

Ein Regenwaldspiel



Abenteuer Regenwald unterwegs mit Yarima

Autorin: Miriam Windhorst



LIS Landesinstitut für Schule



	Seite
Vorwort	5
Ziele des Spiels	6
Geschichte	8
Materialien des Spiels	9
Spielvorbereitung	10
Spielablauf	11
1. Phantasiereise	11
2. Kreative Malphase	13
3. Erneutes Aufgreifen der Phantasiereise	14
4. Diskussion	14
5. Bewegungsspiel I (Hinreise)	15
6. Hinweissuche	16
7. Ursachenforschung	16
8. Brief schreiben	18
9. Bewegungsspiel II (Rückreise)	18
Anhang 1: Phantasiereise (Kopiervorlage)	19
Anhang 2: Brief von Yarima (Kopiervorlage)	22
Anhang 3: Bewegungsspiel Text und Figuren (Kopiervorlage)	23
Anhang 4: Aufgaben	25

Impressum

Bremer Informationszentrum
für Menschenrechte und Entwicklung (biz)
Bahnhofplatz 13, 28195 Bremen
Tel.: 0421- 17 19 10, Fax: 0421- 17 10 16
info@bizme.de, www.bizme.de

Autorin: Miriam Windhorst
Redaktion: Angelika Krenzer-Bass/ Christoph Veith
Grafik und Layout: Nicole Küpke
Fotos: Dr. Peter Hünseler (Titel), Nicole Küpke, biz

© biz, Juli 2007, 2. Auflage März 2008

Liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter,

„Abenteuer Regenwald – Unterwegs mit Yarima“ wendet sich an Kinder im Alter zwischen 9 bis 12 Jahren (ab 4. Klasse) und möchte eine spielerische Annäherung und/oder Einstieg in den Themenbereich Regenwald ermöglichen. Es eignet sich für die schulische wie auch außerschulische Bildungsarbeit.

Unterschiedliche Sinne werden angesprochen, Ruhe und Aktivität, Spannung und Entspannung, bildnerische Kreativität und Stillarbeit und Gespräche wechseln einander ab. Mit Hilfe der fiktiven Figur des Mädchens „Yarima“, das die Kinder durch den Regenwald führt, können diese sich mehr und mehr an Bilder, Phänomene und Probleme einer Region der „Einen Welt“ annähern, von dem auch sie als Grundschüler/innen schon eine gewisse Vorstellung haben. Bei Kindern dieses Alters steht der Reiz des Exotischen noch stark im Vordergrund und kann angesprochen werden: auf spielerische Art und Weise kann ihre Neugier geweckt, ihr Interesse an Menschen, Tieren und Pflanzen in einer fernen Welt sowie ihr Reflexionsvermögen über Zusammenhänge gefördert werden. Exotische Früchte und Tropenhölzer, das Aussterben von Tierarten, die Kulturen von Amazonas-Indianern u.s.w. werden erkundet. Bei all diesen Themen können Vorkenntnisse vorausgesetzt werden, an denen anzuknüpfen ist.

Wie Erprobungen gezeigt haben, ist die Begeisterung von jüngeren Kindern für diesen Themenbereich groß. Ökologische, ökonomische und sozio-kulturelle Aspekte werden im Spiel derart behandelt, dass die verschiedenen Schritte zur Erlangung von Handlungs- und Gestaltungs-kompetenz erleichtert werden, ganz im Sinne der Bildung für Nachhaltige Entwicklung. Der Einsatz der Materialien des biz- Regenwaldkoffers kann der Veranschaulichung und weiteren Vertiefung dienen.

An dieser Stelle möchten wir ganz herzlich allen danken, die an der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben: Miriam Windhorst, die im Rahmen des Theorie-Praxis-Semesters Learners Company des Internationalen Studiengangs Angewandte Freizeitwissenschaft (ISAF) der Hochschule Bremen das Spiel entwickelt und erprobt hat. Den Hochschullehrern für die Möglichkeit der Einbindung von biz-Vorhaben in das Projekt Learners Company. Den Schüler/innen sowie Lehrkräften der Grundschulen „Am Baumschulenweg“ und „Am Weidedamm“, die mit sehr viel Engagement an der Erprobung teilgenommen und das Spiel mit zur Praxisreife geführt haben. Dem Programm Mobile 21-Transfer für die Unterstützung.

Den Schüler/innen wünschen wir viel Spaß bei ihrer Reise in den Regenwald, von der sie neue Anregungen, Ideen und Wissen wieder mit zurückbringen mögen.

Für weitere Hinweise, Kritik und Tipps aus der Arbeit mit dem Spiel sind wir dankbar.

Angelika Krenzer-Bass

Bremer Informationszentrum für Menschenrechte und Entwicklung (biz)

1. Nachhaltigkeit soll in ihren drei Dimensionen deutlich werden (Spannungsgefüge).

• Ökonomische Situation

Die Schüler/innen lernen die wirtschaftliche Nutzung des Regenwaldes und die daraus resultierenden Produkte kennen.

