

Vorwort

Zehn Jahre sportökologische Jugendwochen im Modellprojekt Rohrhardsberg – Respekt und Dank

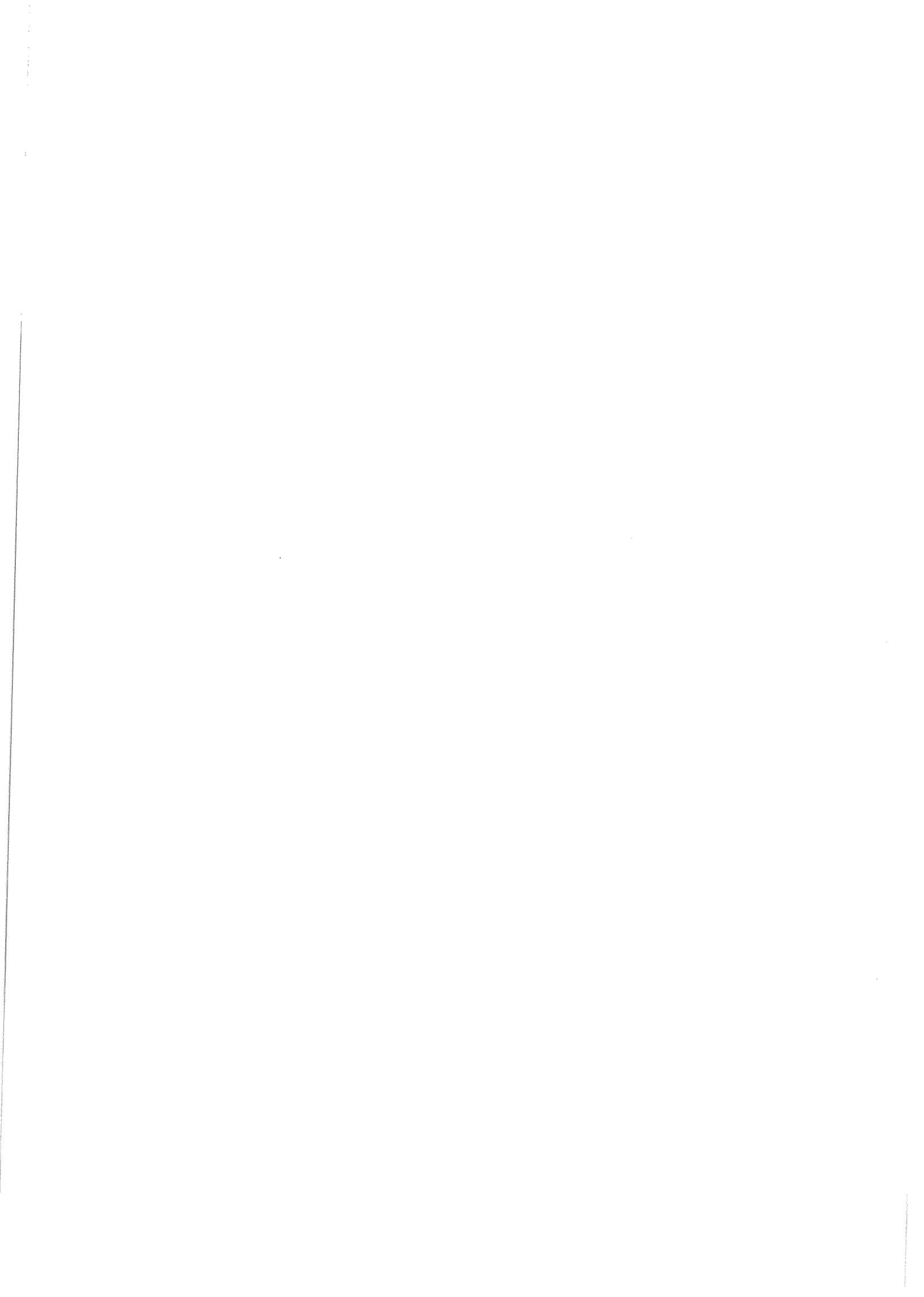
Zehn Jahre sportökologische Jugendzeltwochen beim Schindelhaus in Weißenbach sind ein beachtenswerter Teil der Erfolgsgeschichte des Modellprojektes Rohrhardsberg. Kernziel dieses Projektes war es, aktuelle und grundsätzliche Konflikte zwischen der Nutzung einer sensiblen Landschaft durch Wintersport, Tourismus, Forstwirtschaft und Anderes sowie den Belangen von Natur und Landschaft dauerhaft zu entspannen und zu lösen. Dazu wurde der integrale Ansatz gewählt und am runden Tisch die Voraussetzungen für eine „win-win“ Situation und die modellhafte Anerkennung des Projektes in seinen Modulen und als Ganzes geschaffen. Nachfolgeprojekte in deutschen Mittelgebirgen und hohe Anerkennung etwa durch den Naturschutzpreis des Bundes und der Länder unterstreichen die Vorbildlichkeit.

Ein solches Projekt ist nicht statisch. Es entwickelt sich in der Ausgestaltung der Waldbestände, in ständigen Verbesserungen und Anpassungen. Mit Leben erfüllt wird es durch Exkursionen, am besten aber durch die sportökologischen Jugend- und Hochschulwochen seit nun mehr 10 Jahren. Sommer für Sommer ist das Schindelhaus mit seinem Zeltplatz ausgebucht. Sport- und Umweltkommunikation finden in interessanter Verbindung bei den Jugendlichen hohen Zuspruch. Voraussetzung hierfür ist nicht nur das sportlich attraktive Ambiente an der Rollerstrecke mit dem Biathlon-Schießstand in reizvoller Waldlandschaft, ganz wesentlich trägt dazu auch das ehrenamtliche Engagement Vieler bei. Lehrer, Förster, Sportler und Studenten der Deutschen Sporthochschule Köln haben sich immer wieder zu einem Team zusammengefunden, das den Jugendlichen nachdrücklich Erlebnisse vermittelt und Verständnis für die grundsätzliche Verbundenheit von Natur und ihrer nachhaltigen Nutzung weckt.

Die sportökologischen Jugendwochen finden inzwischen Nachfolge im Nationalpark Harz, am Götschen in Bayern und in Johannegeorgenstadt im Erzgebirge – bestes Zeugnis für die Ausstrahlung dieses Weges!

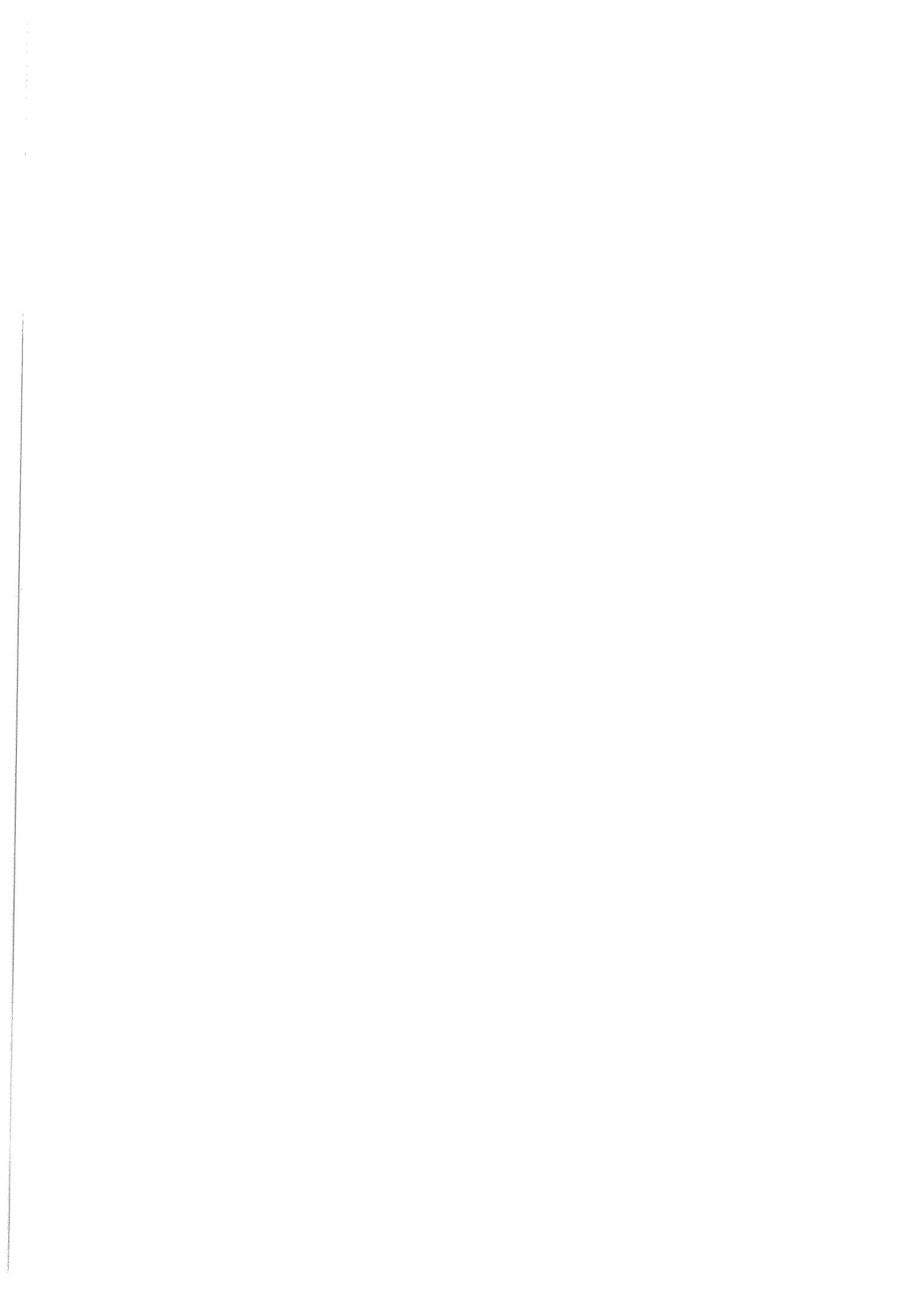


Erwin Lauterwasser



Inhalt

	Vorwort	
1	Einleitung	5
2	Das Modellprojekt „Rohrhardsberg“	6
2.1	Das Konzept	6
2.2	Die Landschaft	7
2.3	Ziele des Projektes	7
2.4	Verantwortung und Sicherheit	10
3	Aktivitäten	10
3.1	Sportaktivitäten	10
3.2	Erlebnis- und erfahrungsorientierte Aktivitäten	13
3.3	Ökologie	16
3.4	Aktivitätsübergreifendes Projekt „Hochsitz“	24
4	Waldjugendcamp Schule (5. bis 10. Klasse)	28
4.1	Ablaufplan	28
4.2	Vorbereitung in der Schule	30
5	Hochschulcamp „Sport und Natur erleben“	31
5.1	Ablaufplan	31
5.2	Vorbereitung an der Sporthochschule	33
6	Die Verpflegung	34
7	Adressenliste	38



1 Einleitung

Die Höhen um den Rohrhardsberg sind eine vielgestaltige Waldlandschaft. Inmitten von Tannen, Fichten und Buchen prägen wenige offene Flächen das Landschaftsbild. Eine für den Schwarzwald typische Landschaft bietet sommers wie winters noch geeignete Lebensräume für seltene Pflanzenarten und schützenswerte Tiere, aber auch ideale Räume für Natursportaktivitäten.

Aufbauend auf den richtungsweisenden Leitbildern des Umweltplan 2000 und in konsequenter Umsetzung der Ergebnisse des Modellprojektes Rohrhardsberg entstand die Idee, die Bereiche Natur und Sport im Rahmen von einwöchigen Jugendcamps positiv zu verbinden. Über eine verbandsinterne Umweltpolitik hinaus war es notwendig, die Ideen des Modellprojektes nach außen zu tragen, um möglichst viele für ein umweltgerechtes Verhalten zu gewinnen.

Die vorhandenen und möglichen Konflikte zwischen dem Schutz der Natur und ihrer Nutzung für Erholung und Sport wurden innerhalb des Modellprojektes „Rohrhardsberg“ vorbildlich gelöst. Im Zuge dieser Maßnahmen fanden Jugendzeltplatz und Skirollerstrecke einen neuen Platz im Weißenbachtal. Als Funktionsgebäude wurde das „Schindelhaus“ gebaut. Eine Verbesserung des Sportangebots wurde durch die Bündelung mit anderen Sport- und Erholungseinrichtungen erreicht.

In konsequenter Umsetzung der Ergebnisse des Modellprojektes und aufbauend auf den Leitbildern des Umweltplans 2000 des DSV entstand schließlich die Idee, die Bereiche Natur und Sport im Rahmen von einwöchigen Camps positiv zu ver-

binden. Das Angebot dieses Camps wurde gerne wahrgenommen, wie die ca. 7.500 Übernachtungen seit seiner Gründung 1999 zeigen.

