

Möglichkeiten der Informationsvermittlung im Gelände durch Spieleinrichtungen am Beispiel des OTTER-ZENTRUMs Hankensbüttel

Frank OBERWEMMER

1. Geländesituation

Die im folgenden vorgestellten Spieleinrichtungen befinden sich im Freigelände des OTTER-ZENTRUMs in Hankensbüttel in der Südheide. Träger der Einrichtung ist die Aktion Fischotterschutz e. V., die 1979 gegründet wurde.

Der Verein befaßt sich mit den drei Aufgabenschwerpunkten Forschung, Biotopentwicklung und Naturschutzbildung. Das OTTER-ZENTRUM repräsentiert die Naturschutzbildung und wird von ca. 100.000 Besuchern im Jahr aufgesucht, von denen viele Urlauber oder Tagestouristen sind. Im Freigelände werden den Gästen mehrere einheimische Marderarten in großzügigen, naturnah gestalteten Gehegen vorgestellt. Jedes Gehege und das angrenzende Gelände zeigt jeweils einen Lebensraum. So steht der Dachs für die Heckenlandschaft, der Steinmarder für das Dorf, der Otter für Teich und Bach, der Iltis für die Sumpflandschaft und der Baummarder für den Wald. Während der mehrmals täglich stattfindenden Fütterungen erzählen die Tierpfleger etwas über die Lebensweise der Tiere, ihren Lebensraum und die Möglichkeit, diesen zu erhalten.

Daneben finden sich im Gelände die Informationsträger, Spiele und Aktivitätsbereiche, die im weiteren vorgestellt werden. Im Gegensatz zu einem Lehr- oder Lernpfad mit Schildern und Texttafeln werden hier alle Informationen nur über das eigene Aktiv-werden vermittelt, das den Lernenden anregen und einbinden soll.

2. Pädagogisches Grundkonzept

Das pädagogische Konzept enthält folgende Leitlinien:

Marderarten als "Leittiere"

Die Marder dienen dazu, als didaktische Leittiere für sich und ihren Lebensraum zu werben. Über die Tiere werden Emotionen und Interesse der Besucher angesprochen, um daran anknüpfend auch Verständnis für die Ansprüche der Tiere an ihren Lebensraum zu wecken. Wer also den Otter sympathisch findet, kann nicht umhin zu erkennen, daß diese Tiere nur erhalten werden können, wenn ihnen der geeignete Lebensraum nicht genommen wird.

Spielen und Lernen

Die Informationen sollen im OTTER-ZENTRUM nicht in belehrender Form oder mit erhobenem Zeigefinger vermittelt werden, sondern in spannender und spielerischer Weise. Nur wenn der Besucher entspannt und positiv gestimmt ist, wird er auch die "negativen" Hinweise zur Bedrohung der Tiere aufnehmen.

Umwelt ist Mitwelt

Der "Mitwelt"gedanke ist die zentrale Botschaft, die dem Gast nahegebracht werden soll. Der Mensch lebt in einer räumlichen und nutzerischen Konkurrenz zum Otter wie auch zu anderen Marderarten. Der gemeinsame Lebensraum muß in einer Weise genutzt werden, die sowohl dem Mensch als auch dem Otter ein Auskommen ermöglicht.

"Lernen mit Kopf, Herz und Hand"

Die Ausbildung eines "ökologischen Bewußtseins" wird durch eine ganzheitliche und aufeinander aufbauende Kette von Schritten erreicht, wie sie schon PESTALOZZI formuliert hat, indem er ein Lernen mit "Kopf, Herz und Hand" forderte. Das Herz spricht das Mitgefühl an, der Kopf bringt die Erkenntnis über das Problem und die Hand schließlich spricht die Handlungsorientierung an: Jeder kann etwas tun.

Wenn der Besucher das OTTER-ZENTRUM verläßt und er auf seinem nächsten Sonntagsspaziergang einen begradigten Bach ohne Ufervegetation bewußt wahrnimmt, der dem Otter keinen Lebensraum bietet, dann ist ein erster Erfolg der Bildungsarbeit erreicht. Wenn dieses Erlebnis zu einer Nachfrage bei den zuständigen Stellen oder zu einem kritischen Leserbrief führt, wird sogar die Handlungsebene einbezogen: Die eigene Verantwortung für den Erhalt des Otters wurde erkannt.

