

Unser PROGRAMM für Schulklassen und Gruppen:

Kontakt & Buchung:

0951 – 3 26 26

bamberg@lbv.de

www.fuchsenwiese.lbv.de

- I. NATURERKUNDUNGEN**
- II. NATURERLEBNISSE**
- III. KLIMASCHUTZ UND ERNÄHRUNG**
- IV. BESONDERE VERANSTALTUNGEN**
- V. NATUR ERFORSCHEN**

Seite 1 - 4

I. NATURERLEBNISSE

Abenteuer in der Natur

Ob auf den Spuren von Naturvölkern wie den **Aborigines** oder den **Prärieindianern**, als wilde **Piratenhorde**, die als gestrandete Landratten zu überleben versuchen, als **Zauberlehrlinge**, die neugierig auf die geheimnisvolle Welt der Nachtgreife sind, als **Waldmenschen** in der Waldwildnis oder auf Zeitreise in vergangene Epochen wie das **Mittelalter** oder die ferne **Steinzeit**.

Lasst euch überraschen!

- **1,5 bis 3 Stunden, Projektstage und -wochen**
- **ab 4 Jahre**

»» bitte beachten Sie, dass bei "kurzen" Projekten einzelne Module ausgewählt und zusammengestellt werden (können, aber auch müssen) ««

Sie können diese Projekte auf der Fuchsenwiese buchen oder wir treffen uns an einem geeigneten Standort, gerne auch auf dem Schulgelände oder im Umfeld des Schulhauses.

Natur erleben wie die INDIANER

Auf den Spuren der **Prärieindianer** werden wir uns zunächst einmal nach Indianerart „echte“ Indianernamen zulegen. Wichtige Anhaltspunkte können uns hier ein besonderes Naturschauspiel im Augenblick der Geburt, auffällige äußerliche Merkmale oder herausragende Eigenschaften des Namensträgers sein. Dabei werden wir spielerisch die Kultur des Redens und Zuhörens bei den Indianern kennen lernen.

Bei unserer wachsamem Wanderung durch die Weite der Prärie werden wir essbare sowie ungenießbare Pflanzen unterscheiden lernen und uns mit der



Heilwirkung und den verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten von Wildkräutern auseinandersetzen.

Viel erfahren werden wir über das **Expertenwissen** und die **Naturverbundenheit** sowie die **Lebensweise von indigenen Völkern**.

Dabei werden wir Erd- und Pflanzenfarben herstellen, uns in Körperbemalung üben, Körperschmuck aus Naturmaterialien basteln, Tierspuren verfolgen und uns im Mustang fangen sowie erfolgreichen Anschleichen üben. Mit unseren selbst gebastelten Traumfängern werden wir die Träume der Prärie ganz bestimmt einfangen.

Am Lagerfeuerkreis beschließen wir bei Wildkräuterstock- oder Fladenbrot (alternativ Indianer-Brothäppchen aus der kalten Tipiküche) unser Eintauchen in diese fremden Kulturen.

Natur erleben wie die ABORIGINES - eignet sich sehr gut als Wochenprojekt

Die Auseinandersetzung mit der Lebensweise von Naturvölkern ermöglicht einen Blick über den eigenen Tellerrand.

Bei genauerer Betrachtung können die zunächst fremdartig anmutenden Impulse anregen, inne zu halten und die eigene gewohnte Lebensweise zu reflektieren und zu überdenken.

Auch der aktuell von unserer Gesellschaft als zentraler Leitgedanke, hoch gehaltene Begriff der Nachhaltigkeit, der alles heutige Handeln in Bezug zu den Konsequenzen für nachfolgende Generationen setzt, kann in diesem Zusammenhang anschaulich und verständlich vermittelt werden.

Wir lassen uns verzaubern von der **naturverbundenen Lebensweise der Ureinwohner Australiens**, der Aborigines, die als wahre Experten in Sachen Natur über Jahrtausende eine ganz herausragende Beobachtungsgabe und ein beeindruckendes Wissen erlangt haben, um in dieser vielerorts unwirklichen Umgebung dauerhaft überleben zu können.



Deren hingebungsvolle und besonders wertschätzende Haltung zur Natur und deren Gaben werden wir nachempfinden beim Herstellen und Verarbeiten von Erdfarben, bei der Verwendung von Wildkräutern, beim Vermahlen von Getreidekörnern mit bloßen Steinen und Backen von Fladenbrot am Lagerfeuer.

