

„NAKUNDU – ABENTEUER IM HAINICHLAND“

DAS NATURERBE SPIELERISCH ENTDECKEN



ABSCHLUSSBERICHT

vorgelegt durch den
Förderverein „Jugendherberge auf dem Harsberg e.V.“
Am Schloss 6, 99826 Berka v.d.H.
Vorsitzende: Karola Hunstock
Bearbeitet durch Volker Harting und Sebastian Schacht
Kontakt: 036924/ 47 865

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Projektpartner/Mitwirkende	3
Projektbeschreibung	4
Hintergrund.....	4
Zielsetzung.....	4
Zielgruppen.....	5
Pädagogische Besonderheiten der Altersgruppe.....	5
Pädagogische Besonderheiten der Bildung für nachhaltige Entwicklung.....	6
Nakundu Wildnistag (3-Tages-Programm)	8
Einstieg	8
Ablauf	8
Anreisetag.....	8
Wildnistag.....	8
Abreisetag.....	10
Nakundu Wildnisübernachtung (5-Tages-Programm)	11
Einstieg	11
Wildnisbildung.....	11
Zielperspektiven:	11
Ablauf	12
Anreisetag.....	12
Vorbereitungstag.....	12
Wildnistag und Wildnisübernachtung.....	13
Abschlussstag.....	13
Abreisetag.....	13
Das Spiel Nakundu - Abenteuer im Hainichland	14
Ablauf eines Spieleabends.....	14
Spielmoderator.....	14
Vor- und Nachbereitung des Spielabends.....	15
Spielfeld	15
Sympathiefiguren	16
Projektentwicklung	17
Vermarktung.....	17
Ausbau der Spielstätte	18
Steuersoftware.....	19
Absolvierte Spiele.....	20
Wirtschaftlichkeit	21
Auszeichnungen	22
Veranstaltungen	22
Nakundu-Workshop	23
Aussicht/Geplantes	24
Diskussion	24
Übersicht der Anlagen	25

Einleitung

Gegenstand des Projektes „Nakundu - Abenteuer im Hainchland“ war die Entwicklung, Durchführung und Etablierung eines neuartigen Ansatzes für Umweltbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung insbesondere für die Zielgruppe der 10-12jährigen am Nationalpark Hainich. Ziel war es, das komplexe Themengebiet der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) Kindern und Jugendlichen auf spielerische Art und Weise zugänglich zu machen. Dabei wurde sich eines spielpädagogischen Konzeptes bedient, welches in mehreren Workshops zusammen mit regional vernetzten Partnern entwickelt und getestet wurde.

Nakundu ist ein Projekt des Fördervereins „Jugendherberge auf dem Harsberg“ e.V. in Kooperation mit dem Deutschen Jugendherbergswerk Landesverband Thüringen e.V., dem Naturpark Eichsfeld-Hainich-Werratal und dem Nationalpark Hainich. Mit Hilfe des Projektes können die Schnittpunkte von Kulturlandschaft und unberührter Natur (Wildnis) verbunden werden und somit die Interessen beider Schutzgebiete vermittelt werden. Diese Verknüpfung bietet die Möglichkeit mehrere Teilkompetenzen der für Bildung für Nachhaltige Entwicklung so wichtigen Gestaltungskompetenz auszubilden. Zum einen kann durch den Nationalparkgedanken der unberührten Natur ein großes Wissen über Flora, Fauna und ungestörte Biotopentwicklung sowie die Empathie zu anderen Lebewesen vermittelt werden. Zum anderen bietet der Naturpark mit seiner nachhaltigen ressourcenschonenden Bewirtschaftung der Flächen genügend Freiraum um zum Beispiel das BNE Thema 2012 „Ernährung“ mit unterschiedlichen Aktionen näher zu bringen. Dabei werden Kompetenzen wie z.B. das gemeinsame Planen und Handeln, die Vorstellung von Gerechtigkeit, das Aufbauen von interdisziplinärem Wissen und auch sich und andere zu motivieren vermittelt.

Ziel war es außerdem das entwickelte Spiel „Nakundu“ in einen drei- und fünftägigen Aufenthalt zu integrieren, welcher sich sowohl der Umweltbildung und Naturerfahrung auch als auch dem Thema BNE widmet. Hierfür wurden zwei Konzepte entworfen, welche zum einen aufgrund der Erfahrungen weiterentwickelt und die sich zum anderen auch an den jeweiligen BNE Jahresthemen orientieren werden.

„Nakundu“ versteht sich selbst als ein sich ständig weiterentwickelndes Projekt, welches versucht BNE auf spielerische Art und Weise an Kinder und Jugendliche zu vermitteln. Durch die unterschiedlichen eingesetzten Methoden nehmen die Teilnehmer Inhalte auf ohne von einem teilweise als abschreckend empfundenen Unterrichtscharakter verschreckt zu werden.

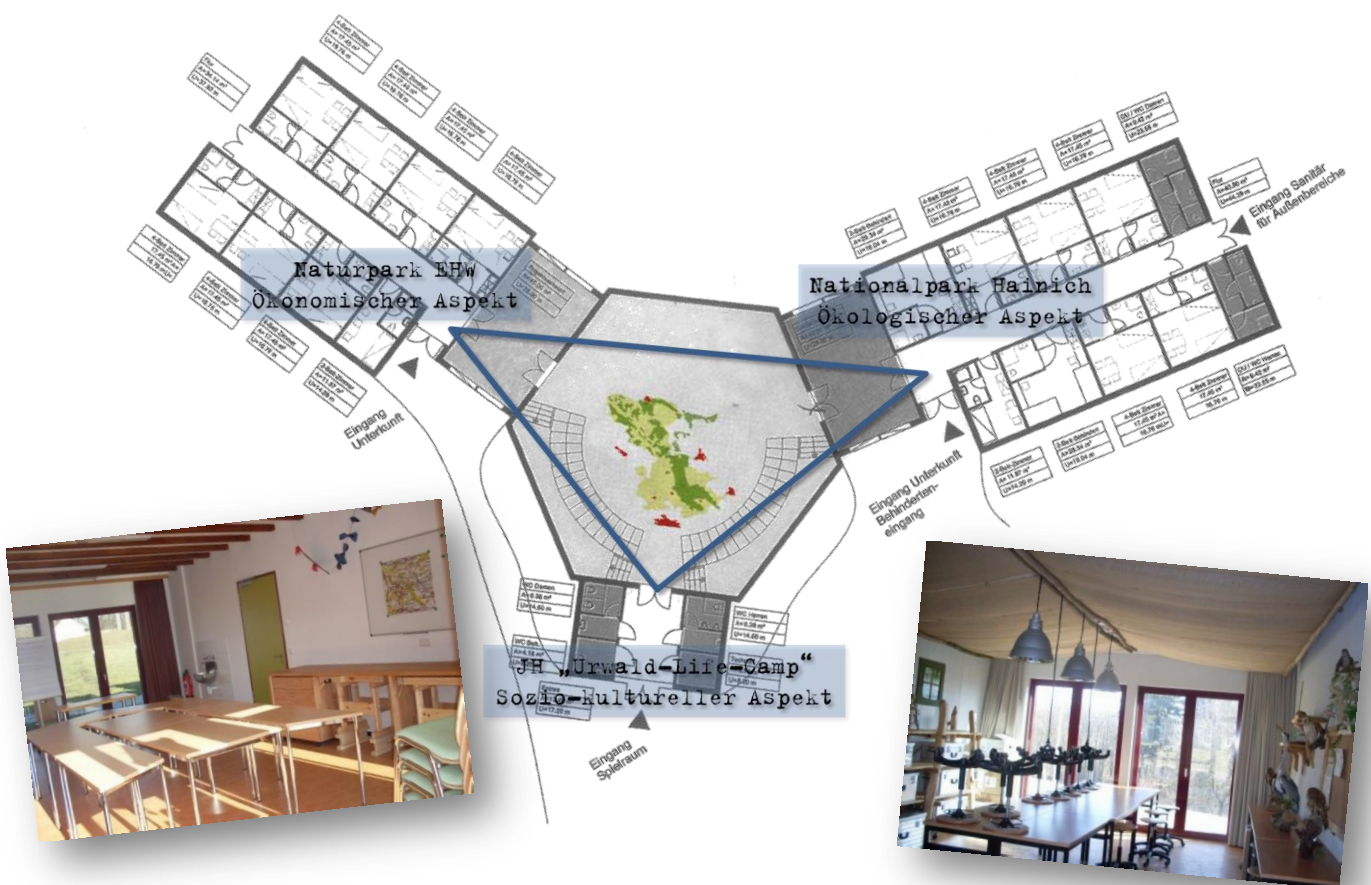
Projektpartner/Mitwirkende

Am Projekt „NAKUNDU- Abenteuer im Hainichland“ haben mehrere Partner mitgewirkt. Eine gebildete Steuergruppe hat sich im zweimonatigen Turnus getroffen, um den Verlauf des Projektes zu überwachen. Sie setzte sich zusammen aus Vertretern der Projektpartner, dem Förderverein, dem Naturpark EHW, dem Nationalpark Hainich, dem DJH Landesverband Thüringen und der Jugendherberge „Urwald-Life-Camp“ Lauterbach.

