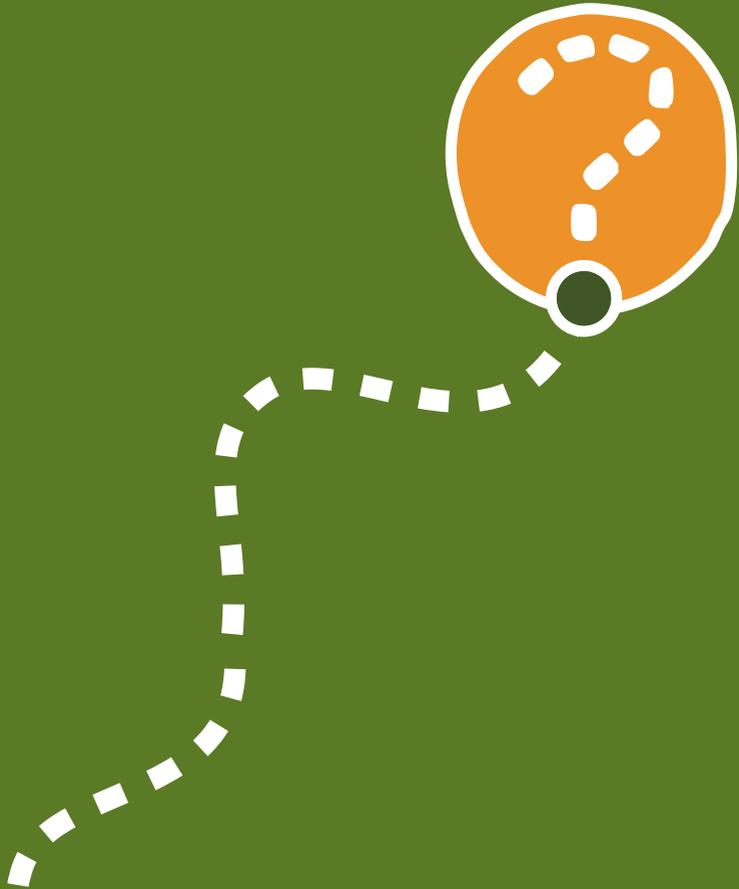


Pfad der Geheimnisse



9 Alte Eiche & Jahresringe

8 Baumrad

10 Waldhochstand

6 Wetterhäuschen

7 Baumxylophon

Obstwiese

5 Sumpfüberquerung

Sandkasten

Freisitz

Tischtennis

Feuerstelle



Wasserspielplatz

Treppe

Haupthaus

P

P

? Start Pfad der Geheimnisse

Oranges Haus

2 Pflanzenkläranlage

Grünes Haus

1

Sortierbalken

Volleyball

Gelbes Haus

P

4 Teich

Kaninchenstall 3

Der Pfad der Geheimnisse führt durch zehn Stationen über das Gelände der Villa Jühling. Er eignet sich besonders für Gruppen mit Kindern zwischen fünf und zwölf Jahren und für Familien. Ihr erkundet dabei gemeinsam die Geheimnisse der Natur in eurer unmittelbaren Umgebung und versucht euch an verschiedenen Rätseln und Bewegungsaufgaben.

Schatzsuche:

Wer mag, kann eine Schatzsuche mit dem Pfad verknüpfen.

Am Startschild findet sich das erste Puzzleteil zum Abpausen mit Wachsmalblock oder Bleistift und Papier. Weitere Puzzleteile findet ihr entlang des Pfades. Es sind insgesamt sechs Teile, die, wenn man sie aus dem Papier ausgeschnitten hat, eine Karte ergeben. Die Karte zeigt den geheimen Ort eines hohlen Baumstumpfes im Wald an. Dort drin muss vorher ein Zettel mit dem Hinweis auf den Schatz hinterlegt werden.

