

Märchen und Natur erleben

Märchen stammen aus einer Zeit, als der Mensch sich noch eng mit der Umwelt und allem Lebendigen verbunden fühlte, sich als Teil der Natur begriff und nicht als deren Beherrscher. Märchen spiegeln uns daher etwas von der Natur- und Lebensanschauung unserer Ahnen wider. Oft erzählen sie vom Aufbrechen in die Natur, insbesondere in den Wald. Dem Märchenhelden begegnen dort Pflanzen, Tiere und andere Wesen, gute und böse Bewohner des Waldes. Die Welt der Märchen ist bevölkert von hilfreichen Wesen, weisen Alten, Tieren oder Geistern. So haben Märchen seit jeher die Kraft, Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit zu bauen und neben heiterer Unterhaltung immer wieder auch Wegweiser zu sein.

Im Wald erzählt, sprechen Märchen alle Sinne an und schärfen die Wahrnehmung für den Zauber der Natur. Wir können uns die Natur - Wald, Feld, Wiese - auf eine neue Weise erschließen: mit dem Erlebnis von Märchen in der Natur.

Diese Broschüre soll kleine wie große Naturparkentdecker gleichermaßen zu einem Besuch der Märchen- und Naturlandschaft einladen.

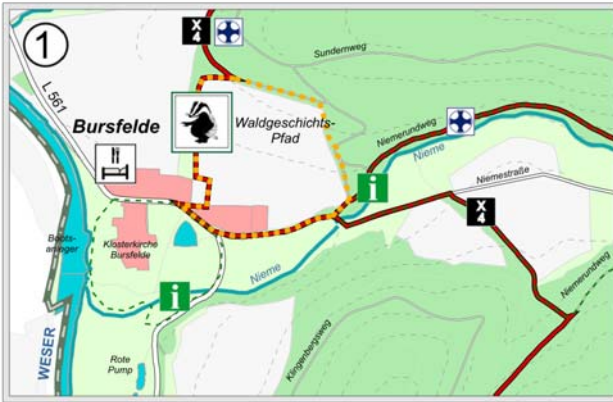
Erlebnisstationen auf dem Frau-Holle-Pfad laden alle Naturentdecker zu einem intensiven Märchen- und Naturerlebnis ein. Frau Holle, die „Schirmherrin“ des Pfades, wurde in alten Zeiten auch als Feenkönigin angesehen, zu deren Gefolge alle Naturgeister wie Zwerge, Feen und Elfen gehörten!

Auf den folgenden Seiten finden Sie Anregungen zu den einzelnen Stationen. Weiterführende Unterlagen stehen für alle Märchen- und Naturentdecker auf unserer Website www.naturpark-muenden.de bereit.

Wir wünschen Euch und Ihnen viel Freude und spannende Erlebnisse!

**Ihr Team vom
Naturpark Münden**

Waldgeschichtspfad



Auf dem 1,7 km langen Rundweg wird auf die Nutzung des Waldes und seiner Umgebung hingewiesen.

Informationstafeln erläutern die heute noch erkennbaren Spuren der Vergangenheit.



Gestatten? Mein Name ist Dachs. Im Märchen werde ich auch oft Grimmbart genannt. Hört sich urig an, aber mit Bären bin ich nicht verwandt. Ob ich überhaupt Verwandte habe? Natürlich, alles was hier als Marder durch die Gegend schleicht, ist mit mir verwandt. Schon lange lebe ich hier im Bramwald.

Auf dem Waldgeschichtspfad erkläre ich, wie eng die Menschen in früheren Zeiten mit der sie umgebenden Natur verbunden waren. So auch die Holzköhler.

Hänsel und Gretel im Bramwald

Ein armer **Köhler** konnte nicht mehr das tägliche Brot für seine Familie verdienen und ließ sich deshalb von seiner Frau überreden, seine beiden Kinder, Hänsel u. Gretel, im Wald auszusetzen. Der erste Versuch misslang, weil Hänsel den Plan der Eltern belauschte und heimlich weiße Kieselsteine auslegte, als er und Gretel von den Eltern in den tiefen Wald geführt wurden. So konnten die beiden leicht zurück finden.

Doch als die nächste Hungersnot die Existenz bedrohte, beeinflusste die Stiefmutter den Vater erneut, die Kinder im Wald auszusetzen.

Diesmal hatte Hänsel keine Gelegenheit, Kieselsteine mitzunehmen. Stattdessen streute er Brotkrumen aus. Da diese jedoch von den Vögeln weggepickt wurden, fanden Hänsel und Gretel nicht mehr zurück. Mutterseelenallein irrten sie umher. Dabei stießen sie auf ein Haus, das ganz aus Brot, Kuchen und Zucker gemacht war. Hänsel und Gretel begannen sofort an den Leckerein zu knabbern. Da rief es plötzlich aus dem Haus:



„Knusper, Knusper, Knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?“

Die Kinder antworteten:

„Der Wind, der Wind, das himmlische Kind!“

Eine alte Frau lud die Kinder freundlich ein, in das Häuschen zu kommen. Zu spät merkten sie, dass die alte Frau eine Hexe war. Sie sperrte Hänsel in einen Stall, um ihn zu mästen bis er fett genug zum Verspeisen sei. Gretel musste im Haushalt helfen. Jeden Tag überprüfte die Hexe Hänsels Zustand, doch dieser täuschte sie, indem er statt des verlangten Fingers einen alten Hühnerknochen hinhielt. Irgendwann verlor die Hexe die Geduld und wollte Hänsel fressen, ob nun mager oder fett. Gretel sollte den Backofen anheizen. Die Hexe forderte sie auf, in den Ofen zu steigen um nachzuschauen, ob er schon heiß genug sei. Gretel gab vor, nicht zu wissen wie man das mache, sodass die Hexe selbst hinein stieg, um es ihr zu zeigen. Gretel schubste die Hexe in den Ofen, wo sie verbrannte. Schnell befreite sie ihren Bruder und ging mit ihm, nachdem sie Edelsteine und Gold aus dem Knusperhäuschen geholt hatten, in den Wald. Bald erreichten Hänsel und Gretel den Waldrand des Hexenwaldes und sahen ihr Elternhaus. Freudig schloss der Vater die Kinder in seine Arme. Die Stiefmutter war inzwischen verstorben.

So lebten die drei glücklich bis an ihr Lebensende.

