

Planspiel Tatort Wald

Dokumentation und Spielunterlagen



DEUTSCHER
NATUR
SCHUTZ
PREIS





Impressum

Die vorliegende Publikation ist im Rahmen eines zweijährigen Projektes von 2012 bis 2013 entstanden, in dem das Planspiel „Tatort Wald“ zu drei Schwerpunktthemen (Szenarien) entwickelt und mit 21 Gruppen durchgeführt wurde.

Im Jahr 2011 gewann der Wissenschaftsladen Bonn mit der Spielidee den *Deutschen Naturschutzpreis* und erhielt somit die Mittel für die zweijährige Umsetzung des Projektes. Während der Projektlaufzeit wurde „Tatort Wald“ zudem als *Projekt der UN-Dekade für Biologische Vielfalt* ausgezeichnet. Die Spielmaterialien stehen nun zur freien Verfügung.

Weitere Informationen, auch zu anderen Planspielen des Wissenschaftsladen Bonn, gibt es unter: www.wila-planspiele.de

Herausgeber:

Wissenschaftsladen Bonn e.V.

Texte:

Bernd Assenmacher, Edith Klingsporn,
Dr. Anke Valentin, Dr. Cornelia Voß

Bilder:

Wissenschaftsladen Bonn e.V.

Grafik/Layout:

Dr. Cornelia Voß

Druck:

Brandt GmbH, Bonn

Hinweis: Sollte aufgrund der Lesefreundlichkeit die maskuline Form gewählt worden sein, gilt diese geschlechtsneutral.

Bonn, Dezember 2013

plan SPIELE
Umweltpolitik hautnah



Deutscher Naturschutzpreis

Der Preis will das gesellschaftliche Bewusstsein für die Natur schärfen und insbesondere auch junge Menschen für ein Naturschutzengagement motivieren. Er fördert daher besonders originelle, zukunftsweisende und vorbildliche Projektideen zum Naturschutz, zur Naturbildung und zum Naturerlebnis.

Der Preis, der insgesamt mit einem Budget von 250.000 Euro ausgestattet ist, wird vom Bundesamt für Naturschutz und dem Outdoor-Ausrüster Jack Wolfskin vergeben.

175 Organisationen hatten für den Deutschen Naturschutzpreis 2011 Projektideen eingereicht. Die elfköpfige Jury unter dem Vorsitz der Präsidentin des Bundesamts für Naturschutz, Prof. Beate Jessel, wählte das Projekt „Tatort Wald“ unter 23 Finalisten als eines der drei besten aus. Begründung der Jury: Die Idee „Tatort Wald – Perspektivenwechsel durch Planspiele“ sei in der Naturvermittlung für Jugendliche ein erfolgversprechender Ansatz und habe Vorbildcharakter.



Ausgezeichnetes Projekt

UN-Dekade Biologische Vielfalt

2013

leben.natur.vielfalt



die UN-Dekade

Die Vereinten Nationen haben die Dekade 2011 bis 2020 weltweit ausgerufen, um den anhaltenden Rückgang der biologischen Vielfalt aufzuhalten. In Deutschland strebt die UN-Dekade eine Förderung des gesellschaftlichen Bewusstseins an. Das Anliegen der UN-Dekade Biologische Vielfalt ist es daher, mehr Menschen für die Natur zu begeistern und für die Erhaltung der biologischen Vielfalt zu motivieren.



Vorwort	4
Spielidee und Umsetzung	5
Die Spielidee	5
Drei Szenarien	5
Spielvorbereitung	5
Übersicht der Aufgaben und Materialien im Spielablauf	6
Methoden des Planspiels	8
Umweltbildung in Form von Waldstationen	8
Politische Bildung	10
Transfer	11
Spielmaterialien	11
Schwerpunktthemen des Planspiels	12
Nachhaltige Waldwirtschaft	12
Windenergie	13
Aktiv im Wald	14
Impressionen	15
Ergebnisse aus den Arbeitsgruppen	17
Teilnehmende Schulen	18
Evaluation der Spiele	19
Inhalt der beiliegenden CD mit den Spielunterlagen	21
Selbst spielen, ein Spiel buchen, weitere Planspiele	23

Vorwort

Diese Dokumentation bildet zum einen den Abschluss eines zweijährigen Projektes – zum anderen eröffnet sie aber auch zahlreichen Gruppen, Schulklassen und freien Umweltbildnern den kostenlosen Zugang zu den Planspielunterlagen sowie zu unseren Erfahrungen der letzten zwei Jahre. Unser Planspiel-Team beim Wissenschaftsladen Bonn freut sich über jedes Spiel, das auf Basis dieser Materialien – mit und ohne uns – gespielt wird!

Hinweisen möchte ich insbesondere auf die „Zugabe“ auf der CD. Dort haben wir das Planspiel, das normalerweise einen kompletten Vormittag im Wald dauert, in drei Unterrichtseinheiten aufgeteilt, die überwiegend im Klassenraum stattfinden und über mehrere Tage bzw. Wochen gestreckt werden können. Damit reduziert sich der organisatorische Aufwand für die durchführenden Lehrer. Leider reduziert sich dadurch aber auch ein wenig die umweltpädagogische Wirkung bei den Schülerinnen und Schülern.

Aber bevor wir zur „Zugabe“ kommen, werfen wir doch gemeinsam erst einen

Blick darauf, wie alles begann: Am Anfang stand die Überzeugung, dass man nur wertschätzen kann, was man kennt. Das gilt auch und gerade für den Wald. Nun kann man viele Eigenschaften des Waldes – z.B. als CO₂-Speicher, als Erholungsraum, als Lebensraum, als Rohstofflieferant – in der Theorie besprechen, aber den besten Lernerfolg erzielt man natürlich, wenn man das zu Lernende selbst erlebt. Dann erst kennt man den Wald mit seiner Stille, seinem Gezwitscher, seinem Duft und den Eindrücken, die er hinterlässt. Gerade der Wald ist in den letzten Jahren zunehmenden Nutzungskonflikten ausgesetzt, die man zwar lösen kann, aber nur, wenn man sie aktiv in Angriff nimmt.

Wie es der Zufall wollte, warfen das Bundesamt für Naturschutz und Jack Wolfskin als Sponsor ebenfalls einen Blick auf den Wald und seine biologische Vielfalt. Daraus entstand die erste Ausschreibungsrunde des Deutschen Naturschutzpreises. Der Wissenschaftsladen Bonn bewarb sich mit seiner Plan-

spiel-Idee und gewann die Finanzierung der zweijährigen Spielentwicklung und -durchführung mit zwanzig Gruppen. Dafür möchte ich an dieser Stelle der Jury des Deutschen Naturschutzpreises und natürlich dem Bundesamt für Naturschutz und dem Sponsor Jack Wolfskin herzlich danken. Sie haben den teilnehmenden Schüler/innen und uns eine sehr spannende Zeit geschenkt, die noch lange nachwirkt. Wir haben viel gelernt und es hat großen Spaß gemacht.

Damit sich Spaß und Lernerfolg nicht auf die bisherigen Teilnehmer/innen beschränken, haben wir die Materialien hier zusammengestellt und unterstützen Sie gerne bei der Umsetzung. Die Dokumentation gibt bereits einen guten Einblick und auf Seite 6/7 gewinnen Sie einen handfesten Überblick über die Anforderungen an die Moderation während des Spiels.

Ich wünsche Ihnen eine anregende Lektüre und viel Freude an der Umsetzung des eigenen Planspiels „Tatort Wald“.

Dr. Anke Valentin, Projektleiterin



Die Spielidee

Wenn vom Wald die Rede ist, hat jeder sein eigenes Bild im Kopf und bei den meisten sind damit Emotionen verbunden: Da hat der eine ein romantisches Bild vom Wald und denkt an gemütliche Spaziergänge oder an eine morgendliche Vogelexkursion. Ein anderer sieht den Wald als einen geeigneten Ort für sportliche Freizeitbetätigung beispielsweise Joggen, Reiten oder Radfahren. Und ein dritter hat vor seinem geistigen Auge das Bild eines Wirtschaftswaldes, der für die Holz- und Energieversorgung wichtig ist.

