

Arbeitshilfe für einen

Schulwandertag und Erlebnispädagogik



Inhalt:

Querfeldein	4
Natur	19
Niedrigseil	34
Kooperation	46
Alpin	61

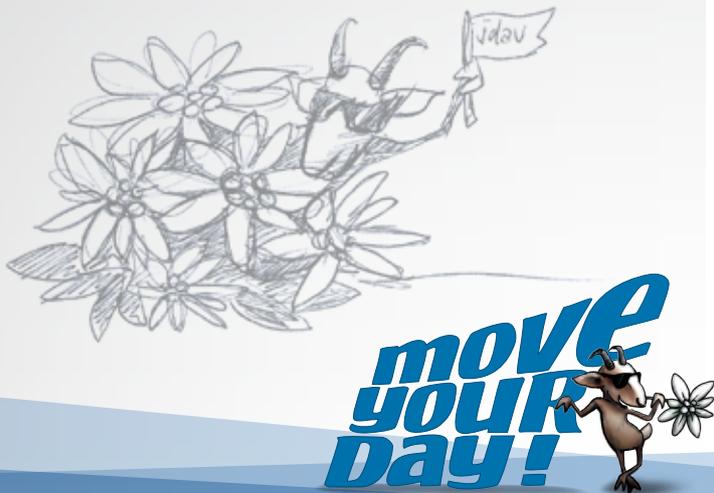
Hallo lieber Jugendleiter und liebe Jugendleiterin!

Schön, dass du dich entschlossen hast bei Move your Day! dabei zu sein und mit einem Aktionstag die JDAV für einen Tag an die Schule bringst. Als Jugendleiter*in bist du super für den Gruppenalltag ausgebildet, das lässt sich auch auf die Anleitung von Schulklassen übertragen. So erreicht unsere Jugendarbeit auch Kinder und Jugendliche über den bisherigen Vereinshorizont hinaus.

Dieses Heftchen soll dir eine kleine Hilfe sein und Anregungen bieten, wie du Kooperationsspiele und Vertrauensübungen auch in Schulklassen anwenden kannst. Natürlich gibt es in der Erlebnispädagogik noch viel mehr Möglichkeiten und Spiele, da kannst du ganz kreativ werden.

Viel Spaß bei Move your Day! wünscht dir
deine JDAV Baden-Württemberg

Modul „Querfeldein“



Inhalt:

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen	6
Informationen für die Lehrkraft	7
Idee eines Ablaufplans	8
Methodenteil	10
- „Funkgeräte-Rallye“	
- „Grundlagen Orientierung“	
- „Orientierungslauf“	
- „Natürliche Orientierungshilfen“	
- „Barfußparcour“	
- „Den Boden nicht berühren“	
- „Naturbilder“	
- „Steinmänner bauen“	
- „Anschleichen“	
- „Geocaching“	

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen

Persönliche Voraussetzungen

Auch weniger erfahrene Jugendleiter*innen können an diesem Modul teilnehmen, denn Erfahrung bekommt man nur durchs Tun. Es sollen aber immer ausreichend erfahrenere Jugendleiter*innen bei der Aktion dabei sein, die folgende Voraussetzungen mitbringen:

- Basiskompetenz im Führen von Wanderungen
- Kennen der durchgeführten Spiele (z.B. mit der eigenen Jugendgruppe vorher ausprobiert)
- Eine der Klassengröße angepasste Anzahl Jugendleiter*innen (JL-TN-Schlüssel 1:10)

Vorbereitung und Planung

Zeitplanung: Einen ganzen Tag für die Aktion sowie einen Besuch in der Schule vor der Aktion

Zielauswahl: Eine leichte Wanderung, die mit ÖPNV gut erreichbar ist. Ein Gelände für die jeweiligen Spiele sollte vorhanden sein. Die Tour sollte der Gruppe angepasst sein, das Motto dabei: Lieber ein bisschen weniger als zu viel!

Tourenplanung: Ihr solltet unbedingt einen Schlechtwetterplan machen und mit der Klasse im Vorfeld als Alternativprogramm für den Wandertag vereinbaren, so dass die Überraschung und Frustration bei Schlechtwetter nicht zu groß sind. Bei der Tour selbst solltet ihr wenn möglich eine leichtere Variante in Reserve haben, um gegebenenfalls flexibel reagieren zu können. Klärt mit den Lehrkräften ab, was diese an Vorerfahrungen und Qualifikationen mitbringen und bindet sie entsprechend ein.

Materialplanung: Ihr braucht eure Standardausrüstung als Gruppenleiter*in, wie Biwaksack, Erste Hilfe, Handy, Gebietskarte etc. Überlegt euch vorher genau, welche Spiele ihr durchführen wollt und organisiert euch das entsprechende Material wie z.B. Seile. Mit den Schüler*innen solltet ihr bei einem Vorbesuch besprechen, was sie alles mitnehmen müssen. Die Mindestausrüstung der Schüler*innen:

- Feste Schuhe
- Wetterfeste Kleidung
- Warme Kleidung
- Handschuhe + Mütze
- Tagesrucksack
- Brotzeit
- Trinkflasche 1 Liter

Zum Thema Orientierung: Das Thema Orientierung bietet sich gut bei älteren Schüler*innen (ab der 8. Klasse) an. Es ist aber zwingend notwendig, dass ihr selbst als Jugendleiter*in das entsprechende Know-How und die Erfahrung mitbringt. Der Block Orientierung nimmt einen ganzen Tag ein, weil für die Spiele zunächst eine theoretische und praktische Grundlage geschaffen werden muss.

Sonstige Voraussetzungen: Grundsätzlich ist das Modul Querfeldein schon ab der 3. Klasse möglich, wenn die Tour und die Spiele entsprechend gewählt werden.

Wichtig ist die Bereitschaft und Motivation der Schüler*innen und Lehrkräfte zu einer Wanderung.

Lokale Voraussetzung ist natürlich die Möglichkeit, eine entsprechende Tour im Umkreis der Schule (Erreichbarkeit und Durchführbarkeit an einem Tag) anbieten zu können.

Informationen für die Lehrkraft

Was wird angeboten?

Beim Wandertag „Querfeldein“ geht es um Orientierungsspiele und/oder Naturerfahrungsspiele:

Die Orientierungsspiele sind auf die Ausbildung im Umgang mit Karte und Kompass ausgerichtet. Die Kinder und Jugendlichen lernen dabei die Grundlagen, um sich im Gelände zu orientieren und anschließend gibt es eine Orientierungsrallye. Hier sind insbesondere ältere Schüler*innen angesprochen, die Lust auf etwas Neues haben.

Bei den Naturerfahrungsspielen wird spielerisch die Wahrnehmung der Umwelt verbessert, eine intensive Naturbeziehung erlebt und alle Sinne, insbesondere Tast- und Gehörsinn, gezielt gefördert.

Welches pädagogische Ziel wird verfolgt?

Die bergsportliche Betätigung der JDAV steht unter dem Leitziel einer nachhaltigen Erlebnispädagogik. Die Kinder und Jugendlichen lernen ihre eigenen Leistungs- und Wahrnehmungsfähigkeit kennen. Eindrücke werden nicht durch Medien konsumiert, sondern in der Natur und in der Gruppe unmittelbar erlebt.

Welche Aufgabe hat die Lehrkraft?

Je nach Kompetenzen kooperiert die Lehrkraft mit den Jugendleiter*innen bei der Planung der Tour und der Spiele. Die Lehrkraft kennt ihre Schüler*innen und kann einschätzen welche Aktionen möglich sind. Um die organisatorischen Dinge wie Fahrkarten für ÖPNV, Material für die Spiele, etc. können sich die Jugendleiter*innen kümmern, denn diese sind Profis im organisieren von Outdoor-Aktionen. Die Hauptaufgabe der Lehrkraft ist die organisatorische Abwicklung mit der Schulleitung und die Vorbereitung der Klasse auf den alternativen Wandertag. Während des Wandertages sind die Jugendleiter*innen für den Ablauf, die Organisation und Leitung der Spiele und Methoden zuständig. Trotzdem bleibt die Lehrkraft in der Hauptverantwortung und sollte die Jugendleiter*innen dort unterstützen, wo es möglich ist.

So könnte dein Wandertag aussehen...

Ein Beispielablauf für einen Wandertag mit 25 Kindern der 5. Klasse im einem Stadtpark/-wald oder alternativ für eine 7. Klasse auf der Schwäbischen Alb oder im Schwarzwald:

Am Wandertag:

Zeit	Inhalt
8:00	Treffpunkt mit der Klasse im Stadtpark/-wald, evtl. Vorstellung der Jugendleiter*innen, des Terrains und des geplanten Programmes
08:30 – 10:00	Einführung und Kennenlernen anhand verschiedener Spiele
10:00 – 11:00	Als Abwechslung mehrere Stationen mit Slacklines aufbauen. Die Schüler*innen können sich im „Seiltanz“ ausprobieren. Die JL*innen geben Rat und Hilfestellung.
11:00 – 11:45	Mittagspause

Eine Woche vorher: Besuch der Schulklasse in der Schule. In einer Unterrichtsstunde stellt ihr euch vor, präsentiert den Schüler*innen die geplante Tour und beantwortet die Fragen. In Absprache mit der Lehrkraft stellt ihr auch eine Schlechtwetter-Alternative wie „Kooperationsspiele in der Turnhalle“ vor und weist darauf hin, was alles mitzunehmen ist.

Alternative für ältere Klassen

Einführung in die Orientierung und Übungen mit der Karte und dem Kompass. Die Einheit erfolgt in Kleingruppen und es werden alle wichtigen Dinge für den Orientierungslauf am Nachmittag besprochen.

Zeit	Inhalt	Alternative für ältere Klassen
11:45 – 14:00	Nach einer Vorbesprechung werden Kleingruppen gebildet, die in Begleitung einer*s Jugendleiterin*s die Funkgeräte-Rallye machen. Die Teilnehmenden orientieren sich selbstständig und der*die Jugendleiter*in steht im Notfall beratend zur Seite.	Nach einer Vorbesprechung werden Kleingruppen gebildet, die in Begleitung einer*s Jugendleiterin*s den markierten Orientierungsparcour ablaufen. Die Teilnehmenden orientieren sich selbstständig und der*die Jugendleiter*in steht im Notfall beratend zur Seite.
14:00 – 14:30	Siegerehrung für die Gruppen und Abschlussrunde mit den Teilnehmenden. Hier stellen die Jugendleiter*innen die Möglichkeiten vor, wie man in eine Jugendgruppe der JDAV kommen kann und welche Angebote es gibt.	

Methodenteil

„Funkgeräte-Rallye“

Ziel der Methode

Selbstständige Gruppenaufgabe zur Förderung der Teamfähigkeit und Selbstständigkeit

Zeitbedarf

120 Minuten Spielzeit + ca. 90 Minuten Vorbereitung

Materialbedarf

Genügend Funkgeräte für jede Gruppe, Handy, je nach Gelände eine topografische Karte oder einen Übersichtsplan, wie sie oft in Parks aufgestellt sind.

Altersempfehlung

Ab der 5. Klasse

Beschreibung

Es gibt mindestens zwei Gruppen. Die eine ist die Steuergruppe und hat eine Karte bzw. einen Plan zur Verfügung. Ihre Aufgabe ist es, eine oder mehrere andere Gruppen

über das Funkgerät verbal durch ein Gelände (z. B. Park) zu einem bestimmten Ziel zu leiten. Je nach Anzahl der Teilnehmenden können mehrere Gruppen gleichzeitig agieren.

Tipps für die Anleitung

Auf klare Kommunikation hinweisen.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Das Gelände sollte so gewählt sein, dass nicht ein totaler Orientierungsverlust möglich ist und dass bei Spielabbruch möglichst schnell ein gemeinsamer Sammelpunkt erreicht werden kann.

„Grundlagen Orientierung“

Ziel der Methode

Erlernen des Umgangs mit Karte und Kompass
Vorbereitung für weiterführende Orientierungsspiele

Zeitbedarf

Ca. 90 Minuten

Materialbedarf

Für jede Gruppe einen Satz bestehend aus:
Gebietskarte 1:25:000, Kompass, Höhenmesser, Bleistift,
Notizblock, Planzeiger und evtl. vorbereitete Aufgabenblätter

Beschreibung

In Kleingruppen werden den Teilnehmenden die grundsätzlichen Kenntnisse im Umgang mit Karte und Kompass vermittelt. „Weniger ist mehr“, die Kinder sollen die Basics verstanden haben, eine tiefer gehende Ausbildung führt eher zu Verwirrung und Überforderung. In Hinblick auf den Orientierungslauf sollten folgende Inhalte vermittelt werden:

- Aufbau einer Karte und Erklärung der Legende
- Maßstab der Karte und Umrechnung in die tatsächliche Entfernung
- Höhenlinien und Höhenangaben
- Aufbau und Funktion eines Kompasses (mit Peilfunktion!)
- Einnorden der Karte

- Fehlerquellen beim Umgang mit Kompass (Schiefhalten, magnetische Störungen, etc.)
- Vorwärts einschneiden

Im Anschluss an die Einheit sollte eine kleine Übungseinheit gemacht werden. Hierfür kann auch ein vorbereitetes Übungsblatt mit kleinen Aufgaben zu den einzelnen Teilbereichen bearbeitet werden.

