

Mit einem Vorwort von Richard Louv und Andreas Weber



Grundlagen der Wildnispädagogik

Mit dem

Coyote-Guide

zu einer tieferen Verbindung zur Natur

Buch 2 - Handbuch der Aktivitäten



Jon Young

Ellen Haas

Evan McGown

Wie man mit diesem Buch umgeht

Für Mentoren, Lehrer, Eltern, Ratgeber und andere Menschen, die mit Kindern arbeiten – ob diese ein oder einhundert Jahre alt sind.

Im Americansichen ist Buch 1 und 2 als Gesamtwerk erschienen. Aufgrund der umfangreichen deutschsprachigen Übersetzung hat sich der Verlag dazu entschieden daraus zwei Bücher zu machen.

Dieses Buch ist die praktische Ergänzung zum Buch 1¹ ***Grundlagen der Wildnispädagogik: Mit dem Coyote-Guide zu einem tieferen Verständnis der Natur***. Das ***Handbuch für Mentoren*** enthüllt in Geschichten und Diskussionen die Prinzipien des Coyote-Mentoring. Diese Prinzipien sind Ebenen des Lernens und der menschlichen Entwicklung, die allen Aktivitäten zugrunde liegen und – oftmals für die Teilnehmer unsichtbar – im Bewusstsein des Mentors ständig lebendig sind.

In dem vorliegenden Buch ***Handbuch der Aktivitäten*** finden Sie: Spiele und andere Übungen, die zeigen, wie die in Buch 1 vorgestellten Ebenen des Lernens in die Tat umgesetzt werden können. Betrachten Sie dieses Buch wie eine offene Werkzeugkiste oder eine Rezeptesammlung und lassen Sie sich davon inspirieren. Probieren Sie die Spiele aus und passen Sie sie an Ihre Bedürfnisse an. Wenn Sie einfach nur Spaß in der Natur haben möchten, werden Sie an den hier vorgestellten Spielen Ihre Freude haben. Möchten Sie aber tiefer in die Hintergründe dieses Buches eintauchen und mehr über die Kunst des Mentoring und des Coyote-Teaching erfahren, legen wir Ihnen ans Herz, sich mit dem historischen und theoretischen Überbau in Buch 1 zu beschäftigen.

Denn es ist nicht unsere Absicht, einfach nur weitere „Rezepte“ für Naturverbindungen anzubieten. Stattdessen möchten wir Ihnen helfen zu lernen, wie man kocht. Deshalb ist es sinnvoll, beide Bücher zu haben, denn sie bereichern sich

¹ *Grundlagen der Wildnispädagogik – Mit dem Coyote-Guide zu einem tieferen Verständnis der Natur – Buch 1: Handbuch für Mentoren* von Jon Young, Ellen Haas, Evan McGown, erschienen im Biber-Verlag, ISBN: 9783980623667

gegenseitig. Die Verbindung zwischen beiden Büchern ist der Farbcode. Er hilft Ihnen, zwischen Buch 1 und Buch 2 – also den Prinzipien und den Aktivitäten, Theorie und Praxis, Studium und Spiel – hin und her zu blättern.

Der Farbcode funktioniert folgendermaßen:

Kernroutinen  = Blau

Kindliche Vorlieben  = Gelb

Buch der Natur  = Grün

Natürlicher Kreislauf  = Violett

Anzeiger für Achtsamkeit  = Rot

Sie können den Farbcode nutzen, um zwischen Prinzipien und Aktivitäten, Studium und Spiel hin und her zu springen. So verweben sich Theorie und Praxis mit der Zeit immer mehr.

Das Vorwort von Richard Louv und Andreas Weber bieten Ihnen Hintergrundinformationen über die zur Zeit erstarkende Bewegung der Wildnispädagogik, einer auf Natur und Regeneration basierenden Bildung.

Unser wichtigster Rat zur Verwendung dieses Buches: Haben Sie Spaß!

Halten Sie Ausschau nach dem Kojoten... und lassen Sie Ihre Neugier den Weg bestimmen.

Tierformen: Fuchsgang

	Kernroutinen	Tierformen, Mit dem inneren Auge sehen
	Kindliche Vorlieben	Tiere nachahmen, Geschichten nachspielen, Rennen, Hüpfen, Kriechen, Fangen
	Das Buch der Natur	Gefahren und Säugetiere
	Der natürliche Kreislauf	Osten: Inspirieren, Südosten: Aktivieren
	Anzeiger für Achtsamkeit	Lebendigkeit und Geschicklichkeit, Gesunder Menschenverstand, Innere Ruhe

Geschichte: Direkt aus dem Maul des Fuchses, von Nate Summers

Wahrscheinlich kann so ziemlich jeder, der diese Kernroutine geübt hat, eine Geschichte darüber erzählen, wie der Fuchsgang (eine Tierform) es ihm ermöglicht hat, wilde Tiere zu sehen oder sich ihnen zu nähern. Dabei geht es natürlich in den wenigsten dieser Geschichten tatsächlich um einen Fuchs.

Es war Spätherbst, als ich mit ein paar Freunden auf einer Wanderung durch die Cascade Mountains unterwegs war. Am Nachmittag begann es, sanft zu schneien, und als das Licht der Abenddämmerung geradezu perfekt war, verfolgten wir eine frische Hasenfährte im Schnee.