Projektbeschreibung

Hintergrund

Die Jugendherberge „Urwald-Life-Camp“ ist bereits in ihrer Konzeptionierung ein Kooperationsprojekt zwischen dem DJH und den beiden benachbarten nationalen Naturlandschaften gewesen. Bereits in der Phase der Inbetriebnahme wurde in mehreren Programm-Workshops gemeinsam die zukünftige Ausrichtung der Jugendherberge als ein Ort der Bildung für nachhaltige Entwicklung beschlossen sowie die Zusammenarbeit zwischen den Kooperationspartnern vorbereitet. Sogar baulich wurde dieses Gemeinschaftsvorhaben verkörpert, indem die Gestaltung jedes der zwei Trakte eines neu auf dem Gelände entstandenen Gebäudes besonders auf je einen der Naturlandschaftspartner zugeschnitten und sogar jeweils ein Seminarraum in besonderer Weise den Naturlandschaftspartnern zur Verfügung gestellt wurde.



Zielsetzung

Ziel des Projektes war, die Interessen der Projektpartner gemeinsam voranzutreiben: Für den Nationalpark ist dies die Kommunikation der Idee der Schutzgebiete und Wildnisbildung; für den Naturpark steht neben dem Gedanken des Schutzgebietes die Wichtigkeit regionaler Wirtschaftskreisläufe und der Regionalentwicklung im Mittelpunkt; die Jugendherberge schließlich ist an einer an die regionalen Gegebenheiten angepasste glaubwürdige Etablierung eines Alleinstellungsmerkmals interessiert. Mit dem Projekt, das sich hauptsächlich an Kinder richtet, konnten alle Interessen gebündelt werden.

Zielgruppen

Mit fast 40 % der Gesamtübernachtungen stellen Schulklassenaufenthalte der Jahrgangsstufen vier bis acht eine zentrale Zielgruppe des „Urwald-Life-Camps“ dar. In ähnlicher Größenordnung wird die Jugendherberge von Familien besucht, hauptsächlich an Wochenenden und in den Schulferien. Unter den übrigen Gästen stellen die Ferienfreizeiten wiederum während der Schulferien den größten Einzelposten.

Die bisherigen Erfahrungen mit Familienaufenthalten haben gezeigt, dass diese innovative Angebote zwar zur Kenntnis nehmen und durchaus am Heimatort bewerben, dass sie aufgrund individueller Interessen während des eigenen Aufenthaltes kaum zur Teilnahme an „offiziellen“ Programmveranstaltungen wie der „Nakundu“-Spielabend es wäre, bereit stehen. Auch kleinere Teilaufgaben stoßen nur in Ausnahmefällen auf ernsthaftes Interesse. Hier ist angestrebt, Alternativen in Zusammenarbeit mit den Schutzgebieten zu entwickeln. Da zusätzlich die meisten Familienaufenthalte außerhalb der für Schulklassen relevanten Zeiträume am Wochenende das „Urwald-Life-Camp“ nutzen, kann hier von einer recht scharfen zeitlichen Trennung der Zielgruppenerreichbarkeit gesprochen werden, was organisatorisch den Vorteil birgt, dass der (vorläufige) Verzicht auf die Ansprache der Familien mit „Nakundu“ keine weiteren Auswirkungen auf die Ansprache aller anderen Zielgruppen hat.

Die Häufung der Aufenthalte zwischen vierter und achter Klasse deutet auf die avisierte Zielgruppe. Die Aufenthalte sind durch die häufige Nutzung von Pauschalprogrammen gut organisierbar, wodurch sich die Frequentierung des Spiels in begrenztem Umfang steuern lässt. Auch kann in Bezug auf die Verweiltage mit Aufenthalten von Montag bis Mittwoch, Mittwoch bis Freitag oder Montag bis Freitag eine gewisse Regelmäßigkeit festgestellt werden.

Erfahrungsgemäß stehen alle Schülerinnen und Schüler der genannten Klassenstufen inszenierten Veranstaltungen wie das „Nakundu“-Spiel eine ist, aufgeschlossen gegenüber. Es hat sich jedoch folgendes Problem ergeben: Der Entwicklungsstand zwischen Viert- und Achtklässlern ist sowohl was die intellektuelle Aufnahmefähigkeit, was die Aufmerksamkeitsspanne als auch was die strukturelle Lernhaltung (anschauliches vs. abstraktes Denken) angeht, sehr unterschiedlich. Aus diesem Grund wurden die Spielinhalte für die vierte bis sechste Klasse entwickelt. Mit der pädagogischen Betreuung für diese Zielgruppe liegen bei allen Projektpartnern bisher die meisten Erfahrungen vor. Die Ausweitung auf andere Altersgruppen wird in der Zukunft angestrebt.

Pädagogische Besonderheiten der Altersgruppe

Das Programm ist für Kinder der 4. bis 6. Klasse entwickelt. Dabei ist zu beachten, dass es bei Kindern verschiedene Entwicklungsphasen gibt, in der sie ihre Umwelt unterschiedlich wahrnehmen. Daraus ergibt sich das Problem, dass die Kinder der 4. Klasse in Ihrer Entwicklung noch nicht so weit sind wie Kinder in der 6. Klasse. Besonders groß wird dieser Unterschied nach bzw. vor den Sommerferien, wenn sie gerade neu in der 4. Klasse sind oder kurz vor dem Übertritt in die 7. Klasse stehen. Nachfolgend einige Lerneigenschaften der einzelnen Altersgruppen.

Grundschule

In diesem Alter setzen viele Veränderungen ein. Die Kinder sind nicht mehr ein Teil der Umwelt, sondern fangen an ihr gegenüberzutreten. Gleichzeitig wird ihr Realitätsbezug größer. Es entwickelt sich ein Zeitbewusstsein, der Pflgetrieb tritt deutlicher hervor und das Eigenleben von Pflanzen und Tieren wird erkannt. Kinder lieben meist nur den Teil der Natur, zu dem sie eine persönliche Beziehung aufgebaut haben. Das Vorbild hat in diesem Alter eine sehr große Wirkung. Aus diesem Grund

ist es wichtig, das man nicht unglaublich wird in seiner Vorbildfunktion (anders handeln als vermitteln). Jedoch kann dies auch positiv genutzt werden (wenn bei einer Wanderung der herumliegende Müll durch den Betreuer aufgehoben wird, wird dies registriert und evtl. nachgeahmt).

5. - 6. Klasse

Auch hier funktioniert die Vorbildwirkung noch. Jedoch wird es immer wichtiger, dass der Betreuer die Kinder wirklich begeistert und dazu müssen andere Wege gegangen werden als in der Grundschule. Hierfür eignen sich besonders gut handwerkliche Aktionen und die Aussicht auf Abenteuer. Ein bestimmtes Vorwissen kann nun vorausgesetzt werden. Die Kinder wollen Entdecken, Forschen und Erkennen, d.h. sie wollen sich nicht mit trockenen, langweiligen, wissenschaftlichen Fakten beschäftigen, sondern ihre Umgebung selbst erforschen.

Beiden Zielgruppen versucht der Programmablauf gerecht zu werden. Im Einzelnen ist er unten geschildert. Neben zielgruppenspezifischen Besonderheiten ist auf die Besonderheiten der BNE zu achten.

Pädagogische Besonderheiten der Bildung für nachhaltige Entwicklung

Das Schlüsselwort des Konzeptes „Nakundu - Abenteuer im Hainichland“ ist Nachhaltigkeit. Ursprünglich stammt der Begriff aus der Forstwirtschaft und beschreibt eine Art der Rohstoffnutzung, bei der nicht mehr Holz geerntet wird als nachwächst. Nur so lässt sich die Erwerbsgrundlage der nachfolgenden Generationen sichern. Außerdem wird auf diese Weise das Ökosystem Wald erhalten.

Regeln der Nachhaltigkeit sind

- Nicht mehr verbrauchen, als Umweltschonend produziert werden kann (Ökonomie)
- Ökosysteme nicht mehr belasten als sie sich regenerieren können (Ökologie)
- Von anderen nicht mehr verlangen, als sie und wir zu geben bereit sind (Soziales).