Gleichzeitig sind Wälder von ihrer Tier- und Pflanzenwelt her so vielfältig, dass sie eine wesentliche Bedeutung für das Ökosystem haben.

Diese unterschiedlichen Bilder und Nutzungsansprüche bergen Konfliktstoff, der im Planspiel „Tatort Wald“ zum Ausdruck kommt. Durch „Tatort Wald“ sollen Jugendliche Wälder in ihrer Nähe entdecken. Sie simulieren aktuelle Nutzungskonflikte, um darin auch ihre eigene Position zu finden. Dabei schlüpfen sie in Rollen unterschiedlicher Interessensgruppen und bereiten eine fiktive Bürgerversammlung vor, bei der Kompromisse und Lösungsansätze ausgehandelt werden.

Drei Szenarien

Das Planspiel „Tatort Wald“ bietet drei inhaltliche Schwerpunkte (Szenarien) zur Auswahl:

Nachhaltige Waldwirtschaft – Hierbei geht es um die Neugestaltung eines vom Sturm „gerodeten“ Waldstücks.

Aktiv im Wald – Hierbei geht es um den Antrag der örtlichen Geocaching-Gruppe, die gerne ein Geocaching-Zentrum im Wald errichten möchte.

Windenergie – Hierbei geht es um den Bau eines Windparks im Wald.

Die Szenarien geben die inhaltliche Grundlage für das Planspiel, wobei „Tatort Wald“ mit Methoden der Waldpädagogik kombiniert wird.



Rechtzeitig ein geeignetes Waldstück für das Spiel auswählen, um dann vom Forstamt oder dem Waldbesitzer eine Genehmigung einzuholen

Spielvorbereitung

Vier bis sechs Wochen vor dem Spieltermin: Zwei Moderatoren/innen festlegen; geeignetes ebenes Waldstück mit Platz für die Vollversammlung und für die Sitzungen der vier Interessengruppen suchen; Genehmigung beim zuständigen Forstamt einholen; evtl. Referent/in für die Diskussion der lokalen Situation suchen, Ansprache über Umwelt-, Forstamt, Biologische Station oder eine lokale Naturschutzorganisation

Eine Woche vor dem Spieltermin: Wenn gewünscht, Pressemeldung an lokale Zeitung/Radio verschicken; Spielmaterialien zusammenstellen wie folgt:



Spielmaterialien regensicher verpacken

Planspielunterlagen inklusive der Puzzleteile für die Infowand ausdrucken und in einem Ordner nach zeitlichem Ablauf einsortieren; Klemmbretter mit Namensschild, Rolle, Szenario und Gruppenposition bestücken und nach Interessengruppen sortieren; 5 Plänen die 4 Arbeitsgruppen und eine als Taschenablage für die Schüler/innen; Leine zum Aufhängen der Infowand; Beutel für die 6 Waldstationen vorbereiten; 8 Flipchartbögen und dicke Stifte für die Plakate; evtl. Sitzkissen und Wegweiser zum Spielort.



Zirka eine Stunde vorher: Plänen ausbreiten und Versammlungsplatz festlegen; Leine spannen und Puzzleteile als Infowand aufhängen; Beutel der Waldstationen im näheren Umfeld an geeigneten Plätzen aufhängen (auf Abstand achten); Bürgermeisterstab und Glocke für den/die Bürgermeister/in bereithalten; Wegweiser für Referent/in und Presse aufhängen.

Übersicht der Aufgaben und Materialien im Spielablauf

Zeit	Aufgaben Spielleitung	Aufgaben Schüler/innen	Materialien
9:30	Begrüßung <ul style="list-style-type: none"> • Was ist ein Planspiel? • Was machen wir heute? 	Plenum zuhören und Fragen stellen/beantworten	Ablaufplan
9:45	Einführung ins Szenario <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenfassung des konkreten Szenarios • Erklärung der Fachbegriffe • Hintergrundinformationen • Wahl des Bürgermeisters/der Bürgermeisterin • Übergabe der Unterlagen • Verteilung der Klemmbretter → Bilden ähnlich großer Interessengruppen nach Zufallsprinzip 	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Wahl des Bürgermeisters/der Bürgermeisterin • Zusammenfinden der Interessengruppen 	ggf. Glocke, Bürgermeister-Stab, Klemmbretter mit Rollenbeschreibungen, Namensschilder, Szenario, Gruppenposition, Aufgabenblätter (1)
10:00	Gruppenarbeit I <ul style="list-style-type: none"> • Verständnisfragen klären • Jede/r Dozent/in betreut zwei Interessengruppen 	Gruppenarbeit <ul style="list-style-type: none"> • Interessengruppen gehen zu ihren Treffpunkten • Einlesen in die Rollen 	
10:15	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Schüler/innen zur Vollversammlung zusammenrufen • Vorstellungsrunde in den neuen Rollen moderieren • Erläuterung der Waldstationen • Verteilung der Aufgabenblätter Bewertungsbögen und Bauminfos 	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • jede/r Schüler/in stellt ihre/seine neue Rolle kurz vor (Name, Alter und Beruf) 	Aufgabenblätter/Stifte Bewertungsbogen Bauminfo
10:25	Waldstationen <ul style="list-style-type: none"> • Waldstationen betreuen (insbesondere beim Sägen der Äste auf das Tragen von Schutzhandschuhen achten) • als Ansprechpartner/in für Nachfragen bereit stehen • ca. 5 Minuten vor Ende der Zeiteinheit die Schüler/innen für das Plenum zusammenrufen • Leitfragen für die Abschlussrunde zum Bewertungsbogen und Erfahrungen stellen 	Gruppenarbeit innerhalb der vier Interessengruppen bearbeiten die Jugendlichen die Aufgaben an den Stationen: Prüfen Sie den Waldboden!, Prüfen Sie den Bestand der Baumarten!, Ist dieser Wald ein Erholungsort?, Prüfen der Baumkronen per Spiegellauf! (weitere siehe S. 9) Plenum Erläuterung der Ergebnisse und Erfahrungen	Stationen mit Auftragsblätter, Bewertungsbogen, Leitfaden Leitfragen für die Abschlussrunde





Fortsetzung Übersicht der Aufgaben und Materialien im Spielablauf

Zeit	Aufgaben Spielleitung	Aufgaben Schüler/innen	Materialien
11:25	Gruppenarbeit II <ul style="list-style-type: none"> • Verteilen der Aufgabenblätter (2) • Verständnisfragen klären • Jede/r Dozent/in betreut zwei Interessensgruppen • 10 Min. vor Ende Redemanuskript an Bürgermeister/in (1) ausgeben 	Gruppenarbeit <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenblatt lesen • Rollen in der Gruppe vorstellen • Position der eigenen Interessengruppe festlegen • Plakat zur Vorstellung der eigenen Interessen gestalten 	Aufgabenblätter (2) Plakatmaterial BM Rede (1)
12:10	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Plakate einsammeln und aufhängen/auslegen • Anmoderation der Bürgermeisterrede 	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Bürgermeister/in trägt Rede vor und fordert die Interessensgruppen auf, ihre Position darzulegen • Diskussion und Nachfragen zu den einzelnen Positionen 	Flipchartblätter aufhängen
12:30	Gruppenarbeit III <ul style="list-style-type: none"> • Verteilen der Aufgabenblätter (3) • Verständnisfragen klären • Jede/r Dozent/in betreut zwei Interessensgruppen • 10 Min. vor Ende Redemanuskript Bürgermeister/in (2) verteilen • Hinweis auf den Besuch des Referenten und der Presse 	Gruppenarbeit <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenblatt lesen • Suche und Auswahl eines geeigneten Koalitionspartners • Wenn möglich, gemeinsame Position erarbeiten • Erarbeiteten Vorschlag auf einem Plakat skizzieren 	Aufgabenblätter (3) Plakatmaterial BM Rede (2)
13:10	Pause (ggf. Presse und Referent kommen)		
13:30	Bürgerversammlung <ul style="list-style-type: none"> • Plakate einsammeln und aufhängen/auslegen • Anmoderation der Bürgermeisterrede • Wenn nötig, Bürgermeister bei der Abstimmung und Auszählung unterstützen 	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Bürgermeister/in trägt Rede vor und fordert Koalitionspartner auf, ihre Position darzulegen • Diskussion und Nachfragen zu den einzelnen Positionen • Abstimmung als Vorlage für den Stadtrat 	BM Rede (2)
14:00	Transfer <ul style="list-style-type: none"> • Kurze Erläuterung zum Transfer auf die lokale Ebene • ggf. Vorstellen der Referentin/des Referenten 	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Diskussion mit Bezug zur lokalen Ebene 	
14:20	Auswertung <ul style="list-style-type: none"> • Auswertungsbögen verteilen, die mit dem Klemmbrettern und Namenschild abgeben werden • Abschlussdiskussion mit Aufforderung zur Kritik 	Plenum <ul style="list-style-type: none"> • Ausfüllen der Auswertungsbögen • Mündliche Kritik zur Durchführung und Thematik des Planspiels 	Auswertungsbogen/Stifte
14:30	Abschlussfoto	Plenum	Kamera

