

### **Tierweitsprung**

Könnt ihr weiter springen als ein Reh? Findet es in unserer Tierweitsprunggrube heraus!

So geht's: Stellt euch hintereinander in ca. 10 m Entfernung zur Sprunggrube auf. Ist die Sprunggrube frei, Anlauf nehmen und ab in den Sand hinein.

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

### **Fuchsbauspiel**

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

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

Erzähler: *„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 eine Zahl (3; 4; 5; ...) und fügt hinzu: *„Aber nun kommt er hervor und schnappt sich hungrig einen Hasen.“*

Jetzt müssen die Hasen alle 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.

### **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?