

Sonnenwald-Erlebnispfad

Begleiterspiele für Familien



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

Dieses Faltblatt beinhaltet zusätzliche Spiele und Anregungen zur Naturerfahrung und Umweltbildung auf dem Sonnenwald-Erlebnispfad. So kann man den Pfad 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.

Der Bergkobold „Jackl“ begleitet auf dem Weg nach oben und bietet unterschiedliche Anregungen zu den drei Wegeabschnitten mit jeweils drei Themenstationen. Es wird empfohlen, „den Jackl sprechen zu lassen“. Ein Familienmitglied schlüpft dazu in die Rolle des Jackl und liest folgende Texte vor:

Liebe Kinder, Eltern, Großeltern...
mein Name ist „Jackl“. Ich bin der Bergkobold
dieses Waldes und begrüße euch herzlich hier
in meinem Reich am Brotjacklriegel.
Bestimmt sagen einige von euch: „So ein
Quatsch! Kobolde gibt es nicht!“ Doch seid ihr
erst durch mein unsichtbares Zaubertor ge-
schlüpft, 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.
In diesem Heft findet ihr zahlreiche Spiele,
die ihr mit eurer Familie oder mit euren
Freunden spielen und ausprobieren könnt.
Denn Kobolde lieben eins - und das ist Spaß!
Also los geht's...



Glückssteine

Zu Beginn bekommt ihr von mir eine Aufgabe gestellt, die euch über den ganzen Weg begleitet:

Jedes Familienmitglied macht sich auf die Suche nach zwei Glückssteinen, die so groß sind, dass sie in die Hosentasche passen. Glückssteine könnt ihr überall finden, manchmal finden sie auch euch. Ihr müsst nur eure Sinne öffnen. Jeder Stein, der durch seine Färbung, Oberfläche oder durch seine Art wie er in der Hand liegt, etwas Besonderes darstellt, ist geeignet. Die Steine sind Glücksbringer und ihr solltet sie immer bei euch tragen.

Warum ihr zwei Steine sammeln sollt, verrate ich euch zum Schluss unserer Wanderung.

Suche deinen Freund oder deine Baumbegegnung

Jedes Familienmitglied sucht sich einen Baum aus. Schließt jetzt die Augen. Umarmt den Baum, fühlt seine Rinde und seine Blätter. Wie riecht dein Freund? Wenn ihr euch alles gut eingepägt habt, dann geht zum Weg zurück und versucht, euren Baum mit offenen Augen wieder zu finden. Besprecht, was an eurem Baum besonders schön war oder warum ihr ihn wieder entdeckt habt. Fühlt auch die Bäume der anderen Familienmitglieder.

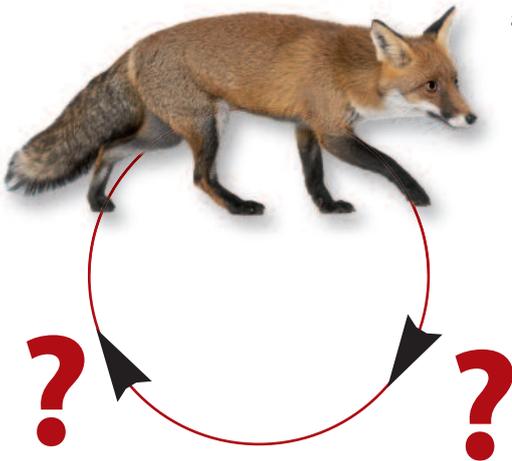


Wer frisst wen?

Dieses Spiel passt am besten zur Station 3. Es macht euch fit. Schnelles Reagieren ist angesagt. Ihr seht auf der Tafel der Station 3, dass auch im Wald das Gesetz des Fressens und Gefressen-Werdens gilt. Überlegt euch jetzt zusammen drei Tiere, die in dieser Kette vorkommen. Ihr könnt auch den Menschen mit einbeziehen. Ein Beispiel ist „Jäger-Fuchs-Stechnmücke.“

Überlegt euch für jeden eine typische Bewegung, z.B. Jäger schießt, Fuchs läuft am Boden, Mücke sticht. Teilt euch jetzt in zwei Gruppen. Jede Gruppe für sich beratschlagt leise, welches Tier oder wen sie darstellt. Beim gemeinsamen Ruf „1, 2, 3“ aller Mitspieler macht jede Gruppe ihre typische Bewegung, z.B. Jäger schießt, Mücke sticht. Wer frisst wen oder wer verfolgt wen? Überlegt schnell! Die „schwächere“ Gruppe flüchtet über Stock und Stein. Die „stärkere“ Gruppe verfolgt die „Schwächeren“.

