

Material Sammlung Draußenschule, Schulwandern, Unterricht im Freien

Der Außenraum bietet eine Vielzahl verschiedener Anregungen, die Sprachanlässe sein und im Draußenunterricht bearbeitet werden können. Der Außenraum bietet auch viel Ablenkung. Ein Draußentag benötigt einen starken Rahmen und ein Thema, das immer wieder die Möglichkeit bietet die Gruppe zu konzentrieren.

Es ist sinnvoll Beginn und Schluss zu ritualisieren. Man kann zum Beispiel mit einem Lied beginnen. Mit Liedern lassen sich einfache und auch komplizierte Sachverhalte und Problemstellungen auf nicht intellektuelle Weise vermitteln. Ohne lange Erklärungen werden mit Liedern Stimmungen geschaffen, die durch den ganzen Tag tragen können. Nun sollte das Thema für den Draußentag gesetzt werden, eventuell Aufgaben verteilen, Eigenaktivität fordern.

Spiele/Aktivitäten

Kennenlernspiel: Ball einander zuwerfen. (Grobmotorik wird geübt, Reihenfolge nach dem Zufallsprinzip) Die Teilnehmenden stellen sich mit Namen und den Erwartungen für den Tag vor. Weitere Möglichkeiten vorhanden. (Ab Klasse 1)

Bewegungsaktivierung: Wildschweinrennen: Alle stellen sich in einen Kreis. Die Spielleitung erzählt die Geschichte der Wildschweine zu der sich alle gemeinsam bewegen. "Herzlich Willkommen zum großen Wildschweinrennen. Die Eltern der angetretenen Frischlinge sind versammelt (leichter Jubel). Die Spannung steigt, die Frischlinge machen sich mit Aufwärmübungen startklar (dehnen, strecken). Der Startschuss fällt (peng), die Frischlinge rennen los (immer auf der Stelle laufen), die erste Rechtskurve kommt (weit nach rechts lehnen), gefolgt von dem ersten querliegenden Baumstamm (hochhüpfen), da kommt die enge Linkskurve (weit nach links lehnen). Es geht immer tiefer in den Wald. Vorsicht! Hängende Äste (tief ducken). Besonders gemein sind die tiefen Gräben (in die Knie gehen und laufen), am Ende des langen Weges (schneller laufen) kommt die Lieblingsübung aller, Schubbern am Baum (sich an den Nebestehenden reiben), anschließend geht es mit lautem Geschrei (Jippi rufen) in die Schlammfütze (Kopfsprung antäuschen und Schwimmbewegungen machen). Nach der großen Rechtskurve (nach rechts lehnen) kommt die Buckelpiste (hüpfen). Die Meute saust auf die Zielgerade zu, sie rennen schneller, die Eltern johlen (yeah rufen). Oh, was ist das? Das hat es noch nie gegeben, die Frischlinge erreichen mit einem Satz (nach vorn hüpfen) gleichzeitig die Ziellinie. Erschöpft von dem wilden Rennen gehen nun alle nach Hause/zum Abendessen etc. (winken). (Ab Klasse 1, Anleitung ist von Webseite wanderbares Deutschland.)

Gruppe nach verschiedenen Kategorien aufteilen, zum Beispiel: Haarfarbe, Augenfarbe, Hilft man im Haushalt, guckt man Fernsehen, Lieblingsfach Mathe, Kunst oder Deutsch, etc. Das Spiel ist besonders geeignet vor Aktivitäten in denen die Klasse in Gruppen aufgeteilt wird, so kommen auch Schüler zusammen, die sonst nicht so viel Kontakt haben. (Ab Klasse 1) Ziel des Spiels ist es, das Denken zu aktivieren. Der Spielleiter sollte

eine Atmosphäre schaffen, die einen Spaß an Differenzierung hervorbringt und jede Denunziation vermeidet.

Spiele/Aktivitäten zur Achtsamkeit

Wechselnde Führung: Wir gehen langsam und achtsam durch den Wald. Jede Person darf einmal die ganze Gruppe anführen und gehen wohin sie möchte. Allerdings sollte sie bedenken, dass eine Führungsperson, der nicht gefolgt werden kann, zum Einzelgänger wird. Aufgabe dabei ist ein Foto im Kopf zu machen, in dem alle Sinne gespeichert werden. Alle Spieler sollen still bleiben und auf die Natur achten. Im Anschluss gibt es eine gemeinsame Runde in der die Sinneseindrücke berichtet werden. (Ab Klasse 1 mit Unterstützung des führenden Kinds)

