

# Ideenliste Spiele „Mit den Jägern durch den Wald“

Kurz vorm Wald anhalten, in **Pirschmodus** gehen, horchen (Anweisungen flüstern)

Feststellen, was man alles **hört**

**Hörtest:** Kinder wegschicken (Sichtweite), jeder soll sich ein gemütliches Platzerl suchen (möglichst ohne Blickkontakt zu den anderen, sprechen ist streng verboten. Auf Pfiff/Jagdhornsignal beginnt eine Zeit der Stille. Kinder sollen sich aufs Hören konzentrieren, sich merken was sie gehört haben. Gegen Ende (mindestens 3 Minuten!!!) kann man, wenn man will, mit dem Mauspfeiferl usw. ein paar Geräusche machen. Nach einem weiteren akustisches Signal kommen die Kinder leise zum Sammelpunkt zurück und berichten, was sie gehört haben. Alle erzählen lassen, die etwas sagen wollen! Ganz wichtig!!! Kinder sollen sich aber kurz halten, ev. nur 1-2 Worte sagen ( nur wer das Waldmikrofon hält, darf sprechen, wens disziplinar erforderlich ist; das kann eine Abwurfstange oder ein Messerknauf sein (Messer natürlich in der Scheide)

**Fährtenlesen** (verbissene Sträucher zeigen, Fährten finden, Plätzstellen, Lager...kann man vorher hinschwindeln), über das Reh als Waldrandbewohner erzählen, dass es verbeißt wenn es Stress hat (Menschen kauen Kaugummi oder Nägel), was man machen kann damit es nicht gestresst ist- beste Zeiten um in den Wald zu gehen oder eben nicht; falls Abwurfstangen versteckt werden: festhalten, dass die nicht einfach mitgenommen werden sollten, sondern wichtig für die Jäger sind

**Spuren nachmachen**- schnüren wie ein Fuchs, Paarsprung des Marders nachmachen

**Was braucht der Jäger:** Jagdrucksack mit jagdlichen und idiotischen Dingen vollpacken, mit den Kindern auspacken, sie sollen feststellen was der Jäger braucht (Fernglas, Messer, Handy, verschiedene Pfeiferl die man auch vorführen kann, Astschere...) und was nicht (Sonnenbrille, Deo, PSP, Haarbürste...)

Klären, warum man ev kein Gewehr mithat: **Aufgaben des Jägers** erklären, Abschussplan erwähnen, klarstellen dass man außer alten und kranken Rehen auch solche schießt die man essen kann, ev Rehwüstel, Rehspeck oä verkosten

**Fütterung** herzeigen: erklären, warum Rehe gefüttert werden sollten (Notzeit, Verbissgefahr), feststellen, dass man sich Fütterungen va im Winter nicht nähern sollte, und schon gar kein „Futter für die armen Tiere“ hinlegen sollte; wie kann man helfen (dem Jäger Kastanien, Eicheln, Äpfel, Karotten... bringen

**Kanzelspiele:** klären, dass Reviereinrichtungen nicht ohne zuständigen Jäger bestiegen werden dürfen: Zwei Kinder dürfen rauf, Augen verbinden, die anderen spielen die Tiere und verstecken sich; was können die „Jäger“ sehen?

Tiere versuchen, ungesehen über die Wiese zu kommen/ zur Kanzel zu gelangen („Abschlagen“). Auf entdeckte Tiere darf nicht „geschossen“ werden, sie werden angerufen

**Tiere raten:** Tiere beschreiben, Kinder müssen raten welches es ist

**Tierpantomime:** Kinder machen Tiere nach und raten (Vorschläge auf Zettel!)

Zwischen den Stationen immer wieder in Pirschmodus gehen; erklären, dass das nicht nötig ist, wenn man normal auf den Wegen bleibt; die Tiere gewöhnen sich an Wanderer und Schifahrer, aber alles was vom Normalen abweicht, lässt sie flüchten

**Fuchs und Hase:** Hase hockt in der Sasse, Füchse ringsum; Hase hat Augen verbunden und muss die Löffel spitzen; Fuchs schleicht sich an, Hase zeigt in die Richtung; erwischt er so den Fuchs, muss der zurück; schafft der Fuchs den Hasen zu berühren, hat er gewonnen

**Krähenballern:** mit Jagdgummistiefeln auf strategische Punkte (Zapfen, Asterl ...) neben den Krähen treffen, um sie zu vergrämen- trifft man die Krähe, gibt's Abzüge (Schonzeit!)

