



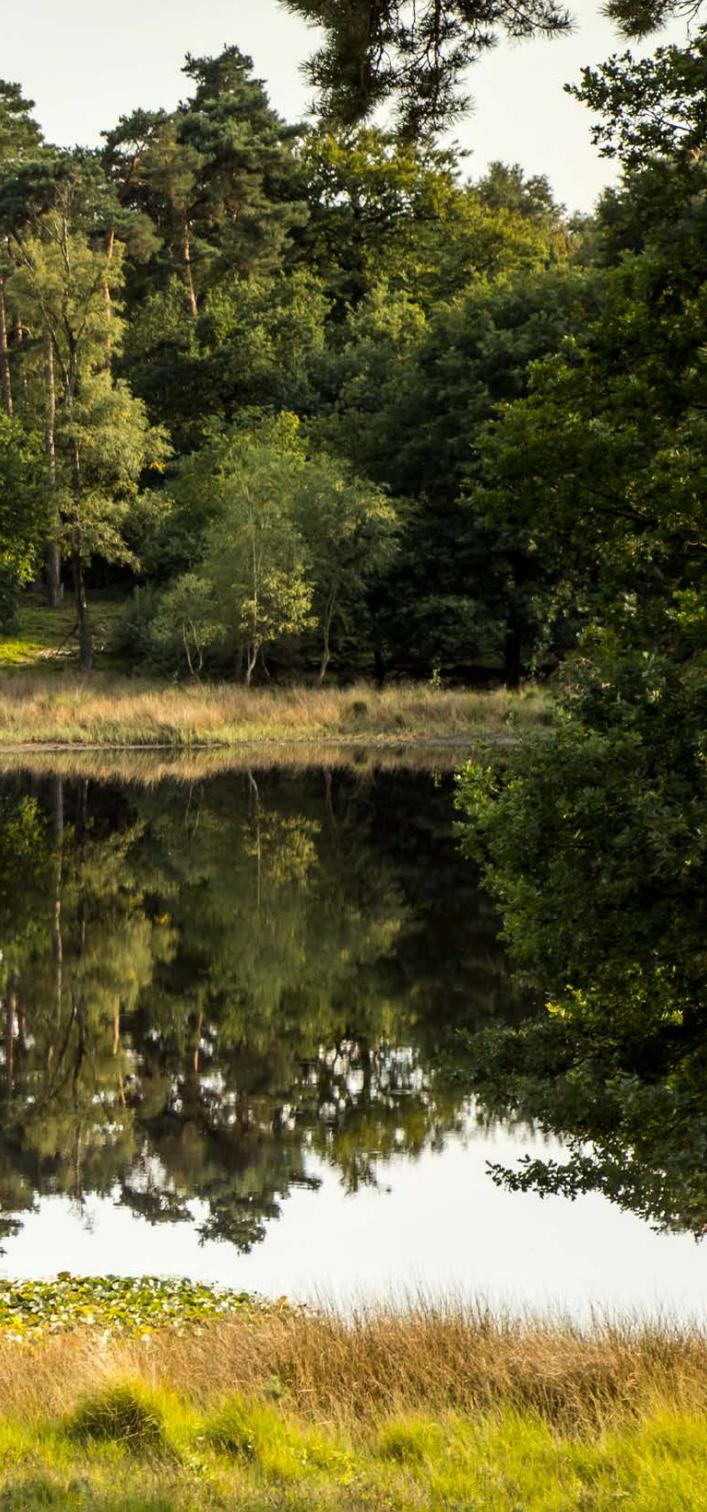
# Der Natur auf der Spur

*Das Entdeckerheft für Kinder und Familien*





Schwarzes Wasser



<b>Der Naturpark Hohe Mark . . . . .</b>	<b>4</b>
Hallo und herzlich Willkommen im Naturpark Hohe Mark . . . . .	4
Erlebnisse im Naturpark Hohe Mark. . . . .	5
Entdeckerkarte . . . . .	6
Naturpark Hohe Mark. . . . .	7
<b>Erlebnisse in der Folgelandschaft . . . . .</b>	<b>8</b>
Deine Armbanduhr als Kompass . . . . .	9
Zapfen-Wetterstation . . . . .	10
Naturpark-Bingo . . . . .	11
Lautlose Pirsch . . . . .	13
Wo habe ich die Nuss versteckt? . . . . .	14
Dem Fuchs auf der Spur . . . . .	16
Suchbild . . . . .	17
<b>Erlebnisse in der Waldlandschaft. . . . .</b>	<b>18</b>
Im Wald – Wer bin ich? . . . . .	19
Der Wald – eine Etagenwohnung . . . . .	20
Rinden-Rubbelbild . . . . .	21
Baumbegegnungen. . . . .	23
Die Klimaanlage des Waldes . . . . .	24
Gute Nacht, Eichhörnchen . . . . .	25
Blick nach oben . . . . .	26
Nadelbaum . . . . .	27
Vom Winde verweht . . . . .	29
<b>Erlebnisse in der Parklandschaft. . . . .</b>	<b>30</b>
Mein Zuhause, die Wiese . . . . .	31
Eigenschaften von Wiesenpflanzen . . . . .	32
Maulwurfshaufen . . . . .	35
Naturkünstler . . . . .	36
Wie groß ist eigentlich ein Baum?. . . . .	37
<b>Erlebnisse in der Wasserlandschaft. . . . .</b>	<b>38</b>
Buchstabensalat im Wasser. . . . .	39
Fliegende Gänse. . . . .	40
Die Seerose . . . . .	42
Deine Geräusche-Landkarte . . . . .	43
<b>Impressum . . . . .</b>	<b>46</b>

# Hallo und herzlich Willkommen im Naturpark Hohe Mark!

Schön, dass du da bist und auf Entdeckungstour durch den Naturpark Hohe Mark gehen möchtest! Nimm gerne deine Familie oder deine Freundinnen und deine Freunde mit. Im Entdeckerheft erwarten euch viele verschiedene und spannende Aufgaben, Rätsel und Spiele für euer Naturerlebnis im Naturpark Hohe Mark. Viel Spaß!



## Erlebnisse in der Folgelandschaft

In der Folgelandschaft findest du eine Landschaft, die besonders stark von den menschlichen Eingriffen geprägt ist. Der Bergbau und der Kiesabbau hinterließen ihre Spuren und haben einzelne Lebensräume verändert.



## Erlebnisse in der Waldlandschaft

In der Waldlandschaft findest du natürlich ganz viele kleine und große Wälder. Dazu zählen zum Beispiel die Waldgebiete Haard, Hohe Mark und Dämmerwald.



## Erlebnisse in der Parklandschaft

In der Parklandschaft des Naturparks findest du Wiesen und Weiden, Hecken und einzelne Bäume, kleine Flüsse und zwischendurch immer mal wieder alte Heidelandschaft.



## Erlebnisse in der Wasserlandschaft

In der Wasserlandschaft findest du zahlreiche Flüsse, Seen und Bäche. Sie prägen die Feuchtwiesen und die Auenlandschaft des Naturparks.

# Erlebnisse im Naturpark Hohe Mark

In diesem Entdeckerheft findest du für alle Landschaften im Naturpark Hohe Mark zahlreiche unterschiedliche Aktionen, wie Aufgaben, Spiele und Rätsel. Das Landschaftssymbol und die Farbe helfen dir wo im Naturpark du diese Aktion besonders gut machen kannst. Weitere Symbole zeigen dir, ob du etwas in der Natur beobachten, fühlen oder hören kannst. Manchmal kannst du auch etwas aufschreiben

oder gemeinsam mit deiner Familie oder den Freundinnen und Freunden spielen. Bei einigen Aktionen kannst du etwas zuhause basteln. Für alle Aktionen gibt es eine Übersicht, welches Material du benötigst und eine kurze Anleitung. Der schlaue Fuchs begleitet dich bei jeder Aktion und hält für dich wichtige zusätzliche Informationen bereit. Hier sind noch einmal alle Symbole kurz erklärt:



**Schau genauer hin!**



**Fühl mal!**



**Schreib's auf!**



**Hör mal!**



**Spielt gemeinsam!**



**Zuhause basteln**



## Schlauer Fuchs

Warst du schon mal hier im Naturpark unterwegs? Willst du herausfinden, wie man ganz einfach – auch ohne Kompass – die Himmelsrichtungen bestimmen kann? Was meinst du, wem wirst du wohl im Wald begegnen? Möchtest du zu einer besonderen Naturkünstlerin oder einem besonderen Naturkünstler werden? Was glaubst du, wer versteckt sich alles im Wasser? Los, lass uns gemeinsam der Natur auf die Spur gehen!

