

HERR FÖRSTER JÄGER

Eine Begegnung im Wald



Ein Freilichttheater für Kinder ab 5 Jahren

theaterschöneswetter

Begleitmaterial für Lehrpersonen

INHALT

1. INFORMATIONEN ZUM STÜCK	3
2. FRAGE AN DEN REGISSEUR	4
4. GESPRÄCH NACH DEM THEATERBESUCH	5
3. WALDWESEN	6
4. FÖRSTER JÄGER, FRAU LÜTHI UND DER FORSCHER (Spiele)	9
5. FORSCHUNG UND EXPERIMENTE	11
7. WEITERE INFORMATIONEN	16
7. ANHANG	17

INFORMATIONEN ZUM STÜCK

Herr Förster Jäger- eine Begegnung im Wald

Ein Freilichttheater für Kinder ab 5 Jahren und Erwachsene von Schang Meier, Daniel Rothenbühler, Brigitta Weber, Mark Wetter

Inszenierung: Mark Wetter
Dramaturgie: Enrico Beeler

Spiel und Musik: Eric Rohner, Daniel Rothenbühler, Brigitta Weber

Installationen, Technik,
Begleitung: Barbara Rusterholz, Mark Wetter

Kostüme: Bernadette Meier

Theaterpädagogik: Tanja Stauffer, Roman Weishaupt

Grafik: Anita Mandler
Fotos: Bernhard Fuchs
Produktion: Bea Gasser

Kontakt:

THEATERSCHÖNESWETTER
Brunnmattstr.1
5600 Lenzburg
062 892 00 79 / 079 378 32 33
mark.wetter@hispeed.ch / www.theaterschoeneswetter.ch

FRAGEN AN DEN REGISSEUR

Der Regisseur Mark Wetter antwortet

Warum den Theatersaal mit dem Wald tauschen?

Seit längerer Zeit schon hegt Mark Wetter den Wunsch, einmal ein Theaterstück für Kinder zu schreiben und zu inszenieren, das nicht in den üblichen Theaterräumen stattfindet. Der Wald als Ort der Schönheit, der Ruhe und des sich Vergessenkönnens, ein Ort für Unvorhergesehenes und Geheimnisse soll Spielort und Aufführungsort sein. Jeder Ort im Wald hat seine Geschichten, Tiere und Pflanzen bestimmen die Atmosphäre, daraus erwächst eine Spannung. Das Ziel ist es:

- für die Kinder ein ganzheitliches Erlebnis besonderer Art bieten. Einen unvergesslichen Ort im heimischen Wald schaffen.
- für das Ensemble den Wald als Ort der künstlerischen Arbeit und der Auseinandersetzung zu nutzen, ohne seine Natürlichkeit zu verändern. Den Wald als Ereignis zu inszenieren.

Ausserdem kann sich das Publikum jederzeit frei bewegen und ist mit all seinen Sinnen immer Teil des Geschehens. Kinder und Erwachsene lassen sich vom Ensemble spielerisch durch den Wald führen. Das Element Wetter ist ein Teil der Inszenierung. Es liegt in der Sache der Natur, dass es bei Wind und Wetter feucht, nass und kalt sein kann oder dass es bei heissem Wetter angenehm kühl im Wald ist. Diese Empfindungen gehören zum Besuch des Freilichttheaters. Kinder und Erwachsene werden auf all ihren Sinnen angesprochen.

Die Zuschauer/-innen des Freilichttheaters erwartet bei jedem Wetter ein ausgedehnter Spaziergang während 2 Stunden an einer öffentlichen Vorstellung oder während 5 Stunden an einer Schulvorstellung bei jedem Wetter im Wald.

Inwiefern unterschied sich die Vorbereitung von einer Produktion in "üblichen" Theaterräumen?

Die Probenarbeit mit den Schauspielern unterschied sich nicht besonders anders, aber trotzdem war alles anders, da die räumlichen Verhältnisse im Wald Teil des Stückes sind und besonders berücksichtigt werden mussten. Die Spieler und die Regie erarbeiteten den Dialogen über Improvisation.

Wie verlief die Arbeit mit den Forst- und anderen Ämtern?

Aufwändige Arbeit, da jedes Waldstück für die fünf Spielorte im Kanton Aargau mit sehr motivierten Förstern gefunden werden musste.

Geht das Stück auf Tournee?

Ja, es sind bereits Gastspiele in Basel vereinbart und in Buchs, Biel, Bern, Zug, Luzern und ev. Zürich. Da sind die Kontakte geknüpft und wir stehen in Verhandlung.

Gibt es ein Drehbuch oder ist alles Improvisation.

Es gibt ein genaues Drehbuch/Text. Da jeder Ort eigen ist, stehen andere Wurzeln, Sträucher und Pflanzungen zur Verfügung. Improvisation ist im zweiten Teil der Veranstaltung klar integrierter Bestandteil des Stückes (mit festgelegtem Text und Inszenierung).

GESPRÄCH NACH DEM THEATERBESUCH

Fragen zum Erlebnis im Wald

- Was ist dir vom Tag im Wald am meisten geblieben? Welchen Moment nimmst du mit nach Hause und erzählst ihn als aller erstes deinen Eltern, deinen Freunden?
- Was magst du an Herr Förster Jäger, Frau Lüthi und dem Forscher?
- Welche Figur von den dreien möchtest du am liebsten sein?
- Gibt es Momente, die du ganz besonders spannend fandest?
- Wie sehen die Dattler / Walsbodenlebewesen für dich aus?
- Wie fandest du den Forscher?
- Welche Forschungsgeräte haben dir besonders gut gefallen?
-
-

Fragen zur Umsetzung

Diese Fragen dienen dazu, Eindrücke zu formulieren, Erinnerungen über die Umsetzung auszutauschen und zur Inszenierung Stellung zu nehmen.

- Welche Szenen sind dir besonders in Erinnerung geblieben? Warum?
- Welche Szenen fandest du witzig, welche schön, welche traurig?
- Erinnerst du dich an den Wald? Welche Orte haben dir besonders gut gefallen?
- Welche fandest du spannend? Welche geheimnisvoll?
- Der Boden lebte. Wie war das?
- Hat dir das Ende des Stücks gefallen? Könntest du dir ein anderes Ende vorstellen? Welches?
- Hast du den Wald nach dem Stück anders gesehen?
- Was hast du alles beim Spiegeln entdeckt?
-
-

WALDWESEN

Waldfiguren basteln und eine Geschichte erfinden

Im Wald haben die Kinder vieles gesammelt, was sie auf dem Weg gefunden haben. Damit können sie selber Figuren bauen und mit diesen, Elemente aus dem Stück nachzuspielen oder eigene Waldgeschichten zu erfinden.