**Jägerlatein:** Jagdliche Ausdrücke erraten lassen, erklären warum die Jäger so komische Namen für die Dinge und Tiere haben

**Adleraugen:** Kinder sitzen im Kreis oder gegenüber, eines dreht sich um, das andere verändert eine Kleinigkeit an der Kleidung, der Adler muss erkennen was es war.

**Fuchsbau:** Fuchskinder (Welpen) können ganz schön anstrengend sein! Mama Fuchs schließt entnervt die Augen und zählt bis 20. Das nützen die Welpen aus und verstecken sich. Die Fähe muss nun suchen, inzwischen versuchen die Kinder, unbemerkt zum Fuchsbau zurückzukommen.

**Hasenfangen:** Ein Hase ist Fänger. Sobald er ein anderes Kind erwischt, geben sie sich die Hand und fangen gemeinsam, die gefangenen Hasen schließen sich an, es fangen nur mehr die äußeren Hasen. Reißt die Kette, haben die freien Hasen gewonnen!

**Fährtenlegen:** Tiere haben einen feineren Geruchssinn als wir Menschen. Um eine Duftspur zu verfolgen, helfen wir uns mit einer bestimmten Anordnung von Steinen/Ästen/Blättern. Einer legt die Duftspur, der andere muss sie suchen und so einen „Schatz“ finden.

**Zapfenkönig:** Auf ein bestimmtes Ziel (Baumstumpf, Kreis aus Blättern) darf jeder mit drei Zapfen schießen. Wer am nächsten dran ist, hat gewonnen und ist Zapfenkönig!

**Mandala / Waldbild:** Gemeinsames Mandala mit gefundenen Dingen aus dem Wald bilden, oder: Bilderrahmen aus abgestorbenen Ästen legen, Motiv aus gefundenen Dingen arrangieren

**Auf leisen Sohlen:** Einer schleicht davon, der andere horcht: tritt der Partner auf einen Ast, darf der andere jaulen/heulen/bellen. Die Stelle wird gekennzeichnet. Wer schafft die größere Schleichstrecke?

**Dackelschupfen:** Eine Decke wird von mehreren Kindern gehalten, sie müssen sie so bewegen, dass sie gemeinsam den Plüschdackel zum Fliegen bringen!

Jagdquiz, Fäustling (Kinderzeitschrift) ganz am Schluss

Zusätzlich kleine Aufträge: Such drei Gegenstände in bestimmten Farben, drei Gegenstände die dir gefallen, drei Blätter, drei ..... JEDER soll seine Gegenstände herzeigen dürfen.... Bei vielen Kindern: such dir einen Partner, dem du erklärst was du da gefunden hast (ev. Partner nochmal wechseln, immer optische oder akustische Signale vorher vereinbaren)

**Wichtig:** kurz frei rumlaufen lassen (Zeit ausmachen, größtmögliche Entfernungsdistanz festlegen und von den Kindern wiederholen lassen), nicht die ganze Zeit lenken. Kinder brauchen auch mal eine Pause!

**Getränkeflaschen** am besten selbst mitnehmen lassen. Falls es heiß ist und man unbedingt auf PET-Flaschen zurückgreifen muss, unbedingt beschriften, dann weiß man auch wer seine Flasche liegengelassen hat ;) je nach Alter ist jedes Kind selbst dafür verantwortlich oder irgendwelche Rabauken tragen den Proviantrucksack.

Mehrere Müllsacke mitnehmen! Kinder finden immer etwas, man kann sie auch nach Müll suchen lassen (va in Stadtnähe)

Aufpassen wegen **Allergien**, wenn man den Kindern etwas zu essen / trinken gibt. Unbedingt vorher von den Eltern absegnen lassen. Am besten schriftlich. Geht aber nicht immer.

Möglichst **keine Zuckerl** herschenken. Hat nichts mit der Jagd zu tun. Sie dürfen sich einen besonderen Gegenstand aus dem Wald als Erinnerung mitnehmen, Asterl, Stein usw. Kann man im Anschluss ja noch bemalen/beschnitzen.