



Prof. Dr. R. Roth

Institut für Natursport und Ökologie
Institute of Sports and Environment

Deutsche Sporthochschule Köln

Zertifizierung Sport & Umwelt



„Sport und Natur erleben“

Eine Camp-Woche am Rohrhardtsberg

veranstaltet durch das
Institut für Natursport und Ökologie
der Deutschen Sporthochschule Köln

Mit freundlicher Unterstützung
der Stiftung Sicherheit im Skisport



Vorwort

Seit einem Jahrzehnt steht die Region um den 1155 Meter hohen Rohrhardsberg zwischen Elzach und Triberg im Mittleren Schwarzwald im Zentrum intensiver Naturschutzbestrebungen.

So wurde ein Modellprojekt zur Integration von Natur und ihrer Nutzung durch Erholung und Sport mit Erfolg initiiert. Wichtigstes Kennzeichen ist seitdem eine intensive Zusammenarbeit von Entscheidungsträgern im Bereich Naturschutz, Sport und Verwaltung in einer gemeinsamen Arbeitsgruppe.

Voraussetzung des Erfolges des Modellprojektes „Rohrhardsberg“ war die entscheidende Finanzierung des Projektes aus den Mitteln der Stiftung für Sicherheit im Skisport (SIS) des Deutschen Skiverbands (DSV).

Dem DSV war von Anfang an daran gelegen, dass die Anlage in Schönwald-Weißenbach nicht als einmalige Investition betrachtet wird, sondern dass sie in vielfältiger Kombination von Schule, Sport, Naturschutz und Waldpflege pädagogisch sinnvoll genutzt wird, und dass möglichst viele Gruppen daran teilnehmen.

Im Rahmen der Zusatzqualifikation „Sport und Umwelt – Management“ hat das Institut für Natursport und Ökologie das Angebot des DSV aufgegriffen, um auf der Weißenbacher Höhe einen einwöchigen Praxiskurs durchzuführen. Das Motto „Sport und Natur erleben“ ist dabei Programm.

Diese Broschüre soll die Vorbereitung erleichtern und die Teilnahme schmackhaft machen.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Einleitung	1
2 Das Modellprojekt „Rohrhardsberg“	2
2.1 Das Konzept	2
2.2 Die Landschaft	3
3 Zertifizierung „Sport und Umwelt- Management“	4
3.1 Das Lehrprogramm	4
3.2 Ziele des Projektes „Sport und Natur erleben“	5
4 Die An- und Abreise	7
5 Die Unterkunft	8
6 Die Verpflegung	10
7 Aktivitäten	12
7.1 Sportaktivitäten	12
7.2 Erlebnis- und erfahrungsorientierte Aktivitäten	16
7.3 Ökologie	20
7.4 Aktivitätsübergreifendes Projekt „Holzstuhl“	29
8 Programmplan einer Kurswoche	32
9 Anhang	33
9.1 Adressenliste	33

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.

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 verbinden.

Die Camp-Woche „Sport und Natur erleben“ des Instituts für Natursport und Ökologie an der Deutschen Sporthochschule Köln (DSHS) ist ein wichtiger Baustein im Rahmen der Umweltbildung der Sportstudierenden.

Die durchweg positiven Erfahrungen der bisherigen Lehrgängen der DSHS am Rohrhardsberg werden in dieser Informationsbroschüre 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 Rohrhardsberg/ 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 Triberger 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 Altrelief zur Donau.

3 Zertifizierung „Sport und Umwelt-Management“

Das sportwissenschaftliche Studium an der Deutschen Sporthochschule Köln bildet qualifizierte Nachwuchskräfte mit einem breiten beruflichen Einsatzspektrum aus. Im Sinne dieser Zielsetzung bietet das Institut für Natursport und Ökologie eine Zusatzqualifikation im Bereich Sport und Umwelt-Management an.

