

## **Material 7 – „Vorbereitung und Ideen für die Praxisausfahrt“**

### **Inhalte**

- Spiele zur Vorbereitung und vor Ort
- Grundsätzlich erfahren alle bekannten Spiele eine neue Dimension im Medium Schnee. Daher können viele weitere Spiele genutzt werden und dabei neues Interesse bei den Jugendlichen und Kindern hervorrufen.

### **Wertedimensionen**

- eigenes Erleben und Erfahren der Natur
- Verstehen des Konzeptes von Nachhaltigkeit
- Stärkung des sozialen Miteinanders auf Ausfahrten

### **Methoden/Unterrichts- und Sozialformen**

- Verschiedene Spielformen

### **Materialien**

- Vorbereitung – Ausrüstung Material 7-1
- Spiele im und rund um den Schnee Material 7-2
- Natur kennen lernen und erfahren Material 7-3
- Mörderspiel, das eine mehrtätige Ausfahrt begleitend gestalten kann 7-4
- „Bestrafung“ anstelle von erwarteter Belohnung 7-5

**Weitere Spielideen finden sich im Buch „Erlebnis Winter“ aus dem Zielverlag. Siehe hierzu Band 9 Kapitel 5 Anhang das Literaturverzeichnis.**

## Vorbereitung – Ausrüstung (in- und outdoor)

### “Backcountry-Equipment-Quiz”

Mit diesem Quiz werden die Schüler mit einer schulähnlichen Situation von ihrem gewohnten Lehr-Lernalltag abgeholt. Dies ist von entscheidender Bedeutung, denn für Kinder und Jugendliche können fremde Aktionen, auf die sie unvorbereitet treffen, Unsicherheit und Angst auslösen. Neben einigen unwesentlichen Gegenständen werden wesentliche und notwendige Bestandteile einer „Expeditionsausrüstung“, mit der jeder Schüler während der Aktivitäten ausgestattet sein sollte, auf den Boden gelegt und die Schüler stellen gemeinsam die richtigen Ausrüstungsgegenstände zusammen, benennen diese und erklären, wozu die einzelnen Gegenstände gebraucht werden. Wurden alle notwendigen Ausrüstungsgegenstände gefunden und richtig benannt, kann die eine oder andere interessante Geschichte oder Funktion zu einem der Gegenstände erzählt werden, z. B. aus dem eigenen Erleben.

Materialien:	Anmerkungen und zu besprechende Hinweise
Berg-, Ski- oder Snowboardschuhe	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ müssen in jedem Fall wasserdicht sein, nasse und kalte Füße beeinträchtigen den Erlebniswert und gefährden die Gesundheit;</li> <li>➤ Trekkingschuhe, Turnschuhe oder Langlaufschuhe halten den Anforderungen bei tiefen und nassen Schnee nicht stand und sind daher ausgeschlossen.</li> </ul>
Schneeschuhe, Skier, Snowboard, je nach Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ...</li> </ul>
Mütze	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Unabdingbar, 1/3 der Körperwärme verliert der Mensch über den Kopf</li> </ul>
Handschuhe	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Warm und wasserdicht, unabdingbar, wärmen nicht nur die Hände, sondern schützen sie gleichzeitig vor Verletzungen bei Stürzen</li> <li>➤ Wechselpaar</li> </ul>
Tagesrucksack	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Zum Transport und Verpacken von Essen, Trinken und Ersatzkleidung</li> <li>➤ Gibt Bewegungsfreiheit und Komfort bei den Aktivitäten im Gegensatz zu schlenkernden Taschen</li> </ul>
Sitzunterlage	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Einfache Isomatte</li> </ul>
Brotzeit <b>[Berechnung der Energiewerte, siehe Material 5]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ eine kräftige und eine „süße“ Brotzeit können die leeren Energiespeicher mit Hochgenuss wieder auffüllen</li> </ul>
warmes Getränk in bruchsicherer Thermoskanne	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ in ausreichender Menge, mindestens 1l</li> <li>➤ wärmen und gleichen den Flüssigkeitsverlust durch die Aktivitäten aus</li> </ul>
Sonnenbrille	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ UV-absorbierend! einfache und getönte Brillen erweitern die Pupille, so dass noch mehr schädliche Strahlung als ohne Brille auf die Netzhaut trifft und hier dauerhafte Schäden hervorrufen kann.</li> </ul>

Sonnencreme	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Die Strahlung ist im Winter besonders intensiv, da sie bis zu 90% vom Schnee reflektiert wird.</li> <li>➤ Die Strahlungsintensität und die Gefahr des Sonnenbrandes nimmt mit der Höhe zu, da die Atmosphäre weniger dick ist und damit die UV-Strahlen weniger filtert.</li> </ul>
Bekleidung	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mehrschichtige, atmungsaktive Kleidung – „Zwiebelprinzip“ passt sich besser der Körperwärme an als pistentaugliche Bekleidung. Empfehlenswert ist eine wasserabweisende Überbekleidung.</li> </ul>
Gamaschen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schützen Beine und Füße zuverlässig vor Schnee, der in die Schuhe fällt</li> </ul>
Apotheke (Lehrer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Erste Hilfe bei kleineren Verletzungen</li> </ul>
Kompass (bei Backcountry-Wanderungen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ V. a. für Wanderungen zur Orientierung und Ortsbestimmung</li> </ul>
Umgebungs-, Geländekarte	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Routenfestlegung</li> <li>➤ Wildschutzgebiete</li> </ul>
Fernglas, Fotoapparat	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Beobachtung</li> </ul>
Abfalltüte (obligatorisch)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es hat sich gezeigt, dass der bewusste Umgang mit dem eigenen Abfall sich positiv auf das Umweltbewusstsein der Schüler auswirkt.</li> </ul>

Zusätzliche, nicht notwendige Gegenstände werden dazugelegt, wie beispielsweise Walkman, CD-Player, Bälle, Inlineskates, Computer, modische aber unfunktionale Bekleidung oder Schuhe, z.B. Sneakers, Nierenfreie Kleidung etc.

Sollte nicht alles Equipment und Zubehör zum Zeitpunkt des Spiels zur Verfügung stehen, können auch farbige, große Abbildungen genutzt werden. Originalmaterialien haben jedoch einen großen Motivations-, Faszinations- und Aufmerksamkeitswert und sind Abbildern vorzuziehen.

### „Schussel-Charlie“

„Schussel-Charlie ist ein äußerst zerstreuter Junge, vor allem wenn er die Sachen für sein nächstes Abenteuer zusammensucht.“ Die notwendigen Expeditionsmaterialien liegen auf dem Boden und alle haben eine Minute Zeit, sich die Gegenstände einzuprägen. Nun drehen sich alle Schüler bis auf einen mit den Rücken zu den Ausrüstungsgegenständen, damit sie nicht sehen, was dort geschieht. Der Schüler nimmt Dinge weg und/oder verändert die Lage dieser. Ist er fertig, drehen sich die anderen Schüler wieder um und versuchen herauszufinden, was sich verändert hat. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden und bereitet die Schüler hervorragend auf die richtige und bewusste Zusammenstellung der Ausrüstung vor.

## Spiele im und rund um den Schnee (outdoor)

### **„Figuren treten“**

Mit geschlossenen Augen versuchen die Schüler paarweise auf einer ebenen möglichst unberührten Schneefläche einfache geometrische Figuren (Kreise, Dreiecke, Vierecke) zu treten.