(aus: *Kinder und Hausmärchen. Gesammelt durch die Brüder Grimm. Verlegt bei Eugen Diederichs. Jena 1912. Verändert*)

Schatzsuche am „Knusperhäuschen“

Am Waldrand angekommen, stoßen wir auf das „Knusperhäuschen“, die Abtshütte und einige Meter davon entfernt auf den Kohlenmeiler von Hänsel und Gretels Vater.

Die Schatzsuche kann beginnen:

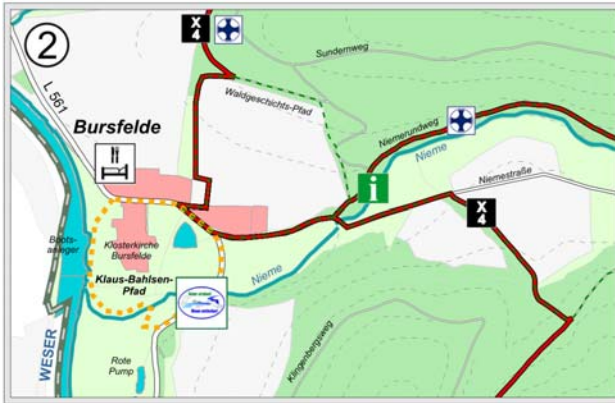


Einer wird bestimmt, einen Schatz am Abtshäuschen zu verstecken. Der Weg zum Schatz wird mit Gegenständen aus der Natur markiert. Was hätte Hänsel hier wohl ausgesucht? Vielleicht Kastanien, kleine Äste oder.....?

Die anderen bleiben am Kohlenmeiler und wählen Hänsel und Gretel aus. Jedem Mitspieler wird der Name eines einheimischen Tieres (z.B. Frosch Fledermaus oder Biene) ins Ohr geflüstert. Dabei wird jeweils Zweien das gleiche Tier genannt. Auf ein Zeichen hin beginnen sie das Tier ohne Geräusche darzustellen. Das erste Paar mit den gleichen Tiernamen beginnt als Hänsel und Gretel mit der Schatzsuche am „Knusperhäuschen“. Danach geht das nächste Paar auf Schatzsuche.



www.naturpark-muenden.de: Rätsel zum Märchen



Für die Nieme wurde ein Bachverlauf entwickelt, der mit wenigen technischen Bauwerken einen naturnahen Zustand herstellt.

Gefördert wurden die Maßnahmen zur Unterstützung der Eigendynamik des Gewässers durch die Ruth- und Klaus-Bahlsen-Stiftung.

Ohne Wasser wäre kein Leben auf der Erde möglich. Der Bedeutung des Wassers und seines eigenen Lebensraumes begegnen wir auch in vielen Märchen in Gestalt von Wassermännern oder auch Tieren, die im Wasser leben.



Der Fisch mit dem goldenen Bart *(nach einem türkischen Märchen)*

In der Nieme lebten vor langer, langer Zeit zwei Fische, die sehr gute Freunde waren. Davon hatte der eine einen schönen, langen, goldenen Bart.

Die beiden Fische verbrachten, so wie es Freunde tun, viel Zeit miteinander. Doch eines Tages suchte der Fisch mit dem goldenen Bart vergeblich nach seinem Freund. Nirgends konnte er ihn finden. Tief bekümmert suchte er den Zauberer Oktapus auf und erzählte ihm, dass sein bester Freund verschwunden sei.

Der Zauberer sprach: "Die Menschen haben deinen Freund gefangen. Ich werde dich an Land bringen, so dass du deinen Freund suchen kannst. Bedenke aber, du musst vor Sonnenuntergang wieder in die Nieme zurückkommen, sonst wirst du sterben." Der Zauberer versetzte den Fisch mit dem goldenen Bart in Schlaf und als dieser am Ufer der Nieme aufwachte, hatte er die Gestalt eines Menschen angenommen. Der Fisch in Menschengestalt ging durch Wiesen und entdeckte zwei große Türme (man kann sie heute noch sehen, es sind die Türme vom Kloster Bursfelde) und einige Häuser. Er lief auf

den Ort zu und begann sofort nach seinem Freund zu suchen. Lange, lange suchte er, aber die Suche schien vergeblich zu sein. Der Abend näherte sich schon und er wurde sehr traurig und niedergeschlagen.

Als er schon alle Hoffnung aufgegeben hatte, sah er durch das Fenster eines Hauses seinen Freund in einem Aquarium schwimmen. Schnell klingelte er und bat die Menschen ihm den Fisch zu geben. Doch der Fischer verlangte Geld und sagte: "Wenn du nicht bezahlen kannst, kann ich dir auch nicht den Fisch verkaufen, es sei denn, du schneidest deinen goldenen Bart ab und bezahlst damit."

Was sollte der arme Fisch in Menschengestalt tun? Das Wichtigste war ihm, seinen Freund zu retten. Er schnitt sich also den Bart ab, dann nahm er seinen Freund in den Arm und rannte aus dem Dorf.

Die Sonne ging schon langsam unter und er erinnerte sich an die Warnung des Zauberers. Ohne stehen zu bleiben lief er zur Nieme.

Gerade als die Sonne am Horizont verschwand, erreichten beide den Bach und tauchten sofort im Wasser unter. Der Fisch in Menschengestalt verwandelte sich dabei wieder in einen echten Fisch. Voller Freude umarmten sich die beiden Freunde und schwammen glücklich nach Hause.

Seit diesem Tag hat keiner der beiden Fische mehr einen goldenen Bart, doch sie sind die besten Freunde, die man sich vorstellen kann.

Wer genau hinsieht, kann die beiden Freunde in der Nieme entdecken und die große Gemeinschaft der Unterwasserwesen beobachten.



Groppe



Steinfliege



Köcherfliege



Rolleget



Strudelwurm

**www.naturpark-muenden.de:
Bestimmungsbögen und
Anleitungen**

Der Totenberg



Das Naturschutzgebiet Totenberg umfasst eine Fläche von ca. 420 Hektar.

Davon werden 343 Hektar naturnah bewirtschaftet. 90 Hektar sind als Naturwald ausgewiesen und sollen sich zum Urwald entwickeln.

Im Bereich des Totenberges dürfen die Wege nicht verlassen werden.

