

Herzlich willkommen!



Der Hohne-Rabe hat euch schon sehnsüchtig zur **Hohne-Wildnis-Entdecker-Rallye** erwartet. Er träumt seit langer Zeit davon, sein Zuhause am Natur-Erlebniszentrum HohneHof zu verlassen, um die Wildnis des Nationalparks zu entdecken. Doch allein traut sich der kleine Rabe nicht. Möchtet ihr ihn auf seiner Entdeckungstour begleiten und gemeinsam die Umgebung kennenlernen? Dann los, worauf wartet ihr! Begebt euch zu der **Sitzgruppe in der Mitte des Hofes** und schon kann es losgehen...

Die folgenden Symbole zeigen euch, was euch als nächstes erwartet:



Aufgabe/ Spiel



Frage

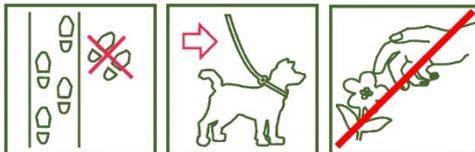


Info



Wegbeschreibung

Sammelt die Buchstaben hinter den richtigen Antworten der Fragen, um ein Lösungswort zu erhalten (Achtung: bei einer Frage sind 2 Antworten richtig und es gibt somit auch 2 Buchstaben!).



„Da wir uns hier im Nationalpark befinden müssen wir auf unserem Weg einige Regeln befolgen.“, erklärt der Rabe. „Aber keine Sorge, das ist ganz einfach: Wir bleiben auf den Wegen, leinen unsere Hunde an, nehmen nichts mit nach Hause (außer unseren Müll), verhalten uns ruhig und machen kein Feuer.“



„Und seid vorsichtig! Achtung vor herunterfallenden Ästen (besonders nach Stürmen und an windigen Tagen) und Stolperfallen.“

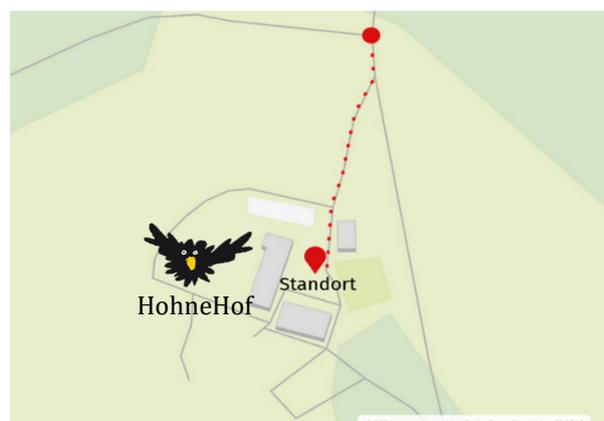


Schaut euch um: Könnt ihr den Hohne-Raben über dem Eingang des Gebäudes entdecken? Die Früchte von welchem Baum befinden sich zwischen seinen Flügeln?

- Eiche → D
- Fichte → L
- Eberesche → I
- Buche → A



Von eurem Startpunkt aus folgt ihr der gepunkteten Linie zu eurem nächsten Stopp.



 Seid ihr am Wegweiser angekommen? Wie heißt die höchste Erhebung im Nationalpark und in ganz Norddeutschland?

- Zugspitze → K
- Brocken → N
- Wurmberg → R

 Die Antwort auf die letzte Frage weist euch den Weg. Der Schilderbaum hilft euch dabei! Folgt dem Weg so lange, bis ihr an den nächsten Wegweiser gelangt.

 An dem Wegweiser angekommen, seht ihr links vom Weg eine Wiese. Wenn ihr Glück habt, dann könnt ihr dort das Harzer Rote Höhenvieh beim Grasen beobachten. Die Kühe grasen hier und auf weiteren Wiesen rund um den HohneHof jedes Jahr für einige Monate im Sommer.



 Im Nationalpark steht die Wildnis im Vordergrund. Könnt ihr euch vorstellen, warum hier trotzdem Kühe grasen? (2 richtige Antworten!)

- Um sie den Besucher*innen zu zeigen → L
- Den Kühen schmeckt das Gras hier am besten → V
- Erhalt einer alten Haustierrasse → D

 Ihr steht weiterhin am Wegweiser. Ab jetzt geht ihr **nicht** mehr in Richtung Brocken, sondern weiter auf dem Kirchstieg. Haltet die Augen offen und sucht den Felsen, den ihr auf dem Bild seht.