• Ökologische Dimension

Den Schüler/innen wird vermittelt, dass der Regenwald in seinem Fortbestand bedroht ist und dass er geschützt werden muss. Des Weiteren sollen die globalen Auswirkungen dieser Vernichtung deutlich werden.

• Soziale Dimension

Den Schüler/innen wird die Lebenssituation indigener Völker im Regenwald näher gebracht und gleichzeitig gezeigt, dass diese Völker durch die vielseitige Nutzung des Regenwaldes stark bedroht sind.

2. Didaktik und Methodik sollen die Gestaltungskompetenz der Schüler/innen fördern.

• Vorausschauend denken können:

Die Schüler/innen werden über die globalen Auswirkungen, die das Vernichten des Regenwaldes mit sich bringt, informiert und darüber hinaus angeregt, Lösungen und Handlungsoptionen für die Zukunft zu entwickeln. Sie sollen durch Phantasie und Kreativität eigene Ideen entfalten und die Zukunft als offen und gestaltbar begreifen.

• Weltoffen und neuen Perspektiven zugänglich sein:

Die Schüler/innen lernen den Regenwald auf drei verschiedene Arten kennen:

- als Ökotope mit globaler Bedeutung,
- als Lebensraum indigener Völker,
- als wirtschaftliche Nutzfläche.

Mit der Thematik „Regenwald“ wird eine globale Anschauungsweise angestrebt, die sich von dem bekannten und regionalen Themengebiet „Wald“ abhebt. Darüber hinaus soll das Spiel Neugier und Interesse an anderen Menschen in der Welt fördern. Durch das Kennenlernen der wirtschaftlichen Nutzung des Regenwaldes und der daraus resultierenden Produkte lässt sich für die Schüler/innen ein Bezug zu ihrem eigenen Leben herstellen, da sie diese Produkte zum Teil selber konsumieren bzw. nutzen.

• Interdisziplinär denken und agieren können:

Das Spiel ist fächerübergreifend ausgerichtet und spricht verschiedene Lernformen an. Die unterschiedlichen kognitiven Herangehensweisen sind für das Erkennen und Verstehen der komplexen Systemzusammenhänge (Regenwald mit seinen verschiedensten Akteuren und Beteiligten („Stakeholder“), Klimawandel usw.) unerlässlich, so dass alle Schüler/innen Zugang

zu dem Thema finden und ihr Wissen vertiefen können. Des Weiteren bietet das Spiel die Möglichkeit, andere Themen wie Ernährung, weltweiter Handel etc. für den Unterricht abzuleiten.

- **Partizipieren können:**

Die Schüler/innen werden für das Thema „nachhaltige Entwicklung“ sensibilisiert und angeregt, das Neuerlernte auf ihren eigenen Lebensstil zu übertragen. So z.B. bei der Überprüfung ihrer eigenen Lebensweise in Bezug auf ihre Ess- oder Kaufgewohnheiten. Die Frage ist hier, welche der vorgestellten Produkte von ihnen oder ihrer Familie konsumiert bzw. genutzt werden, wie diese Produkte mit dem Regenwald in Beziehung gesetzt werden können, und ob der Konsum dieser Produkte dem Regenwald schadet. Die Schüler/innen sollen lernen, dass sie ihre Umwelt mit dem, was sie tun, aktiv mitgestalten können.

- **An der Nachhaltigkeit orientiert planen und agieren können:**

Das Ziel, an der Nachhaltigkeit orientiert planen zu können, ist eher Schüler/innen in höheren Stufen zugeordnet. Dennoch verfolgt das Spiel das Ziel vom Wollen zum Tun zu kommen, indem die Schüler/innen Handlungsoptionen ausarbeiten, die auch von ihnen selbst verwirklicht werden können (Spenden bzw. Unterschriften sammeln, Öffentlichkeitsarbeit und andere Klassenprojekte).

- **Empathie, Engagement und Solidarität zeigen können:**

Die Schüler/innen fühlen sich in die Lebenssituation von Yarima ein und helfen ihr herauszubekommen, was mit ihrem Lieblingsplatz geschehen ist. Voraussichtlich werden sie den Verlust des Lieblingsplatzes als ungerecht empfinden und sich mit dem Mädchen aus dem Regenwald solidarisieren. Darüber hinaus strebt das Spiel das Ziel an, dass sich die Schüler/innen Gedanken machen, wie sie selber helfen können.

- **Sich und andere motivieren können:**

Die Schüler/innen präsentieren ihre Ergebnisse vor der gesamten Gruppe. Dafür müssen sie sich selbst und ihre Teampartner/innen motivieren, vor der Gesamtgruppe zu sprechen. Weiterhin haben die Schüler/innen mit ihrer Ursachenforschung das einheimische Mädchen „Yarima“ unterstützt und bekommen dafür am Ende des Spiels Anerkennung in Form eines Ansteckbuttons.