Tipps für die Anleitung

Die Jugendleiter*innen sollten sich vorher mit dem Thema auseinander setzen. Die Arbeit in Kleingruppen bietet sich an, weil hier eine höhere Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zu erwarten ist. Versucht das Thema durch Beispiele und Geschichten aus der Praxis „lebendig“ zu gestalten, z.B. durch Anekdoten aus den eigenen Bergerfahrungen.

Die Motivation der Teilnehmenden kann außerdem gesteigert werden, wenn man ihnen als Perspektive den Orientierungslauf anbietet, wo sie all das Gelernte in die Praxis umsetzen können.

Mögliche Varianten

Der Theorieblock Orientierung kann auch im Klassenzimmer erfolgen und man geht erst für den Praxisteil und die Orientierungsspiele ins Gelände.

„Orientierungslauf“

Ziel der Methode

Selbstständige Gruppenaufgabe zur Förderung der Teamfähigkeit und Selbstständigkeit

Erlernen des Umgangs mit Karte und Kompass sowie der Fähigkeit, das Gelände in der Karte wieder zu finden

Zeitbedarf

120 Minuten Spielzeit + ca. 90 Minuten Vorbereitung

Materialbedarf

Für jede Gruppe einen Satz bestehend aus: Gebietskarte 1:25:000, Kompass, Höhenmesser, Bleistift, Notizblock, Planzeiger, Handy.

Für die Wegpunkte entsprechende Infokarten mit der Marschrichtungszahl, der Entfernung, der Höhenangabe oder einer Beschreibung zum nächsten Wegpunkt, am Besten einlaminiert und farbig.

Beschreibung

Es wird ein Netz aus Wegpunkten vorbereitet. Die Gruppen bekommen am Start die Info, in welcher Entfernung, mit welcher Marschrichtungszahl und auf welcher Höhenlage sich der nächste Wegpunkt befindet. Alternativ dazu kann der Wegpunkt auch beschrieben werden („Schiefer Baum

mit Vogelhaus“ etc.). An den Wegpunkten finden die Gruppen eine neue Karte mit den entsprechenden Angaben für den nächsten Wegpunkt.

Die Anzahl der Wegpunkte ergibt sich aus dem Gelände und der verfügbaren Zeit. Die Gruppengröße beträgt ca. 3-5 Teilnehmende. Die Gruppen starten mit 10 Minuten Zeitunterschied und das Ziel ist am letzten Wegpunkt. Bei groben Verhauern oder Orientierungsproblemen können die Jugendlichen sich per Handy melden.

Bei großen Gruppen empfiehlt es sich zwei Parcours zu machen. Ziel könnte ein gemeinsamer Treffpunkt sein.

Tipps für die Anleitung

Vor dem Spiel muss unbedingt eine Einheit in Orientierung erfolgen, sonst können die Teilnehmenden sich nicht selbstständig orientieren. Bei ausreichend Jugendleitern*innen kann auch in jeder Gruppe ein*e Jugendleiter*in mitlaufen und bei der Orientierung unterstützen.

Die Wegpunkte sollten eindeutig und die Infokarten leicht zu

finden sein. Die Abstände zwischen den Wegpunkten sollten nicht größer als 10 Minuten sein, damit keine Langeweile aufkommt und der Fokus auf dem Orientieren bleibt.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Das Gelände sollte so gewählt sein, dass nicht ein totaler Orientierungsverlust möglich ist und dass bei Spielabbruch möglichst schnell ein gemeinsamer Sammelpunkt erreicht werden kann.

„Natürliche Orientierungshilfen“

Ziel der Methode

Möglichkeiten aufzeigen sich ohne technische Hilfsmittel zu orientieren

Zeitbedarf

20 Minuten

Materialbedarf

Analoge Armbanduhr

Beschreibung

Befragt die Teilnehmenden zunächst nach ihren eigenen Ideen, wie man sich ohne technische Hilfsmittel orientieren kann. Die Vorschläge werden durch den*die Jugendleiter*in zusammengefasst und ergänzt. Wichtige natürliche Hinweise sind:

- Sonnenstand
- Bewuchs an Bäumen: Die nordseitige Baumseite ist feuchter und mehr bewachsen.
- Ameisenhügel: Die liegen in der Regel südseitig
- Schneebeschaffenheit

Bei dem Thema Sonnenstand kann man die Methode mit der Analoguhr vorstellen: Süden befindet sich hierbei immer in Richtung der Winkelhalbierenden zwischen dem in Richtung Sonne ausgerichteten Stundenzeiger und 12.00 Uhr (bzw. 13.00 Uhr während der Sommerzeit).

„Barfußparcour“

Ziel der Methode

Natur erfahren und sensitive Wahrnehmung stärken

Zeitbedarf

60 Minuten

Materialbedarf

Mehrere Tücher als Augenbinden

Beschreibung

Die Teilnehmenden suchen sich im Wald eine ca. 3,00 x 0,50 m große Fläche und räumen diese frei. Dann unterteilen sie die Bahn in 0,50 m lange Abschnitte und legen jedes Feld mit Materialien aus, die sie im Wald finden, z.B. Tannenzapfen, Äste, Laub, etc. Jetzt müssen die Teilnehmenden sich gegenseitig blind über die Bahnen führen und ertasten, was sich unter ihren Füßen befindet

Tipps für die Anleitung

Die Felder sollten nicht so dicht beieinander sein, dass man „spicken“ kann.

Naturmaterialien dürfen nur gesammelt, nicht abgerissen o.ä. werden.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Darauf achten, dass keine spitzen Gegenstände ausgelegt werden.

Mögliche Varianten

Zwei Teams bauen jeweils eine Bahn. Jede*r Mitspieler*in des anderen Teams muss über die Bahn und raten. Für jedes richtig erratene Feld gibt es Punkte und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

„Den Boden nicht berühren“

Ziel der Methode

Koordinationsübung mit großem Spaßfaktor, Natur erfahren und die sensitive Wahrnehmung stärken

Zeitbedarf

ca. 30 Minuten

Beschreibung

Von einem definierten Startpunkt aus müssen die Teilnehmenden versuchen so weit wie möglich zu kommen, ohne den Boden zu berühren. Sie dürfen dazu Steine, Wurzeln, Baumstämme usw. als Hilfsmittel benutzen.

Tipps für die Anleitung

Durch zusätzliche Steine oder Äste kann das Gelände vereinfacht werden.

Mögliche Varianten

Eine festgelegte Strecke muss auf Zeit zurückgelegt werden. Das Berühren des Bodens gibt entsprechende Strafsekunden.

„Naturbilder“

Ziel der Methode

Kreativität, Förderung von Aufmerksamkeit und Gedächtnis, Umgang mit Naturmaterialien

Zeitbedarf

ca. 20 Minuten

Materialbedarf

Mehrere Tücher als Augenbinden

Altersempfehlung

Ab der 1. Klasse

Beschreibung

Die Teilnehmenden finden sich in Pärchen zusammen. Jetzt baut jede*r für sich ein kleines Naturbild. Hierzu legt sich der*die Teilnehmende eine Fläche von ca. 30 x 30 cm mit Ästen aus und baut in diesem Rahmen mit Naturmaterialien die er*sie in der Umgebung findet ein Bild z.B. mit Moos, Gras, Blätter, Schnecken, Blumen, etc.

Die Teilnehmenden müssen versuchen, sich ihr Bild so gut wie möglich einzuprägen. Nach ca. 5-8 Minuten tauschen die Teilnehmenden mit ihren Partnern und dürfen nun am anderen Bild vier Dinge verändern, z.B. einen Stein woanders hinlegen. Danach wird wieder getauscht und die

Teilnehmenden müssen heraus finden, was an ihrem eigenen Bild geändert worden ist.

Tipps für die Anleitung

Die Veränderungen sollten eindeutig sein, damit eine Chance besteht, dass der*die Andere es errät.

Mögliche Varianten

Es kann auch zusätzlich das schönste Bild bewertet werden.

„Steinmänner bauen“

Ziel

Kooperation, Förderung der Geschicklichkeit und Vermittlung alpiner Grundbegriffe

Zeitbedarf

ca. 30 Minuten

Beschreibung

Die Teilnehmenden bauen aus flachen Steinen ein möglichst originelles und hohes Steinmännchen. Nebenbei erklärt der*die Jugendleiter*in den Teilnehmenden die Bedeutung und Notwendigkeit von Steinmännern auf alpinen Wegen.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Darauf achten, dass beim Umkippen der Steinmänner keine Füße im Weg sind.

„Anschleichen“

Ziel

Spaß und Spannung
Förderung der Aufmerksamkeit und Geschicklichkeit

Zeitbedarf

ca. 20 Minuten

Beschreibung

Die Teilnehmenden verteilen sich in Zweiertteams im Gelände. Einer der Partner setzt sich auf den Boden und schließt die Augen, der*die Zweite positioniert sich etwa 20 m davon entfernt. Nun muss der*die Zweite versuchen sich anzuschleichen, ohne dass der*die andere es hört, bevor der Anschleicher ihm*ihr auf die Schulter tippt.

Tipp zur Anleitung

Die Gruppen sollten weit genug auseinander sein, damit sie sich nicht gegenseitig hören oder stören.

„Geocaching“

Ziel

Selbstständige Gruppenaufgabe zur Förderung der Teamfähigkeit. Erlernen des Umgangs mit dem GPS-Gerät

Zeitbedarf

Je nach Cache mindestens 45 Minuten

Altersempfehlung

Ab der 4. Klasse

Beschreibung

Geocaching ist ähnlich einer Schnitzeljagd. Die Teilnehmenden sollen einen Schatz (Cache) mittels GPS Koordinaten finden. Dies kann über beliebig viele Zwischenstationen erfolgen, an denen die Teilnehmenden eine neue Richtung einschlagen müssen. Eine große Anzahl an Geocaches findet man im Internet. Um zu großen Überraschungen vorzubeugen sollten die Caches unbedingt vorher ausprobiert werden.

Tipp zur Anleitung

Häufig reichen wenige Informationen aus. Eine genaue Einweisung in das GPS Gerät ist nicht zwingend notwendig, sondern fördert vielmehr den Entdeckerdrang der Teilnehmenden.

Modul „Natur“



Inhalt:

Inhaltliche Hintergrundinfos	20
Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen	22
Informationen für die Lehrkraft	23
Idee eines Ablaufplans	24
Methodenteil	25
- „Räuber-Beute“	
- „Buche – Fichte“	
- „Pirschjagd“	
- „Trittsteine“	
- „Eulen und Krähen“	
- „Lautlose Pirsch“	

Inhaltliche Hintergrundinfos

Umweltbildung ermöglicht Kindern und Jugendlichen eine spielerische Auseinandersetzung mit den natürlichen Wechselwirkungen in der Tier- und Pflanzenwelt unserer heimischen Wälder und zeigt ihnen, wie der Mensch diese Naturkreisläufe beeinflusst.

Die Natur ist ein komplexes System, das ihren Tier- und Vegetationsbestand durch unterschiedlichste Wechselwirkungen selbst reguliert. Dazu braucht sie den Menschen nicht. Doch wie würden unsere heimischen Waldlandschaften eigentlich aussehen, wenn der Mensch nicht eingreifen würde? Welche Bäume würden in einem heimischen Urwald wachsen? Und gäbe es wieder Wölfe bei uns?

Vegetation im Urzustand

Die meisten von uns stellen sich unter einem Urwald ein undurchdringliches, artenreiches Biotop vor – doch tatsächlich wäre ein mitteleuropäischer Urwald recht einseitig: Er würde hauptsächlich aus Buchen bestehen, denn die Buche beschattet den Boden durch ihre ausladende, dichte Krone sehr stark. Damit haben jedoch nur solche Bäume Chancen, groß zu werden, die über lange Zeit auch mit wenig

Licht auskommen – wie zum Beispiel die Buche oder die Tanne. Die jungen Bäume bleiben zwar lange klein, aber sie überleben in einer Art „Lauerstellung“. Stirbt dann ein „ausgewachsener“ Baum um sie herum ab, kommen sie hoch. Bäume, die mehr Licht brauchen, können unter diesen Bedingungen nicht lange genug überleben.

Deswegen verdrängt die Buche andere Arten – in erster Linie dort, wo für sie optimale Standortbedingungen herrschen. Speziell im Gebirge wachsen auch andere Baumarten: Die Tanne etwa kommt auch mit wenig Licht aus, ist aber im Flachland nicht so konkurrenzstark wie die Buche. Man findet sie natürlicherweise erst in höheren Lagen. An den Randlagen, also beispielsweise in größeren Höhen mit einem kalten und feuchten Klima, konnten sich auch andere Bäume durchsetzen: Aus diesem Grund findet man dort beispielsweise Fichten und an der Gebirgswaldgrenze eher Lichtbaumarten wie etwa die Lärche.

