur, Faden, Watte (Kiste 2), Seile (Kiste 3), umgestürzter Baum

		<p>anwachsen kann, desto mehr Nährstoffe kann er für den Baum sammeln. Ein Pilz kooperiert mit bis zu 20 Bäumen und ein Baum ist mit mehreren Pilzen befreundet.</p> <p>Am umgestürzten Baum studieren sie das Wurzelwerk des Baumes und bekommen eine Vorstellung vom Netzwerk der Bäume. Mit Seilen, Schnur, Faden und Watte versuchen sie nun, das unterirdische Netzwerk von 3-4 Bäumen über der Erde darzustellen.</p>	
1.12	Waldbodenfenster	<p>Die Gruppe markiert mit Stecken eine ca. 1x1 m grosse Waldbodenfläche. Um diese Fläche legen sich die Gruppenteilnehmenden auf den Waldboden. Nun schreibt die Gruppe alles auf, was es in diesem einen Quadratmeter Waldboden zu sehen, zu riechen, evtl. zu hören und zu schmecken gibt.</p>	<p>Ab Zyklus 2, 20-30 Min Beobachten, Riechen, Hören, Schmecken Material: Bleistifte (Kiste 1), Papier (Kiste 2), Klemmbretter</p>
1.13	Waldmaterialien	<p>Unter einem Tuch werden verschiedene Materialien hineingelegt. Darunter darf jeder fühlen und tasten, um welche Materialien es sich handeln könnte (Kastanienblatt, Ahornblatt, Tannennadeln, Kiefernzapfen, Fichtenzapfen, Birkenrinde, Tannenrinde, Flechten, Wurzel, Zweig, ...)</p>	<p>Alle Alter, 20 Min Tasten, Fühlen Material: Tuch (Kiste 2) Bei nassem Wetter im Waldhaus machen</p>
1.14	Barfussraupe	<p>Die Mitglieder der Gruppe bekommen die Augen verbunden, der Leiter/die Leiterin die Raupe dirigiert und führt. Die Teilnehmenden halten sich an den Händen und laufen schweigend, barfüssig durch die Umgebung. Dabei kommt es darauf an, den Untergrund zu erfühlen und anschliessend zu erzählen, was alles gefühlt wurde (Laubboden, Sand, Steinboden, Blätter, Vogelstimmen, Moos, Blumen, ...)</p>	<p>Alle Alter, 20 Min Tasten, Fühlen Material: Augenbinden (Kiste 2)</p>
1.15	Wald bauen	<p>Unser Wald setzt sich aus mehreren Schichten (Wurzelschicht, Mooschicht, Krautschicht, Strauchschicht, 1. und 2. Baumschicht) zusammen. Erkennt Ihr sie? Findet aus jeder Schicht einen „Stellvertreter“ und baut das Schichtensystem selber auf.</p>	<p>Ab Zyklus 1, 30 Min Beobachten</p>

Baum-Spiele

2.1	Baumstumpf	Wie viel Kinder können auf einem Baumstumpf stehen? Das geht nur, wenn die ganze Gruppe sich gegenseitig hilft und hält.	Alle Alter, 20 Min Einander helfen, Koordination, Fühlen Material: Baumstumpf Vorsicht bei nassem oder eisigem Untergrund!
2.2	Baumstumpf: Sockelkämpfe	2 Kinder stehen sich auf 2 nahe zueinander befindlichen Baumstümpfen gegenüber. Jedes Kind versucht nun das andere Kind vom Baumstumpf zu drücken bzw. zu ziehen. Stehen die Baumstümpfe etwas weiter voneinander entfernt, fassen beide Kinder ein Seil und versuchen sich herunterzuziehen	Alle Alter, 20 Min Fühlen, Kraft, Geschicklichkeit Material: Seile (Kiste 3), Baumstumpf, Vorsicht bei nassem oder eisigem Untergrund!
2.3	Balanceakt	Über einen Baumstamm balancieren, evtl. verschiedene Baumstämme ausprobieren	Alle Alter, 10 Min Gleichgewicht, Koordination Material: Baumstämme Vorsicht bei nassem oder eisigem Untergrund!
2.4	Baumtelefon	Eine Person legt das Ohr an das Ende eines langen am Boden liegenden Baumstammes. Am anderen Ende wird ein Geräusch (klopfen, kratzen, Morsezeichen, ...) gemacht. Kann dieses Geräusch erraten werden?	Alle Alter, 10 Min Hören
2.5.	Stöcke erkennen	Für dieses Spiel sucht sich jeder einen Stock, den sich jeder durch Abtasten genau einprägen muss. Anschliessend werden die Augen verbunden oder geschlossen. Wer kann seinen Stock wieder erkennen aus allen Stöcken?	Alle Alter, 20 Min Fühlen, Tasten



