



REISE UM DIE WELT

HANDBUCH

Bildungsprojekt zum Thema Klimawandel
für den Elementarbereich, Primarbereich & 5.- 6. Klasse

IMPRESSUM

Diese Broschüre ist bei der Schutzgemeinschaft Deutscher Wald (SDW) erhältlich.

Herausgeber

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald
Bundesverband e. V.
Dechenstr. 8 · 53115 Bonn
Tel: 0228-945983-0 · Fax: 0228-945983-3
sdw.de · info@sdw.de

Spendenkonto:

Sparkasse KölnBonn
IBAN: DE89 3705 0198 0031 0199 95
BIC: COLSDE33

Idee & Text: Sabrina Bucken

Grafik und Layout: Henning Hübner, huegestaltung.de

Gedruckt auf 100% Recyclingpapier.

Die Lehrmaterialien unterliegen der Creative Common Lizenz „Namensnennung – keine Bearbeitung“ (CC BY-ND).
Erklärung der Lizenz unter:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/legalcode.de>



Gefördert durch:



Bundesministerium
für Ernährung
und Landwirtschaft

Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz,
Bau und Reaktorsicherheit

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

INHALT

VORWORT	4
GRUSSWORTE 	5
INHALTE UND ZIELE	6
ZUSAMMENFASSUNG DER STATIONEN	7
EINSTIEG	8
ABLAUF UND VORBEREITUNG	10
 STATION 1	
GRÖNLAND	12
 STATION 2	
ARIZONA, NORDAMERIKA	18
 STATION 3	
BRASILien, SÜDAMERIKA	24
 STATION 4	
NAMIBIA, AFRIKA	30
 STATION 5	
AUSTRALIEN 	36
 STATION 6	
INDIEN, ASIEN 	42
 STATION 7	
MONGOLEI, ASIEN	48
 KLIMAKÖNNER ÜBER DAS SPIEL HINAUS	54

VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

wir freuen uns, dass Sie unsere **Klimakönnner-Bildungsmaterialien** in der Hand halten.

Was haben das Klima und der Klimawandel mit dem Wald zu tun? Wie kann man das Themenfeld für Kinder greifbar und erlebbar machen? Auf diese und weitere Fragen finden Sie Antworten in unseren Klimakönnnerbroschüren und auf unseren Fortbildungen.

Diese Broschüre wurde von der **Schutzgemeinschaft Deutscher Wald (SDW)** im Rahmen des durch den Waldklimafonds geförderten Projektes „Motivationswerkstatt Wald und Klima“ entwickelt und umgesetzt. Herzstück des Projektes ist eine Fortbildungsreihe für (angehende) ErzieherInnen, LehrerInnen und andere waldpädagogisch Interessierte. Aus den Erfahrungen des Projektes sind die Klimakönnner-Bildungsbroschüren in ihrer Gesamtheit als großes umfassendes Arbeitshandbuch und Nachschlagewerk entstanden, die das nötige Handwerkszeug und fachliche und didaktische Anregungen enthalten, um die Zusammenhänge von Wald und Klima anschaulich zu vermitteln.

In dieser Reihe entstandene Broschüren sind:



Nach dem Motto „**Nur was man kennt und liebt, schützt man!**“ setzt sich die SDW seit 1947 für den Schutz und Erhalt unserer Wälder ein. Heute bieten wir ein breites Spektrum an waldpädagogischen Angeboten und Aktivitäten. Sie reichen von Jugendwaldheimen und den Waldjugendspielen über Bildungsmaterialien bis hin zu Multiplikatorenschulungen und Fachtagungen oder dem Waldpädagogikpreis, den die SDW jährlich an besonders innovative Projekte vergibt.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen der Broschüre und vor allem auch dabei aktiv zu werden und als Multiplikator andere für das Thema Klimaschutz durch Wald und Holz zu sensibilisieren.

Ihre SDW

GRUSSWÖRTE

Es ist von großer Wichtigkeit, Menschen zu vermitteln welche Bedeutung der Wald für das Klima hat. Die Klimakönnner-Broschüren haben wir speziell für Multiplikatoren entwickelt. Wir freuen uns, wenn viele Pädagoginnen und Pädagogen diese nutzen, um andere für das Thema Wald und Klima zu sensibilisieren. Schaffen wir es, Wissen zu Klimaschutz durch Wald und Holz in eine breite Öffentlichkeit zu tragen und einen Bewusstseinswandel herbei zu führen, haben wir eines unserer Ziele erreicht. Wenn es uns zusätzlich gelingt zu einem innovativen, gesellschaftlichen und industriellen Handeln anzuregen und neue Möglichkeiten zum Klimaschutz, wie beispielsweise den Bau von modernen Holzgebäuden, aufzuzeigen, freuen wir uns.

Wolfgang von Geldern, Staatssekretär a. D., SDW-Präsident



Der Klimawandel ist die größte Herausforderung unserer Zeit. Der Wald ist auf vielfältige Weise mit dem Klima verknüpft und ein wahrer Klimakönnner, denn er kann den Folgen des Klimawandels entgegenwirken. Er ist neben den Mooren der größte Kohlenstoffspeicher an Land, der unserer Atmosphäre das Treibhausgas CO₂ entzieht und langfristig im Holz speichert. Zugleich ist er Lebens- und Erholungsraum, Lernort, Rohstofflieferant und vor allem ein großartiges und vielfältiges Ökosystem. Kindern und Jugendlichen den Wald wieder näher zu bringen und seinen unschätzbaren Wert als Klimaschützer hervorzuheben, ist ein Ziel der Klimakönnner. Gleichzeitig möchten wir helfen, den Blick über den eigenen Tellerrand zu wagen und Handlungsoptionen für klima-freundliches Verhalten aufzeigen.

Sabrina Bucken, Projektmitarbeiterin „Die Klimakönnner“ SDW-Bundesverband, M. Sc. Biodiversität und Naturschutz



Eine zukunftsfähige Entwicklung für uns Menschen ist nur dann möglich, wenn wir die Gestaltungskompetenz einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) verinnerlichen. Das Klima ist so schnell wie niemals zuvor im Wandel. Es gilt dem menschengemachten Treibhauseffekt entgegenzuwirken, damit auch unsere Kinder und Enkelkinder hier und in anderen Regionen der Erde, die gleichen Chancen auf ein gutes Leben haben wie wir. Ihnen als Multiplikator kommt hier eine bedeutende Rolle zu, da Sie mit Ihrer Bildungsarbeit Kinder und Jugendliche im Sinne einer BNE bilden und sie fit für den Klimaschutz durch Wald und Holz machen können. Jeder Mensch, ob groß, ob klein, kann einen Beitrag leisten, die Welt ein Stück zu verbessern.

Anne Schnurpfeil, Projektmitarbeiterin „Die Klimakönnner“ SDW-Bundesverband, B. Sc. International Forest Ecosystem Management und staatlich zertifizierte Waldpädagogin



Der Klimawandel – schwerverdauliches Thema auch für Erwachsene. Kann es gelingen, Kinder dafür zu interessieren? Es kann! Indem wir sie mit hineinnehmen in Erfahrungsräume, in denen sie im Inneren berührt werden. Deshalb sind Programme wie „Die Klimakönnner“ so wichtig. Im Wald etwas über den Wald und das Klima zu erfahren macht einfach Spaß. Und beim Gesellschaftsspiel „Reise um die Welt“ buchstäblich zu erleben, dass wir alle auf der Erde in einem Boot sitzen, bleibt haften. Die „Klimakönnner“ vermittelt nicht nur wertvolles Fachwissen für Multiplikatoren. Das Angebot berücksichtigt auch in hervorragender Weise den Wert unmittelbarer Naturerfahrungen für Kinder und holt sie in ihrer natürlichen Spielfreude ab. So gewinnt man nicht nur interessierte, sondern begeisterte Klimakönnner!

Jutta Klicker, Teilnehmerin einer Klimakönnner-Fortbildung, zertifizierte Natur- und Landschaftsführerin im Biosphärenreservat Bliesgau, Saarland



INHALTE & ZIELE

In insgesamt sieben Stationen rund um die Welt lernen Sie mit Ihrer Kindergruppe fremde Kulturen kennen und lösen zusammen die jeweilige Klimaaufgabe. Auf einer spannenden, fiktiven Reise entdecken die Kinder altersgerecht vielfältige Verflechtungen zwischen ihrem Leben und Handeln und den Folgen des Klimawandels in verschiedenen Regionen der Welt. In der Gruppe entwickeln sie Klimaregeln und können so ihren Beitrag zum Schutz des Klimas leisten.

Natürlich soll bei allem Ernst des Themas der Spaß nicht zu kurz kommen. Das Handbuch bietet vielfältige Spiel-, Bastel- und Aktionsideen, die aus den jeweiligen Regionen stammen. Die meisten Spiele sind mit geringem Materialaufwand sowohl drinnen als auch draußen im Wald durchführbar. Zusätzlich aktivieren Geschichten aus den jeweiligen Kulturen die Fantasie und Kreativität der Kinder und regen zum Nachdenken an. Verschiedene Vorschläge zur Nachbereitung der **Reise um die Welt** finden Sie ebenfalls im Handbuch.

Die **Reise um die Welt** können Sie individuell an ihr vorhandenes Zeitbudget anpassen. Die sieben Klimaaufgaben sind fester Bestandteil des Spiels, während die weiteren Aktionen optional und für den Spielablauf nicht notwendig sind.

Bei jeder Aktion finden Sie eine Altersangabe. Hier ist zusätzlich ihre pädagogische Erfahrung gefragt, um einzuschätzen, welche davon auch für Ihre individuelle Kindergruppe sinnvoll sind. Die meisten Aktionen lassen sich jedoch so anpassen, dass Sie sie mit Ihrer Gruppe durchführen können.

Eine Erweiterung der Stationen mit mehr Spielen, Aktionen und Bastelideen aus den jeweiligen Kulturen ist bereits geplant.



ZUSAMMENFASSUNG DER STATIONEN

Station 1 GRÖNLAND

An den Polregionen sind die Folgen des Klimawandels am deutlichsten sichtbar. **Nanuk**, das Inuitkind, berichtet von seinem Alltag und dem Leben der Inuit. Die Klimaaufgabe befasst sich mit dem Ziel, Strom im Alltag aufzuspüren und einzusparen.

Station 3 BRASILIEN

Viele unserer alltäglichen Produkte stammen aus dem Regenwald. Die Klimaaufgabe führt dies vor Augen. Vorher stellt sich **Simao** vor, ein Junge eines indigenen Stamms aus dem Regenwald Brasiliens.

Station 5 AUSTRALIEN

Zu Gast bei **Jarrah** und den Aborigines geht es vor allem um die Jahrtausend alten Felsmalereien. Es wird die Regenbogenschlange als zentrales Wesen in der Mythologie vorgestellt. Natürlich bezieht sich auch die Klimaaufgabe darauf.

Station 7 MONGOLEI

Die letzte Station ist bei **Ebru**, einem Mädchen aus der Mongolei. Sie berichtet vom Leben als Nomade und Hirte. In dieser letzten Station soll verdeutlicht werden, dass alle Regionen der Erde zusammenhängen und das Handeln jedes Einzelnen das Leben anderer beeinflusst.

Station 2 ARIZONA, USA

Aponi stammt von den Ureinwohnern Nordamerikas ab und lebt in Arizona in einem Reservat. Sie berichtet von den Traditionen und der Naturverbundenheit der Indianer. Die Klimaaufgabe schickt die Kinder als „Holz-Detektive“ los.

Station 4 NAMIBIA

Mbali gehört zu den San. In ihrem Brief begrüßt sie die Kinder auf Afrikaans. Sie berichtet von der Lebensweise der San und den Bedrohungen ihres Lebensraums. Zunehmende Trockenheit stellt hier ein großes Problem dar. Passend dazu befasst sich die Klimaaufgabe mit dem Wert von Trinkwasser.

Station 6 INDIEN

In Indien berichtet **Ravi** von seinem Leben und den Folgen des steigenden Meeresspiegels. Viele Menschen und Kinder sind aufgrund von Armut gezwungen, in den großen Fabriken zu arbeiten. Die Klimaaufgabe vermittelt Tipps zum Vermeiden von Müll.

EINSTIEG

Jedes Jahr findet die Klimakonferenz statt. Dort treffen sich Politiker und Wissenschaftler aus allen Ländern und versuchen etwas gegen die Klimaerwärmung zu unternehmen. Doch wer ist nie dazu eingeladen? Ihr Kinder! Dabei geht es schließlich auch darum, die Welt so zu hinterlassen, dass die Kinder von heute auch in Zukunft gut auf der Erde leben können. Und es geht nicht nur um die Zukunft der Kinder in Deutschland, sondern aller Kinder auf der ganzen Welt. Deswegen wollen wir es dieses Jahr anders machen! Eure Aufgabe ist es, Kinder von allen Kontinenten abzuholen und mit zur Klimakonferenz zu nehmen. Jedes Kind kommt aus einer anderen Kultur. Lernt ihre Gebräuche und ihren Alltag kennen! Gemeinsam könnt ihr verschiedene Aufgaben lösen und Herausforderungen auf eurer Reise meistern!

Das Klima und die Welt

Klimakonferenz, was ist das eigentlich? Bei dieser Konferenz treffen sich Politiker und Wissenschaftler aus allen Ländern der Welt. Dabei geht es um das Klima auf der Erde. Aber was ist Klima überhaupt? Das ist ein ganz schön schwieriger Begriff.

Um den Begriff Klima zu verstehen, müssen wir erst einmal wissen, was eigentlich Wetter bedeutet. Täglich kann man im Fernsehen oder im Internet Wetterberichte anschauen. Wenn man über das Wetter spricht, dann sind damit Erscheinungen wie Sonne oder Wolken, Regen, Wind, Hitze und Kälte gemeint, die zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort auftreten. Dabei ändert sich das Wetter ständig: Während hier die Sonne scheint, kann es 100 km weiter regnen. Genau so kann sich das Wetter auch von Tag zu Tag verändern. Das Wetter ist also wechselhaft.

Um Aussagen über das Klima treffen zu können, muss man Wetterbeobachtungen über viele Jahre durchführen. Klimaforscher sagen, dass man mindestens 30 Jahre die Wetterereignisse an einem Ort beobachten muss, um Aussagen über das Klima treffen zu können. Das Klima beschreibt also den typischen jährlichen Ablauf des Wetters wie z. B. mildes oder raues Klima. Da diese Aussage auf dem Durchschnitt der Wetterereignisse aufgebaut ist, kann es auch durchaus Monate und Jahre geben, die nicht dem üblichen Klima der Region entsprechen. Über einen langen Zeitraum ist das Klima einer Region jedoch konstant.