### **„Marionette“**

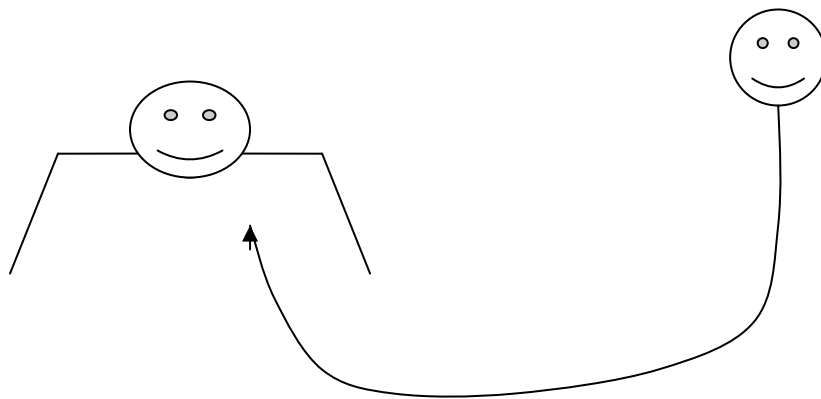
Als Gruppenaufgabe zu fünf wird der „Blinde“ in der Mitte eines Quadrates durch die Mitspieler an den vier Ecken mit Hilfe einer Schnur gesteuert. Ziel ist es nur durch Seilzug Signale an den Blinden zu geben und ihn eine vorgegebene Figur stapfen zu lassen. Es darf kein Wort gesprochen werden.

### **„Figuren raten“**

Blinde Mitspieler werden die getretenen Figuren entlang geführt und müssen diese erraten.

### **„Blind Einparken“**

Ein Schüler stellt mit seinen ausgestreckten, angewinkelten Armen die Garage dar (siehe Abb.) in die der Partner mit geschlossenen Augen einparken soll, ohne irgendwo gegen zu „fahren“. Dazu sucht sich der „Autofahrer“ einen Startpunkt vor, seitlich oder hinter der „Garage“ aus und versucht nun blind einzuparken. Wer schafft es ohne Fehler? Noch schwieriger wird es, wenn das Auto rückwärts fährt und einparkt.



### **„Körperabdrücke“**

Je zwei Spielgruppen spielen gegeneinander. Die Schüler jeder Gruppe lassen sich vor der anderen Gruppe bedeckt, rücklings in eine unberührte Schneefläche fallen. Es entsteht ein unverwechselbarer Abdruck des Körpers. Ziel ist es so viele Abdrücke wie möglich den richtigen Personen zuzuordnen.

## Natur kennen lernen und erfahren

### **„Spuren lesen“ – Arbeitsblatt (outdoor)**

Unberührter Schnee verzaubert. Die eigenen Spuren im frischen Schnee zu hinterlassen ist ein einmaliges Erlebnis. Sind es aber wirklich die einzigen, die ersten Spuren? Waren da vorher nicht schon andere? Beim genauen Hinsehen bemerkt man Spuren von verschiedenen Tieren. Das Gebirge außerhalb von markierten Pisten ist Lebensraum des Wildes. Im Wald sucht und findet es Schutz und Nahrung. Wir sind also nicht allein im Pulverschnee.

#### Die Kunst unserer Vorfahren

„Spurenlesen“ ist eine alte Kunst unserer Vorfahren, ursprünglich gebraucht zum Jagen. Tierspuren sind ganz unterschiedlicher Natur: Pfade, Fährten, Fraßspuren, Federn, Pelzhaare und Kot. Spurenleser, wie z. B. Jäger und Förster unterscheiden die Tierspuren und können Auskunft darüber geben, welche Spur zu welchem Tier gehört. Sie können sogar erkennen, wie alt die Spur ist, ob es sich um ein Männchen oder Weibchen Tier handelt, wie alt das Tier ungefähr ist, ob es krank oder verletzt ist und wie viele Tiere insgesamt dort waren. Tierspuren hinterlassen also eine Reihe von Informationen. Im Schnee und bei aufgeweichtem Boden z. B. bei Tauwetter und nach Regen kann man sie besonders gut erkennen.



#### Spuren erzählen Geschichten

Dichter Schnee bedeutet für viele Tiere einen Nahrungsengpass. Deshalb erzählen viele Spuren von der Nahrungssuche und den Ernährungsgewohnheiten der Tiere. Wenn du deine Umgebung genau beobachtest, entdeckst du vielleicht schwarz gesprenkelten Schnee unter einem Baum und ein Wirrwarr dünner Spuren. Hier haben Vögel im Baum die Samenstände geplündert und dabei fielen unzählige Samenkörnchen herab. Am Boden freuten sich andere Kleintiere über das Zubrot und liefen emsig umher, um die Samen aufzulesen. Vielleicht entdeckst du eine Hasenspur, die einen Haken schlägt oder der geflohen ist. Je nach Lauftempo nimmt der Abstand der Abdrücke auf einen bis drei Meter zu. Eine fein ausgetretene Rille führt zu einem dunklen Loch im Schnee. Hier ging wohl eine Feldmaus auf Wanderschaft und man meint in der Spur die Abdrücke ihrer Beine und des Schwanzes zu erkennen.

Die Kunst des Spuren lesens und Spuren deutens ist nicht ganz einfach. Zunächst ist es wichtig die Spuren unterscheiden zu können. Im Folgenden kannst Du typische Fährten sehen:

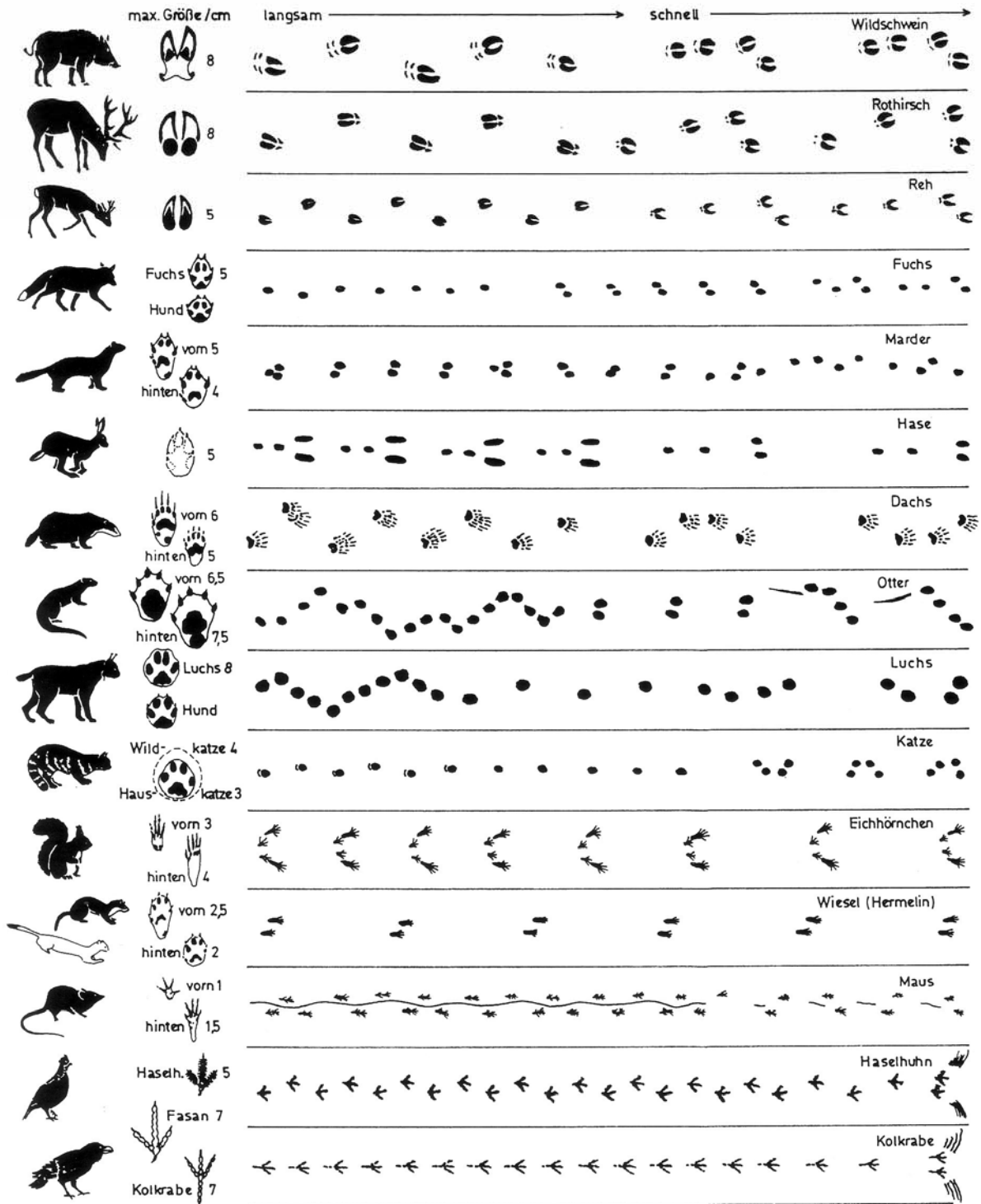


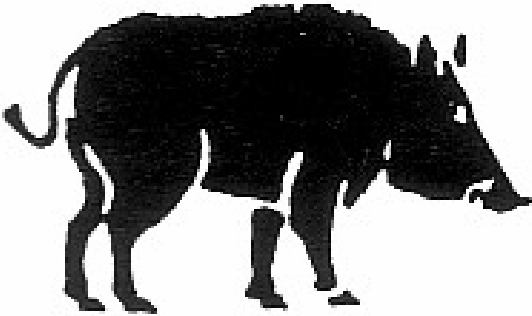
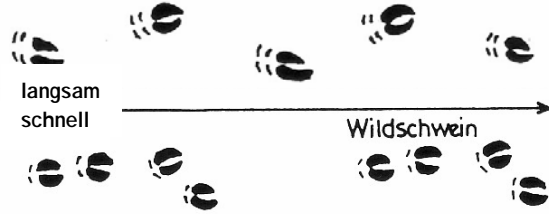
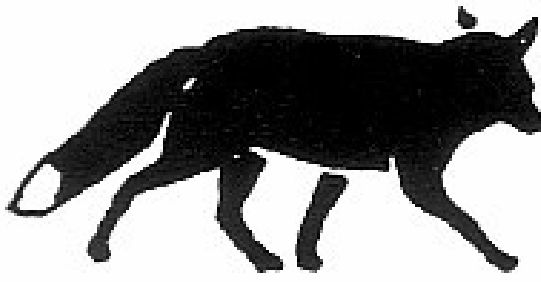
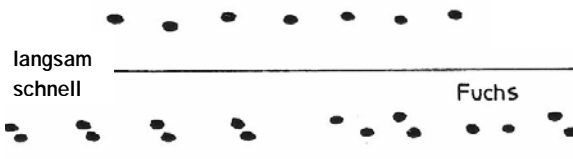

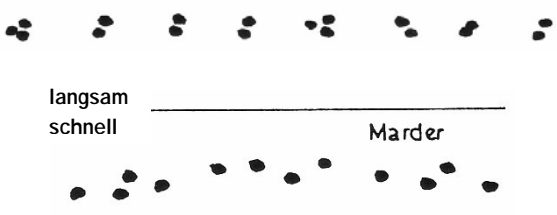
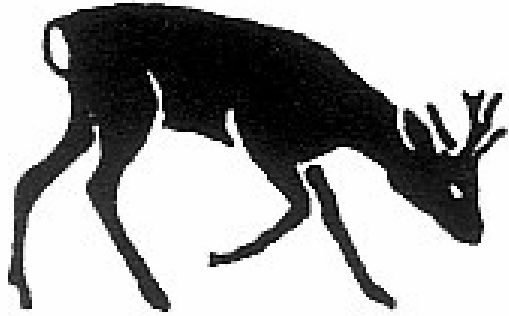
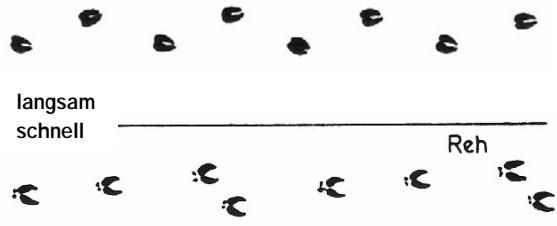
Abb. aus „Erlebnis Winter“, ZIEL Verlag

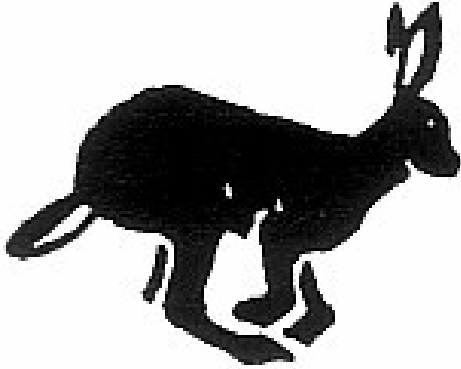
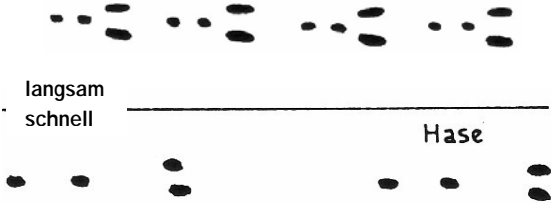
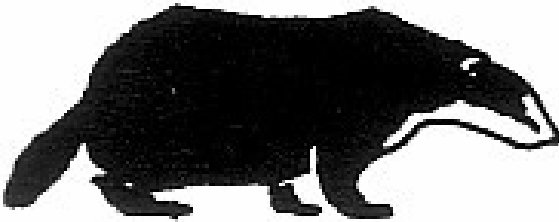

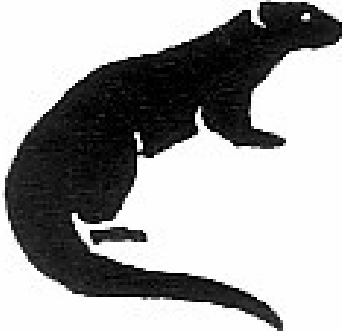
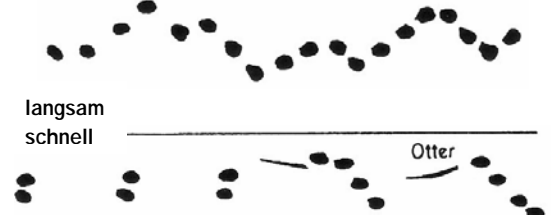
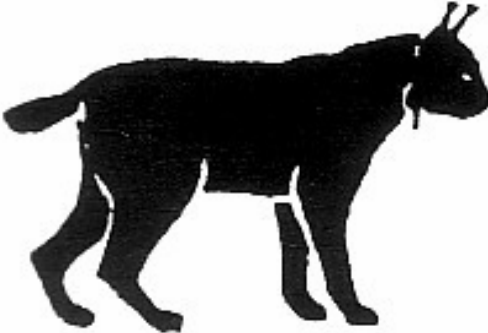
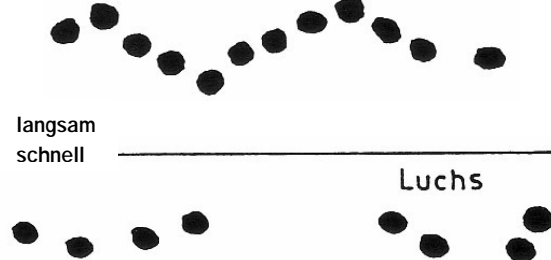
Sherlock Holmes-Aufgabe:

Beobachte deine Umgebung genau und suche nach Spuren und Zeichen von Tieren. Achte dabei auf Fraßspuren an Bäumen und Holz, Kots Spuren und Fährten. Zeichne sie ab oder fotografiere sie und erstelle daraus eine eigene Spurensammlung. Welche Informationen (schnelles Laufen, Haken schlagen, Verschwinden in einem Loch) könntest du außerdem aus dem Spurenbild lesen?