2.6	Tannenzapfen (oder Steine) fühlen	Jeder/jede sucht sich einen Tannenzapfen (bzw. Stein), betastet ihn ausgiebig und gibt ihn in einen Beutel. Wer kann anschliessend aus dem Beutel mit allen Zapfen aller Teilnehmer seinen Zapfen wieder ertasten?	Alle Alter, 10 Min Tasten, Fühlen Material: Beutel (Kiste 2) Bei nassem Wetter im Waldhaus machen
2.7	Baumstamm werfen	Ein ca. 0.50 m langes Holzstück oder ein Ast so weit wie möglich werfen. Die Dicke und Schwere des Holzes dem Alter des Kindes entsprechend auswählen.	Alle Alter, 10 Min Fühlen, Kraft, Geschicklichkeit Material: Massband (Kiste 2)
2.8	Tannenzapfen zielwerfen	Jeder Teilnehmer sucht sich 3 Tannenzapfen. Diese werden nun in einen, einige Meter entfernten, an einen Baumstamm Eimer geworfen.	Alle Alter, 10 Min Fühlen, Kraft, Geschicklichkeit
2.9	Baummarkierung	Die Gruppe bekommt die Aufgabe, ohne Hilfsmittel eine Markierung so hoch wie möglich am Baum anzubringen. Es dürfen keine Äste als Kletterhilfe benützt werden.	Ab Zyklus 2, 20 Minuten Kraft, Geschicklichkeit, Kreativität, Koordination
2.10	Rindenrubbelbild	Auf ein Blatt Papier wird mit Bleistift die Rindenstruktur durchgepaust. Anschliessend werden die Bilder nummeriert und gemischt. Wer kann die Rubbelbilder den Rinden wieder zuordnen? Alternativ kann der Rindenabdruck auch mit Lehm gemacht werden!	Ab Zyklus 1, 20 Min Sehen, Fühlen Material: Bleistifte (Kiste 1), Papier (Kiste 2), Klemmbretter
2.11	Bäume ertasten	Mit verbundenen Augen wird der Teilnehmer/die Teilnehmerin an ein oder mehrere Bäume geführt, um diese kurz zu ertasten. Anschliessend wird er/sie wieder zurückgeführt. Gelingt es dem Teilnehmer/der Teilnehmerin die Bäume wieder zu erkennen?	Alle Alter, 20 Min Tasten, Fühlen Material: Augenbinden (Kiste 2)
2.12	Baumlabirynth	Mit verbundenen Augen wird ein Gruppenmitglied an 3 Bäume geführt. Jeder Baum darf 60 Sekunden lang betastet werden (Umfang des Baumes, Rindenstruktur, Wurzelbereich, Flechten und Moose, ...). Auf einem anderen Weg wird das Kind wieder zurückgeführt. Können anschliessend die 3 Bäume wiedergefunden werden?	Ab Zyklus 2, 20 Minuten Tasten, Fühlen Material: Augenbinden (Kiste 2)



2.13	Alter eines Baumes bestimmen	Ein Baum wird anhand der Jahresringe einer Baumscheibe auf sein Alter bestimmt.	Ab Zyklus 2, 20 Minuten Sehen, Konzentration Material: Stecknadeln (Kiste 1), Baumscheibe (Kiste 3)
2.14	Baum bauen	Der Leiter/die Leiterin liest den Aufbau des Baumes (Kernholz, Splintholz, Kambium, Bast, Borke, verschiedene Wurzeldicken, evtl. Äste) vor und wählt Teilnehmer aus, die diese Schicht symbolisieren. Schicht um Schicht wird so ein Baum aufgebaut.	Ab Zyklus 2, 20 Minuten Kreativität Material: Vorlage Aufbau des Baumes (Kiste 1)
2.15	Baumhöhe messen	Wie kann die Höhe eines grossen Baumes gefahrlos gemessen werden? (Stöckchenmethode)	Ab Zyklus 2, 20 Minuten Kreativität, Wissen Material: Massband (Kiste 1)