- **Individuelle wie kulturelle Leitbilder reflektieren können:**

Die Schüler/innen lernen die einzelnen Stakeholder des Regenwaldes kennen und setzen sich mit deren Werten und Normen auseinander. Sie erhalten Einblick z.B. in das Leben eines Holzfällers und haben die Möglichkeit, diesen Lebensstil mit ihrem oder dem ihrer Familie zu vergleichen.

„Abenteuer Regenwald – unterwegs mit Yarima“

Für das Mädchen „Yarima“ – sie gehört zu den Yanomani-Indianer/innen – bricht eine Welt zusammen. Ihr Lieblingsplatz inmitten des brasilianischen Regenwaldes ist nicht mehr wieder zu erkennen. Sie ist erschrocken und traurig darüber und bittet voller Verzweiflung um Hilfe! Was ist mit ihrem Lieblingsplatz geschehen? Warum sieht es dort plötzlich ganz anders aus als vorher? Schritt für Schritt geht es für die Schüler/innen darum, Antworten auf Yarimas Fragen zu finden und das Rätsel um ihren Lieblingsplatz zu lösen.



12 bis ca. 20 Spieler/innen ab 9 Jahren (Grundschule)

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielanleitung samt aller Kopiervorlagen
- 1 CD „Regenwaldgeräusche“ für die Phantasiereise
- 1 Brief von Yarima
- 5 Umschläge
(Einheimische, Umweltschützer, Viehzüchter, Wilderer, Holzfäller)

Inhalt der Umschläge:

- Steckbrief
- Rote Karte
- Aufgabenbogen
- Fotos

Spieldauer:

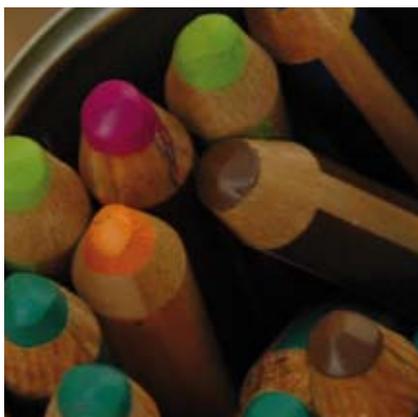
ca. 3 bis 4 Stunden



Spielvorbereitung

- Es wird eine Kuschecke mit Decken und Kissen vorbereitet. Auf dieser wird ein CD-Player samt eingelegter „Regenwaldgeräusche- CD“ bereitgestellt.
- DIN A2- / DIN A1 - Bögen oder Tapetenrolle + Wachsmaler werden auf einem Tisch ausgelegt. Darüber hinaus doppelseitiges Klebeband, um die gemalten Bilder später aufzuhängen.
- Yarimas Brief wird griffbereit, aber versteckt aufbewahrt.
- Die Gruppenumschläge werden entweder vor Beginn des Spiels oder in der Pause im Raum versteckt.
- Papier und Stifte werden von den Kindern bzw. von der Spielleitung bereitgestellt, um die Aufgaben bearbeiten und den Brief an Yarima schreiben zu können.
- Die Tafel wird vorab oder in der Pause in drei Bereiche eingeteilt (Gruppe, Folgen, Lösungen).
- Die Regenwald- Scout- Buttons werden in einem Stoffbeutel o.ä. nahe der Tür unauffällig zurechtgelegt.

An alles gedacht?



Papier



Scout-Buttons



Tafel einteilen

Das Spiel besteht aus neun Einheiten, die alle aufeinander aufbauen und sich gegenseitig durch abwechslungsreiche Lernmethoden ergänzen. Somit ergibt sich eine Art Spielkette, welche sich individuell an vorgegebene Zeitpläne (Schulstunden, Pausen) anpassen lässt. Dessen ungeachtet besteht auch die Möglichkeit, einzelne Bausteine des Spiels vom Gesamtspiel zu lösen und als Einstieg, Ausklang, Aufarbeitung, Vertiefung etc. für das Thema „Regenwald“ zu verwenden oder aber auch auf andere Lerninhalte zu übertragen.

1. Phantasiereise als Einstieg in das Thema „Regenwald“

Mit der Phantasiereise starten alle Schüler/innen gemeinsam in das Spiel „Abenteuer Regenwald - unterwegs mit Yarima“. Durch die Reise in eine fremde Welt wird dem Lernthema individuelle Prägung und Wichtigkeit gegeben. Darüber hinaus wird Kreativität angeregt und freigesetzt.

Wichtig: Es ist keine psychologische Phantasiereise – es sollen keine tief liegenden Empfindungen und Probleme aktiviert werden.

Ausgangssituation/Material:

- 1 Raum (nicht zu klein, alle Schüler/innen müssen sich frei entfalten können)
- Woldecken und Kissen, um sie auf den Boden zu legen
- CD-Player
- CD mit Regenwaldmusik oder Regenwaldgeräuschen
- Text für die Phantasiereise (siehe Anhang 1)



Inhalt des Textes in Kurzform:

Die Schüler/innen tauchen gedanklich in den Regenwald ein und treffen dort auf ein einheimisches Mädchen namens „Yarima“. Dieses Mädchen zeigt den Schüler/innen ihren Lebensraum, den Regenwald. Sie nimmt die Phantasiereisenden an die Hand und weist auf besondere Früchte und Tiere hin, wie z.B. auf den blauen Färberfrosch. Ganz am Ende der Phantasiereise führt sie die Schüler/innen zu ihrem Lieblingsplatz. Dort verabschiedet sich Yarima, verschwindet im Dickicht des Regenwaldes und die Schüler/innen bleiben an dem schönen Ort zurück. Hiermit ist die Phantasiereise zu Ende.