Das charakteristische Y-förmige Gangmuster hatte uns verraten, wer die Spuren gemacht hatte: Ein Hase wäre hier am Hang vorbeigekommen, wahrscheinlich ein Schneeschuhhase. Ich hegte die Hoffnung, dass wir den Urheber dieser Spuren zu Gesicht bekommen könnten, und entschied mich daher dazu, meine Freunde mit einer Tierform zu beeindrucken, die ich gelernt hatte: dem Fuchsgang.

Bald versuchten wir alle, die Bewegungen des Fuchses mit langsamen, vorsichtigen, bewusst gesetzten Schritten nachzuahmen. Mit ruhig gehaltenen Köpfen, all unsere Sinne aufs Äußerste gespannt, folgten wir den Hasenspuren im Schnee. Wir müssen ein seltsames Bild abgegeben haben...

Nur wenige Minuten später bemerkten wir, dass sich noch eine andere Fährte zu der des Hasen gesellt hatte. Die Spuren waren klein, kaum größer als die einer Katze, aber nicht groß genug für einen Kojoten. Manchmal konnten wir Krallenabdrücke ausmachen, dann wieder schienen sie von Fell verdeckt, so dass wir uns nicht sicher sein konnten. Nachdem wir die Fährte weiterverfolgt und uns dabei ziemlich oft am Kopf gekratzt hatten, dämmerte es uns schließlich: Die Spuren stammten von einem Fuchs. Der Fuchsgang hatte uns in der Tat auf eine sehr interessante, heiße Spur gebracht!

Jetzt kommt der beste Teil der Geschichte: Nicht lange, nachdem wir die Fuchsspuren entdeckt hatten, bogen diese nach links ab und verschwanden in einem Dickicht. Wir entschieden uns zur Umkehr, da es bereits spät war und es jetzt viel stärker schneite. Auf dem Rückweg folgten wir unseren eigenen Spuren, bis wir an einer Stelle etwas Interessantes entdeckten, das auf dem Hinweg noch nicht dagewesen war: Jemand hatte direkt auf unsere Spuren einen frischen Kothaufen gesetzt, und nicht weit davon entfernt kündete eine gelbe Verfärbung im Schnee von einer Urinmarkierung. Keiner von uns war wirklich überrascht, als uns der charakteristische, moschusartige Duft von Fuchsurin in die Nase stieg. Während wir im Fuchsgang unterwegs waren, waren wir von einem ausgefuchsten Fuchs ausgetrickst worden!

Kurzanleitung

Inspirieren. Fuchsgang kann durch die Hoffnung inspiriert werden, so unsichtbar zu werden, dass man sich nahe an ein wildes Tier anschleichen kann. Stellen Sie einfach die Frage: „Wer von euch sieht gerne wilde Tiere? Wer von euch möchte lernen, wie man ganz dicht an wilde Tiere herankommen kann?“

Demonstrieren. Zeigen Sie als nächstes den Fuchsgang. Gehen Sie leicht in die Knie, entspannen Sie Ihren Körper, heben Sie sanft einen Fuß und lassen Sie ihn mit den Zehen voraus langsam wieder sinken. Heben Sie, wenn Sie das Gefühl haben, das Aufsetzen des Fußes könnte ein Geräusch erzeugen, Ihren Fuß einfach noch einmal an und lassen Sie ihn an einer anderen Stelle niedersinken. Sobald Ihr Fuß leise auf dem Boden angekommen ist, können Sie Ihr Gewicht langsam auf diesen Fuß verlagern und das Ganze mit dem anderen

Fuß wiederholen. Stellen Sie sich bei jedem Schritt vor, dass Sie wie ein Fuchs den Boden scannen, um kein Geräusch zu verursachen.

Ein weiterer Aspekt des Fuchsgangs ist, dass Sie Ihren Kopf immer schön ruhig halten und nicht auf und ab wippen, wie es die meisten Menschen beim Gehen tun. Halten Sie Ihren Blick aufrecht und nach vorne gerichtet, sehen Sie nicht auf Ihre Füße oder den Boden. Einer der Hauptgründe, warum den Fuchsgang zu praktizieren, besteht darin, den dominanten Sinn (Sehsinn) auf diese Weise zu befreien und sich auf die ganze umgebende Welt einstimmen zu können – und nicht nur auf die Füße! Üben Sie den Fuchsgang am Anfang langsam; im Laufe der Zeit werden Sie feststellen, dass Sie sich auch in beinahe normaler Geh-Geschwindigkeit wie ein Fuchs bewegen können. Es hilft enorm, wenn Sie sich vor Ihrem geistigen Auge einen Fuchs vorstellen, wie er sich achtsam durch den Wald bewegt.⁹

Ausprobieren. Nachdem Sie den Fuchsgang vorgeführt haben, sind Ihre Teilnehmer an der Reihe. Sie können hierfür zum Beispiel gemeinsam in einem Kreis herum gehen, auf diese Weise bewegen sich alle in einer einheitlichen, langsamen Geschwindigkeit. Erinnern Sie die Teilnehmer daran, nach vorne zu sehen, im Eulenblick zu bleiben und nicht zu reden.