In unserem Beispiel müsste der Jäger vor der Stechnmücke davon laufen, schließlich sticht die Mücke den Jäger. Also los - wer reagiert am schnellsten und wer ist der geschickteste und sicherste Läufer im Wald?



Wohin des Weges, Käfer?

Markiert euch einen kurzen Teil der Wegstrecke, den auch ein Käfer genommen haben könnte, z.B. mit Totholzästen aus dem Wald. Versetzt euch in die Rolle eines Käfers und macht euch ganz klein. Geht in die Hocke oder bei trockenem Wetter in den Vierfüßlerstand. Erkundet eure Umgebung aus der Käferperspektive. Welchen Tieren begegnet ein Käfer? Wie sehen die Pflanzen aus, über die er kriecht? Besprecht zum Schluss, was ihr entdeckt habt.

Um Tiere und andere Entdeckungen noch genauer betrachten zu können, wäre die Verwendung eines Lupenbechers hilfreich. Vielleicht wünscht ihr euch einen zu eurem Geburtstag? Den Lupenbecher könnt ihr u.a. kaufen im Turmstüberl am Gipfel des Brotjacklriegel, in der Touristinfo in Schöfweg, in den EDEKA-Geschäften in Schöfweg und Langfurth und im Gasthof Ranzinger in Langfurth.

Überbrückungspfad - „Barfuß-Raupe“

Alle ziehen Schuhe und Strümpfe aus, stellen sich in einer Reihe hintereinander auf und halten sich aneinander fest. Der Erste ist der Führer - der Kopf der „Barfuß-Raupe“ und hat als Einziger die Augen geöffnet. Die Raupe setzt sich in Bewegung. Während des Gehens nehmt Geräusche, Temperaturunterschiede (zwischen sonnigen und schattigen Plätzen) und die Veränderung des Untergrundes wahr. Redet anschließend über eure Eindrücke.

Wer Lust hat kann den Weg auch noch mal mit geöffneten Augen gehen, um den Unterschied zu spüren.



STATIONEN 4-6

Zu Beginn dieser Stationen wird es ruhig. Hier halte ich immer mein Mittagsschläfchen oder lasse mich vom Rauschen des Windes durch die Lüfte tragen. Habt ihr Lust mir zu folgen?



Mandala

Nachdem wir im „Pssst-Bereich“ ganz ruhig waren, habt Ihr vielleicht jetzt Lust, ein bisschen kreativ zu sein. Ich würde gerne ein „Mandala“ mit euch bauen. Das ist ein symmetrisches, kreisförmiges Bild. Die Mandalas sind im Buddhismus ein wichtiges Sinnbild für den Zusammenhang von Mensch und Natur. Die Mönche streuen die kreisförmigen Mandalas aus farbigem Pulver zu Figuren und Mustern. Ihr könnt dazu Zapfen, Stöcke, Blätter und andere Dinge, die ihr in der Umgebung findet, verwenden. Sucht euch einen freien, ebenen Untergrund und baut ein möglichst symmetrisches Mandala aus den gesammelten Natursachen. Am schönsten werden die Mandalas, wenn an keiner Stelle mehr der Boden durchscheint. Viele Materialien entfalten erst dann ihre Wirkung, wenn sie zerkleinert und mosaikartig zusammengelegt werden, wobei ihre ursprüngliche Form nicht mehr zu erkennen ist. Damit der Wald nicht bald voller Mandalas liegt, machen wir es wie die Buddhisten und zerstören unser Werk nach ausreichender Betrachtung oder auf dem Rückweg und geben somit der Natur ihre Schätze wieder zurück.

Wenn der Regen kommt...

Bei diesem Spiel werden die Geräusche eines Gewitterregens nachgeahmt.

Der Regen beginnt ganz leise mit vereinzelt Tropfen, entwickelt sich zu einem prasselnden Schauer und klingt wieder ab. Bildet einen Kreis. Einer beginnt mit dem ersten Regengeräusch. Durch Blickkontakt zeigt er seinem Nachbarn, dass er die entsprechenden Bewegungen und Geräusche übernehmen soll. Von diesem werden sie aufgenommen und ebenfalls durch Blickkontakt an den nächsten Nachbarn weitergegeben. Auf diese Weise „wandert“ das Geräusch durch die Mitspieler, bis es wieder bei der ersten Person angekommen ist. Von hier wird daraufhin mit dem nächsten Geräusch begonnen und wiederum an den Nachbarn weitergegeben. Um den gewünschten Effekt zu erzielen – der Regen kommt und geht – ist es entscheidend, dass ein Geräusch von jedem Einzelnen von euch durchgehend beibehalten wird, bis das neue Geräusch angelangt ist.