Fauna im Urzustand

Auch die Tiere, die in unseren Wäldern heimisch sind, regeln ihren Bestand nach der Maxime „Fressen und gefressen werden“ untereinander. Wie das funktioniert, erläutert dieser Leitfaden exemplarisch am Beispiel Wolf – Rotwild. Nun ist der Wolf in unseren Gefilden ausgestorben. Doch

was würde passieren, wenn es wieder Wölfe bei uns gäbe? Würden sie den Rotwildbestand dezimieren und so die Jagd durch den Menschen ersetzen? Die Antwort ist: nein. Denn der Wolf würde sich nicht selbst seine Nahrungsgrundlage entziehen. Der Regulationsmechanismus funktioniert also genau andersherum: Je besser das Nahrungsangebot für Rotwild ist, desto größer ist sein Bestand. Je mehr Rotwild es gibt, desto mehr Wölfe gibt es. Wenn es, z.B. nach einem harten Winter, weniger Rotwild gibt, bekommen die Wölfe aufgrund des reduzierten Nahrungsangebots auch weniger Nachkommen. Diese Dynamik bezeichnet man auch als „bottom up-Prinzip“ (siehe dazu Pyramide S.52).

Doch welchen Einfluss hat der Wolf überhaupt auf das Rotwild? Die Anwesenheit von Wölfen bewirkt, dass das Rotwild weniger träge ist und die Rudel häufiger ihren Standort wechseln. Dadurch hätten auch Pflanzen bessere Chancen zu wachsen.

Der Faktor Mensch

Der Mensch nimmt auf vielerlei Weise Einfluss auf diese natürlichen Kreisläufe: beispielsweise, indem er Waldlandschaften als Lebensraum oder Erholungsgebiet erschließt oder indem er das Holz bestimmter Bäume wirtschaftlich nutzt.

Die wichtigsten Auswirkungen auf Tier- und Pflanzenwelt:

- Der Baumbestand in den Wäldern ändert sich, da der Mensch andere Arten pflanzt als die, die natürlicherweise die Landschaft dominieren würden. Lange Zeit ging es dabei vor allem um eine Optimierung der Holzausbeute. Daher findet man heute in vielen Wäldern immer noch Fichten-Monokulturen.
- Durch die fortschreitende Bebauung von Landschaften oder deren Nutzung zu Freizeitwecken kann das Rotwild sein Revier nicht mehr so einfach wechseln. Natürlicherweise pendeln die Tiere zwischen Gebirgslandschaften (Sommer) und Auenlandschaften (Winter). Heute verbringen sie das ganze Jahr im Gebirge, da ihnen der Weg ins Tal durch Siedlungen, Straßen, etc. versperrt ist. Damit sie dort auch den Winter überleben, richtet der Mensch Umzäunungen, so genannte Rotwildgatter, und Futterstellen ein.
- Durch künstliche Pflanzungen ist das Nahrungsangebot für Rotwild heute weitaus größer. Das führt zu einer Vermehrung des Bestands.
- Aufgrund der dichten Bebauung gibt es keine großen, zusammenhängenden Reviere mehr, wie sie etwa Wölfe benötigen. Das ist ein gewichtiger Grund, warum der Wolf bei uns ausgestorben ist.

- Dadurch fehlt wiederum dem Rotwild ein natürlicher Feind – sein Verhalten wird dadurch insgesamt träger, da es unter keinem Verfolgungsdruck mehr steht. Die Jagd durch den Menschen kann dies nicht ausgleichen. Denn erstens ist sie zeitlich begrenzt und zweitens erfolgt sie nach anderen Selektionskriterien (Größe des Geweihs, z.B.).

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen

Persönliche Voraussetzungen

Eine spezielle Qualifikation ist nicht erforderlich. Um den Schüler*innen die Inhalte anschaulich vermitteln zu können, solltet ihr euch allerdings vorher selbst mit dem Thema auseinandergesetzt haben. Die wichtigsten Informationen haben wir in diesem Leitfaden für euch zusammengestellt, und es ist hilfreich, sich darüber hinaus noch Wissen anzueignen. Erkundigt euch vorab auch bei der zuständigen Lehrkraft, ob der ein oder andere Aspekt schon im Schulunterricht behandelt wurde.

Zielgruppe

Das Modul Natur eignet sich am besten für Schüler und Schülerinnen ab der 3. Klasse.

Vorbereitung und Planung

Zielauswahl:

Am besten eignet sich ein Waldstück mit ausreichend Platz, um sich auch in einer größeren Gruppe zusammensetzen zu können. Achtet bei der Auswahl darauf, dass der Platz nicht unmittelbar an einem Weg liegt, wo häufig Leute vorbeikommen – das könnte die Gruppe ablenken. Falls das Wetter nicht mitspielt, können die Spiele natürlich teilweise auch „indoor“ durchgeführt werden. In diesem Fall wäre eine Turnhalle am besten: Sie bietet ausreichend Platz und mit etwas Fantasie lassen sich Bälle und Turngeräte zu Bäumen, Zäunen o.ä. umfunktionieren. Versucht aber auch bei schlechten Wetterbedingungen zumindest einen kleinen Anteil in der Natur zu verbringen.

Ausrüstung für die Teilnehmenden:

Findet der Wandertag in freier Natur statt, sollten die Teilnehmenden folgendes im Gepäck haben:

- Feste Schuhe mit gutem Profil
- Robuste Kleidung (Regensachen)
- Kleine Sitzpolster zum Draufsetzen
- Etwas zu Trinken und eine kleine Brotzeit
- Evtl. Schreibblock und Stift

Informationen für die Lehrkraft

Was wird angeboten?

Das Modul Natur vermittelt den Teilnehmenden spielerisch Wissen um die komplexen Wechselwirkungen in der heimischen Tier- und Pflanzenwelt. Ein Schwerpunkt liegt darin, herauszuarbeiten, welchen Einfluss der Mensch auf dieses ökologische Gleichgewicht nimmt.

Die vorgeschlagenen Kooperationsspiele nehmen dieses Wissen als Grundlage, um zum eigenständigen Nachdenken über Zusammenhänge anzuregen.

Dabei sollten die Teilnehmenden möglichst unvoreingenommen an das Thema herangehen. Ein Ziel der Spiele ist es einen „aha“-Effekt zu erzeugen. Eine spezielle Vorbereitung im Unterricht ist daher nicht notwendig.

So könnte dein Wandertag aussehen...

Ein Beispielablauf für einen Tag in der Natur mit Kindern ab der 3. Klasse:

Zeit	Inhalt	Ziel
30 Min.	Treffpunkt, Vorstellung	Kennenlernen Sekundäres Ziel: Ausrüstungscheck
60 Min.	Kurze Wanderung Aktion: Räuber Beute	Motivation: Körperliche Bewegung Spannung lösen, Konzentration wecken. Erklärung der Nahrungspyramide: Nahrungsangebot begrenzt Population
45 Min.	Aktion: Buche – Fichte	Wissen über die Nahrung der Pflanzenfresser (Rotwild) vermitteln Sekundäres Ziel: Gruppenaufteilung für die nächsten Aktionen

Zeit	Inhalt	Ziel
30 Min.	Aktion: Pirschjagd Lebensweise Reh – Wolf	Jagdstrategien der Fleischfresser (Wolf) Kennenlernen Sekundäres Ziel: Runterkommen für die Mittagspause
15 Min.	Mittagspause	Pause
30 Min.	Aktion: Trittsteine – Wie beeinflusst der Mensch die heimische Tierwelt...	Kooperationsübung Wissensabfrage zum Thema Mensch
30 Min.	Eulen und Krähen	Wiederholung der Inhalte
20 Min.	Evaluation: Waldgegenstände	Kritik/Verbesserungsvorschläge abfragen, Berührungspunkte abbauen
15 Min.	Reserveaktion: Lautlose Pirsch	Natur erleben und entdecken

Methodenteil

„Räuber-Beute“

Ziel

Bewegung, Motivation für körperliche Bewegung wecken, den Inhalt der Nahrungspyramide spielerisch begreifen.

Ort

eine freie Fläche (Größe: ca. 30x30 m) z.B. Wiese (ggf. Turnhalle)

Gruppengröße

gesamte Klasse

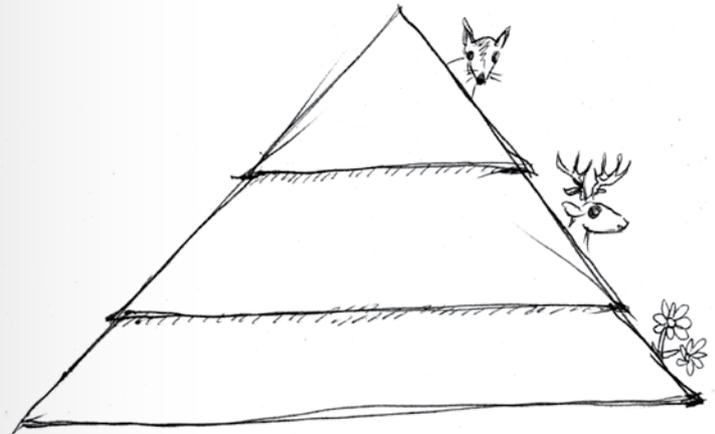
Inhalt

Erklärung der Nahrungspyramide

Beschreibung

Auf einem fest definierten Feld werden im Abstand von ca. 20 Metern zwei gegenüberstehende Gruppen gebildet. Die Teilnehmenden sollten ungefähr im Verhältnis 60:40 eingeteilt werden. Auf einer Seite sollten dann ungefähr 40 % Wölfe und auf der anderen Seite 60 % Hirsche stehen.

Das Ziel der Hirsche ist es, auf die andere Seite der Fläche zu gelangen, weil es dort leckere Pflanzen zu fressen gibt. Das Ziel der Wölfe ist es, einen Hirsch zu fangen, damit er für die nächsten Tage Nahrung hat. Der Wolf darf jeweils nur einen Hirsch fangen und dabei nur in eine Richtung gehen. Der



Hirsch darf sich in alle Richtungen bewegen.

Im ersten Durchgang wird jeder Wolf einen Hirsch fangen. Die gefressenen Hirsche sammeln sich anschließend in der Mitte des Spielfeldes.

Fazit erste Runde durch den*die Spielleiter*in:

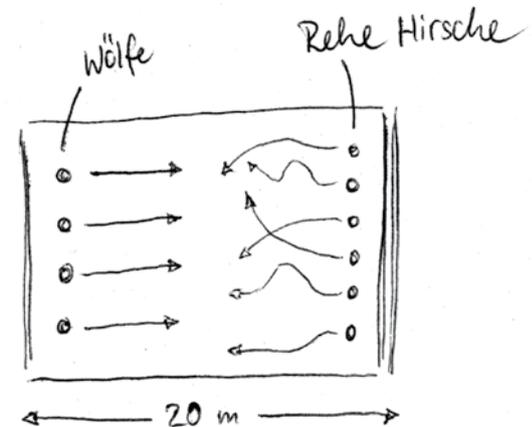
Weil nach dem ersten Durchgang alle Wölfe satt und zufrieden sind, können sie sich gut vermehren und bekommen alle Nachwuchs. Deswegen werden alle aufgefressenen Hirsche in der nächsten Runde zu jungen Wölfen.

Im zweiten Durchgang steht sich eine Vielzahl an Wölfen ein paar vereinzelt Hirschen gegenüber. Das fast aussichtslose Ziel der übrigen Hirsche ist es nun, wieder auf die andere Seite zu gelangen. Die Wölfe dürfen wieder nur in eine Richtung gehen und es ist wieder nur ein Hirsch pro Wolf vorhanden.

Fazit zweite Runde durch den Spielleiter:

Die Wölfe, die keine Nahrung abbekommen haben, treffen sich wieder in der Mitte des Spielfeldes. Sie haben diese Runde nicht überlebt, weil sie verhungert sind. Auf der Fläche können jetzt aber wieder Hirsche aus benachbarten Gebieten einziehen. Alle verhungerten Wölfe werden als Hirsch wiedergeboren und finden sich wieder als gemeinsames Rotwildrudel wieder.

Im dritten Durchgang steigt die Population der Wölfe wieder an... mit jedem weiteren Durchgang pendelt sich ein gewisses Gleichgewicht ein... normalerweise reichen 3-4 Durchgänge, um das Thema zu verdeutlichen.



„Buche – Fichte“

(bei Bedarf erweiterbar auf Tanne – Birke)

Ziel der Methode

Wissensvermittlung und Gruppenaufteilung, interaktives Lernen

Material

Zweige, Blätter, Knospen, Rinde, Holz, Infokärtchen (Steckbriefe) zu einer Baumart, Kiste

Mögliche Inhalte der Steckbriefe:

Buche: Laubbaum; tiefes Wurzelsystem; Schattenbaumart; graue, glatte Rinde; Brennholz; Knospen werden gerne gefressen

Fichte: Nadelbaum; flaches Wurzelsystem; Halbschattenbaumart; raue Rinde; Dachstuhl; Knospen werden zur Not auch gefressen

Tanne: Nadelbaum; zwei weiße Streifen auf der Nadelunterseite; weiche Nadeln; tiefes Wurzelsystem; Schattenbaumart; raue Rinde; Möbel; Knospen werden gern gefressen

Birke: Laubbaum; flaches Wurzelsystem; Lichtbaumart; weiße Rinde

Ort

Waldstück oder Klassenzimmer

Gruppengröße

gesamte Klasse

Beschreibung

Das Material wird unter den Teilnehmenden verteilt. Eindeutige Zweige, Blätter, Rindenstücke oder Holzscheite und Infokärtchen einer Baumart müssen gefunden und zusammengefügt werden. Je nachdem wie groß die Klasse ist, bilden sich so 2-4 Gruppen.