Mehrere Schulklassen, darunter auch welche von Schwerhörigenschulen, verbrachten im Rahmen einer Projektwoche „Sport erleben – Natur bewahren“ eine lehrreiche Zeit am Rohrhardsberg. Einige Wochen fanden unter der Leitung von Freiburger ForststudentInnen des Seminars „Waldpädagogik“ statt.

Der Skiverband Schwarzwald nutzte das Camp im Rahmen einer „Natur- und Biathlon- Erlebniswoche“, in der biathloninteressierte Kinder und Jugendliche die Sportart kennen lernen und aktiven Athleten über die Schulter schauen konnten.

Die Camp-Woche „Sport und Natur erleben“ des Instituts für Natursport und Ökologie an der Deutschen Sporthochschule Köln (DSHS) ist seit dem Sommersemester 2000 ein wichtiger Baustein der Ausbildung im Rahmen der Zertifizierung „Sport und Umwelt- Management“ der Sportstudierenden. Am Lehrgang nehmen jährlich 30-35 Studierende und ca.4 Betreuer teil.

Die durchweg positiven Erfahrungen der bisherigen Lehrgänge am Rohrhardsberg sind in einem Erfahrungsbericht festgehalten, um die Organisation zu erleichtern und eine Durchführung im Sinne des Modellprojektes „Rohrhardsberg“ zu garantieren.

2 Das Modellprojekt „Rohrhardsberg“

2.1 Das Konzept

Zur nachhaltigen Konfliktlösung zwischen Naturschützern und Naturnutzern und zur Integration aller Interessen wurde eine Arbeitsgruppe ins Leben gerufen, in der der Sachverstand des Naturschutzes, der Forstverwaltung, des Sports, des Fremdenverkehrs, der im Gebiet wirkenden Verbände, der Fachbehörden und der Kommunen gebündelt wurde. Die Zusammenarbeit aller Interessensgruppen und Entscheidungsträger ist bis heute das wichtigste Kennzeichen des Modells „Rohrhardsberg“.

Die große Gefahr bei der Untersuchung der Naturausstattung eines Gebietes besteht darin, dass Einzelteile oder einzelne



Tier- oder Pflanzenarten losgelöst von ökologischen Zusammenhängen betrachtet werden. Aber gerade die ganzheitliche Betrachtung des gesamten Ökosystems ist von großer Wichtigkeit. Daher wurden sämtliche verfügbare Untersuchungen über die Naturausstattung des Bereiches Rohr-

hardsberg/ Brend miteinbezogen und zu einem Gesamtmosaik zusammengefügt.

Die Abteilung Landespflege der Forstlichen Versuchs- und Forschungsanstalt Baden-Württemberg (FVA) erarbeitete die wissenschaftlich abgesicherten Grundlagen über die ökologische Schutzwürdigkeit des Gebietes bezüglich der Wald- und Wildökologie und untersuchte die ganzjährige Raumnutzung durch den Menschen.

Folgende Ziele galt es umzusetzen:

- Bündelung des Erholungsverkehrs Sommer/Winter auf eine gemeinsame Achse (Besucherlenkung), um Ruhegebiete für Wildtiere zu gewährleisten;
- Kennzeichnung/ Verlegung der Wander- und Radwanderwege;
- Korrekturen an den zu erhaltenden Loipenabschnitten inkl. Trassenverlegungen, Trassenverbesserungen;
- Umlegung/ Neubau der Skirollerstrecke;
- Verlegung des Jugendzeltplatzes von der Martinskapelle auf die Weißenbacher Höhe;
- Bau eines Betriebsgebäudes („Schindelhaus“) für Doppelnutzung durch Skisport und Jugendzeltplatz;
- Habitat- und biotopangepasste Behandlung der Waldbestände zur Stärkung des Lebensraumes.

Nach bereits 2 Jahren lag im Herbst 1991 das Ergebnis in Form eines Maßnahmenkatalogs vor. Dieser war die Basis für das Gesamtkonzept, bei welchem Einzelmaßnahmen nicht losgelöst voneinander entwickelt wurden, sondern in einem räumlichen und zeitlichen Zusammenhang standen. In diesem Konzept werden Methoden der Konfliktforschung angewandt und realisierbare

Lösungskonzepte erarbeitet. 1998 wurde das Modellprojekt mit dem Naturschutzpreis des Bundes und der Länder ausgezeichnet.

2.2 Die Landschaft

Das Projektgebiet „Rohrhardsberg“ liegt im mittleren Schwarzwald und ist ein attraktives Sport- und Erholungsgebiet. Die vom Menschen durch Ackerbau, Viehweide, Waldwirtschaft und Jagd geprägte Kulturlandschaft zwischen Schonach, Schönwald und Furtwangen ist zu einem Erholungsgebiet ersten Ranges geworden. Nationale und internationale Wettkämpfe im Nordischen Skisport haben die Region bekannt werden lassen.

Die Landschaft ist durch eine schützenswerte Naturlandschaft mit seltenen Pflanzen- und Tierarten gekennzeichnet. Im Gebiet finden sich in auffälliger Häufung viele Pflanzen und Tiere mit hochmontaner, subalpiner und nordischer Herkunft. Das Gebiet ist geprägt durch strukturreiche Mischwälder mit vielfältigen Biotopstrukturen, unterbrochen durch Moorflächen und Weidfelder. In diesen Lebensräumen kommen noch das in Mitteleuropa selten gewordene Auerhuhn und Haselhuhn vor.

Der Rohrhardsberg (1152 m) und der Brend (1150 m) sind die Eckpfeiler eines 7 km langen Bergrückens, der (abgesehen vom 1241 m hohen Kandel) die umliegenden Höhen des Mittleren Schwarzwaldes deutlich überragt und mit seinen klimatischen und naturkundlichen Besonderheiten eine subalpine Insel bildet. Entsprechend der Höhenlage und der Westexposition ist das Massiv hohen Niederschlägen ausgesetzt. Relief und Schneereichtum haben hier die Entstehung von Mooren begünstigt.

Geologisch wird das Gebiet durch den Tri-

berger Granit bestimmt, dessen grobe Blöcke immer wieder das Landschaftsbild prägen und im Naturschutzgebiet „Günterfelsen“ zu eindrucksvollen Gebilden aufgetürmt sind. An der steilen Westflanke des Gebirges und am Brend ist Gneis das Ausgangsgestein für die Bodenbildung.

Im Gebiet der Martinskapelle verläuft ein Teil der Europäischen Wasserscheide: Nach



Westen entwässert die geologisch junge Erosionslandschaft zum Rhein hin, nach Osten das etwas tiefer gelegene Altreilief zur Donau.

2.3 Ziele des Projektes

In Verbindung mit dem Modellprojekt „Rohrhardsberg“ entstand die Idee, die Bereiche Natur, Erholung und Sport im Rahmen eines einwöchigen Waldcamps (ab dem Sommersemester 1999 auch den Sportstudierenden) praxisnah zu vermitteln. Das Camp verfolgt das Hauptziel, eine ökologisch orientierte Handlungsbereitschaft besonders durch bewusste und angeleitete natursportliche Aktivitäten zu fördern. Dabei sind die Begegnung mit der Natur über eine Natursportart, das Erfassen von Problemfeldern sowie die Änderung der Verhaltensweisen wichtige

Teilziele. Als Folge wird eine Sensibilisierung im Themenbereich Sport und Umwelt bei den Schülern und Studierenden angestrebt.

Zudem ist es wichtig, dass die Teilnehmer des Zeltlagers eigene umweltgerechte Verhaltensweisen und Lösungen entwickeln und befolgen. Komponenten und Lehrinhalte



des Camps wie gruppenspezifische Prozesse, Naturerlebnis, Sensibilisierung für die Natur und ihre Probleme aber auch für den Menschen, sind für die Entwicklung und Bildung umweltbewusster Lösungen wichtig (einer umweltbewusst nach Lösungen suchenden Studierendenschaft wichtig.)

Die Lösungsmöglichkeiten sollen die Rechte und Pflichten des Menschen hinsichtlich seiner Entfaltung in der Landschaft berücksichtigen. Das Ziel des körperlichen und seelischen Wohlbefindens darf dabei aber nicht die Intaktheit von Natur und Landschaft gefährden.

Die mehrtägige Durchführung des Camps setzt Prozesse in Gang bzw. führt zu folgenden Ergebnissen im Bereich Sport und Umwelt:

- Erkennen eines Problems;
- Verarbeitung der Problemstruktur;
- Umsetzung von Problemlösungsmöglich-

keiten;

- Beachtung der Langzeitwirkung;
- Nachhaltige Förderung der Gesundheit;
- Verbesserung der sportlichen Möglichkeiten.

Ein großer Vorteil der Ausbildung in einem Camp liegt in der fächerübergreifenden Erfassung und Vermittlung von Lehrinhalten.

Dafür kommen zum Beispiel folgende Fächer in Frage:

- Sport: motorische Fertigkeiten, Sicherheit, Gesundheit
- Biologie: Flora und Fauna, Vegetationszonen, Forstwirtschaft
- Geographie: Höhenstufen, Klima, Boden, Geo- und Hydrologie
- Soziologie: Gruppendynamik, soziales Lernen, Lebensweisen
- Geschichte: Heimat, Kultur
- Ökonomie: Tourismus, Infrastruktur, Einkommen.

Nach Krösinger (2001) ist die Schule als Institution relativ unbeweglich, sie erschwert Spontaneität und Kreativität. Schule neigt zur Verplanung des Lernens. Sie zerlegt Ganzheiten in Fächer und unnatürliche 45-Minuten-Takte, löst Lernprozesse aus ihrem unmittelbaren Lebenszusammenhang und vernachlässigt die (Lebens)Interessen der Schüler. Schule verstärkt das Leben aus zweiter Hand, weil dem unmittelbaren Erleben und dem persönlichen Dialog zu wenig Raum gegeben wird und die Stoff- und Lehrerdominanz einer Erziehung häufig entgegen steht.

Noch immer ist der kognitive Bereich in der Schule überbetont und wird so dem Schüler in seiner Ganzheit nicht gerecht. Diese Problempunkte verweisen auf eine Ergänzungsbedürftigkeit von Schule.

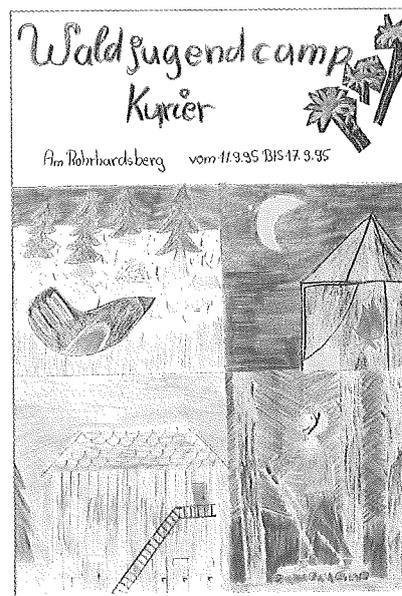
Hier können Waldcamps Möglichkeiten aufzeigen:

- andere Lerninhalte: Konzentration auf best. Naturraum, höherer Stellenwert von sportlichen und handwerklichen Inhalten, eingehen auf Schlüsselprobleme unserer Zeit
- andere Lernformen: handlungsorientiertes, selbstorganisiertes, projektorientiertes und vernetztes Lernen
- andere Lernorte: Naturräume und Landschaften zur anschaulichen und wirklichkeitsbezogenen Unterrichtsgestaltung
- längere Zeitspanne: Zeit für gedankliche Vertiefung, Raum für Selbsttätigkeit und Eigengestaltung
- Neue Erlebnisräume: intensive Erfahrung in der Natur, bei gemeinsamen Projekten, im täglichen Umgang miteinander

Auf der Suche nach Abenteuer und Erlebnis wird häufig die Natur als (sportlicher) Bewegungsraum genutzt. Zieht das Ausüben der Natursportarten Massentourismus nach sich, entsteht die Gefahr einer unkontrollierten und unreflektierten Naturnutzung und damit ein Spannungsfeld zwischen Menschen und der Natur oder zwischen dem Sport und dessen Umweltverträglichkeit. In der Diskussion um die Problematik entstehen zwei Standpunkte: Der eine, dass Sporttreiben im Bewegungsraum Natur naturverträglich nicht möglich ist. Als Konsequenz sollte es die Schule vermeiden durch entsprechende Angebote „Begehrlichkeiten“ zu wecken. Der andere, durch Sporttreiben im Bewegungsraum Natur mit Schülern die Chance für eine umfassende Umwelterziehung zu sehen und die schulischen Möglichkeiten der Realisierung zu nutzen.