Mehr und mehr Absolventen der Sporthochschule werden sich in ihrem beruflichen Alltag mit der Bearbeitung von Umweltthemen auseinandersetzen haben. Typische Fragestellungen liegen im Bereich der Umweltverträglichkeitsstudien beim Sportstättenbau, der Beteiligung in Anhörungs- und Auditverfahren, den Diskussionen im Bereich der Agenda 21 und Natura 2000 Konzeption sowie bei der internen Diskussion um das Umweltverhalten von Sportlern. Die Agenda 21 der Olympischen Bewegung, die Grüne Charta der FIS und die zahlreichen Bemühungen der Landes- und Fachverbände des Sports belegen diese Tätigkeit.

Um auf diese neuen Aufgabenfelder vorzubereiten, bietet das Institut für Natursport und Ökologie eine Reihe von Veranstaltungsmodulen an, die über zwei Semester für interessierte Studenten den Aufbau von Kompetenz im Bereich „Sport und Umwelt - Management“ ermöglicht. Ein Zertifikat „Sport und Umwelt - Management“ wird diese Kompetenz - sofern die im Lehrprogramm beschriebenen Studienleistungen erbracht sind - nach außen dokumentieren.

Das von der DSHS ausgestellte Zertifikat „Sport und Umwelt - Management“ stellt ein innovatives Konzept und Tätigkeitsfeld der DSHS Köln dar. Es ist in Deutschland einmalig. Zahlreiche nationale und internationale Sportverbände und Landesministerien unterstützen diese Zusatzausbildung.

3.1 Das Lehrprogramm

Das Studienangebot zur Zertifizierung „Sport und Umwelt - Management“ ist im Hauptstudium verankert und ist schwerpunktübergreifend. Das Lehrprogramm setzt sich vorwiegend aus Naturwissenschaften und ergänzend aus Geistes- und Sozialwissenschaften zusammen, da „Umweltprobleme“ in allen Funktionsbereichen auftreten. Damit ist das Lehrangebot als Querschnittsfach zu verstehen.

Von den Studierenden, die sich mit diesem Thema vertiefend auseinandersetzen wollen, wird die Bereitschaft gefordert, sich neben der Konzentration auf die speziellen Veranstaltungen auch mit Themen auseinanderzusetzen, die außerhalb der gewählten Spezialisierungsfächer liegen. Der Umfang der Zertifizierung beträgt insgesamt 12 Semesterwochenstunden.

Als offenes System ermöglicht das Studienangebot, Veranstaltungen aus anderen Schwerpunktbereichen zu integrieren. Voraussetzung für eine Anerkennung solcher Veranstaltungen im Rahmen der Zertifizierung sind entsprechende ökologische Inhalte und eine Absprache im Vorfeld der Planung der Semesterveranstaltungen. Für die Studierenden erfolgt eine den Veranstaltungen entsprechende Nachweisbelegung. In den Seminaren werden neben dem regelmäßigen Teilnahmenachweis auch Projektarbeiten und Referate verlangt.

Ziel aller Veranstaltungen ist es, neben der Vermittlung von Fachkenntnissen, den Studierenden anzuleiten, wissenschaftliche Erkenntnisse und Methoden bei der Lösung komplexer Praxisprobleme im Sport- und Umweltbereich einzusetzen. Darüber hinaus wird angestrebt, die Studierenden für länderspezifische Unterschiede zu sensibilisieren, Verständnis zu schaffen und zukunftsorientierte Problemlösungen zu fördern. Die Praxis der internationalen Unternehmenstätigkeit wird durch die Einbindung von international erfahrenen Praktikern im Rahmen der angebotenen Lehrveranstaltungen vorgestellt. Das Institut bemüht sich mit Unterstützung der Stiftung „Sicherheit im Skisport“, jährlich Gastdozenten aus dem In- und Ausland zu gewinnen.

Während der vorlesungsfreien Zeit soll der Studierende ein zweimonatiges fachbezogenes Praktikum in einem Unternehmen einer Institution oder einem Sportverband im Inland oder Ausland absolvieren. Das Institut für Natursport und Ökologie vermittelt geeignete Praktikumsplätze.