Nach der Phantasiereise müssen die Schüler/innen sehr behutsam in den Raum zurückgeführt werden. **Einige werden etwas länger brauchen als andere.**



Fragen, die nach der Phantasiereise gestellt werden sollten (Beispiele):

1. Was habt ihr auf eurer Reise gesehen?
2. Welche Tiere sind euch während der Reise begegnet?
3. Was hat euch am meisten beeindruckt?
4. Wie stellt ihr euch Yarimas Lieblingsplatz vor?

Im Anschluss an die Fragen muss relativ schnell zum Malen übergegangen werden, damit Kreativität und Phantasie ausgelebt und nicht durch Reden abgeschwächt werden.

(Durchführung der Phantasiereise ca. 15 Minuten)

2. Kreative Malphase

Sämtliche Eindrücke der Phantasiereise (Regenwaldpflanzen, Tiere, der Lieblingsplatz etc.) werden auf Tapetenrollen gemalt und zu einem späteren Zeitpunkt (im Spielverlauf) im Klassenraum aufgehängt. Diese kreative Phase ermöglicht den Schüler/innen, alle Eindrücke, die während der Reise gesammelt wurden, zu verarbeiten.

Ausgangslage/Material:

- Tapetenrollen oder große A1- Papierbögen
- Wachsmaler in allen Farben
- Evtl. Zeitungspapier o.ä., um den Boden vor Malspuren zu schützen
- Klebeband zum Aufhängen der Bilder
- Der Brief sollte auf selbst gemachtem Papier gedruckt sein und von Naturfasern o.ä. zusammengehalten werden.

Während alle Schüler/innen gemeinsam die Malutensilien aufräumen, bringt die Spielleitung unbemerkt Yarimas Brief in das Geschehen ein. Welcher Ort (Fußboden, Tisch, Stuhl) sich dafür am besten eignet ist von der Spielleitung selbst zu entscheiden. Sie macht auf diesen Brief aufmerksam, indem sie z.B. sagt: „Guckt mal her, was ist denn das?“. Besser noch, wenn eine/r der Schüler/innen den Brief selber findet. Der Brief muss auf jeden Fall die volle Aufmerksamkeit aller Schüler/innen bekommen.

(Durchführung ca. 45 Minuten)



3. Erneutes Aufgreifen der Phantasiereise

Die Schüler/innen kommen alle näher. Sie öffnen den Brief und lesen ihn gemeinsam vor. Es ist ein Brief von Yarima, von dem Mädchen, dem sie während der Phantasiereise begegnet sind. In dem Brief erfahren sie, dass ihr Lieblingsplatz verschwunden ist bzw. dass er jetzt ganz anders aussieht als vorher. Sie werden darum gebeten herauszufinden, was mit dem Lieblingsplatz des Indianermädchens geschehen ist (Brief, siehe Anhang 2).

(Durchführung ca. 5 Minuten)

4. Diskussion:

Fragen der Spielleitung (Beispiele):

1. Wie kann es sein, dass der Lieblingsplatz nicht mehr aussieht wie vorher?
2. Wollt ihr Yarima helfen?

Die Spielleitung muss die Antworten abwarten und den Schüler/innen Raum geben, eigene Ideen zu entwickeln. Anschließend schafft die Spielleitung eine direkte Überleitung zum nächsten Spielelement, indem sie sagt: „Um Yarima helfen zu können, müssen wir vor Ort schauen, was passiert ist!“ Zusätzliche Frage der Spielleitung: „Wie machen wir das?“

Darauf nennt sie die Antwort selbst: „Wir fliegen nach Brasilien, in den Regenwald. Auf geht's! Räumt schnell die Regenwaldbilder zusammen und packt eure Koffer!“

Es folgt der Einstieg in das nächste Spiel.

(Durchführung ca. 4 Minuten)



5. Bewegungsspiel I (Hinreise):

Das Bewegungsspiel dient als Auflockerung und berücksichtigt den natürlichen Bewegungsdrang der Kinder. Außerdem bildet es ein gutes Pendant zur Phantasiereise, bei der es um Entspannung geht.