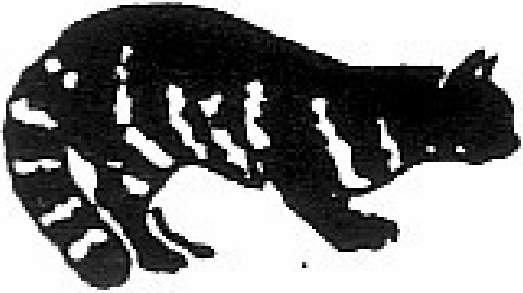
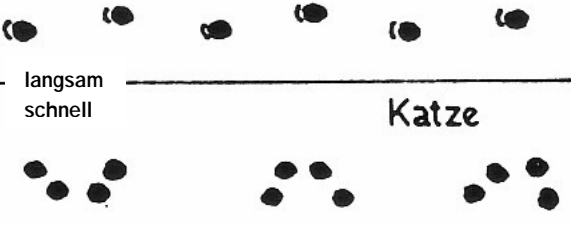


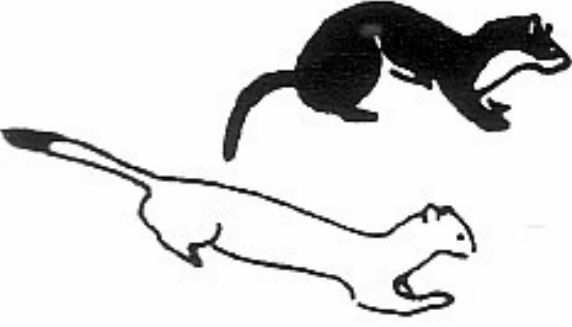
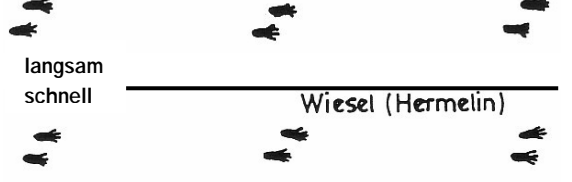

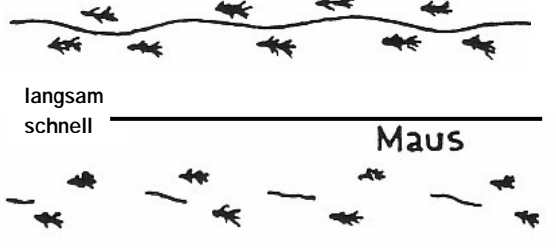
### „Tierspurenmemorie“ (indoor)

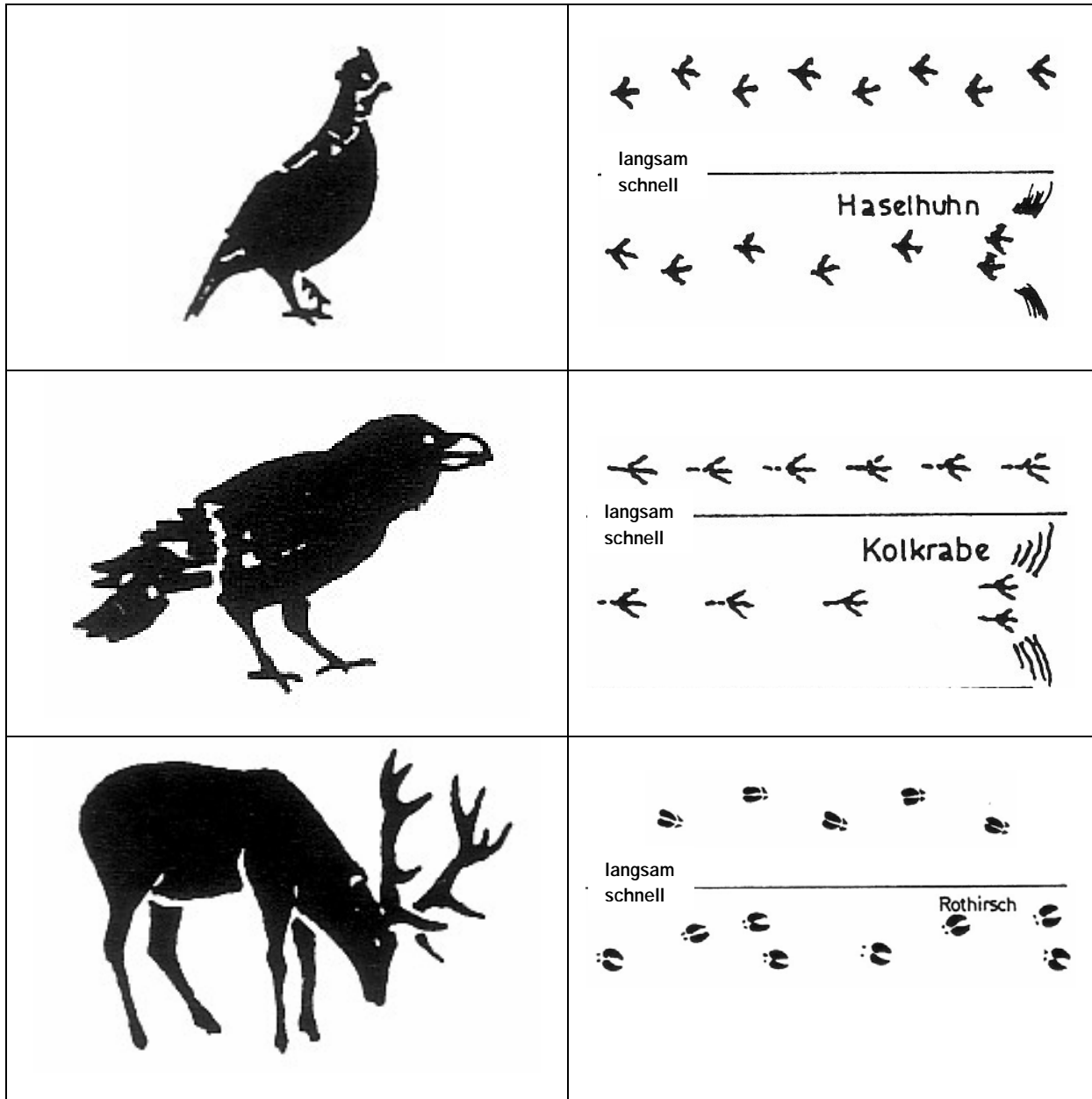
Die Schüler spielen in kleinen Gruppen.

	 <p>langsam schnell</p> <p>Wildschwein</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Fuchs</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Marder</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Reh</p>

	 <p>langsam schnell</p> <p>Hase</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Dachs</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Otter</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Luchs</p>



	 <p>langsam schnell</p> <p>Katze</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Eichhörnchen</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Wiesel (Hermelin)</p>
	 <p>langsam schnell</p> <p>Maus</p>



### „Verstecken - entdecken“ (outdoor)

Weißer Gegenstände, wie beispielsweise Tischtennisbälle, Papier, Kreide, Kerze etc. kann man ausgezeichnet auf dem weißen Schnee ablegen (nicht vergraben), ohne dass sie sofort entdeckt werden. Auf einem vorher festgelegten Spielfeld werden die Gegenstände vom Spielleiter verteilt. Die Spieler müssen die Anzahl der Gegenstände benennen und den Gegenstandsamen. Wer findet alle ohne Fehler?

Anschließend spielen zwei Gruppen gegeneinander und verstecken unbeobachtet auf einem Spielfeld weiße Gegenstände. Sie fertigen einen Plan von ihren Verstecken an. Die Gruppen suchen nun das gegnerische Gelände ab und erstellen ebenfalls eine Skizze, sammeln aber die Gegenstände nicht ein. Der Plan und die Skizze werden anschließend verglichen.

## „Wildenergie-Spiel“ (outdoor)

### Spielhintergrund

Der Energiehaushalt vieler Tiere ist während des Winters deutlich reduziert. Sie fressen wenig, schränken ihre Aktivität ein und zehren von den über den Sommer und Herbst angelegten Fettreserven. Wird ein Tier in seinem Winterschlaf oder seiner Winterruhe gestört, kommt es automatisch zu einer Fluchtreaktion. Störungen entstehen vor allem dann, wenn Geländeskifahrer, -snowboarder und Tourengerher sich außerhalb der ausgewiesenen Bereiche aufhalten und in beruhigte Zonen vordringen. Eine solche Störung hat weit reichende Folgen für das Wild, wie die folgende Spielreihe verdeutlicht.