Experimentieren. Wenn die Leute ein paar Minuten geübt haben, können Sie sie auf einen Weg schicken und dort im Fuchsgang entlanggehen lassen. Schauen Sie, wie die Tiere auf diese neue Fortbewegungsweise Ihrer Gruppe reagieren. Als nächstes können Sie die Leute im Fuchsgang zu ihrem Sitzplatz gehen lassen. Dabei sollen sie auf Unterschiede zu den anderen Malen achten, an denen sie auf ihren Sitzplatz gegangen sind.

Im Geist des Mentors

Wir verfolgen mit dem Fuchsgang zwei Ziele: Zum einen möchten wir unsere Augen und die anderen Sinne davon befreien, sich auf den Boden zu konzentrieren und zudem unsere bewusste Aufmerksamkeit steigern und Gehirnmuster

⁹ Für eine detailliertere Beschreibung des Fuchsgangs können Sie Hans-Jörg Kriebels Buch *Wie lerne ich Spurenlesen?* oder Tom Browns *Field Guide to Nature Observation and Tracking for Children* zu Rate ziehen. Oder besuchen Sie einen Basiskurs bei einer Natur- und Wildnisschule.

bilden. Zum anderen möchten wir, dass die Menschen eine bewusste Verbindung zu ihrem Körper aufbauen und der Art und Weise, wie sie sich durch die Welt bewegen. Letztendlich gibt es beim Fuchsgang kein „richtig“ oder „falsch“ – es gibt einzig und allein Ihre eigene Art. Was für Sie passt, funktioniert auch, solange es leise und sanft geschieht und alle Sinne und alle Bereiche der Wahrnehmung mit einbezogen werden.

Es ist nicht realistisch anzunehmen, dass sehr viele Menschen, mit denen Sie arbeiten, auf einen Schlag zu Fuchsgangexperten werden. Doch alles, wodurch sie langsamer und ruhiger werden, ist eine Bereicherung für ihre Erfahrungen miteinander, mit wilden Tieren und mit der sie umgebenden Landschaft.

Achten Sie darauf, wer sich im Fuchsgang langsam und still bewegt. Vielleicht können diese Menschen für die anderen als Vorbild dienen. Und: diese Übung wird mit der Zeit immer besser, daher verwenden wir sie auch in einigen anderen Spielen rund um die Tierformen, wie zum Beispiel beim *Feuerhüter*. Vielleicht sollten die Könner ihren Fuchsgang noch mal demonstrieren, bevor so ein Spiel gestartet wird.

Varianten

Fuchsgang-Wettbewerb. Halten Sie einen Fuchsgang-Wettbewerb ab. Wer bewegt sich am leisesten? Wer geht am langsamsten? Wer bewegt sich schnell und ist dennoch leise?

Verschiedene Untergründe. Üben Sie den Fuchsgang auf unterschiedlichen Böden wie Erde, Beton, Baumstämmen, Gras, Laub oder was auch immer sich Ihnen gerade anbietet.

Das Gegenteil des Fuchsgangs. Demonstrieren Sie zunächst das Gegenteil des Fuchsgangs: Stampfen Sie durch die Gegend, schlendern Sie mit den Armen und seien Sie unglaublich laut dabei. Vergleichen Sie dann, wie sich dieser „Stadtgang“ im Gegensatz zum Fuchsgang anfühlt.

Mehr Spiele hierzu finden Sie unter den Aktivitäten rund um die Tierformen.

Mit dem inneren Auge sehen: Talbotts Spiel

	Kernroutinen	Mit dem inneren Auge sehen, Die Sinne erweitern, Fragenstellen und Spurenlesen
	Kindliche Vorlieben	Kuckuckspiel, Versteck spielen, Herausforderungen
	Das Buch der Natur	Einfach alle
	Der natürliche Kreislauf	Nordosten: Sich öffnen und zuhören, Osten: Inspirieren
	Anzeiger für Achtsamkeit	Selbständigkeit, Wissbegierige Konzentration, Innere Ruhe

Geschichte: Wie ich Talbotts Spiel überlebte, von Nate Summers

Ich erinnere mich genau an die Situation. Wir waren bei einem Seminar und unterrichteten eine große Gruppe von Teamleitern darin, wie man andere Menschen die Wildnisfertigkeiten nahebringt. Der Sprecher stand vorne im Raum und erzählte gerade davon, wie wichtig Aufmerksamkeit ist und dass man sich immer allem in seiner Umgebung bewusst sein sollte.

Er hatte gerade einen meiner Freunde gefragt, was sich an der Wand hinter ihm befand, und wir konnten alle sehen, dass er sich verzweifelt umdrehen und nachsehen wollte, aber nicht konnte. Das war genau der Punkt bei Talbotts Spiel, das wir in den letzten Tagen immer wieder gespielt hatten. Wie aufmerksam betrachteten wir wirklich unsere Umgebung?

Mein Freund musste zugeben, dass er es nicht wusste. In dem Moment, als er dies gestand, warf ich heimlich einen kurzen Blick auf die Wand hinter mich und sah, dass direkt über der Hintertür ein helles Gemälde mit einem rundlichen, bunten Gesicht hing. Ohne einen Moment zu zögern wandte sich der Sprecher als nächstes mir zu und fragte mich, was sich hinter mir befand. Ich hielt einen kurzen Moment inne. „Ein Bild mit einem rundlichen Gesicht in vielen bunten Farben.“

„Nicht schlecht“, sagte der Sprecher nach einer Pause.