# Entdeckerkarte



Im Naturpark Hohe Mark  
gibt es diese und noch viel  
mehr Tiere und Pflanzen  
zu entdecken!

# Naturpark Hohe Mark

Der Naturpark Hohe Mark liegt direkt an der Schnittstelle zwischen Münsterland, Niederrhein und Ruhrgebiet in Nordrhein- Westfalen. Die Hohe Mark, ein kleines, eiszeitliches Hügelland aus Sandstein gibt dem Naturpark seinen Namen. Sie ist eines der größten zusammenhängenden Waldgebiete nördlich des Ruhrgebietes und ist, mit Ausnahme einiger kleinerer Bauerschaften, fast unbewohnt.

Der Naturpark Hohe Mark umfasst eine Fläche von 1.977,81 km<sup>2</sup>. Das sind ungefähr 276.890 Fußballfelder. Mehr als die Hälfte der Naturpark-Fläche besteht aus Landschaftsschutzgebieten. Ungefähr 11 % der Naturpark-Fläche sind Naturschutzgebiete.

Zu den Aufgaben des Naturparks zählen Naturschutz, Umweltbildung, Erholung und Regionalentwicklung.

Unser Naturpark Hohe Mark bietet dir viele Verlockungen in die grüne Natur – und das in erstaunlicher Nähe zu den Stadtgebieten. Dort kannst du direkt losziehen. Die kleinen und großen Naturerlebnisse direkt nebeneinander nennen wir Seitensprünge ins Grüne. Es gibt im Naturpark einen über 150 km langen Fernwanderweg, den Hohe Mark Steig, quer durch den Naturpark. Der Hohe Mark Steig führt dich durch dichte Wälder und entlang einer malerischen Auen- und Seenlandschaft. Abseits des Steiges gibt es die Landstreifer. Landstreifer sind Rundwege, die besonders für Familien mit Kindern geeignet sind.

Die Hohe Mark Radroute, eine über 310 km lange Fahrrad-Rundroute durch den nördlichen Naturpark. Sie führt dich durch die Naturpark-Landschaft. Unterwegs gibt es einige Hörstationen und ausgewiesene Standorte zur Tierbeobachtung.



**Infos rund um den Naturpark Hohe Mark gibt es in den Tourist-Informationen der Städte und in den Naturparkhäusern.  
Und natürlich auf unserer der Homepage:  
[www.naturpark-hohe-mark.de](http://www.naturpark-hohe-mark.de)**

Der Schenschwick 11,8 km  
Markt-Sachsen (Dorf) 0,5 km

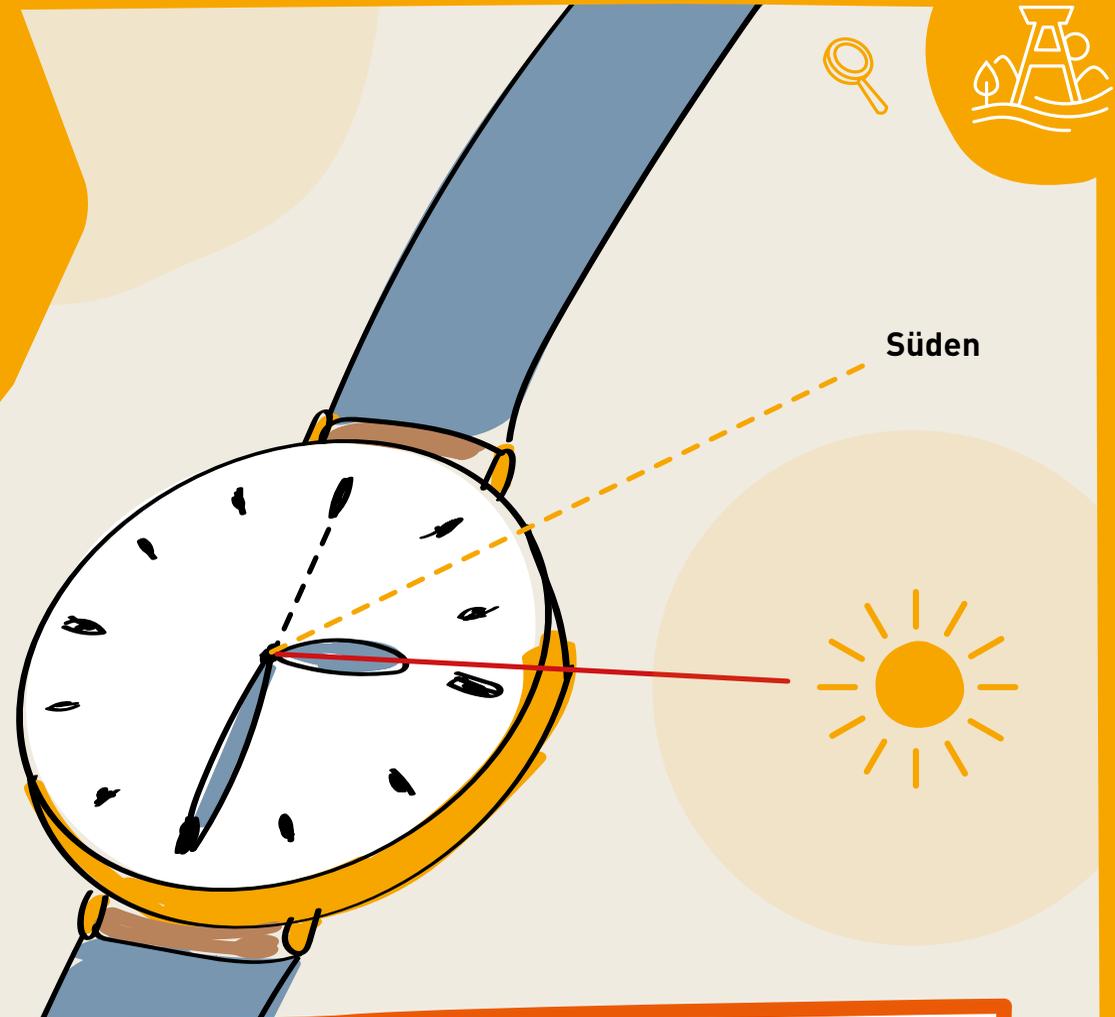
 Haltern am See 11,8 km  
Feuerwehrwachtum Rennberg 1,8 km

# Deine Armbanduhr als Kompass

Du kannst mit deiner Armbanduhr die Himmelsrichtung bestimmen. Richte den Stundenzeiger (das ist der kleinere Zeiger) auf die Sonne. Süden ist genau in der Mitte zwischen dem kleinen Stundenzeiger und der 12 (zur Sommerzeit der 1).

*Weißt du, wie du dir die Himmelsrichtungen merken kannst?*

*„Nie Ohne Schuhe Wandern!“*



Ohne Hilfsmittel im Naturpark unterwegs zu sein, gehört zur echten Kunst der Orientierung. Es ist wichtig zu wissen:

*Wo bin ich? Wo will ich hin?  
Wie komme ich an mein Ziel?*

Um die drei Fragen zu beantworten, gibt es allerlei Hilfsmittel – wie zum Beispiel einen Kompass. Aber so einen Kompass hat man nicht immer dabei. Deshalb verraten wir dir, wie du deine Armbanduhr mit Ziffernblatt zum Kompass umfunktionieren kannst.



# Zapfen-Wetterstation

Das Wetter ändert sich ständig. Es unterscheidet sich von Ort zu Ort und von Tag zu Tag. Manchmal kann sich das Wetter auch innerhalb von wenigen Minuten ändern.