Ok, jetzt haben wir geklärt, was Klima bedeutet. Warum treffen sich also die ganzen Politiker und Wissenschaftler? Es ist so, dass sich das Klima in allen Regionen der Erde in den letzten Jahrzehnten verändert hat. Vielleicht habt ihr schon einmal den Begriff „Klimawandel“ gehört. Im Laufe der langen Geschichte der Erde hat sich das Klima schon oft geändert. So zum Beispiel, als die Dinosaurier ausgestorben sind. Dort wurde es plötzlich überall auf der Erde sehr viel kälter als zuvor und die Dinosaurier konnten nicht mehr überleben. Im Moment wird das Klima wärmer. Man spricht auch von Erderwärmung. Gut, ist doch schön, wenn es warm ist, werden einige von euch jetzt denken. Aber die Klimaerwärmung bringt auch eine Reihe negativer Folgen mit sich, und zwar nicht nur hier in Deutschland, sondern überall auf der Welt.

Auf der Konferenz wollen Wissenschaftler Lösungen finden, wie man eine weitere Erwärmung vermindern kann. Und dazu kann jeder seinen Beitrag leisten! Findet gemeinsam heraus, was ihr für ein besseres Klima tun könnt und werdet Klimaköner!



ABLAUF & VORBEREITUNG

Material:

- Weltkarte (Spielbrett)
- Handbuch
- 7 Kulturkarten
- 7 Kärtchen mit den Kindern
- Gruppenspielstein (beliebiger Spielstein z. B. aus Halma)
- Würfel

Vorbereitung:

Zunächst müssen die Spielfiguren fertig gestellt werden. Dazu die Kinder auf dem Karton gemäß der Anleitung ausschneiden und fertig basteln. Die Weltkarte wird auf einem niedrigen Tisch oder dem Fußboden ausgebreitet. Die Kulturkarten müssen ausgeschnitten werden.

Nun kann es los gehen!

Was seht ihr auf dem Bild? Wie nennt man das Volk? Wie leben die Menschen dort? Wie sind die Umgebung und das Klima dort? Welche Tiere gibt es dort?

Die Kinder ziehen in Kleingruppen verdeckt eine der sieben Kulturkarten. Wenn jede Gruppe eine Kulturkarte hat, setzen sich alle wieder in den Kreis. Die Kinder sollen sich nun das Bild genau anschauen und überlegen, wo das Kind auf der Kulturkarte leben könnte. Nach einer kurzen Gruppenphase wird nun reihum die Karte gezeigt und beschrieben. Anschließend muss die Kleingruppe einen Vorschlag machen, wo das Kind leben könnte. Die Farben der Weltkarte helfen dabei genau so wie die Tiere auf den Kulturkarten. Wenn alle einverstanden sind, wird der zu der Karte gehörige Spielstein an die entsprechende Stelle auf das Spielbrett gestellt. Die Felder, auf die die Spielfiguren gestellt werden sollen, sind weiß mit einer schwarzen Umrandung.

Tipp: Die SchülerInnen können im Vorfeld Kurzvorträge zu den Kulturen vorbereiten, die als Einstieg zum Spiel gehalten werden.

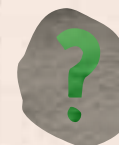
Ziel des Spieles ist es, alle Klimaaufgaben zu lösen und die Kinder der verschiedenen Kulturen zu besuchen.

Es geht los:

Der Gruppenspielstein wird auf Europa (grünes Feld mit schwarzer Umrandung) gestellt. Die Gruppe bekommt den ersten Brief vorgelesen und macht sich dann auf den Weg zu Nanuk, dem Kind der ersten Station. Reihum wird gewürfelt und der Gruppenspielstein um die entsprechende Augenzahl bewegt. Nun können verschiedene Ereignisse eintreten:



Ereignisfelder sind Felder mit Stern, auf denen besondere Ereignisse passieren. Die möglichen Ereignisse sind im Spielbuch abgedruckt. Es gibt Ereignisse, die eintreten, wenn sich der Spielstein auf dem Spielbrett gerade auf einem „Landfeld“, also auf einem Kontinent, befindet (L1/L2/...) und solche, die sich auf dem Wasser (W1/W2/...) ereignen. Hier muss der Spielleiter entsprechend dem Feld, auf dem sich der Gruppenspielstein gerade befindet, auswählen.



Fragefelder sind mit einem grünen Fragezeichen gekennzeichnet. Auf diesen Feldern muss eine Frage beantwortet werden. Die Fragen beziehen sich auf die Informationen im Brief und sind im Handbuch immer nach dem entsprechenden Brief abgedruckt. Bei der richtigen Antwort wird ein Feld vorgerückt, bei einer falschen Antwort geht es ein Feld zurück.



Stationen sind weiße Felder mit schwarzem Rand. Wird eine der Spielfiguren erreicht, muss zunächst die zugehörige Klimaaufgabe erledigt werden und die restlichen gewürfelten Augen verfallen. Dann darf die Spielfigur in das Boot auf der Weltkarte gestellt werden und die Reise geht weiter.

Für alle Aktionsfelder (Frage- und Ereignisfeld) gilt: Wird durch das Vorrücken des Steins nach Beantwortung einer Frage oder durch ein Ereignis ein weiteres Aktionsfeld erreicht, tritt zuerst die Aktion ein, bevor erneut gewürfelt werden darf. Dies gilt nicht, wenn der Gruppenspielstein durch eine falsche Antwort oder durch ein Ereignis zurückrücken musste. Wird durch Vorrücken nach einer Aktion eine Station erreicht, muss direkt die Klimaaufgabe erledigt werden.

Alle Aktionsfelder sind nur einmal aktiv. Haben die Kinder zu diesem Feld eine Aktion ausgeführt, muss bei einem möglichen erneuten Erreichen durch Vor- oder Zurückversetzen des Gruppenspielsteins keine Frage mehr beantwortet oder Ereignis ausgeführt werden.

station 1

GRÖNLAND

Hallo, ich bin Nanuk!

Ich mag meinen Namen, denn er bedeutet Eisbär. Auch wenn ich erst einmal aus großer Entfernung einen Eisbären gesehen habe, war das ein beeindruckendes Erlebnis.

Meine Familie und ich gehören zu den Inuit, wie man die Ureinwohner des kalten Nordens nennt. Wir leben in Grönland. Das ist eine ziemlich große Insel weit im Norden, um genau zu sein die größte Insel der Erde! Grönland ist etwa sechsmal so groß wie Deutschland, aber hier leben viel weniger Menschen.

Bei uns ist es viel kälter als bei euch in Deutschland und der größte Teil der Insel ist von Schnee und Eis bedeckt. Das liegt daran, dass Grönland in der Nähe des Nordpols liegt. Im Gegensatz zu den vier Jahreszeiten bei euch gibt es bei uns eigentlich nur den Polarwinter und den Polarsommer. Im Winter wird es sehr, sehr kalt und es wurden schon einmal -66°C gemessen!

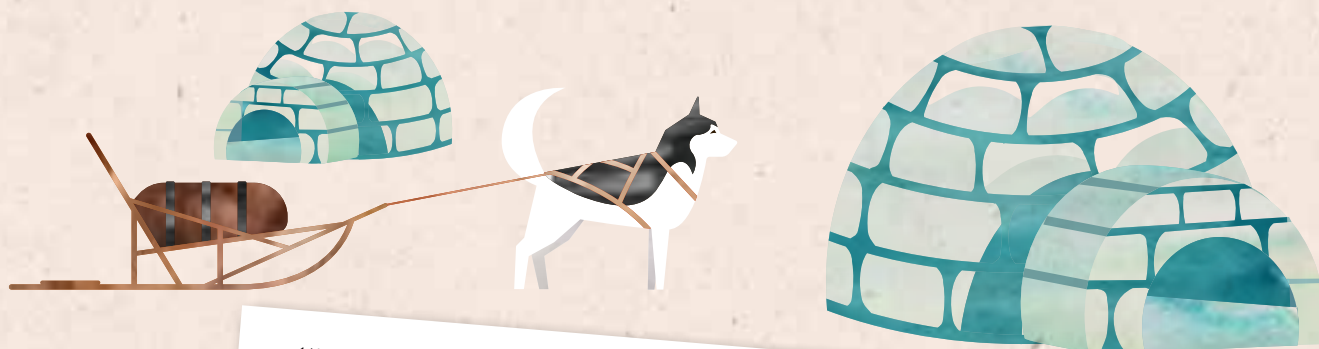
Im Winter wird es bei uns nie richtig hell und die Sonne geht mehrere Monate nicht über dem Horizont auf. Im Sommer hingegen wird es auch nachts nicht richtig dunkel. Das liegt daran, dass die Erde zur Sonne hin geneigt ist, aber ganz genau kann ich euch das auch nicht erklären.

Der Sommer so weit im Norden ist auch nicht vergleichbar mit dem Sommer, den ihr kennt, denn hier wird es auch im Juli nur etwa 10°C. Während bei euch die Sonne im Sommer mittags hoch am Himmel steht, treffen die Sonnenstrahlen in Grönland nur sehr flach auf den Boden und können ihn nur an der Oberfläche erwärmen. In der Tiefe bleibt der Boden immer gefroren. Darum nennt man ihn Permafrostboden.

Vor etwa 5.000 Jahren kamen meine Vorfahren nach Grönland.

Das Leben an einem so extremen Ort ist nicht einfach. Meine Vorfahren waren Jäger und lebten als Nomaden. Das heißt, sie hatten keine festen Häuser so wie ihr, sondern sie zogen im Sommer mit den Rentierherden, um möglichst viel Beute zu machen.

Wer hat von euch schon einmal einen Eisbären gesehen?



Wenn der Sommer vorbei war, zogen die Inuit auf ihren Hundeschlitten an den Rand des Polarmeeres. Das Meer ist dort im Winter zugefroren und so fuhren die Jäger mit den Schlitten aufs Eis und jagten dort vor allem Robben. In dieser Zeit lebten sie in runden Hütten, die aus Eisblöcken aufgeschichtet wurden. Wisst ihr, wie man diese Hütten nennt? Genau, das sind Igloo. Igloo bedeutet in eurer Sprache einfach „Haus“. Vielleicht habt ihr auch schon mal eines gebaut?

Auf diese traditionelle Weise leben heute aber immer weniger Inuit. Unsere Heimat hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Meine Großeltern erzählen, dass es wärmer geworden ist. Das kann ich kaum glauben, da es immer noch wahnsinnig kalt ist. Aber immer mehr der festen Holzhäuser verlieren ihren Halt und kippen einfach um, weil der Boden unter ihnen im Sommer viel stärker auftaut als zuvor. Auch habe ich schon öfter gesehen, wie große Stücke Eis abbrechen und das Meer nicht mehr so dick zufriert. Das erschwert nicht nur den Inuit, sondern vor allem auch den Eisbären die Jagd auf Robben im Winter. Die Eisbären tun mir leid, denn sie sind vom Aussterben bedroht. Durch den Klimawandel verlieren sie immer mehr von ihrem Lebensraum.

Ich habe gehört, dass ihr euch auf die Suche nach Kindern macht, die mit zur Klimakonferenz fahren wollen. Ich schätze, die wärmeren Temperaturen und das schmelzende Eis sind auch Folgen von dieser Klimaerwärmung. Deswegen lade ich euch nach Grönland ein, um uns und unser Leben hier besser kennen zu lernen und hoffe, dass ich euch danach begleiten darf. Ich freue mich auf euch!

Nanuk

Könnt ihr euch vorstellen wie kalt -66°C sind? Als Vergleich: im Gefrierfach sind es etwa -18°C.



AUF DEM WEG NACH GRÖNLAND



Ereignisfelder:

L1. Ihr habt zwei eurer Freunde in Paris vergessen. Der Schnellste von euch muss zwei Runden um den Stuhlkreis rennen, zwei andere auswählen und alle zusammen müssen wieder zwei Runden in die andere Richtung laufen. Nun kann es weiter gehen!

W1. Die Hälfte der Mannschaft ist seekrank. Deswegen kommt ihr beim Rudern nur halb so schnell voran und rückt nur die Hälfte der nächsten gewürfelten Augenzahl vor.

W2. Heute gab es Obst. Das hat euch viel Energie gegeben! Rückt zwei Felder vor.



Fragen:

- Wie nennt man die Behausung der Inuit, die aus Eisblöcken gebaut werden?
- Wer hat besonders gut aufgepasst: Was bedeutet der Begriff „Iglu“?
- Welche Tiere gibt es am Nordpol?
- Wird es im Sommer auf Grönland so warm wie bei uns?
- Wie transportieren die Inuit traditionell ihr Hab und Gut?
- Von welchen Folgen des Klimawandels spricht Nanuk in seinem Brief?
- Was versteht man unter „Permafrostboden“?

1. KLIMAAUFGABE:

STROM SPAREN

In der Arktis, der Region um den Nordpol (und natürlich auch auf der anderen Seite des Planeten, in der Antarktis) sieht man die Folgen der Klimaerwärmung am deutlichsten: Die großen Eismassen schmelzen, das Packeis auf dem Meer friert nicht mehr so dick zu und der Permafrostboden taut im Sommer immer stärker auf.

Vor allem die Luftverschmutzung durch die alten Kraftwerke, dem Auto- und Flugverkehr haben großen Einfluss auf die Klimaerwärmung. Damit die Glühbirne angeht oder der Kühlschrank kalt bleibt, benötigt man Strom. Zwar kann man auch Strom z. B. mit Windkraftträdern erzeugen, aber für den Hauptanteil des Stroms werden aktuell immer noch fossile Brennstoffe verbrannt. Bei der Verbrennung von Kohle und Erdöl (fossile Brennstoffe) entstehen Gase, die zur Erderwärmung beitragen.

DER ENERGIE IM ALLTAG AUF DER SPUR

Alter: 4-8 Jahre

Dauer: 30-45 Min.

Ziel: verschiedene Haushaltsgeräte kennen, Ideen für Handlungsveränderungen entwickeln können, gemeinsame Entscheidungen treffen können (Kooperation, Partizipation), den eigenen Standpunkt erklären können

Material: Karteikarten, Stift

Ablauf: Zeigen Sie den Kindern (Bilder von) Haushaltsgeräte(n), z. B. Kerze/ Glühbirne, Wasserkocher, Kochlöffel, Schneebesen/Mixer, ... Entscheiden Sie zusammen mit den Kindern, ob das jeweilige Gerät Strom benötigt oder nicht. Formulieren Sie Regeln, wie man den Stromverbrauch reduzieren kann.

Tipp: Wenn es den Kindern schwer fällt, einen Einstieg zu finden, kann zunächst überlegt werden: „Stellt euch vor, es wäre Stromausfall – Was würde alles nicht mehr funktionieren?“

Alter: 8-12 Jahre

Dauer: 30-45 Min.

Ziel: eigenen Energieverbrauch kennen lernen, Einfluss des eigenen Lebensstils auf die Umwelt erkennen, eigenständig recherchieren

Material: pro Gruppe ein Plakat, Stifte, Schere, evtl. Zeitschriften/Werbeprospekte

Ablauf: Die SchülerInnen erkunden (gedanklich) ihr Lebensumfeld auf der Suche nach energieverbrauchenden Geräten. Dazu wird der Grundriss einer Wohnung eines der Gruppenmitglieder erstellt (Bad, Schlafzimmer, Kinderzimmer, Wohnzimmer, Küche). Nun sollen ausgeschnittene Fotos von Haushaltsgeräten in die entsprechenden Zimmer geklebt werden bzw. Zeichnungen von den Geräten erstellt werden. Im zweiten Schritt können die SchülerInnen überlegen, wo Energie eingespart werden kann und Spartipps formulieren.

