

Erlebniskarten Tier-Challenge

Hallo!

Die Erlebniskarten mit einer lustigen Geschichte von Murmeltier Luzzi und spannenden Aufgaben dazu lassen auf deiner nächsten Wanderung keine Langeweile mehr aufkommen. Die Erlebniskarten „Tier-Challenge“ machen jeden beliebigen Waldspaziergang zu etwas Besonderem.

Wie werden die Erlebniskarten angewendet?

Am besten eignen sich die Karten für einen Waldspaziergang. Drucke dir die Karten aus oder lade sie dir auf das Handy/Tablet. Begib dich auf einen Waldweg deiner Wahl, dabei spielen der Ort und die Zeit keine Rolle. Beginne mit der Startkarte „Die Tier-Challenge“. Nun laufst du los und hältst Ausschau nach den genannten Objekten auf den einzelnen Karten. Immer, wenn du eines der Objekte findest, kannst du die entsprechende Geschichte lesen und die Aufgabe dazu lösen. Die Reihenfolge der Karten ist nicht festgelegt. Du findest ein Objekt nicht? Macht nichts - einzelne Karten können auch einfach ausgelassen werden. Du beendest den Erlebnisspaziergang mit der Endkarte.

Liebe Grüsse,
dein Murmeltier Luzzi



Halte Ausschau nach:

- Stock
- Kieselsteine oder andere Steine
- Sitzbank oder andere Sitzgelegenheit
- Zwei Tannenzapfen
- Käfer
- Vögel oder Bäume



Die Tier-Challenge

Halte Ausschau nach: Startpunkt der Wanderung



Luzzi sitzt unten am Bach, nicht weit entfernt vom Familien-Bau und träumt von seinen letzten Wandererlebnissen. Plötzlich hüpfert ein frecher kleiner Frosch vor seine Füße und quakt voller Aufregung: «Hast du es schon gehört? Der Kauz hält Ausschau nach dem nächsten Teilnehmer der Tier-Challenge – wolltest du da nicht schon immer mitmachen?» Ja, genau, schon als kleines Murmeltier wollte Luzzi immer dabei sein, doch bisher war Luzzi noch zu klein dafür. Diesmal muss es mit der Teilnahme aber klappen, schliesslich hat er jetzt nach seinen Wanderungen viel Erfahrung gesammelt! Er macht sich blitzschnell auf die Suche nach dem Kauz, welcher die Teilnehmer auswählt und die Aufgaben stellt. Luzzi erspät den Kauz weit oben auf einem knorrigen Ast eines alten Baumes. «Luzzi, ich habe dich schon erwartet – deine Aufgaben sind bereit!», spricht der Kauz vom Baum herunter. Luzzi kann seine Freude nicht verbergen: Er hüpfert vergnügt auf und ab und lässt sich vom Kauz den Weg erklären. Kurz darauf zieht Luzzi voller Tatendrang los.

Aufgabe

Mache dich zusammen mit Luzzi auf den Weg und vergiss nicht, die Erlebniskarten einzupacken. Immer, wenn du die erwähnten Objekte auf der Karte unterwegs siehst, kannst du dir die dazugehörige Geschichte vorlesen lassen und dich gemeinsam mit Luzzi der Aufgabe stellen. Am besten eignen sich die Aufgaben für einen Waldspaziergang.

Stocklaufen mit dem flinken Wiesel

Halte Ausschau nach: Stock



Auf einer kleinen Wiese nahe dem Waldrand sind einige Tiere versammelt. In der Mitte steht ein kleines Wiesel und lächelt Luzzi freudig entgegen, als sich dieser der Gruppe nähert. «Wir treten gegeneinander beim Stocklaufen an», verkündet das Wiesel und hält seine Nase siegessicher in die Höhe. Doch zuerst muss Luzzi einen geeigneten Stock für das Wettrennen finden. Am Waldrand findet Luzzi einen Stock, der ihm sofort gefällt: Er ist nicht gebogen, nicht zu lang und ohne abstehender Zweige. Zurück an der Startlinie klemmt Luzzi sich den Stock zwischen die Beine. Auch das Wiesel ist schon startklar. Ohne den Stock mit den Händen zu halten, müssen die zwei Tiere nun bis zur Ziellinie rennen – der Stock darf dabei nicht herunterfallen. Ein kleiner Vogel zwitschert das Startsignal und darauf rennen die beiden Wettläufer los. Das Wiesel mit seinem langen, schlanken Körper und seinen kräftigen Beinen rast an Luzzi vorbei. Luzzi nimmt nun grössere Schritte, damit er das Wiesel einholen kann – doch da passiert es! Der Stock rutscht auf den Boden. Das Wiesel ist mittlerweile am Ziel angekommen und grinst bis über beide Ohren. Luzzi ist zwar enttäuscht, doch den Stock behält er als Erinnerung.