Der Rat für Nachhaltige Entwicklung definiert Nachhaltigkeit wie folgt:

"Nachhaltige Entwicklung heißt, Umweltgesichtspunkte gleichberechtigt mit sozialen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten zu berücksichtigen. Zukunftsfähig wirtschaften bedeutet also: Wir müssen unseren Kindern und Enkelkindern ein intaktes ökologisches, soziales und ökonomisches Gefüge hinterlassen. Das eine ist ohne das andere nicht zu haben."¹



Abbildung 1: Nachhaltigkeitsdreieck, den drei Seiten Ökologie, Soziales und Ökonomie kommen gleich Bedeutung zu.²

Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung dient dem Erwerb von Gestaltungskompetenz. Sie zielt auf die Fähigkeit, persönlich und in Kooperation mit anderen sich für nachhaltige Entwicklungsprozesse reflektiert engagieren und nicht nachhaltige Entwicklungsprozesse systematisch analysieren und beurteilen zu können. Mit den im Programm enthaltenen Aktionen und Spielen werden Teilkompetenzen bei den Teilnehmern angesprochen und geübt.

¹ http://www.nachhaltigkeit.info/artikel/nachhaltigkeit_1398.htm

² http://www.berlin.de/umwelt/aufgaben/nachhaltigkeit_dreieck.jpg

Gestaltungskompetenz differenziert sich in 10 Teilkompetenzen weiter aus:

Kompetenzen	Teilkompetenzen
Sach- und Methodenkompetenz (Beschäftigung mit der Umgebung)	<ul style="list-style-type: none"> - Weltoffen sein und neue Perspektiven integrierend Wissen aufbauen - Vorausschauend denken und handeln - Interdisziplinär Erkenntnisse gewinnen und handeln
Sozialkompetenz (Auseinandersetzung mit anderen Menschen)	<ul style="list-style-type: none"> - Gemeinsam mit anderen planen und handeln können - An Entscheidungsprozessen partizipieren können - Andere motivieren können, aktiv zu werden
Selbstkompetenz (Auseinandersetzung mit sich selbst)	<ul style="list-style-type: none"> - Die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren können - Selbstständig planen und handeln können - Empathie und Solidarität für Benachteiligte zeigen können - Sich motivieren können, aktiv zu werden

Tabelle 1: Kompetenzen der Gestaltungskompetenz³

Es steht nicht nur die Vermittlung von Sachwissen im Vordergrund, sondern viel mehr die Förderung von sozialen und fachlichen Kompetenzen. Erst wenn die Menschen nachhaltig und vernetzt denken, können sie diesem denken ein Handeln folgen lassen.

„Heute lernen, morgen gestalten!“

Das Konzept der BNE ist auf Langfristigkeit ausgelegt. Lernen ist ein lebenslanger Prozess, und die Probleme die es auf der Welt gibt lassen sich nicht durch einmalige Aktionen lösen. Die Gestaltungskompetenz kann nicht passiv erworben werden. Der Erwerb der Teilkompetenzen ist ein langfristiger, stetig aufeinander aufbauender Prozess. Mit dem Nakundu-Projekt werden die ersten Grundsteine gelegt oder bereits vorhandene Kompetenzen vertieft. Im Anschluss an die Veranstaltung obliegt es der betreuenden Lehrkraft sich weiter mit dem Thema auseinander zu setzen. Das Nakunduspiel und das begleitende Rahmenprogramm kann in den Teilnehmern bestenfalls Impulse auslösen. Die Erlebnisse so attraktiv und erinnerungswürdig zu gestalten ist ein wesentlicher Erfolgsfaktor bei dem Spiel sowohl in Hinblick auf die erhoffte Resonanz was Weiterempfehlungen angeht als auch was den pädagogischen Effekt angeht.

Um das Erlebnis in diesen zwei Hinsichten effektiv zu gestalten ist es beabsichtigt, das Spiel nicht so sehr alleinstehend anzubieten sondern in vorkonfektionierte Rahmenprogramme einzubinden. Diese bilden einen „natürlichen“ Gegenpol zu dem eher technisch anmutenden Spielgeschehen im Nakundusaal und liefern vor allem das Material, das während des Spiels reflektiert wird.

³ <http://www.transfer-21.de/>

Nakundu Wildnistag (3-Tages-Programm)

Einstieg

Um Bildung für Nachhaltige Entwicklung effizienter im Nakundu-Programm unterzubringen und um einen Einfluss auf die im Vorfeld vor dem Spiel Nakundu durchgeführten Aktionen, und damit auch Inhalte, zu erlangen, wurde ein Konzept für ein 3tägiges Pauschalprogramm entwickelt. Dabei steht der Spaß am Naturerleben im Vordergrund. Kern des dreitägigen Programms ist der am zweiten Tag stattfindende Wildnistag. An ihm findet eine Wanderung durch den National- und Naturpark statt. Auf dieser Strecke wird der Wald als Kulisse für unterschiedliche Aktionen genutzt und das Thema Ernährung unter BNE-Aspekten vermittelt.

Das Thema Ernährung ist im Jahr 2012 von den Vereinten Nationen als Jahresthema der UN-Dekade ausgewählt worden. Dieses Thema verbindet wie kaum ein anderes soziale, ökologische, kulturelle, wirtschaftliche und gesundheitliche Aspekte in einem globalen Bezugsrahmen. Es ist untrennbar verbunden mit den wichtigsten und drängendsten Handlungsfeldern der Zukunft: Landwirtschaft, Konsum und Lebensstil, Klimawandel, Welternährung und globale Gerechtigkeit sowie Energieverbrauch und -erzeugung. Daher wird dieses Thema aller Voraussicht nach auch in den Folgejahren zentraler Bestandteil des Wildnistages bleiben.

Bei den Aktivitäten zur Gruppenstärkung geht es darum, ein vorgegebenes Ziel gemeinsam zu erreichen. Bei den Problemlösungsaufgaben handelt es sich um komplexere Fragestellungen, die meist nicht vom Einzelnen gelöst werden können und intensive Reflexions- und Transferarbeit notwendig machen.

Ablauf

Anreisetag

Nach der Anreise steht das „Ankommen“ im Fokus. Gemeinsam mit den Teilnehmern werden die Vorstellungen und Erwartungen besprochen. Es wird geklärt, wo die Klasse thematisch zurzeit steht und welche Ziele sie im Hinblick auf den Zusammenhalt in Zukunft hat. Anschließend wird durch verschiedene Gruppen- und Teamspiele der Klassenzusammenhalt gestärkt. Mit der Nationalpark-Information auf dem Herbergsgelände wird ein erster Kontakt zur Schutzgebietsthematik gewährleistet.

Am Abend lernen die Kinder wie man ein Feuer selbständig entfacht. Außerdem findet eine erste Identifikation mit den für das NAKUNDU Spiel entworfenen Sympathiefiguren statt.

Wildnistag

Nach dem Frühstück brechen die Teilnehmer zur Wanderung in den angrenzenden Wald auf. Auf der ca. 8 km langen Wanderung werden sowohl Gebiete des Nationalparks Hainich als auch des Naturparks Eichsfeld-Hainich-Werratal besritten. Ein Aufzeigen der unterschiedlichen Schutzgebiete ist Bestandteil der Wanderung. Es finden ca. drei Aktionen zum Thema Ernährung statt.



1. Nachhaltiges Lunchpaket

Zur Verpflegung auf der Wanderung gibt es ein Lunchpaket, welches sich aus regionalen und biologisch erzeugten Lebensmitteln zusammensetzt. Während der Mittagspause wird das Thema aufgegriffen und Fragen zum eigenen Konsum und dem der Eltern diskutiert. Was vermissen wir? Warum ist es nicht dabei? Es wird darüber gesprochen, wie diese Lebensmittel produziert werden. Muss ich jeden Tag Fleisch essen? Was sind die Folgen für mich und andere? Gibt es Handlungsbedarf und kann ich etwas tun?

BNE-Kompetenzen

- Kinder bringen eigenes Wissen mit ein und diskutieren mit ihren Mitschülern
- Gemeinsam planen und handeln
- Wissen erlangen und handeln



2. Kulturen in anderen Teilen der Welt

Nach dem regionalen Bezug durch das Lunchpaket wird der Blick in die Ferne gerichtet und analysiert, welche Ernährungsgewohnheiten andere Kulturen auf der Welt haben. Dies geschieht anhand von Fotos, welche Familien unterschiedlicher Herkunft zeigen.

Was essen andere Kulturen? Wie viel essen Sie? Wie leben Sie? Geht es ihnen besser? Wie leben wir? Möchte ich so leben? Was wäre wenn alle so leben wie ich? Gibt es Handlungsbedarf und kann man etwas tun? Essen nach Afrika schicken löst das Problem nicht. Dieses Thema greift auch das Thema der sozialen Gerechtigkeit auf.



3. Streuobstwiese

Auf einer Streuobstwiese stehen mehrere Apfelbäume. Die Teilnehmer schauen sich die Bäume genau an, besonders die Blätter und Blüten (je nach Jahreszeit). In einem Gesprächskreis wird das Wissen über Apfelbäume gesammelt und Fragen die sich noch nicht beantworten lassen. Auf Bildtafeln wird die Entwicklung des Apfels von der Blüte bis zum fertigen Apfel gezeigt und dabei auftauchende Fragen werden behandelt. Dabei wird auf die lokale Bedeutung vom Apfel, „Wie werden Äpfel bei uns angebaut und vermarktet?“ sowie auf die globale Dimension „Woher kommen Äpfel eigentlich

im Winter?“ eingegangen. Was ist eigentlich der Unterschied zwischen einem Bio Apfel und einem herkömmlich produzierten? Zurück vom globalen zum regionalen Kontext taucht die Frage auf, inwiefern Handlungsbedarf besteht und was man selber tun kann.

