Kniggs-Spion on Tour - Waldfest & Schatzsuche

Gratulation!

Sie haben erfolgreich mit Kniggs, Flitzi und Ihren Schülerinnen und Schülern die Welt des achtsamen Umgangs im und mit dem Wald erobert!

Dieses Szenario möchte Ihnen Tipps und Tricks für einen gelungenen Abschluss des Projekts „Tipps vom Kniggs im Wald" bieten. In den letzten 4 Lernszenarien wurde der Wald mit Bezug auf die Themen „Nutzraum", „Lebensraum", „Schutzraum" und „Erholungsraum" erforscht und viele Erkenntnisse wurden gewonnen, die Kinder konnten selbst Regeln für den achtsamen Umgang im und mit dem Wald erarbeiten und durften an spannenden und lustigen Spielen und Aktionen teilnehmen.

Im Folgenden finden Sie Anregungen, um auch die Eltern einzubeziehen – veranstalten Sie einen Ausflug mit den Eltern und Kindern in einen nahegelegenen Wald und feiern Sie dort ein Waldfest, lassen Sie die Kinder (mit Hilfe der Eltern) eine Schatzsuche im Wald durchführen, und erproben Sie gemeinsam die neu gewonnenen Erkenntnisse!

Viel Erfolg wünschen Ihnen

Kniggs & Flitzi

Kniggs-Spion on Tour - Waldfest Checkliste

- ✓ Sprechen Sie mit den Besitzern oder der Forstaufsicht des gewählten Waldes, damit diese auch über Ihr Vorhaben informiert ist!
  Vielleicht bekommen Sie ja auch Unterstützung bei der Durchführung!
- ✓ Legen Sie den Ort fest: gibt es eine leicht zugängliche Lichtung in einem Wald in der Nähe? Kann man dort auch mit dem Auto zufahren, um Lebensmittel etc. anzuliefern
  (Absprache mit Forstaufsicht / Besitzer unbedingt notwendig!).
- ✓ Sind Sitzmöglichkeiten vorhanden oder müssen sie mitgebracht werden (Tische, Bänke, Iso-Matten, Picknick-Decken)?
- ✓ Planen Sie mit den Kindern die Dekoration (die Krawatten aus den Lernszenarien, auch der Wald bietet sich als Deko-Quelle an!).

- Erstellen Sie eine Mitbringliste (zB. eine Google-Tabelle), in die die Eltern eintragen können, was sie zum Fest mitbringen (Essen, Getränke,...) – wenn alle ihr eigenes Geschirr und Besteck mitbringen, wird Müll vermieden!
- Gibt es einen Spielpatz in der Nähe?
- Gibt es einen Jägerhochsitz in der Nähe, eine Futterstelle, Waldarbeiten?
- Prüfen Sie die Umgebung für die Schatzsuche: Welche Wege führen von der Lichtung weg? Gibt es günstige Wegkreuzungen und führt ein anderer Weg wieder zur Lichtung zurück?
- Gibt es eine Möglichkeit, auszuweichen oder sich unterzustellen, falls sich das Wetter überraschend ändert?
- Sollte es am geplanten Datum absehbar schlechtes Wetter geben, überlegen Sie rechtzeitig einen Ersatztermin!

Kniggs-Spion on Tour - Schatzsuche

Material

Post vom Kniggs Nr.5 (Datei Anhang Lernszenario #5)
Markierungen (buntes Papier, Seidenpapier, dicke Wolle,...)
1 Schatz pro Gruppe oder Kind (perfekt eignen sich die Kniggsianer-Buttons, zu finden in der Datei Anhang Lernszenario #5)
Schatzkiste
Kniggs-Spion Logo für die Schatzkiste (Datei Anhang Lernszenario #5)
Startkarte / Stationenpass (Beispiel in Datei Anhang Lernszenario #5)
Aufgaben
ev. Stempel für Stationen
Geheimschrift-Drehscheibe (Datei Anhang Lernszenario #5)
T-Kopf-Splint
Pfote-drauf-Vertrag (Datei Anhang Lernszenario #5-Vertrag)

Anhang:
Post vom Kniggs Nr.5
Kniggsianer-Button
Kniggs-Spion Logo
Stationenpass
Drehscheibe
Pfote-drauf-Vertrag

Vorbereitung

Nehmen Sie sich die Zeit und gehen Sie die Strecke der Schatzsuche vor Beginn ab. Sie sollten für eine einstündige Schatzsuche nicht länger als max. 30 min Wegzeit brauchen – bedenken Sie, dass die Kinder leicht ablenkbar und nicht so schnell sind! Markieren Sie den Weg in regelmäßigen Abständen gut sichtbar. Zählen Sie die Markierungen, damit nach der Aktion nichts im Wald hängenbleibt.