Seit Urzeiten sind Menschen von Bäumen fasziniert. Bäume können unsere Seele berühren, wir spüren eine tiefe Verbindung zu ihnen. In den verschiedensten Überlieferungen geben Märchen dieser Erfahrung Ausdruck.



Die Alte im Walde

Es fuhr einmal ein armes Dienstmädchen mit seiner Herrschaft durch einen großen Wald (vielleicht gerade hier). Plötzlich kamen Räuber aus dem Dickicht hervor. Das Mädchen sprang aus dem Wagen und versteckte sich hinter einem Baum. Als die Räuber alle andere ermordet hatten und mit ihrer Beute fort waren, fing das Mädchen bitterlich an zu weinen. Es lief herum, suchte einen Weg, konnte aber keinen finden.



Als es Abend war, setzte es sich unter einen Baum, betete zu Gott und wollte da sitzen bleiben. Nach einer Weile kam ein weißes Täubchen zu ihm geflogen und legte dem Mädchen ein kleines goldenes Schlüsselchen in die Hand. Dann sagte es: „Geh zu dem großen Baum und schließe das kleine Schloss auf.“ Das Mädchen tat wie ihm geheißen und fand reichlich

Essen und Trinken.

Als es satt war, wurde es sehr müde. Da kam wieder das Täubchen geflogen. Diesmal brachte es einen anderen goldenen Schlüssel. Als das Mädchen den Baum aufschloss fand es ein Himmelbett vor. Am Morgen kam das Täubchen ein drittes Mal. Das Mädchen schloss einen weiteren Baum auf und fand wunderschöne Kleider.

So lebte es einige Zeit hier im Wald. Das Täubchen kam alle Tage und sorgte für alles, was es brauchte.

Der Totenberg

Eines Tages bat das Täubchen das Mädchen um einen Gefallen. Es solle zu einem kleinen Häuschen gehen und aus einer großen Menge glitzernder Ringe einen schlichten heraussuchen und dem Täubchen bringen. In dem Häuschen würde eine alte Frau wohnen mit der es kein Wort wechseln dürfte.

Das Mädchen ging zu dem Häuschen und die alte Frau sprach es sofort an. Aber es schwieg, wie ihm geheißten. Zwischen den vielen glitzernden Ringen konnte es keinen schlichten finden. Die Alte versuchte sich mit einem Vogelkäfig davon zu schleichen. Das Mädchen ging auf sie zu und nahm ihr den Käfig aus der Hand. Darin saß ein Vogel und hielt einen schlichten Ring im Schnabel. Das Mädchen nahm den Ring an sich und lief frohgemut aus dem Haus. Es wartete, angelehnt an einen alten Baum, auf das weiße Täubchen. Der Baum wurde weich, senkte seine Zweige herab und umschlang das Mädchen und da waren es zwei Arme. Als sie sich umsah, war der Baum ein schöner Mann. Die Alte hatte ihn in einen Baum verwandelt und alle paar Tage in eine weiße Taube. Nur der schlichte Ring konnte ihn erlösen. Auch die Diener und Pferde, die die Alte in Bäume verwandelt hatte, waren vom Zauber frei. Gemeinsam fuhren sie in das Königreich des Mannes und lebten bis an ihr Ende glücklich.

(aus: Kinder und Hausmärchen. Gesammelt durch die Brüder Grimm. Verlegt bei Eugen Diederichs. Jena 1912. Verändert)



Finde Deinen Baum!

- es finden sich 2 Partner
- einer verbindet dem anderen die Augen und führt ihn (auch über Umwege) an einen Baum, den er daraufhin befühlen darf (Merken von Rindenbeschaffenheit, Beulen, Ästen, Pilzen oder auch Moosbewuchs)
- nun wird dieser wieder an den Ausgangspunkt zurück gebracht und die Augenbinde gelöst
- er muss den Weg von vorhin gehen und den Baum finden, den er befühlt hat.



www.naturpark-muenden.de: Erkennen von Bäumen an ihrer Rinde

Die Bramburg



Die Bramburg wurde wahrscheinlich zu Zeiten des Sachsenherzogs Otto des Erlauchten (880 bis 912) erbaut.

Doch lang bevor die Bramburg als Schutzburg diente, war sie der Sage nach der Sitz der Riesin Brama.

Die Sage von der Brama

Einst lebte im gegenüberliegenden Reinhardswald der mächtige Waldriese Kruko. Er hatte drei Töchter, die erste hieß Brama, die zweite Saba und die dritte Trendula.

Nach dem Tod des Vaters hatten Brama und Saba den Christenglauben angenommen, während Trendula den heidnischen Göttern treu blieb.

Sie verfolgte ihre Schwestern und machte ihnen das Leben schwer. Besonders Brama ging dies zu Herzen: Tag und Nacht weinte sie über die Ungerechtigkeit ihrer Schwester. Ihre Augen wurden dabei in Mitleidenschaft gezogen, und sie erblindete.

Schließlich verließ Brama die Burg ihres Vaters und baute auf dem andern Ufer der Weser die Bramburg. Auch Saba hielt es bei der neidischen Schwester Trendula nicht mehr aus und erbaute sich im Reinhardswald die Sababurg. Abends, wenn sich die dichten Nebelschwaden in das Tal der Diemel und der Weser legten, machte sich Saba auf den Weg zu ihrer erblindeten Schwester Brama, wo sie blieb, bis die ersten Sonnenstrahlen aufgingen. Erst dann machte sie sich wieder auf den Heimweg. Trendula, die von den nächtlichen Besuchen ihrer Schwester auf der Bramburg gehört hatte, beschloss Saba zu töten.

