

# Lauschplatz im Wildnispfad

Hör  
mal!



ab 8 Jahren



20min



Waldbuch

Setzt Euch, kommt zur Ruhe und lauscht auf die Stimmen des Waldes...

Wenn Ihr ein „Waldbuch“ dabei habt, könnt Ihr eine Geräusche-Karte erstellen: Schreibt ein „X“ in die Mitte einer Seite des Waldbuches, es markiert Euren derzeitigen Sitzplatz. Darum herum malt Ihr die Geräusche, die Ihr hört. Zeichnet die Richtung, aus der die Geräusche kommen und ihre Entfernung ebenfalls in die Karte ein.

Tauscht Euch mit Eurem Nachbarn über Eure Bilder aus! Habt Ihr dieselben Dinge gehört?

Träum  
mal!



ab 3 Jahren



20min



Märchen

Hier ist auch eine schöne Stelle für ein Märchen. Begebt Euch auf eine Reise in die Welt der Elfen, Koblode und Waldgeister...

*„Am Waldessaume träumt die Föhre,  
am Himmel weiße Wölkchen nur;  
es ist so still, dass ich sie höre,  
die tiefe Stille der Natur.  
Rings Sonnenschein auf Wies' und Wegen,  
die Nipfel stumm, kein Lüftchen wach,  
Und doch, es klingt, als ström' ein Regen  
leis tönend auf das Blätterdach.“*

*Theodor Fontane*

Spiel  
mal!



Erlebe Bruder Wald

## Lautlose Pirsch

Bildet einen größeren Kreis. Wählt einen von Euch, der sich mit verbundenen Augen in die Mitte des Kreises setzt. Dieser ist das schlecht sehende, aber hervorragend hörende Reh.

Alle anderen Teilnehmer stellen sich als Luchse im Kreis um das Reh herum (etwa in 15 Meter Abstand zum Reh). Die Luchse versuchen sich ganz langsam und leise an das Reh heranzuschleichen. Keinesfalls dürfen die Luchse zum Reh rennen!

Wenn das Reh einen anschleichenden Luchs hört, deutet es in die Richtung des Luchses. Der entdeckte Luchs scheidet aus. Er muss in die Hocke gehen und sich ganz ruhig verhalten.

Erreicht einer der Luchse das Reh ohne gehört worden zu sein, hat dieser Luchs gewonnen. Hat aber das Reh auf alle Luchse gedeutet, ist das Reh Sieger.

Ihr werdet sehr schnell merken, wie schwer es für die Luchse ist sich lautlos anzuschleichen!



ab 5 Jahren



15min



Augenbinden