Spielerisch erarbeiten wir gemeinsam die Besonderheiten der faszinierenden, kuriosen und einzigartigen **Tier- und Pflanzenwelt** dieses fremden Kontinents.

Der Bau von Schwirrhölzern entführt uns in die geheimnisvolle Klangwelt, während selbst gebastelte Traumfänger uns vertrauensvoll durch die Welt der Träume geleiten.



Verschiedene dem Thema angepasste Bewegungsspiele, uralte überlieferte Geschichten sowie nachgestellte kleine rituelle Handlungen, deren Hintergrund verständlich erläutert wird, sollen unterstützen, uns in diese geheimnisvolle und von Harmonie geprägte Welt einzufühlen und sie zu verstehen.

Leben wie eine Horde wilder PIRATEN

Bei diesem Projekt werden wir eintauchen in das wilde und raubeinige Leben einer Horde von Piratenrabauken. Wagemutig werden wir versuchen nach einem erlittenen Schiffbruch als unerfahrene „Landratten“ zu überleben.

So gilt es zahlreiche **SURVIVAL**-Aufgaben zu bestehen: Es muss überlebensnotwendiges Trinkwasser geschöpft werden, unbekanntes Gewässer erforscht und für Nahrung gesorgt werden. Um den Gedanken an die Hoffnung auf Rettung nicht aus den Augen zu verlieren, werden wir seetüchtige Bootsmodelle basteln und unsere Kraft und Geschicklichkeit als aufeinander abgestimmte, eingeschworene Mannschaft beim Tauziehen und anderen munteren Herausforderungen trainieren.



Am Lagerfeuer werden wir uns schließlich mit selbst gemachtem Piratenstockbrot stärken. Vielleicht fallen euch ja dazu ein paar gruselige Piraten- oder Klabautermann-Geschichten ein!?

Dieses Thema kann auch vollkommen unabhängig von einem nutzbaren, vorhandenen Gewässer (Wasserstand! Wasserqualität!) durchgeführt werden. Das Modul "spielerische Gewässererkundung" wird dann ersetzt durch weitere Spiele oder Intensivierung anderer Module.

Überleben in der WALDwildnis (im Bruder-, Michelsberger, Hauptsmoorwald...)

Auf den Spuren von tapferen Waldmenschen, die sich gut verborgen, im Schutz des Waldes durchschlagen müssen, erleben wir ein spannendes Abenteuer.

Um in der geheimnisvollen Waldwildnis zu überleben, müssen wir zunächst einmal allerhand lernen: Welche **Tierspuren** sollten unseren wachsamen Adleraugen nicht entgehen? Welche **Holzart** können wir wofür verwenden? Worauf sollten wir bei der Auswahl eines Standortes für einen geschützten Unterschlupf achten? Welche **Pflanzen** sollten wir eher meiden und

welche können uns hilfreich sein? Wie sind die vielen fremdartigen Geräusche zu deuten? Verschiedene Wahrnehmungsübungen machen uns mit der etwas unheimlichen und schummrigen Umgebung vertraut.



Vielleicht werden uns die Ehrfurcht vermittelnden, hölzernen Riesen, deren verborgene Augen geduldig und weise über uns kleine wuselnden Menschenkinder wachen, die eine oder andere Geschichte aus längst vergangenen fremden Zeiten erzählen...

Um unser Lager vor neugierigen Blicken und Eindringlingen zu schützen, werden wir unserer Fantasie freien Lauf lassen und rundherum einen

wirkungsvollen Bannkreis aus furchteinflößenden, echt gruseligen Walddämonen schaffen.

Mit einer geheimnisvollen **Schatzsuche**, die euch allen Mut abverlangt und bei der ihr Teamgeist und euren Spürsinn unter Beweis stellen könnt, beenden wir unseren Ausflug in die Tiefen des Waldes.

Zeitreise ins MITTELALTER - eignet sich sehr gut als Wochenprojekt

Seid gegrüßet im Herzogtum zur Fuchsenwiese !

Bei diesem Projekt begeben wir uns in eine Zeit, die zunächst nur von der Welt der rühmlichen Ritter und eindrucksvollen Burgen geprägt zu sein scheint.