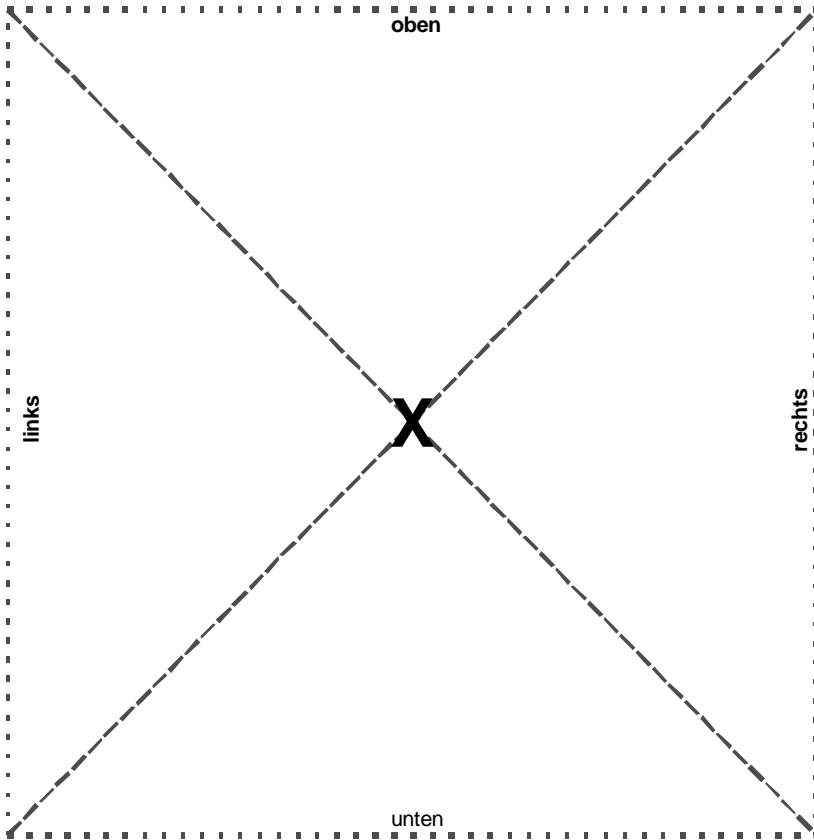
Eines Tages überfiel Trendula ihre Schwester Saba, die auf dem



Die Bramburg

Heimweg zur Sababurg war und erwürgte sie. Zur Strafe wurde Trendula vom Blitz erschlagen.

Was konnte die blinde Brama an der Bramburg hören und was hören wir heute?



X = eigener Standort

oben = alle Geräusche vor euch

unten = alle Geräusche hinter euch

rechts und **links** = alle Geräusche rechts und links von euch

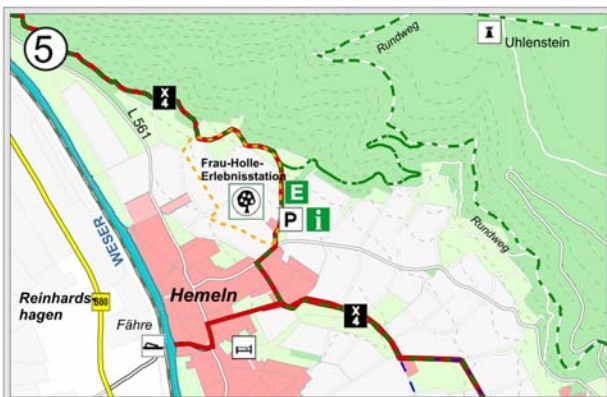
Tragt alle Geräusche die ihr hört auf der Karte ein (Symbole oder Kurzzeichen)

Vergleicht nach 5 Minuten eure Aufzeichnungen.

Was konnte die blinde Brama damals wohl hören und was nicht?

www.naturpark-muenden.de: Spiele zur Sensibilisierung der akustischen Wahrnehmung.

Frau-Holle-Erlebnisstation



An dieser Erlebnisstation warten Spiele und Informationen auf kleine und große Naturentdecker!

Frau Holle

Es war einmal eine Mutter, die hatte zwei Töchter. Marie ging der Mutter bei der Arbeit im Haushalt fleißig zur Hand, während sich Luise auf die faule Haut legte. So kam es, dass Marie allein am Brunnen saß und Wolle spann, bis ihre Finger wund waren und bluteten. Beim Auswaschen der Spindel fiel Marie eines Tages in den Brunnen. Sie wachte auf einer Blumenwiese in einem Traumland auf. Brote in einem Ofen riefen: „Zieh uns raus, sonst verbrennen wir!“ Marie half ihnen aus dem Ofen. Als ein Apfelbaum um Hilfe rief: „Ach rüttle und schüttle mich, meine Äpfel sind allesamt reif“, war Marie zur Stelle. Nachdem Marie alle Aufgaben bewältigt hatte, nahm Frau Holle sie in ihre Dienste.



Marie hielt Frau Holles Haus in Ordnung und schüttelte im Winter kräftig die Betten, damit es auf der Erde schneite. Nach einiger Zeit bekam Marie aber Heimweh und bat Frau Holle nach Hause gehen zu dürfen. Da Marie bei der Arbeit so fleißig gewesen war, belohnte Frau Holle sie mit einem Goldregen. Zurück im Dorf wurde Marie von allen bestaunt, aber niemand glaubte ihre Geschichte. Ihre faule Schwester aber war so voller Neid, dass sie sich ebenfalls an den Brunnen setzte, sich in den Finger stach und in den Brunnen sprang. Auch sie wachte im Frau-Holle-Land auf, doch die rufenden Brote und der klagende Apfelbaum interessierten sie nicht. Beim Bettenschütteln schlief Luise schließlich sogar ein.

Als auch sie wieder nach Hause wollte, wurde sie mit einem Pechregen überschüttet. (Entnommen aus: *Kinder und Hausmärchen. Gesammelt durch die Brüder Grimm.*

Verlegt bei Eugen Diederichs. Jena 1912. Verändert)

Frau-Holle-Erlebnisstation

Der "Holderbusch" (*Sambucus nigra*) war der Sitz der Göttin Holder oder Holla (im Märchen: Frau Holle), die das Leben der Pflanzen und Tiere beschützte. Deshalb brachten die Germanen ihr auch unter einem Holunderbaum ihre Opfer dar. Da sie die germanische Hauptgöttin ist, hatte sie bei weitem mehr Bedeutung, als es im Märchen der Gebrüder Grimm beschrieben ist. Dort könnten übrigens die Schneeflocken (bzw. das Gold) die weißen Blütensternchen des Holunders sein und das Pech die dunklen Beeren (deren Flecken ja wirklich kaum mehr rausgehen!)



Schneeflockenspiel

Material: Laub, Moos, Gras, Holunderblüten als Schneeflocken

Die Spieler sitzen im Kreis um einen Tisch. Die „Schneeflocke“ wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler legt seine Hände auf den Rücken. Auf ein Kommando beginnen alle Mitspieler zu pusten. Bei demjenigen, bei dem die „Schneeflocke“ vom Tisch fällt oder an dessen Kleidung sie hängen bleibt, muss ein Pfand abgeben oder erhält einen Strafpunkt. Der Sieger erhält eine Belohnung.