Kurzanleitung

Talbotts Spiel ist kinderleicht, und wenn es immer wieder zum passenden Zeitpunkt in die Runde geworfen wird, bekommen Sie alle Leute dazu (und das umfasst auch die Mentoren und die Eltern), ihrer Umgebung mehr Aufmerksamkeit zu widmen. Die einfachste Variante geht folgendermaßen: Wenn Sie bemerken, dass die Aufmerksamkeit Ihrer Gruppe nachlässt, lassen Sie diesen Satz fallen: „Okay Leute, alle schließen jetzt die Augen.“ Schon bald wird diese einfache Äußerung vielfältiges Stöhnen verursachen, denn die Leute erkennen, dass als nächstes ihre Aufmerksamkeit auf die Probe gestellt wird. Sie könnten dann folgende Fragen stellen:

- Wer sitzt rechts neben euch?
- Welche Farbe haben die Schuhe der Person, die euch gerade gegenüber sitzt oder steht?
- In welche Richtung ziehen die Wolken?
- Befanden sich irgendwelche Vögel in den Bäumen, an denen wir soeben vorbeigegangen sind?
- Wo ist Norden?
- Welche Blumen blühen gerade?

Achten Sie darauf, dass Sie Fragen stellen, die zumindest ein paar Leute beantworten können. Versuchen Sie, Ihre Fragen so zu variieren, dass damit unterschiedliche Fähigkeiten angesprochen werden. Beziehen Sie in Ihre Fragen alle Sinne mit ein – nicht jede Frage sollte sich um den Sehsinn drehen. Die möglichen Fragen, sogar die Antworten, können urkomisch sein.

Geben Sie den Leuten einen Moment Zeit, nachdem Sie eine Frage gestellt haben, so dass sie sich die Szenerie vor ihrem inneren Auge ins Gedächtnis rufen und prüfen können, an was sie sich erinnern. Sie können gezielt eine oder mehrere Personen in Verlegenheit bringen, um sie aufzuwecken, oder diejenigen, welche die Antwort kennen, ein bisschen damit angeben lassen, oder alle dazu animieren einfach herauszurufen, an was sie sich erinnern. Dann können alle ihre Augen wieder öffnen und nachsehen, ob sie richtig lagen.

Sobald jeder mit dieser Routine vertraut ist, können Sie jedes Mal, wenn die Leute ihre Augen schließen, mehrere Fragen stellen. Die Fragen können von Mal zu Mal schwieriger werden. Diese einfache Sache wird Ihre Gruppe definitiv dazu bringen, ihrer Umgebung mehr Aufmerksamkeit zu schenken.

Im Geist des Mentors

Diese Übung regt zu mehr Aufmerksamkeit an und stärkt die Vorstellungskraft des inneren Auges. Die Augen zu schließen stellt eine Herausforderung dar, die das Adrenalin zum Fließen bringt, und anschließend nachzusehen brennt das entsprechende Bild geradezu ins Gedächtnis ein.

Varianten

Die Teilnehmer einbeziehen. Laden Sie Ihre Teilnehmer dazu ein, selbst das Spiel zu initiieren. Wenn auch die Teilnehmer Fragen stellen, sobald sie den Aufmerksamkeitspegel der Gruppe sinken sehen, sind auch Sie als Vorbild gefordert, ständig wachsam zu sein.

Draußen. Nutzen Sie in einem Raum die Pausen dazu, heimlich Bilder umzuhängen, sich ein anderes Hemd anzuziehen oder die Möbel ein wenig umzustellen. Wenn alle wieder versammelt sind, können Sie fragen: „Was hat sich verändert?“

Draußen. Verteilen Sie vor Beginn der nächsten Einheit im Freien ein paar bunte, auffällige Sachen am Rand der Wiese, legen Sie einen kleinen Baumstamm über den Weg oder hängen Sie eine Blume in einen Baum. Beobachten Sie anschließend, wem es auffällt.



Pflanzenkonzentration

	Kernroutinen	Mit dem inneren Auge sehen, Bestimmungsbücher erforschen, Fragenstellen und Spurenlesen
	Kindliche Vorlieben	Sein Gedächtnis testen, Sammeln, Schätze suchen, Auf Botengänge geschickt werden
	Das Buch der Natur	Pflanzen, Büsche, Bäume
	Der natürliche Kreislauf	Süden: Konzentrieren
	Anzeiger für Achtsamkeit	Selbständigkeit, Wissbegierige Konzentration

Einleitung: Spionagetfähigkeiten, von Evan McGown

Die erste Medizin der Menschen stammte von den Pflanzen, die sie sammelten. Sie fanden heraus, dass Pfefferminze Bauchschmerzen und Blähungen lindert und Wegerich bei Insektenstichen hilft. Heutzutage reisen die Wissenschaftler auf ihrer Suche nach neuen Medizinpflanzen quer über den gesamten Planeten. Ein Forscher, der in den Dschungel Südamerikas geschickt wurde, nahm sich ein zwölfjähriges einheimisches Mädchen als Pflanzenführerin. Sie konnte 150 verschiedene Pflanzenarten anhand des kleinsten, zerrissenen Blattstückchens bestimmen. Könnt ihr euch das vorstellen? Einhundertfünfzig verschiedene Pflanzen, nur mit einem Stückchen Blatt? Sie konnte sagen, wann man diese Pflanze am besten erntet, welche Teile davon man verwendet und kannte ihren medizinischen Nutzen – ob sie zum Beispiel bei Augenentzündungen hilft oder bei Bauchweh, ob man mit ihr eine böse Erkältung lindern, eine Blutung stillen oder eine Wunde behandeln kann. Über all diese Dinge wusste das Mädchen Bescheid, und das, obwohl es gerade einmal zwölf Jahre alt war.