Bei diesem Spiel fungiert die Spielleitung als Animateur. Er muss seine Geschichte sehr lebhaft überbringen und die Schüler/innen mitreißen. Er steht vorne, erzählt den Schüler/innen die Geschichte (siehe Anhang 3) und macht dazu die passenden Bewegungen. Die einzelnen Figuren sollen von der Gruppe übernommen werden. Wichtig ist bei diesem Spiel, dass die Spielleitung eine klare Struktur der Figuren vorgibt. Z.B. kann sie festlegen, dass sich alle im Halbkreis aufstellen oder dass bei der Busreise alle hintereinander in einer Reihe sitzen usw. (Es dürfen auch spontane Ideen der Schüler/innen mit einfließen! Achtung: Diese müssen sofort aufgegriffen werden, da das Spiel von Dynamik und spontanen Einfällen lebt.) Begleitend kann zu diesem Spiel Musik abgespielt werden oder die Schüler/innen machen die Geräusche selbst.



30 Minuten Pause

In der Pause werden die gemalten Bilder von der Spielleitung im Raum aufgehängt.



Wenn die Schüler/innen nach der Pause wieder den Raum betreten, stehen sie direkt in ihrem selbst gemalten Regenwald.

Es folgt die Einteilung der Schüler/innen in fünf gleich große Gruppen.

(Durchführung ca. 4 Minuten)

6. Hinweissuche

Nach der Einteilung soll jede Gruppe herausfinden, was mit Yarimas Lieblingsplatz passiert ist. Dafür müssen die Schüler/innen mit ihrer Gruppe durch den Raum (Regenwald) gehen und nach großen Umschlägen suchen. Die fünf versteckten Umschläge gehören jeweils zu einem Stakeholder des Regenwaldes (Einheimischer, Umweltschützer, Viehzüchter, Wilderer und Holzfäller). Haben sie einen gefunden, setzen sie sich an einen Gruppentisch. Dort wird der Brief gemeinsam geöffnet, geleert und die Aufgabenbögen mit den Leitfragen werden gelesen.

(Durchführung ca. 5 Minuten)

7. Ursachenforschung

Alle Gruppen setzen sich getrennt voneinander etwa 30 Minuten lang mit dem Inhalt des Umschlags auseinander (klare Zeitangabe machen!) und bearbeiten den Arbeitsbogen mit den Leitfragen. Die Antworten auf die Fragen leiten sich zum Teil aus den Steckbriefen oder aus den roten Karten ab. Zusätzlich befinden sich in den Umschlägen diverse Fotos, die auf den jeweiligen Stakeholder abgestimmt sind. Ferner müssen die Schüler/innen auch eigene Antworten auf die gestellten Fragen finden und gemeinsam im Team erarbeiten.

Während die Schüler/innen in Gruppen arbeiten, geht die Spielleitung von Tisch zu Tisch und gibt Hilfestellungen, Tipps oder Hinweise. Die Lösungsmöglichkeiten müssen jedoch von den Schüler/innen selbst erarbeitet werden! Ziel ist es, alle Fragen auf dem Aufgabenbogen auszufüllen.

Sind alle Gruppen mit dem Beantworten der Fragen fertig, besteht die Möglichkeit, den Regenwaldkoffer des biz ins Spiel mit einzubeziehen. Dieser enthält eine Vielzahl an Realien aus dem Regenwald sowie Produkte, die mit dem Regenwald in Beziehung stehen, z.B. Taschen aus Krokodil- bzw. Schlangenleder, Tropenhölzer, Früchte, Kaffeebohnen, Kautschuk-Produkte, Samen und vieles mehr. All diese Produkte können gezeigt und von den Schüler/innen berührt werden. Der Inhalt des Koffers kann auch genutzt werden, um einen Bogen zu den anderen Stakeholdern des Regenwaldes aufzubauen, die im



Spiel nicht aufgeführt sind. Beispiele: Plantagenanbauer (Kaffee, Kautschuk etc.), Ressourcennutzer (Bauxit, Gold), Wissenschaftler (Medikamente, Forschung), der Staat usw. Der Zeitrahmen hierfür liegt im Ermessen der Spielleitung und kann individuell, je nach Wissensstand der Schüler/innen, angepasst werden.

Ist der Regenwaldkoffer wieder geschlossen, setzen sich die Schüler/innen erneut in ihren Gruppen zusammen und ergänzen unter Umständen noch die Antworten auf ihren Aufgabenbögen. Sind alle Gruppen mit dem Beantworten der Fragen fertig, werden die Ergebnisse von den Schüler/innen selbst vorgelesen. Damit dieser Schritt nicht zu sehr durcheinander geht, wird die Tafel zur Hilfe genommen.

Die Tafel wird in drei Teile eingeteilt, mit den Überschriften „Gruppe, Folgen und Lösungen“.

Gruppe	Folgen	Lösungen
1. Holzfäller		
2. Wilderer		
3. Viehzüchter		
4. Einheimischer		
5. Umweltschützer		

Jede Gruppe erklärt kurz, was „ihr“ Stakeholder im Regenwald macht. Ergänzend wird jeder Stakeholder als (relativ) „gut“ oder (relativ) „schlecht“ eingestuft. In der zweiten Spalte werden sowohl die direkten Folgen im Regenwald (Tiere und Pflanzen sterben, Einheimische sind bedroht etc.), als auch die globalen Folgen notiert (Klimawandel). An dritter Stelle sollen die Schüler/innen Lösungen nennen, wie die „guten“ Stakeholder unterstützt werden können und wie verhindert werden kann, dass die „schlechten“ Stakeholder dem Regenwald noch mehr Schaden zufügen.