Steckbrief (siehe Anhang)

Im Anhang befindet sich ein Blatt, auf welchem die Kinder einen Steckbrief zu den Dattlern gestalten können. Jeder kann sein Bild zeichnen, wie er sich die kleinen Bodenlebewesen vorstellt. Es gibt Fragen zu Hobby, Lieblingsessen, Ängsten und sonstigen Merkmalen.

Dieser Steckbrief kann auch dazu dienen, neue Waldwesen oder Wesen aus anderen Umgebungen zu kreieren, wie zum Beispiel: Kiesgrubenwesen, Stadtkanalisationswesen, Schulzimmerwesen.

Figurenbau

Mit den Fundgegenständen aus dem Wald und der Natur können Figuren gebastelt werden. Tannzapfen, Nussschalen, Äste, Blätter, Moos, Kastanien, Steine, etc. mit Leim, Draht oder Zahnstochern fixieren. Augen drauf malen oder mit Naturmaterial andeuten: Nussschalenaugen, Mooshaare, Steckenbeine, usw.

Einige Naturobjekte sehen schon ohne große Veränderungen, wie ein Lebewesen aus. Strahlt man mit einer Taschenlampe die Fundstücke an, kann man im Schattenriss ganz neue Formen und Gestalten erkennen. Mit dem Taschenmesser können diese Figuren beschnitzt oder angemalt und so der Ausdruck des Gegenstandes verstärkt werden.

Für andere Lebewesen, zum Beispiel aus der Kiesgrube oder Schulzimmer können auch andere Materialien verwendet werden.

Bau eine Dattlerwohnung

Im Wald, im Freien oder mit den gesammelten Fundgegenstände kann auch eine Dattlerwohnung gebaut werden. Wenn jedes Kind eine Haus baut, kann ein ganzes Dorf entstehen. Hier Beispiele:



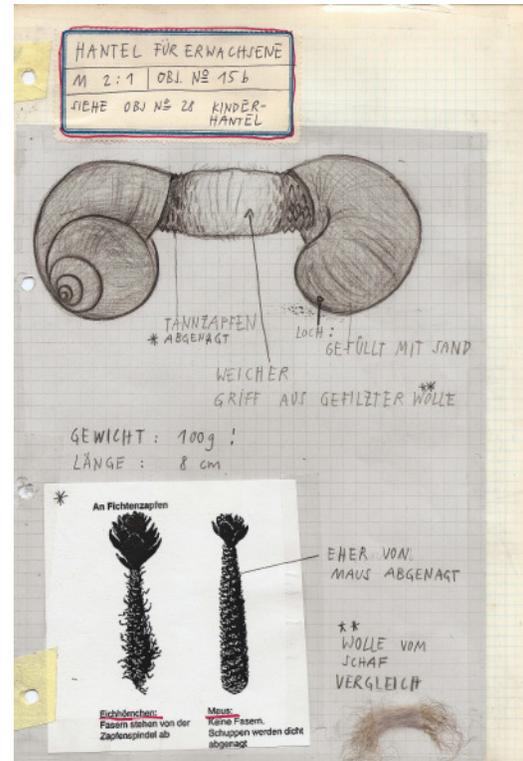
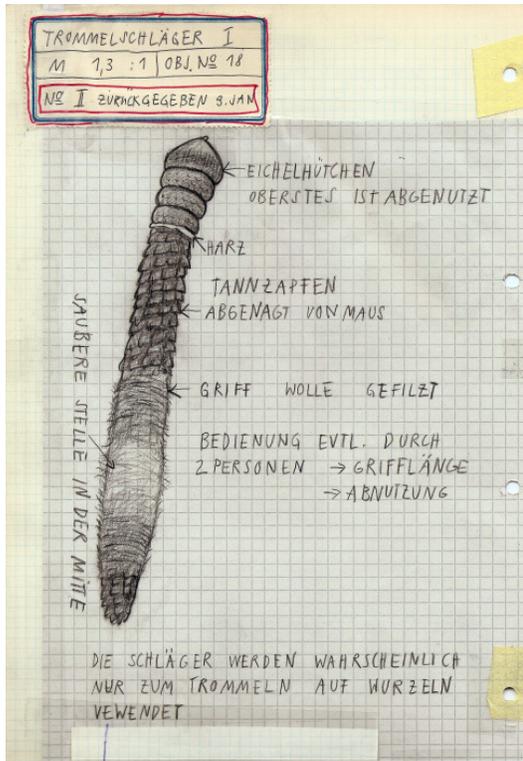
Eingang in einer Dattlerwohnung



Dattlerpavillon oder Dattlerhaus

Dattlerbeweise

Der Forscher hat verschiedene, zahlreiche Beweise gezeigt, wie z.B. die Dattlerhanteln. Die Kinder können auch solche Beweise basteln und sie alle in einem Forschungsheft einzeichnen oder einkleben und ganz genau beschreiben. Beispiele:



Figurenspiel

Im Unterschied zur Schauspielerin stellt sich die Figurenspielerin in den Hintergrund und gibt der Figur ihre Stimme und Gestik. Dabei kann auf folgende Punkte geachtet werden:

Stimme

- Lautstärke
- Tempo (gemütliche, gestresste, nervöse, verschlafene... Figur)
- tiefe oder hohe Stimme (Alter, Geschlecht,...)
- Charakter in der Stimme (Bösewicht, feines Piepchenstimme, Slang, fremde Sprache, Fantasiesprache....)
- Tierstimmen

Bewegung

- Tempo
- Verschiedene Gangarten mit sich selber ausprobieren und Ideen für Gangart der Figur sammeln

Theaterspiele

Die Wesen der Steckbriefe können als Figuren gebastelt werden oder die Kinder schlüpfen selber in die Rolle eines Wesens. Hier einige Theaterspiele als Anregung:

Verschiedene Gangarten

Alle laufen im Raum. Auf ein akustisches Zeichen hin bleiben alle wie eingefroren (Freeze) stehen. Dann beginnt ein Kind zu gehen und gibt eine ungewöhnliche Gangart vor. Alle steigen ein und nehmen die gleiche Gangart an. Bis wieder ein akustisches Zeichen erfolgt. Alle ins Freeez. Wechsel der Gangart.

Variation: Es ist ein Hut im Umlauf. Immer das Kind mit dem Hut gibt die Gangarten vor. Wenn es nicht mehr mag, gibt es den Hut an ein anderes Kind weiter.

