

Konzeptpapier 1: Der „Nachhaltigkeits-Erlebnispark“

Die Grundidee: Nachhaltigkeitswissen (d.h. sowohl Inhalte zu Umweltproblemen als auch zu möglichen Lösungsansätzen) werden mit Hilfe von Erlebnisattraktionen (z.B. Escape Room, Kletterparcours oder Minigolf) spielerisch vermittelt.

Bisherige Umsetzung: Wir haben 2022 ein Camp für Kinder und Jugendliche durchgeführt, bei dem gemeinsam ein solcher Nachhaltigkeits-Erlebnispark gebaut worden ist. Am letzten Tag des Camps konnten die gebauten Attraktionen von der Öffentlichkeit besucht und getestet werden.

Der erste Teil dieses Dokuments beschreibt die fertigen Attraktionen (als neuartige Idee der Vermittlung und Wissenschaftskommunikation), der zweite die gemeinsame Planung und Umsetzung mit Kindern und Jugendlichen. Beide Teile zielen darauf ab, zu ähnlichen Projekten anzuregen.

Teil 1: Die Attraktionen

Gebaut werden können jegliche Erlebnisattraktionen, die das verfügbare Material und die eigenen Zeitressourcen zulassen. Inspiration liefern Vergnügungsparks, Museen, Abenteuerspielplätze und Erlebniswanderwege – mögliche Attraktionen sind demzufolge unter anderem Escape Rooms, Labyrinth, Kletterparke, Minigolf, Fußballgolf, Eigenbau-Achterbahnen, Wasserattraktionen, Croquet und Wurfstationen.

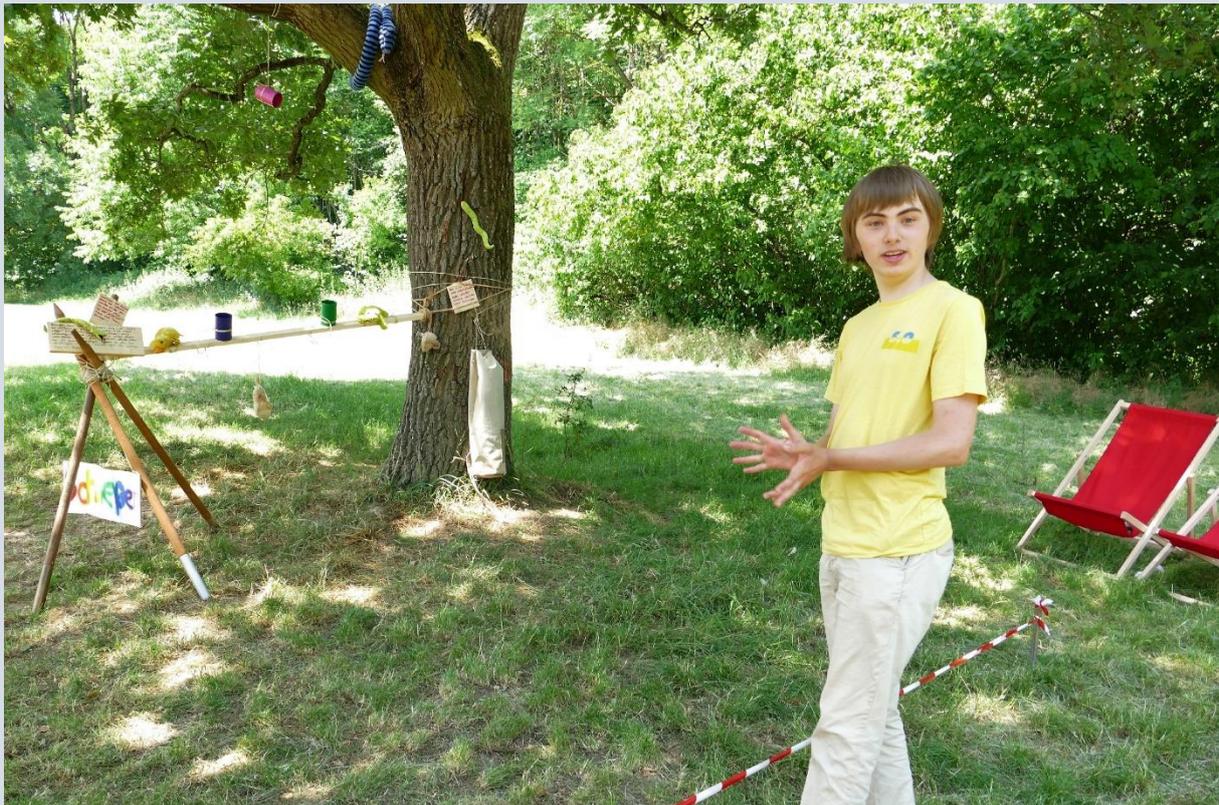
Wie Nachhaltigkeitswissen mit der entsprechenden Attraktion vermittelt werden kann, muss individuell entschieden und konzipiert werden. Es ist möglich, diese Planung gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen durchzuführen (siehe Teil 2).