Die Regeln werden anschließend in der Gruppe besprochen.

- SCHALTE DAS LICHT AUS, WENN DU DEN RAUM VERLÄSST.
- SCHALTE GERÄTE WIE PC ODER FERNSEHER KOMPLETT AUS. AUCH IM STANDBY-MODUS VERBRAUCHEN SIE ENERGIE!
- BENUTZE BEIM KOCHEN TÖPFE, DIE GENAU AUF DIE PLATTE PASSEN. LEGE DEN PASSENDEN DECKEL AUF DEN TOPF, DAS SPART EINE MENGE ENERGIE UND DEIN ESSEN IST SCHNELLER FERTIG!
- LASSE DIE KÜHLSCHRANKTÜR NICHT LÄNGER OFFEN STEHEN.
- ...

Vertiefung für ältere SchülerInnen: Die SchülerInnen recherchieren den durchschnittlichen Energieverbrauch der vorhandenen Geräte und addieren diesen. Mit Hilfe des Strompreises kann der Energieverbrauch aller Geräte in Euro umgerechnet werden.

Geschafft!

Ihr habt eure erste Klimaaufgabe gut bewältigt. Das habt ihr toll gemacht. Nun kann Nanuk euch auf eurer Reise begleiten. Nehmt den Kulturstein und setzt ihn mit in euer Boot!



SPIELE DER INUITKINDER

HAGUH

Alter: 6 -12 Jahre

Dauer: 15 Min.

Ziel: Kooperation, eine neues Wort einer anderen Sprache lernen: „Haguh“

Material: nicht erforderlich

Herkunft: Bei den Kindern der Ureinwohner Alaskas gibt es ein Spiel, bei dem man nicht lachen darf. Es wird Haguh genannt, was so viel bedeutet wie „komm her“.

Ablauf: Haguh wird in zwei Mannschaften gespielt. Die beiden Teams stehen sich in jeweils einer Reihe gegenüber, sodass eine Gasse entsteht. Das Kind, das ganz links in seiner Reihe steht, stellt sich am Anfang bzw. Ende der Gasse auf. So stehen sich zwei Kinder aus den beiden Mannschaften in der Gasse gegenüber. Die beiden Kinder verbeugen sich nun und sagen laut „Haguh“. Nun gehen beide langsam und mit ernstem Gesicht aufeinander zu und dürfen dabei keine Miene verziehen. Die anderen Kinder der Mannschaften versuchen das Kind der gegnerischen Mannschaft zum Lachen zu bringen. Anfassen ist aber nicht erlaubt! Wer durchgekommen ist, ohne zu lachen, stellt sich am Ende der Gasse wieder in die Reihe seiner Mannschaft. Wer unterwegs loslachen musste, reiht sich auch wieder ein, allerdings in der gegnerischen Gruppe. Das Spiel ist beendet, wenn alle einmal durch die Gasse gelaufen sind oder es nur noch eine Mannschaft gibt.

DREI IN EINER REIHE

Alter: 4-12 Jahre

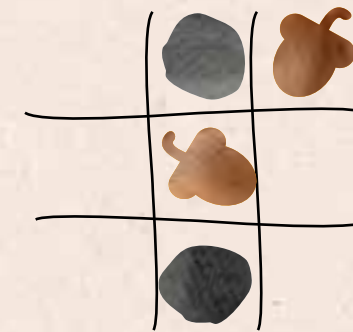
Dauer: 15 Min.

Ziel: Spaß, Taktik

Material: 4 Spielsteine (Eicheln, Steine, ...), für drinnen: Blatt Papier, Stift

Herkunft: Dieses Spiel für Zwei gibt es fast überall auf der Welt. Bei uns ist es bekannt als „Drei in einer Reihe“, in Nordamerika nennt man es „TicTacToe“ und auch die Inuit spielen dieses Spiel. Bei ihnen wird es auf einem Spielfeld aus Leder gespielt, als Spielsteine dienen Geweihstücke.

Ablauf: Das Spielfeld besteht aus 3x3 Feldern, die auf ein Blatt Papier gezeichnet werden. Draußen kann es in den Boden geritzt werden oder Stöcke als Begrenzung benutzt werden. Immer abwechselnd legen die Spieler einen ihrer Spielsteine in das Spielfeld. Ziel ist es, drei in einer Reihe zu bekommen! Dabei dürfen die Spielsteine auch diagonal liegen.



AKSALAQ

Alter: 5-12 Jahre

Dauer: 10-20 Min.

Ziel: Schulung der Koordination, Ausdauer und Kraft, Geschicklichkeit, sich an Regeln halten, Wettbewerb (sich mit anderen messen), Anerkennung der Fähigkeiten des anderen, eigene Grenzen kennen lernen

Material: nicht erforderlich, ggf. Aksalaq (siehe Herkunft)

Herkunft: Dieses Ziehspiel stammt von den Inuit. Dazu wird ein Aksalaq benutzt. Dies ist ein kurzes Leder von etwa 5 cm Länge, an dessen Ende jeweils ein Stück Knochen oder Geweih zum Festhalten ist. Man kann das Spiel aber auch ohne dieses Gerät spielen.

Ablauf: Die beiden Spieler sitzen mit ausgestreckten Beinen gegenüber. Dabei sind die Füße gegen die des Gegners gestellt und beiden fassen sich gegenseitig unterhalb des rechten Handgelenks. Ziel des Spiels ist es nun, auf das Startsignal hin den anderen vom Boden hochzuziehen.

Tipp: Es kann eine richtige Aksalaq-Meisterschaft veranstaltet werden mit einer Gruppenphase und einem großen Finale am Schluss!



station 2

ARIZONA, USA



Wer von euch weiß wie man die Zelte der Ureinwohner Nordamerikas nennt? Tipi, was so viel bedeutet wie „sie wohnen (dort)“.

YA'AT'EEH!

SO BEGRÜßT MAN SICH BEI UNS. MEIN NAME IST APONI, WAS IN Eurer SPRACHE SCHMETTERLING BEDEUTET. ICH GEHÖRE ZU DEN NAVAJO-INDIANERN UND ICH LEBE IN EINEM GROßEN RESERVAT IN ARIZONA IM SÜDWESEN DER USA. LANGE BEVOR DIE EUROPÄER NACH AMERIKA KAMEN, LEBTEN DORT AUSSCHLIEßLICH INDIANER. WISST IHR EIGENTLICH, WARUM MAN DIE URVÖLKER IN AMERIKA "INDIANER" NENNT? DAS BERUHT AUF EINEM IRRTUM DES SPANISCHEN EROBERERS COLUMBUS, DER GLAUBTE, ER SEI MIT SEINEM SCHIFF IN INDIEN GELANDET. WAR ER ABER NICHT, ER HATTE AMERIKA "ENTDECKT". KÖNNT IHR INDIEN AUF DER WELTKARTE FINDEN? DA HAT ER SICH WIRKLICH GANZ SCHÖN VERTAN.

HEUTE NENNT MAN DIE INDIANER AUCH INDIGENE VÖLKER ODER UREINWOHNER AMERIKAS. ES GIBT VIELE VERSCHIEDENE INDIGENE STÄMME. EINIGE WAREN FRÜHER SEHR GUTE BÜFFELJÄGER UND FOLGTEN DEN GROßEN BISONHERDEN AUF IHRER WANDERUNG. SIE LEBTEN IN ZELTEN, DIE SICH SCHNELL AN EINEM ANDEREN ORT WIEDER AUFBAUEN LIEßEN.

ANDERE STÄMME WIE Z. B. DIE NAVAJO LEBTEN AN EIN UND DEMSELBEN ORT IN FESTEN HOLZHÄUSERN UND LEBTEN HAUPTSÄCHLICH VOM ACKERBAU.

SO UNTERSCHIEDLICH DIE LEBENSWEISEN DER EINZELNEN STÄMME WAREN, SO VERSCHIEDEN SIND AUCH DIE EINZELNEN SPRACHEN. DA ES UNMÖGLICH FÜR DIE INDIANER WAR, ALL DIE VERSCHIEDENEN SPRACHEN DER ANDEREN STÄMME ZU BEHERRSCHEN, GIBT ES EINE ZEICHENSPRACHE, DIE VIELE INDIGENEN STÄMME NORDAMERIKAS VERSTEHEN. AUßERDEM WAR DIE ZEICHENSPRACHE SEHR NÜTZLICH, UM SICH LAUTLOS WÄHREND DER JAGD ZU VERSTÄNDIGEN.



ALLE INDIANER HABEN EINES GEMEINSAM: DEN RESPEKT VOR ALLEM, WAS LEBT UND DIE FESTE ÜBERZEUGUNG, DASS ALLES LEBEN HEILIG IST. DIE NATUR, ALLE DINGE UND LEBEWESSEN BESITZEN EINE GROßE, UNSICHTBARE KRAFT. SIE GLAUBEN, DASS ALLE MENSCHEN MIT DIESER KRAFT ENG VERBUNDEN SIND UND WOLLEN IM EINKLANG MIT DER NATUR LEBEN. SO WIRD DAS EMPFINDLICHE GLEICHGEWICHT AUF DER ERDE NICHT GESTÖRT. SIE SAGEN, DASS DIE ERDE UNSERE MUTTER IST, DIE ALLEN MENSCHEN, TIEREN UND PFLANZEN DAS LEBEN GESCHENKT HAT.

EINE BESONDERE VERBINDUNG ZU DEN GEISTERN HABEN DIE SCHAMANEN. BEI VIELEN ANLÄSSEN WIE Z. B. VOR DER JAGD WURDEN TÄNZE DURCH DEN SCHAMANEN ANGEFÜHRT. DIESE DIENTEN ZUR EINSTIMMUNG AUF DIE JAGD UND SO WURDEN AUCH DIE GEISTER UM SCHUTZ GEBETEN. BEI MEINEM STAMM, DEN NAVAJO, DIE HAUPTSÄCHLICH VOM ACKERBAU LEBTEN, SPIELTEN REGEN- UND FRUCHTBARKEITSTÄNZE EINE GROßE ROLLE. AUCH HEUTE NOCH WERDEN DIE ALTEN TÄNZE BEI VERSAMMLUNGEN AUFGEFÜHRT.

IN ARIZONA GIBT ES EINE DÜRRE, DIE SCHON MEHRERE JAHRE ANHÄLT. AUCH FRÜHER GAB ES TROCKENE ZEITEN, ABER SCHNELL HABEN ALLE GEMERKT, DASS DIESE TROCKENHEIT SEHR VIEL LÄNGER ANHÄLT ALS FRÜHER. AUCH DIE REGENTÄNZE DER SCHAMANEN HABEN BISHER NICHT GEHOLFEN. UND DESWEGEN DENKE ICH, DASS DIESE DÜRRE AUCH EINE FOLGE DES KLIMAWANDELS SEIN KANN. ICH HABE GEHÖRT, DASS IHR AUF DEM WEG ZUR KLIMAKONFERENZ SEID. ES WÄRE SCHÖN, EUCH ETWAS VON UNSEREN TRADITIONEN ZU ZEIGEN UND EUCH ZUR KONFERENZ ZU BEGLEITEN!

APONI



AUF DEM WEG NACH ARIZONA



Ereignisfelder:

W1. Neben eurem Boot sprüht auf einmal eine Wasserfontäne in die Luft. Ein riesiger Blauwal! Ihr seht, dass eine Harpune in der Flosse steckt und entfernt ihm diese. Als Dank zieht er euer Boot zwei Felder vor.

W2. Ein heftiger Sturm zieht auf und der starke Wind drückt euer Boot zwei Felder zurück.

L1. Ihr habt in einem kleinen Waldstück übernachtet. In der Nacht ist ein Bär vorbei gekommen und hat eure gesamten Vorräte gefressen. Nun müsst ihr erst euren Proviant auffüllen. Rückt ein Feld zurück.

L2. Ihr habt euch auf der letzten Etappe Blasen an den Füßen gelaufen. Deswegen kommt ihr heute nur langsam voran. Rückt nur die Hälfte der nächsten gewürfelten Augen vor.

L3. Ihr habt die falschen Pilze gegessen. Tut so, als wäre euch schlecht und jammert ordentlich.

L4. Ihr habt einen Medizinmann getroffen und von eurer Reise erzählt. Er möchte euch helfen und hat euch einen Zaubertrank gegeben. Damit dürft ihr zwei Felder vorrücken!

L5. Ihr habt rote Beeren gegessen. Mit den Beeren stimmt aber wohl etwas nicht. Alle Kinder, die etwas Rotes anhaben, benehmen sich komisch und hüpfen auf einem Bein eine Runde um den Stuhlkreis.



Fragen:

- Welche Bedeutung hat der Name „Aponi“?
- Wie nennt man das typische Zelt der Indianer im Norden Amerikas?
- Welche Tiere haben die Indianer früher vor allem gejagt?
- Wer nannte die Ureinwohner Amerikas „Indianer“?
- Columbus „entdeckte“ Amerika. Wo aber wollte er eigentlich hin?
- Wie konnten die Indianer verschiedener Stämme sich miteinander verständigen, auch wenn sie verschiedene Sprachen sprechen?
- Wie bitten die Schamanen die Geister um Schutz?
- Die Indianer glauben, dass die Erde allen Menschen, Tieren und Pflanzen das Leben schenkt. Als was verehren sie die Erde?
- Zu welchem Stamm gehört Aponi?
- Gehen die Navajo auf die Jagd oder betreiben sie Ackerbau?

2. KLIMAAUFGABE:

HOLZPRODUKTE IM ALLTAG

Auch die Kinder der Indianer Nordamerikas haben Spielsachen. Allerdings sind die Spielsachen der Indianer überwiegend selbst gemacht. So haben sie selbstgenähte Puppen, aber auch geschnitzte Figuren aus Holz. Auch die Kinder in Deutschland hatten früher viel Holzspielzeug. Begeht euch auf die Suche nach Dingen, die aus Holz gemacht wurden! Ihr werdet sehen, dass der Wald und Holz auch eine wichtige Rolle in eurem Leben spielt.

SPURENSUCHE

Alter: 5-12 Jahre

Dauer: 30-45 Min.

Ziel: Bedeutung von Holz im Alltag erkennen, Kooperation/Absprachen, Partizipation, Holzprodukte kennen lernen, Gegenstände beschreiben können

Ablauf: Die Kinder begeben sich in Kleingruppen auf Spurensuche im Kindergarten/in der Schule nach Gegenständen, die aus Holz gefertigt sind (Spielzeug, Papier, Kochlöffel, ...). Nach einer bestimmten Zeit kommt die Gruppe wieder zusammen und die gefundenen Dinge werden besprochen.

Gut gemacht!

