

(R)Auszeit in der Natur

Beispielhaftes Veranstaltungskonzept und Textbausteine als Hilfestellung für ANU Mitgliedseinrichtungen bei der Antragstellung im DKJS - Förderprogramm *AUF!leben – Zukunft ist jetzt*. Erstellt von Claudia Stäbe und dem ANU Bundesverband im Rahmen des Projekts „AUF!blühen – Mit Umweltzentren aus der Krise wachsen“.

1. Textbausteine für Antrag

Wie lautet der Titel des Projekts?

(R)Auszeit in der Natur

An welche Zielgruppe(n) richtet sich Ihr Projekt?

- 1-5 Jahre
- (x) 6-10 Jahre (9-12 Jahre)
- 11-15 Jahre
- 16-19 Jahre
- 20-26 Jahre

Was ist der Anlass für Ihre Projekte?

Bitte beschreiben Sie in wenigen Sätzen die besonderen Bedarfe der Zielgruppe(n) bzw. die konkrete Ausgangs-, Problemlage mit Blick auf die Corona-Pandemie im Hinblick auf Ihr geplantes Projekt. (max. 600 Zeichen)

In Folge der Pandemie wurden Schulen sowie Freizeiteinrichtung zum Teil über Wochen geschlossen, es kam zu Kontakteinschränkungen und einem allgegenwärtigen Ausnahmezustand. Laut der COPSY-Studie traten vermehrt Unsicherheiten und Krankheitsängste auf, jedes dritte Kind hat während der Pandemie psychische Auffälligkeiten entwickelt, 40% der Kinder bewegen sich nach eigenen Aussagen fast überhaupt nicht mehr. Diese Entwicklungen geben Anlass die Kinder in ihrer Resilienz zu stärken, dabei scheinen Projekte in der Natur und in Gemeinschaft besonders geeignet.

Sind Ihre Projekte so geplant, dass Kinder und Jugendliche mit Beeinträchtigung oder Behinderung teilnehmen können?

Hinweis: Dies ist kein Ausschlusskriterium für eine Förderung. Auch Projekte, die sich nicht an Kinder und Jugendliche mit Beeinträchtigung oder Behinderung richten, sind förderfähig. Sie können mehrere Antworten ankreuzen.

- Die Teilnahme an dem Projekt ist ohne weitere technische oder personale Hilfsmittel möglich.

- (x) Die Teilnahme an dem Projekt ist mit technischer oder personaler Assistenz möglich.
- Für die Teilnahme an dem Projekt ist ein spezielles Angebot geplant.
- Die Teilnahme an dem Projekt ist nicht möglich.

Welche Förderziele verfolgen Sie mit Ihren Projekten? (Auswahl)

Hinweis: Das erste Förderziel, Kinder und Jugendliche in ihrer psychischen Gesundheit zu fördern, ist für alle Projekte verpflichtend und muss ausgewählt werden. Projekte entfalten eine gute Wirkung, wenn sie auf ganz bestimmte Ziele zugeschnitten sind. Kreuzen Sie daher im Folgenden mind. ein und max. zwei weitere Ziele an, die Sie mit Ihren Projekten erreichen wollen. Achten Sie darauf, dass nur außerunterrichtliche Projekte gefördert werden.

- (x) Förderung der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen (z. B. Stärken der Resilienz, emotionalen Stabilität, Selbstwirksamkeit)
- Verbesserung der physischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen
- (x) Unterstützung des sozial-emotionalen Lernens sowie der Beziehungen und Bindungen von Kindern und Jugendlichen untereinander
- (x) Förderung der Selbstlernkompetenzen von Kindern und Jugendlichen
- Begleitung von Kindern und Jugendlichen bei der Wiederaneignung verlorengangener Alltagsstrukturen und -erfahrungen
- Intensive und individuelle Unterstützung von Kindern und Jugendlichen, die den Anschluss an Kita, Schule, Angebote der Kinder- und Jugendhilfe, Peers o.ä. verloren haben (oder davon bedroht sind)

Erläuterung (inhaltliche Schwerpunkte)