Ablauf

Jede*r Teilnehmende nimmt sich ohne nachzusehen einen Gegenstand aus der Kiste/Sack.

Die Aufgabe lautet: Findet eure Gruppe. Wenn sich alle Gruppen gefunden haben, wird der Baum vorgestellt. Was ist das Besondere an unserem Baum?

„Pirschjagd“

Ziel

Jagd der Beutegreifer erleben, leises Anschleichen üben und Ruhe in die Gruppe bringen

Material

Augenbinden, Schal, Wasserpistole

Ort

Waldboden mit Blättern (lauter Untergrund)

Gruppengröße

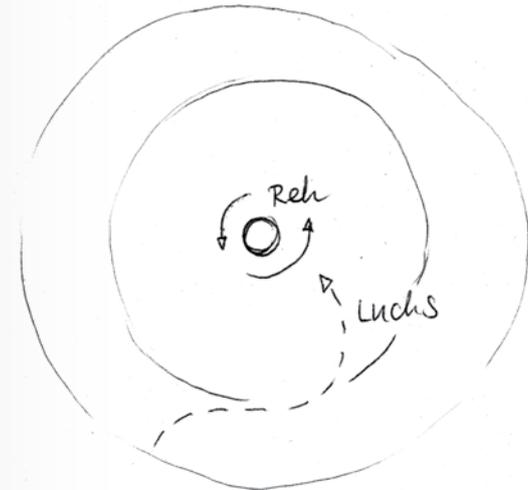
Kleingruppen mit 10-15 Teilnehmenden

Beschreibung

In der Mitte befinden sich ein oder zwei Rehe. Die restlichen Teilnehmenden spielen hungrige Luchse. Die Luchse sind Einzelgänger und versuchen daher nacheinander, sich an das Reh heran zu schleichen. Das Reh ist ein sogenannter Drückertyp: Es versteckt sich so lange wie möglich getarnt im Dickicht und ergreift erst im allerletzten Moment die Flucht. Bei dieser Taktik verlassen sich Rehe hauptsächlich auf ihr gutes Gehör.

Das Reh in der Mitte bekommt eine Augenbinde sowie eine Wasserpistole und darf sich nur um seine eigene Achse drehen. Es muss sich ausschließlich auf sein Gehör verlas-

sen. Die Luchse drum herum versuchen sich nacheinander so leise wie möglich an das Reh heranzuschleichen. Wenn das Reh Verdacht schöpft, dass sich ein Luchs nähert, soll es sich in die Richtung, aus der das Geräusch zu hören war, drehen und sich mit der Wasserpistole wehren. Wird ein Luchs getroffen, scheidet er aus dem Spiel aus. Ziel der Luchse ist es, das Reh zu fangen.



„Trittsteine“

Ziel

Wissensaustausch zum Thema Mensch und Beutegreifer, verdeutlicht durch eine Kooperationsübung

Material

20 Papier- oder Pappeblätter, 1-3 Filzstifte

Ort

freie Fläche ohne Hindernisse (oder Turnhalle)

Gruppengröße

Kleingruppen mit 8-12 Teilnehmenden (damit jeder was zu tun hat)

Beschreibung

Die Aktion ist in zwei Phasen geteilt. In der Phase 1 arbeitet die Spielleitung durch gezielte Fragestellungen Trittsteine heraus. Bei der zweiten Phase werden die Trittsteine für ein Kooperationspiel eingesetzt.

Phase 1:

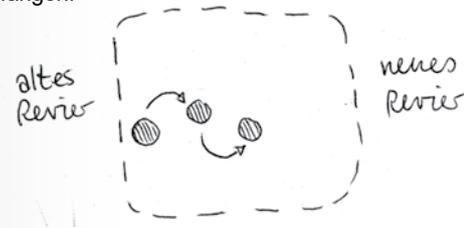
Die Teilnehmenden sollen sich in die Rolle eines Beutegreifers versetzen und mit der Spielleitung herausarbeiten, warum es gerade für die drei großen Beutegreifer Wolf, Bär und Luchs so schwierig ist, neue Gebiete zu erschließen. Die Spielleitung schreibt die Stichpunkte auf Papierblätter

(besser feste Pappe). Durch gezielte Fragen können folgende Punkte herausgearbeitet werden:

- Beutegreifer brauchen große Lebensräume
- Infrastruktur des Menschen
- Nutztiere sind leichter zu fressen
- Territoriales Verhalten
- Jagd auf Beutegreifer
- Angst

Phase 2:

Ausgangspunkt ist eine definierte Linie, die als Begrenzung des alten Reviers dient. Ziel der gesamten Gruppe ist es, ein neues Revier zu erreichen. Je nach Schwierigkeitsgrad kann die zweite Linie in ca. 12-20 Metern definiert werden. Die Teilnehmenden dürfen den Bereich zwischen den zwei Linien nicht berühren. Um auf die andere Seite zu gelangen, müssen sie die Trittsteine einsetzen. Dabei gilt jedoch: Kein Trittstein darf jemals losgelassen werden, sonst wird er ungültig. Wer neben einem Trittstein steht muss von vorne anfangen.



„Eulen und Krähen“

Ziel

Faktenwissen und körperliche Bewegung

Ort

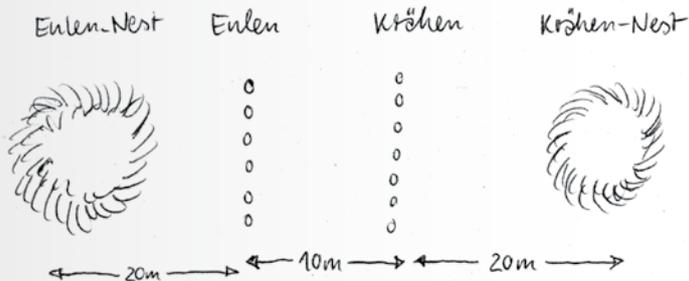
freie Fläche

Gruppengröße

gesamte Klasse

Beschreibung

Es stehen sich zwei gleich große Reihen im Abstand von 10 Metern gegenüber. Auf der einen Seite stehen die klugen Eulen, auf der anderen Seite stehen die misstrauischen Krähen. Jeweils 20 Meter hinter ihnen liegt das sichere Nest.



Die Spielleitung überlegt sich vorab wahre und falsche Aussagen.

Wenn die Aussage der Spielleitung falsch ist, müssen die misstrauischen Krähen die Eulen fangen, die natürlich davonlaufen und in ihrem sicheren Nest Schutz suchen. Sobald das sichere Nest erreicht ist, haben die Eulen nochmal Glück gehabt. Jede gefangene Eule wird in dieser Runde zu einer Krähe. Danach treffen sich die Krähen und Eulen wieder in der Ausgangsposition.

Sobald die Aussage der Spielleitung wahr ist, müssen die Eulen versuchen, die Krähen zu erwischen.

Die Spielleitung kann dabei mit dementsprechend einfachen Aussagen Einfluss auf die Anzahl der jeweiligen Seiten nehmen. Um die Systematik verständlicher zu machen, bieten sich 1-2 Proberunden vor dem eigentlichen Spielbeginn an.

„Lautlose Pirsch“

Ziel

Naturerfahrung

Ort

kleines Waldstück mit Dickicht

Gruppengröße

gesamte Klasse

Beschreibung

Die Klasse bekommt die Aufgabe, sich wie ein Rotwildrudel zu verhalten und so leise wie möglich durch den Wald zu schleichen. Es ist dabei natürlich interessanter, querfeldein zu laufen.

Zur Info: Das Betreten des Waldes ist im Landeswaldgesetz geregelt, das Betreten der freien Landschaft im Bundesnaturschutzgesetz und ist jedem*jeder erst mal grundsätzlich erlaubt.

BNatSchG - § 59 Betreten der freien Landschaft

(1) Das Betreten der freien Landschaft auf Straßen und Wegen sowie auf ungenutzten Grundflächen zum Zweck der Erholung ist allen gestattet (allgemeiner Grundsatz).

LWaldG BW - § 37 Betreten des Waldes

(1) Jeder darf Wald zum Zwecke der Erholung betreten. Das Betreten des Waldes erfolgt auf eigene Gefahr. Neue Sorgfalts- oder Verkehrssicherungspflichten der betroffenen Waldbesitzer oder sonstiger Berechtigter werden dadurch, vorbehaltlich anderer Rechtsvorschriften, nicht begründet. Wer den Wald betritt, hat sich so zu verhalten, daß die Lebensgemeinschaft Wald und die Bewirtschaftung des Waldes nicht gestört, der Wald nicht gefährdet, beschädigt oder verunreinigt sowie die Erholung anderer nicht beeinträchtigt wird.

Abschließende Evaluation

Ziel

Reflexion und Bewertung der Veranstaltung

Material

Gegenstände aus der Natur: Zapfen, Rinde, Blätter, etc.

Gruppengröße

gesamte Klasse

Beschreibung

Jede*r Teilnehmende soll sich einen Gegenstand seiner Wahl aus dem Wald nehmen und die Veranstaltung bewerten. Es gibt 3 Felder: gut, mittel und schlecht. Anschließend haben sie in einer abschließenden Besprechung auch die Möglichkeit, ein persönliches Feedback abzugeben.

Verwendete Quellen

Waldpädagogischer Leitfaden - Bayerische Forstverwaltung
www.hausdeswaldes.de

Modul „Niedrigseil“



Inhalt:

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen	35
Informationen für die Lehrkraft	38
Idee Ablaufplan	39
Methodenteil	40
- Slackline Hilfestellungen	
- Slackline Tipps zum Erlernen	
- Slackline Warm-ups	
- Slackline Basic Tricks	
- Slackline Spiele	
- Niedrigseil „Zauberwald“	
- Niedrigseil „Elektrischer Zaun“	

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen

Wo?

Lokale Voraussetzungen für das Modul Niedrigseil / Slackline ist eine Wiese mit gut platzierten Bäumen oder ein lichter Wald in einem ruhigen und etwas zurückgezogenen Gebiet. Genügend freie Bäume mit guter Absprunghöhe rechts und links sollen zur Verfügung stehen. Der Sturzraum sollte eben, weich und sicher sein. Die Bäume müssen zum Schutz mit alten Teppichen, Filzmatten oder speziellen Baumschonern von Slackline-Herstellern geschützt werden, indem man sie als Baumschutz zwischen die Rinde und die Line legt. Die Auf- und Ab-Bewegungen der Schlingen müssen dabei berücksichtigt werden.

Außerdem sollten die Bäume in erreichbarer Höhe für die Teilnehmenden frei von Ästen und sonstigen abstehenden Gegenständen sein.

Wer?

Auch weniger erfahrene Jugendleiter*innen können an diesem Modul teilnehmen, denn Erfahrung bekommt man nur durchs Tun. Es sollen aber immer ausreichend erfahrenere Jugendleiter*innen bei der Aktion dabei sein, die folgende Voraussetzungen mitbringen:

- Erfahrung im Aufbau und Betrieb von Slacklines, sowie Kenntnisse über Material, Line-/Seiltypen, Kräfte und Bruchlasten, Erfahrung im Umgang mit großen Gruppen beim Bergwandern
- Für niedere Seilaufbauten sind Jugendleiter*innen nötig, die eine Schulung „Mobile Seilaufbauten“ besucht haben oder entsprechende selbsterworbene Kompetenzen vorweisen können.
- Eine der Klassengröße angepasste Anzahl von Jugendleiter*innen (JL-TN-Schlüssel 1:10)
- Mit dabei, die Standard-Jugendleiter*innen-Ausrüstung (Erste-Hilfe-Set, Handy, persönliche Ausrüstung) und einwandfreies genormtes Material.

Zur Anleitung

Voraussetzung bei allen Spielen und Aktionen ist, dass die Sicherheit und Gesundheit der Teilnehmenden ständig gewährleistet ist und Wagnissituationen vorhersehbar und kalkulierbar sind (Zero-Accident!). Sicherheitsgefühl und subjektiv empfundenes Risiko sind in Wagnissituationen sehr unterschiedlich, so dass die Aktionen an die individuellen Bedürfnisse und Voraussetzungen der Beteiligten angepasst, für unterschiedliche Level in der Klasse geplant und entsprechend durchgeführt werden müssen.

Wichtig ist:

- Die Entscheidungsfreiheit und Zwanglosigkeit, Gruppendruck vermeiden
- Förderung der Eigenverantwortlichkeit der Schüler*innen und des Verantwortungsbewusstseins gegenüber den anderen
- Aktionen, die zu bewältigen sind: Fordern aber nicht überfordern!
- STOPP-Regel: Bei Gefahr oder sicherheitstechnisch bedenklichen Situationen werden alle Aktionen mit einem Wort schlagartig beendet. Entscheidend ist, dass der Ruf „STOPP“ zum einen laut und deutlich ist und zum anderen auch nur dann eingesetzt wird, wenn es wirklich notwendig ist. Wird bei jeder Kleinigkeit „STOPP“ gerufen, erlahmt die Aufmerksamkeit und im entscheidenden Moment wird man nicht mehr ernst genommen.
- Sicherheitsregeln zu Anfang einführen und konsequent einhalten.
- Aufteilen der Klasse in überschaubare Gruppen und genügend Lines für alle, so dass die Schüler*innen in Kleingruppen viel aktiv ausprobieren und erleben können. Empfehlung: 4 Schüler*innen pro Line, sonst langweilen sich die Schüler*innen schnell.

