

Schnitzeljagd: „Die verirrtten Waldforscher“

- **Zielgruppe:** Kinder von ca. 5 bis 8 Jahren
- **Start:** Anfang Fitnessparcours (Parkplatz Höhe Wasserhaus)
- **Ziel der Jagd:** Das Tipi – Holz, Feuer & leckeres Essen!
- **Prinzip:** Die Erwachsenen lesen die Geschichte vor und nutzen die **! Spielleitung-Hinweise** für Tipps und Erklärungen.
- Auf der letzten Seite findet ihr zusätzliche Aufgaben, die die Kinder auf dem Weg erledigen können.

Die Rahmenhandlung

Achtung, Waldforscher-Team! Bei eurer großen Expedition seid ihr so tief in den geheimnisvollen Wald gewandert, dass ihr den Rückweg nicht mehr findet. Noch seid ihr voller Energie – aber horcht mal in euch hinein: Eure Bäuche knurren bestimmt bald!

Um mitten im Wald eine warme Mahlzeit zu kochen, brauchen wir drei Dinge: eine sichere Feuerstelle, trockenes Holz und leckere Zutaten. Irgendwo hier wartet ein gemütliches Tipi mit einer Feuerschale auf uns. Aber der Pfad dorthin ist voller Rätsel, Waldgeister und Hindernisse. Seid ihr bereit für euer Abenteuer?

Erste Aufgabe

Geschichte:

Bevor wir uns auf den Weg machen, müssen wir unsere Sinnesorgane schärfen. Ein echter Waldforscher sieht Dinge, die normale Spaziergänger einfach übersehen!

Aufgabe:

Sammelt auf dem Weg zur Brücke 3 verschiedene Dinge vom Boden:

- *Einen Zapfen (Fichte oder Kiefer)*
- *Einen ungewöhnlich geformten kleinen Stock*
- *Einen schönen Stein*

(Legt eure Schätze in den Forscher-Rucksack – wir könnten sie später brauchen)

! Spielleitung-Hinweis: beide Wege führen zur Brücke. Der kleinere Weg führt durch den Wald. Der breitere Kiesweg führt an ein paar Fitness-Parcours-Stationen vorbei. (Alle Parcours-Stationen können, wenn gewünscht, mitgemacht werden).



Die Brücke – Der magische Steinturm

Geschichte:

Ihr folgt dem Pfad und seht eine kleine Brücke, unter der das Bachwasser ruhig fließt. Früher haben Waldforscher hier Schutzzeichen gebaut, damit ihnen auf dem Weg nichts passiert.

Aufgabe:

Sucht am Ufer oder Wegrand glatte Steine. Stapelt einen Steinturm aus mindestens 4 Steinen auf, ohne dass er umfällt und legt den vorhin gefunden schönen Stein obendrauf.

! Spielleitung-Hinweis: Fördert Geduld und Teamwork. Fällt der Turm um, baut ihn einfach gemeinsam neu auf. Folgt danach dem Weg Richtung Arbogast bis zur Slackline.

Plötzlich spürt ihr ein Kribbeln in den Zehen – der Schutzzauber wirkt! Der Zauber verrät uns, dass wir weitergehen müssen. Schnappt euch eure Sachen und geht zur Lichtung. Das nächste Hindernis wartet.



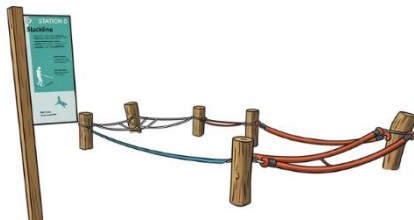
Die wackelige Hängebrücke (Slackline)

Geschichte:

Euer Weg wird plötzlich durch eine tiefe Schlucht unterbrochen! Die einzige Verbindung zur anderen Seite sind diese wackeligen Seile.

