

und Freizeitsport auf der einen und Naturschutz auf der anderen Seite. Dieses Spannungsfeld kann sowohl im Kontext von Fernreisen als auch von eher ortsnahen Natursportarten wie Mountainbiking oder Kanufahren erörtert werden.

Auch wenn Belastungen der Natur durch das Kanufahren nicht völlig vermieden werden können, so gibt es doch Möglichkeiten eines ökologiegerechten Kanufahrens. Dies beginnt bereits bei der Anfahrt. Die ökologiegerechteste Variante ist die traditionelle mit Faltboot und Bahn. Fahrtstrecken lassen sich auf Vereinebene reduzieren durch Busse und Bootsanhänger und bei Kleingruppen durch die Verwendung nur eines Fahrzeuges und dem Umsetzen mit dem Fahrrad oder öffentlichen Verkehrsmitteln. Zum ökologiegerechten Kanufahren gehört auch, dass Befahrungsbeschränkungen und Mindestpegelstände zu beachten sind. Generell sollte man nur starten, wenn eine Befahrung ohne Grundberührung möglich ist. Ein wichtiger Aspekt ökologiegerechten Kanufahrens ist die Gruppengröße. Große Gruppen sollten in kleinere Gruppen aufgeteilt werden, denn ein Rudel lauter Kanuten ist insbesondere für brütende Vögel eine größere Belastung als viele kleinere Gruppen, die einzeln und ruhig vorbeifahren. Ausgeschilderte Ein- und Ausstiegsstellen sollten benutzt werden. Um die Ufervegetation beim Ein- und Aussteigen nicht unnötig zu zerstören, ist es sinnvoll, nicht nebeneinander, sondern nacheinander ein- und auszusteigen. Pflanzenteppiche unter Wasser sollten genauso gemieden werden wie Seitenarme sowie Kies- oder Sandbänke, insbesondere gegenüber von Steilufeln mit Brutröhren. Selbstverständlich dürfte sein, dass Abfälle mitgenommen und dass gesperrte Naturschutzgebiete nicht betreten oder befahren werden. Schon aus Selbstschutz sollte man mit großem Abstand an Schwänen vorbeifahren. Falls sich diese nicht überholen lassen, sollte man das Tempo nicht erhöhen, sondern sich begleiten lassen.

Zur Vorbereitung einer Flussfahrt gehört, dass diese Grundsätze des ökologiegerechten Kanufahrens vermittelt werden. Die Beachtung solcher Regeln fällt Schülerinnen und Schülern leichter, wenn man sie für die Beobachtungsaufgabe eines Naturforschers sensibilisiert, sie also vorab informiert, welche Tiere eventuell zu beobachten sind. Sinnvoll ist auch, wenn man eine Flussbefahrung einbettet in eine Auseinandersetzung mit Themen wie Wasserqualität, Flussbegradigungen, Freizeit und Naturschutz, Vogelschutz oder ortsnahe Naturschutzprojekte. Das Kanufahren kann zu einem nachhaltigen Lernfeld werden, wenn man beispielsweise während einer Flussbefahrung in regelmäßigen Abständen die Wassergüte bestimmt oder die Artenvielfalt am Ufer erfasst (Heckmair & Michl 1998).

5.3 *Erlebnispädagogische Wasseraktivitäten*



Wie dargelegt gehören zu erlebnispädagogischen Wasseraktivitäten die gemeinsame Vorbereitung und Planung, die passende Ausrüstung, die Einweisung in ökologiegerechtes Paddeln sowie eventuell die Durchführung eines Rettungstrainings oder die Einbettung in einen größeren thematischen Zusammenhang (z. B. Freizeit und Naturschutz). Zu einer normalen Flussbefahrung gehören die Erläuterung der Fahrtstrecke und der Haltepunkte, eventuell die Festlegung der Reihenfolge der Boote sowie beim Canadierfahren die Einteilung der Bootsbesetzungen. Die Kriterien dieser Einteilung sollten offengelegt oder vorab gemeinsam erarbeitet werden. Zentrale Themen, insbesondere der Vor- und Nachbereitung, können die Gruppenselbststeuerung, die Kooperationsbereitschaft, Rollenzuschreibungen und Rollenübernahmen in der Gruppe, Veränderungen innerhalb der Gruppen, aber auch die Planungskompetenz, das Durchhaltevermögen, die Verantwortung für die Gruppe und die Leistungsbereitschaft sein (Kölsch/Wagner 2004). Zu beachten ist, dass die soziale Interaktion beim Kanufahren, insbesondere bei ungleichen Voraussetzungen hinsichtlich Können, Kraft, Ausdauer, Motivation, Ängstlichkeit, Risiko- und Kenterbereitschaft, Konflikte hervorrufen oder sichtbar machen kann, die pädagogisch zu bearbeiten sind (Munderich 1998).

Seilstück abgenommen und er muss zurück, um sich ein neues zu holen. Wenn ein Spieler zum Turm (z. B. einem Hochstand oder Baum) und damit Richard Löwenherz gelangt, gibt er ihm sein Seilstück und kann zurückgehen und ein neues Stück holen. Wenn Richard genug Seilstücke hat, bittet er alle ankommenden Spieler, bei ihm zu bleiben, bindet die Seilstücke zusammen und klettert dann vom Turm (nicht nur auf die zusammengebundenen Seilstücke verlassen!).

Bemerkungen: Das Spiel kann erweitert werden, indem die Spieler zusätzliche Aufgaben bewältigen müssen (z. B. „Eisengitter“ zersägen, Verpflegung für Richard suchen ...).