- Geschwindigkeitsspiele auf der Line / dem Seil eher vermeiden und stattdessen Kooperationsaufgaben durchführen.
- Genug Zeit einplanen und gegen Ende Spiele, die abgebrochen werden können, ohne dass die halbe Klasse noch nicht dran war.
- Die Präsentation und Anmoderation eurer Aktion ist entscheidend, da ihr hier die Motivation der Schüler*innen weckt und ihre Bereitschaft sich für das angebotene Erlebnis zu engagieren: Es gilt, eine lockere aber konzentrierte Atmosphäre zu schaffen und klar in Aufgabenstellung und Regeln zu sein, jede*r Schüler*in muss wissen um was es geht. Empfehlung: Lasst Fragen am Ende der Erklärung stellen und erklärt erst vollständig, denn nachgeschobene Regeln gelten oft als unfaire und ungerechtfertigte Verschärfung.

Zur Sicherheit

- Slackline nicht ohne Baumschutz aufbauen.
- Karabiner und Schäkel immer in Längsrichtung belasten und zuschrauben.
- Slackline nur alleine mit Handkraft spannen, dabei nicht über Kniehöhe der Leitungsperson oder über Hüfthöhe des*der kleinsten Schülers*Schülerin.
- Möglichkeiten zur Hilfestellung zeigen.
- Verwendetes Material vor und nach der Benutzung auf Schäden untersuchen.
- Jede Anlage vor Freigabe nochmals prüfen: Alle Schrauber geschlossen? Ratsche verriegelt und hintersichert? Und dann selbst den Aufbau einmal testen.
- Beim Entriegeln der Ratsche wegschauen, um keine Metallsplitter in die Augen zu bekommen. Vorsicht beim Entspannen der Slackline, es kann einen Schlag auf die Finger geben. Wenn ein Stück Restline durch den Entriegelungs-Schieber an der Ratsche gelegt und daran gezogen wird kann der Gefahr aus dem Weg gegangen werden.
- Ausschließlich Stahlkarabiner und -schäkel haben eine ausreichende Festigkeit, um die auftretenden Kräfte und somit Bruchlasten auf Dauer auszuhalten. Bei der Verwendung von Aluminiumkarabinern kann es zu Schwingbrüchen und Karabinerbrüchen kommen, außerdem kann

sehr leicht eine teilweise Querbelastung auftreten, wodurch die Festigkeit stark vermindert ist. Materialien aus der Seil- und Anschlagtechnik (Industriebereich) weisen eine wesentlich geringere Dehnung als Bergsportmaterialien auf. Kombinationen zwischen Bergsportmaterialien und Materialien aus industriellen Seil- und Anschlagtechnik sind für unsere Zwecke ausgeschlossen. Ganz schnell können bei einem solchen Aufbau die Kräfte an den Anschlagpunkten in Bereiche kommen, die für Bergsportmaterialien grenzwertig sind

Zu Niederen Seilaufbauten, ohne Ratschen und Slacklinematerial

Niederseilaktionen oder niedere Seilaufbauten erfordern spezielle Kenntnisse zu Materialien, Knoten, Spannmethoden und Anschlägen. Auftretende Kräfte, Belastungen, Gefahren sind Inhalte, die nur bedingt theoretisch angelesen werden können. Praktisches Wissen und behutsames Herantasten an komplexere Seilaufbauten sind unverzichtbar. Weiterentwicklungen und Erkenntnisse müssen ständig verfolgt werden und in das eigene Tun mit einfließen.

Informationen für die Lehrkraft

Niedere Seilaufbauten werden mit Kunststoffseilen zwischen Verankerungen (Bäumen) angebracht. Das Seil ist nicht höher als Hüfthoch über dem Boden angebracht. Das Sichern erfolgt über Spotten mit Körper und Händen – eine Seilsicherung mit Gurt ist nicht nötig. Zu einer Trendsportart hat sich in den letzten Jahren das Slacklinen in öffentlichen Parks und Anlagen entwickelt.

Slacklinen – was ist das?

Wörtlich übersetzt bedeutet der Begriff „Slackline“ „schlafende Leine“. Beim Slacklinen balanciert man ähnlich dem Seiltanz auf einem Schlauch- oder Gurtband, das zwischen zwei Befestigungspunkten gespannt ist. Die Line – eine Art Spanngurt dehnt sich unter der Last des Slackliners. Sie verhält sich dadurch sehr dynamisch und verlangt ein ständiges aktives Ausgleichen ihrer Eigenbewegung. Zu Beginn steht das Aufsteigen, Stehen und Gehen im Vordergrund – mit regelmäßiger Übung lassen sich auch Tricks durchführen.

Da sich das Slacklinen aus dem Zusammenspiel von Balance, Konzentration und Koordination ergibt, eignet es sich sehr gut als Zusatztraining für Klettern, Skifahren, Kampfsport, Reiten, Longboarding und andere Sportarten, die ein gutes Gleichgewichtsgefühl voraussetzen.

Für eine Gruppe bietet das Slacklinen neben der persönlichen Balance, Konzentration und Koordination eine Selbst- und Gruppenerfahrung sowie der Förderung sozialen Lernens: Es gilt Hilfe anzubieten, Hilfe anzunehmen und nicht aufzugeben. Denn keiner wird es bei den ersten Versuchen schaffen, die Line zu überqueren, dazu braucht es Übung, Geduld und Körperbeherrschung.

So könnte dein Wandertag aussehen...

Ein Beispielablauf für einen Wandertag mit Slacklines oder alternativ/ergänzend Kooperationsübungen mit Niedrigseil:

Inhalt mit Slacklines:

Begrüßung und Vorstellung
Sicherheitsregeln und Hilfestellungen
Gleichgewichts- & Konzentrationsübungen > „Warm-ups“
Erste Kontakte mit der Line > „Tipps zum Erlernen“
Geschichte des Slacklinens: Herkunft und Entwicklung
Korrekturen & Hilfen, üben auf der Slackline > „Basic Tricks“
Pause
Aufgabenstellungen > „Spiele auf der Slackline“
Parallel zu den Spielen: Aufbauklärung für interessierte Schüler*innen (Spannen mit der Ratsche, richtiges Anbringen des Baumschutzes, etc.)
Feedback und Reflexion

mit Niedrigseil:

Begrüßung und Vorstellung
Sicherheitsregeln und Hilfestellungen
Spieleinheit
Pause
Aufgabenstellungen > „Zauberwald“ > „Elektrischer Zaun“
Feedback und Reflexion

Methodenteil

Slackline – Hilfestellungen & Regeln

„**Aktive Hilfestellung**“: Handgeben und Festhalten.
Besser ist die „**Passive Hilfestellung**“: Nach oben gestreckter Arm, die der*die Slackliner*in selbst ergreifen kann, wenn er*sie Hilfe benötigt. Fortgeschrittene können sich nur an der hochgestreckten Faust festhalten. Wenn sich Teilnehmende schwer tun, kann auch von beiden Seiten der Line unterstützt werden.

Wichtige Regeln für die Teilnehmenden:

- Benutzung der Slackline nur unter Aufsicht!
- Nur eine Person auf / an der Line!
- Kein seitliches Springen oder Hüpfen von Anfängern ohne Hilfestellung!
- Geräte und Sicherungsknoten dürfen von den Teilnehmenden weder begangen noch verändert werden!
- Schmuck, Uhren, usw. ablegen!
- Lange Haare zusammenbinden!
- Kein Kaugummi oder Essen während dem aktiven Bewegen auf einem Element!

Slackline – Tipps zum Erlernen

- Blick nach vorne auf einen Punkt
- Leicht in die Knie gehen
- Füße hintereinander ganz auf die Line stellen (Ferse zentriert bzw. leicht versetzt, die Hälfte des großen Zehs und des Zeigezehs auf der Line)
- Locker in der Hüfte ausgleichen
- Oberkörper aufrecht halten
- Arme seitlich auf Brust bis Schulterhöhe halten („Kerzenständerhaltung“, „Hände hoch!“)
- Erst stehen, bevor man läuft
- Stehen auf beiden Beinen üben
- Verschiedene Zonen auf der Line ausprobieren: Anfang – Mitte
- Starten nicht ganz am Rand sondern nach ca $\frac{1}{4}$ der Line
- Langsam und konzentriert gehen
- Neue Tricks am besten erst auf dem Boden, einer Linie, Holzleiste oder Flachband üben
- Straffe und kurze Lines sind zu Beginn leichter (mind. 8m bis max. 15m)

Slackline – Warm-ups

Ziel

Spielerisches Üben zum Thema „Balancieren – Gleichgewicht“ mit viel Spaß und Action.

Spielformen im Bereich des Slacklinens dienen zum Erlernen von Körperspannung und geradem Rücken.

Beschreibung

Sockeln in der Gruppe oder gegen einen Gegner:

2 Teilnehmenden stehen auf einem Bein und halten jeweils ein Seilende eines ca. 4m langen Seilstückes in den Händen. Ziel ist es durch geschicktes Ziehen und Nachgeben am Seil den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und selbst stehen zu bleiben. Gewonnen hat, wer länger in der Ausgangsposition steht.

Linienfangen

In der Turnhalle dürfen sowohl Fänger als auch Läufer nur auf den vorhandenen Linien auf dem Boden laufen

Hüpfende Schlange

Die Teilnehmenden stehen hintereinander und greifen das Fußgelenk der Person vor ihnen, so hüpfte die ganze Schlange eine bestimmte Strecke.

Plankenfechten

2 Schüler*innen stehen auf einem niedrigen Gegenstand oder auf einem Bein und halten jeweils eine Poolnudel in der Hand, damit versuchen sie, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dabei darf nur bis Hüft- / Bauchhöhe geschlagen werden.

Zeitungsstanz

Jeweils 2 Schüler*innen tanzen zu Musik auf einem Stück Zeitung, ohne den Boden zu berühren. In regelmäßigen Abständen wird die Zeitung halbiert, wer zuletzt noch oben steht, hat gewonnen.

Gegenstand fangen

Die Schüler*innen werfen sich Gegenstände zu und stehen dabei auf unterschiedlichen Untergründen oder nur auf einem Bein, usw.

Barfuß über unterschiedliche Untergründe laufen

Die Schüler*innen können hier auch sehr gut in Kleingruppen unterschiedliche „Barfußpfade“ aus Naturmaterialien legen, die sie im Anschluss gemeinsam begutachten und (blind) begehen.

Slackline – Basic Tricks

Aufstieg

Mit dem starken Fuß, mit etwas Schwung (auch aus den Armen) aufsteigen

Drehungen

Sich auf der Line drehen

Gehen:

- Vorwärts
- Rückwärts
- Gehen – stehen- weitergehen
- Bouncen / Wippen
- Gewichtsverlagerung: auf einem Fuß stehen, den anderen davorstellen und wieder herunternehmen, erst zum Schluss die Hüfte nach vorn schieben und das Gewicht auf den vorderen Fuß verlagern.
- Atemübung: Geräuschvoll ausatmen, dann zittern die Beine weniger.

Slackline – Spiele

Glockenspiel

Basis: 1 Slackline

Handlauf: ein über Kopf fixiertes Seil oder Slackline mit mehreren herabhängenden Seilenenden

Postmanswalk

Basis: 1 Slackline

Handlauf: gerades oder schiefes Handlaufseil etwa auf Schulterhöhe – je fester das Handlaufseil gespannt, desto leichter ist das Überqueren.

Charlie Chaplin

Basis: 2 Slacklines – auf einer Seite laufen sie zusammen auf der anderen Seite laufen die Laufflächen etwas auseinander

Handlauf: ein etwa hüfthoch gespanntes Seil

Seilföhre

Basis: 1 Slackline

Handlauf: ein über Kopf fixiertes Seil oder Slackline, an der ein mitlaufendes Seil mittels Karabiner oder Rolle befestigt ist.

Sternengang

Sehr gut lässt sich mit einer Gruppe, oder mehreren Untergruppen der „Sternengang“ durchführen. Dabei trägt ein*e Teilnehmer*in einen Klettergurt, an dessen*deren Hüftteil vier Seile befestigt sind. Vier Teilnehmende stabilisieren ihn*sie nun durch Zug in vier verschiedene Richtungen, so dass er*sie über die Line laufen kann.

Kooperationsübung mit Niedrigseil: „Zauberwald“

Beschreibung:

In einem Wald markieren viele lange, etwa auf Hüfthöhe gespannte Spielseile einen Weg, der zu Beginn für die Teilnehmenden nicht einsehbar ist.