### Das Spiel

Gespielt wird auf einem vorher abgesteckten Feld oder einer natürlich abgetrennten Wiese/Lichtung mit zwei Teams. Team A verteilt sich gleichmäßig im Feld, Team B steht am Spielfeldrand (Abb. 1). Die Spieler von Team B laufen einzeln nacheinander durch das Feld auf die gegenüberliegende Feldseite und versuchen dabei möglichst viele Spieler von Team A (Wildtiere) abzuschlagen. Sie dürfen sich vorwärts, seitwärts und geschlängelt fortbewegen, nicht aber rückwärts (wie die Geländefahrer auch). Jedes Wild (A) hat 3 Leben. Abgeschlagenes Wild ist geschwächt und darf sich nur noch einbeinig fortbewegen (erster Abschlag auf dem rechten, zweiter Abschlag auf dem linken Bein hüpfen, dritter Abschlag aus Feld raus). Der nächste Geländeskifahrer (B) darf starten, wenn der vorherige aus dem Feld gelaufen ist und ihm ein Zeichen gibt.

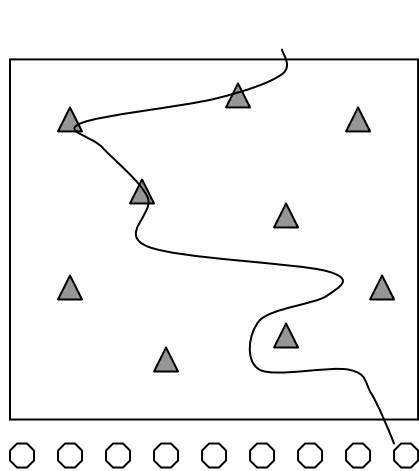


Abb. 1

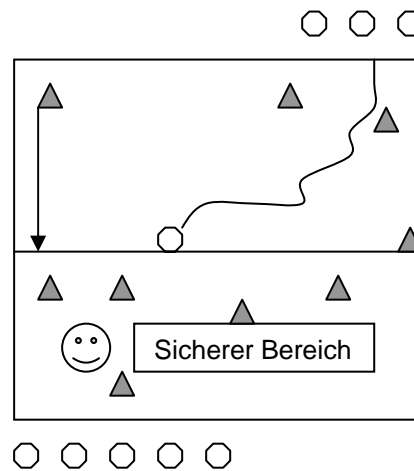
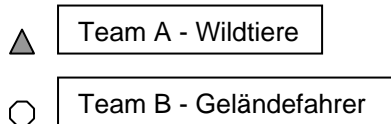


Abb. 2

Bereit nach relativ kurzer Zeit wird es schwierig das Wild abzuschlagen, weil sich die Schüler schnell hinter die Fanglinie in Sicherheit bringen (in den Rücken des Läufers, da rückwärts laufen verboten ist). Eine kleine Pause dient der Reflexion mit dem Ergebnis, dass sich das Wild in kleinen geschützten Bereichen drängt. (Abb. 2)

Nun werden die Regeln verändert. Ein Geländeskifahrer außerhalb ausgezeichneter Bereiche zieht andere Geländeskifahrer mit. Es dürfen nun zwei oder drei Geländefahrer auf dem Feld

gleichzeitig sein. Jeder Geländeskifahrer entscheidet selbst, wann er „losfährt“. Die Bewegungsaktivität wird sich nun verstärken und die Anzahl der abgeschlagenen Tiere sich erhöhen, da es kaum mehr geschützte Bereiche gibt. Das Wild (Team A) wird deutlich geschwächt (einbeinig hüpfend) und reduziert. In der Reflektion sollte dies thematisiert werden.

#### Spielvariante:

*In einer einfacheren Version kann das Spiel auch unterwegs auf einer Tour oder während einer Pause im Schnee gespielt werden. Dazu reicht eine überschaubare offene Fläche.*

*Die Schüler essen ihre mitgebrachten Dinge und mimen ein Rudel Gamswild, das in Ruhe auf der Wiese nach Äsung scharrt. Plötzlich kommt ein Skifahrer/Schneeschuhläufer/Snowboarder (in Person des Lehrers/Kursleiters) und scheucht das „Rudel“ läuft fuchtelnd und rufend auf. Das Rudel muss zu einem vorher definierten Punkt flüchten (Baum, Stein etc.) und ist dort sicher. Nach wenigen Sekunden traut es sich wieder auf die offene Wiese, dann kommt eine erneute Störung. Dieses Spiel kann mehrfach wiederholt werden.*

*Durch den tiefen Schnee laufend/flüchtend spüren die Schüler, wie anstrengend dies ist und wie unmöglich es die Nahrungsaufnahme gestaltet.*

*Man kann zusätzlich vor der ersten Störung und danach den Puls messen lassen. Die Erhöhung des Pulses verdeutlicht die Störungen umso mehr.*

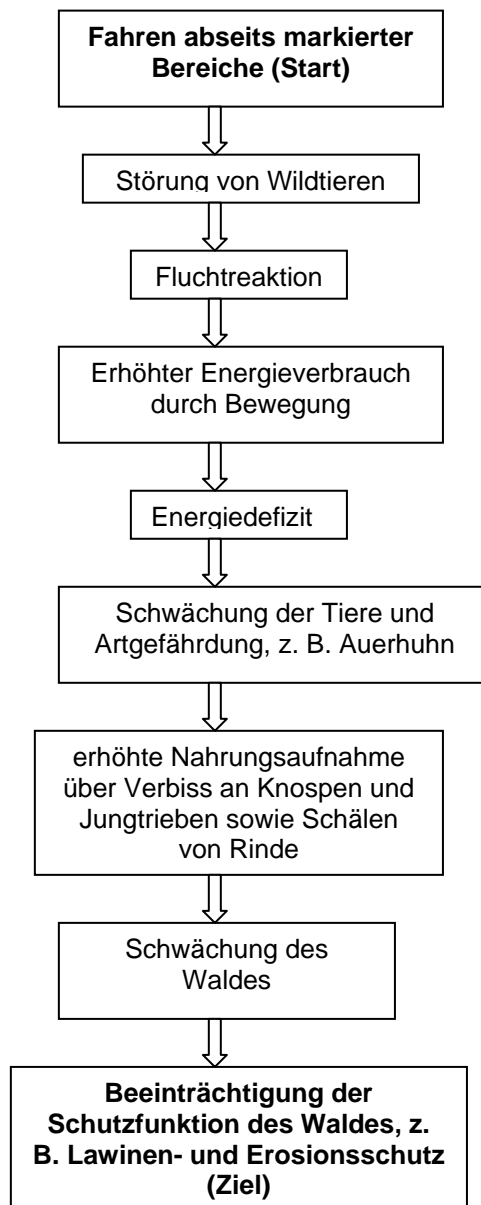
#### Spielreflexion

Die Störung des Wildes im Winter durch Fahren außerhalb gekennzeichneten Bereiche hat weit reichende Folgen (während des Auswertungsgesprächs empfiehlt es sich, die Abb. zu präsentieren):

- **Energiemehrbedarf:** Viel Bewegung bedeutet erhöhten Energieverbrauch. Dies haben die Schülerinnen und Schüler aus Team A im Spiel selbst erfahren können. Im Schnee ist die Bewegung umso anstrengender und der Verbrauch an Energie ein Vielfaches größer (siehe auch Film 3 Wildtiere und Schneesportler). Die verbrauchte Energie muss durch vermehrte Nahrungsaufnahme wieder ausgeglichen werden. Aufgrund des geringen Nahrungsangebots im Winter sind die Wildtiere gezwungen das Energiedefizit durch das Fressen von Knospen, Jungtrieben und Rinde der Bäume und Sträucher auszugleichen (Abb. 4 & 5). Oftmals gelingt dieses jedoch nicht und führt zu einer Schwächung der Tiere.
- **Folgen des Defizitenausgleichs:** Die in der Fachsprache als Verbiss bezeichnete Schädigung von Pflanzen und Bäumen schwächt diese in großem Maße, manchmal sogar soweit, dass einige Pflanzen dadurch absterben. Großflächiger Verbiss schwächt den Wald in seiner Gesundheit, so dass er seinen Funktionen, wie z.B. Schutz vor Lawinen und Erosion nicht mehr in ausreichendem Maße nachkommen kann.
- **Lebensraumeinengung:** Nicht nur die Störung allein ist problematisch, sondern auch die Einengung der Lebensräume, die sich durch den Zwang der Wildtiere, der Störung auszuweichen, ergibt. Dies wird deutlich, wenn sich viele Spieler von Team A in einem Bereich drängen (Abb. 7).
- **Sinn von Regeln:** Das Einhalten von Regeln steht synonym für das Fahren in ausgewiesenen Bereichen. Wird sich nicht an die Regeln gehalten oder diese zuungunsten eines Teams verändert (Team A) wird deutlich das Gleichgewicht des Spiels bzw. in der Natur verändert. Die Regelveränderung im Spiel verdeutlicht dies auf eindrückliche Weise. Das Einhalten von Regeln macht demnach Sinn für ein ausgewogenes Miteinander, egal ob im Spiel oder in der Natur (Abb. 8).

