



Station 4: Produkte aus Agroforstsystemen

Je nachdem, welche Agroforstprodukte auf dem Betrieb erzeugt werden, wird anhand der Bäume dargestellt, dass diese für die landwirtschaftliche Produktion gepflanzt wurden, also über kurz oder lang etwas geerntet wird. Das können Früchte und Nüsse sein oder das Holz der Bäume. Damit sind Agroforstsysteme eben auch dafür da, dass wir Menschen uns mit Lebensmitteln und anderen Produkten versorgen können, am besten regional. Zwar müssen die Bäume z.B. für die Nutzung des Holzes gefällt werden, aber dies ist Teil eines Kreislaufes, denn dafür werden wieder Bäume neu gepflanzt.

Textstelle: S. 37 ab „An einem kalten Wintertag...“ bis „Wir brauchen doch diese schönen Bäume in der Landschaft“

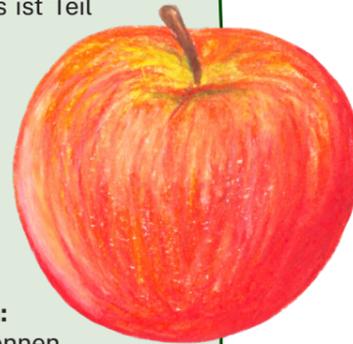
Gemeinsam überlegen: Warum müssen die Bäume auch genutzt / gefällt werden (Versorgung der Menschen, Einkommen für Landwirtschaftsbetriebe)? Welche Produkte von Bäumen kennen die Kinder? Welche davon mögen sie ganz besonders?

Methoden:

Spiel Baumfreund:in: Ein begrenzter Bereich mit mehreren Bäumen wird abgesteckt. Die Kinder werden in 2er-Teams aufgeteilt. In Runde 1 werden Person A die Augen verbunden und Person B führt sie an einen Baum. Person A macht sich nun mit dem Baum vertraut und ertastet Rinde, Äste, Blätter. Danach wird Person A zurück geführt und soll „ihren“ Baum wieder finden. Danach wird gewechselt. Anschließend wird zusammen besprochen, um welche Baumarten und Produkte es sich handelt und wie sich die verschiedenen Baumarten und Produkte unterscheiden.

Produkte entdecken:

Je nach Betrieb können einzelne Produkte eigenständig entdeckt, geerntet und gekostet werden. Bei Obstbäumen und Beeresträuchern bietet sich z.B. die Ernte und (Blind-)Verkostung der Früchte an. Je nach Jahreszeit können auch ein paar essbare Wildkräuter aufgezeigt und verkostet werden. Dies bietet sich insbesondere für einen Ausklang an, bei dem gemeinsam etwas gegessen wird.



Phase 3: Auswertung

Abschluss

Wurden alle Stationen durchlaufen, ist eine gemeinsame Abschlussbesprechung zu empfehlen. Dabei sollten Eindrücke gesammelt und abgefragt werden, was den Kindern ganz besonders gefallen hat. Mithilfe der Daumenmethode lässt sich spielerisch die Stimmung einfangen: Daumen nach oben bedeutet „Es hat mir sehr gut gefallen“, Daumen in der Mitte drückt eine mittelmäßige Stimmung aus und Daumen nach unten bedeutet „Es war nicht so gut.“ Im Anschluss kann das Agroforst-Kinderbuch an die Kinder als Mitbringsel für Zuhause ausgegeben werden und es geht in den gemeinsamen Ausklang des Feldtages.

Der DeFAF e.V.

Als gemeinnütziger Verein setzt sich der DeFAF e.V. dafür ein, dass die Agroforstwirtschaft in der Landwirtschaft verbreitet wird. Dafür sind die Mitarbeitenden und ehrenamtlich Aktiven vor allem in den Bereichen Bildung, Wissenstransfer sowie als Interessensvertretung von Landwirtschaftsbetrieben gegenüber Politik und Verwaltung aktiv und setzen sich an verschiedensten Stellen bringen sich dabei ein, dass neue Agroforstsysteme entstehen.

Wir freuen wir uns, wenn Sie uns dabei unterstützen – ob als Mitglied, in Form einer Spende oder auch aktiv als Multiplikator:in zur Verbreitung des Wissens rund um Agroforstsysteme!

Impressum:
Deutscher Fachverband für Agroforstwirtschaft (DeFAF) e.V.
Karl-Liebknecht-Straße 102, 03046 Cottbus
www.defaf.de
Februar 2025

Inhalte: Julia Günzel, Julia Binder
Gestaltung: Julia Günzel
Zeichnungen: Anna-Lea Ortmann

Weitere Infos:



Methodenkonzept:

Die Agroforstwirtschaft hautnah erleben

Ein Stationslauf für einen Feldtag mit Kindern im Agroforstsystem



Einführung

Die Agroforstwirtschaft erlebbar machen – das haben wir uns gedacht, als wir 2022 das Kinderbuch „Wind, was hält dich auf? Alex erkundet die Agroforstwirtschaft“ erarbeiteten und mehrere Feldtage für Kinder auf Agroforstbetrieben durchführten. Entstanden ist eine spannende Geschichte, mit der sich die vielen Vorteile von Gehölzen in der Landwirtschaft anschaulich und kindgerecht vermitteln lassen. Die Feldtage unter dem Titel „Auf in's Gehölz – mit Alex die Agroforstwirtschaft erkunden“ haben einmal mehr gezeigt, wie wichtig das eigenständige Erleben, Spüren und Wahrnehmen der Wirkungen von Gehölzstrukturen ist. Nicht nur stieß das Buch auf großes Interesse, auch die während der Feldtage angewandten, spielerischen Methoden machten viel Freude und Lust auf ein Mehr solcher Formate.

