Zeitschrift: Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport

Herausgeber: Eidgenössische Sportschule Magglingen

Band: 53 (1996)

Heft: 4

Artikel: Der Wald

Autor: Georg, Pascal

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-993270

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Gedanken und Ideen für Kurse und Lager zum verantwortungsbewussten Umgang mit einer sensiblen Umgebung. Der J+S-Fachleiter Wandern und Geländesport/Lagersport hat diesen Artikel zusammengestellt aus Beiträgen und Ausschnitten aus dem FK-Dossier Lagersport 1995/1996 von Kathrin Krug und der Broschüre «CH-Waldwochen» 1990, gestaltet von Klemens Niederberger, des Schweizerischen Bund für Naturschutz

Pascal Georg, J+S-Leiter Wandern und Geländesport, ESSM

Wichtiger Erlebnisraum für Spiel und Sport

Der Wald

«Ein solides Fundament für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur ist ganz einfach Liebe, Interesse und Verständnis für die Natur. Diese Werte fallen niemandem in den Schoss, sie wollen gelernt sein. Und lernen ist am leichtesten, wenn es Freude macht.» (Hans C. Salzmann)

Sommerzeit heisst Lagerzeit...

Erfahrungen in einer natürlichen Umwelt sind für die gesunde Entwicklung des Kindes ausserordentlich wichtig. Sie bilden die Grundlage zu einem persönlichen Verantwortungsbewusstsein der Natur gegenüber.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit, um Kindern und Jugendlichen intensive Naturerlebnisse zu ermöglichen, ist das Sommerlager. In vielen Jugendverbänden, und immer mehr auch in Schulen, bildet das Lager einen wichtigen Schwerpunkt im Jahresprogramm.

Warum wir im Wald spielen und Sport treiben wollen

Der Wald leistet in seiner vielgestaltigen Funktion einen unschätzbaren Beitrag für unser Dasein. Er ermöglicht nicht nur in vielen Gebieten überhaupt erst eine menschliche Existenz, sondern er bereichert unser Leben auch dadurch, dass wir uns in ihm erholen und uns an seiner Vielfalt und Schönheit erfreuen können.

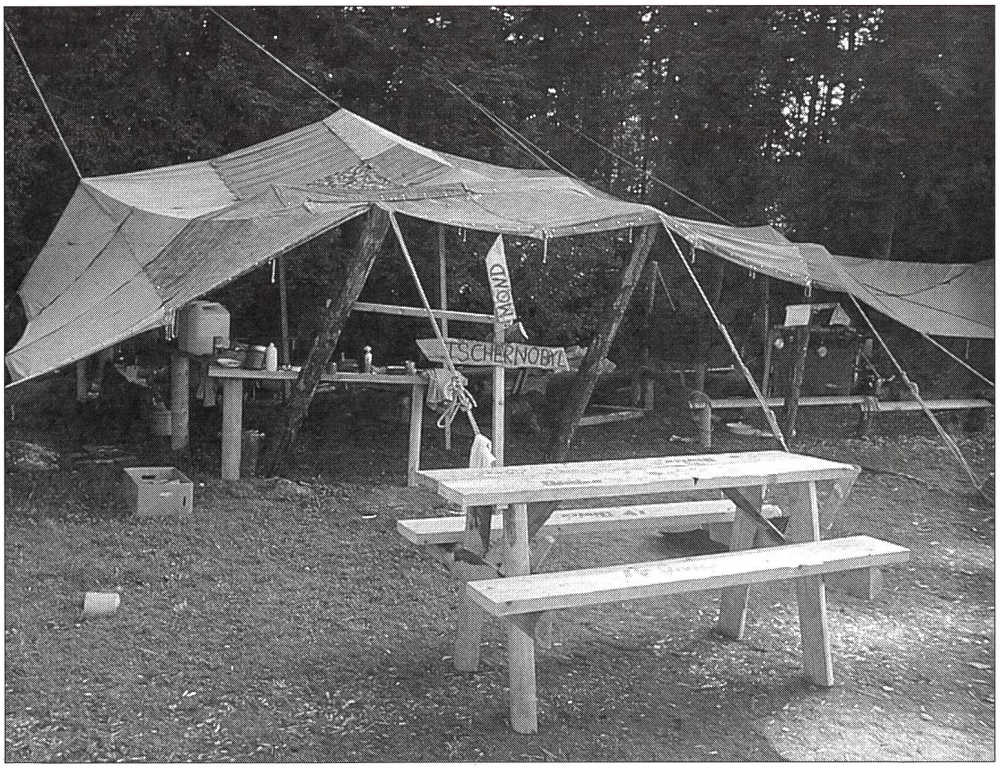
Aber der Wald ist auch in Gefahr. Er wird durch unsere Aktivitäten zusehends in Mitleidenschaft gezogen. Forstliche und gesetzliche Massnahmen allein genügen nicht, um den Lebensraum Wald langfristig zu erhalten und zu schützen. Es braucht auch die grundsätzliche Einsicht, dass wir mit unseren Lebensgrundlagen verantwortungsvoll umgehen.