Nachdem alle Fakten und Ideen stichpunktartig aufgeschrieben sind, folgt eine Ruhephase, in der noch einmal alle Ergebnisse von der Spielleitung zusammengefasst werden (z.B. indem die Schüler/innen den Kopf auf den Tisch legen und die Augen schließen.). Diese Methode bewirkt, dass sich das zuvor Gelernte setzen kann.

(Durchführung ca. 1,5 Stunden)



8. Brief schreiben

Die Schüler/innen sollen Yarima am Ende der Ursachenforschung einen Brief schreiben, in dem sie berichten, was mit ihrem Lieblingsplatz passiert ist. Diese Methode dient der Ergebnissicherung. Danach werden die Briefe (symbolisch) im Regenwald hinterlegt, indem die Spielleitung sie an die selbst gemalten Bilder heftet.

(Durchführung ca. 10 Minuten)



Ich wollte dir mehr noch
sagen was mit deinem
Lieblingsplatz geschehen
ist. Er wurde Abgetackelt
oder Abgeholt. Ich
dar du halt einen net
habe



9. Bewegungsspiel II (Rückreise)

Die Schüler/innen treten gemeinsam mit der Spielleitung den Rückflug nach Bremen an (siehe Bewegungsspiel rückwärts, in Kurzform). Wichtig: Die Schüler/innen „fliegen“ am Ende aus dem Raum heraus und verlassen den Regenwald. Die „Landung“ kann beispielsweise auf dem Flur erfolgen. Hier bekommen alle Schüler/innen bei ihrer Ankunft am Bremer Flughafen einen Button zum Anstecken überreicht. Diese Situation muss ins Spiel integriert werden (Beispiel: Sie bekommen den Button von einer Umweltstiftung oder einem Umweltminister überreicht, die/der sich ganz herzlich für die gute Zusammenarbeit und das Umweltengagement bedankt. Die Spielleitung schüttelt den Schüler/innen einzeln die Hände und überreicht dabei einen Regenwald-Scout-Button.)

(Durchführung ca. 8 Minuten)



Text für die Phantasiereise

1. Einleitungsphase (Entspannung)

Du fühlst deinen Körper –
und den Boden unter dir.
Du bist ganz ruhig –
Du merkst, wie deine Arme und Beine ganz schwer werden.
Dein ganzer Körper ist angenehm warm –
Du atmest langsam ein und aus –
Du spürst, wie sich der Brustkorb hebt und senkt.
Du schließt die Augen.
Dein Körper ist entspannt.

2. Beginn der Reise

Stell dir vor,
du stehst mitten im Regenwald – [Musik starten!](#)
Du schaust dich um –
Um dich herum ist es grün und ziemlich dunkel,
aber es ist nicht unheimlich.

Von fern und nah hörst du Geräusche –
Geräusche von Tieren.
Vögel zwitschern –
Du hast diese Geräusche noch nie zuvor gehört –
Du spürst warme Luft –
Du atmest tief ein –
Es ist feuchte, reine Luft.
Du kannst nicht sehr weit sehen,
da kaum Sonnenlicht durch die Bäume dringt.
Du blickst auf den Boden –
Er ist braun –
Du kannst spüren, dass er weich ist.
Um dich herum sind überall Bäume –
Du kannst nur den Stamm sehen –
Du schaust nach oben –
Die Baumkronen kannst du kaum erkennen –
Sie sind viel zu weit oben –

Dir ist warm –
Du fängst langsam an auf dem weichen Boden zu gehen –
Vor dir liegt der unendliche Regenwald –
Kein Weg ist erkennbar –
Du weißt nicht genau wohin du gehen sollst.
Du nimmst die Richtung, in der es heller zu werden scheint.
Du läufst einfach dem Licht nach –
Dir ist immer noch warm –

Aber deine Stirn ist angenehm kühl –
Wo du auch hinschaust: alles ist grün –
Du siehst viele unterschiedliche Grüntöne –
Du kommst an die Stelle, wo es heller zu werden scheint.
Hier ist der Regenwald nicht so zugewuchert.
Du bleibst stehen.
Du spürst die Sonne auf der Haut –
Sie ist angenehm –
Du siehst ein Mädchen auf dich zu kommen –
Sie sieht nicht aus wie du –
Sie lächelt dich an –
Sie hat eine dunkle Hautfarbe –
und dunkelbraune, fast schwarze, kurze Haare.
Die Haare glänzen in der Sonne –
Sie spricht zu dir: ihr Name ist Yarima.