Waldbodenwesensprache / Fantasiensprache erfinden (ab 7 Jahren)

Die Waldbodenwesen sprechen ihre eigene Sprache. Das Spielen und Kreieren von Fantasiensprachen finden Kinder toll.

- Mit den Kindern herausfinden, wie die **Sprache der Dattler** aufgebaut ist. Es werden immer nur die ersten beiden Buchstaben eines Wortes ausgesprochen. Gemeinsam versuchen, selber so zu sprechen und sich zu verstehen. Jeder versucht einmal einen Satz zu bilden. Wer versteht es und kann übersetzen?
- **Neue Sprachen** herausfinden:
 - Alle Vokale durch Ö ersetzen: „Ich spreche jetzt die ö Sprache“ = „Öch spröche jötzt dö ö spröchö!“ Durch i oder ü ersetzen.
- **Kauderwelsch:** Ist eine Fantasiensprache im Theater. Es können beliebige Vokale und Konsonanten aneinander gesetzt werden. Jeder imitiert auf seine Weise eine Sprache. Kauderwelsch zu sprechen, fällt den Leuten unterschiedlich schwer. Es können folgende Spiele gemacht werden:
 - Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Jemand sagt einen kurzen Kauderwelschsatz. Die anderen versuchen ihn zu wiederholen. Jeder darf ausprobieren.
 - Befehle oder Fragen: Versucht einen Befehls- und einen Fragesatz auf Kauderwelsch zu formulieren? Man hört den Unterschied.
 - Versucht Emotionen unter die Sprache zu legen, dies hilft beim Verstehen. Wut, Traurigkeit, Angst, Freude...
 - Versucht euch in Zweiergruppen zu verstehen, euch auf Kauderwelsch zu unterhalten.
 - Übersetzung: Jemand spielt den Forscher, der übersetzt, was die Dattler sagen. Der andere spielt einen Dattler und erzählt etwas aus der Dattlerwelt in deren Sprache.

Birkenpost

Ein Wunsch- und Tauschlift dient als Post zwischen dem Forscher und den Dattlern. Wenn eine Birke gefällt wird, kann man sehr leicht einige Stücke von der Rinde bekommen. Diese kann man in Postkartengröße zurechtschneiden und wie Papier beschreiben. Diese Karte in einem Kuvert reinstecken und abschicken. Man kann die Birkenpost auch direkt sich innerhalb der Klassen- oder Schulhauspost zu schicken.

FÖRSTER JÄGER, FRAU LÜTHI & DER FORSCHER (Spiele)

Im folgenden Kapitel können die Kinder die drei Protagonisten des Theaterstückes und durch verschiedene Spiele näher kennen lernen.

Sag's nicht – ein Rätselspiel

Ein Spieler (Förster) denkt sich einen Begriff aus der Natur aus. Es können Pflanzen, Tiere, landschaftliche Begebenheiten oder auch das Wetter gewählt werden. Den gewählten Begriff soll er nun den anderen Spielern möglichst so umschreiben, dass sie nicht sofort erkennen, um was es sich handelt. Das Wort selbst, aber auch direkt abgeleitete Formen wie z.B. Baum – Bäume, Wolke – Regenwolke, Busch – Strauch oder Bach – Bächlein darf man nicht verwenden. Wer das Wort zuerst errät, darf sich als Nächster einen Begriff ausdenken und ihn den anderen umschreiben.

Varianten: Begriffe aus der Natur auf kleine Zettel schreiben. Die Begriffe als Pantomime nachspielen lassen- Geräusche sind erlaubt, aber keine Worte.

Durchforstungsspiel – der Förster und seine Aufgabe

Der Förster pflügt und hegt den Wald. Damit die Bäume Platz zum Wachsen haben, durchforstet der Förster den Wald. Dazu hocken die Kinder sehr dicht auf den Boden. Damit der Förster (ein Kind) durch den Wald gehen kann, legt er eine Schneise an, indem er eine Reihe von Teilnehmern als Weihnachtsbäume entnimmt. Die Kinder stellen sich hin. Die Bäume sind gewachsen. Nun brauchen die Kronen Platz. Dazu stemmen die Kinder ihre Arme in die Hüfte und drehen sich. Die Weihnachtbaumkinder sind nun Förster und kontrollieren, welche Bäume sich berühren bzw., wo die Bäume zu eng stehen. Wieder werden Bäume aussortiert. Als nächstes breiten die Bäume die Arme ganz aus und drehen sich auf der Stelle. Wieder wird kontrolliert und entnommen. Nun sind vielleicht noch 5-6 Bäume übrig, da zwischen ihnen genügend Licht ist, kann man vielleicht schon wieder neue Bäume wachsen lassen.

Heranpirschen (Zeitungslesen)

Ein Kind stellt sich, in einiger Entfernung, mit dem Rücken zur restlichen Gruppe auf. Das einzelne Kind kann z.B. ein Reh oder der Forscher Toni sein. Die Gruppe schleicht sich ganz leise an das Reh heran. Das Reh dreht sich immer wieder zur Gruppe um. In diesem Moment müssen die Anschleicher sofort erstarren. Falls sich noch jemand bewegt, kann ihn das Reh an den Ausgangspunkt zurückschicken. Wer das Reh als Erster am Rücken berührt, darf seine Position einnehmen und das Spiel beginnt von neuem.

Varianten: Anschleicher können sich in verschiedene Rollen versetzen und diverse Gangarten ausprobieren: Waldwesen, welche den Forscher im Traum verfolgen, Dattlergangart. Sind sie süß oder gefürchig?

Fuchs und Hase (Fangspiel)

Die Kinder legen sich zu zweit bäuchlings nebeneinander auf dem Boden. Das sind die Hütten. Zwei Kinder fangen als Fuchs und Hase an. Fuchs verfolgt Hase. Der Hase kann sich retten in dem er sich neben einer Hütte liegt. Da die Hütte nur für zwei Platz hat, muss der auf der gegenüberliegenden Seite hochspringen. In diesem Moment verwandelt er sich in einem Fuchs, und der ehemalige Fuchs muss als Hase vor dem neuen Fuchs fliehen.

Zeichensprache

Da man sich als Jäger/Forscher im Wald ganz leise verhalten muss, können die Kinder eine Zeichensprache erfinden, damit sie sich ganz ohne Geräusche und Worte unterhalten können. Mehrere Zweiergruppen werden gebildet. Jede erfindet eine geheime Zeichensprache. Die Lehrperson gibt einen ganz einfachen Satz vor. Dieser Satz wird in der Zeichensprache weitergegeben. Der Zweite muss den Satz verstehen. Welche Gruppe ist die schnellste?