Zum Benutzen des Waldes als Spiel- und Aufenthaltsort möchten wir in diesem Beitrag Anregungen für Aktivitäten zu bewegungsaktiven Formen geben, welche die Sinne für den Wald öffnen, aber auch aufzeigen, dass der Wald als spannender und vielfältiger Lebensraum erfahren werden kann.

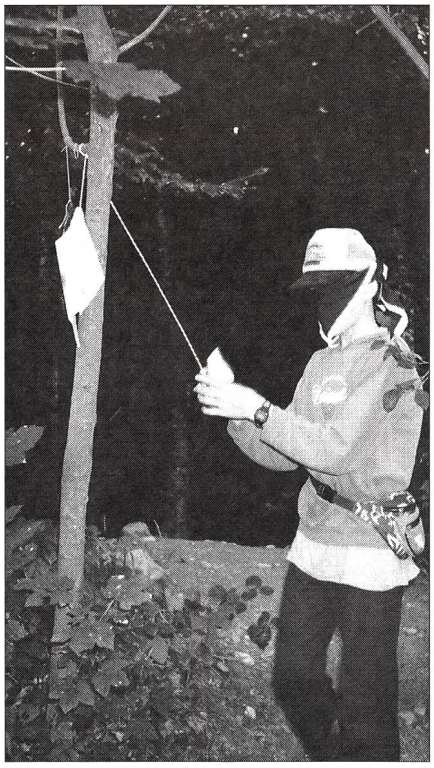
Zu den Spiel- und Erlebnisblöcken

Die Ideen in den Spiel- und Erlebnisblöcken stehen alle irgendwie in Beziehung zum Thema «Wald».

Blinden-OL



Die Lagerküche im Wald.



Blinden-OL.

Ein Teilnehmer führt einen «blinden» OL-Läufer (verbundene Augen) im Wald durch Sprechbefehle möglichst schnell vom ersten zum letzten Posten, Distanz ca. 10–30 m. Bei jedem Posten muss der Läufer den Posten auf seine Laufkarte stempeln und den entsprechenden Baum oder Strauch durch Abtasten zu erkennen versuchen. In Kaffeerahmkübeli, je zwei zusammengeklebt mit Löchern sollen an den Posten typische Waldgerüche (Tannenharz, Pfefferminz, Walderde, usw.) erkannt werden.

Baumfangis
Der Fänger ruft eine Baumart, zum Beispiel Buche. Möglichst schnell müssen alle zu einer Buche rennen. Wenn sie dort angelangt sind, sind sie sicher und können nicht mehr gefangen werden. Um wieder zu Beute zu gelangen, kann der Fänger nun eine andere Baumart rufen. Und die Beute muss sich auf die Suche nach einer solchen Baumart machen usw...

Tarnspiel
Einer bestimmten Wegstrecke entlang werden Dinge, die in den Wald gehören, und Dinge, welche nicht in den Wald gehören, versteckt. Die Teilnehmer müssen langsam der Strecke entlanglaufen und herausfinden, wieviele Dinge versteckt waren.

