

Ioana Capatu

Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Campus Baden

Carmen Sippl

Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Campus Baden

Der Wald der Zukunft – Märchenwerkstatt

Forschend-entdeckendes Lernen mit lesedidaktischen und theaterpädagogischen Impulsen

Dieses Lernszenarium zum „Wald der Zukunft“ beschäftigt sich mit der Geschichte *Der kluge Waldgeist*. Schwerpunkt ist das Vermitteln von Kenntnissen über den Wald als Ökosystem und die Fortpflanzung von Bäumen. Die Erzählung dient als Ausgangspunkt, um individuelle Zugänge der Kinder zu ökologischen Kreisläufen zu fördern und nachhaltige Ideen für die Zukunft zu entwickeln. Die Verwendung der Geschichte ermöglicht einen interdisziplinären Ansatz, der das bloße Faktenlernen übersteigt. Ziel ist es, nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern auch kreatives Denken und ein tieferes Verständnis für ökologische Zusammenhänge zu fördern. Dieses Lernszenarium ist Teil I von insgesamt drei Teilen.

Ökosystem, Wald, Lesedidaktik, Wissenschaftskommunikation

Thema: Der kluge Waldgeist – Wissenschaftskommunikation mithilfe von Geschichten

Im ersten Teil des gestalteten Lernszenariums zum „Wald der Zukunft“ liegt der Schwerpunkt auf der Vermittlung von Kenntnissen durch die Erzählung der Geschichte *Der kluge Waldgeist*. Hierbei entwickeln die Lernenden nicht nur ein grundlegendes Verständnis für das Ökosystem Wald und seine Bewohner*innen, sondern gewinnen insbesondere auch Einblicke in die komplexen Zusammenhänge der Fortpflanzung von Bäumen. Die gewählte Geschichte fungiert dabei als Ausgangspunkt, der es den Kindern ermöglicht, individuelle Zugänge zum Verständnis ökologischer Kreisläufe zu erschließen und die verantwortungsbewusste Nutzung von Ressourcen zu erforschen. Gleichzeitig dient sie als Inspirationsquelle für die Entwicklung von Ideen, die sich auf nachhaltige Praktiken und Perspektiven für die Zukunft beziehen (Sippl 2023).

Die Märchenwerkstatt, die in diesem Lernszenarium zur Anwendung kommt, ermöglicht einen multidisziplinären Fokus (CNL & Quality Education). Dadurch wird das Verstehen natürlicher Prozesse nicht nur auf ein rein faktenbasiertes Niveau beschränkt, sondern durch die Integration der Geschichte in ein kreatives und fantasieanregendes Setting transformiert. Dieser Ansatz zielt darauf ab, die Lernenden nicht nur mit Wissen zu versorgen, sondern auch ihre kreativen Denkprozesse zu stimulieren und ein tieferes Verständnis für ökologische Zusammenhänge auf emotionaler und ästhetischer Ebene zu fördern.

Um WAS geht es? Um WEN geht es?

Ausgangspunkt für das Lernszenarium ist die Geschichte *Der kluge Waldgeist*, in der die Fortpflanzung der Bäume und die Aufgaben der Waldbewohner*innen thematisiert werden. Der kluge Waldgeist möchte den Bäumen und Sträuchern im Wald dabei helfen, hinaus in die Welt zu wandern, und entwickelt in Zusammenarbeit mit den Bäumen, Sträuchern, Blumen und Tieren diverse Möglichkeiten, ihnen diesen Wunsch zu erfüllen.

Didaktik

WER ist die Zielgruppe?

Das Lernszenarium ist vorwiegend für die Primarstufe gedacht.

WARUM ist dieses Thema relevant für *CultureNature Literacy*?

„Wissenschaft (kennen)lernen“ erfolgt hier mithilfe der Methodik der *Arts-based Science Education* bzw. von *Creative Art-Based Inquiry Learning* (Marshall 2019; Gebhard et al. 2019) und einer für die Primarstufe adaptierten Zukunftswerkstatt (Sippl 2022 u. 2023). Von den vier Kompetenzbereichen des *GreenComp* (Bianchi, Pisiotis & Cabrera 2022, 14 f.) finden dabei insbesondere die Kompetenzbereiche „Verankerung von Nachhaltigkeitswerten“, „Berücksichtigung der Komplexität der Nachhaltigkeit“ und „Visionen für eine nachhaltige Zukunft“ Anwendung. Es wird hierbei der Fokus vorwiegend auf „Förderung der Natur“, „Systemorientiertes Denken“, „Kritisches Denken“ und „Zukunftskompetenz“ gesetzt.