Das Spiel kann sowohl in der Halle als auch in der freien Natur gespielt werden. Die Spielfeldgröße richtet sich nach der Anzahl der Spieler, den Laufbedingungen (Hallenboden oder

hoher Schnee) und ist variabel anpassbar. Sowohl zur Sicherung als auch als Stundenschluss bietet sich an, die folgende Grafik als Läuferstaffel durchzuführen mit dem Ziel der Festigung.



**Spielidee:**

Läuferstaffel, bei der je ein Teilkästchen (vorher vergrößert und laminiert) pro Läufer bzw. Runde der Mannschaft geholt werden darf. Es gewinnt die Mannschaft, die als erstes alle Kästchen zusammengetragen und in der richtigen logischen Reihenfolge vor sich aufgelegt hat. Als Hilfestellung kann das erste Kärtchen bereits vorgelegt sein.



Abb.4

Abb. aus U. Pröbstl, Natur bewahren II

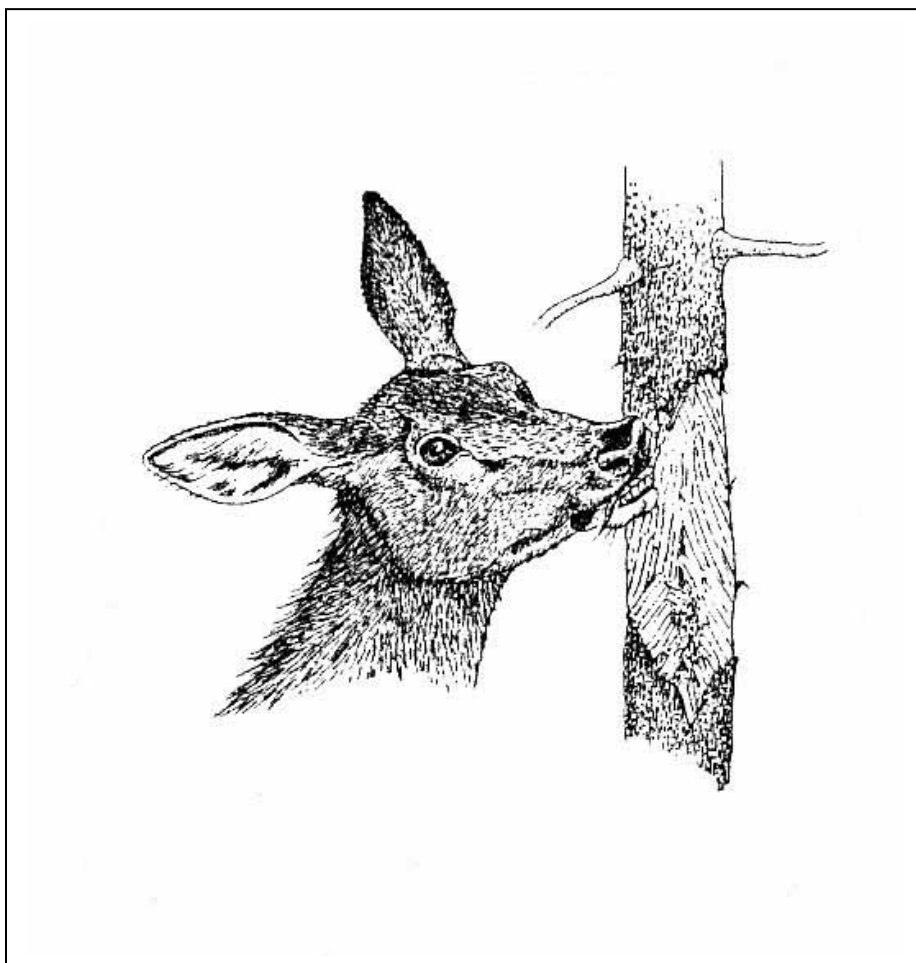


Abb. aus U. Pröbstl, Natur bewahren II

Abb. 5

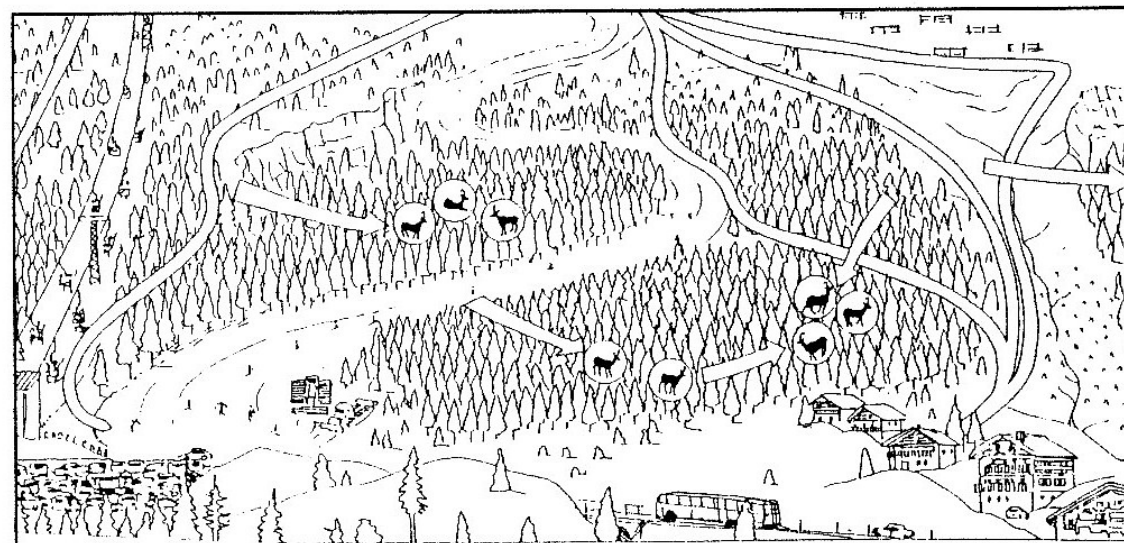
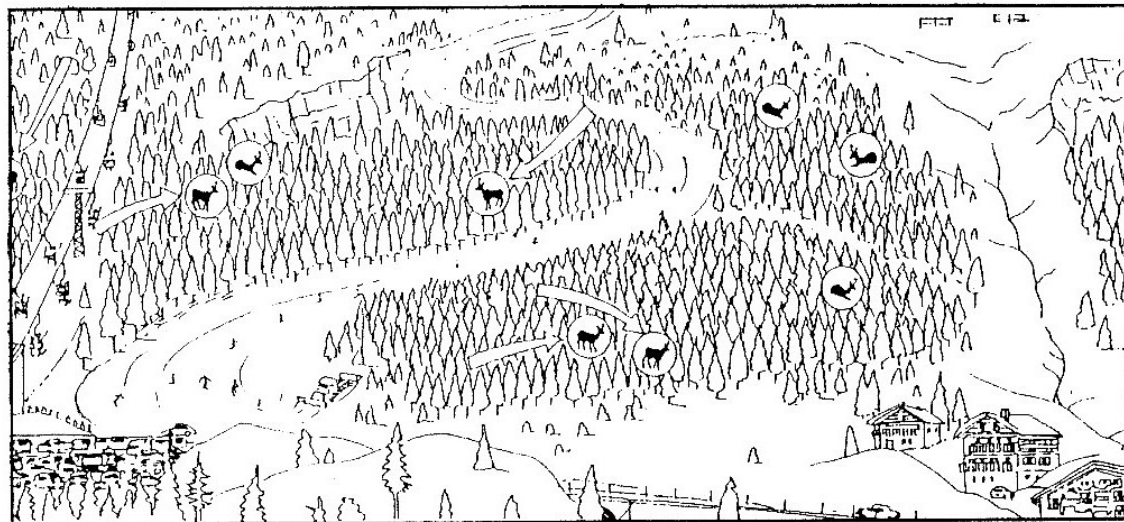
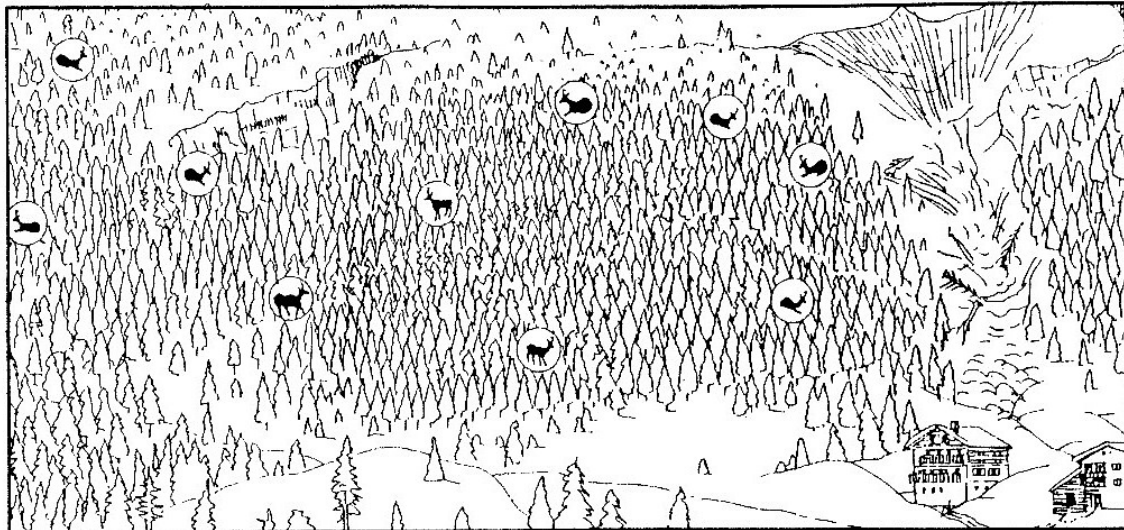