Bitte beschreiben Sie Ihre Projekte anschaulich. Gehen Sie dabei insbesondere auf die inhaltlichen Schwerpunkte Ihrer Projekte ein (z. B. welche Erfahrungen machen die Teilnehmenden, womit setzen sie sich auseinander) und die damit verbundenen konkreten Maßnahmen ein, die umgesetzt werden. (max. 1800 Zeichen)

Das Projekt ist ein BNE-Angebot (6h) an einem außerschulischen Lernort (z.B. Wald). Am vereinbarten Treffpunkt wird die Gruppe empfangen & begrüßt. Über ein Ankommens- und Kennenlernspiel wird zunächst die Verbindung zwischen dem Ort & der Lebenswelt der Kinder hergestellt. Dann wird der Tagesablauf sowie die wichtigsten Regeln erläutert. Je nach Fähigkeiten der Gruppe & Möglichkeiten des Ortes sollten ca. 20 Min. freie Exploration gewährleistet sein, wo die Kinder das Gebiet eigenständig erkunden. So kommen die Kinder in Bewegung, schulen ihre motorischen Fähigkeiten & ihr Körpergefühl – das können sie nach individuellem Bedürfnis mit Freund:innen gemeinsam oder im Alleingang tun, wobei sowohl die Verbindung untereinander sowie das Selbstwirksamkeitsempfinden gestärkt wird. Es folgen dann Forscher:innen-Aufgaben, z.B. der Gruppenbaum/Baum-Steckbrief, welche die Kinder in Kleingruppen lösen & der Gesamtgruppe ihre Erkenntnisse & Erlebnisse mitteilen.

Durch die Teamaufgabe wird die Sozial- sowie die Selbstkompetenz gestärkt, durch die neuen Erfahrungen, die selbst zusammengetragenen Erkenntnisse & die Präsentation dieser, werden Selbstbildungsprozesse ohne Leistungsdruck gefördert. In der Mittagspause gibt es ein gemeinsames Picknick, welches das Gemeinschaftsgefühl stärkt. Anschließend gibt es geeignete Kooperationsspiele, die gleichsam die Geschicklichkeit aller einzelnen Teilnehmenden als auch das Zusammenwirken als Gruppe fördern, indem sie gemeinsam planen & handeln können & an Entscheidungsprozessen partizipieren. Neben den spannenden Aufgaben soll in diesem Projekt auch das Freispiel nicht zu kurz kommen – hier können die Kinder sich nach ihren Bedürfnissen ausprobieren. Abschließend sollen die Erlebnisse und Eindrücke in einer Feedbackrunde gesammelt werden.

Welchen Betreuungsschlüssen von Betreuenden: Teilnehmenden empfehlen Sie?

Beispiel: Zwei Personen betreuen 20 Kinder. Der Betreuungsschlüssel beträgt 1:10

Empfohlen wird ein Betreuungsschlüssel 2:10, es sollten so viele Personen dabei sein, dass im Notfall eine Person bei der Gruppe bleibt, während die andere Person Hilfe holt o.ä.

Welchen Grund haben Sie zur Annahme, dass Ihre Projekte wirken? (Auswahl)

Sie können mehrere Antworten ankreuzen.

- (x) Es gibt vielerorts ähnliche Projekte, die erfolgreich sind/einen guten Eindruck machen
- (x) Es gibt bereits eigene Erfahrungen mit dieser Art von Projekten.
- (x) Es gibt Expert:innen, die von der Wirkung dieser Art von Projekten überzeugt sind.
- (x) Es gibt wissenschaftliche Belege für diese Art von Projekten.

Erläuterung (Wirkung)

Bitte begründen Sie Ihre Auswahl und geben Sie, wenn möglich, konkrete Beispiele. (max. 300 Zeichen)

Unter anderem sagen Expert:innen der Nationalen Plattform BNE: „Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) bietet ein lösungsorientiertes Bildungskonzept für die Entstehung einer resilienten und partizipativen Bildung“ und sind somit von der Wirkung dieser Art von Projekten überzeugt.

Wie stellen Sie den Erfolg Ihrer Projekte fest?

Sie können mehrere Antworten ankreuzen.

