

Konzept Walderlebnispfad Heiligenberg

Inhaltsverzeichnis

I	Einleitung
II	Zielsetzung
III	Zielgruppen
IV	Methodische Umsetzung
V	Überlegung zur Anordnung der Stationen.....
VI	Praktische Umsetzung
VII	Corporate Design.....
VIII	Die Stationen

Konzept Walderlebnispfad Heiligenberg

I Einleitung

Die Niedersächsischen Landesforsten haben gemeinsam mit der Stadt Bruchhausen-Vilsen einen neuen Walderlebnispfad entwickelt. Dieser soll das Angebot rund um den Heiligenberg, neben dem Kunstpfad und weiteren Angeboten, abrunden.

Das bestehende Konzept orientiert sich stark an einem bereits im Jahr 2004 geplanten Walderlehrpfad. Zum Teil entsprach der informative Teil des Walderlehrpfades nicht mehr dem heutigen Stand der Dinge. Diese Stationen wurden weggelassen bzw. durch andere ersetzt. Um häufigen Störungen für Flora und Fauna im gesamten Waldgebiet entgegenzuwirken, wird ein bereits bestehender Pfad genutzt. Durch die natürlichen Gegebenheiten des Geländes kann kein barrierefreier Walderlebnispfad entstehen.

Es entsteht ein abwechslungsreicher Walderlebnispfad mit einer besucherfreundlichen Lenkung. Um unnötige Beschilderungen zu vermeiden, soll der Walderlebnispfad am Parkplatz am Ringwall in der Nähe des Forsthauses starten. So wird ein unnötiges Gehen entlang der Straße gemieden. Des Weiteren wird so der Tatsache entgegengewirkt, dass Besucher über das Gelände des Waldkindergartens laufen müssen. Der Walderlebnispfad wird eine Wegestrecke von 1 km haben, so dass es jedem Besucher möglich ist den Walderlebnispfad zu umrunden. Ergänzt wird der Walderlebnispfad durch einen Baumlehrpfad. Entlang des Walderlebnispfades werden 19 standortsheimische und standortsgerechte Baumarten sowie Straucharten mit einem massiven Holzschild mit entsprechendem Baum- bzw. Strauchnamen versehen. Durch die Nutzung der bereits vorhandenen Wegeführung wird es in Zukunft wieder Ruhezeiten, vor allem für das Wild, geben. Der neue Walderlebnispfad wird mit dem bestehenden Aktionspunkt Abenteuerwaldspielplatz verknüpft, um dem Besucher weitere Möglichkeiten zur Erholung und Nutzung des Heiligenbergs zu bieten.

II Zielsetzung

Der Walderlebnispfad Heiligenberg hat zum Ziel, das Interesse für die Natur zu wecken, Informationen zu vermitteln und das Engagement der Menschen für den Wald und die Natur zu fördern.

Er soll einen individuellen Kontakt zwischen Mensch und Natur herstellen und einen Ausgleich für die eher seltenen Naturerfahrungen anbieten, die früher, lebensraumbedingt, selbstverständlich waren.

Selbst in Gegenden, in denen heute noch ausreichend Naturräume vorhanden sind, werden diese nicht mehr angemessen wahrgenommen, was dazu führt, dass das Verschwinden der Natur auch keine Betroffenheit mehr auslösen kann.

Deshalb soll der Walderlebnispfad Anstöße dafür geben, die Schönheit der Natur zu erfahren und zu erleben. Dazu gehören sowohl die emotionale Seite etwas „Schönes“ wahrzunehmen, als auch die Vermittlung von Wissen.

Der Besucher soll sich über Eigenaktivität mit der Natur auseinander setzen und dabei Freude empfinden.

Ebene I: Sensibilisierung der Sinne

Über die Ebene der sinnlichen Naturerfahrung soll das Wahrnehmungsvermögen des Besuchers gefördert werden. Durch den gezielten Einsatz seiner Sinne wird er auf Bereiche in der Natur aufmerksam gemacht, die er sonst wahrscheinlich weder gesehen, noch gehört oder gefühlt hätte.

Ebene II: Wecken des ästhetischen Empfindens

Der Walderlebnispfad soll Auslöser bieten, die Ästhetik der Natur wieder zu entdecken, so dass der Besucher die Natur als subjektiv „schön“ empfindet.