Aufgabe

Mache mit beim Stockrennen! Start- und Zielpunkt kennzeichnest du mit einem Stein oder etwas anderem, das gut sichtbar ist. Suche dir einen geeigneten Stock, wie von Luzzi beschrieben. Klemme ihn zwischen deine Beine, aber halte ihn dabei nicht mit den Händen. Vielleicht hast du auch einen Mitspieler? Nun rennst du los. Aber lass den Stock nicht fallen, sonst ist das Rennen vorbei.

Der runde Stein und das Eichhörnchen

Halte Ausschau nach: Kieselsteine oder andere Steine



Murmeltier Luzzi tritt an einen Bachlauf, der von vielen kleinen Steinen umgeben ist. Er liebt es, Steine ins Wasser zu werfen und zu sehen, wie auf der Wasseroberfläche lauter Kreise in verschiedenen Grössen entstehen. Das Wasser hat ihn so sehr in den Bann gezogen, dass er das kleine Eichhörnchen nicht bemerkt, welches nun neben ihm steht. «Halt! Wenn ich du wäre, würde ich nicht alle Steine ins Wasser werfen, sonst hast du keine mehr für die Challenge», ermahnt ihn das Eichhörnchen. Nun ist Luzzi natürlich neugierig, wie sieht wohl die nächste Aufgabe aus? Das Eichhörnchen erklärt ihm, dass er einen Stein finden muss, der so rund ist, wie eine Nuss oder eine Kastanie. Wer den rundesten Stein gefunden hat, der hat gewonnen! Luzzi nimmt die Herausforderung an und macht sich sofort auf die Suche. Einen runden Stein zu finden, ist gar nicht so einfach. Jeder Stein hat doch irgendwo eine Ecke oder eine Kante. Als die vorgegebene Zeit verstrichen ist, treffen sich das Murmeltier und das Eichhörnchen wieder und vergleichen die gefundenen Steine. Beide Steine sind sehr rund, doch Luzzis Stein scheint doch etwas runder zu sein. Luzzi hat diesen Wettbewerb somit gewonnen und ist überglücklich. Den Stein nimmt er als Glücksbringer mit.

Aufgabe

Jetzt bist du dran! Suche innerhalb einer vorgegebenen Zeit einen runden Stein und vergleiche ihn mit einem Mitspieler. Wer hat den rundesten Stein gefunden? Vielleicht hast du auch einen kleinen Glücksbringer in den Händen.

Gegenstände erraten mit dem Maulwurf

Halte Ausschau nach: Sitzbank oder andere Sitzgelegenheit



Murmeltier Luzzi kommt an einer Sitzbank vorbei. Er überlegt sich, ob er wohl kurz eine Pause machen darf. Er setzt sich auf die gemütliche Sitzbank und schliesst die Augen, als er etwas rascheln hört. Er öffnet die Augen und sieht einen Maulwurf am Boden. «Du willst doch nicht etwa eine Pause machen? Die Challenge geht weiter und ich bin dein nächster Herausforderer», entgegnet der Maulwurf. Die Challenge besteht darin, verschiedene Gegenstände mit dem Tastsinn zu erraten. Dafür müssen beide Tiere ihre Augen schliessen. Der Kauz kommt herangeflogen und legt eine Auswahl an Gegenstände auf die Bank: einen Tannenzapfen, eine Eichel, ein Stück Baumrinde, ein Grashalm und weitere Kleinigkeiten aus der Natur. Der Maulwurf betastet die Gegenstände mit seiner feinen Nase. Das Murmeltier berührt die Gegenstände mit seinen Pfoten. Den Tannenzapfen erkennt Luzzi sofort, auch den Grashalm hat er schnell benannt. Beide Tiere raten eifrig, bis der Kauz sagt, das Spiel sei nun beendet. Luzzi konnte alle Gegenstände benennen, ausser dem leeren Schneckenhäuschen. Damit hat der Maulwurf gewonnen, denn er konnte alles erraten. Erschöpft nimmt Luzzi auf der Sitzbank platz und sammelt Energie für die nächsten Aufgaben.