Der Gang durch den Wald – Frau Lüthi ohne Brille unterwegs

Die Kinder verteilen sich im Raum. Sie sind die Bäume in einem Wald. Ein Kind versucht mit geschlossenen Augen (Frau Lüthi ohne Brille) von einer Seite des Raumes auf die andere zu gelangen, ohne dabei an die Bäume anzustossen. Die Bäume können sich durch ganz feine Geräusche bemerkbar machen.

Variante: Es gehen zwei Kinder gleichzeitig los.

Blindspiele

Frau Lüthi hat ihre Brille verloren. Sie sucht diese. Da sie wirklich ganz schlecht sieht, läuft sie fast blind durch den Wald. Sie muss sehr vorsichtig sein, um nicht plötzlich auf die Brille zu trampeln. Ein Spiel um sich „blind sein“ auszuprobieren.

Die Kinder bilden Paar. Einer ist blind (Augen schliessen oder mit Tuch abbinden). Der Zweite führt ihn behutsam durch den Raum. Nach einer Zeit wird gewechselt.

Verantwortung des Führenden über den Blinden bewusst machen.

Varianten:

- Vertrauen gewinnen: Verschiedene Schwierigkeitsgrad der Führungstechnik: ganze Hand, nur Fingerkontakt, nur Stimme
- Blinden zu verschiedenen Objekten / Materialien im Raum / in der Natur führen lassen und diese mit Tasten erkunden.
- Gesichter / Hände von MitschülerInnen ertasten und Person erraten.
- Orientierung im Raum: Bevor die Blinden Ihre Augen wieder öffnen, sollen sie versuchen mit geschlossenen Augen zu zeigen, wo die Ausgangstüre, ein Fenster oder anderes, sich befindet.

Kimspiele – Den Forscherblick schärfen

Dazu brauchst du Objekte aus der Natur (Stein / Ast / Tannzapfen / Erde / Muschel... etc)

- Die Objekte aus der Natur liegen verdeckt unter einem Tuch. Nacheinander bekommt jedes Kind ein Objekt und muss es nur via Tasten mit geschlossenen Augen erraten.
- Alle Objekte werden nach dem Erraten sichtbar hingelegt. Alle schauen sich die Objekte gut an. Alles mit dem Tuch zudecken. Wer erinnert sich, welche Objekte unter dem Tuch liegen?
- Die Objekte unter dem Tuch nochmals als ganzes Bild anschauen und einprägen. Alle schließen die Augen. Spielleiter entfernt ein Objekt. Wer findet heraus, welches fehlt?
- Mit einigen Objekten wird ein klares Bild gelegt? Augen zu und die Liegeposition wird verändert. Die Kinder müssen herausfinden, was sich verändert hat.

Räuber & Forscher

Stühle zu einem Viereck zusammenstellen- mit der Sitzfläche nach innen. Dies bildet die Forscherstation im Wald. Alle setzen sich auf die Stühle. 4-5 Stühle sollen leer bleiben. Ein Kind spielt den Forscher und eines den Räuber. Beiden werden die Augen verbunden. Dann werden zwei Stühle an verschiedenen Orten weggenommen und so 2 Eingänge geschaffen, dessen Lage den beiden Spielern unklar ist.

Der Spielleiter versteckt ein Forschergeheimnis (z.B. kleines Wesen für die Dattler) innerhalb der Forscherstation: z.B. auf dem Schoss eines sitzenden Kindes, unter dem Stuhlbein...

Der Forscher beginnt das Spiel innerhalb des Stuhlvierecks. Seine Aufgabe ist es, den Räuber zu fangen. Der Räuber beginnt das Spiel ausserhalb des Vierecks im Wald, seine Aufgabe ist es das Forschergeheimnis zu stehlen.

Auf ein Zeichen beginnt das Spiel. Es muss absolute Stille herrschen, damit sich die beiden Spieler durch ihre Geräusche hören können. Jeder verfolgt seine Aufgabe: Der Räuber sucht durch Abtasten den Eingang zu finden und das Geheimnis zu stehlen. Der Forscher konzentriert sich auf den Räuber, den er fangen will. Er darf die Forschungsstation auch verlassen und hinaus in den Wald.

Tipp: Der Räuber kann sich auf den leeren Stühlen oder dem Schoss eines zuschauenden Kindes hinsetzen und sich so vor dem Forscher tarnen.

Das Spiel ist auch für die Zuschauer sehr spannend und lustig.

Blathtablet – ein Geschicklichkeitswettrennen

Ein paar Hände voll Laub werden auf ein Tablett gehäuft. Der erste Spieler nimmt diese Blathtablet und trägt es wie ein Kellner mit sich, ohne auch nur ein Blatt zu verlieren. Allerdings soll er es nicht länger als 20 Sekunden behalten, sondern vor Ablauf dieser Zeit schnell einem anderen Spieler überreichen. Auch der balanciert es auf einer Hand und reicht es ebenfalls nach 20 Sekunden weiter. Wer Blätter verliert, legt sie wieder auf das Tablett, bekommt jedoch so viele Minuspunkte wie verlorene Blätter.

Variante: Zwei Teams bilden. Das eine Team bildet den Wald wie obenbeschrieben. Das andere Team muss mit dem Blathtablet durch den Wald hindurch laufen. Wer schafft es schneller und ohne mit weniger verlorenen Blättern.

Das Geheimnis im Wald

Ein Spielgebiet und ein Startpunkt, die Waldhütte, werden vereinbart. Die Spielfläche sollte etwa 400X400 m gross und möglichst unübersichtlich sein. Drei der Mitspieler werden als „Waldgeister“ ausgewählt. Die restlichen Mitglieder teilen sich als „Geheimnisforscher“ in Dreiergruppen auf.

Die Waldgeister verschwinden mit Stoffstreifen, einem Stift und Zetteln im vereinbarten Spielgebiet. Der Rest der Gruppe darf erst nach etwa 15 Min. in das Gebiet (ebenfalls mit Stift und Papier). Unterwegs denken sich die Waldgeister schnell fünf naturbezogene Fragen und ein Wort aus, z.B. Nebeltier, Wassergift... Dieses Wort ist das Geheimnis. Die Fragen notieren sie auf ihre Fragezettel. Jeder Frage werden ein bis drei Buchstaben des Geheimwortes zugeordnet, sodass die Forscher bei der richtigen Antwort die einzelnen Buchstaben erfahren. Im Spielgebiet befestigen die Waldgeister ihre Stoffstreifen an verschiedenen Stellen. Dann verstecken sie sich einzeln in der Nähe eines Streifens (im Umkreis von ca. 10 m).