Selbstverständlich nicht nötig ist es, wie in unserem Fall einen gesamten „Erlebnispark“ zu bauen – auch einzelne Attraktionen können eine Veranstaltung oder ein Zeltlager mit Kindern und Jugendlichen aufwerten.

Folgende Attraktionen wurden – unter anderem – in unserem Youtopia-Park gebaut:

Beispiel 1: Die Wurfstation (Thema „Invasive Arten“)

Mit selbstgebauten Speeren mussten die Besucher Dosen treffen, die wiederum auf Ästen und Holzleisten angebracht wurden. Die Dosen symbolisieren Invasive Arten, die an einem fiktiven Ort Schaden anrichten. Ziel der Besucher war es entsprechend, *nur diese Dosen* und nicht die ebenfalls auf den Ästen und Holzleisten sitzenden Stofftiere zu treffen. Mit der Attraktion wird spielerisch vermittelt, was eine Invasive Art ist, dass Invasive Arten gezielt bekämpft werden und welchen Schaden solche Arten anrichten können. Alle drei Punkte wurden durch angebrachte Informationsschilder weiter vertieft.



Die Wurfstation: Bunte Dosen symbolisieren eine Invasive Art, die bekämpft und dementsprechend mit den Speeren getroffen werden soll.



Holzsigne vermitteln zusätzliche Informationen rund um Invasive Arten. Darüber hinaus nehmen die Besucher Wissen auf, indem sie die Spielregeln der Station verstehen und entsprechend anwenden.

Beispiel 2: Crocket (Thema „Schadstoffe“)

Ein Ball muss durch einen Crocket-Parcours – von unserem Camp-Teilnehmern liebevoll mit selbstgebauten (Upcycling-)Hindernissen bestückt – geschlagen werden. Dieses Mal geht es um das Thema Schadstoffe: Überall auf dem Parcours finden sich bunte Bälle und Dosen, die verschiedene Schadstofftypen symbolisieren. Diese Bälle und Dosen dürfen vom Spielball nicht berührt werden – kommt es dennoch zu einer Kollision, ergibt sich für den Besucher ein entsprechender Nachteil (zurück zum Start, einmal aussetzen, ...). Jede Ball- und Dosenfarbe steht für einen bestimmten Schadstoff, der einen individuellen Nachteil nach sich zieht. Erneut nehmen Holzschilder mit Hintergrundfakten zu Schadstoffen eine inhaltlich ergänzende Rolle ein.