Aufgabe

Teste deinen Tastsinn! Lasse jemanden einige Gegenstände aus der Natur sammeln. Schliesse deine Augen. Die gesammelten Gegenstände werden nun auf der Sitzbank ausgelegt. Jetzt nimmst du ein Gegenstand nach dem anderen in deine Hände. Versuche zu erraten, was es sein könnte. Na, konntest du alles richtig benennen?

Hüpf-Wettbewerb mit dem Hasen

Halte Ausschau nach: Zwei Tannenzapfen



Murmeltier Luzzi kommt auf eine grüne Wiese mit bunten Blumen. Eine Weile bleibt er stehen und betrachtet die Vielfalt an Farben. Plötzlich sieht er zwei lange Ohren, welche aus dem hohen Gras ragen. Die Ohren kommen immer wie näher, bis Luzzi in die Augen eines Hasen blickt. «Heute ist dein Glückstag, du darfst gegen mich hüpfen im Hüpf-Wettbewerb – und zwar auf einem Bein! Bist du bereit?» Gegen einen Hasen hüpfen, und dann noch auf einem Bein? Das ist fast unmöglich für ein Murmeltier. Aber Luzzi will es zumindest versuchen und nimmt die Herausforderung an. Der Kauz platziert zwei Tannenzapfen am Start- und am Zielpunkt: Das signalisiert die Strecke. Beide Tiere stehen an den Startpunkt und nehmen das Bein hoch. Nach dem Startsignal hüpfen beide drauf los. Zu Beginn kommt Luzzi ziemlich gut vorwärts, doch dann gerät er ins Wanken und findet sein Gleichgewicht nicht mehr. Diesen schwachen Moment nutzt der Hase aus und hüpfet locker und leicht an Luzzi vorbei. Luzzi ist immer noch dabei, sein Gleichgewicht wiederzufinden, als der Hase schon im Ziel steht und vor Freude wieder zurück hüpfet. Luzzi wusste von Anfang an, dass er keine Chance hat. Aber Spass hat es trotzdem gemacht.

Aufgabe

Hüpfe wie ein Hase – auf einem Bein! Markiere mit zwei Tannenzapfen die Strecke und begib dich an den Startpunkt. Nimm ein Bein in die Höhe und hüpf los. Bist du schneller als dein Mitspieler? Wenn du keinen Mitspieler hast, lasse dir die Zeit stoppen und schaue, ob du beim zweiten Versuch schneller bist.

Der Dachs und die Käfer-Wegweiser

Halte Ausschau nach: Käfer



Murmeltier Luzzi wird vom Kauz in einen Wald geführt. Dort soll er nun ein Stück weiterlaufen, bis er zu einer Lichtung kommt. Doch anstelle einer Lichtung wird der Wald immer dichter und dunkler. Irgendwann muss sich Luzzi eingestehen, dass er sich wohl verlaufen hat. Vom Kauz fehlte jede Spur! Wen soll er nun nach dem Weg fragen? Wo ist diese Lichtung? Angst macht sich in ihm breit. Plötzlich taucht ein Dachs vor ihm auf. «Hallo Luzzi, willkommen zur nächsten Challenge!», sagt der Dachs vergnügt. Nächste Challenge? Dann hat er sich also gar nicht verlaufen, oder etwa doch? «In dieser Challenge geht es darum, die Lichtung zu finden. Finde zwei Käfer und frage diese nach dem Weg», erklärt der Dachs. Er schaut sich um und findet den ersten Käfer auf einem Pilz sitzen. «Zeigst du mir den Weg zur Lichtung?», fragt Luzzi. Der Käfer führt ihn zu einem alten, knorrigen Baum und fliegt davon. Luzzi schaut sich auch dort wieder nach Käfer um. Er hebt einen grossen Stein auf, darunter bewegt sich ein weiterer Käfer. «Kannst du mir den Weg zur Lichtung zeigen?», versucht Luzzi sein zweites Glück. Der Käfer fliegt sogleich los und Luzzi folgt ihm. Der Wald wird wieder heller und vor ihm taucht eine Lichtung auf. Dort warten bereits der Kauz und der Dachs. Beide sehen sehr zufrieden aus – Luzzi hat die Challenge erfolgreich beendet.