Die Teilnehmenden teilen sich zu Anfang in „Sprechende“, die aber blind sind, und „Sehende“, die sich am Seil festhalten, sehend aber stumm. Entlang des Weges gibt es mehrere abgesteckte Bereiche, die „Besprechungsräume“. In diesen Zonen gelten keine Handycaps und die Gruppe kann sie für Besprechungen nutzen. Die Teilnehmenden können hier auch ihre Rollen als „Sehende“ und „Sprechende“ tauschen.

Aufgabe des Teams, bzw. bei großen Gruppen der Unterteams, ist es, die entlang des Weges verteilten „Schätze“ einzusammeln, welche jeweils ca. 5-10m vom Seil entfernt liegen. Sie können deshalb nur von den Blinden eingesammelt werden, die wiederum von den Sehenden gesteuert werden – ohne zu sprechen.

Kooperationsübung mit Niedrigseil: „Elektrischer Zaun“

Beschreibung:

Ein etwa 10 m langes Spielseil wird auf einer Seite an einem Fixpunkt etwa auf Hüfthöhe befestigt. Das Seil wird horizontal etwa 10 cm über der Schritthöhe der Teilnehmenden von den Jugendleiter*innen festgehalten.

Aufgabe der Teilnehmenden ist es nun das Seil zu überqueren, ohne es zu berühren. Das Seil darf nicht umgangen werden und keine Gegenstände, Körperteile, Hilfsmittel dürfen unter der Falllinie des Seiles sein.

Alle Teilnehmenden müssen zu jedem Zeitpunkt mindestens einen körperlichen Kontakt untereinander haben. Wie und in welcher Form der Kontakt hergestellt wird, bleibt der Gruppe überlassen. Reist der Körperkontakt ab oder wird das Seil berührt, beginnt die Gruppe von neuem in der Ausgangsposition.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Die Jugendleiter*innen müssen darauf achten, dass das Seil nur an einer Seite fixiert ist und im Bedarfsfall - Hängenbleiben oder Stürzen - sofort nachgegeben werden kann!

Modul „Kooperation“



Inhalt:

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen	47
Informationen für die Lehrkraft	48
Idee eines Ablaufplans	50
Methodenteil	52
- „Einführung in die Kooperationsspiele“	
- „Das Mäuerchen“	
- „Das Blitzlicht“	
- „Die Skulptur“	
- „Baumfällen“	
- „Persönliche Vorhaben“	
- „Der Flugzeugabsturz“	

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen

Persönliche Voraussetzungen der Jugendleiter*in

Dieses Modul solltet ihr mindestens zu zweit durchführen. Mindestens ein*e Jugendleiter*in sollte Erfahrung in Anleitung, Durchführung und Auswertung von Kooperationsspielen und Vertrauensübungen mitbringen, so dass ihr einschätzen könnt, wo Gefahrenquellen bei den Übungen liegen und wie man eventuellen Konfliktsituationen, die aus den Übungen entstehen könnten, begegnet.

Die Jugendleiter*innen sind zuständig dafür, dass vor Beginn der Übung alle Schüler*innen die Regeln verstehen und dass am Ende der Übung diese reflektiert wird. Während der Übung ist es ganz gut, wenn kein*e Leiter*in eingreift, außer aus Sicherheitsgründen oder weil eine Regel übertreten wurde. Die Verantwortung für Planungen, Diskussionen und Lösungen der Aufgabe soll die Gruppe allein tragen, dann ist das Erfolgserlebnis am Ende größer.

Planung und Vorbereitung

Ortsauswahl: Ihr braucht vor allem eines: viel Platz. Wenn es draußen regnet, können die Übungen auch in der Turnhalle durchgeführt werden, allerdings ist es draußen in der

Natur natürlich schöner, wie etwa in einem angrenzenden Waldstück, auf einer Wiese oder im Park. Überlegt euch auch, was die Gruppe ablenken könnte, zum Beispiel ob viele Passanten vorbeikommen.

Materialplanung: Es empfiehlt sich Sitzkissen oder Isomatten mitzunehmen, so dass man sich für die Auswertungen (Reflexionsrunden) auch draußen gemütlich hinsetzen kann. Ansonsten wird nur das an Material gebraucht, was ihr für die einzelnen Methoden benötigt.

Zielgruppe: Die Übungen sind schon ab der Grundschule möglich, allerdings nur in vereinfachter Form. Gute Reflexionsrunden nach den Übungen sind schon ab der 5. Klasse möglich.

Die Motivation ist wichtig, deshalb sollten die Schüler*innen vorher wissen, auf was sie sich einlassen, und genau über Sinn und Zweck von Kooperationsübungen aufgeklärt werden.

Informationen für die Lehrkraft

Was sind Kooperationsspiele?

Kooperationsspiele kommen aus dem Bereich der Erlebnispädagogik und lassen die Teilnehmenden aus dem Erleben heraus lernen. Sie sind spannend und stellen die Gruppe vor Herausforderungen, die auf den ersten Blick fast unmöglich zu bewältigen scheinen. Dadurch wird die Gruppe aus ihrer „Komfortzone“ heraus und ins Lernen gebracht. Nur gemeinsam kann es die Gruppe schaffen, die Aufgabe zu lösen – entweder gewinnen alle oder keiner. Dieses gemeinsame Erleben stärkt den Zusammenhalt und die Kooperationsbereitschaft in der Gruppe, die dabei viel Neues über sich erfährt: Was funktioniert bei uns gut? Was können wir? Wer gibt den Ton an? Wie kommunizieren wir? usw.

Auch der*die Einzelne kann dabei vieles erfahren, zum Beispiel welche Rollen er*sie in der Gruppe einnehmen kann, dass er*sie seiner Gruppe auch etwas zutrauen kann und dass jede*r Einzelne wichtig ist für den Erfolg einer Gruppe. Gegenseitige Unterstützung und ein gutes Absprechen anstatt Konkurrieren führen zum Erfolg und machen eine gute Kooperation aus. Die Schüler*innen können sich hier als Gruppe ganz neu erleben und gestärkt aus diesem Tag hervorgehen.

Kooperationsspiele, auch kooperative Abenteuerspiele genannt, bergen Aspekte der Spielpädagogik, Gruppendynamik und Erlebnispädagogik. Dabei gibt es verschiedene Arten wie etwa Wahrnehmungsspiele, Problemlösaufgaben, Vertrauensübungen oder Abenteueraktionen. Soziale, physische und kognitive Fähigkeiten werden dabei angesprochen und in einem spielerischen Rahmen trainiert. Zu jeder Übung / jedem Spiel gehört auch die anschließende Reflexion, damit das Erlebte verarbeitet und auch auf andere Gruppensituationen transferiert werden kann.

Die erlebnispädagogischen Grundsätze der JDAV:
jdav.de/Schwerpunkte/Erlebnispaedagogik/

Ausrüstung der Schüler und Schülerinnen

Die Schüler*innen benötigen für draußen stattfindende Kooperationsspiele:

- Regensachen
- Schuhe mit Profilsohle
- Robuste Kleidung, die auch schmutzig werden darf
- Etwas zu trinken und Brotzeit

Welche Rolle hat die Lehrkraft?

Die Rolle der Lehrkraft als Teil des Leitungsteams sollte vor der Durchführung des Wandertages geklärt und auch den Schüler*innen transparent gemacht werden. Die Wahl der Rolle hängt von der Klasse, den Rahmenbedingungen, dem Erfahrungsgrad der Lehrkraft, sowie der Einschätzung der Jugendleiter*innen ab. Mögliche Rollen sind zum Beispiel:

Teilnehmend: Die Lehrkraft ist Teil der Gruppe und trifft ihre Schüler und Schülerinnen auf einer ganz partnerschaftlichen Ebene. Gemeinsames Problemlösen und Kooperieren schweißt zusammen und hilft, den anderen besser zu verstehen. Dies kann in der Schüler*in-Lehrer*in-Beziehung förderlich sein, ist aber auch schwierig, denn die teilneh-

mende Rolle erfordert eine Kommunikation auf gleicher Augenhöhe.

Beobachtend: Die Lehrkraft macht bei den Übungen nicht mit und beschreibt bei den Reflexionsrunden ihre Beobachtungen möglichst wertfrei aus der Beobachterperspektive. Dies kann sehr spannend sein, denn als Beobachter*in sieht man manchmal einfach mehr.

Anleitend: Die Lehrkraft unterstützt die Jugendleiter*innen bei Erklärung, Disziplinierung, Sicherung usw. Dies setzt eine sehr intensive Vorbereitung und gute Absprache innerhalb des Leitungsteams voraus.

So könnte der Wandertag aussehen...

Ein Beispielablauf für einen Tag mit Kooperationsspielen:

Zeit	Inhalt	Ziel	Materialbedarf
8:30	Begrüßung, evtl. Vorstellung & Namensrunde Wup: Ein kleines lustiges Spiel	Wachwerden Kennenlernen	
9:00	„Einführung in Kooperationsspiele“	Ins Thema einführen Neugier erzeugen	Sitzunterlagen für alle Seilstücke und Papierblätter
9:30	„Mäuerchen“	Einstieg in Kooperation	Einen Baumstamm / Zaun / Mauer o.ä.
10:00	„Blitzlicht“ „Wie habe ich unsere Zusammenarbeit empfunden und woran lag das?“	Reflexion (Feedbackregeln?)	
10:15	„Skulptur“	Kooperation Kommunikation	Naturmaterialien
11:00	„Blitzlicht“ zum Thema Kommunikation	Reflexion	
11:00	Brotzeit	Pause	
11:30	„Bäume fallen“	Vertrauensübung	Decken

Zeit	Inhalt	Ziel	Materialbedarf
12:15	„Blitzlicht“ zum Thema Sicherheitsgefühl/Vertrauen Entwicklung Persönliche Vorhaben	Reflexion	Karten & Stifte
12:45	„Flugzeugabsturz“	Kooperation	Hindernisse
13:45	Reflexion der Vorhaben	Reflexion	
14:50	Abschlussrunde und evtl. Urkundenübergabe an die Klasse	Abschied	Urkunde
15:00	Nachbesprechung mit der Lehrkraft		

Methodenteil

„Einführung in Kooperationsspiele“

Ziel der Methode

Verständnis wecken für den Sinn von Kooperation
Vorbereitung auf die späteren Methoden und Reflexionen
Spannung erzeugen
Startpunkt bilden, um in Reflexionen daran anzuknüpfen

Zeitbedarf

15 Minuten

Materialbedarf

Ein paar kurze Schnüre und Papierschilder

Beschreibung

Ihr erklärt den Schüler*innen die grundlegenden Ideen der Kooperationsübungen. Zum Beispiel:

- Was bedeutet Kooperation und was gehört alles dazu? (Lasst die Schüler*innen Begriffe sammeln, z.B. Zusammenhalten, Zuhören, Helfen,...)
- Was bedeutet Vertrauen und was gehört dazu/brauche ich dafür? (Lasst die Schüler*innen Begriffe sammeln, z.B. Konzentration, Ruhe, meine beste Freundin,...)
- Was macht für mich ein Abenteuer/Erlebnis/Erfahrung/... aus? > Hier geht's von der „Komfortzone“ in die „Lernzone“ (Die Schüler*innen sollen gedanklich auf die Heraus-

forderungen vorbereitet werden)

- Grundlegende Sicherheitsregeln (je nach Bedarf: Nichtschubsen, „Spotten“, Stop-Regel, etc.)
- ...

Währenddessen könnt ihr die Schlagworte auf Kärtchen schreiben, sie mit den Schnüren verbinden, wenn sie zusammenhängen. So entsteht nach und nach ein Bild der Erlebnispädagogik.

Tipps für die Anleitung

Viele Fragen stellen und die Schüler*innen ihre eigenen Ideen niederschreiben lassen.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Höchstens Gähngefahr, also gestaltet die Einführung spannend und bezieht die Schüler*innen viel mit ein, entwickelt mit ihnen gemeinsam das Bild und/oder fragt nach, was sie dazu sagen.

Mögliche Varianten

Gibt es ganz viele, ob Tafel, Flipchart oder Powerpoint, Hauptsache ist, die wichtigsten Punkte werden visualisiert.

„Das Mäuerchen“

Ziel der Methode

Leichte Kooperationsübung für den Einstieg: z. B. die ersten Absprachen sind nötig, der erster Körperkontakt.

Zeitbedarf

Etwa eine halbe Stunde, je nach Klassengröße

Materialbedarf

Eine lange Bank, Mauer, Baumstamm, im Notfall auch eine Reihe Stühle

Beschreibung

Alle Schüler stellen sich auf die Mauer. Sie sollen bequem nebeneinander stehen können, links und rechts der Reihe soll nicht viel Platz sein. Ist die Mauer zu lang, markiert einfach die Enden, die nicht übertreten werden dürfen.

Es werden die Regeln erklärt:

Niemand darf den Boden berühren, sonst geht's für alle zurück auf die Ausgangsposition und es geht von vorne los.

Die Gruppe soll sich nach einem bestimmten Kriterium sortieren, dabei müssen sie sich selbstständig absprechen, die Jugendleiter*innen greifen nicht ein, sondern kontrollieren nur am Ende das Ergebnis.

Es kann nur die ganze Gruppe gewinnen oder die ganze Gruppe verlieren.