Genau hier, wo ihr alle lebt, gibt es Dutzende, vielleicht sogar Hunderte von Pflanzen, die man entweder essen oder zu Medizin verarbeiten kann. Aber dafür muss man diese Pflanzen wirklich gut kennen, genauso wie dieses Mädchen die Pflanzen ihrer Heimat wirklich gut kannte, sonst kann es passieren, dass man

jemanden mit einer falschen Pflanze vergiftet! Wir spielen gleich ein Spiel, das euch helfen wird, Pflanzen besser kennen zu lernen.

Die Geheimdienste verwenden dieses Spiel, um ihre Agenten auszubilden. Warum? Nun, genau wie ein guter Kräuterkundiger oder Überlebenskünstler oder Spurenleser oder Kundschafter, so müssen auch Spione die Fähigkeit haben, etwas ein einziges Mal kurz zu sehen und sich später noch genau daran zu erinnern, wie es aussah. So können sie sich jedes Detail merken und darüber Bericht erstatten. Und weil sie nie wissen, welches Detail später von Bedeutung sein wird, merken sie sich alles. Ich habe einmal einen Film gesehen, der *Die Bourne Identität* hieß. Darin geht es um einen Typen, der die höchste Ausbildung zum Spion durchlaufen hat, sich dann aber seinen Kopf so sehr anschlägt, dass er sich nicht mehr daran erinnern kann, *warum* sein Gedächtnis so unglaublich gut ist. In einer Szene sitzt er in einem Restaurant und versucht, der Person, die ihn begleitet, sein Dilemma zu erklären. Er sagt so etwas wie: „Pass auf. Ohne mich umzudrehen, kann ich dir ganz genau sagen, was die Leute am Tisch hinter uns anhaben, wie alt sie sind, und was sie zu Essen bestellt haben. Ich kann dir die Nummernschilder aller Autos aufsagen, die auf dem Parkplatz standen, als wir hereinkamen, und ich kann dir ganz genau sagen, wo jeder einzelne Ausgang dieses Gebäudes liegt und wo ich im Notfall hinrennen würde, wenn ich flüchten müsste. Ich weiß all diese Dinge im Bruchteil eines Augenblicks ... aber *ich weiß nicht, warum ich das alles weiß!* Es ist gerade so, als ob mein Gehirn dafür trainiert worden wäre, all diese Dinge wahrzunehmen, ob ich es nun will oder nicht.“

Das Spiel, das wir jetzt spielen werden, ist der erste Schritt auf diesem Weg. Ich liebe dieses Spiel, denn es lehrt, wie man essbare Pflanzen und Heilkräuter erkennen kann, UND es trainiert und schärft die Aufmerksamkeit so sehr, wie es überhaupt nur möglich ist – genau wie bei den größten Spionen, Spurenlesern und Scouts dieser Welt. Seid ihr bereit?

Kurzanleitung

Pflanzenteile ernten. Sammeln Sie heimlich fünf bis zwölf Blätter oder andere Pflanzenteile, Samen, Früchte, Rindenstückchen, Beeren oder Ästchen, aber verstecken Sie diese vorsichtig unter einem Halstuch oder in Ihrer Tasche. Nehmen Sie weniger Pflanzen (vielleicht fünf), wenn Sie eine Kindergruppe leiten, und mehrere (bis zu zwölf), wenn Ihre Gruppe aus älteren Kindern oder Erwachsenen besteht.

Denken Sie daran, nur solche Pflanzen zu sammeln, die bereits Teile abgeworfen haben oder die in einer solch großen Zahl vorhanden sind, dass ein fehlendes Blättchen nicht schadet.

Das Spielfeld. Alle Teilnehmer drehen sich um, so dass Sie das Spiel unbeobachtet vorbereiten können. Legen Sie die Pflanzenteile auf den Boden, am besten auf ein Tuch. Arrangieren Sie sie in einer sinnvollen Reihenfolge, beispielsweise anhand der vier Himmelsrichtungen. Breiten Sie die Pflanzenteile nur so weit aus, wie alle noch von einem zweiten Tuch verdeckt werden können.