Die größte Herausforderung bei der Spielentwicklung war es, die Methoden der politischen Bildung und der Umweltbildung so miteinander zu verknüpfen, dass sie schlüssig ineinandergreifen.

Umweltbildung in Form von Waldstationen

Das Thema Wald und Waldnutzung wird passend zu den jeweiligen Szenarien neben dem eigentlichen Planspiel auch in Lernstationen mit waldpädagogischem Zugang umgesetzt. Die Schülerinnen und Schüler bekommen pro Waldstation Aufgaben, die sie gemeinsam bearbeiten. Die Anleitungen sind nebst Materialien (bis auf den Sägebock) in einer Stofftasche zu finden (siehe Foto rechts, Tasche am Baum befestigt). Einige Waldstationen kommen bei allen Szenarien vor, andere sind spezifisch auf die Szenarien *ausgerichtet*.

Die Jugendlichen können sich die Themen anhand der Anleitungen und Materialien weitgehend selbstständig erarbeiten. Sie können dabei vor Ort den Wald als Lebensraum mit all ihren Sinnen wahrnehmen. So lernen sie auch seine Vielfalt wertzuschätzen. Sie können mit ihren Erkenntnissen den Eingriff seitens des Menschen und die Folgen für die Natur nachvollziehen und sich eine eigene Meinung bilden. Die erworbenen Kenntnisse, die unterschiedlichen Perspektiven und der thematischer Zusammenhang werden nach Durchlauf der einzelnen Waldstationen in einer abschließenden Reflexionsrunde erörtert.

Im Planspiel dienen die Waldstationen als Bindeglied zwischen der Wahrnehmung des Waldes als Lebensraum und der strategischen Nutzung des Waldgebietes als wirtschaftliche Ressource. Die Aufgaben variieren je nach gewähltem Themenschwerpunkt des Planspiels (*Nachhaltige Waldwirtschaft, Aktiv im Wald, Windenergie*). Vier Stationen sind bei allen Varianten gleich, zwei differieren jeweils.



Der Ekel-Faktor: Die Untersuchung der Bodenbeschaffenheit bringt – für manche Jugendliche ganz ungewohnt – auch Insektenlarven und Würmer zum Vorschein

Aufgaben für alle Themenschwerpunkte

Station: Prüfen Sie den Waldboden

Die Schüler bestimmen die Qualität des Bodens, u.a. über die Größe der Humusschicht und das Vorkommen von Kleintieren. An Materialien stehen eine Schaufel und eine weiße Plane bereit (Foto oben).



Beim Spiegellauf ist auch eine gute Teamarbeit gefordert.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Wie ist das Verhältnis des Bodens? (Anteil der Streuschicht)
- Was denken Sie über die Güte dieses Waldbodens?

Station: Prüfen Sie den Bestand der Baumarten

Welche Baumarten kommen in dem Waldstück vor? Als Bestimmungshilfe dient ein kleines Handbuch mit Abbildungen der Bäume mit ihren charakteristischen Merkmalen.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Welche Bäume haben Sie gefunden?
- Gibt es hier im Wald eine Baumart, die dominiert?
- Wie ist der Wert des Waldes?

Station: Ist dieser Wald ein Erholungs-ort?

Aufgabe der Jugendlichen ist, die Augen zu schließen und zwei Minuten lang in den Wald zu lauschen.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Was haben Sie gehört?
- Hätten Sie diese Geräusche vermutet?
- Was haben Sie noch wahrgenommen?

Station: Prüfen der Baumkronen per Spiegellauf!

Hier erleben die Schüler den Wald aus einer Perspektive, die dem Vogelflug nachempfunden ist.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Wie war ihr Flug/Lauf?
- Was haben Sie erfahren?

Aufgaben für das Thema Nachhaltige Waldwirtschaft

Station: Bewerten Sie den Wert des Baumbestandes

Bestimmung des Baumumfangs und Alter der Bäume, wieviel Ertrag würden die Baumarten vor Ort bringen? Als Hilfsmittel



Die Festigkeit des Holzes nimmt man besonders beim Sägen wahr.

tel kann ein Maßband genutzt werden und andere Methoden der Größenbestimmung. Eine Tabelle gibt Einblick in den Nutzwert der Baumarten.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Welche Baumart haben Sie sich ausgesucht und welchen Wert hat dieser Baum?
- Haben Sie auch das Alter bestimmen können?



Station: Die wirtschaftliche Nutzungen des Waldes

Hier wird die Holzfestigkeit beim Sägen beurteilt. Es werden Scheiben von Ästen verschiedener Baumarten gesägt.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Was haben Sie erfahren?
- Haben Sie sich die Scheibe angeschaut? (Ringe, Festigkeit, Rinde ...)

Aufgaben für das Thema Windenergie

Nestbau im Wald

Die Jugendlichen bauen ein Vogelnest aus verschiedenen im Wald auffindbaren Materialien.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Konnten Sie ein Nest bauen?
- Welche Erfahrungen haben Sie gemacht?



Beim Nestbau entstanden manch kunstvolle Gebilde.



Wieviel Platz braucht ein Windrad?

Die Jugendlichen visualisieren die Fläche von Turm und Fundament über von Mitspielern gebildete Kreise/Abgrenzungspunkte. Damit soll der Flächenverbrauch verdeutlicht und zudem die Probleme der Rodung besprochen werden.



Fragen für die Abschlussrunde:

- Bis wohin ging die gerodete Waldfläche?
- Sind Ihnen die Fläche und das Problem der Rodung deutlich geworden?



Aufgaben für das Thema Aktiv im Wald

Der Blick auf den Boden

Die Jugendlichen sollen in einem abgesteckten Areal Materialien finden, die naturgemäß nicht in den Wald gehören. Die verschiedenen Abfälle sind teilweise unter Blättern und Ästen versteckt.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Wie viele und welche Abfallstücke haben Sie gefunden?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit Abfall im Wald?

Was beinhaltet Geocaching?

Die Jugendlichen beschäftigen sich mit Geocaching und suchen den Schatz (Cache) im Gelände. Sie schauen nach, was darin zu finden ist.

Fragen für die Abschlussrunde:

- Wie war die Suche?
- Welche Erfahrungen haben Sie gemacht?
- Ist Ihnen die Begeisterung für den Sport klar geworden?



Der Cache ist eine Schatzkiste mit mehr oder weniger Schätzen. Diese werden von den Entdeckern auch mal ausgetauscht. Wichtig ist das Büchlein, in das sich die Schatzfinder eintragen und somit ihren Sucherfolg dokumentieren.

