

Nachhaltigkeitsspiel (Nach einer Idee vom Deutschen Jagdverband, Lernort Natur)

Ziel: Verdeutlichung des Prinzips der Nachhaltigkeit am Beispiel der Holzernte

Bedingungen:

- Teilnehmer in 4 Gruppen einteilen, optimal sind mindestens 4 Leute pro Gruppe, Kennung mit Farbkarten möglich
- Alter: ab 10 Jahre, jeder Teilnehmer sollte mal eine Rolle übernommen haben
- mehrere Durchgänge spielen

Einstieg:

Förster (und Jäger) werden oft angegriffen weil sie Bäume fällen und Wild erlegen. Viele vergessen dabei, dass die Natur im Überfluss produziert und sowohl Tiere als auch Menschen dies seit Jahrtausenden für sich nutzen können und müssen. Die jahrhundertelange Nutzung hat dazu geführt, dass wir schon lange keine Wildnis mehr haben sondern einen bewirtschafteten Wald – den Forst.

Frage: Wie schaffen es Förster (und Jäger), eine begrenzte Menge der Natur zu entnehmen und dabei einen gesunden Bestand an Tieren und Pflanzen zu erhalten?

Spielregeln

Die Mitspieler werden in 4 gleichgroße Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt 1 Farbe zugeteilt, deren Mitglieder heften sich die Gruppenfarbe an. Der Spielleiter teilt nun den Gruppen ihre Funktion zu – er baut einen Wald auf.

1. Gruppe **rot** symbolisiert die Bäume der älteren Generation, sie benötigen sehr viel Platz, breiten die Arme aus und drehen sich.
2. Gruppe **weiß** stellt die mittlere Baumgeneration dar, sie sind noch schlank und dünn. Sie stellen sich mit anliegenden Armen zwischen die Altbäume.
3. Gruppe **blau** stellt die Generation der Baumkinder dar. Sie hocken sich an lichte freie Stellen.
4. Gruppe **grün** übernimmt den Part der Waldarbeiter. Sie werden im ersten Spielverlauf noch nicht gebraucht.

Spielverlauf 1:

Die alte (rote) Baumgeneration stirbt und stürzt um. Die nächste (weiße) Generation hat nun die Möglichkeit sich auszubreiten und sich dick zu machen. Da wo die Bäume auf den Boden gefallen sind, fällt nun genug Licht auf den Waldboden so dass die Baumkinder (blau) keimen und wachsen können.

Die alten, umgestürzten Bäume zersetzen sich und bilden damit neue Nährstoffe für die nachwachsenden Generationen. Die weißen Bäume werden zu roten Bäumen, werfen Früchte ab, neue blaue Bäume keimen, während die alten umstürzen und sich zersetzen. Dieser Kreislauf ist beliebig fortführbar.

Spielverlauf 2:

Die Waldarbeiter (grün) greifen ein, sie ernten die alte Baumgeneration (rot). Die Arbeiter tragen jeden alten Baum einzeln aus dem Wald und legen ihn am Waldrand ab. Während sie Platz schaffen, wachsen die anderen Bäume nach. Wenn alle alten Bäume geerntet sind, fehlt im Wald die neue Generation (blau). Diese Rolle übernehmen jetzt die Arbeiter (grün), sie hocken sich in die Freiräume. Eine neue Generation ist gepflanzt. Die Rolle der Waldarbeiter übernehmen die gefälltten Bäume (rot). So kann sich der Kreislauf beliebig fortsetzen.

Anmerkungen zum Spielverlauf 1:

Die Teilnehmer erfahren vor Spielbeginn, dass es sich um einen Urwald ohne menschlichen Einfluss handelt, in dem viele Baumarten und Baumgenerationen vertreten sind.

Anmerkungen zum Spielverlauf 2:

Über 90 Prozent unserer Wälder sind Wirtschaftswälder, die seit Jahrhunderten unter menschlichem Einfluss stehen.

Ausgang für das Spiel ist ein Fichtenreinbestand. Ziel der Förster ist es, für die nächsten Generationen einen stabilen, standortgerechten Mischwald zu schaffen. Wenn wichtige Baumarten (wie z. B. Buche und Weißtanne) vor Ort nicht vorkommen und sich nicht natürlich verjüngen können, pflanzen die Forstleute diese Baumarten, um das Artenreichtum zu fördern.

Variante:

Ausgang von einem gleichaltrigen Fichten-Altholz