Nach 15 Min. Wartezeit machen sich die Geheimnisforscher auf die Suche nach dem „Geheimnis im Wald“. Sobald sie einen Stoffstreifen finden, suchen sie nach einem Waldgeist. Dieser stellt ihnen eine der Fragen und bei richtiger Antwort nennt er der Gruppe die entsprechenden Lösungsbuchstaben. Nun müssen die Geheimnisforscher einen anderen Waldgeist finden. Zwei Fragen hintereinander dürfen nicht an die gleiche Gruppe gestellt werden, auch bei einer falschen Antwort. Ein Waldgeist muss sich bei einer anderen Markierung verstecken, sobald er von einer Gruppe entdeckt und befragt wurde.

Wenn eine Gruppe das Geheimwort erraten hat, läuft sie schnell zur „Waldhütte“ und beendet damit das Spiel. Ein lautes Signal (Pfiff) lässt alle zusammenkommen. Die Gruppe, die das „Geheimnis im Wald“ richtig gelüftet hat, ist Sieger.

Material: Mehrere Zettel, Stifte, 5 Stoffstreifen (etwa 15 cm breit und 1 m lang), 1 Trillerpfeife *Tipp:* Die Fragen dürfen nicht zu schwierig sein und sollten möglichst Begebenheiten des Spielgebietes einbeziehen. Die Spielleitung kann Vorschläge für Fragen machen.

FORSCHUNG UND EXPERIMENTE

In diesem Kapitel geht es um die Forschung. Es bietet leichte Experimente an, welche Wissen über die Natur unterhaltsam vermitteln. Die Aufgaben und Arbeitsweisen eines Forschers können auf spielerische Weise erkundet werden.

Forschergeheimnis: Das Forscherehrenwort

Im Wald musstest du das Waldehrenwort schwören. Weißt du noch wie dieses lautet? Probiere ihn mit deinen Kameraden nochmals aufzusagen.

Warum musstet Ihr schwören?

Bevor du nun selber als Forscher tätig sein darfst, musst du das Forscherehrenwort schwören. Dieser Schwur hilft euch Forschern nicht alle neuen Entdeckungen gleich an alle weiterzusagen.

Setze dich mit einer guten Freundin, oder einem guten Freund zusammen. Erfindet zusammen einen kurzen Vers/Spruch, der sich gut schwören lässt. Das ist dann euer persönliches Forscherehrenwort!

Forschungsgeräte bauen

Welche Forschungsgeräte braucht ein guter Forscher? Welche hast du beim Forscher Toni im Wald gesehen? Erfinde und zeichne verschiedene Forschungsgeräte. Z. B. einen Feldstecher, eine Lupe, ein Abhörgerät, ein Sprechrohr, eine Telefon, eine Pinzette... Wie benennst Du diese Geräte? Bastle Dir Dein neues, spezielles, exklusives Forschungsgerät. Fertig? Dann geht's ans Forschen!

Hier stehen Forschungsgeräte im Zentrum, welche nicht alle Ihre Funktion erfüllen, sondern mehr den Gestalterischen Aspekt im Fordergrund haben und für ein Rollenspiel eingesetzt werden können.

Feldstecher: 2 WC Rollen aneinander kleben und beliebig mit Stoffen, farbigem Papier, Malstiften verzieren und einem Bündel, um es um den Hals zu hängen.

Telefon: Jogurtbecher-Telefon: 2 Plastik-Jogurtbecher mit einer Schnur verbinden und verzieren. Wenn man die Schnur spannt kann man dieses Objekt als Telefon benutzen. Becher dient als Ohrmuschel und Sprechrohr.

Sprechrohr: Ein Plastikschlauch oder eine Kartonrohr verzieren und dieser dient in einer Theaterimprovisation als Sprechrohr zwischen Forscher und den Waldbodenbewohnern

Pinzette: Verschiedene Objekte suchen, welche eine Greiffunktion haben, z.B. eine Spagettizange, ein Grillzange, eine Papierfötzelizange, Chinesische Stäbli, Wäscheklämmerli... Es kann witzig sein mit einer viel zu großen Zange zu forschen. Das kann schnell zu einer clownesk-komischen Szene führen.

Sicher ist es auch spannend den Kindern, echte und funktionierende Forschergeräte zur Verfügung zu stellen. Dann geht es eher in die Richtung ein wirkliches Experiment zu machen und etwas zu entdecken.

Forscherbeweise zum Leben der Bodenlebewesen

Forscher sind immer sehr stolz, wenn sie eine neue Entdeckung gemacht haben. Deshalb haben sie auch ein Forscherehrenwort, um die neue Entdeckung nicht zu früh der ganzen Welt zu verraten. Damit ihnen die anderen Leute glauben, müssen sie Ihnen Beweise liefern.

Suchen Sie mit den Kindern kleine Beweisfundstücke und lassen Sie der Fantasie freien Lauf. Hier macht es am meisten Spaß, Sachen einfach zu behaupten und nicht der Wahrheit auf der Spur zu sein.

- kleine Fingerabdrücke auf ein Blatt zu zeichnen
- Tropfen auf einem Baumblatt werden als Spucke der Dattler definiert, welche einen Spuckwettbewerb veranstaltet haben

Lassen Sie die Kinder im Team kleine Beweisstücke suchen oder basteln. Diese werden der Klasse vorgestellt.

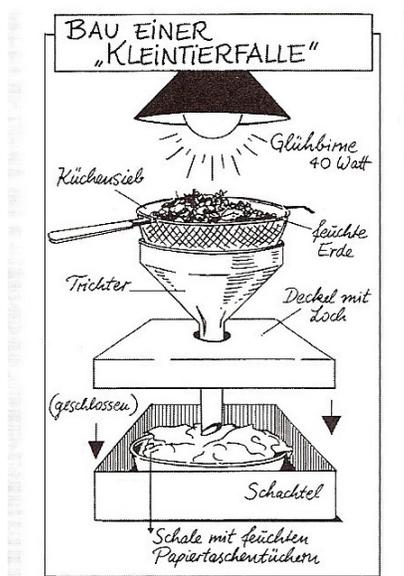
Hier darf mit gutem Gewissen „gelogen“ werden... Thematisieren Sie mit der Klasse, dass alle Beweise als Idee akzeptiert werden. Man spielt mit und glaubt den Forschern die Behauptung, ein grundlegendes Element der Theaterimprovisation.