Abfolge der Geräusche:

Handflächen reiben – Fingerschnipsen – Klatschen – Hände auf Oberschenkel schlagen – mit den Füßen aufstampfen – Hände auf Oberschenkel schlagen – Klatschen – Fingerschnipsen – Handflächen reiben – Stille.

Stöcke erkennen

Jeder sucht sich für dieses Spiel einen Stock. Die Stöcke sollten so unterschiedlich wie möglich sein. Stellt euch im Kreis auf. Durch genaues Betrachten und Abtasten prägt ihr euch euren Stock gut ein. Anschließend schließen alle die Augen. Die Stöcke werden mehrmals vertauscht. Wer kann blind seinen Stock wieder erkennen?

Lebende Kamera

Mit diesem Spiel lassen sich Kleinigkeiten und interessante Blickwinkel entdecken. Schließt euch paarweise zusammen. Einer wird zum Fotografen, der andere schließt die Augen („Blende“) und wird zur Kamera. Der Fotograf führt die blinde Kamera vorsichtig zu einem interessanten Fotomotiv. Dann stellt er die Kamera entsprechend ein, d.h. er richtet die noch geschlossenen Augen („Objektiv“) auf ein interessantes Motiv, wobei besonders Nahaufnahmen aus wenigen Zentimetern bis etwa einen Meter Entfernung wirkungsvoll sind. Ist der Fotograf mit der Einstellung der Kamera zufrieden, „drückt er den Auslöser“, indem er leicht am Ohrläppchen der Kamera zupft, die nur ganz kurz die Augen („Blende“) öffnet und dann sofort wieder schließt. Nach etwa drei bis fünf Bildern tauscht ihr die Rollen. Zum Schluss beschreibt gegenseitig eure Erlebnisse und Bilder oder führt euch zu euren fotografierten Motiven.

