

## Lebensraum Wald erkunden 1

Die folgenden Ideen sind als Anregungen gedacht. Wähle aus den Vorschlägen nur jene aus, die dir als GruppenleiterIn zusagen, und die sich in der zur Verfügung stehenden Zeit auch verwirklichen lassen.

Die Altersangaben sind nur eine ungefähre Richtlinie.  
Passe die Vorschläge den Verhältnissen deiner Gruppe an.

### Gehen ohne zu sehen

**Zeit:** Etwa 45 Min.  
**Form:** in Gruppen  
**Altersstufen:** Etwa 8-15 Jahre  
**Vorbereitung:** Evtl. Rekognoszieren  
**Material:** Augenbinden, Triangel (oder anderes Instrument)  
**Schwerpunkt:** Wir bewegen uns sorgfältig und aufmerksam im Wald. Wir gewinnen dabei über das Erlebnis einen Eindruck über die "Beschaffenheit dieses Lebensraumes. Auf ungewohnte Weise erfahren wir unter anderem etwas über einen Teil dieses Lebensraumes, der meist übersehen wird, weil er einfach so "da" ist: Der Waldboden.



Wir wollen als erstes einmal einen Eindruck gewinnen, auf welchem Untergrund wir uns hier im Wald bewegen.

Dazu ziehen wir die Schuhe und Socken aus und verbinden die Augen mit einem Tuch. Wir versuchen uns blind in eine Reihe zu stellen und fassen die vor uns stehende Person von hinten an den Schultern. Als "Raupen" auf nackten Füßen wandern wir nun eine Strecke durch den Wald. Nur die vorderste Person, also der Kopf der Raupe, hält die Augen offen. Obwohl wir nichts sehen, erfahren wir auf diese Weise wahrscheinlich einiges mehr über die verschiedenartige Beschaffenheit des Untergrundes, als wenn wir die Augen offen hätten.

### Ergänzung

Um auch bei dieser Sinneserfahrung der Spielfreude Rechnung zu tragen, kann folgende Situation geschaffen werden:

Die träge "Raupen" steht aufgrund ihrer Grösse auf etwas wackeligen Füßen. Durch einen Aufruf der vordersten Person legt sich die ganze "Raupen" langsam auf die rechte Seite. Die "Raupenglieder" überkugeln sich seitwärts und versuchen anschliessend, wieder aufzustehen. Natürlich soll versucht werden, einander nicht loszulassen. Dies wird jedoch kaum gelingen und es entsteht ein heilloses Durcheinander, bis die blinden "Raupenglieder" wieder eine ganze "Raupen" gebildet haben. Diese Überkugeln kann mehrmals auf der Wanderung stattfinden.

### Abschluss

Die einzelnen Raupenglieder lösen sich voneinander und jedes Gruppenmitglied wandert nun auf allen Vieren blind in irgendeine Richtung. Mit den Händen voraus wird die Umgebung ertastet.

Nach einer gewissen Zeit lässt die Leiterin/der Leiter in regelmässigen Abständen ein akustisches Zeichen ertönen (z.B. Triangel anschlagen). Mit Hilfe des erzeugten Klages versuchen alle wieder

zum Zentrum zurückzukehren. Die "Raupe" findet sich wieder zusammen und wandert zum Ausgangspunkt zurück. Dort dürfen die Augenbinden abgenommen werden und zusammen entwerfen wir ein Bild von dem Ort, den wir blind mit den Händen ertastet haben.

Jedes Gruppenmitglied versucht nun zuerst alleine den betreffenden Ort wieder zu finden. Wer glaubt, den richtigen Platz entdeckt zu haben, lässt sich nichts anmerken und kehrt wieder zum Ausgangspunkt zurück. Der Reihe nach werden durch die einzelnen Gruppenmitglieder kleine Führungen zu dem vermeintlichen Ort veranstaltet. Erst am Schluss wird der wirkliche Platz bekanntgegeben.

