



## Arbeitshilfe

„Sinnesschatzsuche“



Deutsche Wanderjugend Landesverband Hessen  
St. Péray Str. 7  
64823 Groß-Umstadt

Tel. 06078/74812  
Fax 06078/74813

[Wandermachtschule@wanderjugend-hessen.de](mailto:Wandermachtschule@wanderjugend-hessen.de)  
[www.wanderjugend-hessen.de](http://www.wanderjugend-hessen.de)

Deutsche Wanderjugend

im Landesverband Bayern der  
Deutschen Gebirgs- und Wandervereine e. V.



Deutsche Wanderjugend Landesverband Bayern  
Weinbergstr. 14  
96120 Bischberg

Tel. 0951/200750  
Fax 0951/204454

[Wandermachtschule@wanderjugend-bayern.de](mailto:Wandermachtschule@wanderjugend-bayern.de)  
[www.wanderjugend-bayern.de](http://www.wanderjugend-bayern.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Vorbereitungen.....</b>	<b>3</b>
Personelle Voraussetzungen .....	3
Wanderstrecke.....	3
Vorbereitung der Karten .....	3
Füllen des Schatzes .....	4
Vorbereitung der Spiele und Sinnesaktionen.....	4
Verstecken der Karten und des Schatzes.....	4
Vortreffen in der Klasse - Kennenlernschulstunde:.....	4
<b>2. Am Wandertag.....</b>	<b>4</b>
Aktivitäten und Spiele an den einzelnen Stationen .....	4
1. Station: Sehen .....	4
2. Station: Hören.....	5
3. Station: Riechen .....	6
4. Station: Schmecken.....	6
5. Station: Fühlen.....	6
6. Station: Schatz.....	6
Auswertung.....	7
<b>3. Zusätzliche Angebote während der Wanderung.....</b>	<b>7</b>
<b>Anhang .....</b>	<b>8</b>
Ablaufplan der Kennenlernstunde in der Schule.....	8
Suchliste – Suche folgende Dinge .....	9
Elternbrief .....	10

# Sinnesschatzsuche

- Ziele:** Ein Ziel der Sinnesschatzsuche ist, durch verschiedene Sinneserlebnisse die Wahrnehmung zu stärken und zu fördern. Daneben soll der Spaß an der Bewegung geweckt werden.
- Umsetzung:** Mit Hilfe einer Schatzkarte wird den Schülerinnen und Schülern der Weg zum Schatz gewiesen. Auf dem Weg dorthin müssen sie Aufträge, Sinnesübungen und Wahrnehmungsspiele zu den einzelnen Sinnen, absolvieren. Wie bei einer Schatzsuche bekommen die Schülerinnen und Schüler erst nach und nach die jeweiligen Hinweise zum Schatz.
- Zeitraum:** Ende April bis Anfang Oktober
- Zielgruppe:** Schülerinnen und Schüler bis max. der 6. Klasse
- Zeitraumen:** ca. 4 Stunden, Wegstrecke max. 5 Kilometer
- Kosten:** Es empfiehlt sich einen Unkostenbeitrag für die Geschenke im Schatz von den Schüler/innen einzusammeln. Wir haben jeweils 1€ pro Kind eingesammelt.

## 1. Vorbereitungen

### ***Personelle Voraussetzungen***

Es hat sich bewährt, die Sinnesschatzsuche mit mind. 2 Begleitpersonen (ohne Lehrer/innen) durchzuführen. Die Schüler/innen bewegen sich in Kleingruppen, die von jeweils einer Person begleitet wird. Die/der Lehrer/in kann ebenfalls eine Kleingruppe begleiten und wird vorab in den Streckenverlauf eingeweiht.