Rezepte und Anregungen finden sich auf den Informationstafeln an der Frau-Holle-Erlebnisstation.



www.naturpark-muenden.de: *Rezepte von den Tafeln*



Teiche sind ein wichtiger Lebensraum für viele selten gewordene Tier- und Pflanzenarten.

Daher gilt ihnen eine besondere Aufmerksamkeit.

In vielen Märchen begegnet uns neben der nährenden Bedeutung auch der verschlingende Aspekt des Wassers. Dabei erscheinen die gewaltigen Kräfte des Wassers oft in der Gestalt von Wasserwesen wie z.B. Nixen.

Die Wassernixe

Ein Brüderchen und ein Schwesterchen spielten am Klusteich. Wie sie so spielten, plumpsten sie beide hinein. Da war unten eine Wassernixe, die sprach: „Jetzt hab ich euch, jetzt sollt ihr für mich brav arbeiten“. Sie führte sie mit sich fort. Dem Mädchen gab sie verwirrten, garstigen Flachs zu spinnen und es musste Wasser in einem hohlen Fass schleppen. Der Junge aber sollte einen Baum mit einer stumpfen Axt hauen. Nichts als steinharte Klöße bekamen sie zu essen. Da wurden die Kinder zuletzt so ungeduldig, dass sie warteten, bis eines Sonntags die Nixe fort war und sie fliehen konnten. Als die Nixe zurück kehrte und sah, dass die Vögel ausgeflogen waren, setzte sie ihnen mit großen Sprüngen nach. Die Kinder erblickten sie aber von weitem und das Mädchen warf eine Bürste hinter sich. Das gab einen großen Bürstenberg, mit tausend und tausend Stacheln, über den die Nixe mit großer Müh klettern musste; endlich aber kam sie doch hinüber. Wie die Kinder das sahen, warf der Knabe einen Kamm hinter sich, das gab einen großen Kammberg mit tausendmal tausend Zinken, aber die Nixe wusste sich daran fest zu halten und kam zuletzt doch hinüber. Da warf das Mädchen einen Spiegel hinter sich, welches einen Spiegelberg gab, der war so glatt, dass sie unmöglich hinüber kommen konnte. Die Nixe beschloss: „Ich will geschwind nach Haus gehen und meine Axt holen und den Spiegelberg entzwei schlagen.“ Bis sie aber wieder-



Erlebnisstation Klusteich

kam und das Glas aufgehauen hatte, waren die Kinder längst weit entflohen, und die Wassernixe musste sich wieder in den Klusteich trollen. Dort lebt sie noch heute.

(nach Jacob Grimm 1785 - 1863 u. Wilhelm Grimm 1786 – 1859; verändert)

**Natur erleben auf dem Frau-Holle-Pfad
Liebe kleine und große
Natur-Entdecker!**

Diese Natur-Erlebnisspiele könnt ihr in kleinen Gruppen oder mit eurer Schulklasse ausprobieren! Wir wünschen euch viel Spaß dabei!

Euer Naturpark Münden

WALDSOFA

- Sucht einen schönen Platz im Wald, an dem viele Äste liegen.
- Legt mittellange Äste an einem Keim zusammen.
- Polstert das Sofa nun mit kleinem Astern aus, so dass ihr gemütlich darauf sitzen könnt.
- Für Plüsch und Spiele.

RINDENSCHIFFCHEN

- Sucht euch ein Stück Baumrinde, einen Zweig und ein Blatt.
- Nun müsst ihr mit dem Zweig ein Loch in die Rinde schneiden.
- In das Loch wird der Zweig als Mast gesteckt.
- Fädelt das Blatt als Segel auf. Fertig!
- Ihr könnt die Wassertafeln am Teich oder Bach verwenden.

BAUMTELEFON

- Legt zwei Öhr an einen lebenden Baumstamm.
- An einem Ende klopfet und lauscht eine/r wie ganz leise.
- Diese Geräusche hört man auch noch am anderen Ende.
- Stellt euch vor, ihr seid ein Fühlhörnchen oder ein Mäuschen, klettert den Stamm hoch oder ihr seid eine Bienenkönigin und ein Specht klopft am Baum.

AUSFLUG EINER RAUPE

Macht einen geheimnisvollen Ausflug als Raupe durch den Wald und das Unterholz.

- Wählt ein Kind zum „erbundenen Kopf“ eurer Raupe. Die anderen Kinder müssen sich die Augen verbinden.
- Stellt euch hintereinander auf und legt die Hände auf die Schulter eines Vordermanns.
- Das vordere Kind führt die Raupe durch den Wald (Lass die Raupe über Äste und Zweige steigen).
- Nach etwa 10 Minuten kehrt ihr die Augenbinden ab.
- Vermehrt den gleichen Weg anhand zurückzufinden.

DAS GROSSE SUCHEN

Sammlt nur Dinge, die ihr ohne Beschädigung sicher zurückbringen könnt. Zeigt euch die Dinge proung und legt daraus ein Waldbild oder Wald-Diorama.

Sucht nach:

<ul style="list-style-type: none"> Ein Feder Ein Buchenblatt Eines Dorn Eines Knochen Eines Rindens Ein Stück Eierschale Etwas Plastik Etwas Schalen Gegen 10 Exemplare einer Sache 	<ul style="list-style-type: none"> Etwas Schönes Etwas vollkommen Gerades Find ein Menschen hinterlassene Abfallstücke Ein ungewöhnliches Blatt (nicht von dir) Etwas, das ein Geräusch macht Etwas, das dich an dich selbst erinnert
--	---

WALDTIERE BAUEN

- Es werden mehrere Kleingruppen gebildet.
- Jede Gruppe steigt sich auf ein Tier, das aus Waldknochen (Ästen, Blättern, Zweigen u.a.) gebaut und im Wald versteckt werden kann.
- Danach werden die Tiere gesucht, gemeinsam angeschaut und erzählt, um welches Tier es sich handelt.