Abdecken und Erklären. Decken Sie die Pflanzen mit dem Tuch zu. Bitten Sie dann die Leute, sich um das Tuch zu versammeln, und erklären Sie die Spielregeln: „Unter diesem Tuch liegt eine Auswahl an Pflanzenteilen, die ich vorhin hier gesammelt habe. Ich werde jetzt das Tuch wegnehmen, aber nur für dreißig Sekunden. Merkt euch genau, was ihr dann vor euch seht, und merkt euch auch die Reihenfolge, in der die Sachen daliegen. Macht ein „mentales Foto“ von den Pflanzenteilen, und prägt euch dabei nicht nur die individuellen Details ein, sondern auch, welche Pflanze an welcher Stelle liegt.“

Nachbilden. Wenn die dreißig Sekunden vorbei sind, decken Sie die Pflanzen wieder zu. Dann haben alle vier oder fünf Minuten Zeit (man kann das wunderbar paarweise oder in Gruppen machen), um genau die gleichen Pflanzenteile zu sammeln und diese in exakt der gleichen Weise auf den Boden zu legen, wie sie unter dem Tuch angeordnet sind. Wenn die fünf Minuten um sind, können Sie sie fragen, ob sie sich noch einmal die Pflanzen unter dem Tuch ansehen möchten, um ihre eigene Nachbildung zu ergänzen oder noch einmal zu verändern. Die meisten werden erleichtert „Ja!“ rufen. Sogar Sie selbst, der Sie ja „nur“ Zeuge dieses Vorgangs sind, werden bemerken, wie fasziniert Sie sind, während Sie beobachten, wie genau und präzise sich die Leute alles beim zweiten Mal ansehen und einprägen. Sie haben in ihrem Gedächtnis etwas „angeschaltet“. Die Informationen, die ihnen zuvor entgangen sind, werden von all den Lücken in ihrem Gedächtnis nur so aufgesaugt, wie flüssige Spachtelmasse, die alle Löcher füllt. Jetzt machen sie sich wieder auf die Suche, unter vielen Seitenblicken auf

die gesammelten Pflanzen der anderen Gruppen und Vergleichen von sich ähnlich sehenden Funden in ihrer eigenen Gruppe. Die letzten Veränderungen werden vorgenommen.

Die Ergebnisse überprüfen. Sie können selbst entscheiden, wie Sie das Überprüfen der Ergebnisse gestalten möchten – als Zusammenarbeit oder eher in Wettbewerbsform. Hauptsache, die Leute fühlen sich wohl und werden dadurch ermutigt, ihr präzises Agentengedächtnis zu entwickeln.

Im Geist des Mentors

Für gewöhnlich genügt schon ein kurzer Zehnsekundenblick, und das Bild der Pflanzen brennt sich ins Gedächtnis ein. Dieses Spiel und seine vielen Varianten bewirken, dass die Menschen gerne und mit freudiger Aufregung die Vorstellungskraft des inneren Auges üben und Suchbilder einprägen. Es wird zu einer ganz neuen Form des „Auswendiglernens“.

Pflanzenkonzentration ist auch in Bezug auf ökologische Vernetzungen sehr nützlich. Die Menschen lernen etwas über Pflanzengruppen und entdecken zum Beispiel, dass gewisse Pflanzen immer zusammen mit anderen Pflanzen vorkommen oder nur im Schatten wachsen. Ich werfe immer gerne noch ein paar Tricks ein: Pflanzen, die ich in einem anderen Habitat gesammelt habe und die man direkt hier nicht finden kann. Sie verursachen bei den Mitspielern einen „Aha-Moment“, wenn sie diese dann tatsächlich an einer anderen Stelle wiederfinden.

Mit Erwachsenen spiele ich dieses Spiel gerne, um zu demonstrieren, wie Menschen lernen und Gehirnmuster ausbilden. Nach dem ersten Durchgang frage ich sie, womit sich jeder von ihnen unsicher fühlt und worauf sie achten würden, wenn sie noch einen zweiten Blick auf die Pflanzensammlung werfen könnten. Wir sprechen darüber, und die Leute erzählen von ihren brennenden Fragen: „Ich erinnere mich dunkel an diese eine Pflanze, aber ich weiß nicht mehr genau, wie ihre Blätter geformt sind oder wie sie am Stängel sitzen.“ Wenn sie dann ein zweites Mal die Pflanzen betrachten dürfen, ist offensichtlich, was vor sich geht: Die Fragen der Leute bestimmen, worauf sie achten, was sie lernen und an was sie sich erinnern werden. Anhand dieses Beispiels lässt sich wunderbar erklären, wie Gehirnmuster ausgebildet werden und auf welche wichtige, grundlegende Weise die eigenen Fragen und die eigene Neugier den Lernprozess füttern.

Sie können auch nach zwei oder drei Runden folgenden Trick für dieses Spiel preisgeben: Zählen Sie, wie viele Pflanzen vor Ihnen liegen, wenn Sie einen Blick darauf werfen. Dadurch haben Sie eine Checkliste, wenn Sie sich hinterher erinnern wollen.

Varianten

Feilschen. Ich steigere das Interesse der Teilnehmer, unbedingt bei diesem Spiel erfolgreich sein zu wollen, um ein Vielfaches, indem ich mit ihnen erst einmal darüber feilsche, für wie viele Sekunden sie einen Blick auf die Pflanzen werfen dürfen. Dann, kurz bevor ich das Tuch wegnehme, fange ich noch einmal an, mit ihnen zu verhandeln – was normalerweise überall ein verzweifertes Stöhnen auslöst. Wenn ich dann endlich das Tuch lüfte, sind alle wirklich bei der Sache!