### ***Wanderstrecke***

Es muss eine geeignete Gegend für den Wandertag gefunden werden. Die Natur sollte reichlich und abwechslungsreich vorhanden sein. Neben Wiesen und Feldern wäre ebenso Wald gut geeignet. Bei der Auswahl der geeigneten Gegend ist zu überlegen, ob die Wanderung direkt am Schultor beginnt oder erst irgendwohin gefahren werden soll. Die Wanderung ab Schultor hat den Vorteil, dass nicht viel Zeit mit der Anfahrt vergeudet wird und keine weiteren Kosten damit verbunden sind. Nicht immer ist es jedoch möglich bereits schnell in der Natur zu sein, so dass eine Anfahrt dann unvermeidbar ist. Die Wahl der Gegend kann bereits im Vorgespräch mit der Schule abgesprochen werden.

Nachdem eine geeignete Strecke gefunden wurde, ist es notwendig die Wanderstrecke abzulaufen und günstige Orte für die einzelnen Sinnesspiele festzuhalten. Es ist günstig, wenn man die Karte bereits dabei hat und die einzelnen Stationen bereits einzeichnet. Es werden 6 verschiedene Orte benötigt, an fünf Stationen gibt es die Spiele zu den verschiedenen Sinnen, am 6. Ort ist der Schatz versteckt.

### ***Vorbereitung der Karten***

Die Karten müssen vorbereitet, die jeweiligen Fundorte eingezeichnet und in entsprechender Zahl kopiert werden. Alternativ kann die Wegangabe auch mit Hilfe des Kompasses gefunden werden (Marschzahlen). Die kopierten Karten werden wasserdicht verpackt (entweder laminieren oder in Klarsichtfolien stecken, die zugeklebt werden). Wir haben mehrere Karten kopiert, so dass die Schüler/innen sich zu viert oder dritt eine Karte geteilt haben.

### **Füllen des Schatzes**

Für den Schatz wird eine geeignete Kiste/Schachtel benötigt, ebenso muss der Inhalt besorgt werden. Wir haben für unseren Testwandertag einen Schuhkarton mit Goldfolie überzogen und ihn mit Sachen gefüllt, die an die verschiedenen Sinne erinnern sollten (Duschcreme mit ätherischen Ölen, Halbedelsteine, Kräutersamen, Rosenzucker usw.). Der Schatz kann allerdings auch mit anderen Dingen gefüllt werden.

### **Vorbereitung der Spiele und Sinnesaktionen**

Für die verschiedenen Spiele und Sinnesaktionen sind Materialien notwendig, die vorher vorbereitet werden müssen. Was im Einzelnen zu tun ist, ist bei der Beschreibung der Spiele nachzulesen.

### **Verstecken der Karten und des Schatzes**

Am Wandertag selbst bzw. am Vorabend müssen die einzelnen Karten und der Schatz entlang der Wanderstrecke versteckt werden. Entweder wird alles bereits vor Beginn des Wandertages versteckt oder eine Begleitperson läuft vorweg und versteckt die Karten und den Schatz.

### **Vortreffen in der Klasse - Kennenlernschulstunde:**

Sofern die Möglichkeit besteht, erscheint es sinnvoll, die Klasse vor dem Wandertag zu besuchen. Hier kann die Sinnesschatzsuche vorgestellt werden, Kennenlernspiele durchgeführt werden, Informationen zu Kleidung und Schuhwerk gegeben werden und eine kurze Einweisung in den Umgang mit der Karte gegeben werden. Sofern diese Möglichkeit nicht besteht, kann dieser Teil an dem Wandertag selbst durchgeführt werden. Im Anhang ist ein möglicher Ablaufplan für eine Kennenlernstunde enthalten.

## **2. Am Wandertag**

Die Schüler/innen werden je nach Klassengröße in Kleingruppen von 6-8 Kindern eingeteilt bzw. haben die Möglichkeit sich selbst einzuteilen. Jede Kleingruppe bekommt mehrere kopierte Karten/Kartenausschnitte, in die bereits ein erster Punkt eingezeichnet ist, zu dem sie hinwandern müssen. Dort angekommen, müssen sie nach einem versteckten Auftrag und einer weiteren Karte mit dem nächsten Zielpunkt suchen. Die Aufträge sind unterschiedliche Sinnesspiele und Wahrnehmungsübungen. Nach der Durchführung der Spielaktion wird die nächste Station auf der Karte erwandert. Es gibt insgesamt 5 Stationen, an denen die einzelnen Sinne „abgearbeitet“ werden, am Ende wartet ein Schatz auf sie, der gesucht werden muss.