- (x) Der Erfolg wird durch Reflexion im Kollegium innerhalb des Trägers festgestellt.
- (x) Der Erfolg wird in persönlichen Gesprächen mit der Zielgruppe festgestellt.
- (x) Der Erfolg wird durch Beobachtung oder Befragung der Zielgruppe festgestellt.

Beschreibung (Erfolgsindikatoren) Hier können Sie Ihre Erfolgsindikatoren beschreiben.
(max. 500 Zeichen)

Erfolg ist, wenn die Teilnehmenden selbst angeben eine gute Zeit gehabt zu haben, sich in der Gruppe wohlfühlten und gemeinsam spannende Erlebnisse/Erkenntnisse in der Natur bzw. naturnahen Umgebung hatten.

Wie motivieren Sie Ihre Zielgruppe zur Teilnahme an Ihren Projekten? Sie können mehrere Antworten ankreuzen.

- (x) Die Teilnehmenden erhalten Erinnerungen für die Termine (auch durch Eltern).
- (x) Die Teilnehmenden können direkt über die konkrete Gestaltung des Projekts mitentscheiden.
- Die Teilnehmenden erhalten zusätzliche Anreize für die Teilnahme.
- (x) Die Teilnehmenden werden darin unterstützt, das Projekt genau zu verstehen.

Wie schließen Sie mit Ihren Projekten an die Lebens- und Erfahrungswelt der Kinder und Jugendlichen an? Sie können mehrere Antworten ankreuzen.

- (x) Das Projekt greift Aktivitäten aus dem Alltag der Teilnehmenden auf (z. B. Mahlzeit vorbereiten, Hausaufgaben machen).
- Das Projekt findet an Orten statt, an denen die Teilnehmenden sich auch in ihrem Alltag aufhalten (z. B. Park nahe Einkaufszentrum).
- (x) Das Projekt beinhaltet gemeinsame Aktivitäten für Teilnehmende aus benachteiligten und nicht benachteiligten Lebenslagen (z. B. unterschiedlicher Bildungshintergrund).
- (x) Das Projekt beinhaltet Freiräume, in denen die Teilnehmenden selbst über die Gestaltung einer Aktivität bestimmen können (z. B. Rezept für gemeinsames Kochen).
- (x) Das Projekt greift Interessen und Bedürfnisse der Teilnehmenden auf (z. B. Hobbies, Bildungsrückstände).
- (x) Das Projekt greift vorhandene Stärken der Teilnehmenden auf (z. B. Persönlichkeit, Fähigkeiten).

2. Ablaufplan

Bitte beschreiben Sie ausführlich den Ablauf Ihres Projekts. Gehen Sie bei den jeweiligen Programmpunkten auf Ziele, Inhalte, Methoden und ggf. benötigte Materialien ein. Welche Voraussetzung sollte das pädagogische Personal zur qualitativen Umsetzung des Projekts erfüllen? Gibt es weitere praktische Hinweise/Tipps, die zur eigenständigen Durchführung des Projekts hilfreich sind?

Allgemeiner Ablaufplan

Das Programm umfasst im Sinne einer guten Bildung für nachhaltige Entwicklung:

Sensibilisierungsphase Gesamtgruppe

Ziele	Inhalte (Auswahl)	Methoden (Auswahl)	Material (in Abhängigkeit der Auswahl)
Einstieg in den Themenschwerpunkt Bezug zur Lebenswelt der Teilnehmenden	Wald Nachhaltigkeit Klimaschutz/Klimawandel Gewässerökologie/ Grundwasserschutz Naturschutz/Biodiversität, Bodenschutz Landwirtschaft/Ernährung Abfall/Recycling/Ressourcenschutz Nachhaltiger Konsum	Themenbezogen All, die... Geschichte Sortierspiele z.B. nach Joseph Cornell ¹ : <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlern-Fragebogen • Nasenspiel • Welches Tier/Pflanze bin ich? • Natürliche Vorgänge • Eulen & Krähen 	Je nach Methode Klembretter/Pappe/Papier/Stifte Bildkarten der zu ratenden Tiere/ Pflanzen

Informationsphase in Kleingruppen

Ziele	Inhalte (Auswahl)	Methoden (Auswahl)	Material (in Abhängigkeit der Auswahl)
eigenständigen Exploration des Themas	Wald Nachhaltigkeit Klimaschutz/Klimawandel	Stationen z.B. 4 Ecken/Bäume	Entsprechend der gewählten Methode

¹ Cornell, J. (2015): „Cornells Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche. Die besten Klassiker und neue Spiele.“, Sonderedition Mülheim an der Ruhr 2017.