Ebene III: Einblicke in unbekannte/ schwer zugängliche Lebensräume

Einblicke in unbekannte und schwer zugängliche Lebensräume sollen ein Wertbewusstsein für die Pflanzen- und Tierwelt fördern und eine positive Einstellung dazu hervorrufen.

Ebene IV: Interaktive Wissensvermittlung

Es ist wichtig, Wissen über einfache biologische Sachverhalte und besondere Eigenschaften von Tieren und Pflanzen auf handlungsorientierte, spielerische und spannende Art zu vermitteln.

Der Walderlebnispfad soll für sich allein sprechen, d.h. ohne pädagogische Betreuung und ohne Begleitbroschüren funktionieren, so dass es jedem Besucher möglich ist sich ausreichend zu informieren.

III Zielgruppen

Die Hauptzielgruppe des Walderlebnispfades Heiligenberg sind Familien mit Kindern und Jugendlichen. Nach KLEE & BERCK (1993) prägen frühe Naturbegegnungen künftige Einstellungen zur Natur. Eine Befragung von Personen, die einem Naturschutzverband angehören, ergab, dass die frühe Naturbegegnung und Beschäftigung mit Pflanzen und Tieren die beiden wichtigsten Anregungsfaktoren für eine spätere aktive Mitarbeit im Natur- und Umweltschutz waren.

Der Walderlebnispfad entsteht in einem Gebiet, das durch den bestehenden Waldspielplatz und den Waldkindergarten häufig von Familien mit Kindern und Jugendlichen genutzt wird.

Weiterhin sind die Eltern von jüngeren Kindern in der Regel sehr aufgeschlossen und aufnahmefähig, da sie sich durch die Entwicklung ihrer Kinder in einem Lernprozess befinden. Sie könnten ihre Kinder während des Gangs über den Walderlebnispfad unterstützen und motivieren. Deshalb ist es ebenfalls wichtig Erwachsene anzusprechen.

Auch erwachsene Einzelpersonen können auf dem Pfad ungewohnte Naturerfahrungen machen, die ein verändertes Verhältnis zur Natur ermöglichen.

Wenn der Walderlebnispfad auch den Anspruch hat, ohne persönliche Führung auszukommen, kann er als Anlass für eine Gruppenführung dienen.

So soll er in Zukunft von zertifizierten Waldpädagogen genutzt werden, um in Führungen und andere Aktivitäten auf umweltpädagogischer Ebene eingebunden zu werden.

Dieses Angebot soll über die Tourist-Info bzw. die Samtgemeinde (Rathaus) beworben werden. Auch die Führungen von Schulklassen sind möglich.

IV Methodische Umsetzung

Die Stationen des Walderlebnispfades sollen dem Besucher auf vier verschiedenen methodischen Ebenen Natur nahebringen: durch sinnliche Naturerfahrung, durch ästhetische Aspekte der Naturwahrnehmung und durch Einblicke in unbekannte Lebensräume. Über interaktive Informationsvermittlung soll die sachliche Ebene abgedeckt werden.

Die vier methodischen Ebenen des Naturerlebnispfades

Ebene I: Sensibilisierung der Sinne:

Auf dieser Ebene geht es darum, das Wahrnehmungsvermögen des Besuchers gezielt zu fördern. Auf dem Walderlebnispfad sollen der Sehsinn, Gehörsinn, Geruchssinn und der Tastsinn angesprochen werden.

In der Wahrnehmungspsychologie unterscheidet man zwischen bewusster und unbewusster Wahrnehmung. Während der bewussten Wahrnehmung steuert der Mensch selbst die Aufnahme von Informationen. Ein Großteil der Wahrnehmung verläuft aber unbewusst, ohne dass der Mensch seine Aufmerksamkeit darauf richtet. Hierbei kann es sich um Signale (z.B. schwache Gerüche oder Geräusche) handeln, die für den Augenblick irrelevant erscheinen (S.Guski 1989). Sie können aber als Anlass für eine konzentrierte Suche nach der Quelle dienen, so dass dies dann bewusst wahrgenommen wird. Diese Aspekte der Wahrnehmungspsychologie sind bei der Konzeption der Aktivstationen genutzt worden. Jede Station soll den Besucher dazu bringen, je nach eingesetztem Sinn, Gegebenheiten der Natur bewusst wahrzunehmen.

Ebene II: Wecken des ästhetischen Empfindens

Die Stationen, die diese Ebene abdecken, sollen nachhaltige und positive Eindrücke erzeugen. Der Besucher soll Bereiche der Natur als subjektiv „schön“ empfinden.