Nach dem Startschild findet ihr die weiteren fünf Puzzleteile an den Stationen, die im Anleitungsheft mit diesem Zeichen markiert sind:



Zusätzliches Material:

für die Schatzsuche: Wachsmalblöcke, Scheren und Papier (pro Puzzleteil ein Blatt Papier, insgesamt sechs, mind. in Größe A5) für die Kinder zum Abpausen der Kartenteile

evtl. Murmeltransport für Station 2

evtl. Handys für QR-Code an Stationen 6 und 9

evtl. Maßband für Station 9



1. Sortierbalken



Spielvariante A

ab ca. 10 Jahre, 15 - 30 Minuten

Ziele:

Barrieren abbauen, Achtsamkeit üben, Interaktion, Kennenlernen, Kooperation, Komfortzone verlassen

Aufgabe:

Diese Aufgabe könnt ihr nur gemeinsam lösen. Mal sehen ob ihr es schafft, euch gegenseitig zu helfen und euch gut abzusprechen.

Stellt euch auf den Balken.

Ihr habt die Aufgabe, euch in alphabetischer Reihenfolge nach Vornamen zu sortieren.

Ihr dürft euch dabei nur auf dem Balken bewegen und nicht den Boden berühren.

Helft euch gegenseitig.

Wenn jemand beim Positionswechsel herunterfällt, müsst ihr wieder zurück und es erneut versuchen.

Varianten:

Sortieren nach Körpergröße, Schuhgröße, Alter

Sprechen ist nicht erlaubt



Spielvariante B

ab 5 Jahre, 5 Minuten

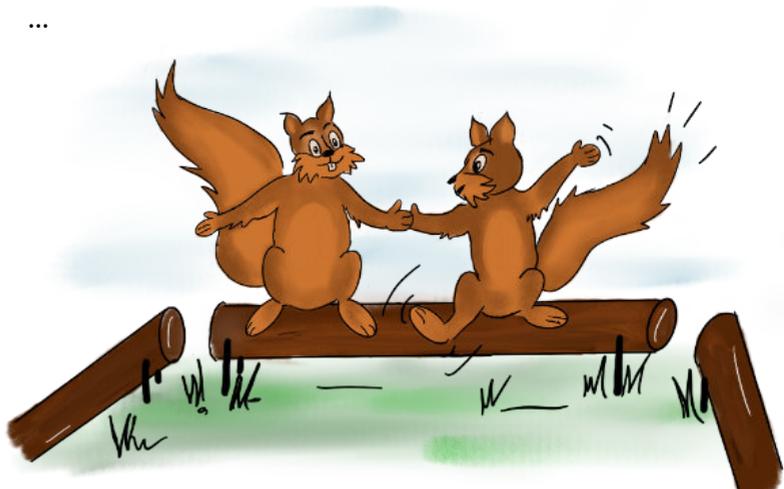
Ziel:

Kennenlernen

Aufgabe:

Stellt euch auf den Balken. Wenn eine Aussage auf euch zutrifft, springt ihr nach unten auf den Boden in die Mitte. Vor der nächsten Aussage steigen alle wieder hoch. So erfahrt ihr ein paar Dinge über eure Gruppe, die ihr vielleicht noch nicht wisst.

- Ihr habt heute Müsli gefrühstückt.
- Ihr habt ein Haustier.
- Ihr mögt Fahrradfahren.
- Ihr hättet gern ein Haustier.
- Ihr seid Einzelkind.
- Ihr hört gern Musik.
- ...



2. Pflanzen- kläranlage



Spielvariante A

ab ca. 5 Jahre, 5 Minuten

Tafel: Warum ist das Toilettenspülwasser in der Villa gelb?



Schaut euch die Tafel an. Wenn ihr an dem Rad rechts unten dreht, könnt ihr den Weg des Wassers vom Wasserhahn über die Kläranlage bis zurück zur Toilettenspülung nachvollziehen.

Wie viele verschiedene Wörter kennt ihr für „Toilette“?

Können ihr die Deckel von Absetzgrube und Brauchwasserbehälter auf unserem Gelände entdecken?