Will die Schule den Erziehungs- und Bildungsauftrag vollständig erfüllen, darf sie sich

dieser Diskussion nicht entziehen, sondern ist vielmehr verpflichtet, die ihr zur Verfügung stehenden pädagogischen Mittel für eine Erziehung zu einem umweltgerechten Sporttreiben in der Natur zu nutzen. Wer die Natur als etwas „Schönes“ erlebt, wird sich auch als schützenswert einstufen. Sich-Bewegen in der Natur kann über Bewegt-Werden durch die Natur in Bewegt-Sein von der Natur münden. Natursportarten benötigen die Natur als Sportplatz und dieser Sportplatz sollte intakt sein. Kein Natursportler wird in einer geschädigten Umwelt seinen Sport betreiben wollen. Ein Natursportler ist daher, will er optimale Bedingungen haben, gezwungen, sich mit der



Sport-Umwelt-Problematik auseinander zu setzen, Regeln für einen umweltverträglichen Umgang mit der Natur aufzustellen und diese einzuhalten (s.a. Blumenstock, J. 2001)

Neben dem Ziel den Schülern die Natur und umweltverträgliches Handeln nahe zu bringen, steht im Schulgesetz Baden-württemberg auch die Forderung, dass „das Verhältnis des Erziehers zu seinen Schülern [...] nicht bloß sachbezogene Kommunikation,

der Unterricht nicht bloß didaktisch aufbereitete Information ist, [...] sondern auch als elementares menschliches Verhältnis zwischen den Lehrern und ihren Schülern zu verstehen ist ...“ (Holfelder, W., Bosse, W.: 1998) Dieser ist im Schulalltag aufgrund verschiedener Faktoren (Frontalunterricht, Stress, Zeitmangel...) manchmal nur schwer nachzukommen (vgl. Schächterle, B, Wagner, F. 2001). Die Möglichkeiten eines Waldcamps liegen hier auf der Hand, da Schüler und Lehrer hier die Gelegenheit haben, sich auch neben der Unterrichtssituation kennen zu lernen und miteinander zu beschäftigen.

2.4 Verantwortung und Sicherheit

Die Aussage, dass Lehrer bei außerschulischen Aktivitäten immer „mit einem Bein im



Gefängnis“ stehen ist nicht korrekt und sollte keinen Lehrer davon abhalten, mit seinen Schülern die Erfahrungen eines Waldcamps zu machen. Die Auswahl der Aktivitäten muss pädagogisch begründet und dem Könnens- und Erfahrungsstand der SchülerInnen angepasst sein. Bei verantwortungsvoller Planung und umsichtigen, angemessenem pädagogischen Verhalten muss bei Unfällen nicht

mit versicherungs- oder haftungsrechtlichen Konsequenzen gerechnet werden.

Landesgesetzgeber und Schulverwalter haben bewusst auf förmliche Regelungen zur Aufsichtspflicht verzichtet. Vielmehr sollen im schulischen Kontext die Eigenverantwortlichkeit und der pädagogische Ermessensspielraum die ihnen zustehende Bedeutung erhalten.

Die Aufsicht sollte aktiv geführt werden. Der Lehrer sollte in der Lage sein, alle Gruppen zu überschauen und den Schülern das Gefühl geben, dass sie beaufsichtigt und damit auch geschützt sind. Ist dies nicht möglich, müssen Mindestgruppengrößen festgelegt, Treffpunkte vereinbart und Telefonnummern ausgetauscht werden. Sollten bei außerschulischen Aktivitäten Unfälle passieren, muss der Lehrer die von ihm getroffenen Maßnahmen und Vorkehrungen gegenüber der Schulverwaltung und ggf. gegenüber dem Staatsanwalt darlegen und begründen können (vgl. Alberti, D., Bizer, M. 2001).

3 Aktivitäten

3.1 Sportaktivitäten

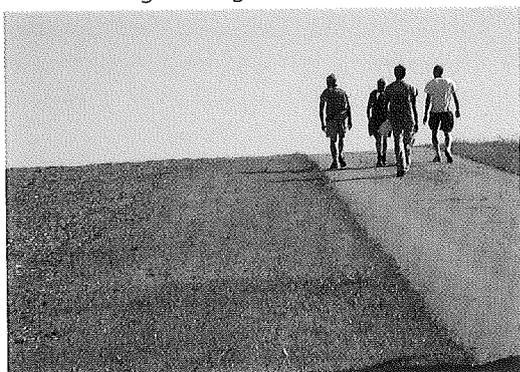
Wandern/Trekking

Voraussetzungen für alle Wanderungen sind bequemes, festes und wasserdichtes Schuhwerk.

Alle Wanderungen können vom Zeltplatz aus gestartet und in Abhängigkeit der zur Verfügung stehenden Zeit variiert werden. Variationsmöglichkeiten bestehen zum einen in der Dauer - von einstündigen Wanderungen bis hin zu Tageswanderungen ist alles möglich - und zum anderen im Schwierigkeitsgrad - Höhenmeter ohne Ende. Bei allen

Wanderungen sollten in der Zeitplanung die Höhenunterschiede zwischen den möglichen Streckenpunkten berücksichtigt werden. Je nach Streckenführung können beträchtliche Differenzen zu bewältigen sein. Es ist nicht ungewöhnlich nach einer ca. drei- bis fünf-stündigen Tour auch mal über 1.000 Höhenmeter hinter sich gebracht zu haben.

Zusätzlich können die Wanderungen auch hinsichtlich des Landschaftsbildes sehr abwechslungsreich gestaltet werden. Neben



dem sportlichen Aspekten bestehen dadurch auch vielfältige Möglichkeiten zu themengebundenen Wanderungen und Touren (Wald- und Forstwirtschaft, Landwirtschaftliche Prä- gung, Tourismusentwicklung usw.).

Die Region rund um die Weißenbacher Höhe verfügt über ein gut ausgebautes Wegenetz - Forst- und Wirtschaftswege sowie Wege mit Naturdecke. Bei längeren Touren bieten verschiedene Einrichtungen wie z.B. das Naturfreundehaus (Wanderheim), die „Gaststätte am Brend“ oder die Schwedenschanze die Möglichkeit einzukehren.

Ausgehend vom Zeltplatz „Weißenbacher Höhe“ können bei einer ein- bis dreistündigen Wanderung folgende markante Punkte angelaufen werden.

- Elzquelle
- Skihütte
- Martinskapelle

- Donauquelle / Bregquelle
- Roßbeck
- Günterfelsen
- Wanderheim
- Brend

Investiert man etwas mehr Zeit, so können im Rahmen von ca. fünf-stündigen Touren zusätzlich die nachstehenden Lokalitäten in die Route miteinbezogen werden:

- Spechttanne
- Griesbacher Eck
- Rohrhardsberg (Schanze)
- Doldenhof
- Katharinenhöhe

Im Rahmen der Campvorbereitung hat es sich bewährt, verschiedene Strecken über ausgehändigtes Kartenmaterial von den Teilnehmern ausarbeiten zu lassen. Die Streckenvorschläge sollten neben dem Faktor ihrer Dauer auch Themenbezüge aufgreifen und berücksichtigen. Gut auszuarbeiten sind z.B. Jausentour, Drei Aussichts-Tour, Öko-Tour, Forst-Tour, catchthecapercaillie-rally usw.

Mountainbiking

Während der gesamten Campwoche stehen bei Gruppengrößen um 30 Personen ca. 15 Mountainbikes - sogenannte „Fullys“ - zur Verfügung. Sie zeichnen sich durch ihre voll gefederten Räder aus, die den Ansprüchen und Möglichkeiten des



Geländes voll und ganz gerecht werden. Die Verstellmöglichkeiten an den Rädern sind ausreichend und ermöglichen es, die notwendigen individuellen Anpassungen vor Ort mit wenig Werkzeug durchzuführen. Die Räder können über das Sportgeschäft Hirt (Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste)



für die Woche angemietet werden. Helme werden natürlich mitgeliefert, sie sind ebenso wie die MTBs qualitativ sehr gut und lassen sich leicht auf jede Kopfgröße einstellen. Zur Vermeidung von Komplikationen ist es in jedem Fall lohnend, selbst zusätzlich noch einen kompletten Werkzeugsatz und ausreichend Flickmaterial bzw. 2 Ersatzschläuche mitzubringen.

Das Gebiet rund um die Weißenbacher Höhe bietet Möglichkeiten zu vielseitigen Touren mit den unterschiedlichsten Streckenprofilen. Hier sind auch anspruchsvolle Technik- und Trailabschnitten möglich. Wie bei den Wanderungen sollten auch bezüglich der Biketouren bereits bei der Kursvorbereitung Streckenvorschläge ausgearbeitet werden, die neben den sportlichen Aspekten auch ähnliche Themenbezüge aufbauen können.

Unter der Internetadresse www.dasferienland.de findet jeder, der sich vorher informieren möchte, verschiedene MTB-Tourenvorschläge. Von der „Familientour“ über 14,2 km und 144 Höhenmetern

bis hin zur „Tortour“ über 112 km und 2.500 Höhenmetern wird alles mögliche geboten und die Routen sind seit dem 09.06.2001 auch durch entsprechende Schilder ausgewiesen. Die Schilder wurden übrigens vom Institut für Natursport und Ökologie im Rahmen der Sporttourismuskonzeption Südschwarzwald mitentwickelt.

Sommerbiathlon

Sommerbiathlon ist ein internationaler Wettkampfsport, der sich aus Geländelauf sowie Gewehrschießen mit dem Kleinkalibergewehr (KK) oder Luftgewehr (LG) zusammensetzt. Die Gewehre verbleiben den ganzen Wettkampf über am Schießstand. Man unterscheidet zwei Anschlagformen. Liegend darf das Gewehr nur Hände, Schulter und Wange berühren und muss deutlich vom Boden abgehoben sein. Beim Stehendschießen muss der Biathlet frei und ohne Unterstützung stehen.



Je nach Art des Gewehrs verändern sich wie folgt der Scheibendurchmesser und -entfernung. Geschossen wird einerseits mit speziell konstruierten kleinkalibrigen Gewehren des Kalibers 5,6 mm (.22) auf 50 m entfernte Scheiben, die einen Durchmesser von 45 mm (liegender Anschlag) bzw. 115 mm (stehen-

der Anschlag) haben. Andererseits wird auch mit Luftdruck-, Pressluft oder CO₂-Gewehren als Einzel- oder Mehrlader auf 10 m entfernte Scheiben geschossen. Im liegenden Anschlag haben diese einen Durchmesser von 15 mm; im stehenden Anschlag von 35 mm.

Die Schießdisziplinen werden kombiniert mit Sprint- oder Verfolgungswettkämpfen. Die Gesamlaufstrecken variieren zwischen 3 bis 8 km und werden durch 2 bis 4 Schießeinlagen unterbrochen. Für jeden Fehlschuss muss der Biathlet eine Strafrunde - Schüler 50 m, alle anderen 100 m - laufen.

Nach Absprache mit dem örtlichen Skiclub (Kontakt Siegfried Kaltenbach, Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste), besteht die Möglichkeit, mit kleineren Gruppen eine Einführung in das Schießen zu erhalten. Geleitet wird diese Einführung z.B. durch Frau Metzner (Jugendtrainerin aus Furtwangen) oder/und Melanie Mark (Biathletin aus Schönwald).

Im Rahmen einer Einführung lässt sich ohne weiteres und ohne großen Aufwand eine Art „Sommerbiathlon“ veranstalten. Je nach Anzahl der Gewehre und Schießanlagen werden Gruppen eingeteilt, die wie im richtigen Wettkampf die Abfolge der Schussvarianten einhalten und im Falle von Fehlschüssen entsprechende Strafrunden laufen müssen. Die mögliche Strafrunden werden nach Absolvierung der jeweils 5 Schüsse gelaufen. Nachfolgende Mannschaftsteilnehmer dürfen den ersten Schuss erst abgeben, wenn sie von ihrem Vorgänger per Handschlag aufgefordert worden sind.

3.2 Erlebnis- und erfahrungsorientierte Aktivitäten

Unter erlebnis- und erfahrungsorientierten Aktivitäten werden im Rahmen der

Kurswoche solche Aktivitäten verstanden, die einen hohen Grad an Kooperation und Kommunikation als zentrale Elemente beinhalten. Durch die aktive Miteinbeziehung aller Teilnehmer zu jedem Zeitpunkt der Durchführung werden diese zentralen Ziele umgesetzt.

Die Zielsetzung der nachfolgenden Aktivitäten ist das aktive Erleben und Erfahren wesentlicher Faktoren und Problematiken, die mit der Teambildung/-arbeit verbunden



sind. Sie zeigen deutlich, dass die Stärke eines Teams von weitaus mehr Faktoren bedingt wird, als bloß von den Stärken seiner Mitglieder. Die Notwendigkeit effizienter Kommunikation sowie wohldefinierter Rollenverteilung soll herausgestellt und in konkreten Situationen von den Teilnehmern erfahren werden.