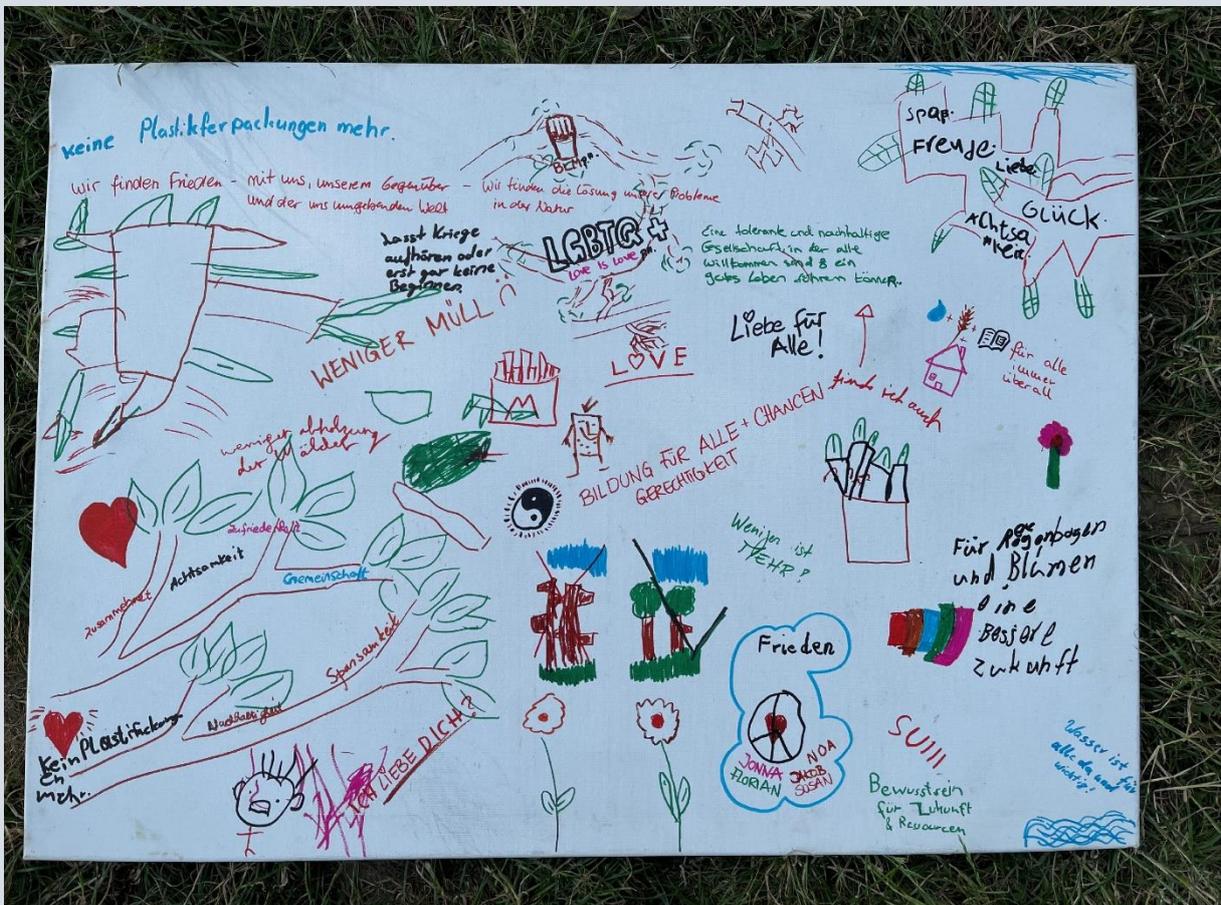
Auf dem Crocket-Parcours gilt es, verschiedenen Schadstoffen auszuweichen und dennoch möglichst schnell das Ziel zu erreichen.

Beispiel 3: Utopie-Ort

Keine klassische Erlebnisattraktion, sondern einen Ort zum Träumen stellte unser Utopie-Ort dar: Mitten im Wald gelegen, luden Hängematten, inspirierende Zitate und Bilder sowie eine beschreibbare Pinnwand zum Entwerfen eigener Utopien ein.



Um den Utopie-Ort zu erreichen, musste zunächst ein 50 Meter langer Walderlebnispfad bewältigt werden. Entsprechend ruhig und inspirierend war dann die Atmosphäre vor Ort!



Die Kreativität unserer Besucher kannte keine Grenzen!