Sie gibt dir ein Zeichen, dass du ihr folgen sollst –
Du gehst ihr nach –
Sie dreht sich immer wieder um und lächelt –
Plötzlich bleibt sie stehen.
Sie gibt dir ein Zeichen leise zu sein.
Von sehr weit weg hörst du ein lautes durchdringendes Rufen.
Yarima beruhigt dich: „Keine Angst, das ist ein Brüllaffe“.
„Ein schwarzer Affe - das lauteste Tier im Regenwald.“
„Wahrscheinlich ist er 3 km entfernt - und du kannst ihn trotzdem hören.“

Ihr geht weiter, vorbei an wunderschönen bunten Blumen –
Manche von ihnen haben große Kelche.
Yarima erklärt ganz aufgeregt: „Diese Kelchblumen fangen Insekten
und fressen sie.“
Du bist verwundert.
„Schau hier.“ Yarima zeigt auf merkwürdige lange Äste.
Sie sagt: „Das sind Lianen, die bis zu einem Kilometer lang werden können.“
Das kannst du dir kaum vorstellen.
Ihr geht weiter –
Schmetterlinge fliegen umher –
Sie leuchten in allen Farben –
Ihr geht gemeinsam zu einem Baum mit spitzen Blättern.
An ihm laufen große braune Ameisen hoch und runter.
Du schaust dir die Ameisen genau an –
Es sind viele und sie sind sehr beschäftigt.
„Aus diesen Ameisen machen wir Einheimischen eine würzige Sauce“, sagt
Yarima.
Yarima lacht –

Sie dreht sich um und zeigt auf einen kleinen Baum.
Er hat einen kahlen Stamm und ganz oben eine Blätterkrone.
Ihr geht gemeinsam hin –

Direkt unter den Blättern, dicht am Stamm hängen große grün-gelbe Früchte.

Yarima erzählt: „Das Fruchtfleisch ist hellorange bis rosa.“

„Es schmeckt sehr süß.“, sagt sie. „Es ist die Papaya -Frucht!“

Ihr lauft weiter durch den Regenwald -

Yarima bleibt stehen und zeigt auf eine Baumwurzel.

Sie geht hin, kniet nieder und befreit die Baumwurzel von Laub.

„Was sie wohl macht?“, fragst du dich.

Sie fordert dich auf vorsichtig näher zu kommen.

Du gehst zu ihr -

Unter der Baumwurzel siehst du etwas -

Es ist blau-türkis und mit schwarzen Punkten übersät -

Es ist ein kleiner Frosch.

Yarima schwärmt: „Das ist ein Färberfrosch, mein Lieblingsfrosch!“

Ihr lauft zusammen weiter -

Plötzlich siehst du weit oben in einer Baumkrone ein Tier -

Es ist ein großes grau-braunes Tier -

Es hat zotteliges Fell und bewegt sich nur sehr langsam.

Mit seinen Krallen hält es sich am Baum fest.

„Es ist ein Faultier!“, sagt Yarima lachend.

„Es schläft fast immer.“

Ihr lauft gemeinsam weiter -

Yarima führt dich zu ihrem Lieblingsplatz.

„Siehst du, wie schön es hier ist?“, fragt sie.

Du schaust dich um - - -

Yarima guckt dich an und sagt: „Ich muss jetzt los..., aber nächstes Mal zeige ich dir weitere Tiere und Pflanzen...!“

Sie winkt -

Und schon läuft sie los -

Sie verschwindet im Dickicht des Regenwaldes.

Du bleibst an diesem wunderschönen, friedlichen Ort zurück.

Das ist also der Lieblingsplatz von Yarima!

Wie schön...

3. Phase der langsamen Rückführung

Du atmest tief ein – Musik langsam runterdrehen!

Du reckst die Arme –

Du bewegst deine Schultern –

Und räkelst dich wie eine Katze –

Streckst die Beine aus –

Langsam öffnest du die Augen –

und findest dich wieder im Raum zurecht.

Hallo liebe Phantasiereisenden,

heute bin ich noch einmal durch den Regenwald gestreift.

Ich wollte zu meinem Lieblingsplatz. Um dort hin zu kommen, bin ich fast den gleichen Weg gegangen, den wir zusammen zurückgelegt haben. Begleitet wurde mein Streifzug von den Rufen der Brüllaffen. Ihr wisst ja, wie laut die sind! Unter

anderem ist mir auch das Faultier wieder begegnet. Stellt Euch vor, es saß noch immer auf demselben Baum. Keinen Zentimeter hat es sich bewegt. Außerdem habe ich auch noch einmal nach dem kleinen blauen Frosch geschaut. Aber der war nicht mehr da... Wahrscheinlich haben wir ihn das letzte

Mal zu sehr erschreckt. Als ich nach einiger Zeit an meinem Lieblingsplatz angekommen bin, war ich ganz erschrocken. Es sieht dort jetzt ganz anders aus...

Ich bin furchtbar traurig darüber und möchte Euch bitten mir zu helfen. Könnt Ihr für mich heraus bekommen, was mit meinem Lieblingsplatz geschehen ist?

Vielen herzlichen Dank,

Eure Yarima

Text und Figuren für das Bewegungsspiel (Vorschläge)

„Zuerst müssen wir den Koffer packen.“

> **Figur:** Einen Koffer packen.