Abb. 48 Die drei Schemazeichnungen verdeutlichen die schrittweisen Veränderungen im Lebensraum der Tierwelt am Beispiel des Schalenwildes. Die ungestörten Waldflächen werden immer kleiner.





Abb. 8



**SPIELKARTEN:**

**FAHREN ABSEITS MARKIERTER BEREICHE**

STÖRUNG VON WILDTIEREN

FLUCHTREAKTION

ERHÖHTER ENERGIEVERBRAUCH DURCH  
BEWEGUNG

ENERGIEDEFIZIT

SCHWÄCHUNG DER TIERE UND  
ARTGEFÄHRDUNG; z.B. AUERHUHN

ERHÖHTE NAHRUNGS-AUFNAHME ÜBER  
VERBISS AN KNOSPEN UND JUNGTRIEBEN  
SOWIE ÜBER SCHÄLEN VON RINDE

SCHWÄCHUNG DES WALDES

# BEEINTRÄCHTIGUNG DER SCHUTZFUNKTION DES WALDES; z. B. LAWINEN- UND EROSIONSSCHUTZ

**„Wer bin ich?“ – Memory Spiel zum Kennen lernen von Alpentieren (indoor/outdoor)**

Die einzelnen jeweils fünf Beschreibungen pro Tierart werden ausgeschnitten, gemischt und auf dem Boden/auf einer Jacke ausgebreitet. Die Schüler bilden einen Kreis um die Zettel. Nach einer Einteilung in kleine Teams (z. B. je fünf Schüler) kann immer einer in die Mitte laufen, einen Zettel nehmen, zu seinem Team zurückkehren und gemeinsam versuchen, alle Tiere zu erraten. Nach dem Lesen des Zettels muss dieser zurück in die Mitte gelegt werden, bevor ein neuer Zettel mitgenommen wird. Wenn ein Team alle Tiere benennen kann, ist das Spiel vorbei. Dazu ist es sinnvoll, wenn die Spieler sich Notizen machen, um die einzelnen Beschreibungen zu merken.

1. Ich lebe in unzugänglichen Felswänden im Hochgebirge, jage aber auf Bergwiesen.  <b>ST</b>	2. In den Bayrischen Alpen gibt es nur noch wenige Pärchen von uns.  <b>EI</b>	3. Ich ernähre mich von Murmeltieren, Junggamsen, Jungfüchsen und Kaninchen.  <b>NA</b>	4. Ich liebe den Überraschungsangriff aus großen Höhen.  <b>DL</b>	5. Ich bin der größte Greifvogel Deutschlands.  <b>ER</b>
1. Ich lebe in einer Felsnische oberhalb der Baumgrenze.  <b>BA</b>	2. In Europa bin ich fast verschwunden. In den Alpen soll ich wieder eingegliedert werden.  <b>RT</b>	3. Ich kann über lange Strecken gleiten und eine Geschwindigkeit bis zu 130km/h erreichen.  <b>GE</b>	4. Im Gegensatz zu meinen Verwandten habe ich einen gefiederten rötlich-weißen Kopf und Hals.  <b>I</b>	5. Ich ernähre mich von Knochen und Aas.  <b>ER</b>

1. Ich bevorzuge die sonnigen und trockenen Hänge oberhalb der Waldgrenze.  <b>AL</b>	2. Mir werden als „wandelnde Apotheke“ übernatürliche Kräfte zugeschrieben.  <b>PEN</b>	3. Ich werde bis zu 1,70m groß und habe ein dunkles graubraunes Fell.  <b>STE</b>	4. Ich bin ein geschickter Springer und Kletterer im Felsen.  <b>INB</b>	5. Ich habe bis zu 1m lange nach hinten gebogene Hörner.  <b>OCK</b>
---	---	---	--	--

1. Ich lebe an steilen und grasbewachsenen Hängen und Geröllfeldern.	2. Unsere Rudel führen erfahrene Weibchen an.	3. Im Sommer lebe ich in der Nähe der Schneegrenze und ernähre mich von Gräsern und Kräutern.	4. Meine Hörner gehen gerade nach oben und sind an der Spitze hakenförmig zurückgebogen.	5. Ich habe eine dunkel Kopfzeichnung, die seitlich am Kopf entlang zum Mund führt.
<b>G</b>	<b>Ä</b>	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>E</b>

1. Ich bin tagaktiv und lebe gesellig in großen Kolonien. Ich pfeife laut bei Gefahr	2. Ich werde nach nur 5 Wochen nackt und blind geboren.	3. Ich sitze gerne aufrecht auf Felsplatten und Bergwiesen.	4. Bei Regenwetter und Gefahr verkrieche ich mich in unterirdischen Bauten.	5. Ich bin ein Nagetier und halte Winterschlaf.
<b>MU</b>	<b>RM</b>	<b>EL</b>	<b>TI</b>	<b>ER</b>

1. Nach der Winterstarre verpaare ich mich und trage mein Weibchen auf dem Rücken.	2. Ich ernähre mich von Schnecken, Würmern und Insekten.	3. Ich bin schwarz gefärbt. Ich verstecke mich unter Steinen, Hölzern oder in Löchern.	4. Ein Giftsekret aus Hautdrüsen schützt mich gegen Hautkrankheiten und Pilzbefall.	5. Im Vergleich zu anderen Amphibien bin ich lebend gebärend.
<b>ALP</b>	<b>ENS</b>	<b>ALA</b>	<b>MAN</b>	<b>DER</b>

1. Ich stehe auf der „Roten Liste“ vom Aussterben bedrohter Tierarten.	2. Ich lebe in Nadelwäldern und ernähre mich vor allem von Beeren.	3. Befiederte Füße im Winter und Hornstifte an den Zehen verhindern mein tiefes Einsinken im Schnee.	4. Meine Größe macht mich schwerfällig und zu einem schlechten Flieger.	5. Mein Gefieder ist schwarz mit metallisch grüner Brustfärbung.
<b>AU</b>	<b>E</b>	<b>RH</b>	<b>U</b>	<b>HN</b>