In der Erinnerung des Menschen prägen sich bevorzugt unerwartete und überraschende Situationen ein. Geht man an einem trüben Tag durch den Wald und plötzlich reißt der Himmel auf und die Sonnenstrahlen erzeugen Lichteffekte und andere Farbeindrücke, dann erinnert man sich später wahrscheinlich eher an diesen Moment als an den restlichen Spaziergang. Es gibt unzählige schöne Situationen und Bereiche in der Natur, die man nur wirkungsvoll präsentieren muss, um andere

daran teilhaben zu lassen. Deswegen werden diese Stationen so konzipiert, dass der Besucher über unerwartete und ungewöhnliche Perspektiven Bereiche der Natur betrachtet, die sein ästhetisches Empfinden wecken sollen.

Ebene III: Einblicke in unbekannte, schwer zugängliche Lebensräume

Die meisten Menschen mögen Tiere, haben aber nur selten Gelegenheit, einheimische Tiere zu beobachten oder sich mit ihren Lebensräumen zu beschäftigen. Auf dem Walderlebnispfad ist es nicht möglich, Tiere auf Kommando zu sehen, er kann aber auf Lebensräume und Lebensweisen aufmerksam machen. Durch Einblicke in sonst schwer zugängliche Lebensräume von Tieren wird das Interesse des Menschen geweckt und seine Phantasie über scheinbar unbelebte Natur angeregt. Dem Besucher soll bei einem Spaziergang im Wald bewusst sein, dass beispielsweise der Boden auf dem er läuft, Lebensraum für viele Tiere ist. Beim Anblick eines Totholzstammes soll er überlegen welche Tiere dort leben und beim Anblick einer Vogelhöhle soll er darüber nachdenken, welche Vögel darin leben könnten und wie die Höhle von innen aussieht.

Ebene VI: Interaktive Wissensvermittlung

Die Stationen mit diesem Ziel dienen dazu, Informationen und Hinweise auf ungewöhnliche, interessante und leicht merkbare Eigenschaften von Tieren und Pflanzen zu geben. Die Informationen sind nicht direkt zugänglich, sondern müssen vom Nutzer selbsttätig erschlossen werden. Die interaktiven Stationen sind so gestaltet, dass beispielsweise durch eine kurze Frage das Interesse des Betrachters für ein bestimmtes Thema geweckt wird. Die gewünschte Information erhält er erst dann, wenn ein Mechanismus (z.B. durch Klappen, Drehen, Schieben) an der Station betätigt wird. Interaktive Wissensvermittlung hat den Vorteil, dass sie die Neugierde weckt, Spaß macht und der Nutzer aktiv werden muss, also eigene Leistung erbringt, um Informationen zu erhalten. Diese Form der Informationsvermittlung findet man seit einigen Jahren bevorzugt auch in Museen.

V Überlegung zur Anordnung der Stationen

Der Walderlebnispfad Heiligenberg ist als Rundweg angelegt. Das vorhandene Wegesystem ist so strukturiert, dass man seinen Rundgang am Parkplatz am Ringwall beginnt und er auf dem Abenteuerwaldspielplatz endet. Eine Übersichtskarte und Wegweiserschilder bereiten den Besucher auf den Walderlebnispfad vor.

Obwohl die Stationen der verschiedenen methodischen Ebenen zunächst aufgrund ihrer Neuartigkeit das Interesse des Nutzers wecken, verlieren sie an Reiz, wenn viele Stationen eines Typs aufeinander folgen. Deswegen wurde die Reihenfolge so gewählt, dass der Nutzer immer wieder interessiert und erneut zu Aktivitäten motiviert wird.

VI Praktische Umsetzung

Wegeverlauf

Der Walderlebnispfad Heiligenberg ist als 1 km lange Rundweg angelegt. Der offizielle Weg beginnt am Parkplatz am Ringwall in der Nähe des Forsthauses. Der Walderlebnispfad ist so auf drei verschiedenen Wegen erreichbar.

Der Weg verläuft vom Parkplatz am Ringwall in Richtung Abenteuerwaldspielplatz. Zunächst wird links abgebogen und auf dem schmalen Pfad entlang der Schlucht gelaufen. Man passiert die Brücke, die über die Schlucht führt und nutzt vorhandene Rückewege um am Abenteuerspielplatz zu enden. Er fungiert als Abschluss des Rundganges. Die Brücke des neuen Klettergerüsts fungiert symbolisch als „Ausgang“ des Waldes.