Ihr habt auch die zweite Klimaaufgabe gelöst. Nun darf Aponi mit euch zur nächsten Station reisen. Nehmt den Kulturstein und setzt ihn mit in euer Boot!



AKTIONEN UND SPIELE DER INDIGENEN VÖLKER NORDAMERIKAS

DEN REGEN HERBEI TANZEN

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 30-60 Min.
Ziel: Koordination trainieren, Kreativität, gemeinsam Ideen umsetzen, künstlerische Darstellung, Konzentration
Hintergrund: Eine besondere Verbindung zu den Geistern haben die Medizinmänner in einem indigenen Stamm. Die Geister werden bei Krankheiten um Hilfe gebeten, aber auch, um für eine erfolgreiche Jagd zu sorgen oder den langersehten Regen zu schicken.
Ablauf: Die Kinder sollen in Kleingruppen einen Tanz einüben, mit dem die Geister um Hilfe gebeten werden. Die Tänze werden anschließend vorgeführt und der Rest der Gruppe darf raten, welche Geister angerufen wurden.

GLÜCKSWURF

- Alter:** 5-12 Jahre
Dauer: je nach Gruppengröße
Ziel: Kooperation, Regeln einhalten, Geschicklichkeit, Koordination
Material: 8 würfelförmige Knochen- oder Holzstücke (zwei Seiten sind schwarz, vier Seiten weiß gefärbt), Schale
Herkunft: Bei diesem Glücksspiel der Indianer spielte das ganze Dorf gegeneinander, bis am Ende ein Gesamtsieger feststand. Dabei wechselten viele Gegenstände, die als Einsatz gesetzt wurden, den Besitzer.
Ablauf: Die ersten beiden Spieler stellen die Schale zwischen sich auf. Vor jeder Runde einigen sie sich auf eine Farbe. Die Würfel werden so geworfen, dass sie in die Schüssel fallen. Wer mehr Seiten der vereinbarten Farbe „erwürfelt“ hat, gewinnt die Runde und bekommt einen Punkt. Wer zuerst 5 Punkte erreicht hat, darf weiterspielen. Der Verlierer bestimmt den Gegner für die zweite Runde und so geht es weiter, bis jeder einmal an der Reihe war. Erst wer die letzte Runde gewinnt, ist der Gesamtsieger in diesem Spiel!

- Tipp:** Es können auch normale Würfel auf zwei Seiten beklebt werden (Isolierband, Pflastertape, Klebepunkt), die dann als „schwarz“ zählen, während die unbelebten Seiten „weiß“ sind. Wird das Spiel draußen gespielt, kann man die Kinder vorher Eicheln, Steine oder Zapfen sammeln lassen, die dann als Spieleinsatz genommen werden.

TRAUMFÄNGER AUS PAPPTELLERN BASTELN

- Alter:** 5-12 Jahre
Dauer: 1-2 Std.
Ziel: fremde Kulturen kennen lernen, Umgang mit der Schere üben, verschiedene Materialien benutzen, Feinmotorik trainieren, Kreativität
Material: Pappteller, Wolle, Federn, Perlen, Stifte, Schere, Locher und Klebeband
Herkunft: Bei manchen Indianerstämmen ist es Brauch, über dem Bett kleiner Kinder einen Traumfänger aufzuhängen. Vielleicht hast du schon mal einen gesehen: ein Traumfänger ist eine Art rundes Mobile mit einem feinen Netz in der Mitte und mit schönen Federn geschmückt. Wenn nachts ein schlechter Traum vorbeikommt, wird er vom Traumfänger gefangen gehalten und vom Morgenlicht ausgelöscht. Gute Träume hingegen gleiten an den Federn sanft auf den Schlafenden hinab.
Anleitung: Zunächst schneidet man den gewellten Rand von dem Pappteller ab, so dass nur eine Runde Pappscheibe übrigbleibt. In einem Abstand von etwa 2 cm vom Rand wird eine dünne Linie eingezeichnet, an der entlang anschließend der innere Teil des Tellers herausgeschnitten wird, so dass nur noch ein Ring übrig bleibt. Mit einem Locher werden 16 Löcher in den Ring gestanzt. Nun wird ein langer Faden durch das erste Loch geführt, so dass etwa 10 cm überstehen. Nun wird der Faden kreuz und quer durch die Löcher gefädelt, so dass ein Netz entsteht. Wer mag, kann zwischendurch auch Perlen mit auffädeln. In der Mitte des Traumfängers lässt man am besten ein bisschen Platz für die guten Träume. Zu guter Letzt wird der Faden erneut durch das erste Loch gefädelt. Aus den beiden Fadenenden kann eine Schlaufe geknotet werden, um den Traumfänger daran aufzuhängen. Nun kann der Traumfänger noch verziert werden: Dazu zieht man einen doppelten Faden durch das Loch, dass der Aufhängeschlaufe genau gegenüber liegt. Darauf kann man ein paar Perlen auffädeln und anschließend durch die letzte Perle eine Feder stecken. Zum Schluss noch den Faden so verknoten, dass nichts mehr verrutschen kann. Das kann man mit den nebenliegenden Löchern wiederholen, bis der Traumfänger nach eigenem Geschmack fertig ist.



station 3

BRASILIEN

Bom dia, ich bin Simao. Ich lebe in Brasilien am Tapajós, einer der grössten Nebenflüsse des Amazonas. Vom Amazonas habt ihr bestimmt schon einmal etwas gehört, das ist der grösste Fluss der Erde. Er schlängelt sich durch den Regenwald Südamerikas.

Im Regenwald gibt es verschiedene Stämme von Eingeborenen, die hier schon Jahrtausende leben. Ich gehöre zu den Munduruku. Diesen Namen bekamen wir von anderen Stämmen, er bedeutet "rote Ameisen". Früher waren wir ein sehr kriegerischer Stamm und haben unsere Feinde als grosses Heer angegriffen. Ähnlich eben wie Ameisen. Aber das war lange bevor ich geboren wurde. Die Krieger in unserem Stamm sehen trotzdem noch furchteinflössend aus. Sie sind mit Pfeil und Bogen bewaffnet und haben ihre Gesichter und den Körper mit dichten, dunklen Linien tätowiert. Zu besonderen Anlässen bekommen auch wir Kinder mit Farbe Linien und Muster auf Körper und Gesicht gemalt.

Wir leben in der Nähe des Flusses auf einer Lichtung im Regenwald. Rund um die Lichtung stehen unsere Häuser. Sie sind alle auf Stelzen gebaut, denn der Fluss tritt öfter über seine Ufer und überflutet das Land. Die Holzhütten sind offen gebaut, da es bei uns nie kalt ist. Das liegt daran, dass wir so nah am Äquator wohnen und hier die Sonne das ganze Jahr sehr stark scheint. Bei uns gibt es also keine Jahreszeiten wie bei euch.

Im Regenwald finden wir alles, was wir zum Leben brauchen. Da wir nahe am Fluss leben, gibt es oft Fisch, der mit Netzen gefangen wird. Ausserdem gehen die Jäger mit Pfeil und Bogen auf die Jagd. Vor den Pfeilen muss man sich in Acht nehmen, denn die Spitzen werden so präpariert, dass sie giftig sind! Zusätzlich sammeln wir auch Beeren, Wurzeln und Früchte im Regenwald. In der Nähe des Dorfes werden auch Süsskartoffeln angebaut.

Ich habe euch schon erzählt, dass es früher oftmals Krieg mit anderen Stämmen gab. Heute verfolgen die mutigen Männer der Munduruku aber nicht mehr andere Indios, sondern verteidigen unser Land gegen Eindringlinge. Es gibt im Regenwald Gold und andere wertvolle Schätze, die viele Räuber stehlen wollen. Dazu fällen sie Bäume oder legen unerlaubt Minen an, um an die Schätze zu gelangen. Das verschmutzt unsere Wasserquellen und zerstört unsere Heimat. Deshalb verfolgen unsere Krieger diese Räuber.

Eine weitere Bedrohung für uns ist der Bau von Staudämmen. Die Regierung in Brasilien plant immer wieder den Bau riesiger Staudämme, die das Wasser des Flusses aufhalten sollen. So wird in grossen Wasserkraftwerken Strom gewonnen. Das ist auf der einen Seite gut, denn die Energie, die man mit Wasserkraftwerken gewinnen kann, zählt zu den "sauberen" Energien, die unserem Klima weniger schaden. Es muss keine Kohle verbrannt werden und die Luft bleibt sauberer. Allerdings werden grosse Teile der Landschaft durch die Stauseen überflutet. Dadurch verlieren wir indigenen Stämme und auch viele Tiere wie z.B. der Jaguar das Zuhause.

Ich lade euch herzlich ein, mich in unserem Dorf am Tapajós zu besuchen. Ich habe gehört, ihr seid mit einem Boot unterwegs. Das ist gut, denn bei uns sind die Flüsse die einfachste Möglichkeit, Orte im Regenwald zu erreichen. Ich freue mich auf euren Besuch und möchte mich euch dann gerne anschliessen und mit zur Klimakonferenz fahren.

Simao



AUF DEM WEG NACH BRASILIEN



Ereignisfelder:

W1. Ihr seid in einen Sturm geraten und euer Schiff schaukelt auf den meterhohen Wellen. Macht eine La-Ola-Welle, in dem ihr nacheinander aufsteht und euch wieder hinsetzt. Das Kind, das rechts vom Spielleiter sitzt, beginnt. Jeder muss dreimal aufgestanden sein.

Variante: Wenn die Welle gut klappt, kann der Spielleiter auch noch einen Richtungswechsel mit einbauen: Bei „Wechsel“ geht die Welle in die andere Richtung weiter.

W2. Heute Nacht war es bewölkt und ihr konntet die Sterne nicht sehen. Deswegen habt ihr die Orientierung verloren und seid in die falsche Richtung gerudert. Rückt zwei Felder zurück.

W3. Ein frischer Wind kommt auf. Tut so, als würdet ihr das Segel auf eurem Boot hissen und rückt zwei Felder vor.

L1. Ihr wurdet von einem Stamm Eingeborener gefangen genommen. Denkt euch eine möglichst lustige Art der Fortbewegung aus (auf einem Bein hüpfen, krabbeln, Huckepack, ...) und umrundet so nacheinander den Stuhlkreis. Da die Eingeborenen herzlich über euch lachen konnten, lassen sie euch gehen. Glück gehabt!

L2. Ihr habt pinke Früchte gefunden, die nicht nur lecker waren, sondern euch auch ganz viel Energie gegeben haben. Deswegen dürft ihr direkt zweimal hintereinander würfeln (Ereignis-/Fragefeld entfällt).



Fragen:

- Wie nennt man den größten Fluss der Erde?
- Wie wird der Stamm von Simao genannt?
- Woher stammt die Bezeichnung „rote Ameisen“ für den Stamm von Simao?
- Womit jagen die Munduruku?
- Womit schmücken die Krieger der Munduruku ihre Gesichter?
- Wodurch ist die Heimat von Simao bedroht?
- Im Regenwald gibt es keine Straßen. Wie kommt man am besten von einem Ort zum nächsten?

3. KLIMAAUFGABE:

GESCHMACK DES REGENWALD

Der Regenwald, in dem Simao lebt, ist ganz schön weit weg. Dennoch spielt er auch für uns hier in Europa eine wichtige Rolle! Man nennt den Regenwald auch die grüne Lunge der Erde: Grün steht für die Farbe der Blätter der Bäume. Die Bäume nehmen mit ihren Wurzeln die Nährstoffe und das Wasser aus dem Boden auf. Mit Hilfe von Sonnenlicht können sie aus Wasser und Kohlenstoffdioxid Traubenzucker herstellen. Dabei entsteht Sauerstoff, das ist der Teil der Luft, den wir Menschen und auch die Tiere zum Atmen brauchen. Zudem hat der Regenwald einen positiven Einfluss auf das Wetter der Erde. Aber auch viele Produkte, die aus dem Regenwald stammen, nutzen wir bei uns in Deutschland. Ihr seid überrascht? Dann „schnüffelt“ euch durch die Gerüche des Regenwaldes!

SO SCHMECKT DER REGENWALD

Alter: 4-12 Jahre

Dauer: 30 Min.

Ziel: Wahrnehmung schulen, Sinne ansprechen, Verbindungen vom Regenwald zum Alltag der Kinder herstellen

Material: Regenwaldprodukte (z. B. Vanille, Banane, Kakao, Zimt, ...), Augenbinden, Holzspatel/Löffel zum Probieren

Ablauf: Alle Kinder bekommen Augenbinden. Nun dürfen sie reihum das erste Regenwaldprodukt verkosten. Hat jedes Kind probiert, wird gemeinsam überlegt, um welches Produkt es sich dabei gehandelt hat. Wurde die Lösung gefunden, werden wieder die Augen verbunden und das nächste Produkt wird probiert.

Wer wusste denn, dass dieses Produkt von so weit her kommt?

Vertiefung: Lassen Sie die Kinder doch Zuhause recherchieren, welche Produkte es aus unseren heimischen Wäldern gibt!

(Anregung: Heidelbeermarmelade, Holundersirup, Waldhonig, ...)

Geschafft!

Nun habt ihr erfahren, dass viele Dinge aus dem Regenwald stammen. Nehmt nun Simao mit auf eure weitere Reise. Setzt den Kulturstein in euer Boot!



SPIELE & GESCHICHTEN AUS LATEINAMERIKA

DIE BEDEUTUNG JEDES EINZELNEN

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 1-2 Std.
Ziel: Bedeutung des eigenen Handelns erkennen, Verantwortung übernehmen, Worte in Bilder übersetzen (Abstraktion)
Material: Zeichenpapier, Stifte, Kordel und Wäscheklammern zum Aufhängen der Bilder
Herkunft: Das Märchen vom Kolibri ist erzählt nach Adriano Martins und stammt aus Brasilien.
Ablauf: Lesen Sie Ihrer Gruppe die Geschichte vom kleinen Kolibri vor. Lassen Sie die Kinder Bilder zu der Geschichte malen. Auch ein Comic ist möglich, der die gesamte Geschichte in Einzelbildern zeigt! Oder die ganze Gruppe stellt eine große Bildergeschichte gemeinsam her. Das klappt gut, wenn Sie vorher absprechen, wer welchen Teil der Geschichte malt.

DAS MÄRCHEN VOM KOLIBRI

Es war einmal ein wunderschöner großer Fluss an dessen Ufern ein riesiger Wald stand. In diesem Wald lebten viele Tiere: Jaguare, Papageien, Affen und noch viele andere. Eines Tages brach ein Feuer aus. Die Tiere hatten Angst, dass ihre Wohnungen und Nistplätze zerstört werden könnten und waren verzweifelt. Nur ein kleiner Kolibri ließ den Kopf nicht hängen, sondern flog zum Fluss, holte einen Schnabel voll Wasser und ließ diesen kleinen Wassertropfen über dem brennenden Wald fallen. Die anderen großen Tieren lachten ihn aus: Was wollte dieser kleine Kerl schon ausrichten? Der Kolibri antwortete: „Ich leiste meinen Teil, nun seid ihr dran!“

Tipp: Eine Bildergeschichte lässt sich sehr schön mit Holzwäscheklammern an eine gespannte Kordel aufhängen. In eine solche Ausstellung kann man auch Fotos und Steckbriefe vom Regenwald und seinen Tieren integrieren.