3.2 Ziele des Projektes „Sport und Natur erleben“

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. Der Kurs 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 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 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 vielfältige Prozesse in Gang. Für den Aus- und Fortbildungsbereich des Sport und Umwelt – Managements sind dabei folgende Aspekte von besonderer Bedeutung:

- Erkennen eines Problems;
- Verarbeitung der Problemstruktur;
- Umsetzung von Problemlösungsmöglichkeiten;
- Beachtung der Langzeitwirkung;
- 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 folgende Fächer in Frage (Auswahl):

- 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.

4 Die An- und Abreise

Die An- und Abreise erfolgt mit der Deutschen Bahn, die Buchung der Tickets sowie die Erstellung der Fahrpläne kann über ein Reisebüro in Auftrag gegeben werden (Z.B.: „Aerotravel Reise GmbH“, Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste). Lange Wartezeiten im Reisezentrum des Hauptbahnhofes sowie Warteschleifen der Telefonzentrale werden damit umgangen.

Sobald abzusehen ist, wie viele Personen mit der Bahn mitfahren und zu welcher Zeit der Lehrgang geplant ist, sollte gebucht werden. Wegen der Einführung der neuen Preis- und Vergünstigungsregelung der Deutschen Bahn spätestens 3 Monate vor dem Abfahrtstermin.

Von Köln Hauptbahnhof aus ist der Bahnhof Triberg nach einmaligem Umsteigen und 4½ Stunden Fahrt ohne Probleme zu erreichen. Bis zum Zeltplatz sind es dann noch weitere 12 km, die gut zu Fuß zu bewältigen sind.

Stehen Autos zur Verfügung, ist es ratsam, möglichst viel des von den Teilnehmern mitgebrachten Gepäcks in diesen zu verstauen und zum Zeltplatz transportieren zu lassen. Denn auf dem Weg dorthin, welcher entlang der Triberger Wasserfälle verläuft, gilt es allein auf den ersten zwei Kilometern einen Unterschied von über 140 Höhenmetern zu überwinden. Um schließlich zum Zielort zu gelangen müssen auf der restlichen Strecke nochmals 260 Meter Höhenunterschied gemeistert werden.

Für „Fußkranke“ besteht die Möglichkeit den Bus vom Bahnhof Triberg bis nach Schönwald-Ortsmitte zu benutzen. Bei größeren Gruppen ist es ratsam, sich bei der SBG (Südbaden-Busgesellschaft) vorher anzumelden und zusätzlich auch den Gruppenfahrchein zu bestellen. (Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste)

Von der Ortsmitte aus gelangt man nach 2,5 km zum Zeltplatz, vorbei an der Grund- und Hauptschule Schönwald über die Höhe des Weißenbachtals. Am Gasthaus Rössle folgt man der Linksbiegung des Weges und erreicht nach finalen 1.000 Metern den linkerhand gelegenen Zeltplatz.

Mit dem privaten PKW verläuft die Anreise ähnlich. Von Triberg kommend fährt man auf der B 500 in Richtung Schönwald-Furtwangen. Über die Abzweigung Richtung Schonach - beim Hotel Inselklause - geht es rechts ab in das Schwarzenbachtal. Dieser Straße folgend fährt man durch das Weißenbachtal und findet an dessen Ende auf der linken Seite den Zeltplatz und das Schindelhaus.

Ein Ortsplan zur Orientierung kann im Internet unter der Adresse <http://www.schoenwald.net/images/ortsplan1.jpg> eingesehen werden.

5 Die Unterkunft

Der Waldjugendzeltplatz Weißenbach liegt ca. 2,5 km außerhalb von Schönwald am Ende des Weißenbachtals auf ca. 1.000 m Höhe. Eine Stellfläche von etwa 3.000 m² bietet ausreichend Platz für mehrere Großzelte. Mehr als 40 Personen sollten allerdings nicht den Zeltplatz belegen.

Die Ausstattung des Zeltplatzes selbst umfasst eine Feuerstelle mit umgebenden Sitzmöglichkeiten sowie einer offenen Blockhütte, die mit Biertischen und -bänken zum regensicheren Essensplatz umfunktioniert werden kann. Ebenfalls vor Ort vorhanden sind Zelte (5 Personen), Geschirr und Gaskocher. Diese gesamte Ausstattung wird auf dem Dachboden des Schindelhauses gelagert und muss vor dem Lageraufbau von dort geholt werden.