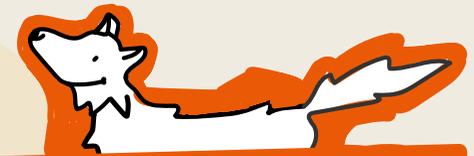


## Material

- 1 trockenen Kiefern- / oder Fichtenzapfen
- 1 Holzbrett
- 1 Zahnstocher
- 1 Nagel
- 1 wasserfesten Stift

## So geht's:

- Nagele den Zapfen auf das Holzbrett. Die Spitze des Zapfens soll zum Boden zeigen.
- Steche den Zahnstocher durch eine Schuppe in der Mitte des Zapfens, sodass der Zahnstocher zur Seite zeigt.
- Hänge die Wetterstation nach draußen. Wichtig ist, dass sie auch bei Regen nass werden kann, denn sie soll jedes Wetter mitbekommen.
- Male in den nächsten Tagen und Wochen, wenn du bemerkst, dass der Zahnstocher (dein Zeiger) in einer neuen Position ist, das passende Wetter-Symbol in Verlängerung des Zeigers auf. Beschreibe in Stichpunkten, wie das Wetter gerade ist. Ist es warm oder kalt? Trocken oder feucht? Ist es sonnig, bewölkt, regnerisch, nebelig, windig?



**Damit die Samen reifen, brauchen sie sonniges und warmes Wetter. Wenn es trocken ist, sind die Schuppen, die die Samen normalerweise bedecken, geöffnet. Die Samen liegen also frei. Wenn es feucht ist, nehmen die Schuppen Wasser aus der Umgebungsluft auf und der Zapfen schließt sich. So sind die Samen vor Feuchte und Kälte geschützt.**

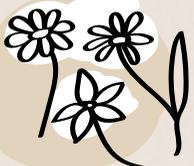
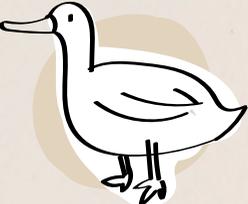
# Naturpark-Bingo

Im Naturpark Hohe Mark erwartet euch Natur pur. Manches nimmt man erst auf den zweiten Blick wahr. Deshalb schaut gemeinsam genauer hin, was ihr alles im Naturpark entdecken könnt.



## So geht's:

- Ihr seht in dem großen Kasten nach wem oder nach was ihr Ausschau halten sollt.
- Sobald ihr etwas davon in eurer Umgebung entdeckt habt, zeigt es euren Mitspielern und Mitspielerinnen.
- Kreuzt im Naturpark-Bingo an, was oder wen ihr gesehen habt.
- Ziel ist es, so viel wie möglich im Naturpark zu sehen.
- Aufgepasst: Manche Entdeckungen lassen sich nur zu bestimmten Jahreszeiten machen.

 Pilze	 Blatt einer Eiche	 Spuren	 Fliegende Gänse	 Brombeere	 Eichhörnchen
 Blühende Wiese	 Schnecke	 Baumstumpf	 Schmetterling	 Vogelfeder	 Ente
 Wanderschuh	 Fahrradhelm	 Spinnennetz	 Regenwurm	 Kastanie	 Gräser



# Lautlose Pirsch

Rehe sind typische Waldbewohner und echte Versteckkünstler. Mit ihrem rotbraunen Fell im Sommer und ihrem graubraunen Fell im Winter fallen sie kaum auf. Ihr hundeartiges Bellen, man nennt es Schrecken, verrät sie, wenn sie sich gestört fühlen.

*Tipp:  
Im Naturpark könnt ihr viele Rehe sehen – Luchse gibt es hier bei uns im Naturpark nicht in freier Wildbahn.*



**Pirsch ist ein Fachbegriff der Jägersprache. Pirschen bedeutet sich schleichend und lautlos auf das Wild zu zubewegen. Dabei ist es besonders wichtig aus welcher Richtung der Wind kommt. Habt ihr Rückenwind, werdet ihr kaum Erfolg haben, denn das Wild kann euch bereits riechen und hören, da eure Geräusche verstärkt werden. Nebengeräusche können störend oder aber auch fördernd sein – je nachdem ob ihr euch anschleichen möchtet oder euren Räuber frühzeitig hören möchtet.**



## So geht's:

- Bildet einen großen Kreis.
- In die Mitte des Kreises stellt sich eine Person von euch, die die Augen schließt. Diejenige oder derjenige ist ein schlecht sehendes, aber gut hörendes Reh.
- Die Leute, die den Kreis bilden, sind die Luchse, die sich anschleichen wollen, um das Reh zu fressen.
- Wenn das Reh einen anschleichenden Luchs hört, zeigt es in die Richtung des Luchses, der damit ausscheidet und sich nicht mehr bewegen darf.
- Fängt der Luchs das Reh, hat der Luchs gewonnen. In der nächsten Runde ist er das Reh.
- Spielt so viele Runden bis alle Spieler und Spielerinnen einmal das Reh waren.

Was ist euch während des Spiels aufgefallen?

Schreibt eure Antworten hier auf:

---

---

---

# Wo habe ich die Nuss versteckt?

Eichhörnchen halten während des Winters Winterruhe. Das heißt, sie ruhen sich viel aus. Dabei schlafen sie immer mal wieder über einen längeren Zeitraum. Aber sie schlafen nie so tief, wie die Tiere, die Winterschlaf machen. Während der Winterruhe werden der Herzschlag und die Atmung der Eichhörnchen langsamer. Die Körpertemperatur bleibt aber gleich. Zwischendurch wachen die Eichhörnchen immer mal wieder auf, um etwas zu fressen. Dafür suchen sie nach ihren Vorräten, die sie vor dem Winter extra angelegt haben. So finden sie dann schnell und vor allem gute Nahrung, um den Winter zu überleben. Sobald die Eichhörnchen sich gestärkt haben, kehren sie zu ihrem Schlafplatz zurück und schlafen wieder weiter.

**Eichhörnchen fressen besonders gerne Haselnüsse und Bucheckern. All die Nüsse und Früchte, die in ihren Verstecken im Boden bleiben, keimen in den nächsten Jahren. Es wachsen daraus neue Bäume.**



## Material

- Stoppuhr
- 10 gleiche Gegenstände aus der Natur für jede Mitspielerinnen und jeden Mitspieler





### So geht's:

- Für das Spiel seid ihr alle ein Eichhörnchen.
- Sammelt alle jeweils 10 gleiche Gegenstände aus der Natur.
- Stellt euch vor, eure gesammelten Gegenstände sind Nüsse.
- Versteckt die Nüsse in der Umgebung. Achtet darauf, dass eure Verstecke so günstig liegen, dass ihr schnell zu ihnen kommt und sie ebenso schnell wiederfindet. Achtet auch darauf, dass die Verstecke so gut gewählt sind, dass kein anderes Eichhörnchen die Verstecke sofort entdecken und plündern kann.
- Sobald ihr alle eure Nüsse versteckt habt, geht es los.
- Wählt gemeinsam eine Person aus, die das Spiel anleitet. Die Spielleiterin oder der Spielleiter gibt gleich unterschiedliche Aufträge an die Eichhörnchen und stoppt die Zeit.
- Findet ihr als Eichhörnchen in jeder Runde die geforderte Anzahl an Nüssen, überlebt ihr. Findet ihr keine Nüsse, bleibt ihr sehr hungrig und müsst euch erst einmal ausruhen. Ihr setzt solange aus und schlaft weiter.

Was glaubt ihr passiert mit den Nüssen, die ihr nicht wiedergefunden habt?

Schreibt eure Ideen hier auf:

---

---

### Die Spielleiterin oder der Spielleiter gibt den Eichhörnchen folgende Aufträge:

- Eichhörnchen, bring mit jede und jeder zwei Nüsse in einer Minute.
- Eichhörnchen, es ist total kalt geworden und ihr habt sehr viel Hunger. Bringt mir jede und jeder zwei Nüsse in zwei Minuten.
- Eichhörnchen, es hat geschneit und die Schneedecke ist fast geschlossen. Bringt mir jede und jeder vier Nüsse in zwei Minuten.
- Eichhörnchen, bald ist der Winter vorbei und ihr habt es geschafft. Jetzt müsst ihr euch aber schnell noch einmal stärken. Bringt mir jede und jeder zwei Nüsse in einer Minute.



# Dem Fuchs auf der Spur

Du hast eine Spur entdeckt, die aussieht als wäre dort ein Hund entlang gelaufen? Vielleicht war es aber auch ein Fuchs? Du kannst es ganz einfach herausfinden. Probiere es selbst!