Aufgabe:

- *Balanciert nacheinander über die verschiedenen Slacklines.*
- *Die anderen Forscher sichern das Mitglied, indem sie die Hände schützend bereithalten.*
- *Am Ziel angekommen macht jeder ein lautes Jubel-Geräusch!*



Der große Felsen

Geschichte:

Uff, geschafft! Die Schlucht liegt hinter euch. Ihr geht weiter und vor euch ragt nun ein großer Felsen auf! Das ist der Schild-Fels des Waldes. Um an ihm vorbeizukommen, müsst ihr zeigen, wie gut ihr euch im Wald benehmen und leise bewegen könnt.

Aufgabe:

Berührt den Felsen mit eurer flachen Hand und flüstert gemeinsam das Zauberwort: „Waldgeister, öffnet den Weg!“. Schleicht anschließend wie die Luchse rechts am Felsen vorbei.

💡 Spielleitung-Hinweis: Anschließend geht es vor dem Felsen Richtung Wiese weiter. Dort stoßt ihr auf ein seltsames Steingebilde – schaut es euch gemeinsam genau an!



Wasserhaus – Geschenk für die Quellen-Hüter

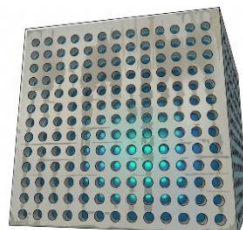
Geschichte:

Seht mal, da ist das Wasserhaus! Hier im Wald wohnen die Hüter der Quelle. Sie sorgen dafür, dass das Wasser immer sauber und frisch bleibt. Wir möchten Ihnen zeigen wie toll wir ihre Arbeit finden und die Quellen-Hüter freuen sich riesig, wenn man ihnen ein Geschenk macht. Was können wir ihnen als schönes Dankeschön dalassen?

Aufgabe:

1. *Sucht auf der Wiese eine schöne Blüte (z. B. ein Gänseblümchen).*
2. *Kniet euch vorsichtig ans Wasser und lasst die Blüte auf der Wasseroberfläche schwimmen.*
3. *Schaut zu, wie das Blütenschiffchen davontreibt, und sprecht gemeinsam den Forscher-Dank aus: „Danke, liebe Quelle, für dein frisches Wasser!“*

! Spielleitung-Hinweis: Am Wasserhaus befindet sich auch ein Trinkbrunnen. Perfekte Gelegenheit, um die Trinkflaschen aufzufüllen oder einen Schluck frisches Wasser zu trinken. Geht anschließend den Weg weiter Richtung Arbogast.



Wassertrete – Der kühle Kopf

Geschichte:

Ihr habt schon einen langen Weg und viele Abenteuer hinter euch. Von der langen Suche ist euch heiß geworden und die Beine sind schwer.

Aufgabe:

Zieht eure Schuhe und Socken aus und geht vorsichtig wie die Störche durch das kühle Wasser (Storchengang: Bei jedem Schritt das Bein ganz aus dem Wasser heben).

💡 Spielleitung-Hinweis: Achtet auf Rutschgefahr. Alternativ können die Kinder auch nur die Hände ins Wasser strecken. Bzw. wenn das Wetter nicht mitspielt, kann die Station auch ausgelassen werden.

Geschichte weiter:

Ahhh, das tut gut! Schaut mal dort drüben: Ein schmaler Pfad führt weiter hinauf. Diesem geheimnisvollen Waldweg folgen wir!

💡 Spielleitung-Hinweis: Macht auf dem Weg nach oben gerne ein Gruppenfoto im Holzrahmen.



Fußballplatz – Das Notsignal

Geschichte:

Langsam knurrt der Magen ordentlich laut! Wir müssen auf uns aufmerksam machen. Wenn wir ein wildes Forscher-Signal senden, sieht uns vielleicht jemand aus der Ferne und bringt uns Hilfe!

