

**DER WALD IN GEFAHR**

von Joachim Reimitz  
Markt St. Martin, 2001

**RAHMENBEDINGUNGEN  
UND LERNFELDER****Vorbemerkung**

Das Drama „Der Wald in Gefahr“ war eingebettet in das Projekt „Der Wald - Lebens- und Nutzraum“. Im Laufe von vier Tagen besuchten die SchülerInnen der 1B des Gymnasiums Oberpullendorf (autonomer Zweig: Soziales Lernen) den Wald, das Holz- und Forstmuseum in Lackenbach und holzverarbeitende Gewerbebetriebe. Der Wald selbst sollte auch sinnlich erfahren werden. Dazu wurde im Wald mikroskopiert, Installationen mit Naturmaterialien von den Kindern angefertigt, beobachtet, geschaut, gerochen und gespürt.

**Zielbeschreibung**

Das dramapädagogische Projekt diente als Abschluss mehrerer Projektstage, die alle das Thema „Der Wald - Lebens- und Nutzraum“ behandelten. Während der Projektstage erworbenes Wissen sollte angewendet und vertieft und das Problembewusstsein der Partnerschaft Natur - Mensch erweitert werden. Die dramapädagogische Arbeit ist ebenso Teil des „Sozialen Lernens“ in dieser Klasse.

**Dramafähigkeiten**

- Pantomimische Darstellung von Tieren
- Kleine Szenen erarbeiten und präsentieren
- Direkte Improvisation zu erzähltem Text
- Requisiten aus Alltagsgegenständen herstellen
- Bühne definieren und bespielen → Spielraum richtig nutzen
- Nach Regieanweisungen des/der LehrerIn agieren
- Phantasiearbeit

**Soziale Kompetenzen**

- Erarbeiten der Regeln für gutes Zusammenarbeiten
- Vor der Gruppe reden, anderen GM zuhören, warten bis man an die Reihe kommt
- Kommunikationsschulung
- In einer Kleingruppe gemeinsam etwas erarbeiten und präsentieren
- Sich in eine Person und deren Situation hineindenken

- Fragen stellen
- Meinung bilden und diese erklären und vertreten
- Wichtiges benennen und anderen beschreiben

**Thematische Lernbereiche**

- Die Tiere des Waldes
- Der Wald als Lebens- und Nutzraum
- Der Wald als vernetztes System
- Funktionen des Waldes
- Bedrohte Wälder
- Ursachen und Auswirkungen von Arbeitslosigkeit
- Gewaltfreier Widerstand
- Der Mensch als Teil der Natur
- Ökologische Wirtschaft

**PRETEXT****Pferderennen - Warming Up**

(siehe auch S. 31)

GM stehen Schulter an Schulter leicht vorgebeugt im Kreis, das Geräusch der laufenden Pferde wird durch Schlagen aller auf die Oberschenkel erzeugt. Der/die LehrerIn erklärt die einzelnen Teile des Pferderennens und zeigt auch die einzelnen Bewegungen vor, die da sind: Die Rennpferde stehen unruhig in den Startboxen (Hände vor Gesicht gefaltet, mit Füßen scharren und mit Hüften leicht gegenseitig anstoßen), da öffnen sich die Startboxen und das Rennen beginnt (gefaltete Hände werden geöffnet und klatschen auf Oberschenkel). Die Pferde kommen zur ersten Hürde (alle springen gemeinsam) und zur zweiten Hürde (springen) und nun geht es über die Brücke (mit Fäusten auf Brustkorb schlagen). Nach der ersten Doppelhürde (2x springen) geht es in die erste Kurve (alle legen sich in die Kurve), da plötzlich ein Ast von links (nach rechts ducken), aber schon geht es weiter zur nächsten Hürde (springen) und zum Wassergraben (springen, patsch). Die zweite Kurve (alle legen sich in die Kurve) führt in die lange Zielgerade. Vorbei an den johlenden Männern (alle schreien mit tiefer Stimme: Ho, ho, ho!), über eine besonders hohe Hürde (springen) laufen die Pferde nun bei den kreischenden Frauen vorbei (alle quietschen und kreischen), nehmen die letzte Doppelhürde (2x springen) und setzen zum fulminanten Endspurt (schnelleres Klatschen) an. Das spannende Rennen wird durch ein Zielfoto (alle lächeln und rufen „Klick!“) entschieden.