Teamentwicklung

Das Zeitungspatschen (Kennenlernspiel)

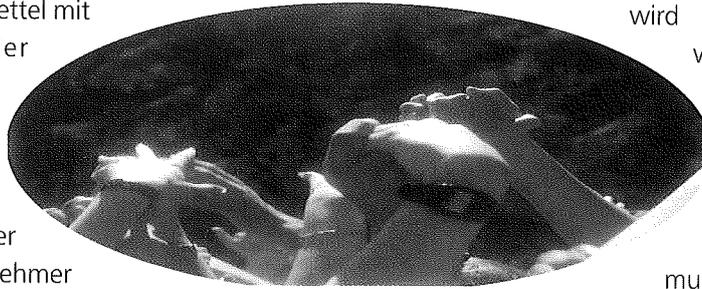
Alle sitzen in einem Kreis, ein Fänger steht in der Mitte mit einer zusammengerollten Zeitung. Ein Sitzender ruft den Namen eines Kreismitspielers. Der Fänger hat nun die Aufgabe, diesen mit der Zeitung „abzuklat-schen“, bevor der Aufgerufene den Namen eines weiteren Mitspielers nennen kann.

Die Balljagd

Zwei Gruppen spielen mit dem Ziel gegeneinander, einen Ball mindestens 15 Mal in der eigenen Gruppe zuzupassen, wobei Rückpässe an die gleiche Person nicht zählen. Für jeweils 15 gelungene Pässe, die nicht durch Ballverlust an die gegnerische Mannschaft unterbrochen wurden, erhält die Mannschaft einen Punkt. Die zum Sieg notwendige Gesamtpunktzahl kann je nach gewünschter Spieldauer variiert werden.

Zahlenreihe

Entsprechend der Anzahl an Teilnehmern werden Zettel mit durchlaufender Ziffernfolge beschriftet, für jeden Teilnehmer ein Zettel mit einer Zahl. Alle Teilnehmer müssen dann mit verbundenen Augen und ohne zu sprechen versuchen, sich den Zahlen nach geordnet in einer Reihe aufzustellen.



Das Ritual der Schamanen

Zwei Gruppen sitzen Rücken an Rücken aneinander. Außer den beiden Teilnehmern, die jeweils am Anfang der Reihe sitzen, schließen alle anderen die Augen und halten sich an den Händen. Ein neutraler Spieler übernimmt die Rolle des Signalgebers und wirft eine Münze. Bei „Zahl“ muss ausgehend vom ersten „sehenden“ Teilnehmer durch Händedruck ein Zeichen an seinen Nebenmann/-frau gegeben werden, welches dann durch die Reihe weitergegeben wird. Ist der Händedruck am Ende angekommen, gilt es einen dort liegenden Ball möglichst schnell zu ergreifen. Die Gruppe, die den Ball als

erste berührt, erhält den Punkt. Wandert ein Signal bei „Kopf“ durch die Reihe und wird der Ball daraufhin fälschlicherweise ergriffen, wird die Mannschaft mit einem Minuspunkt bestraft.

Die menschliche Kamera

Die Mitspieler bilden Paare, von denen jeweils einer die Augen schließen und „Kamera“ spielen muss. Der Partner übernimmt die Rolle des Fotografen und führt seine „Kamera“ zu drei frei gewählten Orten, an denen er ihr mit Druck auf die Schultern signalisiert, durch kurzes Öffnen der Augen „ein Bild zu machen“. Sind alle Bilder geschossen, wird die „Kamera“ wieder zum Ausgangspunkt zurückgeführt, darf die Augen dort öffnen und muss dann versuchen, die drei fotografierten Motive wiederzufinden.

Naturmemory

Auf einer Plane liegen unterschiedliche Naturmaterialien, die zunächst abgedeckt sind. Die Plane wird zu Spielbeginn für 2 Minuten aufgedeckt und damit die Einprägphase gestartet. Während dieser Phase darf weder gesprochen noch etwas angefasst werden. Die Aufgabe der mitspielenden Gruppe liegt darin, sich in einer anschließenden Kommunikationsphase von 10 Minuten zu überlegen, wie sie es schaffen kann, von jedem der eingepprägten Gegenstände einen gleich aussehenden zweiten zu besorgen und auf einer zweiten Plane entsprechend der eingepprägten Anordnung aufzulegen. Für die Beschaffung und Anordnung der Materialien hat die Gruppe nochmals 10 Minuten Zeit.

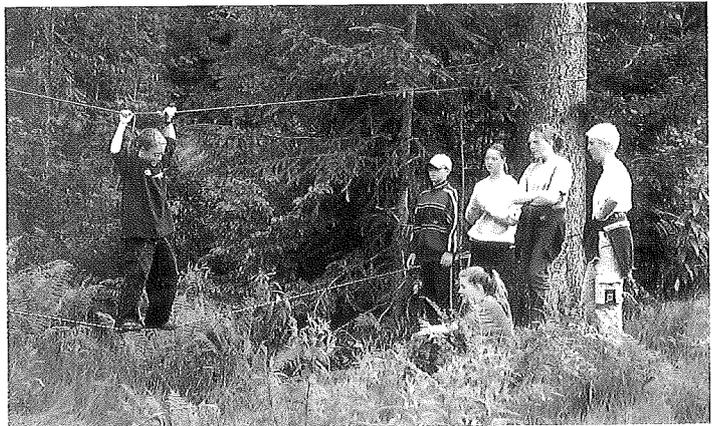
„Find the tree“

Bei diesem Spiel sollen fünf Kleingruppen versuchen, von unterschiedlichen Ausgangspunkten im Gelände mit verbundenen Augen zu einem Zwischenziel zu gelangen und von dort als Gesamtgruppe ein gemeinsames Endziel zu erreichen. Die Ausgangspunkte der einzelnen Kleingruppen sowie Zwischen- und Endziel werden von der vorbereitenden Gruppe festgelegt und sollten so gewählt werden, dass die Gesamtentfernung der zurückzulegenden Strecke ungefähr 100 Meter beträgt. Es ist von der Gruppe und den Spielleitern besonders darauf zu achten, dass die ausgewählte Route keine offensichtlichen Gefahrenmomente (z.B. abgebrochene Astabschnitte in Augenhöhe) aufweist.

Innerhalb von 60 Minuten müssen sich die Gruppen die Strecke ansehen und eine Strategie überlegen, wie sie von ihren Ausgangspunkten zum Zwischenziel und von dort gemeinsam zum Endziel gelangen. Ist die Strategie festgelegt und haben eventuelle Testläufe stattgefunden, müssen sich alle Mitspieler zu ihren Ausgangspunkten begeben und die Augen verbinden. Kommunikation zwischen den Gruppen ist dann nicht mehr erlaubt, lediglich Absprachen innerhalb der Gruppen selbst sind noch erlaubt und auch notwendig. Für die Ausführung selbst haben die Gruppen nochmals 60 min Zeit. Um die Orientierung sicherzustellen, ist darauf zu achten, dass nach der Einprägphase im Gelände keinerlei Veränderungen vorgenommen werden.

Low-Event

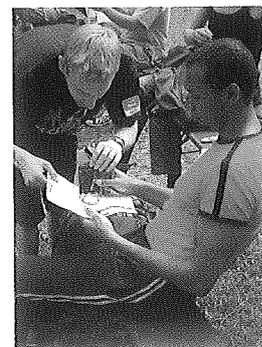
Der Begriff Low-Event beschreibt Übungsformen, die durch eine niedrige Höhe des Aufbaus gekennzeichnet sind. Der spezielle Aufbau erlaubt es, die Sicherung der Übenden durch andere Teilnehmer zum integralen



Bestandteil des Low-Events werden zu lassen. Neben der Durchquerung und Sicherung des Parcours besteht die wesentliche Anforderung in der Konzeption und Konstruktion der Übung.

Vorgegeben werden lediglich das Thema der Übung sowie unbedingt notwendige Baumaterialien, wie z.B. Seile, Bandschlingen, Karabiner, Strickleiter etc. Spezielle Ausführungen für die Übungsabschnitte („Partnerübung“, „Balancieren“ oder „Klettern und Steigen“) runden die Aufgabenstellung ab.

In den Abschnitten der Konzeption und Konstruktion werden vorwiegend Kreativität und Fähigkeit zur Entscheidungsfindung in der Gruppe sowie Teamkoordination und -kommunikation in der Durchführungsphase benötigt. Hinzu kommt das korrekte Einschätzen der ei-



genen Fähigkeiten und das Vertrauen in die verantwortungsvolle Sicherung durch die anderen Teilnehmer. Die Dauer von Low-Events sollte je nach Vorarbeiten nicht unter 3 bis 4 Stunden einkalkuliert werden.

Team-Challenge

Bei diesem Spiel steht die Mannschaft bzw. das Team im Mittelpunkt. Ein Team wird aus ca. 5 Teilnehmern gebildet und versucht Aufgaben zu lösen, bei denen sowohl sport-



liches Können, Kreativität als auch Cleverness gefragt ist.

Es empfiehlt sich die Aufgaben der Challenge schon im Vorfeld der Campwoche durch eine Teilnehmergruppe vorbereiten zu lassen. Die notwendige Anzahl an Stationen, bei denen die Teams die Aufgabenstellung erhalten, und ihre jeweilige Lage muss dann durch die organisierende Gruppe vor Ort erfolgen. 6 bis 8 Stationen auf der Strecke mit einer gesamten Länge von ca. 10 bis 15 km sorgen für ausreichend Abwechslung. Vom Mitbringen Schwarzwälder Spezialitäten über das Beantworten von Fragen bis hin zur „Elefantenstaffel“ können die Aufgabenstellungen entsprechend dem Erfindungsreichtum der Vorbereiter variieren. Dabei können Aufgaben stationsgebunden sein, erst auf dem Weg zur nächsten Station lösbar werden oder gar den Weg zur nächsten Station erst offenbaren.

Den Weg von Station zu Station müssen sich die Teams selbst erarbeiten. Möglich sind hier z.B. Formen einer Schnitzeljagd oder die Angabe von entsprechenden Marschzahlen unter Verwendung der Hilfsmittel Karte/Kompass.

Die Aufgaben sollten so gewählt werden, dass sie nur von einem zusammenarbeitenden Team geschafft werden können, in dem natürlich jeder seine individuellen Ideen mit einfließen lassen kann und muss. Für eine sorgfältig ausgearbeitete Team-Challenge sollte ein ganzer Tag eingeplant sein.

3.3 Ökologie

Die Baumdarstellung

Dieses Spiel eignet sich als kurze und kurzweilige Einführung in weitere ökologisch motivierte Aufgaben. Besonderes Material wird nicht benötigt. Zeitlich sollte eine Dauer von ca. 15-20 Minuten eingeplant werden. Mit diesem Spiel wird das Ziel verfolgt, die unterschiedlichen Funktionseinheiten und den Aufbau eines Baumes zu erklären:

2 bis 3 Personen bilden den Mittelpunkt und symbolisieren das Kernholz des Baumes, die zentrale und stützende Säule. Sie stehen Rücken an Rücken.

An den Schultern des „Kernholzes“ halten sich mit ausgestrecktem Arm – und auf die Wurzeln achtend – die Äste (3 bis 4 Personen) fest, welche an ihrem freien Arm „Blätter“ tragen. Insgesamt wiegt sich der ganze Ast mit den Blättern im Wind.

Rund um das Kernholz stellen sich ungefähr 4 bis 7 Personen auf und bilden das Splintholz. Dies ist die Wasserleitung des Baumes, die den Kronenraum versorgt. Mit den Händen nehmen sie das „Wasser“ von den Wurzeln auf und transportieren es mit

passenden Gesten und Geräuschen nach oben. Hier sind Kniebeugen gern gesehen. 3 bis 6 Personen legen sich auf den Rücken, mit dem Kopf die Füße des Splintholzes berührend und spreizen die Beine sternförmig nach außen. Sie stellen die Wurzeln des Baumes dar und zeigen durch kräftiges und hörbares Schlürfen, dass von ihnen Nährstoffe und Wasser aus dem Boden aufgenommen werden.

Um das Splintholz herum liegt das Phloem (ungefähr 4 bis 5 Personen). In ihm werden die Nährstoffe Zuckermoleküle nach unten bis in die feinsten Haarwurzeln transportiert. Visualisiert wird dies, indem die Nährstoffe oben mit den Händen von den blatttragenden Ästen übernommen und nach unten an die Wurzeln übergeben werden.

Natürlich gibt es auch noch die Borke. Weitere Personen stellen sich um die „Bast-schicht“ herum und schützen den Baum mit stolz geschwellter Brust gegen Witterungseinflüsse und Schädlinge. Nun funktioniert der Baum und arbeitet. Die Wurzeln saugen, Splintholz und Phloem transportieren Wasser und Nährstoffe. Sturm und Borkenkäferbefall (= restliche SpielerInnen) werden abgewehrt. Bei allen Aktionen nicht die Wurzeln vergessen, sie sind immer etwas gefährdet. Das Spiel endet mit der finalen Attacke des Försters (Spielleiter), der mit seiner Motorsäge den Fällschnitt ausübt und alle Spieler zu Boden fallen lässt.