	Gewässerökologie/ Grundwasserschutz Naturschutz/Biodiversität, Bodenschutz Landwirtschaft/Ernährung Abfall/Recycling/Ressourcen- schutz Nachhaltiger Konsum	Kleingruppen Zusammentragen der Erkenntnisse im Plenum als Voraussetzung für die weiteren Schritte	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Reflexionsphase Gesamtgruppe

Ziele	Inhalte (Auswahl)	Methoden (Auswahl)	Material (in Abhängigkeit der Auswahl)
Kleingruppen stellen einander ihre Erkenntnisse vor Gemeinsam wird eine themenbezogene Aktion geplant	Wald Nachhaltigkeit Klimaschutz/Klimawandel Gewässerökologie/ Grundwasserschutz Naturschutz/Biodiversität, Bodenschutz Landwirtschaft/Ernährung Abfall/Recycling/Ressourcen- schutz Nachhaltiger Konsum	Plenum Fishbowl	

Aktivierungsphase

Ziele	Inhalte (Auswahl)	Methoden (Auswahl)	Material (in Abhängigkeit der Auswahl)
Umsetzung der themenbezogenen Aktion	Wald Nachhaltigkeit Klimaschutz/Klimawandel Gewässerökologie/ Grundwasserschutz Naturschutz/Biodiversität,	Planen & Organisieren, um dann zum jeweiligen Thema etwas zu <ul style="list-style-type: none"> • gestalten • bauen 	Entsprechend der gewählten Methode

	Bodenschutz Landwirtschaft/Ernährung Abfall/Recycling/Ressourcen- schutz Nachhaltiger Konsum	<ul style="list-style-type: none"> • zubereiten • kreieren • inszenieren • komponieren • initiieren 	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Reflexion & Feedback

Ziele	Inhalte (Auswahl)	Methoden (Auswahl)	Material (in Abhängigkeit der Auswahl)
Qualitätssicherung & - entwicklung	Feedback einholen	5-Finger Feedback Zielscheibe Was bleibt hängen 4-Ecke/Bäume – Feedback Smartphone z.B. Poll Everywhere	Flipchart mit Erläuterung Wäscheleine, Wäsche-klammern, Moderationskarten, Stifte Papier & Stifte

Das Programm umfasst geeignete Kooperationsspiele und zielt mit Gruppenaufgaben und -aktionen auf Selbsttätigkeit in Gemeinschaft. Der Fokus liegt dabei auf der Sozial- und Selbstkompetenz²:

- Gemeinsam mit anderen planen und handeln können.
- An Entscheidungsprozessen partizipieren können.
- Sich und andere motivieren können aktiv zu werden
- Zielkonflikte bei der Reflexion über Handlungsstrategien berücksichtigen können.

² Vgl. https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/link-elements/die_zwoelf_kompetenzen_der_bne_de_haan.pdf

- Die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren können.
- Selbstständig planen und handeln können.
- Empathie und Solidarität für Benachteiligte zeigen können.
- Vorstellungen von Gerechtigkeit als Entscheidungs- und Handlungsgrundlagen nutzen können.

Damit werden insbesondere die 7-Säulen der Resilienz³ gestärkt

- Akzeptanz
- Bindung
- Lösungsorientierung
- gesunder Optimismus
- Selbstwahrnehmung
- Selbstreflexion
- Selbstwirksamkeit

Das pädagogische Personal sollte über eine pädagogische Grundqualifikation sowie Kenntnisse und Erfahrungen in der Durchführung von Gruppenprogrammen in Sinne einer guten BNE verfügen.