Spielvariante B

Murmelbahn: ab ca. 10 Jahre, 10 Minuten

Hinweis:

Das Material für die Murmelbahn kann kostenlos ausgeliehen werden.

Aufgabe:

Schaut euch die Tafel zur Pflanzenkläranlage an. Mit eurem neuen Wissen könnt ihr sicher die Murmelbahn gut zusammenbauen.

Versucht mit der Murmelbahn den Weg des Wassers vom Wasserhahn bis zur Toilettenspülung nachzuvollziehen.



3. Kaninchenstall



Spielvariante A

für kleine Gruppen, ab 4 Jahre, 15 Minuten

Aufgabe:

Am Stall sind Pflanzen abgebildet, die die Kaninchen gerne fressen. Schaut in der Umgebung, ob ihr die Pflanzen findet.

Jeweils drei Kinder können gleichzeitig in den Stall, um die Kaninchen zu füttern.

Hinweis:

Achtet darauf, die Tür zum Stall immer gut verschlossen zu halten.



Spielvariante B

für größere Gruppen, ab ca. 4 Jahre, 5 Minuten

Aufgabe:

Am Kaninchenstall findet ihr ein Plakat zum Vergleich von Hasen und Kaninchen. Schaut es euch gemeinsam an.

Die Kinder teilen sich auf in Hasen und Kaninchen. Sie spielen die Aussagen zu den Tieren pantomimisch nach:

Hasen haben sehr lange Ohren.

Kaninchen haben weniger lange Ohren.

Hasen können mit ihren langen Füßen schnell und weit springen.

Kaninchen können mit ihren kurzen Füßen hoppeln.

Hasen ducken sich bei Gefahr in eine Kuhle.

Kaninchen verstecken sich in ihrem Bau.

Hasen sind Einzelgänger.

Kaninchen leben in Gruppen.





4. Teich

ab 5 Jahre, ca. 10 Minuten



Tafel: Kröten

Findet ihr heraus, wo sich die Kröten in der momentanen Jahreszeit aufhalten?

Schaut nach, wie die Kröteneier im Wasser aussehen. Und wisst ihr schon, wie die frisch geschlüpften Jungtiere heißen? (Lösung: Kaulquappen)



Tafel: Tiere im Teich

Lasst die Klappen noch zugedeckt und lest den Hinweistext auf der Klappe vor.

Könnt ihr erraten, welche Tiere sich hinter den Klappen und in unserem Teich verbergen?

Hinweis:

Alles, was man in den Teich wirft, muss auch wieder heraus. Daher bitte nichts hineinwerfen – auch keine Steine und Stöcke.





5. Sumpf- überquerung



Spielvariante A

Sumpfüberquerung (breite Baumstümpfe mit Aussparungen): ab 7 Jahre, 10 - 15 Minuten

Vor euch liegt ein Sumpf. Zum Glück ragen noch einige Baumstümpfe heraus, über die ihr zur anderen Seite gelangen könnt. Ihr findet zwei Holzbretter, mit denen ihr Brücken zwischen den Stümpfen bauen könnt. Lasst sie dazu an den Stricken in die Vertiefungen hinunter und zieht sie hinter euch wieder hoch. So kommt ihr trockenen Fußes durch den Sumpf.



Spielvariante B

Eichhörnchenpfad (oberer Kreis aus schmalen Baumstümpfen): ab 5 Jahre, 5 Minuten

Auf dem Villa-Grundstück leben Eichhörnchen. Sie klettern gut und springen geschickt von Baum zu Baum. Hier könnt ihr den Eichhörnchen – Parcours durchlaufen und wie ein Eichhörnchen um das Kirschbäumchen balancieren.





6. Wetterhäuschen



Aufgabe (ab 5 Jahre):

Wenn ihr die Türen des Häuschens öffnet, seht ihr verschiedene Messinstrumente. Lest die Hinweistexte aufmerksam durch.

Welche Temperatur ist heute?