Hinweis: Alle Rollen sollten beim Aufstellen der Reihe nach einmal einzeln erklärt und durchgeprobt werden. Wenn die Aufstellung

komplett ist, fängt der Baum an zu leben, und alle spielen ihre Rollen gleichzeitig.

Das Waldspiel

Im Hinblick auf das Baumfällen und den Bau eines Hochsitzes gibt es verschiedene Methoden eine Gruppe mit forstwirtschaftlichen Gedanken vertraut zu machen.

Um auf spielerische Art und Weise ein Grundverständnis für das „System Wald“ zu vermitteln, bietet sich eine Art Rollenspiel an, bei dem die Gruppenmitglieder verschiedene im Wald vorkommende Baumarten kennen lernen und repräsentieren. So können der Funktionskreislauf des Waldes anschaulich vorgestellt und die Aufgaben eines Försters verstanden werden. Das Spiel weckt das Bewusstsein,



wie verschieden die Bäume in einem Wald wachsen, wie die Struktur eines Waldes entsteht und was Ausforstung und Waldpflege bedeuten.

Es lohnt sich auf dem Camp nach einem netten, drolligen, etwas rumhangelnden Förster Ausschau zu halten, der die Spielführung in die Hand nimmt, um den Unterhaltungswert des Spiels ins Unermessliche zu steigern. Des weiteren wird empfohlen, das Spiel nach einem feucht-fröhlichen Abend zu spielen um es gerade unter dem Gesichtspunkt „statischer“ Bewegungen zu einem besonders unvergesslichen Erlebnis werden zu lassen.

Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Zweig von einem im Waldbestand vorkommenden Baum. Diesen Baum repräsentiert

der Mitspieler, indem er zunächst in die Hocke geht und mit zunehmenden Alter aus der Hocke in den aufrechten Stand wächst. Je nach Baumart und Gesundheitszustand geschieht dies explosiv (Weide), rasch (Fichte) oder langsam (Buche) und behäbig (Eiche). Die Anweisung kommt vom Spielleiter, der auch weitere Baumarten entsprechend zufügen kann.

Bei entsprechend vielen Baumarten hat man nach einer Zeit eine bunte Konstellation von jungen, alten, kräftigen schwachen, großen und kleinen Bäumen. Dieses Gruppen-



bild soll den „natürlichen Wald“ der Region repräsentieren, bevor der imaginäre Förster durch den Waldbestand zieht und Bäume fällt oder natürliche Wettereinwirkungen wie Sturmschäden oder Borkenkäferbefall den Bestand dezimieren.

Das 50-Fragen-Spiel

Das so genannte 50-Fragen-Spiel soll die Teilnehmer mit der Region, der Umgebung und, je nach Umfang des Spiels, auch mit anderen Fakten aus den Gebieten Natur und Umwelt sowie Pflanzen- und Tierwelt vertraut machen.

Im Vorfeld der Campwoche stellt eine Gruppe durch umfangreiche Recherche 50 Fragen zusammen, die sich in die verschiedenen Themengebiete „Land und Leute“,

„Sport“, „Natur und Ökologie“ und „Und Action“ gliedern lassen. Ein Mix aus lustigen, verwirrenden und ernsthaften Fragen dient dazu, den Spaßfaktor des Gruppenspiels zu erhöhen und die wichtigen Informationen auf eine unterhaltsame Art und Weise zu vermitteln. Zu jeder der 50 Fragen müssen 3 Antworten zur Auswahl vorgegeben werden, von denen nur eine richtig ist. Sowohl Fragen als auch Antworten liegen nur den Spielführern vor.

Spielvorbereitung

In Gruppen von ca. 4-6 Personen versuchen die Mitspieler, gegeneinander ihr Wissen unter Beweis zu stellen. Als Spielutensilien werden

- 1 Spielplan;
- 1 Würfel (pro Gruppe);
- 1 Spielfigur (pro Gruppe);
- 50 Fragen aus den 4 Themengebieten benötigt.

Für die Durchführung des Spiels hat sich folgender Spielplan bewährt, der auf DIN A2 Blatt zu übertragen ist:

In der Umgebung des „Spielplatzes“ werden von den Spielführern 50 kleine Schildchen aufgehängt, die durchnummeriert und jeweils mit einem Codewort versehen sind. Die Fragen werden den Zahlen auf dem Spielplan zugeordnet z.B.:

- Fragen 01-20 = Land und Leute;
- Fragen 21-32 = Sport;
- Fragen 33-43 = Natur und Ökologie;
- Fragen 44-50 = „Und Action“...

und den Gruppen wird ihr Startfeld auf dem Spielplan zugewiesen, z.B.:

- Gruppe 1 auf Feld 10;
- Gruppe 2 auf Feld 20;
- Gruppe 3 auf Feld 30;
- Gruppe 4 auf Feld 40;
- Gruppe 5 auf Feld 50.

Spielbeginn

Vor dem Start des Spiels bekommt jede Gruppe einen „Spielführer“ aus dem Organisationsteam zugewiesen. Anschließend darf jede Gruppe einmal würfeln. Die Spielfiguren werden entsprechend der Augenzahl auf dem Spielplan weitergestellt und die einzelnen Gruppen müssen dann schnellstmöglich das zum neuen „Standpunkt“ passende Schildchen finden. Ohne das Schild zu entfernen muss sich das darauf notierte Codewort gemerkt, zum Ausgangspunkt zurückgekehrt und dem jeweiligen „Spielführer“ das Kennwort mitgeteilt werden. Ist der Code richtig, bekommen sie die entsprechende Frage gestellt. Wird diese richtig beantwortet, darf weitergewürfelt werden. Wird sie falsch beantwortet, bekommt die Gruppe einen Strafpunkt, darf aber dennoch weiterwürfeln. Allerdings muss die Gruppe bei jedem nachfolgenden Strafpunkt eine Sonderaufgabe lösen, die schon den sportlichen Ehrgeiz wecken sollte und in jedem Fall einen Zeitnachteil bedeutet (wie z.B. Flaschen auf eine Entfernung von 10 m mit einem Ball umschmeißen, 15 Klimmzüge durch die Gruppe usw.).

Spielende

Gewonnen hat die Gruppe, die mit Ihrer Spielfigur das Spielfeld als erste komplett umrundet hat. Es entscheiden also Allgemeinbildung, Orientierungssinn, Schnelligkeit und natürlich Würfelgeschick!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
50											13
49											14
48											15
47											16
46											17
45											18
44											19
43											20
42											21
41											22
40											23
39											24
38											25
37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26

Beispielfragen

„Land und Leute“:

Codewort: Schild vom Karren

1. Welches Autokennzeichen haben die BewohnerInnen vom Ort Rohrhardsberg?

- EM (Emmendingen)
- VS (Villingen Schwenningen)
- FR (Freiburg)

Codewort: Museumsmeile

2. Welche Besonderheit ist im Schwarzwald-Museum in Triberg zu besichtigen?

- Europas größte Drehorgelsammlung
- Das älteste Sägewerk Europas
- Europas größte Sammlung handgeschnittener Puppen

Codewort: Plitsch Platsch

3. Bei Triberg stürzt das Wasser der Gutach in die Tiefe. Hier ist der höchste Wasserfall Deutschlands. Wie hoch ist er?

- 312m
- 232m
- 163m

Codewort: Baden... was für'n Land?

4. Ist Baden-Württemberg flächenmäßig
- das größte
 - das zweitgrößte
 - das drittgrößte Bundesland?

Codewort: Heißes Städtchen

5. In Baden-Württemberg liegt die wärmste Stadt Deutschlands. Wie heißt sie?
- Baden-Baden
 - Freiburg
 - Villingen Schwenningen

Codewort: Quelle des Lebens

6. In der Nähe von Triberg liegt die Quelle des Flusses Brigach. Der Brigach bildet den Ursprung welchen Flusses?
- Donau
 - Neckar
 - Rhein

Codewort: Die Todeszone

7. Der Feldberg ist die höchste Erhebung des Schwarzwaldes. Er ist zwar kein 8000er, aber wie hoch ist er tatsächlich?
- 1493m ü. NN
 - 2964m ü. NN
 - 1206m ü. NN

Codewort: Herzchen

8. Von wem wurde das Schwarzwald „Das kalte Herz“ verfasst?
- Wolfgang von Goethe
 - Wilhelm Hauff
 - Den Gebrüdern Grimm

Codewort: Fummel aus der Region

9. Welche Tracht ist des Sinnbild des Schwarzwaldes schlechthin?
- Die Gutacher Tracht, mit dem roten Bollenhut
 - Die Simonswälder Tracht, bei der die Frauen einen Zylinder tragen
 - Die Alpirsbacher Brautracht

Codewort: Da kratzt sich der Ede

10. Was sind „Kratzede“?
- Kratzbaum für Katzen aus einheimischem Fichtenholz
 - Hautausschlag verursacht durch den Saft der Bärenklau
 - Zerhackte Pfannkuchen

Codewort: Schwarzmarkt Tourismus

11. Seit wann ist der Tourismus im Schwarzwald von Bedeutung?
- Seit dem Bau der Zahnradbahn 1873
 - Seit dem Freibierfest 1910 in Villingen Schwenningen
 - Seit Anfang der 50er Jahre, als die Deutschen ihr Heimatland nach dem 2. Weltkrieg neu entdeckten

Codewort: Do it yourself in the wood

12. Für welche Handwerkskunst sind die Schwarzwälder bekannt?
- Schweizer Taschenmesser
 - Kuckucksuhren
 - Harnberger Porzellan

Codewort: Heidnische Heilige

13. Aus welchem heidnischen Offizier machten die Schwarzwälder einen Heiligen?
- Aus „Longinus mit der Lanze, stach Jesus in den Ranzen“
 - Aus „Balthasar, Herr der Heere, schur Schafe mit der Schere“
 - Aus „Kemal, der Weise, ihm erschien der Heiland auf der Reise“

Codewort: Heititai, Du Bubbi Du

14. Was wird über den typischen Schwarzwälder gesagt (Anfang des 19. Jahrhunderts)?
- Er ist von schwächlicher Natur, grünäugig und rothaarig
 - Er ist ein graziler Tänzer, am liebsten in der typischen Tracht
 - Er ist groß, breitschultrig, hat einen freien Atem, ein klares Auge und eine rauen Mut

Codewort: Hauptsache es dichtet

15. Welcher Dichter wurde 1877 in Calw geboren?
- Friedrich Schiller
 - Hermann Hesse
 - Uwe Johnson

Codewort: Naja Schwarzwälder halt

16. Was bedeutet „'s goht drgege!“ und wann wird es ausgesprochen?
- „Mir geht es dreckig!“ nach einer durchzechten Nacht
 - „Es wird Regen geben!“ als Bauernweisheit
 - „Es geht der Fastnacht entgegen!“ kurz vor der fünften Jahreszeit

Codewort: Bäume, die die Welt bedeuten

17. Mit was schmücken die Schwarzwälder ihre Narrenbäume?

- a) Mit Puppen
- b) Mit Kraut und Rüben
- c) Mit ausgestopftem Auerwild

Codewort: Boah lecker

18. Was sind die drei Zutaten für Spätzle?

- a) Mehl, Eier, Wasser
- b) Mehl, Eier, Milch
- c) Mehl, Eier, Glutamat

Codewort: Keep on moving

19. Was gilt als die berühmteste Erfindung aus dem Lande Baden-Württemberg?

- a) Der Paternoster
- b) Das Perpetuumobile
- c) Das Automobil

Codewort: Aber bitte mit Sahne!

20. Ein Kuchenklassiker für jeden Cafeklatsch kommt aus dem Schwarzwald. Welcher?

- a) Marmorkuchen
- b) Vanillekipferl
- c) Kirschtorte

„Sport“:

Codewort: Wie denn nun, Schatz?

21. Bei den 15km Biathlonrennen ist die Ausführung bei den Damen?

- a) liegend-stehend-liegend
- b) stehend-liegend-stehend-liegend
- c) liegend-stehend-liegend-stehend

Codewort: Daneben!

22. Wie lange ist eine Strafrunde beim Biathlon?

- a) 75 Meter
- b) 150 Meter
- c) 100 Meter

Codewort: Guck da nicht so hin!

23. Welche Zielscheibengröße für Biathlonziele sind richtig?

- a) stehend 11,5cm, liegend 4,5cm
- b) stehend 10cm, liegend 5cm
- c) stehend 9,5, liegend 3cm

Codewort: Dritte Wurzel aus**Gravitationskonstante**

24. Wie viele Loipenkilometer findet man im Gebiet Triberg-Schonau-Schönwald-Furtwangen-St. Georg?

- a) 330km
- b) 180km
- c) 246km

Codewort: Kann ich weiterhelfen?