## **Vertrag**

Der/die LehrerIn schlägt Regeln vor. Gruppenmitglieder (GM) dürfen sie ergänzen.

- Rücksicht nehmen
- Zusammen arbeiten
- STOP gilt
- An Abmachungen halten
- 5-4-3-2-1-0-Stille

Regeln auf Plakat schreiben und von allen unterschreiben lassen.

## **Phantasiereise**

CD mit Waldgeräuschen vorspielen (oder ruhige Musik) - GM sollen an Erlebnisse der drei Waldtage zurückdenken.

## **Die Waldmaus im Waldhaus - Spiel**

Jeweils zwei GM fassen sich an den Händen, das Gesicht einander zugewendet, und bilden so das Waldhaus - alle verteilen sich gleichmäßig im Raum - ein GM ist die Waldmaus, ein anderes irgendein Tier des Waldes, das die Maus fangen will - die Maus läuft davon und kann in eines der „Waldhäuser“ schlüpfen - wenn die Maus in einem „Waldhaus“ steht ist die Person, die sie anschaut, der/die neue FängerIn - die Person, die vorher der/die FängerIn war, ist jetzt die neue Waldmaus - auch wenn die Waldmaus erwischt wird, gibt es einen Rollentausch.

## **Erzählung**

*Blitzpote, der Postbote läuft durch den Wald und ruft mit lauter Stimme: „Achtung, Achtung! Alle Tiere des Waldes müssen morgen bei Sonnenaufgang zur großen Lichtung kommen. Alle müssen kommen. Es ist sehr wichtig!“ Blitzpote läuft und läuft, um alle Tiere des Waldes benachrichtigen zu können.*

## **Pantomime**

GM stellen Tiere des Waldes vor - die anderen GM raten.

## **Erzählung**

*Mitten im Wald liegt ein Dorf mit dem Namen ... (GM nennen den Namen des Dorfes, der dann die ganze Geschichte beibehalten wird). Viele Menschen des Dorfes leben vom Wald.*

## **Liste an der Wand**

Was alles bekommt der Mensch vom Wald?

## **Erzählung**

Der/die LehrerIn legt Bauhelm, Spaten, Maßband oder ähnliches in die Mitte.

*Ein Tier, nämlich ..., hat beobachtet, wie Menschen aus dem Dorf, aber auch Unbekannte bei der Regenbogenlichtung, dem schönsten Platz des Waldes, waren. Diese Dinge hat es gefunden und als Beweis mitgebracht. Was kann das bedeuten? Die Aufregung ist groß, alle rufen und schreien durcheinander, bis schließlich der/die HerrscherIn des Waldes, nämlich ..., den „Stab der Rede“ ergreift und alles still wird. (Dieser wurde von den Kindern aus Naturmaterialien hergestellt und ich wollte ihn in die Geschichte einbauen.) Wer den „Stab der Rede“ hält, darf sprechen und alle hören zu.*

## **Konferenz der Tiere/Diskussion**

GM beraten, was das bedeuten könnte. GM sind in den Rollen der Tiere und stellen sich, wenn sie das Wort ergreifen, vor. Nur wer den „Stab der Rede“ hält, darf reden.

## **Erzählung**

*Nach langem Hin und Her, nach vielen Wortmeldungen und Erklärungen, beschließen die Tiere eine(n) Kundschafter(in), nämlich ..., ins Dorf zu schicken. Dass etwas gebaut werden soll, ist allen irgendwie klar. Aber Genaueres weiß man nicht. Darum soll die/der KundschafterIn im Wirtshaus, bei einer Gemeinderatssitzung, bei einer Kaffeejause und nach der Messe die Leute des Dorfes belauschen und so viele Informationen wie möglich beschaffen.*

## **Gruppenarbeit/Spielszenen/Präsentation**

Kleingruppen bereiten kurze Szenen vor, in denen der/die KundschafterIn (können auch die jeweiligen Zuschauer der anderen Kleingruppen sein) die Gespräche belauscht.