Politische Bildung

Das Planspiel eignet sich besonders zur Vermittlung von politischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen, da es sich an der handlungsorientierten Lernmethode orientiert. In einem fiktiven Szenario übernehmen die Schüler/innen die Rollen von Akteuren und spielen die vorgegebenen Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse nach. Mit ihrer Rolle spiegeln sie die gesellschaftlichen Gruppen wider und lernen die verschiedenen Interessen zu einem Themenkomplex kennen. Die Themenkomplexe werden mit Erläuterungen und Fakten untermauert, sodass die Argumente und deren Begründungen für alle Schüler nachvollziehbar sind. Die eigenen Erfahrungen in bestimmten gesellschaftlichen Struktu-

ren unterstützen die Schüler/innen bei ihren Handlungsoptionen im Spiel.

Das Planspiel baut kognitive Fähigkeiten auf, wie die Aneignung von komplexen Sachverhalten und deren Übertragbarkeit ins Szenario.

Transfer

Die Erfahrung, die der Wissenschaftsladen Bonn in den letzten Jahren mit Planspielen gemacht hat, machen deutlich, dass die Jugendlichen beim Transfer der gespielten Situation in den Alltag aktiv begleitet werden müssen. Nach einem halbtägigen Planspiel ist das Abstraktionsvermögen noch nicht so weit ausgebildet, dass die Jugendlichen diesen Schritt alleine machen können. Sie brauchen jedoch nur einen kleinen Anstoß – beispielsweise durch einen guten Referenten im letzten Teil des Planspiels – und schon können sie die Parallele zwischen Spiel und Wirklichkeit erkennen.

Es konnten sehr gute Diskussionen mit Vertretern der örtlichen Biostation oder mit lokal aktiven Naturschützern geführt werden. Insbesondere dann, wenn in dem Waldgebiet, in dem das Planspiel stattfand, tatsächlich eine Veränderung anstand, wie der Bau einer Windenergieanlage, eine Veränderung des Wegenet-

zes etc. Dann wurde die Diskussion sehr lebhaft und verdeutlichte die Nähe des Spiels zur realen Situation vor Ort.

Spielmaterialien

Für das Planspiel werden Rollenbeschreibungen, Aufgabenblätter und andere druckbare Unterlagen gebraucht, die sich alle auf der beigefügten CD befinden oder auf der Website www.wilaplayspiele.de herunter geladen werden können.

Im Spiel werden zudem weitere Materialien eingesetzt, wie die verschiedenen Waldstationen, Hintergrundinformationen als Infopuzzle, Materialien zur Erstellung

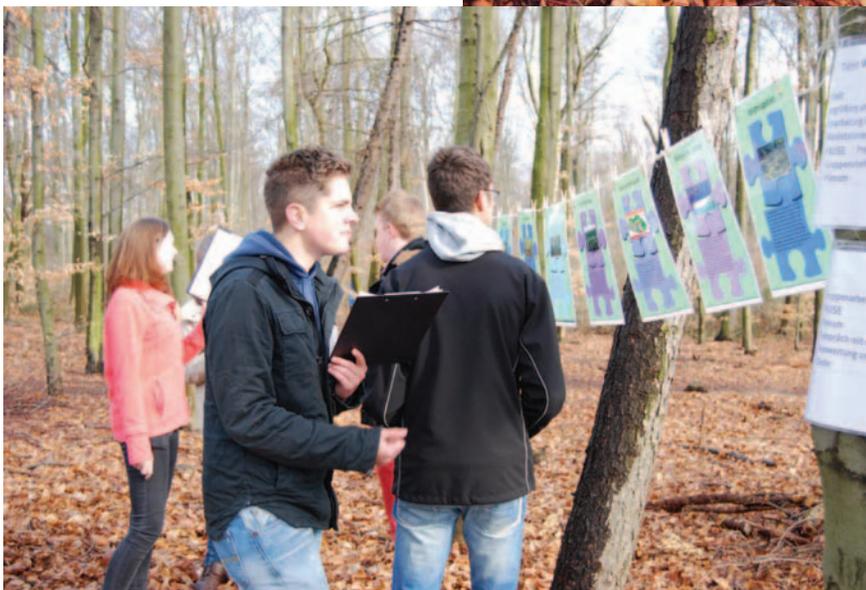
von Postern, Sitzkissen, Planen zum Sitzen und als Regenschutz. Viele dieser Materialien sind in den meisten Haushalten verfügbar und können leicht besorgt oder selbst hergestellt werden.

Für die Arbeitsgruppen:

Planen und Sitzkissen, Namensschilder und Klemmbretter, Glocke und Bürgermeisterstab, Plakatblätter, Stifte zum Malen der Plakate, Seile und Wäscheklammern zum Aufhängen der Plakate und dem Infopuzzle.

Für die Lernstationen:

4 Spiegel, Maßband, Schaufel und weiße Plane, Säge und Sägebock, Aufgabenblätter und Hintergrundinformationen



Für kleinere Malheure:

Erste-Hilfe-Kasten, Zeckenzange

Auf den folgenden Seiten werden die Ausgangssituationen der drei Spielszenarien vorgestellt.

Foto links und oben: Die Jugendlichen konnten beim Infopuzzle Hintergrundinformationen nachlesen. Beispielsweise zum Nadelwald oder Biomasseheizkraftwerk (siehe Bild oben).

Weitere Themen siehe Inhalt CD (S. 21)

Ausgangssituation des Planspiels „Nachhaltige Waldwirtschaft“

Im vergangenen Jahr hat der Sturm Eike den Nadelholzbestand im Stadtwald von Sommerberg (25.000 EW) auf einer Fläche von ca. 100 ha weitgehend zerstört. Im Rahmen der Wiederaufforstung des Waldgebietes hat die Stadtverwaltung Sommerberg einen Vorschlag für die zukünftige Gestaltung des Geländes erarbeitet.

Der Bürgermeister bittet die vier beteiligten Interessengruppen der Stadt Sommerberg zu einem Ortstermin, um die zukünftige Gestaltung der Fläche zu besprechen. Ziel des Treffens ist es, einen gemeinsamen Vorschlag zur weiteren Nutzung des Areals zu erarbeiten und ihn dem Rat der Stadt Sommerberg vorzulegen. Die Interessengruppen können bei dem Ortstermin eigene Vorschläge zur Nutzung des Areals machen.

Die Bevölkerungsstruktur von Sommerberg weist eine Entwicklung zur Überalterung auf. In den letzten Jahren ziehen insbesondere junge Menschen aus Sommerberg in die benachbarte Universitätsstadt Altbach. Die Arbeitslosenquote von Sommerberg liegt bei überdurchschnittlichen 12,7 Prozent. Die Gewerbesteuereinnahmen sind seit fünf Jahren rückläufig.

Die Stadtverwaltung Sommerberg schlägt vor:

Die gesamte Fläche wird naturnah und nachhaltig mit Mischwald aufgeforstet. Insgesamt strebt die Stadtverwaltung einen qualitativ hochwertigen Nutzwald an, aus dem hochwertige Hölzer für die Herstellung von Möbeln gewonnen werden können. Das Wegenetz soll zudem für Erholungssuchende ausgebaut werden.

Zum Ortstermin werden vier Interessengruppen eingeladen:

- a) **Forstamt Sommerberg**
- b) **Wirtschaftsförderungsgesellschaft Sommerberg**
- c) **Heimatverein Sommerberg**
- d) **Naturschutzorganisation Waldbund**

Ausgangssituation des Planspiels „Windenergie“

Bis zum Jahr 2050 soll die Hälfte des deutschen Stromes aus Windenergie gewonnen werden – so das Ziel der Bundesregierung. Die meisten Windräder stehen auf Feldern und Weiden. Auf der Suche nach zusätzlichen Standorten wird zunehmend der Wald in den Blick genommen. Auch die 40.000 Einwohner zählende Stadt Sommerberg, in der wir uns gerade befinden, möchte verstärkt Windenergie nutzen und sucht derzeit eine geeignete Fläche für den Bau eines Windparks. Diese hat die Stadtverwaltung nun im örtlichen Wald – dem ehemaligen Gutsherrenforst – gefunden.