³ 7-Säulen der Resilienz nach Dr. Franziska Wiebel

Ablaufplan

Beispielprojekt Wald

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
Sensibilisierungsphase Gesamtgruppe	10:00-10:30	Ankunft & Begrüßung 30 Minuten	Treffpunkt	Einstieg ins Thema Bezug zur Lebenswelt der Teilnehmenden	Vorstellung des pädagogischen Personals Um euch kennenzulernen eine kleine Fragerunde (Teilnehmende stehen im Kreis): All, die... - schon mal in einem Wald waren? Gehen einen Schritt vor - die schon mal auf einen Baum geklettert sind? Hüpfen hoch - die schon mal von einem Baum gefallen sind? Hocken sich hin - die Luft/Sauerstoff atmen? Drehen sich im Kreis - die regelmäßig Papier benutzen? Gehen einen Schritt zurück - die Zuhause Möbel aus Holz haben? Heben beide Arme hoch - die schon mal ein Lagerfeuer gemacht haben? Rufen YEAH!	Regeln & Ausrüstung vorab kommuniziert - Robuste Kleidung - Trinkflasche - Pausensnack - Namensschilder (Vogelstimmen-)Pfeife, Glocke, Gong Markierung für Orientierungspunkte

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					<ul style="list-style-type: none"> - die eine Idee haben wozu der Wald da ist? Legen den Zeigefinger auf die Nasenspitze - seeehr guuuut – Applaus!!! <p>Ja, also wozu ist der Wald da? (Lebensraum, Sauerstoffproduzent, Holz, Erholung, wichtiger Teil des Ökosystems...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genau das wollen wir heute heraus finden - <p>Tagesablauf kurz & knackig beschreiben – was haben wir heute vor: wir haben 6 Stunden Zeit und viel vor,</p> <ul style="list-style-type: none"> - zuerst: entdeckt ihr den Wald in kleinen Gruppen auf eigene Faust - dann: berichten wir uns gegenseitig, was wir entdeckt haben - dann: entwickelt ihr euren eigenen Traumwald/Waldhaus - zum Schluss: kommen wir nochmal zusammen und tauschen uns darüber aus, was wir heute erlebt und erfahren haben <p>Wir verabreden jeweils vorher die Zeit für die einzelnen Tagespunkte und ein Zeichen, auf das hin alle Kinder zum Ausgangspunkt zurückkehren müssen – akustisches Signal vorführen.</p>	

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					Wir haben ringsum diese Markierungen (zeigen) angebracht – da ist die Grenze unseres Erkundungsgebietes – wir bleiben und bewegen uns NUR innerhalb dieser Markierung, damit wir uns noch hören können.	
	10:30– 10:50	Erkundung 20 Minuten	Waldareal	Freie Exploration	JETZT habt ihr erstmal 20 Minuten Zeit, um auszuschwärmen, das Gebiet zu erkunden und dann starten wir im Anschluss mit einer ersten Entdeckungschallenge.	
Informationsphase in Kleingruppen Reflexionsphase Gesamtgruppe	10:50- 12:00	Forschen 70 Minuten	Treffpunkt Waldareal	Gemeinsam mit anderen planen und handeln können. An Entscheidungsprozessen partizipieren können. Sich und andere motivieren können aktiv zu werden Zielkonflikte bei der Reflexion über Handlungsstrategien berücksichtigen können.	Erläuterung der Aufgabe Der Gruppenbaum ⁴ Zweige, Blätter oder Baumfrüchte werden an die Kinder verteilt. Aufgabe 1: Die Kinder müssen sich in Gruppen zusammenfinden. Dazu vergleichen sie die Fundstücke, die sie bekommen haben. Alle Kinder, die Fundstücke derselben Baumart haben, gehören zu einer Gruppe. Können die Kinder ihren Baum benennen? Wenn nicht, helfen die Bestimmungskarten. Aufgabe 2: Die Kinder schwärmen aus und suchen ihren Gruppenbaum. Nun schauen sie sich in der näheren Umgebung ihres	Je mindestens zwei Zweige, Blätter oder Früchte der in dem besuchten Wald vorkommenden Bäume (je nach Gruppengröße) Bestimmungskarten Taschen oder Behälter für gesammelte Gegenstände, DIN A4-Papier, Wachsmalstifte.

