

Waldspiele

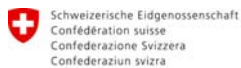
Freizeit und Sport in der Biosphäre

5./6. Klasse

Dezember 2007

Miriam Hodel, Flühli
 Martina Huber, Wiggen
 Simon Annen, Finsterwald
 Ruedi Schnider, Schüpheim

Kultur- und Landschaftsschutz-
 verband Amt Entlebuch



Bundesamt für Raumentwicklung ARE
 Office fédéral du développement territorial ARE
 Ufficio federale dello sviluppo territoriale ARE
 Uffizi federal da svilup dal territori ARE



Verein UNESCO Biosphäre
 Entlebuch



Inhalt

| | |
|---------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. UNESCO Biosphäre Entlebuch | 3 |
| 2. Exkursion im Kontext der Biosphäre und des Lehrplans..... | 4 |
| 2.1 Biosphärenbezug | 4 |
| 2.2 Lehrplanbezug: inhaltliche Ziele..... | 4 |
| 2.3 Lehrplanbezug: instrumentelle Ziele | 5 |
| 3. Exkursion | 6 |
| 3.1 Rahmenbedingungen | 6 |
| 3.2 Ablauf der Exkursion | 6 |
| 4. Anhang | 8 |
| 4.1 Zusätzliche Arbeitsblätter/Hilfsmittel | 8 |
| 4.2 Links- und Literaturliste..... | 8 |
| 4.3 Übersichtsplan Exkursionsplätze | 8 |
| 4.4 Hinweise auf Vernetzungsmöglichkeiten..... | 8 |

1. UNESCO Biosphäre Entlebuch

Biosphärenreservate: Biosphärenreservate sind grossflächige, repräsentative Ausschnitte von Natur- und Kulturlandschaften, die von der UNESCO anerkannt werden. Dabei wird ein weltumspannendes Netz angestrebt, welches die verschiedenen Ökosysteme und Naturräume der Erde umfasst. Zur Zeit existieren über 500 Biosphärenreservate in mehr als 100 Ländern. Gemeinsam mit der im Gebiet lebenden Bevölkerung sollen beispielhafte Konzepte zu Schutz, Pflege und nachhaltiger Entwicklung in partizipativen Prozessen erarbeitet und umgesetzt werden. Jedes Biosphärenreservat wird – abgestuft nach dem Einfluss der menschlichen Tätigkeit – in Kern-, Pflege und Entwicklungszone gegliedert und muss über ein Biosphärenmanagement verfügen. Gemäss der Sevilla-Strategie sollen Biosphärenreservate der Umsetzung der Biodiversitätskonvention und der Agenda 21 verpflichtet und somit Modellregionen für eine nachhaltige Entwicklung sein.

UNESCO Biosphäre Entlebuch (UBE): Im Leitbild der UBE werden diese allgemeinen Aussagen auf die Region Entlebuch übertragen: Die Gemeinden Doppleschwand, Entlebuch, Escholzmatt, Flühli, Hasle, Marbach, Romoos und Schüpheim bilden die UNESCO Biosphäre Entlebuch. Im Zentrum steht die Wechselbeziehung Mensch und Natur gemäss Sevilla Strategie (1995) des Programms "Man and Biosphere" (MAB) und den Kriterien der Schweiz (2001). Die UBE entwickelt sich zu einer Modellregion in Bezug auf Erhalten der Natur- und Kulturlandschaft, nachhaltige Regionalentwicklung, Partizipation der Bevölkerung, Kooperation und Management. Im Logo werden Kernanliegen des Biosphärengedankens aufgenommen:

| Logo | Bedeutung |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mensch und Biosphäre (gelb, grün, blau) | Wechselwirkung zwischen Mensch und Biosphäre: → ökologische (inkl. Ressourcennutzung), wirtschaftliche und gesellschaftliche Aspekte und deren Vernetzung → Konflikte und Lösungsmöglichkeiten |
| Mensch in Bewegung | Prozesse sind wichtig: → von der Vergangenheit über die Gegenwart zur Zukunft, Innovationen → Freude und Begeisterung |
| Regionsbezug (roter Hintergrund) | Teil der UBE sein, Herzblut, Identifikation Blick über die Grenzen |
| Ich und wir | Ziel: Viele Menschen machen mit: → vernetzen, kooperieren → zusammen anpacken, mitdenken, mitbestimmen, partizipieren → verschiedene Generationen, Personengruppen (Berufsgruppen, Geschlechter), Regionen (Stadt-Land, Industrieländer-Entwicklungsländer) einbeziehen → Interessenlagen und Wertvorstellungen verschiedener Akteure erkennen |
| Kreislauf (Kopf) | Kreislaufdenken anstreben (ökologisch: Stoffflüsse, ökonomisch: Wertschöpfungsketten, gesellschaftlich: Handlungsketten) |

