



«Wild im Schnee»

Ein neues Lehrmittel bringt Jugendlichen den Lebensraum Alpen mit seinen verschiedenen Facetten auf spielerische Weise näher. Das Ziel: ihr Interesse für die Zusammenhänge in dieser einmaligen Landschaft wecken und die Jugendlichen zu einem respektvollen Umgang mit der Natur führen.

Text: Nicola Bignasca; Foto: Werner Degonda

Immer mehr Wintersportler bewegen sich ausserhalb der markierten Pisten: Skifahrer, Snowboarder, Tourenfahrer oder Schneeschuhwanderer wagen sich immer öfter in die Wildnis der schneebedeckten Berge. Doch ihre Anwesenheit kann den dort angesiedelten Tieren zusätzliche Sorgen bereiten. Denn während des Winters sind Gämse, Hasen und andere Wildtiere schon ausreichend mit Nahrungsmittelversorgung beschäftigt. Die zahlreichen Wintersportler sind ein zusätzlicher Stressfaktor.

Um Schüler/-innen für solche Zusammenhänge zu sensibilisieren, hat die Alpenschutzorganisation «Mountain Wilderness» eine Kampagne gestartet. «Fast jedes Kind in der Schweiz nimmt während der Schulzeit einmal an einem Wintersportlager in den Schweizer Alpen teil», erklärt Esther Hegglin, Leiterin Bergsport und Wildnis bei Mountain Wilderness Schweiz. «Während Sport und Lagerleben im Zentrum stehen, nehmen die Jugendlichen oft nicht wahr, in welcher sensibler und spannender Landschaft sie sich bewegen.»

Aufgeklärte Schüler

Das soll sich nun dank des soeben erschienenen Lehrmittels «Wild im Schnee» ändern. Es bringt den Jugendlichen den Lebensraum Alpen mit seinen verschiedenen Facetten auf spielerische Weise näher. «Das Lehrmittel soll ihr Interesse für die Zusammenhänge in dieser einmaligen Landschaft wecken und sie letztlich zu einem respektvollen Umgang mit der Natur führen», sagt die Projektleiterin, die das Lagerspiel gemeinsam mit Christof Oser-Meier und Rafael Meier entwickelt hat.

Das zweiteilige Spiel/Lehrmittel ist eine Auswahl von kurzen Modulen und zwei Schlussspielen, bei denen einzelne Themen wieder

aufgegriffen und gefestigt werden können. Während ihres Aufenthaltes im Skilager werden die Schüler/-innen in Teams eingeteilt. Wenn möglich, in einer heterogenen Gruppe, in der weder das technische Niveau noch die Disziplin (Snowboard, Ski Alpin) eine Rolle spielt. In den ersten Tagen werden die Themen der einzelnen Module vertieft. Die Lehrperson wählt dabei idealerweise acht von den neunzehn angebotenen Modulen aus, die während der Woche gespielt

Beispiel

Flucht im Tiefschnee

Ziel: Die Jugendlichen spüren selbst, wie viel Energie ein Wildtier beim Rennen im Tiefschnee verliert.

Das Spielfeld wird mit Stöcken markiert (bei 4 Teams ein Viereck, bei 5 Teams ein Fünfeck etc.). In jeder Ecke stehen ein Team und eine Leiterin. Jede Leiterin gibt je einen Bax (spieleigene Währung) an alle Teammitglieder ab. Ziel jedes Teams ist es, in die gegnerischen Quartiere einzudringen, bei der dortigen Leiterin ein Bax zu holen und zurück ins eigene Quartier zu bringen. Treffen zwei Spieler unterschiedlicher Teams aufeinander, kommt es zu einem Scheren-Stein-Papier-Duell. Der Sieger erhält die Bax des Gegners. Das Team, das keine Bax mehr hat, wird disqualifiziert. In der Endabrechnung zählen nur jene Bax, die bei Spielschluss im eigenen Quartier sind. Die anderen Bax verfallen und werden der Leiterin abgegeben. Das Team, das bei Spielschluss das grösste Bax-depot im Quartier hat, erhält den Bonus von 10 Bax.

werden. Einige davon spielt man in der Gruppe, andere im Klassenverband, einige draussen und andere wiederum im Lagerhaus. Die einzelnen Module und die entsprechenden Aufgaben befinden sich auf handlichen Karten, worauf Ziel, benötigtes Material sowie die erforderlichen und die geförderten Kompetenzen beschrieben sind. Jeder einzelne Baustein des Lehrmittels ist ein Spiel, in dem man punkten kann. Für jedes Modul sind insgesamt 80 Punkte zu vergeben.

Spiele und Lernen

Trotz des spielerischen Ansatzes werden ernste und aktuelle Themen behandelt: Wildruhezonen und Schutzgebiete, nachhaltige Entwicklung in der Bergwelt, Kunstschnee, Energiebedarf von Transporteinrichtungen usw. Die Übungen sind so strukturiert, dass gleichzeitig Koordination, Kondition, Kreativität und Teamarbeit gefördert werden.