WANN, in welchem Zeitraum findet das statt?

Das Lernszenarium eignet sich für eine Aktivität in verschiedenen, auch fächerübergreifenden Unterrichtseinheiten in der Primarstufe bzw. kann im Rahmen eines Projekts durchgeführt werden.

WIE ist vorzugehen?

Die Schüler*innen lernen den Text *Der kluge Waldgeist* kennen durch a) Vorlesen, b) eigenes bzw. gemeinsames Lesen, c) die Audioaufnahme.

Anschließend findet ein Lesegespräch anhand von W-Fragen statt mithilfe a) der Bildkarten (siehe die Beispiele im Anhang) und b) des Geschichtenwegs. Das Lesegespräch kann von den folgenden Fragen geleitet sein, die der Lehrperson auch bei der Vorbereitung helfen:

WANN spielt die Geschichte? In einer Vollmondnacht zwischen Frühling und Sommer. (*Warum ist das für die Geschichte wichtig?*)

WO spielt die Geschichte? In einem Wald. (*Warum ist das für die Geschichte wichtig?*)

WER ist die Hauptfigur? Ein Waldgeist, der seine Gestalt wandeln kann und gerne Erfindungen macht, um anderen zu helfen. (*Warum ist das für die Geschichte wichtig?*)

WER sind die weiteren Figuren? Pflanzen: Bäume, Sträucher, Hecken, Blumen; Tiere: Eichelhäher, Eichhörnchen, Haselmaus, Fuchs, Dachs, Ameisen. (*Warum ist das für die Geschichte wichtig?*)

WAS wird in der Geschichte transportiert? Samen und Früchte von Bäumen. (*Warum ist das für die Geschichte wichtig?*)

WAS und WER hilft dem Waldgeist dabei? Luft/Wind, Wasser; Tiere. (*Warum ist das für die Geschichte wichtig?*)

WIE beginnt die Geschichte, was ereignet sich? Die Bäume seufzen und sehnen sich in die Ferne.

WAS passiert dann? Der Waldgeist erfindet eine Fortbewegungsmethode. Die Elemente und die Tiere helfen ihm dabei.

WIE endet die Geschichte? Samen werden verbreitet, es wachsen anderswo neue Bäume. Auf diese Weise können sich die Bäume also doch von der Stelle bewegen.

Der Abschluss der Märchenwerkstatt kann von der Lehrkraft frei gewählt werden. Vorgeschlagene Abschlussaktivitäten sind entweder ein Geschichtenweg, um somit die Geschichte wieder zusammenzufassen und gemeinsam zu reflektieren, oder ein Quiz mittels Learning App, sofern Tablets in der Klasse verfügbar sind.

WOMIT wird gearbeitet?

Die Geschichte vom klugen Waldgeist (siehe Anhang) kann entweder von der Lehrkraft vorgelesen werden, zusammen mit den Schüler*innen erarbeitet werden oder es kann die im Anhang verlinkte Audioaufnahme verwendet werden. Des Weiteren werden Bildkarten für das in der Geschichte vorkommende Vokabular benötigt. Beispiele dafür, wie diese Bildkarten aussehen können, finden sich im Anhang. Für den Geschichtenweg benötigte Materialien können variieren (Karton, Tafel, Smartboard) und frei von der Lehrkraft gewählt werden. Sollte die Lehrkraft sich für die Variante der Learning Apps entscheiden, werden Tablets benötigt.

WO findet das Lernszenarium statt?

Das Lernszenarium kann im Klassenraum stattfinden oder in einer Lernumgebung, die von der Lehrkraft als adäquat gesehen wird.

Anhang

Dieser Abschnitt enthält Beispiele für die Bildkarten, die für die Primarstufe adaptierte Geschichte „Der kluge Waldgeist“ und die Audioaufnahme.