Idee der BotschafterInnen: Die Kinder und Jugendlichen lernen die Biosphäre an konkreten Schauplätzen in konstruktiven Auseinandersetzungen kennen, beginnen ihren Wert zu schätzen und entwickeln dadurch ein vertieftes Heimatgefühl. Diese Erfahrungen sollen dazu beitragen, dass die Lernenden animiert werden, ihren Beitrag zum Erhalt und zur Weiterentwicklung der Biosphäre zu leisten. Dabei sollen sie auf viele Fragen der Zukunft stossen und motiviert werden, zusammen Antworten zu finden.

2. Exkursion im Kontext der Biosphäre und des Lehrplans

2.1 Biosphärenbezug

| Logo | Bedeutung |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mensch und Biosphäre | Die Kinder sollen im Spiel und durch das Spiel die Vielfalt der Natur erfahren. Sie erkennen, welche Möglichkeiten die Biosphäre zum Spielen bietet und nimmt die dadurch beeinflusste Gruppenaktivität wahr. Beim Spielen müssen bestimmte Regeln eingehalten werden, damit die Natur- und Kulturlandschaft erhalten bleibt (z.B. keinen Abfall hinterlassen). Durch das Spielen in der Natur und Spiele aus Naturmaterialien werden künstliche Stoffe gemieden und das Problem der Entsorgung verhindert. |
| Mensch in Bewegung | Den Kindern wird aufgezeigt, dass in und mittels der Natur Spiele von früher oder von anderen Ländern spielen können mit der Voraussetzung, dass die Spiele aus Naturmaterialien bestehen. Trägt der Mensch keine Sorge zur Natur, werden Anlässe wie das gemeinschaftliche Spielen im Freien unmöglich oder zumindest eingeschränkt. Unsere Aufgabe ist es, auf die Biosphäre Acht zu geben, sie aufrecht zu erhalten und sogar weiterzuentwickeln, sodass auch unsere Nachfahren das erleben, was wir erleben dürfen. (Natürlich soll man auch aus anderen Gründen Sorge zur Natur tragen.) Das Spielen in der Natur, zusammen mit unseren Gspändlis macht solchen Spass, sodass der Computer, die Playstation und andere neuzeitige Freizeitaktivitäten in den Hintergrund treten. |
| Regionsbezug | Um in der Natur zu spielen, eignet sich die Entwicklungszone, sowie die Pflegezone. |
| Ich und ? | Spiele hängt oft mit Gewinnen bzw. Verlieren zusammen. Konflikte können entstehen, sei es durch Mogeln, unfairm Spiel oder durch einen eingeschränkten Umgang mit Niederlagen. Klare Regeln und eine gute Atmosphäre in der Gruppe sollen diesen Risiken entgegenwirken. Ist ein Konflikt unausweichlich, ist die offene Kommunikation (Besprechen des Problems) ein möglicher Lösungsweg. |
| Kreislauf | Gespielt wurde früher, gespielt wird heute und mit grösster Wahrscheinlich auch in Zukunft. Auch wenn sich die Menschheit und das im Zusammenhang stehende Leben stetig verändert, das Spiel ist seit jeher Teil des menschlichen Daseins. |

2.2 Lehrplanbezug: inhaltliche Ziele

| | |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Arbeitsfeld(er) | Freizeit (Seite 21, 22) |
| Grobziel | GZ 4: - Spiele und Spielzeuge als Mittel der Freizeitgestaltung kennen, sich mit ihnen spielend, gestaltend und kritisch auseinander setzen. GZ 2: - Verschiedene Möglichkeiten der Freizeitgestaltung kennen, nutzen und auch kritisch hinterfragen. |
| Feinziele | <ul style="list-style-type: none"> - Spielregeln bekannter Spiele verändern und ausprobieren - Spielideen sammeln und eine Kartei (Waldspiele) erstellen - Eine Waldhütte bauen und die notwendigen Abklärungen treffen |