Ein besonderer Akzent wird auf die Sensibilisierung für die Fauna gesetzt: Wildtiere leben im Winter von ihren Reserven, müssen haushälterisch mit ihnen umgehen, das vorhandene Nahrungsangebot reicht nicht zum Überleben. Auf der Flucht durch tiefen Schnee benötigt das Schalenwild (Gämse, Steinbock, Reh und Hirsch) ein Vielfaches an Energie. Schnee- und Birkhühner graben sich im Schnee ein, um zu ruhen. Bei Störungen verlassen sie fluchtartig ihre «Biwakhöhlen», verbleiben ungeschützt in der Kälte und müssen neue Verstecke graben. Ein stark erhöhter Energieverbrauch ist die Folge. «Wiederholte Flucht kann zur Schwächung der Wildtiere, zur Störung des Paarungsverhaltens und zum Tod durch Erschöpfung führen», erklärt Esther Hegglin. «Das Problem verschärft sich während schneereichen und langen Wintern.» Simuliert wird diese Thematik zum Beispiel im Spiel «Flucht im Tiefschnee» (siehe Kasten).

Wildtiere in Gefahr

Im Rahmen des Möglichen werden alle Spiele mit Botschaften kombiniert, um das Interesse der Jugendlichen für die einzelnen Themen zu wecken. Ein Beispiel für so eine Botschaft ist die Trichterregel, die Schneeausflüglern dazu dient, ihre Routen nicht bloss aufgrund ihrer Vorlieben zu wählen, sondern auch aufgrund der Erfordernisse des Wildes. Die Regel teilt das Gelände in drei Teile auf: Auf verschneiten Hängen (oberhalb der Waldgrenze) kann man die Route frei wählen. Felsige Bereiche und apere Stellen sollten aber gemieden und der Abstand zu den Wildtieren eingehalten werden. In Gebieten oberhalb des Waldrandes sollten Gruppen zusammentreffen und dann einem schmalen Korridor folgen. Im Wald und an der Waldgrenze halten sich besonders viele Wildtiere auf. Deshalb ist es wichtig, sich hier an bestehende Skirouten, Wege und offene Schneisen zu halten. Aufforstungen und Jungwald meiden, denn es besteht die Gefahr von Verschnitt durch Skikanten.

Schlussspiele

Sind die einzelnen Module durchgearbeitet, kann man sich einem Schlusspiel widmen, in der Regel reserviert für den letzten Abend vor der Heimreise. Die Teams bringen die in den Modulen gewonnenen Punkte mit ins Spiel ein. Die Lehrperson kann zwischen zwei Spielen wählen, die je rund eineinhalb Stunden dauern: «Expedition Munggehorn» und «Vision Wyssalp».

Das erste ist etwas leichter und funktioniert nach dem Prinzip eines Leiterli-spiels. Die Teams verbringen einen Tag im Wintersportgebiet und erklimmen das «Munggehorn». Dieses ist – als Spielplan gestaltet – für alle gut sichtbar. Die Teams reisen an, fahren mit der Gondelbahn, unternehmen Schneeschuhtouren, Tiefschneefahrten und gehen Nachtschlitteln. Dank ihrer Punkte aus den Modulen können sich die Jugendlichen mit Schneeschuhen ausrüsten sowie Verpflegung und Skibilletts kaufen. Sieger ist das Team, das die Ereignisfelder am schnellsten zurücklegt, die Fragen richtig beantwortet und genug Würfelglück hat – und somit als erstes wieder im Lagerhaus ankommt.

Im zweiten, eher anspruchsvolleren Spiel bauen die Teams ein rentables und zugleich naturverträgliches Wintersportgebiet auf. Sie kaufen dafür Skilifte, Hotels sowie Pisten und überstehen Ereignisse möglichst unbeschadet. Die gewinnenden Gruppen jeder Klasse können an einem nationalen Wettbewerb teilnehmen. ■

Wissenswert

Der gute Ton abseits der Pisten

Vor der Tour

- Bei der Routenplanung auf Skitourenkarten und Pistenplänen eingezeichnete Schutzgebiete beachten.
- Bereits bestehende Routen bevorzugen.
- Naturkundliche Aspekte in die Tour einfließen lassen.

Während der Tour

- Schutzgebiete und Wildruhezonen beachten und weiträumig umgehen und Abstand zu den Tieren halten.
- «Trichterregel» einhalten (siehe Text).
- Signalisationstafeln, Markierungen, Hinweise und Routenempfehlungen beachten.
- In den Morgen- und Abendstunden kritische Bereiche meiden oder zumindest besondere Rücksicht nehmen, da das die wichtigen Hauptaktivitätszeiten vieler Tierarten sind.
- Hunde zu Hause lassen oder an die Leine nehmen.



Das Lehrmittel «Wild im Schnee» richtet sich an Schüler/-innen der 6. bis 9. Klasse. Es besteht aus einem Begleitheft für Lehrpersonen, 114 Modulkarten, 9 Tier- und Tierspurkarten sowie 58 Materialkarten und ein Spielfeld (Prinzip Leiterli-spiel) für das Schlusspiel «Expedition Munggehorn», 165 Spielkarten für das Spiel «Vision Wyssalp», 800 Holzdübel als Währung (Bax), 6 Zip-Beutel für Bax, Spielfiguren, 1 Würfel. Das Lehrmittel kostet Fr. 49.– zuzüglich Versandkosten.

Weitere Informationen:
Mountain Wilderness
Postfach 413
3000 Bern 14
031 372 30 00
www.mountainwilderness.ch
info@mountainwilderness.ch