→ mehr regionale Produkte kaufen, Bioprodukte berücksichtigen, mit den Eltern einkaufen gehen und sie bei der Auswahl unterstützen. Mit Freunden zusammen einkaufen gehen und zusammen kochen (mit Hilfe der Eltern?). Wer hat das schönste Rezept?

BNE Kompetenzen

- Lernen mit allen Sinnen → Die Sinneswahrnehmung fördert den sensiblen Umgang mit den Mitbewesen.
- Der Wissensstand der Kinder wird mit einbezogen. Sie lernen jedoch auch neues dazu, besonders im Austausch mit den anderen Kindern.
- Mit einem lokalen Thema wird die globale Dimension aufgezeigt, und die Themen Ökologie, Ökonomie und Soziales miteinander vernetzt.
- Die Kinder erkennen ein Problem und finden eine Lösung.
- Nun folgt das Handeln. Es bleibt zu hoffen, dass die Kinder ihren Eltern davon erzählen und alle gemeinsam handeln.



Am Abend wird das Spiel „NAKUNDU-Abenteuer im Hainichland“ im Nakundusaal gespielt.

Abreisetag

Anhand von Bildern, die während des Aufenthaltes gemacht wurden, wird die Klassenfahrt reflektiert. Im Anschluss findet noch eine kurze Auswertung mit den und durch die Teilnehmer statt.

Nakundu Wildnisübernachtung (5-Tages-Programm)

Einstieg

Um einen herum raschelt es. „Hast du das gerade auch gehört? War es ein Fuchs? Ein Dachs?“ Die Schüler schleichen langsam durch den Wald und versuchen dem Geheimnis auf den Grund zu gehen.

Bei der Wildnisübernachtung der Jugendherberge „Urwald-Life-Camp“ verbringen die Schüler fast 24 Stunden in der freien Natur. Übernachtet wird in einem einfachen Biwakcamp mitten im Naturpark. Dabei wird der Rhythmus von Tag und Nacht in der freien Natur hautnah erlebt. Die Lage des Camps ist mit der Gemeinde Mihla abgestimmt, auf deren Gemarkung ein passender Platz gefunden wurde.

Die Wildnisübernachtung soll einen Höhepunkt im fünftägigen Nakundu-Programm darstellen. Im dreitägigen Nakundu-Programm fehlt für derartige Aktionen die Zeit. Eine Wildnisübernachtung ist in der Tat ein außergewöhnliches Abenteuer und bedarf einer angemessenen Vor- und Nachbereitungszeit (u.a. Aufbau der Tarps üben, Rucksack packen, Essen vorbereiten) um u.a. auch den Ansprüchen die im Hinblick auf Bildung für Nachhaltige Entwicklung gestellt werden müssen, gerecht zu werden.

Das Programm ist zwar zugeschnitten auf die Altersgruppe von der 4. bis 6. Klasse. Es ist für die Wildnisübernachtung zu überlegen ob dieser Rahmen nicht auch geöffnet werden und verstärkt auch ältere Schulklassen angesprochen werden sollten. Die Erfahrungen in der Saison 2013 werden darauf Rückschluss geben.

Die Schüler werden vor herausfordernde erlebnispädagogische Lernsituationen gestellt und haben ein intensives Naturerlebnis. Sie sollen sich Gedanken machen über das Verhältnis von Mensch und Natur und sich dabei mit dem Naturschutzgedanken auseinandersetzen.

Die Wildnisübernachtung orientiert sich (mit gewissen der besseren Umsetzbarkeit geschuldeten Abwandlungen) am Waldranger- und Waldscout-Projekt vom Nationalpark Kellerwald-Edersee.

Wildnisbildung

Nakundu ist ein Kooperationsprojekt vom Nationalpark Hainich, dem Naturpark Eichsfeld-Hainich-Werratal und dem Jugendherbergswerk Landesverband Thüringen e.V. Besonders in den letzten Jahren haben die Großschutzgebiete die Bildung für Nachhaltige Entwicklung in Ihre Agenda aufgenommen und versuchen diese verstärkt in Ihr Programm aufzunehmen.

Zentrale Aufgabe der Wildnisbildung ist es, durch Naturerfahrungen vielfältige Anlässe zum Nachdenken über das individuelle und gesellschaftliche Verhältnis von Mensch und Natur anzubieten. Durch die Partner ist es möglich beide Verhältnisse, „Natur Natur sein lassen“ und „Natur und Mensch gehören zusammen“ in einem Wildnistag unterzubringen. Somit ist es möglich die Natur als Gast (Nationalpark), in der nichts verändert und in die nicht eingegriffen wird („therapeutisches Nichtstun“) kennen zu lernen, sowie als Raum, den die Schüler auch nach Ihren Vorstellungen aktiv verändern können (Naturpark). Beide Perspektiven ergeben einen wesentlichen Lernimpuls, auch im Hinblick auf eine Bildung für eine Nachhaltige Ernährung.

Zielperspektiven:

1. Das intensive Erleben von verwildernder, eigensinniger Natur zwischen Harmonie und Chaos, um Naturvertrautheit und ein realistisches Naturverständnis entwickeln zu können.

2. Das leibliche Erspüren der eigenen empfindlichen und lebendigen Natur des Menschen durch elementare Naturerfahrungen.
3. Das eingehende Nachdenken über Sinnfragen mit dem Blick auf den eigenen Lebensstil und die Begrenzung eigener materieller Ansprüche.
4. Das konkrete Erfahren der ökologischen Wechselwirkungen zwischen Mensch und Mitwelt als Grundlage kompetenter Urteilsbildung im Alltag.
5. Das Entdecken und Erkunden der biologischen Vielfalt mit ihrer großen Bedeutung für den Menschen.
6. Die individuelle Erfahrung und Auseinandersetzung mit dem kulturellen Konzept „Wildnis“ als Ergänzung zur Zivilisation.
7. Das Erleben der Wildnis als Ort der persönlichen Freiheit in einer regulierten Gesellschaft.

Der Bildungsgedanke der Großschutzgebiete kann schwer nur durch Bücher und Filme vermittelt werden. Wer auf festen Forstwegen bleiben muss, keine Nacht in der verwildernden Natur verbringen darf oder immer wieder auf Edutainment-Einrichtungen im Wald stößt, wird es sehr schwer haben, verwilderte Natur intensiv erfahren zu können.⁴

Ablauf

Die Übernachtung ist eingebettet in einen fünftägigen Aufenthalt in der Jugendherberge „Urwald-Life-Camp“ auf dem Harsberg. In der Regel reisen die Kinder am Montagmittag an und am Freitag nach dem Frühstück wieder ab. Einige der Programmpunkte orientieren sich am dreitägigen Pauschalprogramm.

Anreisetag

Anreise, Zimmer beziehen und sich einleben. Die Schlüssel der Zimmer sind verschwunden (die Hainich-Poltergeister haben sie versteckt) und müssen anhand einer Karte gefunden werden. Nach dem Mittagessen startet die Gruppe gemeinsam in den Nachmittag. Auf dem Programm stehen der Besuch der Nationalpark Information und verschiedene Teambuildingsspiele. Am Abend gibt es noch ein Lagerfeuer, welches die Kinder selber entzünden müssen sowie Stockbrot (weitgehend identisch mit dem ersten Tag beim dreitägigen Programm).



Vorbereitungstag

Am zweiten Tag üben die Teilnehmer, wie sich die Tarps am besten aufspannen lassen und welche Gegenstände in den Rucksack gehören. Es ist angedacht, dass die Kinder sich selbstständig überlegen, wie Sie in der Natur gepflegt werden möchten und welche Zutaten dafür notwendig sind. Gekocht wird in einem Kessel über dem Lagerfeuer. Anschließend geht eine Delegation einkaufen. Alle Lebensmittel müssen auf die Teilnehmer aufgeteilt werden. Das Abendprogramm ist noch in Planung (Film zur Nachhaltigen Bildung, unterschiedliche Aktionen zum Thema Ernährung).