DUELL DER AUGEN

- Alter:** 6-12 Jahre
Dauer: 10 Min.
Ziel: sich an Regeln halten, Kontakt zu anderen Kindern aufnehmen
Material: nicht erforderlich
Ablauf: Die Munduruku waren früher ein sehr kriegerischer Stamm. Doch heute ist es Ziel, möglichst lange nicht in ein direktes Duell zu geraten! Die Kinder stellen sich in einem engen Kreis auf. Der Spielleiter gibt nun das Kommando: „Boden“ und alle Kinder schauen auf den Boden. Gleichzeitig tritt vollständige Ruhe ein und jeder überlegt sich, welchen Mitspieler er als nächstes anschaut. Kurz darauf erfolgt das Kommando „Hoch“, was bedeutet, dass alle gleichzeitig die Köpfe heben und die ausgewählte Person anblicken. Sehen sich nun zwei Kinder direkt in die Augen, so haben sie Pech gehabt und scheiden für den Rest des Spiels aus. Der Kreis wird verkleinert und es beginnt die nächste Runde im Duell der Augen! Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch zwei Spieler übrig sind und unweigerlich das letzte Duell austragen!

KOLIBRI, STINKTIER & JAGUAR (VARIANTE VON STEIN-SCHERE-PAPIER)

- Alter:** 6-12 Jahre
Dauer: 20 Min.
Ziel: Kooperation, Geschicklichkeit, Ausdauer, Kreativität, Koordination
Material: abgegrenztes Spielfeld
Ablauf: Im Regenwald gilt die Regel: fressen und gefressen werden! Der Jaguar ist das mächtigste Raubtier im Regenwald, er fängt den Kolibri. Der Kolibri hingegen schlägt so schnell mit seinen Flügeln, dass das Stinktier verwirrt ist und ihm schwindelig wird. Das Stinktier wehrt sich gegen den Jaguar mit seinem Geruch.
 Nun werden in der Gruppe Gesten für jede Rolle vereinbart: Die Kolibris könnten mit den Flügeln schlagen, die Stinktiere drehen sich um und wedeln mit der Hand und der Jaguar nimmt beide Hände als Krallen hoch und brüllt.
 Die Gruppe wird nun in zwei Mannschaften aufgeteilt. Beide ziehen sich in einer Ecke des Spielfeldes zurück und einigen sich auf eine Rolle und eine Ersatzrolle. Dann kommen sie in der Mitte des Spielfeldes wieder zusammen. Auf das Signal des Spielleiters spielen beide Gruppen ihre Rolle. Haben beide Gruppen die gleiche Rolle gewählt, gibt der Spielleiter erneut ein Zeichen und es werden die Ersatzrollen gespielt. Nun kommt Bewegung ins Spiel: Die unterlegene Gruppe dreht sich um und läuft schnell an ihr Ende des Spielfeldes. Wer vor der Ziellinie von der Gewinnergruppe erwischt wird, muss die Gruppe wechseln. Nun beginnt die zweite Runde und es kann so lange gespielt werden, bis sich eine Gruppe komplett aufgelöst hat.

station 4

NAMIBIA

Afrikaans ist die meistgesprochene Sprache in Südafrika und ist aufgrund der Kolonialgeschichte der Region dem Niederländischen und Englischen sehr ähnlich

Hi ek is Mbali!
Ek is 8 jaar oud en ek woon saam met my familie in Namibië.
Ek behoort aan die San. Dié was Afrikaans.
Und, konntet ihr das verstehen? Ich bin Mbali. Ich bin 8 Jahre alt
und ich lebe mit meiner Familie in Namibia. Ich gehöre zu den San.
Das war Afrikaans.

Die Kalahari-Wüste ist die Heimat der San, einem der ältesten Völker der Welt. Wir haben neben Afrikaans auch noch eine eigene Sprache, die man aufgrund der typischen Geräusche „Klicksprache“ nennt. Meine Vorfahren leben schon seit mindestens 10.000 Jahren im südlichen Afrika. Ungefähr zu dieser Zeit endete die letzte Eiszeit. Damals gab es noch Mammuts und Deutschland war von einem sehr dicken Eisschicht bedeckt.

Bei uns gibt es keinen Anführer. Alle wichtigen Entscheidungen, wie die Jagd oder ein Ortswechsel, werden gemeinsam von der Gruppe getroffen.

Wir sind weltweit für unsere Fähigkeiten als Spurenleser bekannt. Dies ist auch nötig, wenn man in einer Gegend wie der Kalahari jagt. Traditionell jagen wir mit vergifteten Wurfspeeren oder mit Pfeil und Bogen. Die San legen während der Jagd sehr weite Strecken zurück und sind sehr ausdauernd. So werden z. B. schnelle Tiere wie Zebras so lange verfolgt, bis sie erschöpft zusammenbrechen. Kein Säugetier ist so gut an Ausdauer angepasst wie der Mensch mit seinen langen, starken Beinen und dem aufrechten Gang. Eine solche Hetzjagd nennt man bei uns den „großen Tanz“, bei dem die Jäger eins werden mit dem Tier und seine Wege voraussahnen.



Aber für die Jagd bin ich noch viel zu jung und kenne den großen Tanz nur aus den Geschichten der Jäger, die sie abends am Feuer erzählen. Das Fleisch der Beute wird in Streifen geschnitten und getrocknet und liefert dann für viele Wochen wertvolle Nahrung für unseren Stamm. Man nennt es dann Biltong.

In jeder Gruppe gibt es San, die sich besonders gut mit Pflanzen auskennen und wissen, welche Samen und Wurzeln Krankheiten heilen können. Aber auch die Geister können helfen Krankheiten zu heilen. Um eine Verbindung mit der Geisterwelt aufzubauen gibt es einen langen Tanz, bei dem die Tänzer zum Klatschen der Zuschauer die ganze Nacht am Feuer tanzen.

Ihr fragt euch sicher, warum ich euch zur Konferenz begleiten möchte. Dafür gibt es verschiedene Gründe. Wir San leben im Einklang mit der Natur, aber gegen die zunehmende Trockenheit können uns die Geister nicht mehr helfen. Auch müssen wir um unser Land kämpfen, da es in der Kalahari Diamanten gibt, die wertvoll sein sollen. Essen kann man sie jedoch nicht und Regen kaufen kann man damit auch nicht. Vielleicht könnt ihr mir ja erklären, warum diese Steinchen so wertvoll sind, wenn ihr zu uns zu Besuch kommt.

Mbali



AUF DEM WEG NACH NAMIBIA



Ereignisfelder:

L1. Seit drei Tagen regnet es. Da der Boden nun sehr matschig ist, kommt ihr nur noch langsam voran. Rückt zwei Felder zurück.

L2. Ihr habt einen blauen Pilz gegessen. Alle Kinder, die etwas Blaues anhaben, müssen rückwärts eine Runde um den Stuhlkreis gehen, bevor es weitergehen kann. Wenn alle Kinder irgendetwas Blaues tragen, habt ihr Glück und dürft zwei Felder vorrücken.

W1. Ihr habt Glück und Rückenwind. Rückt zwei Felder vor.

W2. Mann über Bord! Einer hat nicht aufgepasst und ist aus dem Boot gefallen. Das ist euch aber leider erst beim Mittagessen aufgefallen. Rückt zwei Felder zurück, um euren Freund wieder einzusammeln.

W3. Vor dem Kap der guten Hoffnung ist das Meer oft sehr rau. Ihr seid alle seekrank und kommt nun langsamer voran. Rückt nur die Hälfte der nächsten gewürfelten Augenzahl vor!



Fragen:

- Warum nennt man die Sprache der San auch „Klicksprache“?
- Was ist die meistgesprochene Sprache im südlichen Afrika?
- Wie ist das Wetter meistens in der Kalahari?
- Nennt mindestens vier Tiere, die es in Afrika gibt.
- Wofür sind die San berühmt?
- Wenn die Jäger eine erfolgreiche Jagd hatten, schneiden sie das Fleisch in Streifen und trocknen es. Wie nennt man dieses spezielle Trockenfleisch?
- Womit jagen die San?
- Welche wertvollen Steine gibt es in der Kalahari?
- Wie heilen die San Krankheiten?

4. KLIMAAUFGABE:

TRINKWASSER, DAS KOSTBARSTE GUT DER ERDE

Wenn du Durst hast, dann gehst du zum Kühlschrank und nimmst dir dort eine Flasche Wasser. Oder du gehst ganz einfach an den Wasserkran, denn das Wasser, das bei uns aus der Wasserleitung kommt, ist Trinkwasser. Trinkwasser ist sauberes Wasser, das man ohne Bedenken trinken kann. In Deutschland duschen wir sogar damit und auch die Toilettenspülung funktioniert mit Trinkwasser. Das ist eigentlich verrückt, denn es gibt viele Länder, in denen sauberes Trinkwasser das wichtigste Lebensmittel überhaupt ist. Auch wenn es bei uns „genügend“ Wasser gibt, ist es trotzdem wichtig, kein Wasser zu verschwenden. Denn das benutzte Wasser muss aufwändig wieder gereinigt werden und das kostet Energie und verschmutzt die Umwelt.

WASSER IST KOSTBAR!

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 20 Min.
Ziel: Bewusstsein und Wertschätzung für Wasser stärken, eigenen Lebensstil bewusst machen
Material: Karteikarten, Stift
Ablauf: Die Kinder überlegen zusammen, wo im Alltag überall Wasser benutzt wird! Wo kann man Wasser einsparen? Regeln, um im Kindergarten oder in der Schule Wasser zu sparen, sollen formuliert und auf Karten aufgeschrieben werden. Die Kinder können zusätzlich kleine Bilder dazu malen!

Die Regeln könnten so lauten:

- BEIM ZÄHNEPUTZEN KEIN WASSER LAUFEN LASSEN.
- WÄSCHE NUR IN DIE WASCHMASCHINE TUN, WENN SIE WIRKLICH SCHMUTZIG IST.
- STELLE DAS WASSER AB, WÄHREND DU DICH EINSEIFST ODER DIE HAARE WÄSCHST.
- SPRÜDEL DEIN TRINKWASSER IM SPRÜDELAUTOMATEN AUF. SO MUSS ES NICHT TRANSPORTIERT WERDEN WIE BSPW. MINERALWASSER UND DAS SPART ENERGIE.
- GIEßE DIE PFLANZEN IM GARTEN UND DEINE ZIMMERPFLANZEN MIT WASSER AUS DER REGENTONNE.
- SPÜLE DAS GESCHIRR NICHT UNTER FLIEßENDEM WASSER.
- DRÜCKE BEI DER TOILETTENSÜßUNG DIE STOP-TASTE, WENN DU NICHT SO VIEL WASSER BRAUCHST.
- ACHE DARAUF, DASS DIE WASSERHÄHNE RICHTIG ABGEDREHT SIND UND NICHT MEHR TROPFEN!
- ...

Super!

Ihr habt eure vierte Klimaaufgabe gelöst und erfahren, was für einen hohen Wert Trinkwasser hat. Nun kann Mbali euch auf eurer Reise begleiten. Nehmt den Kulturstein und setzt ihn mit in euer Boot!



SPIELE DER KINDER AFRIKAS

NASHORN, ELEFANT UND MARABU

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 15 Min.
Ziel: Kooperation, Kreativität, Darstellung üben
Material: nicht erforderlich
Ablauf: Die Kinder sitzen alle im Kreis. Vor Spielbeginn muss erklärt werden, wie die drei Tiere (Nashorn, Elefant und Marabu) dargestellt werden. Dabei stellen immer drei nebeneinander sitzende Kinder ein Tier dar:
- Für das Nashorn macht das mittlere Kind mit beiden Händen eine lange Nase vor seiner eigenen, das ist das Horn. Für die relativ kleinen Nashornohren legen der linke und rechte Nachbar jeweils Daumen und Zeigefinger an den Kopf des mittleren Kindes.
 - Für den Elefanten formt das mittlere Kind den Rüssel, indem es eine Hand an die Nase führt und den anderen Arm durch den entstehenden Kreis hindurchsteckt. Sein linker und sein rechter Nachbar bilden mit beiden Armen seine großen Elefantenohren.
 - Nun kommt der Marabu: Für seinen großen Schnabel klappt das mittlere Kind vor seinem Mund beide Hände auf und zu. Die Kinder links und rechts stellen mit dem äußeren Arm einen Flügel des Marabus dar.

Nun kann es losgehen: Die Spielleitung (das kann auch ein Kind sein) zeigt auf eines der Kinder und nennt dazu eines der Tiere. Das angesprochene Kind muss nun möglichst schnell mit seinen beiden Nachbarn wie besprochen das Tier darstellen. Je schneller das Spiel wird, desto besser müssen die Kinder aufpassen. Wer einen Fehler gemacht hat, bleibt mit verschränkten Armen sitzen und darf nicht mehr mitmachen. Nach einer festgelegten Zeit oder wenn zu viele ausgeschieden sind, die Spielleitung neu bestimmen und nochmals starten.

ERDMÄNNCHEN-BAU

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 10 – 20 Min.
Ziel: sich an Regeln halten, Spaß
Material: nicht erforderlich
Hintergrund: Erdmännchen haben in der Wüste eine Menge Feinde. Zum Glück haben sie ein ausgeklügeltes Gangsystem, in das sie sich bei Gefahr retten können!
Ablauf: Zwei Kinder sind Greifvögel oder Schakale, die die Erdmännchen fangen. Die Erdmännchen können sich nur retten, indem sie sich in einen Bau verwandeln (bäuchlings eine Brücke bilden). Sie müssen dann allerdings so lange stehen bleiben, bis ein freundliches Erdmännchen hindurchkrabbelt und sie dadurch befreit.
 Wird ein Erdmännchen von einem der beiden Jäger erwischt, tauschen die beiden Kinder die Rollen.



RATESPIEL AUS AFRIKA

- Alter:** 5-12 Jahre
Dauer: 20 min.
Ziel: sich an Regeln halten, in das Gegenüber einfühlen
Material: 2 Steine, Eicheln oder Zapfen in unterschiedlichen Größen. Einer der Gegenstände muss so klein sein, dass man ihn in der geschlossenen Hand verstecken kann. Wenn drinnen gespielt wird Blatt und Stift, für draußen Kreide
Herkunft: Viele Kinder in Afrika haben kein Geld, um sich teure Spielsachen kaufen zu können. Dafür haben sie umso mehr Fantasie und haben viele Spiele, die man auch ohne aufwendiges Material gut draußen spielen kann. Hier kommt ein Spiel für 2 bis 4 Spieler, bei dem es um kluge Raten geht.
Ablauf: Für das Spielfeld werden 10 ineinander liegende Kreise (ähnlich einer Zielscheibe) auf ein Blatt Papier gezeichnet oder in den Boden geritzt. Beide Spieler werfen ihre kleinen Steine in das Spielfeld. Wer am nächsten an der Mitte ist, darf beginnen.
 Der andere Spieler versteckt den kleinen Stein hinter dem Rücken in einer Hand und streckt dann beide Fäuste nach vorne. Tippt der erste Spieler auf die Hand, in der der Stein verborgen ist, darf er seinen Spielstein in den ersten Kreis setzen und erneut raten. Für jeden Treffer setzt er seinen Stein in den nächsten Kreis. Rät er falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat derjenige, der mit seinem Stein zuerst die Mitte erreicht.
Variante: Das Spiel kann man auch mit drei oder vier Mitspielern spielen. In diesem Fall rät man immer beim Nachbarn auf der linken Seite.

station 5

AUSTRALIEN



Wie nennt man die gebogenen Wurfstöcke, die, wenn man sie richtig wirft, wieder zurück kommen? Genau, das sind Bumerangs!