Wanderer im Wald
Ziel des Spiels ist, dass ein Wanderer durch einen Wald hindurchwandert, ohne dass der Kuckuck ihn hört. Eine Person spielt den Wanderer, eine den Kuckuck, die restlichen spielen Bäume. Schick den Wanderer weg, damit er nicht hört, wer den Kuckuck spielt. Kuckuck und Bäume verteilen sich einer Strecke entlang und verbinden sich die Augen. Nun muss der Wanderer möglichst leise die Strecke entlanglaufen. Der Kuckuck muss sich melden, wenn er ihn hört. Da der Wanderer nicht weiss, welche Person den Kuckuck spielt, muss er an allen (Bäumen und Kuckuck) vorbeischleichen.

Reh und Wolf
Die Rehe bekommen fünf Minuten Vorsprung und verteilen sich in der näheren Lagerumgebung. Nach fünf Minuten versuchen sie sich vor den Wölfen zu verstecken. Die Wölfe jagen in Rudeln und kreisen die entdeckten Rehe ein. Diese versuchen zu entkommen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Rehe gefangen sind.

Eulen und Krähen
Es werden eine Mittellinie und zwei «Nestbegrenzungen» im Abstand von sechs Metern markiert. Zwei gleich grosse Gruppen, die «Eulen» und die «Krähen», stellen sich einander gegenüber an der Mittellinie auf. Die Leitperson macht nun entweder eine falsche oder eine richtige Aussage. Stimmt die Aussage, versuchen die Eulen, die Krähen zu fangen. Ist sie falsch, so gehen die Krähen auf Jagd nach den Eulen. Wer vorher das «Nest» erreicht, ist gerettet. Gefangene verwandeln sich jeweils in die andere Art. Die Aussagen können z.B. aktuelle Sinneseindrücke, Beobachtungen des Tages, Entdecktes und Erlerntes wiedergeben.

Nahrungsnetz-Fangis
Mit diesem Fangspiel wird ein ganzes Nahrungsnetz nachgespielt:

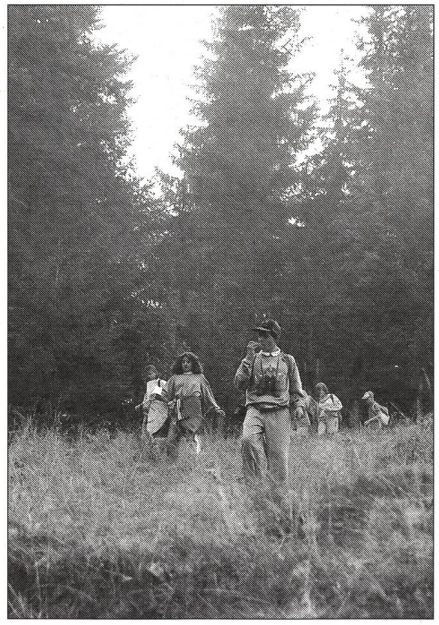
Aus der Pfeilrichtung kannst Du erkennen, wer wen fangen kann. Bei unserem Versuch hatten wir 1 Sonne, 8 Pflanzen, 3 Hasen, 6 Mäuse, 3 Füchse und 4 Parasiten.

Folgende Zusatzregeln gelten: Die Sonne kann Pflanzen durch Berühren wieder zum Leben erwecken. Parasiten können nur zu zweit wirken. Ein Parasit, der eine Minute nichts gefressen hat, stirbt. Das Fressen braucht mindestens 5 Sekunden Zeit.

Der Wald «by night» oder in der Dämmerung

Dämmerungswanderung mit Start in der Nacht.

Ziel



Dämmerungswanderung.

Das Ziel unserer Wanderung ist ein Platz im Wald oder am Waldrand, wo wir den Sonnenaufgang gut beobachten können.

Zeit
Im Sommer ab 4 Uhr morgens, etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang.

Form
In Gruppen

Vorbereitung
Rekognoszieren der Wanderung. Am Tag vorher den Zeitpunkt der Dämmerung und des Sonnenaufganges festhalten. Fakultativ: Sich Kenntnisse über die Sonne und die Planeten aneignen.

Schwerpunkt
Wir machen uns auf in den morgendlichen Wald und versuchen, die besondere Stimmung vor dem Sonnenaufgang wahrzunehmen. Wir bewegen uns dabei ruhig und leise. Unter Umständen begegnen wir auf diese Weise auch verschiedenen Tieren des Waldes, die um diese Zeit unterwegs sind.

