

Informationsblatt zum Fabelweg der Thurgauer Wanderwege

Auf dem Höhenweg zwischen Steckborn und Ermatingen führt entlang des Untersees der Themenwanderweg zum Thema „Fabeln“ des Vereins Thurgauer Wanderwege. Der Fabelweg folgt dem markierten Wanderweg und dauert circa drei Stunden. Auf halbem Weg befinden sich zwei Grill- und Picknickplätze, die zum Verweilen einladen.

Der Themenwanderweg eignet sich sowohl für Schulklassen als auch für Familien, kleine Wandergruppen und einzelne Wanderer. 18 Thementafeln bieten entlang des Weges ein abwechslungsreiches und spannendes Erlebnis.

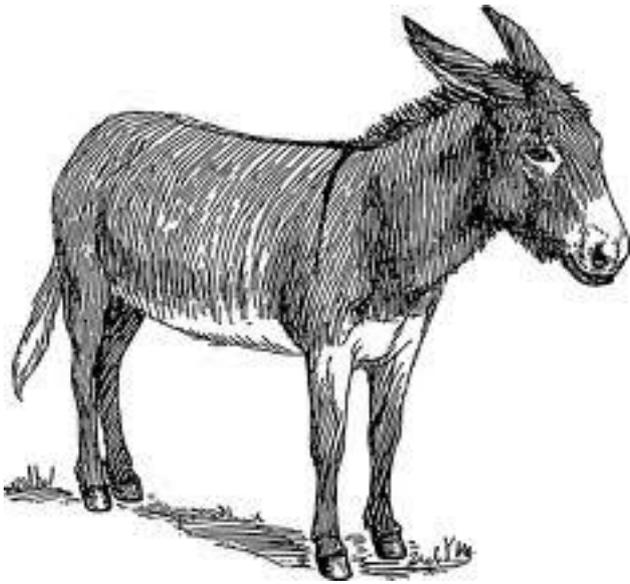
Auf den Tafeln finden Sie interaktive, kreative, aber auch informative Elemente. Die verschiedenen Aktivitäten werden mit Hilfe von bestimmten Icons gekennzeichnet und können nahezu unabhängig voneinander ausprobiert werden. Dadurch wird ermöglicht, dass die unterschiedlichen Aktivitäten individuell auf die eigenen Bedürfnisse abgestimmt werden können. Ein Beispiel für den Aufbau und das Zusammenspiel zwischen den verschiedenen Themenwegtafeln finden Sie unter [Aufbau Fabelweg](#).

 Quizfrage Versuche die Frage bis zur nächsten Tafel zu beantworten.	 Denkfrage Überlege für dich oder diskutiere mit deinen Freunden.
 Auflösung der Quizfrage Hier findest du die Antwort auf die Quizfrage.	 Hast du gewusst, dass ...? Interessante Fakten zu Tieren werden mit diesem Icon gekennzeichnet.
 Tipp Weitere nützliche Hinweise erfährst du unter diesem Symbol.	 Spielaktivität Lustige Spielideen zum Ausprobieren für grosse und kleine Gruppen.

Für weitere generelle Informationen zum Fabelweg, können Sie sich die [Informationsbroschüre](#) herunterladen.

Speziell für Lehrpersonen werden auf dieser Webseite verschiedene Vor- und Nachbearbeitungsmaterialien zum Fabelweg bereitgestellt. Unter [Zusatzmaterialien](#) können Sie die verschiedenen Arbeitsblätter herunterladen.

Der sture Esel



„Du störrischer Esel“ ist ein geläufiges Schimpfwort. Doch wie kommt es zu dieser nicht sehr schmeichelhaften Assoziation? Esel können sich unter Umständen strikt weigern, auch nur einen einzigen Schritt weiterzugehen. Dies liegt aber nicht daran, dass sie störrisch oder dumm sind, sondern hängt damit zusammen, dass sie ursprünglich in gebirgigen Wüstengebieten lebten. Im Gebirge kann es sich als sehr gefährlich erweisen, bei einer Gefahr panikartig zu fliehen. Deshalb blieben Esel zunächst stehen und dachten nach, was in der gegebenen Situation das Beste war. Diese Verhaltensweise ist den Eseln geblieben und zeigt uns, dass Esel eigentlich klug, vorsichtig und bedächtig sind. So überrascht es nicht, dass sie verblüffende Gedächtnisleistungen erbringen können und sich nach über 25 Jahren noch an Gegenden erinnern, in denen sie einmal gelebt haben.



Hast du gewusst, woher die Redewendung „sich eine Eselsbrücke schaffen“ kommt? Esel scheuen sich davor, durch Wasser zu waten. Sogar ein Bächlein kann für sie zum unüberwindbaren Hindernis werden. Wollte man also sein Ziel mit diesem Lasttier erreichen, so musste man kleine Brücken bauen. „Sich eine Eselsbrücke schaffen“ bedeutet folglich, dass man mit einer zusätzlichen Hilfe an sein Ziel kommt, sich beispielsweise etwas leichter merkt.



Das Wort „Esel“ wird häufig als Schimpfwort verwendet. Kannst du dir vorstellen, mit welchem Tier der Esel gerne tauschen würde?

Der Esel und der Fuchs

Ein Esel hüllte sich einmal in eine Löwenhaut, lustwandelte mit stolzen Schritten im Wald und schrie sein „Ia, Ia“ aus vollen Kräften, um die andern Tiere in Schrecken zu versetzen. Alle erschrakten, nur der Fuchs nicht. Dieser trat keck vor ihn hin und verhöhnte ihn: „Mein Lieber, auch ich würde vor dir erschrecken, wenn ich dich nicht an deinem „Ia“ erkannt hätte. Ein Esel bist und bleibst du!“

Mancher Einfältige in prächtigem Gewande gälte mehr, wenn er schwiege, denn: Mit Schweigen sich niemand verrät.

Aesop



Hast du erwartet, dass der Esel mit dem Löwen tauschen würde?
Was denkst du, warum er gerne ein Löwe sein wollte?

Mit welchem Tier würdest du tauschen, wenn du wählen könntest?



Wer ist wer?



Der Fuchs hat den Esel aufgrund seines typischen „Ia“-Geschreis erkannt. Denk dir selbst ein Tier aus, welches gerne ein anderes sein würde. Stelle das Tier pantomimisch dar und ahme dazu aber die Laute des ursprünglichen Tieres nach. Die anderen müssen dann erraten, welches Tier hier versucht, wen nachzuahmen.



Denk dir ein Tier aus und überlege, welche Eigenschaften es hat. Wenn sich alle ein Tier ausgedacht haben, dann kann das Spiel beginnen. Stellt euch in einem Kreis auf und versucht herauszufinden, welche Tiere eure Mitspieler sind! Dazu darf jeder drei anderen Mitspielern eine Frage stellen, die diese mit „ja“ oder „nein“ beantworten können. Der Spieler darf dabei selbst auswählen, wem er eine Frage stellen möchte. Nachdem drei Runden vorbei sind, darf jeder seine Vermutung äussern. Wenn noch nicht alle Tiere beim ersten Mal erraten werden, dann kann eine zusätzliche Fragerunde durchgeführt werden. Stellt so lange Fragen, bis ihr wisst, wer welches Tier ist!