Positionieren Sie eine „Schatzkiste" (Schuhschachtel, Karton) so, dass sie auch gefunden werden kann – für jede Gruppe sollte es eine Belohnung geben (zB. einen Kniggsianer-Button).

Sie können auch eine „Startkarte" oder einen „Stationenpass" vorbereiten, damit die Kinder Aufgaben erledigen oder zB. einen Stempel (der auch gut sichtbar bei der Station montiert sein kann) bei jeder Station bekommen. Überlegen Sie, ob Sie auch eine Wegaufgabe oder ein Rätsel für unterwegs stellen möchten – das beschäftigt auf dem Weg und bringt die Gruppe zusammen (Beispiele nachfolgend)!

Eine sehr wichtige Entscheidung ist auch, ob die Gruppen gleichzeitig starten oder gestaffelt – wenn alle Gruppen von der gleichen Stelle losgehen, bietet sich die Staffelung an. Wenn es ein Stationenlauf ist, der „im Kreis" verläuft, können sie die Kinder auch von jeweils einer anderen Station beginnen lassen – dann sollte aber ein/e Erwachsene/r mit der Gruppe unterwegs sein, um die Zeit im Auge zu behalten (sonst entsteht leicht Stau, weil die Gruppen unterschiedlich schnell sein können).

Ablauf

Erzählen Sie den Kindern, dass Kniggs wieder einen Brief geschrieben hat! Lesen Sie den Brief vom Kniggs vor! Das ist der Startschuss für die Schatzsuche. Bilden Sie Kleingruppen (max. 5 Kinder) – vielleicht verwenden Sie die Gruppeneinteilung aus Lernszenario #4, die Tiergruppen! Jede Gruppe bekommt einen Stationenpass, und was sie sonst noch brauchen (zB. Geheimschrift-Drehscheibe, Wegaufgabe,..).

Wenn die Schatzsuche gestaffelt stattfindet, überlegen Sie sich auch, wie Sie die Gruppen beschäftigen, die auf ihren Startzeitpunkt warten (Beispiele siehe unten). Bei der letzten Station sollte dann die Schatzkiste mit den Kniggsianer-Buttons oder einer anderen Belohnung zu finden sein. Überlegen Sie, ob die Stationen eventuell von Eltern betreut werden können, um zu helfen oder anzuleiten, dann können die Stationen auch aufwändiger sein!

Bei gleichzeitigem Start beachten Sie die unterschiedlichen Wegzeiten zur Startstation und machen Sie mit den Aufsichtspersonen eine gemeinsame Startzeit aus! Hier bietet sich an, den Schatz am Ende für vollständig ausgefüllte Stationenpässe zu vergeben.

Jede Gruppe muss nun den Hinweisen folgen, Aufgaben lösen und sich achtsam im Wald verhalten, um den Schatz zu finden.

Der Pfote-drauf-Vertrag befindet sich als Beilage in der Datei Anhang Lernszenario #5. Hiermit haben Sie die Möglichkeit, mit Ihren Kindern bereits Gelerntes zusammenzufassen und nochmals die Sinnhaftigkeit von bestimmten Umgangsformen und Verhaltensregeln zu veranschaulichen. Der Vertrag kann auch mit vielen bunten Fingerabdrücken besiegelt werden!

Viel Erfolg bei der Vorbereitung und Durchführung!

Wegaufgaben (und Stationen ohne Aufsicht)

- Findet 5 Früchte von verschiedenen Bäumen & Büschen (z.B. Tannenzapfen, Bucheckern, Eicheln, Kastanien,...)
- unter der Erde, im Waldboden, in der Luft: Entdecke je ein Tier und versuche es zu bestimmen
- Bewegt Euch leise auf der Pirsch und hört auf die Vögel. Könnt Ihr 3 unterschiedliche Sänger ausmachen?
- Entdeckt einen Jägerhochsitz und zeichnet ihn ab
- Jede/r sucht sich einen guten Wanderstock
- Überlegt, welche Früchte im Wald essbar sind
- Paust mit Kreide/ Bleistift die Rinde von 2 Bäumen auf die mitgebrachten Zettel ab
- Findet 2 Stücke Müll, packt sie in die mitgebrachte Tüte und werft diese später in die Mülltonne. Dort gehört sie hin!
- Findet einen glatten und einen rauen Gegenstand im Wald
- Findet einen spitzen und einen runden Gegenstand im Wald
- Nennt 4 Berufe, die im Wald arbeiten
- Zählt auf, bei welchen Gefahren der Wald uns beschützt
- Der Wald reinigt für uns: nennt 2 Dinge
- Nennt mind. 5 Tiere, die im Wald Ruhe brauchen
- Erfindet einen neuen Text für das Lied „Ein Männlein steht im Walde“
- Rätselgeschichten:

Ich habe viele Blätter und ich bin doch kein Baum. Wenn du mich aufmachst, gibt es Wörter und Bilder zu schaun. (Buch)