Um die verschiedenen Interessen bereits im Vorfeld zu klären, treffen am heutigen Tag unterschiedliche Interessengruppen zu einem Ortstermin im ehemaligen Gutsherrenforst zusammen, wo Wald zum Bau des Windparks freigegeben werden soll.

Die Stadtverwaltung plant einen Windpark mit 10 Windrädern, wovon die Hälfte im Laubwald und die andere Hälfte auf offener Fläche stehen sollen. Außerhalb des Waldes befindet sich darüber hinaus keine Fläche mehr, die für Windräder geeignet ist.

Die Windräder haben eine Höhe von 135 m – ohne Flügelblätter. Der Rotoren haben einen Durchmesser von 100 m. Die Fundamente sind 3 m tief und haben einen Durchmesser von 20 m (technische Angaben zur Windenergie siehe Glossar).

Für einen solchen Windpark müsste eine Fläche von ca. 4 Hektar gerodet bzw. von Buschwerk befreit werden (entspricht ca. 4 Fußballfeldern). Die Hälfte dieser Rodungsfläche kann wieder aufgeforstet werden, sobald die Bauphase vorüber ist. Die andere Hälfte wird entweder für Fundamente oder Versorgungswege dauerhaft benötigt.

Zum jetzigen Zeitpunkt hat die Stadt Sommerberg nur vereinzelte Windräder auf landwirtschaftlicher Fläche am Rande der Autobahn stehen. Neben der Windenergie findet in Sommerberg auch eine intensive Nutzung von Solar- und Bioenergie statt. Durch den Bau eines solchen Windparks könnte die Energieversorgung in Sommerberg zu 100 Prozent aus erneuerbaren Energien gedeckt werden.

Das ruhige Städtchen liegt idyllisch in einem walddreichen Gebiet und ist Anziehungspunkt für Wanderer und Erholungssuchende. Nicht nur die Menschen schätzen den Sommerberger Wald – auch Wildtiere und insbesondere die vom Aussterben bedrohten Waldfledermäuse kommen in einer großen Vielfalt gerade in Sommerberg vor.

Zum Ortstermin sind vier Interessengruppen eingeladen:

- **Stadtverwaltung Sommerberg**
- **Wirtschaftsverband Windenergie**
- **Heimatverein Sommerberg**
- **Naturschutzorganisation Waldbund**

Ausgangssituation des Planspiels „Aktiv im Wald“

Die Stadt Sommerberg (ca 40.000 Einwohner) hat einen großen Stadtwald, der von den Anwohnern für vielfältige Freizeitaktivitäten genutzt wird. Im Wald gibt es ein weitläufiges Wegenetz für Spaziergänger, Jogger, Walker und Mountainbiker. Im Jahre 2012 hat die Stadt Sommerberg separate Reitwege für einen nahegelegenen Reiterhof im Stadtwald angelegt.

Auch in der Geocaching-Szene ist der Stadtwald sehr beliebt, so dass dort die Regionalgruppe Geocaching einige Cachs (Schätze) versteckt hat. Die Geocacher nutzen gerne die alte Schutzhütte mitten im Wald als Treffpunkt, insbesondere für Veranstaltungen mit Leuten, die sich für diese neue „Sportart“ interessieren.

Die Regionalgruppe möchte statt der Schutzhütte ein Geocaching-Infozentrum errichten. In diesem Infozentrum soll über das Geocaching, die Handhabung von GPS-Geräten und den Naturschutz im Wald informiert werden. Außerdem möchte die Regionalgruppe die Räume für überregionale Treffen und Workshops nutzen. Mit einer zusätzlichen Verleihstation von GPS-Geräten könnten auch Familien, Schulen oder andere Gruppen diesen Freizeitsport ausprobieren. Mit Blick auf das leibliche Wohl soll vor Ort ein Gartenlokal eröffnet werden. Für die Autos der Besucher ist der Bau eines Parkplatzes am Waldrand geplant. Außerdem benötigt die Regionalgruppe die freie Nutzung des ganzen Stadtwaldes, damit die Suche durch wechselnde Verstecke im Sommerberger Wald attraktiv bleibt.

Für diese Vorhaben hat die Regionalgruppe Geocaching Sommerberg einen Antrag bei der Stadtverwaltung Sommerberg eingereicht.

Dieser Antrag umfasst:

- den Abriss der Schutzhütte im Wald;
- den Bau des Geocaching-Infozentrums an diese Stelle;
- den Bau eines kleinen Nebengebäudes für die Ausleihstation der GPS-Geräte;
- den Bau eines Gartenlokals für die Besucher;
- den Bau eines Parkplatzes am Waldrand:
 - 15 Stellplätzen für das Geocaching für die Nutzer des Infozentrums,
 - 20 Stellplätzen zusätzlich für die Verleihstation;
- Die freie Nutzung des ganzen Stadtwaldes für Caches.

Dieser Antrag bedeutet eine veränderte Nutzung des Stadtwaldes und deshalb möchte die Stadtverwaltung Sommerberg die verschiedenen Interessen hören.

Dazu treffen sich heute zu einem Ortstermin im Stadtwald folgende Interessensgruppen:

- Regionalgruppe Geocaching Sommerberg
- Wirtschaftsförderung Sommerberg
- Heimatverein Sommerberg
- Waldbund



Positionen vertreten
und argumentieren



Arbeitsgruppen und Vorstellung der Ergebnisse im Plenum





Ausweichräume für Spieleinheiten:

Bei schlechtem Wetter hält ein trockenes Plätzchen die Gruppe bei guter Laune.



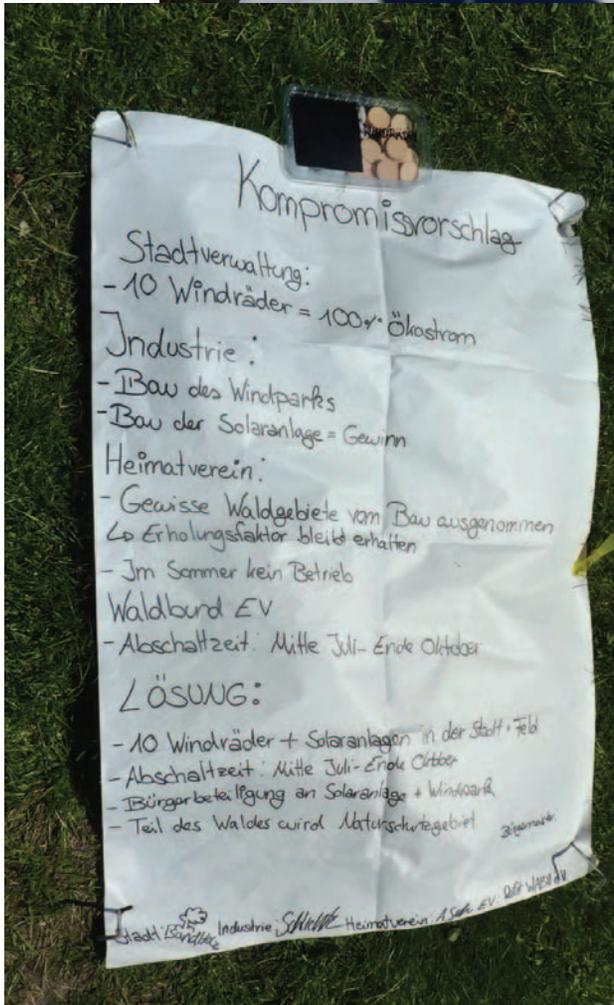
Referenten einladen:

Der Transfer des Planspiel-Szenarios auf die tatsächliche Situation vor Ort wird durch die Diskussion mit lokalen Akteuren greifbar und eröffnet neue Handlungsspielräume.



Herausgehobene Rolle:

Als Bürgermeister kann man sich in Moderation üben. Häufig werden Klassensprecher/innen von ihren Mitschülern für diese Rolle vorgeschlagen.