⁴ Bühler, Ruth Margret; Müller, Susanne; Jung, Norbert: *Natur erfahren helfen. Starthilfe für Praktikanten, Föller und andere Umweltbewegte*. München: oekom (2011)

Wildnistag und Wildnisübernachtung

Am Mittwoch startet der Wildnistag am Morgen nach dem Frühstück. Die Teilnehmer packen ihr Lunchpaket und den Rucksack und es geht gemeinsam auf eine Wanderung durch den National- und Naturpark. Auf dieser Wanderung gibt es mehrere Naturerlebnisspiele und Aktionen zum BNE Thema Ernährung. Die Schüler müssen sich ihren Weg mithilfe eines GPS-Gerätes und errechneten Koordinaten selber suchen. Dafür gibt es unterschiedliche Stationen mit Aufgaben, welche die nächsten Koordinaten enthalten (Geocaching). Am Nachmittag wird das Wildniscamp erreicht und gemeinsam werden die Tarps aufgespannt und ein Feuer entfacht. Anschließend wird im großen Kessel gemeinsam gekocht. Für die Kinder gibt es in Kleingruppen ein Kartenspiel, mit unterschiedlichen Aufgaben. Die Kinder entdecken ihre nähere Umgebung selbstständig. In der Nacht gibt es noch einen Orientierungslauf/Nachwanderung durch den Wald.

Abschlussstag

Nach einem kleinen Frühstück wird im Camp aufgeräumt und es geht wieder zurück in die Jugendherberge. Dort wird die Ausrüstung gereinigt und verstaut. Anschließend haben die Schüler bis zum Abendessen Freizeit bzw. Gelegenheit für andere spannende Aktionen. Am frühen Abend findet das Spiel „Nakundu - Abenteuer im Hainichland“ statt. Der Abend steht der Gruppe zur freien Verfügung (Abschiedsabend).

Abreisetag

Nach einer Abschlussreflexion mit der gesamten Gruppe am Vormittag steht die Abreise an.

Die genaue Einbeziehung der Schutzgebiete wird noch auf Arbeitsebene geklärt. Ein Teil der zusätzlichen Zeit soll durchaus zur vertieften Beschäftigung mit den Schutzgebieten genutzt werden.



Das Spiel Nakundu - Abenteuer im Hainichland

Ablauf eines Spieleabends

Ein Spieleabend läuft in der Regel nach demselben Muster ab. Der Moderator wählt in einer Steuer-Software über eine Nutzeroberfläche vor Beginn der Veranstaltung die passenden Kategorien für die Veranstaltung aus, so dass diese für den Spielablauf zur Verfügung stehen. Weiterhin werden in der Vorbereitung die Lichanlage und der Ton eingestellt, der Beamer in Betrieb genommen und die Sitzmöglichkeiten, Buzzer, Spielwürfel und Spielfiguren vorbereitet.

Beim Eintritt wird den Teilnehmern durch Licht- und Töneffekte das Betreten einer Waldlichtung vorgespielt. Die Gruppen finden sich bei ihren zugehörigen Sympathietieren zusammen und machen sich mit der Umgebung vertraut. Beim Eintritt des Spielmoderators ändert sich die Lichtkulisse und die Spielshow beginnt. Nach einer kurzen Erklärung der Spielregeln und der zu erreichenden Punkte würfelt die erste Gruppe und zieht mit ihrer Spielfigur die entsprechende Augenzahl auf dem Spielfeld. Je nach erreichtem Feld können unterschiedliche Aktionen eintreten. So müssen die Teilnehmer bei einem Ereignisfeld z.B. eine Frage einer bestimmten Kategorie beantworten, ihr Geschick und Wissen bei einer „Tieraktion“ beweisen oder bei einer kurzen Videosequenz genau aufpassen. Der Moderator steuert über ein kabelloses Bedienelement den Spielablauf. Dabei ändert sich je nach Situation die Lichtszenerie und schafft so eine hochwertige Haptik, die die Teilnehmer auch aus Fernsehshows kennen. Nach dem Erreichen des Ziels werden die ersten drei Plätze auf dem Siegereck vergeben. Anschließend erfolgt ein Abschlussfoto und die Teilnehmer verlassen den Saal.

Die Spielzeit ist dabei auf ca. 1,5 Std. angesetzt.



Spielmoderator

Die zur Durchführung des Projektes erforderlichen Leistungen konnten aufgrund der Personalsituation bei den Kooperationspartnern nicht durch vorhandenes Personal geleistet werden. Für Entwicklung, Vermarktung und Durchführung des Spiels war somit zusätzliches Personal erforderlich.

Unter anderem aufgrund der Erfahrungen im Vorfeld des Projekts hat sich eine durchgängige Moderation sowohl der Rahmenprogrammes als freilich auch des eigentlichen Spieleabends empfohlen. Die Herausforderung an diese Spielmoderation ist es einerseits, den Schwierigkeitsgrad an das Niveau der jeweiligen Gruppen anzupassen, andererseits die Themen so zu wählen, dass sie den Aufenthalt reflektieren, aber auch ein motivierendes Klima im Spielsaal aufrecht erhalten. Dazu gehört auch, auf das Interesse der Gruppen zu achten, die am Spiel teilnehmen.

Für den Zeitraum zweites Halbjahr 2011 bis Ende 2011 oblag die Moderation und Entwicklung des Spiels Frau Claudia Wilhelm. Seit Januar 2012 bis in die Gegenwart obliegt die Moderation Sebastian Schacht. Die Stelle wurde jeweils von der Steuerungsgruppe ausgeschrieben und im Konsens besetzt. Während des Projektzeitraums war eine Arbeitszeit von 30 Stunden pro Woche vorgesehen.

Vor- und Nachbereitung des Spielabends

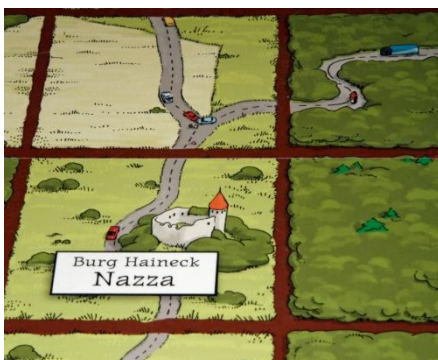
Dem Moderator des Spiels obliegt es nicht nur, am Spielabend die Gruppen durch das Spielgeschehen zu begleiten. Letztlich entscheidet die Vorbereitung des Spielabends über den pädagogischen Erfolg. So werden die Fragen anhand der Tageserlebnisse und der Leistungsfähigkeit der Gruppen ausgewählt und müssen bereitstehen, wenn die Gruppen auf eines der Ereignisfelder gelangen. Die Hardware (Spielsteuerung, Beleuchtung, Beschallung, Sitzgelegenheiten, Buzzer, Kulissenwände, Experimentiertische, weitere Materialien für z.B. die Tieraktionen etc.) muss vorbereitet werden.



Am Abreisetag erfolgt eine Bewertung des Aufenthalts, unter Einbeziehung der Betreuungspersonen und Teilnehmer. Es findet eine kurze Reflexion des Erlebten in Form einer Bilderpräsentation statt, um alle Aktionen noch einmal ins Gedächtnis zu rufen. Anschließend haben die Teilnehmer die Möglichkeit den Aufenthalt durch unterschiedliche Reflexionsmethoden zu bewerten. Dabei haben nicht nur die Teilnehmer Gelegenheit, ihre Erlebnisse zu evaluieren sondern auch für die Jugendherberge besteht hier die Möglichkeit der Qualitätssicherung. Angesprochen werden daher auch Fragen nach dem subjektiven Qualitätsempfinden der Teilnehmer, welche Aktionen als gut und welche als weniger erfolgreich empfunden wurden, nach der Angemessenheit des Schwierigkeitsgrades der Fragen, nach der Betreuungsqualität, der Selbstmotivation und der Aufmerksamkeit. Mittels dieser Erhebung soll die Qualität und Akzeptanz des Spiels gesteigert bzw. auf einem hohen Niveau gehalten werden können.

Spielfeld

Das Spielfeld im NAKUNDU Saal zeigt das Gebiet des Naturparks Eichsfeld-Hainich-Werratal. Es ist als großes „Wimmelbild“ inszeniert, auf dem es für die Teilnehmer auch neben dem Spielgeschehen viel zu entdecken gibt. Die Anfertigung und Gestaltung des Spielfeldes wurde von einem professionellen Grafikbüro übernommen. Die Teilnehmer ziehen mit Spielfiguren (plastische Darstellungen ihrer jeweiligen Sympathietiere) auf den Mosaiken des Spielfeldes durch den Naturpark und erreichen



während des Spiels unterschiedliche Felder. Der Spielverlauf wurde mithilfe einer Schwarzlicht reflektierenden Folie auf dem Spielfeld aufgebracht, wodurch ein schöner Effekt beim Ziehen der Spielfigur erreicht wurde.



Sympathiefiguren

Während des Aufenthaltes bekommen die Teilnehmer bereits am Anreisetag, spätestens jedoch am Spielabend, ein Sympathietier zugeordnet, welches Ihnen als „Pate“ zur Seite steht. Hierfür wurden insgesamt sechs Tiere ausgewählt und durch ein Grafikbüro ansprechend gestaltet und koloriert. Die Gestaltung der Figuren ist comic- bzw. kuscheltierhaft an die Zielgruppe der 4. bis 6. Klasse ange-



passt. Alle sechs Tiere sind in der Region zu Hause und haben hier ihren Lebensraum. Innerhalb der Steuergruppe hat man sich für die Tiere Fuchs, Dachs, Uhu, Eichhörnchen, Wildschwein und natürlich die Wildkatze entschieden.