3. Informationsträger, Spieleinrichtungen und Aktivitätsbereiche

3.1 Informationsträger

Anstelle der in Parks und Zoos üblichen Tafeln und Schilder gibt es im OTTER-ZENTRUM über 40 Holz-Fragezeichen, die auf die Tiere und deren Le-

bensräume bezogen sind. Auf der Vorderseite wird eine Frage gestellt, die durch Aufklappen des Fragezeichens beantwortet werden kann. Durch das Aufklappen entsteht ein Ausrufungszeichen. Nach dem Loslassen klappt das Fragezeichen wieder in die Ausgangslage zurück. Diese Form der Informationsvermittlung fordert zuerst dazu heraus, selber eine Antwort zu formulieren, bevor diese anhand der Auflösung überprüft werden kann. Selbst wer nicht überlegen mag und sofort die Antwort erhalten möchte, muß zuerst tätig werden. Eine so "erarbeitete" Antwort bleibt länger im Gedächtnis erhalten als ein Schild, das der Besucher gelesen hat. Dazu trägt auch die Art der Fragen bei, die nicht das übliche Spektrum abarbeiten (Name des Tieres, Höchstalter, Verbreitungsgebiet, Nahrung), sondern weiter ausholen und interessante Details und Charakteristika vorstellen.

Einige typische Fragen sind z.B.:

- Dürfen die Tiere gefüttert werden?
- Wozu nutzen Tiere Feldhecken?
- Wo findet der Otter Versteckmöglichkeiten?
- Wer genießt ein Sonnenbad in "Reitlage"?
- Wie lange kann ein Otter tauchen?

(Abb. 1 und 2)

3.2 Spieleinrichtungen

An vier Beispielen sollen die Lernspiele vorgestellt werden, die auf spielerische Weise Wissen und Handlungsansätze vermitteln. Informationen prägen sich dann besonders gut ein, wenn sie mit Spaß, Überraschungseffekten und Freude übermittelt werden, also positiv besetzt sind, wie dies schon für die Fragezeichen oben gesagt wurde.

"Wer lebt in der Hecke?"

Im Lebensraum des Dachs befindet sich das Spiel "Wer lebt in der Hecke". Zu sehen ist erst einmal nur das Bild einer einheimischen Hecke. Wenn die Metallknöpfe gezogen werden, erscheinen auf Schiebetafeln verschiedene Bewohner der Hecke wie der Neuntötter, das Rebhuhn oder der Igel. Wenn der Benutzer einen bestimmten Knopf zieht, erscheint der Dachs und mit ihm alle Tafeln der anderen Bewohner. Hier wird symbolisch deutlich, daß der Dachs die "Leitart" der Hecke ist: Wenn er dort lebt, bietet die Hecke Lebensraum für viele Tiere (Abb. 3 und 4).

Pumpspiele "Wo lebt der Fischotter" und "Was braucht der Fischotter?"

Am Otterbach-Gehege befinden sich zwei Spiele, die sich auf den Lebensraum Bach beziehen. Das Gehege selber zeigt zwei Zustände des Lebensraumes: Einen naturnahen und einen begrädeten Bachabschnitt. Die Spiele beziehen sich direkt auf diese Strukturen und sind auch räumlich den Gehegeabschnitten zugeordnet.

Das Spiel "Wo lebt der Fischotter" zeigt einen naturnahen Bach. Durch das Hochpumpen einer Glas-

scheibe vor diesem Bild wird der Otter in seinen verschiedenen Lebenssituationen in das Bild eingefügt: Jungenaufzucht, Jagd, Versteck, Wanderung. Auf diese Weise kann der direkte Vergleich mit der Situation im Gehege vollzogen werden.

Das Spiel "Was braucht der Fischotter" zeigt einen begrädeten Fluß mit erholungssuchenden Menschen und Einleitungsrohren. Die hochgepumpte Glasscheibe verdeckt durch Vegetationsflecken die Menschen und die Einleitungsrohre. Hier wird deutlich, daß der Otter Ruhe und einen sauberen, strukturreichen Fluß zum Überleben benötigt.