Tier-Spiele

3.1	Fledermaus & Nachtfalter	Fledermäuse fangen Nachtfalter allein durch Schallortung. Dies könnt ihr nachspielen. In einem Spielfeld werden der Fledermaus die Augen verbunden. Der oder die zu fangenden Nachtfalter müssen auf Rufen der Fledermaus kurz antworten (piep sagen, mit den Füßen am Boden scharren, einmal hochspringen, mit den Händen eine schnelle Bewegung machen).	Alle Alter, 20 Min Hören Material: Augenbinden (Kiste 2)
3.2	Warmhalten im Winter	Die Kinder lernen Warmhalte-Strategien der Tiere am eigenen Leib kennen (zueinanderrücken, äussere Schicht wechselt immer wieder, aufplustern, kleinmachen und anspannen).	Alle Alter, 10 Minuten Fühlen
3.3	Mutter und Kind	Zwei Spieler bilden ein Tierpaar Mutter und Kind. Das Tierkind versteckt sich und gibt Laut, die Tiermutter muss sein Kind suchen. Nach dem Finden abwechseln.	Ab Zyklus 1, 20 Min Hören
3.4	Auf der Pirsch im Wald	Vom Baumhaus aus sind verschiedene Waldtiere erkennbar. Jedes Kind versucht sich alle Tiere zu merken, und dann diese im Waldhaus in der richtigen Reihenfolge zu nennen. Zusatzpunkte gibt es für die richtige Nennung der Reihenfolge.	Ab Zyklus 1, 30 Min Beobachten, Konzentration
3.5	Wo ist meine Familie?: Tiere raten	Jeweils auf den Rücken aller Gruppenteilnehmer wird eine Tierkarte mit einer Klammer befestigt. Jeder muss nun sein Tier erraten bzw. seine Tierfamilie finden, indem er einem anderen Gruppenmitglied eine Frage stellt. Diese Frage darf nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Variante für ältere Kinder: Jedes Gruppenmitglied darf nur einmal gefragt werden.	Ab Zyklus 1, 20 Min Wissen, Konzentration Material: laminierte Bilder, Klammern (Kiste 1)



3.6	Welches Tier ist das?: Tierpuzzle	Die Leiterin/der Leiter verteilt die laminierten Karten auf dem Boden. Die Gruppenteilnehmer versuchen, die Wohnung, Spuren, Losung und das Fressen einem Tier zuzuordnen. Anhand der Lösungsblätter kann kontrolliert werden.	Ab Zyklus 1, 20 Min Wissen, Konzentration Material: laminierte Bilder, Lösungsblätter (Kiste 1)
3.7	Vogelperspektive (Adlerauge)	In einem quadratischen Waldbodenfeld (ca. 5 m ²) bekommt die Gruppe 1 Minute Zeit, sich alles einzuprägen. Anschliessend dreht sich die Gruppe um, und es werden ein paar Dinge verändert (Blatt dazu legen, Tannenzapfen umlegen, Steine dazu- oder umlegen, etc.). Kann die Gruppe anschliessend innerhalb von 1-2 Minuten alle veränderten Dinge erkennen?	Ab Zyklus 1, 20 Min Beobachten, Konzentration
3.8	Fressen und gefressen werden: Nahrungsnetzwerk bilden	Die TeilnehmerInnen machen sich Gedanken zur Nahrungskette. Möglichst viele Teilnehmer nehmen dann die Rolle eines Teiles der Nahrungskette ein (evtl. zur Hilfe eine Vorlage verwenden) und versuchen, mit einer Schnur Verbindungen untereinander herzustellen. Was passiert, wenn ein/zwei Teile ausfallen?	Ab Zyklus 2 Zusammenhänge erkennen Material vorhanden: Vorlage Nahrungskette, Klammern (Kiste 1), Schnur (Kiste 2)