In den Jahren 2012 und 2013 konnten aufgrund des Preisgeldes des Deutschen Naturschutzpreises, das der Wissenschaftsladen Bonn für das Planspiel-Projekt erhalten hat, über zwanzig Planspiele durchgeführt werden. Nachfolgend ein Überblick der teilnehmenden Schulen:

26. JUNI 2012

Heinrich-Böll-Gymnasium Troisdorf-Sieglar, Oberstufe, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

2. SEPTEMBER 2012

Karl-Schiller-Berufskolleg für Wirtschaft und Verwaltung, Brühl, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

26. OKTOBER 2012

Nicolaus-Cusanus-Gymnasium, Bonn, Oberstufe, Szenario Aktiv im Wald

12. APRIL 2013

Europaschule Bornheim, Jahrgangsstufe 11, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft, zusätzlich Preisverleihung „Projekt der UN-Dekade für Biologische Vielfalt“ durch Frau Prof. Jessel (BfN)

17. APRIL 2013

Richarda-Huch-Gymnasium, Gelsenkirchen, Jahrgangsstufe 8, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

23. APRIL 2013

Katharina-Henoth-Gesamtschule in Köln-Kalk, Jahrgangsstufe 11, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

30. APRIL 2013

Gymnasium am Oelberg, Königswinter, Jahrgangsstufe 9, Szenario Windenergie

07. MAI 2013

Naturschule Aggerbogen, Lohmar-Wahlscheid, Jahrgangsstufe 12, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

22. MAI 2013

Gesamtschule Iserlohn, Jahrgangsstufe 12 + Jugendrat, Szenario Windenergie



Manche Schüler, die sich im Unterricht eher still verhalten, sind beim Planspiel zur Überraschung der Lehrer aktiv in ihrer Rolle.

28. MAI 2013

Elisabeth-von-Thüringen Gymnasium, Köln, Jahrgangsstufe 10, Szenario Windenergie

12. JUNI 2013

Umweltamt Aachen, Multiplikatoren-Fortbildung, Szenarien Windenergie, Aktiv im Wald, Nachhaltige Waldwirtschaft

25. JUNI 2013

Gemeinschaftshauptschule St. Markus, Beburg-Hau, Jahrgangsstufe 10, Szenario Windenergie

26. JUNI 2013

Elisabeth-von-Thüringen Realschule, Brühl, Jahrgangsstufe 10, Szenario Aktiv im Wald

3. JULI 2013

Marienschule Limburg, Limburg, Jahrgangsstufe 11, Szenario Aktiv im Wald

4. JULI 2013

Gymnasium am Oelberg, Königswinter, Jahrgangsstufe 10, Szenario Windenergie

12. JULI 2013

Gesamtschule Waldschule Eschweiler, Jahrgangsstufe 11 + 12, Szenario Windenergie

17. JULI 2013

Dietrich-Bonhoefer-Gymnasium, Wiehl, zwei Bio-Leistungskurse Stufe 11, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

17. SEPTEMBER 2013

Marienschule Limburg, Limburg, Jahrgangsstufe 10, Szenario Windenergie

27. SEPTEMBER 2013

Gemeinschaftshauptschule Aretzstraße Aachen, Jahrgangsstufe 8, Szenario Nachhaltige Waldwirtschaft

1. OKTOBER 2013

Heinrich-Böll-Gymnasium, Troisdorf, Jahrgangsstufe 12, Szenario Windenergie

10. OKTOBER 2013

Elisabeth-von-Thüringen Gymnasium, Köln, Jahrgangsstufe 9, Szenario Windenergie

Evaluation

Die Spiele der Jahre 2012 und 2013 wurden mittels Fragebögen evaluiert, die Schülern und Lehrern unmittelbar nach den Spielen ausgeteilt wurden.

Folgende **Fragen** wurden gestellt:

1. Wie alt sind Sie?
2. Wie oft waren Sie in den letzten 12 Monaten im Wald?
3. Was gefällt Ihnen am Wald?
4. Haben Sie zuvor schon einmal an einem Plan- oder Rollenspiel teilgenommen?
5. Was hat Ihnen am Aufbau und Ablauf des Planspiels besonders gut gefallen?
6. Was hat Ihnen gar nicht gefallen?
7. Wo sehen Sie den Schwerpunkt des Planspiels?
 - im Abwägen der verschiedenen Interessen, um eine Lösung zu finden
 - in der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Wald
8. Wie konnten Sie sich in Ihre Rolle hineinversetzen?
9. Hatten Sie bei der Erfassung des Themas Schwierigkeiten?
10. Was bleibt Ihnen vom heutigen Tag in Erinnerung?



Die **Lehrer** wurden zudem gefragt, wie sie die Methode des Planspiels als Unterrichtsmethode einschätzen und wie man sich eine Einbettung in den Unterricht vorstellen könnte.

Die Antworten der Lehrer flossen direkt in die Vorbereitung eines Multiplikatoren-Workshops ein und führten zur **Entwicklung einer zusätzlichen veränderten Planspiel-Version**, bei der sich Unterrichtseinheiten im Wald und in der Klasse abwechseln. Die Anleitung dafür ist unter www.wila-planspiele.de downloadbar sowie auf der beigefügten

CD als „Zugabe“. Die Rollen und Gruppen sind identisch zur komplett im Wald stattfindenden Version.

Nachfolgend sollen einige Ergebnisse aus der Befragung der Schülerinnen und Schüler aufgegriffen werden:

Um die Antworten richtig einschätzen zu können, ist es wichtig zu wissen, dass fünf Planspiele mit Schüler/innen der Jahrgangsstufe 10 stattgefunden haben und je zwei Spiele mit der Jahrgangsstufe 9. Die anderen elf Spiele fanden mit Schüler/innen der Oberstufe statt.

Insgesamt fanden vier Spiele mit Haupt- und Realschulen statt, zwei mit Oberstufenklassen von Gesamtschulen und 16 Spiele mit Gymnasien.

Aufgrund der positiven Resonanz, wurden die beiden Szenarien *Windenergie* und *Nachhaltige Waldwirtschaft* deutlich häufiger gespielt als das Szenario *Aktiv im Wald*. Dies lag auch daran, dass Geocaching als Beispiel für *Aktiv im Wald* gewählt wurde. Anders als erwartet, ist dieses Hobby bei den Jugendlichen aber noch nicht so bekannt, dass sein Konflikt-

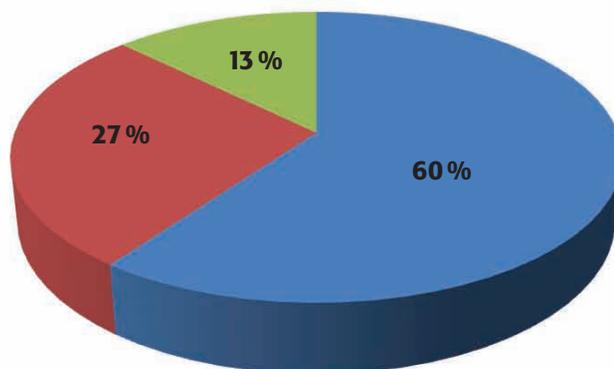
potenzial tiefgehend diskutiert werden konnte.

Erfahrungen mit Walderlebnis und Rollenspiel:

Die Befragung hat ergeben, dass etwa die Hälfte der Teilnehmenden in letzter Zeit selten bis gar nicht im Wald war, aber immerhin war die andere Hälfte in den letzten zwölf Monaten mehr als zehn Mal im Wald. Als guter Grund für den Aufenthalt im Wald werden die Spaziergänge mit dem Hund oder auch sportliche Aktivitäten wie z. B. Joggen genannt.

