

Von der Waldolympiade zur Bildungsveranstaltung

Landshuter Waldjugendspiele sind in der Waldpädagogik angekommen

Günter Moosreiner

Eintauchen in das Refugium Wald, gemeinsam mit dem Forstpaten Waldatmosphäre schnuppern, Rätsel des Waldes lösen und dabei Zusammenhänge begreifen: Wald hält für Kinder ein unerschöpfliches Maß an Eindrücken, Erlebnissen, Empfindungen und Träumen bereit. Er bietet Raum für Fantasie und Kreativität, für Bewegung und Ruhe, für Lernen und Spiel. In Zusammenarbeit mit der Waldbesitzervereinigung, dem Naturschutz, der Fachoberschule Landwirtschaft, Kindergärten und Kräuterpädagoginnen veranstaltet das Amt für Ernährung Landwirtschaft und Forsten Landshut seit rund einem Viertel Jahrhundert Waldjugendspiele. Wir sehen es als unsere Aufgabe an, unseren Kindern einen emotionalen Einstieg in die Vielfalt des Waldes zu vermitteln.

Bis zur Forstreform 2005 liefen die Spiele im klassischen wettbewerbs- und wettkampfsorientierten Stil ab, den Dr. Hans-Heinrich Vangerow geprägt hat. Mit der Möglichkeit zu mehr gestalterischer Eigenständigkeit begannen wir Schritt für Schritt mit pädagogisch zeitgemäßen und zielgruppengerechten Weiterentwicklungen. Zurzeit bedienen wir mit unserer waldpädagogischen Aktion im Klosterholz bei Gstaudach jedes Jahr rund achtzig Dritte Klassen aus dem gesamten Landkreis. Basis dafür waren folgende Überlegungen:

Die Spiele sollten kindgerechter und unkomplizierter werden, es sollte nur mit Material gearbeitet werden, das auch im Wald vorhanden ist, der Aufwand für Transport, Auf- und Abbau sowie für die Auswertung der Spielhefte sollte vereinfacht werden, den Forstpaten sollte mehr Gelegenheit geboten werden, in freier Zeit den Kindern ihre individuellen Waldkenntnisse und Erfahrungen näher zu bringen. Ergebnis war:

- ein deutlich abgespeckter und vereinfachter Fragenteil mit einer einfach zu berechnenden Auswertung;
- die Beteiligung jeweils aller Kinder der Klasse am Spielgeschehen;
- der Verzicht auf waldferne Spielstationen wie beispielsweise das »Blätterangeln«, auf der Basis eines in den Wald zu transportierenden Dachlattengerüsts;
- erheblich geringerer Aufwand für Transport und Aufbau.
- Für die Forstpaten wurde durch Reduktion und Vereinfachung der Spielstationen mehr Freiraum für Eigeninitiative geschaffen.

Die nächste größere Veränderung unserer Spiele folgte erst im neuen Jahrtausend. Uns war aufgefallen, dass eine Siegerehrung im herkömmlichen Stile die Kinder langweilte. Hinzu kam, dass manche Lehrkräfte nicht wollten, dass ihre Klasse gewinnt, da sonst ihre Schule die Siegerehrung hätte ausrichten müssen. Konsequenz war – nicht ohne kontroverse Diskussion am Amt – eine sehr gemäßigte Form des Wettbewerbsprinzips und der Verzicht auf eine Siegerehrung an den Schulen.

Neue Bausteine für die Waldjugendspiele

In den darauffolgenden Jahren hat uns das Gedankengut der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) stark beeinflusst. Die bewusste Förderung der gestalterischen Kompetenz über die reine Wissensvermittlung zu stellen, wurde zur großen Herausforderung und führte zur bisher letzten Umgestaltung der Spiele. Bei der Konzeption der Spielstationen und des Spielablaufes legten wir großen Wert darauf, den emotionalen Zugang zum Thema Wald zu unterstützen und jeweils zu prüfen, ob sie dem Anspruch, Sach- und Methodenkompetenz, Selbstkompetenz und vor allem Sozialkompetenz zu fördern, gerecht werden.

Entstanden ist ein Gesamtkonzept für Waldjugendspiele, bei dem die gesetzten Ziele durch teamorientiertes Zusammenwirken aller Kinder in der Klassengemeinschaft erreicht wer-



Foto: U. Lieberth

Abbildung 2: Gemeinsam mit einem Förster und einem Forstpaten streifen die Schulkinder auf Entdeckungstour einen Tag lang durch den Wald.

den sollen. Dabei soll niemand ausgegrenzt oder besonders hervorgehoben werden. Nur wenn die Klassen als Team zusammenarbeiten, können die Aufgaben gelöst werden. Den Weg dorthin muss die Gruppe meist selbst herausfinden. Auf einen schriftlichen Fragenteil wurde komplett verzichtet. Eine Leistungsbeurteilung erfolgt nur noch symbolisch durch die Belohnung mit sogenannten »Edelsteinen« aus der Hand des Forstpaten. Wir haben aber auch klassische Spielstationen wie das »Sterschlichten« und das »Zapfenwerfen« in veränderter Form in die Spiele integriert. So wurde aus dem ursprünglichen Wurfbereich mit Punktebewertung ein Kuckucksnest, in das die Kinder die Kuckucksei in Zapfenform befördern. Durch Adaption von zwei Aktionen der »Robin Wood«-Spiele des Bergwallerlebnisentrums Ruhpolding kamen wir zu unseren neuen Stationen »Seilbrücke« und »Gratwanderung«.