Experiment: Erforschung der Lebewesen im Waldboden

Im Waldboden leben viele Lebewesen. Um diese Lebewesen zu Gesicht zu bekommen, müssen sie aus ihrem Bodenversteck herausgelockt werden. Wir nützen dazu ihr natürliches Verhalten aus; sie flüchten vor Licht und zu grosser Wärme. Mit geringem Aufwand lässt sich eine solche „Falle“ bauen. Nach einem Tag sind die Lebewesen gut zu beobachten.

Und so wird's gemacht! Wir brauchen:

- 1 Schachtel, mit schwarzen Papier ausgeschlagen oder innen schwarz angemalt
- 1 Schale zum Auffangen der Tiere
- 1 Trichter
- 1 Küchensieb, das auf den Trichter passt, mit einer Maschenweite von ca. 2 mm
- 1 bis 2 Papiertaschentücher
- 1 Tischlampe mit einer 40 Watt starken Glühbirne
- etwas Walderde



Nun wird die Kleintierfalle entsprechend der Abbildung zusammengebaut.

In das Sieb füllst du frischen, gut durchfeuchteten Boden aus dem Wald. Die Bodenprobe sollte auch verrottetes Laub enthalten. Die Auffangschale in dem Kasten wird mit feuchten Papiertaschentüchern ausgelegt, damit die Lebewesen, die aus dem Trichter nach unten fallen, nicht austrocknen. Jetzt darf kein Licht mehr in den Kasten fallen. Falls man einen Glastrichter benutzt, muss man ihn ebenfalls mit schwarzem Papier lichtundurchlässig machen. Die Lampe, die nicht zu dicht über dem Sieb hängen darf, weil sonst der Boden zu schnell austrocknet, wird eingeschaltet.

Nach 24 Stunden kommt der spannende Moment: Wir öffnen den Kasten und sehen nach, welche Lebewesen die Flucht nach unten in die Schale angetreten haben, weg von dem Licht und der Wärme der Lampe. In der Auffangsschale können wir die Tiere dann genau betrachten und bestimmen. Aber nicht vergessen –

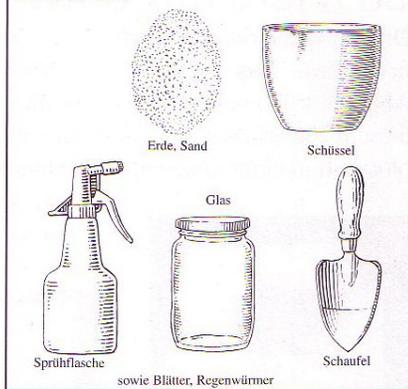
anschliessend geht es für sie zurück in die Erde. Im Anhang hat es eine Tabelle der Kleintierchen.

Eine Wurmfarm

27 Eine Wurmfarm anlegen

Regenwürmer sind äußerst nützliche Tierchen. Sie fressen sich durch den Boden und pflügen und lockern dabei das Erdreich. Sie transportieren Mineralien aus der Tiefe hinauf und abgestorbene Pflanzenteile nach unten. Wenn du eine Wurmfarm anlegst, kannst du die fleißigen Würmer bei ihrer Arbeit beobachten.

Du brauchst

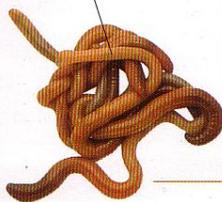


1. Besprühe Erde und Sand mit Wasser, damit sie feucht sind. Schichte immer abwechselnd Erde und Sand übereinander, bis das Glas voll ist. Regenwürmer brauchen unbedingt eine feuchte Umgebung.



2. Lege die Würmer vorsichtig in das Glas. Für ein großes Glas dürften fünf bis sechs Würmer ausreichen.

Regenwürmer



Die Aktivität der Würmer lockert die Schichten aus Erde und Sand.

Würmer bei der Arbeit



3. Bedecke die Würmer mit trockenem Laub. Stelle das Glas an einen kühlen, dunklen Ort. Sieh alle paar Tage nach, wie aktiv die Würmer waren.

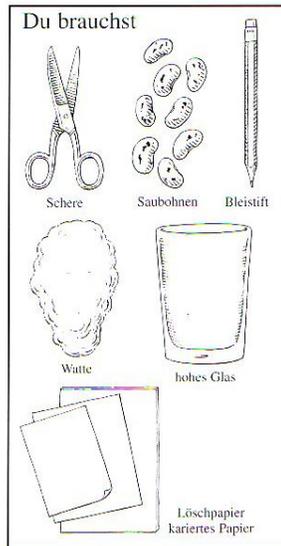


Experiment: Wie sieht der Baumwachstum aus...

Mit folgendem Experiment siehst du, wie eine Pflanze wächst. Du siehst die Wurzeln, den Stamm und die Blätterkrone, wie beim Baum. Und das die Pflanze zum wachsen Licht braucht. Deshalb müssen wir im Wald einige Bäume vom Förster herausgeschnitten werden.

Eine Bohne wächst

Bei diesem Experiment kannst du beobachten, wie eine Bohne keimt und zu wachsen beginnt. Normalerweise würde das unter der Erde stattfinden. Wenn du sie jedoch in ein Glas legst, kannst du ihr Wachstum ganz genau verfolgen.



1. Lege das Innere des Glases mit Löschpapier aus, und lege die Watte hinein. Platziere die Bohne so, daß sie zwischen dem Löschpapier und dem Glas liegt.

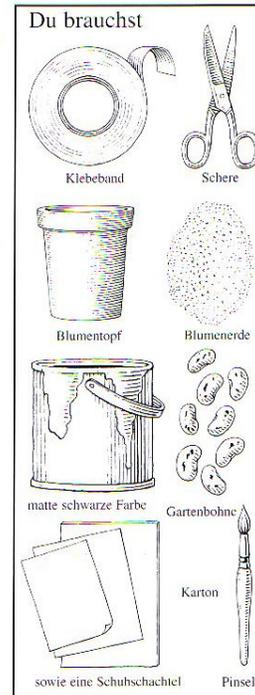
2. Klebe einen Streifen kariertes Papier an die Außenseite, neben die Bohne. Fülle das Glas zur Hälfte mit Wasser und warte, bis die Bohne zu wachsen beginnt.

Starke Wurzeln verankern die Bohne im Glas.

3. Markiere auf dem karierten Papier, wieviel die Bohne pro Tag wächst. Gieße immer Wasser nach, damit die Pflanze nicht vertrocknet.

