

# Nachtwanderung

## 1. Vorbereitung einer Nachtwanderung durch den Wanderleiter/Lehrer:

- Ziel und Streckenverlauf genau festlegen, bei Tag ablaufen
- Strecke und genauen Zeitpunkt mit dem Revierförster absprechen (nicht in der Jagdsaison, nicht in der Paarungszeit usw.)
- über Besonderheiten auf und neben der Strecke informieren (Wanderkarten, Zeitungen, Heimathefte, Reisebeschreibungen, Ansichtskarten u.v.m.)
- Entfernung nicht zu weit bemessen
  
- ♦ Grundschule: ca. 3-5 Km
- ♦ Klassen 5-7: ca. 5-6 Km
- ♦ Ältere Schüler: ca. 6-8 Km
  
- auch zu einer Nachtwanderung sollten die Teilnehmer über einen zweckmäßig gefüllten **Rucksack** verfügen
  
- ♦ Regenbekleidung
- ♦ kleiner Proviant (vor allem Getränke)
- ♦ **keine** Taschenlampen (Augen sollen sich an Dunkelheit gewöhnen)
  
- die Teilnehmer sollten möglichst lange Hosen und Pullover tragen
- die Nachtwanderung sollte immer **ein Ziel** haben, dabei ist nicht immer ein geographische Ziel gemeint, auch ein inhaltliches Ziel ist möglich (schönste Sicht auf den Sternenhimmel, weiteste Sicht ins Tal . . .)
- es ist bei einer Nachtwanderung wichtig, dass alle zusammen bleiben, der oder die letzten Schüler/ Erwachsenen sollten gut ausgewählt sein und eine Laterne/ Taschenlampe mitführen
- die Teilnehmer sind gut auf die Besonderheiten der Nachtwanderung einzustimmen und über das Verhalten unterwegs zu belehren
- die Nachtwanderung sollte immer - auch bei "nachterfahrenen" Gruppen- in der Dämmerung begonnen werden

## 2. Belehrung zum Verhalten während einer Nachtwanderung

- ♦ Alle Teilnehmer verhalten sich ruhig und befolgen sofort die Anweisungen des Wanderleiters/Lehrers.
- ♦ Keiner verlässt die Gruppe ohne Erlaubnis durch den Wanderleiter/Lehrer.
- ♦ Jeder achtet in der Dunkelheit gut auf seine Sachen. Abfälle/Verpackungen werden im Rucksack wieder mitgenommen.

## 3. Vorbereitung der Teilnehmer auf die Nachtwanderung

- Muss man nachts das Gruseln kriegen? Warum fürchten sich so viele, wenn es nachts durch einen Wald gehen soll?  
Die Nacht hat eben ihre Eigenheiten. Wenn der Tageslärm verebbt ist, hört man Geräusche, die tagsüber untergehen. Es ist und bleibt ein echtes Abenteuer und das Einstellen darauf muss man üben
- an einem Abend vor der Nachtwanderung die Kinder in kleinen Trupps im Dunkel an Feldweg oder Waldrand setzen lassen
- leise und nacheinander können die verschiedenen Geräusche erklärt werden
- ein/zwei Mutige können sich "in die Büsche schlagen" und Geräusche

- "herstellen" (Schritte, Ästeknacken, Papierrascheln u.Ä.)
- auch Beobachtungsaufgaben (z.B.: am Sternenhimmel) schulen die Aufmerksamkeit und wecken Vertrauen zur Umgebung
- möglich ist auch ein Treff im abgedunkelten Raum, auf Decken (kleine Lampen geben wenig Licht), der Einsatz von naturmeditations Musik bietet sich hierbei an
- die Schüler erleben eine "Sinnesreise" des Körpers, eine Geschichte wird erzählt oder vorgelesen, gute, freundliche Gedanken breiten sich aus, unruhige Kinder werden liebevoll gestreichelt usw.