Naturpark Münden

www.naturpark-muenden.de

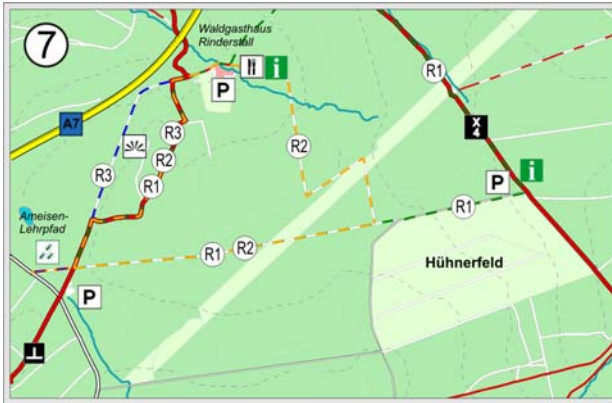
Rindenschiffchen

- Sucht ein Stück Baumrinde, einen Zweig und ein Blatt.
- Stecht mit dem Zweig ein Loch in die Rinde.
- Nun wird der Zweig als Mast in das Loch der Rinde gesteckt.
- Fädelt das Blatt als Segel auf. Fertig!

Viel Spaß bei der Wettfahrt auf dem Teich oder am Bach!

www.naturpark-muenden.de: Bogen zum Erfassen und Bestimmen der Lebewesen am Teich

Das Hühnerfeld



Das Naturschutzgebiet Hühnerfeld ist ein Bestandteil des FFH- (Flora-Fauna-Habitat) Gebietes „Bachtäler im Kaufunger Wald“.

Verschiedene schutzwürdige Biotoptypen sind kennzeichnend für diesen Bereich. Hierzu zählen auch die Übergangsstadien von Hoch- und Niedermooren.

Moore sind besonders schützenswerte Biotope. In vielen Bereichen sind sie durch Austrocknung in ihrer Existenz gefährdet.

Die Moorhexe Felia

Tief im Wald lebte Felia, die kleine Moorhexe, mit allen Tieren in guter Nachbarschaft. Hier im Waldmoor fühlte sie sich so wohl wie sonst nirgends auf der Welt. Ab und zu streifte sie durch den Wald und unterhielt sich mit den Tieren. Keines der Tiere hatte Furcht vor Felia.

Eines Tages erfuhr die böse alte Hexe Xenia von Felias Existenz. Ihr wurde zugetragen, dass es im Waldmoor eine Hexe gäbe, die stets lieb und friedlich sei. Sie helfe sogar den Tieren in der Not. Da die böse Hexe dieses nicht glauben wollte, flog sie dem Walde zu, in dem die kleine Moorhexe lebte. Sie fand Felia auf Anhieb. In dem Moment beugte sich Felia gerade über einen kleinen Käfer, der sich den Flügel verletzt hatte. „Sumsebrum, was ist dir denn geschehen, kann ich dir helfen?“ fragte sie. „Felia, wie gut dass du kommst, ich habe mir heute den Flügel verletzt. Wenn du mir nicht hilfst, muss ich sterben“. „Natürlich helfe ich dir!“. Felia nahm ihren Zauberstab und Simsalabim war der Flügel des kleinen Käfers geheilt. Im selben Moment fuhr Xenia wie ein Blitz auf die Erde, stand neben Felia und donnerte: „Was ist das für eine Hexenmanier, zu helfen anstatt zu zerstören?! Was bist du für eine komische Hexe?“ Felia erwiderte: „Lieber komisch sein, als böse! Ich liebe die Tiere des Waldes, sie sind meine Freunde!“ „Eine Hexe hat keine Freunde! Merke dir das! Ich gebe dir zwei Tage Zeit, es zu überdenken. Hast du dich bis dahin nicht geändert, werde ich dich zwingen!“ Xenia erhob sich in die Lüfte und war verschwunden.

Das Hühnerfeld

„Ich denke gar nicht daran mich zu ändern“ dachte Felia. „Ein Leben ohne Freunde geht doch gar nicht.“

Genau nach zwei Tagen kam Xenia wieder. „Na, hast du es dir überlegt?“ schnarrte sie schon mit böser Stimme beim Anflug. „Ja, ich habe es mir überlegt, meine Freunde bleiben meine Freunde und ich werde ihnen nichts Böses tun!“ antwortete Felia. „Dann werde ich dir etwas Böses tun, ich werde dein Moor austrocknen. Denn ohne Moor kannst du nicht leben.“ Nun war Felia traurig. Sie setzte sich an den Rand des Moores und fing an zu weinen. Für sie gab es keine Lösung, denn ihren Freunden schaden, würde sie nie. Es dauerte auch gar nicht lange und das Moor fing an auszutrocknen. Nach einigen Tagen kamen die Tiere des Waldes zu Felia und fragten: „Felia, was ist mit dir, warum bist du so traurig?“. „Wir müssen Abschied nehmen, Xenia war hier und hat gesehen, wie gut wir uns alle verstehen. Nun trocknet sie unser Moor aus“, antwortete Felia. „Das wäre ja noch schöner, wozu hast du denn Freunde?!“ mischte sich der Rauhfußkauz in das Gespräch ein und alle Tiere stimmten zu. „Hat einer einen Vorschlag wie wir helfen können?“ Sofort meldete sich der Biber zu Wort. Wir können einen Zufluss zwischen dem Waldsee und dem Moor bauen, dann kann das Moor nicht austrocknen!“ Mit Jubel wurde der Vorschlag angenommen. „Du hast uns nie im Stich gelassen, selbstverständlich halten wir nun auch zu dir“ meinten die Tiere. Felia bedankte sich bei den Bibern und freute sich sehr, weiter in ihrem Moor leben zu können. Als Xenia sah, wie die Tiere und Felia zusammen hielten, war ihre Macht durch die Liebe und Freundschaft der Tiere zu Felia gebrochen. Nie wieder flog sie über die Grenzen ihres Waldes hinaus.

(nach Christina Telker, verändert)

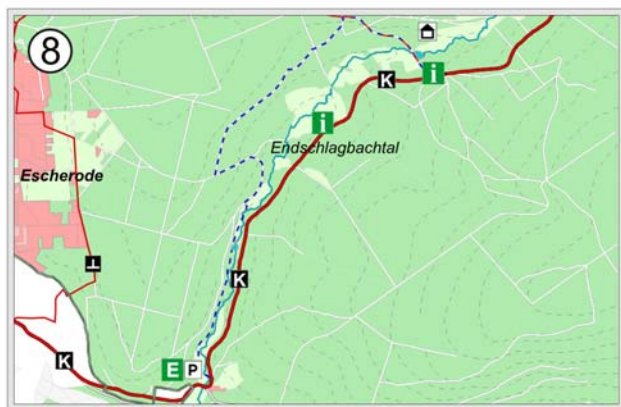
Dein ganz persönliches Zeichen für Felia!