Pflanzen-Spiele

4.1	Pflanzen-Memory	Welche Blätter, Früchte, Stöcke findet Ihr am Boden? Zu welcher Mutterpflanze gehört das?	Alle Alter, 10 Min Beobachten, Wissen
4.2	Essbare Wildpflanzen	Welche Pflanzen sind essbar? Was kann man daraus machen?	Ab Zyklus 1, 10-90 Min Wissen, Kreativität Material: Mappe mit Anleitung und Globi-Buch (Kiste 1)
4.3	Giftige Pflanzen	Wer kann giftige Pflanzen aus der Natur nennen, oder anhand von Abbildungen erkennen?	Ab Zyklus 1, 20 Min Material vorhanden: Laminierete Bilder Giftpflanzen (Kiste 1)

Quellen: <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/waldspiele-spiele-im-wald.html>

Waldspiele und Walderlebnisse

Beispiele von Anleitungen

2.14 Baum bauen

Ab Zyklus 2, 20 Minuten

Kreativität

Ähnlich wie Du besteht der Baum aus Bestandteilen wie verschiedenen Hautschichten, Muskeln, Sehnen,.... Versucht in einer Gruppe anhand der untenstehenden Schemas einen Baum darzustellen. Ein Gruppenmitglied oder die Leiterin/der Leiter liest dazu vor, woraus der Baum von innen nach aussen besteht und bestimmt je nach Gruppengrösse, wie viele Personen dies darstellen sollen.





Das **Kernholz** ist das tragende Element des Baumes. Es kann als Trägergerüst angesehen werden, das aus hohlen, nadelartigen Zellulosefasern besteht, die durch chemischen Leim, dem Lignin, zusammengehalten werden.

Das **Splintholz** stellt die Wasserleitungen des Baumes dar, die den Kronenraum versorgt. Mit der Bildung neuer Splintholzringe verlieren die inneren Ringe ihre Funktion und werden zu Kernholz.

Das **Kambium** ist eine dünne Zellschicht, die der eigentlich wachsende Teil des Baumes ist. Er ist verantwortlich für die Bildung von Borke und Holz. Gesteuert wird dies durch Pflanzenhormone (Auxine), die im Frühjahr in den Blattknospen der Zweigspitzen gebildet werden.

Der **Bast** oder auch innere Rinde versorgt den Baum mit Nährstoffen. Er stirbt relativ schnell ab und verwandelt sich in Kork und anschließend in Borke.

Die **Borke** oder auch äußere Rinde schützt den Baum vor Umwelteinflüssen, wie z.B. starker Sonneneinstrahlung, Kälte, Hitze, Pilz- und Insektenbefall.

Die Wurzel eines Baumes erfüllt mehrere sehr wichtige Aufgaben, Bäume ohne Wurzeln sind nicht vorstellbar. Zum einen bietet die Wurzel dem Baum einen sicheren Stand und ist also eine **Verankerung**, was ja nötig ist, wenn man bedenkt, wie hoch und groß Bäume werden, zudem wirken bei Wind und Sturm enorme Kräfte auf diesen Körper. Deshalb reichen Wurzeln teilweise sehr tief in den Boden, die unterirdische Wurzel kann genauso groß werden wie der gesamte sichtbare Teil oberirdisch. Weiter nimmt die Wurzel aus der Erde vor allem Wasser und Ionen auf, die die Pflanze so dringend braucht. Ohne ein gutes **Aufnahmeorgan** könnte ein solches Lebewesen nicht mit ausreichend Wasser versorgt werden.

Zudem ist die Wurzel des Baumes auch noch ein sehr wichtiges **Speicherorgan**, da viele Stoffe direkt eingelagert werden und somit für später gespeichert werden.

Zuletzt sind die Wurzeln ein Kommunikationsmittel, eine Art Datenautobahn, mit denen die Bäume untereinander Zuckerlösung austauschen und sich gegenseitig vor Schädlingen, Trockenheit und Krankheiten warnen.

Um all diese Funktionen wahrnehmen zu können und weil der Baum und damit die Wurzeln stetig wachsen, gibt es ähnlich wie bei den Ästen ganz dicke, starre Wurzeln bis hin zu haarfeinen, spinnwebenähnlichen Wurzeln.

