



Waldjugendspiele

Leitfaden zur Durchführung und Weiterentwicklung der
Waldjugendspiele bei Wald und Holz NRW



MENSCH WALD!

Inhalt

Inhalt	ii
Abkürzungsverzeichnis	iii
Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	iii
1 Einleitung	1
2 Ziele und pädagogische Herangehensweise	2
2.1 Bildung für nachhaltige Entwicklung – eine globale Bildungsperspektive	2
2.2 Leitbild.....	5
2.3 Pädagogisches Konzept.....	6
3 Ablauf der Waldjugendspiele	9
3.1 Unterstützung bei der Veranstaltung	9
3.2 Einladung und Terminabsprachen mit den Schulen	9
3.3 Vorabbegehung des Parcours – ohne und mit Lehrkräften.....	10
3.4 Die Veranstaltung	11
3.5 Pressemitteilungen.....	11
3.6 Auftakt- und Abschlussveranstaltungen.....	11
3.7 Organisatorischer Ablaufplan der Waldjugendspiele	12
3.8 Fallstudien.....	13
3.8.1 Waldjugendspiele im Rosendaler Wald	14
3.8.2 Die Waldjugendspiele im Kreiswald bei Halle	15
3.8.3 Die Walderlebnistage in Ahlen	17
3.8.4 Waldjugendspiele im Süggelwald bei Dortmund-Eving.....	18
4 Die Parcours	20
4.1 Externe Kooperationspartnerinnen und -partner	20
4.2 Auswahl des geeigneten Geländes für einen neuen Parcours	21
4.3 Parcourstyp bestimmen.....	21
4.4 Inhaltliche Gestaltung eines neuen Parcours und der Stationen	22
4.5 Vorbereitung der Stationen	23
4.6 Didaktische Weiterentwicklung bestehender Parcours	24
4.7 Evaluation	27
4.8 Spiele- und Aktivitätensammlung.....	28
5 Anhang	30
6 Literaturverzeichnis	75
Notizen	76
Impressum	78

Abkürzungsverzeichnis

SuS = Schülerinnen und Schüler

BNE = Bildung für nachhaltige Entwicklung

LuL = Lehrerinnen und Lehrer

WJS = Waldjugendspiele

SDW = Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.

ÖPNV = Öffentlicher Personennahverkehr

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abbildung 1 Globale Nachhaltigkeitsziele der Agenda 2030 (UN 2015).....	2
Abbildung 2 BNE ermöglichen durch förderliche Lernumgebung.....	4
Abbildung 3 Ablaufplan.....	12
Abbildung 4 Am Start werden die Regeln erklärt	14
Abbildung 5 Die vorletzte Station liegt auf dem Voltaire-Wanderweg.....	15
Abbildung 6 Auszug von Station 2 Genauigkeit und Schätzen.....	15
Abbildung 7 SuS beim gemeinsamen Festmeter Holz umstapeln	19
Abbildung 8 Wolfsanhänger und Feedbackpostkarten.....	17
Abbildung 9 Übersicht der Parcourstypen.....	22
Abbildung 10 Ablauf der inhaltlichen Planung des Parcours	23
Abbildung 11 Beispiel für ausgefüllten Überprüfungsbogen: angeregte Lernprozesse	26
Tabelle 1 Kooperationspartnerinnen und -partner und typische Unterstützung.....	9
Tabelle 2 Waldjugendspieltypen in NRW	13
Tabelle 3 Die verschiedenen Nachhaltigkeitsdimensionen im Lernprozess	25
Tabelle 4 Spiele- und Aktivitätensammlung	29

1 Einleitung

Die erstmals 1977 in Nordrhein-Westfalen gemeinsam durch die damaligen Landesforstverwaltungen und die Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V. eingeführten Waldjugendspiele (WJS) erfreuen sich nach wie vor bei Schülerinnen und Schülern der vierten Grundschulklassen großer Beliebtheit. Möglichst im gleichen Zeitraum wird landes- und sogar bundesweit dieses Angebot geschaffen und breitenwirksam in das Bewusstsein der Öffentlichkeit gebracht.

Aus ersten Kooperationen mit Lehrerinnen und Lehrern entstanden Parcours, die Dank der Försterinnen und Förster bis heute in unterschiedlichen Varianten mit Leben gefüllt und weiterentwickelt werden. Ziel ist es, der Naturentfremdung entgegenzuwirken und den teilnehmenden Kindern den natürlichen Lebensraum Wald unter Einbezug aller Sinne und mit Spaß und Freude nahe zu bringen.

Die Waldjugendspiele, als Impulsgeber einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), verzeichnen seit vielen Jahren eine steigende Teilnehmerzahl von zuletzt etwa 34.000 Kindern im Jahr 2019 in NRW. Partner vor Ort sind beispielsweise Kommunen, Schulämter, die Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V., der Lernort Natur der Landesjägerschaft, Naturschutzverbände und Sparkassen.

Dieser Leitfaden soll vor allem für die Försterinnen und Förster Unterstützung bieten, die Waldjugendspiele selbstständig zu organisieren, weiter zu entwickeln und Abläufe zu optimieren. Daneben werden Tipps und Hilfestellungen bereitgestellt.

- Insgesamt besteht dieser Leitfaden aus vier Teilen. Teil eins ist die Einleitung.
- Teil zwei beschäftigt sich mit den grundlegenden Zielen und der didaktischen Herangehensweise der Waldjugendspiele.
- Im dritten Teil wird der generelle Ablauf der Waldjugendspiele dargestellt. Darauf folgen die unterschiedlichen Parcourstypen und vier Fallstudien.
- Teil vier beschäftigt sich mit der Neuanlage eines Parcours und enthält ebenso Tipps für die Weiterentwicklung und Überarbeitung von bestehenden Parcours in Richtung BNE sowie eine Spiele- und Aktivitätensammlung.
- Darauf folgt der Anhang. Eine Sammlung zusätzlicher Unterlagen findet sich im digitalen Zusatzmaterial.

2 Ziele und pädagogische Herangehensweise

Nach einer Einführung in die Bildung für nachhaltige Entwicklung, die richtungsweisend auch für die Waldjugendspiele ist, werden die Ziele der Waldjugendspiele mit Hilfe eines Leitbildes dargestellt. In dem sich anschließenden pädagogisches Konzept wird die grundsätzliche didaktische Herangehensweise beschrieben.

2.1 Bildung für nachhaltige Entwicklung – eine globale Bildungsperspektive



Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) fokussiert darauf die **Welt ökologisch, ökonomisch, kulturell und sozial nachhaltiger** als derzeit zu gestalten. Ein kurzer Abriss der wichtigsten politischen Vereinbarungen dazu findet sich im Anhang (ab S. 30). BNE, als Bildungsperspektive, möchte weniger nachhaltige Gewohnheiten durch Gewohnheiten ersetzen, die aus heutiger Sicht zukunftsträchtiger sind. Dafür wurden von den Vereinten Nationen die **17 Nachhaltigkeitsziele** formuliert, die nun, erstmalig weltweit, durch BNE vermittelt werden sollen.



Quelle: <https://unric.org/de/17ziele/> 19.1.2020
Abbildung 1 Globale Nachhaltigkeitsziele der Agenda 2030 (UN 2015)

In jedem Land gibt es Verbesserungspotential. So ist in Deutschland bis heute das Elternhaus entscheidend für den Bildungsweg der Kinder und verschließt so vielen, die aus niedrigeren Bildungsschichten kommen, den Zugang zu weiterführenden Bildungsinstitutionen. Das soll unter Maßgabe des Nachhaltigkeitsziels „qualitative Bildung für alle“ geändert werden.

Hier wird es spannend. Die Politik kann und muss bestimmte Rahmenbedingungen schaffen. Neben der Bundesregierung entwickelte auch Nordrhein-Westfalen eine BNE Landesstrategie (2016) deren übergreifendes

Ziel darin besteht, BNE in die formale und non-formale Bildung zu integrieren (Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen, 2019). Aber es geht auch darum nachzudenken, was jede und jeder Einzelne tun kann. BNE Vermittlung bedeutet gemeinsam mit Teilnehmenden zu überlegen wo **Veränderungen** möglich sind. BNE setzt dabei neue Akzente, fokussiert weniger auf Wissensvermittlung und mehr auf **Kompetenzen**, Ressourcen und Handlungen jeder und jedes Einzelnen (Michelsen & Fischer, 2015). Kurz gesagt geht es darum, wie wir Menschen mit der Prämisse die natürlichen Lebensgrundlagen auf unserer Erde zu erhalten, partnerschaftlich, friedlich und dennoch im Wohlstand, leben können (Vereinte Nationen, 2015).

BNE ist damit für die Gestaltung der Waldjugendspiele hoch relevant und richtungsweisend. Die Wälder in NRW sind eine Umgebung, die besser nicht sein kann, um Kinder in ihrem Wissensdurst und ihrer Lebenslust anzuregen, ihre Selbstwirksamkeit erlebbar zu machen und ihre Phantasie und Kreativität wach zu kitzeln.

Diese Kinder werden als Erwachsene Probleme zu lösen haben, die heute nicht abschätzbar sind. Daher wird es darauf ankommen, dass sie Fähigkeiten besitzen unter wechselnden Rahmenbedingungen zu leben, sich in Gruppen abzustimmen aber auch als Individuum zurecht zu kommen und die eigenen Stärken und Schwächen zu kennen. Sie sollten es schaffen schnell miteinander ins Gespräch zu kommen, zu wissen wo vertrauenswürdige Informationen zu finden sind oder wie sie gesund leben, worauf sie gelegentlich verzichten können, wie mit Dilemmata Situationen umzugehen ist und vieles mehr.

Die **Waldjugendspiele** können hier **Impulse** setzen. In der Tradition ihrer Durchführung fördern sie schon lange partnerschaftliches Arbeiten in der Gruppe ohne Konkurrenzdruck und regen die Kinder zu aufmerksamem sinnlichen Erlebnissen und Beobachtungen an. Allerdings können sie den Lernkreis von erfahren, ausprobieren, reflektieren, mögliche Veränderungen bedenken, neue Erfahrungen sammeln nicht in der Kürze der Zeit eines Vormittags schließen. Daher ist die **Kooperation mit den Lehrerinnen und Lehrern** so wichtig. Wenn die Waldjugendspiele als einmalige Veranstaltung eingebettet sind in eine ansprechende und anregende Reflexion und Diskussion kann bei den Teilnehmenden viel **in Bewegung kommen**.

Die Waldjugendspiele können einige der Nachhaltigkeitsziele (Vereinte Nationen, 2015) z.B. „qualitative Bildung für alle“, „Maßnahmen zum Klimaschutz“, „weniger Ungleichheiten“, „Leben an Land“ oder „Partnerschaften zur Erreichung der Ziele“ auf verschiedenen Ebenen integrieren.

- Zunächst fließen die Nachhaltigkeitsziele konkret in die Organisation der Waldjugendspiele ein und erfüllen dort **Vorbildfunktion**. Die gesamte Organisation der Veranstaltung (Müllvermeidung, Nutzung ÖPNV wo möglich, verlässliche und fachlich fitte Kooperationspartnerinnen und -partner, gesundes Essen etc.) liegt in den Händen der Organisierenden und kann entsprechend nachhaltig gestaltet werden. Vielfalt wird erlebbar schon in der **Diversität der Parcours** und ihren Ausrichtungen. Der **partnerschaftliche Austausch und Kooperation** unter den Försterinnen und Förstern soll u.a. durch diesen Leitfaden erleichtert werden. **BNE auf Ebene der Organisation**
- Als nächstes sind die **Inhalte der Parcours stetig weiter zu entwickeln**. Der Lernprozess der Kinder wird unterstützt durch emotionale, aktive, situative, selbstgesteuerte, soziale Herangehensweisen. Dies gelingt, wenn die Lernumgebung authentische Problemlagen, soziale Kontexte wie z.B. die Diskussion mit anderen Personen, verschiedene Perspektiven und Kontexte einbezieht (siehe Abb. 2). Die Kinder sollen ihre **Kompetenzen** in den Bereichen „Wertschätzung gegenüber Mensch und Natur“, „unterschiedliche Perspektiven einnehmen“, „Vermutungen über Auswirkungen von Aktivitäten anstellen“, „Zusammenarbeit und Mitverantwortung üben“ und „Zusammenhänge erkennen“ erweitern. **Aktives Handeln** soll herausgefordert werden. **BNE auf Ebene der Parcours**



Abbildung 2 BNE ermöglichen durch förderliche Lernumgebung

Sehr wichtig ist, dass es keine Indoktrinierung geben darf. Die Kinder werden angeregt ihre eigene Meinung zu finden, zu formulieren und zu vertreten. Das Nebeneinander unterschiedlicher Sichtweisen auszuhalten gehört zu den angestrebten Kompetenzen der Teilnehmenden.

2.2 Leitbild

Wofür stehen wir?

Die Landesforstverwaltung steht für langfristiges, generationengerechtes Denken, Kenntnis und Verständnis von natürlichen Prozessen, nachhaltige Nutzung sowie eine emotionale Bindung zum Wald. Gerne machen die Mitarbeitenden von Wald und Holz NRW Kindern den Wald als Lebensraum und Bildungsort erfahrbar.

Für wen sind die Waldjugendspiele gedacht?

Waldjugendspiele sind für Kinder im Alter von ca. 10 Jahren im Klassenverband, für die begleitenden Lehrkräfte sowie, an einigen Standorten, für vorher angeleitete ältere Schülerinnen und Schüler, die die Parcoursstationen helfend mit betreuen, gedacht.

Wie stellen wir uns die idealen Waldjugendspiele vor? Welche Werte sollen vermittelt werden?

Die Waldjugendspiele sind ein fröhliches und spielerisch freies Naturerlebnis. Sie finden in der Gruppe ohne Wettbewerbscharakter statt. Der Fokus ruht auf der Kompetenzerweiterung der Kinder, so ist die Sensibilisierung der Sinne wichtiger Bestandteil der Waldjugendspiele. Die Kinder können im Wald zur Ruhe kommen und konzentriert beispielsweise Geräusche oder Gerüche wahrnehmen. Sie erhalten die Möglichkeit, sich selbstständig oder in Begleitung von „Patenförsterinnen und -förstern“ im Wald zu orientieren und haben ausreichend Zeit, sich mit Waldthemen zu beschäftigen. Idealerweise können auftretende Fragen durch die Begleitenden direkt beantwortet und die Lösungen besprochen werden. Die Waldjugendspiele sind eine gute Gelegenheit um Teamgeist, Hilfsbereitschaft, Toleranz, Selbstbewusstsein, Verantwortungsbewusstsein, Freude an Bewegung, spielerischen Wissenserwerb und Sprache zu praktizieren. An den Standorten wo es stationsbetreuende ältere Schülerinnen und Schüler gibt, frischen diese ihre eigenen Waldkenntnisse auf und erfahren durch die spezielle Lehr-Lernsituation einen vielschichtigen, eigenen Kompetenzerwerb in Bezug auf Selbstbewusstsein, Sprache und Teamarbeit.

Die Organisation und Durchführung der Waldjugendspiele erfolgen durch motiviertes, engagiertes und fachlich geschultes Personal. Nach der Veranstaltung gehen zufriedene Kinder voller positiver Eindrücke nach Hause und freuen sich auf den nächsten Waldbesuch. Die Beurteilung der gelungenen Waldjugendspiele findet über die Bildungserfolge der Kinder statt. Diese werden im Rahmen von Rückmeldungen der Kinder und Lehrpersonen erfasst. Es ist uns wichtig, ein nachhaltiges Interesse für die Natur zu wecken und ihre schützenswerten Eigenschaften bei allen Beteiligten zu verdeutlichen. Die nachhaltige Motivation der Mitarbeitenden wird, neben den positiven Rückmeldungen der Kinder, durch die Wertschätzung innerhalb aller Mitarbeiterebenen von Wald und Holz NRW und die Einplanung von finanziellen und zeitlichen Ressourcen gesichert. Die Vielfalt der Waldjugendspielparcours spiegelt die Breite der Ideen der Mitarbeitenden bei Wald und Holz NRW und der Bildungs-Landschaft von NRW wider.

Die Waldjugendspiele sind ein mehrstündiges waldpädagogisches Angebot eingebettet im Schulbildungssystem. Sie werden im Idealfall in der Schule vor- und nachbereitet. Möglichst alle (3.) 4. Klassen in NRW werden von dem Angebot der Waldjugendspiele erreicht. Die Waldjugendspiele finden in Wäldern statt, die für die Kinder möglichst einfach erreichbar sein sollten, so dass die Kinder diese selbstständig in ihrer Freizeit wieder aufsuchen können. Einige Parcours sind auch für andere Bevölkerungsgruppen ganzjährig verfügbar.

2.3 Pädagogisches Konzept

Das pädagogische Konzept enthält die Herangehensweise an die Waldjugendspiele. Es wird erklärt, wie die, im Leitbild genannten, Ziele erreicht werden sollen und wie die Waldjugendspiele pädagogisch umgesetzt werden.

Die Kinder halten sich als Klasse mit ihren Lehrerinnen und Lehrern und begleitenden Erwachsenen, häufig in Kleingruppen, mehrere Stunden im Wald auf einem durch Mitarbeitende von Wald und Holz NRW vorbereiteten Parcours auf und lösen dort spielerisch Aufgaben aus dem Bereich der Umweltbildung. Im Normalfall sind die Kinder den Forstleuten nicht bekannt. Allen Kindern wird unvoreingenommen begegnet. Jedes Kind soll sich willkommen fühlen und von da starten dürfen, wo es mit seinen Bildungsprozessen steht. Da die Waldjugendspiele keinen Wettbewerbscharakter haben, ist Raum für Freude am gemeinsamen Aufenthalt im Wald und damit auch dem Ausbau von Schlüsselkompetenzen; der Selbst-, Methoden-, Sach- und Sozialkompetenz.

Voraussetzung / Rahmenbedingungen

Die Einbindung aller Sinne und das positive Erlebnis der Natur stehen im Vordergrund. Nach aktuellem Stand der Lehr-Lernforschung (Konrad, 2014) kann Lernen als ein Prozess verstanden werden der am besten aktiv, selbstbestimmt, konstruktiv, situativ, emotional und sozial eingebunden stattfindet.

Einbindung aller Sinne und Lernebenen

Insgesamt wird davon ausgegangen, dass Pädagoginnen und Pädagogen die Rahmenbedingungen für gelingende Selbstbildungsprozesse der Kinder schaffen. Das Lernen an sich kann den Kindern aber niemand abnehmen. Lernen hat mit „selbst tun“ zu tun. Im Wald können das Selbstwertgefühl, die Selbstwirksamkeit und die Selbstwahrnehmung gestärkt werden. Durch gezieltes Gestalten der Waldparcours und ihrer Inhalte können Neugier, Staunen, Waldwissen, Sprache und Bewegung und soziales Miteinander kombiniert gefördert werden.

Unterstützung von Selbstbildungsprozessen

Besonderes Augenmerk liegt dabei, mit Hinblick auf die BNE und deren zukunftsgestaltender Ausrichtung, auf folgenden Kompetenzen (Bormann & Haan, 2008; Vogl, 2015):

- Wertschätzung gegenüber Mensch und Natur
- Einnahme unterschiedlicher Perspektiven
- Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen
- Zusammenarbeit und Mitverantwortung
- Zusammenhänge erkennen

Neben den Lehrkräften, Forstleuten und anderen Helfenden ist der Wald ein wichtiger Partner bei der Bildungsarbeit. Er ist ein Lernort, der den Kindern vielfältige Impulse im Rahmen eines ganzheitlichen Bildungsansatzes bietet. Ästhetische Reize, Temperaturunterschiede, unterschiedliche Waldbilder und Baumarten, kleine und große Waldtiere sowie natürliches Bodenmaterial aus Blättern, Humus, Steinen oder Holzstämmen bieten zahlreiche Gelegenheiten für körperliche Erfahrungen, Emotionen und Wissenserwerb. Studien zeigen, dass unterschiedlich strukturierte Wälder, Altbestände mit markanten Einzelbäumen, gut gestufte Waldränder sowie ein abwechslungsreiches Relief beste Voraussetzungen zum aktiven Lernen und Spielen bieten (Friedrich & Schuiling, 2014; Renz-Polster & Hüther, 2016). Der Wald selbst soll die Kinder anregen, aktiv zu werden.

Impulsgeber Wald

Dabei ist es sinnvoll, die natürlichen Gegebenheiten geschickt zu nutzen. Bei der Organisation der Stationen ist zu beachten, dass die zu vermittelnden inhaltlichen Ziele zu den Gegebenheiten passen bzw. die richtigen Voraussetzungen geschaffen werden. Dies ist z.B. bei der

Forstleute als Waldexpertinnen und -experten

Bestimmung von Baumarten schon die Tatsache, dass sich Samen, Blüten und Rinde auf Augenhöhe der Teilnehmenden befinden. Soll der Boden untersucht werden, dann sind klar erkennbare Schichten im Bodenprofil sinnvoll. Baumscheiben, an denen Jahresringe gezählt werden sollen, müssen deutliche Farbunterschiede aufweisen. Altbestände mit wenig Bodenvegetation evtl. mit Gras laden zum Rasten ein, Bäume mit knorriger Gestalt regen die Phantasie an.

Die Auswahl der geeigneten Lernumgebung trifft am Ende die Försterin oder der Förster. Die im Wald beruflich Tätigen sind authentische, praxiserprobte Expertinnen und Experten, die sich durch ihre Arbeit im Wald sehr gut auskennen. Sie können diesen natürlichen Lebensraum mit spannenden Impulsen in das richtige Licht setzen, um die Kinder einzuladen, sich mit allen Sinnen auf den Wald einzulassen.

Wichtig ist dabei als Organisatorin und Organisator die eigenen Vorlieben zu kennen. Begeisterung kann auf teilnehmende Kinder am besten überspringen, wenn sie spürbar ist. Daher ist es für pädagogische Aktivitäten unerlässlich, selbstreflektiert zu arbeiten. Dabei werden Fragen nach den persönlichen Zielstellungen, Eigenschaften und Vorlieben gestellt und beantwortet (konkrete Fragenliste Anhang S. 31).

Von den Bildungsbereichen (Nordrhein-Westfalen, 2016) für 1-10-jährige Kinder können folgende in die Waldjugendspiele eingebunden werden: Bewegung, Körper, Gesundheit und Ernährung, Sprache und Kommunikation, soziale und interkulturelle Bildung, musisch-ästhetische Bildung, Religion und Ethik, ökologische, naturwissenschaftlich-technische und mathematische Bildung.

Die Inhalte der Waldjugendspiele orientieren sich auch an den Lehrplänen des Sachunterrichts der Klassen 3 und 4, in denen steht: „die unmittelbare Begegnung mit Natur, mit Lebewesen und ihren Lebensbedingungen fördern das Verstehen von biologischen und ökologischen Zusammenhängen“ (Nordrhein-Westfalen, 2012, S.41). Die inhaltlichen Schwerpunkte der Waldjugendspiele sind dabei die Themen Waldbäume, Mensch und Wald, Ökologie und Wildtiere. Sie werden je nach örtlichen Gegebenheiten im Revier und Vorlieben der durchführenden Forstleute individuell festgelegt. Ziel für alle ist eine gute Mischung der Methoden und aller angesprochenen BNE-Kompetenzen zu erreichen.

Die Aufgaben werden oft so gewählt, dass sie nur vor Ort zu lösen sind. Damit ist die tatsächliche Einbeziehung des Waldes gegeben. So ist zum Beispiel das Riechen an den Nadeln der Douglasie, das Messen des Umfangs eines bestimmten Baumes, das Lauschen auf die verschiedenen Geräusche im Wald ganz typischer Bestandteil vieler Waldjugendspielparcours.

Es ist sehr zu empfehlen, die Lehrkräfte von Anfang an mit in die Planungen (Inhalt des Parcours, schulische Vorbereitung und Nachbereitung) zu involvieren. Lehrerinnen und Lehrer, die sich auf dem Parcours und mit dessen Inhalten auskennen, können das Ziel der Waldjugendspiele optimal unterstützen und die teilnehmenden Kinder schon allein mit ihrer Begeisterung, aber auch logistisch entsprechend unterstützen. Eine vor den Waldjugendspielen stattfindende Begehung des Parcours mit Erklärung der Aufgaben bietet außerdem Gelegenheit mit den Lehrkräften ins Gespräch zu kommen und die pädagogischen Ziele zu besprechen, Möglichkeiten, Regeln und Grenzen zu klären und neue Stationen vorzustellen.

Der Einsatz weiterer Kooperationspartnerinnen und -partnern wie z.B. der Rollenden Waldschulen, Falknereien, Imkereien, der Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V. und der Wald-

Selbstreflexion der Durchführenden der WJS

Bildungsbereiche einbeziehen

Inhaltliche Schwerpunkte

regionale Stationen und Aufgaben

Kooperationen

jugend findet individuell abgestimmt statt und bereichert die Waldjugendspiele nicht nur inhaltlich. Gerade an der Start- und Endstation können durch externe Partnerinnen und Partner eventuell entstehende Wartezeiten gut überbrückt werden.

Am Startpunkt zahlreicher Parcours erhalten die Kinder Aufgabenblätter, welche sie unterwegs bearbeiten sollen.

- Die Aufgaben für die Kinder enthalten so viel Text wie nötig und nicht mehr.
- Der Text wird altersgerecht, in kurzen klaren Sätzen formuliert. Forstliche Fachbegriffe werden in den Worten der Kinder erklärt.
- Die Schriftart ist möglichst leicht zu lesen, offen und wenig verschnörkelt (z.B. Arial).
- Anschauliche Bilder illustrieren und erleichtern die Aufgaben.
- Die Aufgaben sollten ohne Vorkenntnisse durchführbar sein. Beispielsweise werden für die Baumartenbestimmung Abbildungen beigelegt, die die zu findenden Baumarten anschaulich darstellen.

Einige Parcours kommen ganz ohne Fragebogen aus. Die Aufgaben für die Kinder werden dann an den Stationen mittels Stationsschildern ausgehängt oder durch Patenförsterinnen und -förster, die mit den Kleingruppen mitgehen, gestellt. Auf diesen Parcours sind die Kinder weniger mit Lesen und Schreiben beschäftigt und können sich somit uneingeschränkter auf das Walderlebnis einlassen.

Am Ende der Veranstaltung ist die Durchführung einer Feedbackrunde mit den Kindern wichtig. Dabei werden die gelungenen Punkte und auch die weniger verständlichen Aufgaben offen angesprochen (Bsp. siehe Spielesammlung S. 28). Ebenso ist diese Abschlussrunde eine gute Gelegenheit noch bestehende offene Fragen, die an einzelnen Stationen evtl. entstanden sind, zu beantworten. Die Kinder können so das Erlebte noch einmal erinnern und neues Wissen besser verankern. Den Durchführenden erlaubt dieses Feedback eine sehr direkte Erfolgskontrolle und regt dazu an, die Aufgabenformate weiter zu entwickeln.

Zum Ausklang der Veranstaltung können die Kinder ein kleines individuelles Geschenk oder eine Urkunde erhalten. Zusätzlich bietet es sich an, die Schulklassen über weitere waldbezogene Umweltbildungsveranstaltungen zu informieren oder auf die entsprechenden Webseiten zu verweisen, wo individuelle Angebote nachgefragt werden können. Wichtig ist an dieser Stelle die persönliche Einladung.

**Kindgerechtes Stations-
bzw. Aufgabenformat**

**Einholen von Feed-
back**

**Persönliche Einladung zu
weiteren Walderlebnissen**

3 Ablauf der Waldjugendspiele

In diesem Teil werden typische organisatorische Abläufe erklärt und vier konkrete Fallstudien aus NRW exemplarisch vorgestellt. Der Ablauf kann je nach Parcours und Regionalforstamt angepasst werden.

3.1 Unterstützung bei der Veranstaltung

Folgende Tabelle stellt die Formen der Kooperation dar, wie sie momentan zu finden sind.

Konkrete Unterstützung	Kooperationspartnerinnen und -partner
Pädagogische Fragestellungen	Schulen/ Schulamt, Pädagoginnen und Pädagogen, SDW, Studierende
Betreuung einzelner Parcoursstationen/ „Patenförsterinnen und -förstern“	Gemeinden, SDW, Rollende Waldschulen, Hegeringe, Schulen mit älteren Schülerinnen und Schülern
Schirmherrschaft / Öffentlichkeitsarbeit	Bekannte Persönlichkeiten, Landrätin oder Landrat, SDW

Tabelle 1 Kooperationspartnerinnen und -partner und typische Unterstützung

Die Kooperationspartnerinnen und -partner werden rechtzeitig vor Einladung der Schulen angesprochen inwieweit sie sich (wieder) an der Veranstaltung beteiligen möchten. Langjährige, vertrauensvolle Kooperationen mit denselben Partnerinnen und Partnern stellen eine große Entlastung und Bereicherung bei der Durchführung der Waldjugendspiele dar.

3.2 Einladung und Terminabsprachen mit den Schulen

Die erste Einladung, die den Schulen bzw. Schulämtern i.d.R. Mitte Mai zugesendet wird, sollte folgende Informationen enthalten:

- **Termin** der geplanten Waldjugendspiele
- Die **Zielgruppe** (i.d.R. 4.Klassen)
- **Anmeldeschluss**
- **Abfrage der Mobilität** der Kinder
- **Informationen** über die Waldjugendspiele

Diese Informationen dienen dazu generell über die Waldjugendspiele zu informieren, bieten aber auch die Gelegenheit um auf aktuelle Gefahren z.B. die Eichenprozessionsspinnerproblematik hinzuweisen.

Die Klassen, die sich angemeldet haben, erhalten, meist Ende der Sommerferien, ein Schreiben mit folgenden Angaben:

- **Bestätigung der Anmeldung** mit konkreter **Startzeit** und voraussichtlicher Dauer der Veranstaltung
- Anreisebeschreibung mit **Routenplankoordinaten oder -bezeichnung** und eine aktuelle **Anfahrtskarte**. Bitte bedenken, nicht immer fährt der ortskundige Schulbusfahrer!

- Einladung zu einer **Vorabbegehung des Parcours** mit konkretem Datum und Anmeldekontakt **oder** aber ausreichend **Informationen über den konkreten Parcours** mit der Bitte um individuelle Vorbereitung. Anhand dieser Informationen sollte es den Lehrkräften möglich sein sich den Parcours selbstständig anzusehen.
- Aktueller **Parcoursfragebogen und Lösungsbogen**
- Hinweise was die Schülerinnen und Schüler in der Schule schon kennenlernen sollten
- Empfehlung für Kleidung und Ausrüstung
 - wetterfeste Schuhe, Jacken und robuste Hosen
 - Pausenbrot und wiederverschließbare Flaschen (Hinweis auf wenig Verpackungsmüll!)
 - Schreibunterlage mit Bleistift in benötigter Anzahl
- Mitnahme einer Ersten-Hilfe-Tasche
- Je nach Parcourstyp den Hinweis an die Lehrkräfte die Klasse schon in **Kleingruppen** zu untergliedern. Es empfiehlt sich die Kleingruppen geschickt zu mischen, so dass in allen Kleingruppen starke und schwächere, große und kleine, Jungen und Mädchen sind.

Zeitgleich können, wenn die Anmeldungen der Klassen vorliegen, Parcoursbögen, Urkunden und Lösungsbögen im RFA gedruckt und an den Außendienst versandt werden.

3.3 Vorabbegehung des Parcours – ohne und mit Lehrkräften

Die Parcours müssen jedes Jahr hinsichtlich der Verkehrssicherung und der Nutzbarkeit der festen Stationen überprüft werden. Zweckmäßigerweise findet dies etwa zwei bis drei Wochen vor den Waldjugendspielen statt. Dann können etwaige Korrekturen noch stattfinden, bevor die Waldjugendspiele starten.

Etwa eine Woche vor den Waldjugendspielen findet das Treffen mit den Lehrkräften statt, um den Parcours selbst vor Ort vorzustellen. Bei Parcours mit aufgebauten Stationen wird dies eher der Tag direkt vor den Waldjugendspielen sein, damit viele der durchzuführenden Aktivitäten gezeigt werden können.

Empfehlenswert ist den Termin auf den frühen Nachmittag zu legen, wenn der Unterricht in den Schulen schon beendet ist. Es kann die gesamte Strecke abgelaufen werden oder es können exemplarisch einige der Stationen erklärt werden. Für Fragen der Lehrkräfte ist ebenfalls Zeit. Da viele Lehrkräfte nur alle vier Jahre mit ihren Klassen an den Waldjugendspielen teilnehmen, ist dieses Format bewährt und erlaubt auch komplexere Stationen schon einmal zu erklären.

3.4 Die Veranstaltung

Für die Veranstaltung selbst wird benötigt:

- Ein Satz Fragebögen für den Parcours pro Kleingruppe (oder Klasse oder Kind)
- Fragebogen und Lösungen für die Begleitpersonen (Lehrkräfte, Eltern)
- Urkunden oder Geschenke pro Klasse oder Kind
- Evaluationsbögen für die Lehrkräfte
- Individuell: Material für die Stationen

Am Veranstaltungstag selbst oder einen Tag vorab werden die mobilen Stationen rechtzeitig aufgebaut. Die Stationsbetreuenden treffen sich spätestens 30 Minuten bevor die Schulklassen anreisen. Dann können noch letzte Absprachen getroffen werden.

Sind die Schulklassen angekommen werden sie begrüßt und die Waldjugendspiele können beginnen. Je nach Parcourstyp und Planung der Veranstaltung findet ein gemeinsames Startspiel mit der Klasse statt. In die Anfangsrunde können noch Informationen über die tagesaktuelle Situation einfließen. Dann werden, je nach Parcourstyp, die Fragebögen verteilt und die Gruppen losgeschickt. Da meist mehrere Klassen hintereinander oder parallel starten läuft diese Begrüßung weiter bis alle Klassen auf dem Parcours sind. Am Ende kommen die Klassen am Ziel an und werden mit Abschlussspielen oder -stationen evtl. auch mit einem gemeinsamen Essen verabschiedet. Die Lehrerinnen und Lehrer bekommen einen Evaluationsbogen in die Hand (Bsp. S. 32) und werden gebeten diesen an das RFA zurückzusenden. Je nach Parcourstyp muss nach Beendigung der Veranstaltung das Stationsmaterial wieder eingesammelt werden.

3.5 Pressemitteilungen

Pressemitteilungen sind vorher als Ankündigung, während bzw. nach den Waldjugendspielen als Bericht sinnvoll. Auch wenn Pressemitteilungen noch zusätzlich zu der Organisation der Veranstaltung Aufwand bedeuten, sind sie eine sehr gute Gelegenheit die Veranstaltung inklusive der Veranstaltenden und aller Mitwirkenden in einem positiven Licht darzustellen.

Wenn Fotos während der Waldjugendspiele gemacht werden, muss von den Lehrkräften aus datenschutzrechtlichen Gründen erfragt werden ob die Bilder für Pressemitteilungen genutzt werden dürfen bzw. müssen die Wald und Holz NRW eigenen Einverständniserklärungen der Eltern im Vorfeld vorliegen.

3.6 Auftakt- und Abschlussveranstaltungen

Einige RFA veranstalten sowohl Auftakt als auch Abschlussveranstaltungen. In jeweils einer der teilnehmenden Schulen werden zum Auftakt Kooperationspartnerinnen und -partner begrüßt und auf die Waldjugendspiele eingestimmt. Zu Abschlussveranstaltung werden Vorführungen der eingeladenen, oft ausgelosten Klassen dargeboten und Preise verteilt. Diese Art von Veranstaltung ist kein Muss und sollte je nach Vorliebe des RFAs und der gewachsenen Strukturen stattfinden.

In einem noch größeren Rahmen findet die Abschlussveranstaltung im Landtag in Düsseldorf statt. Dort nehmen drei, aus allen Teilnehmerklassen von NRW ausgeloste, Klassen teil.

3.7 Organisatorischer Ablaufplan der Waldjugendspiele

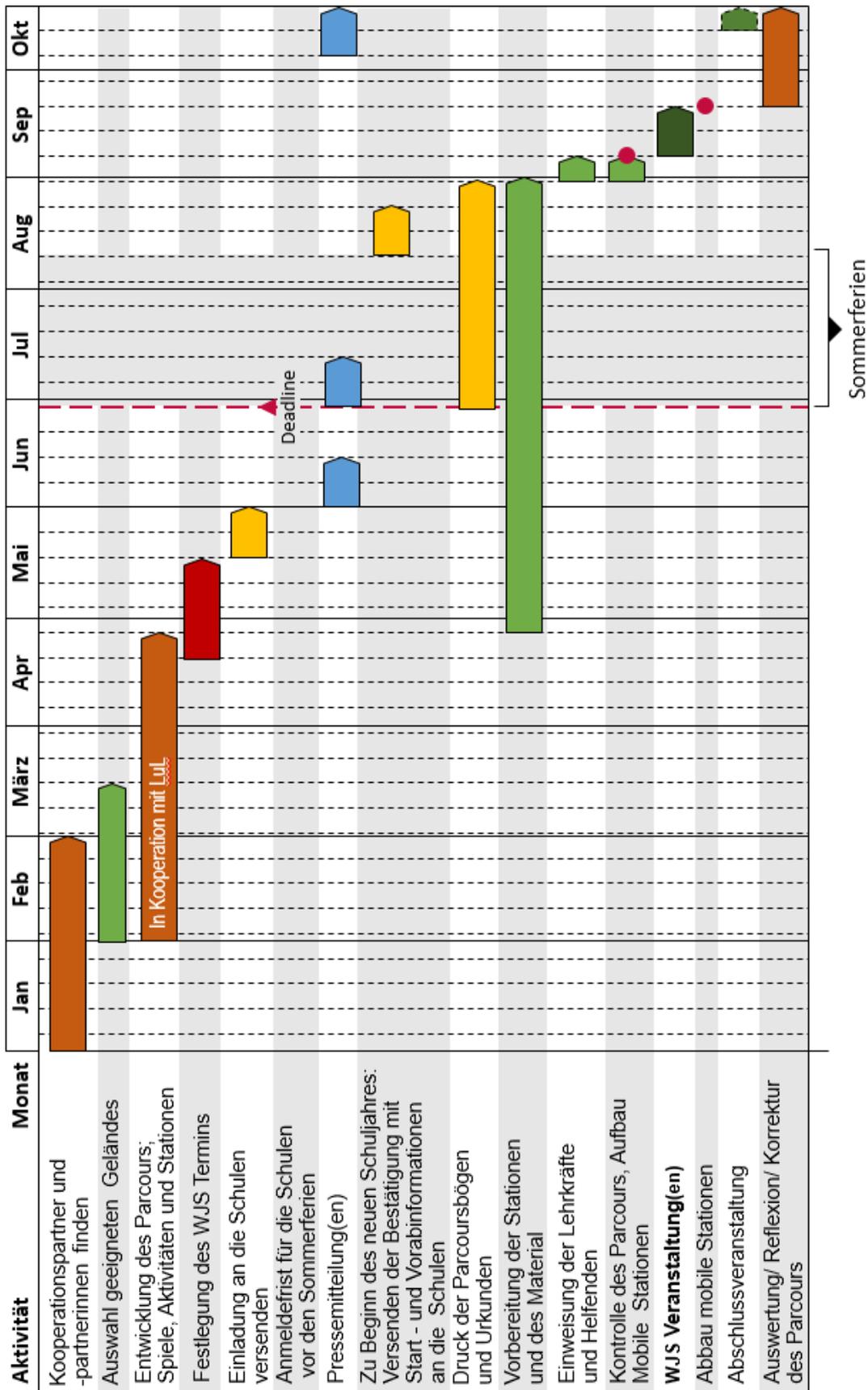


Abbildung 3 Ablaufplan

3.8 Fallstudien

Die folgenden WJS-Typen (siehe Tabelle 2) haben sich im Laufe der Jahre in NRW etabliert. Sie spiegeln damit die Breite aller Parcours in NRW wider und werden im Folgenden mit jeweils einer Fallstudie exemplarisch vorgestellt.

WJS - Typ	1 - klassisch	2 - klassisch - intensiv	3 - Rotationsprinzip papierlos	4 - Rotationsprinzip mit älterer Schülerschaft als Helfende
Aufwand (inklusive Vorbereitung) insgesamt	Niedrig Stationen verbleiben in der Regel dauerhaft im Wald	Mittel manche Stationen müssen vorher auf- und hinterher abgebaut werden, Koordination der Helfenden	Hoch Stationen müssen vorher auf- und hinterher abgebaut werden, Koordination der Helfenden	Sehr hoch mobile Stationen müssen (jeden Tag) vorher aufgebaut und hinterher abgebaut werden; Koordination der Schülerschaft bzw. Kooperationspartnerinnen und -partnern
Parcours mit Fragebogen	Ja	Ja	Nein	Ja
Stationen sind	Nicht betreut fest installiert; maximal am Start- und Endpunkt gibt es zusätzliche mobile Station	Teilweise betreut	Betreut Betreuung erfolgt durch Begleitperson der Klasse oder feste Stationsbetreuende	Betreut durch helfende ältere Schülerschaft, stadtnahe Lage Voraussetzung (wegen Anreise der älteren Schülerschaft)
Unterstützung (Einbindung von Kooperationspartnern)	Ohne - Gering	Gering	Stark	Sehr stark
Durchschnittliche Angebotsdauer im Jahr	2 Tage	2 Tage	2 Tage	5 Tage
Kinder arbeiten in Kleingruppen (3-5 Kinder)	Ja	Ja	Nein Im Klassenverband	Nein Im Klassenverband
alle Klassen starten zeitgleich	Nein	Nein	Ja Rotationsprinzip	Ja Rotationsprinzip
Empfohlene Anzahl teilnehmender Klassen pro Tag	6 Klassen in Abhängigkeit des verfügbaren Zeitfensters (Klassen starten zeitversetzt)	6 Klassen in Abhängigkeit des verfügbaren Zeitfensters und der Unterstützung (Klassen starten zeitversetzt)	10 Klassen abhängig von Stationsanzahl / benötigter Zeit pro Station	10 Klassen abhängig von Stationsanzahl / benötigter Zeit pro Station
Angebot eines Vorabgangs mit Lehrkräften	Ja	Ja	Ja	Ja mit den 7./8. -Klässlern, die Stationen betreuen
Begrüßung/ Verabschiedung durch Forstleute	Ja	Ja	Ja	Ja
Auflösung des Fragebogens (wenn nicht selbsterklärend)	Lösung wird den Lehrkräften mit in die Schule gegeben	Lösung wird den Lehrkräften mit in die Schule gegeben	An jeder Station	Erläuterungen der Lösung an den jeweiligen Stationen

Tabelle 2 Waldjugendspieltypen in NRW

3.8.1 Waldjugendspiele im Rosendaler Wald

RFA Niederrhein: Ansprechpartner Axel Vieting

Der Wald: Der Parcours Rosendaler Wald ist ein dauerhaft markierter Rundweg von ca. 3,5 km Länge. Neben den in 3 m Höhe angebrachten Parcoursstationsschildern (so hoch, dass sie nicht von sonstigen Waldbesuchern zerstört werden können) gibt es mit Buchstaben markierte Bäume, einen Holzbalken auf ca. 1,2 m Höhe als Baumtelefon, eine Baumscheibe zum Jahrringe zählen, mehrere Nistkästen und ein Bodenprofil. Eine alte Buche am Wanderweg hat in ihrer Rinde eingegrabte Jahreszahlen versteckt. Der Wald bietet den Schülerinnen und Schülern abwechslungsreiche Waldbilder sowie ein kleines Stück des Voltaire Wanderweges mit imposanten alten Buchen. Gut erkennbar und erlaufbar ist der eiszeitlich begründete Höhenunterschied von 30 m. Der Wald wird stark von Erholungssuchenden, häufig mit Hunden, frequentiert, ist aber ansonsten eher ruhig gelegen. Direkt am Startpunkt gibt es einen Parkplatz der für 2-3 Schulbusse ausreicht. Die Schülerinnen und Schüler müssen eine wenig befahrene Straße überqueren bevor sie in den Wald kommen.

Vorbereitung: Langfristig: Die Einladung und auch der Druck der aktuellen Parcoursfragebögen erfolgt über das RFA. Herr Vieting organisiert, dass unterstützend Forstwirtinnen und Forstwirte oder Revierförsterinnen und -Förster an der Startstation helfen. Dieses Jahr unterstützte Herr Puhl, ein Forstwirt, die Start- und Endstation. Er hat seine Forstwirtausrüstung dabei und wird den Kindern die wichtigsten Geräte zeigen und vorführen. Außerdem ist eine Falknerin mit Sperlingskauz und Schädelpräparaten dabei. Die Lehrkräfte haben mit der Einladung einen Lösungsbogen zum Parcoursfragebogen erhalten und wurden gebeten, dass sie die Klassen in Kleingruppen von max. 5 Kindern aufteilen.

Kurzfristig: Der Parcours wird einige Tage vor den WJS hinsichtlich der Sichtbarkeit der Schilder und des Vorhandenseins der gewünschten Waldbilder/Baumarten überprüft und gegebenenfalls repariert. Die im RFA vorbereiteten Materialien werden abgeholt.

Der Tag selbst: Um 8 Uhr treffen sich die Veranstalter der WJS auf dem Parkplatz, besprechen sich kurz bzw. bauen ihre Stände auf. Die Schülerinnen und Schüler einer Schule kommen meist in einem Schulbus, so dass manchmal mehrere Parallel-Klassen auf dem Parkplatz warten müssen bis sie starten können. Die erste Kleingruppe einer Klasse startet 8.30 Uhr. Wartende Klassen können bereits die Forstwirtstation oder die Falknerin aufsuchen. Diese beiden Stationen sind nicht mit Fragen des Fragebogens abgedeckt, sondern „flexibel“ als Zeitpuffer entweder vorher oder hinterher einsetzbar.

Herr Vieting nimmt sich für jede Kleingruppe 5 min Zeit, teilt den Fragebogen aus, erklärt, dass die WJS kein Wettbewerb sind, gibt eine kurze Einweisung in die Waldregeln, die Gruppenarbeit, die Eichenprozessionsspinnerproblematik und das Verhalten der Kleingruppen untereinander. Die Schülerinnen und Schüler sollen die vorhergehenden Kleingruppen in Ruhe die Aufgaben lösen lassen und sie nicht bedrängen. Dann gehen die Kinder mit je einem Fragebogen entweder mit oder ohne Begleitung von Lehrkräften/Eltern oder Integrationshelferinnen und -helfern den Parcours ab und beantworten stationsweise die Fragen.

Steckbrief

Parcourstyp: dauerhaft markierter ca. 3 km langer Rundweg mit Fragebogen

Ablauf: Kinder gehen in Kleingruppen, LuL begleiten erste oder letzte Kleingruppe, Start und Endstation ist durch Forstleute betreut, Lösungen werden später in der Schule besprochen

Stationsanzahl: 16

Besteht seit: 1990



Abbildung 4 Am Start werden die Regeln erklärt

Insgesamt sind es 16 Stationen die den Schülerinnen und Schüler das genaue Beobachten des Waldes abverlangen. Die Kinder sind eifrig bei der Sache – haben Spaß sich mit der Karte zurechtzufinden und die Stationsmarkierungen zu entdecken. Viele Fragen bieten mehrere Antwortmöglichkeiten an, so dass die Kinder, wenn sie genau hinschauen und logisch kombinieren, die richtige Antwort finden können. Nach zwei Stunden haben sie die Runde geschafft und können ihr Picknick auspacken, die Falknerin oder den Forstwirt an ihren Stationen besuchen oder die Zeit bis zur Abfahrt mit, von den Lehrkräften, vorbereiteten oder spontanen Spielen verbringen.

Herr Vieting verabschiedet die Klassen und gibt ihnen zum Abschluss eine Urkunde pro Klasse, ein kleines Geschenk für jedes Kind, z.B. Bleistifte und Notizblöcke, sowie einen Evaluationsbogen für die Lehrkräfte mit. Dabei ist auch Zeit ein Stimmungsbild der Schülerinnen und Schüler einzufangen, wie der Parcours angekommen ist. Die Auswertung der Parcoursfragebögen der Kinder erfolgt in der Schule durch die Lehrkräfte.

Nachbereitung: *kurzfristig:* Nachdem die Klassen abgereist sind besprechen die Forstleute kurz untereinander wie es abgelaufen ist.

Langfristig: Die Evaluationsbögen sind im ganzen RFA Niederrhein gleich und erlauben einen Einblick was aus Sicht der Lehrkräfte gut war oder wo es Änderungsbedarf gibt. Sie werden von den Lehrkräften an das RFA geschickt, dort gebündelt und wiederum an die jeweiligen WJS Veranstaltenden versendet. Herr Vieting aktualisiert daraufhin die Fragebögen.



Abbildung 5 Die vorletzte Station liegt auf dem Voltaire-Wanderweg

3.8.2 Die Waldjugendspiele im Kreiswald bei Halle

RFA Ostwestfalen: Ansprechpartner Andreas Roefs

Der Wald: Der Kreiswald bei Halle ist größtenteils ein Laubmischwald mit viel Buche in unterschiedlichen Altersklassen. Der Parcours führt auf breiteren und schmalen Wegen durch gut strukturiertes und zum Teil, für die Kinder auch anstrengendes Relief. Dadurch ist der Parcours aber auch mit schönen Blicken auf Halle, in die Waldtäler oder auf die Felder ausgestattet. Als Besonderheit hat die etwa 2 km lange Strecke einen alten, kleinen Waldfriedhof mit verwunschenen Grabsteinen zwischen alten Buchen zu bieten.

Vorbereitung: *Langfristig:* Im ganzen RFA Ostwestfalen-Lippe werden die WJS zentral durch den Kollegen und Waldpädagogen Herrn Roefs organisiert. Er kümmert sich um die gesamte Planung und Logistik, also die Einladung inklusive Vorabinformation der Klassen und Begleitpersonen, Bestätigung und Termineinteilung der Klassen und die Erstellung der Anfahrtsskizzen. Außerdem werden die Parcoursbögen

Steckbrief

Parcourstyp: nur für die WJS markierter stationsbasierter 2 km langer Rundweg mit Kurzfragebogen

Ablauf: Kinder gehen in Kleingruppen z.T. begleitet durch LuL oder Eltern

Stationsanzahl: 10+1

Besteht in dieser Form seit: 2015

2.) Gewicht der Holzstücke (bitte ankreuzen)

a. Welches Holzstück wiegt mehr?

Buche (rotes Holzstück) Fichte (gelbes Holzstück)

b. Wovon ist eigentlich das Gewicht des Holzes abhängig?

von der Holzart von der Waage von eurer Kraft
 vom Wetter vom Wassergehalt des Holzes

Abbildung 6 Auszug von Station 2 Genauigkeit und Schätzen

und die Parcoursstationen, die flexibel einsetzbar sind, von Herrn Roefs vorbereitet, auf einzelne Parcours zugeschnitten und aktualisiert. Neben den einzelnen Schulen sind auch die jeweiligen Schulämter der Kreise involviert. Die Fragebögen zu den Parcours, die die Schülerinnen und Schüler in die Hand bekommen sind dann recht kurz, da an jeder Station die Aufgaben detailliert beschrieben werden. Als Beispiel ist ein Auszug von Station 2 (Genauigkeit und Schätzen) in Abbildung 6 zu sehen.

Kurzfristig: Am Tag vor den eigentlichen WJS (1/2 Tag mit zwei Kolleginnen/Kollegen) werden die Stationen aufgebaut und der Parcoursverlauf im Waldareal mittels Richtungspfeile für die richtige Route aufgebaut. Für die Stationen werden benötigt: die jeweiligen Stationsbeschreibungen, Ausstellungsgegenstände (z.B. Geräte und Werkzeuge), laminierte Bildtafeln (Fotos von Wildtieren und Fotos für das Waldrätsel), unterschiedlich schwere Holzklötze, Kluppe und Maßband, sechs waldfremde Gegenstände, ein Seil muss gespannt werden, die Augenbinden werden bereitgelegt und Zapfen für die Wurfstation gesammelt.

Der Tag selbst: Die erste Klasse kommt um 9 Uhr zu Fuß aus der etwa 30 min entfernt liegenden Schule zum Treffpunkt (Parkplatz am Feld vor dem Wald). Die nächsten Klassen, jeweils 30 min versetzt, kommen mit dem Bus. Am Treffpunkt werden die Klassen einzeln vom Revierförster, Herrn Lübke, mit dem Jagdhorn empfangen. Wenn die Kinder die Ohren spitzen, können sie ein wunderbares Echo hören.

Danach geht es zum wirklichen Startpunkt des Parcours, in den Wald, wo die Kinder und Begleitpersonen gemeinsam mit Herrn Roefs das Spiel „Ich bin ein Baum“ inklusive passender Geräusche und Bewegungen spielen. Nun sind alle aufgelockert und die Fragebögen (je 1 Bogen für 5 Kinder) werden an die kleinen „Arbeitsteams“ ausgeteilt. Die Begleitpersonen bekommen zur Kontrolle und Reflexion vor Ort einen Begleitbogen mit Lösungsansätzen. Die Kinder machen sich in ihren Kleingruppen auf den Weg und erarbeiten stationsweise den Parcours. Dabei zieht sich das Feld etwas in die Länge. Das Ziel, die Kinder für den Wald zu begeistern, wird mit sehr interaktiven Stationen erreicht. Unterschiedliche Sinne werden angesprochen. In der Mitte des Parcours kann eine Pause gemacht werden, das entscheidet jede Klasse selbst.

Am Ende befinden viele der Kinder, dass die Stationen wo sie blind am Seil liefen und wo sie im Wald nur hören durften, die spannendsten für sie waren. Zum Abschluss wird am Feldrand mit Herrn Lübke noch einmal das Stockspiel gespielt, es werden Erfahrungen ausgetauscht und dann geht es für die erste Klasse wieder zu Fuß zurück in die Schule. Die Spiel- oder Wartezeiten werden von den Kollegen für kurze Feedback-Gespräche mit den Begleitpersonen genutzt, damit die noch „frischen“ Gedanken und Kritikpunkte angesprochen werden können. Die anderen Klassen folgen zeitversetzt. Gegen Mittag sind alle Schulklassen fertig. Offene Fragen zum Parcours können im Sachkundeunterricht mit Hilfe der Lösungen besprochen werden.

Nachbereitung: *Kurzfristig:* Nach der Veranstaltung, wenn die letzte Klasse abgereist ist werden die Parcoursstationen und alle Materialien zu zweit wieder abgebaut und können nun auch anderen Forstrevieren zur Verfügung stehen. Der Abbau dauert etwa 90 min. Im Wald selbst ist nichts mehr von dem Parcours zu sehen.

Langfristig: Die Instandhaltung und Aktualisierung der Parcoursstationen und damit der Fragebögen erfolgt modular. Einzelne Stationen sind sehr einfach auszuwechseln oder zu ergänzen, wenn nötig. So kam zum Beispiel im Jahr 2019 die Station „Borkenkäfer“ auf einer aktuellen Fläche dazu.

3.8.3 Die Walderlebnistage in Ahlen

RFA Münsterland: Ansprechpartnerin Diethild Nordhues-Heese

Der Wald: Der Stadtwald von Ahlen ist ein typischer Naherholungswald bestehend aus strukturreichen Mischbeständen unterschiedlicher Altersklassen. Der gesamte Wald ist spinnennetzartig mit befestigten Wegen erschlossen, die sehr gut für die Walderlebnistage genutzt werden können. Die Stationen werden vor Beginn der Walderlebnistage auf- und nach Abschluss wieder abgebaut.

Vorbereitung: *Langfristig:* Einladungen und Anmeldeformulare werden an alle Ahlener Grundschulen verschickt. Stationsschilder werden je nach Themenschwerpunkt vorbereitet. Zudem erhält die örtliche Presse eine Vorankündigung des Termins. Für den Tag der Walderlebnistage wird eine Pressemitteilung vorbereitet. Für jede Klasse muss eine begleitende Patenförsterin oder ein begleitender Patenförster gefunden werden. Im Ahlener Stadtwald beteiligen sich z.B. aktiv auch Mitglieder des Hegerings Ahlen. Bei einer Vorbesprechung vor Ort werden diese eingewiesen. Zum Ende des Walderlebnistages wird ein Imbiss für alle angeboten. Die Lehrkräfte erhalten nach ihrer Anmeldung eine Teilnahmebestätigung mit allen Angaben zum Ablauf. Die Schülerinnen und Schüler müssen eine weiße frankierte, an sich selbst adressierte Postkarte mitbringen.

Kurzfristig: Die Stationen werden am Tag der Walderlebnistage morgens aufgebaut und ausgeschmückt. Die Vorbereitungen für den Imbiss erfolgen kurz vor Mittag durch den Metzger.

Der Tag selbst: Jede Station erhält ein Stationsschild mit der Aufgabenstellung, so dass für die Schülerinnen und Schüler keine Fragebögen erforderlich sind. Maximal zugelassen werden zehn Schulklassen, die sich alle um 9 Uhr an einem zentralen Treffpunkt versammeln. Es findet eine offizielle Begrüßung aller Teilnehmenden statt und die Presse wird mittels Pressemitteilung informiert. Nach der Begrüßung suchen die Klassen mit den zugewiesenen Patenförsterinnen und -förstern ihre jeweilige vorher festgelegte Startstation auf. Pro Station sind ca. 15 Minuten eingeplant. Nach Ablauf der Zeit findet ein Wechsel zur Folgestation im Uhrzeigersinn statt. Eine Frühstückspause gibt es für alle Gruppen zur Halbzeit und zwar dort, wo sie sich gerade befinden. An jeder Station bearbeiten die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben und können sich von den Lehrkräften und den Patenförsterinnen und -förstern direkt unterstützen lassen. Die Antworten zu den angesprochenen Themen werden direkt an der Station gegeben. Der Ablauf der verschiedenen Aufgaben ist so organisiert, dass sich Lernen und Spielen abwechseln. Die Spiele fokussieren auf Gemeinschaft – und nicht auf Wettbewerb. So wird z.B. das Stockspiel (Anleitung siehe Anhang S. 35) so gespielt, dass keiner aus dem Spiel ausscheidet, wenn er den Stock nicht halten kann, sondern so, dass die ganze Klasse versucht, es möglichst oft und schnell ohne fallende Stöcke zu schaffen.

Gegen 12 Uhr treffen sich alle Klassen am Startpunkt, wo die teilnehmenden Kinder auf ihre Postkarten an sich selbst schreiben oder malen, was ihnen gefallen hat und was sie gelernt haben. Gegen Abgabe der Post-

Steckbrief

Parcourstyp: Stationsbasiert ohne Fragebogen

Ablauf: Kinder gehen im Klassenverband begleitet durch eine Patenförsterin oder -förster

Stationsanzahl: 10

Besteht seit: 2010



Abbildung 7 Wolfsanhänger und Feedbackpostkarten

karten erhalten die Schülerinnen und Schüler als Andenken ein kleines Holztier (siehe Abbildung 7). Die frankierten und ausgefüllten Postkarten werden ca. 4 Wochen später an die Schülerinnen und Schüler abgeschickt und sollen bewirken, dass sie sich an den Vormittag im Wald erinnern und die Walderlebnistage noch einmal zum Thema in der Schule werden. Gleichzeitig ist für die Veranstaltenden ablesbar, was den Kindern besonders gut gefallen hat.

Die Teilnahme an den Walderlebnistagen wird mit einem gemeinsamen Imbiss abgerundet, an dem die Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrkräfte teilnehmen können. Es gilt, schon bei der Planung zu bedenken, dass den verschiedenen Essgewohnheiten der Schülerinnen und Schüler Rechnung getragen wird, damit auch muslimische oder vegetarisch essende Kinder nicht ausgeschlossen sind. Das gemeinsame Abschlussessen hat den Effekt, dass die Kinder den Ausflug mit diesem gesellschaftlichen Event verbinden und sich ungehindert von formalen Vorgaben über ihre Erlebnisse austauschen und entspannen können.

Nachbereitung: *Kurzfristig:* Nachdem die Klassen abgereist sind, werden die Stationen wieder abgebaut und alle Materialien eingesammelt.

Langfristig: Die Postkarten der Kinder werden mit „Waldpost-Aufkleber“ versehen und nach 4 Wochen versendet, der Kontakt zur Sparkasse und zu den „Patenförsterinnen und -förstern“ wird gepflegt und die Erkenntnisse aus dem Postkarten-Feedback und Beobachtungen bzw. direktem Kontakt mit Lehrkräften und Schülerinnen und Schüler werden in die Stationen eingepflegt.

3.8.4 Waldjugendspiele im Süggelwald bei Dortmund-Eving

RFA Ruhrgebiet: Ansprechpartner Winfried Hardes

Der Wald: Das Gebiet, in dem die auf einem Rundweg stattfindenden WJS durchgeführt werden, besteht aus einem stadtnahen Laubmischwald. Die Straßenbahnhaltestelle „Waldesruh“ bietet direkten Nahverkehrsanschluss nach Dortmund. Somit können alle teilnehmenden Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte problemlos an- und abreisen. Der Parcoursweg führt an einem Damwild Gehege vorbei und teilweise entlang eines interaktiven Lehrpfades der Kreisjägerschaft Dortmund. Einige Stationen, z. B. „Energie“ beim Holzstapeln, „Singvögel“ oder „Balance-Wippe“ bei der Rollenden Waldschule werden auch für die WJS genutzt. Andere dienen vor allem bei „Stau“ zwischen den Stationen zur Auflockerung während der Wartezeiten.

Vorbereitung: *Langfristig:* Die Schülerinnen und Schüler der 8. und 9. Klassen der Kielhornschule (Förderschule Lernen) und der Schule am Hafen (Hauptschule) arbeiten sich mit Hilfe ihrer Lehrkräfte sowie von bereitgestellten Hilfstexten zu den Parcoursstationen in jeweils eine Station ein. Jeweils 2-3 Schülerinnen und Schüler betreuen dann später eine Woche lang diese eine Station. Die Einladung der Schulklassen und die Vorbereitung/Aktualisierung der Stationstexte erfolgt parallel. Für die Klassen werden jeweils Ablaufpläne in welcher Reihenfolge die Stationen besucht werden sollen erstellt und die Parcoursfragebögen ausgedruckt.

Kurzfristig: Das Umweltamt der Stadt Dortmund, Forstbetrieb Nord, baut drei Stationen (Brennholzstation, Moorüberquerung sowie Höhenschätzung mit Haselstecken) auf. Einige Stationen (Tastboxen) werden von

Steckbrief

Parcourstyp: ca. 3,5 km langer Rundweg

Ablauf: Kinder gehen im Klassenverband, LuL begleiten die Klasse, Stationsbetrieb – jede Station von 2-3 älteren SuS (8./9. Kl.) betreut

Stationsanzahl: 10

Besteht in dieser Form seit: 2017

Wald und Holz NRW aufgebaut. Das geschieht jeden Morgen erneut – da die Stationen nicht über Nacht im Wald verbleiben können.

Ablauf der Waldjugendspiele an den Tagen direkt im Wald:

Die WJS erfreuen sich großer Beliebtheit und dauern 2 Wochen. Eine Station mit ausgestopften Tierpräparaten und anfassbaren Fellen wird die ganzen 2 Wochen von der Rollenden Waldschule betreut. In der ersten Woche unterstützen die Schülerinnen und Schüler der Kielhornschule und in der zweiten Woche die Schülerinnen und Schüler der Schule am Hafen die WJS. Jeweils am Montag treffen die älteren Schülerinnen und Schüler bereits um 8 Uhr ein, um kurz durchzusprechen wie es an den Stationen laufen soll. Die weiteren Wochentage kommen die Schülerinnen und Schüler der 8. Klassen dann mit den jüngeren Schülerinnen und Schülern.



Abbildung 8 SuS beim gemeinsamen Festmeter Holz umstapeln

Um 9 Uhr ist der Starttermin für maximal zehn Grundschulklassen. Nach einer Begrüßung durch den Waldpädagogen Herrn Hardes geht jede Klasse an die ihr zugeteilte Start-Station und absolviert den Parcours in der jeweils vorgegebenen Reihenfolge. Dabei nimmt jede Klasse jeweils einen Parcoursfragebogen mit. Auf diesem Bogen werden an den Stationen von den dortigen Helferinnen und Helfern Punkte vergeben. Die Stationen zielen, neben viel Spaß und Freude draußen sein zu dürfen, auf sprachliche und kognitive Fähigkeitserweiterung der Schülerinnen und Schüler ab. An den Stationen werden direkt die Fragen geklärt, die auftreten können bzw. die Antworten auf die Fragen kommentiert und korrigiert.

Herr Hardes, als Organisator von Wald und Holz NRW, geht unabhängig von den Klassen über den Parcours und schaut sich an wie es läuft, wo es eventuell Probleme gibt und was gut ankommt. Gegen 12-12.30 Uhr sind die Klassen fertig und treffen sich zur Punkteauswertung und Urkundenübergabe am Startpunkt. Anschließend treten sie die Heimreise mit der Straßenbahn an.

Nachbereitung: *Kurzfristig:* Die Stationen werden jeden Tag, nachdem die Schülerinnen und Schüler fertig sind, wieder abgeräumt. Das dauert etwa 30 min. Nach erfolgreich beendeten WJS wird zeitnah eine Pressemitteilung versendet.

Langfristig: Das inhaltliche und logistische Feedback der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrkräfte beider Klassenstufen (4. und 7./8. Klassen) wird für die nächsten WJS eingearbeitet. Die Zahlen der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler werden aufbereitet und weitergegeben.

4 Die Parcours

Dieser Teil ist der praktischen Vorbereitung und Durchführung neuer Parcours sowie der Weiterentwicklung bestehender Parcours in Richtung BNE gewidmet. Bei der Weiterentwicklung geht es vor allem darum, das Spektrum der Methoden zu erweitern und den Kindern Gelegenheit zu geben selbstgesteuert und konstruktiv aktiv zu sein.

4.1 Externe Kooperationspartnerinnen und -partner

Vor der konkreten Parcoursplanung ist zu überlegen, ob mit externen Kooperationspartnerinnen und -partner zusammengearbeitet werden soll. Je nachdem wie groß die Waldjugendspiele veranstaltet werden sind unterschiedliche Ansätze zu finden. Bei Parcours die von drei bis fünf Klassen besucht werden, ist eine Durchführung auch ohne externe Kooperationspartnerinnen und -partner einfach. Bei größeren Veranstaltungen haben sich verschiedene, im Einzelfall sehr individuelle, Kooperationen entwickelt. Wenn viele Schulklassen erreicht werden sollen, ist es empfehlenswert Kontakte mit dem Schulamt zu etablieren. Dann kann, je nach Schulamt, die Auftakt- und Informationsveranstaltung, die Verteilung der Einladungen und Parcoursbögen mit Lösungen an die Lehrkräfte direkt vom Schulamt organisiert werden.

Zur Unterstützung der Überlegung wer kontaktiert werden kann, folgt hier eine Auflistung aller Kooperationspartnerinnen und -partner die mit Wald und Holz NRW im Rahmen der Waldjugendspiele zusammenarbeiten (Quelle: Umfrage Wald und Holz NRW intern 2019):

Landesverband Lippe, Regionalverband Ruhr (RVR), verschiedene Forstbetriebsgemeinschaften (z.B. Greven), Kreisjägerschaften meist mit rollenden Waldschulen, ehrenamtliche Unterstützerinnen und Unterstützer, Mitglieder der Hegeringe, Jagdpächterinnen und Jagdpächter (Jägerinnen und Jäger), Jagdmuseum Brüggen, Imkereien z.B. mit Schaubienenkasten, Falknereien, Schutzgemeinschaft Deutscher Wald (SDW), Waldjugendgruppen z.B. aus Gelsenkirchen, Städte und Gemeinden (z.B. Schwerte oder Geldern), Schulen und teilnehmende Lehrkräfte.

4.2 Auswahl des geeigneten Geländes für einen neuen Parcours

- Der Verlauf des Parcours sollte möglichst **abwechslungsreich** sein, sowohl in Bezug auf die naturräumliche Ausstattung (Waldgesellschaften, Altersklassen, Lichtungen, markante Einzelbäume, Wasserläufe) als auch das Relief (Steigungen, Täler, Schluchten).
- Als praktikabel haben sich Parcours mit einer **Länge zwischen 2,5 und 3,5 km** herausgestellt.
- Bewährt haben sich **Rundwege**, die möglichst entlang befestigter Waldwege gehen. Ideal ist es, wenn rollstuhltaugliche Parcours geplant werden. Kleinere Pfade sind für einige Spiele sinnvoll und für die Kinder spannend, müssen dann aber auch entsprechend klar ausgeschildert sein.
- Die Einplanung einer **Pausenstation** wird gerne angenommen. Daher bei der Auswahl auch mögliche geeignete Pausenplätze im Auge haben.
- Die Strecke sollte **nicht über eine stark frequentierte Straße** führen.
- Empfohlen wird, dass das Parcoursgebiet möglichst **zentral im Einzugsgebiet** der Schulen liegt.
- Das Waldgebiet sollte, wenn möglich, von den Klassen **zu Fuß**, mit dem **Fahrrad** oder **mit ÖVPN** zu erreichen sein oder über einen Parkplatz verfügen, der für mehrere Schulbusse ausreicht und den Bussen auch Wendemöglichkeit bietet.
- An der Startstation ist es ebenfalls sinnvoll Platz für wartende Schulklassen einzuplanen. Dort können zusätzliche Spiele oder Aktivitäten angeboten werden.
- Die meisten Parcours in NRW liegen im **Staatswald**, dessen Nutzung für die Waldjugendspiele einfach zu bewerkstelligen ist. Nichtsdestotrotz gibt es auch **Privatwaldbesitz** der sich zur Durchführung der Waldjugendspiele anbietet. Hier muss vor der Planung unbedingt die **Zustimmung der Waldbesitzenden** erfolgen.

4.3 Parcourstyp bestimmen

Zunächst ist zu überlegen welcher Parcourstyp eingerichtet werden soll. Bietet es sich an feste Stationen zu markieren oder lieber mobil zu arbeiten? Geben die räumlichen Bedingungen es her, dass die Klassen die Stationen wechseln? Dafür bräuchte man einen entsprechend wegereichen Wald, so dass alle Klassen zum gleichen Zeitpunkt an „ihrer“ Startposition sind. Alle Stationsaktivitäten müssen dann jeweils etwa gleich lang dauern. Welche Unterstützung kann mobilisiert werden, um den Ablauf zu gewährleisten? Steht viel oder wenig Zeit für die Vorbereitung zur Verfügung?

Die in NRW momentan häufigste Form der Parcours ist die des fest eingerichteten Parcours mit einem ausführlichen Fragebogen. Hier können die Kinder in Kleingruppen den Parcours absolvieren.

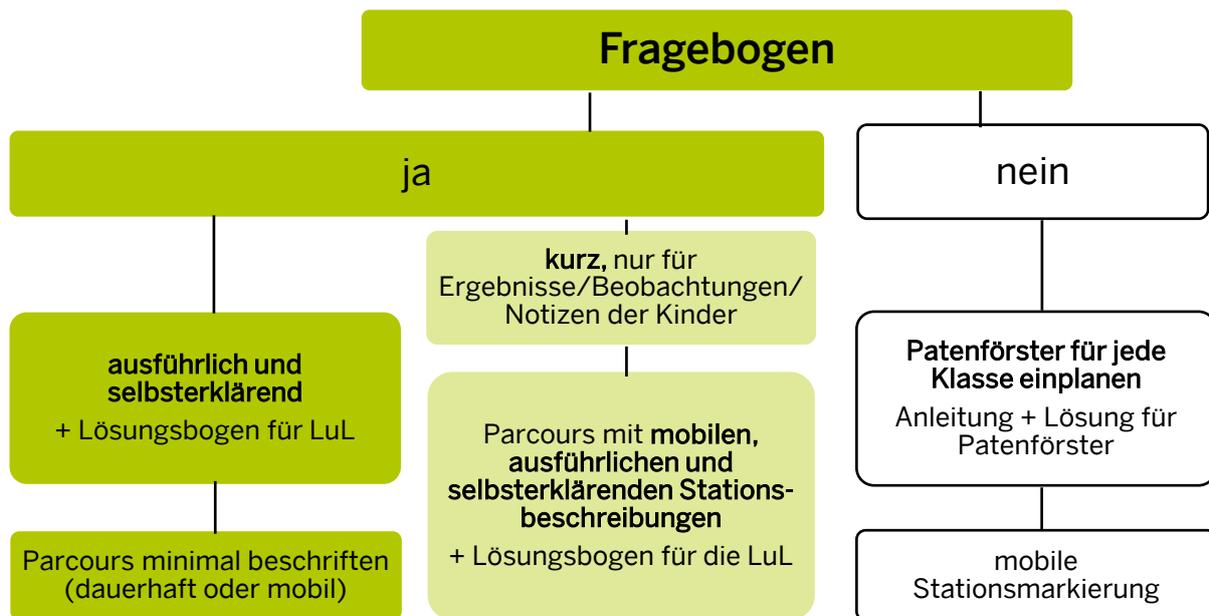


Abbildung 9 Übersicht der Parcoursarten

4.4 Inhaltliche Gestaltung eines neuen Parcours und der Stationen

Auf der Startseite sollte der Fragebogen folgende Informationen enthalten: Name des Parcours, Übersicht Parcourskarte, Waldregeln, Datum, Wald und Holz Logo, BNE Logo, Veranstalter mit Telefonnummer, Link zu BNE Modulen von Wald und Holz NRW. Die inhaltliche Planung findet folgendermaßen statt:

THEMENSAMMLUNG: kann sehr gut als Mindmap oder Liste erfolgen

- Inhaltlich behandeln die meisten Parcours Waldbäume, Waldtiere, Mensch und Wald sowie Ökologie. Zunächst werden die konkret passenden Themen gesammelt und aufgelistet oder als Mindmap skizziert.
- Diese Inhalte können sehr verschieden didaktisch aufbereitet werden und sollten die BNE-Kompetenzen (Vogl 2015) ansprechen
 - (1) Wertschätzung gegenüber Mensch und Natur
 - (2) Unterschiedliche Perspektiven
 - (3) Vermutungen über Auswirkungen anstellen
 - (4) Zusammenarbeit und Mitverantwortung
 - (5) Zusammenhänge erkennen

DIDAKTISCHE REDUKTION

- Am Ende der Themensammlung nochmals überlegen welche Themen im Zeitrahmen Platz haben und was das Wesentliche ist. Welche Themen sind für alle Kinder relevant?

STRUKTURIERUNG

- Für die Neuanlage eines Parcours sollten nicht mehr als 10-12 Stationen geplant werden.
- Die geplanten Stationen sollten allen Kindern die Chance eröffnen aktiv teilzunehmen. Zu empfehlen sind Stationen, die über grundlegende Wissensvermittlung hinaus, Erlebnis und Festigung auf mehreren Sinnesebenen anbieten.
- Die Vertiefung zu einem Thema kann sich in weiteren Stationen ergeben.

- Nach der Sammlung und Sortierung der Stationen sind sie geschickt auf dem Parcours zu verteilen. Achtung: Erst die Wissensvermittlung und dann folgen Wissensvertiefung oder Wissensabfragen zu einem gewählten Thema.
- Einzelne Stationen sollten mindestens 200 m Abstand haben. Es ist abzuwägen, ob die Reihenfolge der geplanten Stationen immer mit den naturräumlichen Gegebenheiten übereinstimmt. Hier kann persönlich der Umgang mit Dilemmata Situationen geübt werden.

LERNERFOLG

- Am Ende des Parcours erfolgt eine spielerische Evaluation (siehe Spiele- und Aktivitätensammlung S. 28), deren Ergebnis wiederum in die Parcoursgestaltung des folgenden Jahres einfließt.

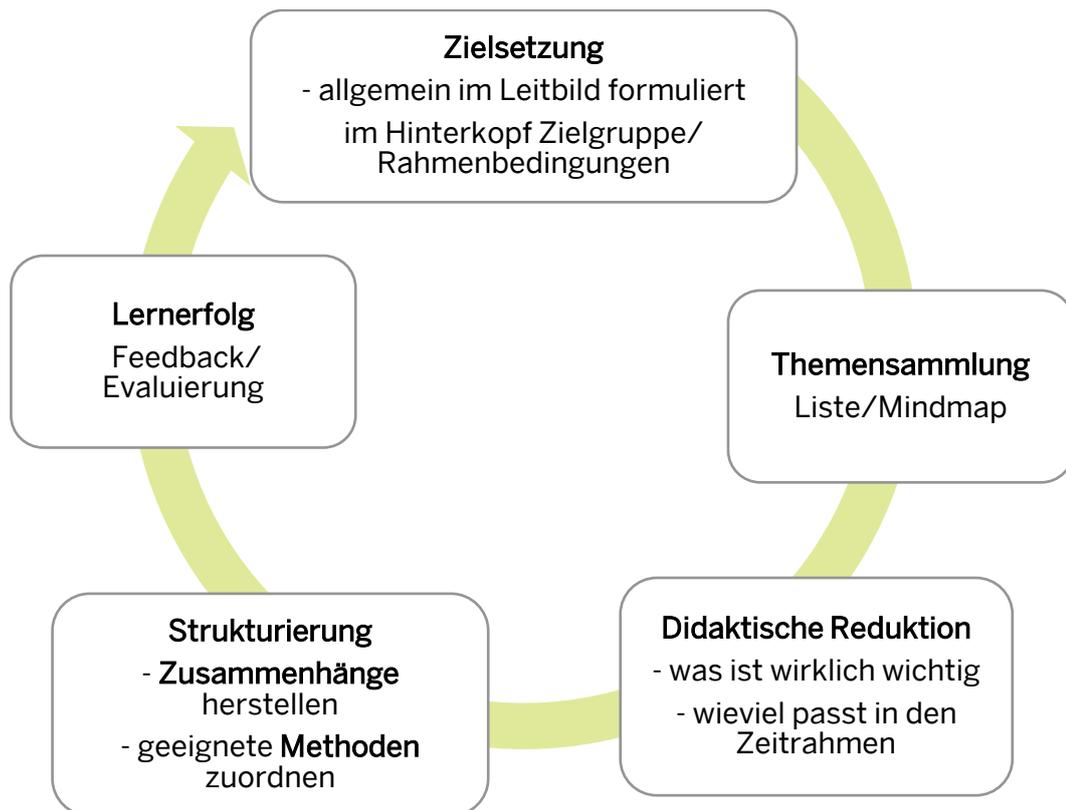


Abbildung 10 Ablauf der inhaltlichen Planung des Parcours

Das Erstellen einer übersichtlichen Parcourskarte, die dem Parcours vorangestellt wird rundet den Fragebogen bzw. die Parcoursplanung ab.

4.5 Vorbereitung der Stationen

Die einzelnen Stationsnummerierungen und die Wegeführung des Parcours durch Pfeile müssen mobil oder dauerhaft angebracht werden. Der Vorteil von mobiler Beschilderung ist, dass sie auch in Augenhöhe der Kinder angebracht werden kann. Allerdings muss sie kurzfristig, also am Tag der Waldjugendspiele oder 1 Tag vorher befestigt werden.

Dauerhafte Markierungen befinden sich auf den meisten Parcours in 3 m Höhe, um vor Beschädigung sicher zu sein. Diese Höhe ist allerdings für die Kinder schwieriger zu sehen, da sie sich nicht auf Augenhöhe befindet. Materialien, die fest installiert werden sollen, wie Baumstämme oder Holzscheiben, sollten im Laufe des Jahres bis kurz vor den Waldjugendspieltagen angebracht werden.

Die Vorbereitung der Materialien für einzelne Stationen erfolgt am besten direkt nach der theoretischen Planung. Dann sollte klar sein, in welchen Gruppengrößen die Kinder an die Stationen kommen. Nähere Erläuterungen zu den Materialien finden sich direkt bei den Spiel- und Aktivitätsanleitungen.

4.6 Didaktische Weiterentwicklung bestehender Parcours

Parcours, die bereits mehrere Jahre betrieben werden oder Parcours, die in einem neu übernommenen Revier bestehen, sollten unter dem Blickwinkel der Kenntnisse der Lehr- und Lernforschung und der BNE eine Weiterentwicklung erfahren. Neben den Zielvorstellungen über die Inhalte des Parcours empfiehlt es sich die Methoden, mit denen Inhalte vermittelt werden sollen, anzuschauen. Der **Lernprozess** nach dem aktuellen Stand der Lehr-Lernforschung (Konrad 2014) ist **multidimensional**. Er ist ein aktiver, selbstgesteuerter, emotionaler, konstruktiver und sozialer Prozess (siehe Tabelle 3), der vor Ort im Wald mit authentischen Material und Situationen (Blätter, Früchte, Temperaturen, Gerüche, Wind, Boden und vielem mehr) angeregt wird.

Daher befindet sich bei der Weiterentwicklung bestehender Parcours das Augenmerk auf dem Einsatz möglichst **vielfältiger Lernsituationen**. Diese begünstigen die Schulung der angestrebten BNE-Kompetenzen. Es empfiehlt sich die bestehenden Spiele und Aktivitäten systematisch durchzugehen und zu überlegen welche Ziele bestehen, welche Inhalte vermittelt werden sollen und wie dies geschieht.

Spiel und Lernen zu	Wie?	Erläuterung
den 3 Nachhaltigkeitsdimensionen - Soziales - Ökologisches - Ökonomisches	Aktive Sinne	Kinder dürfen selbst aktiv werden, Einsatz aller Sinne, selbst ausprobieren
	Aktive Bewegung	Kinder sind selbst in Bewegung, geraten ins nachdenken, selbst ausprobieren – Fehler machen ist erlaubt und wird als Lernprozess anstoßend wahrgenommen
Bäume +Tiere im Wald	Selbstgesteuert	z.B. bei der Pantomime: Auswahl der Rollen, beim Holz umstapeln Wahl zwischen verschiedenen Varianten (Kette, Holzstücke einzeln tragen, ...)
Zusammenhänge im Ökosystem Wald		
Mensch + Wald Beziehung	Emotional	Vor allem positive Erfahrungen in der Natur, Gefühle, Ästhetik – aber auch Ekel, Abscheu, z.B. zur Ruhe kommen beim Waldkonzert, Rinde oder Moos berühren
	Konstruktiv	Eigenständiger Aufbau von Wissen, Erforschen von Zusammenhängen, dort anfangend wo Wissen vorhanden ist – z.B. verschiedene Varianten eine Baumart zu bestimmen
	Sozial	Gruppenarbeit, z.B. in Form von achtsamen wertschätzendem Umgang miteinander, Austausch, Kommunikation
	persönlich angeleitet	verbale persönliche Wissensvermittlung und -anleitung durch Forstleute

Tabelle 3 Die verschiedenen Nachhaltigkeitsdimensionen im Lernprozess

Mithilfe der Tabelle 3 wird das **Arbeitsblatt „Übersicht angeregter Lernprozesse und BNE Kompetenzen“** ausgefüllt (s. Musterbeispiel Abbildung 11 und leeres Arbeitsblatt S. 32). Hier kann ein Spiel bzw. eine Aktivität eingetragen und anschließend die anzuregenden Lernprozesse angekreuzt werden. Bei der Einordnung der Spiele ist auch zu überlegen, welche Nachhaltigkeitsdimensionen (wirtschaftlich, sozial, ökologisch) im Fokus stehen.

Sind mindestens **zwei Nachhaltigkeitsdimensionen** involviert, dann sind **konkrete, anzubahnde BNE-Kompetenzen beschreibend einzutragen**. Dabei reicht es aus sich auf einzelne BNE-Kompetenzen zu konzentrieren. So wäre z.B. die Kompetenz „Wertschätzung zeigen“ mit der Beschreibung „die Kinder halten sich an die konkreten Waldregeln und achten damit den Wald und andere Menschen die den Wald nutzen“ gut umschrieben.

Insgesamt sollte jede, der genannten BNE-Kompetenzen also

- Wertschätzung gegenüber Mensch und Natur,
- Einnahme unterschiedlicher Perspektiven,
- Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen,
- Zusammenarbeit und Mitverantwortung,
- Zusammenhänge erkennen

mindestens einmal im Parcours als Kompetenzerweiterung anvisiert werden.

Übersicht angeregter Lernprozesse und BNE-Kompetenzen

Spiel 1	<i>Waldregel pantomime</i>	Spiel 6
Spiel 2	<i>Wald als Ort der Ruhe</i>	Spiel 7
Spiel 3	<i>Douglasie rüchen</i>	Spiel 8
Spiel 4		Spiel 9
Spiel 5		Spiel 10

Lernprozess	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7	Spiel 8	Spiel 9	Spiel 10
Aktiv-Sinne	X	X	X							
Aktiv-Bewegung	X									
Selbstgesteuert	X	(X)	X							
Emotional	X	X								
Konstruktiv	X									
Sozial	X	X	(X)							
Persönlich angeleitet	(X)	(X)								
Nachhaltigkeitsdimension	S/Ö/W	S/Ö	Ö/S							
S=Sozial Ö=Ökologisch W= Wirtschaftlich										

Angebahnte BNE-Kompetenzen (wenn mindestens 2 Nachhaltigkeitsdimensionen angesprochen werden)

Zusammenhänge erkennen: *Die Kinder entspannen, nehmen wahrnehmende Ruhe im Wald wahr (Spiel 2)*

Perspektivenwechsel: *Die Kinder "lehren" sich gegenseitig (Spiel 1)*

Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren: *Alle Kinder sind leise (Spiel 2) - nur dann kam die Stille im Wald wahrnehmbar gewesen.*

Wertschätzung zeigen: *Die Kinder hatten sich an die Waldregeln. (Spiel 1)
Die Kinder genießen den Duft der Douglasie. (Spiel 3)*

Vermutung über Auswirkungen anstellen: *Die Kinder besprechen was passiert, wenn die Regeln im Wald (nicht) eingehalten werden. (Spiel 1)
Kinder tauschen sich aus was Stille und Lärm im Wald z.B. für die Tiere bedeuten. (Spiel 2)*

Abbildung 11 Beispiel für ausgefüllten Überprüfungsbogen: angeregte Lernprozesse

4.7 Evaluation

Die Abfrage eines Feedbacks zu der Veranstaltung erlaubt eine kontinuierliche Qualitätskontrolle. Auch hierbei ist die individuelle Ausgestaltung möglich. Die Evaluation der WJS erfolgt auf verschiedenen Wegen. Zum einen ist es sinnvoll neue Parcours gut zu beobachten und das Feedback der Kinder sowie der Kooperierenden und Lehrkräfte über Inhalte und Organisation einzuholen. Hier empfiehlt sich ein Treffen oder persönliches Gespräch als auch die konkrete Beobachtung vor Ort. Der Fokus der ersten Evaluation ruht darauf wie der Parcours inhaltlich und organisatorisch angekommen ist.

Das Feedback der Kinder wird durch verschiedene Spiele bzw. Aktivitäten, wie die Waldpost oder das Kartenfeedback, eingeholt. Damit ist sofort eine Aussage vorhanden was gut ankam und die Kinder begeistert hat. Die Lehrkräfte können mit dem im Anhang beigefügten Fragebogen (S. 33) zu Lernklima, Inhalten, Gestaltung und Organisation befragt werden. Dabei werden die Fragebögen aus Datenschutzgründen anonym an das RFA zurückgesendet. Die Aussagen zu den Parcours können dann gesammelt wieder an die einzelnen Parcoursverantwortlichen versendet werden.

4.8 Spiele- und Aktivitätensammlung

Die Übersichtstabelle zeigt eine Auswahl von Spielen und Aktivitäten, die bei den WJS zum Einsatz kommen. Die einzelnen Spiele und Aktivitäten werden in der Anlage samt der angebahnten BNE-Kompetenzen detailliert auf jeweils einer Seite beschrieben.

Name	Nr.	Zeit-Pkt. A=Anfang M= Mitte E= Ende	Gruppengröße	Inhalt	Kombination mit ...	Spieltyp/ Methode 1 Aktiv: Sinne 2 Aktiv: Bewegung 3 Selbstgesteuert 4 Emotional 5 Konstruktiv 6 Sozial 7 Persönlich angeleitet
Waldregelpantomime	1	A/(E)	25	Waldregeln, Naturschutz, Teamwork, Kommunikation	allen	1,2,3,4,5,6,(7)
Stockspiel	2	A-E	5-25	Koordination in der Gruppe, Bewegung	4/17	1,2,(3),(4),6,(7)
Moorüberquerung	3	M/E	5-25	Koordination in der Gruppe, Bewegung	allen	1,2,3,4,5,6
Holzstapel umsetzen	4	M/E	5-25	Holz, Mathematik (Volumen, Gewicht)	7/ 17	1,2,3,4,5,6
Waldgegenstände ertasten	5	M	5-25	Artenkenntnis	8 /14	1,(3),4
Zapfenbalancierstaffellauf	6	M	5-25	Koordination in der Gruppe, Bewegung	8/10	1,2,3,4,(5),6
Jahrringe	7	M	5-25	Baumwachstum, Baumalter, Holz, Mathematik	4/ 14/ 17	1,3,(4)
Pflanzen/ Tiere bestimmen	8	M	5	Artenkenntnis erwerben und anwenden	14/ 16	1,2,(3),(4),(6)
Wald als Ort der Ruhe	9	M	5	Waldfunktion Erholung, Koordination in der Gruppe, Entspannung	16/ 25	1,(3),4,6,(7)
Fraßspuren	10	M	5	Verbindung Pflanzen und Tiere erfassen	8	1,5,(6)
Adlerauge	11	M	5-25	Eigenschaften Adler, waldfremde Dinge erkennen	8	1,2,3,(4)
Ahornsamens	12	M	5-25	Verbindung Natur und Technik, selbst bauen	8 /14	1,2,3,5,6,(7)
(Wolfs)spuren lesen	13	M	5	Tiere, Mathematik, barfuß den Waldboden fühlen	8	1,2,3,4,6
Baumstammpuzzle	14	M	5	Holzarten unterschieden, Koordination in der Gruppe, 3D Puzzle	17	1,2,3,4,(5),6
Holzschuhwettlauf	15	M	5-25	Holznutzung, Holzigenschaften erleben, Bewegung	8/ 14/ 17	2,3,4,6
Nachts im Wald	16	M	5-25	Waldtiere, Koordination in der Gruppe	8/ 9	1,2,3,4,6
Holznutzung im Alltag	17	M	5-25	Holz im alltäglichen Gebrauch	7/4 /14	1,(3)
Douglasie riechen	18	M	5	Artenkenntnis	8 /14	1,3
Stockwerke des Waldes	19	M	5	Waldstruktur, Mathematik	8/ 25	1,3,5
Schiefer Turm von Pisa	20	M	5	Koordination in der Gruppe, Holz	7 /14/ 15/ 17	3,4,5,6
Wie alt ist die Fichte?	21	M	5	Baumalter schätzen	7/ 8	1,3,6

Name	Nr.	Zeit-Pkt. A=Anfang M= Mitte E= Ende	Gruppengröße	Inhalt	Kombi- nation mit ...	Spieltyp/ Methode 1 Aktiv: Sinne 2 Aktiv: Bewegung 3 Selbstgesteuert 4 Emotional 5 Konstruktiv 6 Sozial 7 Persönlich angeleitet
Rinde tasten	22	M	5	Haptische Eigenschaften von Bäumen kennenlernen	8/ 14	1,3,6
Prima Klima ...?	23	M	5	Klimawandel, Zukunftsdenken, nachhaltiges Verhalten	25	1,4
Baumstamm vermessen	24	M	5	Baumstammvermessung	7/ 14/ 17 /26	1,2, (3), (6)
Wald als Ressource	25	M	5	Waldfunktionen erinnern, beschreiben, kennenlernen	23	3,4,6
Baumhöhe ermitteln	26	M	5	Höhenschätzung, angewendete Mathematik	7/ 14/ 17/ 24	1,2,3,5,(6)
Waldgedicht schreiben	27	M	5-25	Kreative Sprachbildung unter Einbezug der Natur	allen	1,4,6
Ameisenbeweglichkeitsselbsttanz	28	M	5-25	Teamarbeit	8	2,3,6
Baumstumpfindel	29	M	5	Teamarbeit, kreative Lösungsentwicklung	8/ 14	1,2,3,4,5,6
Waldkunstwerk	30	M/(E)	5	Kreativität, Gestaltung mit Naturmaterial, Teamarbeit	allen	1,(2),3,4,5,6
Wortlos bauen	31	M	5	Bewegung, Kreativität und Koordination in Teamarbeit	allen	1,2,3,5,6
Zusammenhalt	32	M	5-25	Bewegung und Koordination in Teamarbeit	allen	1,2,4,6
Hindernis überwinden	33	M	5-25	Bewegung und Koordination in Teamarbeit	allen	2,3,4,5,6,(7)
Spinnennetz durchqueren	34	M	5	Bewegung und Koordination sowie Teamarbeit wird trainiert	8	2,3,4,6 (7)
Zusammen wachsen	35	M	5	Bewegung, Erfahren von Stabilität in der Gruppe	8	2,3,6
Waldxylophon	36	M/E	5	Musikinstrument bauen, Klang von Holz erfahren	17	1,3,5,6, (7)
Kartenfeedback	37	E	5-25	Feedback geben üben	allen	1,3,4,5,6,(7)
Waldbeerenmarmeladenbrot	38	E	5-25	Leckere Waldfrüchte schmecken	8	1,3,6
Zukunftswaldseilspringen	39	E	5-25	Waldfunktionen, zukünftiger Wald Zukunftsvision	25	2,3,(4),5,6,7
Waldpost	40	E	5-25	Reflexion, Feedback geben durch malen und schreiben, Post bekommen	allen	1,3,4,5,6,(7)

Tabelle 4 Spiele- und Aktivitätensammlung

5 Anhang

BNE – historischer Abriss

- 1987** 'Our Common Future' – **Brundtland Bericht** definiert nachhaltige Entwicklung als „Entwicklung, die die Bedürfnisse der Gegenwart erfüllt, ohne zukünftigen Generationen die Grundlage zur Erfüllung ihrer eigenen Bedürfnisse zu nehmen“
- 1992** **Konferenz für Umwelt und Entwicklung der Vereinten Nationen – Agenda 21** verstärkt die internationale Diskussion über die kritische Rolle von Bildung
- 2002** **Weltgipfel für nachhaltige Entwicklung (Rio+10)** – UN-Vollversammlung verabschiedet im Dezember 2002 eine Resolution über den Beginn der UN-Dekade „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Januar 2005 (**2005-2014 UN-Dekade BNE**)
- 2012** **Konferenz der Vereinten Nationen zu nachhaltiger Entwicklung (Rio+20)**
- 2013** **Weltaktionsprogramm BNE** von der UNESCO-Generalversammlung befürwortet
- 2014** Die **UNESCO-Weltkonferenz BNE** gibt den Startschuss zum Weltaktionsprogramm BNE Entwurf der globalen nachhaltigen Entwicklungsziele (Sustainable Development Goals)
- 2015** **Gipfel der Vereinten Nationen beschließt die Agenda 2030**. Diese verbindet zwei ehemals voneinander getrennte globale Prozesse in einem ganzheitlichen Strang: die Armuts- und Entwicklungsagenda der Millenniumsentwicklungsziele und die Nachhaltigkeitsagenda ("Rio-Prozess").

Selbstreflexionsfragen zum Parcours

Inhalte/Ziele

Welche Inhalte sind mir wichtig?

Welche Ziele verfolge ich mit meiner Aufgabenstellung?

- Wissensvermittlung
- Wissensabfrage
- Kompetenzerweiterung

Wann erachte ich meine eigene Arbeit als erfolgreich?

Wie ich selbst gerne arbeite

Wie lerne ich selbst gut?

Wo gerate ich heute noch ins Staunen?

Wann wird es für mich langweilig?

Wie orientiere ich mich im fremden Gelände? Wie habe ich mich als Kind im Wald orientiert?

Arbeite ich lieber allein oder im Team?

Wie binde ich die Lehrkräfte ein? Könnte ich sie mehr einbinden?

Benötige ich Unterstützung? Wenn ja, welche? Wer kann mich unterstützen?

Mit wem arbeite ich gerne zusammen?

Wie es läuft/Fragen für danach

Habe ich die Stärken der Kinder im Auge? (Neugier, Spiel- und Bewegungsdrang, Mitgefühl)

Wie kommt mein Parcours bei den Kindern an? Wird durch das Erlebte die Mitwelt achtsamer wahrgenommen?

Konnten bei den Kindern Ängste, Abneigungen und Vorurteile überwunden werden?

Was könnte ich (leicht) verbessern?

Sind die Aufgaben meines Parcours noch aktuell?

Wo kann ein aktuelles Thema ergänzt werden?

Übersicht angeregter Lernprozesse und BNE-Kompetenzen

Spiel 1	Spiel 6
Spiel 2	Spiel 7
Spiel 3	Spiel 8
Spiel 4	Spiel 9
Spiel 5	Spiel 10

Lernprozess	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7	Spiel 8	Spiel 9	Spiel 10
Aktiv-Sinne										
Aktiv-Bewegung										
Selbstgesteuert										
Emotional										
Konstruktiv										
Sozial										
Persönlich angeleitet										
Nachhaltigkeitsdimension S=Sozial Ö=Ökologisch W= Wirtschaftlich										

Angebahnte BNE-Kompetenzen (wenn mindestens 2 Nachhaltigkeitsdimensionen angesprochen werden)

Zusammenhänge erkennen:

Perspektivenwechsel:

Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:

Wertschätzung zeigen:

Vermutung über Auswirkungen anstellen:

Parcoursname: Datum:

Evaluation der Waldjugendspiele für Lehrkräfte

Wir möchten uns ständig weiter entwickeln und die WJS entsprechend anpassen. Daher sagen Sie uns, wie es Ihnen und den Kindern gefallen hat. Bitte senden Sie diesen Fragebogen unter Angabe des besuchten Parcours an uns zurück (E-Mail-Adresse des RFAs einfügen). Vielen Dank!

Lernklima

1. War das Lernklima im Wald anregend für die Kinder? Ja Nein
2. Welche Situation haben Sie konkret vor Augen? *(bitte hier notieren)*

Inhalte

3. Haben Sie das Thema Wald bereits im Unterricht behandelt? Ja Nein
4. Waren die Inhalte der WJS ausgewogen? Ja Nein
5. Sind die Inhalte der WJS gut in den Unterricht zu integrieren? Ja Nein
6. Was hat eventuell gefehlt bzw. kam zu kurz? *(bitte hier notieren)*

Gestaltung

7. Wie beurteilen Sie die angewendeten Methoden der Vermittlung?
 sehr gut gut schlecht
8. Wie kam die Parcoursstrecke insgesamt bei den Kindern/bei Ihnen an?
 zu leicht genau richtig zu lang zu anstrengend

Organisation

9. Sind Sie mit der Einladung und Vorabinformation zufrieden? Ja Nein
10. Fühlten Sie sich ausreichend durch die Försterin/den Förster betreut?
 Ja Nein
11. Hatten die Kinder an den Stationen genug Zeit? Ja Nein
12. Werden Sie die WJS wieder besuchen? Ja Nein

Was wollen Sie uns mitteilen? *(bitte hier oder auf der Rückseite notieren)*

1 Waldregelpantomime

Gruppengröße: Klasse

Vorbereitung/Material: Bilder der Waldregeln möglichst laminiert vorbereiten.

Durchführung: Die Klasse soll sich im Kreis aufstellen. Dann werden die Kinder begrüßt und gebeten sich vorzustellen z.B. in dem sie ihren Namen und eine Lieblingspflanze aus dem Wald nennen. Damit wird ein erster Bezug zum Wald hergestellt. Danach bekommen die Kinder in den zumeist schon von den Lehrerinnen und Lehrern gebildeten Gruppen (3-5 Kinder) jeweils eine Waldregel, die sie auf dem Parcours beachten sollen.

Diese Waldregel soll pantomimisch für die anderen Gruppen dargestellt werden. Für die Vorbereitung haben die Kleingruppen ca. 5 min Zeit. Danach trifft sich die Klasse wieder im Kreis. Nun spielen sich die Kinder gegenseitig die Pantomime vor. Dabei darf nicht gesprochen werden. Die Zuschauerinnen und Zuschauer sollen raten was sie da sehen und um welche Regel es sich handeln könnte. Hier kann das Erkennen der Waldregel durch „Finger auf die Nase“ angezeigt werden. Dann kann die anleitende Person warten, bis möglichst alle Kinder erkannt haben, was die Regel sein soll, bevor ein Kind sagen darf was es vermutet. Wurde die richtige Regel erraten wird die Karte mit der Abbildung allen Kindern gezeigt. Im Anschluss spielt die nächste Gruppe ihre Regel vor.

Lerneffekte: Die Kinder lernen spielerisch, kreativ und aktiv involviert grundlegende Waldregeln kennen. Sie lernen voneinander – der anleitende Erwachsene moderiert die Situation hält sich aber ansonsten eher im Hintergrund.

Zeit: 20-30 min

Betreuung: ... ist notwendig, das Spiel muss fachkundig angeleitet werden.

Text für die Station:

Beispielschild für „Kein Feuer im Wald machen“



Besonderheit/Abwandlungen: Dieses Spiel geht nur als Startspiel/ eventuell auch zum Abschluss zur Reflexion z.B. ob es den Kindern gelungen ist diese Regeln alle einzuhalten und ob andere Waldbesucher sich ebenfalls den Regeln entsprechend verhalten haben.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/Ö/W)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen, dass die Waldregeln zum Schutz des Waldes und für die Menschen bestehen.
- **Perspektivenwechsel:** SuS sind selbst die „Lehrenden“ der Regeln. Sie vermitteln das Wissen an ihre Klassenkameradinnen und -kameraden.
- **Wertschätzung:** SuS beachten die Waldregeln.
- **Vermutung über Auswirkungen anstellen:** SuS vermuten im Gespräch was passiert, wenn die Regeln angewendet werden (oder nicht).
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** nur im Team gelingt die Pantomime.

2 Stockspiel

Synonym verwendete Namen: Gemeinsam stark, Ameisenlogistik

Gruppengröße: Kleingruppe/Klasse (dann besser 2 Gruppen)

Vorbereitung/Material: ausreichend gerade Stöcke für die Gruppenstärke, die Länge sollte der Größe der Kinder angemessen sein.

Durchführung: Eine Einführung über Ameisen wird gegeben, wie sie durch Teamarbeit viel erreichen können. Dann stellen sich die Kinder im Kreis auf, jedes Kind nimmt einen Stock in die rechte Hand, stellt den Stock gerade vor sich auf, wobei die Hand flach oben auf dem Stock liegt. Auf ein Signal lässt jeder seinen eigenen Stock los und greift mit der rechten Hand zum Stock seiner rechten Nachbarin oder seines rechten Nachbarn ohne dass der Stock umfällt. Dies geht so viele Durchgänge wie möglich, bis ein Stock umfällt. Man kann ein bestimmtes Ziel anstreben – also 5-mal weitergehen, ohne dass ein Stock fällt.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die schnelle Zusammenarbeit im Team, bietet Bewegungs- und Konzentrationsanreize.

Zeit: 15 min

Betreuung: sinnvoll, vor allem für die Anleitung und das Kommando geben zum weiter gehen im Kreis.

Text für die Station: *Die Waldameisen bilden ihren eigenen Staat und leben in großen Ameisenhaufen. Gemeinsam wärmen sie ihr Nest, gemeinsam suchen sie nach Nahrung, gemeinsam verteidigen sie sich gegen Feinde.*

Bei diesem Spiel sollt ihr alle gemeinsam möglichst lange durchhalten. Stellt euch im Kreis auf. Jeder nimmt einen Stock in die rechte Hand, stellt ihn senkrecht vor sich auf die Erde und legt die rechte Hand flach auf den Stock.

Auf das Signal HOPP lasst ihr euren Stock möglichst geradestehen und greift mit der rechten Hand zum Stock eurer rechten Nachbarin oder eures rechten Nachbarn. Versucht möglichst viele Durchgänge zu schaffen, ohne dass ein Stock umfällt.

Alle Stöcke bleiben nach dem Spiel an der Station.

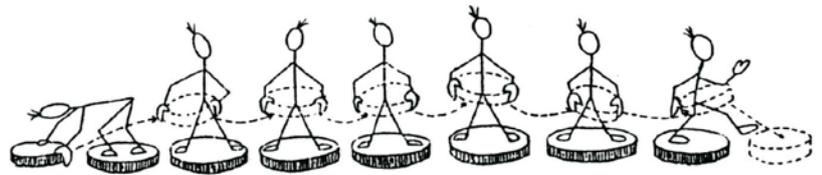
Angebahnte BNE-Kompetenz (Ö/S)

- **Perspektivenwechsel:** Die SuS schauen sich das Leben der Ameise an und erkennen Vorzüge gemeinsamen Handelns.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die SuS trainieren ihre Kooperationsfähigkeit, Achtsamkeit und die Koordination in der Gruppe.

3 Moorüberquerung

Synonym verwendete Namen: Baumscheiben legen, Baumscheibenlauf

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse



Vorbereitung/Material: Die Baumscheiben (pro Gruppe 1 mehr als Personen anwesend) werden in einer Reihe vor die Startlinie gelegt, Start- und Ziellinie ca. 40 m entfernt markieren und eine Stoppuhr bereitlegen.

Durchführung: Das Ziel des Spieles ist es rasch über die Ziellinie zu kommen. Die Kinder stellen sich auf die Baumscheiben, die letzte bleibt leer. Mit dem Startsignal wird die hintere Scheibe nach vorne durchgereicht, abgelegt und alle rücken eine Scheibe auf. Die Scheibe darf so weit gelegt werden, dass man sie gerade noch mit einem Schritt erreichen kann. Danach wird erneut die hinterste Scheibe nach vorne gereicht und vice versa. Es wird die Zeit gestoppt bis auch die letzte Scheibe über die Ziellinie gebracht wurde.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die schnelle Zusammenarbeit im Team, bietet Bewegungs- und Konzentrationsanreize, fördert auch besonders den Gleichgewichtssinn.

Zeit: 15 min

Betreuung: sinnvoll zur Einhaltung der Regeln und um die die Zeit zu stoppen.

Text für die Station: *Ihr befindet euch hier vor einem gefährlichen Moor, in dem man versinken kann. Ihr sollt das Moor mit Hilfe der Baumscheiben, möglichst ohne dass einer von euch versinkt, überqueren. Lest euch zunächst durch wie es geht.*

Einer von euch bleibt an der Start-Linie stehen und stoppt die Zeit. Die anderen stellen sich hintereinander auf die Scheiben, dabei bleibt die letzte Scheibe frei. Ihr sollt das „Moor“ überqueren ohne den Boden (zwischen Start und Ziellinie) zu berühren. Sicher sind nur die Holzscheiben. Tritt eine oder einer daneben muss sie oder er gerettet werden, und die ganze Gruppe startet wieder von der Ziellinie. Auf das Kommando „Auf die Plätze - fertig - los“ wird die freie Baumscheibe aufgenommen und nach vorne durchgereicht. Die vorderste Mitspielerin oder der vorderste Mitspieler legt die Scheibe vor sich ab. Alle rücken um 1 Baumscheibe auf und die frei gewordene Holzscheibe wird ebenfalls durchgereicht, usw. Ihr erreicht das Ziel, sobald nach dem Aufrücken die letzte Scheibe frei hinter der Ziellinie liegt. Schreibt die Zeit, die ihr gebraucht habt, und die Personenzahl, die gelaufen sind, auf.

Besonderheit/Abwandlungen: Dieses Spiel kann auch mit weniger Scheiben gespielt werden, so dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Ideen entwickeln müssen wie sie dennoch ohne den Boden zu berühren die Strecke zum Ziel zurücklegen. Bei ganzen Klassen können mehrere Kleingruppen parallel laufen. Statt wieder von vorne beginnen zu müssen, können die den Boden berührenden Personen auch im „Moor“ versinken.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/Ö)

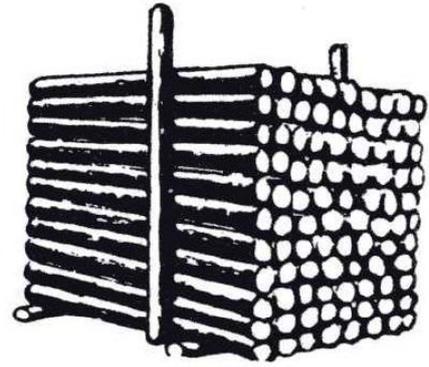
- **Zusammenhänge erkennen:** SuS merken im Spiel, dass jeder in der Gruppe wichtig ist und zum Ziel erreichen beiträgt.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** SuS arbeiten zusammen im Team und erreichen gemeinsam das Ziel.

4 Holzstapel umsetzen

Synonym verwendete Namen: Rohstoff Holz, Festmeter Holz, Holz stapeln

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Zwei Stapelplätze werden markiert, bei einem wird schon ein Stapel Holz aufgeschichtet – je nach Größe der zu erwartenden Gruppe. Gut ist ein Festmeter. Die einzelnen Stücke sollten von einem Kind zu tragen sein (Arbeitshandschuhe).



Durchführung: Das Ziel des Spieles ist es den Stapel so schnell und ordentlich wie möglich umzustapeln. Je nach dem wo der Stapel steht, wird er von den Kindern zum anderen Platz transportiert. Die Zeit, die das Team braucht, wird gemessen. Die Kinder haben vorher kurz Zeit zu überlegen wie sie tragen und stapeln wollen.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die schnelle Zusammenarbeit im Team, erlaubt das Gewicht des Holzes wahrzunehmen, bietet Gelegenheit verschiedene Varianten des Umstapelns zu überlegen und dann auszuführen.

Zeit: abhängig von der Menge des umzusetzenden Holzes.

Betreuung: nicht unbedingt notwendig, es sollte jemand da sein, auch ein anderes Kind, welches die Zeit stoppt.

Text für die Station: *Hier seht Ihr einen Stapel Holz, den die Forstwirte, früher sagte man Waldarbeiter, aufgearbeitet haben. Das ist ungefähr ein halber Raummeter. Wenn man die Holzstücke noch kleiner sägt, kann man sie im Kachelofen oder offenen Kamin als Brennholz nutzen.*

Heute sollt ihr aber testen wie stark und schnell ihr seid: Überlegt euch wie ihr die Holzstücke hinter die Markierungen von Stapelplatz 1 oder Stapelplatz 2 (je nachdem wo die vorherige Gruppe gestapelt hat) und setzt den Stapel dort wieder ordentlich auf. Wenn ihr eure Zeit aufschreibt, könnt ihr euch mit den anderen Gruppen eurer Klasse vergleichen.

Besonderheiten/Abwandlungen: Bei diesem Spiel können Fragen zu Holzthemen kombiniert werden: Fallen euch fünf Sachen ein, die aus Holz gemacht sind? Wie kann, außer mit Holz, noch mit erneuerbaren Energien geheizt werden?

Achtung: Wenn gewollt ist, dass die Kinder konstruktiv sein sollen dann keinen Weg das Holz zu transportieren vorgeben, sondern die Kinder vorher überlegen lassen wie sie es am besten tun können.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/W)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen, dass sie im Team die gestellte Aufgabe gut schaffen. Sie lernen wie schwer Holz ist und dass das Umstapeln von Holz Kraft kostet.
- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** SuS überlegen gemeinsam Wege das Holz von a nach b zu bewegen.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** SuS probieren es aus und stapeln gemeinsam das Holz um. Sie arbeiten konstruktiv im Team.

5 Waldgegenstände ertasten

Synonym verwendete Namen: Tastsinn, Erspüre den Wald, Tastboxen, Tastbeutel

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse (dann besser mehrere Kleingruppen parallel laufen lassen), je nachdem wie viele Boxen, Beutel es gibt.

Vorbereitung/Material: Beutel/Boxen mit Öffnung, gefüllt mit Gegenständen des Waldes, Rinde, Blätter, Tannenzapfen, Vogelnest, Fell, Buchecker, Eicheln etc. sehr gerne mit Bezug zu anderen, auf dem Parcours befindlichen Stationen.

Durchführung: Das Ziel ist, dass die Kinder so viele Gegenstände durch Ertasten erraten wie möglich. Die Kinder fassen durch die Öffnung, ohne hinzusehen, und raten, was sich in der Box/den Beuteln befinden könnte. Verglichen und besprochen was wirklich in den Boxen/den Beuteln drin ist wird erst wenn alle getastet haben.

Lerneffekte: Das Spiel fördert den Tastsinn, und bringt die Kinder in eine direktere Berührung mit Naturgegenständen. Die Kinder wissen zu welcher Baumart das getastete Material gehört. Die Kinder müssen sich eventuell überwinden ihren Tastsinn einzusetzen.

Zeit: 10 min für Kleingruppe

Betreuung: Nicht unbedingt notwendig, sehr gut von den Schülerinnen und Schülern allein durchzuführen, Betreuung kann aber sinnvoll sein, um das Tasten durch alle anzuregen.

Text für die Station: *Traut euch! Fasst mit einer Hand in die Beutel oder in die Tastboxen und versucht durch Fühlen und Tasten die einzelnen Gegenstände zu erraten. Nicht Schummeln! Geguckt wird erst, wenn alle dran waren!*

Besonderheit/Abwandlungen: Es kann sehr gut ein Bezug zu den Baumarten hergestellt werden, wenn Früchte oder Rinde zu den kennengelernten Baumarten passen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen, dass Pflanzenteile, wie Samen, auch durch den Tastsinn erkennbar sind.

6 Zapfenbalancierstaffellauf

Synonym verwendete Namen: Zapfenlauf, Zapfenastgabelllauf, Zapfen balancieren

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: 1 Eimer mit möglichst gleich großen Zapfen, 1 leeren Eimer für den Zielpunkt, Astgabeln auf denen Zapfen balanciert werden können, Start und Zielmarkierung, Stoppuhr oder Zeitwecker.

Durchführung: Das Ziel des Spieles ist es, so viele Zapfen wie möglich in den Zieleimer zu bringen, ohne dass sie zwischendurch herunterfallen. Die Kinder stellen sich in einer Reihe am Startpunkt auf und laufen wie beim Staffellauf. Immer einer des Teams balanciert auf einer Astgabel einen Zapfen bis zum Zielpunkt. Fällt ein Zapfen unterwegs herunter bleibt er einfach liegen. Die leere Astgabel wird dem nächsten im Team übergeben. Das Team bringt so lange Zapfen zum Ziel bis 3 Minuten vorbei sind. Dann wird gezählt wie viele Zapfen im Zieleimer gelandet sind.

Danach werden alle auf der Strecke liegenden Zapfen sowie die Zapfen des Zieleimers wieder für die nächste Gruppe in den Starteimer gefüllt.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die schnelle Zusammenarbeit im Team, bietet Bewegungs- und Konzentrationsanreize. Nebenbei lernen die Kinder die Fichten- oder Kiefernzapfen kennen.

Zeit: 15 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig, sinnvoll um Zeit zu stoppen und den richtigen Ablauf zu unterstützen.

Text für die Station: *An dieser Station müsst ihr geschickt sein und zusammenarbeiten: Stellt euch hintereinander in einer Reihe auf. Startet die Stoppuhr. Die Erste oder der Erste in der Reihe darf versuchen, einen Zapfen auf der Astgabel bis zum Ziel zu balancieren. Wenn sie oder er den Zielpunkt erreicht hat, dann läuft sie oder er schnell zurück und gibt der oder dem nächsten in der Reihe die Astgabel und stellt sich wieder hinten an. Nach **3 Minuten** ist Schluss. Zählt nun gemeinsam die Zapfen, die am Ziel gelandet sind. Wenn ihr auf der Strecke einen Zapfen verliert, dann lasst ihn liegen und gebt der oder dem nächsten in der Reihe die Astgabel. Zum Schluss bitte alle Zapfen einsammeln und wieder zum Startpunkt bringen.*

Besonderheit/Abwandlungen: Wenn ganze Klassen antreten, dann besser mehrere Kleingruppen parallel laufen lassen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/Ö)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS merken im Spiel, dass jeder in der Gruppe wichtig ist und zum Ziel erreichen beiträgt.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** SuS arbeiten zusammen im Team und erreichen gemeinsam das Ziel.

7 Jahresringe + wo hängt das Wanderschild?

Synonym verwendete Namen: Altersbestimmung Holzscheibe

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Benötigt wird die Baumscheibe eines gefällten Baumes, vielleicht auch ein passender Baumstumpf; für ganze Klassen sollte eine Holzscheibe für jeweils 5 Kinder vorbereitet werden. Wichtig ist, dass die Jahresringe sehr deutlich erkennbar sind!

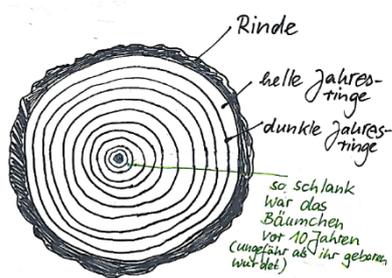
Durchführung: Dieses Spiel soll den Kindern den Aufbau eines Baumes vermitteln. Die Kinder werden gemeinsam die Jahresringe zählen und so das ungefähre Alter des Baumes bei seiner Fällung ermitteln. Es bietet sich an, die Kinder zu ermuntern, zu überlegen wie dick die Scheibe in dem Jahr war, als sie in die Schule kamen oder als sie geboren wurden. Der Bezug zu Ereignissen im Leben der Kinder stellt eine Verknüpfung her, die die Kinder lockt näher hinzuschauen. Die Wanderschildfrage überprüft, ob die Kinder verstanden haben wie Bäume wachsen.

Lerneffekte: Das Spiel bietet, mit entsprechender Einleitung, einen Einblick wie Bäume wachsen.

Zeit: 15 min

Betreuung: ist nicht unbedingt notwendig beim Zählen, aber für die Erklärung wie Bäume wachsen. Dies könnte am besten schon vorher, z.B. in der Schule bei der Vorbereitung, gemacht werden.

Text für die Station: Hier könnt ihr feststellen, wie alt dieser Baum war als er gefällt wurde. Ein Baum besteht



innen aus dem oft farbigen Kernholz und drumherum aus dem Splintholz mit den Jahresringen. Weiter außen folgen das Kambium und die Bast-schicht (könnt ihr hier nicht erkennen) und ganz außen die Borke.

Jedes Jahr bildet sich ein neuer Ring! Der Baum wächst am Stamm

also in die Breite und nur an den Spitzen der Zweige in die Länge. Das Alter des Baumes, als er gefällt wurde, könnt ihr bestimmen, indem ihr die hellen Jahresringe der Baumscheibe zählt.

Der Baum war _____ Jahre alt als er gefällt wurde.

Sagt mal Kinder, wisst ihr eigentlich wo das Wanderschild, das jetzt in 2 m Höhe am Baum angebracht ist, in 10 Jahren sein wird? (Kreuzt die richtige Antwort an)

- 5 m weiter oben 10 m weiter oben gleiche Höhe wie heute

Besonderheiten/Abwandlungen: Es könnten 2 unterschiedliche Baumarten gewählt werden, um unterschiedlich schnelles Dickenwachstum zu demonstrieren.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen, wie Bäume wachsen.
- **Perspektivenwechsel:** SuS stellen Zusammenhänge zu ihrem eigenen Wachstum her.

8 Pflanzen/Tiere bestimmen

Synonym verwendete Namen: Pflanzen (Bäume/ Sträucher/ Krautige) und Tierarten kennenlernen und erkennen

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Einen Weg auf ca. 50 m abstecken, fünf Bäume (oder Sträucher oder Tiere) mit den Buchstaben A-E markieren. Steckbriefe vorbereiten auf denen sich die Baumarten vorstellen und auf denen die Kinder Blätter/ Nadeln in Originalgröße zeichnen können. (Beispiele finden sich im digitalen Zusatzmaterial)

Durchführung: Das Ziel des Spieles ist es, dass die Kinder die gekennzeichneten Pflanzen kennenlernen und richtig zuordnen. Dafür können zu den Hauptbaumarten die Steckbriefe genutzt werden. Auf den Steckbriefen sollen die Kinder die Blätter/Nadeln der Baumarten in Originalgröße zeichnen. Alternativ können auch noch Baumfrüchte zugeordnet werden.

Danach sollen die Kinder die Bäume im Wald mit Namen benennen und den Buchstaben im Wald zuordnen.

Lerneffekte: Das Wissen der Kinder über einige häufige Pflanzen und Tiere des Waldes wird gefördert und anwendungsbezogen vertieft. Beim Zeichnen der Blätter beschäftigen sich die Kinder mit wichtigen Details der Pflanzen.

Zeit: 20 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für Station: *Auf beiden Seiten des Weges auf einer Länge von 50 m sind insgesamt fünf Bäume mit den Buchstaben von A – E markiert. Schaut euch die Steckbriefe der Bäume an, sammelt zu jedem Baum ein Blatt oder eine Nadel und zeichnet das typische Blatt/ die typische Nadel in Originalgröße ein. Jeder aus der Gruppe zeichnet das Blatt einer Baumart.*

Schreibt jeweils zu jeder Baumart den Buchstaben auf der an seinem Stamm hängt.

Abwandlungen: sind jede Menge möglich. Hier bietet sich eine Absprache mit den Lehrkräften an. Die Baumsteckbriefe können auch bereits in der Schule erarbeitet werden. Bei fehlenden Baumarten kann man sich mit Samen, Nadeln und Blättern behelfen, die Tiere können als Bilder/Fotos im Wald versteckt werden.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** Die Kinder vertiefen ihre Kenntnisse über heimische Pflanzen und Tiere.

9 Wald als Ort der Ruhe

Synonym verwendete Namen: Waldkonzert, Klangkarte

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Es sollte eine ruhige Stelle gesucht werden ohne ablenkenden Verkehrslärm. Natürliche Geräusche sind erwünscht. Eventuell eine Stelle, an der die Kinder sich auf den Boden setzen oder legen können.

Durchführung: Jedes Kind sucht sich eine Stelle, macht es sich bequem und entspannt sich. Dann wird den Geräuschen des Waldes gelauscht. Dabei werden die Augen geschlossen und es wird sich nur auf das Hören konzentriert. Schön ist es, wenn die Vögel zwitschern oder die Blätter sacht im Wind rauschen. Sehr wichtig ist, dass wirklich niemand spricht oder laut ist. Danach tauschen sich die Kinder aus wie sie es empfunden haben und was sie hören konnten.

Lerneffekt: Die Kinder werden auf die wohltuenden und entspannenden Waldgeräusche aufmerksam. Ihre Achtsamkeit in diesem Bereich wird geschult. Sie erleben die Erholungsfunktion des Waldes und tauschen sich darüber aus.

Zeit: 15 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig, sinnvoll bei unruhigen Gruppen. Dann darauf achten, dass wirklich alle leise sind. Es bietet sich an die Zeit zu stoppen und falls die Kinder vorher unruhig werden wieder von vorne zu beginnen.

Text für die Station: *Viele Menschen gehen so gerne im Wald spazieren, weil es hier ruhiger ist als in einer großen Stadt und man andere Geräusche hören kann. Schließt einmal die Augen für eine Minute. Seid ganz leise und achtet auf alle Geräusche, die ihr hören könnt. Das klappt am besten wenn ihr es gemeinsam macht und wirklich niemand spricht!*

Tauscht euch danach aus wie sich das angefühlt hat und was ihr hören konntet. Warum, denkt ihr, genießen viele Waldbesucher die natürlichen Geräusche?

Besonderheit/Abwandlungen: Jedes Kind bekommt ein Stück Papier und zeichnet eine Geräuschelandkarte. Dafür muss dann allerdings mindestens eine Zeit von 20 min eingeplant werden und die Kinder schließen ihre Augen nicht.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/Ö)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS entspannen im Wald und nehmen bewusst die wohltuende Ruhe wahr.
- **Perspektivenwechsel:** Die Kinder schalten bewusst den Sehsinn aus und hören in den Wald hinein. Sie fühlen die natürlichen Qualitäten des Waldes.
- **Wertschätzung:** Die SuS tauschen sich über ihre Gefühle aus und was die Ruhe für Auswirkungen auf Menschen hat.
- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** Die Kinder könnten auch überlegen was laute Geräusche für Auswirkungen haben.

10 Fraßspuren

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Vorherige Lerneinheit zu den Tieren des Waldes und ihre Fressgewohnheiten, Anschauungsobjekte vorbereiten und zwei auswählen, die die Kinder bestimmen sollen. Außerdem Abbildung (s. unten) vorbereiten und den Kindern z.B. auf dem Parcoursbogen zur Verfügung stellen.

Durchführung: Das Ziel des Spieles ist, die abgebildeten Fraßspuren den Tieren zu zuordnen und fest zu stellen, welche richtig sind. Es werden zwei Zapfen mit typischer Ausprägung der Fraßspuren durch die Kinder untersucht. Die Kinder haben die Abbildungen zur Verfügung und sollen erkennen welche Tiere an den Zapfen geknappert haben.

Lerneffekte: Das Spiel trainiert das Erkennen von Bestimmungsmerkmalen und festigt den Wissensschatz der Kinder bezüglich der Fressgewohnheiten der Waldtiere.

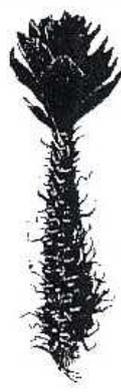
Zeit: 5 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: Welche Tiere haben die hier vorliegenden Fraßspuren verursacht? Vergleicht die vorliegenden Zapfen mit den unten angeführten Abbildungen und kreuzt die Übereinstimmungen an. Nur zwei Tiere waren hier. Wisst ihr welche?



Specht



Eichhörnchen



Maus



Fichtenkreuzschnabel

Besonderheiten/Abwandlungen: Dieses kleine Spiel geht gut zusätzlich nach dem Kennenlernen der Fichte einzusetzen. Natürlich können auch noch andere Fraßspuren genutzt werden z.B. Borkenkäfer.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** Die Kinder vertiefen ihre Kenntnisse über die Abhängigkeiten in der Nahrungskette.

11 Adlerauge

Synonym verwendete Namen: Was gehört nicht in den Wald?, waldfremde Dinge

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Ein Abschnitt wird abgesteckt, dort werden sechs oder mehr waldfremde Gegenstände (z.B. Stift, Plastikflasche, Zahnbürste, Packung Tempotaschentücher und ähnliches) versteckt. Leichter für die Kinder ist es in Augenhöhe – schwieriger wäre es weiter oben, dann sind die Gegenstände gut vor Vandalismus geschützt.

Durchführung: Dieses Spiel startet mit einer kleinen Erklärung zur Sehfähigkeit des Adlers. Er kann sehr weit und sehr scharf sehen. Die Frage an die Kinder ist, ob sie das auch können? Dann sollen die Kinder die Strecke möglichst einzeln gehen und die versteckten Gegenstände entdecken. Am Ende der Strecke trifft sich die Kleingruppe und bespricht sich oder notiert was sie gesehen hat.

Lerneffekte: Die Kinder lernen etwas über die Sehfähigkeit des Adlers. Das Spiel fördert die Aufmerksamkeit und Konzentration der Kinder. Es sensibilisiert die Kinder für Dinge, die nicht in den Wald gehören.

Zeit: 15 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig aber für die Fragerunde zum Thema Müll wünschenswert.

Text für die Station: *Adler sehen sehr gut – sie können aus 3 Kilometer Höhe Mäuse erspähen. Wie funktioniert das? Ihre Augen sind mit einem „eingebauten Fernglas“ ausgestattet.*

Aufgabe: Jetzt geht ihr auf Beutezug. Wie scharf sind eure Augen? Entlang der markierten Strecke sind 10 Dinge versteckt, die ihr finden sollt. Geht langsam hinter einander her, keine oder keiner sollte sprechen. Versammelt euch am Ende der Strecke und überlegt gemeinsam, welche Dinge ihr entdeckt habt.

Eine Bitte: Alle Gegenstände bleiben heute in ihrem Versteck. Niemand sammelt die Gegenstände ein. Warum gehören diese Dinge nicht in den Wald? Was passiert, wenn sie im Wald „herumliegen“? Schreibt eure Antwort hier auf.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erfahren, dass Adler sehr gut sehen können und identifizieren waldfremde Gegenstände. Sie erkennen, dass diese Gegenstände nicht in den Wald gehören.
- **Vermutung über Auswirkungen anstellen:** SuS überlegen gemeinsam wo Müll im Wald herkommt und was Müll im Wald verursacht.

12 Hubschrauber der Natur

Synonym verwendete Namen: fliegender Ahornsamen

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: frische Ahornsamen vor Ort, Papier und Schere parat legen, genügend für die Gruppenstärke. Genügend Anleitungen (Anhang) zur Anschauung für die Kinder. Bestenfalls auch einen Prototyp aus Papier zur Orientierung.

Durchführung: Den Kindern erklären, wie die Bäume sich verbreiten, dass es verschiedene Arten gibt. Der Ahornbaum ist ein Spezialist mit vielen weit fliegenden Samen. Das haben sich Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler abgeschaut und Hubschrauber gebaut. Die Kinder sollen dann selber einen Hubschrauber anhand der Bauanleitung bauen. Diesen Hubschrauber dürfen die Kinder mit nach Hause nehmen.

Lerneffekte: Die Aktivität lässt bei den Kindern die Idee entstehen, dass es aus der Natur einiges abzuschauen gibt.

Zeit: 15 min

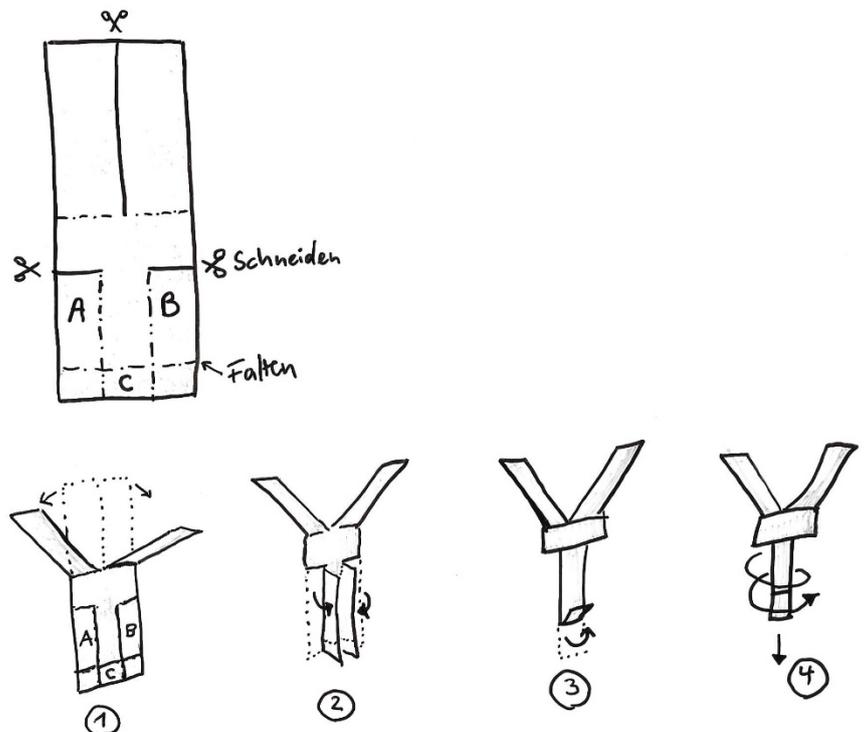
Betreuung: nicht unbedingt notwendig, eine gute Anleitung hingegen schon.

Text für die Station: *Im Wald gibt es viele fliegende Samen. Ahornsamen haben Flügel, die sich drehend durch die Luft bewegen. Die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler haben sich diese Technik für die Hubschrauber aus der Natur abgeguckt. Schaut mal wie die echten Ahornsamen nach unten fliegen.*

Jeder baut sich seinen eigenen Hubschrauber.

Studiert dazu die Bauanleitung.

Was passiert, wenn du die Flügelstellungen veränderst?



Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/W)

- **Perspektivenwechsel:** SuS erkennen, dass es in der Natur einiges „abzuschauen“ gibt. Sie übertragen das Flugvermögen der Ahornsamen auf das Papiermodell.
- **Vermutung über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** SuS bauen ihre eigenen Papierhubschrauber und versuchen die Flugeigenschaften zu beeinflussen.

13 (Wolfs)spuren lesen



Synonym verwendeter Name: Tierspuren

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Eine Fläche mit feuchter, weicher Erde oder Sand, Trittsiegelstempel der Wolfspfote, eine Harke zum Glattziehen und Maßband oder Lineal bereitlegen.

Durchführung: Die Kinder werden auf die Station vorbereitet, indem das Trittsiegel des Wolfes genauer erläutert wird. Dann sollen die Kinder den Trittsiegelstempel des Wolfes in die Erde drücken und daneben soll aus der Gruppe ein Kind barfuß einen Fußabdruck setzen. Dieser soll dann mit dem des Wolfes verglichen werden, die Länge und Breite der Abdrücke werden dazu gemessen. Dabei kommt das Maßband zum Einsatz.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die Aufmerksamkeit für Spuren und Fährten. Es führt in das Messen von Trittsiegeln ein. Der Bezug zur Lebenswelt der Kinder wird durch den kindlichen Fußabdruck hergestellt.

Zeit: 10 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig, aber wenn vorhanden dann kann bei dem Vergleich und der generellen Ansprache der Spuren geholfen werden.

Text für die Station: *Wolfsexperten erkennen die Abdrücke von Wolfspfoten an mehreren Merkmalen.*

Im Abdruck sind immer 4 Zehen samt Krallen zu sehen. Beim Laufen tritt die Hinterpfote fast genau in den Abdruck der Vorderpfote. Wölfe machen bis zu 1,50 m große Schritte und laufen wie auf einer Schnur.

Vergleicht euren Fußabdruck mit dem Fußabdruck des Wolfs.

Dazu drückt mit dem Trittsiegelstempel eine Wolfsspur in den Sand. Eine oder einer von euch macht barfuß einen Fußabdruck daneben.

Misst mit dem Lineal die Breite und Länge der Abdrücke.

Vergleicht die Größe und Form beider Fußabdrücke miteinander und notiert eure Erkenntnisse auf eurem Zettel.

Glättet den Sand anschließend mit der Harke.

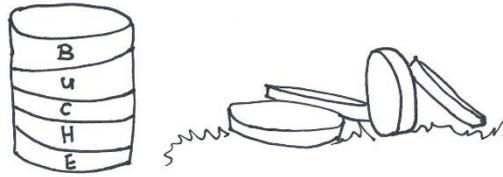
Besonderheiten/Abwandlungen: Diese Station ist auf alle möglichen anderen Waldtierspuren anwendbar. Wenn genug Zeit ist, könnten die Kinder eine Skizze der Spuren in Originalgröße anfertigen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS lernen, dass Tiere und Menschen Spuren hinterlassen, welche erkennbar sind und gemessen werden können.

14 Baumstammpuzzle

Gruppengröße: Kleingruppe



Vorbereitung/Material: Von 4 Baumarten wer-

den, je nachdem wieviel Buchstaben der Baumname hat (Fichte = 6/ Buche = 5 ...), entsprechend viele, von den Kindern gut zu tragende, Scheiben gesägt. Die Scheiben dürfen auch etwas schräg sein, so dass das Puzzeln Spaß macht. Dann werden die Schreiben übereinandergestellt und jede Scheibe erhält einen Buchstaben des Baumnamens. Für das Spiel sollten die Scheiben gut gemischt bereitgelegt werden.

Durchführung: Die Kinder sollen herausbekommen, um welches Holz es sich handelt. Dazu müssen sie die Baumscheiben in der richtigen Reihenfolge übereinander stapeln. Sind sie richtig zusammengepuzzelt, kann der Baumname abgelesen werden. Erkennen die Kinder die Baumart schon an der Rinde (z.B. bei der Birke) sind sie etwas schneller.

Lerneffekte: Die Kinder werden mit den unterschiedlichen Gewichten von Holz und dem Erkennen der Holzart vertraut gemacht. Sie befassen sich mit der Struktur des Baumes indem sie ihn zusammensetzen.

Zeit: 15-20 min (je nach Anzahl der BA)

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: *Vor euch liegen mehrere Teile von **verschiedenen** Baumstämmen. Setzt die Scheiben richtig übereinander (die zusammengesetzten Stämme sollen stehen). Dann könnt ihr die Baumnamen ablesen.*

Anhand welcher Merkmale konntet ihr die Baumarten voneinander unterscheiden? _____

Um welche Baumarten handelt es sich? _____

Legt die Puzzleteile nach Abschluss der Aufgabe wieder wild durcheinander auf den Boden, damit die nächste Gruppe gleiche Bedingungen hat!

Besonderheiten/Abwandlungen: Hier können die Kinder auch vergleichen welche Holzart leicht oder schwer ist. Dafür sollten die Durchmesser der Baumstämme und die Dicke der Scheiben allerdings auch annähernd gleich sein.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen die unterschiedlichen Holzstrukturen.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** Die SuS arbeiten im Team zusammen um die Puzzles zu lösen. Jeder bringt seine unterschiedlichen Kenntnisse ein.

15 Holzschuhwettlauf

Gruppengröße: Kleingruppe/ ganze Klassen (dann besser mehrere Kleintteams parallel laufen lassen, wobei dann mehr Schuhe benötigt werden).

Vorbereitung/Material: Ziel und Start der Strecke markieren, ausreichend Holzschuhe besorgen (in den Niederlanden).

Durchführung: Die Kinder lesen den Text, tauschen ihre Schuhe gegen die Holzschuhe und laufen von der Start- zur Zielmarkierung. Dabei wird die Zeit gestoppt. Danach überlegen die Kinder welche Charakteristik die Schuhe hatten und beantworten die Frage nach der Holzart.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die Sportlichkeit der Kinder, lässt sie das Material Holz als Gewicht erleben und regt an, über Holznutzung nachzudenken.

Zeit: 10 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: Bäume produzieren jede Menge Holz. Aus Holz werden viele schöne Dinge gemacht. Ohne Holz hätten wir keine Bücher. Heute werden sogar Hochhäuser aus Holz gebaut. Verbautes Holz ist klimafreundlich, da es Kohlenstoff speichert. Vielleicht haben eure Großeltern als Kinder sogar Schuhe aus Holz getragen. Tauscht eure Schuhe gegen die Holzschuhe aus.



Fasst euch alle an und versucht das Ziel gemeinsam zu erreichen. Findet heraus, aus welchem Holz die Holzschuhe geschnitzt wurden. Dazu solltet ihr nachdenken, wie sich die Schuhe angefühlt haben. Sind die Schuhe

...aus schwerem, harten Eichenholz?

...aus harzigem, klebrigen Nadelholz?

... aus leichtem, gut schnitzbaren Pappelholz?

Abwandlungen: Es ist auch ein Wettlauf möglich oder „Kaffeebohnen laufen“ (Fuß direkt vor den Fuß setzen – ohne Abstand).

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/W/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** Die Kinder finden die Holzart heraus, da sie merken, dass die Schuhe sehr leicht sind.
- **Perspektivenwechsel:** SuS laufen in Schuhen, die anders sind als die modernen Turnschuhe.

16 Nachts im Wald

Synonym verwendete Namen: Blind im Wald

Gruppengröße: Kleingruppe/ ganze Klassen

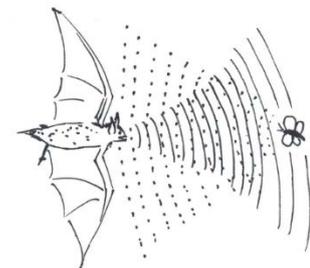
Vorbereitung/Material: Ein langes Tau wird im Wald an geeigneter Stelle auf Hüfthöhe gespannt. Daran ist ein Gegenstand (Holz, Wolle, Zapfen) befestigt, den die Kinder von ihrem Startpunkt nicht sehen. Der Boden entlang des Seiles sollte keine Stolperfallen enthalten. Für eine ganze Klasse besser mehrere Seile spannen.

Durchführung: Als erstes lesen die Kinder, wie sich Fledermäuse mit ihrem Echolot in der Nacht zurechtfinden. Dann gehen die Kinder der Reihe nach an den Startpunkt des Seilweges, daran tastet sich eins nach dem anderen vor, bis zu dem Gegenstand, dann weiter bis zu dem Ende. Die Kinder sollen dabei leise sein und sich erst nachdem die ganze Gruppe den Seilpfad absolviert hat, über ihre Erfahrungen und den Gegenstand in der Mitte austauschen.

Lerneffekte: Das Spiel fördert sensorischen Fähigkeiten der Kinder vor allem das Tasten und Hören. Außerdem versuchen die Kinder, die Perspektive der Fledermaus einzunehmen und bei der ganzen Aktion leise zu sein. Das erfordert eine achtsame Teamkooperation.

Zeit: abhängig von der Gruppengröße, ca. 10 - 20 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig. Wenn eine Begleitung dabei ist, kann sie darauf achten, dass der einleitende Text gemeinsam gelesen wird und die Augen wirklich zu sind beim Vorantasten. Außerdem ist es hilfreich, mit den Kindern am Ende noch einmal zu überlegen, wie Fledermäuse es schaffen, zielgerichtet zu fliegen.



Text für die Station: *Nachts kommen die Fledermäuse aus ihren Verstecken, um Insekten zu jagen. Aber wie finden die Fledermäuse im Dunkeln ihre Beute? Fledermäuse orientieren sich mit einem Echo-Ortungssystem. Sie stoßen laute Schreie aus, die wir nicht hören können. Prallen die Schallwellen auf ein Insekt, wird ein Echo zurückgeworfen. Dadurch können die Fledermäuse die Beute orten und sie dann fangen.*

Könnt ihr euch in der Dunkelheit orientieren. Schließt eure Augen und haltet euch mit einer Hand am Seil fest. Bitte nicht drängeln, alle sind leise. Irgendwo am Seil hängt ein Gegenstand. Versucht ohne zu hinschauen herauszufinden, was es ist. Erst wenn alle angekommen sind, löst ihr gemeinsam das Rätsel. Was habt ihr gehört? Den Gegenstand bitte am Seil hängen lassen.

Was denkt ihr, können Fledermäuse sich gut orientieren, wenn es sehr laut ist?

Besonderheiten/Abwandlungen: Dieses Spiel wird teilweise auch mit anderen, nachtaktiven Tieren erklärt. Statt darauf zu vertrauen, dass die Kinder die Augen schließen, können auch Augenbinden benutzt werden.

Angebahnte BNE-Kompetenz (Ö/S)

- **Perspektivenwechsel:** Die Kinder versetzen sich in die Fledermaus hinein und versuchen, sich ohne ihre Augen zu orientieren.
- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** Die Kinder besprechen was Lärm für Auswirkungen auf Fledermäuse haben kann.

17 Douglasie riechen

Synonym verwendete Namen: Douglasienduft

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: frische Douglasienzweige

Durchführung: Die Kinder werden auf die Douglasie aufmerksam gemacht und aufgefordert, die Nadeln zwischen ihren Fingern zu zerreiben. Dann sollen sie daran riechen und überlegen, an was sie dieser Duft erinnert. Außerdem sollen sie spüren, wie sich die Nadeln anfühlen.

Lerneffekte: Die Kinder verbinden den Douglasienbaum mit einem Dufterlebnis. Außerdem erfahren sie, wie sich Douglasienzweige und Nadeln anfühlen.

Zeit: 10 min

Betreuung: nicht nötig

Text für die Station: *Hier im Wald steht ein kleiner Nadelbaum, dessen grüne Zweige tief herunterhängen. Es ist eine Douglasie. Reibt die Nadeln zwischen den Fingern. Und nun riecht an euren Fingern.*

An welchen Geruch erinnert euch der Duft? _____

Wie fühlen sich die Nadeln an? _____

Besonderheit/Abwandlungen: Der Duft der Douglasie ist ein beliebtes Aha-Erlebnis. Dieses Dufterlebnis kann eingebettet werden in das Kennenlernen der Baumart Douglasie. Die Kinder könnten das Märchen zu den Douglasienzapfen lesen (siehe Intranet) oder Zweige, Zapfen und Rindenabdrücke sammeln. Das Erforschen dieser Baumart kann auch mit einer zweiten Nadelbaumart wie der Fichte kombiniert werden. Dann können die Kinder einen Vergleich anstellen zu Duft, Zapfen, Nadeln und Rinde.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS verbinden den Geruch der Douglasiennadeln mit dem Baum. Sie verstehen, dass man Pflanzen nicht nur über ihren Habitus, sondern auch mit sensorischen Mitteln erkennen kann.
- **Wertschätzung gegenüber Mensch und Natur:** Die Kinder genießen den Geruch. (riecht nach Zitrusfrüchten, Orange)

18 Holznutzung im Alltag

Synonym verwendete Namen: Holz – vom Wald in den Alltag

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Alltagsgegenstände aus Holz, beispielsweise Rührlöffel, Bleistifte, Blockflöte, Lineal, Zahnstocher, Streichhölzer, Klammern, Zahnbürste, Kinderbausteine/Holztiere, ... oder Bilder mit Holzmöbeln, Holztüren, Parkett... bereitlegen.

Durchführung: Die Kinder setzen sich zunächst eigenständig intensiv damit auseinander, wo Holz im täglichen Leben genutzt wird. Sie schreiben ihre Überlegungen auf und tauschen sich anschließend mit ihren Teammitgliedern aus, um einen Überblick zu bekommen, ob sie alle auf die gleichen Ideen gekommen sind oder ob auch ein paar „Überraschungen“ dabei sind, an die sie vielleicht zunächst nicht gedacht haben.

Lerneffekt: Auseinandersetzen mit dem Nutzen, Verbrauch und der Verarbeitung des Rohstoffs Holz. Bezug zur konkreten Lebenswelt der Kinder.

Betreuung: nicht unbedingt notwendig aber hilfreich um die Diskussion und das Nachdenken über Holz im Alltag zu inspirieren.

Text für die Station: *Holz ist ein natürlicher, nachwachsender Rohstoff. Ohne Wald und Bäume gäbe es kein Holz für uns. Wir brauchen alle Holz zum Leben.*

Nennt Beispiele von euch zu Hause, wo ihr jeden Tag Holz benutzt. Jede und jeder schreibt sie auf und dann vergleicht ihr.

Hier seht ihr, was alles aus Holz bestehen kann.

Tip: Wenn Holzgegenstände lange benutzt werden, ohne sie zu verbrennen, dann ist das klimafreundlich. Wisst ihr warum?

Antwort: Im Holz wird Kohlenstoff gespeichert und gelangt damit nicht in die Luft. Außer ihr verbrennt das Holz – dann gelangt der Kohlenstoff in die Luft und heizt die Erderwärmung an.

Besonderheiten/Abwandlungen: Dieses Spiel kann gut kombiniert werden mit den Jahresringen, dem Holzschuhlauf oder dem Baumscheibenpuzzle.

Angebahnte BNE-Kompetenz (Ö/W/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** Kinder erkennen, welche Produkte aus dem Wald kommen und dass bauliche Holznutzung ein Beitrag zur Kohlenstoffspeicherung ist.
- **Wertschätzung gegenüber Mensch und Natur:** Die Kinder erkennen, dass viele Alltagsgegenstände aus Holz sein können.
- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** Die Kinder überlegen, wie man mit der baulichen Nutzung von Holz klimafreundlich leben kann.

19 Stockwerke des Waldes

Gruppengröße: **Kleingruppe**

Vorbereitung/Material: Eine Fläche finden, an der man den stockwerkartigen Aufbau des Waldes bilderbuchmäßig gut erkennen kann. Einen Zollstock.

Durchführung: Der Wald wird ausgiebig betrachtet, um die einzelnen Schichten erkennen zu können. Danach messen die Kinder ihre eigenen Körpergrößen, addieren alle und überlegen, bis in welche Waldschicht sie gemeinsam reichen würden.

Lerneffekt: Wissen darüber, wie der Wald aufgebaut ist, die Kinder lernen zu messen und wenden einfache mathematische Grundkenntnisse an.

Zeit: 15 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig

Text für die Station: *Schaut hier einmal genau in den Wald hinein. Erkennt ihr den Aufbau des Waldes?*

Und jetzt nehmt den Zollstock und messt eure Körperhöhen.

Kind 1 _____

Kind 2 _____

Kind 3 _____

Kind 4 _____

Kind 5 _____

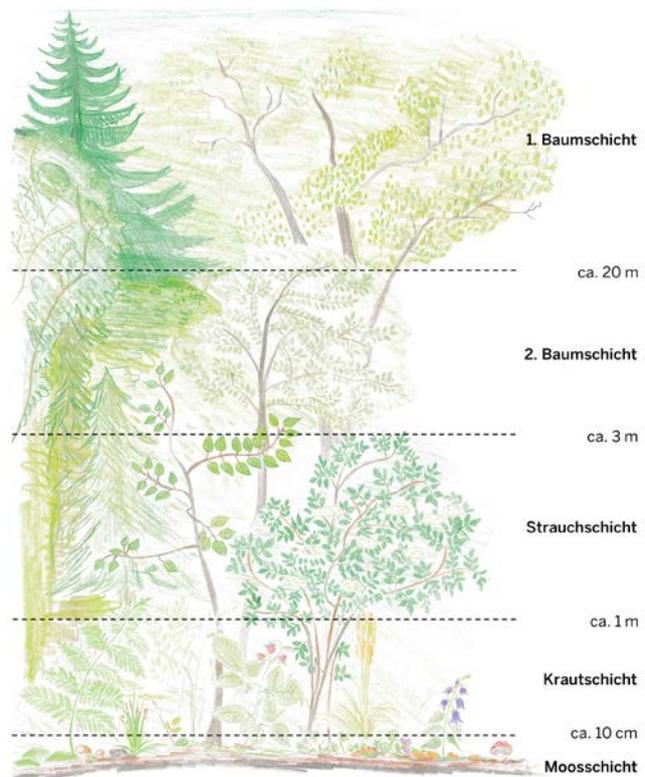
Summe _____

Rechnet sie zusammen und überlegt, bis in welches Stockwerk des Waldes eure Gruppe reichen würde, wenn ihr alle übereinanderstehen könntet! _____

Bis in welche Schicht reichen die zwei Kleinsten übereinanderstehend?

Besonderheiten/ Abwandlungen: Es können Abbildungen von vor Ort vorkommenden Pflanzen beigelegt werden. Dann sollen die Kinder überlegen, in welcher Schicht sich diese Pflanzen befinden.

Stockwerke des Waldes



Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS verstehen, dass es im Wald unterschiedliche Stockwerke für verschiedene Pflanzen und Tiere gibt.
- **Perspektivwechsel:** SuS vergleichen pflanzliche Höhen mit der eigenen Körpergröße.

20 Schiefer Turm von Pisa

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse (dann entsprechend mehr „Baubereiche“ vorbereiten)

Vorbereitung/Material: unterschiedlich dicke Zweige für die Kinder bereitlegen, das Gebiet wo gebaut werden soll abgrenzen. Stoppuhr/ oder Sanduhr bereitlegen.

Durchführung: Die Kinder sollen versuchen, mit den zur Verfügung stehenden Ästen/Zweigen (keine neuen Äste/Zweige suchen) innerhalb von 2 Minuten möglichst viele Ebenen übereinander zu stapeln. Dabei dürfen beim Bauprozess die Hölzer festgehalten werden. Wenn doch etwas umfällt, wird wieder von vorne angefangen. Es zählt am Ende der 2 Minuten die Anzahl der Ebenen (dann natürlich ohne festhalten), die erreicht wurden.

Lerneffekte: Die Kinder schulen sich in der Geschicklichkeit und Teamarbeit. Sie erkennen, dass es am Schnellsten geht, wenn sie sich gegenseitig helfen.

Zeit: 5 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: *Liebe Kinder, hier habt ihr Gelegenheit den schiefen Turm von Pisa gerade und aus Holz nachzubauen. Ihr habt aber nur 2 Minuten Zeit. Am besten klappt es, wenn alle in der Gruppe mithelfen. Lest euch zunächst die Bauanleitung durch und dann kann es losgehen!*

Danach für die nächste Gruppe die Bauwerke bitte innerhalb des Baubereiches wieder umschmeißen.

Bauanleitung:

- *Jede Ebene besteht aus zwei parallel gelegten möglichst gleich dicken Ästen.*
- *Zuunterst kommen die dicken Hölzer.*
- *Jede nächste Ebene über Kreuz darüberlegen.*
- *Ihr dürft den Turm beim Bauen festhalten, aber am Ende muss er freistehen!*
- *Schreibt die Anzahl eurer erreichten Ebenen auf.*



Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS merken im Spiel, dass schwerere Äste nach unten gehören, leichte oben besser liegen etc.
- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** SuS überlegen gemeinsam, wie man die Stöcke so platziert, dass das Bauwerk stehen bleibt.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** SuS arbeiten zusammen im Team mit unterschiedlichen Aufgaben, jeder kann sich einbringen.

21 Wie alt ist die Fichte?

Synonym verwendete Namen: Altersbestimmung bei Nadelbäumen

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Eine passende Fichte im Wald.

Durchführung: Zu Beginn können die Kinder Vermutungen aufstellen, welches Alter der Baum oder die Bäume haben. Danach sollen sie die Astquirle zählen und die nicht sichtbaren ersten 5 Jahre dazuzählen. Am Ende können sie das Wachstum des Baumes mit ihrem eigenen Wachstum vergleichen.

Lerneffekt: mathematische Übung, Lebendigkeit des Waldes erkennen

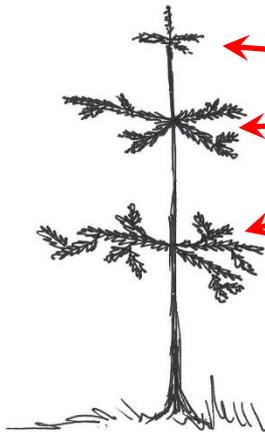
Zeit: 5 -10 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: *Ihr seht hier eine Fichte, die jedes Jahr einen neuen Astquirl bildet. Wenn ihr die Astquirle zählt, könnt ihr das Alter dieses Baumes schätzen. Die Astquirle der ersten 5 Jahre kann man hier nicht mehr sehen, deshalb müsst ihr zu dem gezählten Alter noch 5 Jahre addieren.*

Wie alt ist die Fichte? _____

Ist sie höher gewachsen als ihr in der gleichen Zeit? _____



Astquirl = der Punkt am Stamm wo die Zweige/Äste eines Jahres wachsen

Besonderheit/Abwandlungen: Wenn die Fichte so ähnlich alt ist wie die Kinder, kann man noch den Höhenunterschied zwischen Baum und Kindern ermitteln lassen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** Die Kinder begreifen, wie man das Alter eines Nadelbaumes schätzen kann und wie er im Vergleich zu ihnen selbst wächst.

22 Rinde tasten

Synonym verwendete Namen: Schutzschicht der Bäume

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Eine Birke, eine Eiche, eine Fichte und eine Buche in einem Radius von 50 m aussuchen und entsprechend mit den Buchstaben A, B, C, D kennzeichnen.

Durchführung: Das Ziel des Spieles ist es, die Rinde der unterschiedlichen Bäume kennen zu lernen und unterscheiden zu können. Die Kleingruppe soll in einem vorgegebenen Gebiet nach den gekennzeichneten Bäumen suchen, deren Rinde soll betastet werden und dann nach passenden Begriffen/ Adjektiven für diese gesucht werden. Diese werden notiert.

Lerneffekte: Das Spiel fördert die Erfassung der Umgebung durch die Kinder mit allen Sinnen, außerdem lernen sie typische mitteleuropäische Bäume kennen.

Zeit: 5 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: So wie ihr unterschiedliche Hautfarben oder Haarfarben habt, besitzen Bäume unterschiedliche Rinde. Das ist die äußerste Schicht am Baum. Wir haben hier drei Bäume mit den Buchstaben A, B und C gekennzeichnet. Findet für die Rinde der verschiedenen Bäume durch Betasten je zwei Adjektive und benennt die Farbe der Rinde.

(zum Beispiel: glatt, rau, wellig, riefelig, teilweise sehr rau, hart, schuppig,...)

Birke: _____

Buche: _____

Eiche: _____

Fichte: _____

Besonderheiten/Abwandlungen: Die Kinder könnten sich, nachdem sie die Rinden bezeichnet haben, gegenseitig blind zu den Bäumen führen und raten welche Baumart es ist.

Dieses Spiel ist gut in Kombination mit „Baumarten kennenlernen“, wenn die Kinder sich auch mit anderen Eigenschaften (Blättern und Früchten) der Waldbäume befasst haben.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** Die Kinder finden die richtigen Wörter für die Rinde der Waldbäume und erkennen, dass jeder Baum eine andere Rinde hat.

23 Prima Klima ...?

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Windwurflläche, Käfer- oder Hitzeschadensfläche entlang des Parcours aussuchen.

Durchführung: Zunächst schauen sich die SuS um. Dann wird überlegt, warum es so aussieht. Danach soll überlegt werden, wie man mithelfen kann, damit sich das Klima nicht weiter verschlechtert. Die Kinder sollen in der Liste anstreichen, welche Aussagen richtig sind. Danach kann eine Diskussion angeregt werden, wie jeder mithelfen kann und von welchen anderen Folgen des Klimawandels die Kinder bereits wissen.

Lerneffekt: Selbstreflektion über die eigenen Handlungen und den Lebenswandel

Betreuung: nicht unbedingt notwendig, sinnvoll zur Moderation einer Diskussion.

Text für die Station: *Fachleute sagen, dass sich das Klima verändert. Sie nennen das „Klimawandel“. Das hat Folgen für Mensch und Natur. Können wir Menschen überhaupt etwas tun, damit sich das Klima nicht so stark verändert?*

Der Klimawandel bewirkt auch, dass wir öfter mit Orkanen (= schwere Stürme) oder extremer Hitze rechnen müssen. Schaut euch den Waldbestand an. Viele Fichten wurden vom Sturm umgeworfen oder geknickt. Für den Sturm, der hier zugeschlagen hat, sind Bäume wie Streichhölzer. Der Wald ist für viele Jahre zerstört.

Wie können wir mithelfen, das Klima zu schützen?

Eure Ideen sind gefragt. _____

Schaut mal in die folgende Liste – welche Antworten stimmen (1,3,5,6,7)? Schreibt die Fragenummern auf euren Zettel.

1. *Auch mal mit dem Rad fahren, statt immer nur das Auto zu benutzen*
2. *Einfach so weiterleben, das wird schon nicht so schlimm*
3. *Holzmöbel lange nutzen – denn sie speichern Kohlenstoff*
4. *Alles nur Panikmache!*
5. *Verantwortungsvoll mit der Natur umgehen – wenig Müll erzeugen, Licht ausschalten, wenn du aus dem Raum gehst*
6. *Im Winter einen dicken Pullover anziehen und nicht so viel heizen*
7. *Wind- und Wasserenergie nutzen*
8. *Alles kein Problem, das regelt sich allein und Afrika ist weit weg!*

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS können erkennen, dass der Klimawandel mit vielen Aspekten zusammenhängt. Sie nehmen ein paar Ideen mit, was sie selbst tun können.
- **Vermutung über Auswirkungen anstellen:** SuS überlegen gemeinsam, welche Auswirkungen der Klimawandel hat und wie sie selbst das Klima schützen können.

24 Baumstamm vermessen

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Baumstamm und Messgeräte für die Kinder (Maßband und Kluppe) und eine Abbildung für die Kinder wie man mit den Geräten arbeitet.

Durchführung: Das Ziel der Aktivität ist es, Länge und Durchmesser eines Baumstammes zu bestimmen. Dafür messen die Kinder zuerst die Länge und danach den Durchmesser mit den bereitliegenden Messinstrumenten.

Lerneffekte: Das Spiel fördert den Umgang mit (forstlichen) Messinstrumenten und unterstützt das Vorstellungsvermögen für Maßeinheiten.

Betreuung: nicht unbedingt notwendig aber hilfreich, um die Messinstrumente einzuführen.

Text für die Station: *Vor euch liegt ein Baumstamm. Bitte messt die Länge des Stammes und den Durchmesser in der Mitte des Stammes. Benutzt für die Längenmessung das Maßband und für die Durchmesserermittlung die Kluppe, so nennt man das Gerät. Schreibt eure Ergebnisse auf.*

Bitte lasst die Werkzeuge so liegen, dass die nachfolgenden Gruppen sie auch benutzen können!

Länge: _____ Meter



Durchmesser: _____ Zentimeter



Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS wenden mathematische Grundfertigkeiten in der Praxis an.

25 Wald als Ressource

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: einige Bilder, die die Kinder auf Waldfunktionen hinweisen und ein möglichst einladendes, vielfältiges Waldbild an der Station. (Bildkarten im digitalen Zusatzmaterial)

Durchführung: Die Kinder sollen beratschlagen, wozu der Wald gut ist. Dazu überlegt die Gruppe eigenständig mindestens drei Möglichkeiten, was der Wald für Funktionen hat. Nachdem eigene Ideen aufgeschrieben wurden, lernen die Kinder über die Bildkarten weitere Waldfunktionen kennen oder finden sich bestätigt.

Lerneffekte: Das Spiel fördert das Verständnis über die Bedeutung des Waldes für den Menschen.

Zeit: 15 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: *Spürt in den Wald hier hinein. Was gefällt euch am Wald? Was tut gut? Was spendet uns der Wald? Nennt mindestens drei Möglichkeiten und schreibt sie auf.*

1.) _____ 2.) _____ 3.) _____

Danach dreht ihr die Bildkarten um und schaut ob eure Antworten dabei waren. Tauscht euch aus was jeder einzelnen und jedem einzelnen wichtig am Wald ist.



Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen, dass der Wald vielfältige Wirkungen und Nutzungsmöglichkeiten hat.

26 Baumhöhe ermitteln

Synonym verwendete Namen: Baumhöhe schätzen

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Es sollte ein Baum auf dem Parcours ausgewählt werden, dessen Spitze auch aus einiger Entfernung gut zu erkennen ist. Außerdem sollten Stöcke mit der Armlänge der Kinder verfügbar sein. Wenn man ganz genau die Höhe ermitteln will, dann auch einen Zollstock und ein Maßband (10 m) bereitlegen.

Durchführung: An dieser Station sollen die Kinder mit Hilfe simpler Werkzeuge die Höhe eines Baumes ermitteln. Dazu muss der Stock in etwa Armlänge der Kinder haben. Dann wird ein gleichschenkeliges Dreieck gebildet (in der Abb. blau). Das Kind geht mit dem Stock solange zurück, bis die Baumspitze genau mit der Stockspitze übereinstimmt. Dann muss nur noch die Strecke zwischen dem Kind und dem Baum gemessen werden. Diese Angabe (+ die Schulterhöhe des Kindes, also $A+C$) ergibt die Höhe des Baumes.

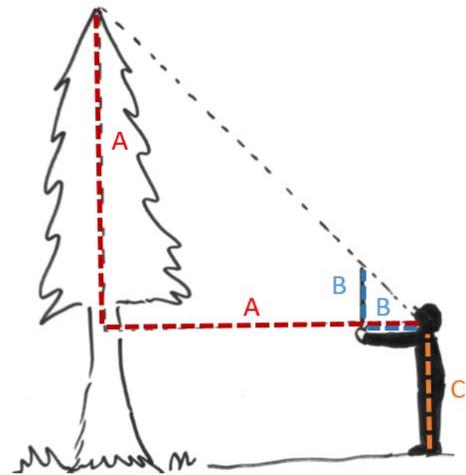
Lerneffekte: Die Kinder lernen eine Methode kennen, wie sie die ungefähre Höhe eines Baumes ermitteln können. Sie wenden grundlegende mathematische und geometrische Kenntnisse an.

Zeit: 10 min

Betreuung: Die Anleitung ist am besten durch eine Person, die weiß wie es geht (Forstleute), durchzuführen. Falls die Station nicht betreut wird, dann den Kindern die Messtechnik bereits am Anfang in der Einführungs- runde zeigen und an der Station noch die Anleitung mit Abbil- dung anbieten.

Text für die Station: *Liebe Kinder, hier sollt ihr die Höhe der markierten Fichte ermitteln. Nehmt einen Stock, der in etwa so lang ist wie euer Arm. Dann stellt euch so auf, dass ihr, wenn ihr den Stock senkrecht (wie in der Abbildung) haltet, mit der Spitze des Stockes die Spitze des Baumes trefft. Nun ermittelt die Entfernung von euch zum Baum und rechnet eure Schulter- höhe (C) dazu. Diese Summe ist, in etwa, die Höhe der Fichte. Schreibt sie euch auf euren Zettel zu dieser Station auf.*

Besonderheiten/Abwandlungen: Man kann dieses Spiel auch als Schattenmessung vornehmen. Dann muss der Schatten des Baumes zum Schatten des Menschen in Relation gesetzt werden. Der Mensch kann dann im Original gemes- sen werden.



Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS wenden grundlegende mathematische Kenntnisse in der Praxis an und lernen vor Ort, was eine Schätzung ist.

27 Waldgedicht

Synonym verwendete Namen: junge Poeten im Wald

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Durchführung: Die Kinder bekommen extra Zeit, ein paar Zeilen zu dichten. Dafür kann in Gruppen oder einzeln gearbeitet werden. Am Ende des Parcours werden die Gedichte gesammelt und wer will, darf seines vorlesen.

Lerneffekte: Das Dichten regt bei den Kindern die Phantasie an. Der spielerisch-kreative Umgang mit Sprache schult das Sprachgefühl hinsichtlich Prosodie und Wortbedeutung.

Zeit: 2 Stunden ... da die Aufgabe für unterwegs gestellt wird.

Text an der „Station“:

*Ich wohne im Wald und ich bin der Dachs,
man nennt mich hier aber einfach nur Max.
Als erstes mache dich bereit,
du hast dafür auch ganz viel Zeit,
na geht dir auf ein kleines Licht?
Ich hätte so gerne ein eigenes Gedicht.
Viel lieber hätte ich natürlich zwei,
bist du beim Dichten mit dabei?*



*Die Aufgabe kannst du während eurer ganzen Zeit im Wald bearbeiten. Sie lautet: „Ein Gedicht für Max!“
Schreibe mir bitte ein Natur-Gedicht, in dem folgende Worte vorkommen:*

1. Winterschlaf
2. Max der Dachs
3. Herbstsonne

Besonderheit/Abwandlungen: Die Wörter sind austauschbar und das Thema kann auch an den jeweiligen Parcours angepasst werden.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/S)

- **Perspektivenwechsel:** Die Kinder betrachten den Wald aus Sicht einer Wortakrobatin oder eines Wortakrobaten und dichten für den Dachs.

28 Ameisenbeweglichkeitsseiltanz

Synonym verwendete Namen: herumwandernder Ring

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: ca. 20 m langes Seil (z.B. altes Bergsteigerseil) und einen Schnurring oder einen Gymnastikring der in das Seil eingefädelt wird, das Seil wird zu einem großen Ring zusammengeknüpft.

Durchführung: Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer fassen das Seil mit beiden Händen fest an und bilden einen Kreis. Das Ziel des Spiels ist es nun, den Gymnastikreifen im Kreis herumwandern zu lassen, ohne die Hände vom Seil zu nehmen.

Lerneffekt: Das Spiel fördert die gemeinsame Zusammenarbeit im Team und setzt Vertrauen bei den Mitspielerinnen und Mitspielern voraus, bietet Konzentrationsanreize und trainiert die Motorik.

Zeit: abhängig von der Gruppengröße 10 min – 20 min

Betreuung: sehr hilfreich zur Anleitung.

Text für die Station: *An dieser Station müsst ihr, wie z.B. die Ameisen, gut zusammenarbeiten: Zuerst müsst ihr euch gemeinsam in einem Kreis aufstellen. Anschließend fasst ihr das Seil mit beiden Händen an und lasst nicht mehr los. Euer Ziel ist es nun, den Gymnastikreifen im Kreis herumwandern zu lassen, ohne dabei eure Hände vom Seil zu nehmen, bis der Ring wieder bei der Startperson angekommen ist. Schafft ihr das als Team?*

Tipp: Um den Ring herumwandern zu lassen, müsst ihr durch den Ring durchkrabbeln. Aber nicht die Hand vom Seil loslassen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die Kinder üben im Team, eine Aufgabe zu lösen. Sie geben sich gegenseitig Tipps und ermutigen sich gegenseitig.

29 Baumstumpfinself

Synonym verwendete Namen: der Boden ist Lava

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Baumstumpf in passender Größe

Durchführung: Alle Gruppenmitglieder versuchen sich gemeinsam auf dem Baumstumpf zu platzieren. Nach und nach kommt ein weiteres Teammitglied dazu. Das Ziel dabei ist es, dass so viele Gruppenmitglieder wie möglich auf dem Baumstumpf zusammenstehen, ohne herunterzufallen. Dafür sind auch neue Ideen gefragt. Vielleicht können sich die Kinder festhalten oder nur mit einem Fuß auf dem Baumstumpf stehen bleiben?

Lerneffekt: Vertrauen zu anderen Kindern wird gestärkt, Kooperationsbereitschaft und das Körpergefühl werden gefördert.

Zeit: 5-10 min

Betreuung: sehr hilfreich zur Anleitung.

Text für die Station: *Hier befindet sich ein Baumstumpf: Eure Aufgabe ist es nun, dass ihr versucht, euch alle gemeinsam auf dem Baumstumpf zu platzieren. Vorsicht – es kann eng werden! Stellt euch einfach vor, der Erdboden wäre heiße Lava und helft euch gegenseitig. Das Ziel dabei ist es, dass so viele Gruppenmitglieder wie möglich für ein paar Sekunden auf dem Baumstumpf zusammenstehen können. Schafft ihr das?*

Abwandlungen: Eventuell gibt es einen passenden Stein, der statt des Baumstumpfes genutzt werden könnte.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die Kinder üben spielerisch, mit geringen Ressourcen (Platz) und dennoch gemeinsam für eine gewisse Zeit auszukommen.

30 Kunstwerk des Waldes

Synonym verwendete Namen: Waldmandala

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Es müssen anregende Materialien (Blätter, Steine, Stöcke, Moos, Erde, Sand) im Wald vorhanden sein.

Durchführung: In Kleingruppen ziehen die Kinder zusammen durch den Wald und suchen am Wegrand Blätter, Stöcke und andere Naturmaterialien, aus denen später eine Collage oder ein Mandala erstellt werden soll. Wichtig hierbei ist, dass jede und jeder etwas zum fertigen Kunstwerk beiträgt und die Kinder kreativ werden können.

Lerneffekt: Kreativität und Kooperationsbereitschaft werden angeregt und gefördert, um ein gemeinsames Kunstwerk zu erstellen, außerdem wird ein Gefühl für Naturmaterialien entwickelt.

Betreuung: nicht unbedingt notwendig, aber natürlich sehr hilfreich zur Anleitung.

Text für die Station: *Jetzt wird es kreativ – An dieser Station seid ihr die „Waldkünstler“.*

Hier sollt ihr gemeinsam eure gesammelten Materialien wie Blätter, Stöcke und andere Waldgegenstände zu einer Collage zusammenstellen. Wichtig hierbei ist es, dass jeder von euch etwas zum fertigen Kunstwerk beiträgt! (lasst euer Kunstwerk von eurer Lehrerin/ oder eurem Lehrer fotografieren)

Abwandlungen: Auch allein oder zu zweit möglich. Es kann ein Thema vorgegeben werden.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** Diese Aktivität fordert Teamarbeit, Absprache und Anerkennen von anderen Ideen als den eigenen. Meinungsverschiedenheiten können diskutiert werden.
- **Perspektivenwechsel:** Die SuS denken sich kreativ etwas aus und nutzen dafür die vorhandenen Naturgegenstände.

31 Wortlos bauen

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: ausreichend Material (Zweige, Steine, Blätter, Moos, etc.) sollte im Wald auffindbar sein.

Durchführung: Die Kinder legen eine Person aus ihrer Gruppe als Spielleiterin oder Spielleiter fest. Dann sammeln sie Waldmaterial wie Blätter, Stöcke etc. Damit soll gemeinsam gebaut werden, ohne miteinander zu sprechen. Damit es auch ein gemeinschaftlich errichteter Bau wird, achtet die Spielleiterin oder der Spielleiter darauf, dass sich auch wirklich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer daran beteiligen und nicht nur die geschicktesten Handwerkerinnen und Handwerker vor sich hin bauen. Was die jungen Baumeisterinnen und Baumeister errichten, bleibt ganz ihrer Fantasie überlassen. Es sollte lediglich mit dem Wald zu tun haben. Es darf ein Bild oder ein Bauwerk sein.

Lerneffekte: Motorik, Kreativität, Teamarbeit und Kooperationsbereitschaft werden angeregt.

Zeit: 20-30 min

Betreuung: nicht unbedingt notwendig.

Text für die Station: *An dieser Station wird es wieder kreativ, aber auch ganz leise, denn ihr sollt ein Bauwerk errichten, **ohne miteinander zu sprechen**. Gelingt euch das? Bestimmt einen aus der Gruppe zum Spielleiter und los geht's.*

Zuerst müsst ihr Waldmaterialien wie Blätter, Stöcke etc. aus dem Umkreis, sammeln. Mit diesem gesammelten Material sollt ihr dann gemeinsam etwas bauen. Damit es auch ein gemeinschaftlich errichteter Bau wird, achtet eure Spielleiterin oder euer Spielleiter darauf, dass ihr euch auch wirklich alle daran beteiligt und nicht nur die geschicktesten Handwerkerinnen und Handwerker von euch vor sich hin bauen. Was ihr gemeinsam baut, sollte in irgendeiner Art mit dem Wald zu tun haben. Ihr könnt euch sowohl an einem Gebäude als auch an einem beliebigen Tier oder einem Baum versuchen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/W)

- **Perspektivenwechsel:** SuS versuchen ohne die verbale Sprache mit Körpersprache etwas gemeinsam zu schaffen. Sie nehmen eine andere Perspektive ein und schulen ihre Körpersprache.

32 Zusammenhalt

Synonym verwendete Namen: Zusammengeklebt

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: überprüfen ob passendes Zapfen bzw. Holzmaterial im Wald vorhanden ist und den Start- bzw. Endpunkt mit A und B (ca. 50-100 m) markieren.

Durchführung: Immer zwei oder drei Personen bilden ein Team. Zwischen die Handaußenflächen wird ein Zapfen oder ein Holzstück geklemmt. Die „Zusammengeklebten“ müssen sich nun so durch den Wald bewegen bzw. von Station A nach E, ohne dass die zwischen die Personen geklemmten Gegenstände herunterfallen. Fällt etwas herunter, muss die Gruppe wieder vom Start anfangen.

Lerneffekte: Die Kinder schulen ihre Konzentration, Teamarbeit und Kooperationsbereitschaft, Körpergefühl und -wahrnehmung.

Zeit: 10 min

Betreuung: hilfreich, um die Einhaltung der Grundregeln zu überwachen.

Text für die Station: *Bei dieser Station werdet ihr durch einen Gegenstand mit einer oder zwei anderen Person „zusammengeklebt“!*

Ihr bildet immer zu zweit oder zu dritt ein Team. Nun klemmt ihr euch einen Zapfen oder ein Holzstück zwischen die zwei Handaußenflächen. Jetzt lauft ihr so von A nach B, ohne dass der eingeklemmte Gegenstand herunterfällt. Fällt er herunter, müsst ihr leider noch einmal vom Start anfangen.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die Kinder schulen sich in der Achtsamkeit einer zweiten Person gegenüber. Nur gemeinsam können sie das Ziel erreichen.

33 Hindernis überwinden

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: ein Seil wird von Baum zu Baum gespannt, so dass es sich etwa 0,5 Meter über dem Boden befindet. Alternativ kann auch ein sonstiges „Naturhindernis“ wie ein schmaler Baumstamm, Steine oder ein Bach genutzt werden.

Durchführung: Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer befinden sich auf einer Seite des Seiles und müssen nun versuchen, auf die andere Seite zu gelangen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dürfen nicht einfach unter dem Seil durchkriechen, sondern müssen es überqueren. Außerdem darf das Seil nicht berührt werden und alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen ständigen Körperkontakt halten. Scheitert ein Versuch, müssen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer wieder zurück auf die Ausgangsposition und gemeinsam einen neuen Versuch starten.

Lerneffekte: Die Kinder schulen ihre Teamarbeit, Körpergefühl und -wahrnehmung.

Zeit: je nach Gruppendynamik 10-20 min

Betreuung: Wäre sehr gut, um auf die Regeln zu achten und nach der Überquerung zu reflektieren, wie diese geklappt hat.

Text für die Station: *Geschick und Teamgeist sind bei diesem Spiel angesagt, denn lösen könnt ihr diese Station nur alle gemeinsam. So wie ein Trupp Rehe, das gerne alles gemeinsam macht. Ihr befindet euch auf einer Seite des Waldes und müsst nun versuchen über das Seil, auf die andere Seite zu gelangen. Was auf den ersten Blick ganz einfach erscheint, ist aber nicht ohne. Denn ihr dürft nicht einfach unter dem Seil durchkriechen, sondern müsst es überqueren. Außerdem dürft ihr das Seil nicht berühren und ihr müsst ständigen Körperkontakt halten. Scheitert ein Versuch, müsst ihr alle wieder zurück auf die Ausgangsposition und gemeinsam einen neuen Versuch starten. So lange, bis ihr es geschafft habt. Viel Glück!*

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** Die SuS diskutieren die besten Wege und Möglichkeiten das Hindernis zu überwinden.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die SuS arbeiten im Team zusammen, um das Hindernis zu überwinden. Eventuell muss das kleinste Teammitglied konstruktiv unterstützt werden.

34 Spinnennetz durchqueren

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Zur Vorbereitung des Spieles wird ein Spinnennetz zwischen zwei Bäume oder Pfosten aufgespannt. Zunächst werden oben und unten zwei stabile Seile straff gespannt. Danach werden daran verschiedene kleinere Seile oder Bindfäden gespannt, die dann das Spinnennetz ergeben. Es sollten ungefähr so viele "Löcher" entstehen, wie Spielerinnen oder Spieler in der Gruppe vorhanden sind (oben und unten ergeben zwei zusätzliche Möglichkeiten). Es sollte sauber und straff gearbeitet werden und es dürfen keine Seilenden herumhängen, um die Verletzungsgefahr ausschließen zu können.

Durchführung: Die Gruppe stellt sich gemeinsam auf die eine Seite des Spinnennetzes. Die Gruppe muss nun gesammelt das Spinnennetz durchqueren. Dazu gibt es die Regeln, dass jedes Loch im Netz nur einmal durchwandert werden darf, es darf auf keinen Fall einen Kontakt zu den Fäden des Netzes geben, denn dann gilt die Aufgabe als verloren und alle, die das Netz bereits durchquert haben, müssen wieder zurück auf die Ausgangsposition. Berührt auch eine helfende Spielerin oder ein helfender Spieler das Netz - gilt die gleiche Regel. Das Spiel ist gelungen, wenn die Gruppe das Netz durchquert hat.

Lerneffekt: Das Spiel fördert die Zusammenarbeit im Team, bietet Konzentrationsreize und zusätzlich werden die Kinder körperlich aktiv. Außerdem können die Kinder kreativ werden, indem überlegt wird, wie das Spinnennetz taktisch am klügsten durchquert werden sollte.

Dauer: 15-20 Minuten

Betreuung: Ja, um zu prüfen, ob sich die Kinder an die Regeln halten, evtl. Unterstützungsmaßnahmen beim Durchqueren.

Text für die Station: *An dieser Station müsst ihr geschickt sein und zusammenarbeiten. Ihr seid die Fliegen, die durch das Spinnennetz wollen, ohne es zu berühren. Ihr stellt Euch gemeinsam auf eine Seite des Spinnennetzes. Anschließend müsst ihr nun gesammelt das Spinnennetz durchqueren. Dazu gibt es folgende Anweisungen, die ihr genau zu beachten habt:*

1. *Jedes Loch im Netz darf von Euch nur einmal durchquert werden.*
2. *Es darf auf keinen Fall einen Kontakt zu den Fäden des Netzes geben, denn dann gilt die Aufgabe als verloren und alle, die das Netz bereits durchquert haben, müssen wieder zurück auf die Ausgangsposition.*
3. *Berührt auch eine helfende Spielerin oder ein helfender Spieler von euch das Netz - gilt die gleiche Regel wie bei Regel Nummer 2.*

Angebahnte BNE-Kompetenz (Ö/S)

- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** Diese Aktivität fordert Teamarbeit und nur wenn alle SuS mitmachen, kann das Ziel erreicht werden. Gemeinsam muss überlegt werden, wie die Aufgabe zu lösen ist.

35 Zusammen wachsen

Synonym verwendete Namen: gleichzeitig agieren

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Ein möglichst flacher Bereich, in dem die Kinder einen Kreis bilden können, muss vorhanden sein. Das Wetter muss passen, es darf nicht zu feucht sein.

Durchführung: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bilden einen Sitzkreis auf dem Boden mit dem Blick nach außen (d.h. den Rücken zur Mitte). Der Kreis muss rund und sehr eng sein. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer haken sich nun mit den Armen bei ihrem Nachbarn unter. Auf ein Kommando soll die gesamte Gruppe aufstehen. Es dürfen keine Hände benutzt werden und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen bei ihren Nachbarn eingehakt bleiben.

Es funktioniert tatsächlich, denn über den gleichzeitigen Druck nach hinten kann man sich langsam aufrichten. Wichtig ist auch, dass man auf seinen Nebenmann achtet und ordentliche Absprachen trifft. Mehrere Versuche sind eventuell notwendig.

Lerneffekt: Das Spiel fördert die gemeinsame Zusammenarbeit im Team und setzt Vertrauen zu den anderen Mitspielern voraus, da alle gleichzeitig aufstehen müssen. Zudem bietet das Spiel Konzentrationsanreize. Alle Kinder müssen im gleichen Takt aufstehen, was eine Herausforderung sein kann. Außerdem fördert es die Kommunikation, da sich die SuS absprechen müssen und sich gegenseitig Tipps geben können.

Betreuung: Sinnvoll, um die Gruppe zu unterstützen.

Text für die Station: *An dieser Station geht es darum, dass ihr gemeinsam aufsteht. Dazu müsst ihr euch erstmal gemeinsam auf den Boden setzen und einen Sitzkreis bilden. Dabei müsst ihr euch so hinsetzen, dass euer Blick nach außen geht (d.h. den Rücken zur Mitte). Euer Kreis sollte sehr rund und sehr eng sein. Nun müsst ihr euch alle bei eurer Nachbarin oder eurem Nachbarn mit den Armen unterhaken. Auf ein Kommando (z.B. von der Betreuerin oder dem Betreuer) solltet ihr als gesamte Gruppe aufstehen.*

Wichtig: *Es dürfen keine Hände benutzt werden und alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen eingehakt bleiben. Tipp: Ihr müsst euch mit etwas Druck nach hinten aufrichten. Wichtig ist auch, dass ihr auf eure Nachbarin oder euren Nachbarn achtet und ordentliche Absprachen trefft.*

Abwandlungen: Auch zu zweit möglich. Insgesamt ein Spiel, das gut als Puffer für Wartezeiten genutzt werden kann, da es relativ ortsunabhängig ist.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** Die Kinder überlegen vorher oder wenn es nicht geklappt hat, warum es klappt oder auch nicht.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die SuS üben sich in einer Aktivität, die nur gemeinsam gelingen kann. Wichtig sind Zeitabsprachen und das gleichzeitige Agieren.

36 Waldxylophon selbst bauen

Synonym verwendete Namen: Waldmusik machen

Gruppengröße: Kleingruppe

Vorbereitung/Material: Es müssen ausreichend Holzstöcke/Latten in unterschiedlichen Längen und Größen vor Ort zu finden sein oder bereitgestellt werden. Außerdem muss ein Strick bereitgelegt werden. Für die Schlägel braucht es Filzkugeln und Stäbe. Eventuell ein Beispielxylophon vorbereiten.

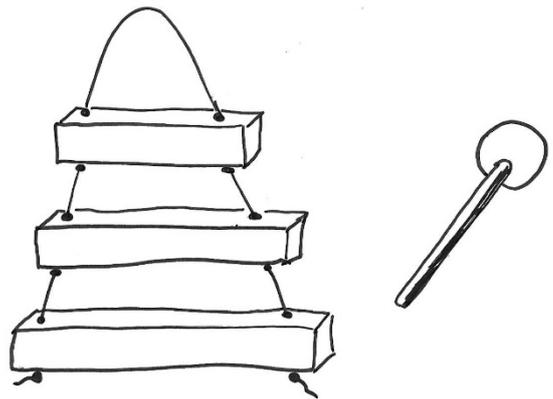
Durchführung: Die Kinder bauen selbst ein Waldxylophon, indem sie aus den vorbereiteten Hölzern/Latten oder zu suchenden Hölzern ein Xylophon zusammensetzen. Dabei ist Teamarbeit gefragt und natürlich am Ende ein gutes Ohr, um die Töne zu sortieren.

Lerneffekt: Die Kinder lernen dem Klang von Holz nachzuspüren und hören wie unterschiedlich es klingt. Sie erfahren Selbstwirksamkeit beim Bau eines einfachen Instrumentes.

Betreuung: Ja, wenn möglich sollten die Kinder Unterstützung durch eine Betreuung bekommen.

Text für die Station: *Liebe Kinder, hier könnt ihr ein Xylophon bauen. Schaut euch mal um, welches Holz dafür in Frage kommt. Hier ist ein Bild, wie euer Xylophon aussehen sollte. Nun seid ihr dran und dürft es so oder so ähnlich zusammenbauen. Nehmt als Gruppe nur Material für ein Xylophon und einen Schlägel, denn die nachfolgenden Gruppen wollen auch noch Instrumente bauen. Damit das Xylophon klingt, sollte es möglichst frei in der Luft hängen. Und nun an die Arbeit!*

Abwandlungen: Es ist auch möglich, nur zwei Hölzer zusammenzuschlagen und die unterschiedlichen Klänge von verschiedenen Holzarten bzw. Größen von Holz zu hören.



Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS stellen die Verbindung von Holz als Klangkörper her.
- **Vermutungen über Auswirkungen von Handlungen anstellen:** Die Kinder überlegen, warum kurzes Holz heller klingt als längeres.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Bei dem Zusammenbau des Instruments ist Teamarbeit gefragt.

37 Kartenfeedback

Synonym verwendete Namen: Feedbackausstellung

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Zeichenkarton in Postkartengröße und Stifte, eine Wäscheleine und Klammern oder andere Befestigungsmöglichkeiten für die Karten, die am Ende von beiden Seiten sichtbar sein sollen.

Durchführung: Die Kinder sollen nach dem bestandenen Parcours noch einmal überlegen, was Ihnen gut gefallen hat und was nicht so spannend war. Dann wird auf eine Kartenseite ein + geschrieben und alle Stationen dürfen dort skizziert werden, die gut ankamen. Auf die zweite Seite wird ein – gezeichnet und die Kinder malen auf, was nicht so gut angekommen ist. Dann werden die Karten auf die Wäscheleine geklammert und alle dürfen die „Ausstellung“ besuchen und sich austauschen, was ihnen gefallen hat oder nicht. Hat der Parcours zum ersten Mal stattgefunden oder ist eine intensivere Evaluierung gewünscht, empfiehlt sich eine moderierte Ausstellungsführung, in der jedes Kind seine Zeichnungen kurz vorstellt.

Lerneffekte: Die Kinder lernen eine wertschätzende Feedbackkultur kennen, sie reflektieren den WJS Parcours und üben sich darin, eine eigene Meinung zu formulieren und zu vertreten. Dabei darf auch konstruktive Kritik geäußert werden. Die Kinder lernen, dass dies in angemessener Form stattfindet und dazu beiträgt, den Parcours zu verbessern.

Zeit: je nach Intensität 10-30 min

Betreuung: sinnvoll, um den Prozess der gegenseitigen Vorstellung zu moderieren und selbst Feedback zu bekommen.

Text für die Station: *Liebe Kinder, nehmt euch hier einzeln eine Karte und einen Stift, sucht euch ein ruhiges Plätzchen und überlegt, was euch heute hier bei uns im Wald gut gefallen hat bzw. weniger gut war. Auf die eine Seite eurer Karte, die ihr mit einem + markiert, malt ihr die Sachen, die euch gefallen haben und auf die andere Seite die Sachen, die ihr nicht so spannend fandet.*

Am Ende stellt jede und jeder aus eurer Gruppe seine Karte kurz vor, um sie dann auf die Wäscheleine zu hängen. Schaut doch mal, was die anderen vor euch aufgemalt haben und wie ihnen der Tag gefallen hat.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (S/W/Ö)

- **Perspektivenwechsel:** Die Kinder praktizieren eine gepflegte Feedbackkultur und lernen, dass konstruktive Kritik gewünscht ist.
- **Wertschätzung:** Die Kinder lernen, dass ihre Meinung wertgeschätzt wird und wichtig ist.

38 Marmeladenbrot

Synonym verwendete Namen: Waldbeerenverkostung

Gruppengröße: Kleingruppe/Klasse

Vorbereitung/Material: frisches Marmeladenbrot, bevorzugt aromatische, qualitativ hochwertige Waldbeerenmarmelade wird auf frisches Brot geschmiert und in kleinen Häppchen auf Campingtisch oder Baumstumpf, ... bereitgestellt.

Durchführung: Am Ende des Parcours wird auf einem Tischchen jeweils für eine Klasse ein kleines Marmeladenbrot verkostet. Die Kinder können aufgefordert werden, einmal ganz besonders auf ihren Geschmacksinn zu achten, indem sie die Augen schließen.

Lerneffekte: die Kinder schmecken die Marmelade und lernen, dass aus Waldfrüchten leckere Marmelade entstehen kann.

Zeit: 5 min

Betreuung: Schnitten müssen frisch zubereitet werden, insofern günstig.

Text für die Station: *Liebe Kinder, hier gibt es für jeden von euch eine kleine Kostprobe aus dem Wald. Schließt doch einmal die Augen beim Essen und spürt so richtig dem Geschmack hinterher. Wer von euch weiß, welche Früchte in dieser Marmelade sind?*

Besonderheit/Abwandlungen: Diese Verkostung geht natürlich auch mit Waldhonig. Es ist auch möglich, die Kinder verschiedene Marmeladensorten testen zu lassen. Können sie herauschmecken, wann es Himbeer-, Erdbeer- oder Blaubeermarmelade ist?

Angebahnte BNE-Kompetenzen (W/S)

- **Zusammenhänge erkennen:** SuS erkennen, dass der Wald neben dem Holz auch andere Produkte bietet. Das gemeinsame Marmeladenbrot zu essen, ist eine gute Gelegenheit, miteinander über Geschmacksvorlieben ins Gespräch zu kommen.

39 Zukunftswaldseilspringen

Synonym verwendete Namen: Wald in Zukunft, Wie wollen wir leben?

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Es muss ein ca. 3 m langes Seil, das von zwei Personen geschwungen wird und durch das ein Kind laufen kann, vorhanden sein.

Durchführung: Die Kinder sind am Ende des Parcours angekommen und sollen sich überlegen, wie sie sich einen nachhaltig bewirtschafteten Wald in Zukunft vorstellen. Wie soll der Wald sein - wenn sie selbst Kinder haben? Welche Tiere und Pflanzen sollen darin vorkommen? Wie soll er riechen und welche Temperaturen sollen dort herrschen? Welchen Aktivitäten soll man in diesem Wald nachgehen können? Was wird man aus diesem Wald nutzen können? Was kann ich in so einem Wald machen? Wem sollte der Wald gehören? Diese Fragen werden in einer kleinen Runde gemeinsam aufgeworfen. Dann wird das Seil von zwei Personen geschwungen und die Kinder sagen, während sie durch das drehende Seil schlüpfen, wie Sie sich so einen "Zukunftswald" vorstellen. Dabei gibt es kein richtig oder falsch.

Lerneffekte: Die Kinder machen sich Gedanken und Vorstellungen, was sie selbst in Zukunft für einen Wald haben wollen. Durch die Kombination von Bewegung und Meinungsäußerung kommen alle, auch sonst eher ruhige Kinder, zu Wort. Durch das Hören der anderen Vorschläge und der Beschäftigung mit dem Thema werden die Kinder sensibilisiert, sich Gedanken zu machen, was ihnen in Bezug auf den konkret erlebten Wald auch zukünftig wichtig ist.

Zeit: je nach Gruppengröße 5-20 min

Betreuung: ja – mindestens eine erwachsene Person, die die Einleitung übernimmt. Für die zweite Seilseite kann auch ein Kind angesprochen werden.

Text für die Station: *Liebe Kinder, überlegt euch nun einmal, wie dieser Wald, den ihr heute besucht habt, sein sollte, wenn ihr erwachsen seid. Was sind eure Vorstellungen über den Wald und seine Funktionen in der Zukunft? Dann springt durch das Seil und nennt eure persönliche Ansicht, genau dann, wenn ihr durch das Seil springt. Also ich bin vorhin durchgeschlüpft und möchte gerne, dass der Wald dann immer noch so schöne Dachshöhlen am Fuße der alten Buche hat ... Euer „Max“ der Dachs.*

Besonderheit/Abwandlungen: Dieses Spiel kann ergänzt werden durch ein großes Blatt Packpapier, auf dem die Kinder ihre Zukunftsvisionen aufschreiben oder aufmalen können und dass die Klasse dann mit in die Schule nimmt. Oder aber die Kinder bauen ihren Zukunftswald aus Naturmaterialien auf, welcher in einer Abschlussrunde besprochen wird. Durch ein Foto der Lehrerin oder des Lehrers kann der Wald fotografisch festgehalten werden, die Materialien bleiben für die folgenden Klassen im Wald.

Angebahnte BNE-Kompetenzen (Ö/W/S)

- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung praktizieren:** Jede und jeder darf etwas sagen und springt dabei durch das Seil.
- **Wertschätzung:** Kinder äußern, was ihnen heute und in Zukunft wichtig am Wald ist.
- **Vermutung über Auswirkungen anstellen:** SuS überlegen, wie Wald in Zukunft sein sollte und was das für sie selbst bedeutet.

40 Waldpost

Gruppengröße: Kleingruppe/ Klasse

Vorbereitung/Material: Bereits in der Einladung zu den Waldjugendspielen werden die Lehrerinnen und Lehrer gebeten, dass jedes Kind eine weiße Postkarte mit Briefmarke mitbringt. Gute Buntstifte und Bleistifte sollten in ausreichender Menge bereitgestellt werden. Alternativ können die Kinder ihre Stifte-Etuis aus der Schule mitbringen.

Durchführung: Die Kinder werden am Ende des Waldjugendspieltages gebeten, ihre Erlebnisse auf die Postkarte zu malen und zu schreiben. Dann können in einer Art Abschlussrunde die Zeichnungen noch einmal thematisiert werden oder man eröffnet eine kleine Ausstellung auf einer gespannten Schnur. So erfahren die Veranstaltenden, wie die Waldjugendspiele angekommen sind und die Kinder können die Bilder verbalisieren. Die Postkarten werden am Ende eingesammelt und mit dem „Waldpostaufkleber“ versehen und etwa 3-4 Wochen später an die Kinder geschickt.

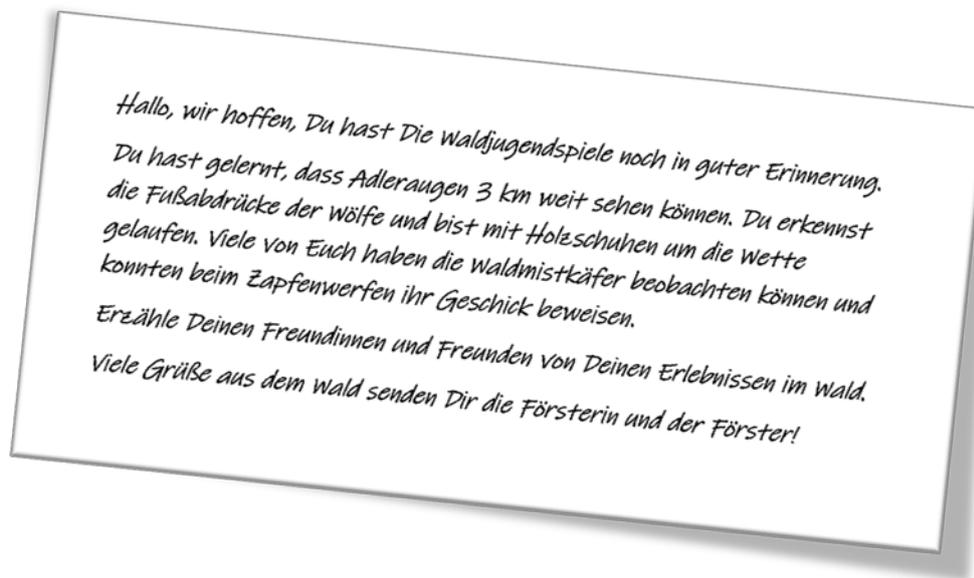
Lerneffekte: Beim Zeichnen erleben die Kinder die Situation noch einmal und vertiefen sich erneut in die Erlebnisse. Das festigt und reflektiert die Veranstaltung auf eine sehr entspannte Art und Weise.

Zeit: 20 min

Betreuung: Diese Station ist möglich ohne (dann Stationstext nutzen) und mit Betreuung. Wenn betreut wird, bietet es sich an, eine kleine Feedbackausstellung mit Künstlergespräch zu gestalten.

Text für die Station: *Heute habt ihr eine Menge über den Wald und seine Bewohner erfahren. Aufgabe: Male oder schreibe auf deine Postkarte, was du über den Wald und seine Bewohner erfahren hast.*

Die Postkarte muss mit einer 60Cent Briefmarke frankiert sein. Adressiere die Postkarte an deine eigene Anschrift. W a l d p o s t ! Der Natur auf der Spur...



Beispiel Aufklebertext für die Waldpost an die Kinder:

Angebahnte BNE-Kompetenz (Ö/W/S)

- **Wertschätzung:** SuS drücken schriftlich und im Bild aus, was ihnen gefallen hat.
- **Zusammenarbeit und Mitverantwortung:** Die Kinder lernen das Versenden einer Postkarte. Stimmt die Adresse bekommen sie Post!

Hilfreiche Links

<http://waldmeister.hausdeswaldes.de/show/start> langjährig gut gepflegte Datenbank vom Haus des Waldes in Stuttgart enthält Beschreibungen waldpädagogischer Aktivitäten mit differenzierter Suchmaschine

<https://in-den-wald.de/waldpaedagogik> gemeinsame Webseite der Schutzgemeinschaft Deutscher Wald (SDW), Deutsche Waldjugend (DWJ), Bund Deutscher Forst Leute (BDF), Bundesverband der Natur- und Waldkindergärten, Projektbüro Waldkulturerbe mit allgemeinen Infos zur Waldpädagogik, aber auch Infomaterial und der Möglichkeit Veranstaltungen einzupflegen

Die Waldfibel mit Abbildungen zu den häufigsten Waldbäumen und Tieren gibt es in sehr kleinem Format A6 und in leichter Sprache Größe A5 unter folgender Adresse des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft: https://www.bmel.de/DE/Service/Publikationen/PublikationenWaldFisch/publikationen-WaldFisch_node.html

Digitales Zusatzmaterial

Das digitale Zusatzmaterial im Intranet (Hoheit/waldbezogene Umweltbildung/urbane Waldnutzung/Waldjugendspiele) enthält Vorlagen beispielsweise zu Einladung, Anmeldung, Presseerklärung, Fotoerlaubnis, Urkunden aber auch eine Kurzinformation zu den WJS für die Schulen, ein kurzer Abriss wie BNE in die WJS eingebunden werden kann, Abbildungen zu den Spielen und Aktivitäten, das Lehrkräfte-Evaluationsformular und zusätzliche Spiele und Aktivitäten.

6 Literaturverzeichnis

- Bormann, I. & Haan, G. (2008). *Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung* (1. Aufl.). VS Verlag für Sozialwissenschaften (GWV).
- Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen. (1. Mai 2019). *Status-quo-Bericht "Bildung für nachhaltige Entwicklung in NRW"*. <https://www.bne.nrw.de/fileadmin/Dateien/BNE/Status-quo-Bericht-BNE-Strategie-NRW.pdf>. zuletzt zugegriffen 13.2.2020.
- Friedrich, A. & Schuiling, H. (2014). *Inspiration Wald: Untersuchungsergebnisse von Waldwochen in Kindertagesstätten*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Konrad, K. (2014). *Lernen lernen - allein und mit anderen: Konzepte, Lösungen, Beispiele*. Springer VS.
- Michelsen, G. & Fischer, D. (2015). *Bildung für nachhaltige Entwicklung. Schriftenreihe Nachhaltigkeit: Bd. 2*. Hessische Landeszentrale für Politische Bildung.
- Ministerium für Klimaschutz, Umwelt, Landwirtschaft, Natur und Verbraucherschutz des Landes Nordrhein-Westfalen. (2016). *Landesstrategie Bildung für nachhaltige Entwicklung - Zukunft Lernen NRW (2016–2020)*. Düsseldorf. https://www.umwelt.nrw.de/fileadmin/redaktion/Broschueren/bne_landesstrategie_2016.pdf. zuletzt zugegriffen am 10.1.2020.
- Nordrhein-Westfalen. (2008). *Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen: Deutsch, Sachunterricht, Mathematik, Englisch, Musik, Kunst, Sport, Evangelische Religionslehre, Katholische Religionslehre* (1. Aufl.). *Schriftenreihe "Schule in NRW": Heft 2012*. Ritterbach Verlag Frechen.
- Nordrhein-Westfalen. (2016). *Bildungsgrundsätze: Mehr Chancen durch Bildung von Anfang an ; Grundsätze zur Bildungsförderung für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen*. Herder. https://www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_januar_2016.pdf. zuletzt zugegriffen am 12.1.2020.
- Renz-Polster, H. & Hüther, G. (2016). *Wie Kinder heute wachsen: Natur als Entwicklungsraum : ein neuer Blick auf das kindliche Lernen, Denken und Fühlen* (4. Aufl.). Beltz.
- Vereinte Nationen. (2015). *Transformation unserer Welt: die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung: Resolution der Generalversammlung, verabschiedet am 25. September 2015*. <https://www.un.org/Depts/german/gv-70/band1/ar70001.pdf>. zuletzt zugegriffen am 7.2.2020
- Vogl, R. (2015). *Innovative Waldprojekte: Bildung für nachhaltige Entwicklung in der Grundschule*. Oekom-Verl.

Impressum

Herausgeber:

Wald und Holz NRW
Albrecht-Thaer-Straße 34
48147 Münster

Telefon: 0251 / 91797 - 0
info@wald-und-holz.nrw.de
www.wald-und-holz.nrw.de

Stand: Juni 2020

Autorin:

Barbara Darr

Mitarbeitende:

Christiane Wiener, Christa Vitt-Lechtenberg, Gerlinde Schmidt, Carolin Schlechter, Klaus Benze, Axel Dohmen, Winfried Hardes, Manfred Hören, Katharina Lohmann, Hubertus Melcher, Dietlind Nordhues-Heese, Andreas Roefs, Axel Vieting, Studierende Kindheitspädagogik HSRW Praxisprojekt

Diese Handreichung entstand in Zusammenarbeit mit der Hochschule Rhein Waal im Rahmen des Praxisprojekts Waldjugendspiele Wintersemester 2019/20

Bildnachweis:

Barbara Darr (S. 14, 15, 48, 52, 53, 69), Winfried Hardes (Abb.7), Dietlind Nordhues-Heese (Abb.8), Christa Vitt-Lechtenberg (Cover hinten), Wald und Holz NRW (Cover),
<https://pixabay.com/de/photos/tierwelt-hirsch-s%C3%A4ugetier-jung-1367217>, <https://pixabay.com/de/photos/m%C3%BChle-schwarzwald-bach-wasser-wald-1620440>, <https://pixabay.com/de/photos/b%C3%A4ume-wald-waldweg-sonnenlicht-3410836>, <https://pixabay.com/de/photos/blaubeeren-blau-beeren-hand-1903868>, <https://pixabay.com/de/photos/sch%C3%B6nfussr%C3%B6hrling-pilz-waldpilz-2586702>, <https://pixabay.com/de/photos/pilz-moos-minipilz-schw%C3%A4mmchen-2798150>, <https://pixabay.com/de/photos/tagpfauenaugen-schmetterling-insekt-1655724>, <https://pixabay.com/de/photos/eule-vogel-auge-uhu-v%C3%B6gel-blick-50267>, <https://pixabay.com/de/photos/blaumeise-meise-singvogel-vogel-4792149>, <https://pixabay.com/de/photos/wurm-regenwurm-ringelwurm-4763219>, <https://pixabay.com/de/photos/wald-baum-wurzel-gr%C3%B6n-moos-frisch-3565506>, <https://pixabay.com/de/photos/wasser-bach-wurzel-holz-ufer-54718>, <https://pixabay.com/de/photos/wald-pfad-herbst-natur-landschaft-1342448>, <https://pixabay.com/de/photos/bl%C3%A4tter-baumbl%C3%A4tter-bunt-komposition-1457768>, <https://pixabay.com/de/photos/bl%C3%A4tter-baumbl%C3%A4tter-bunt-1457772>, <https://pixabay.com/de/photos/wald-menschen-nebel-winter-wandern-656552> (alle S. 58)

Digitales Zusatzmaterial für internen Gebrauch steht im Intranet von Wald und Holz unter [Hoheit/waldbezogene Umweltbildung/urbane Waldnutzung/Waldjugendspiele](#) zur Verfügung.

Wald und Holz NRW
Albrecht-Thaer-Str. 34
48147 Münster
Telefon: 0251 91797 0
info@wald-und-holz.nrw.de
www.wald-und-holz.nrw.de