Einer legt sich auf den Boden und streckt seine Arme und Beine weit aus. Die Übrigen beginnen dann den Körperumriss sichtbar zu machen. Dafür kann man die Laubschicht entfernen oder den Umriss mit Material aus der Umgebung (Stöcke, Moos, Blätter, Steine, Gras o.ä.) nachlegen. Dem auf dem Boden liegenden wird am Ende vorsichtig beim Aufstehen geholfen, um den Umriss nicht zu beschädigen. Dann kann man das Abbild ausgestalten.

Felia wird sich bestimmt über diesen Gruß freuen!

www.naturpark-muenden.de: Moore

Das Endschlagbachtal



Die Bachtäler im Endschlagbachtal gehören, wie das Hühnerfeld, zum FFH-Gebiet „Bachtäler im Kaufunger Wald“.

Auenwaldreste und Bergwiesen verleihen dem Tal seinen typischen Charakter.

Das Märchen vom Wasser

Es war einmal ein König, der hatte drei Töchter. Der König wollte wissen, wie gerne ihn seine Töchter hätten. Daher rief er alle drei zu sich und fragte sie. Anna, die älteste Tochter sagte: "Vater ich habe dich so gerne wie meinen Goldschmuck."

Maria, die mittlere Tochter sagte. "Ich habe dich so gerne wie die Edelsteine in meinem Krönchen." Der König freute sich über diese Vergleiche und war neugierig auf die Antwort seiner jüngsten Tochter Kathi.

Kathi aber sagte: " Vater ich liebe dich so sehr wie das Wasser."

Da wurde der König sehr böse und jagte Kathi aus dem Schloss.

Bald darauf begann ein sehr heißer Sommer. Es regnete wochenlang nicht. Die Seen und Bäche trockneten aus. Menschen und Tiere litten furchtbaren Durst. In der Folgezeit hatten sie wenig zu essen, da die Hitze alle Felder und deren Früchte verdorren ließ. Eine große Hungersnot brach über das Land des Königs herein.

Da erkannte der König seinen Irrtum. Er sah ein, dass man ohne Gold und Edelstein leben kann, jedoch nicht ohne Wasser.

Sofort ließ er Kathi suchen und ins Schloss zurück bringen. Er entschuldigte sich bei ihr.

Am selben Tag begann es zu regnen und alles Leid hatte ein Ende.

(nach Dipl. Päd. Regina Siegel)



Das Endschlagbachtal

Unser Mini-Naturschutzgebiet

Bei diesem Spiel soll am Bach ein Mini-Naturschutzgebiet entdeckt und erforscht werden.

Jede Gruppe / jeder Einzelne sucht sich einen kleinen Ausschnitt (etwa 1 x 1m am oder im Bach) aus, der ihm besonders gut gefällt und schützenswert erscheint. Dies kann eine Kiesbank, ein umgestürzter Baum oder ein kleiner Wasserfall sein. Die Grenzen des neuen „Naturschutzgebietes“ werden mit Stöckchen oder Steinen markiert.

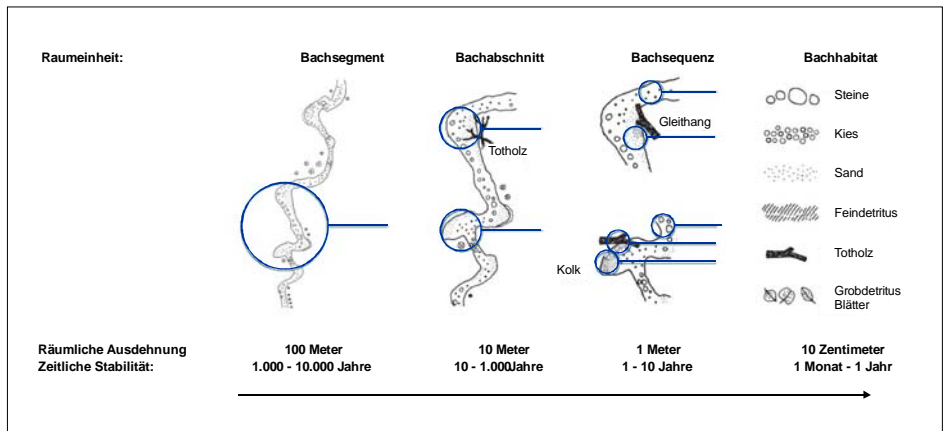
Anschließend werden die Besonderheiten erforscht:

- Welche interessanten Einzelheiten gibt es?
- Welche Tiere und Pflanzen kommen vor?
- Welche Spuren sind zu finden?
- Wer lebt unter den Steinen?
- Wovon leben die Tiere?

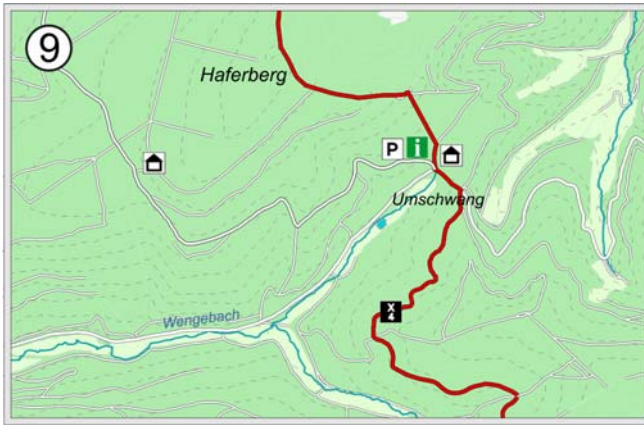
Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Zum Abschluss geben wir unserem Naturschutzgebiet noch einen Namen und stellen es den anderen vor.

Wie und wann wird sich unser Mini-Naturschutzgebiet verändern?



Der Haferberg



Der Haferberg ist mit 580 m einer der höchsten Erhebungen im Kaufunger Wald. Er bildet die Wasserscheide zwischen der Fulda im Westen und der Werra im Nordosten.