 Am Felsen angekommen, richtet euren Blick auf die Fläche rechts vom Weg: Was ist denn hier passiert? Vor einiger Zeit stand hier noch ein dichter Fichtenwald! Ihr habt sicherlich schon einmal vom **Borkenkäfer** gehört. In natürlichen Fichtenwäldern befällt er geschwächte Bäume und trägt so zur natürlichen Waldentwicklung bei. Doch hier ist alles anders: Die Fichten, die hier standen, wurden alle zur gleichen Zeit vom

Menschen gepflanzt. Durch Hitze, Trockenheit und Stürme wurden die Bäume geschwächt und für den Borkenkäfer zu einer leichten Beute. In großen Teilen des Nationalparks lässt man dieser Entwicklung freien Lauf. Dadurch gibt es heute viel stehendes und liegendes Totholz. Es bietet für viele Tierarten einen großartigen Lebensraum.



Auf der Fläche liegen zwar einige Totholzstämme, Äste und Wurzelteller, aber vielleicht seht ihr auch die Schnittflächen an einigen Baumstümpfen. Hier scheint der Mensch eingegriffen zu haben und das, obwohl im Nationalpark meist gilt: Natur, Natur sein lassen.

Woran könnte das liegen?

- Das Holz wurde zum Bau von neuen Möbeln für die Nationalparkhäuser benötigt. → O
- Die Bäume wurden abtransportiert, damit es ordentlicher aussieht. → J
- Die mit Borkenkäfern befallenen Bäume werden im Randbereich des Nationalparks entfernt, um die Ausbreitung des Borkenkäfers in angrenzende Wirtschaftswälder zu verhindern. → S



Folgt dem Weg nun weiter, bis ihr an eine große Brücke mit einem Geländer gelangt, die über den Wormsgraben führt. Folgt dem Kirchstieg weiter, bis ihr die nächste Wegkreuzung erreicht. Hier kreuzt der Wormsgraben die Kiesgrubenstraße.



Der Wormsgraben liegt zwischen der Wormke und dem Zillierbach. Vermutlich wurde er bereits zwischen dem 12. und 14. Jahrhundert angelegt. Durch den Graben wird Wasser aus der Wormke nach Wernigerode abgeleitet, wo es damals zum Antrieb von Wassermühlen genutzt wurde. Im Laufe der Zeit wurde der Wormsgraben für die unterschiedlichsten Zwecke genutzt. Um 1800 beispielsweise diente er dem Transport von klein gehacktem Holz nach Wernigerode. Heute ist er noch ein wichtiger Wasserlieferant für die Zillierbachtalsperre und bietet zudem vielen Pflanzen und Tieren einen Lebensraum.



An der Kreuzung steht eine Bank. Wenn ihr möchtet, dann setzt euch dort für eine kurze Pause. Schließt die Augen für ein paar Minuten und achtet ganz aufmerksam auf das was ihr hört, riecht und fühlt.

Was konntet ihr hören? _____

Was konntet ihr riechen? _____

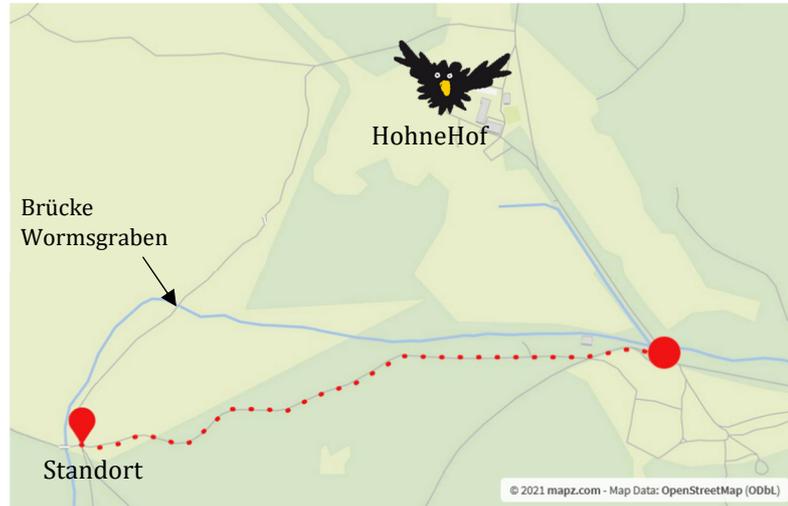
Was konntet ihr fühlen? _____

Wie viele verschiedene Vogelstimmen könnt ihr in einer Minute wahrnehmen?



Nach dieser kurzen Erholungspause geht es auch schon wieder weiter. Folgt dem Wegweiser in Richtung Drei Annen Hohne. Während ihr die auf der Karte eingezeichnete Strecke zurücklegt, achtet ganz bewusst auf die Pflanzen am Wegesrand.

Die nächste Aufgabe bietet euch dafür einige Ideen!



Während ihr die Strecke zurücklegt, schaut, ob ihr einige der unten abgebildeten Pflanzen finden könnt! erinnert euch aber bitte an die Nationalparkregeln: Die Pflanzen nicht pflücken und am besten auch nicht anfassen, denn manche sind sogar giftig! Ihr könnt ein Häkchen bei jeder gefundenen Pflanze machen.

Giftig! 



Roter Fingerhut (*Digitalis purpurea*)

- Blütezeit: Juni - August
- Verdankt ihren Namen der Form ihrer Blüten, wovon sie pro Blütentraube bis zu 100 Stück besitzt

Wurde entdeckt:



Kriechender Günsel (*Ajuga reptans*)

- Blütezeit: April - August
- Ist frosthart
- Treibt im Frühjahr aus seinen weit verzweigten Wurzeln aus

Wurde entdeckt:





Scharfer Hahnenfuß (*Ranunculus acris*)

- Blütezeit: April - August
- Blätter ähneln dem Fuß eines Hahns
- Weidetiere meiden die Pflanze wegen des scharfen Geschmacks



Wurde entdeckt:

Gemeiner Löwenzahn (*Taraxacum officinale*)

- Blütezeit: April - September
- Bilden Samenstände, die auch als Pustelblume bekannt sind. Die Samen können bis zu 15 km weit fliegen

Wurde entdeckt:



Wald-Schachtelhalm (*Equisetum sylvaticum*)

- Blütezeit: April – Mai
- Familie der Schachtelhalme: Pflanzen gehören zu den ältesten unserer Erde

Wurde entdeckt:



Gewöhnlicher Frauenmantel (*Alchemilla vulgaris*)

- Blütezeit: Mai – September
- Name bezieht sich auf die Ähnlichkeit der gefalteten Blätter mit dem Mantel auf mittelalterlichen Mariendarstellungen

Wurde entdeckt:





**Zypressen-Wolfsmilch
(*Euphorbia cyparissias*)**



- Blütezeit: April - Mai
- Enthalten giftigen Milchsaft
- Von Weidevieh wegen scharfen Geruchs und Geschmacks gemieden

Wurde entdeckt:

Kletten-Labkraut (*Galium aparine*)

- Blütezeit: Juni - Oktober
- Besitzt kleine klettende Haare, mit denen sie an anderen Pflanzen in Richtung der Sonne klettert

Wurde entdeckt:



© Tilman Graf



Gamander-Ehrenpreis (*Veronica chamaedrys*)

- Blütezeit: Mai - Juli
- Im Volksglauben auch Gewitterblümchen: Abpflücken soll Regen oder Gewitter verursachen

Wurde entdeckt:

© Larissa Jüttner

Brombeere (*Rubus*)

- Blütezeit: Mai - August
- Hat Stacheln und ist immergrün
- Bildet blauschwarze Früchte

Wurde entdeckt:



© Larissa Jüttner



Ihr befindet euch nun am Ende des Weges, an einer Brücke. Von dort, wo ihr gekommen seid, kann man das Baujahr der Brücke am Fundament ablesen. Könnt ihr die Zahl finden?

- 1997 → P
- 2003 → B
- 2000 → I



Folgt nun den Schildern Richtung HohneHof bis zu der Wasserstation.



An der Wasserstation angekommen ist nun noch Zeit für ein Spiel. Wer von euch mag der/die Geschichtenerzähler*in sein? Der- oder diejenige liest eine kleine Geschichte über den Wasserkreislauf vor. Alle anderen spielen die Wassertropfen, indem sie sich passend zur Geschichte bewegen!

„Das Leben eines Wassertropfens“

Alle Wassertropfen schwimmen im Meer und bewegen ihre Arme wie die Wellen auf und ab. Die Sonnenstrahlen wärmen euch und ihr wischt euch den Schweiß von der Stirn. Dann fangt ihr an euch immer schneller und schneller zu bewegen, bis ihr schließlich an den Sonnenstrahlen hoch in den Himmel klettert. Dort bilden alle Wassertropfen gemeinsam eine große Wolke. Stellt euch dicht zusammen. Der Wind pustet euch um die ganze Welt. Bewegt euch als Gruppe im Kreis. Irgendwann wird euch wieder kälter und ihr lasst euch als Wassertropfen auf die Erde fallen. Dort fließt ihr in die Flüsse, die euch wieder ins Meer bringen. Die Wellen tragen euch wieder auf und ab. Steht auf und bewegt eure Arme wie zu Beginn...



Gleich geschafft: Geht die letzten Meter bis zum HohneHof! Dort macht euch auf die Suche nach einer zweiten Wasserstation, die sich hinter der Terrasse zwischen einem Schuppen und einem Ofen befindet.



Am Wasser angekommen könnt ihr eine kleine Wasseruntersuchung durchführen. Die untenstehenden Fragen helfen euch, das Gewässer genauer zu beschreiben. Wenn ihr wollt, dann könnt ihr sogar mal einen Stein aus dem Wasser nehmen und an der Unterseite schauen, ob sich dort ein paar kleine Gewässertiere verstecken. Wenn ihr Fragen habt oder eine Becherlupe benutzen wollt, dann sprecht gerne einen der Ranger am HohneHof an!

Ist das Gewässer gerade oder kurvig? _____

Wodurch fließt das Gewässer (Acker, Wiese, Dorf, Wald)? _____

Was sieht man am Gewässergrund (Steine, Sand, Kies, Schlamm)? _____

Gibt es viele oder wenige Wasserpflanzen? _____

Fließt das Wasser schnell oder langsam? _____

Welche Farbe hat das Wasser? _____

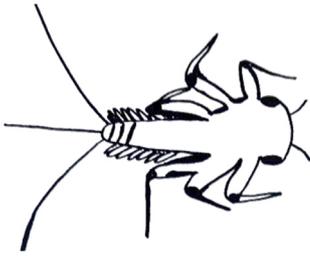
Für dein genaues Beobachten bekommst du einen Lösungsbuchstaben! -> W

Gerade habt ihr die Struktur und die Umgebung des Gewässers beschrieben. Sind Struktur und Wasserqualität in einem Fließgewässer gut, so können zahlreiche Tiere in ihm leben. Dazu gehören zum Beispiel Bachforellen, Strudelwürmer und Insektenlarven.



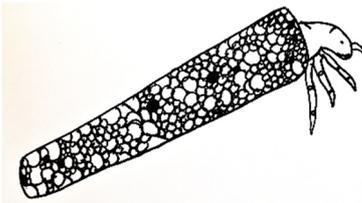
Strudelwurm

- Flacher Körper, damit er nicht von der Strömung mitgerissen wird
- Lebt am Gewässergrund oder an der Unterseite von Steinen und Pflanzen



Eintagsfliegenlarve

- Lebensraum und Körperbau unterscheiden sich stark, je nachdem, wie das Gewässer aussieht!



Köcherfliegenlarve

- Ernährt sich je nach Art von Pflanzen oder anderen Kleintieren
- Viele Larven besitzen einen Köcher, der ihnen als „Haus“ dient

Diese drei Tiere findet man auch in diesem Fließgewässer vor euch. Sie besitzen ganz verschiedene Ansprüche an ihren Lebensraum und ihre Nahrung. Je mehr unterschiedliche Materialien (Steine, Pflanzen, Totholz) und Strömungen (schnell und langsam) in einem Fließgewässer zu finden sind, desto mehr Arten fühlen sich dort Zuhause!

Ihr habt es geschafft. „Das war richtig super, endlich konnte auch ich einmal die Gegend erkunden!“, kräht der kleine Rabe. Wenn ihr die Fragen richtig beantwortet habt, dann könnt ihr aus den 7 Buchstaben ein Lösungswort basteln! Denkt dran: bei einer Frage gab es 2 richtige Antworten. Der Hohne-Rabe hat noch einen Tipp für euch: „Das Lösungswort beschreibt eines der wichtigsten Ziele im Nationalpark!“.

Mit dem richtigen Lösungswort kannst du dir jetzt deinen „Hohne-Wildnis-Entdecker“-Stempel bei einem der Ranger abholen!