25. Wie viele Skilifte gibt es im Gebiet um Triberg-Schonau-Schönwald-Furtwangen-St. Georg?

- a) 9
- b) 11
- c) 17

Codewort: Runter kommen sie alle

26. Wie hoch ist die höchste Skisprungschanze im Schwarzwald?

- a) 130m
- b) 95m
- c) 120m

Codewort: Schokoschleckerhälchen

27. Wer ist Martin Schmidt?

- a) Die erste Kuh, die fliegen kann
- b) Ein Schwarzwälder Folklore-Star
- c) Beweis bester Zuchterfolge in Schwarzwälder Bergdörfern

Codewort: Torschuss

28. Wie viele Tore schoss der Fußballweltmeister von 1998 bei der WM 2002?

- a) keins
- b) eins
- c) drei

Codewort: Federvieh

29. Wer gilt als der Begründer der Erlebnispädagogik?

- a) Kurt Gans
- b) Kurt Hahn
- c) Kurt Huhn

Codewort: Fremde Götter

30. Wofür stehen die vier Säulen des SpoHo Tempels?

- a) Frisch, Fromm, Fröhlich, Frei
- b) das Starke, das Wahre, das Gute, das Schöne
- c) Kraft, Mut, Wille, Besonnenheit

Codewort: Heimatland

31. Welcher „berühmte“ Skispringer ist Mitglied beim SC Schönwald?
- Sven Hannawald
 - Martin Schmidt
 - Christof Duffner

Codewort: Überflieger

32. Welcher deutsche Skispringer gewann die 4-Schanzen-Tournee 2001/2002?
- Martin Schmidt
 - Sven Hannawald
 - Adam Malysz

„Natur und Ökologie“:

Codewort: Richterin Barbara Salesch

33. Wie lautet die offizielle Abkürzung des Bundesnaturschutzgesetzes?
- BNSG
 - BuNatSchG
 - BNatSchG

Codewort: Menschenleer

34. Welche Waldform wäre im Schwarzwald ohne den Einfluss des Menschen vorherrschend?
- Buchenmischwald
 - Fichtenwald
 - Eichen-Tannen-Wald

Codewort: Gruppensex

35. Was ist unter verschiedenen Arten nicht möglich?
- Geschlechtsakt
 - Erfolgreiche Fortpflanzung
 - Eierlegen

Codewort: Zerstörer

36. Wie wird die Gruppe von Organismen genannt, die für die Zersetzung von Biomasse zuständig sind?
- Destruenten
 - Eliminatoren
 - Destruktoren

Codewort: Team work

37. Nenne eine klassische Symbiose des Lebensraums Wald!
- Biene/Blume
 - Förster/Bache
 - Baum/Pilz

Codewort: Jürgen und Co

38. Wie lautet der volle Name des Bundesumweltministeriums?
- Bundesumweltministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit

Codewort: Nach uns die Sintflut

39. Aus welchem Zusammenhang kommt der Begriff der Nachhaltigkeit ursprünglich?
- Aus der Forstwirtschaft
 - Aus der Stadtplanung
 - Aus dem Sportstättenbau

Codewort: Rot wie Blut

40. Was ist die Rote Liste?
- Eine Splittergruppe der RAF, die immer noch im Schwarzwald aktiv ist
 - Eine Liste, mit gefährdeten Arten
 - Eine Schwarzwälder Partisanengruppe im 2. Weltkrieg

Codewort: Sprieße und gedeihe

41. Wie nennt sich die phasenweise Besiedelung einer bis dahin unbewachsenen Fläche durch verschiedene Pflanzengesellschaften?
- Urbanisation
 - Vegetation
 - Sukzession

Codewort: Wie jetzt?

42. Was bezeichnet man mit dem Wort „Umkippen“?
- Den Klimawandel auf Grund vom Menschen verursachter Luftverschmutzung
 - Das Absterben eines Gewässers
 - Die großflächigen Waldschäden bei Stürmen, besonders in Fichten-Monokulturen

Codewort: Aerobic für Fortgeschrittene

43. Was bezeichnet Fitness im ökologischen Kontext?
- die Anpasstheit einer Art an ihre Umwelt
 - die Energiereserven eines Tiere, die bei der Flucht verbraucht werden
 - die Laktattoleranz von Walderdbeeren

Und „Action“ (7 Spielchen):

Codewort: Die Pyramiden von Giseh

44. Baut mit eurem Team eine Pyramide mit mindestens 2 Etagen!

Codewort: Der Gordische Knoten

45. Bildet eine Figur, bei der maximal 4 Füße und drei Hände den Boden berühren und bleibt mindestens 10 Sekunden so stehen!

Codewort: Bestimmungsbuch 1/2

46/47. Sammelt fünf Blätter (fünf Zapfen) von einheimischen Gehölzen und nennt uns ihre Namen!

Codewort: Insektenvernichtung

48. Fangt eine Fliege und bringt sie uns lebend!

Codewort: Rudi Völler

49. Stellt euch im Kreis auf und haltet einen Fußball 5 mal hoch, ohne das er den Boden berührt und die Hände benutzt werden!

Codewort: Lift

50. Hebt eine Person eurer Mannschaft, die sich steif macht wie ein Brett, über Kopfhöhe und transportiert sie vorsichtig um den Baum!

3.4 Aktivitätsübergreifendes Projekt „Hochsitz“

Ziel des Spiels ist es, alles das, was in den Kurstagen vor Ort über Teambildung und –organisation sowie über Forstwirtschaft und Waldökologie kennengelernt wurde, nun in hoher Eigenverantwortung selbst durchzuführen. Deshalb kann das Spiel erst gegen Ende der Kurswoche durchgeführt werden. Für die Spieldauer ist in jedem Fall ein kompletter Tag einzuplanen. Wesentliche Fragen zur Anmoderation werden bereits vor dem Lehrgang durch eine Gruppe (die Projektleitung) vorbereitet.

Da für die Spieldurchführung Bäume als Baumaterial benötigt werden, aber nur bestimmte Bäume gefällt werden dürfen, muss vom Vorbereitungsteam im Vorfeld eine Begehung des Waldes mit dem örtlichen Förster



stattgefunden haben, bei der die geeigneten Bäume markiert werden. Die für die jeweilige Gruppe markierten drei Bäume sollten sich nicht in unmittelbarer Nähe der anderen Gruppe befinden.

Spielbeginn:

Am Abend vor dem Projekt bestimmt die Projektleitung (Fa. JOBAST) zwei mal zwei Personen aus dem Teilnehmerfeld als Managerteams, die sich am nächsten Morgen mit

der Vorbereitungsgruppe treffen, um Einzelheiten sowie Anweisungen über das Projekt zu erfahren. Die verbleibenden Teilnehmer werden als ArbeiterInnen in zwei Gruppen (Fa. Fuchs & Fa. Hase) eingeteilt und jeweils 2 Managern zugeteilt. Die Manager haben nach der morgendlichen Einweisung 15 Minuten Zeit, ihren Arbeitern die wichtigsten Informationen über das anstehende Projekt weiterzugeben.

Eine Unterweisung in Sicherheitsmaßnahmen sowie das Fällen eines Baumes findet im Anschluss daran statt. Im Anschluss an die Sicherheitseinweisung werden die Gruppen zu ihren Bäumen geführt und auf ein Zeichen dürfen sie mit der Arbeit starten.

Vorbemerkung:

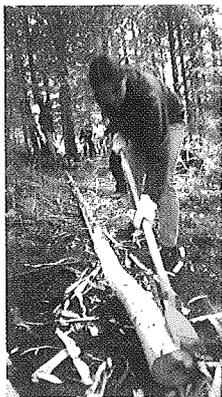
Spielauftrag:

Die Firma JOBAST GmbH bedankt sich für ihre Bewerbung um den Auftrag für die Ausführung des Bauprojekts „Hochsitze für Johannes S.“. Da zwei gleich qualifizierende Bewerbungen eingegangen sind, erhalten die Fa. Fuchs und die Firma Hase einen identischen Testauftrag, damit wir den für uns idealen Partner für dieses Projekt auswählen können.

Bei diesem Testprojekt handelt es sich um die Errichtung eines mobilen Hochsitzes, der Platz für zwei Jäger bieten muss. Die Statik wird vom firmeninternen TÜV Schwarzwald (Jochen und Stefan) geprüft und abgenommen. Die JOBAST GmbH erwartet auch einen „Testbestieg“ und eine Funktionalitätsdemonstration.

Da die Hochsitze höchsten Belastungen standhalten müssen, und die arbeiten unter gewissen Sicherheitsbedingungen durchgeführt werden müssen, ist es notwendig, dass Sie einen Sicherheitsbeauftragten in Ihrem Team bereitstellen. Dessen Aufgabe

es ist, in dem Projektteam die Sicherheit zu beobachten und notfalls mit dem „Stoppbefehl“ die Sicherheit wieder herzustellen. Der Sicherheitsbeauftragte hat nach Besuch eines Trainings beim TÜV auch die Qualifikation, Sicherheitsmängel zu erkennen und diesen vorzubeugen. Dieses Sicherheitstraining ist kostenlos. Das Zertifikat wird vom TÜV beim Management hinterlegt. Das Sicherheitstraining ist gleichzeitig die allgemeine Einführung für die gesamte Belegschaft, welche direkt im Anschluss an das Teammeeting stattfindet, ihre Firmenmitarbeiter werden in Materialkunde, Gerätekunde sowie Grundlegendes eingeführt.



Zeitplan:

Info an das Management (Sitzung am Vorabend um 20 Uhr):

Sie werden Morgen das ganze Werksteam einladen um auf einer Sitzung ihre Arbeiter über diesen Auftrag zu informieren. Sie haben dafür 15 Minuten Zeit. Folgendes müssen sie in dieser Sitzung um 9 Uhr morgens auf jeden Fall erledigen:

- Auswahl eines Projektkoordinators
- Auswahl eines Sicherheitsbeauftragten
- Aufstellung von verschiedenen Arbeitsteams
- Motivation der Mitarbeiter
- Grundsätzliche Vorstellung der Aufgabe

Das Management kann aus unternehmerischen Gründen das Büro während der gesamten Bauphase nicht verlassen. Die Kommuni-

kation wird ausschließlich über Funkverkehr vonstatten gehen und kann allein mit dem Projektkoordinator erfolgen! Die Unternehmensleitung kann erst zum Testbestieg auf der Produktionsstätte erscheinen.

Damit das Projekt von Ihnen geplant und durchgeführt werden kann, haben Sie über ihr Produktionsteam die Möglichkeit, sich das nötige Material zu kaufen oder zu mieten (Preise sind aus der untenstehenden Kiste zu entnehmen). Dies erfolgt über den JoBa Junglediscount. Alle Einkäufe müssen mit von Projekt- und Unternehmensleitung unterschriebenen Abholscheinen getätigt werden. Dies erfolgt über Mitarbeiter, welche die Einkaufsfahrten erledigen müssen.

Die TÜV-Prüfung ist auch beim JoBa Junglediscount anzufordern! Ein Mitarbeiter des TÜV ist extra für diesen Test bestellt. Allerdings ist dieser nur bis 18 Uhr des morgigen Test-Tages für Sie verfügbar. Bis dahin muss



ihr Auftrag erledigt sein, ansonsten sind sie aus dem Wettbewerb ausgeschieden.

Es stehen Ihnen hilfreiche Materialien/ Aktionen gegen Kostenpunkte zur Verfügung (s. Tabelle)

Die Lieferzeit des fertiggestellten Hochsitzes wird von ihnen selbst bestimmt, sie nennen uns bitte vor Beginn der Teamsitzung ihre Lieferzeit (bis spätestens 18.00 Uhr). Je schneller sie den Auftrag ordnungsgemäß

ausführen, desto höher wird eine Kostenpunktegutschrift zu ihren Gunsten ausfallen. Bei Einhaltung bzw. Unterschreitung der von Ihnen veranschlagten Lieferzeit wird die jeweilige Punktezahl von Ihrer Gesamtkosten-Punktezahl abgezogen. Als Gutschrift wird folgendes Zeitpunkteschema wird uns veranschlagt:

8 Stunden = -500 Punkte

7,5 Stunden = -600 Punkte

7 Stunden = -700 Punkte

Die Firma JATOGESKE GmbH behält sich vor, eine Konventionalstrafe für den Fall zu verhängen, dass die vereinbarte Lieferzeit nicht eingehalten werden kann.

Bei Überschreitung verringert sich im 15 min. – Rhythmus Ihre abzuziehende Zeitpunktegutschrift um jeweils 100 Punkte.