3.5 Wo ist meine Familie?: Tiere raten

Ab Zyklus 1, 20 Min
Wissen, Konzentration

Nehmt je nach Anzahl Gruppenteilnehmer laminierte Tierbilder und Wäscheklammern aus der Materialbox. Die Leiterin/der Leiter befestigt je ein Bild auf dem Rücken jedes Gruppenmitgliedes. Diese versuchen nun, die Tiere der eigenen Familie zu finden. Stellt einander jeweils eine Frage, die mit Ja oder Nein beantwortet wird. Bei einem Nein muss der Fragepartner gewechselt werden. Kleinere Kinder können auch versuchen, dazu ein Geräusch/eine Bewegung des Tieres machen.

3.6 Welches Tier ist das?: Tier-Puzzle

Ab Zyklus 1, 20 Min
Wissen, Konzentration

Die Leiterin/der Leiter verteilt die laminierten Bilder willkürlich auf dem Boden. Versucht für jedes Tier die richtige Behausung, seine Nahrung, seine Spuren und seine Losung (Kot) zu finden und zuzuordnen.

3.8 Fressen und gefressen werden: Nahrungsnetzwerk bilden

Ab Zyklus 2, 20 Min
Zusammenhänge erkennen

Die Leiterin nimmt die Übersicht «Nahrungsnetzwerk im Wald» und verteilt die einzelnen Karten an die Teilnehmer. Befestigt Euer Bild mit einer Wäscheklammer vorne an Eurer Kleidung. Bildet nun auf Grund Eurer eigenen Überlegungen eine Nahrungskette oder ein Nahrungsnetzwerk. Versucht, mit Hilfe der Schnur Verbindungen untereinander herzustellen und kontrolliert anhand der Übersicht. Überlegt Euch die Konsequenzen, wenn ein Teil des Netzwerkes sich verändert (wenn es zB. immer weniger Insekten gibt oder immer mehr Füchse). Was wären Lösungsansätze?

4.2 Essbare Wildpflanzen

Ab Zyklus 1, 10-90 Min
Wissen, Kreativität

Sucht anhand des Globi-Buches je nach Saison essbare Wildpflanzen und überlegt Euch ein Menü. Was braucht Ihr noch dazu? Erstellt eine Einkaufsliste! Was könnt Ihr hier direkt vor Ort essen?

4.3 Giftige Pflanzen

Ab Zyklus 1, 20 Min
Wissen

Sucht anhand der laminierten Bilder giftige Pflanzen im Wald und markiert sie mit einem Stecken. Zeigt Sie Eurer Gruppe!

Materialkiste 1

Passt zu den Spielen: 1.8, 1.11, 1.12, 2.7, 2.10, 2.13, 2.14, 2.14, 2.15, 3.5, 3.6, 3.8,4.2, 4.3

1	Ordner mit Spielliste und Journal
6	Mappen mit laminierten Bildern zu den Spielen 2.14, 3.5, 3.6, 3.8, 4.2, 4.3
1	Kiste mit Schnur, Wolle, Faden und Watte zum Spiel 1.11
1	Kiste mit 30 Bleistiften, Spitzer, Stecknadeln, Rollmeter zu den Spielen 1.8, 1.12, 2.7, 2.10, 2.13, 2.15
1	Kiste mit 90 Wäscheklammern aus Holz zu den Spielen 3.5, 3.8

Materialkiste 2

Passt zu den Spielen: 1.4, 1.8, 1.10, 1.12, 1.13, 1.14, 2.6, 2.10, 2.11, 2.12, 3.1, 3.8

1	Kiste mit A4-Papier zu den Spielen 1.8, 1.12, 2.10
1	Kiste mit 30 Augenbinden zu den Spielen 1.14, 2.11, 2.12, 3.1
1	Kiste mit 2 Stoffbeuteln braungrau und einem Tuch gelbweiss gepunktet zu den Spielen 1.4, 1.13, 2.6,
2	Rollen Baumwoll-Schnur zu den Spielen 1.10, 3.8

Materialkiste 3

Passt zu den Spielen: 1.9, 1.11, 2.2, 2.13

1	Baumscheibe zum Spiel 2.13
1	Seil 20m grün
2	Seile 12m blau
15	Seile 3m rot

Klemmbretter sind separat im Materialraum verstaut!

Alle Materialien sind bitte trocken und sauber in der Kiste zu versorgen!

Allfälliger Verbrauch / Defekt / Verlust bitte im Journal eintragen.