Unsere **Zeitreise** beginnt, indem wir uns mit Hilfe verschiedener Basteleien in edle Maiden und tapfere Recken verwandeln. Wir gewinnen einen Einblick in das Leben dieser mühsamen und gefährvollen Zeit. „Alte“ Spiele, die ihren Ursprung im **mittelalterlichen Lebensalltag** haben, vermitteln spielerisch Wissen und lösen tosendes "Handgeklapper" aus.

In der mittelalterlichen Großküche entstehen **typische Gerichte** wie Hirsebrei oder Buchweizengrütze, die wir gemäß mittelalterlicher Tischsitten gemeinsam verzehren.

Zum Thema Hygiene können **Zahnputzpulver** und **duftende Kräuterseifen** hergestellt werden, während für die Gauklertruppe laut scheppernde Hand- und Fußrasseln kreiert werden können.

Beim mittelalterlichen Schreiben sind eure künstlerischen Fähigkeiten gefragt, wogegen bei der Schaffung von eigenen **Wappen** oder bei einem Ausflug in das Thema Falknerei eure volle Aufmerksamkeit und Kreativität gefordert ist.

Mit diversen Geschicklichkeitsspielen bereiten wir euch auf die Erhebung in den Ritterstand vor. Im Anschluss werdet ihr dann belohnt mit der

Schwertleithe, bei der alle feierlich zu Ritterinnen und Rittern geschlagen werden und eine Urkunde als Zeichen ihres Mutes und ihrer Tapferkeit erhalten.



*Im Rahmen eines mehrtägigen Projektes kann das mittelalterliche Gewerke des **Papierschöpfens** (zeitintensiv!) eingebaut werden.*

EULENKunde für Zauberlehrlinge

Mit selbst gebastelten magischen Amuletten, die uns vor den schlimmsten Zaubern uns nicht wohlgesonnenen „Lehrpersonals“ schützen sollen, begeben wir uns in das **Reich der Hexen und Zauberer**.

In unserer Hexenmeister-Lernwerkstatt werden wir nämlich an einer **Eulenkundestunde** teilnehmen. Dabei werden die angehenden Zauberlehrlinge im Unterrichtsfach „Pfleger“



der magischen Geschöpfe“ viel erfahren über das verborgene Leben dieser faszinierenden Nachttiere mit den außergewöhnlichen, den „normalen“ Menschen nahezu unheimlichen Eigenschaften.

Die Zauberlehrlinge müssen verschiedene schwierige Aufgaben bewältigen und Herausforderungen bestehen, um die kniffligen Prüfungen zu meistern. Dabei dürfen natürlich Zaubersprüche und brodelnde Leckereien am Lagerfeuer nicht fehlen.

Vielleicht kennt ihr ja eine wirklich schaurige Gruselgeschichte mit Gänsehautgarantie oder wir erhalten sogar überraschend Besuch von den „Kobolden der Nacht“.

Am Ende bekommen dann alle für ihren besonderen Mut und herausragenden Zaubererehrgeiz ein **Eulendiplom** verliehen.

STEINZEIT - ferne Zeit

Spannend wird es, wenn wir, auf den Spuren von Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer, auf der Suche nach **Mammut und Höhlenbären** die Umgebung aufmerksam durchstreifen, uns auf Fährten suche begeben, mit selbst hergestellten Erdfarben malen und essbare Pflanzen suchen.



Beim Backen von knusprigem Brot am Lagerfeuer, aus mühsam mit eigener Muskelkraft von Steinen gemahlenem Mehl, werden wir spannende Geschich-

ten über die, uns stark verlangsamt anmutende, anstrengende Lebensweise dieser Zeitschiene erfahren.

Interessante **Anschauungsobjekte**, von der Feuersteinklinge, über Glutholz, bis zu nachgebauten **steinzeitlichen Werkzeugen** aus der experimentellen Archäologie, mit denen wir einige schweißtreibende Tätigkeiten nachempfinden können, geben uns Eindrücke über das an die Erfordernisse und rauen Gegebenheiten angepasste Leben unserer fernen Vorfahren.

Verschiedene Spiele helfen, uns anschaulich in diese Zeit zu versetzen.

Vielleicht gelingt es euch einen Hauch von Feuer mit Feuerbogen oder Feuersteinen nach steinzeitlicher Methode zu erzeugen?!