Das Schindelhaus wurde in unmittelbarer Nähe zum eigentlichen Zeltplatzes wurde als Funktionsgebäude geplant und gebaut. Das Haus ist im Stil der Schwarzwaldhöfe ganz aus Holz gebaut und durch ein tief herabgezogenes Holzschindeldach geschützt. Ausgerüstet mit Sanitärräumen, kleiner Spülküche, Aufenthalts- und Schulungsraum sowie einem Matratzenlager für ca. 20 Personen stellt es alle notwendigen Einrichtungen zur Verfügung und sichert auch bei schlechten Witterungsverhältnissen eine problemlose und angenehme Durchführung des Camps. Es erlaubt eine Mehrfachnutzung durch den Zeltplatz, das Skiroller-Training und den Skilanglauf.

In unmittelbarer Nähe zum Schindelhaus befindet sich außerdem noch ein ca. 4.000 m² großer befestigter „Bolzplatz“.

Die Reservierung des Zeltplatzes sollte ca. ein Jahr im voraus über das Forstamt in Triberg erfolgen, Ansprechpartner ist hierbei Johannes von Stemm (Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste). Wird das Schindelhaus nicht als Schlafstätte genutzt, fallen im übrigen nur die Kosten des Zeltplatzes sowie die Wasser- und Abwassergebühren an, die über die Kurverwaltung in Schönwald abgerechnet werden (Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste).

Weder auf dem Zeltplatz noch im Schindelhaus sind Duschen vorhanden, weshalb sich die Körperpflege ein bisschen schwieriger und zeitaufwendiger als auf manch echtem Camping-Areal gestaltet. Allerdings besteht in Schönwald die Möglichkeit ein Freibad sowie ein Hallenbad, welches ganzjährig geöffnet hat, kostengünstig zu benutzen (Adresse und Rufnummer siehe Adressenliste).

Da im Freibad jedoch nur jeweils eine „warme“ Dusche pro Geschlecht zur Verfügung steht, sollte man genügend Zeit für das Duschen einplanen. Nach Absprache mit dem Bademeister besteht im übrigen auch bei schlechtem Wetter die Möglichkeit für 50 Cents die Dusche im Freibad zu benutzen, da das Hallenbad aufgrund seiner etwas merkwürdigen Öffnungszeiten immer dann, wenn man es am nötigsten braucht, geschlossen hat.

Am sinnvollsten ist es daher, Trekking- oder Biketouren am solarbeheizten Freibad enden zu lassen. Dieser Abstecher ist bei schönem Wetter wärmstens zu empfehlen. Für den Fall, dass man mit Fahrrädern zum Freibad fährt, sollte man Kette und Schloss nicht vergessen.



6 Die Verpflegung

Die Versorgung vor Ort wird durch ansässige Firmen abgewickelt und die Lieferung erfolgt direkt bis zum Zeltplatz. 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).

Bis auf die Getränke sind im Lehrgangspreis bereits sämtliche Verpflegungskosten mit integriert. 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 von Köln aus 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:

• Frischwaren (Dilger):

<u>Brot</u>	<u>Gemüse</u>	<u>Obst</u>
5 Roggenmischbrote	5 Kopf Eisbergsalat	50 Äpfel
5 Mehrkornbrote	5 Kopf Kopfsalat	50 Bananen
jeweils 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):**

<u>Fleisch</u>	<u>Käse</u>	<u>Wurst</u>
10 kg Hackfleisch	3 kg Gouda	2 kg Lyoneraufschnitt
8 kg Geschnetzeltes	3 kg Emmentaler	2 kg Cervelat / Salami
		2 kg Gekochter Schinken

- **Getränke (Nock):**

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

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 in jedem Fall allerdings ein größeres Kombifahrzeug benötigt wird. Im folgenden eine exemplarische Einkaufsliste für ALDI für die ganze Woche:

- **Supermarkt (Aldi):**

<u>Brotaufstrich</u>	<u>Gemüse</u>	<u>Getränke</u>
5 Pck. Margarine	1 Palette Mais	30 Liter Apfelsaft
15 Pck. Butter	1 Palette Gesch. Tomaten	10 Pfund Kaffee
15 Gläser Honig	1 Palette Passierte Tomaten	7 Pck. Schwarztee
15 Gläser Nutella	1 Palette Rote Bohnen	7 Pck. Pfefferminztee
15 Gläser Erdbeerkonfitüre	10 kg Zwiebeln	7 Pck. Kamillentee
15 Gläser Aprikosenkonfitüre		5 Dosen Kakao
5 kg Quark		
5 kg Joghurt		
10 Liter Milch		
5 Liter H-Sahne		

- **Supermarkt (Aldi):**

<u>Gewürze</u>	<u>Hygiene</u>	<u>Sonstiges</u>
5 kg Zucker	1 Flasche WC-Reiniger	10 kg Spaghetti
10 Pck. Salz	1 Flasche Allesreiniger	10 kg Spiralnudeln
3 Dosen Pfeffer	1 Flasche Spülmittel	10 kg Reis
3 Dosen Paprika	4 Pck. Toilettenpapier	3 Flaschen Olivenöl
5 Gläser Senf		3 Flaschen Speiseöl
5 Gläser Fertigbrühe/ Salatkräuter		15 kg Müsli
5 Flaschen Remoulade		5 Dosen Parmesan
5 Flaschen Ketchup		

Frischmilch fürs Frühstück 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.

7 Aktivitäten

7.1 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 fünfstündigen 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 Prägung, 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. fünfstündigen 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 vorweg 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 Anschlagsformen. 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 (stehender 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 Gesamtlaufstrecken 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.

7.2 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 „abzuklatschen“, 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 eigenen 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 sportliches 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.



7.3 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 "Bastschicht" 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 rumhampelnden 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 Gruppenbild 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:

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

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!

➤ Beispielfragen:

„Land und Leute“:

Codewort: Schild vom Karren

1. Welches Autokennzeichen haben die BewohnerInnen vom Ort Rohrhardsberg?

- a) EM (Emmendingen)
- b) VS (Villingen Schwenningen)**
- c) FR (Freiburg)

Codewort: Museumsmeile

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

- a) Europas größte Drehorgelsammlung**
- b) Das älteste Sägewerk Europas
- c) Europas größte Sammlung handgeschnitzter 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?

- a) 312
- b) 232
- c) 163**

Codewort: Baden...was für'n Land?

4. Ist Baden-Württemberg flächenmäßig

- a) das größte
- b) das zweitgrößte
- c) das drittgrößte Bundesland?**

Codewort: Heißes Städtchen

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

- a) Baden-Baden
- b) Freiburg**
- c) 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?

- a) Donau
- b) Neckar**
- c) Rhein

Codewort: Die Todeszone

7. Der Feldberg ist die höchste Erhebung des Schwarzwaldes. Er ist zwar kein 8000er, aber wie hoch ist er tatsächlich?

- a) 1493m ü. NN**
- b) 2964m ü. NN
- c) 1206m ü. NN

Codewort: Herzchen

8. Von wem wurde das Schwarzwald „Das kalte Herz“ verfasst?

- a) Wolfgang von Goethe
- b) Wilhelm Hauff**
- c) Den Gebrüdern Grimm

Codewort: Fummel aus der Region

9. Welche Tracht ist das Sinnbild des Schwarzwaldes schlechthin?

- a) Die Gutacher Tracht, mit dem roten Bollenhut**
- b) Die Simonswälder Tracht, bei der die Frauen einen Zylinder tragen
- c) Die Alpirsbacher Brautracht

Codewort: Da kratzt sich der Ede

10. Was sind „Kratzede“?

- a) Kratzbaum für Katzen aus einheimischem Fichtenholz
- b) Hautausschlag verursacht durch den Saft der Bärenklau
- c) Zerhackte Pfannkuchen**

Codewort: Schwarzmarkt Tourismus

11. Seit wann ist der Tourismus im Schwarzwald von Bedeutung?

- a) Seit dem Bau der Zahnradbahn 1873**
- b) Seit dem Freibierfest 1910 in Villingen Schwenningen
- c) 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?