Sinne schärfen: Es braucht eine*n Anleiter*in, der die Teilnehmer durch die Übung führt. Jeder Teilnehmende bekommt ein Stück Schokolade, einen Müsliriegel oder einen Fruchtriegel. Als erstes guckt man seinen Riegel an. Man konzentriert sich allein auf das, was man vor den Augen sieht und versucht alle anderen Sinne auszublenden. Als nächstes hört man hin. Dabei kann man das Papier rascheln und gegen den Riegel klopfen. Der nächste Sinn, der beansprucht wird, ist der Geruchssinn. Man hält sich den Riegel an die Nase und nimmt bewusst den Geruch wahr. Nun darf man endlich ein Stück abbeißen, aber Stopp! Selbst wenn den Teilnehmenden nun das Wasser im Mund zusammenläuft, sollten Sie noch nicht kauen oder schlucken. Jetzt kann jeder fühlen, wie das Stück schwer auf der Zunge liegt und auch schon den Geschmack wahrnehmen. Als letztes dürfen die Teilnehmenden den Riegel natürlich auch essen und genießen. Für jeden Sinn sollte man sich etwa eine Minute zeitnehmen.

Versteckpfad: Auf einer Strecke von ca. 20 m (idealerweise ein schmaler Pfad) werden 7 Gegenstände links und rechts oben und unten leicht versteckt. Die Teilnehmenden durchschreiten den Weg langsam und entdecken möglichst viele Gegenstände. Am Ende des Weges notieren die Teilnehmenden die erinnerten Gegenstände. Dieses Spiel eignet sich auch, um unbekannte Gegenstände einzuführen.

Kreative Spiele/Aktivitäten

Eine „ideale Welt“ erschaffen: Arbeit in Kleingruppen von vier Personen. Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe, zu diskutieren, wie die Welt im Idealzustand aussehen könnte. Sie erhalten ein Holzquadrat von einem Meter Seitenlänge. Innerhalb dieses Rahmens erschaffen sie mit Naturmaterialien ihre „ideale Welt“. Die Umgebung sollte für diese Übung anregend und abwechslungsreich sein, Waldstücke, Wiese, Stein, Wasser. Bauklötze, Tücher, Schnüre können als Baumaterial die Naturmaterialien ergänzen.

Unterricht

Unterrichtsfach Mathe

Försterdreieck:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewi_pvyiyq7xAhUiJcUKHSyeC9UQwqsBMAJ6BAgHEAE&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DmdOR6lf45aA&usg=AOvVaw0Q9bCHnrPKHJHgtDZXR6U3

Volumen des Baums bestimmen: Mit Hilfe einer Formel ($\pi/4 \times \text{Mittendurchmesser}^2 \text{ (m)} \times \text{Holzlänge (m)}$) gelangt man am Ende, nachdem mit einem Maßband oder einer Messlatte noch die Länge des Holzstammes gemessen wurde, zum gewünschten Ergebnis, dem Holzvolumen. Als Beispiel: Ein Stamm ist 4m lang, der Durchmesser beträgt 20 Zentimeter (0,2m). In diesem Fall lautet die Formel $\pi/4 \times 0,2^2 \text{ m} \times 4\text{m} = 0,126$ Kubikmeter. Ein Kubikmeter reines Holz entspricht dem in der Forstwirtschaft üblichen Festmeter (Fm). (Quelle: timbertom.de)

Alter des Baums bestimmen:

Aus der Praxis heraus haben sich folgende Berechnungen bewährt. Gemessen wird der Baumumfang des Baumes in einer Höhe von 1,00 m \approx 1,50. Man kann auch zwei Messungen machen, in ein und 1,5 m Höhe und diese dann mitteln. Der Umfang in cm wird bei

- Eichen und Linden mit 0,8
- Eiben und Kastanien mit 0,7
- Buchen, Ahorne (nicht Feldahorn), Tannen, und Ulmen mit 0,6
- Eschen, Erlen, Fichten, Lärchen, Pappeln, Robinien und Walnussbäumen mit 0,3 bis 0,5
- Platanen und Esskastanien mit 0,4 multipliziert.

Zu bedenken ist aber, dass es je nach Standort Abweichungen von der Norm geben kann, so dass die Altersbestimmung von Bäumen mittels der Faktorenrechnung nicht das exakte Alter wiedergibt, aber es ist ein schlüssiges Bestimmungsmaß um festzustellen ob der Baum eher 50 oder eher 60 Jahre alt ist.

Unterrichtsfach Geografie/Sachkunde und Orientierung

Umgang mit einer (Wander-)karte: Hilft Kindern den Wechsel zwischen Details und Überblick zu erlernen.

Unterrichtsfach Werken und Sachkunde

Schwirren basteln, dabei kann man gut auf Werkzeuge eingehen und Begriffe weitergeben

Eine ca. 1,5 cm dicke Holzscheibe mit einem Durchmesser von ca. 8 cm wird mit zwei Löchern versehen, durch die eine ca. 1,80 m lange Schnur gezogen wird. Die Holzscheibe fungiert als Schwungrad, das die Schnur immer wieder aufzwirbelt.