Wenn du Lust hast, kannst du dich im Wettertagebuch verewigen:



Quiz-Frage (ab 10 Jahre):

Warum befinden sich die Messgeräte in einem weißen Kasten, der gut durchlüftet ist?

- a) Damit man das Wetterhäuschen in der grünen Wiese gleich erkennt.
- b) Ein schwarzer Kasten würde von der Sonne aufgeheizt werden und die Temperaturmessung verfälschen. Also ist er weiß.
- c) Als das Wetterhaus gebaut wurde, war nur noch weiße Farbe übrig.





7. Baumxylophon



Spielvariante A

Wenn ihr die verschiedenen Hölzer mit einem Schlegel anschlägt, hört ihr einen Ton. Versucht den Ton nachzusingen.

Welches Holz klingt am höchsten, welches am tiefsten? (Lösung: Haselnuss hoch, Eiche tief)

Zwei Hölzer haben fast den gleichen Ton. Welche sind das? (Lösung: Holunder und Ahorn)

Spielvariante B

Schaut euch die Rinde der Hölzer und das dazugehörige Bild auf der Klappe an. Welcher Baum könnte das sein? Unter den Klappen findet ihr die Auflösung.





8. Baumrad



Nun geht ihr am Waldrand oberhalb der Obstwiese entlang. Ihr findet einen Holzsteg, der euch in den Wald führt zu einem großen Holzpodest.

Spielvariante A

ab ca. 5 Jahre, 5 - 15 Minuten



Tafel: Bäume und Sträucher

Welche Bäume und Sträucher kennt ihr schon? Wenn ihr auf dem Baumrad zu einem Namen die richtigen Früchte und Blätter zuordnet, wird eine Nummer sichtbar. Diese findet ihr an den Bäumen und Sträuchern ringsum wieder. So könnt ihr euch den Baum oder Strauch „in echt“ angucken.

Hinweis:

Im Winter sind die Früchte und/oder Blätter von Eiche, Eibe und Schneebeere gut zu finden.





Spielvariante B

ab ca. 5 Jahre, 10 - 15 Minuten

Aufgabe:

Sucht euch ein Ahornblatt und faltet euch daraus ein Ahornkörnchen. Die Anleitung dazu findet ihr an der Baumrad-Tafel.

Dann macht euch auf die Suche nach Baumfrüchten und sammelt sie hinein. Wie viele verschiedene Früchte könnt ihr finden?





9. Alte Eiche & Jahresringe



ab 7 Jahre, 5 Minuten

Tafel: Jahresringe

Können Sie die Fragen auf der Tafel beantworten?
Von welcher Baumart stammt die Holzscheibe?

Hinweis:

Wenn Sie die Lösung für das Alter des Baumes anschaut, stellen Sie mit dem zugehörigen Hebel die Fragen wieder auf die neutrale Position. So können Sie, die nach euch kommen, auch rätseln.





Variante A

ab 5 Jahre, 3 Minuten

Aufgabe:

Findet die dickste Eiche im Umkreis und messt den Umfang der Eiche mit euren Armen, indem ihr euch an den Händen fasst. Wie viele Kinder braucht ihr dazu?

Variante B

ab 10 Jahre, 5 Minuten

Aufgabe:

Messt mithilfe eines Maßbandes nach, welchen Umfang die Eiche hat. Falls ihr kein Maßband habt: bei ausgestreckten Armen entspricht eure Armspannweite ungefähr eurer Körpergröße.

Hier könnt ihr das ungefähre Alter der Eiche ausrechnen:





10. Waldhochstand



Regel:

Es dürfen sich höchstens drei Personen zugleich oben aufhalten.

Aufgabe:

Oben kann je ein Kind ein Tierrätsel (auf den Klappen am Geländer) vorlesen. Dann dürfen die Untenstehenden raten. Die Lösung findet ihr unter der Klappe.



Herzlichen Dank für die Förderung
des Geheimnispfades an:

