

Wildpark-Spiele- und Entdecker-Tour

WASCHBÄR - MUFFLON - SIKAHIRSCH - FISCHOTTER

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:

Es gibt bei uns Tiere, die eine **Räubermaske** im Gesicht tragen. Sie sind „Allesfresser“ und kommen ursprünglich aus Nordamerika. Außerdem sind es „**Kletterspezialisten**“. Sie klettern sogar kopfüber den Baumstamm hinunter. Es geht zu den:

W									N
---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

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

- + Wie viele **WASCHBÄREN** könnt ihr sehen?
- + Wo haben sie sich versteckt? Habt ihr schon einmal in die Baumkronen geschaut?
- + Stimmt es, dass Waschbären ihre Nahrung waschen?
- + Könnt ihr Unterschiede zwischen den Waschbären entdecken (z. B. Größe, Fellfarbe, Muster, Narben) oder sehen alle „gleich“ aus?
- + Was machen Waschbären im Winter? Und was fällt euch noch so auf?
- Viele Informationen entdeckt ihr auf den Gehegeschildern.

SPIELTIPP:

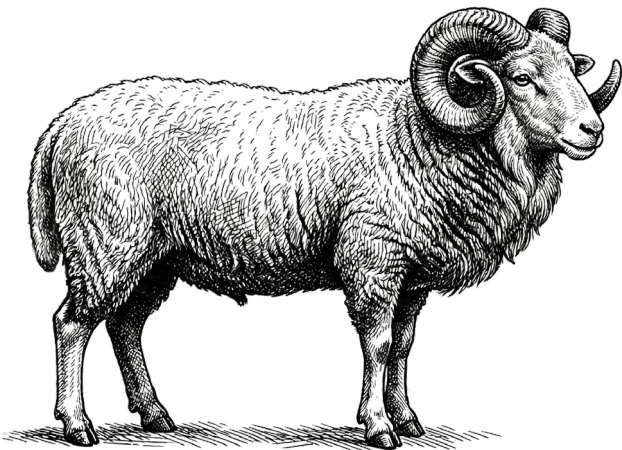
Waschbären haben geschickte Hände. Habt ihr die auch? Sammelt verschiedene Blätter, Stöcke, Zapfen, Steine, Rindenstücke... - alles, was ihr auf und am Weg finden könnt, reißt dafür keine Teile von lebenden Pflanzen ab und legt gemeinsam ein Tier-Bild daraus. Vielleicht sogar einen Waschbären?



AUFGABE 3:

Macht euch nun auf die Suche nach den **MUFFLONS**. Lauft aber nicht wie „üblich“. Schlüpft statt dessen in die **Rolle von Tieren!** Abwechselnd überlegt sich jede(r) von euch ein Tier, und alle müssen sich für eine Weile wie dieses Tier bewegen zum Beispiel hüpfend wie ein Frosch, flatternd wie ein Schmetterling, schreitend wie ein Storch, schleichend wie eine Wildkatze, hoppelnd wie ein Hase, schnell galoppierend wie ein Pferd....

Bei den **MUFFLONS** ist kein Elektrozaun. Hier könnt ihr die Tiere mit unserem Wildpark-Futter füttern. Ist das Mufflon ein Schaf oder eine Ziege? Was meint ihr?



SCHAF



ZIEGE

Ganz in der Nähe der Mufflons ist eine **MÄRCHENSTATION**. Könnt ihr sie finden? Welches bekannte Brüder-Grimm-Märchen wird hier dargestellt?

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2 zusammengesetzte Wörter:

1. Wort besteht aus 6 Buchstaben; 2. Wort aus 15 Buchstaben.

SPIELTIPP:

Könnt ihr auch die Laute dieser Märchentiere nach machen? Veranstaltet doch mal ein **TIER-KONZERT!** Jede(r) übernimmt eine Tierrolle und einer von euch (oder ein Erwachsener) darf dirigieren und die Einsätze bestimmen. Dann wird gewechselt.

AUFGABE 4:

Ihr lauft nun vorbei an unseren **SIKA-HIRSCHEN**. Die Tiere könnt ihr mit dem Wildpark-Futter an den Zaun locken und füttern. Manchmal machen sie lustige Geräusche. Hört genau hin. Ist es eher:

- ☐ a) ein Quietschen
- ☐ b) ein Meckern
- ☐ c) ein Bellen

SPIELTIPP:

Nun geht es weiter zu unseren quirligen „Wassermardern“ - den **FISCHOTTERN**. Sie sind „Meister im Schwimmen und Tauchen“ und können unter Wasser bis zu 8 Minuten die Luft anhalten.

Wie lange könnt ihr die Luft anhalten? Aber bitte nicht übertreiben! In vielen Dingen sind uns die Tiere einfach überlegen.