- d) Schweizer Taschenmesser
- e) Kuckucksuhren**
- f) Harnberger Porzellan

Codewort: Heidnische Heilige

13. Aus welchem heidnischen Offizier machten die Schwarzwälder einen Heiligen?

- a) **Aus „Longinus mit der Lanze, stach Jesus in den Ranzen“**
- b) Aus „Balthasar, Herr der Heere, schur Schafe mit der Schere“
- c) 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)?

- a) Er ist von schwächlicher Natur, grünäugig und rothaarig
- b) Er ist ein graziler Tänzer, am liebsten in der typischen Tracht
- c) **Er ist groß, breitschultrig, hat einen freien Atem, ein klares Auge und eine rauhen Mut**

Codewort: Hauptsache es dichtet

15. Welcher Dichter wurde 1877 in Calw geboren?

- a) Friedrich Schiller
- b) **Hermann Hesse**
- c) Uwe Johnson

Codewort: Naja Schwarzwälder halt

16. Was bedeutet „'s goht drgege!“ und wann wird es ausgesprochen?

- a) „Mir geht es dreckig!“ nach einer durchzechten Nacht
- b) „Es wird Regen geben!“ als Bauernweisheit
- c) **„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: Schokoschleckermäulchen

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?

- a) Sven Hannawald
- b) Martin Schmidt**
- c) Christof Duffner

Codewort: Überflieger

32. Welcher deutsche Skispringer gewann die 4-Schanzen-Tournee 2001/2002?

- a) Martin Schmidt
- b) Sven Hannawald**
- c) Adam Malysz

„Natur und Ökologie“:

Codewort: Richterin Barbara Salesch

33 .Wie lautet die offizielle Abkürzung des Bundesnaturschutzgesetzes?

- a) BNSG
- b) BuNatSchG
- c) BNatSchG**

Codewort: Menschenleer

34. Welche Waldform wäre im Schwarzwald ohne den Einfluss des Menschen vorherrschend?

- a) Buchenmischwald**
- b) Fichtenwald
- c) Eichen-Tannen-Wald

Codewort: Gruppensex

35. Was ist unter verschiedenen Arten nicht möglich?

- a) Geschlechtsakt
- b) Erfolgreiche Fortpflanzung**
- c) Eierlegen

Codewort: Zerstörer

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

- a) Destruenten**
- b) Eliminatoren
- c) Destruktoren

Codewort: Team work

37. Nenne eine klassische Symbiose des Lebensraums Wald!

- a) Biene/Blume
- b) Förster/Bache
- c) 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?

- a) **Aus der Forstwirtschaft**
- b) Aus der Stadtplanung
- c) Aus dem Sportstättenbau

Codewort: Rot wie Blut

40. Was ist die Rote Liste?

- a) Eine Splittergruppe der RAF, die immer noch im Schwarzwald aktiv ist
- b) **Eine Liste, mit gefährdeten Arten**
- c) 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?

- a) Urbanisation
- b) Vegetation
- c) **Sukzession**

Codewort: Wie jetzt?

42. Was bezeichnet man mit dem Wort „Umkippen“?

- a) Den Klimawandel auf Grund vom Menschen verursachter Luftverschmutzung
- b) **Das Absterben eines Gewässers**
- c) Die großflächigen Waldschäden bei Stürmen, besonders in Fichten-Monokulturen

Codewort: Aerobic für Fortgeschrittene

43. Was bezeichnet Fitness im ökologischen Kontext?

- a) **die Angepasstheit einer Art an ihre Umwelt**
- b) die Energiereserven eines Tiere, die bei der Flucht verbraucht werden
- c) 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!

7.4 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 Kommunikation 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.