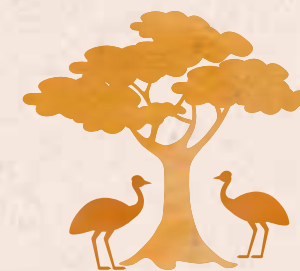
Hi, mein Name ist Jarrah und ich gehöre zu den Ureinwohnern Australiens, den Aborigines. Vor langer Zeit kamen meine Vorfahren nach Australien. Sie waren Jäger und Sammler. Für die Jagd wurden vor allem Speere benutzt, aber auch Wurfstöcke. Ich glaube, diese Wurfstöcke kennt man bei euch auch. Wenn man sie richtig wirft, kommen sie wieder zurück.

Australien liegt ziemlich genau auf der anderen Seite der Welt als Europa. Wenn bei euch Sommer ist, ist bei uns Winter und umgekehrt. In den meisten Gebieten Australiens ist es sehr trocken und meist warm. Dabei ist es in den letzten Jahren deutlich wärmer geworden und Temperaturen von über 40°C sind keine Seltenheit.

Seit etwa 50.000 Jahren leben die Aborigines in Australien. Die Bezeichnung stammt aus dem englischen und bedeutet „Ureinwohner“. Die Ureinwohner Australiens bilden kein einheitliches Volk, sondern bestanden aus vielen verschiedenen Gruppen und Stämmen mit eigenen Gebräuchen und Sprachen.

An vielen Orten in Australien hat man alte Felsmalereien entdeckt, die teilweise 40.000 Jahre alt sind! Dabei gibt es Darstellungen von Jagdszenen, aber auch Darstellungen der „Traumzeit“. Dies ist der Kern des Glaubens aller Aborigines, auch wenn die einzelnen Stämme ihre eigenen Geschichten haben. Die zentrale Figur der Traumzeit ist die Regenbogenschlange, die in fast allen Regionen als Schöpferwesen gilt. Neben der Regenbogenschlange gibt es aber viele weitere Figuren in der Traumzeit und viele, viele Geschichten.

Die meisten Aborigines leben heute in den Städten und viele der



Traditionen und Geschichten sind verloren gegangen, seit dem die Europäer nach Australien kamen. Viele Aborigines versuchen aber, die alten Traditionen wieder neu aufleben zu lassen.

Eine Besonderheit von Australien sind die vielen Tieren und Pflanzen, die es nur hier gibt. So z. B. auch die Koalas oder Kängurus. Diese habt ihr bestimmt schon einmal im Zoo gesehen. Die Europäer kamen in der Geschichte immer wieder als Seefahrer nach Australien. Dabei brachten sie auch viele Tiere mit, die es vorher hier nicht gab wie Hunde und Katzen, aber auch Ratten und Mäuse. Da dieses Tiere in Australien keine natürlichen Fressfeinde hatten, vermehrten sie sich sehr stark und vielerorts gibt es richtige Mäuse- und Kaninchenplagen. Sie nehmen vielen einheimischen Tieren die Nahrungsgrundlage weg, was dazu führt dass verschiedene Arten bedroht sind. Tiere, die neu in einem Gebiet sind und dort ursprünglich nicht vorkamen, nennt man in der Wissenschaft Neozoen. Oftmals führen solche Tiere, aber auch neu eingeführte Pflanzen, zu starken Veränderungen in den Lebensräumen und zur Verdrängung der einheimischen Arten. Durch den Transport von Lebensmitteln und Gütern mit Flugzeugen und Schiffen nimmt dieses Problem auf der ganzen Welt zu.

Ich habe von eurem Boot und eurer Fahrt zur Klimakonferenz gehört und möchte euch sehr gerne dorthin begleiten!

Jarrah



AUF DEM WEG NACH AUSTRALIEN



Ereignisfelder:

L1. Es ist unglaublich heiß. Zwei Kinder sehen eine Fata Morgana und laufen langsam mit ausgestreckten Armen um den Stuhlkreis herum. Das hat euch natürlich aufgehalten. Rückt ein Feld zurück.

L2. Ihr seid in Australien angekommen. Ihr habt lange kein frisches Trinkwasser mehr gehabt und macht euch erst einmal auf die Suche nach einer Quelle. Lauft langsam um den Stuhlkreis herum und tut so, als würdet ihr mit euren Wünschelruten Wasser suchen.

L3. Ihr habt endlich eine kleine Quelle gefunden und alle getrunken. Nun geht es besser voran, rückt ein Feld vor!

W1. Ein frischer Wind kommt auf! Hisst euer Segel und rückt zwei Felder vor

W2. Rumms! Etwas rumpelt gegen euer Boot. Als ihr über die Reling schaut, seht ihr eine Schildkröte, die in einem Fischernetz gefangen ist. Befreit sie von dem Netz. Das habt ihr gut gemacht! Rückt ein Feld vor.

W3. Ihr seid in einen Wirbelsturm geraten! Steht auf und lauft alle zweimal um den Stuhlkreis herum.

W4. Ihr seid aus Versehen mit einer Meerjungfrau zusammen gestoßen, die nun ziemlich wütend ist. Singt ein (Seemanns-)Lied, um sie zu besänftigen. Wenn euch kein Lied einfällt, müsst ihr 2 Felder zurück.

W5. Kurz vor der Küste Australiens habt ihr schlechtes Wetter. Deswegen werdet ihr leider seekrank. Rückt zwei Felder zurück.



Fragen:

- Wie nennt man die Ureinwohner Australiens?
- Wie lange leben die Vorfahren von Jarrah bereits in Australien?
- Wie nennt man die gebogenen Wurfstöcke, die nach dem Werfen wieder zurückkommen?
- Welches Wesen gilt als Schöpferwesen im Glauben der Aborigines?
- Welche Tiere haben die Europäer nach Australien mitgebracht?
- Nenne mindestens zwei typische Tiere, die in Australien leben!

5. KLIMAAUFGABE:

EHRE DIE TRADITIONEN - DIE REGENBOGENSCHLANGE

In den Mythen der Aborigines spielt die Regenbogenschlange eine wichtige Rolle. Sie ist sehr groß und hat in den Geschichten Täler und Berge Australiens geformt, indem sie dort entlang geschlängelt ist. Schlangen müssen sich häuten. Sie können nicht einfach wachsen so wie du, denn ihre Haut wächst nicht mit und wird irgendwann einfach zu eng. Um trotzdem wachsen zu können, bilden Schlangen eine neue Haut und streifen die alte einfach ab. Die Regenbogenschlange in den Geschichten der Aborigines ist riesig, sie muss sich also sehr oft gehäutet haben!

DIE HAUT DER REGENBOGENSCHLANGE

Alter: 5-12 Jahre

Dauer: 20 Min.

Ziel: Koordination, Teamarbeit

Anleitung: Dieses Spiel wird im Team gespielt und es kommt auf Geschicklichkeit und Teamarbeit an. Es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Je nach Gruppengröße und Alter der Kinder ist es sinnvoll, zwei Teams zu bilden (Mädchen/Jungen).

Alle Kinder stellen sich hintereinander auf. Jedes Kind beugt sich nun nach vorne und reicht seine linke Hand durch die Beine nach hinten und greift damit die rechte Hand des Kindes hinter ihm.

Das Kind am Ende der Reihe beginnt: Ohne die Hände zu lösen, legt es sich auf den Rücken und robbt mit den Füßen voran durch die gegrätschten Beine seiner Mitspieler. Dabei zieht es das nächste Kind mit, das sich nun ebenfalls hinlegt und durch die Beine des Vordermanns robbt. So geht es immer weiter. Wenn das erste Kind durch alle Beine hindurch ist, stellt es sich vorsichtig wieder hin und ist kurz am Anfang der Reihe, bis das nächste Kind kommt und sich wieder vor ihm aufstellt. So geht es immer weiter!

Hurra!

Hier war Teamarbeit gefragt und das habt ihr toll gemacht. Jarrah wird euch nun auf dem restlichen Weg unterstützen. Nehmt den Kulturstein und setzt ihn mit in euer Boot!



GESCHICHTEN & KUNST AUS AUSTRALIEN

DIE KUNST DER ABORIGINES

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 45 Min.
Ziel: fremde Kulturen kennen lernen, Kreativität und Phantasie fördern
Material: Zeichenpapier, Wassermalfarben, Buntstifte oder selbst hergestellte Zeichenkohle (siehe unten)
Hintergrund: Die Aborigines haben einen starken Bezug zur Kunst. So wurden an vielen Orten sehr alte Felsmalereien gefunden, die Geschichten aus der Traumzeit darstellen.
Ablauf: Die Kinder sollen die Geschichte des Affenbrotbaums malen. Anschließend können sie sich Bilder vom Baobab anschauen.

DIE LEGENDE VOM AFFENBROTBAUM

Nachdem die Götter die Erde erschaffen hatten, war der Affenbrotbaum der Schönste von allen Bäumen. Er lachte über all die anderen Bäume und prahlte mit seiner Schönheit. Die anderen Bäume waren schon ganz traurig, doch der Baobab hörte nicht auf und erzürnte schließlich sogar die Götter. Also rissen sie ihn mitsamt der Wurzel aus der Erde heraus und pflanzten ihn zur Strafe einfach kopfüber wieder ein.

ZEICHENKOHLE HERSTELLEN

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 60 Min.
Ziel: Zeichenkohle als Waldprodukt kennen lernen
Material: Zweige von Weide, Linde oder Obstbäumen, Blechdose, Draht
Ablauf: Um Zeichenkohle herzustellen, wird zunächst die Rinde von den Ästen geschält. Diese werden in eine Blechdose gelegt, deren Deckel an einigen Stellen durchlöchert wurde. Die Dose wird mit Draht umwickelt und für 1-2 Stunden in die Glut eines Lagerfeuers gelegt. Sobald die Dose nach dem Herausnehmen genügend abgekühlt ist, können die Kinder die Dose öffnen. Mit den verkohlten Ästen lässt sich nun herrlich auf Papier zeichnen! Kunstwerke können aber auch auf Felsen, glatten Baumstämmen oder vielleicht sogar als Kriegsbemalung auf den Gesichtern der Kinder entstehen... der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

MIMIHS ALS STOCKMÄNNCHEN

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 30 Min.
Ziel: Kreativität und Fantasie fördern, mit Naturmaterialien arbeiten
Material: Stöcke in verschiedenen Längen, Draht oder Schnur, Farbe oder Wackelaugen, Kleber, evtl. Stoff
Anleitung: Draußen findet man alles, was man benötigt um kleine Wald-Mimihs zu basteln. Dazu benötigt man Stöcke, die als Arme und Beine mit Draht oder Wolle am Körper befestigt werden. Um die Mimihs zu verzieren, können Wackelaugen aufgeklebt oder Augen aufgemalt werden. Mit Stoffresten kann man die Mimihs auch hübsch einkleiden oder man verwendet dafür schöne Blätter, Gräser und anderen Materialien, die man draußen findet. Die Mimihs in den Geschichten der Aborigines haben auch Haare. Die kann man aus Blättern oder Wolle basteln. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

DIE GESCHICHTE DER MIMIHS

Mimihs sind feengleiche Geisterwesen, die in den Traumzeitgeschichten der Aborigines vorkommen. Mimihs sind extrem dünn und haben gestreckte Körper, sodass die Gefahr besteht, dass sie bei starkem Wind zerbrechen oder hinweggefegt werden. Deshalb verbringen sie die meiste Zeit in Felsspalten, wo sie sich vor Wind schützen. Die ersten Aborigines lernten den Mythen nach von den Mimihs wie man jagt, Beeren und Früchte sammelt und Feuer entfacht. Auch die vielen Bräuche, Zeremonien, Lieder, Tänze und die Malerei haben Jarrahs Ahnen von ihnen gelernt. Meist sind die Mimihs harmlos und helfen den Ahnen in den Geschichten. Es gibt aber auch Mythen, wonach sie Jäger in ihr Felsenland führten, sich die Jäger in Mimihfrauen verliebten und nicht mehr zurückkehrten.



station 6

INDIEN

HALLO,
ICH BIN RAVI UND ICH LEBE IN INDIEN. DAS LIEGT IM SÜDEN VON ASIEN. HIER LEBEN ETWA 1,3 MILLIARDEN MENSCHEN UND DAMIT IST INDIEN DAS ZWEITBEVÖLKERUNGSGRÖßTE LAND DER WELT.

WIR HABEN EIN KLEINES HOLZHAUS AM FLUSS. DIE MEISTEN HÄUSER HIER SIND AUF STELZEN GEBAUT, DENN IN DER REGENZEIT REGNET ES SO LANGE UND SO VIEL, SO DASS AUCH KLEINE FLÜSSE STARK ANSTIEGEN. DESWEGEN GIBT ES BEI UNS AUCH KAUM BRÜCKEN ÜBER FLÜSSE. WENN MAN AUF DIE ANDERE SEITE GELANGEN MÖCHTE, BRAUCHT MAN EIN BOOT.

ICH LEBE IN DEN SUNDARBANS. DAS SIND DIE GRÖßTEN MANGROVENWÄLDER DER ERDE. HIER FLIEßEN VIER GROßE FLÜSSE LANGSAM IN DAS MEER. BEVOR SIE DAS MEER ERREICHEN, WERDEN DIE FLÜSSE SEHR BREIT UND VERZWEIGEN SICH, DAS NENNT MAN FLUSSDELTA. HIER VERMISCHEN SICH DAS MEERWASSER UND DAS FLUSSWASSER.

DIE JEENIGEN VON EUCH, DIE SCHON EINMAL AM MEER WAREN, WISSEN, DASS DAS WASSER DORT NICHT BESONDERS GUT SCHMECKT: ES IST SALZIG. DAS WASSER IN FLÜSSEN HINGEGEN NENNT MAN SÜßWASSER. VERMISCHEN SICH SALZ- UND SÜßWASSER MITEINANDER, SPRICHT MAN VON BRACKWASSER. DIE TIERE UND PFLANZEN, DIE HIER LEBEN, SIND BESONDERS AN DIESEN LEBENSRAUM ANGEPAßT. SO HABEN EINIGE PFLANZEN SPEZIELL ANGEPAßTE WURZELN UND KÖNNEN DAS SALZ, DASS SIE ÜBER DAS BRACKWASSER AUFNEHMEN, ÜBER DIE BLÄTTER WIEDER ABGEBEN. AUF DER BLATTUNTERSEITE BILDEN SICH DANN RICHTIGE KLEINE SALZKLUMPEN.