Aufgabe:

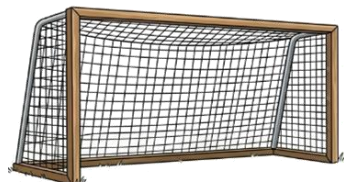
*Alle Forscher stellen sich in einer Reihe auf und machen 10 Hampelmänner. Zeigt anschließend eure mutigste und verrückteste **Forscher-Pose**!*

Geschichte weiter:

Schaut mal, direkt neben dem Fußballplatz ist eine Grillstelle. Aber die Feuerstelle ist leer.

Ihr habt einen hübschen Ast mitgenommen, diesen können wir später zum Anzünden des Feuers nutzen, aber das Holz reicht noch nicht. legt die Äste schon mal in die Feuerschale.

Seht mal da drüben: Hinter dem Tipi (rechts davon) leuchtet etwas Bunt im Wald wie ein Regenbogen! Und hört ihr das Rascheln? Gehen wir nachsehen.



Bunter Baumstumpf – Die hungrigen Waldtiere

Geschichte:

Ihr habt den magischen Baumstumpf gefunden! Die Waldtiere haben euch hierhergelockt. Sie kennen jeden Winkel des Waldes und wissen bestimmt, wo trockenes Holz liegt. Aber sie sind selbst ganz schwach vor Hunger. Wenn wir ihnen helfen, helfen sie uns bestimmt auch!

Aufgabe:

Überlegt: Welche Tiere wohnen hier im Wald? (z. B. Eichhörnchen, Rehe, Vögel).

Sammelt Futter und vielleicht habt ihr auch etwas mitgenommen, dass den Tieren schmeckt (sie essen Zapfen, trockenes Gras, abgefallene Rindenstücke) und legt es vorsichtig in die Vertiefung des Baumstumpfs (den Futtertrog).

! Spielleitung-Hinweis: Nur Dinge vom Boden sammeln lassen. Keine frischen Äste oder Pflanzen abreißen.



Der Tipp der Walddtiere

Geschichte:

Die Tiere knabbern dankbar am Futter. Ein Eichhörnchen flüstert euch zu:

💡 **Spielleitung-Hinweis:** Wähle je nach Zielort die passende Variante:

- **Variante A (St. Arbogast):**

Wenn ihr noch ein Stück weiter nach oben geht, findet ihr ein Haus, in dem hilfsbereite Menschen wohnen. Sie geben euch sicher trockenes Holz und leckeres Essen!

- **Variante B (Das Tipi):**

Seht mal im Tipi nach! Meine feine Eichhörnchen-Nase sagt mir, dass dort die Zutaten und das Holz schon auf euch warten!

Die Grillstelle - Das Ziel

Geschichte:

Geschafft! Wir haben das Ziel erreicht, Holz gesammelt und Essen gefunden. Nun müssen die Waldforscher nochmal zusammenarbeiten, um die Belohnung zu genießen.

Abschluss-Aufgabe:

- *Helft zusammen, um das Feuerholz in der Feuerschale aufzustapeln und zündet es gemeinsam mit den Erwachsenen an.*
- *Optional: Holt gemeinsam Stöcke aus der Umgebung und spitzt sie (mit Hilfe der Erwachsenen) an.*



Zusatzaufgaben

8 Baumarten aufzählen

30 Sekunden auf einem Bein hüpfen und Kikeriki
schreien

Suche eine Schnecke oder eine Ameise und ein weiteres
Kleintier

Schneidet furchterregende Grimassen

Pantomimisch ein Waldtier darstellen

Zählt eure Alter zusammen und sucht im Wald so viele
gleichartige Gegenstände (zB Zapfen, Blätter)

Singt mit der Gruppe „alle meine Entchen“ – je einmal
als Kinderchor, als Rap und als Trauerlied

Erst 30 Sekunden lachen, anschließend 20 Sekunden
absolutes Schweigen

Sagt zu eurem Mitspieler etwas Nettes

Sucht etwas Stachliges, etwas, dass sich weich anfühlt
und etwas das angenehm riecht

Stellt ein Geräuschbild mit dem Thema Bauernhof dar.

Sucht in der Natur etwas das sich glitschig anfühlt