Beispiel 4: Fußballgolf (Thema „Habitatsfragmentierung“)

Fußballgolf ist ein Trendsport, bei dem ein Ball mit dem Fuß durch einen Parcours und schlussendlich in ein Fußballtor geschossen werden muss. In unserem Fall stellte der Parcours eine fragmentierte (d.h. zerstückelte) Landschaft dar, die von einem fiktiven Tier auf Futtersuche durchquert werden muss. Das Tier kann sich dabei nur in winzigen „Inseln“ des eigenen Lebensraumes länger aufhalten. Diese Inseln wurden durch mit Absperrband markierte Bereiche dargestellt – nur in diesen Bereichen durfte der Fußball beim Durchqueren des Parcours zum Stillstand kommen. Die Besucher lernen so spielerisch, wie beschwerlich der Weg durch einen solchen (zersplitterten) Lebensraum sein kann. Auch einen Lösungsansatz präsentiert unsere Golfanlage: Sogenannte „Habitatsbrücken“ werden von Landschaftsplanern angelegt, um zwei isolierte Habitatsinseln miteinander zu verbinden. Auch zwei unserer Absperrbandbereiche wurden durch eine solche Brücke (einen engen Korridor, in dem der Fußball ebenfalls zum Stillstand kommen durfte) verbunden. Holzschilder machten auf die entsprechenden Hintergründe (*Warum ist Habitatsfragmentierung ein Problem? Was kann eine Habitatsbrücke leisten?*) aufmerksam.



Spielerische Wissensvermittlung: Beim Fußballgolf werden die Besucher in die Perspektive eines Lebewesens versetzt, das sich durch einen zerstückelten Lebensraum bewegen muss.

Beispiel 5: Escape Room (Thema „Marine Umweltverschmutzung“)

Allseits beliebt sind sogenannte „Exit Games“, auch „Escape Rooms“ genannt. Ein Team muss innerhalb einer bestimmten Zeit aus einem abgeschlossenen Raum entkommen und dazu (konkret, um z.B. den Code eines Zahlenschlosses zu finden) verschiedene Rätsel lösen. Escape Rooms können zur Vermittlung verschiedenster Umweltthemen genutzt werden: In unserem Park wurde in einem Zelt eine Unterwasserwelt nachgebaut, in der selbstverständlich auch auf marine Umweltprobleme aufmerksam gemacht wurde. So musste eine am Meeresgrund liegende Leiter aufgestellt werden, um einen Hinweis auf dem Zeltdach zu entdecken, oder ein Zahlencode aus einem alten Fischernetz herausgelesen werden.



Große Zelte eignen sich hervorragend, um anstelle eines Raumes als "Gefängnis" zu fungieren. Bei der Gestaltung des Raumes sind kaum Grenzen gesetzt.

Beispiel 6: Barfußpfad

Keine weiteren Erläuterungen benötigt diese allseits beliebte Attraktion. Gerade in Waldnähe lassen sich Barfußpfade hervorragend gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen bauen. Der Pfad kann, wie

in unserem Fall, zur Vermittlung von „spannenden Wald-Fakten“ oder ähnlichem Wissen genutzt werden.



Unser Barfußpfad wurde mitten im Wald gebaut, sodass der Transport für verwendete Materialien oft sehr kurz ausfiel.

Teil 2: Der Aufbau

Die beschriebenen Attraktionen eignen sich schon als Endprodukt hervorragend, um Umweltwissen auf kreative Art und Weise zu vermitteln. Werden die Attraktionen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen (oder auch Erwachsenen!) geplant und errichtet, kann der Lerneffekt noch weitaus größer ausfallen.

In unserem Fall wurde der Youtopia-Park im Rahmen eines viertägigen Camps mit Kindern zwischen 9 und 13 Jahren aufgebaut. Alle Attraktionen wurden gemeinsam konzipiert und konstruiert. Ideen für baubare Erlebnisattraktionen wurden bei einem Vortreffen gesammelt, bei dem auch die Kinder zahlreiche gute Ideen zur Verknüpfung mit Umweltthemen eingebracht haben. Zwischen Vortreffen und Camp wurde jegliches Material besorgt, das zur Umsetzung der Ideen als nötig erachtet wurde. Auch die Teilnehmer konnten Dinge von Zuhause (Stofftiere, Halloween-Gadgets für das Grusellabyrinth, Sportgeräte, ...) mitbringen.

