

**INHALT** Die Teilnehmer erleben bewusst, wie Holz Geräusche weiterleitet.

**ABSICHT**

:: Die Teilnehmer entdecken, dass Holz ein Resonanzkörper ist.

**ART DER AKTIVITÄT**

:: ruhig, sensitiv

**TEILNEHMERZAHL**

:: beliebig

**TEILNEHMERALTER**

:: ab 5 Jahre

**ZEIT**

:: ca. 10 Minuten

**MATERIAL**

:: Sie benötigen einen entrindeten, liegenden Stamm.

**VORBEREITUNG**

:: Legen Sie den Stamm bereit.

**ÄUSSERE BEDINGUNGEN**

:: –

**ABLAUF**

- Die Teilnehmer legen ihr Ohr an ein Ende des liegenden Stammes.
- Am anderen Ende kratzt und klopft jemand am Stamm.
- Die Teilnehmer hören die Geräusche am anderen Ende des Stammes.

**VARIATION**

Bauen Sie gemeinsam mit den Teilnehmern aus verschiedenen langen Holzstücken ein Xylophon und erzeugen Sie gemeinsam eine Melodie. Ideal geeignet ist trockenes Buchenholz.



■ Lauschen auf Geräusche, die am anderen Ende des Stammes erzeugt werden



## Hinweise

- Verdeutlichen Sie den Teilnehmern
  - :: welche Geräusche durch Holz übertragen werden,
  - :: wer in der Natur Geräusche am Baum erzeugt (aufsteigende Räuber, z. B. Marder),
  - :: welche Tiere die damit verbundene Information nutzen (Höhlenbrüter),
  - :: wie die Tiere darauf reagieren und welche Verhaltensweisen sie zeigen (Schutz der Brut, Verteidigung etc.).
- Gehen Sie mit den Teilnehmern auf die Suche nach Spechthöhlen.
- Demonstrieren Sie, dass aufgebockte, frei liegende und entrindete Stämme einen besonders guten Klangkörper darstellen.

## VERTIEFUNGSMÖGLICHKEIT

- Als lebhaftes Aktivität bietet sich das Eichhörnchen-Specht-Marder-Spiel an. Erzählen Sie zunächst folgende Geschichte:

„Stellt euch vor, ihr seid alle Eichhörnchen. Wenn ihr euch schlafen legt, habt ihr dabei ein Ohr am Stamm. So könnt ihr im Schlafen hören, ob sich ein gefährliches Tier nähert. Wenn ein Specht klopft, bedeutet es für euch keine Gefahr. Klettert aber ein Marder hungrig den Baum hinauf und kratzt dabei am Baumende, müsst ihr alle flüchten.“

- Nun kann das Spiel beginnen. Es ist ganz einfach.
- Alle „Eichhörnchen“ legen sich schlafend mit einem Ohr an den Baumstamm.
- Ein Teilnehmer spielt den „Specht“ oder den „Marder“. Er klopft als „Specht“ oder kratzt als „Marder“ am anderen Baumende. Sobald er als „Marder“ kratzt, wachen alle „Eichhörnchen“ auf und flüchten, und der „Marder“ versucht, ein „Eichhörnchen“ zu fangen.
- Danach darf das gefangene „Eichhörnchen“ den „Specht/Marder“ spielen.