Dann wird die erste Sortiermethode angesagt, die am Anfang noch einfach sein soll wie etwa: „Sortiert euch vom Größten in der Gruppe ganz links bis zum Kleinsten ganz rechts.“ Nun fängt die Klasse an, sich aneinander vorbei zu quetschen, sich Anweisungen zu zurufen etc. bis alle nach der Größe geordnet sind.

Ab der zweiten oder dritten Runde kann's auch schwieriger werden, wie etwa:

„Sortiert euch nach Geburtstagen, vom 1. Januar ganz links bis zum 31. Dezember ganz rechts.“

Andere Sortiermethoden sind zum Beispiel: nach Schuhgröße, nach Haarlänge, nach Anfangsbuchstabe.

Eine kleine Herausforderung ist eine nonverbale Runde!

Tipps für die Anleitung

Es hat sich bewährt, die Übung zu erklären, wenn die Schüler*innen schon auf der Bank oder Mauer stehen, weil sie dann schon in einer ungewohnten Situation sind und besser zuhören.

Wenn eine*r runterfällt/-springt, muss die Klasse unbe-

dingt von vorne anfangen, auch wenn das kurzzeitig zu ein bisschen Frust führt, aber es zeigt, dass die Regeln, die angesagt werden, auch gelten.

So manche Klasse braucht den Hinweis, dass sie nur als Gruppe gewinnen können und deshalb gut zusammenarbeiten müssen. Auch der Tipp, dass man sich gegenseitig festhalten und helfen kann, ist manchmal nötig.

Vorsicht! Mögliche Risiken

Obwohl die Mauer oder die Bank nicht hoch ist, ein Fuß ist schnell verknackt oder ein Band gerissen. Deshalb ist es nötig, dass die Jugendleiter*innen vor und hinter der Mauer spotten, wo es gerade brenzlich aussieht. Sie sollten sich auch ansonsten dynamisch der Mauer entlang auf und ab bewegen, um da zu sein, wo eventuell jemand fällt.

Mögliche Varianten

Wenn sich die Gruppe gut anstellt oder furchtbar laut ist, kann eine spätere Runde auch nonverbal gespielt werden, d. h. nicht nur wenn eine*r den Boden berührt geht's von vorn los, sondern auch wenn jemand etwas sagt.

„Das Blitzlicht“

Ziel der Methode

Reflexion

Zeitbedarf

Ca. 15 Minuten

Beschreibung

Bei der Blitzlicht-Reflexion darf jede*r im Kreis nur 1 Satz, maximal 2 Sätze sagen. Das geht schnell und langweilt nicht, nur sollten die Leute sich vorher genau überlegen, was sie konkret sagen möchten.

Das Blitzlicht ist eine gute Reflexionsmethode für zwischendurch oder für den Anfang, um das Reflektieren zu üben.

Wichtig ist eine konkrete Fragestellung wie etwa: Was war an der Zusammenarbeit gut/schlecht? Habe ich mich sicher gefühlt und warum? Was habe ich zum Klassenerfolg beigetragen? o.ä.

Tipps für die Anleitung

Die Sätze jedes Einzelnen sollen von den anderen unkommentiert bleiben.

Wenn Teilnehmende nur „gut“ oder „passt schon“ sagen, sollte der*die Jugendleiter*in aber nachhaken, was genau

gemeint ist. Wenn Teilnehmende nur über andere reden, kann eine vorgegebene Satzstruktur bei der Formulierung helfen: „Ich habe mich ... gefühlt, weil...“

Mögliche Varianten

Die Blitzlicht-Reflexion kann auch gut stehend im Kreis gemacht werden, das ist dynamischer.

„Die Skulptur“

Ziel der Methode

Kommunikation & Kooperation

Spiel mit Naturmaterialien

Ergänzung zu Gunsten der nicht so sportlichen Kinder

Materialbedarf

Naturmaterialien und sonstige Gegenstände jeweils in mehrfacher Ausführung

Beschreibung

An einem nicht einsehbaren Ort (hinter einer Ecke, hinter einem Fels, usw.) hat die Spielleitung im Vorfeld eine Skulptur gebaut: aus verschiedenen Materialien ein dreidimensionaler Aufbau, bei dem Details sehr wichtig sind (5 Eicheln in einer Richtung, die Schere liegt umgekehrt, der Stein ruht auf 3 senkrechten Stöcken, usw).

Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, diese Skulptur nachzubauen, sie dürfen aber nur 3 Späher*innen auswählen und jeweils eine halbe Minute zur Skulptur schicken, um sie sich anzusehen. Der*die erste Späher*in darf, wenn er*sie zurückkommt alles mit Worten beschreiben, aber nichts mehr anfassen. Je nach Sprachvermögen der Schüler*innen ist das teilweise sehr schwierig. Die Gruppe muss nun versuchen nach den Beschreibungen des*der

Späher*in die Skulptur nachzubauen. Dann darf der*die nächste Späher*in gehen. Am Ende werden die Skulpturen verglichen.

Tipps für die Anleitung

Arbeite sehr deutlich mit der Uhr („Du hast jetzt 30 Sekunden, um dir die Skulptur anzusehen...“), dann haben alle Beteiligten das Gefühl, dass es gerecht zu geht und die Regeln klar und eindeutig sind.

Mögliche Varianten

Alternativ darf jede*r Schüler*in einmal die Skulptur ansehen, darf aber hinterher nichts mehr sagen, nur tun.

Auch als Wettkampfspiel von 2 Gruppen möglich: Welche Skulptur wird dem Original ähnlicher?

„Baumfällen“

Ziel der Methode
Vertrauensübung

Materialbedarf
Ein paar Decken

Beschreibung

Die eine Hälfte der Gruppe sind die Holzfäller*innen, die andere Hälfte die Bäume. Die Bäume werden von der Spielleitung auf dem Gelände verteilt, so dass sie relativ weit weg voneinander sind. Mit geschlossenen Augen stehen sie nun ganz ruhig und hören auf die Naturgeräusche um sie herum.

Die Holzfäller*innen haben sich inzwischen auf ein paar Trage-techniken geeinigt und fangen nun an, einen Baum nach dem anderen zu fällen: bei einer Berührung des Baumes am Knöchel macht sich der Baum ganz steif und wird von den Holzfäller*innen langsam nach hinten gekippt und abtransportiert. Die Bäume werden auf den Decken im vorher festgelegten Holzlager nebeneinander abgelegt.

Während der ganzen Übung wird nicht gesprochen. In der zweiten Runde werden die Holzfäller*innen zu Bäumen und die Bäume zu Holzfäller*innen.

Tipps für die Anleitung

Ganz wichtig ist, dass vor und während der Übung für eine ruhige, vielleicht sogar geheimnisvolle Stimmung gesorgt wird. Wenn´s laut und unruhig ist, ist die Übung schwierig durchzuführen.

Werden Bedenken geäußert, weil ein Baum besonders groß und schwer erscheint, kann versichert werden, dass bei genug Vorsicht und Konzentration 5-6 Holzfäller*innen jeden Baum abtransportieren können. Holzfäller*innen dürfen nie alleine einen Baum fällen. Der Baum muss sich ganz fest anspannen, je mehr Körperspannung, desto leichter ist der Baum zu tragen. Die Übung gehört auf keinen Fall an den Anfang, da ein Vertrauen nötig ist!

Vorsicht! Mögliche Risiken

Beim Fällen, Tragen und Ablegen der Bäume muss höchst vorsichtig gehandelt werden. Jeweils ein*e Holzfäller*in sollte allein für das Stützen und Tragen des Kopfes des Baumes zuständig sein. Der Spielleitung sollte die ganze Zeit gut aufpassen, dass alle Bäume gut und vorsichtig behandelt werden.

„Persönliche Vorhaben“

Ziel der Methode

Reflexion der eigenen Rolle und des eigenen Verhaltens

Zeitbedarf

Ca. 15 Minuten

Materialbedarf

Stift und Karte

Beschreibung

Im Gespräch, in Kleingruppen, in der Einzelarbeit usw. kann erarbeitet werden, welche Rolle der*die Teilnehmende in der letzten Übung eingenommen hat, wie er*sie die Gruppe beeinflusst hat, welchen Anteil er*sie am Erfolg hatte, usw. Wenn der*die Schüler*in diese Rolle schon oft eingenommen hat und sie gut kennt, hat er*sie vielleicht Lust mal eine andere auszuprobieren. Vielleicht möchte der*die Schüchterne mal ganz laut seine*ihre Ideen und seine*ihre Meinung einbringen, der*die laute Schüler*in sich mal zurückhalten, usw. So darf sich jede*r sein eigenes Vorhaben setzen, muss es vielleicht auch niemanden verraten.

Nach der nächsten Kooperationsübung wird darüber gesprochen, ob es mit den Vorhaben geklappt hat und warum/ warum nicht, wie es sich angefühlt hat, ob es schwierig war, wie die anderen es empfunden haben usw.

Tipps für die Anleitung

Bleibt am besten wertfrei, denn jede Rolle in einer Gruppe ist wichtig und kann eine positive Ressource für die Kooperation sein. Seht also ab von negativen Beschreibungen („Besserwesser*in“, „Außenseiter*in“,...).

Mögliche Varianten

Ihr habt einen Fragebogen vorbereitet, auf dem die Schüler*innen nur ankreuzen müssen (Meine Ideen wurden angenommen ja-nein, Ich habe ganz oft etwas gesagt ja-nein, usw.) und dann ihr Vorhaben aus den Dingen entwickeln, bei denen sie nein angekreuzt haben.

„Der Flugzeugabsturz“

Ziel der Methode

Kooperation & Vertrauen

Zeitbedarf

Ca. 1 Stunde

Materialbedarf

Gelände mit vielen Hindernissen

Augenbinden, Kreppband

Beschreibung

Am Anfang erzählt die Spielleitung eine Geschichte von einem grausamen Flugzeugabsturz. Beim Aufprall wurden die Passagiere weit über das Gelände verteilt, jede*r mit einer anderen Verletzung. Ziel der Übung ist es, dass alle an der Rettungsinsel - in einem bestimmten und markierten Bereich - ankommen. Fehlt nur ein*e Spieler*in, ist das Spiel nicht erfolgreich.

Die Spielleitung verteilt nun einzeln die Teilnehmenden auf dem Gelände und verrät ihnen dort ihre „Verletzung“: z.B. Blindheit (mit Augenbinden Augen verbinden), Sprachlosigkeit (mit Augenbinden Mund verbinden), Verlust eines Beines, eines Armes, beider Beine,... (mit Kreppband oder Augenbinden markieren). Diese „Verletzung“ müssen die

Spieler*innen während der ganzen Übung beibehalten.

Auf ein gemeinsames Zeichen geht's los. Spannend ist nun, wie sich die Teilnehmenden verständigen, sich gegenseitig führen oder tragen, usw. Vielleicht finden sie auch einen der Teilnehmenden erst mal nicht...

Tipps für die Anleitung

Eine gute Geschichte zur Einführung schafft eine gute Stimmung für dieses Abenteuerspiel.

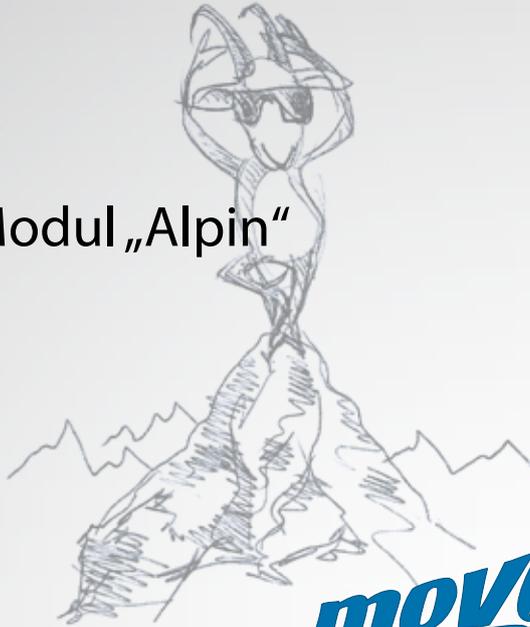
Mögliche Varianten

Hier gibt es unmöglich viele Varianten, mit den unterschiedlichsten „Verletzungen“ und Hindernissen. Es kann ein Zeitlimit eingeführt werden („Ihr habt 20 Minuten, um alle auf der Rettungsinsel zu sein...“). Vielleicht müssen auch Dinge transportiert werden (volle Wassergläser usw.), der Kreativität einfach freien Lauf lassen!

Vorsicht! Mögliche Risiken

Die Leiter*innen sollten sich über das ganze Gelände verteilen, so dass alle Gruppen irgendwie im Blick sind und sicherstellen, dass die Schüler*innen gut miteinander umgehen und aufeinander aufpassen.