#### **4. Einstimmung auf die Nachtwanderung**

- dazu gibt es eine sehr schöne indianische Erzählung:  
 "Vor langer, langer Zeit, als die Tiere noch in einer allgemeinverständlichen Sprache redeten, gab es keine Nacht. Immerzu schien die Sonne. Die Tiere waren unzufrieden und stritten unentwegt miteinander. Moneto, der indianische Gott, war traurig über diesen Streit und warnte die Tiere dreimal. Sie beruhigten sich nach jeder Ermahnung - aber nicht für sehr lange. Moneto hatte bald genug von diesem ständigen Gezanke und er verdeckte die Sonne mit einer großen Decke, so dass es ganz dunkel wurde auf der Erde.  
 Die Tiere konnten aber im Dunkeln nicht mehr so gut kämpfen und auch nicht mehr streiten, so dass sie eine große Versammlung einberiefen. Sie überlegten, wie sie die riesengroße Decke von der Sonne entfernen können, und alle Tiere starteten Versuche, die Decke herunterzuziehen.  
 Der starke Bär sprang von einem der höchsten Berge, verpasste die Decke, fiel hin und plättete seine Nase, so dass er heute noch mit einer Stupsnase herumläuft. Ein Geier schaffte es, seinen Kopf durch die Decke zu stecken, aber er war so begeistert, die Sonne wieder zu sehen, dass er nicht merkte, wie die Hitze der Sonne im all seine Kopffedern verbrannte. Mit einer Glatze, die er bis heute noch hat, kehrte der Geier zur Erde zurück.  
 100 Klapperschlangen taten sich zu einer langen Kette zusammen. Ein Panther versuchte, daran hochzuklettern, um die Decke von der Sonne wegzuziehen. Aber das lange Klapperschlangenseil brach unter dem Gewicht der Raubkatze zusammen.  
 Das letzte Tier, das einen Versuch startete, war ein Kolibri. Alle Tiere lachten über diesen kleinen Vogel, aber er versuchte es trotzdem. Als er die Decke nahe der Sonne erreichte, begann er mit seinem spitzen Schnabel Löcher in die Decke zu stechen. Jedes Loch ließ ein bisschen Sonnenlicht durch. Heute sehen wir diese Löcher als Sterne am Himmel.  
 Die Tiere jubelten dem Kolibri zu, und Moneto, der indianische Gott, war so erfreut darüber, dass die Tiere so gut zusammengearbeitet hatten, dass er die Decke für eine Tageslänge entfernte. Für die Länge einer Nacht verdeckt es die Sonne wieder, um die Tiere immer daran zu erinnern, dass sie in Frieden zusammenleben sollen."

#### **5. Spiele während der Nachtwanderung**

- ♦ "Blinkzeichen aus der Nacht"  
 aus einer Gruppe verstecken sich 3-5 Kinder, mit Taschenlampen ausgerüstet, in einem gut bekannten Geländestück, das ausreichend Deckung bietet. Die anderen "Nachtwanderer" stellen sich an der äußersten Grenze des kreisförmigen Spielgeländes auf, Blickrichtung zur Kreismitte. Auf Pfiff müssen diejenigen, die sich versteckt haben, in Abständen Blinkzeichen geben. Die Mädchen und Jungen laufen von Außen ins Spielgelände und fangen die "Lichtfunken". Sind alle gefangen, wechseln die

Rollen. Das Spiel gewinnt an Reiz, wenn sich die Lichtfunken innerhalb des Geländes bewegen dürfen.

♦ "Leuchtfener"

Auf einer Rundstrecke von ca. 3 Km verteilen sich, je nach Stärke der Teilnehmergruppe, fünf bis zehn Doppelposten, die mit Taschenlampen ausgerüstet sind. Diese Posten sind so aufzustellen, dass die Blinksignale des nächsten jeweils vom Vorhergehenden aus gesehen werden können. Die Strecke sollte nur über Wege und Wiesen verlaufen. Gefährliches Gelände ist zu vermeiden. Die Posten können ihre Stellung auch auf Bäumen beziehen. Die restlichen Teilnehmer werden in kleinen Gruppen max 2-3 oder allein losgeschickt (Abstände ca. 2 - 5 Minuten) und müssen die einzelnen Posten nach Blinksignalen erreichen. Es ist möglich dort auch noch verschiedene Aufgaben zu lösen. (Geräusche bestimmen, Tierstimmen - vom Band - erkennen usw.)

♦ "Mut bei Nacht"

Auf einem Park- oder Waldweg wird je nach Altersstufe (Klassen 2-4 ca. 200m, Kl. 5 - 7 ca. 600m) eine Strecke festgelegt. Bei jüngeren Schülern kann man eventuelle alle 50 - 70 m eine Papierlaterne aufhängen. (Teelichter aufstellen o.ä.) Am Ziel können dann mehrere Laternen oder Fackeln brennen. (Achtung - Brandschutz beachten.)

Nun werden im Abstand von 1/2 - 1 Minute die Teilnehmer einzeln oder die Kleineren auch zu zweit auf die Strecke geschickt. Wer traut sich wirklich bis zum Ziel ?!

Vor einer solchen nächtlichen Mutprobe empfiehlt es sich, die Kinder auf die nächtlichen Geräusche einzustimmen. Das absichtliche Erschrecken der Kinder durch Gespenster und ähnlichen Unsinn sollte man unterlassen.

## **6. NACH der Nachtwanderung:**

- es ist wichtig, am Ende der Nachtwanderung die wirklichen und scheinbaren Erlebnisse der Kinder aufzuarbeiten
- Die Teilnehmer sollen Gelegenheit haben, über ihre persönliche Situation, ihre Gefühle sprechen zu können.
- Dabei können Ängste und Fehlvorstellungen abgebaut werden.
- Wenn es die Teilnehmer wollen, können sie ihre Erfahrungen und Erlebnisse in Text oder Bild festhalten.