### **Aktivitäten und Spiele an den einzelnen Stationen**

Es werden jeweils mehrere Spielideen beschrieben, die je nach Vorbereitungsaufwand variieren und dementsprechend ausgewählt werden können. Die Reihenfolge der Spiele kann je nach Wanderstrecke variabel gehalten werden.

#### **1. Station: Sehen**

##### **Suchliste**

Die SchülerInnen bekommen eine Suchliste ausgeteilt. In ihren Kleingruppen müssen sie auf dem folgenden Streckenabschnitt die verschiedenen Dinge in der Natur suchen. Vor dem Suchen des nächsten Hinweises präsentiert jede Gruppe ihre Fundstücke im Kreis, so dass alle sehen können.

*Material:* Liste mit Dingen, die gesucht werden müssen. (Siehe Liste im Anhang) Jeweils eine Plastiktüte pro Kleingruppe

*Geeigneter Ort:* Abwechslungsreiches Gelände (Wald und Wiese), in denen viele verschiedene Naturmaterialien zu finden sind.

*Vorbereitungsaufwand:* Dieses Spiel ist mit wenig Vorbereitung verbunden.

### **Verstecken - Entdecken:**

Auf einer festgelegten Strecke werden Sachen versteckt, die nicht in die Natur/Wald gehören bzw. an dieser Stelle der Natur ungewöhnlich (z.B. Nadelzweig am Laubbaum) und fremd sind. Die SchülerInnen müssen diese Dinge finden und mitnehmen. Anschließend erfolgt eine Auswertung: Was war besonders leicht zu finden, was eher schwer, was wurde gar nicht entdeckt?

*Material:* Verschiedene Gegenstände, die nicht in die Natur gehören oder Naturmaterialien

*Vorbereitungsaufwand:* Diese Spielaktion erfordert mehr Vorbereitung, da bereits vor Beginn der Wanderung, die Dinge versteckt werden müssen. Alternativ kann eine Begleitung ein Stück vorausgehen und die Dinge verstecken.

## **2. Station: Hören**

### **Hörmemory**

Filmdosen oder ähnliche Behältnisse werden mit unterschiedlichen Materialien befüllt, jedoch immer zwei mit den gleichen Materialien. Die SchülerInnen müssen nun durch Schütteln der Filmdosen die jeweils zusammengehörenden Dosenpaare heraushören. Ziel ist es, in einer bestimmten Zeit möglichst viele gleiche Paare herauszufinden.

*Material*

- 24 oder 30 Filmdosen (Dosen gibt es meist kostenlos im Fotogeschäft. Nur schwarze und keine durchsichtigen Dosen verwenden)
- Material zum Befüllen (Sand, Salz, Reis, Nägel, Bohnen, Nadeln, etc.)
- Klebeetiketten, Papier, Stifte und Schere

*Ablauf.* Jeweils 2 Dosen mit dem gleichen Material befüllen. Achtung! - die Geräusche, die die Materialien in den Dosen machen, sollten unterscheidbar sein (Salz und feiner Sand klingen nahezu identisch – beim Basteln immer mal wieder Tests bzw. Hörproben machen).

Alle Filmdosen werden auf einen Tisch gestellt. Ein Papier mit aufgezeichnetem Gitternetz erleichtert das Aufstellen und vor allem das Wiederfinden. Denn die Dosen sind alle identisch und unterscheiden sich nur durch den Klang. Alternativ zum Gitternetz können die Dosen auch auf der Unterseite mit Etiketten beklebt und nummeriert werden. Auf einem Blatt werden dann die zusammengehörigen Nummern und die jeweilige Füllung notiert.