Überall. Sie können dieses Spiel natürlich mit allen möglichen Gegenständen spielen, wo auch immer Sie sich befinden. Die Ausbilder der Spione tun dies vermutlich auch. In einem Restaurant zum Beispiel können Sie unter der Serviette Dinge wie Besteck, Zahnstocher oder Sachen aus Ihrem Geldbeutel verdecken. Plötzlich wird jeder Ort zu einem potentiellen Übungsgelände, und in der öden Zeit, bis das Essen kommt, bekommt man schon mal kraftvolles „Hirnfutter“.

Themengruppen. Grenzen Sie den Themenbereich ein und legen Sie nur Sachen aus dem gleichen Bereich unter Ihr Tuch: nur Teile von Farnblättern, nur Blätter von essbaren, medizinischen oder giftigen Pflanzen, nur Pflanzen, die gerade am Abblühen sind, nur Ästchen, nur Samen...

Anordnung. Sie können die Gegenstände auf eine bestimmte Weise anordnen, die Ihre Teilnehmer noch zusätzlich herausfordert, weil sie es in ihrer Nachbildung genauso machen müssen: in mehreren Reihen, in bestimmten Gruppierungen oder vielleicht auch in einem Kreis, wobei jeder Gegenstand einen Bezug zur Qualität der jeweiligen Richtung im „Natürlichen Kreislauf“ darstellt.

Folgeaktion. Nehmen Sie sich, wenn das Spiel zu Ende ist, eine der Pflanzen und lernen Sie sie besser kennen. Dokumentieren Sie sie in Ihrem Naturtagebuch und erforschen Sie ihre Überlebensstrategie.

Baumfangen

	Kernroutinen	Die Sinne erweitern, Bestimmungsbücher erforschen, Naturtagebuch führen, Mit dem inneren Auge sehen
	Kindliche Vorlieben	Fangen spielen, Geheimnissen durch Hinweise auf die Spur kommen
	Das Buch der Natur	Bäume und Büsche – und alles andere auch
	Der natürliche Kreislauf	Südosten: Aktiviere
	Anzeiger für Achtsamkeit	Lebendigkeit und Geschicklichkeit, Wissbegierige Konzentration

Einleitung

Wer hat Lust, Fangen zu spielen? Okay, seid ihr sicher? Na gut... Aber ich warne euch – für dieses Fangspiel solltet ihr lieber ein bisschen über die Bäume hier Bescheid wissen. Aber keine Sorge, falls das noch nicht der Fall ist, werdet ihr es ganz schnell lernen. Bereit?

Kurzanleitung

Das Spielfeld. Sie brauchen ein offenes Gelände, auf dem man gut umherrennen kann und das von einer Reihe unterschiedlicher Büsche und Bäume begrenzt oder durchzogen wird, wie beispielsweise eine Streuobstwiese, ein lichter Wald oder eine Wiese, an deren Rändern Bäume und Büsche wachsen. Legen Sie die Spielfeldgrenzen fest.

Bäume ausrufen. Die Gruppe versammelt sich, einer wird zum Fänger ernannt. Der Ausrufer (das sind Sie) beginnt das Spiel, indem er ausruft: „Derjenige ist sicher, der einen _____ berührt!“ Füllen Sie die Leerstelle mit einem Baumnamen oder einem Bestimmungshinweis, zum Beispiel „einen immergrünen Baum“, „eine Eiche“, „einen Baum, auf dem essbare Früchte wachsen“ oder dergleichen.

Diese Bäume sind das Ruhehaus; wer sie berührt, ist in Sicherheit. Aber: Sobald jemand den richtigen Baum berührt, kann er davon nicht mehr weg, bis diese Runde zu Ende ist und die nächste beginnt. Wer bei einem falschen Baum Schutz sucht, kann vom Fänger abgeschlagen werden. Falls nötig kann der Ausrufer während des Spiels noch zusätzliche Hinweise ausrufen.

Weiterspielen. Wer gefangen wurde, ist in der nächsten Runde selbst Fänger. Die Fänger müssen sich nach jeder Runde in der Mitte des Spielfelds neu formieren. Rufen Sie zu Beginn jeder Runde ein neues „Ruhehaus“ aus, einen anderen Baum. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn alle gefangen und somit selbst zu Fängern wurden.

Im Geist des Mentors

Mit dieser Aktivität können Sie vorherige Lehreinheiten über Pflanzenkunde wunderbar in einem praktischen Spiel umsetzen. Wählen Sie die Hinweise je nach Alter und Wissensgrad der Teilnehmer aus – Baumnamen, Beschreibungen von einzelnen Pflanzenteilen oder Hinweise auf ihre essbaren oder medizinischen Eigenschaften. Wenn Sie es komplizierter gestalten möchten, erwähnen Sie bestimmte Flechten, Moose, Säugetier- oder Vogelarten, die sich gerade in oder an einem dieser Bäume befinden.

Dieses Spiel kann ein guter Einstieg dafür sein, sich mit Bestimmungsbüchern näher zu befassen. Holen Sie einen Stapel Bestimmungsbücher hervor, wenn Sie vorhaben, dieses Spiel zu spielen. Helfen Sie einem Teilnehmer dabei, eine Frage oder Beobachtung zu formulieren und dann in den Bestimmungsbüchern die Antwort darauf zu finden. Die Zeitspanne vor dem Spiel, in der sich alle um die Bücher und Bäume herum versammeln, ist unbezahlbar. Dabei ist es die Aufgabe des Mentors, die Leute darin zu unterstützen, mentale Bilder zu prägen, auf die sie rasch zurückgreifen können, sobald das Fangspiel beginnt.