Bei allen Arbeiten ist darauf zu achten, dass die Schachtarbeiten zum Betonieren der Trägerelemente auf ein minimales begrenzt werden.

Abenteuerspielplatz

Die vorhandenen Sitzbänke sollten erneuert werden und mehr Sitzgelegenheiten sollten geschaffen werden.

Ggf. könnte man die Station 6 weglassen und entsprechende Bänke auf dem Spielplatz platzieren.

Begrüßungsschild

Hier sollte erwähnt werden, dass der Walderlebnispfad in Kooperation mit dem Forstamt Nienburg/Waldpädagogikzentrum Hahnhorst entstanden ist. Des Weiteren sollte er darauf hinweisen, wie man sich im Wald verhält. Diese Tafel muss individuell angefertigt werden.

Standortskarte

Neben dem Wegverlauf sollte hier noch der Waldkindergarten sowie der Waldspielplatz und die Brücke als Orientierung eingezeichnet werden. Diese Tafel muss ebenfalls individuell angefertigt werden.

Ggf. kann man Standorts- und Begrüßungsschild auch kombinieren.

Erläuterungstafeln

Die Erläuterungstafeln müssen ebenfalls Individuell angefertigt werden. Um die Inhalte kümmert sich das WPZ.

VII Corporate Design

Der Walderlebnispfad soll auf die Besucher freundlich, einladend und attraktiv wirken, sowie ihre Aufmerksamkeit wecken. Deswegen folgt er einer einheitlichen gestalterischen Linie. Formen, Farben und Materialien sind derart miteinander kombiniert, dass sie ästhetisch aussehen, funktionstüchtig sind und den Blick des

Nutzers einfangen, ohne aufdringlich oder deplaziert zu wirken. Für die Entwicklung des einheitlichen Erscheinungsbildes und der zeichnerischen Umsetzung der Ideen wird die Firma „GONU-Blick in die Natur“ empfohlen.

Als Alleinstellungsmerkmal des Walderlebnispfades kann ggf. das Maskottchen der Stadt Bruchhausen-Vilsen dienen, welches an jeder Station vertreten ist und den Besucher durch den Walderlebnispfad begleitet. Dieses könnte ebenfalls als Motiv auf den Wegweisern verwendet werden.

VIII Die Stationen

Station 1: Ohne Wald geht es nicht, sonst verlieren wir....

Station 2: Bodenfenster

Station 3: Wald, Wild und die Jagd

Station 4: Quellwald

Station 5: Habitat- und Höhlenbäume

Station 6: Bilderrahmen und Waldsofa

Station 7: Tierischer Weitsprung

Station 8: Tierspuren

Station 9: Was wiegt Holz?

Station 10: Balancierbaum/Baumtelefon

Station 11: Dendrophon

Optional für den Abenteuerwaldspielplatz:

Infotafel zum Thema Totholz (Thema: Ökosystem Nr. 2)

Infotafel zum Thema heimische Singvögel (Thema: Vögel Nr. 6)

Insektenhotel mit entsprechender Erläuterungstafel

Anlegen eines Lesesteinhaufens

Materialbedarf:

6 x Erklärungstafeln für die Stationen 6-11

1 x Parkplatzschild

1 x Übersichtskarte/ Standort/ Verlauf

1 x Begrüßungstafel

5 (7) x Infotafel

4 x Hinweisschilder / Wegweiser

Die Preise für die Infotafeln beziehen sich auf die Firma GONU. Folgende Infotafeln werden empfohlen:

Station 1: Thema: Wald Nr. 4 optional wäre Nr. 8 denkbar

Station 2: Thema: Ökosystem Nr. 17

Station 3: Thema: Jagd Nr. 1 optional ist Nr. 3 denkbar

Station 4: Thema: Wald Nr. 5

Station 5: Thema: Ökosystem Nr. 10

Erläuterung der Karte Baumlehrpfad:

1. Kirsche
2. Akazie oder Robinie
3. Spitzahorn
4. Weißdorn
5. Hainbuche
6. Roteiche
7. Rotbuche
8. Haselnuss
9. Roterle
10. Bergahorn
11. Stieleiche
12. Birke
13. Douglasie
14. Fichte
15. Eberesche
16. Ilex
17. Lärche
18. Schwarzer Holunder
19. Weißtanne

Beschreibung der einzelnen Stationen

Station 1: Funktionen des Waldes

Noch bevor sich der Besucher in den Wald begibt wird er darüber informiert welche vielfältigen Aufgaben der Wald erfüllt und wie wichtig er für uns ist.