Die SchülerInnen müssen nun durch Schütteln die zusammengehörigen Dosenpaare heraushören. Ziel ist es wie beim klassischen Memory, möglichst viele gleiche Paare zu finden. Eine zeitliche Begrenzung der Spieldauer schafft für besonders „Hellhörige“ einen zusätzlichen Anreiz und ermöglicht mehrere Spielrunden, so dass alle Kinder zum Zug kommen.

*Vorbereitungsaufwand:* Dieses Spiel erfordert mehr Aufwand zum Vorbereiten. Ist das Spiel jedoch einmal gebastelt, kann man es auch aufhaben und zu einem anderen Anlass spielen.

### **Stockkonzert**

Die SchülerInnen gehen in Paaren zusammen. Jedes Paar sucht sich zusammen zwei Stöcke aus dem Wald. Einer der beiden bekommt die Augen verbunden. Der Sehende nimmt die beiden Stöcke in die Hand und schlägt sie aneinander, so dass Töne entstehen und bewegt sich durch das Gelände. Der „Blinde“ folgt den Tönen der Stöcke. Anschließend werden die Rollen getauscht. Am Ende folgt eine Auswertung. Bei der Anleitung des Spieles ist es wichtig zu erwähnen, dass es bei diesem Spiel darum geht, dem anderen zu vertrauen. Der „Sehende“ soll sich seiner Rolle und Verantwortung bewusst sein und den „Blinden“ nicht mit Absicht in unwegsames Gelände führen.

*Material:* Augenbinden, Stöcke die vor Ort gesucht werden können.

*Geeigneter Ort:* Waldstück, in dem Äste gefunden werden können.

Vorbereitungsaufwand: Dieses Spiel erfordert wenig Aufwand in der Vorbereitung.

### **3. Station: Riechen**

#### **Geruchsmemory**

Für dieses Spiel werden jeweils zwei Joghurtbecher mit stark riechenden Naturmaterialien gefüllt. Die Becher werden mit einem dünnen Stoff und besser noch Fliegengittergaze und einer Kordel. Die SchülerInnen müssen in Paaren und Dreiergruppen herausfinden, welche Gerüche/Inhalte identisch sind. Es bietet sich an 2 Probiersets mit jeweils 4 verschiedenen Düften zu haben, da es lange dauert, bis alle SchülerInnen die Gerüche getestet haben.

Alternative: Die Gerüche lassen sich auch mit verbundenen Augen testen. Den SchülerInnen müssen hierfür die Becher gereicht werden.

*Material:* stark riechende Naturmaterialien (wie z.B. Harz, Laub, Moos, Erde, Torf, Rinde, Tannennadeln, Lavendel, Flieder), 8 Joghurtbecher, dünner Stoff/Gaze, Kordel, evtl. Augenbinden

*Geeigneter Ort:* Das Spiel kann an jedem Ort durchgeführt werden.

*Vorbereitungsaufwand:* Das Spiel ist mit einem höheren Aufwand verbunden, da vorab Naturmaterialien gesucht werden müssen, die Becher befüllt und geschlossen werden müssen.

### **4. Station: Schmecken**

#### **Waldgaststätte**

Die SchülerInnen bekommen die Augen verbunden. Nun bekommen sie verschiedene Dinge aus der Natur zum Essen in den Mund gesteckt. Zum Abschluss kann jedes Kind ein Stück Schokolade bekommen, das löst meistens große Überraschung aus. Anschließend können die Pflanzen, Beeren gezeigt werden, die die gegessen haben und sie müssen sie selbst in der Natur finden. Die verschiedenen Kräuter, Pflanzen sollten bereits im Vorfeld gesammelt werden, um sie vor dem Essen waschen zu können.