Material: Schriftrolle mit Hilferuf Richards, Verkleidungsmaterial für alle Mitwirkenden, viele Seilstücke, evtl. auch ein ganzes Seil für Richard

7. Fantasie & Kreativität

7.1 *Geschichte von merkwürdigen Waldgeistern*

Intention: Fantasie und Kreativität & Umwelt, Natur, Ökologie: Umgebung kennen lernen

Gruppierung: Kleingruppe mit ca. 4 Personen,

Dauer: ca. 30–120 Min., ruhiges Spieltempo.

Material: Naturgegenstände (Zweige, Steine, Moos ...).

Mit gesammelten Naturgegenständen wird eine Geschichte erzählt, die in der Geschichte vorkommen sollen. Das vorher gesammelte oder vorhandene Material [Naturgegenstände (Zweige, Steine, Moos ...)] wird zum Erzähl-anlass.

Verlauf: Zwei oder mehr Kleingruppen gehen nach Draußen und sammeln doppelt so viele Naturgegenstände wie Personen in der Gruppe sind. Dann erzählt jede Gruppe den anderen spontan eine Geschichte, einer beginnt und nutzt dabei einen gesammelten Gegenstand, der nächste Spieler setzt die Geschichte fort und so geht die Runde zweimal herum, bis jeder zwei Sachen eingebaut hat. Es hilft der Phantasie auf die Sprünge, wenn die Geschichte vom Leben eines merkwürdigen Wesens handelt (ein Zauberer, Troll, Waldgeist, Flußmuckel – was immer das ist!). Die Gegenstände können auch als Requisiten in kleinen spontanen Spielszenen genutzt werden. Danach erzählt die nächste Gruppe.

Variante: Die gesammelten Gegenstände können auch an eine andere Gruppe gegeben werden, die damit spontan die Geschichte erfinden soll. Anmerkungen: Erfordert eine gewisse Atmosphäre und Lust zur Fantasie, zum Herumspinnen.

7.2 *Fantasiebauten*

Material: Naturmaterialien: Tannenzapfen, Holzstückchen, Blätter, Blüten und Mitgebrachtes: Papier, Draht usw.

Intention: Kooperation und Fantasie entwickeln.

Verlauf: Je nachdem, wie viele Gruppenmitglieder es sind, werden Gruppen gebildet. Die jeweiligen Gruppen, können sich ein gestelltes Thema (z. B. eine Stadt, einen Spielplatz, ein Meer, einen Wald, einen Bauernhof, ...) aussuchen od. selbst überlegen. Haben sie ein Thema ausgesucht, ist es ihre Aufgabe, dieses Thema zu bauen mit Hilfe von allerlei Dingen (z. B. Steine, kleinen Äste, Naturmaterialien, Sand, ...), die sie in der Natur vorfinden. Als Bastelunterlage können eine Tapete, eine Holzplatte od. Tonpapier, usw. dienen. Wenn sie ihre Kunstwerke vollendet haben, wäre es schön, wenn man in einem Gespräch erfahren könnte, was die einzelnen Gruppen dargestellt haben.

Alternative: Das Ganze könnte sich dann auch zu einer eigenen Geschichte entwickeln, die in dem Erbauten spielen kann, es kann sich also eine ganze eigene Minifantasywelt entfalten.

7.3 Der Säureteich 1

Intention: Dies ist ein recht anspruchsvolles Spiel, das von der Klasse verantwortungsvolle und kreative Zusammenarbeit verlangt. In einem kleinen Teich oder Tümpel wird eine Belohnung positioniert.

Material: Es werden lange Seile, ein Klettergurt, Karabiner, Helm und eine Augenbinde bereitgestellt.

Ziel: Ziel ist es, die Belohnung (in unserem Fall waren dies eine Packung Kekse) von oben aus dem Gewässer zu holen. Die Augenbinde ist eine zusätzliche Schwierigkeit, welche durch die aufsteigenden „giftigen Gase“ aus dem Säureteich begründet wird.

Die Klasse muss nun einen Mitschüler bestimmen, der sich auf die gefährliche Reise über den Teich begibt. Dieser wird mit Helm, Klettergurt und Augenbinde versehen. Die anderen kümmern sich darum, wie sie die Seile geschickt an benachbarten Bäumen befestigen, damit sich der Auserwählte an dem Seil über den Teich hangeln kann.



7.4 Der Säureteich 2

Aufgabe: Ihr markiert eine Fläche, etwa 5 m im Durchmesser. Ziemlich nah dran muss ein stabiler Baum stehen. In die Mitte der Fläche legt ihr ein Taschentuch etc. Befördert das Taschentuch aus dem „Säureteich“ (der markierten Fläche), ohne die Fläche zu betreten oder zu berühren. Das Seil, das die Gruppe erhält, muss so fest sein, dass sich eine Person daran hangeln kann. Nur Teamwork hilft.

Material: Die Gruppe erhält ein Seil, das am Baum befestigt werden kann, als Hilfsmittel.



7.5 Seilknoten



Aufgabe: In einem Seil befinden sich mehrere lockere Knoten. Alle haben beide Hände an dem Seil. Es gilt nun die Knoten, ohne die Hände von dem Seil zu nehmen aus dem Seil zu bekommen.

Variante: Die Beteiligten bilden mit dem Seil das Haus des Nikolaus

- mit sprechen/ohne sprechen,
- alle mit geschlossenen Augen und einem Gruppenleiter.

7.6 Sumpfüberquerung³

Kurzbeschreibung: Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Die Gruppe muss einen Sumpf überqueren, ohne hineinzutreten. Dazu hat sie einige Bretter zur Verfügung, die sie in einer bestimmten Weise kombinieren muss, um das Ziel zu erreichen.

³ Vgl. Spieledatenbank.de