⁴ http://www.naturdetektive.de/fileadmin/NATDET/documents/Kapitel_1-10/15884-16384-1-kapitel5_walderlebnistage.pdf

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
				<p>Die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren können.</p> <p>Selbstständig planen und handeln können.</p> <p>Eigenständiges Erschließen der Thematik: unterschiedlichen Baumarten</p>	<p>Gruppenbaumes um und sammeln möglichst viele und möglichst verschiedene Gegenstände, die zu ihrem Baum gehören: Äste, Zweige, Blätter, Samen, Früchte, Rindenstücke usw. Dazu können sie auch Moos und Steine legen. Diese können später in der Nachbereitung mitgenommen werden.</p> <p>Aufgabe 3: Die Kinder erhalten ein Blatt Papier und Wachsmalstifte. Nun legen sie das Papier an die Baumrinde und malen mit dem Stift kräftig darüber. Die Struktur der Baumrinde drückt sich durch und hinterlässt ein Muster auf dem Blatt. Das ist der Fingerabdruck des Gruppenbaumes.</p> <p>Zum Schluss kommen die Kinder zum Ausgangspunkt zurück, wo sie die gesammelten Materialien und den Fingerabdruck auslegen und ihren Baum den anderen Gruppen vorstellen.</p>	
	12:00-12:30	Pause 30 Minuten	Treffpunkt	Mittagspause + Essen	Picknick	Ggf. Obst, Kekse, Wasser
Aktivierungsphase Reflexionsphase Gesamtgruppe	12:30-13:00	Spiel 30 Minuten	Treffpunkt	<p>Kooperation</p> <p>Gemeinsam mit anderen planen und handeln können.</p> <p>An Entscheidungsprozessen</p>	<p>Der wandernde Zapfen</p> <p>1. Die Teilnehmergruppe bekommt die Aufgabe folgendermaßen gestellt: „Dieser Zapfen muss innerhalb von X Sekunden (so viele wie Teilnehmer - bei 10 also 10 Sekunden) durch alle Hände gegangen sein.“ Dazu hat die</p>	Fichtenzapfen

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
				<p>partizipieren können.</p> <p>Sich und andere motivieren können aktiv zu werden</p> <p>Zielkonflikte bei der Reflexion über Handlungsstrategien berücksichtigen können.</p>	<p>Gruppe eine Beratungszeit von einer Minute bevor sie den Zapfen bekommt.</p> <p>2. Nach erfolgreicher Absolvierung wird die Zeit halbiert</p> <p>3. Dann noch mal verkleinert, immer weiter, bis zum Schluss nur eine Sekunde Zeit bleibt, in der der Zapfen durch alle Hände gegangen sein muss.</p> <p>Die Lösung: Jeder formt seine Hände mit Daumen und Zeigefingern zu einer Art „Kreis“, dann halten alle diese Kreise untereinander, und einer lässt den Ball hindurch fallen. Man muss den Zapfen „durch alle Hände“ geben – wie, ist egal.</p> <p>4. Schafft die Gruppe eine vorgegebene Zeit nicht, hat sie wieder 1 Minute Bedenkzeit und muss es noch einmal versuchen.</p> <p>5. Reflexionen über die Gruppendynamik: Wie hast Du Dich gefühlt? Wie seid ihr zur Lösung gekommen? Etc</p>	
Aktivierungsphase	13:00-13:30	Spiel 30 Minuten	Treffpunkt Waldareal	Kooperation & Vertrauen	<p>Die Blindenführung⁵</p> <p>Zweierteams werden mit Waldmemory zugelost. Die Kinder tun sich entsprechend zu zweit zusammen. Eines bekommt die Augen verbunden. Das andere Kind fasst das „blinde“</p>	Tücher oder Stirnbänder zum Verbinden der Augen

⁵ http://www.naturdetektive.de/fileadmin/NATDET/documents/Kapitel_1-10/15884-16384-1-kapitel5_walderlebnistage.pdf