2.3 Lehrplanbezug: instrumentelle Ziele

| Arbeitsweisen zur Informationsgewinnung | | Denkweisen | |
|--------------------------------------------------------|---|------------------|---|
| Beobachten/Beobachtungen festhalten | | Experimentieren | ✓ |
| Aus Erfahrungen lernen | ✓ | Vermuten | ✓ |
| Sammeln und ordnen | | Folgern | ✓ |
| Sich aus Texten/Referaten informieren | | Vergleichen | ✓ |
| Sich aus Bildern, Filmen, Tabellen, Karten informieren | ✓ | Übertragen | |
| Informationen verarbeiten und darstellen | | Kreatives Denken | ✓ |

3. Exkursion

3.1 Rahmenbedingungen

- **Spezielle Voraussetzungen:** wettertaugliche Kleidung
- **Vorabklärungen:** Begleitpersonen gut aber nicht erforderlich, Suche eines geeigneten Platzes, Besitzer anfragen
- **Materialliste: Waldspiele**
 - Tannzapfenschlacht
 - Waldpuzzle
 - Kletteräffchen
 - Tannzapfen suchen
 - Schätzsprung
 - Afrikanisches Steinspiel
 - Phantasiegeschöpf oder -bild gestalten
 - Kettenbogenbrücke
 - Baum ertasten
 - eine Minute schätzen

3.2 Ablauf der Exkursion

| Zeit | Inhalt | Aktivität von LP/Lernenden | Soziaform EA,PA,GA,KV* | Material, Hilfsmittel | Didaktischer Kommentar (Zielumsetzung) |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| indiv. | Anfahrt/Weg Vom Schulhaus zum Spielort, eventuell mit Wanderung oder Velotour verbunden. | wandern oder Velo fahren | KV | | Alle Sch tragen einen Velohelm. |
| 15' | Hinführung/Einführung - Regeln im Umgang mit der Natur bekannt geben oder erarbeiten - Gelände erkunden und Grenzen festlegen | zuhören sprechen | KV | Markierungshilfe für Grenzen | Alle Sch halten sich an die abgemachten Regeln. Alle Sch beachten die Abgrenzungen. |
| indiv. | Hauptteil Alle Spielbeschreibungen befinden sich im elektronischen Anhang. | | | | Durch Spiele den Wald entdecken, |

| Zeit | Inhalt | Aktivität von LP/Lernenden | Soziaform EA,PA,GA,KV* | Material, Hilfsmittel | Didaktischer Kommentar (Zielumsetzung) |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------|
| | <u>Spiele im Klassenverband</u> - Tannzapfenschlacht - Waldpuzzle - Kletteräffchen - Tannzapfen suchen <u>Spiele in Gruppen (3 – 6 Sch)</u> - Schätzsprung - Afrikanisches Steinspiel - Phantasieschöpf oder -bild gestalten <u>Spiele in Partnerarbeit</u> - Kettenbogenbrücke - Baum ertasten - eine Minute schätzen | | KV GA PA | | erkunden und erleben. |
| 20' | Abschluss mit Einsichten, Vernetzung - Eventuell entstandener Abfall einsammeln - Feedbackrunde : Alle Sch suchen einen Naturgegenstand, mit dem sie ein persönliches Highlight des Tages verbinden. Dieses Highlight wird im Kreis ausgetauscht. | suchen sprechen zuhören | KV | | Den Tag reflektieren und ein positives Erlebnis mit nach Hause nehmen. |

*EA: Einzelarbeit; PA: Partnerarbeit; GA: Gruppenarbeit; KV: Klassenverband

4. Anhang

4.1 Zusätzliche Arbeitsblätter/Hilfsmittel

keine

4.2 Links- und Literaturliste

<http://www.waldscout.com/html/Feuerbohrer.pdf>

4.3 Übersichtsplan Exkursionsplätze

Alle Spiele lassen sich in der gesamten Biosphäre (speziell Entwicklungs- und Pflegezone) durchführen.

4.4 Hinweise auf Vernetzungsmöglichkeiten

Deutsch:

- Aufsatz schreiben: Gegenstand, Bericht über den Tag,...
- Zeitungsbericht verfassen
- Gedicht schreiben

BG:

- mitgebrachten Gegenstand (aus Feedbackrunde) abzeichnen
- Gesamtbild mit allen Gegenständen (aus Feedbackrunde) gestalten

TG:

- Vorarbeit zur Kettenbogenbrücke