Am Ende der Veranstaltung können die Kinder an einem Fotostand ihre Edelsteine ohne Wehmut gegen ein gerahmtes Klassenfoto tauschen. Ein Waldarbeitsstand, an dem unser Forstwirtschaftsmeister mit seinen Fachoberschülern Motorsägearbeit demonstriert und jede Klasse ein kleines Holzkunstwerk mitnehmen darf, rundet das Spielgeschehen ab.

Natürlich haben wir uns oft überlegt, in wie weit eine Massenveranstaltung wie die Waldjugendspiele einer individuellen und themenbezogenen Einzelführung »das Wasser reichen kann«. Eine Kombination beider waldpädagogischer Aktionen erscheint uns bei der Vielzahl von Schulklassen im Landkreis jedoch als sinnvoll und zielgerecht. Evaluationen bei den Lehrkräften der dritten Klassen bestätigen unsere Ansicht eindeutig. Die Lehrerinnen und Lehrer bescheinigen uns fast ausnahmslos ein emotional spannendes, gut organisiertes, lehrreiches und kompetenzförderndes Spielgeschehen.

Für Interessierte stellen wir auf Anfrage gerne vertiefende Informationen zur Verfügung.

Günter Moosreiner ist Revierleiter am Amt für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten Landshut.
guenter.moosreiner@aelf-la.bayern.de

Kontakt:

Amt für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten
 Bereich Forsten
 Schwimmschulstrasse 23
 84034 Landshut
 Tel: 0871 | 962280
 Fax: 0871 | 962282
 E-Mail: anette.kornbauer@aelf-la.bayern.de

Waldjugendspiele nach Vangerow

Was als »Ökologieunterricht vor Ort« begann, machte seinen Erfinder bald über die Grenzen Deutschlands hinaus bekannt – die Waldjugendspiele. Hans-Heinrich Vangerow wollte Schulkindern natürliche Zusammenhänge des Waldes nicht nur abstrakt und theoretisch vermitteln. Aus Erfahrungen von Waldbegehungen mit Schülern und seinem »Waldquiz«, entwickelte er deshalb ein pädagogisches Grundkonzept, das die Kinder spielerisch an die Natur heranführen sollte. Am 9. Mai 1970 begann Vangerow, damals Forstamtsleiter in Allersberg, mit den ersten Waldjugendspielen. Die Ausrichtung lag in den Händen der Bayerischen Staatsforstverwaltung, die Trägerschaft übernahm die Schutzgemeinschaft Deutscher Wald (SDW). Zunächst nahmen 37 Schülergruppen daran teil, die Nachfrage nach den verlängerten Vormittagen im Wald, stieg aber stetig an und ist nach wie vor ungebrochen.

Wie laufen diese »klassischen« Waldjugendspiele ab? Auf einem festgelegten Parcours mit zehn bis 15 Stationen werden den Kindern Aufgaben und Fragen zum Ökosystem Wald gestellt, die sie mit Beobachtungsgabe, Spürsinn und Geschick lösen sollen. Der Parcours umfasst sowohl Stationen, auf denen beispielsweise Bäume und Tiere bestimmt, Beobachtungen gemacht oder Zusammenhänge erkundet werden, als auch solche mit mehr spielerischen oder sportlichen Aufgaben, wie z.B. Zapfenwerfen. Jeder Schüler bekommt einen Fragebogen, auf dem er seine Beobachtungen notieren kann. Auf ihrem Weg durch den Parcours werden die Klassen neben ihren Klassenleitern auch von einem »Forstpaten« begleitet, der den Kindern helfend zur Seite steht, Fragen beantwortet und bei Verzögerungen an einzelnen Stationen für spannende Alternativaufgaben sorgt.

Es geht bei den Waldjugendspielen grundsätzlich um das gemeinsame Naturerlebnis. Darüber hinaus treten hier jedoch auch Schulen und Schulklassen in Form eines Wettkampfs »gegeneinander« an. Die Klasse mit den meisten Punkten gewinnt am Ende und erhält dafür einen Preis. Möglicherweise steht für die Kinder also letztlich doch nicht das Naturerlebnis im Vordergrund, sondern die Aussicht auf das Gewinnen der Waldjugendspiele?

red