## So geht's:

- Nimm dir einen Grashalm aus der Umgebung und lege ihn genau über den vorderen Rand der Außenzehen der Spur.
- Nun schaue genau hin. Berührt der Grashalm die Vorderzehen?
- Falls nicht oder nur ganz knapp, dann hast du eine Fuchspur entdeckt! Vielleicht war der Fuchs gerade noch da – dann kannst du ihn riechen, denn er hinterlässt einen muffigen Geruch.

Ein weiterer wesentlicher Unterschied ist, dass die vorderen Ballen des Fuchses sich nicht mit dem hinteren Ballen überschneiden. Beim Hund sind die Abdrücke der vorderen Ballen teils noch auf gleicher Höhe mit dem Abdruck des hinteren Ballens. Das typische Erkennungsmerkmal auf einer Fuchspur ist der „Bumerang“ in der Vorderpfote des Fuchses.



# Suchbild

Im Naturpark Hohe Mark kannst du so viel  
Verschiedenes entdecken. Finde die acht  
Unterschiede zwischen den Bildern und kreise  
sie ein. Die Auflösung findest du auf Seite 44.





# Im Wald – Wer bin ich?

Es gibt zahlreiche Waldbewohner.  
Findest du heraus, wer wer ist?



Eichhörnchen

Mit meinem Rüssel suche ich zwischen den Sträuchern nach Früchten, die ich fressen kann.



Regenwurm

Ich krieche durch den Boden und belüfte diesen.



Hummel

Mein Netz besteht aus ganz dünnen Fäden. Häufig findest du es zwischen Moosen.



Spinne

Ich springe gerne von Ast zu Ast. Du kannst mich oft in den Kronen der Bäume, die zahlreiche Äste und Zweige haben, entdecken.



Wildschwein

Ich fliege zwischen Gräsern und Kräutern umher und sammle Nektar.



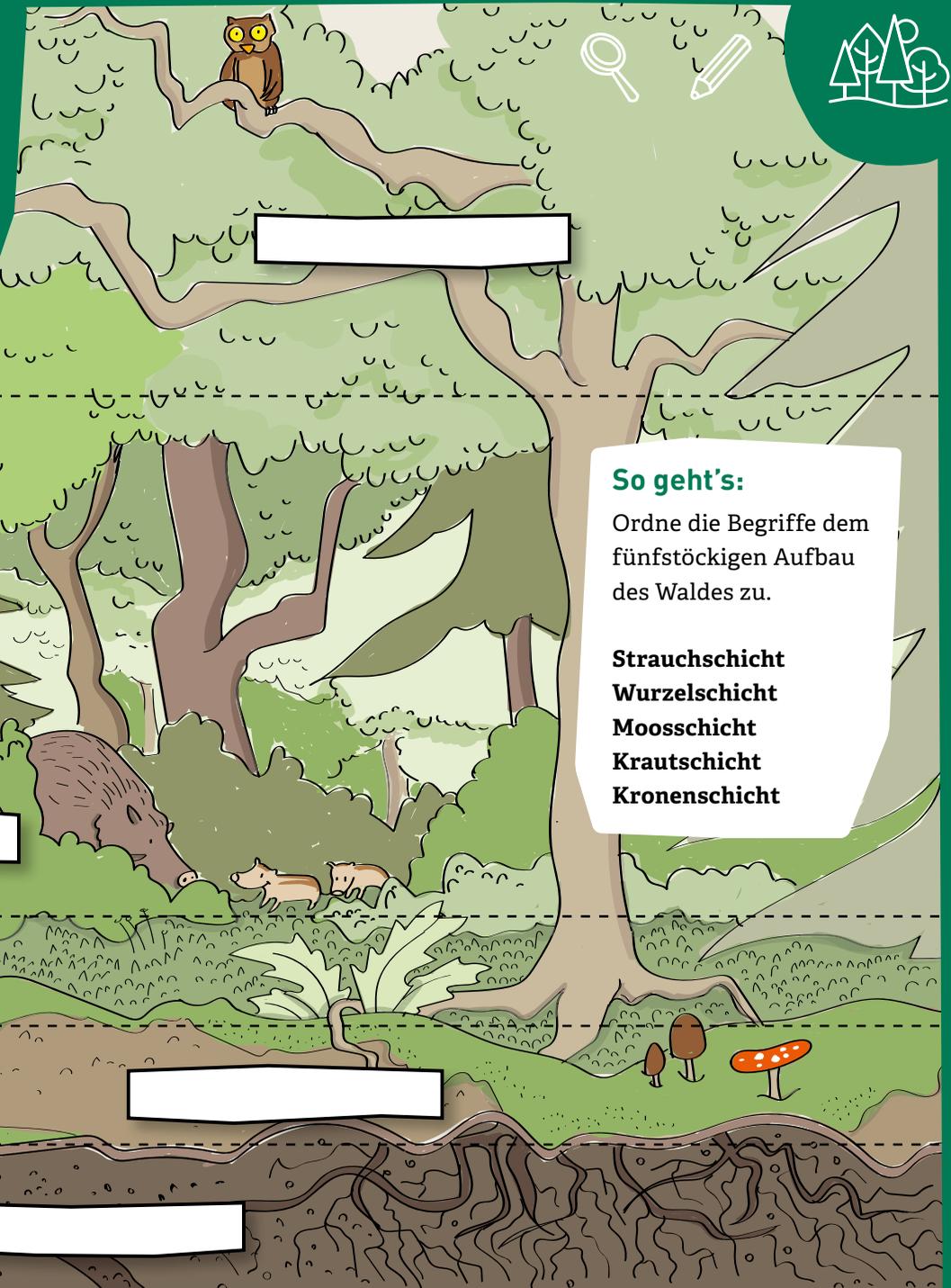
Im Wald leben viele kleine und große Tiere. Manche siehst du auf den ersten Blick. Andere hingegen nur, wenn du ganz genau hinschaust. Einige Tiere haben auffällige Farben und andere Tiere können sich besonders gut in ihrem Lebensraum tarnen.

## So geht's:

- Ordne jedes Bild einem Tier zu.
- Verbinde jedes Tier mit einer Aussage

# Der Wald – eine Etagenwohnung

Ähnlich wie ein Haus verschiedene Stockwerke hat, besteht auch der Wald aus Stockwerken. Der Keller sind die Wurzeln und das Dachgeschoss sind die Baumkronen. Je nach Wuchshöhe der Gräser, Sträucher und Bäume entstehen unterschiedliche Stockwerke. Gemeinsam bieten sie den Waldbewohnern zahlreiche Aufenthalts- und Versteckmöglichkeiten. Man kann die Stockwerke des Waldes auch mit dem Begriff „Schicht“ beschreiben.



## So geht's:

Ordne die Begriffe dem fünfstöckigen Aufbau des Waldes zu.

- Strauchschicht**
- Wurzelschicht**
- Moosschicht**
- Krautschicht**
- Kronenschicht**

# Rinden-Rubbelbild

Die Rinde jeder Baumart hat ein unterschiedliches Muster. Sie kann glatt oder rissig sein. Teilweise besteht sie aus Platten oder sie ist schuppig. Manchmal kann man auch Furchen in der Rinde erkennen.

## So geht's:

- Suche dir einen Baum entlang des Weges aus.
- Lege den Kasten von dieser Seite des Entdeckerheftes auf die Rinde des Baumes und male locker mit einem Bleistift oder Buntstift über das Papier. Male solange bis sich die Rinde abzeichnet.
- Vergleiche dein Rinden-Rubbelbild mit den Bildern der Rinden der folgenden Bäume. Hast du zufällig die Rinde eines der vier häufigsten Bäume in Nordrhein-Westfalen gemalt?



Eiche



Buche



Fichte



Kiefer

Dein Baum: \_\_\_\_\_





# Baumbegegnungen

Bäume können einerseits so unterschiedlich aussehen und andererseits sind sie sich doch so ähnlich. Kommt mit und begegnet den Bäumen auf eine besondere Weise.

## So geht's:

- Bildet Zweierteams. Eine oder einer von euch beiden schließt die Augen und ihr nehmt euch an die Hand.
- **Sehende Person:**
  - Führe die Blinde oder den Blinden nun auf einem Umweg zu einer auffälligen Baumgestalt, die ertastet werden soll. ... Du kannst so etwas sagen, wie „Gehe weiter“, „Mache einen großen Schritt“, „Achtung, hier kommt ein Hindernis“, „Gehe weiter nach links oder nach rechts“.
  - Bleibe an deiner ausgesuchten Baumgestalt stehen und lasse die blinde Person den Baumstamm in unterschiedlichen Höhen und am Boden erfühlen.
- **Blinde Person:**
  - Ertaste ganz in Ruhe den Baumstamm. Du kannst versuchen, dir die Art der Oberfläche zu merken oder wo kleine unebene Stellen sind. Probiere einmal den Baum zu umarmen, damit du weißt, wie dick er ist. Fühle den Übergang vom Baumstamm zum Boden.
- **Sehende Person:**
  - Führe den Blinden oder die Blinde auf Umwegen zurück zum Ausgangspunkt.
  - Drehe die Person einmal um die eigene Achse. Dann darf sie die Augen wieder öffnen.
- **Blinde Person:** Finde nun sehend deinen ertasteten Baum wieder.
- Tauscht eure Rollen.



**Es gibt zahlreiche Möglichkeiten Bäume zu bestimmen. Du kannst auf ihre Blattform achten. Du kannst dir ihre Knospen genauer angucken. Du kannst sie an ihrer Blüte und später an ihren Früchten erkennen. Oder du schaust dir ihre Rinde ganz genau an – manchmal kann es helfen die Unterschiede zu erfühlen.**

# Die Klimaanlage des Waldes

Erinnerst du dich noch an einen richtig heißen Sommertag? Die Sonne scheint. Es sind 30 Grad und es ist so heiß. Im Wald hingegen ist es angenehmer und bis zu 6 Grad kühler. Woran liegt das? An den Kronen der Bäume, die Schatten spenden?



**Große zusammenhängende Waldflächen funktionieren wie eine Klimaanlage. Die Bäume setzen die Energie der Sonne, die den ganzen Tag auf ihre Kronen scheint, in Wasserdampf um. Wasserdampf sind lauter kleine Wassertröpfchen. Die Feuchtigkeit des Wasserdampfes hat einen kühlenden Effekt. Daher kommt aus einem verfaulten Baumstamm ein bisschen Wasser, wenn man feste darauf drückt.**



## So geht's:

- Suche einen dicken Baumstamm, der auf dem Waldboden liegt. Am besten einen, der schon richtig verfault ist. Er hat ganz weiches Holz.
- Drücke mit deinen Fingern fest, aber vorsichtig, auf den Baumstamm.
- Was passiert?

Schreibe deine Beobachtung hier auf:

---

---

---

# Gute Nacht, Eichhörnchen

Stellt euch vor, ihr seid alle ein Eichhörnchen. Wenn ihr müde seid, sucht ihr euch eine gemütliche Astgabel und legt euch schlafen. Während ihr schlaft, habt ihr immer ein Ohr am Stamm. Es könnte ja sein, dass sich ein Specht oder Marder nähert. Wenn ein Specht klopft, bedeutet dies für euch keine Gefahr. Der Specht ist auf der Suche nach Insekten an der Baumrinde oder möchte das Spechtweibchen beeindrucken. Klettert ein Marder hungrig den Baum hinauf und kratzt dabei am Baumende, bedeutet das für euch Eichhörnchen Gefahr und ihr müsst schnell flüchten.



**Das Holz überträgt die Geräusche, die am Stamm entstehen. Die Tiere erzeugen durch ihre Aktivität Geräusche, die wiederum anderen Tieren wichtige Informationen liefern. So können die Tiere entsprechend reagieren. Besonders gut kann man die Geräusche an bereits entrindeten Baumstämmen hören.**

## So geht's:

- Sucht euch einen Baumstamm, der auf dem Boden liegt. Achtet darauf, dass rundherum Platz zum Laufen ist.
- Wählt eine Mitspielerin oder einen Mitspieler aus, der den Marder und Specht spielen darf. Diese Person geht zu einem Ende des Baumstammes.
- Der Specht klopft am Baumstamm.
- Der Marder kratzt am Baumstamm.
- Alle anderen Spielerinnen und Spieler gehen zu dem anderen Ende des Baumstammes. Legt euch dort alle nebeneinander mit einem Ohr an den Baumstamm und macht die Augen zu.
- Klopft der Specht am Baumstamm, schlafen alle Eichhörnchen weiter.
- Kratzt der Marder am Baumstamm, wachen alle Eichhörnchen auf und flüchten. Der Marder versucht ein Eichhörnchen zu fangen.
- Das gefangene Eichhörnchen darf in der nächsten Runde nun den Marder bzw. Specht spielen.



# Blick nach oben

Wollt ihr den Wald einmal aus einer ganz neuen Perspektive erleben?

*Naturparktipp:  
Wiederholt das Spiel zu verschiedenen Jahreszeiten*



## So geht's:

- Stellt euch alle hintereinander in einer Reihe auf und bildet eine Karawane, die in eine gemeinsame Richtung gehen kann.
- Die Person, die ganz vorne in der Karawane steht, führt diese gleich durch den Wald. Diese Person achtet auf den Weg.
- Legt alle beide Hände auf die Schulter der Person, die vor euch steht.
- Guckt alle – bis auf die Person, die die Karawane anführt – in den Himmel, die Baumkronen.
- Lauft langsam los.
- Geht ein paar Minuten und wechselt euch dann ab, sodass jede MitspielerIn und jeder Mitspieler einmal die Karawane anführt.



# Nadelbaum

Zu den häufigsten Nadelbäumen im Naturpark Hohe Mark gehören die Kiefer, die Lärche und die Fichte.

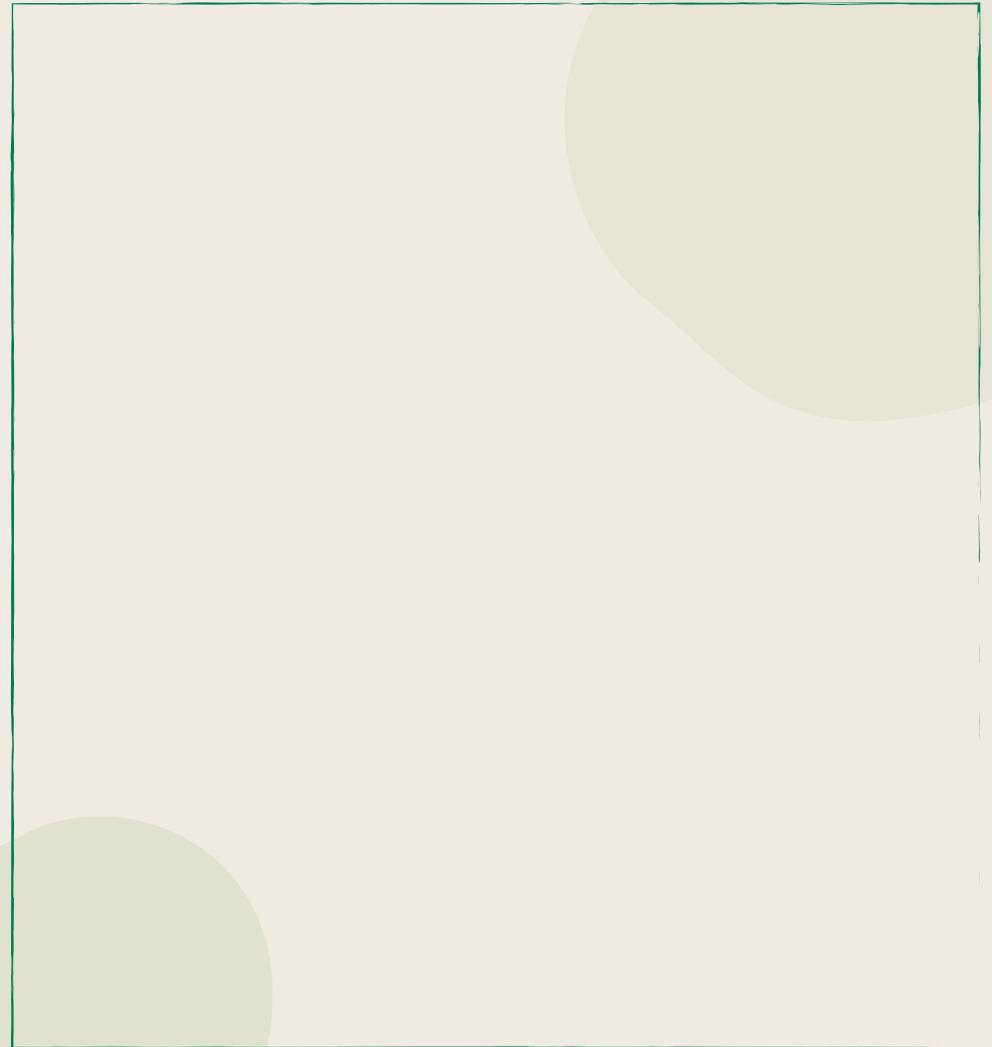


Wusstest du schon, dass bei Nadelbäumen die Äste in Etagen wachsen? In jedem Lebensjahr kommt eine neue Etage dazu.



## So geht's:

- Suche dir einen Nadelbaum, der kleiner ist als du, und male sein Erscheinungsbild (Aussehen) in dem Kasten auf.





# Vom Winde verweht

Bäume sind durch ihre Wurzeln fest im Boden verankert. Manche Samen fallen direkt auf den Boden und bleiben dort liegen bis sie keimen. Manche Samen werden von Tieren gefressen und weiter verbreitet. Wie schaffen es andere Bäume ihre Samen zu verteilen?

*Naturparktipp:  
Nur im Herbst möglich!*

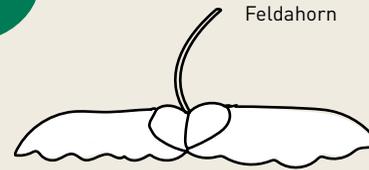


**Jede Flugfrucht mit dem Samen tanzt ein wenig in der Luft und kommt mit Abstand von der eigentlichen Startposition auf dem Boden auf. Der Samen wird also nicht direkt unterhalb des Baumes landen. Genau das ist das Ziel des natürlichen Samenflugs. Ein Samen soll mit Abstand vom Mutterbaum aufkommen – in der Hoffnung, dass dort genug Licht und Platz ist. Dort kann der Samen dann eines Tages keimen und ein neuer Baum wachsen.**

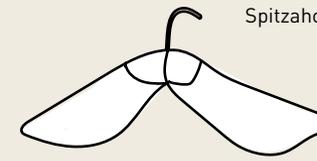


## So geht's:

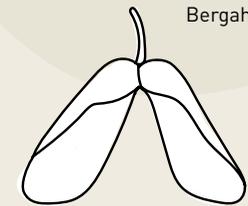
- Woran erinnert dich die Form der Flugfrucht?
- Verbinde jede Flugfrucht mit einer Form.



Feldahorn



Spitzahorn



Bergahorn



## So geht's:

- Suche die Flugfrüchte der Ahorne auf dem Boden.
- Stelle dich auf einen alten Baumstumpf oder Stein.
- Lasse die Flugfrucht los.
- Wie fällt der Samen mit der Flugfrucht auf den Boden? Schreibe deine Beobachtung hier auf.

---

---

---



# Mein Zuhause, die Wiese

Willkommen auf der Wiese!

Ich bin Bummel, eine Hummel, und mein Zuhause ist die Wiese. Zwischen langen Grashalmen wachsen viele verschiedene Pflanzen, Kleine und Große.

## So geht's:

- Auf einer Wiese kannst du viele bunte Blumen und zahlreiche Tiere entdecken. Schau einmal genauer hin!
- Welche Tiere kannst du entdecken?

Schreibe deine Beobachtungen hier auf:

---

---

---



# Eigenschaften von Wiesenpflanzen

Es gibt so viele verschiedene Pflanzen auf einer Wiese. Man kann die Pflanzen allerdings anhand einiger Merkmale voneinander unterscheiden und bestimmen. Dafür gibt es extra Bestimmungsbücher.



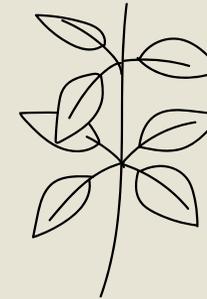
## Blattstellung



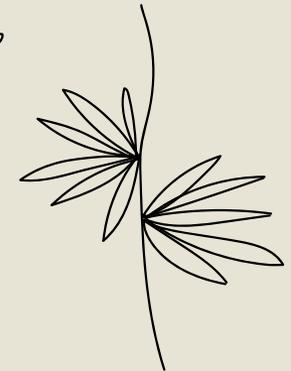
gegenständig



wechselständig

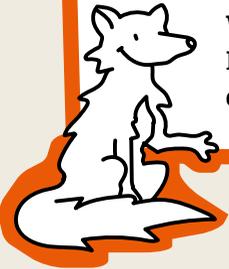


in Quirlen



in Büscheln

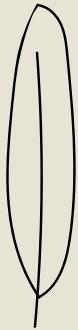
Die Blätter einer Pflanze sind auf unterschiedliche Weise an dem Stängel angeordnet. Man spricht von Blattstellungen. Zusätzlich gibt es noch Begriffe, die den Blattrand und die Blattform beschreiben.



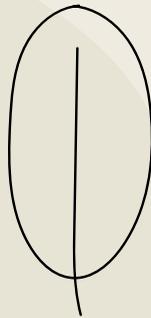
## Blattform



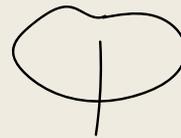
lanzettlich



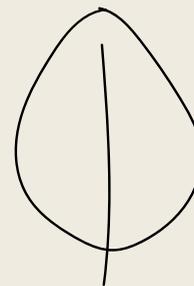
oval



elliptisch



breit mit eingekerbter Spitze



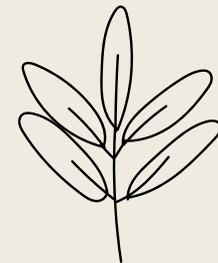
eiförmig



rundlich bis herzförmig

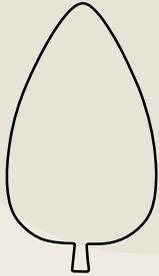


gelappt oder gebuchtet

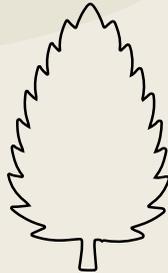


gefiedert

## Blattrand



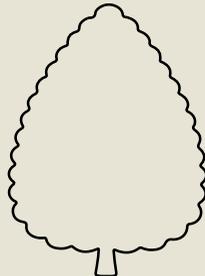
ganzrandig



gesägt



gezähnt



gekerbt



gebuchtet

### So geht's:

- Kreuze an, welche der Blattformen, Blattstellungen und der Blattränder du auf der Wiese entdeckt hast.

### Meine Entdeckungen

Blattstellung	gefunden	Blattform	gefunden	Blattrand	gefunden
gegenständig		lanzettlich		ganzrandig	
wechselständig		oval		gesägt	
in Quirlen		elliptisch		gezähnt	
in Büscheln		breit mit eingekerbter Spitze		gekerbt	
		eiförmig		gebuchtet	
		rundlich bis herzförmig			
		gelappt oder gebuchtet			
		gefiedert			





# Maulwurfshaufen

Der Maulwurf ist ein echter Bodenbewohner. Er legt sich ein weitverzweigtes Netz an Gängen mit Schlafkammern und Vorratskammern. Der Maulwurfshügel ist wichtig für die Belüftung der unterirdischen Gänge. Ein Maulwurfshaufen zeigt dir auch, dass der Boden gesund ist und es ganz viele kleine Lebewesen, wie Regenwürmer und Raupen, im Boden gibt.

## So geht's:

- Finde den Weg, den der Maulwurf gehen muss, um aus seinem Maulwurfshaufen an die frische Luft zu kommen.



Der Maulwurf gräbt seine Gänge mit seinen schaufelartigen Vorderbeinen. Er hat eine sehr empfindliche Nase und ist fast blind. Die Augen liegen gut geschützt unter seinem Fell. Das seidige Fell lässt sich in alle Richtungen streichen, sodass er problemlos in seinen Gängen vorwärts und rückwärts laufen kann.

# Naturkünstler

Als Entdecker seid ihr auch immer ein bisschen Naturkünstler. Eure Kunstform nennt sich Landart. Landart ist die Kunst in und mit der Natur. Es entstehen neue Kunstwerke, die aktuelle Momentaufnahmen und einzigartig sind. Es ist immer Bewegung in der Natur – der Wind verweht die Blätter, das Wasser lässt kleine Zweige schwimmen, Ameisen transportieren kleine Steinchen von A nach B. Im Laufe der Zeit wird sich euer Landart-Kunstwerk verändern, weil ihr es den natürlichen Prozessen überlasst.



## Material

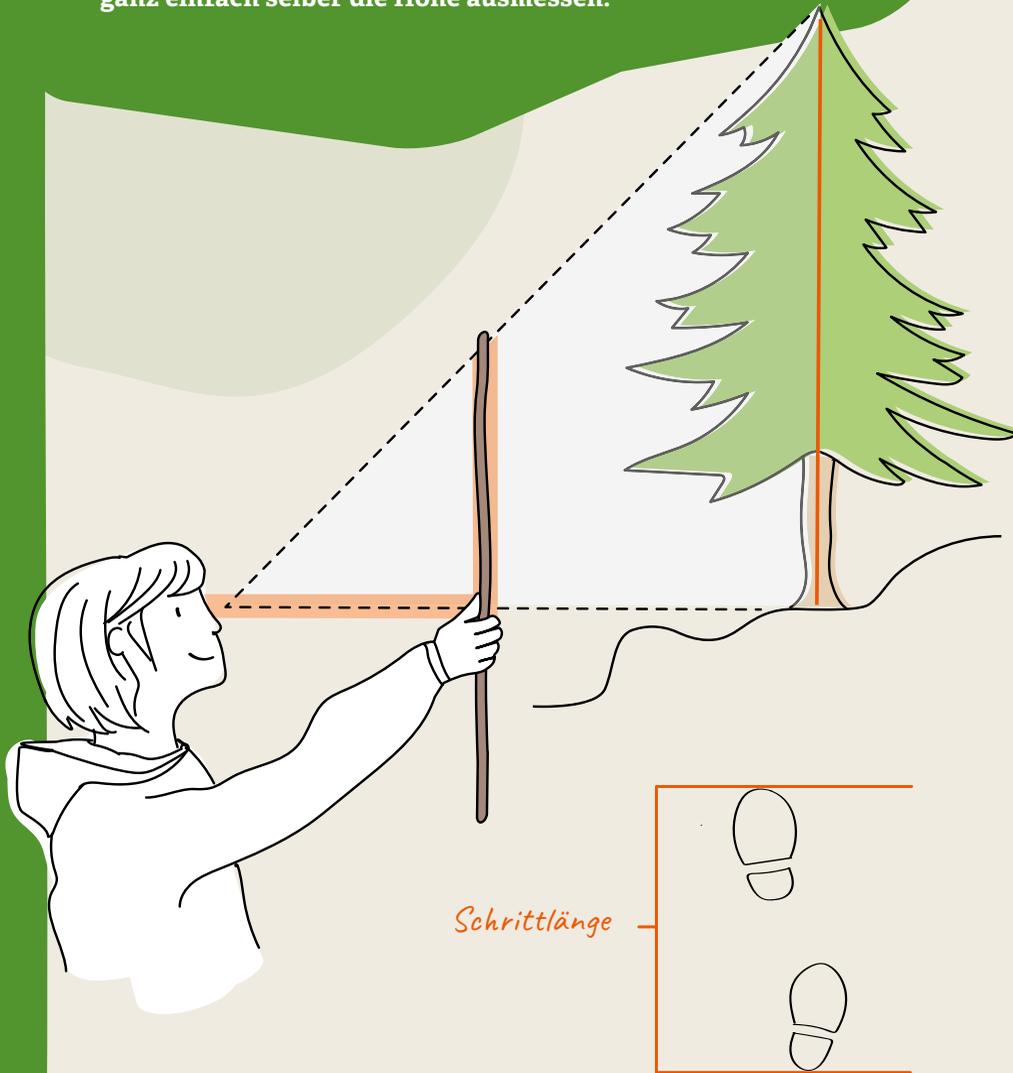
- **Naturmaterialien (Steine, Blätter, Stöcke, Zapfen, Bucheckern, Laubblätter, usw.)**

## So geht's:

- Sammelt Naturmaterialien, die ihr auf dem Boden findet könnt. Alles soll einfach aufzuheben sein – reißt also nichts ab.
- Sucht euch jeder eine ruhige, versteckte Nische in der Natur. Es soll keiner sehen, was ihr macht.
- Legt die Naturmaterialien so auf den Boden, dass ihr ein Bild mit den Naturmaterialien erstellt. Ihr zeichnet sozusagen euer eigenes Naturpark-Bild.
- Sobald ihr fertig seid, trifft euch gemeinsam. Geht anschließend zu jedem Bild und schaut es euch an.
- Die Mitspieler erraten, was ihr mit Materialien aus der Natur gemalt habt.

# Wie groß ist eigentlich ein Baum?

Manchmal ist es schwierig zu schätzen, wie hoch ein Baum ist oder auf welcher Höhe ein Vogel sein Nest gebaut hat. Mit ein paar Tipps und Tricks kannst du ganz einfach selber die Höhe ausmessen.



## Material

- Ein Stock, der so lang ist, wie dein Arm.
- Maßband / Zollstock

## So geht's:

- Miss zuerst deine Schrittlänge. Die Schrittlänge ist die Entfernung zwischen deiner Ferse vom hinteren Fuß und deinen Zehenspitzen vom vorderen Fuß. Mache ganz normale Schritte, als wenn du spazieren gehst.
- Schreibe deine Schrittlänge auf: Meine Schrittlänge ist \_\_\_\_ cm.
- Fasse den Stock so an, dass die Stockspitze an deiner Schulter endet.
- Strecke den Arm gerade nach vorne aus.
- Blicke nun über die Spitze des Stockes und laufe so weit nach hinten oder nach vorne bis, dass die Spitze vom Stock genau auf der Spitze des Baumes ist.

Der Abstand, den du nun vom Baum hast, ist genauso lang wie die Höhe des Baumes (grüne Linie).

- Markiere den Punkt, wo du stehst, indem du einen Strich auf den Boden machst.
- Laufe nun zum Baumstamm und zähle dabei wie viele Schritte du machst.
- Trage ein, wie viele Schritte du gemacht hast. Ich habe \_\_\_\_ Schritte gemacht.

**Jetzt kannst du die Höhe des Baumes mit folgender Formel ausrechnen:**

Anzahl meiner Schritte x Meine Schrittlänge = Höhe des Baumes

\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



Fischtreppe am Pröbstingsee, Borken

# Buchstabensalat im Wasser

Wasser ist Leben – für Pflanzen, Tiere und Menschen.  
Viele Tiere und Pflanzen mögen besonders gerne  
naturnahe Gewässer.

*Tipp:  
Die Fotos verraten dir welche Tiere und  
welche Pflanze gesucht werden.*



## So geht's:

- Suche nach 8 Tier- und Pflanzennamen. Diese sind waagrecht oder senkrecht zu finden.
- Umrande die **N A M E N.**

M	F	H	Z	Y	F	M	L	U	B	I	B	E	R
O	E	B	N	I	L	P	S	R	C	T	J	G	U
F	I	V	F	R	O	S	C	H	I	E	G	H	L
G	S	C	R	L	H	T	H	I	P	B	K	S	R
Z	V	F	T	I	D	B	N	K	U	N	Z	E	O
U	O	X	W	A	S	S	E	R	A	M	S	E	L
P	G	R	G	W	T	F	C	D	S	I	N	R	F
H	E	I	T	E	P	U	K	T	L	E	K	O	R
I	L	Z	Z	R	Z	K	E	U	I	T	R	S	T
R	J	K	J	G	P	A	S	O	B	E	I	E	U
A	C	U	R	H	X	I	B	V	E	B	V	R	I
B	A	C	H	F	O	R	E	L	L	E	P	Q	B
W	E	R	T	Z	U	I	O	P	L	P	A	A	M
X	Y	C	V	G	K	M	H	J	E	A	S	D	F

Auflösung auf Seite 44.

# Fliegende Gänse

Jedes Jahr überwintern zahlreiche Gänse an Gewässern im Naturpark Hohe Mark. Dazu zählt zum Beispiel die arktische Blässgans. Sie ist ca. 70 cm groß und wiegt ca. 2 kg. Du erkennst sie an der weißen Stirn, die man auch Blässe nennt. Der Schnabel ist hellrosa. Ihr Bauch hat einen schwarzen Streifen. Ganzjährig können die Graugans, Kanadagans und die Nilgans beobachtet werden.



## So geht's:

- Die Gänse sind im Naturpark Hohe Mark angekommen. Eine Gans rastet sogar schon auf der Wiese.
- Male das Bild aus.



Graugans



Kanadagans

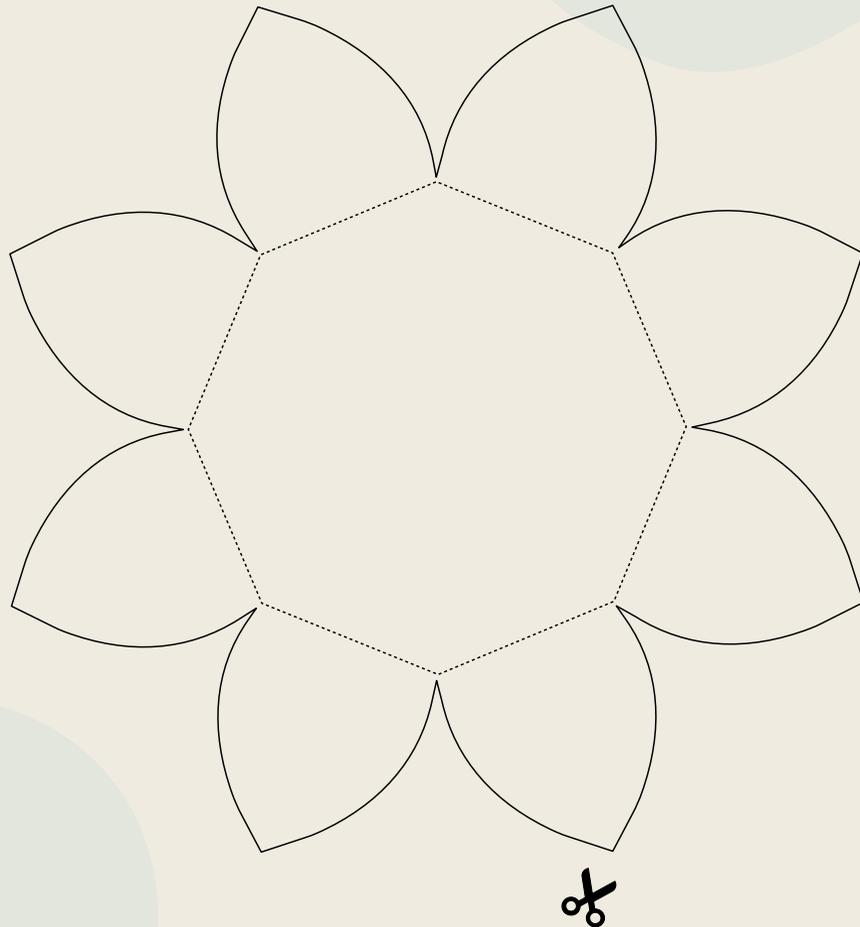


Nilgans



# Die Seerose

Manchmal sieht man den ganzen Teich vor lauter Seerosen nicht. Hast du schon eine Seerose im Naturpark entdecken können?



## Material

- Schere
- Papier
- Buntstifte

## So geht's:

- Pause die Seerose auf ein Blatt Papier ab.
- Male deine Seerose, so wie du magst, farbig an.
- Schneide die Seerose mit deiner Schere aus.
- Knicke die Blütenblätter der Seerose nach innen.
- Lege die Blüte vorsichtig zuhause auf die Wasseroberfläche im Waschbecken oder in einer Schüssel.
- Beobachte die Seerose.

Was passiert? Schreibe deine Beobachtung auf.

---

---



**Seerosen sind reine Wasserpflanzen und sie können schwimmen. Häufig findest du sie in Teichen und Seen oder in langsam fließenden Flüssen. Ihre Blüte ist groß und leuchtend. Im Laufe des Tages öffnen und schließen sich die Blütenblätter langsam. Die Blätter sind dunkelgrün gefärbt und glänzen.**



# Deine Geräusche-Landkarte

Im Naturpark ist es total ruhig. Denkst du! Wenn du genau hinhörst, kannst du viele unterschiedliche Geräusche hören.



## So geht's:

- Suche dir ein schönes Plätzchen und mach es dir ganz bequem.
- Schließe die Augen und höre den Geräuschen in deiner Umgebung zu

Was hörst du? Male das, was die Geräusche macht, in der Karte auf.



# Notizen





# Impressum

Herausgeber: Naturpark Hohe Mark e.V., Tiergarten 1, 46348 Raesfeld

Grafisches Konzept, Layout, Bildredaktion und Illustrationen: Bande für Gestaltung, Dortmund

Konzept, Heftgestaltung und Texte: Kathrin Schran, Produktmanagement WALDband

Fotos: S. U1, U2, 22, 34: Jochen Tack, S. 8, 18, 23, 24, 25, 27, 30, 38, U3, U4: Stefan Bröker, S. 12, U4: Rolf Behlert, S. 14: Niilo Isotalo, S. 19: Wolfgang Eckert, Kerstin Wittjen, Wolfgang Hasselmann, Ilnur Kalimullin, Emma Morgan, S. 21: stux, Wolfgang Eckert, Henryk Niestrój, Rene Rauschenberger, S. 26: Stefan Tuschy, S. 28: stux, S. 31: Stefan Bröker, Lukasz Niescioruk, Rolf Behlert, S. 36: Jan Temmel, S. 39: Stefan Bröker, Mirosław Kolaczynski, Matthias Olthoff, Christopher Cutler, Rolf Behlert, Tim Umphreys, Stefan Tuschy, S. 40: Heiner Langhoff, Stefan Bröker, Poster: Rolf Behlert



Dieses Entdeckerheft wird von der Bezirksregierung Münster aus Mitteln der Förderrichtlinie Naturschutz – FöNa – des Ministeriums für Umwelt, Landwirtschaft, Naturschutz und Verbraucherschutz des Landes NRW gefördert.

Lösung Suchbild, Seite 17:



Lösung Buchstabensalat, Seite 39:

M	F	H	Z	Y	F	M	L	U	B	I	B	E	R
O	E	B	N	I	L	P	S	R	C	T	J	G	U
F	I	V	F	R	O	S	C	H	I	E	G	H	L
G	S	C	R	L	H	T	H	I	P	B	K	S	R
Z	V	F	T	I	D	B	N	K	U	N	Z	E	O
U	O	X	W	A	S	S	E	R	A	M	S	E	L
P	G	R	G	W	T	F	C	D	S	I	N	R	F
H	E	I	T	E	P	U	K	T	L	E	K	O	R
I	L	Z	Z	R	Z	K	E	U	I	T	R	S	T
R	J	K	J	G	P	A	S	O	B	E	I	E	U
A	C	U	R	H	X	I	B	V	E	B	V	R	I
B	A	C	H	F	O	R	E	L	L	E	P	Q	B
W	E	R	T	Z	U	I	O	P	L	P	A	A	M
X	Y	C	V	G	K	M	H	J	E	A	S	D	F



1 cm

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



Erlebnisse in der Parklandschaft



Erlebnisse in der Waldlandschaft



Erlebnisse in der Wasserlandschaft



Erlebnisse in der Folgelandschaft



Dann schaue auf unserer Homepage unter [www.naturpark-hohe-mark.de](http://www.naturpark-hohe-mark.de) vorbei und folge uns auf [instagram.com/naturparkhohemark](https://www.instagram.com/naturparkhohemark) und [facebook.com/NaturparkHoheMark](https://www.facebook.com/NaturparkHoheMark).