Dem Licht entgegen

Pflanzen brauchen Licht zum Wachsen. Es ist für sie so wichtig wie Futter für Tiere. Sie spüren den Lichteinfall und wachsen unbeirrbar in diese Richtung. Pflanze eine Gartenbohne in eine Kiste mit einem Loch im Deckel. Du wirst sehen, daß sie genau darauf zu wachsen wird.



1. Schneide ein Loch in eine der schmalen Seiten der Schuschachtel.

2. Schneide aus Karton zwei Teile zu, die genauso tief sind wie die Schachtel, aber nicht so breit. Klebe sie in die Schachtel (s. Foto).

3. Bemale das Innere der Schuschachtel schwarz. Die Farbe absorbiert den Lichtstrahl, der in die Schachtel fällt.

4. Pflanze eine Bohne in den Topf, und stelle ihn genau unter die Öffnung. Gieße sie und schließe die Schachtel mit dem Deckel.

5. Sieh jeden Tag nach, was sich in der Schachtel tut. Wenn die Bohne erst einmal gekeimt hat, sollte sie von ganz allein ihren Weg ins Freie finden.

Bald wächst die Pflanze aus der Öffnung.

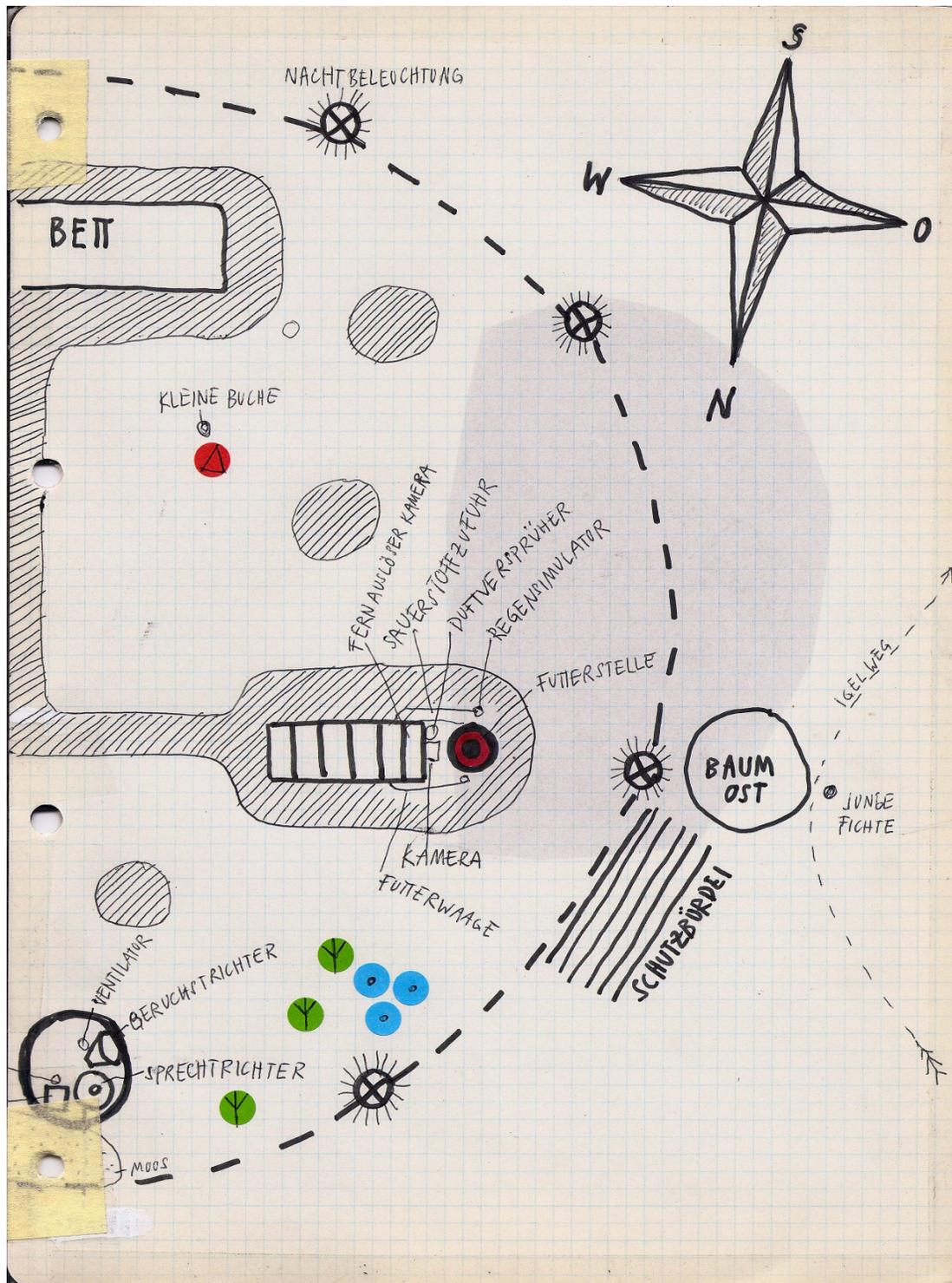


Ein Forschungsheft

Ein Forschungs- und Experimentheft erstellen

Die Kinder entscheiden was sie erforschen wollen. Dazu erstellen sie ein Forschungsheft.

Hier sind ein paar Seiten aus dem Forschungsheft der Forscher Toni zu sehen:



BLATT WEICH WIE LEDER

BUCHENBUCH
M 6:1
OBJEKT N^o 39

TINTE AUS
NUSSECHALEN-
SAFT

KLEBRIGE
STELLE
EVTL. HONIG
UNTERSUCHEN!

