



Eine interaktive Abenteuergeschichte



Mila sucht das leise Wispern

AUFGABENVERZEICHNIS

TEIL 1 DER GESCHICHTE

01	Kennst du dich mit Wildkatzen aus?	03
02	Kennst du die Tiere des Waldes?	06
03	Erstelle deine eigene Soundmap	08
04	Baut Tragemöglichkeiten	10
05	Wie kann man sich in der Natur orientieren?	12
06	Naturbingo	13
07	Schenkt euch gegenseitiges Vertrauen	17
08	Baut den höchsten Turm im Wald	18
09	Bastelt euren eigenen Irrwisch	20

TEIL 2 DER GESCHICHTE

10	Scharade	21
11	Legt euren eigenen Troll	22
12	Was macht dir Angst?	24

ABSCHLUSSSPIEL

	Finde den Weg aus der Höhle	27
--	-----------------------------	----

VORWORT

Mila und das leise Wispern ist eine interaktive Spielgeschichte für Familien mit Kindern ab 7 Jahre. Das Spielpaket ist für 4-5 Personen ausgerichtet.

Die Spieldauer ist von uns in 2 Tage geteilt worden. Das erkennen Sie im Buch an der Einteilung 1. Teil der Geschichte und 2. Teil der Geschichte. Hier besteht trotzdem die Möglichkeit, die Spielgeschichte individuell zeitlich einzuteilen. Eine Möglichkeit ist, den 1. Teil an einem und den 2. Teil am zweiten Tag zu spielen.

Für Eltern ist es gut zu wissen, dass es wichtig ist, ihre Kinder durch die Geschichte zu führen. Dies bedeutet konkret, Sie sind der Spielleiter und lesen den Kindern die Geschichte vor und tauchen mit ihnen ein. Selbstverständlich ist es möglich, dass sich jedes Familienmitglied am Lesen beteiligt. Sie wissen am besten wie der Lesestand ihrer Kinder ist. Achten sie darauf das Kinder nicht überfordert werden. Dies kann schnell dazu führen, dass die Spielgeschichte keinen Spaß mehr macht.

DAHER UNSER PERSÖNLICHER TIPP:

Der Erwachsene soll als Spielleiter durch dieses Heft führen und auch vorlesen.

Wir haben in dieser Spielgeschichte keinen Pausenzeiten vermerkt. Sie entscheiden mit den Spielern gemeinsam, wann sie Pausen machen.

WAS IST UNSER GRUNDGEDANKE?

Wir wissen wie schön es sein kann, sich in der freien Natur zu bewegen und diese zu genießen. Der Wald ist einer der wichtigsten Erholungsorte der Menschen und wird so auch genutzt. Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass der Aufenthalt in und mit der Natur für das Gehirn und die emotionale Entwicklung der Menschen wichtig ist.

Mit dieser Spielgeschichte möchten wir, dass die Spieler in die Natur eintauchen und diese erleben. Die Natur wird vom Menschen und dem Klimawandel immer weiter zurückgedrängt. Wir sind der Meinung, die Natur kann vom Menschen nur geschützt werden, wenn er sie kennt.

**DAHER IST ES UNS EIN ANLIEGEN,
MIT DIESEM SPIEL EINEN BEITRAG DAZU ZU LEISTEN.**

Bei der Spielgestaltung haben wir uns sehr viele Gedanken dazu gemacht, wie dieses Spiel aussehen könnte. Wir haben versucht, unser Materialpaket ressourcenorientiert und regional zusammenzustellen. Auch die Spielverpackung und der Druck stehen unter diesen Gesichtspunkten.

Wir haben in das Materialpaket einen Müllsack gepackt, damit jeglicher Müll wieder mit nach Hause genommen werden kann.

WAS IST IM MATERIALPAKET ENTHALTEN?

- Buntstifte
- Blätter
- 4 Bleistifte
- Spielkarten Scharade
- Magnet
- Draht dünn 2m
- Drahtstück für Kompass
- Papier für Origami
- Kreide
- Uhu
- Spitzer
- Glas für Windlicht /für Wasser zum Bauen des Kompasses
- Teelicht
- Müllsack

SPIELANLEITUNG

**Ihr begebt euch auf ein Abenteuer der besonderen Art.
In den Wäldern ist nichts mehr so wie es war.**

**Eine beispiellose Dürre zeigt verheerende Veränderungen
an Pflanzen und Tieren ...**

**Rettet mit Mila, einer jungen Wildkatze den ganzen Wald
mit all seinen Lebewesen!**

Unsere Geschichte in eurem Buch führt euch Schritt für Schritt durch das Abenteuer.

FOLGT DEN ANWEISUNGEN!

Ein gemeinsames Erlebnis erwartet euch, jeder ist ein Teil des Spiels und wird seine Rolle finden.

Ob als Vorleser oder Ideenfinderin, fingerfertig oder besonders mutig – ihr braucht euch gegenseitig, denn nur gemeinsam könnt ihr es schaffen! Die Aufgaben sind sorgsam und genau zu erfüllen. Mit ihnen sammelt ihr die entscheidenden Informationen, um am Ende den Auftrag erfüllen zu können.

Für eine gute Vorbereitung braucht ihr ein paar Dinge vorab. Überlegt euch eine kleine Wanderung oder einen Spaziergang. Nehmt das Material aus eurem Spielepaket. Zusätzlich benötigt ihr wetterangepasste Kleidung, Verpflegung für Zwischendurch, Wasser, Ideenreichtum und auch ein bisschen Mut, wie unsere Gefährten ihn haben müssen.

**WIR WÜNSCHEN EUCH VIEL SPASS
AUF EURER ABENTEUERREISE!**

TEIL 1 DER GESCHICHTE

HALLO IHR, MEIN NAME IST MILA.

Ich bin eine Wildkatze und wohne in unberührten, fast schon vergessenen Waldgebieten. In dem dichten und dunklen Wald fühle ich mich sehr wohl. Zwischen den hohen, dunklen Tannen, den wilden Sträuchern und dem moosbedeckten Boden streune ich am liebsten alleine herum. Wir Wildkatzen haben hier die besten Voraussetzungen, um ungesehen durch unser Revier zu schleichen. In der Dämmerung und nachts jagen wir nach Mäusen und sind selbst im Winter voll aktiv.



AUFGABE 01

WAS WISST IHR ÜBER DIE WILDKATZEN?

Erfahrt mehr über Mila und ihre Freunde in der Geschichte und löst das Rätsel auf eurer Reise durch das Abenteuer!





**Ich zuckte ängstlich zusammen,
als ich von einem lauten Krachen geweckt wurde.
Neben mir stürzte ein toter Baum zu Boden.**

**Die anderen Wildkatzen, die in ihrem Unterschlupf lagen,
sahen es kaum zu kümmern...**

MACHT EUCH NUN ENDLICH AUF DEN WEG!

Packt euren Rucksack, nehmt alles mit, was ihr braucht!

WICHTIG:

Picknick und Wasser müsst ihr unbedingt dabeihaben.

**Wenn ihr ein Stück des Weges gelaufen seid,
nehmt euch Zeit und lest weiter:**

Die aufgehende Sonne verzauberte die flockigen Wolken am Himmel in hellrosa aussehende Zuckerwatte. Ich setzte mich müde auf und lief planlos, hungrig Richtung Osten. Ich folgte den hellen, warmen Strahlen der Sonne an ausgetrockneten Wasserlöchern und totem Gestrüpp vorbei, bis ich an eine kleine leblose Lichtung kam.

Müde und niedergeschlagen setzte ich mich auf einen kalten Stein und blickte ins Leere. Ich schloss meine Augen und wartete. Es war totenstill, was für die morgendliche Stunde sehr ungewöhnlich war.

KEIN RAUSCHEN. KEIN ZWITSCHERN. KEIN KNACKEN. NICHTS.

Doch nach und nach durchdrang ein seltsames Geräusch die unangenehme Stille. Ich hatte das Geräusch zuvor noch nie in meinem Leben gehört. Trotz meiner Meisterohren konnte ich nicht zuordnen aus welcher Richtung es kam.

Ich spitzte die Ohren, kniff meine Augen feste zusammen und konzentrierte mich nur auf die Geräusche in der weiten Ferne. Ich baute mir in Gedanken eine Karte der Umgebung, ähnlich wie eine Landkarte und sortierte einzeln jedes Geräusch ein.

Ich hatte nun ein genaues Bild von allem, was mich umgab. Plötzlich hörte ich das Geräusch wieder. Es klang wie ein fernes, fast fröhliches Wispern, jedoch konnte ich immer noch nicht zuordnen, aus welcher Richtung es kam.

AUFGABE 03

Suche dir einen Platz, nimm dir Stift und Papier aus den Materialien, mach es dir bequem und nimm dir Zeit, in den Wald zu hören!

WAS HÖRST DU?

AUS WELCHER RICHTUNG KOMMT DAS GERÄUSCH?

WAS KÖNNTE ES SEIN?

Zeichne alles, was du hörst genau und sauber in deine Karte ein!
Überprüfe, ob du alles aufgezeichnet hast.

**WENN JEDER SEINE SOUNDMAP
ERSTELLT HAT,
RUBBELT HIER FELD NUMMER 1 AUF!**