### Ein Gang im Wald als Erkundungsauftrag

<b>Zeit:</b>	Etwa 45 Min.
<b>Form:</b>	in Gruppen
<b>Altersstufen:</b>	Etwa 8-15 Jahre
<b>Vorbereitung:</b>	Evtl. Rekognoszieren
<b>Material:</b>	Augenbinden, Kleidungsstück
<b>Schwerpunkt</b>	Sich auf erlebnishafte Weise im Wald orientieren und dabei gleichzeitig Eindrücke über den Wald als Lebensraum gewinnen.

Jedes Gruppenmitglied entfernt sich vom Ausgangspunkt weg in eine andere Richtung. Die Strecke soll nicht gerade sein. D.h. also: Nicht stur durch den Wald pflügen, sondern den örtlichen Gegebenheiten Rechnung tragen.

Es ist zu empfehlen, vor dieser Unternehmung miteinander zu besprechen, worauf wir uns achten wollen: z.B. nicht durch Jungwuchs gehen, feuchte Stellen nicht zertrampeln etc. Ganz beiläufig wird so eine Art "Verhaltenskodex" für einen achtsamen Umgang mit der Natur entwickelt.

Nach einer gewissen Strecke wird ein Kleidungsstück auf den Waldboden gelegt und anschliessend erfolgt die Rückkehr zum Ausgangspunkt. Es geht darum, sich den Weg bis zum Kleidungsstück gut einzuprägen. Bei der Beschreibung des Auftrages soll gesagt werden, dass der Weg nur so lang sein soll, dass man ihn sich noch genau merken kann.

Nachdem alle zurückgekehrt sind, werden zuerst die Beobachtungen und Erfahrungen ausgetauscht, so dass alle einen ungefähren Eindruck darüber erhalten, wie es in der näheren Umgebung aussieht. Anschliessend werden Zweiergruppen gebildet. Dazu eignet sich zum Beispiel das **Blatterkennungsspiel**:

In einen Sack oder in ein Tuch werden verschiedene Blätter gelegt. Von jedem Blatt zwei Stück. Jede Person darf nun ohne hinzusehen ein Blatt herausnehmen. Sobald alle ein Blatt in der Hand halten, geht die Suche los, Diejenigen bilden schliesslich ein Paar, welche das gleiche Blatt in den Händen halten.

Die Zweiergruppen folgen zuerst der Strecke des einen Gruppenmitgliedes. Dies geschieht unter folgenden Bedingungen:

Jener Person welche die betreffende Strecke kennt, werden die Augen verbunden. Sie soll nun blind zu der Stelle zurückfinden, wo das Kleidungsstück liegt. Damit dies gelingt, wird sie durch ihren sehenden Partner geführt. Da die begleitende Person jedoch nicht weiss, wo das Kleidungsstück liegt, braucht sie zur Führung ständig die Anweisungen des blinden Partners der aus der Erinnerung den Weg fortlaufend beschreibt.

Um sich zu orientieren, kann die blinde Person ihren Begleiter natürlich jederzeit fragen, was gerade zu sehen ist. Dann kehrt das Paar zum Ausgangspunkt zurück und der Weg des zweiten Gruppenmitgliedes wird auf die gleiche Weise in Angriff genommen.

**Hinweis**

Für ältere Gruppen kann das Erkunden der Umgebung im Prinzip gleich durchgeführt werden. Als Variation bietet sich an, dass die beiden Mitglieder der Zweiergruppe einander den Weg beschreiben und auf markante Dinge hinweisen. Jene Person, welche den Weg also nur aus der Beschreibung kennt, sucht mit den erhaltenen Angaben das deponierte Kleidungsstück. Der Partner, welcher den Weg kennt, geht als Begleitperson mit. Weitere Informationen über den Standort des Kleidungsstückes dürfen erst abgegeben werden, wenn die suchende Person wirklich nicht mehr weiter weiss. Nach abgeschlossener Suche kehren beide zum Ausgangspunkt zurück und die Rollen werden vertauscht.