Weiterhin wurden die Sympathietiere auch als Spielfiguren von einer Künstlerin gefilzt um Sie passend auch auf dem Spielfeld einzusetzen. Sie wurden mit Sand beschwert und durch eine Lasche am Rücken lassen sie sich leicht versetzen. Die gefilzten Figuren sind aufgrund der Materialwahl sehr glaubwürdig im Spiel einzusetzen (anders als Spielfiguren z.B. aus Schaumstoff) und dennoch sehr stimmungsvoll und gleichzeitig leicht zu versetzen (im Gegensatz zu Holzfiguren) und robust. Sie werden allgemein als sehr attraktives Element des Spiels empfunden.



Projektentwicklung

Vom rein spielpädagogisch gestalteten Ansatz hat sich „Nakundu“ zu einem den ganzen Aufenthalt von Schulklassen durchziehenden Erlebnisansatz entwickelt, der die besonderen Möglichkeiten an der Schnittstelle von Natur- und Nationalpark nutzt, um den Teilnehmern die Idee der Schutzgebiete näher zu bringen, Problembewusstsein in Bezug auf Nachhaltigkeitsfragen zu schaffen und Handlungsanreize zu bieten. Der Aufenthalt ist fast durchgängig moderiert, wodurch eine sehr gute pädagogische Betreuung gewährleistet ist. Die Erlebnisse werden ständig reflektiert und gefestigt; der Spielabend, der ursprünglich als einziges Reflexions- und Wiederholungsinstrument gedacht war, ist nunmehr das Highlight am Ende eines für sich schon äußerst erlebenswerten Aufenthaltes geworden.

Die Entwicklung des Spiels ist auch nach dem Ende des Förderungszeitraums nicht abgeschlossen. Die Pflege des Fragenkataloges, die Einarbeitung neuer Spielideen, die Koordination der audiovisuellen Aufbereitung der Fragen und Spielbausteine, die zielgruppenorientierte Ausdifferenzierung des Spielablaufes und der Erhalt der Attraktivität des Spiels durch gegebenenfalls notwendige sonstige Anpassungen sind eine stetige Verpflichtung. Aufgrund der gemachten Erfahrungen findet eine ständige Qualitätskontrolle statt, sowohl was die inhaltliche Penetration als auch was die technische Umsetzung betrifft.

Vermarktung

Für die Vermarktung des Produktes und zur Schaffung eines Alleinstellungsmerkmals wurde ein eigenes „Corporate Design“ entwickelt. Durch die Erstellung einer Wort-Bild Marke hat das Nakundu-Projekt eine hohe Wiedererkennbarkeit erreicht und ein professionelles Erscheinungsbild erlangt.



Das erstellte Logo soll durch sein Design aus unbehandeltem Holz einen Hauch von Abenteuer suggerieren, welcher durch den Schriftzug „Abenteuer im Hainichland“ verstärkt wird. Es finden sich alle Sympathietiere durch Ihre Fährten vertreten auf dem Logo wieder, so dass auch hier ein Zusammenhang hergestellt wurde. Neben der Wort-Bildmarke wurden die für das Spiel wichtigen Sympathietiere für Kinder grafisch ansprechend von einem Grafikbüro erstellt. Mit Hilfe dieser ansprechenden Grafiken wird die Vermarktung des Produktes z.B. in den Zeitschriften des Jugendherbergswerkes betrieben. Sie sind ein „Eyecatcher“, der zum Lesen des Textes animiert.

Außerdem wurde eine eigene Internetpräsenz erstellt, in der über das Projekt, das Spiel selbst, die Hintergründe (inkl. kurze BNE-Info) und die zwei Rahmenprogramme (drei oder fünf Tage) informiert wird. Die Domain www.nakundu.de wurde hierzu gesichert, so dass auch langfristig eine Verbindung zwischen dem Kunstwort und dem Produkt erhalten bleibt.

Ausbau der Spielstätte

Die Spielstätte wurde in einem vorhandenen Raum der Jugendherberge eingerichtet, einem ca. 220 qm großen sechseckigen Raum mit einer einer Waldlichtung nachempfundenen Wandgestaltung. Im Zuge des Nakundu-Projektes mussten die technischen Bedingungen in dem Raum an die Erfordernisse des Spiels angepasst werden. Zunächst war es nötig, das Ambiente in der Spielstätte ansprechend zu gestalten: Der Eindruck einer Waldlichtung, aber vor allem überhaupt *jede* Aufenthaltsqualität in dem Raum wurde nämlich durch extrem schlechte Nachhallwerte zerstört (Anlage). Mittels Schallabsorbieren in Blätter- und Wolkenform sowie durch mobile schall absorbierende Kulissenwände konnten die mit dem Hall verbundenen Probleme zufriedenstellend gelöst werden. Es ist gelungen das Ambiente einer Waldlichtung im Nakundu-Saal weiter zu fördern (siehe Foto unten) und einen einmaligen Raum zu schaffen. Durch viel Eigenleistung konnten hier die Kosten in einem vertretbaren Maß gehalten werden. Alle relevanten statischen und brandschutztechnischen Erfordernisse wurden dabei berücksichtigt.



Die Kulissenwände dienen einerseits als Szenerie für die Spielgruppen und andererseits erlauben sie eine Strukturierung des Raumes für die unterschiedlichen Aktivitäten des Spiels.

Als attraktive Sitzgelegenheit, die gleichzeitig auch ein spielerisches Element in den Raum bringt, wurden Sitzwürfel mit unterschiedlich bedruckten Seiten angeschafft. Diese Würfel lassen sich u.a. zu unterschiedlichen Motiven zusammensetzen/puzzeln – und bieten somit gleich eine Teamaufgabe zur Einstimmung. Als Sitzgelegenheiten bieten sie eine körpergerechtere Sitzhaltung als die vorher



genutzten Sitzkissen, wirken aber nicht so förmlich wie konventionelle Stühle. Zwischenzeitlich in Erwägung gezeichnete zurechtgeschnittene Baumstämme wären zu schwer gewesen und hätten auf Dauer die Spielfläche beschädigt.

Der Einbau einer Beschallungsanlage ist ebenfalls abgeschlossen. Im Raum steht eine potente P.A. mit 4 Stück 500 W Lautsprechern,

Deckenlautsprechern und einem Subwoofer zur Verfügung. Das Ergebnis überzeugt. Bei den im Spiel integrierten Videos kommt der Klang der Lautsprecher sehr gut zur Geltung. Auch der Einsatz von Mikrofonen ist ohne Probleme möglich. So ist auch für Spiele mit größeren Teilnehmerzahlen oder Zuschauern eine vernünftige Verständigung möglich.

Die für das Spiel notwendige Effektbeleuchtung wurde bestellt und ist bereits verbaut. Insgesamt wurden folgende Komponenten eingebaut: Drei Moving Heads zur flexiblen Beleuchtung unterschiedlicher Stellen, z.B. der Teilnehmergruppen, 9 Farbwechsler-LED Scheinwerfer zur farblichen Markierung der jeweils aktiven Gruppe, 5 Bühnenscheinwerfer zur Ausleuchtung entweder des Moderators oder der gesamten Bühne bei Vorführungen von Experimenten sowie 18 Scheinwerfer zur Ausleuchtung der Spielfläche. Vier UV-Fluter lassen bei gedimmtem Umgebungslicht den ansonsten unsichtbaren Laufweg auf der Karte mysteriös aufleuchten. Eine Nebelmaschine sorgt weiter für ein passendes Ambiente. Die Scheinwerfer, Moving-Heads und Nebelmaschinen werden über ein in der Veranstaltungstechnik gebräuchliches DMX-Bussystem angesteuert. Die Installation der Scheinwerfer erfolgte in Eigenleistung und entspricht den relevanten Richtlinien (BGV C1, DIN 4102, max. Punkt- und Flächenbelastung der Deckenkonstruktion laut Statikvorgaben). Bei den Scheinwerfern wurde auf Langlebigkeit und niedrigen Stromverbrauch geachtet; dadurch heizt sich der Raum trotz einer maximalen Ausleuchtung von über 1000 Lux auf der Spielfläche nicht auf. Die DMX-Strecke wird über ein PC-Interface bespielt.