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					<p>Kind an den Schultern und führt es zu einem Baum. Das blinde Kind ertastet nun den Baum ganz genau – Umfang, Rindenform, Äste oder Zweige, Geruch usw. Auf ein Zeichen der Gruppenleitung hin werden alle „blinden“ Kinder von ihren Helfern zurück zum Ausgangspunkt geführt und die Augenbinden abgenommen. Können die „Blinden“ nun ihren Baum wiederfinden?</p> <p>Anschließend wird gewechselt.</p> <p><i>Mindestens 30 Schritte vom Ausgangspunkt entfernen, man kann das Ganze erschweren, indem sie sich zuvor mit verbundenen Augen um sich selbst drehen müssen.</i></p>	
<p>Informationsphase in Kleingruppen Reflexionsphase Gesamtgruppe</p>	13:30-14:00	<p>Erkundung 30 Minuten</p>	<p>Treffpunkt Waldareal</p>	<p>Eigenständiges Erschließen der Thematik: Tierische Waldbewohner Kooperation Gemeinsam mit anderen planen und handeln können.</p>	<p>Bildersuchspiel⁶</p> <p>Die Gruppenleitung hat vor Beginn des Spiels eine Reihe von Tierbildern im Wald versteckt. Ziel ist es nun, alle Bilder wiederzufinden, die Tiere zu benennen und etwas über ihre Lebensweise zu erfahren. Die Kinder werden am Ausgangspunkt versammelt und per Waldmemory in Teams gelöst. Die Gruppenleitung benennt die Anzahl der versteckten Bilder und gibt einen Suchbereich vor. Dieser sollte durch markante Grenzpunkte (umgestürzter Baum, Bach, Hang, markante</p>	<p>Tierbilder, Bestimmungskarten</p>

⁶ Vgl. http://www.naturdetektive.de/fileadmin/NATDET/documents/Kapitel_1-10/15884-16384-1-kapitel5_walderlebnistage.pdf

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					Bäume) fest umrissen sein. Auf ein Zeichen schwärmen die Teams aus und suchen. Wenn alle Bilder gefunden sind, werden sie in die Mitte gelegt und die Tiere benannt. Jedes Bild ist mit einem Buchstaben versehen. In die richtige Reihenfolge gebracht, ergibt sich ein Lösungswort (z.B. der Name eines Waldtieres).	
Sensibilisierungsphase Gesamtgruppe Reflexionsphase Gesamtgruppe Aktivierungsphase	14:00-14:45	Reflexion Aktivierung 45 Minuten	Treffpunkt Waldareal	Ruhe & Flowlearning Lebensraum Wald	<p>Alle suchen sich einen bequemen Platz – es folgt eine kleine Geschichte zum Zuhören</p> <p>Das Waldhaus</p> <p>Wir haben nun schon entdeckt es gibt Bäume und Tiere im Wald. Der Wald ist also ein gigantisches Mehrfamilienhaus mit Wohnungen für Pflanzen und Tiere, die hier seit langem heimisch sind.</p> <p>Das obere Stockwerk des Waldes bilden die Baumkronen, die Nistplätze für viele Vogelarten bieten. Von und auf den Blättern, in und unter der Rinde leben Insekten.</p> <p>Die Früchte der Bäume ernähren viele Tiere des Waldes.</p> <p>Im mittleren Stockwerk stehen die Sträucher, die je nach Lichtdurchlässigkeit der Baumkronen dichter oder weniger dicht sind. Hier finden viele Tiere Unterschlupf und Nahrung, Singvögel brüten hier.</p>	<p>Die Geschichte zum Vorlesen</p> <p>Ggf. Beispielbild</p> <p>Stockwerke des Waldes bzw. Laubhütte</p>