DIE MANGROVENWÄLDER SIND DIE HEIMAT VIELER TIERE UND PFLANZEN. SO GELTEN SIE AUCH ALS WICHTIGES RÜCKZUGSGEBIET FÜR DIE SELTENEN BENGALISCHEN TIGER. ABER AUCH FÜR UNS MENSCHEN SIND DIE MANGROVEN VON UNSCHÄTZBAREM WERT.

DENN SIE SCHÜTZEN DIE KÜSTE UND DIENEN ALS NATÜRLICHER SCHUTZWALL GEGEN DIE REGELMÄßIGEN WIRBELSTÜRME UND FLUTEN. DENNOCH WERDEN SIE ABGEHOLZT UM Z. B. BRENNHOLZ ZU GEWINNEN.

DIE MEISTEN MENSCHEN, DIE HIER LEBEN, SIND BAUERN UND LEBEN VON DEM, WAS SIE SELBST ANBAUEN KÖNNEN. AM HÄUFIGSTEN WERDEN HIER REIS UND JUTE ANGEBAUT. REIS KENNT IHR NATÜRLICH. JUTE AUCH? AUS DEN FASERN VON JUTE KANN MAN SÄCKE ODER AUCH SPEZIELLES PAPIER HERSTELLEN. VIELE MENSCHEN ZIEHEN IN DIE STÄDTE UM DORT ARBEIT IN DEN GROßEN FABRIKEN ZU FINDEN. HIER WERDEN VOR ALLEM STOFFE UND KLEIDUNG HERGESTELLT, DIE DANN IN EUROPA VERKAUFT WERDEN. DIE ARBEITSBEDINGUNGEN IN DEN MEISTEN FABRIKEN SIND JEDOCH SEHR SCHLECHT. DIE ARBEITER MÜSSEN VIELE STUNDEN AM TAG ARBEITEN UND HABEN NUR WENIGE PAUSEN. OFT MÜSSEN AUCH KINDER DORT ARBEITEN, WEIL ES NUR WENIG LOHN GIBT UND DIE FAMILIEN SONST NICHT GENUG GELD VERDIENEN.

DAS GEBIET, IN DEM ICH LEBE, LIEGT NUR WENIGE METEER ÜBER DEM MEER UND ES GIBT NUR WENIGE BERGE. WENN DIE TEMPERATUR AUF DER ERDE IM ZUGES DES KLIMAWANDELS ANSTIEGT UND DAS EIS AN DEN POLEN STÄRKER SCHMILZT, FÜHRT DAS DAZU, DASS DER MEERESSPIEGEL ANSTIEGT UND DAS LAND ÜBERFLUTET WIRD. DIESE FOLGEN KÖNNEN WIR BEREITS HEUTE SEHEN. DESWEGEN MÖCHTE ICH GERNE MIT EUCH ZUR KLIMAKONFERENZ FAHREN UND DORT BERICHTEN, WIE ICH UND MEINE FREUNDE LEBEN.

RAVI



AUF DEM WEG NACH INDIEN



Ereignisfelder:

L1. Die Aborigines haben euch Kräuter mitgegeben. Die verleihen euch Kraft. Rückt zwei Felder vor.

W1. Ihr seid in einen Sturm geraten und euer Schiff schaukelt auf hohen Wellen. Geht hinter eurem Stuhl in die Knie. Das Kind links vom Spielleiter beginnt und springt aus der Hocke hoch. Lasst die Welle einmal herum laufen!

W2. Euer Kapitän hat einen Sonnenstich bekommen und ist in die falsche Richtung gefahren. Rückt ein Feld zurück.

W3. Es ist Flaute, kein Lüftchen regt sich. Vor lauter Langeweile gehen alle Kinder, die etwas Grünes an ihrer Kleidung haben, schwimmen. Umrundet den Stuhlkreis zwei Mal und macht dabei Schwimmbewegungen.

W4. Vom vielen Rudern habt ihr Blasen an den Händen bekommen. Das hält auf! Rückt nur die Hälfte der nächsten gewürfelten Augenzahl vor.

W5. Heute gab es Obst, ein seltenes Gut auf einer Schiffstour. Das verleiht euch neue Energie und ihr könnt kräftig rudern. Rückt zwei Felder vor!



Fragen:

- Warum stehen in Indien viele Häuser auf Pfählen?
- Wie kann man sich in den Mangroven am besten fortbewegen?
- Welches große Raubtier lebt dort?
- Warum werden die Mangroven abgeholzt?
- Wo arbeiten viele Menschen, wenn sie keine Bauern sind?
- Warum müssen in Indien auch viele Kinder arbeiten gehen?
- Welche Folgen der Klimaerwärmung kann man in Indien sehen?

6. KLIMAAUFGABE: KAMPF DEM MÜLL!

Plastik ist fast überall auf der Welt ein großes Problem und vor allem in den Meeren. Weggeworfene Plastiktüten und -teile gelangen über die Flüsse in die Weltmeere und sammeln sich dort zu riesigen Plastik-Teppichen. Meerestiere wie Schildkröten und Delfine verfassen sich in alten Netzen und anderem Müll. Einige Tiere wie z. B. Albatrosse halten umherschwimmende Plastikteile für Nahrung und füttern ihre Küken damit. Da diese das Plastik nicht verdauen können, verhungern viele der Küken.

WERDET AKTIV ALS WALDPOLIZEI!

Alter: 4-12 Jahre

Dauer: 30 Min.

Ziel: Verantwortung für die Umwelt entwickeln

Material: 10 Dinge, die nicht in den Wald gehören, z. B. Dose, Plastikflasche, Papiertaschentuch, Karteikarten, Stift, evtl. Digitalkamera (Smartphone)

Vorbereitung: In einem bekannten abgesteckten Waldgebiet werden 10 Dinge, die nicht in den Wald gehören, versteckt.

Ablauf: Stimmen Sie die Kinder auf ihre Aufgabe als Waldpolizei ein und teilen Sie sie in Ermittlerteams (ca. 4 Kinder pro Team) ein. Die Ermittlerteams der Waldpolizei gehen im Wald „auf Streife“. Sie sollen den Müll entdecken und haben die Aufgabe, sich die Gegenstände zu merken. Nach einigen Minuten werden sie zurückgerufen. Jedes Ermittlerteam berichtet über seine Funde. Hat die Waldpolizei alles entdeckt, was nicht in den Wald gehört? Gehen Sie mit den Kindern zu jedem Fundstück und sammeln Sie es in einem Müllbeutel wieder ein.

Formulieren Sie zusammen Regeln zum Vermeiden von Müll und schreiben Sie sie auf Karten:

- BENUTZE EINEN LEINENBEUTEL, UM DEINE EINKÄUFE ZU TRAGEN.
- KAUF, WENN MÖGLICH, NACHFÜLLPACKS — DU SPARST VERPACKUNGSMATERIAL UND PRODUZIERST WENIGER MÜLL.
- NIMM DEINEN MÜLL AUS DEM WALD WIEDER MIT NACH HAUSE!

Tipp: Ältere SchülerInnen können Sie auch mit Digitalkameras bzw. ihren Smartphones losschicken, um die Fundstücke im Wald zu dokumentieren.

Geschafft!

Als Waldpolizei habt ihr für Ordnung gesorgt. Nun kann Ravi euch auf der Reise um die Welt begleiten. Nehmt den Kulturstein und setzt ihn mit in euer Boot!



AKTIONEN & SPIELE AUS ASIEN

DEN FLUSS ÜBERQUEREN

Alter: 6-12 Jahre

Dauer: 15-20 Min.

Ziel: Teambuilding, Koordination

Material: Papierblätter aus Altpapier oder Teppichstücke

Hintergrund: Es ist Regenzeit in Indien! Der Ganges, der längste Fluss Indiens, ist über die Ufer getreten. Ihr müsst dringend auf die andere Seite des Flusses, aber habt leider kein Boot. Nur große Seerosenblätter habt ihr zur Verfügung.

Ablauf: Ziel ist es für die Gruppe, eine bestimmte Strecke zu überbrücken ohne den Boden zu berühren! Dafür bekommen Sie die Teppichfliesen ausgehändigt. Dabei dürfen die Kinder den Kontakt zur Gruppe und zu jedem einzelnen Teppich nicht verlieren. Ist ein Teppichstück ohne Kontakt zu einem Kind, wird es von der Strömung (Spielleiter) weggerissen und die Gruppe hat nun weniger Blätter zur Verfügung. Berührt eines der Kinder den Boden oder verliert den Anschluss an die Gruppe, beginnt das Spiel von vorne.

Tipp: Geben Sie den Kindern etwa halb so viele Teppichstücke wie Kinder in der Gruppe sind. Je weniger Teppichstücke vorhanden sind, desto schwieriger die Aufgabe und desto mehr müssen die Kinder zusammen arbeiten. Für jüngere Kinder kann das Spiel vereinfacht werden, in dem mehr Teppichstücke ausgegeben werden.

PUNGITAN

Alter: 4-12 Jahre

Dauer: 20 Min.

Ziel: Koordination trainieren

Material: Marmor (Eicheln, Kastanien, Zapfen), für drinnen: Papier und Stift

Herkunft: Dieses Marmorspiel wird von den Kindern auf den Philippinen gespielt. Die Inselgruppe liegt im Stillen Ozean und gehört auch zu Asien. Anstatt mit Marmeln spielten sie das Spiel mit runden Muscheln.

Ablauf: Zunächst werden zwei Kreise auf den Boden gezeichnet, der eine winzig klein in der Mitte und einen größeren von etwa 60 cm darum herum. Nun wird eine Marmor in den kleinen Kreis gelegt und die Spieler versuchen der Reihe nach mit einer Wurfkugel, die auf den großen Kreis gelegt wird, die Marmor aus dem kleinen Kreis herauszuschießen. Gelingt dies, bekommt der Spieler einen Punkt. Schafft er es, die Marmor in der Mitte nicht nur aus dem kleinen, sondern auch noch aus dem großen Kreis herauszuschießen, bekommt er 5 Punkte. Derjenige, der nach zehn Runden die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

HOLZSCHALE BRENNEN

Alter: 6-12 Jahre

Dauer: 2-3 Std.

Ziel: Umgang mit Feuer üben, Feinmotorik (Schleifen), Holz bearbeiten

Material: Schleifpapier, Holzstück, Kohle, Grillzange

Herkunft: Im Regenwald kommt man am besten mit Booten voran. Häufig wird dazu ein sogenannter Einbaum benutzt. Das sind längliche Boote, die aus einem einzigen Stamm gefertigt wurden. Oft werden die Einbäume, wie eure Schalen, ausgebrannt.

Ablauf: Machen Sie ein Lagerfeuer oder zünden Sie die Kohle in einer Brennschale an. Jedes Kind bekommt ein halbes Stammstück und sucht sich einen kurzen, stabilen Ast. Legen Sie den Kindern jeweils ein Stück Kohle aus dem Feuer auf das Holzstück. Dieses wird nun mit dem Ast festgehalten und die Kinder pusten auf die Kohle. Langsam brennt diese nun eine Vertiefung in das Holz. Die Kinder können zusätzlich mit dem Ast das verbrannte Holz wegkratzen, wenn keine Kohle auf dem Stamm liegt. Bei Bedarf das Kohlestück wechseln. Ist die gebrannte Mulde tief genug, kann mit dem Schmirgeln begonnen werden. Dadurch wird das verbrannte Holz abgetragen und die Maserung des Holzes kommt wieder hervor. Je sorgfältiger die Kinder ihre Schalen schleifen, desto schöner und glatter werden sie. Abschließend können die Schalen noch mit Öl eingerieben werden, dann kann man sie auch zur Aufbewahrung von Snacks verwenden. Dadurch wird das Holz jedoch dunkler!

Tipps: Vorher unbedingt die Regeln im Umgang mit Feuer besprechen! Es herrscht absolutes „Renn-Verbot“. Als Holzstücke eignen sich besonders etwa 15cm lange Stücke eines Fichtenstammes, der der Länge nach halbiert wurde. Der Durchmesser des Stammes sollte etwa 12 cm betragen.



station 7

MONGOLEI

Hallo,
ich bin Ebru. Meine Vorfahren leben seit jeher als Nomaden in der weiten Steppe im Herzen der Mongolei und so leben wir auch noch heute. Die Mongolei ist ein Land in Zentralasien.

Wir haben eine kleine Herde mit Schafen und ein paar Yaks. Habt ihr schon mal ein Yak gesehen? Ein Yak hat langes, braunes Zottelfell und zwei große Hörner. Die Yaks kommen sehr gut mit den extremen Bedingungen in der Steppe zurecht. Wir brauchen die Yaks um Lasten zu tragen, nutzen aber auch die Milch, die Wolle oder das Fleisch. Ich darf ab und zu zusammen mit meinem großen Bruder auf unserem Yak reiten. Das ist toll! Am ehesten kann man ein Yak wohl mit einem Rind bei euch vergleichen. Reist ihr in Deutschland auch auf euren Kühen?

Die Steppe, in der wir leben, bietet unseren Tieren nicht allzu viel Nahrung, da es hier meist sehr trocken ist. Deswegen müssen wir immer noch ein wenig Zeit weiterziehen, damit die Schafe wieder frisches Grün finden.

Wie schon unsere Vorfahren leben meine Familie und ich in zeltähnlichen Heimen, den Jurten. Eine

Wisst ihr noch, wie Nomaden leben? Welche Völker habt ihr schon kennen gelernt, die als Nomaden leben?



Jurte besteht aus einem runden Holzgerüst, über das verschiedene Lagen Baumwolltüchern und Filz gelegt werden. Im Winter sind das mindestens drei oder vier Lagen des Filzes, damit es in der Jurte auch schön warm wird. Wenn wir weiterziehen, kann die Jurte in kurzer Zeit abgebaut werden und sie lässt sich klein verpacken, so dass für den Transport zwei Lasttiere ausreichen.

Etwas ganz Besonderes ist die Jagd mit dem Steinadler. Einige von uns besitzen einen der großen Vögel, die wie Familienmitglieder mit in der Jurte leben. Ein Jäger, der mit seinem Steinadler auf dem Arm losreist, ist ein beeindruckendes Bild. Dabei werden meist weibliche Steinadler zur Jagd genommen, da sie größer und stärker sind als die Männchen. Steinadler sind ganz schön große Vögel und auch ziemlich schwer. Wenn sie die Flügel ausbreiten, messen ausgewachsene Tiere von Flügelspitze zu Flügelspitze etwa zwei Meter. Das nennt man auch die Spannweite. Einen Steinadler zu besitzen ist der ganze Stolz einer Familie.

Ebru



AUF DEM WEG IN DIE MONGOLEI



Ereignisfelder:

- L1. Es hat viel geregnet und die Flüsse sind angestiegen. Umrundet den Stuhlkreis mit möglichst großen Sprüngen!
- L2. Der Fluss ist so stark angestiegen, dass ihr nicht weiterfahren könnt, da die Strömung zu stark ist. Ihr müsst warten, bis der Fluss wieder weniger Wasser führt. Das wirft euch zwei Felder zurück
- L3. Ihr habt viele leckere Früchte gesammelt. Rückt gut gestärkt ein Feld vor!



Fragen:

- Wie nennt man die Behausung der Nomaden in der Steppe?
- Wofür werden die Yaks genutzt?
- Welchem Tier bei uns ist das Yak am ähnlichsten?
- Mit welchem großen Vogel gehen manche Nomaden auf die Jagd?
- Wie groß ist die Spannweite eines Steinadlers?
- Was ist ein Nomade?

7. KLIMAAUFGABE:

ALLES HÄNGT ZUSAMMEN

Ihr wart nun an vielen verschiedenen Orten auf der Welt und habt unterschiedliche Kulturen kennengelernt. Die Kinder haben euch erzählt, welche Auswirkungen der Klimawandel auf ihr Leben hat oder in Zukunft haben wird. Nun ist es eure Aufgabe, den großen Zusammenhang herzustellen. Denn wir haben nur eine Welt – und hängen alle zusammen.

EINE WELT

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 10 Min.
Ziel: Kooperation, Koordination, Verantwortung übernehmen
Material: Ring, Seile, Ball oder Kugel
Vorbereitung: Knüpfen Sie mindestens ein Seil für jedes mitspielende Kind an den Ring
Ablauf: Die Kugel wird auf den Ring gelegt, die Schnüre sind sternförmig auf den Boden gelegt. Jedes Kind nennt nun ein Tier oder eine Pflanze, für das es die Verantwortung übernehmen möchte und nimmt eine der Schnüre auf. Wenn alle Kinder eine oder zwei Seile in der Hand haben, wird der Ring vorsichtig angehoben. Die Kugel, die unsere Erde symbolisiert, wird nun von allen gemeinsam an einen vorher festgelegten Ort getragen und sollte nicht herunterfallen!

VERNETZT

- Alter:** 10-12 Jahre
Dauer: 45-60 Min.
Ziel: Bedeutung des eigenen Handelns erkennen, Einfühlen in die Lage anderer, Ideen für Handlungsveränderungen entwickeln können, Verantwortung übernehmen
Material: Wollknäuel, rote und grüne Karteikarten, 15-30 Holzwäscheklammern
Ablauf: Vier SchülerInnen werden ausgewählt und stellen sich in einen großen Kreis, der Rest der Gruppe setzt sich mit dem Rücken nach innen zusammen in die Mitte.
 Die vier SchülerInnen im Außenkreis stellen Kinder von der Reise um die Welt dar: Nanuk, Simao, Mbali, und Ravi.
Nanuk beginnt: „Ich bin Nanuk. Ich bin mit auf der Reise um die Welt, um von den Folgen des Klimawandels in meiner Heimat zu berichten....“

Nachdem Nanuk berichtet hat, welche Folgen des Klimawandels es auf Grönland gibt, wird gemeinsam überlegt, ob es einen Zusammenhang mit dem Handeln der Menschen in Deutschland zu tun hat. Ein Beispiel dafür könnten Emissionen durch zu viele Autos sein. Für jeden Zusammenhang wird eine Schnur zwischen der Gruppe und Nanuk gespannt. An die Schnur wird mit einer Wäscheklammer eine rote Karteikarte befestigt, auf der ein Stichwort notiert wird. Im zweiten Schritt werden Tipps formuliert, um den Einfluss auf das Klima zu verbessern. Im Falle der Emission durch zu viele Autos könnte notiert werden, stattdessen zu Fuß zu gehen, das Fahrrad oder den Bus zu nehmen. Diese Dinge werden auf grünen Karteikarten notiert und ebenfalls an den Schnüren befestigt. So hängen zum Abschluss mehr grüne Karten als rote an der Schnur und die SchülerInnen können motiviert werden, ihr Alltagshandeln anzupassen und werden sich der Bedeutung ihres Handelns bewusst.

Weitere Themen könnten sein:

- Nanuk:** schmelzende Eismassen der Polkappen, weniger Packeis im Winter, tauender Permafrostboden im Sommer
Simao: Abholzung des Regenwaldes für Holzgewinnung, Anbau von Futtersoja oder als Weidefläche, Gewinnung von seltenen Mineralien für z. B. Smartphones
Mbali: lang anhaltende Dürre
Ravi: Verlust der Heimat durch steigenden Meeresspiegel, Verschmutzung der Gewässer durch (Kleidungs-)Industrie

Tipp: Hängen Sie die Schnüre samt Wäscheklammern und Zettel doch im Klassenzimmer auf! So hat man die Klima-Verhaltensregeln täglich direkt „vor Augen“.

Verantwortung übernehmen!

Ein Planet, auf dem wir alle leben und alles hängt zusammen. Ebru war das letzte Kind auf eurer Reise. Nehmt den Kulturstein und setzt ihn mit in euer Boot! Ihr habt es geschafft und dürft nun alle mit zur Klimakonferenz.
Herzlichen Glückwunsch!



KINDERSPIELE AUS ASIEN

STÖRRISCHE YAKS

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 20 Min.
Ziel: zusammen arbeiten
Material: Baumstamm (oder Seil/ Kreide)
Ablauf: Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt und stellen sich auf die beiden Seiten des Baumstammes oder einer markierten Linie gegenüber auf. Beide Gruppen sind Yakherden, die sich auf einem schmalen Pfad begegnen. Da sie sehr störrisch sind, würde keine der beiden Gruppen zurückweichen und so müssen die Kinder aneinander vorbei kommen, ohne dass eines der Yaks abstürzt. Die Aufgabe ist erst dann gelöst, wenn alle Kinder sicher am jeweils anderen Ende angekommen sind. Fällt vorher jemand vom Baumstamm (oder verlässt die Linie), starten beide Gruppen wieder in ihrer Ausgangsposition.



ZAHLEN

- Alter:** 4-12 Jahre
Dauer: 20 Min.
Ziel: Zahlen in einer fremden Sprache lernen und anwenden
Material: nicht erforderlich
Ablauf: Alle Kinder gehen im Kreis bis der Spielleiter eine Zahl zwischen eins und vier ruft. Die Kinder laufen daraufhin in Gruppen in der Größe der Zahl zusammen. Ist eine Gruppe zu groß oder zu klein, scheiden diese Kinder aus.
Tipp: Für dieses Spiel kann man auch Zahlen in einer anderen Sprache, z. B. Englisch oder eine andere Sprache, die eines der Kinder spricht, verwenden, wenn die Kinder diese vorher kennen lernen oder schon können.

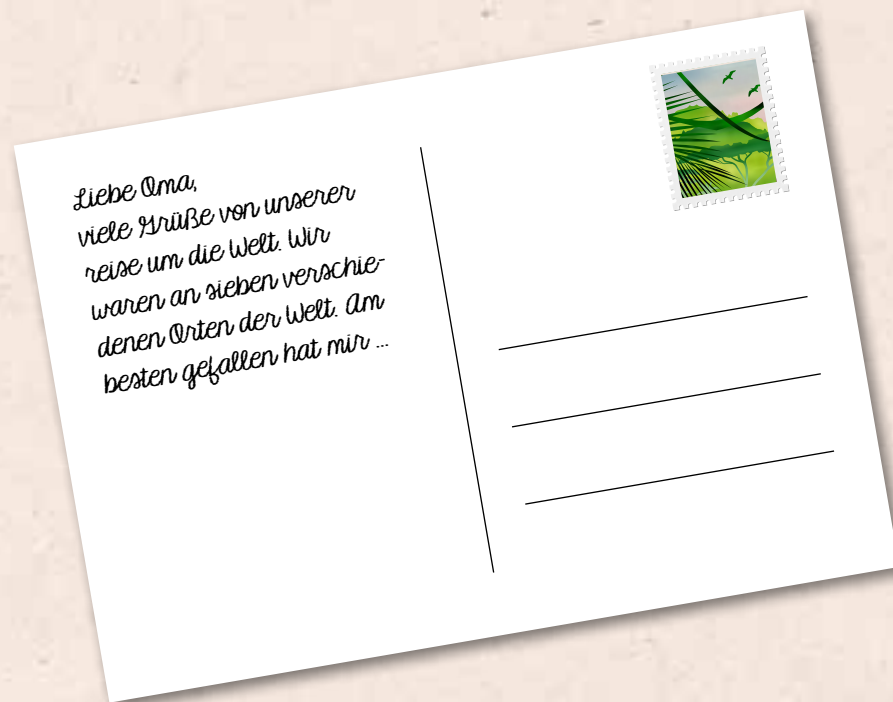
ORANGEN IM KREIS

- Alter:** 5-12 Jahr
Dauer: 15 Min.
Ziel: Koordination üben
Material: 2 Bälle oder Kastanien
Herkunft: Dieses Spiel stammt aus China und wird dort von den Kindern mit Orangen gespielt. China ist ein sehr großes Land und grenzt direkt an die Mongolei. Da es bei uns –und auch in der mongolischen Steppe – aber keine Orangenbäume gibt und man mit Essen besser nicht spielt, nehmt ihr einfach zwei Bälle oder Kastanien. Zu klein sollten eure Wurfobjekte jedoch nicht sein, sonst wird es ziemlich schwierig!
Ablauf: Für dieses Spiel braucht man mindestens zehn Kinder. Bei einer ungeraden Anzahl ist ein Kind der Spielleiter. Alle Kinder stellen sich in einem Kreis auf und zählen nun reihum ab: 1 – 2 – 1 – 2 usw. Bei diesem Spiel gibt es nämlich zwei Mannschaften. Aber zu einer Mannschaft gehören nicht die Kinder, die direkt nebeneinander stehen, sondern immer die übernächsten. Jede Gruppe bekommt einen Ball. Auf das Startsignal des Spielleiters wirft nun jede Gruppe ihren Ball von einem Mitspieler zum anderen, immer im Kreis herum. Dadurch, dass es zwei Bälle gibt, wird das Ganze ganz schön verwirrend. Wer den Überblick verliert und den Ball fallen lässt, muss sich hinsetzen und darf nur noch zugucken. Das Spiel ist zu Ende, wenn von einer Gruppe nur noch ein Kind übrig ist oder nach Ablauf einer vereinbarten Zeit. Dann gewinnt die Gruppe, in der noch mehr Kinder stehen.

KLIMAKÖNNER ÜBER DAS SPIEL HINAUS

POSTKARTEN

- Alter:** 3-12 Jahre
Dauer: 30-45 Min
Ziel: Projekt reflektieren, andere informieren
Material: Stifte, Karteikarten oder leere Postkarten
Ablauf: Die Kinder malen eine Postkarte zu der Station, die ihnen am besten gefallen hat. Ältere Kinder schreiben auf, was ihnen dort besonders gut gefallen oder sie beeindruckt hat.



KLIMAKÖNNER-SPRECHBLASEN

- Alter:** 8-12 Jahre
Dauer: 45 Min.
Ziel: Argumente formulieren, Öffentlichkeit informieren
Material: buntes Tonpapier, dicke Stifte, Schere
Ablauf: Die SchülerInnen schneiden aus Tonpapier Sprechblasen aus und schreiben eine der im Spiel erarbeiteten Regeln hinein. Die Sprechblasen werden im Plenum vorgestellt.

Tipp: Die Sprechblasen sind wunderbar für ein abschließendes Gruppenfoto geeignet. Dieses Foto kann auch gut für Öffentlichkeitsarbeit oder im Zuge einer Klimakönnner-Ausstellung ausgestellt werden!

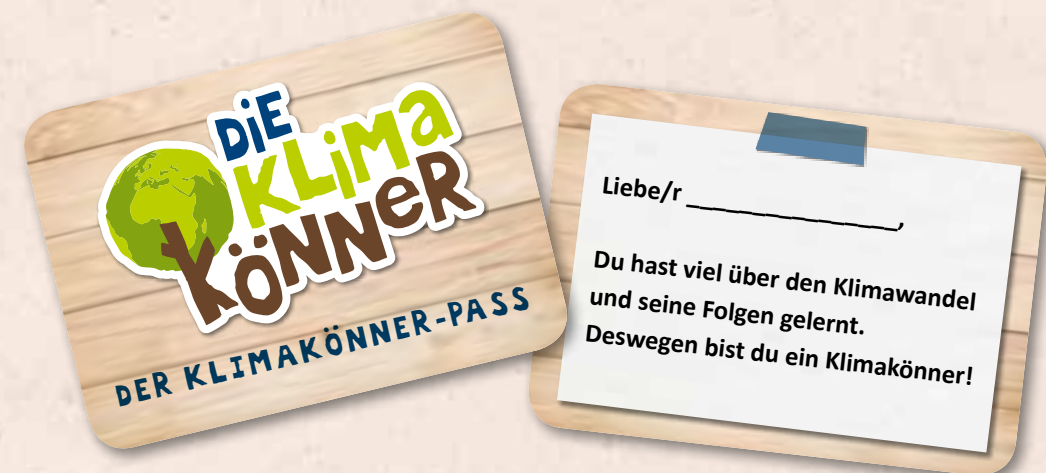
TEAMWORK-GESCHICHTE ÜBER REISE UM DIE WELT

- Alter:** 8-12 Jahre
Dauer: 20-30 Min.
Ziel: Fantasie anregen, Kooperation, Kreativität
Material: Papier, Stift
Ablauf: Eine Teamwork-Geschichte ist eine tolle Abschlussaktion für etwas ältere Kinder. Jede/r SchülerIn schreibt auf ein Blatt in drei bis fünf Zeilen den Anfang einer Geschichte. Das Papier wird so zusammen gefaltet, dass man nur die letzte Zeile lesen kann. Nach einem Signal durch den Spielleiter wandern die Zettel ein Kind weiter und so nach und nach durch die ganze Runde. Dabei werden sie jeweils um drei bis fünf Zeilen ergänzt. Anschließend werden die Geschichten vorgelesen.
 So können die SchülerInnen z. B. über den Beginn der Reise, über die Klimakonferenz oder auch einen Brief aus der Zukunft schreiben.

Tipp: Je nach Gruppengröße lässt sich die Teamstory auch in Kleingruppen von 4-6 SchülerInnen schreiben.

KLIMAKÖNNER-PASS

Erstellen Sie doch für Ihre Kinder einen Klimakönnner-Pass, in den jedes Kind seinen Namen eintragen kann. Sicher werden Sie danach eine ganze Gruppe stolzer Klimakönnner haben, die ihre Klimakönnner-Pässe stolz zuhause präsentieren werden.





Schutzgemeinschaft Deutscher Wald

Bundesverband e. V.

Dechenstraße 8

53115 Bonn

Tel: 0228 94 59 830

Fax: 0228 94 59 833

E-Mail: info@sdw.de

www.sdw.de