Varianten

Bestimmungsbücher. Basis dieses Spiels sind gute regionale Bestimmungsbücher. Abhängig vom Wissensgrad der Spieler kann im Prinzip jeder erdenkliche Lernbereich angesprochen werden, von Pflanzenfamilien über Blattstrukturen bis hin zu botanischen Fachausdrücken. Lassen Sie jeden Teilnehmer sich einen Baum aussuchen, der

ihn interessiert und über den er mehr herausfinden möchte. Oder halten Sie einen Stapel Bestimmungsbücher bereit und geben Sie den Spielern, nachdem Sie den Hinweis auf das nächste Ruhehaus ausgerufen haben, ein bis zwei Minuten Zeit, um sicherheitshalber kurz in den Bestimmungsbüchern nachzuschlagen.

An den Grenzen. Wenn Ihre Teilnehmer noch gar keine Erfahrung mit Bestimmungsbüchern haben, können Sie die Hinweise so verändern, dass Sie nur Dinge ausrufen, die man leicht in den Büchern finden kann und die in diesem Moment gerade auf oder unmittelbar hinter ihrer Wissensgrenze liegen. Dadurch wird eine Motivation geschaffen, sich zu einem späteren Zeitpunkt intensiver mit den Bestimmungsbüchern zu beschäftigen, wenn Sie mitten im Spiel eine „Forschungsauszeit“ einberufen.

Mehr als Bäume. Warum sollten Sie sich auf Bäume und Büsche begrenzen? Machen Sie dieses Spiel zum ultimativen Wahrnehmungsfangspiel. Geben Sie den Spielern einen Moment Zeit, sich die Umgebung ganz genau einzuprägen, und legen Sie dann mit jeglichen Fragen oder Details los, die Ihnen nur einfallen: Fließende Gewässer. Herumliegender Abfall. Eine Pflanze, die auf Lateinisch „*Plantago major*“ heißt. Eine Kumuluswolke. Ein Baumstumpf. Quarz. Alles mit einem viereckigen Stängel. Stellen Sie auch das ökologische Wissen auf die Probe: Nahrung für eine Amsel. Moos auf einem Baum. Ein Sonnenfleckchen. Eine trockene Stelle. Ein Löwenzahn-Doppelgänger. Etwas, das gut ist gegen Insektenstiche. Ein Mäusetunnel im Gras. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf.



Mit dem Coyote-Guide zu einer tieferen Verbindung zur Natur - Grundlagen der Wildnispädagogik
Buch 2 - Handbuch der Aktivitäten
Vorwort der englischen Ausgabe von Richard Louv.
Vorwort der deutschen Ausgabe von Andreas Weber.
Aus dem Amerikanischen übersetzt von Christina Meffert und Kirsten Segler.

Titel der Amerikanischen Originalausgabe:
Coyote's Guide to Connecting with Nature

© Copyright 2010 by Jonathan R. Young
Second Edition Printing, January 2010
First Edition Printing, September 2008

published by:
OWLINK MEDIA CORPORATION, 210 SE Cedar Hill Lane, Shelton, Washington 98584

© Copyright der deutschsprachigen Ausgabe 2017 Biber-Verlag
Biber Verlag, Schönhagener Ring 8, D-32699 Extertal, Tel. 05262 56702, www.biber-verlag.de

© Copyright Mark Harlow: Titelfoto Koyote

© Copyright Kristi Dranginis Photography, www.kristidranginis.com: Foto auf Seite: 2

© Copyright OWLINK MEDIA CORPORATION, Fotos auf Seiten: 124, 141, 148, 161, 178, 193, 195, 196, 206, 212, 226, 249

© Copyright Wildnisschule Wildniswissen, Fotos auf Seiten: 23, 39, 49, 61, 64, 93, 101, 173, 205, 214, 217, 221, 225, 234, 240

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Nachdruck, auch auszugsweise - nur mit Genehmigung des Verlages.

Lektorat: Kirsten Segler
Layout: *theBookDesigners* und Matthias Kitzmann
Druck: Bruns Druckwelt GmbH & Co.KG, Trippeldamm 20, 32429 Minden, www.bruns-druckwelt.de
Gedruckt auf Recyclingpapier.

Hinweis:

Das vorliegende Buch ist sorgfältig erarbeitet worden. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder die Autoren noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch gegebenen Hinweisen resultieren, eine Haftung übernehmen.

ISBN 978-3-9806236-7-4

Draußen geht es weiter.

Leise gehen. Genau hinsehen. Gemeinsam spielen.
Vier Aktivitäten geben dir einen Einblick in die
praktische Arbeit mit dem Coyote Guide.

Im vollständigen Buch entdecken

- Spurenlesen und Vogelsprache
- Orientierung, Überlebenskünste und Naturerkundung
- Gemeinschaft, Ökologie und weitere Spielvarianten

Coyote Guide · Buch 2

Handbuch der Aktivitäten

Zurück zum Buch beim Biber Verlag

Ausgewählte Originalseiten. Zwischen den Abschnitten
wurden Seiten ausgelassen; die Buchseiten bleiben unverändert.

© Biber Verlag · Angaben zur Originalausgabe auf der vorherigen Seite.