

Kurzinfos

Das Planspiel **Tatort Wald** hat ein Projekt-Team des Wissenschaftsladens entwickelt und erprobt. Es ist für drei Szenarien ausgearbeitet: Windenergie im Wald, Geocaching und Nachhaltige Waldwirtschaft.

Seit dem Sommer 2012 können sich interessierte Lehrer und Gruppenleiter melden und noch bis Oktober 2013 ein Planspiel „buchen“, das dann kostenlos in ihrer Nähe vom Spiel-Team des Wissenschaftsladen moderiert wird. Bisher haben Schulklassen und Oberstufenkurse das Spiel als sinnvolle Ergänzung des Unterrichts genutzt, aber auch außerschulische Gruppen sind herzlich willkommen.

Während des Spiels schlüpfen die Jugendlichen in die Rollen verschiedener Interessenvertreter. Sie lernen zunächst den Wald intensiver kennen und treffen sich zu einem Ortstermin im Wald, um über die Nutzungswünsche der anderen Interessensvertreter zu erfahren, darüber zu diskutieren und gemeinsam Kompromisse zu erarbeiten.

Die teilnehmenden Jugendlichen machen sich zum einen mit dem Wald als Ort biologischer Vielfalt durch praktische Übungen vertraut und zum anderen vertreten sie mit ihrer Rolle in einem aktuellen Nutzungskonflikten eine Position. ♦



Kontakt

Möchten Sie mit Ihrer Klasse, Kurs oder Jugendgruppe an einem Planspiel teilnehmen?

⇒ Wir kommen gerne in ein passendes Waldstück in Ihrer Nähe und entdecken mit Ihnen und Ihrer Gruppe den Wald.



Informationen:

Wissenschaftsladen Bonn e.V., Reuterstr. 157, 53113 Bonn
www.wilabonn.de

Ansprechpartner: Bernd Assenmacher, Tel. (02 28)
2 01 61-49, Bernd.Assenmacher@wilabonn.de

Unterstützung der Entwicklung und Durchführung der Planspiele



Weitere Planspiele des Wissenschaftsladens:

- ♦ Planspiel UNEP – internationale Umweltpolitik hautnah
- ♦ Fläche nutzen, statt verbrauchen – Planspiel im Rathaus
- ♦ Windkraftkonflikt

Fotos: Planspiel Tatort Wald, © Wissenschaftsladen Bonn



Tatort Wald

Perspektivenwechsel durch Planspiele

Spielen Sie mit!

ausgezeichnet mit dem Deutschen Naturschutzpreis 2011

Hintergrund

Welcher Jugendliche geht heute noch in den Wald? Wer kennt Pflanzen, Tiere, hat eine Idee davon, welche Nutzungskonflikte rund um den Wald ausgetragen werden?

Im Planspiel Tatort Wald, für das der Wissenschaftsladen Bonn 2011 mit dem Deutschen Naturschutzpreis ausgezeichnet wurde, sollen Jugendliche motiviert werden, sich spielerisch mit dem Lebensraum Wald auseinanderzusetzen und ihn dabei besser kennenzulernen.



Schülerinnen und Schüler lernen dabei im Wald und zwar mit „Herz, Hand und Verstand“: Sie schlüpfen in die Rollen unterschiedlicher Interessensgruppen am Lebensraum Wald und bereiten eine fiktive Bürgerversammlung vor, bei der es darum geht, Kompromisse und Lösungsansätze auszuhandeln. Und sie erfahren bei Nestbau, Sägen oder Spiegellauf den Wald mit allen Sinnen. ♦

Spielablauf

Es ist 9:00 Uhr morgens – die Schülerinnen und Schüler finden sich im Waldstück nahe ihrer Schule ein. Für einige sind die Wege vom Joggen bekannt, andere haben sich seit Jahren nicht mehr hierhin »verirrt«. Sie werden von zwei Mitarbeitern des Wissenschaftsladen Bonn empfangen, die sie bis 14:00 Uhr im Planspiel begleiten.

Zu Beginn des Spiels wählen die Jugendlichen unten ihnen jemand als Bürgermeister bzw. Bürgermeisterin aus, der/die, zwei Besprechungen im Wald leiten wird. Zusammen mit ihrem »Bürgermeister« schlüpfen die Jugendlichen in ihre Rollen und Funktionen als diverse Interessensvertreter. Da gibt es beispielsweise die Gruppe der Wirtschaftsförderung oder den örtlichen Heimatverein. Sie werden in den nächsten Stunden entweder diskutieren, wie der Wald genutzt werden soll, ob alle Bereiche für Geocacher zugänglich sind oder ob auf der Anhöhe im Wald ein Windrad platziert wird. Das sind die Hauptfragen aus den drei möglichen Spielszenarien.

Der besondere Lernort Wald wird bei diesem Planspiel intensiv genutzt. Die Jugendlichen erfahren vor Ort zunächst die Vielfalt des Waldes und seine Nutzungsmöglichkeiten: Sie sägen Holz, bauen Nester und „geocachen“. So können sie im Rollenspiel ihre Positionen besser vertreten. ♦



Ein Spiel – drei Szenarien



Es stehen für das Spiel drei Szenarien zur Auswahl:

- 1. Windenergie im Wald:** Im Wald soll eine Windanlage gebaut werden – es treffen Befürworter und Gegner aufeinander und suchen eine gemeinsame Lösung. ♦
- 2. Geocaching:** Der örtliche Geocaching-Verein plant das bundesweite Jahrestreffen als großen Event im Wald – ein Anlass für die verschiedenen Akteure innerhalb der Stadt sich über dieses relativ neue Hobby und seinen Nutzen bzw. Schaden für den Wald Gedanken zu machen. ♦
- 3. Nachhaltige Waldwirtschaft:** Der Sturm hat den Fichtenforst entwurzelt – es stoßen verschiedene Interessen aufeinander, wie die Lichtung genutzt werden kann: Anpflanzung schnellwachsender Hölzer zur energetischen Nutzung, Klettergarten, Wildnis etc. ♦

Dauer: 5 Stunden

Teilnehmerzahl: ideal sind 16-32 Jugendliche

Alter: 15 - 25 Jahre