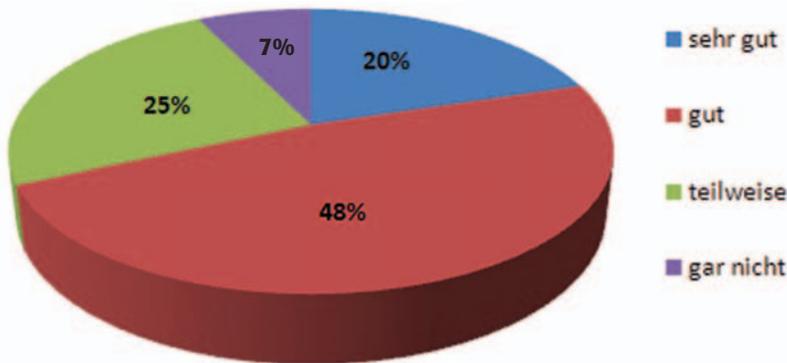
Die Erfahrung mit Rollenspielen im Unterricht war erstaunlich gering. Nur ein Viertel der Jugendlichen konnte sich erinnern, mit dieser Methode schon einmal im Unterricht gearbeitet zu haben. Umso erfreulicher war das Ergebnis, dass sich trotz der fehlenden Erfahrung fast 70 Prozent der Teilnehmenden gut oder sogar sehr gut in die Rollen hineinversetzen konnten. Dies ermuntert dazu, dass die Spielunterlagen auch für Jugendliche geeignet sind, für die Rollenspiele neu sind.

Wo sehen Sie den Schwerpunkt des Planspiels?



- Im Abwägen der verschiedenen Interessen, um eine Lösung zu finden. (254 Antworten)
- In der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Wald. (115 Antworten)
- In beidem. (54 Antworten)

Konnten Sie sich in die Rolle versetzen?



Auch das überwältigende Ergebnis zur Frage nach der Verständlichkeit des Themas, auf die 94 Prozent der Teilnehmenden geantwortet hat, dass sie das Thema gut durchdrungen haben, öffnet die Nutzungsmöglichkeiten für weitere Gruppen.

Es sollte jedoch dringend darauf geachtet werden, dass die Jugendlichen mindestens 15 Jahre alt sind. Für jüngere Teilnehmende sind die Texte zu kompliziert und die Diskussionsstränge zu komplex. Auch kann die Transferleistung vom Spiel in die Wirklichkeit nur sehr eingeschränkt stattfinden. Teilnehmende von 15 Jahren und älter können sich hingegen sehr gut in die Thematik einarbeiten und kommen auf ganz erstaunliche Lösungsvorschläge in den gespielten Konflikten.

Auch die Kombination aus Methoden der Umweltpädagogik und der politischen Bildung ist ganz offensichtlich gut gelungen, so dass der Lernort Wald sowie die im Spiel eingebauten Lernstationen von einem Drittel der Teilnehmenden in seiner Wirkung wahrgenommen wurden.

Insbesondere die jüngeren Spieler/innen konnten sich auf diese ungewohnte Umgebung einlassen.

Ziel des Planspiels ist es unter anderem auch, die Teilnehmenden für den Wald als Lebensraum zu begeistern. Die Erreichung eines solchen Ziels hängt natürlich immer ganz erheblich von den äußeren Umständen wie beispielsweise dem Wetter ab. Das zeigt sich auch bei den Befragungsergebnissen: Die wenigen Spiele, die im verregneten Jahr 2013 bei Sonnenschein stattfanden, zauberten eine ganz besondere Atmosphäre, die die Zeit vergessen ließ. Die kalten und verregneten Spiele hingegen wirkten für die in der Regel zu dünn angezogenen Schülerinnen und Schüler zu lang.

So wurde bei der Frage nach den negativen Eindrücken auch oft das nass-kalte Wetter genannt. Auf die Frage nach den positiven Eindrücken wurde die Gesamtorganisation häufig genannt sowie die Lust am Rollenspiel und der Diskussion.



Stimmen der Beteiligten

»Mir hat es richtig Spaß gemacht, mich mal in die Rolle eines Bürgermeisters zu versetzen und zu überlegen, was der wohl für Argumente bringt«, sagt der 18-jährige Timo.

»Ich finde das Spiel ist sehr realistisch«, sagt Schüler Sebastian. »So stellt man sich eine politische Diskussion in einem Gemeinderat vor.«

Annette Lüchow, Lehrerin: »Die Schüler lernen, dass sie es selbst in der Hand haben können, etwas zu verändern, nicht nur die Politiker.«

»Umweltpolitik zeigt oft zwei Parteien: Umweltverbände, die sich für die Erhaltung von Biotopen einsetzen und die Gegenseite, die meist mit finanziellen Aspekten argumentiert«, sagt der 15-jährige Lorenz. »Planspiele verdeutlichen, dass in der Umweltpolitik mehr diskutiert werden sollte.«

»Durch das Planspiel wurde mir bewusst, wie wichtig die Natur für uns ist. In Zukunft werde ich mir mehr Gedanken über die Landschaft machen«, sagt der 16-jährige Niklas.

Alex Burchard, stellvertretender Schulleiter: »Hier lernen die Jugendlichen so, wie wir uns das wünschen: mit Herz, Hand und Verstand.«

»Das Spiel ist sehr gut auf den Schulalltag zugeschnitten«, schreibt eine Lehrerin aus Lohmar.

»Der Wald ist was besonderes und man muss auf ihn aufpassen«, schreibt eine 20-jährige Schülerin.

Unterlagen für die drei Szenarien auf der CD

Spielmaterialien Aktiv im Wald

01_Basismaterialien

Ablaufplan Schüler.pdf
Ablaufplan Spielleitung.pdf
Basisszenario.pdf
Beschilderung.pdf
Grafik Stadtwald Sommerberg.pdf
Logbuch.pdf
Namensschilder.pdf
Prioritätenliste Rollen.pdf

02_Infowand

Puzzle Boden.pdf
Puzzle Fledermaus.pdf
Puzzle GPS.pdf
Puzzle Specht.pdf
Puzzle Trittschaden.pdf
Puzzle Wegenetz.pdf
Puzzle Wildnisgebiet.pdf

03_Waldstationen

Anleitung Leitfaden.pdf
Bestimmungsmerkmale für Bäume.pdf
Bewertungsbogen.pdf
Beschilderung der Waldstationen.pdf
Waldstationen.pdf

04_Bürgermeister

Aufgaben.pdf
Redemanuskript 1.pdf
Redemanuskript 2.pdf
Rolle.pdf

05_Regionalgruppe Geocaching

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

06_Heimatverein

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

07_Waldbund

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

08_Wirtschaftsförderung

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

Nachhaltige Waldwirtschaft

01_Basismaterialien

Ablaufplan Schüler.pdf
Ablaufplan Spielleitung.pdf
Basisszenario.pdf
Beschilderung.pdf
Grafik Stadtwald Sommerberg.pdf
Namensschilder.pdf
Prioritätenliste Rollen.pdf

02_Infowand

Puzzle Baumplantage.pdf
Puzzle Biodiversität.pdf
Puzzle BMHKW.pdf
Puzzle Klettergarten.pdf
Puzzle Laubwald.pdf
Puzzle Nadelwald.pdf
Puzzle Naturerlebnispark.pdf
Puzzle Wegenetz.pdf
Puzzle Wildnisgebiet.pdf

03_Waldstationen

Anleitung Leitfaden.pdf
Bestimmungsmerkmale für Bäume.pdf
Bewertungsbogen.pdf
Beschilderung der Waldstationen.pdf
Waldstationen.pdf

04_Bürgermeister

Aufgaben.pdf
Redemanuskript 1.pdf
Redemanuskript 2.pdf
Rolle.pdf

05_Forstamt

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

06_Heimatverein

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

07_Waldbund

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

08_Wirtschaftsförderung

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

09_Zugabe

Planspiel in drei Unterrichtseinheiten

Windenergie

01_Basismaterialien

Ablaufplan Schüler.pdf
Ablaufplan Spielleitung.pdf
Basisszenario.pdf
Beschilderung.pdf
Grafik Stadtwald Sommerberg.pdf
Namensschilder.pdf
Prioritätenliste Rollen.pdf