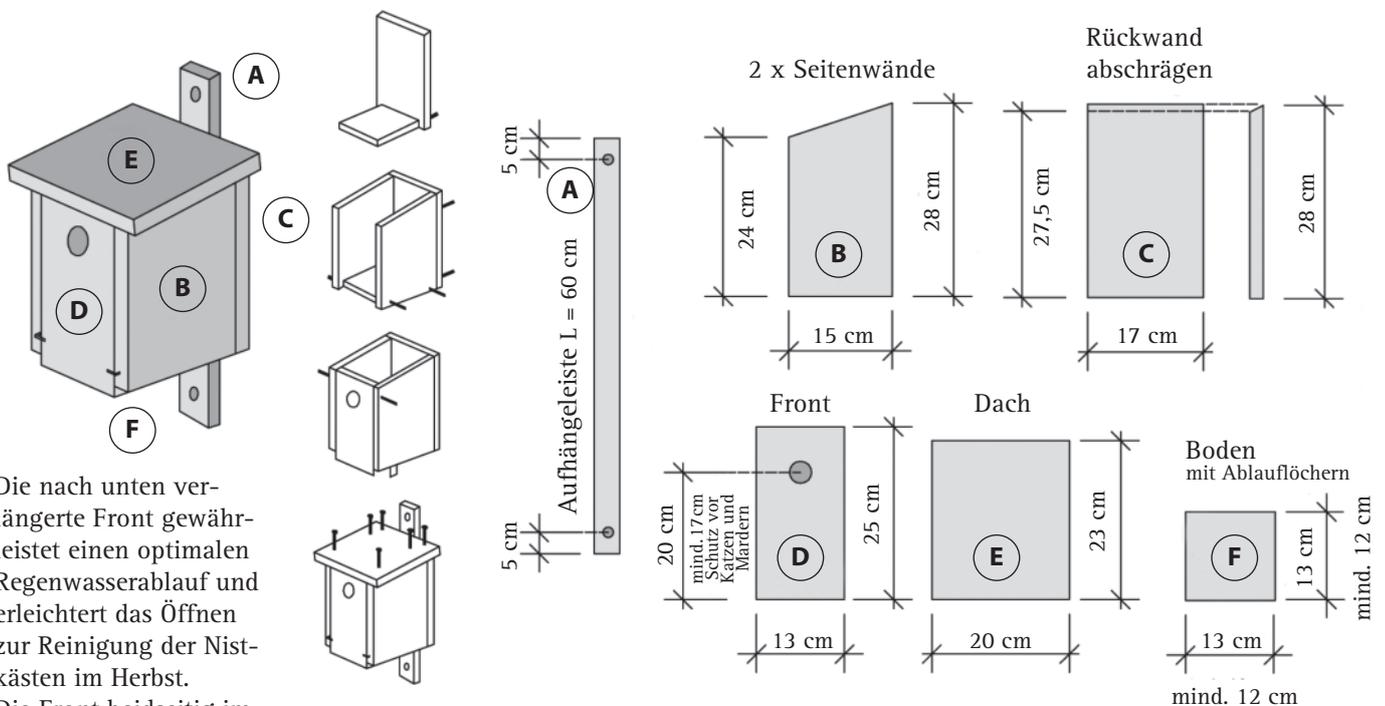


Wie baue ich ein Vogelhaus für Höhlenbrüter?

Bei Station 9 habt ihr den einen oder anderen Vogelgesang gehört. Um die Vögel zu Hause anlocken und beobachten zu können, baut ihnen eine Bleibe. Ich habe für euch einen Bauplan für einen Höhlenbrüterkasten vorbereitet. Die Höhle ist für mehrere Vogelarten geeignet. Viel Spaß beim Bauen!



Bauplan für ein Vogelhaus



Die nach unten verlängerte Front gewährleistet einen optimalen Regenwasserablauf und erleichtert das Öffnen zur Reinigung der Nistkästen im Herbst. Die Front beidseitig im oberen Teil mit zwei Nägeln (Drehachse) fixieren und im unteren Teil ein- oder beidseitig mit drehbaren Schraubhaken sichern.

Schlupfloch-Größen:

Blau-, Tannen-, Hauben-, Sumpf- und Weidenmeise	26-28 mm
Kohlmeise und Kleiber	32 mm
Haus- und Feldsperling	35 mm
Star	45 mm
Garten-Rotschwanz	48 x 32 mm (HxB, oval)

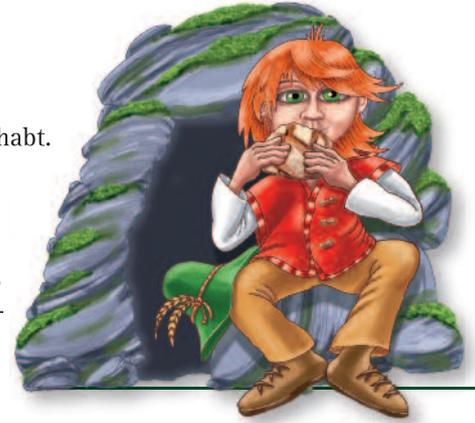
STATION 10 UND RÜCKWEG

Abschlusspiel

Ihr habt euch gestärkt und seid bereit für den Abstieg?

Jetzt verrate ich euch, warum ihr am Anfang des Weges zwei Glückssteine gesammelt habt.

Sucht beim Abstieg einen schönen Platz aus. Legt den Stein an eine besonders schöne Stelle. Erzählt gegenseitig, was ihr heute gelernt habt und was euch gut gefallen hat. Prägt euch die Stelle mit dem Glücksstein gut ein, denn wenn ihr mich wieder besucht, könnt ihr nachsehen, ob euer Stein noch da ist. Der andere Stein bleibt in eurer Hosentasche. Er soll euch Glück bringen und an den schönen Ausflug zum Sonnenwald-Erlebnispfad am Brotjacklriegel erinnern.



Ich hoffe, es hat euch mit mir auf dem Sonnenwald-Erlebnispfad Spaß gemacht. Gibt es etwas Schöneres, als draußen in der Natur zu spielen? Der Wald ist für mich der schönste Spielplatz überhaupt. Jeden Tag kann ich etwas Neues entdecken und dabei soviel lernen! Aber am meisten Spaß macht es mir, wenn ihr mit euren Eltern, Großeltern und Freunden mit dabei seid. Besucht mich doch einfach wieder. Ich freue mich heute schon auf euch!

Servus und vielleicht bis bald,
euer Jackl



Notizen: