



Ich bin zutiefst überzeugt,
dass es unendlich wichtig ist,
vor allem Kindern beizubringen,
allem Leben gegenüber respektvoll zu sein.

(Jane Goodall, britische Primatenforscherin)

Ich muss völlig betäubt sein,
um die Welt zu ertragen, die wir geschaffen haben.
Wenn ich mich jetzt zurückziehe,
wenn ich hinaus in die Natur gehe und mich beruhige,
dann kann ich in meiner Welt sein.
Und wenn ich in meiner Welt bin,
dann weiß ich im tiefsten Innersten meiner Seele,
dass wir aufhören müssen, sie zu zerstören.

(Anne Wilson Schaef, amerikanische Frauenrechtlerin und Psychotherapeutin)



Inhalt

Einleitung: Der Wald
Kleiner Knigge für den Waldbesuch
Aktionen aus der EP
Waldaktionen
Bauprojekte
Bücherkiste und Notizen



Einleitung: Der Wald

Was ist Wald?

Der Begriff selber lässt sich laut Wikipedia vermutlich sowohl vom urgermanischen *walþu *Büschel* (Laubwerk, Zweige) und dem indogermanischen *wolǵt *dichtbewachsen* ableiten.

Im „Grundriss des Waldbaus“ (Burschel & Huss, 1999) wird Wald als Pflanzenformation definiert, die im Wesentlichen aus Bäumen aufgebaut ist und eine so große Fläche bedeckt, dass sich darauf ein charakteristisches Waldklima entwickeln kann, welches sich wesentlich vom Freilandklima unterscheidet.

Der Wald stellt neben den Ozeanen eines der wichtigsten Ökosysteme dar, das eine Vielzahl von Tieren und Pflanzen beherbergt. Dabei spielt er eine tragende Rolle für das Klima unseres Planeten. Der Wald speichert unter anderem große Mengen Wasser, reguliert die Lufttemperatur, fixiert Kohlenstoff und filtert Emissionen. Dies führt zu einer Verminderung des Treibhauseffekts und gleichzeitig einer höheren Luftqualität. Nicht zuletzt produzieren die Pflanzen als Abfallstoff den für uns lebenswichtigen Sauerstoff.

Was gibt uns der Wald?

Neben den wirtschaftlichen und den ökologischen Faktoren bietet er uns einen vielseitigen Erholungs- und Freizeitraum. Nicht nur Ruhesuchende finden hier Entspannung, sondern auch sportlich Interessierte. Durch Sportarten wie Mountainbiken, Orientierungslauf oder Geocachen kommen immer mehr auch solche Menschen in den Wald, denen einfaches Spazieren gehen oder Wandern zu langweilig ist.

Der Wald bestimmt unsere Landschaft und um die Wälder ranken sich Sagen und Legenden schon seit Urzeiten. Unsere Vorfahren haben in den Wäldern gelebt und wenn wir uns darauf einlassen können wir auch heute noch die Urinstinkte von damals in uns wecken. Wenn wir uns einen Unterschlupf bauen oder uns beim Spielen anschleichen und zum Verstecken ins Laub graben fühlen wir uns der Natur verbunden und können manchmal ungeahnte Seiten an uns selber entdecken. Der Wald kann uns nicht nur Schutz sondern auch heute noch Nahrung bieten, wie wir beispielsweise beim Friluftsliv erleben.

Egal wie wir uns im Wald bewegen und beschäftigen, unser Alltag mit all seinem Stress bleibt draussen vor dem Wald oder kann mit geklärtem und „gelüftetem“ Kopf neu überdacht werden.

Warum mit Kindern in den Wald?

Wenn wir mit Kindern arbeiten reicht es aber nun wirklich nicht, das der Wald ein „gutes Gefühl“ macht. Diese positive Wirkung sollte auch messbar sein. Allerdings können auch die vielen Studien zu diesem Thema nicht die eigene Erfahrung ersetzen, wenn wir mit Kindern in den Wald gehen und erleben er auf sie wirkt und sie manchmal auch verändert.

Der Wald...

...bietet Platz und Raum, egal ob zum Toben, Spielen oder Ausruhen.

...stellt nahezu jedes Spielzeug/Material zur Verfügung.

...verbessert die Gesundheit.

...ist eine reizarme und ruhige Umgebung.

...kann Aggressionen vermindern.

...macht den Sinn von Regeln erfahrbar.

...



Kleiner Knigge für den Waldbesuch

Jeder darf den Wald grundsätzlich nutzen und nimmt dabei Rücksicht auf Tiere, Pflanzen und andere Besucher. Die folgenden Regeln helfen uns:

- Abgesehen von gesperrten (z.B. bei Baumfällungen) oder eingezäunten Flächen (z.B. Schonungen) dürfen wir uns frei im Wald bewegen.
- Sind wir mit dem Auto/Motorrad gekommen stellen wir diese auf ausgewiesenen Parkplätzen ab, um Rettungswagen und landwirtschaftlichen Verkehr nicht zu behindern.
- Radfahrern und Reitern stehen die Fahrwege oder spezielle Reitwege zur Verfügung.
- Hunde gehören an die Leine.
- Feuer machen wir nur an ausgewiesenen Plätzen.
- Rauchen ist nur von November bis Februar erlaubt.
- Hochsitze sind den Förstern usw. vorbehalten.
- Wir informieren uns über Gefahren im Wald:
 - Gewitter und Sturm
 - Tollwut
 - Fuchsbandwurm
 - Zecken





Aktionen aus der EP

Partnerinterview

Paarweise stellen wir uns dem anderen vor, evtl. im Hinblick auf eine bestimmte Frage. Im Plenum stellen sich diese Partner anschliessend gegenseitig den übrigen TN vor. Dabei darf man hinter ihr/ihm stehen und die Hände auf die Schultern legen.

Improstift

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Stift wird herumgereicht und jeder sagt dazu sofort (!): „Dieser Stift ist für mich ein...“. Die Übung lebt von der Geschwindigkeit und darf auch ungewöhnliche Ideen hervorbringen.

Spielekette

Im Wald oder anderswo werden an verschiedenen, näher beieinander liegenden Bereichen Stationen aufgebaut. Jede Gruppe startet an einer Station und geht danach zur nächsten Station weiter (Rundlaufprinzip). Einige Stationen sind von TR betreut, einige nicht (z.B. „Wer wagt und wiegt...“ oder „Etwas passt nicht“). Vorschläge für Stationen sind im Folgenden mit (SK) gekennzeichnet

Raumschiff

Der Gruppe wird eine kleine Geschichte erzählt: *Ihr seid auserwählt worden Gäste im ersten Raumschiff zu sein, in dem auch Normalbürger mitfahren können. Dafür müsst ihr nun euren Raumanzug anziehen (pantomimisch wird dies nun mit der Gruppe getan). Jeder nimmt nun seinen Helm unter den Arm und begibt sich nun in das Raumschiff (ein mit einem Seil ausgelegter Kreis, in den die ganze Gruppe passt). Gut nun geht es los.*

Alle bewundern das All und schauen sich im Raumschiff um, als plötzlich eine Sirene losgeht. Leider ist jemand an den Knopf für die Sicherheitsschleuse gekommen, die sich nun öffnet. Ihr seht gerade noch wie einige wichtige Dinge davon driften... Ihr könnt diese Dinge zurückholen, aber es steht Euch pro Versuch nur Sauerstoff für ca 30-60 sec (je nach Spielaufbau) zur Verfügung und die Verbindung zum Raumschiff darf nicht unterbrochen werden, sonst... (z.B. Augenbinde).

In verschiedenen Abständen zum Raumschiff liegen „wichtige Dinge“ im Wald. Die Gruppe muss immer die ganze Zeit Kontakt miteinander und dem Raumschiff halten. Dies ist auch durch Pullis etc. möglich. Reißt die Kette wird Alarm vom TR geschlagen und alle müssen sofort zurück ins Raumschiff, um von dort neu zu starten. Ebenso wird Alarm geschlagen, wenn die Zeit der Sauerstoffflasche abläuft, auch jetzt müssen natürlich alle zurück ins Schiff, um dort eine neue Flasche zu aktivieren und dann neu starten zu können. Die Aufgabe ist erst gelöst, wenn alle „wichtigen Dinge“ und alle Raumfahrer unter den korrekten Regeln im Raumschiff sind.

Der Draht (SK)

Der Gruppe wird eine kleine Geschichte erzählt: *Im Wald haben Förster in der letzten Nacht Alarmdrähte für Wildschweine aufgebaut. Ihr wollt den Förster nicht unnötig alarmieren, aber dennoch eure Wanderung fortsetzen, die gerade über diese Drähte geht. Also müsst ihr als ganze Gruppe und mit ständigem Kontakt untereinander diese Drähte ohne Berührung überqueren. Achtung: das Springen über*



die Dräfte ist nicht erlaubt (Sicherheit).

Berührt ein TN den Draht geht sofort ein Alarm los und es ist zu erwarten, dass demnächst der Förster im Wald nach den Wildschweinen Ausschau halten wird. Alle TN begeben sich sofort wieder vor die Dräfte. Wenn nichts passiert, versucht die Gruppe erneut das Hindernis zu überqueren.

Bei großen Gruppen kann man evtl. zwei Dräfte nebeneinander in passender Höhe montieren.

Waldkunst-Reflexion

Auf mitgebrachten weißen Karteikarten werden auf die eine Seite Eindrücke/Erlebnisse der Fortbildung notiert. Die andere Seite wird mit Waldmaterialien beklebt. Eventuell an einer Leine aufhängen und als Vernissage anschauen und besprechen. Die Karten als Erinnerung mitnehmen.





Waldaktionen

Etwas passt nicht (SK)

Im Wald werden verschiedene Dinge platziert, die nicht in den Wald gehören: Löffel, Spielfiguren, Beil... etc. aber auch Dinge, die in den Wald gehören wie Pilze, Tannenzapfen, Nest... Die TN haben nun die Aufgabe sich aus einiger Entfernung diese Dinge zu merken. Erst nach weiteren Aktionen, (z.B. am Ende einer Spielkette) werden diese dann aufgeschrieben.

Wer wagt und wiegt, gewinnt! (SK)

Die TN sollen nach Schätzung ein Kilo Holz von einem Stück Totholz absägen. Haben alle Ihre Stücke, werden diese nacheinander gewogen.

Sheanny Ottwa

Ein TN (der Indianerhäuptling Sheanny Ottwa) und der TR stehen ca. 50 m von der Gruppe entfernt im Wald. Gut ist ein abwechslungsreiches Gelände mit Bäumen, Gestrüpp, Unterholz und einem Graben, in dem man sich verstecken kann. Sheanny dreht der Gruppe den Rücken zu, ruft „Sheanny Ottwa“ und zählt „1, 2, 3“, dann dreht er sich um. Während des Rufens darf die Gruppe sich anpirschen und versteckt sich bevor Sheanny sich zurückdreht. Wer von ihm gesehen wird und mit Namen angesprochen geht zurück zur Startlinie. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis einer dem umgedrehten Sheanny während des Rufens auf die Schulter klopfen kann und ihn so als Häuptling ablöst. Der TR achtet darauf, dass Sheanny ausreichend lange ruft und zählt, damit genügend Zeit zum Verstecken bleibt.

Bäumchen wechse dich

Jeder TN sucht sich einen Baum aus, der mit Kreide markiert wird. Gut ist eine kleine Lichtung oder lichter Wald mit wenig Stolperfallen. Ein TN hat keinen Baum und steht in der Mitte. Er ruft „Bäumchen, Bäumchen wechse dich“. Alle suchen sich nun einen anderen markierten Baum, zu dem sie laufen, auch der TN in der Mitte. Jeder Baum darf nur von einem Spieler besetzt sein. Wer keinen Baum ergattert geht als nächstes in die Mitte.

Feuer Wasser Erde Luft

Die Gruppe verteilt sich in einem abgegrenzten Gelände und läuft oder geht. Der TR steht in der Mitte und ruft eines der Elemente aus. Bei Feuer verstecken sich alle hinter einem Baum. Bei Wasser klettern alle auf etwas. Bei Erde legen sich alle auf den Boden. Bei Luft laufen alle zusammen und halten sich aneinander fest. Die Begriffe sind beliebig erweiterbar (Blitz: Hinhocken, Eis: erstarren usw.). Wer als letztes reagiert oder zu lange braucht scheidet aus. Dann ruft der TR „laufen“ und es geht weiter.

Nachtfalter und Fledermaus

Die TN stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Einer wird die Fledermaus (Augenbinde), 3-5 andere spielen die Nachtfalter. Die Fledermaus soll die Nachtfalter fangen. Wenn sie „Fledermaus“ ruft antworten die Falter mit „Falter“ (wahlweise auch „piep“-“flapflap“). Alle anderen TN sind still und achten nur darauf, dass niemand den Kreis verlässt. Sind alle Falter gefangen wird gewechselt.



Bauprojekte

Giganten Mikado

Aus vielen langen Ästen wird ein Mikado gebaut, welches erheblich größer ist als sonst. Dazu werden Schnitzmesser und Farben (Wasserfarben, Aquarellfarben...) benötigt. Die Äste werden bestimmten Gruppen zugeordnet und dann verziert. Natürlich wird zu Abschluss gespielt.

Vogelnest

Jeder aus der Gruppe sucht sich einen Stock, der ihr/ihm bis zum Bauchnabel reicht. Die Gruppe stellt sich im Kreis und jeder legt den Stock vor sich ab, so dass wiederum ein Kreis entsteht. Alle ziehen los um weitere Stöcke zu sammeln und den Kreis zu einem Nest aufzustocken, auf dem alle einen Sitzplatz finden.

Durch die Röhre gucken

Jeder aus der Gruppe erhält eine Papierrolle und etwas Schnur. Mit diesem Fernrohr vor dem Auge suchen sich alle TN einen schönen Ausblick und fixieren die Rolle anschliessend so, dass die übrigen TN den Ausblick auch bewundern können.

Um die Eindrücke zu fixieren dürfen alle eine Skizze oder ein Bild von Ihrem Ausblick malen. Mit diesen Bildern kann man eine Vernissage machen, oder sie z.B. den Rollen zuordnen lassen.

Korbbastler (SK)

Gruppenweise soll aus (Natur-)Materialien, die im Wald zu finden sind ein Korb mit Henkel gebastelt werden. In diesen können dann Früchte und Gemüse z.B. auf dem Mittags- Buffett angeboten werden.

Riesenschaukel

Mit Hilfe einer Leiter werden in ca 3-4m Höhe Bandschlingen um zwei Bäume gelegt und jeweils mit einem Stahlkarabiner versehen. Daran wird eine Hängematte, ein Schaukelsitz oder ein stabiles großes Tuch befestigt. Jeder TN darf darin schaukeln (im Sitzen oder Liegen), die übrigen schieben an (evtl. dazu ein Seil an der Hängematte befestigen). Gut geeignet ist ein Waldstück am Hang, so dass der Schaukelnde den Boden nicht mehr sieht und das Gefühl hat zu fliegen.

Sinnesparcours (SK)

In einem abgesteckten Bereich (Baustellenband) werden einzelne Stationen kreiert, an denen der Teilnehmer etwas fühlen/riechen/hören kann. Dabei dürfen alle Sinne angesprochen werden und auch verschiedene Körperstellen (z. B. Fühlbeutel mit Material aus dem Wald, Riechstation, Fusspfad, Stabklavier)

Knetbares Holz

Aus Holzmache werden kleine Skulpturen geformt. Aus Kleisterpulver, Wasser und Sägemehl wird ein gut knetfähige Masse angerührt. Nun lassen sich kleine Skulpturen oder auch Gebrauchsgegenstände (Teller, Schüsseln, Schalen etc.) formen. Diese brauchen ein paar Tage zum trocken. Sind sie durchgetrocknet, können sie mit Schleifpapier, Feilen oder auch Sägen weiterverarbeitet werden.



Bücherkiste und Notizen