Folgende Materialien/ Aktionen stehen Ihnen gegen Kostenpunkte zur Verfügung:

<u>Material</u>	<u>Kaufpreis/ Stück</u>	<u>Mietpreis/ angefangene ½ h</u>
2 Bügelsägen	1.000	250
1 Axt	1.500	300
2 Schälleisen	800	200
1 Hammer	1.250	350
1 Beil	1.000	250
Nägel (10 Stück)	500	---
Skizze	1.500	---
5 min Meeting mit Förster	3.000	---
Kasten Bier	1.000	---
Kasten Wasser	500	---
Handschuhe	150	---
Helm	300	---
Munition	150	---
S-Zertifikat	600	---

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 JATOGEKE 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.

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:

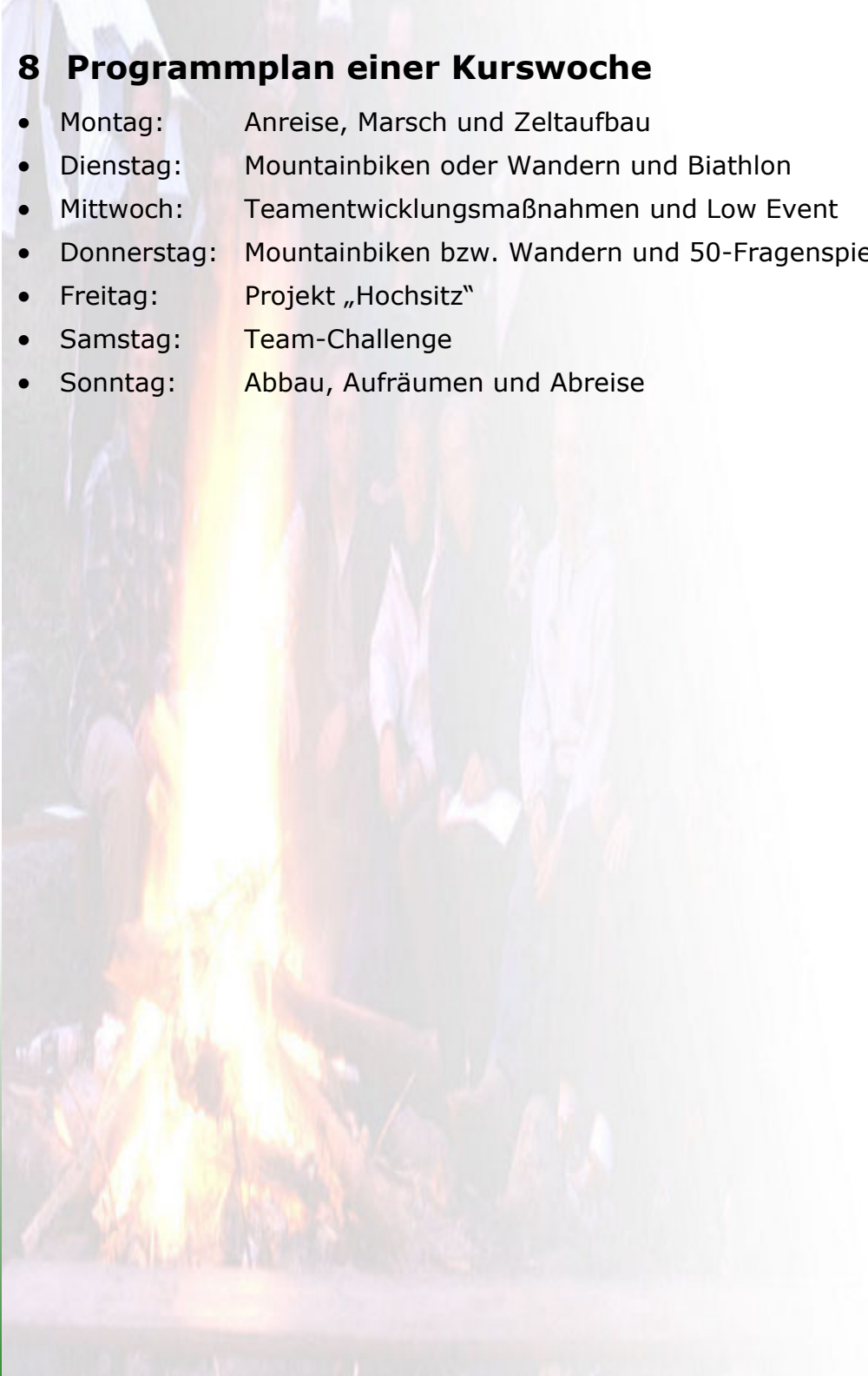
- Sicherer Aufstieg
- Genügend Platzangebot
- Mobilität
- Darstellung der Praktikabilität (Munition im Junglediscount erhältlich)

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!