Beispiele für die Bildkarten



Abbildung 1: Beispiele für Bildkarten (Ioana Capatu)

Der kluge Waldgeist

In einem Wald, nicht weit von einem kleinen Ort entfernt, soll einmal ein lustiger Waldgeist gelebt haben. Wie er ausgesehen hat? Das ist nicht leicht zu sagen, denn er konnte sich verwandeln. Mal war er klein wie ein Zwerg, mal war er lang wie ein Baum. Er konnte in der Gestalt eines Tieres oder eines Menschen erscheinen. Den ganzen Tag war er im Wald unterwegs und nutzte seine Wandlungsfähigkeit, um unbemerkt zu lauschen. Denn er war furchtbar neugierig und wollte hören, worüber im Wald gesprochen wurde. Wenn er abends davon müde geworden war, legte er sich in einer Baumhöhle schlafen. Und dann passierte Folgendes.

*

In einer Vollmondnacht zwischen Frühling und Sommer, wenn es nicht ganz dunkel wird und nie ganz still ist, hört der Waldgeist auf einmal ganz deutlich ein lautes Rascheln. Gleich ist er hellwach. Auf das Rascheln folgt ein Säuseln. Und nach dem Säuseln hört er ein tiefes, sehnsuchtsvolles Seufzen.

Das Seufzen kommt aus dem knorrigen Stamm des alten Ahornbaumes, in dem der Waldgeist eine gemütliche Höhlung für die Nacht gefunden hat.

Na sowas, denkt er sich. Der Vollmond lässt wohl auch den alten Ahorn nicht schlafen.

„Ach“, seufzt der Baum.

„Wie gerne möchte ich hinaus in die Welt wandern. Über hundert Jahre stehe ich jetzt schon hier. So gerne würde ich einmal meine Verwandten drüben am Hang besuchen und mit ihnen gemeinsam rauschen.“

Da geht auf einmal ein Raunen durch den ganzen Wald. Oben in der Laubkrone der Birke kreiseln die Blätter, in der Buche nebenan rauscht es und selbst die Wipfel der Nadelbäume wippen. Als wollten sie alle sagen: Ich auch!

Den Waldgeist überkommt tiefes Mitleid mit den Bäumen. Er kuschelt sich in sein Borkenbett hinein und beschließt, ihnen zu helfen. Im Traum erlebt er tollkühne Abenteuer mit einer von ihm selbst erfundenen Flugmaschine. Und als der Mond untergegangen und ein heller Morgen erwacht ist, macht er sich voller Begeisterung daran, seine Ideen umzusetzen.

Ich will versuchen, den Wunsch der Bäume zu verwirklichen, damit es uns allen miteinander gut geht, denkt er sich.

Sein erstes Fluggerät baut er aus den geflügelten Spaltfrüchten des Bergahorns. Das funktioniert erst so richtig, als er sich zwei einflügelige Propeller ausdenkt, die sich abwechselnd in entgegengesetzter Richtung drehen und deshalb sehr lange in der Luft halten können. Er wirft sie in die Luft und die Ahornsamen trudeln wie kleine Hubschrauber durchs ganze Tal. Als sie dort landen, ist der Waldgeist furchtbar stolz auf seine Erfindung.

„Bravo!“, wispert es aus den Büschen.

„Unsere Bewunderung“, nicken ihm die Fichtennadeln zu.

„Wie schöön“, säuseln die Buchenblätter und küssen ihn mit ihren jungen Blattspitzen.

Die Bäume sind begeistert – und bestürmen den Waldgeist mit ihren Wünschen.

„Ich möchte ein Segelflieger werden!“, ruft ein kleiner Baum aus dem Unterholz.

Eine vom Wind gebeugte Fichte bittet: „Mach mich zu einem geschmeidigen Luftgleiter!“

Der Waldgeist möchte allen gerne helfen. Er tüftelt und überlegt und bastelt unermüdlich Fluggeräte aus den Früchten und Samen der Bäume, um ihnen eine Reise zu ermöglichen. Sie sausen über die blühenden Hecken, begleitet von staunenden und jubelnden Oh- und Ah-Rufen aus den Blättern:

Der Holunder lacht lauthals: „Diese Dinger sehen ja wirklich wie fliegende Briefe aus! Der Waldgeist hat eine richtige Heckenpost erfunden!“

Er selber hat diese Windpost nicht nötig, das weiß er wohl, denn seine Samen werden durch die Vögel verbreitet.

„Das ist eine gemeine Ungerechtigkeit!“, ist da plötzlich zu hören.

Das kommt von der Eiche, deren Eicheln zu den Schwergewichtlern unter den Samen und Früchten zählen. Aber auch die Buche und der Haselstrauch sind enttäuscht.

„Unsere Nüsse sind doch viel zu schwer für die Luftpost“, raunzen sie dem Waldgeist zu. „Die kannst du nicht einfach mit dem Wind verteilen. Sie plumpsen doch sofort auf den Boden.“

Briefe ... Luftpost ... Briefe ... Plötzlich hat der Waldgeist eine Idee.

„Pakete!“, ruft er. „Bei den Menschen gibt es ja auch nicht nur Briefe. Die größeren Sachen müssen doch ebenso befördert werden. Das dauert zwar ein wenig länger, aber alle Pakete kommen ans Ziel.“

„Heeh! Heeh!“, schreit es aus einem moosigen Baumstumpf herüber. Es ist der aufmerksame Eichelhäher, der normalerweise mit seinem Gezeter die Tiere des Waldes vor einer Gefahr warnt. Heute aber ist er guter Laune, denn die Idee des Waldgeistes gefällt ihm außerordentlich gut.

„Wir könnten doch die Lieferung der Fruchtpakete übernehmen“, zwitschert er dem Waldgeist zu. „Und wir übernehmen den Transport der Eichelpakete und der Haselnussendungen!“, rufen das Eichhörnchen und die Haselmaus.

„Die Bucheckern dürfen wir auch nicht vergessen“, wirft der Siebenschläfer ein, der gerade aufgewacht ist. Die weiten Strecken übernehmen der Dachs und der Fuchs.

Wie zuvor der Wind übernehmen nun auch die Tiere die verantwortungsvolle Aufgabe für die Bäume und Sträucher. Bald stellt sich heraus, dass die Tierpost sicherer ist als die „windige Methode“, obwohl es trotzdem immer mal wieder vorkommt, dass eine Fruchtsendung im Übereifer verloren geht oder verschwindet.

Der Waldgeist tüftelt und bastelt unterdessen weiter, um so viele Wünsche wie möglich erfüllen zu können. Für die Samen in der Nähe von Bächen und stillen Gewässern erfindet er Schwimmvorrichtungen. Und auch an die Kleinsten denkt er: Er überredet die Ameisen, die Samen von Schneeglöckchen und Veilchen zu verbreiten.

*

Der Waldgeist nutzt seither jede noch so leichte Brise, um alle Samenbriefe und Früchtekuverts auf Waldlichtungen, Fluren und Uferränder zu blasen. Zweimal im Jahr muss er sogar Massenwurfsendungen bewältigen: im Frühjahr die Blütenpollen und im Herbst alle Früchte und Samen. Und immer helfen alle Naturbewohner mit, denn das Erfinderspiel macht ihnen großen Spaß, und zusammen ist es ohnehin viel lustiger im Wald.

So also sind die Träume der uralten Bäume wahr geworden. Zwar nicht sie selbst, aber ihre Samen können sich auf den Weg machen. Und in hundert Jahren wird die Welt so aussehen, als ob die alten Bäume selber geflogen wären.

Eine Geschichte aus den Heckenmärchen von B. Igelhauser/H. Bertel, bearbeitet von B. Kluibenschädl (für das Lernszenarium adaptiert von Carmen Sippl).

Audioaufnahme

Die Audioaufnahme *Der kluge Waldgeist* (Sprecher*innen: Babette Lughammer, Carmen Sippl, Ioana Capatu) kann unter folgendem Link abgerufen werden: [Waldgeist_Aufnahme_bearbeitet_ic.wav](#)

Literatur

Primärliteratur

Der kluge Waldgeist. Eine Geschichte aus den Heckenmärchen von B. Igelhauser und H. Bertel, bearbeitet von B. Kluibenschädl, aus: Tiroler Forstverein (Hrsg.), Waldbüchlein, 2012, S. 36–38. Nacherzählt von C. Sippl.

Sekundärliteratur

Bianchi, Guia; Pisiotis, Ulrike & Cabrera, Marcelino (2022). *GreenComp. Der Europäische Kompetenzrahmen für Nachhaltigkeit*. Hrsg. von Yves Punie & Margherita Bacigalupo, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. DOI: 10.2760/13286

Gebhard, Ulrich et al. (Hrsg.) (2019). *Natur – Wissenschaft – Theater. Performatives Arbeiten im Fachunterricht*. Beltz Juventa.

Marshall, Julia (2019). *Integrating the Visual Arts Across the Curriculum. An Elementary and Middle School Guide*. With contributions by Ann Ledo-Lane and Elizabeth McAvoy. Foreword by Connie Stewart. Teachers College, Columbia University New York.

Sippl, Carmen (2022). Bildungsverantwortung – Zukunftsbildung in der Primarstufe. *IMST NEWSLETTER*, Jg. 19, Ausgabe 53, Frühjahr 2022, 14–16.
https://www.imst.ac.at/app/webroot/files/newsletter/IMST_NL53_final_web.pdf

Sippl, Carmen (Hrsg.) (2023). „Es wird einmal ...“ Wertstoffgeschichten erzählen für Zukünfte im Anthropozän. *Leitfaden für die Citizen-Science-Forschung an den Volksschulen*. Pädagogische Hochschule Niederösterreich (Teilrechtsfähigkeit). DOI: <https://doi.org/10.53349/oa.2022.a1.120>

Sippl, Carmen & Wanning, Berbeli (Hrsg.) (2023). *CultureNature Literacy (CNL). Schlüsselkompetenzen für Zukunftsgestaltung im Anthropozän. Ein Handbuch für den Theorie-Praxis-Transfer in Schule und Hochschule*. Pädagogische Hochschule Niederösterreich. DOI: [10.53349/oa.2023.a1.210](https://doi.org/10.53349/oa.2023.a1.210)

Gütekriterien

Nachhaltigkeit: Das Lernszenarium lädt zur bewussten Wahrnehmung des Lebensraums Wald ein, vermittelt Kenntnisse über die Fortpflanzung der Bäume und über die Bewohner*innen und das Ökosystem des Waldes.

Inklusion: Das Lernszenarium kann an besondere Bedürfnisse angepasst werden.

Digitalität: Das Lernszenarium kann an ein digitales Setting angepasst werden, sollte die Lehrkraft statt des Geschichtenwegs die Variante der Learning Apps wählen.

Zielgruppenentsprechung: Primarstufe.

SDG: SDG 13 (Maßnahmen zum Klimaschutz), SDG 15 (Leben an Land)

Autorinnen

Ioana Capatu, Mag. phil.

Ioana Capatu ist Mitarbeiterin im Zentrum Zukünfte·Bildung der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich und Lehrende im Bereich Diversität. Ihre Schwerpunkte liegen in den Bereichen Anthropozän, Mehrsprachigkeit, DaF/DaZ, Theater- und Dramapädagogik sowie kreatives Schreiben.

Kontakt: ioana.capatu@ph-noe.ac.at

Carmen Sippl, HS-Prof. Mag. Dr.

Carmen Sippl ist Hochschulprofessorin für Kultursemiotik und Mehrsprachigkeit und Leiterin Zentrum Zukünfte·Bildung an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich sowie Lehrbeauftragte an der Philologisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien. Ihre Schwerpunkte in Lehre und Forschung sind: Anthropozän & Literatur, Kulturökologie & Literaturdidaktik, Inter-/Transkulturalität, wissenschaftliches Schreiben.

Kontakt: carmen.sippl@ph-noe.ac.at

Zitiervorschlag für diesen Beitrag:

Capatu, Ioana; Sippl, Carmen (2024): Wald der Zukunft – Märchenwerkstatt. Forschend-entdeckendes Lernen mit lesedidaktischen und theaterpädagogischen Impulsen. In: *CultureNature Literacy für den Unterricht. Next-Practice-Beispiele für Schule und Hochschule*. <https://cnl.ph-noe.ac.at/projektvorhaben/lernszenarien>

Das Projekt *CultureNature Literacy* wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser*innen; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben. | Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

www.ph-noe.ac.at | <https://cnl.ph-noe.ac.at/>