1. Ich bin kein Zugvogel und überwintere in selbstgescharnten Schneehöhlen.  <b>AL</b>	2. Ich baue mein Nest zwischen Sträuchern oder unter Felsen in selbstgekratzten Mulden.  <b>PEN</b>	3. Ich lebe oberhalb der Waldgrenze.  <b>SCH</b>	4. In Anpassung an den Winter habe ich befiederte Zehen und Läufe.  <b>EEH</b>	5. Ich trage als einziger Vogel im Winter ein weißes Tarnkleid zum Schutz vor Beutegreifern.  <b>UHN</b>

1. Ich lebe in unzugänglichen Felswänden und Höhlen.  <b>AL</b>	2. Ich bin ein zutraulicher Allesfresser und halte mich gern an Berggasthöfen auf.  <b>PEN</b>	3. Ich gleite mit akrobatischen Flugmanövern ans Fels- und Steilwänden entlang.  <b>DO</b>	4. Mein Ruf ist ein pfeifendes „Zii-ja“.  <b>HL</b>	5. Ich habe rote Füße, einen gelben Schnabel und ein schwarz glänzendes Gefieder.  <b>E</b>
1. Ich bin ein typischer Bewohner des Bergwaldes und in den Alpen häufig anzutreffen.  <b>RO</b>	2. Mein Fell ist rotbraun.  <b>T</b>	3. Ich werde bis zu 2,50 groß und bis 220kg schwer.  <b>HI</b>	4. Ich habe ein charakteristisches Stangengeweihe mit insgesamt bis zu 12 Enden (Zwölfender).  <b>RS</b>	5. In der Brunft locke ich durch lautes Röhren Weibchen an und trage Revierkämpfe aus.  <b>CH</b>

Bilder der Tiere zur Veranschaulichung finden sich auf der DVD!



## Mörderspiel

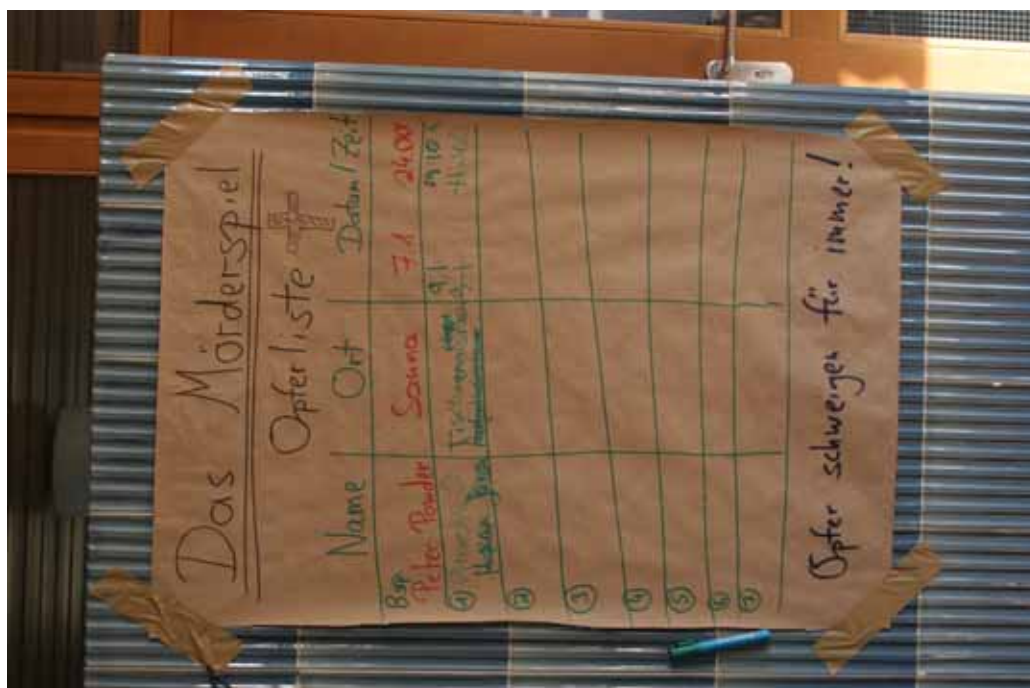
Das Mörderspiel hat zwar einen „massiven“ Namen, es ist aber harmlos und besonders geeignet, während einer mehrtägigen Ausfahrt eine gewisse Spannung über die Tage aufrecht zu erhalten.

**Ziel ist es, dass ein „Mörder“ unbekannt bleibt** und Mitschüler „ermordet“.

Zu Anfang wird vom Lehrer/Leiter allen Schülern das Spiel erklärt, die „Mörderwaffe“ gezeigt und das Spiel eröffnet. Danach wird heimlich ein Schüler als „Mörder“ benannt, aber niemand sonst darf dies wissen außer dem Lehrer und dem „Mörder“. Dem „Mörder“ wird ein Utensil, z.B. ein kleines Bild, ein Korken etc. gegeben, das in die Hand passt. Dieses Utensil, die Mörderwaffe, wird über die Tage den Mitschülern gezeigt – dann sind diese ermordet. Der Mörder muss dieses so geschickt machen, dass er nicht von anderen gesehen wird – also z. B. immer dann die Handfläche öffnen, wenn er alleine mit jemand anderen ist. Auf einem Plakat/einer Tafel wird immer der zuletzt Ermordete bekannt gegeben, zusammen mit Zeit und Ort der Ermordung – dies muss der Ermordete selbst machen. Der Ermordete muss gegenüber den Mitschülern aber Stillschweigen bewahren. Dadurch ergibt sich ein regelrechtes „kollektives Suchen“ nach dem Mörder. Am letzten Abend wird dann in der Gruppe der Mörder enttarnt. Dazu dient eine Gerichtsverhandlung, spannend inszeniert, mit Anklage, Verteidigung und Geschworenen.

### Tipps:

- Auf einem Plakat muss sich der/die Ermordete sofort nach dem Mordfall mit Name, Datum, Zeit und Ort des Geschehens eintragen (siehe Bild)
- Es ist eine Maximalzahl von zu Ermordenden festzulegen, beispielsweise sieben, damit nicht die ganze Klasse dahingerafft wird.
- Eine gute und anschauliche Erklärung durch den Lehrer ist wichtig.



## **„Bestrafung“ anstelle von erwarteter Belohnung**

Eine Möglichkeit, etwas Spaß und Witz in die Abende einer Ausfahrt zu bringen, ist das Umdrehen der normalerweise erwarteten „Belohnung“, wenn ein Spiel, ein Wettbewerb oder eine Aufgabe erfolgreich abgeschlossen wurde. Belohnungen in jeglicher Form werden oftmals als Motivation für nicht immer leicht und bereitwillig erbrachte Leistungen versprochen. Dreht man das Prinzip der Belohnung von „Leistung“ für die Gewinner von Spielen oder Wettbewerben um, ergeben sich interessante Effekte. Nicht die Gewinner werden belohnt, sondern die Verlierer auch noch „bestraft“ – durch lustige, nicht wirkliche schlimme „Strafen“. Beispielsweise kann das Verliererteam die Gruppe am nächsten Morgen beim Frühstück bedienen, oder aber Liegestützen machen, eine kleine Pantomime aufführen etc. Das ursprüngliche Verliererteam wird somit ganz schnell zum eigentlichen, nicht erwarteten Gewinnerteam, da es die Aufmerksamkeiten auf sich zieht und bei geschickter Wahl der „Strafen“ seitens der Lehrperson in einen positiven Vordergrund versetzt wird. Das ursprüngliche, klassische Gefüge von Gewinnern und Verlierern erfährt somit einen interessanten Wandel. Dies trägt zu einer immer interessanten und abwechslungsreichen Gestaltung einer Ausfahrt bei.

### **Tipps:**

- Bestrafungen können auch sein ein „betretenes Schweigen“ aller Anderen, oder eine „abfällige Handbewegung“, etc...