## **Erzählung**

*Von der gefährlichen Mission heimgekehrt, berichtet der/die KundschafterIn der Konferenz der Tiere von den Gesprächen und Gerüchten, die er/sie im Dorf belauscht hat. Einmal, der/die KundschafterIn musste sich bei der Gemeinderatssitzung im Büro des Bürgermeisters verstecken, entdeckte er/sie einen Bauplan am Schreibtisch des Bürgermeisters, einen Bauplan für ein riesiges Freizeit- und Shoppingzentrum an der Stelle der Regenbogenlichtung mit breiten Straßen durch den Wald und riesigen Parkplätzen. Und dann erzählt der/die KundschafterIn den anderen Tieren noch von seinem/ihrer Traum.*

## **Simultantheater/Erzählung**

GM spielen die Geschichte während der/die LI sie erzählt. Die Gruppe wird aufgeteilt in KundschafterIn, Bäume, Waldboden, Kettensägen.

**Der Traum:**

Nach der gefährlichen Erkundungstour kam der/die KundschafterIn nach Hause und musste sich von den großen Anstrengungen und Abenteuern ausrasten. Doch kaum war er/sie eingeschlafen, da träumte er/sie von einem großen, friedlichen Wald. Der/die KundschafterIn saß an einem wunderschönen, leicht erhöhten Platz, von wo aus er/sie einen wunderbaren Überblick hatte. Im Rauschen des Windes vermeinte der/die KundschafterIn etwas zu hören. „Schlaff nicht, schlaff nicht!“ Das Moos war aber so weich und die Luft so lau, sodass der/die KundschafterIn einschlief. Und da, wie aus dem Nichts, erhoben sich aus dem Waldboden Kettensägen, die alle Bäume umsägten. Der/die KundschafterIn schrak aus dem Schlaf hoch und es war nichts geschehen. Nur dieses „Schlaff nicht, schlaff nicht!“ war leise, aber doch noch immer zu hören. Der/die KundschafterIn beschloss nicht mehr einzuschlafen, doch es gelang ihm/ihr nicht. Und kaum war er/sie eingeschlafen, erhoben sich wieder die Kettensägen, um alles umzusägen. Wieder lag nach dem Erwachen des/der KundschafterIn der Wald unverehrt vor ihm/ihr. Aber einzuschlafen wagte er/sie sich nicht mehr. Und so weinte er/sie bitterlich und der Wald raunte: „Schlaff nicht, schlaff nicht!“

**Erzählung**

Aber der/die KundschafterIn hat während der Mission noch etwas bemerkt. In vielen Häusern des Dorfes war es still, traurig, bedrückend und manchmal gefährlich und gewalttätig. Der Grund dafür: Arbeitslosigkeit. Wegen der ungerechten Preise für Holz, Getreide und Fleisch können die Menschen von ihrer Arbeit nicht leben. Manche pendeln weit, einige mussten ganz fortziehen und denen, die dablieben, geht es sehr schlecht.

**Liste an der Wand**

Die GM schreiben auf, was Arbeitslosigkeit bedeuten kann, welche Auswirkungen sie für die Menschen haben kann.

**Lehrer in der Rolle/Heißer Stuhl**

Der/die LehrerIn spielt einen Arbeitslosen aus dem Dorf, der vom/von der KundschafterIn mitgebracht wurde und von den GM befragt werden kann. Der Arbeitslose erzählt von seiner Situation, seinem traurigen Alltag, und weist immer wieder darauf hin, dass das Freizeit- und Shoppingzentrum für ihn und seine ganze Familie DIE Überlebenschance sei.

**Erzählung**

„Die Bagger kommen!“ Laut schallt der Ruf durch den Wald. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die schreckliche Meldung. Zäune, Maschinen, Lastwagen und Bauhütten stehen schon bereit. Morgen soll die Arbeit am Freizeit- und Shoppingzentrum beginnen. Die Tiere verstehen die Probleme der Dorfbewohner, jedoch müssen diese auch ihre verstehen. „Wir müssen sie zum Verhandeln zwingen“, sagt der Hirsch. „Ich habe eine Idee“, sagt der listige Fuchs, „gewaltfreier Widerstand!“ Zuerst gibt es nur verständnislose Blicke, aber bald beginnt eine große Betriebsamkeit auf dem abgesperrten Gelände, die die ganze Nacht andauert. Und am nächsten Tag fällt dem Bagger die Schaufel herunter.

**Gruppenarbeit/Spielszenen/Präsentation**

GM erarbeiten in Kleingruppen Beispiele für gewaltfreien Widerstand nach dem Muster „dem Bagger fällt die Schaufel herunter“. Anschließend Präsentation der erarbeiteten Spielszenen.