02_Infowand

Puzzle Biodiversität.pdf
Puzzle Boden.pdf
Puzzle Fledermaus.pdf
Puzzle Laubwald.pdf
Puzzle Nadelwald.pdf
Puzzle Rodung.pdf
Puzzle Technik.pdf
Puzzle Wind.pdf

03_Waldstationen

Anleitung Leitfaden.pdf
Bestimmungsmerkmale für Bäume.pdf
Bewertungsbogen.pdf
Beschilderung der Waldstationen.pdf
Waldstationen.pdf

04_Bürgermeister

Aufgaben.pdf
Redemanuskript 1.pdf
Redemanuskript 2.pdf
Rolle.pdf

05_Stadtverwaltung

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

06_Heimatverein

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

07_Waldbund

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

08_Wirtschaftsverband

Aufgaben(1).pdf
Aufgaben(2).pdf
Aufgaben(3).pdf
Position.pdf
Rollen.pdf

09_Zugabe

Planspiel in drei Unterrichtseinheiten



Planspiel Tatort Wald

Spielunterlagen



Diese CD ist Bestandteil der Projektdokumentation.
Informationen unter www.wila-planspiele.de

Copyright:
Wissenschaftsladen Bonn e.V., 2013



Die Original-CD ist schon weg? Die Unterlagen finden Sie auch auf www.wila-planspiele.de

Spiele Sie selbst oder buchen Sie unser Team!

Planspiele bieten eine gute Möglichkeit, eine ganze Gruppe von Jugendlichen oder Erwachsenen aktiv in ökologische, kommunal- und weltpolitische Fragestellungen einzubeziehen. Denn Planspiele bilden die Wirklichkeit ab, ohne dass man sich im Detail verliert. Die spielerische Form erlaubt es, die eigene, aber auch die Rolle anderer zu übernehmen und damit Grenzen im eigenen Denken und Empfinden zu überschreiten.

Über das Planspiel „Tatort Wald“ sollen insbesondere Jugendliche auch die Wälder in ihrer Nähe entdecken. Sie spielen im Wald aktuelle Nutzungskonflikte nach und setzen sich mit den verschiedenen Positionen und Argumenten auseinander. Das hilft auch, die eigene Position zu finden. Die Jugendlichen schlüpfen in die Rollen unterschiedlicher Interessensgruppen und bereiten eine fiktive Bürgerversammlung vor, bei der Kompromisse und Lösungsansätze ausgehandelt werden.

„Tatort Wald“ bietet drei Themen zur Auswahl: Nachhaltige Waldwirtschaft, Windenergie und Aktiv im Wald. Die Szenarien geben die inhaltliche Grundlage für die Rollenspiele, wobei „Tatort Wald“ zudem mit Methoden der Waldpädagogik kombiniert wird.

Weitere Planspiele – Sprechen Sie uns an!

Planspiel „UNEP“ – Internationale Umweltpolitik hautnah erleben

Jugendliche diskutieren als Delegierte im UNEP-Rat einen Resolutionsentwurf zu einem der drei Szenarien: Klimawandel und CO₂-Emissionen, Wälder und biologische Vielfalt, Ressource Wasser

Planspiel „Fläche nutzen statt verbrauchen“

Jugendliche bilden als Ratsvertreter einer Kommune Fraktionen, die über die Flächennutzung beschließen in den Bereichen: Baugebiete für familiengerechtes Wohnen, Elektronikmarkt auf der grünen Wiese oder interkommunales Gewerbegebiet

Planspiel „Windkraftkonflikt“

Jugendlich verhandeln als Landwirte, Gemeinderat, Bürgerinitiative und Naturschutzverein in einer Bürgerversammlung über die Errichtung eines Windparks

Spielablauf

Die Jugendlichen schlüpfen in die vorgegebenen Rollen von Akteuren und lernen so verschiedene Interessen kennen und diese zu vertreten. Dabei erfahren sie demokratische Abläufe und auch deren Schwierigkeiten, die im üblichen Schulunterricht nur abstrakt zu veranschaulichen sind. Als Hintergrund dient ein Szenario, das einer aktuellen Problematik entspricht und an einen politischen Ablauf angelehnt ist.

Zielgruppe

Unsere Planspiele sind für Jugendliche gemacht – zur schulischen oder außerschulischen Bildung. Sie vermitteln auf spannende und gleichzeitig informative Weise komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge im Umweltschutz. Es können 16 bis 32 Jugendliche mitspielen. Die Spielerinnen und Spieler sollten mindestens 15 Jahre alt sein.

Organisation

Die Planspiele dauern zwischen 2 und 5 Stunden. Wenn es möglich ist, werden die Planspiele „UNEP“ und „Fläche nutzen statt verbrauchen“ im Ratssaal eines Rathauses gespielt. Wenn dies nicht möglich ist, auch in der Schule. „Tatort Wald“ findet im ortsnahen Wald statt. Anhand der Materialien auf der CD bzw. auf unserer Website www.wila-planspiele.de können Sie für Ihre Schulklasse, Jugendgruppe oder Ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter das Planspiel Tatort Wald selbst vorbereiten und durchführen. Sie können aber auch unser erfahrenes Team für ein Spiel beauftragen. Wir bereiten das Spiel vor und übernehmen die Moderation. Sie können dabei ganz entspannt dem Spiel zuschauen und beobachten, wie die Spieler agieren.

Ansprechpartner

Bernd Assenmacher, Wissenschaftsladen Bonn e.V., Reuterstraße 157, 53113 Bonn, Tel. (02 28) 2 01 61-49, bernd.assenmacher@wilabonn.de



WISSENSCHAFTSLADEN BONN

Der Wissenschaftsladen Bonn besteht seit 30 Jahren als Zentrum bürgernahen Wissenschaftstranfers. Mit 25 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ist er der größte der rund 60 Wissenschaftsläden in Europa. Die Arbeit erfolgt aus einer langjährigen Erfahrung im Bereich der Umweltbildung mit Erwachsenen, Jugendlichen und Kindern sowie der Beratung, Information und Forschung. Dabei geht es um drei Themenfelder: Umwelt & Gesundheit, Bürgergesellschaft & Nachhaltigkeit, Arbeitsmarkt & Qualifizierung. Das Bildungszentrum des Wissenschaftsladens ist anerkannter Träger der Weiterbildung.

Wissenschaftsladen Bonn e.V. | Reuterstr. 157 | 53113 Bonn | Tel. (02 28) 2 01 61-0 | www.wilabonn.de



Planspiel *Tatort Wald*

Planspiele bieten eine gute Möglichkeit, eine ganze Gruppe von Jugendlichen oder Erwachsenen aktiv in ökologische, kommunal- und weltpolitische Fragestellungen einzubeziehen. Denn Planspiele bilden die Wirklichkeit ab, ohne dass man sich im Detail verliert. Die spielerische Form erlaubt es, die eigene, aber auch die Rolle anderer zu übernehmen und damit Grenzen im eigenen Denken und Empfinden zu überschreiten.

Über das Planspiel „Tatort Wald“ sollen insbesondere Jugendliche auch die Wälder in ihrer Nähe entdecken. Sie spielen im Wald aktuelle Nutzungskonflikte nach und setzen sich mit den verschiedenen Positionen und Argumenten auseinander. Das hilft auch, die eigene Position zu finden. Die Jugendlichen schlüpfen in die Rollen unterschiedlicher Interessensgruppen und bereiten eine fiktive Bürgerversammlung vor, bei der Kompromisse und Lösungsansätze ausgehandelt werden.

„Tatort Wald“ bietet drei Themen zur Auswahl: Nachhaltige Waldwirtschaft, Windenergie und Aktiv im Wald. Die Szenarien geben die inhaltliche Grundlage für die Rollenspiele, wobei „Tatort Wald“ zudem mit Methoden der Waldpädagogik kombiniert wird.

Nutzen Sie die beigelegten Materialien auf der CD bzw. im Internet unter www.wila-planspiele.de für ein selbst organisiertes Spiel oder buchen Sie unser Team für die Vorbereitungen und Moderation.

