

Wildpark-Spiele- und Entdecker-Tour

WISENT - FASAN - WILDKATZE - FUCHS

Herzlich willkommen in der „Alten Fasanerie“. Entdeckt mit uns spannende Tiere. Um die Aufgaben zu lösen, beobachtet unsere Natur genau. Die besten Ideen habt ihr sicher gemeinsam in der Gruppe. Eine Karte vom Wildpark zur Orientierung findet ihr z. B. in den Eingangsbereichen oder auch auf der Homepage www.hessen-forst.de/freizeit/wildpark-alte-fasanerie-hanau zum Herunterladen. Wichtig: Behandelt die Natur mit Respekt! Bleibt auf den Wegen, lasst keinen Müll liegen, haltet euch an die Fütterungsregeln und haltet Abstand zu den wilden Tieren. Viel Spaß!

AUFGABE 1:

Wo geht's hin? Betrachtet die Karte vom Wildpark. Welche Jahreszeit ist gerade? Entscheidet **gemeinsam**, welche Tiere ihr heute besuchen wollt. Welche Tiere schlafen wahrscheinlich tagsüber? Ist es heute sehr warm? Dann liegen die Tiere im Schatten. Beachtet auch die **Fütterungstreffpunkte** der Tierpfleger. Wir haben für euch hier eine spannende Tier-Runde vorbereitet.

AUFGABE 2:

Ihr steht am Gehege eines „**GIGANTEN**“ aus dem Tierreich. Wie heißt dieses Tier?

 

W					T
---	--	--	--	--	---

Der Tiername besteht aus 6 Buchstaben.

Auf dem Gehegeschild findet ihr viele Informationen über diese „**WALD-RINDER**“. Wie weit können sie springen?

Meter weit

SPIELTIPP:

Malt mit dem Fuß eine Startlinie auf den Weg. Ihr könnt auch einen kleinen Stock oder Stein auslegen. Nun macht der größte von euch (gerne auch ein Erwachsener) drei große Schritte von dieser Markierung aus. Hier ist eure Ziellinie. Probiert aus, wie oft ihr aus dem Stand springen müsst, um von der Start- bis zur Zielmarkierung zu gelangen.

AUFGABE 3:

Nehmt euch eine Wildpark-Karte mit und übt **Orientierung**. Die Geschichte des Wildparks beginnt vor über 300 Jahren mit der Fasanenzucht. Daher stammt auch der Name „**Alte Fasanerie**“.

Löst folgende Beobachtungsaufgaben:

- 1.) Wie viele **FASANE** könnt ihr in der ersten Voliere entdecken und sehen sie alle gleich aus?
- 2.) Wie viele **unterschiedliche Fasanen-Arten** könnt ihr finden? Könnt ihr die Arten aufzählen?

Welche Tiere fressen Fasane? Überlegt euch bitte 2 Feinde. Informationen findet ihr übrigens auf unseren Gehegeschildern.

Überlegt euch 2 Tiere, die keine Gefahr für Fasane sind! Merkt euch nun diese 4 Tiernamen für das nächste Spiel!

SPIELTIPP:

Auf dem Weg zu den **WILDKATZEN** „verwandelt“ ihr euch in Fasane. Ihr lauft oder flattert wie diese schönen Hühnervögel. Einer von euch (oder ein Erwachsener) übernimmt die Spielleitung und nennt nun laut eines der 4 Tiere, die ihr euch bei den Volieren überlegt habt. Ist es ein Fressfeind, müsst ihr schnell in die Hocke gehen und euch „ein Schutzdach“ über dem Kopf mit den Armen bauen. Ist es ein ungefährliches Tier, dürft ihr ungestört weiter flattern und laufen. Wie „fühlt“ es sich an, ein Fasan zu sein?

AUFGABE 4:

Kurz vor dem **WILDKATZENGEHEGE** schlüpft ihr in die Rollen dieser scheuen „Samtpfoten“. Schleicht euch so leise wie möglich an die Wildkatzen an.

Wetten, dass euch die Tiere trotzdem schon bemerkt haben?

Im Wildpark könnt ihr euch im „Tiere beobachten“ schulen. Hier ein paar Aufgaben zum Üben:

- + Wie viele Wildkatzen könnt ihr sehen?
- + Haben die Katzen genügend Versteckmöglichkeiten im Gehege, so dass sie sich auch zurückziehen können? Welche Verstecke seht ihr? Und was davon ist wohl das beste Versteck?
- + Was machen die Wildkatzen gerade?
- + Könnt ihr Unterschiede zwischen den Wildkatzen entdecken (z. B. Größe, Fellfarbe, Muster, Narben) oder sehen alle „gleich“ aus?
- + Was fällt euch noch so auf?

AUFGABE 5:

TIER-RÄTSEL: Erratet ihr das nächste Tier?

- + Es hat ein rot-braunes Fell und einen buschigen Schwanz. - Auch „Lunte“ in der Jägersprache genannt.
- + Es ist ein Allesfresser und gehört zur Familie der Hunde - wie sein großer Bruder, der Wolf.
- + Es kann besonders gut riechen und hören und wohnt in einem Bau unter der Erde, manchmal gemeinsam mit dem Dachs.
- + In Fabeln heißt es „Meister Reineke“.
- + Seine Leibspeise sind Mäuse und die jagt er am liebsten mit seinem „Mäuseprung“.

Der **FUCHS** kann beim Mäusesprung zielgenau auf sein Beutetier springen. Er hat quasi einen eingebauten Präzisions-Entfernungsmesser. Probiert nun aus, wie zielgenau ihr werfen könnt.

SPIELTIPP „Geschicklichkeit“:

Legt mit Stöcken einen einfachen Ziel-Rahmen auf dem Boden (je kleiner, desto schwieriger). Jede(r) sucht sich nun drei Zapfen, Steinchen oder Eicheln (schaut mal, was ihr finden könnt) als Wurfgeschoss. Versucht nun, aus einer bestimmten Entfernung in euren Ziel-Rahmen zu werfen. Je weiter ihr entfernt steht, desto schwieriger wird es.

SPIELTIPP „Geruchsprobe“:

Füchse haben ausgezeichnete Nasen. Findet ihr in der Umgebung etwas, das gut riecht?

Dazu müsst ihr übrigens keine Pflanzenteile abreißen. Geht einfach mal in die Hocke oder auf die Knie, um den Boden zu untersuchen und eure Nasen - wie ein Wildschwein - „auszustrecken“.