Während des Camps wurden die Attraktionen in Kleingruppen (jeweils 4-6 Kinder) aufgebaut. Jeweils anwesend war ein Teamer / eine Teamerin, die einen entsprechenden inhaltlichen Input zu dem jeweiligen Umweltthema vorbereitet hatte. Die wissenschaftliche Tiefe der Attraktionen war nach Fertigstellung noch sehr gering, was sowohl mit dem Alter der Kinder als auch mangelhafter Vorbereitung unsererseits zu tun hat. Unserer Meinung nach muss hier stets ein Kompromiss aus Interesse sowie Aufnahmefähigkeit der Kinder und Anspruch an die schlussendliche Attraktion

gefunden werden. Wir arbeiten mit Hochdruck an Ideen, wie Attraktionen in den kommenden Jahren bei gleicher Zielgruppe noch mehr Umweltwissen vermitteln können.

Beispielhaft soll der Unterwasser-Escape-Room unser Vorgehen erklären: Beim Vortreffen hatten die Teilnehmer zunächst die Idee, einen Escape Room zu bauen, und dann den Geistesblitz, diesen zur Nachstellung einer Unterwasserwelt zu nutzen. Teamer und Teilnehmer brachten zum Camp zahlreiche Gestaltungselemente mit (Muscheln, Müll, Stofftiere, ...), während die Teamer Hintergrundinformationen zu marinen Umweltproblemen recherchiert hatten. Eine Kleingruppe kümmerte sich vor Ort schließlich um den Aufbau – mit Hilfe der Umweltfakten und Gegenstände entwickelten die Kinder dabei selbstständig ein Rätsel, das von den Besuchern gelöst werden sollte. In dem die Kinder Umweltfakten (z.B. „Im Meer hat sich sehr viel Plastikmüll angesammelt“ oder „Meeresbewohner verwechseln Plastik mit ihrer Nahrung“) zur Gestaltung der Attraktion genutzt haben, hoffen wir, auch den Kindern neues Wissen vermittelt zu haben!

Unser Erfahrungen mit diesem Vorgehen waren extrem positiv. Die Kinder (9-13 Jahre alt!) waren äußerst kreativ, haben die Idee hinter dem Konzept schnell verstanden und konnten viele eigenen Ideen zur Vermittlung von Umweltthemen einbringen. Erwähnt werden muss hier, dass die Teilnehmer größtenteils schon sehr sensibilisiert waren, was Umwelt- und Nachhaltigkeitsthematiken angeht.



Struktur während der Aufbauphase bot ein Parkplan, der von den Kindern selbst gezeichnet worden war. Die zu bauenden Attraktionen waren bereits beim Vortreffen festgelegt worden, wodurch direkt zum Campstart die räumliche Aufteilung diskutiert und von den Kindern festgelegt werden konnte.



Auch ein Eingangstor wurde gemeinsam gebaut.

Wie geht es weiter? Der Youtopia-Park soll ein regelmäßiges Format werden und idealerweise einmal im Jahr gebaut werden. An dem Konzept, die Attraktionen gemeinsam mit Kindern zu planen und in Form eines Camps zu errichten, werden wir festhalten. Wir werden versuchen, die Qualität der erreichten Wissenschaftskommunikation im Laufe der Zeit noch zu steigern.

Sie interessieren sich für unser Konzept? Wir diskutieren sehr gerne Ideen mit Ihnen und freuen uns, wenn ähnliche Konzepte an anderen Orten umgesetzt werden! Auch von uns geleitete Workshops und Inputs können angefragt werden. Melden Sie sich bei Interesse unter info@youtopia-hofheim.de!

Wenn Sie generell an unserer Vereinsarbeit interessiert sind, empfehlen wir einen Blick auf unsere Website (youtopia-hofheim.de) und Social-Media-Kanäle sowie das Abonnieren unseres Newsletters (möglich über die Website).