

Spielerische Auswertung einer Waldführung

Vorbemerkungen:

(1. Folge)

Das Thema Umwelt ist für (einige) Jugendliche schon nicht mehr ertragbar. Sie werden einerseits mit Informationen über die bedrohte Natur in Schule und Medien zugeschüttet, andererseits haben sie als Jugendliche wenig Handhabe im Großen etwas zu verändern. Bei diesem Beitrag geht es nun darum, selbst und mit allen Sinnen die Natur zu entdecken und entsprechend der eigenen Neigung die Informationen einer Waldführung für sich auszuwerten.

Um schon die Waldführung an den Interessen der Jugendlichen zu orientieren, sollte idealerweise ein Vortreffen zwischen einer Delegation der Jugendlichen, der Übungsleiterin und dem Förster, der Biologin, der Umweltschützerin stattfinden.

Bei diesem Gespräch könnten die Vorstellungen und Bedürfnisse sowie evtl. Vorerfahrungen der Gruppe genannt werden und mit dem jeweiligen Konzept des Umweltschützers abgestimmt werden.

Die folgenden Spielvorschläge eignen sich auch, um andere Vereinsmitglieder, die an der Walderkundung nicht teilnehmen konnten, zu informieren.

Im Rahmen eines Vereinsjugendtages könnte spielerisch und anschaulich über die Walderkundung als eine Vereinsaktivität der Vereinsjugendlichen „berichtet“ werden.

Zeit: 3-4 Stunden gesamt;
Waldführung etwa 1 Std. plus
entsprechende An- und Abfahrt,
Auswertung etwa 2 Std.

Teilnehmer/innen: Mädchen und Jungen
ab 13 Jahre. Die Gruppe könnte sich
zusammensetzen aus:

a) einer Gruppe, die bereits besteht, zusammen wöchentlich Sport treibt und sich gemeinsam für solch eine Aktivität außerhalb des „Trainingsbetriebes“ entschieden hat und einen zusätzlichen Termin vereinbart;

b) einem spartenübergreifenden Angebot, welches einmal monatlich zu einem festen Termin stattfindet. Die Themen und Art der Aktivitäten sind hierbei völlig unterschiedlich, der Termin jedoch hat sich bei den Jugendlichen als Bestandteil ihres Vereinsangebotes eingebürgert.

Ort: Wald, anschließend Außengelände und ein großer Raum

Material: Stethoskope (Ärzte, Apotheken, Gesundheitsamt), kleine Zettel, Stifte, Klebestreifen, reißfestes Wollknäuel, Stapel Zeitungspapier, diverse Naturmaterialien, Papprollen, Illustrierten, Kleber, Scheren, Bücher (siehe Literaturverzeichnis 2. Folge), großes Stück Eichen- oder Buchenholz, Strohhalme, Schilfrohr, Körperfarben.

Stundenverlauf/Inhalte

☐ = Organisation

GERÄUSCHE

- Alle setzen sich ganz bequem hin und schließen die Augen. Für 2-3 Minuten lauschen wir allem. Anschließend Erfahrungsaustausch: Was habt Ihr alles gehört? Was habt Ihr empfunden?
- ☐ Die Gesamtgruppe befindet sich unmittelbar nach dem geführten Waldspaziergang noch im/am Wald.

LEBENSSAFT

- Legt ein Stethoskop an verschiedene Stellen eines dicken(!) Laubbaumes (mit dünner Rinde!) und lauscht dem murmelnden Fluß des Saftes. Vergleicht auch mal mit eurem eigenen Körper oder mit einem Stein.
- ☐ Zweier- bzw. Dreier-Gruppen

Absichten/Gedanken

☐ = Hinweis

● = Absichten/Gedanken

- Nach den vielen Informationen der Walderkundung, die soeben beendet wurde, stellt dies eine Möglichkeit des In-sich-Hineinhorchens und ein Sensibilisieren für den Wald dar.

- Ein weiteres Sensibilisieren für die Lebendigkeit der Natur



☐ = Organisation

☐ = Hinweis

● = Absichten/Gedanken

BEGRIFFE DES WALDES RATEN

- Jede schreibt einen Begriff, der bei dem Waldspaziergang besonders haften geblieben ist, auf einen Zettel und heftet diesen auf den Rücken einer Mitspielerin. Nun kann jede durch Fragen ihren Begriff auf dem eigenen Rücken erraten, wobei nur mit ja und nein geantwortet werden sollte.
 - *Nach dem besinnlichen Teil kommen die erfahrenen Fakten nochmal spielerisch ins Bewußtsein.*
- ☐ Die Teilnehmenden befragen sich gegenseitig.

LEBENSNETZ

- Eine Person steht etwas außerhalb des Spielkreises und beginnt das Spiel z. B. mit der Frage: „Welche Pflanze wächst in dieser Gegend?“...
„Löwenzahn“. Die Antwortende wird zum Löwenzahn und erhält den Anfang des Schnurknäuels. „Welches Tier frißt Löwenzahn?“...
„Kaninchen“. Diese Antwortende bekommt nun das Knäuel, ohne daß der „Löwenzahn“ den Anfang losläßt, die beiden sind durch die Schnur verbunden. „Wer fängt sich das Kaninchen?“...
Die außenstehende Person verbindet mit der Schnur eine Spielerin mit der anderen. Die Fragen können mehr und mehr aus der Gruppe kommen, wobei neue Elemente ins Spiel kommen können, wie z. B. andere Tiere, Erde, Wasser... bis alle Spielenden miteinander verbunden sind. Ein symbolisches Lebensnetz ist gewoben.
Um zu erleben, wie wichtig jede einzelne für das ganze ist, laßt ein Mitglied ausfallen. Wenn z. B. der Baum fällt, reißt die Person, welche ihn verkörpert, an der Schnur in ihrer Hand.
Jede, die den Ruck fühlt, ist vom Tod des Baumes betroffen und zieht ihrerseits an der Schnur ... bis jede spürt, daß durch die Zerstörung des Baumes das Gleichgewicht aller gestört ist.
- *Die Spielenden erfahren das Geflecht der Natur, die Abhängigkeit der Luft, des Bodens, der Pflanzen und Tiere voneinander.*
- *Ein eigenes Öko-System erschaffen*

SAURER REGEN

- In jeder Ecke des Raumes steht ein Mitspieler. Sie bilden die Fabriken. Jeder von ihnen hat einen Zeitungsstapel. Aus den einzelnen Seiten machen sie Papierbälle. Die Papierbälle sind die Schadstoffe, die von den Fabriken ausgestoßen werden. In der Mitte des Raumes stehen die Bäume (andere Mitspieler). Die Fabrikspieler versuchen nun die Bäume mit den Papierbällen zu treffen. Beim ersten Treffer sind die Bäume erkrankt und müssen sich setzen. Beim zweiten Treffer müssen sie sich legen und nach dem dritten Treffer sind sie abgestorben. Abgestorbene Bäume werden zu Umweltschützern, die nun versuchen, die übrigen Bäume zu schützen, indem sie den sauren Regen abfangen und auf die Fabrikspieler werfen. Fabrikspieler, die dreimal getroffen wurden, müssen ihre Fabrik schließen und können die Luft nicht mehr verschmutzen.
- *Das Wissen um Ursache und Auswirkung auf einfache Art und Weise erleben, Informationsflut spielerisch umsetzen.*