Die Spiele sind mit einer Handpumpe zu bedienen, die Luft in einen Hebemechanismus pumpt, der die Glasscheibe anhebt (Abb. 5).

Füttermarder

In der Steinmarderscheune befindet sich ein Spiel, das dem Besucher auch ohne Hinweise durch die Tierpfleger zeigt, was der Steinmarder frißt und was nicht.

Hinter einer Glasscheibe befindet sich ein Steinmardermodell mit geöffnetem Maul.

Über einen beweglichen Magneten können von außen verschiedene mit einzelnen Nahrungskomponenten bemalte Holzscheiben bewegt und in das offene Maul des Tieres geschoben werden. Einige wird er fressen, andere wiederum nicht. Auf diese Weise können die Besucher solange experimentieren, bis alle Futterscheiben getestet wurden. Die Holzscheiben rollen nach dem Verschlucken durch den Marder wieder in die Startposition.

Umgesetzt wird das Spiel dadurch, daß die Holzscheiben unterschiedlich groß sind und die größeren nicht durch das Maul des Tieres passen (Abb. 6).

"Veränderung einer Landschaft"

Nahe dem Iltisgehege befindet sich dieses Spiel, das aus drei drehbaren Dreieckskörpern besteht, deren Flächen mit Landschaftsbildern bemalt sind. In drei Schritten erfolgt hier die Veränderung der Landschaft vom Sumpf hin zur intensiv genutzten Agrarlandschaft oder Stadt. Da die Dreiecke unabhängig voneinander bewegt werden können, kann auch die Wandlung der Landschaft schrittweise erfolgen. Dies bedeutet, daß in einer Zwischenstufe sowohl für den Iltis wie für den Menschen Lebensraum vorhanden ist. Erst bei völliger Trockenlegung und Nutzung entfällt jeglicher feuchte Bereich, der den Lebensraum des Iltis ausmacht.

Ziel des Spiels ist es darauf aufmerksam zu machen, wie schleichend die Landschaftsveränderung vor sich gehen kann (Abb. 7).

3.3 Aktivitätsbereiche

Neben den Lernspielen, die etwas über die Marder und ihre Lebensräume vermitteln, gibt es Aktivitätsbereiche, die auf das Naturerleben der Benutzer abheben oder einzelne Eigenschaften der Tiere nacherlebbar machen. Diese Bereiche ergänzen die

Lernspiele und werden insbesondere bei Sonderveranstaltungen auch mit personeller Betreuung eingesetzt.

Marder-Weitsprunggrube

Wie weit können die Marder springen, wenn sie so groß wie Menschen wären? Diese Frage kann an der Marder-Weitsprunggrube beantwortet werden. Dort sind die jeweiligen Tiere und ihre höchste Sprungweite angegeben, so daß Kinder und Erwachsene testen können, wie weit sie selber springen können. Wer auf Dachweite kommt (1,80m), ist schon ein guter Springer. Die Sprunggrube kann dazu anregen, sich in die Lebenswelt der Tiere einzufühlen und deren Leistungen schätzen zu lernen (Abb. 8).

Wasserfühlstelle

Die Wasserfühlstelle ist eine flache Rampe, die zum Ufer des Isenhagener Sees führt. Ein Bojenthermometer schwimmt dort im Wasser. Das Schild fordert die Benutzer auf, zuerst die Temperatur nur mit der Hand zu erfühlen und zu schätzen. Erst danach ist eine Kontrolle auf die Genauigkeit möglich, indem das Thermometer herausgezogen wird. Hier wird ein Stück Distanz abgebaut: Obwohl Wasser ein Objekt des täglichen Gebrauches ist, wird es selten "zur Kenntnis" genommen. Die Möglichkeit, ins Wasser zu fassen, wird besonders von Kindern gerne ergriffen.