Station 2: Bodenfenster

Grundlage für das Wachstum der Bäume bzw. des Waldes ist der Boden. Anhand eines Bodenprofils und entsprechender Infotafel soll dem Besucher der Aufbau und die Wichtigkeit des Lebensraums Boden näher gebracht werden. Durch das vorhandene Relief muss kein großes Loch gegraben werden sondern lediglich die oberste Schicht des Hanges abgetragen werden.

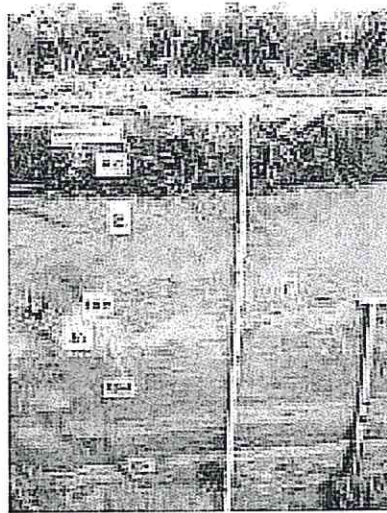


Abbildung 1: Bodenprofil

Beschreibung der einzelnen Stationen

Station 3: Wald, Wild und Jagd

Hier lernen die Besucher, dass ein gesunder Wald angepasste Wildbestände erfordert und warum es wichtig ist, dass gejagt wird. Gleichzeitig ermöglicht ein aufgestellter Ansitzbock einen herrlichen Ausblick auf das ehemalige Forsthaus mit seinem besonderen geschichtlichen Hintergrund.

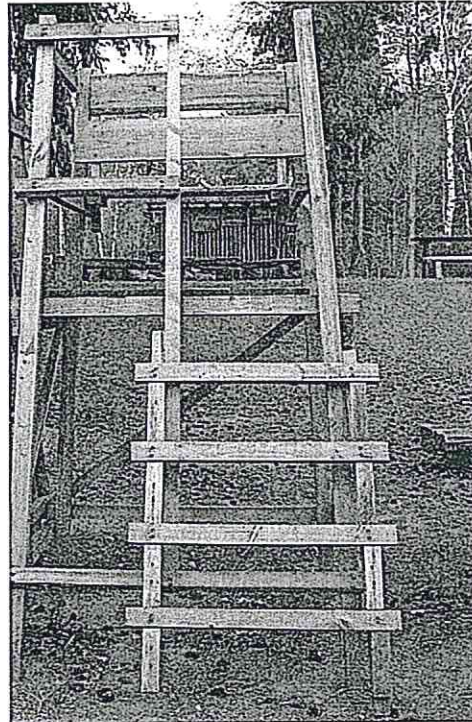


Abbildung 2: Ansitzbock, Marke: WPZ

Station 4: Quellwald

Nachdem der Besucher die Brücke passiert hat, gelangt er zur Station Quellwald. Hier wird er informiert, welch seltenen Lebensraumtyp er gerade überquert hat. Welche speziellen Tier- und Pflanzenarten in ihm vorkommen.

Station 5: Habitat- und Höhlenbäume

An dieser Station steht eine ca. 180 jährige Buche mit einer großen Höhle. An dieser Stelle soll erläutert werden, welchen Tieren dieser Baum als Lebensraum zur Verfügung steht.

Beschreibung der einzelnen Stationen

Station 6: Waldsofa und Bilderrahmen

An dieser Station soll der Waldbesucher die Erholungsfunktion des Waldes kennen und schätzen lernen. Er wird zum Verweilen eingeladen. Durch einen aufgehängten überdimensionalen Bilderrahmen (1,5 m x 2,0 m) soll sein Blick gezielt auf ein schönes Waldbild gelenkt werden.