„Und nun, ab zum Flughafen.“

> **Figur:** Mit dem Koffer in der Hand laufen

„Habt ihr alle einen Reisepass dabei?“

> **Figur:** Den Reisepass gut wegstecken.

„Wir steigen in das Flugzeug ein.“

> **Figur:** So tun, als würde man sich hinsetzen.

„Ansnallen und los geht's.“

> **Figur:** Sicherheitsgurt anlegen.

„Jetzt fliegen wir!“

> **Figur:** Arme ausstrecken und ein Flugzeug nachahmen.

„Der Flug dauert viele Stunden.“

> **Figur:** Alle schauen genervt auf die Uhr.

„Es ruckelt im Flieger, das liegt an den Luftlöchern!“

> **Figur:** Flugzeug und sich ordentlich schütteln.

„Wir bekommen etwas zu Essen an Bord.“

> **Figur:** Alle essen.

„Wir sehen aus dem Fenster.“

> **Figur:** So tun, als würde man aus dem Fenster schauen.

„Wir landen.“

> **Figur:** So tun als würde man landen, danach die Arme wieder an den Körper nehmen.

„Nun müssen wir den Koffer vom Gepäckband nehmen.“

> **Figur:** Alle heben die schweren Koffer vom Förderband.

„Wir müssen mit dem Bus weiterreisen.“

> **Figur:** Busfahrt, z.B. alle setzen sich hintereinander in eine Reihe, der erste ist der Busfahrer etc.

„Wir kommen mit dem Bus nicht mehr weiter. Alle aussteigen!“

> **Figur:** Ausstieg aus dem Bus.

„Wir müssen zu Fuß weiter gehen. Puh, ist das anstrengend, und der Koffer ist so schwer.“

> **Figur:** Marschieren, sich den Schweiß von der Stirn wischen, stöhnen, gebückt gehen.

„Könnt Ihr den Regenwald schon sehen?“

> **Figur:** Alle halten Ausschau.

„Los, wir müssen unser Regenwaldoutfit anziehen!“

> **Figur:** So tun, als ob man Sachen aus dem Koffer rausholt. Evtl. Hut etc. aufsetzen

„Nun brauchen wir nur noch Insektenschutz! Es gibt sehr viele Mücken im Regenwald!“

> **Figur:** Fläschchen mit Insektenschutz rumreichen. Alle reiben sich damit ein.

Bevor die Schüler/innen ganz im Regenwald sind, werden sie in die Pause entlassen.

Nach der Pause werden sie vorm Klassenraum empfangen.

„Könnt Ihr den Regenwald schon sehen?“

> **Figur:** Alle halten Ausschau.

„Ich schon!“

Die Spielleitung marschiert mit den Schüler/innen in den Regenwald (Klassenraum mit selbst gemalten Regenwaldbildern).



Aufgaben für die Gruppe „Holzfäller“

Was macht César Manrique im Regenwald?

Was ist mit Yarimas Lieblingsplatz passiert?

Welche Folgen hat es, wenn der Regenwald nicht geschützt wird?
(Siehe auch rote Karte!)

Was könnt ihr tun, damit der Regenwald nicht noch weiter von den Holzfällern zerstört wird?
Schreibt eure Ideen auf.

Aufgaben für die Gruppe „Viehzüchter“

Was macht Pedro Sanchez im Regenwald?

Was ist mit Yarimas Lieblingsplatz passiert?

Welche Folgen hat es, wenn der Regenwald nicht geschützt wird?
(Siehe auch rote Karte!)

Was könnt ihr tun, damit der Regenwald nicht noch weiter von Viehzüchtern zerstört wird?
Schreibt eure Ideen auf.

Aufgaben für die Gruppe „Wilderer“

Was macht Julio Larez im Regenwald?

Was ist mit Yarimas Lieblingsplatz passiert?
Was könnte der Wilderer dort gemacht haben?

Welche Folgen hat es, wenn der Regenwald nicht geschützt wird?
(Siehe auch rote Karte!)

Was könnt ihr tun, damit nicht noch mehr Tiere gefangen und getötet werden?
Schreibt eure Ideen auf.

Aufgaben für die Gruppe „Einheimische“

Wo lebt Maloka und wovon ernährt er sich?

Was ist mit Yarimas Lieblingsplatz passiert?
Was könnten die Einheimischen dort gemacht haben?

Welche Folgen hat es, wenn der Regenwald nicht geschützt wird?
(Siehe auch rote Karte!)

Was kann getan werden, um die Yanomami- Indianer und ihren Lebensraum zu retten?
Schreibt eure Ideen auf.

Aufgaben für die Gruppe „Umweltschützer“

Was ist die Aufgabe von Joana Hookway?

Was ist mit Yarimas Lieblingsplatz passiert?
Was könnten die Umweltschützer dort gemacht haben?

Welche Folgen hat es, wenn der Regenwald nicht geschützt wird?
(Siehe auch rote Karte!)

Was könnt ihr tun, um Rainforest Care zu unterstützen?
Schreibt eure Ideen auf.