Steuersoftware

Eine große Herausforderung war die Steuerung für die einzelnen Komponenten zu entwickeln, die den Spielmoderator bei seinen Aktionen unterstützt, ohne jedoch seine Aufmerksamkeit zu rauben und die die Komponenten Videopräsentation, Licht und Ton steuert und gleichzeitig den Spielablauf koordiniert (welche Gruppe mit Würfeln dran ist, wie der Punktestand ist, welche Fragen gestellt werden etc.). Die Realisierung dieser Softwaresteuerung stellte sich als sehr schwierig heraus, da es bisher kein entsprechendes Produkt auf dem Markt gibt. Die Erstellung einer vollautomatischen Spielablaufsteuerung mit einem Steuerinterface für Lichteffekte und einer drahtlosen Fernbedienung für den Moderator auf HTML-Basis ist eine der für den Beobachter kaum sichtbaren aber aus technischer Perspektive am meisten zu beachtenden Innovationen des Projektes. Die Spielsoftware kam in einer Testversion bereits auf der Woche der Umwelt in Berlin zum Einsatz und wurde mir einigen Verzögerungen bis zum Ende des Projektes kontinuierlich von kleineren Fehlern befreit und nunmehr fertiggestellt.

Die Software stützt sich zunächst auf eine MySQL-Datenbank, in der die Fragen, Kategorien, Spielstände, Lichtszenen, Multimedia-Inhalte etc. hinterlegt sind. Die Datenbank kann kontinuierlich durch den Spielmoderator oder anderes Personal gepflegt werden. Eine entsprechende Einweisung hat stattgefunden. Aufgrund der Programmierung mit HTML5 kann der Quellcode jederzeit eingesehen und bei Bedarf verändert werden. Über einen Apache-Webserver wird für die Hauptleinwand die optische und akustische Zuschauerausgabe bereitgestellt. Diese wird über die P.A. und den Videobeamer für die Spielteilnehmer hör- und sichtbar gemacht. Der Spielmoderator hält bei sich ein x-beliebiges Tablet oder Smartphone mit WLAN-Zugriff und greift über das drahtlose Netzwerk ebenfalls auf den Webserver zu. Für die Fernbedienung wird eine separate Anzeige bereitgestellt, die die gegenwärtigen Optionen darstellt. Die Software überwacht die Zugreihenfolge, den Punktestand, die Fälligkeit von Punktestandsanzeigen zwischen den Runden, die Vergabe des sog. „Nachhaltigkeits-

punktes“, die Fälligkeit der sogenannten „Tieraktion“ usf. So kann der Spielmoderator sich auf die Gruppe konzentrieren und muss sich nicht um die vielen Hintergrundinformationen kümmern.

Über ein speziell angefertigtes Hardware-Steuerprotokoll überträgt die Steuersoftware auch die jeweils aktuelle Lichtszene an das DMX-Interface, so dass sogar der Raum auf das Spielgeschehen reagiert: Die Gruppe, die jeweils mit Würfeln an der Reihe ist, wird in ihrer jeweiligen Farbe angestrahlt; Beim Eintritt des Moderators oder bei besonderen Ereignissen sorgen Lauflichteffekte für eine Showatmosphäre, das Wirken des „Hainich-Poltergeistes“ wird mit Blitzen oder plötzlichem Blackout begleitet und je nach Spielsituation wird der Bühnenbereich, das Spielfeld (teilweise mit Schwarzlicht!) oder ein Außenbereich des Raumes beleuchtet, um die jeweils stattfindenden Aktionen zu betonen.

Als besonderes Feature wurden (aufgrund einiger Verzögerungen auf Lieferantenseite erst nach Beendigung der Förderfrist) Buzzer hergestellt, die über Bluetooth mit der Spielsteuersoftware verbunden sind. So können auch Quizfragen ganz standesgemäß mit einem Druck auf den großen roten Knopf beantwortet werden. Die Software übernimmt dabei selbständig die sofortige Ausleuchtung der Gruppe, die als erste gedrückt hat und der Raum wird in der jeweiligen Gruppenfarbe eingefärbt.



Nach langer Programmierarbeit und Code-Optimierung reagieren die Systeme so synchron, dass ein flüssiger Spielablauf gewährleistet ist. Sämtliche technischen Einrichtungen wurden in Eigenleistung projektiert und mit Ausnahme der Steuersoftware (für die nur das Pflichtenheft vorbereitet wurde) auch in Eigenleistung hergestellt bzw. beschafft und installiert. Die Vergabe an externe Dienstleister hätte ein Vielfaches der jetzigen Kosten verursacht, zumal eine Lösung für das Problem der synchronen Steuerung von datenbankgestützten Inhalten, Videopräsentation, Spielablauf, Buzzer und Licht erst mit dem Nakundu-Projekt erfunden wurde.

Durch die Steuersoftware kann das Spiel von nur einem Moderator betreut werden. Ohne die Software wäre ein Assistent für die Spielablaufüberwachung und Punktstandsvergabe sowie ein Techniker für die Lichtsteuerung nötig. Der entsprechende Personalaufwand würde zu einer Preisgestaltung für das Spiel führen, der in keiner Relation zu den üblichen Programmkosten stünde.

Absolvierte Spiele

Im Jahr 2011 wurde das Spiel NAKUNDU insgesamt 1071 Personen vorgestellt, davon haben 491 das Nakunduspiel durchgeführt, 217 Teilnehmer davon taten dies im Zuge regulärer Programmaktivitäten. In 2011 lief noch die Entwicklungsphase. In dieser Zeit wurden die Spiele mit zu diesem Zweck akquirierten Gruppen durchgeführt und mit jeweils kleinen Abwandlungen durchgeführt. Das Spiel wurde 2011 u.a. als Bestandteil eines günstigen Pauschalprogrammes („Den Urwald entdecken“) angeboten, das zusätzlich durch Aktivitäten im Nationalpark-Forscherzelt bzw. in der Naturpark-Projektwerkstatt ergänzt wurde. Dadurch konnte das Spiel kontinuierlich für die Zielgruppe an Attraktivität gewinnen.

Im Jahr 2012 wurde das Spiel 31-mal mit unterschiedlichen Gruppen gespielt. Dabei haben mehr als 1400 Personen das Spiel kennengelernt, davon 765 im Zuge regulärer Programmaktivitäten. Während dieser Zeit wurde das Spiel u.a. als Teil des Pauschalprogrammes „Nakundu – Abenteuer im

Hainichland“ angeboten, das verschiedene Teamaktionen am Anreisetag sowie den Wildnstag enthält.

Der neu eingeführte Wildnstag wurde im Jahr 2012 von insgesamt fünf Schulklassen mit 125 Kindern gebucht und durchgeführt. Eine detaillierte Aufstellung über die Spielteilnahmen findet sich im Anhang dieses Berichts.

Wirtschaftlichkeit

Die Spielteilnahme wurde während des Entwicklungs- und Erprobungszeitraumes insgesamt 931 mal verkauft bei einem Gesamtumsatz von 3.210,64 €. Der Wildnstag wurde von fünf Schulklassen mit 83 zahlenden Teilnehmern gebucht, bei einem Umsatz von 1.460,80 €. Eine detaillierte Umsatzauswertung findet sich im Anhang dieses Berichts.

Für die Preiserhebung hat man sich vor Beginn des Projektes auf 3 € pro Person bei mindestens 20 Teilnehmern verständigt, womit zumindest die Personalkosten während des Spiels gedeckt werden sollten (für den Fall, dass aufgrund Erkrankung etc. eine Honorarkraft mit der Spielleitung beauftragt hätte werden müssen). Eine Befragung von Gruppenbetreuern zu Beginn der Entwicklungsphase (Mitte 2011) führte zu dem Ergebnis, dass die Betreuer von 7 Gruppen gar nichts (2x) bzw. 1-2 € (5x) für die Teilnahme am Spiel zu bezahlen bereit gewesen wären. Zu dem Zeitpunkt wurde das Spiel noch in der nicht weiter veränderten Spielstätte ohne Nachhallreduzierung und mit Sitzkissen sowie ohne Videopräsentation durchgeführt.

Bei dem Preisniveau von ca. 60-90 € pro Veranstaltung ist ein wirtschaftlicher Betrieb kaum möglich, wenn man neben den reinen Personalkosten für Durchführung, Vor- und Nachbereitung auch Raumnutzungskosten (Reinigung etc.) und gar Abschreibungen sowie eine womögliche Weiterentwicklung des Spiels berücksichtigt. Die Erweiterung des Nakundu-Spiels um den Wildnstag war daher nicht nur eine Maßnahme zur Steigerung der Qualität der Inhaltevermittlung sondern auch zur Steigerung des mit dem Nakundu-Programm verbundenen Umsatzes. Durch die Durchführung des gesamten Begleitprogramms kann sichergestellt werden, dass annähernd das vollständige für den Aufenthalt aufgebrauchte Programmbudget in das Projekt fließt und sowohl zur Deckung der Programm- als auch der sonstigen Kosten zur Verfügung steht.