BINDUNG
SIEHE OBJ. N^o 13

NACH BEWEISFOTO:
EVTL. WEGEN SCHRIFT

Schule und Verband deutschsprachiger
Graphologen Löwenstr. 20
8001 Zürich 044 211 17 73
Fax 044 211 17 35

Graphologisches Lehrinstitut SGB &
Schweiz. Grapholog. Berufsvereinigung
SGB Geilshirtenstr. 46
8121 Birmelen 044 825 27 90

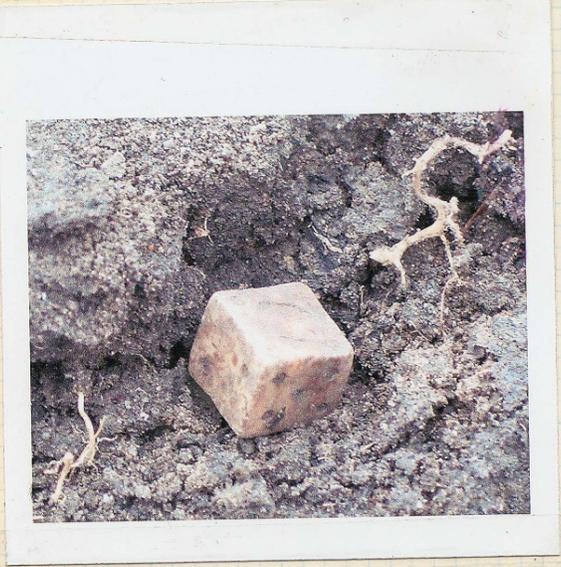

Graphologische Gutachten und Beratungen
Doris Aerne
dipl. Graphologin VDG/EGS
Turnersteig 5, 8006 Zürich
044 362 41 36
www.graphologie-aerne.ch

ANFRAGEN

t...k

FUNDGEGENSTAND N^o 34
SPIELWÜRFEL AUS HARZEN
BEWEISFOTO N^o 4
M 3:1

ZURÜCK-
GEGEBEN
14. NOVEMBER
PER BRIEFKLEBEN



DATUM 12. NOVEMBER
WETTER SCHÖN 10°C
LUFT TROCKEN
PLAN NR. 17 4/A MITTE

WÜRFELCHEN AUS EINER
MISCHUNG VERSCHIEDENER
HARZE

OBERFLÄCHE GLAT
ZAHLENPUNKTE Z.T. ABGESCHABT
(MIT NUSSBAUMSCHALEN
FARBE AUFGEMALT



SITUATIONSFOTO

HIER GEFUNDEN
ZUERST GERÄUSCH GEHÖRT
ÄHNLICH WIE KLAPPER-
SCHLANGE

VERGLEICHE
TONAUFNAHME 14

Weitere Informationen

Weiterführende Literatur

Dreyer, Eva Maria; Schulze, Heinz-Helge: **Tiere im Wald. Der neue Kinderkosmos.** Stuttgart: Franckh-Kosmos 1997, 2. Auflage.

Gerstenberge Verlag: **Wald. Nahrungsquelle, Energiespeicher, Lebensraum.** Aus der Reihe: *Das Innere der Dinge.* Hildesheim: Gerstenberg 1999

Horsfall, Jacqueline: **Mit Kindern die Natur erspielen.** Ein Buch für Eltern, Kindergarten und Schule. Mülheim: Verlag an der Ruhr 1999

Cornell, Joseph: **Mit Kindern die Natur erleben.** Mülheim: Verlag an der Ruhr 1991

Düsterhaus, Bernhard: **Walderlebnisspiele,** Mit Märchen und Detektivspielen den Wald entdecken. Mülheim: Verlag an der Ruhr 1997

Bücken Hajo: **In und mit der Natur.** Mit Kindern im Spiel die Natur erkunden. Christophorus Verlag, 1983.

Links

www.waldwissen.net

www.wwf.ch

www.umweltbildung-sg.ch - Suche nach „Waldkoffer“

Forscherkiste

Eine Forscherkiste für die ganze Klasse, mit spannenden Experimenten. Weitere Infos:

http://www.rdz-rorschach.ch/seiten_ebene2/forscherkiste/phr_forscherkiste.html

ANHANG

Mein Waldwesensteckbrief

Was für ein Waldwesen würdest du gerne im Theater spielen? Zeichne es!

Gib deinem Waldwesen einen Namen:

Was ist das Lieblingsessen deines Waldwesens?

Was sind seine Hobbys?

Was macht es nicht gerne?

Was kann es besonders gut?

Wovor hat dein Waldwesen Angst? Warum?

Was wünscht sich dein Waldwesen zum Geburtstag?

Dieser Fragebogen kann für eine **Waldwesen-Improvisation** dienen:

- Die verschiedenen Waldwesen, welche die Kinder für sich kreiert haben, treffen im Waldlichtungsrestaurant aufeinander. Kurze Zweier- oder Dreierszenen.
- Die Steckbriefe können unter den Kindern verteilt werden, so dass niemand weiß, wer welchen Steckbrief hat. Jedes Waldwesen wird in der Waldwesen Sendung interviewt und
- zeigt vor, was es gut kann, was es nicht oder ganz besonders mag. Die Kinder müssen herausfinden, wann ihr Waldwesen, welches sie via Steckbrief geschaffen haben, auftritt.

bis 20 mm Drahtwurm p	bis 10 mm Felsenspringer p	0,5-3 mm Milben p
bis 150 mm Regenwurm p	10-13 mm Rüsselkäfer p	7-20 mm Saftkugler p
bis 30 mm Nacktschnecken p	bis 18 mm bis 5 mm Häuschenschnecke p	bis 5 mm Springschwanz p
bis 40 mm Schnurfüssler p	10-20 mm Weisse Ringelwürmer p	4-9 mm Ameisen p/r
bis 16 mm Asseln p	bis 18 mm Ohrwürmer p	Körperlänge: 3-7 mm Weberknechte p
bis 30 mm Steinkriecher r	bis 40 mm Erdläufer r	bis 10 mm Spinnen r
bis 35 mm Larve eines Laufkäfers r	bis 40 mm Laufkäfer r	bis 3 mm Moos- oder Afterskorpion r

p = pflanzliche Ernährung (Falllaub, erfallende Pflanzenreste, in speziellen Fällen auch Kotreste, zerfallende Tier-
teile, Algen und Flechten)
r = räuberische Ernährung (je nach Art verschiedene Gruppen anderer Bodentiere)

Bilder aus: A. Jatzar und W. Lauthold, "Naturspanen" (Zürcher Lehrmittelverlag)

Buretanz

Vierstimmiger Kanon

Otto Müller (geb. 1898)

Wenn ei - ne tan - ni - gi Ho - se het und ha - ge - bue - chig
(-du!)

Strümpf, so cha - n - er - tan - ze, wie - n - er - will, es git em ke - ni

Ri - ra, Ri - ra, Ri - di - rümpf,
(Rümpf.)

Ri - ra, Ri - ra, Ri - di - ri - di - ri - di - ri - di - rümpf, Rümpf, - - *

- - - * Du, du - li - du, du - li - du - li - du - li

(Rümpf, Rümpf, Rümpf)

du - li - du - li - du, du, du - li - du, du - li - du - li - du, Wenn
(li-)

* auf jede Note die Silbe „Rümpf“