Aufgabe

Begib dich auf Käfer-Suche! Findest du drei verschiedene Käfer? Kannst du diese auch benennen? Wenn nicht, merke dir genau, wie die Käfer aussehen oder mache ein Foto. Zu Hause kannst du dann in Ruhe herausfinden, welche Käfer du gefunden hast.

Wett-Hören mit dem Luchs

Halte Ausschau nach: Vögel oder Bäume



Murmeltier Luzzi steht vor einem grossen Baum. Auf einem dünnen Ast sitzt ein kleiner Vogel, der vergnügt ein Lied zwitschert. Luzzi lauscht den schönen Klängen. Plötzlich schubst ihn etwas von hinten an. Er dreht sich herum und sieht einen Luchs vor sich stehen. «Du musst Luzzi sein! Wir werden zusammen ein Wett-Hören machen. Ich bin schon gespannt, wer von uns die besseren Lauscher hat!», sagt der Luchs freudig. Langsam verstummt der Wald, bis kein einziges Geräusch mehr zu hören ist. «Das Wett-Hören beginnt!», ruft der Kauz von einem Ast herunter. Luzzi hält seine Ohren bereit. Zuerst vernimmt er ein Zirpen aus dem hohen Gras. Gleichzeitig mit dem Luchs ruft er: «Grille!» Danach hört er ein dumpfes Klopfen. Klingt so, als würde jemand ständig an einen Baum klopfen. «Specht», ruft Luzzi laut. Doch auch der Luchs hat das Geräusch bereits benannt. Danach hört man ein sanftes Geräusch, als würde jemand durchs Laub laufen. Luzzi denkt nach, aber hat zu viele Ideen im Kopf. Der Luchs ruft «Reh» und holt sich diesen Punkt. Danach hört Luzzi ein Pfeifen. Dieses Pfeifen ist ihm sehr vertraut und diesmal ist er schneller als der Luchs. «Murmeltier!», schreit Luzzi überzeugt. Das Wett-Hören fällt somit Unentschieden aus. «Na siehst du, Luchse und Murmeltiere haben offenbar beide ein ausgezeichnetes Gehör. Es hat Spass gemacht.» Mit diesen Worten verabschiedet sich der Luchs und verschwindet im Wald.

Aufgabe

Mache mit beim Wett-Hören! Wie viele Geräusche erkennst du? Schliesse deine Augen und spitze deine Ohren. Beschreibe das Geräusch, das du hörst. Erkennst du es? Nenne es beim Namen und schon hast du dir einen Punkt geholt. Wer hat am Ende mehr Geräusche erkannt?

Gewonnen oder nicht gewonnen

Halte Ausschau nach: Endpunkt der Wanderung

Murmeltier Luzzi steht wieder vor dem alten Baum, wo der Kauz ihn zu Beginn der Challenge erwartet hat. Luzzi schaut erwartungsvoll zum Kauz: Er will jetzt unbedingt wissen, ob er die Tier-Challenge bestanden hat. «Lieber Kauz, habe ich bestanden? Ich habe nicht gegen jeden Mitspieler gewonnen, das weiss ich, aber die Aufgaben waren auch nicht einfach!», spricht Luzzi zum Ast empor. «Gewonnen oder nicht gewonnen: Was spielt es für eine Rolle? Das Ziel der Challenge ist es, dass man herausfindet, wo die eigenen Stärken und Schwächen liegen. Diese neuen Erkenntnisse werden dir in deinen nächsten Abenteuern sicher helfen! Ausserdem hat es dir doch eine Menge Spass gemacht, und das ist das Wichtigste bei diesem Wettbewerb», sagt der Kauz zufrieden. «Da hast du Recht, Spass hat es mir gemacht – und wie!», bestätigt Luzzi lächelnd. Er denkt an all die Tiere, die er getroffen hat und die lustigen Aufgaben, die er bewältigt hat. Erschöpft setzt er sich an den Baum, schliesst seine Augen und fällt sofort in einen tiefen, erholsamen Schlaf.

Danke fürs Mitmachen!

Hat es dir auch Spass gemacht? Bei welcher Aufgabe warst du besonders gut? Vielleicht hilft auch dir diese Erkenntnis bei deinen nächsten Abenteuern!

*Bis bald,
dein Murmeltier Luzzi*