Wie an der kleinen Erhebung der Zahlungsbereitschaft zu Beginn des Projektes ersichtlich war, ist eine hochwertige „Verpackung“ essentiell, um einen angemessenen Preis verlangen zu können, der für die Deckung der Kosten ausreicht. Mit dem hochwertig und technisch anspruchsvoll ausgestatteten Nakundusaal scheint eine solche „Verpackung“ gelungen zu sein, so dass der in 2013 erhobene Preis von 94 € für das dreitägige Programm, obgleich das Programm damit zu den höchstpreisigen Programmen im „Urwald-Life-Camp“ gehört, dennoch als angemessen erachtet wird. Zusammen mit einer massiven Bewerbung des Produktes kann zur Zeit der Abfassung dieses Berichtes bereits festgestellt werden, dass das Programm eine überaus erfolgreiche Bereicherung des Portfolios der Jugendherberge darstellt. Es sind bereits 14 Klassenfahrten in der ersten Jahreshälfte gebucht (Stand Mitte März); weitere Buchungen für die erste und zweite Jahreshälfte sind noch zu erwarten. Damit übertrifft der Erfolg des Projektes auch optimistische Erwartungen.

Auszeichnungen

Thüringer Aktionsplan

Nakundu wurde im Thüringer Aktionsplan zur Umsetzung der Weltdekade für Bildung für nachhaltige Entwicklung 2011/12 aufgenommen.

UNESCO Dekade Projekt

Das Nakundu-Projekt wurde am 16. Juni 2012 in Aalen als offizielles Projekt der UNESCO Weltdekade für Bildung für nachhaltige Entwicklung 2012/2013 ausgezeichnet.

Marketing Award

Nakundu wurde mit dem Marketing Award 2013 „Leuchttürme der Tourismuswirtschaft“ des Ostdeutschen Sparkassenverbandes ausgezeichnet.



Veranstaltungen

Woche der Umwelt

Am 5. und 6. Juni 2012 wurde das NAKUNDU-Projekt auf der Woche der Umwelt neben 170 weiteren Ausstellern in Berlin vorgestellt.

Junior-Ranger Bundestreffen

Vom 7.-10. Juni 2012 fand im „Urwald-Life-Camp“ das bundesweite Junior-Ranger-Treffen von EUROPARC statt. Auf dem „Basar der Möglichkeiten“ wurde auch das Spiel vorgestellt. Etwa die Hälfte der ca. 400 Teilnehmer nutzten die Gelegenheit, das Spiel kennen zu lernen.



Landeszeltlager der Thüringer Jugendfeuerwehr

Während des einwöchigen Landeszeltlagers der Thüringer Jugendfeuerwehr im Juli 2012 wurde das Nakunduspiel als besonderes Ereignis am Abschlusstag mit über 400 Teilnehmern in abgewandelter Form durchgeführt. Dabei konnte die Wandlungsfähigkeit des Spiels demonstriert werden, das auch für große Teilnehmerzahlen (die Abschlussveranstaltung im Plenum wurde dabei in der „Urwald-Life-Arena“ durchgeführt, in der alle Teilnehmer Platz fanden) und auch für andere Themen (neben der Nachhaltigkeits- und Umweltkategorie wurde auch eine Feuerwehr-Kategorie eingebaut) umfunktioni-ert werden kann.

Bürgermeisterschaften im Wartburgkreis

Bei einer Veranstaltung für Bürgermeister im Wartburgkreis nahmen 12 Kommunalpolitiker an dem eigens abgewandelten Spiel teil. Viele der Stammebeleger der Jugendherberge kommen aus dem Gebiet und durch die Präsentation konnte in diesem wichtigen Gebiet über das Projekt informiert werden.

Nakundu-Workshop

Am 15. und 16. November 2012 fand in der Jugendherberge „Urwald-Life-Camp“ der Multiplikatoren-Workshop mit dem Titel „Das Naturerbe spielerisch entdecken - Innovative Ansätze für Umweltbildung und BNE für junge Leute“ statt. An dem Workshop nahmen 47 Personen aus ganz Deutschland teil. Die meisten Teilnehmer kommen selber aus der Umweltbildung und haben mit Ihrem Wissen einen interessanten Beitrag zu den Diskussionen geliefert. Folgende Vorträge wurden auf der Veranstaltung gehalten:



- „Vorstellung Nationalpark Hainich und Naturpark Eichsfeld-Hainich-Werratal“ Rüdiger Biehl, stellvertretender Leiter Nationalpark und Dr. Johannes Hager, Leiter Naturpark
- „Bildung für nachhaltige Entwicklung draußen greifbar machen“ Thorsten Ludwig, stellvertretender Vorsitzender Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung (ANU)
- „Vorstellung des Junior Ranger Projektes, im Besonderen des neuen Online Lernspiels“ Jan Wildefeld, EUROPARC Deutschland
- „Potentiale von Computerspielen für die Nachhaltigkeitskommunikation“ Imke Hoppe und Christina Schumann, TU Ilmenau
- „Die Heinz Sielmann Stiftung mit dem Projekt CAMäleon“ Dr. Susanne Eich, Heinz Sielmann Stiftung
- „Warum?–Darum! Umweltethik für Kinder – Entwicklung und Erprobung philosophischer Methoden zur Umweltbildung mit Kindern“ Anna-Katharina Klauer, Sächsische Landesstiftung Natur und Umwelt
- „„Sag mir deinen Namen!“ Baum- und Straucharten interaktiv entdecken“ Svenja Affeldt, Leibniz Universität Hannover, Institut für Didaktik der Naturwissenschaften
- Diskussion: „Thema: Was ist zu tun, um erfolgreiche Umweltbildung und BNE bei der Zielgruppe zu leisten?“ Moderierte Diskussion durch Herrn Prof. Dr. Jorge Groß, Otto-Friedrich-Universität Bamberg



Während des Workshops wurde den Teilnehmern das Spiel vorgestellt. Dabei konnten ermutigende Rückmeldungen des Fachpublikums gesammelt werden.

Aussicht/Geplantes

Das Projekt NAKUNDU wird auch nach Ablauf des Förderzeitraums an der Jugendherberge „Urwald-Life-Camp“ fortgesetzt. Für 2013 gibt es schon zum jetzigen Zeitpunkt mindestens 14 Anmeldungen von Gruppen, die das dreitägige Programm gebucht haben.

Außerdem wird die Entwicklung der Wildnisübernachtung weiter vorangebracht und versucht diese in der nächsten Saison verstärkt anzubieten. In 2013 gibt es bereits zwei Gruppen, welche Interesse an diesem Programm haben (Stand Mitte März).

Diskussion

Das Projekt „Nakundu – Abenteuer im Hanichland“ hat es sich zur Aufgabe gemacht das schwierige Thema BNE Kindern und Jugendlichen zugänglich zu machen. Pläne, das Projekt mit Hilfe einer Bachelor Arbeit eines Studenten der TU Ilmenau zu evaluieren, liegen vor und werden in 2013 angegangen. Damit sollen quantitative Aussagen zum didaktischen Erfolg des Programms erhoben werden, die bisher noch nicht zur Verfügung stehen. Im Zuge einer Analyse des Nakunduspiels während der Projektvorbereitungsphase durch das Institut für Didaktik der Naturwissenschaften an der Leibniz-Universität Hannover wurde jedoch ermittelt, dass der didaktische Erfolg des damals durchgeführten Spiels überschaubar war und es wurde empfohlen, dem Betreuungsaspekt des Programms mehr Beachtung zu schenken. Da das Nakundu-Programm in der jetzigen Fassung durchgängig professionell moderiert wird, ist davon auszugehen, dass der Bildungsaspekt nunmehr bessere Noten bekommen würde.

Ziel war es einen Ort zu schaffen, der durch seine technische und bauliche Ausstattung die Möglichkeit bietet das Thema BNE in spielerischer Art und Weise umzusetzen. Dies ist mit diesem Projekt gelungen. Auch wenn es immer wieder zu Verzögerungen seitens der Lieferanten kam, wurde das Projekt im angestrebten Zeitraum fertiggestellt und es konnte der Spielbetrieb über die letzte Saison sichergestellt werden.

Die Arbeit mit den Kooperationspartnern, dem Nationalpark Hainich, dem Naturpark Eichsfeld-Hainich-Werratal und dem DJH Thüringen funktionierte während des gesamten Förderzeitraums tadellos und wird auch darüber hinaus fortgesetzt. Es werden bereits neue Projekte angestrebt und auch das Projekt Nakundu hat weiterhin die volle Unterstützung der Partner. Dies zeigt sich z.B. durch die Bereitstellung von Freiwilligen der beiden Naturlandschaften sowie durch die Bereitschaft an weiteren Planungstreffen engagiert teilzunehmen. Die Steuerungsgruppe führt ihre Arbeit nach Projektabschluss weiterhin fort, um am Standort weiterhin eine hochwertige Bildung für Nachhaltigkeitsfragen und Umweltbildung unterstützen zu können.

Übersicht der Anlagen

- Protokolle der Steuerungsgruppensitzungen
- Übersicht der durchgeführten Spiele
- Detaillierte Einschätzungen zu den durchgeführten Spielen
- Arbeitsberichte der Spielmoderatoren
- Artikelumsatzübersichten