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					<p>Im ersten Stock wachsen die Farne, Kräuter und Gräser sowie Frühblüher wie Schneeglöckchen und Scharbockskraut, die vor Belaubung der Bäume blühen und so als erste Nahrung für Insekten dienen.</p> <p>Das Erdgeschoss wird von Laub, Nadeln und Moosen gebildet. Hier leben viele Kleinlebewesen wie Käfer, Schnecken und Würmer. Sie sind für die Verrottung der herabgefallenen Pflanzenteile zuständig und sorgen für neuen Humus. Gleichzeitig sind sie selbst Nahrung für Igel, Mäuse, Vögel und Amphibien.</p> <p>Im Keller schließlich tummeln sich Bakterien und Kleinstlebewesen zwischen Erde, Wurzeln und Steinen. Hier im Waldboden leben sogar mehr Organismen als über der Erde.⁷</p> <p>Habt ihr Lust gemeinsam ein Waldhaus nachzubauen? Dann ausschwärmen zum Materialien sammeln – Beispiel Land-Art</p> <p>Alternativ: Bau einer Laubhütte (benötigte Zeit dafür 2h - Zeitplan anpassen – ggf. vorab weniger Spiele)</p>	
Informationsphase in Kleingruppen	14:45-15:15	Reflexion 30 Minuten	Treffpunkt	Persönliche Bezug Wald als Ressource	Findet euch in Zweierteams zusammen und tauscht euch darüber aus, was der Wald für	Bildkarten oder Material (Holz, zur

⁷ http://www.naturdetektive.de/fileadmin/NATDET/documents/Kapitel_1-10/15884-16384-1-kapitel5_walderlebnistage.pdf

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					<p>euch bedeutet. Falls euch nichts einfällt nutzt dafür gerne die Bildkarten und Fragen.</p> <p>Wo begegnet mir der Wald im Alltag?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sauerstoff zum Atmen, Holz zum Bauen & Heizen, Papier <p>Wie können wir den Wald schützen?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papier mehrmals verwenden z.B. zum Malen, dann Basteln, Geschenke verpacken - Papier immer in die Altpapiertonne - Recycling-Papier benutzen - ... 	<p>Waldnutzung (Sauerstoff, Holz, Spazieren/Spielen, Radfahren, Reiten...)</p> <p>Poster Ökosystemleistung Wald</p> <p>Entdecke den Wald – Waldfibel⁸</p>
<p>Aktivierungsphase Reflexionsphase Gesamtgruppe</p>	15:15-15:30	<p>Spiel 15 Minuten</p>	Treffpunkt	<p>Spaß & spielerische Wiederholung/Vertiefung des Waldwissens</p>	<p>Füchse & Kaninchen</p> <p>Teilnehmende stehen sich in zwei gleichgroßen Gruppen (Füchse und Kaninchen) in ca. 5 Metern Abstand gegenüber – es wird eine Mittellinie markiert und es folgen Aussagen über den Wald, die wahr oder falsch sind.</p> <p>Ist sie richtig jagen die Füchse die Kaninchen. Ist sie falsch jagen die Kaninchen die Füchse. Wird ein_e Teilnehmende_r gefangen wird sie_er Teil der Fänger_innengruppe.</p>	<p>Ggf. ein Seil für die Markierung</p> <p>Karten mit Fragen</p>

⁸ https://www.bmel.de/SharedDocs/Downloads/DE/Broschueren/Waldfibel.pdf?__blob=publicationFile&v=19

Phasen	Zeit	Programmschritte	Ort	Inhalte /Lernziele	Methode	Material
					<ul style="list-style-type: none"> - Der Wald ist Rückzugsgebiet für viele Tierarten - Im Wald wachsen NUR Bäume - Menschen brauchen den Wald - Blätter wachsen an den Wurzeln der Bäume - Bäume versorgen uns mit Sauerstoff - ... 	
Reflexionsphase Gesamtgruppe	15:30-16:00	Abschluss 30 Minuten	Treffpunkt	Reflexion Feedback Abschied	<p>Blitzlichtrunde: Wie war der heutige Tag für mich?</p> <p>Zielscheibe aus Naturmaterialien</p> <p>Es hat uns sehr viel Spaß gemacht gemeinsam mit euch den Wald zu erkunden, vielleicht habt ihr ja mal Lust eurer Familie und Freunden zu zeigen, was der Wald alles kann... oder euch weiter damit zu befassen – dafür haben wir für euch alle noch z.B. eine Waldfibel dabei, die sich jede_r mit nach Hause nehmen kann. Dann verabschieden wir uns jetzt z.B. mit der Auf-Wiedersehen-Rakete und wünsche euch allen einen guten Heimweg, bleibt gesund und schützt den Wald. 😊</p>	Waldfibern