Wir haben kleine grüne Hüte, und wir leben hoch auf den Eichen. Im Herbst fallen wir auf den Boden, Kinder sammeln uns in Waldbereichen. (Eicheln)

Es ist einen Hut im Wald ohne Kopf, mit einem Bein, darauf zu stehen. Aber das Bein hat keinen Schuh und kann nirgendwo nie gehen. (Pilz)

Ich habe lange Nadeln wie zum Nähen, ich kann es aber nicht. Ich gehe aus nur, wenn es dunkel ist. Weißt Du, wie man meinen Namen spricht? (Igel)

Stationen mit Aufsicht

- Hängender Luftballon mit Filmdöschen muss mit Baumnadeln zum Platzen gebracht werden, darin befindet sich eine Nachricht
- Über Hindernisse (Baumstamm,...) balancieren
- Schätzspiel Kastanien im Glas
- Nochmaliges Üben der Szene aus Lernszenario #4, Übung 4 Waldbühne
- Ein Reifen oder eine Seilschlinge muss bei bleibender Handhaltung einmal im Kreis herumwandern
- Zielwerfen (Zapfen, Stöcke,...)
- Tast-Kimspiel (Eicheln, Fichtenzapfen, Steine, Gras, Moos, Bucheckern, Kastanien, Nadelzweige, Federn,...)
- Merk-Kimspiel: ein markiertes Feld mit 10 Gegenständen, auf einem gleich großen entfernten Feld fehlen Gegenstände oder sind verändert – die Gruppe muss Unterschiede finden
- Spinnennetz: Seile werden zwischen 2 Bäumen ähnlich wie ein Spinnennetz gespannt, jedes Kind muss durch eine Öffnung durch, ohne die Seile zu berühren (geht nur durch Teamwork)
- Ein Waldquiz
- Ein (dünner) Baumstamm muss durchgesägt werden (nur unter Aufsicht!)
- Kreuzworträtsel (Datei Anhang Lernszenario #5)
- Geschicklichkeitsparcour (ein Tischtennisball oder Zapfen muss auf einem Löffel über Hindernisse balanciert werden)

Anhang: Kreuzworträtsel

Spiele im Wald

Zapfenhüpfen

Ein (Fichten-)Zapfen wird an eine Schnur gebunden. Die Spieler stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht der Zapfenschnur-Schwinger. Die Schnur am Zapfen ist um 50 cm länger, als der Abstand zu den ringsherum stehenden Kindern. Der Zapfenschnur-Schwinger dreht sich mit der Zapfenschnur und schwingt diese dabei ringsherum am Boden im Kreis. Die Mitspieler müssen nun hüpfend dem schwingenden Seil ausweichen. Wer vom Seil getroffen wird, muss ausscheiden.

Zapfenwerfen

2-3 Spieler stellen sich an einer Linie auf. Auf das Startkommando werfen die Spieler ihre Zapfen so weit wie möglich in den Wald hinein. Wessen Zapfen flog am weitesten? Danach sind die nächsten Spieler an der Reihe. Die Sieger aus allen Spielrunden treten in einem Finale gegeneinander an.

Wildschwein, Maus, Käfer

Es werden 2 Gruppen gebildet, die sich in einer Linie von 3 Meter Abstand gegenüberstehen. Hinter jeder Gruppe befindet sich in 10 Meter Entfernung die sichere Grenze. Jede Gruppe macht sich im Geheimen aus, welches Tier sie darstellt. Wildschwein: große Zähne; Maus: Finger vor dem Körper nervös bewegen; Käfer mit den Händen Fühler am Kopf andeuten. Auf ein Zeichen stellen beide Gruppen ihr ausgewähltes Tier dar, dann heißt es schnell reagieren: die Wildschweine fangen die Mäuse, die Mäuse fangen die Käfer und die Käfer fangen die Wildschweine (denn diese sind Wirttiere). Wer sich hinter die Grenze retten konnte bleibt im Spiel, wer gefangen wurde, wechselt das Team.

Tiere raten

Jeweils auf den Rücken aller Gruppenteilnehmer wird eine Tierkarte mit einer Klammer befestigt. Jeder muss nun sein Tier erraten indem er einem anderen Gruppenmitglied eine Frage stellt. Diese Frage darf nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Jedes Gruppenmitglied darf nur einmal gefragt werden.

In der Datei "Anhang Lernszenario #5" finden Sie folgende Materialien ...

- Post vom Kniggs Nr.5
- Kniggs-Buttons
- Kniggs-Spion Logo
- Kniggs-Spion on Tour-Schatzsuche Stationenpass
- Geheimschrift-Drehscheibe
- Kreuzworträtsel
- Pfote-drauf-Vertrag (Datei Anhang Lernszenario #5-Vertrag)