Material	Kaufpreis / Stück	Mietpreis pro angefangene 1/2 Stunde
2 Bügelsägen	1000	250
1 Axt	1500	300
2 Schälleisen	800	200
1 Hammer	1250	350
1 Beil	1000	250
10 Nägel	1500	/
Skizze	1500	/
5 min Treffen mit Förster	3000	/
Kasten Bier	1000	/
Kasten Wasser	500	/
Handschuhe	150	/
Helm	300	/
Munition	150	/
S-Zertifikat	600	/

Verstöße gegen diverse Sicherheitsbestimmungen (siehe Sicherheitstraining) werden mit Erhöhung Ihrer Kosten von 500 Punkte geahndet. Die Bedingungen unserer Firma und des TÜV's besagen, dass der Testbestieg, welcher erst nach erfolgreicher Abnahme durch den TÜV durchgeführt werden darf, folgende Kriterien erfüllen muss:

- Sicherer Aufstieg
- Genügend Platzangebot
- Mobilität
- Darstellung der Praktikabilität (Munition im Junglediscount erhältlich)



Die Moderation und Präsentation vor dem Unternehmensmanagement und der JOBAST GmbH erfolgt durch den Projektkoordinator.

Wir wünschen Ihnen eine erfolgreiche Planung und Umsetzung. Wir freuen uns schon jetzt, mit Ihnen einen erfolgreichen Abschluss des Projektes zu feiern und sie als neuen Partner unseres Unternehmens zu gewinnen. Die Zeit ist sehr knapp. Behalten sie die Ruhe und überzeugen sie durch Engagement, Motivation aller Mitarbeiter und durch Spaß und Freude an der Arbeit!



4 Waldjugendcamp Schule (5. bis 10. Klasse)

4.1 Ablaufplan

1. Tag

Die Anreise erfolgt in der Regel am frühen Nachmittag. Nach den ersten neugierigen Bli-



cken und Erkundungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden die Zelte aufgebaut. Neben den Schlafzelten gilt es außerdem das Küchenzelt und das Gemeinschaftszelt, die Jurte, aufzustellen und einzurichten.

Zum Kennenlernen geht es im Anschluß auf eine Erlebniswanderung mit Spielen aus den Bereichen der New Games und der Erlebnis- und Ökopädagogik. Die Rückkehr ins Lager erscheint den meisten schon wie ein „nach Hause“ kommen.

Ihre erste freie Zeit genießen die Kinder und Jugendlichen, indem sie lesen, Fußball spielen oder die Rollerstrecke erkunden. Ein Teil tritt bereits den Dienst in der Küche an. Die Mitarbeit des Einzelnen sowie der gesamten Gruppe ist mitentscheidend über Erfolg oder Mißerfolg der Woche.

Nach dem ersten Abendessen unter freiem Himmel oder im Gemeinschaftszelt werden am Eröffnungsabend die Erwartungshaltungen und Vorstellungen der Teilnehmerinnen

und Teilnehmer aufgeschrieben und das Programm festgelegt. Der Tag schließt mit einer Nachtwanderung.

2. Tag

Der Vormittag steht unter dem Motto „Schwarzwälder Fünfkampf“. Dabei sind verschiedene Stationen mit sportlichen Leistungen und Geschicklichkeit (z.B. Laufen, Baumklettern, Luftgewehrschießen, Skiroller) zu bewältigen.

Nach der Mittagspause stehen die Tiere des Waldes im Mittelpunkt. In Begleitung eines Försters/Wildökologen wird auf spielerische Weise versucht, dieses Thema ganzheitlich und erlebnisorientiert zu erfassen.

Das offizielle Programm wird nach dem Abendessen mit einer kurzen Nachbesprechung des Erlebten beschlossen. Mit Lagerfeuer, Stockbrot, Liedern und Geschichten geht dieser Abend zu Ende.

3. Tag

Auf einer Wanderung erarbeitet sich die Gruppe mit Hilfe von Karte und Kompaß eine



bestimmte Wegstrecke. Themenschwerpunkte sind „Bäume, Gruppe und Verantwortung“. Der Ausflug kann z.B. mit einer Besichtigung der Skiflugschance in Schönwald oder einer Öko-Ralley aus den pädagogischen Fachbroschüren des DSV verbunden werden.

Das Mittagessen wird unterwegs als Brot-

zeit eingenommen und nach der Wiederankunft im Lager folgt die verdiente Ruhephase bis zum Abendessen.

Danach ist ein „offener Abend“ vorgesehen. Wer Lust hat nimmt die angebotenen



Programmpunkte (New Games, gegenseitiges Schminken, Jonglieren) wahr, oder verbringt die Zeit mit eigenen Aktivitäten.

4. Tag

Zusammen mit einem Förster und einem Waldarbeiter wird das „Projekt Wald“ durchgeführt. Die Gruppe hat die Möglichkeit für sich oder den Zeltplatz aus selbstgefallten Bäumen etwas zu bauen, z.B. ein Kompostsilo oder ein Fußballtor. Das „Bauwerk“ wird nach der Mittagspause fertiggestellt und feierlich eingeweiht.

Am Nachmittag wird ein Rollenspiel mit den Themen des Modellprojektes Rohrhardsberg „Natur – Erholung – Sport“ durchgeführt, um die Konflikte zwischen Natur, Tourismus und Waldnutzung bewußt zu machen. In zwei Diskussionsrunden müssen Kleingruppen (wie z.B. Kurverwaltung, Naturschützer, Sportvertreter und Wanderer) versuchen sich auf einen Kompromiß zu einigen.

Der Abschlußabend fängt mit einer Reflexion über die Woche an: „Was habe ich die Woche über erlebt, was war schön und warum war es schön bzw. was hat mir nicht gefallen und aus welchen Gründen, was

kann ich von dieser Woche in meinen Alltag mitnehmen?“ Mit Fragen dieser Art soll ein unreflektierter Wiedereinstieg in den Alltag vermieden werden.

5. Tag

Am letzten Tag heißt es Aufräumen, Zelte abbauen, Toiletten reinigen und Schlafsäcke in ihre Hüllen verpacken.

Die Trennung vom Jugendcamp und dem hautnahen Erleben der Natur steht bevor. Vielen wird der Abschied schwerfallen.

Reflexion

Am ersten Abend werden von den TeilnehmerInnen und Teilnehmern die Erwartungen an die Woche festgehalten. Eine Methode dazu ist das Zeichnen einer Person auf ein Plakat, in die hinein alles geschrieben oder gemalt werden kann, was die TeilnehmerInnen Angenehmes und Schönes während der Woche erleben wollen. Um die Person herum soll das, was sie nicht erleben wollen geschrieben oder gemalt werden.

Auf einem weiteren Plakat wird das Stimmungsbarometer der TeilnehmerInnen und Teilnehmer aufgezeichnet. Bei „Ausreißern“



nach oben oder unten besteht dann die Möglichkeit nachzufragen und zu reagieren.

Zum Ende der Woche wird zusätzlich ein Fragebogen ausgeteilt, auf dem die TeilnehmerInnen und Teilnehmer nach ihrer Meinung

zu den verschiedenen Programmpunkten und der Gesamtorganisation Stellung beziehen. Dieser dient als Grundlage für Verbesserungen.

Die oben beschriebenen Methoden können so oder in abgewandelter Form praktiziert werden. Ziel ist es zu zeigen, dass die Woche aktiv selbst mitgestaltet werden kann und Vorschläge ernst genommen werden.

Ein positiver Effekt dieser Vorgehensweise ist die Förderung der Eigenverantwortung und die Identifizierung mit dem Programm.

4.2 Vorbereitung in der Schule

Organisatorisch

- Elternrundschriften und Packliste austeilen
- WICHTIG: keine Gamboys, Cassettenradios, Walkman, etc.
- Selbstverpflegung für Montag-mittag
- Absprache mit Kollegen und dem Waldjugendcamp-Team (Programm, Zuständigkeitsbereiche...)
- Evtl. Probepacken in der Klasse
- Geld einsammeln
- Zeltgruppen einteilen, Gruppennamen suchen
- Klären: Worauf muß bei den einzelnen SchülerInnen Rücksicht genommen werden (Verpflegung, Allergien, Medikamente, Behinderung)
- Dokumentation der Woche

Thematisch

Leitthema für den Unterricht: „Beziehungen zwischen Mensch, Sport und Natur“

Vorschläge für den Unterricht (Projektarbeit):

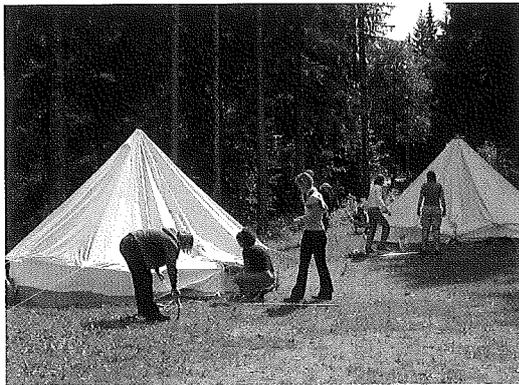
- Vorbereitung mit Umweltreihe des DSV, unter besonderer Beachtung der Pädagogischen Fachbroschüre Nr. 4 und des Bandes 6 „Modellprojekt Rohrhardsberg“
- Essensplan aufstellen
- Naturgedichte (Sommer, Wald, Gewässer, Tiere, Pflanzen)
- Landkarte: Reiseroute nach Schönwald einzeichnen, Umgebung auf der Karte verdeutlichen
- Naturtagebuch anlegen (Einband, erste Einträge täglich)
- Thema „Müllvermeidung“ ansprechen

5 Hochschulcamp „Sport und Natur erleben“

5.1 Ablaufsplan

1.Tag

Die Anreise erfolgt mit der Bahn bis Triberg. Es folgt eine Wanderung von ca. 12 km, vorbei an den Triberger Wasserfällen, in das Waldcamp. Nach der Ankunft werden die Zelte und Material aus der Schindelhütte geschafft und jede Zeltgemeinschaft baut ihr



Zelt auf. Ebenfalls wird die Feldküche und der Essplatz aufgebaut. Auf einem Plakat werden die Arbeitsgruppen für die täglich anfallenden Aufgaben festgehalten. Die Zeit bis zum Abendessen wird mit Kennenlernspielen verbracht. Nachdem die Abwasch- und Holzgruppe ihre Aufgaben erfüllt haben, wird der Tag am Lagerfeuer gemütlich beendet.

2.Tag

Die Gruppe wird aufgeteilt, es stehen Mountainbiken oder Wandern auf dem Programm. Mit den Mountainbikes geht es ca. 3 1/2 Stunden auf eine, von Studenten ausgearbeitete, Tour durch die Landschaft. Die Wandergruppe wird geführt von einem Förster. Hier erfährt die Gruppe interessante Details aus der Wald- und Forstwirtschaft, über Moore und Flora und Fauna des Waldes.

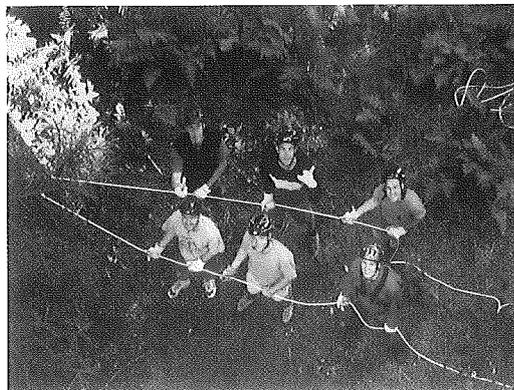
Vor dem Abendessen geht die Gruppe gemeinsam zur nahe gelegenen Biathlonschießanlage. Nachdem jeder mit dem Luftgewehr seine Treffsicherheit getestet hat, geht es in den Wettkampf. Es werden zwei Gruppen gebildet, für jeden Fehlschuss muss eine Strafrunde von 100m gelaufen werden.

3.Tag

Nach dem körperlich anstrengendem Vortag bleibt die Gruppe in erster Linie im Camp und führt Teamentwicklungsmaßnahmen durch. Schon im Vorhinein wurde auch hier eine Gruppe von Studenten beauftragt, sich vorzubereiten und die Maßnahmen nun durchzuführen. Es folgen verschiedene Spiele und Aufgaben, welche in Kleingruppen oder zu zweit durchgeführt werden. Im Anschluss stellt eine weitere Gruppe Aufgaben zum Thema „Low Event“. Hier müssen Kleingruppen mit vorgegebenem und begrenztem Material Low Events zu bestimmten Themen aufbauen. Nachdem die Aufbauten auf Sicherheit und Zweckmäßigkeit überprüft wurden, werden sie natürlich ausprobiert.

4.Tag

Die Gruppe, die bereits Mountainbiken war, geht Wandern und andersherum. Nach-

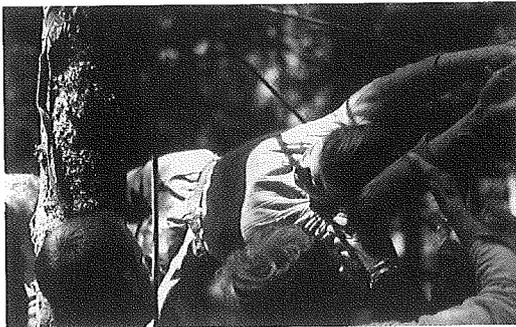


dem sich alle wieder im Camp eingefunden und etwas ausgeruht haben, wird das 50-

Fragen-Spiel gespielt. Hierfür werden wieder Kleingruppen gebildet, welche mit viel Einsatz und Spaß ihr Wissen zu verschiedenen Themengebieten testen.