Schneewittchen

Eine Königin hatte ein Töchterlein; das war so weiß wie Schnee, die Lippen so rot wie Blut, mit Haaren so schwarz wie Ebenholz, und wurde Schneewittchen genannt. Aber bald starb die Mutter und der König heiratete eine andere Frau. Sie war schön, stolz und sehr eitel. Jeden Tag sah sie in ihren Spiegel und fragte: „Spieglein, Spieglein, an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ Und der Spiegel antwortete: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste im ganzen Land.“ Schneewittchen wurde größer und immer schöner. Der Spiegel sagte: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr.“ Da wurde sie zornig. Sie befahl ihrem Jäger, Schneewittchen in den Wald zu führen und es zu töten. Doch der Jäger hatte Mitleid mit dem schönen Kind und ließ es laufen. Immer tiefer lief Schneewittchen in den Wald hinein. Als der Abend kam, sah es ein kleines Häuschen und trat ein. Alles in dem Häuschen war klein. An der Wand standen sieben Bettchen, auf dem Tisch sieben Tellerchen und sieben Becherchen. Schneewittchen aß von jedem Teller etwas und trank aus jedem Becherlein. Sie wurde müde und schlief ein. Als es dunkel war, kamen die sieben Zwerge. Sie merkten sofort, dass jemand in ihrem Häuschen war. Da sahen Sie Schneewittchen im Bett liegen und wunderten sich über die Schönheit des Mädchens. Das Mädchen blieb bei ihnen, hielt das Haus in Ordnung und kochte für die Zwerge. Die böse Königin fragte wieder einmal ihren Zauberspiegel. Da antwortete dieser: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen über den sieben Bergen bei den sieben Zwergen ist noch tausendmal schöner als ihr.“ Da vergiftete die böse Stiefmutter einen Apfel und wanderte als alte Bäuerin zum Zwergenhaus. Sie schenkte Schneewittchen den Apfel und aß selbst eine Hälfte davon, denn der Apfel war nur halb vergiftet. Nun biss Schneewittchen ohne Sorge in den Apfel und fiel tot zu Boden.

Der Haferberg

Die Zwerge konnten das Mädchen nicht wieder erwecken. Es war tot. Sie weinten sehr und legten es in einen gläsernen Sarg. Und alle Tiere des Waldes kamen und weinten um Schneewittchen. Eines Tages kam ein Königssohn in den Wald und sah den Sarg mit Schneewittchen. Es gefiel ihm so gut, dass er es auf sein Schloss mitnehmen wollte. Die guten Zwerge schenkten ihm den Sarg und die Diener hoben ihn auf, um ihn wegzutragen. Da stolperte einer von ihnen, und das giftige Apfelstück fiel Schneewittchen aus dem Mund. Nach kurzer Zeit öffnete Schneewittchen die Augen. Da war der Königssohn voller Freude. Er nahm Schneewittchen mit auf sein Schloss und sie feierten Hochzeit.

(Nach „Deutsche Märchen und Sagen“ v. Rosemarie Griesbach. 1963;
Max Hueber Verlag München)



Ein Zwerge Wald im Gurkenglas

Du brauchst:

1. Plastikfolie, einen Gummiring
2. ein Gurkenglas, mindestens drei Liter
3. Holzkohle
4. etwas Erde
5. Pflanzen aus dem Wald, die langsam wachsen: z.B. Efeu, Farn, Moos, Baumkeimlinge
6. destilliertes Wasser

Anleitung:

1. Reinige das Glas und trockne es.
Lege zuerst eine Schicht Holzkohle in das Glas.
So kannst du Schimmelbildung verhindern.
2. Gib eine Schicht Erde auf die Kohle.
3. Durchfeuchte die Erde gut mit dem destillierten Wasser.
4. Drücke nun eine leichte Kuhle in die Erde und setze die Pflanze hinein.
5. Spanne die Plastikfolie über die Glasöffnung und befestige sie mit dem Gummiring
6. Stell deinen Miniwald ins Licht, aber nicht in die pralle Sonne.



www.naturpark-muenden.de: Was wächst in meinem Zwerge Wald?

Naturentdecker-Regeln



Bei jeder Märchen- und Entdeckerwanderung sollten wir einige Regeln einhalten:



1. Wir essen nichts aus dem Wald (Achtung giftige Pflanzen, Fuchsbandwurm usw.)
2. Wir sind leise! Wir respektieren und schonen Tiere und die Natur!
3. Wir fangen und berühren keine Tiere!
4. Wir reißen nichts mutwillig von Bäumen und Sträuchern ab!
Wir sammeln nur auf, was schon auf dem Boden liegt!
5. Wir nehmen unseren Abfall mit nach Hause! Er hat nichts in der Natur zu suchen.
6. Offenes Feuer ist absolut tabu!



Sie möchten Märchen im Naturpark erleben? ...Sprechen Sie uns an!

- Walderlebnisführungen für große und kleine Naturpark-Entdecker
- Kindergeburtstage
- Märchenwanderung
- Wald mit allen Sinnen erleben
- Wo leben Eichhörnchen, Dachse und Co.?

Weitere Informationen, Faltsblätter, Spielanleitungen sowie Anregungen für interessante Naturentdeckerwanderungen finden Sie unter www.naturpark-muenden.de.

Projektteam „Natur erleben und Wandern am Frau Holle Weg“ 2008 - 2011

Gudrun Bartels, Rolf Clauditz, Sandra Gerlicher, Amrey Habermann, Sissi Karnehm-Wolf, Christine Olszewska, Sibylle Susat

Impressum:

Naturpark Münden e.V., Böttcherstraße 3, 34346 Hann. Münden
Telefon: 0 55 41 – 90 96 755
naturparkmuenden@t-online.de
www.naturpark-muenden.de

Text & Gestaltung:

Niehaus-Umwelt-Consulting
NiehausKreativ
Klosterhof 16, 34346 Bursfelde
www.niehaus-kreativ.eu

Auflage 5.000 Stück



Stadt Hann. Münden



Stadt Dransfeld



Samtgemeinde Dransfeld



Adelebsen



Staufenberg



Niemetal



VR
Stiftung
VR-Stiftung der
Volksbanken und
Raiffeisenbanken
in Norddeutschland



Volksbank eG
Dransfeld · Groß Schneen
Hann. Münden · Staufenberg



Sparkasse
Münden