Übernachten und Biwakieren im Wald
Wer die nächtlichen Stunden trotzdem im Wald «unter den Sternen» verbringen möchte, den wollen wir davon nicht abhalten. Es ist uns aber ein Anliegen, dass der zuständige Förster über solche Absichten orientiert wird. Er kann uns unter Umständen zu guten Plätzen raten, wo wir die Tiere des Waldes nicht allzu sehr stören.

Fledermaus und Nachtfalter
Suche Dir ein Gebiet, in dem man sich relativ gefahrlos im Dunkeln fortbewegen kann.

Ziel
Ein paar Personen suchen wie Fledermäuse ihre «Nachtfalternahrung» nach dem Gehör. Gebt den Nachtfaltern Zeit, sich im abgegrenzten Gebiet zu verstecken. Nach einer abgemachten Zeit beginnen nun die Fledermäuse die Nachtfalter im Gebiet zu suchen. Alle 30 Sekunden dürfen sie ein Signal aussenden. Auf diese «Huu» müssen die Nachtfalter mit einem «Pieps» antworten. Nachtfalter, welche von einer Fledermaus berührt wurden, sind gefressen und dürfen nicht mehr mit «Pieps» antworten. Wie viele Nachtfalter bleiben übrig?

Variante
Spielt das Spiel am Tag, und verbindet den Fledermäusen die Augen.

Auseinandersetzung mit ökologischen Fragen

Die angegebene Reihenfolge der Programm-Vorschläge für einen intensi-

ven Waldtag im Lager bedeuten eine Möglichkeit unter vielen.

Es scheint uns vom Aufbau her sinnvoll, zuerst den Lebensraum Wald allgemein kennenzulernen und erst dann auf dessen Bewohner einzugehen.

Achte auf die Stimmung in Deiner Gruppe, um zu entscheiden, wann die Aktivitäten zum Kennenlernen des Waldes durch einen bewegungsaktiven Spielteil unterbrochen werden müssen. Du kennst die Kinder in Deiner Gruppe und weisst, wie lange sie bei der Sache bleiben können.

Je nach Altersstufe kann es unter Umständen angemessener sein, die «Waldtag»-Ideen auf mehrere Tage zu verteilen.

- Der Wald am frühen Morgen
  Auf einer Morgenwanderung nehmen wir die Stimmung des morgendlichen Waldes auf und erleben den Aufgang der Sonne.
- Lebensraum Wald erkunden (Teil 1)
  Auf ungewöhnliche Weise erkunden wir den Wald. Wir befassen uns dabei mit dem Waldboden und machen uns ein Bild über die nähere Umgebung.

Spielblock 1

- Lebensraum Wald erkunden (Teil 2)
  Der Wald steckt voller Überraschungen. Mit verschiedenen Suchaufträgen wollen wir uns auf die Spur dieser Geheimnisse machen und lernen dabei gleichzeitig etwas über Toleranz und das Akzeptieren von anderen Meinungen. Mit einem besonderen Spiel erfahren wir, was man alles entdecken kann, wenn man mit offenen Augen durch den Wald geht.

Spielblock 2

- Wald als Ort der Stille
  Jede Person sucht sich im Wald einen Platz, wo es ihr wohl ist und wo sie sich eine Weile aufhält. Wir lernen dabei eine feste und individuelle Beziehung zur Natur aufzubauen.
- Pflanzen im Wald kennenlernen
  Wir lernen auf erlebnishafte Art den Wald als Lebensraum von Pflanzen kennen. «Kennen» heisst hier viel mehr als das blosse Wissen der Namen. Wir erfahren etwas über die Eigenschaften und die Beschaffenheit der pflanzlichen Lebewesen und versuchen, ihnen auf verschiedenen Wegen näher zu kommen.

Auf dem Weg zum Waldlagerplatz.

Spielblock 3

- Tiere im Wald kennenlernen
  Hier geht es darum, den Tieren «auf die Spur zu kommen». Wir lernen verschiedene tierische Lebewesen des Waldes kennen, auch solche, die wir bis anhin wahrscheinlich noch nie beachtet haben. Mit einfachen Mitteln gehen wir dabei auch auf Forschungsreise. Phantasie ist hier ebenso gefragt wie die Bereitschaft, gewisse Beobachtungen auf theatralische Art wiederzugeben.

