

# Ideensammlung Nachtwanderungen von NABU Gut Sunder



## Lichterwanderung

Ein mit Kerzen, Knicklichtern oder Windlichtern (dabei auf Sicherheit achten) abgesteckter Weg wird einzeln durchlaufen. Von jedem Licht kann man das nächste und das zurückliegende Licht sehen. Wer nicht einzeln gehen will, der darf zu zweit zu dritt zusammen laufen, oder auf die nächste Person warten. Wichtig bei diesem Spiel ist, dass keine Gruseffekte eingebaut werden. An jeder 3-4 Station kann ein Mitarbeiter warten, falls jemand doch Angst bekommt, oder auch Lichter ausgehen sollten und sich die Kinder verlaufen. Auf keinen Fall soll gerannt werden!

Am Ende der Aktion, wenn sich alle wieder gesammelt haben, können Empfindungen und Erlebnisse auf dem Weg gemeinsam besprochen werden.

## Stumme Reise

Eine Nachtwanderung ganz leise sein – eine bestimmte Strecke wird ohne zu sprechen zurückgelegt und ohne dass Laub oder Äste knacken. Dabei soll auf die Geräusche geachtet werden, die in einer anschließenden Besprechung ausgetauscht werden, eventuell auch imitiert werden.

## Sterne zählen

Nur bei schönem Wetter - die Gruppe sucht sich eine schöne Stelle zum Sitzen oder Liegen. Jetzt werden „Sterne gezählt“, die Gruppe betrachtet schweigend den Nachthimmel und lässt die Weite des nächtlichen Himmels auf sich wirken. Hierbei kann auch eine Geschichte erzählt werden.

## Schattenpantomime

Im dunklen Wald wird ein weißes Tuch gespannt, dass von einer oder zwei starken Taschenlampen angestrahlt wird. Eine oder einer steht hinter dem Tuch, und führt pantomimisch etwas vor (z.B. Tanzen, ein Frosch, Mücken jagen ... ) Die anderen aus der Gruppe sitzen vor dem Tuch und müssen raten, was gemeint ist.

## Vertrauen im Dunkeln

Alle aus der Gruppe bekommen ein Knicklicht in die Hand (Knicklichter gibt es beim Anglerbedarf) und bilden eine Gasse, bei der alle den Arm mit dem Knicklicht nach vorne halten und fast das Knicklicht des Gegenübers berühren. Ein Kind nimmt aus ca. 20 m Anlauf und rennt mit vollem Schwung durch die Gasse, dazu müssen alle rechtzeitig den Arm hoch nehmen. Es sollte jeder/ jede aus der Gruppe einmal gerannt sein!

## Nachtruhe

Alle suchen sich einen eigenen Platz im Dunkeln und setzen sich hin. Ungefähr eine Viertelstunde lang soll jeder im Dunkeln sitzen und auf seine Umgebung achten (Tiergeräusche, Rauschen von Wind, Brummen eines Flugzeuges ...). Nach einer Viertelstunde wird mit einem verabredeten Zeichen zum Sammeln gerufen (Eulenschrei oder ähnliches). Der Sammelpunkt muss vorher abgesprochen sein. Danach werden Erfahrungen und Empfindungen ausgetauscht.

## Hinweise für Nachtwanderungen:

- auf richtige (warme) Kleidung achten, es wird doch meistens schneller kühl als gedacht, außerdem zieht man sich im Dunkeln schneller Schrammen im Gebüsch zu
- auf Mückenschutz achten
- auch kleine Schreckmomente dürfen mit eingebaut werden, dabei muss aber klar sein, welches Ziel die Nachtwanderung haben soll (reiner Spaß, Mutprobe, Selbsterfahrung?) Gerade wenn es um Selbstvertrauen und Vertrauen zu der Gruppe geht, sind „Gruselaktionen“ ungünstig.