*Material:* Wildkräuter je nach Jahreszeit (z.B. Sauerampfer, Löwenzahn, Gänseblümchen, Giersch, Waldmeister, Waldfrüchte), Schokolade, Augenbinden

*Geeigneter Ort:* Das Spiel kann an jedem Ort durchgeführt werden, sollen die Pflanzen nach dem Essen in der Natur gefunden werden, bietet es sich an, das Testessen an dem Ort durchzuführen, wo die Pflanzen wachsen (Wiese).

*Vorbereitungsaufwand:* Die Wildkräuter müssen vor dem Wandertag gesammelt und gewaschen werden. Es ist möglich, dies beim Verstecken der Karten zu tun.

### **5. Station: Fühlen**

#### **Barfußwanderung**

Auf einer abwechslungsreichen Strecke () bekommen die SchülerInnen die Aufgabe, ihre Schuhe auszuziehen und die Strecke barfuß zurückzulegen.

*Material:* kleines Handtuch zum Trocknen/Säubern der Füße

*Geeigneter Ort:* Die Strecke sollte möglichst abwechslungsreich sein (Wiese, Moos, weicher Waldboden, Sand, Pfützen, Bach).

*Vorbereitungsaufwand:* Die Aktion erfordert keinen Aufwand in der Vorbereitung.

### **6. Station: Schatz**

In einer Kiste/Dose ist der Schatz versteckt. In dem Schatz können unterschiedliche Dinge sein, die an die Sinnesschatzsuche erinnern. Jedes Kind kann sich aus dem Schatz etwas aussuchen.

*Material:* Schatzkiste (Schuhkarton oder andere Kiste) Duftsäckchen (gefüllt mit Zitronenmelisse, Minze, Rosenblüten, Lavendel, Fichtennadeln), kleine Flaschen mit ätherischen Ölen, Duschgele mit ätherischen Ölen, Halbedelsteinen, Handschmeichler, Kräuter- und andere Samen, Rosenzucker

*Geeigneter Ort:* Beliebiger Ort.

*Vorbereitungsaufwand:* Der Schatz muss im Vorfeld „hergestellt“ und versteckt werden. Es hat sich bewährt, dass bei der letzten Spielaktion eine Person, den Schatz versteckt, so besteht nicht die Gefahr, dass der Schatz von anderen Spaziergängern gefunden wird.

### ***Auswertung***

Am Ende der Sinnesschatzsuche wird eine Auswertungsrunde gemacht. Dies ist entweder direkt am Fundort des Schatzes möglich oder am Ende des Wandertages auf dem Schulhof.

Die Kinder sollen mit ihren 10 Fingern bewerten, wie gut ihnen die Sinnesschatzsuche gefallen hat, wobei 1 für eine schlechte Bewertung steht und 10 Finger für eine gute Bewertung steht.

Einzelnen können die Kinder gefragt werden, wieso sie mit dieser Fingeranzahl gewertet haben, was hat ihnen gefallen, was hat ihnen weniger gut gefallen.

## **3. Zusätzliche Angebote während der Wanderung**

### ***Fotorallye***

Um den Kindern den zwischen den einzelnen Stationen nicht zu lang werden zu lassen, besteht die Möglichkeit ihnen Fotos mitzugeben, die entlang der Wanderstrecke gemacht worden sind. Die Kinder müssen auf ihrer Karte notieren, wo das Foto entstanden ist.