Spielblock 4

- In der Abenddämmerung im Wald
  Wir erleben die besondere Stimmung des Waldes in der Abenddämmerung und rufen uns die wichtigsten Ereignisse des Tages auf spielerische Weise nochmals in Erinnerung.
- Abend am Lagerfeuer
  Wer noch munter ist, geht erst nach einer Geschichtenrunde rund ums Lagerfeuer in den Schlafsack. Die Geschichten drehen sich natürlich um den Wald oder handeln von Dingen, die aus dem Wald stammen.

Einige Regeln im Wald

Förster benachrichtigen

Jeder Wald hat einen Besitzer. Obwohl in der Schweiz der Wald überall öffentlich ist und nicht eingezäumt werden darf, ist bei grösseren Aktionen auf jeden Fall der zuständige Förster zu benachrichtigen und/oder sogar mit einzubeziehen. Das gilt auch für den Waldtag im Lager. Also: Vorher abklären, wem der Wald gehört.

Leckeres und Ungutes im Wald

Selbstgepflückte, wildgewachsene Leckereien aller Art aus dem Wald zu geniessen, das gehört mit zum Erleben der Natur. Nur: Vorsicht ist am Platz, exakte Kenntnisse sind nötig.

Es sind folgende Punkte zu beachten:

- Auf keinen Fall den Wald ausplündern. Nie alle Pflanzen der gleichen Art an ein und demselben Ort pflücken.
- Pilze werden am besten gar nicht gesammelt.
- In Regionen, wo sich Füchse aufhalten, besteht die Gefahr, dass Bandwurmeier übertragen werden. Es sind beim Forstamt oder beim Förster Informationen über mögliche Risiken in der Region einzuholen. Pflanzen, die in Bodennähe gepflückt wurden, sollten gekocht oder mindestens gut gewaschen werden.

Trinkwasser

Das Wasser des schönsten Bächleins kann ungeniessbar sein. Der Förster oder die Gemeindeverwaltung weiss, ob das Wasser an den vorgesehenen Plätzen untersucht worden ist. Im Zweifelsfall immer abkochen.

Achtung Brandgefahr

Bevor im Wald Feuerstellen angelegt werden, ist immer der Förster zu fragen, ob dies gestattet ist. Er wird auch informiert sein, ob allenfalls Brandgefahr besteht. Vor allem während einer Schönwetterperiode ist auf das Entzünden von Feuer im Wald zu verzichten.

Auch Pflanzen lieben die Hitze nicht. Also eine allfällige Feuerstelle nicht zu nahe an Bäumen einrichten (Abstrahlung seitwärts und der heisse Rauch aufwärts in Betracht ziehen). Wer bei dem nächsten zur Feuerstelle stehenden Baum die Wärme problemlos aushält, ist sicher, dass der Abstand gut berechnet wurde. Wem es zu heiss wird, kann sich vorstellen, dass dem Baum auch nicht mehr allzu wohl ist. In diesem Fall Feuerstelle verschieben.

Nach Möglichkeit sind bereits bestehende Feuerstellen zu benützen.

Empfindliche Geländebereiche

Empfindliche Geländebereiche (z.B. Jungwuchs, Wildeinstandsgebiete, Feuchtbiotope) sollen gemieden werden, insbesondere, wenn der Anlass mit einer grösseren Anzahl von Personen durchgeführt wird.

Siehe dazu auch: J+S-Broschüre Orientierungslaufen «Der J+S-Leiter als Waldbenützer» (natürlich gilt dies auch für J+S-Leiterinnen).

Keine Spuren hinterlassen

Beim Verlassen eines Platzes sind möglichst alle Spuren zu beseitigen.

Man kann diesen Auftrag bewusst und konzentriert durchführen und das Ergebnis (und auch der Sinn der Handlung) am Schluss kritisch beurteilen.

Dass keine Abfälle zurückbleiben, dürfte selbstverständlich sein.

Weitere Informationen über all die Dinge, die bei einem Aufenthalt im Wald zu berücksichtigen sind, können der Broschüre «Eine Nacht unter den Sternen» entnommen werden. Sie ist zu beziehen bei: CH WALDWOCHEN, Rebbergstrasse, 4800 Zofingen. ■