Trittsiegelbereich

Der Trittsiegelbereich bietet die Möglichkeit, eine Erinnerung an die Marderarten mit nach Hause zu nehmen. An der Kasse kann sich der Besucher eine Kiste mit allen notwendigen Materialien ausleihen und selber Gipsabdrücke der Marderpfoten-Abdrücke gießen. Die Trittsiegel sind als gebrannte und glasierte Tonscheiben in den Boden eingelassen, alle Marderarten des OTTER-ZENTRUMS und der Otterhund sind zu finden. Als Vergleich sind auch Fußabdrücke eines Menschenkindes vorhanden. Die Abdrücke im Boden ermöglichen es dem Betrachter zugleich, einige Besonderheiten des jeweiligen Tieres zu erkennen, wie z.B. die Schwimmhäute des Otters oder die langen Krallen des Dachses, die gut geeignet zum Graben sind (Abb. 9).

4. Entwicklungsprozess der Spiele

Die Spieleinrichtungen und Aktivitätsbereiche entstanden zeitgleich mit dem Aufbau des OTTER-ZENTRUMS ab 1987. Ein interdisziplinäres Team aus Biologen, Didaktikern, Technikern und einem Industrie-Designer erstellte die Grundideen der Spiele. Aus einer Reihe von Vorschlägen wurden die besten weiter verfolgt. Neben der Aussage des einzelnen Spiels stand die technische Umsetzbarkeit im Vordergrund. Im Laufe der Jahre sind viele

der Spiele technisch weiterentwickelt und verbessert worden. Diesen Prozess kann man sich nicht ersparen, wenn wie hier geschehen alles in Eigenregie entwickelt und gebaut wird. Dies hat aber dazu geführt, daß Anfangsprobleme behoben werden konnten.

5. Unterhaltungsaufwand

Das Freigelände des OTTER-ZENTRUMS wird wie erwähnt von bis zu 100.000 Besuchern im Jahr besucht, darunter mehrere hundert Schulklassen. Entsprechend hoch ist der Nutzungsdruck, der auf allen Installationen lastet. Daher gehört es zur täglichen Aufgabe des Personals, die Spiele zu testen und gegebenenfalls zu reparieren. Auch die Frage der Witterungsbeständigkeit ist zu bedenken. Mittlerweile sind alle Spiele unter ein Wetterdach gesetzt worden, was zu einer erheblich besseren Haltbarkeit des Holzes und der Lackierung geführt hat. Trotzdem muß der Unterhaltungsaufwand als hoch angegeben werden.

6. Welche Ideen lassen sich auf einen Lern- bzw. Erlebnispfad übertragen?

Diese Frage ist nur dann zu beantworten, wenn geklärt ist, in welcher Weise ein Erlebnispfad in die Konzeption eines Informationszentrums oder einer vergleichbaren Einrichtung eingebunden ist. Denn hier wird das Personal sitzen, das langfristig für die Weiterentwicklung und Unterhaltung der Installationen sorgen kann. Wie oben beschrieben ist der nicht unbeträchtliche Unterhaltungsaufwand einzuplanen. Da jedes der hier vorgestellten Spiele eine Einzelentwicklung ist, bleibt der Experimentalcharakter immer erhalten. Selbst bei Beauftragung einer entsprechenden Fachfirma und unter Benutzung haltbarer Materialien wie Kunststoff und Metall sind Beschädigungen und Verschleißerscheinungen nie ganz auszuschließen.

Für einen Erlebnispfad werden sich daher diejenigen Spielprinzipien am besten eignen, die eine möglichst einfache Konstruktion und Technik aufweisen, wie z.B. das Spiel "Veränderung einer Landschaft". Diese Spiele sind aber auch diejenigen, die für den Benutzer, insbesondere den Erwachsenen, weniger Handlungsanreiz bieten als die mit einem höheren Technikeinsatz.