8 Programmplan einer Kurswoche

- Montag: Anreise, Marsch und Zeltaufbau
- Dienstag: Mountainbiken oder Wandern und Biathlon
- Mittwoch: Teamentwicklungsmaßnahmen und Low Event
- Donnerstag: Mountainbiken bzw. Wandern und 50-Fragenspiel
- Freitag: Projekt „Hochsitz“
- Samstag: Team-Challenge
- Sonntag: Abbau, Aufräumen und Abreise



9 Anhang

9.1 Adressenliste

Transfer:

Aerotravel Reise GmbH

Statthalterhofweg 2
50858 Köln-Junkersdorf
Tel.: 0221-9486760; Fax: 0221-9486767
Haltestelle: Kölner Weg; Bus: 145
Mo.-Fr. 9-13 h + 14.30-18.30 h, Sa 10-13 h

Unterkunft:

Anmeldung Zeltplatz:

Johannes von Stemm
Staatl. Forstamt Triberg
Amtshausweg 2
78098 Triberg
Tel.: 07722-96200; Fax: 07722-962018

Lebensmittel:

Metzgerei Hepting

Wolfram Hepting
Jahnstr.1
78136 Schonach
Tel.: 07722-5300; Fax: 07722-7857
E-mail: info@hepting.de
Homepage: www.hepting.de

Obst Gemüse Blumen Dilger

Escheckstr.1
78141 Schönwald
Tel.: 07722-4642; Fax: 07722-3956

Familie Mark
Weißenbach
Tel.: 07722-136

Aktivitäten:

MTB-Verleih Hirt:

Egon Hirt
Wilhelm Stahl-Strasse 6
79822 Tittisee-Neustadt
Tel.: 07651-92280; Fax: 07651-7133
E-mail: info@ski-hirt.de
Homepage: www.ski-hirt.de

Öffnungszeiten Freibad:

Täglich von 10.00-18.30 h
Geöffnet im Juni, Juli und August
Beethovenstraße
Tel.: 07722-1007

SBG-KundenCenter Furtwangen

Friedrichstr. 3
78120 Furtwangen
Tel.: 07723-1 94 49
Fax: 07723-18 66
E-Mail: kc-furtwangen@suedbadenbus.de

Ansprechpartner Schindelhaus:

Kurverwaltung / Gemeindeverwaltung
Franz-Schubert-Str. 3
78141 Schönwald
Tel.: 07722-86 08 30 33; Fax: 07722-86 08 30 34

Getränkevertrieb – Abholmarkt Nock

Alexander Nock
Brauerweg 1
78136 Schonach
Tel.: 07722-5346; Fax: 07722-21338
E-mail: Getraenke-Nock@t-online.de

Bäckerei Kramer Beck

Inhaber Christian Kramer
Sommerbergstr. 14
78136 Schonach
Tel.: 07722-5225; Fax: 07722-21440

Ansprechpartner Biathlon:

Siegfried Kaltenbach
Katzensteig 52a
78120 Furtwangen
Tel.: 07723-2274

Öffnungszeiten Hallenbad:

Mo.: Warmbadetag (31°C): 10.00-12.00; 15.00-21.30 Uhr
Di.: Warmbadetag (31°C): 10.00-12.00; 15.00-19.00 Uhr
Mi.: 15.00 - 21.30 Uhr
Fr.: 10.00 - 12.00 Uhr; 17.00-21.30 h
Sa.: 14.00 - 19.00 Uhr
Einlass bis eine Stunde vor Ende der Öffnungszeiten
Straße zum Kurzentrum 2a
Tel.: 07722-1676; Fax:07722-860831