

Tierweitsprung

Könnt ihr weiter springen als ein Reh? Findet es in unserer Tierweitsprunggrube heraus!
So geht's: Stellt euch hintereinander in einiger Entfernung zur Sprunggrube auf. Ist die Sprunggrube frei, Anlauf nehmen, an der Markierung abspringen und am besten mit beiden Beinen auf dem Waldboden landen.

Ihr könnt dann eure und die Sprungleistungen der verschiedenen Tierarten vergleichen.

Waldindianerdorf

Im Wildpark gibt es Indianer die durch die Wälder pirschen. Gesehen haben wir sie noch nicht, nur das Waldindianerdorf und den Marterpfahl. Könnt ihr sie finden?

Rätsel: Könnt ihr erkennen, welche Wildparktiere im Marterpfahl eingeschnitzt sind?

Tipp: Schaut euch mal das Schild „Mit den Händen reden - wie ein Indianer!“ an. Fallen euch noch weitere Zeichen ein, um euch miteinander zu verständigen? Probiert es aus und stellt euch stumm. Lasst eure Hände „reden“.

Fuchsbauspiel

Das Fuchsbauspiel ist ein Fangspiel. Ein Kind ist der Fuchs und die anderen Kinder sind die Hasen. Das Tipi ist der Fuchsbau. Ein Erwachsener übernimmt die Rolle des Erzählers / der Erzählerin.

Das Spiel beginnt: der Fuchs setzt sich an den Eingang „seines Baus“ und die Hasen laufen im Uhrzeigersinn um das Tipi herum.

Erzähler*in: *„Ach, was wär`s im Wald so schön, wenn es dort den Fuchs nicht gäbe! Auf eins kommt er nicht heraus, auf zwei kommt er nicht heraus“* usw. Schließlich nennt der Erzähler / die Erzählerin eine Zahl (3; 4; 5; ...) und fügt hinzu: *„Aber nun kommt er hervor und schnappt sich hungrig einen Hasen.“*

Jetzt müssen alle Hasen flüchten, und der Fuchs versucht, ein Kind zu fassen. Die Hasen sind erst in Sicherheit, wenn sie die Nachbarstation „Baumtelefon“ erreicht haben. Ein gefangener Hase wird in der nächsten Runde zum Fuchs.

Baumtelefon - Marder/Specht/Eichhörnchenspiel

Im Waldindianerdorf seht ihr einen dicken Baumstamm liegen. Die Holzfasern können Töne weiterleiten. Ihr benötigt noch einen kleinen Ast zum Klopfen und könnt ein Fangspiel starten:

Alle Kinder, bis auf eines, sind Eichhörnchen, die sich mit einem Ohr an den Stamm legen und den Kopf dabei in eine gemeinsame Richtung drehen. Am anderen Ende des Stammes (entgegen gesetzt der Blickrichtung) sitzt ein Kind, das sich entweder wie ein Specht oder wie ein Marder verhält. Klopft das Kind mit dem kleinen Ast an das Stammende, so verhält es sich wie ein Specht. Die Eichhörnchen müssen sich nicht vom Specht „stören lassen“ und können weiter am Stamm horchen. Kratzt das Kind allerdings mit dem Ast am Stammende, dann nähert sich der Marder. Der Marder ist ein Feind der Eichhörnchen und hat nur eins im Sinn: Beute machen! Alle Eichhörnchen müssen also schnell wegrennen (vorher Zielpunkt festlegen z. B. Marterpfahl). Der Marder versucht, eines der flüchtenden Eichhörnchen zu fangen. Dieses Eichhörnchen kann der nächste Specht / Marder sein.

Der Stamm funktioniert wie ein „Baumtelefon“. Geräusche werden entlang der Faser weitergegeben, so dass die Kinder auch am anderen Stammende noch die Klopf- und Kratzzeichen mitbekommen können. Wegen seiner hervorragenden Klangeigenschaften wird Holz zum Instrumentenbau eingesetzt.