5.Tag

Das Projekt „Hochsitz“ findet hauptsächlich im Camp statt. Nachdem die zwei Gruppen eingeteilt und die Aufgabe gestellt ist, geht es zunächst in den Wald um Bäume zu fällen. Mit viel Diskussion, Elan und handwerklichem Geschick werden über den Tag zwei Hochsitze gebaut und am Abend eingeweiht. Zur Feier des Tages wird auf dem Schwenkgrill über dem Lagerfeuer gegrillt,



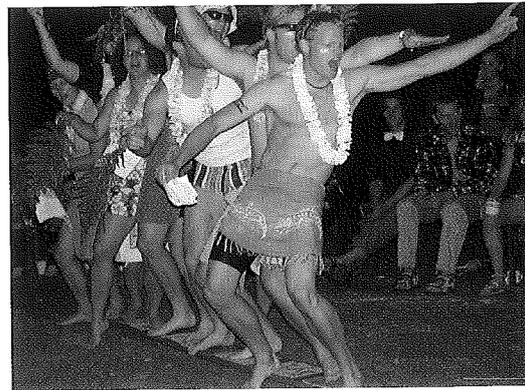
außerdem werden Aufgaben für die Gestaltung des Abschlussabends gestellt.

6.Tag

Die Team-Challenge findet in Form einer Schnitzeljagd statt, auch sie wurde von einigen Studenten ausgearbeitet. An verschiedenen Stationen müssen die Kleingruppen verschiedene Aufgaben lösen und mit Karte und Kompass arbeiten, um den weiteren Weg zu erfahren. Der Abschlussabend findet in Form eines „Festes der Kulturen“ statt. Die Gruppen stellen verschiedene Völker dar, die Ihre Königskinder mit den Erben des gastgebenden Landes verheiraten wollen und versuchen, sich durch Lieder, Gedichte, Geschenke und Cleverness hervorzuheben.

7.Tag

Am Tag der Abreise werden nach dem gemeinsamen Frühstück die Zelte und die Feldküche abgebaut, der Zeltplatz aufgeräumt und das Schindelhaus geputzt. Auf der abschließenden Wanderung zum Bahnhof



kann die Schönheit des Schwarzwaldes nochmal in vollen Zügen genossen werden.

Reflexion

Reflexion findet mit den Studenten täglich und sehr intensiv statt. Nachdem die einzelnen Gruppen ihre Programmpunkte durchgeführt haben, ist es ein Teil der Aufgabe, die Erlebnisse zusammen mit der Gruppe zu besprechen. Speziell nach den teambildenden Maßnahmen herrscht Diskussionsbedarf, der erfüllt werden muss. Diese Feedbackrunden sind für die Gruppe und den Einzelnen wichtig, um Strukturen, die innerhalb einer Gemeinschaft herrschen, zu verstehen und zu akzeptieren. Des Weiteren bekommen die einzelnen Gruppen und Studenten Feedback von den Dozenten, die die Prozesse von außen beobachten und Anregungen und Verbesserungsvorschläge für zukünftige Aktivitäten geben.

Zudem ist das allabendliche Lagerfeuer ein Forum für den allgemeinen Erfahrungs- und Meinungsaustausch.

5.2 Vorbereitung an der Sporthochschule

Thematisch:

Vorbereitend zu der Woche am Rohrhardsberg findet ein Seminar statt. Hier werden Natur- und Trendsportarten (Mountainbiking, Hiking, Outdoor Challenges) auf ihr Erlebnispotential untersucht und deren Grundlagen vermittelt. Ein Schwerpunkt liegt in der Gestaltung von Outdoor-Aktivitäten für unterschiedliche Zielgruppen. Es werden Gruppen gebildet, die im Anschluss die Aufgabe haben, zu ihrem jeweiligen Thema einen Programmpunkt im Waldcamp zu gestalten und so die theoretisch gewonnenen Kenntnisse in die Praxis umzusetzen. Beson-

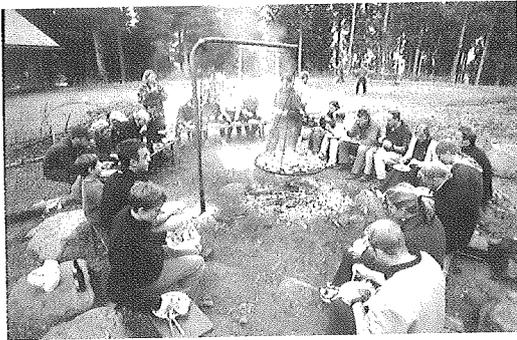
dere Beachtung finden hierbei auch ökologischen Aspekte der Aktivitäten in der freien Landschaft, die entsprechend aufgearbeitet



werden müssen. Schließlich müssen sich die Studenten auch um die Gestaltung von Spielen und Rahmenprogramm kümmern.

6 Die Verpflegung

Die Versorgung vor Ort kann durch ansässige Firmen abgewickelt werden, die Lieferung ist direkt bis zum Zeltplatz möglich. Fleisch übernimmt die Metzgerei Hepting, Obst und Gemüse kommt vom Händler Dilger und die Getränke stammen vom Getränkevertrieb Nock. Das Brot kann entweder



bei Dilger oder bei der Bäckerei Kramer Beck bestellt werden (Adressen und Rufnummern siehe Adressenliste).

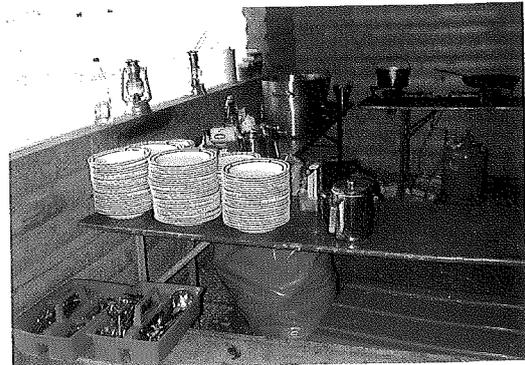
Für Zeltlager mit Erwachsenen können sämtliche Verpflegungskosten mit Ausnahme der Getränke im Lehrgangspreis integriert werden. Für die Abrechnung der Getränke wird eine Getränkeliste erstellt, in die jeder Teilnehmer seine Getränke aufnotiert. Am Ende der Woche können anhand dieser Liste die Getränkekosten für jeden Teilnehmer umgelegt werden.

Bis auf den Anreisetag ist immer für Verpflegung gesorgt. Die Teilnehmer müssen sich lediglich darum kümmern, für die Zugfahrt und die Wanderung zum Zeltplatz genügend Essen und Trinken einzupacken, damit sie bis zum Abendessen gut verpflegt sind.

Die Bestellung für die Lebensmittel des ersten Abends sollte telefonisch oder per Fax schon vor der Abreise geschehen. Zur Erleichterung sind nachfolgend beispielhaft Einkaufslisten aufgeführt, die für eine

Versorgung an den ersten Tagen und eine Teilnehmerzahl von ca. 25 – 30 Personen ausreichen. Darüber hinaus sind wesentliche Grundnahrungsmittel sowie Alltagsartikel zur Kostenreduzierung über einen großen Supermarkt zu beziehen. Es empfiehlt sich hier eine Großeinkauf z.B. bei ALDI in Furtwangen (sofern der Anreisetag nicht auf einen Sonntag fällt!), für den ein größeres Kombifahrzeug benötigt wird.

Frischmilch für das Frühstück kann jeden Morgen vor dem Frühstück direkt aus dem Stall der Familie Mark besorgt werden (Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste). Der Bauernhof liegt unweit vom Zeltplatz entfernt und ist gut zu Fuß erreichbar. Benötigt wird lediglich ein 10 Liter Eimer, den Familie Mark



für die Woche zur Verfügung stellt. Nicht vergessen: am letzten Tag wieder zurückbringen! Es hat sich im übrigen bewährt, zu zweit Richtung Bauernhof aufzubrechen, da 10 Liter mitunter doch etwas schwer sein können. Außerdem kann dann einer den großen Hofhund ablenken!

Da die frische Kuhmilch vor dem Verzehr noch abgekocht werden muss, empfiehlt es sich, dass der Frühstücksdienst das Milchholen übernimmt - die Diensthabenden müssen ja sowieso eine Stunde vor dem Frühstück aufstehen.

Frischwaren (Dilger)

Gemüse	Obst	Brot
5 Kopf Eisbergsalat	50 Äpfel	5 Roggenmischbrote, geschnitten
5 Kopf Kopfsalat	50 Bananen	5 Mehrkornbrote, geschnitten
10 Salatgurken	50 Nektarinen	
20 rote Paprika		
20 gelbe Paprika		
5 kg Tomaten		
3 kg Möhren		
3 kg Kohlrabi		
3 Knollen Knoblauch		

Wurst und Käse (Hepting)

Wurst	Fleisch	Käse
2 kg Lyoneraufschnitt	10 kg Hackfleisch	3 kg Gouda
2 kg Cervelat / Salami	8 kg Geschnetzeltes	3 kg Emmentaler
2 kg gekochter Schinken		

Getränke (Nock)

15 Kisten	Wasser
5 Kisten	Coca-Cola (1-Liter Flaschen)
5 Kisten	Fanta (1-Liter Flaschen)
10 Kisten	Rothaus-Bier (Tannenzäpfle)

PROJEKT- UND FORSCHUNGSBERICHTE DES INSTITUTS FÜR NATURSPORT UND ÖKOLOGIE DER DEUTSCHEN SPORHOCHSCHULE KÖLN

Band 1

ROTH, R.; KOMMERSCHIED, M.; TÜRK, S. (1999)
Ökologisches Risikopotential von Wintersport-Großveranstaltungen

Band 2

ROTH, R.; KRÄMER, A. (2000)
Entwicklungskonzeption Sporttourismus im Naturpark Südschwarzwald

Band 3

NÖLL, N.; ROTH, R. (2002)
Mountainbiking im Naturpark Südschwarzwald. Perspektiven einer für den Südschwarzwald bedeutenden Natursportart

Band 4

POLENZ, R.; ROTH, R. (2002)
Wandern im Naturpark Südschwarzwald. Eine Studie zur Raumnutzung der Feldbergregion

Band 5

PRINZ, N.; ROTH, R. (2002)
Schwarzwald Vertikal. Klettern im Naturpark Südschwarzwald, Chancen und Möglichkeiten einer Natursportart

Band 6

ROTH, R.; TÜRK, S.; ARMBRUSTER, F.; POLENZ, R.; VELTEN, A.; SCHRAHE, C. (2001)
Masterplan Wintersport im Sauerland und Siegerland-Wittgenstein. Stufe I: Räumliche Entwicklungskonzeption und Marktanalyse

Band 7

ROTH, R.; JAKOB, E.; KRÄMER, A. (2002)
Ökologisch bewusste Durchführung von Großveranstaltungen, Teilbereich Mountainbiken (hrsg. unter Texte des Umweltbundesamtes 21/02)

Band 8

ROTH, R.; KRÄMER, A.; SCHÄFER, A. (2002)
Handbücher für den Naturpark Südschwarzwald (Handbuch-Wandern / Handbuch-Mountainbiking / Handbuch Nordic-Walking / Handbuch Winterwandern). (hrsg. vom Naturpark Südschwarzwald e.V.)

Band 9

ROTH, R.; TÜRK, S.; KRETSCHMER, H.; SCHRAHE, C. (2002)
Matersplan Wintersport im Sauerland und Siegerland-Wittgenstein. Stufe II: Zukunftsfähige Entwicklungskonzeption für den Schneesport in NRW

SCHRIFTENREIHE „NATURSPORT UND ÖKOLOGIE“ DES INSTITUTS FÜR NATURSPORT UND ÖKOLOGIE DER DEUTSCHEN SPORHOCHSCHULE KÖLN

Bereits erschienen:

Band 10

INSTITUT FÜR NATURSPORT UND ÖKOLOGIE, BUNDEMINISTERIUM FÜR UMWELT, NATURSCHUTZ UND REAKTORSICHERHEIT, BUNDESAMT FÜR NATURSCHUTZ (HRSG.) (2002)
Kongressbericht „Umwelt, Naturschutz und Sport im Dialog“. Deutsche Sporthochschule Köln vom 09.-10. Juli 2002

Band 11

ROTH, R.; TÜRK, S.; HENGHER, K.; KLOS, G.; UNGER, M. (2003)
Erfahrungsbericht „Sport erleben – Natur bewahren“. Modellprojekt Rohrhardsberg, Jugendzeltplatz Weißenbacher Höhe

Bezug und Lieferung:

Deutsche Sporthochschule Köln
Institut für Natursport und Ökologie
50927 Köln

natursport@dshs-koeln.de