

Wildpark-Spiele- und Entdecker-Tour

FISCHOTTER - TUNDRAWOLF - LUCHS - ELCH - Europ. WOLF - DRACHENSPIELPLATZ - TIERSCHÄDELSTATION - REHKARUSSELL

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:

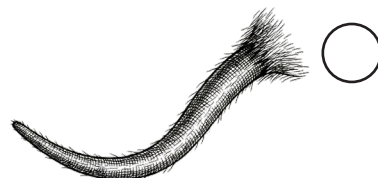
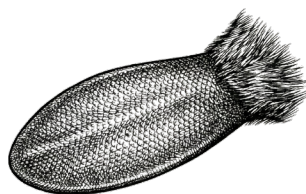
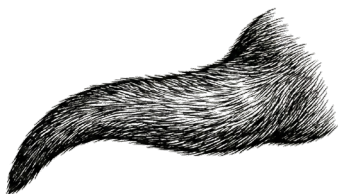
Es geht zu den nachtaktiven „**Wassermardern**“. Ihre Hauptspeise sind Fische; sie jagen auch nach Mäusen, Eidechsen, Fröschen, Kröten sowie Muscheln und Krebsen. Diese Tiere sind „Meister im Schwimmen und Tauchen“; es ist eine große Freude, ihnen beim Spielen im Wasser zuzuschauen.

Es handelt sich um die:

										R
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

Der Tiername besteht aus 10 Buchstaben.

Findet ihr heraus, welcher **Schwanz zum FISCHOTTER** gehört?



AUFGABE 3:

Vielleicht beobachtet euch bereits ein Jäger aus dem Tierreich vom Hügel gegenüber aus. Dieser Beutegreifer hat ein weißes Fell. Welchen Vorteil hat es für den **TUNDRAWOLF**, dass sein Fell weiß ist? Diskutiert darüber und denkt dabei daran, wo Tundrawölfe in freier Natur leben.

Könnt ihr unsere Wölfin Blanca entdecken? Ihre Fangzähne stehen aus dem Unterkiefer hervor.

SPIELTIPP:

Wölfe kommunizieren durch Mimik und Körpersprache. Ein ängstlicher, unterwürfiger Wolf macht

sich ganz klein und klemmt den Schwanz ein. Könnt ihr erkennen, wie sich unsere Wölfe gerade fühlen? Wie gut seid ihr in „Pantomime“? Jede(r) denkt sich abwechselnd ein Tier oder einen Gegenstand aus und stellt es für die anderen mittels Körpersprache dar. Könnt ihr die meisten Begriffe erraten?

AUFGABE 4:

Wir gehen weiter zu **LUCHSEN** und **ELCHEN**. Beobachtet die Tiere; sie verstecken sich gerne und sind gut getarnt. Welche Begriffe passen zum Elch? Welche zum Luchs? Kennzeichnet sie entsprechend mit einem „E“ oder „L“. Alternativ könnt ihr auch ein „L“ oder „E“ mit euren Händen formen, wenn der Begriff vorgelesen wird.

- | | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ Pinselohr | ☐ Hirsch | ☐ Hufe | ☐ Pfoten |
| ☐ Katze | ☐ Geweih | ☐ braunes Fell | ☐ Stummelschwanz |
| ☐ geflecktes Fell | ☐ große Schnute | ☐ kurze Schnauze | ☐ lange Beine |

SPIELTIPP:

LUCHSE haben sehr gute Ohren! Wie gut funktionieren eure Ohren? Stellt euch im Kreis auf, schließt die Augen. Jetzt „spitzt“ eure Ohren und lauscht für eine Weile! Welche Geräusche könnt ihr hören? Könnt ihr auch hören, aus welcher Richtung die Laute kommen? Berichtet euch gegenseitig, was ihr erkannt habt. Wie „fühlt“ es sich an, wenn wir uns nur auf die Ohren konzentrieren?

AUFGABE 5:

Zum Abschluss geht es zu den **EUROPÄISCHEN WÖLFEN**. Nutzt die Karte zur Orientierung! Kurz vor dem Gehege werdet ihr ganz leise! Schleicht euch nun an die Wölfe an. Wahrscheinlich beobachten euch die Wölfe schon ganz neugierig.

Was fällt euch im Gegensatz zu den Tundrawölfen hier auf? Untersucht dabei folgende Fragen:

- + Wie viele **WÖLFE** könnt ihr entdecken?
- + Wie wirken die Wölfe auf euch? Entspannt? Angespannt? Ängstlich?
- + Wie würdet ihr das Fell beschreiben? Sind die Wölfe gut getarnt?
- + Sind die Europäischen Wölfe kleiner, größer oder genauso groß wie die Tundrawölfe?

SPIELTIPP:

Jetzt geht es langsam zurück. Bevor ihr unseren **DRACHENSPIELPLATZ** erreicht, probiert Folgendes: Sucht euch einen möglichst geraden Stock oder ein Stück Rinde, etwa so groß wie eure ausgestreckte Hand. Legt euch den Gegenstand auf den Kopf und streckt eure Arme seitlich aus. Könnt ihr mindestens 10 Schritte laufen, ohne den Gegenstand zu verlieren? Wenn er runterfällt, nicht aufgeben! Zur Abwechslung dürft ihr den Gegenstand auch auf der Hand balancieren und zwischen euren Knien einklemmen. Wie klappt das?

SPIELTIPP:

Nach dem Drachenspielplatz geht es vorbei an unsere **TIERSCHÄDELSTATION**. Guckt euch die Drehwürfel mit den Schädelabbildungen an! Welches Tier hat die meisten Zähne und gehört zu den **ALLES-FRESSERN**?

										N
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----------

Der Tiername besteht aus 11 Buchstaben.

Bis zur Spielstation „**REHKARUSSELL**“ könnt ihr euch gegenseitig „Suchaufträge“ geben, zum Beispiel: „Findet etwas Braunes“ oder „etwas Weiches“, „etwas Riechendes“, „etwas Märchenhaftes“.... Wichtige Regel dabei: Reißt dafür keine Teile von lebenden Pflanzen ab.