## Anhang

### Ablaufplan der Kennenlernstunde in der Schule

Wie lange?	Was?	Wie?
5 Minuten	Vorstellen der Wanderjugend in der jeweiligen Ortsgruppe	
5 Minuten	Vorstellen der Sinnesschatzsuche:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Wie viele Sinne gibt es? 5</li><li>▪ Welche Sinne haben wir? Sehen, Schmecken, Riechen, Hören, Fühlen</li><li>▪ Bei der Sinnesschatzsuche werden wir uns mit unseren Sinnen befassen. Erst nach Bewältigung der verschiedenen Aufgaben bekommen wir den Hinweis, wo der Schatz versteckt ist.</li></ul>
5 Minuten	3. Informationen zur „Mitbringliste“, Elterninformation:	Die Schüler bekommen einen Eltern-Informationszettel, auf dem die wichtigen Dinge für die Wanderung vermerkt sind (Informationen zur Ausrüstung und Verpflegung). Mit dem Brief wird das Einverständnis zum Fotografieren eingeholt. Die Einverständniserklärung wird am Wandertag unterschrieben eingesammelt.
15 Minuten	Kennenlernspiel	Da die Kinder in der Klasse sich bereits gut kennen, wird ein Namensspiel vorgeschlagen, das auch gespielt werden kann, wenn die Namen bereits bekannt sind. <i>Verrücktes Namensspiel:</i> Die SchülerInnen stehen immer in Paaren im Kreis zusammen. Ein/e SchülerIn steht allein und ruft den Namen eines Schülers auf, z.B. „Tobias“. Es läuft nicht der Junge „Tobias“ los, sondern der Partner z.B. „Andreas“, der mit ihm zusammen steht. Tobias muss Andreas daran hindern, loszulaufen. Gelingt es ihm, muss der immer noch alleine Stehende einen weiteren Namen aufrufen. Hat Andreas es aber geschafft, seinen Platz zu wechseln, muss Tobias nun versuchen, jemanden an seine Seite zu rufen.
15 Minuten	Einführung in das Lesen von Karten	Es werden mehrere Karten-Kopien von der Gegend verteilt, so dass immer zwei Kinder eine Karte haben. Die Kinder sollen versuchen sich zu orientieren. Finden Sie die Schule? Weitere Orte sollen auf der Karte gefunden werden. Welche Strecken führen von A nach B? Weitere Merkmale der Karte werden vorgestellt (Norden, Wanderwege, Höhenangaben, Höhenlinien, Wald, Legende).



### ***Suchliste – Suche folgende Dinge***

Drei unterschiedliche Farbtöne aus der Natur

Etwas, was gut riecht

Kleinste Teil, das Du finden kannst

Etwas Rotes aus der Natur

Etwas Glattes

Drei Kleine Steine

Etwas Rauhes

Etwas Rundes

Fünf unterschiedliche Blätter

Etwas Flauschiges

Zwei Stöcke

## Elternbrief

### Informationen zur Sinnesschatzsuche

Liebe Kinder, liebe Eltern,

wir freuen uns auf die Sinnesschatzsuche, die wir am XXX durchführen werden.  
Wir starten zur ersten Schulstunde an der Schule und werden zum Mittagessen zurück in der Schule sein.

Bitte bringt für die Sinnesschatzsuche folgende Sachen mit:

- festes Schuhwerk – am besten knöchelhoch
- regenfeste Kleidung, die auch mal schmutzig werden darf
- kleiner Rucksack für die Verpflegung
- Trinkflasche mit Fruchtsaftschorle oder Mineralwasser – bitte keine Tetra Paks
- Verpflegung – am besten belegte Brote
- Kleine Süßigkeiten oder Müsliriegel
- Kleines Handtuch/Gästehandtuch
- Sonnenschutz (Kappe, Creme)

Bitte bringt zum Wandertag 1 € mit in die Schule, damit wollen wir die Kosten für den Schatz decken, der am Ende der Sinnesschatzsuche auf Euch wartet.

Weitere Informationen zur Deutschen Wanderjugend gibt es unter:

Viele Grüße



Bitte diesen Abschnitt ausgefüllt und unterschrieben bis zum Wandertag am XXX mit in die Schule geben. Bitte deutlich lesbar schreiben.

---

Name des Kindes

#### **Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.**

Mit der Unterschrift akzeptiere ich, dass die während der Wanderung aufgenommenen Fotos in den Veröffentlichungen der Deutschen Wanderjugend Landesverband Bayern verwendet werden.

---

Ort, Datum & Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten