



BÖCKLERPARK MEIN SCHATZ



KARTENSPIELREGELN

Dieses Kartenspiel lehrt uns den Umgang mit uns selbst, mit menschlichen und nicht-menschlichen Wesen und mit dem Umfeld, in dem wir leben.

Es gibt zwanzig Karten, die die Bäume des Baumlehrpfahds darstellen, und zwanzig Karten mit Aktivitäten, die du ausprobieren kannst. Jedes Mal, wenn du eine Baumkarte und eine Aktivitätskarte ziehst, wirst du zu einem Baum geleitet, mit dem du die angegebene Aktivität ausführen kannst.

Weitere Übungen sind möglich, wenn die mobile Station im Einsatz ist.



1 HÄNGE-WEIDE, TRAUER-WEIDE



SALIX ALBA ‹TRISTIS›

Pflanzjahr

1892

Standalter

131

Krone Durchmesser (m)

8

Stamm Umfang (cm)

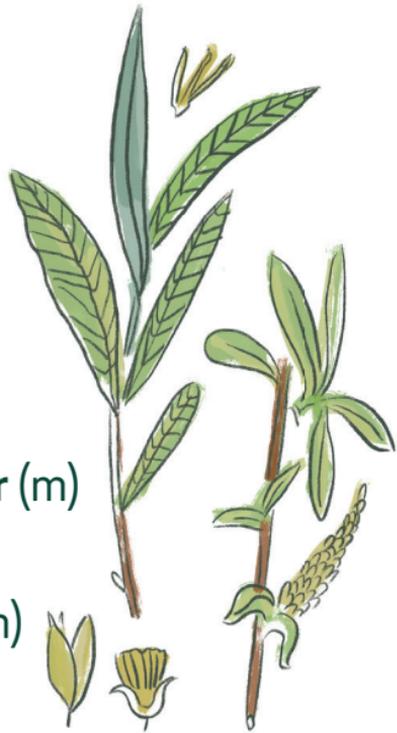
346

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Asien



2

SAND-BIRKE



BETULA PENDULA

Pflanzjahr

1977

Standalter

46

Krone Durchmesser (m)

7

Stamm Umfang (cm)

119

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Europa, Asien



3

SUMPF-EICHE



QUERCUS PALUSTRIS

Pflanzjahr

1966

Standalter

57

Krone Durchmesser (m)

12

Stamm Umfang (cm)

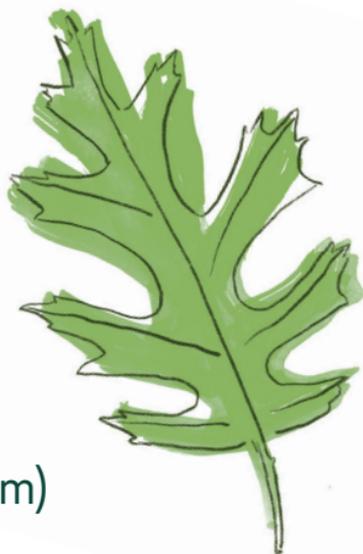
145

Baumhöhe (m)

17

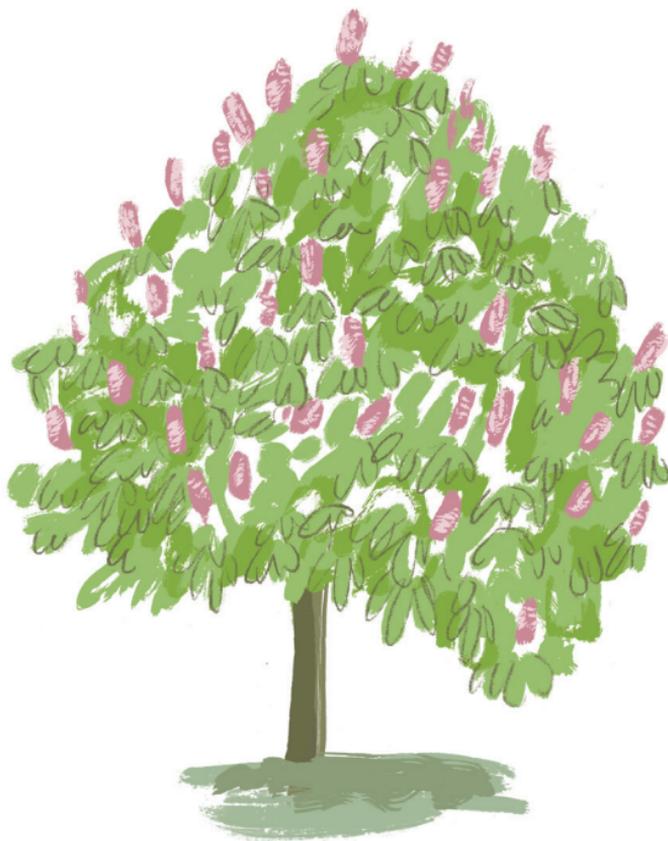
Herkunft

Nordamerika



4

ROTBLÜHENDE ROSSKASTANIE



AESCULUS CARNEA

Pflanzjahr

1954

Standalter

69

Krone Durchmesser (m)

-

Stamm Umfang (cm)

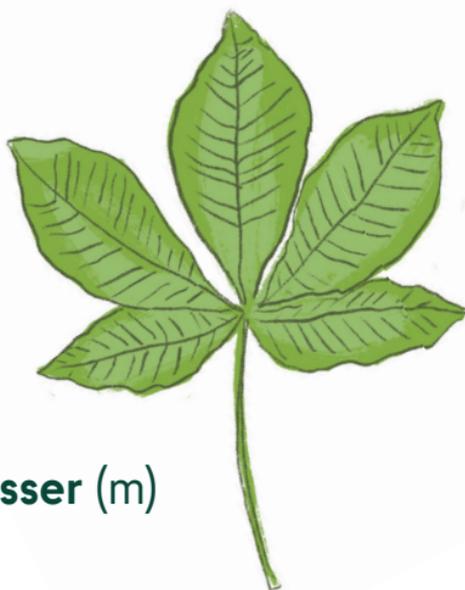
116

Baumhöhe (m)

-

Herkunft

Europa



5

SILBER-WEIDE



SALIX ALBA

Pflanzjahr

1883

Standalter

140

Krone Durchmesser (m)

7

Stamm Umfang (cm)

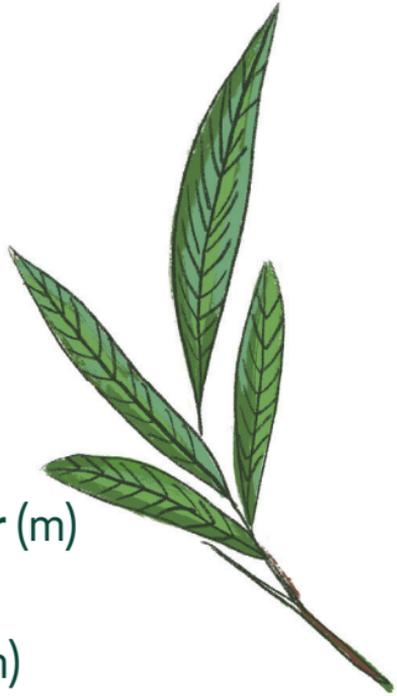
330

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Europa, Asien, Nordafrika



6

ÖSTERREICHISCHE SCHWARZKIEFER



PINUS NIGRA SSP. NIGRA

Pflanzjahr

1968

Standalter

55

Krone Durchmesser (m)

9

Stamm Umfang (cm)

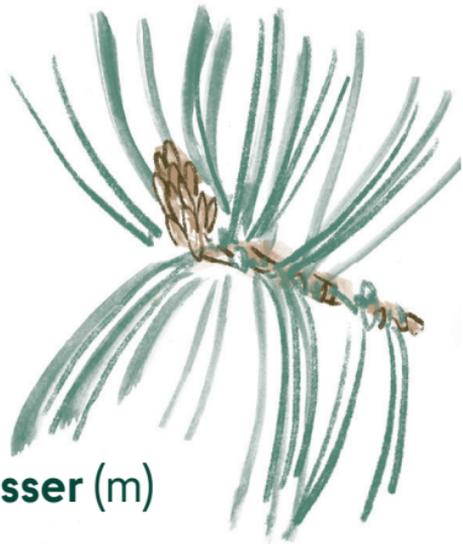
145

Baumhöhe (m)

7

Herkunft

Europa



7

HYBRID-PAPPEL



POPULUS X CANADENSIS HYBRIDE

Pflanzjahr

1815

Standalter

208

Krone Durchmesser (m)

19

Stamm Umfang (cm)

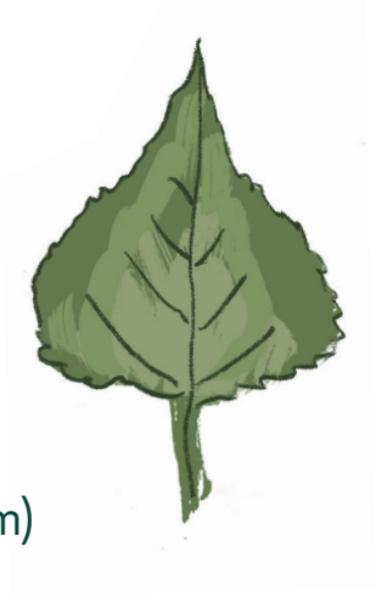
581

Baumhöhe (m)

25

Herkunft

Europa, Asien, Nordafrika



8

FELD-AHORN



ACER CAMPESTRE

Pflanzjahr

1932

Standalter

91

Krone Durchmesser (m)

10

Stamm Umfang (cm)

229

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Europa, Asien, Nordafrika



9

ITALIENISCHE PYRAMIDEN-PAPPEL



POPULUS NIGRA ‹ITALICA›

Pflanzjahr

1839

Standalter

184

Krone Durchmesser (m)

8

Stamm Umfang (cm)

368

Baumhöhe (m)

25

Herkunft

Europa



10

ROBINIE



ROBINIA PSEUDOACACIA

Pflanzjahr

1919

Standalter

104

Krone Durchmesser (m)

14

Stamm Umfang (cm)

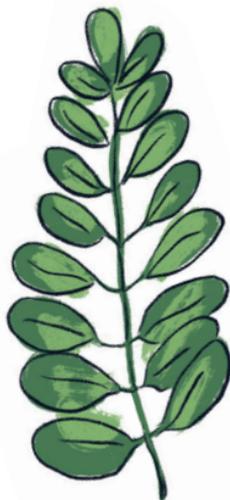
302

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Ostamerika



11 SOMMER-EICHE, STIEL-EICHE



QUERCUS ROBUR

Pflanzjahr

1941

Standalter

82

Krone Durchmesser (m)

15

Stamm Umfang (cm)

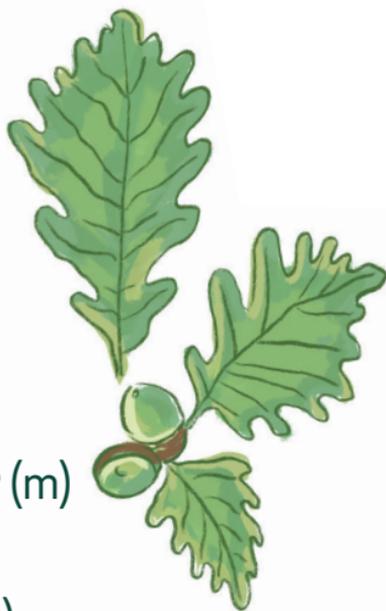
239

Baumhöhe (m)

17

Herkunft

Europa



12

SCHWARZ-PAPPEL



POPULUS NIGRA

Pflanzjahr

1880

Standalter

143

Krone Durchmesser (m)

20

Stamm Umfang (cm)

408

Baumhöhe (m)

25

Herkunft

Europa, Westasien



13 AMERIKANISCHE ROT-EICHE



QUERCUS RUBRA

Pflanzjahr

1962

Standalter

61

Krone Durchmesser (m)

12

Stamm Umfang (cm)

148

Baumhöhe (m)

7

Herkunft

Nordamerika



14 AHORNBLÄTTRIGE PLATANE



PLATANUS ACERIFOLIA

Pflanzjahr

1909

Standalter

114

Krone Durchmesser (m)

19

Stamm Umfang (cm)

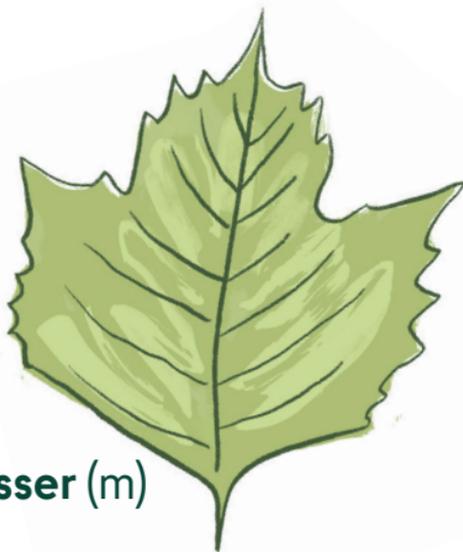
314

Baumhöhe (m)

17

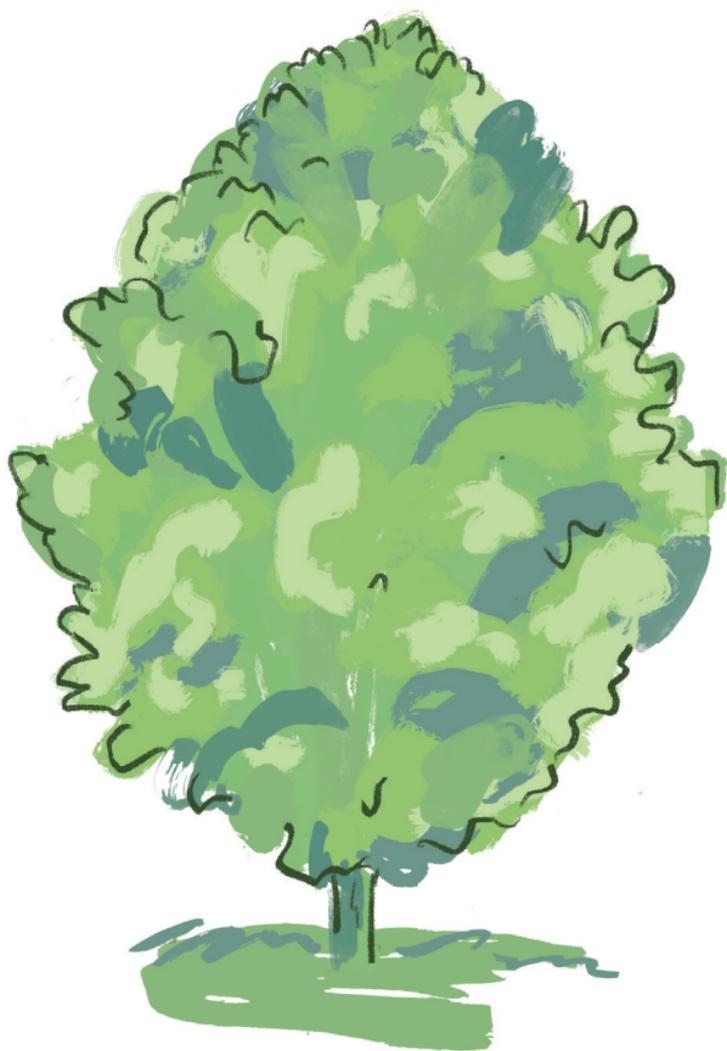
Herkunft

Europa, Asien



15

SILBER - AHORN



ACER SACCHARINUM

Pflanzjahr

1921

Standalter

102

Krone Durchmesser (m)

12

Stamm Umfang (cm)

188

Baumhöhe (m)

25

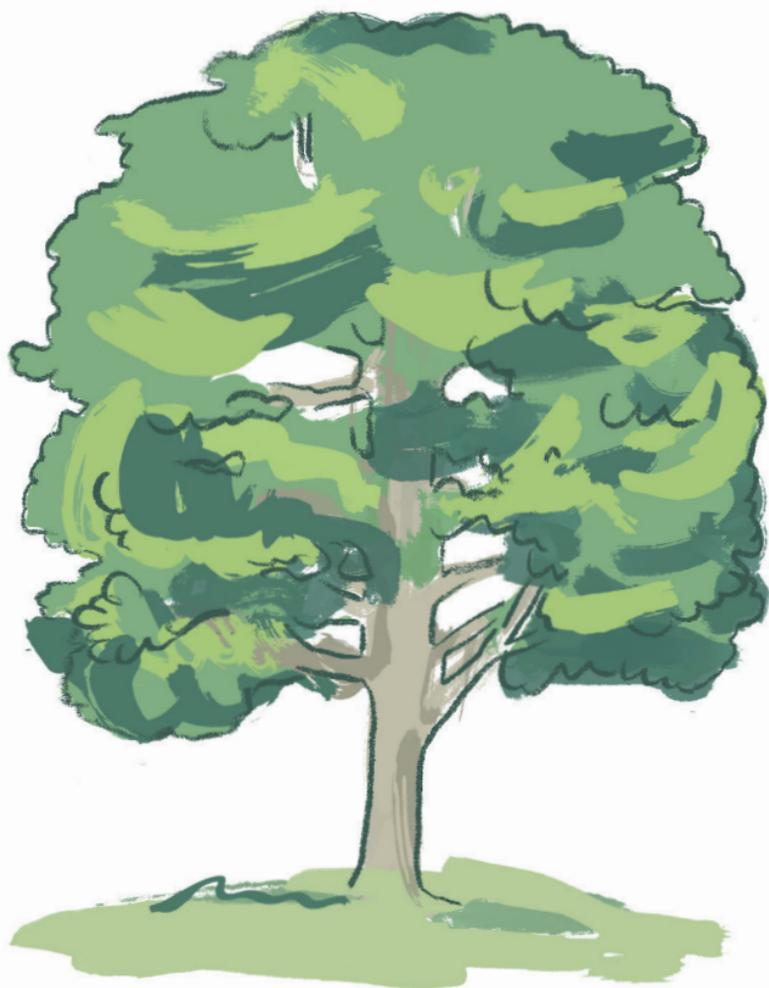
Herkunft

Nordamerika



16

**BERG - AHORN
WEISS - AHORN**



ACER PSEUDOPLATANUS

Pflanzjahr

1953

Standalter

70

Krone Durchmesser (m)

15

Stamm Umfang (cm)

163

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Nordamerika



17

SPITZ - AHORN



ACER PLATANOIDES

Pflanzjahr

1956

Standalter

67

Krone Durchmesser (m)

17

Stamm Umfang (cm)

160

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Europa, Asien, Nordamerika



18

GEMEINE EIBE



TAXUS BACCATA



Pflanzjahr

1968

Standalter

55

Krone Durchmesser (m)

6

Stamm Umfang (cm)

160

Baumhöhe (m)

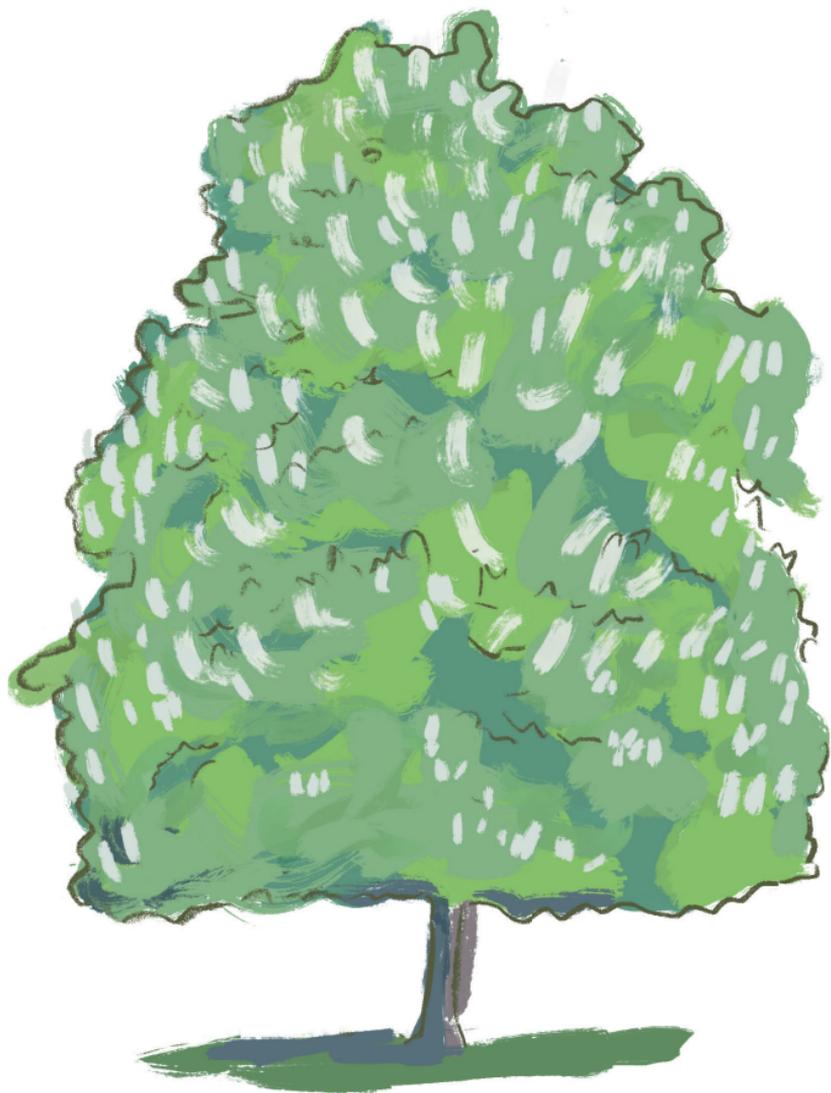
3

Herkunft

Europa, Asien, Nordamerika

19

GEMEINE ROSSKASTANIE



AESCULUS HIPPOCASTANUM

Pflanzjahr

1900

Standalter

123

Krone Durchmesser (m)

21

Stamm Umfang (cm)

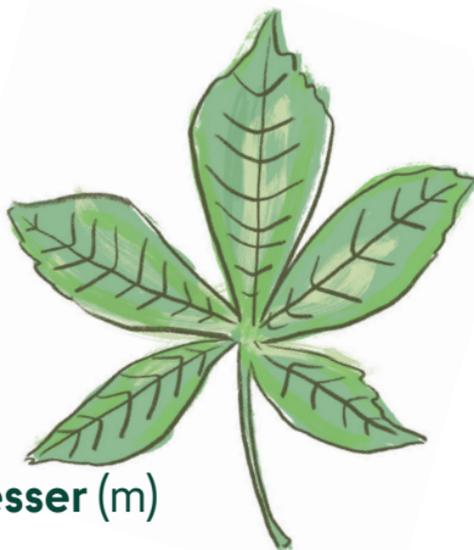
283

Baumhöhe (m)

17

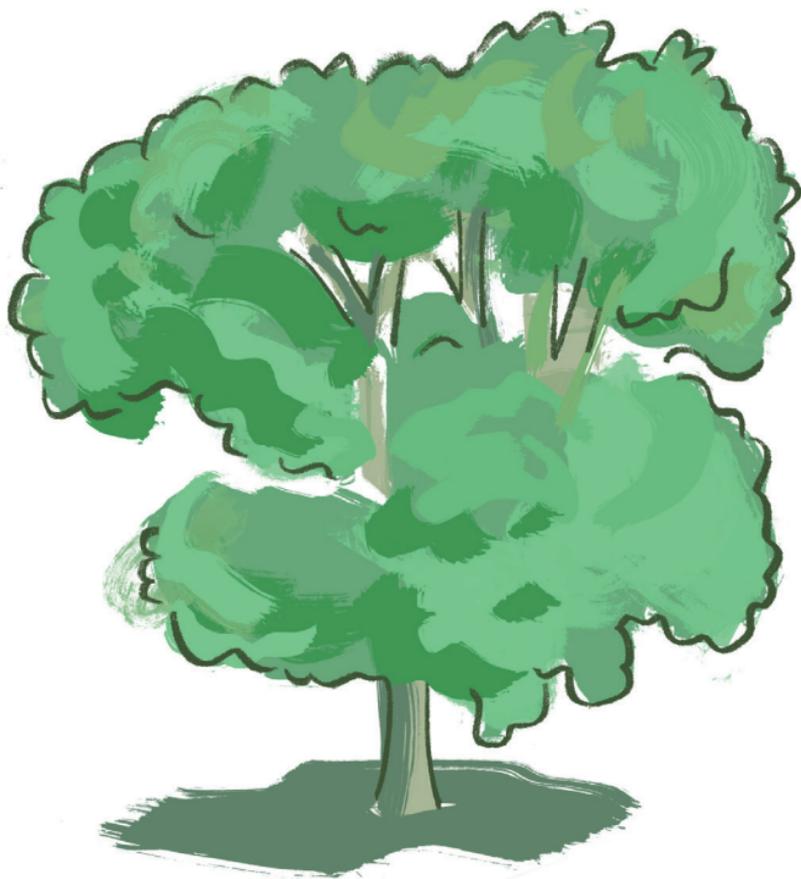
Herkunft

Mitteleuropa



20

ESCHE



FRAXINUS SPEC

Pflanzjahr

1963

Standalter

58

Krone Durchmesser (m)

12

Stamm Umfang (cm)

151

Baumhöhe (m)

12

Herkunft

Mitteleuropa



1

SINNESWANDEL



Dauer: 20 Min jeweils

Spieler: II

Wähle einen/e Partner*in und bitte ihn/sie, die Augen zu schließen. Bringe ihn/sie zu eurem Baum und führe ihn/sie langsam um den Baum herum.

- *Was könnt ihr hören? Wie fühlt sich der Baumstamm an?* •

Plätze tauschen und Übung wiederholen. Am Ende des Spiels eure Erfahrungen mitteilen.

Zusatzübung: Komm zur Station, wo wir weitere Materialien für mehrere Sinneswanderungen haben (Tücher, farbige Filter, Luftpolsterfolie usw.).

2

BAUMKRONENBEOBACHTUNG



Dauer: 30 Min jeweils

Spieler: I-II

Leg dich unter deinen Baum.

Was spürst du unter dir? Was kannst du in der Baumkrone sehen?

Atme 3 Mal tief in den Bauch ein.

- *Welche Figuren kannst du erkennen?*
- *In welche Richtung wächst der Baum?*

Setze dich auf, schaue auf dein Papier und versuche, alle Formen und Merkmale, die du gesehen hast, aus deinem Gedächtnis zu zeichnen.

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Erfahrung mit.

3

BAUMYOGA



Dauer: 20 Min je Baum

Spieler: I-II

Stelle dich ein paar Meter von deinem Baum entfernt auf. Atme einige Male tief durch und konzentriere deinen Blick auf den Baum.

Du hast 4 Körperhaltungen zur Verfügung: Stamm, Äste, Wurzeln, Blätter.

Kreise den Baum um und übe verschiedene Bewegungen an den Himmelsrichtungen Nord, Süd, Ost und West.

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Erfahrung mit.

4

CYANOTYPE (LICHTPAUSE)



Dauer: 30 Min jeweils

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und sammle Blätter, Zweige und weiteres Material unter deinem Baum und im Park.

- *Wie entstehen neue Zusammensetzungen aus den Formen der gefundenen Elementen? Welche Rolle spielt die Sonne?* •

Zusatzübung: Komm zur Station, lass uns verschiedene Formen auf vorbereitetem Papier mit Cyanotype drucken!
Teile deine Erfahrung mit und bringe dein Cyanotype nach Hause.

5

BAUMRINDE-FINGERABDRÜCKE



Dauer: 50 Min jeweils

Spieler: I-II

Stelle dich vor deinem Baum und frage dich, wie alt dein Baum ist und wie viele Arme der Stamm breit ist.

- *Kannst du irgendwelche Muster in der Rinde erkennen? Ist die Rinde wie eine Haut? Oder wie Falten?* •

Nimm das Papier-Set und mache Abdrücke von der Rinde deines Baums - der lange Streifen ist eine Aufzeichnung des Baumumfangs.

Zusatzübung: Bringe den Streifen zurück zur Station: Mit der Stop-Motion-Maschine kannst du einen Baumrinde-Fingerabdruck für unser Herbarium erstellen.

6

KEN RAUM IST LEERER RAUM



Dauer: 60 Min

Spieler: II+

Geh zu deinem Baum und zeichne den Raum um deinen Baum im Park.

- *Wo wohnt der Baum? Was kannst du um den Baum herum sehen? Wie viele Jahre steht er schon dort? Wer ist in der Nähe? Sieht er jeden Tag einige der gleichen Dinge? Welche Gespräche kann er mithören? Gibt es Tiere?* •

Zusatzübung: Komm zur Station, wo wir aus einzelnen Skizzen eine große kollektive Zeichnung des Parks anfertigen werden.

Teile deine Erfahrung mit.

7

BAUMSTEMPEL



Dauer: 50 Min

Spieler: II+

Geh zu deinem Baum und finde einen Gegenstand: einen Zweig, einen Samen oder ein Blatt von deinem Baum - nimm es mit und bedanke dich beim Baum.

- *Wie kann dein Gegenstand einen Stempel werden?* •

Zusatzübung: Bring dein Element zur Station: Wir machen einen Abdruck deines Baumes mit einem Knetgummi-Stempel und drucken ihn ab.

Teile deine Erfahrung mit und bringe deinen Abdruck nach Hause.

8

DER PARK BEI NACHT



Dauer: 120 Min

Spieler: II+

Gehe mit einem Freund oder einer Gruppe in der Nacht im Park spazieren.

- *Wie verändert sich der Park, wenn es dunkel wird?*

Entstehen durch den Nachthimmel interessante Formen und Silhouetten der Bäume im Park? •

Spieler ein Zeichenspiel: Eine Person benutzt eine Taschenlampe und strahlt damit einen Baum oder eine Pflanze an. Jeder muss es zeichnen, was der Torchenträger für die Dauer des Lichts anstrahlt.

Teile deine Erfahrung in der Gruppe mit.

9

BAUMKUNDE



Dauer: je 30 Sekunden

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und finde einen Gegenstand: einen Zweig, einen Samen oder ein Blatt von deinem Baum - nimm es mit und bedanke dich beim Baum.

Es handelt sich um komplizierte schöne Elemente, aber:

- *Wie zeichnet man einen Tannenzapfen in 30 Sekunden?* •

Mit Hilfe von Pappscheiben blende die Seite aus und zeichne gefundene Gegenstände mehrmals.

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Erfahrung mit.

10

HOLZKOHLE-ZEICHNUNGEN



Dauer: je 30 Min

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und finde einen Gegenstand: einen Zweig, einen Samen oder ein Blatt von deinem Baum - nimm es mit und bedanke dich beim Baum.

- *Wie verändert das Licht die Größe und Form der Schatten?* •

Beleuchte die gefundenen Gegenstände mit Lampen und zeichne sie mit Kohle.

Zusatzübung: Teile deine Erfahrung mit und bringe deine Holzkohle-Zeichnung nach Hause.

11

PEN PAL: BREIF AN DEINEN BAUM



Dauer: bis 60 Min

Spieler: 1

Setze dich unter deinen Baum und schreibe einen Brief an ihn als deinen Freund.

- *Wie geht es dir? Was geht dir durch den Kopf? Wie verläuft dein Tag? Wie reflektierst du darüber?* •

Wenn du möchtest, können wir dir diesen Brief auch in einem Jahr zusenden. Teile deine Adresse mit.

Zusatzübung: Wenn du dich mit dem Schreiben nicht so wohl fühlst, komm zur Station, um Audioaufnahmen zu machen. Teile deine Erfahrung mit.

12

SOUND-AUFNAHME



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Suche unter deinem Baum nach Dingen oder benutze gefundene Gegenstände, um Naturgeräusche wiederzugeben.

- *Welche Naturgeräusche können wir hören? Kannst du ein musikalische Instrument mit gefundenen Gegenständen oder mit deiner eigenen Stimme/deinem Körper nachahmen?* •

Schließe die Augen und lege dich unter die Baumkrone.

- *Wie würdest du das Klangbild zeichnen, mit Wörtern beschreiben?* •

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Komposition mit.

13

MUSTER IN DER NATUR



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und beobachte ihn.

- *Kannst du Formen erkennen, die sich in den Blättern oder der Rinde wiederholen? In welche Richtung wächst der Baum? Gibt es eine Form um deinen Baum herum, die durch den Schatten der Baumkrone entsteht? Wächst Gras um den Baum herum?* •

Zeichne die Formen, die du siehst. Mit einer geschnittenen Kartoffel machst daraus einen Stempel.

- *Welche Muster kannst du mit deinem Stempel wiederholen?* •

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Komposition mit.

14

SPURLOS KARTIEREN



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Identifiziere deinen Baum auf der Karte der Parkanlage und markiere die Stelle.

Mit den natürlichen Elementen, die du findest (z.B. Blätter, Holz, Äste, Steine), kannst du eine Karte des Parks basteln, die uns zeigt, wo wir deinen Baum finden.

Fotografiere sie, bevor sie spurlos verschwindet.

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Erfahrung mit.

15

STORYTELLING



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Identifiziere deinen Baum auf der Karte der Parkanlage und markiere die Stelle.

• *Wie würdest du jemandem erklären, wo sich dein Baum befindet, ohne visuelle Hilfsmittel - oder Google Maps - zu verwenden? Wie würdest du deinen Weg dorthin und andere Orientierungspunkte beschreiben, an denen man erkennt, dass man auf dem richtigen Weg ist? Woran würden wir erkennen, dass wir am richtigen Baum sind? •*

Mache Sprachnotizen oder Audioaufnahmen und teste deine Mundkarte mit Anderen.

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Komposition mit.

16

ÄTZEN VON TETRAPACK



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Suche nach Elementen oder verwende gefundene Gegenstände unter deinem Baum als Inspirationsquelle.

Verwende eine recycelte Hafermilch-/Tetrapack-Verpackung und einen scharfen Zirkel oder einen alten Kugelschreiber. Kratze deine Zeichnung auf die Tetrapack-Verpackung; du kannst den Karton auch in die Form schneiden, die du drucken möchtest. Beschichte deine Zeichnung mit einer Walze und Tinte und wische dann die Tinte weg, wo sie sich in der Maserung des Schabes festsetzt.

Zusatzübung: Komm zur Station und drucke durch eine Nudelpresse für einen Reliefdruck. Teile deine Komposition mit.

17

VOGELBEOBACHTUNG BAUMHÄUSER



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und überlege:

- *Welche Lebewesen leben im Park?* •

Stelle dir vor, dass du ein Vogel wärst:

- *Wie würdest du in dem von dir ausgewählten Baum leben? Welche Früchte gibt der Baum/welche Samen gibt es zu essen?* •

Entwirf dein Baumnest:

- *Wie groß ist es? Wie würdest du es bauen und gemütlich machen? Musst du dich vor Raubtieren schützen?* •

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deinen Entwurf mit.

18

COLLAGENWESEN



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Gehe zu deinem Baum und suche nach natürlichen Elementen wie Blätter, Ästen, usw.

- *Was kannst du hinter der Form sehen?* •

Nutze deine Fantasie, um neue Bilder aus der Kombination natürlicher Formen zu gestalten.

Entdecke, welche Lebewesen aus den Formen, die du findest, durch die Collage-Technik lebendig werden.

Zusatzübung: Komm zur Station, teile deine Erfahrung mit und bringe dein Kunstwerk nach Hause.

19

MIT EINER LINIE
SPAZIERENGEHEN



Dauer: bis 60 Min

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und stell dir vor, du bist ein Insekt, das sich auf eine Reise in die Baumkrone begibt. Beginne bei den Wurzeln.

Stelle dich vor, dein Stift sei das Insekt. Er fängt bei den Wurzeln an, den ganzen Stamm hinauf bis zu den Ästen und den Blättern an der Spitze des Baumes.

Halte den Kontakt zum Blatt und versuche, nicht auf das Blatt zu schauen. Der Stift darf das Blatt nicht verlassen, damit die Zeichnung eine einzige durchgehende Linie wird.

Zusatzübung: Komm zur Station und teile deine Reise-Erfahrung mit.

20

360 GRAD PORTRÄT



Dauer: 30-40 Min jeweils

Spieler: I-II

Geh zu deinem Baum und binde 5 unterschiedlich lange Schnüre um ihn, an verschiedenen Ästen oder am Stamm.

Zeichne anhand der begrenzten Schnurlängen die Ansicht des Baumes vor dir. Wiederhole dies für jede Länge der Schnur. Du kannst dich auch auf der gleichen Seite des Baumes drehen und dir überlegen, was der Baum im Park sehen kann.

Lege die Zeichnungen nebeneinander und beobachte, wie sie sich unterscheiden, welche Details du in jeder Ansicht eingefangen hast. Stelle die Zeichnungen wie ein echtes Porträt des Baumes zusammen.