Modul „Alpin“



Inhalt:

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen	62
Informationen für die Lehrkraft	64
Idee eines Ablaufplans	65
Methodenteil	66
- „Ich packe meinen Rucksack...“	
- „Verhalten auf Tour“	
- „Alpine Gefahren“	
- „Staudamm bauen“	
- „Querfeldein durch's Gemüse“	
- „Bergwacht“	

Allgemeine Infos für Jugendleiter*innen

Persönliche Voraussetzungen der Jugendleiter*in

Auch weniger erfahrene Jugendleiter*innen können an diesem Modul teilnehmen, denn Erfahrung bekommt man nur durchs Tun. Es sollen aber immer ausreichend erfahrenere Jugendleiter*innen bei der Aktion dabei sein, die folgende Voraussetzungen mitbringen:

- Basiskompetenz im Führen von Bergwanderungen
- Erfahrung im Umgang mit großen Gruppen beim Bergwandern
- Eine der Klassengröße angepasste Anzahl von Jugendleiter*innen (JL-TN-Schlüssel 1:8)

Vorbereitung und Planung

Zeitplanung: Einen ganzen Tag für die Aktion und einen Besuch in der Schule vor der Aktion.

Zielauswahl: Eine leichte Wanderung, die mit ÖPNV gut erreichbar ist, wenn möglich mit Gipfel. Die Tour sollte den Voraussetzungen angepasst sein, das Motto bei der Tourenwahl lautet: „Lieber ein bisschen weniger, als zuviel!“

Tourenplanung: Ihr solltet unbedingt einen Schlechtwetterplan machen und mit der Klasse im Vorfeld als Alternativprogramm für den Wandertag vereinbaren, so dass die Überraschung und Frustration bei Schlechtwetter nicht zu groß sind. Bei der Tour selbst solltet ihr wenn möglich eine leichtere Variante in Reserve haben, um gegebenenfalls flexibel reagieren zu können. Klärt mit den Lehrkräften ab, was diese an Vorerfahrungen und Qualifikationen mitbringen und bindet sie entsprechend ein.

Materialplanung: Ihr braucht eure Standardausrüstung als Gruppenleiter*in, wie Biwaksack, Erste-Hilfe-Set, Handy, Gebietskarte etc. Überlegt euch vorher genau, welche Spiele ihr durchführen wollt und organisiert euch das entsprechende Material wie z.B. Seile. Mit den Schüler*innen solltet ihr bei einem Vorbesuch besprechen, was sie alles mitnehmen müssen.

Die Mindestausrüstung der Schüler*innen:

- Feste Schuhe
- Wetterfeste Kleidung
- Warme Kleidung
- Handschuhe + Mütze
- Tagesrucksack
- Brotzeit
- Trinkflasche 1 Liter

Sonstige Voraussetzungen

Grundsätzlich ist ein alpiner Wandertag schon ab der 3. Klasse möglich, wenn die Tour entsprechend gewählt wird.

Wichtig ist die Bereitschaft und Motivation der Schüler*innen und Lehrkräfte zu einer Bergwanderung.

Lokale Voraussetzung ist natürlich die Möglichkeit eine entsprechende Tour im Umkreis der Schule (Erreichbarkeit und Durchführbarkeit an einem Tag) anbieten zu können.

Alpine Erlebnisse

Erlebnisse können sehr unterschiedlich sein und werden unterschiedlich wahrgenommen. Jede Gruppe reagiert anders auf Erfahrungen und Aktionen. Für eine Gruppe, die bisher wenig mit der Natur in Kontakt gekommen ist, kann etwas Einfaches, wie zum Beispiel das Besichtigen eines Wasserfalls, ein sehr eindrückliches Erlebnis sein, wovon noch lange berichtet wird. Entscheidend ist, dass der*die Jugendleiter*in geeignete Aktionen aussucht und damit den Teilnehmenden ein positives Erlebnis mit auf den Weg gibt.

Informationen für die Lehrkraft

Was wird angeboten?

Beim Modul Alpin ist der Schwerpunkt auf dem Erlebnis Berg. Die Kinder und Jugendlichen können dabei erfahren, welche Faszination die Gebirgswelt ausstrahlt. Der mühsame Anstieg auf einen Berg wird durch das Panorama und das Gefühl „über den Dingen zu stehen“ mehr als wett gemacht. Allerdings ist bei uns kein langweiliger stundenlanger Marsch auf einen Berg geplant, sondern ein spannender Mix aus Sport und Naturerfahrung. Durch verschiedene Naturerfahrungsspiele können sich die Kinder mit der Umwelt auseinandersetzen und bleibende Eindrücke sammeln. Bei der Auswahl der Bergtour wird darauf geachtet, den Anforderungen aller Schüler*innen einer Klasse gerecht zu werden, so dass die Tour zu einem gemeinschaftlichen Erlebnis wird.

Welches pädagogische Ziel wird verfolgt?

Die bergsportliche Betätigung in der JDAV steht unter dem Leitziel einer nachhaltigen Erlebnispädagogik. Die Kinder und Jugendlichen lernen ihre eigenen Leistungs- und Wahrnehmungsfähigkeit kennen. Eindrücke werden nicht durch Medien konsumiert, sondern in der Natur und in der Gruppe unmittelbar erlebt.

Welche Rolle hat die Lehrkraft?

Je nach Kompetenzen kooperiert die Lehrkraft mit den Jugendleiter*innen bei der Planung der Tour und der Spiele. Die Lehrkraft kennt ihre Schüler*innen und kann einschätzen, welche Aktionen möglich sind. Um die organisatorischen Dinge wie Fahrkarten für ÖPNV, Material für die Spiele, etc. können sich die Jugendleiter*innen kümmern, denn diese sind Profis im Organisieren von Outdoor-Aktionen. Die Hauptaufgabe der Lehrkraft ist die organisatorische Abwicklung mit der Schulleitung und die Vorbereitung der Klasse auf den alternativen Wandertag. Während des Wandertages sind die Jugendleiter*innen für den Ablauf, die Organisation und Leitung der Spiele und Methoden zuständig. Trotzdem bleibt die Lehrkraft in der Hauptverantwortung und sollte die Jugendleiter*innen dort unterstützen, wo es möglich ist.

So könnte dein Wandertag aussehen...

Ein Beispielablauf für einen Wandertag mit 20 Kindern der 9. Klasse.

Die Anreise sollte mit ÖPNV erfolgen und nicht viel länger als 1,5 Stunden dauern. Für die Tour plant defensiv. Weniger ist manchmal mehr.

Eine Woche vorher:

Besuch der Schulklasse in der Schule. In einer Unterrichtsstunde stellt ihr euch vor, präsentiert den Schüler*innen die geplante Tour und beantwortet Fragen. In Absprache mit der Lehrkraft stellt ihr auch eine Schlechtwetter-Alternative wie „Kooperationsspiele in der Turnhalle“ vor. Anschließend wird noch das Spiel „Ich packe meinen Rucksack“ gespielt und darauf hingewiesen was alles mitzunehmen ist.

Zeit	Inhalt	Eingesetzte Methoden
8:00	Treffpunkt Bahnhof und Fahrt mit Bahn und Bus Richtung Berge.	
9:30	Ankunft am Ausgangspunkt, Besprechung der Tour, Abklären wie lange wir gehen und wann Pausen gemacht werden.	„Verhalten auf Tour“
9:45 bis 13:30	Aufstieg zum Ziel, je nach Können und Zeit weiter zum weiterem Ziel, oben angelangt Brotzeit und die Methode „Alpine Gefahren“.	„Alpine Gefahren“
13:30 bis 16:00	Abstieg zurück zum Ausgangspunkt. Dabei Erklärung zur Interessanten Punkten an der Strecke (Bergwacht, Bach, Bewuchs, Tiere,...)	„Bergwacht“ / „Staudamm bauen“
16:30 bis 18:00	Rückfahrt nach Hause	

Methodenteil

„Ich packe meinen Rucksack...“

Ziel der Methode

Fragespiel zur Information, welches Material man auf Tour mitnimmt und wozu man es braucht.

Zeitbedarf

20-30 Minuten

Materialbedarf

Ein vollständig gepackter Rucksack

Beschreibung

Ihr packt einen Rucksack mit allen Sachen, die ihr als Jugendleiter*in mit auf Tour nehmt. Die Teilnehmenden sollen erraten, was ihr alles im Rucksack habt. Wenn sie etwas erraten haben, nehmt ihr den entsprechenden Gegenstand aus dem Rucksack, legt ihn auf einen Tisch und erklärt warum und wozu man den jeweiligen Ausrüstungsgegenstand dabei haben sollte.

Bei schwierigeren Sachen wie z.B. Biwaksack könnt ihr durch Tipps (z.B. „Was mache ich wenn ich im Freien übernachten muss?“) unterstützen. Am Ende sollte der Rucksack leer sein und alle Ausrüstungsgegenstände auf dem Tisch liegen. Ihr weist die Schüler*innen am Ende noch darauf hin, welche Gegenstände speziell nur die Leitung dabei hat, wie z.B. Kompass oder Erste-Hilfe-Set.

Tipps für die Anleitung

Die Teilnehmenden sollen immer nur jeweils einen Gegenstand nennen.

„Verhalten auf Tour“

Ziel der Methode

Sensibilisierung für richtiges Verhalten im Gebirge und auf Tour mit der Gruppe

Zeitbedarf

10-15 Minuten

Beschreibung

Ihr erarbeitet gemeinsam mit den Teilnehmenden die grundlegenden Verhaltensregeln für Gruppentouren. Diese sind insbesondere:

- Keiner rennt vor oder bleibt hinter dem*der letzten Leiter*in zurück.
- Das Tempo richtet sich immer nach der langsamsten Person in der Gruppe.
- Es werden ausreichend Pausen gemacht.
- Bei „Gegenverkehr“ durch Autos, Räder etc. wird immer die ganze Gruppe per Zuruf informiert.
- Keine Kopfhörer im Ohr oder Handymusik.
- Keine Steine werfen.
- Keinen Müll liegen lassen.
- Keine Pflanzen ausreißen.

Tipps für die Anleitung

Alle Teilnehmenden mit einbeziehen!

„Alpine Gefahren“

Ziel der Methode

Fragespiel, um Gefahren im Gebirge zu verdeutlichen und Sensibilität dafür zu wecken

Zeitbedarf

30-60 Minuten (je nach Anzahl der verwendeten Beispiele)

Materialbedarf

Laminierte Beispielbilder für alpine Gefahren und Begleittext

Beschreibung

Ihr stellt den Teilnehmenden die einzelnen Bilder vor und erarbeitet mit ihnen die verschiedenen alpinen Gefahren und die Methoden zur Verhinderung dieser. Die Teilnehmenden sollen so viel wie möglich selbst heraus finden und ihr moderiert nur. Am Ende sollte noch eine kleine Zusammenfassung erfolgen.

Tipps für die Anleitung

Die Klasse in Kleingruppen nach Anzahl der Jugendleiter*innen aufteilen.

„Staudamm bauen“

Ziel der Methode

Einfach drauf los werkeln und möglichst viel See aufstauen.
Gruppenerlebnis

Zeitbedarf

30-60 Minuten

Materialbedarf

Alles was die Natur so hergibt

Beschreibung

Ein altbekannter Klassiker! Das Bauen des Staudamms kann natürlich auch als Wettkampf betrieben werden, aber aufgepasst: wenn mehrere Gruppen an einem Bach sind, hat die oberste Gruppe natürlich einen Vorteil.

„Querfeldein durchs Gemüse“

Ziel der Methode

Erlebnispotential abseits der Wege, Trittsicherheit, Orientierung

Zeitbedarf

Je nach Art des Geländes

Materialbedarf

Gutes Schuhwerk

Beschreibung

Sucht euch geeignetes Gelände aus (auf alpine Gefahren achten, z.B. Steinschlag) und wandert mit der Gruppe querfeldein. Dabei sollen die Teilnehmenden darauf achten wie unterschiedlich der Boden beschaffen ist (Steine, Wiese, Matsch etc.), ihre Bewegungen daran anpassen und die Vegetation verschonen.

Tipps für die Anleitung

5er-10er Gruppen bilden und mit je einem*r Jugendleiter*in gehen.

Bergwacht

Ziel der Methode

Kennenlernen der Aufgaben der Bergwacht

Zeitbedarf

10 Minuten

Beschreibung

Ihr sammelt gemeinsam mit den Teilnehmenden, was sie sich unter der Bergwacht vorstellen und welche Aufgaben diese hat:

- Rettung und Bergung in Not geratener Bergsteiger*innen und verletzter Skifahrer*innen
- Suche nach Vermissten in unwegsamem Gelände
- Naturschutz
- Fiese Seilwindenaktionen
- ...

Tipps für die Anleitung

Die Teilnehmenden sollen nachdenken und sich daraus die Aufgaben der Bergwacht erschließen.

Move your Day!

Träger des Projekts und Idee:

Jugend des Deutschen Alpenvereins
Landesgeschäftsstelle Bayern e.V.

Preysingstr. 71
81667 München

089-449 00 195
lgs@jdav-bayern.de

Beiträge von:

Philipp Sausmikat, Andreas Geiss, Michael Turobin-Ort, Lea Sedlmayr

Redaktion: Lea Sedlmayr

Layout: Johanna Stuke, visionsbuero.com

Gestaltung 2020:

Jugend des Deutschen Alpenvereins Baden-Württemberg
Landesgeschäftsstelle e.V.

Rotebühlstr. 59 a
70178 Stuttgart

0711 - 61 08 86
info@jdav-bw.de

Verantwortlich: Krystian Podworny