Anhang:

9 Abbildungen, S. 18/19

Anschrift des Verfassers:

Frank Oberwemmer
Aktion Fischotterschutz e.V.
Otter-Zentrum
D-29386 Hankensbüttel

Abbildungen zum Beitrag OBERWEMMER

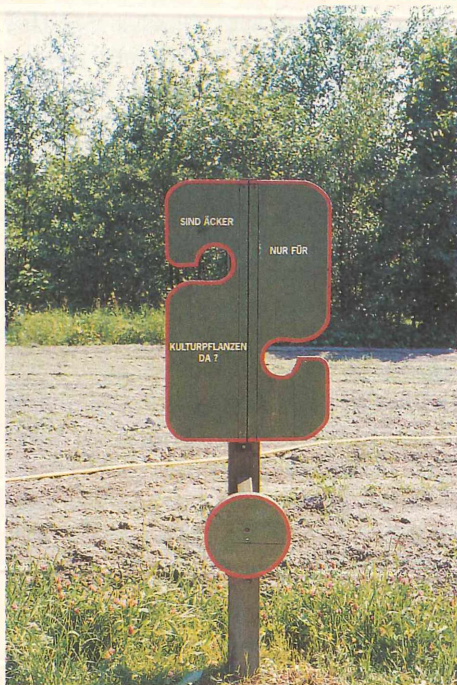


Abbildung 1
Variationen für Frage und Antwortspiele



Abbildung 3
Lernspiel "Was lebt in der Hecke?"

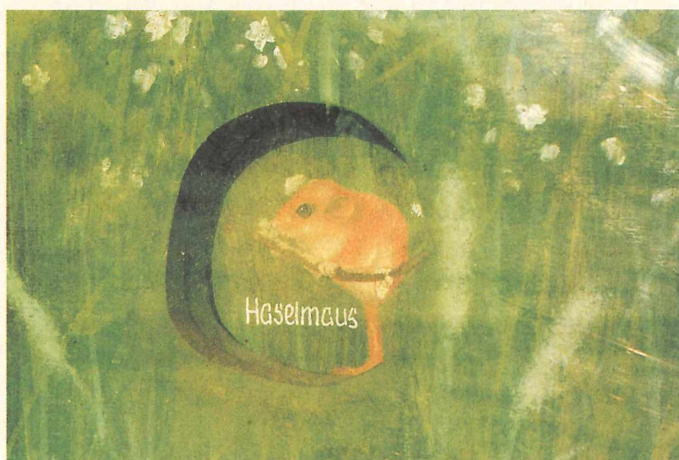


Abbildung 4
"Was lebt in der Hecke?" - Detail: Schiebetafel mit Heckenbewohner



Abbildung 2
Klapptafel



Abbildung 5
Pumpspiel "Wo lebt der Fischotter?"

Abbildung 6

Füttermarder-Spiel "Was frisst ein Steinmarder?"



Abbildung 7

Drehbare Dreieckskörper "Veränderung einer Landschaft"

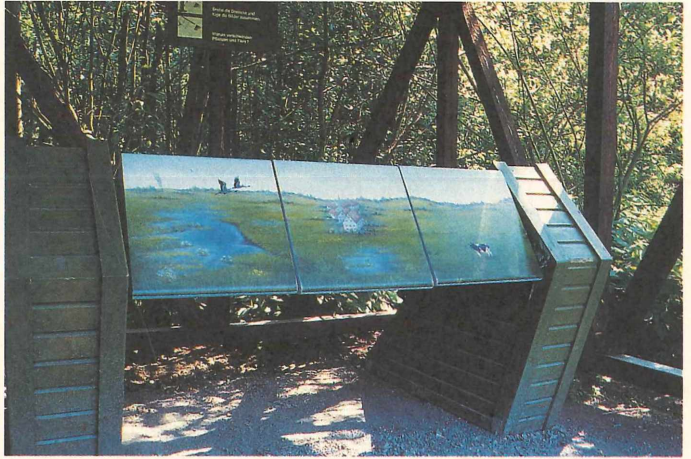


Abbildung 8

Marder-Weitsprunggrube "Wie weit können Marder springen?"



Abbildung 9

Marderarten-Trittsiegel für Gipsabdrücke



ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Laufener Spezialbeiträge und Laufener Seminarbeiträge \(LSB\)](#)

Jahr/Year: 1998

Band/Volume: [7_1998](#)

Autor(en)/Author(s): Oberwemmer Frank

Artikel/Article: [Möglichkeiten der Informationsvermittlung im Gelände durch Spieleinrichtungen am Beispiel des Otter-Zentrums Hankensbüttel 15-19](#)