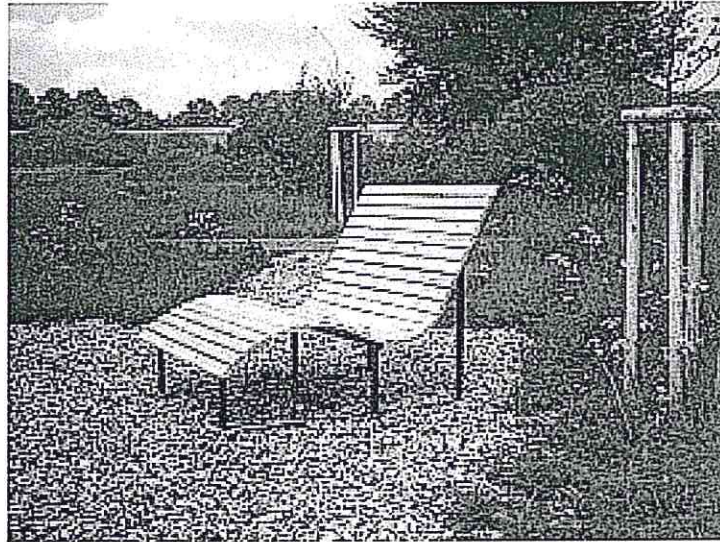


Abbildung 3: Waldsofa

Station 7: Tierischer Weitsprung

Nach intensiver theoretischer Beschäftigung mit dem Thema Wald folgt eine Station, an der aktiv mitgemacht wird. Der Tierweitsprung besteht aus einer Sprunggrube (6,5 m x 3,0 m) an deren Rand in ca. 1 m Höhe Pfähle aus massiven Eichenholz aufgestellt werden. Die Sprunggrube sollte mit Hackschnitzeln befüllt werden damit die Teilnehmer weich landen können. An diesen Pfählen werden Eichenbretter mit Winkeln montiert auf denen Silhouetten, Tiername und entsprechende Sprungweite eingebrannt sind. Die Begrenzung der Sprunggrube bilden Eichenrollen mit ca. 30 cm Durchmesser. Die Schilder sind individuell von einer Waldorfschule angefertigt. Erfahrungen zeigen, dass weniger Vandalismus an selbstgestalteten Materialien durchgeführt wird. Inhalte für die Erläuterungstafel werden nachgeliefert.

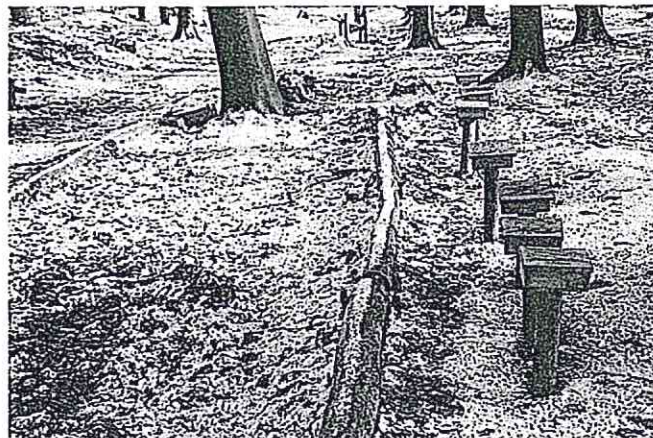


Abbildung 4: Sprunggrube

Beschreibung der einzelnen Stationen

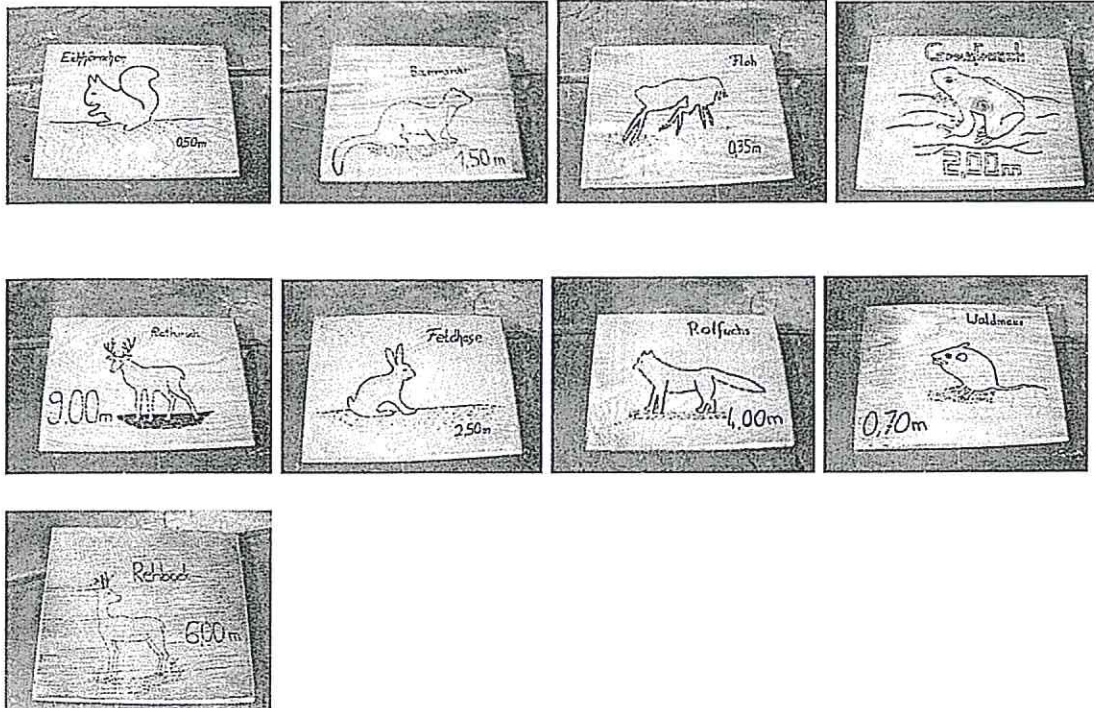


Abbildung 5: Eichenbretter mit Tier und Sprungweite

Station 8: Tierspuren

Nachdem der Besucher weiß wie die Tiere aussehen und wie weit sie springen können, wird er eingeladen auszuprobieren welche Fußspuren diese hinterlassen. Hierzu wird ein überdimensionaler Sandkasten gebaut. Hierüber hängt ein Galgen an dem mit Drahtseilen hängende Holzstempel befestigt sind. Der Teilnehmer kann nun die Spuren der Tiere in den Sand drücken. Das Foto wird nachgereicht. Inhalte für die Erläuterungstafel werden nachgeliefert.

Station 9: Was wiegt Holz?

Nachdem sich der Besucher über die Funktionen des Waldes, den Boden und die Tiere informiert hat, beschäftigt er sich an dieser Station mit verschiedenen Holzarten und deren Gewicht, hervorgerufen durch verschieden spezifische Gewichte. Inhalte für die Erläuterungstafel werden nachgeliefert.

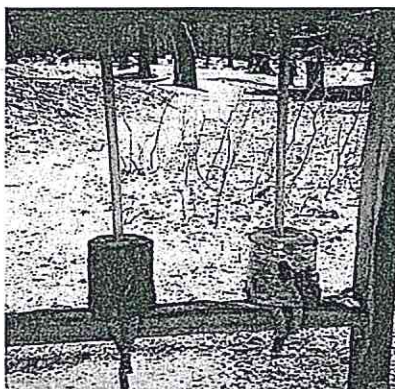


Abbildung 6: Holzgewichte

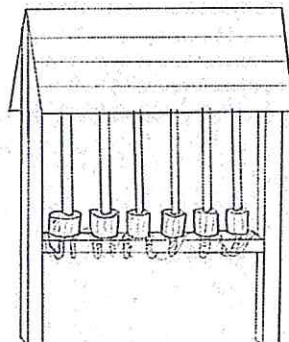


Abbildung 7: Gestell

Beschreibung der einzelnen Stationen

Station 10: Balancierbaum

Hier wird die Geschicklichkeit der Waldbesucher auf die Probe gestellt. Ein Buchenstamm dient zum Balancieren. Gleichzeitig dient er als „Baumtelefon“. Legt man das Ohr auf den Baumstamm und ein anderer kratzt an der Schnittfläche, stellt man fest, dass die Geräusche im Baum weitergegeben werden. Hier wird dem Besucher eine weitere Eigenschaft des Holzes vermittelt. Inhalte für die Erläuterungstafel werden nachgeliefert.

Station 11: Dendrophon

Der Besucher wird eingeladen, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen. Unter dem Motto: „Wald macht Musik“ kann er verschiedene Melodien auf den Hölzern spielen. Gleichzeitig lernt er die verschiedenen Baumarten kennen. Inhalte für die Erläuterungstafel werden nachgeliefert.

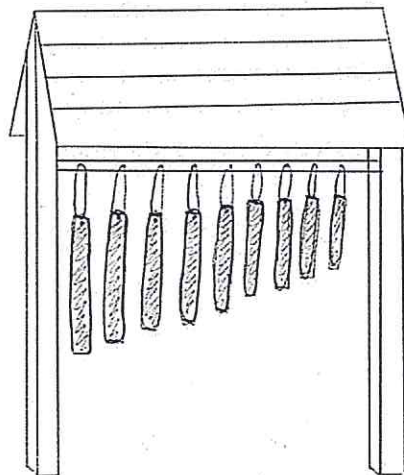
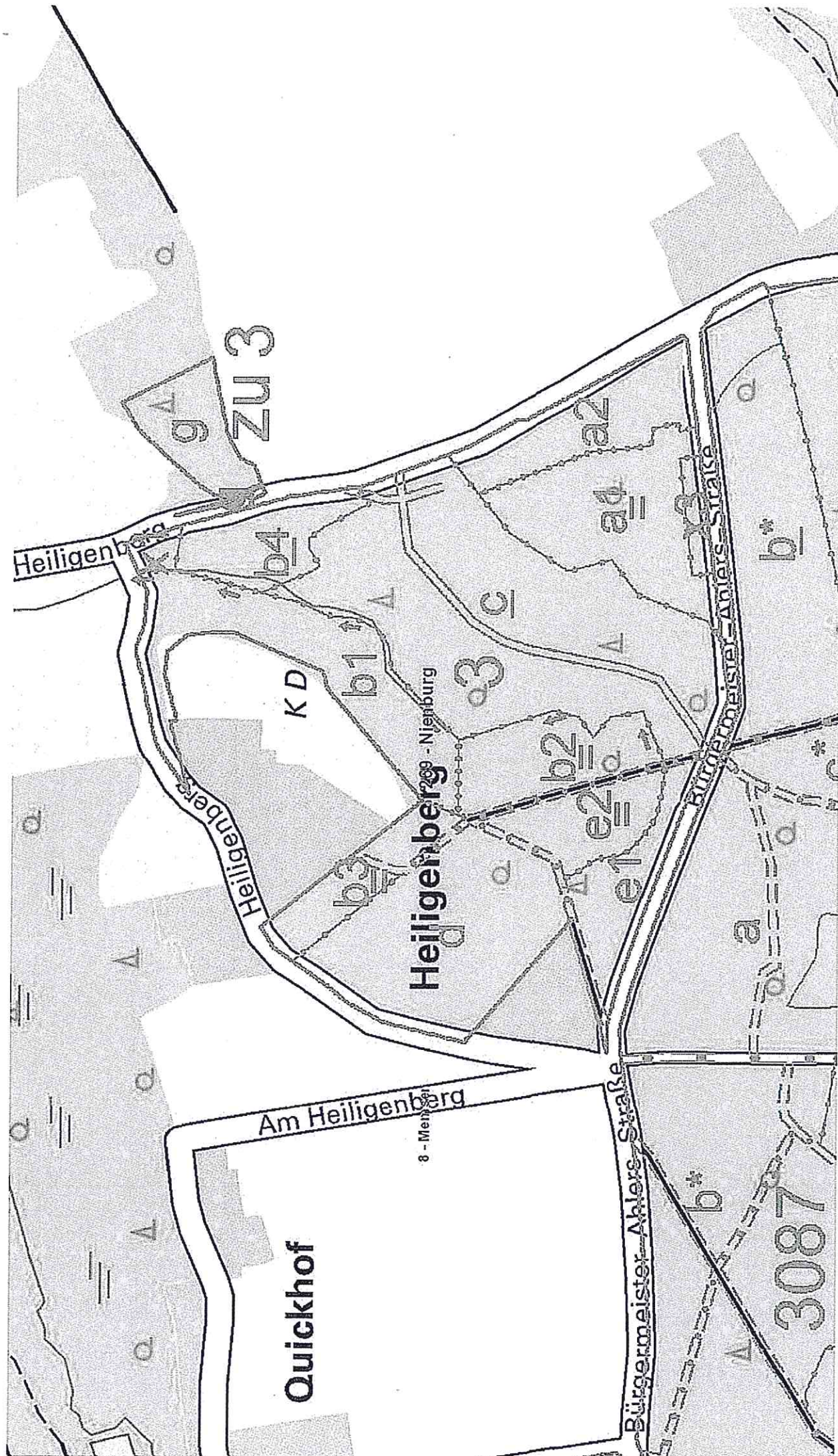
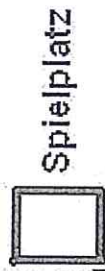


Abbildung 8: Dendrophon

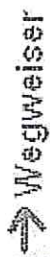


B Begrüßungsschild

L Lageplan/Standort



Spielplatz



Wegweiser

H Öffentliche
Bushaltestelle

● Optionale
Stationen

