

## Sinnesparcours im Wald

Wie riecht „grün“? Wie tönt ein Baum? Wie fühlt sich ein Stein an? Im Wald sind unzählige verborgene Besonderheiten zu entdecken. Die Natur hält Schätze bereit, an denen wir meist achtlos vorbei gehen. Auf dem Sinnesparcours zählen die ruhigeren Momente. Wir gehen mit allen Sinnen durch den Wald.

### Die „Waldtasche“

Der Gruppenleiter bereitet mehrere Taschen für den Parcours vor. Darin ist alles vorhanden, was für die verschiedenen Stationen benötigt wird: Materialien wie Tücher, evtl. Lupen, Seile und Arbeitsaufträge. Die Aufgaben können an einem frei wählbaren Ort umgesetzt werden. Sie sind je nach Aufgabe einzeln, in Zweiergruppen oder in Kleingruppen einsetzbar.

Für die „Waldtasche“ braucht ihr:

- 1 Tasche
- die jeweiligen Arbeitsaufträge/Spielanregungen (siehe Punkt 1-6 weiter unten)
- Augenbinden
- weiße Tücher
- Dosenlupen oder normale Lupen

### Gemeinsamer Einstieg

Hinweise für den Gruppenleiter:

1. Suche ein reich strukturiertes und klar abgrenzbares Gebiet.
2. Die Jugendlichen sollen sich in „Rufdistanz“ aufhalten.
3. Gib der Gruppe eine genaue Zeit vor.
4. Alle erhalten den gleichen Auftrag: „Sucht die folgenden Gegenstände“.
5. Hier findest du einige Vorschläge, aus denen eine Auswahl zu treffen ist:
  1. Stein, Blatt, Tannenzapfen, etwas Hartes, etwas Leichtes, etwas Feuchtes, etwas Gerades; etwas, das tönt; etwas, das vom Mensch hinterlassen wurde; etwas, was für die Natur wichtig ist; etwas, das für dich besonders ist; Tierspuren ...
6. Sammelt nur Dinge, die nicht beschädigt werden und die gefahrlos getragen werden können.
7. Mögliche Auswertung:
  - ☺ Wer bringt alle geforderten Gegenstände?
  - ☺ Wer findet am meisten?
  - ☺ Wer hat die schönsten Sachen mitgebracht?
8. Anschließend beginnt ihr mit dem Sinnesparcours.

### 1. Baumbegegnung

- ☺ tasten
- ☺ zu zweit
- ☺ Augenbinde

1. Verbinde einem Jugendlichen die Augen.
2. Führe ihn durch den Wald zu einem Baum.
3. Hilf dem „blinden“ Jugendlichen, den Baum kennen zu lernen (tasten, fragen, beschreiben.)
4. Führe den Jugendlichen auf einem anderen Weg zurück.
5. Nimm ihm die Augenbinde ab.
6. Lass ihn seinen Baum suchen.

## 2. Memory

- ☺ tasten
- ☺ zu zweit
- ☺ weißes Tuch

1. Sammle ein paar Gegenstände, die der andere Jugendliche nicht sieht.
2. Lege sie unter das weiße Tuch.
3. Der zweite Jugendliche ertastet nun stumm die Gegenstände.
4. Nach einiger Zeit versucht er, gleiche Gegenstände zu finden.
5. Vergleicht eure Materialien, sind sie gleich, ähnlich, anders?
6. Tauscht die Rollen.

## 3. Dosenlupe

- ☺ sehen
- ☺ einzeln
- ☺ Dosenlupe oder normale Lupe

1. Mit der Dosenlupe gehst du auf Entdeckungsreise.
2. Was dich interessiert, legst du auf den Boden der Dose.
3. Der Deckel ist gleichzeitig eine Lupe.
4. Betrachte die Vergrößerungen: Halme, Blätter, Steine, Erde, ...
5. Tiere musst du ganz sorgfältig anfassen und anschließend an derselben Stelle wieder frei lassen!

## 4. Geräuschkarte

- ☺ hören
- ☺ einzeln
- ☺ beliebige Naturmaterialien

1. Suche dir einen einsamen, bequemen Platz.
2. Bereite auf dem Waldboden eine freie, ebene Stelle vor.
3. Dies ist deine Geräusch-Karte.
4. Lege daneben genügend Naturmaterialien bereit: Tannzapfen, Steine,...
5. In der Mitte legst du einen größeren Gegenstand hin. Das ist dein Platz auf der Karte.
6. Jedes Mal, wenn du ein Geräusch hörst, legst du eines der Materialien in der dazugehörigen Richtung und dem entsprechenden Abstand auf deine Karte.
7. Fragen zu den Geräuschen: Wo? Was? Wie? Wieviel?

## 5. Lauschwettbewerb

- ☺ hören
- ☺ mehrere Jugendliche

1. Ihr sucht einen bequemen Platz und seid einige Minuten ganz still. Nachher kommt ihr wieder zusammen.
2. Wie viele verschiedene Geräusche habt ihr gehört?
3. Jemand versucht ein Geräusch mit Stimme oder Gegenständen nachzumachen.
4. Die anderen erraten, welches Geräusch gemeint war.

5. Wer kann gut Geräusche machen?
6. Wer errät am meisten?

## 6. Duftquiz

- ☺ riechen
- ☺ mehrere Jugendliche

1. Der Gruppenleiter sammelt ein paar stark riechende Materialien ein.
2. z.B. Erde, Rinde, Harz, zerriebene Nadeln, Moos, Blüte, ...
3. Die anderen Jugendlichen wissen nicht, was der Gruppenleiter zurückbringt.
4. Nun lässt er die anderen mit geschlossenen Augen daran riechen.
5. Wer weiss, was er mitgebracht hat?

## Gemeinsamer Abschluss

Du brauchst:

- 50m lange Schnur

1. Alle bilden einen Kreis.
2. Der Gruppenleiter steht mit dem Schnurknäuel im Kreis und moderiert.
3. Er beginnt und nennt ein Lebewesen, das in diesem Wald lebt (z.B. Tanne). Anschließend hält er die Schnur fest und wirft den Knäuel einem Jugendlichen im Kreis zu.
4. Dieser muss ein anderes Lebewesen nennen und beschreiben, wie das von ihm genannte Lebewesen im Bezug zum vorhergehenden steht (z.B. Eichhörnchen ernährt sich von Tannzapfen, ... dann wirft er das Schnurknäuel weiter
5. So bildet sich ein Netz und die Jugendlichen sehen die verschiedenen Lebewesen der Natur in Abhängigkeit zueinander.
6. Schluss: Wenn alle Jugendlichen ein Teil des großen Netzes sind, bringt der Gruppenleiter das „Lebensnetz“ aus dem Gleichgewicht, indem beispielsweise ein Baum gefällt wird. Der Jugendliche, welcher zuvor einen Baum genannt hat, zieht an der Schnur. Jeder, der den Ruck spürt zieht ebenfalls. So merken alle, dass die Lebewesen alle voneinander abhängig sind.
7. Variante: Das Netz wird rückwärts aufgelöst; alle versuchen sich zu erinnern, wovon sie abhängen und was der vorhergehende Jugendliche erzählt hat.
8. Viel Spaß!

aus: [www.wald-hirschthal.ch](http://www.wald-hirschthal.ch)