**Erzählung**

Das ganze Dorf ist im Gasthaus versammelt. Alle schreien durcheinander und sind aufgeregt. Keiner kann sich die Vorgänge erklären, es ist alles so rätselhaft, ja unheimlich. Da plötzlich steht ein Tier, nämlich ..., in der Tür und überbringt den Menschen folgende Botschaft:

„Wir Tiere des Waldes haben eure Maschinen lahmgelegt, weil wir nicht zulassen, dass ihr unseren Wald zerstört.“

Doch haben wir Verständnis für eure Situation und dafür, dass ihr Arbeit braucht. Wir schlagen Verhandlungen vor, in denen jede Seite ihre Vorstellungen zur Sprache bringen kann. Zuerst berät jede Gruppe einzeln und dann gibt es eine große Konferenz.“

So schnell wie das Tier gekommen war, verschwindet es wieder und zurück bleiben die verutzten Dorfleute.

**Gruppenarbeit/Liste an der Wand**

Zwei Gruppen werden gebildet (Tiere und Menschen), die beratschlagen, was sie wollen oder nicht wollen, was sie fordern oder anbieten, was für sie unbedingt wichtig ist und wo sie kompromissbereit sind usw. Ergebnisse werden auf Plakate geschrieben.

**Die große Verhandlung/Begrüßungsritual**  
Bevor die Verhandlung beginnt, gibt es ein Begrüßungsritual, durch das beide Seiten ihre Achtung und Anerkennung der anderen Gruppe zeigen. LI schlägt Trommel - bei jedem fünften Schlag eine Aktion - 1,2,3,4, beide Gruppen verbeugen sich voreinander, 1,2,3,4, beide Gruppen tauschen Platz und verbeugen sich wieder, 1,2,3,4, Tiere legen Geschenk nieder, 1,2,3,4, Menschen legen Geschenk nieder usw. Beide Gruppen bilden einen Kreis, wobei immer ein Tier und ein Mensch abwechselnd nebeneinander stehen sollen. Die Beratungsergebnisse werden abwechselnd vorgestellt und der/die RednerIn hält den „Stab der Rede“.

### Erzählung

*Die Beratungen werden mit großem Ernst und Respekt vor der Meinung des Anderen geführt. Sie sind jedoch sehr schwierig und dauern deshalb noch an. Bis jetzt ist noch keine Lösung zustande gekommen.*

### Meinungslinie/Diskussion

LI stellt Frage an die GM: „Glaubst du, dass Menschen und Tiere eine Lösung finden, die es ihnen ermöglicht in Frieden und gegenseitigem Respekt zu leben?“ GM stellen sich je nach Zustimmung oder Ablehnung auf der Meinungslinie (gedachte Diagonale durch den Raum, in einer Ecke 100 % JA, in der anderen Ecke 100 % NEIN) auf: Die GM begründen der Reihe nach ihre Entscheidung mit anschließender Diskussion.

### Platz der größten Intensität

Zum Nachklang begeben sich die GM an die Stelle, an der es für sie während der Arbeit an der Geschichte am intensivsten, am wichtigsten war. Die GM können eine kurze Stellungnahme abgeben.

### Abschluss

Crick crack - that's that!

## WENN EINER EINE REISE TUT

von Johanna Krinner  
Semriach, 2001

## RAHMENBEDINGUNGEN UND LERNFELDER

### Ökologische Themenbereiche

- Gesunde Ernährung
- Einsparung von Ressourcen
- Ökologische Alltagskultur

### Voraussetzungen

- Gesunde Ernährung ist an der VS Semriach ein alljährlich wiederkehrendes Thema.
- Schüler der vierten Klasse haben bereits erste Einblicke in die Funktion eines Körpers und den Zusammenhang zwischen Ernährung und Gesundheit gewonnen.
- Verstärkte Arbeit zu sozial-ethischen Themen seit der 2. Klasse VS.
- Alle in der Klasse unterrichtenden LehrerInnen erklärten sich bereit mitzuarbeiten.

### Ziele

- Auseinandersetzung der SchülerInnen mit der Reaktion des Körpers auf Nährstoffe und Spurenelemente.
- Auseinandersetzung mit der Tatsache, dass lange Wege die Qualität von Lebensmitteln beeinträchtigt.
- Üben des miteinander Arbeitens und Spiels in durch Zufall gewählten Gruppen.
- Selbständiges Erwerben von wichtigen Informationen.