Diese Handreichung beschreibt den Ablauf und die Methodik der Feldtage ist damit eine Anregung, wie ähnliche Formate auf Agroforstbetrieben durchgeführt werden können. Egal ob als Lehrkraft, Verein, Umweltbildungsstätte oder freiberufliche Pädagoge bzw. Pädagogin – ist ein Agroforstsystem in der Nähe bekannt und haben Sie Kontakt zu den Bewirtschafter:innen, freuen wir uns, wenn unser Buch und unser Konzept für die Feldtage mit Kindern, Eltern und anderen Interessierten Anklang findet. Die ausgewählten Methoden sind für Kinder im Grundschulalter ausgelegt und beispielhaft zu verstehen. Sollen andere Gruppen oder Altersstufen angesprochen werden, sind entsprechende Anpassungen bzw. andere Methoden auszuwählen.

Das Konzept

Das Grundkonzept für den Kinder-Feldtag besteht aus einem Stationslauf in einem Agroforstsystem, der sich an der Geschichte „Wind, was hält dich auf?“ entlang hangelt. An jeder Station, die einen thematischen Aspekt behandelt, wird ein Textauszug aus dem Kinderbuch vorgelesen. Darauf aufbauend werden eine oder mehrere interaktive und spielerische Methoden durchgeführt, mit denen die Kinder das Agroforstsystem und seine Vorteile eigenständig erkunden können.



Das Kinderbuch „Wind, was hält dich auf? Alex erkundet die Agroforstwirtschaft“ mit 42 Seiten im DIN A5 Format kann in Druckform beim DeFAF e.V. über die Mailadresse info@defaf.de bestellt werden.

Vor der Durchführung

Voraussetzung für die Durchführung ist ein Agroforstsystem, als eine landwirtschaftliche Fläche, auf der Bäume und / oder Sträucher gepflanzt und genutzt werden. Ziel ist zu vermitteln, dass Bäume in der Landwirtschaft viele wichtige Funktionen übernehmen. Daher sollte der Feldtag in einem Agroforstsystem umgesetzt werden, das sich von Landschaftselementen und natürlich gewachsenen Gehölzstrukturen abgrenzt.

Wichtig ist also, einen Agroforstbetrieb zu kennen, zu klären ob ein Besuch möglich bzw. erwünscht ist und sich dann mit dem Bewirtschafter:innen für die Durchführung des Feldtages hinsichtlich Begebarkeit der Fläche, Zeitpunkt etc. abzustimmen. Vorab zu klären ist unter anderem:

- Welches Agroforstsystem ist vor Ort vorhanden und lässt sich thematisch einbinden?
- Welche Art von Gehölzen, Ackerkulturen, Nutztieren u.a. gibt es zu entdecken?
- Welche Funktionen erfüllt dieses System auf dem Betrieb und in der Landschaft?
- Wie werden die Bäume bzw. ihre Produkte genutzt?

Damit die Wirkungen des Agroforstsystems beim Feldtag auch selbst erlebbar und spürbar sind, ist es empfehlenswert, den Feldtag zu einer Jahreszeit durchzuführen, in der die Bäume belaubt sind, also am besten im späten Frühjahr, Sommer oder frühen Herbst. Je nach Jahreszeit sollten die im Folgenden beschriebenen Stationsthemen und Methoden dann möglicherweise etwas angepasst werden.



Ablauf des Kinder-Feldtages

Für den Ablauf des Feldtages empfehlen wir mehrere Phasen:

- 1) Einstieg: Begrüßung und Einführung (ca. 15-20 Minuten)
- 2) Erarbeitung: Stationslauf (Je Station mindestens 30 Minuten)
- 3) Auswertung: Abschlussbesprechung (ca. 15 Minuten) und Ausklang

Je nach Betrieb kann der Ausklang ganz unterschiedlich gestaltet werden: von Lagerfeuer mit Stockbrot über Interaktion mit Hoftieren bis hin zu hofeigenen Aktivitäten.

An jeder Station sollte eine Betreuung dabei sein, um den Ablauf zu begleiten. Je nach Gruppengröße ist es sinnvoll, mehrere Betreuer:innen einzusetzen, um mehrere Stationen gleichzeitig zu bespielen.

Phase 1: Begrüßung und Einführung

- Kurzvorstellung der Betreuer:in(nen), eventuell mit kurzem Kennenlernspiel zur Auflockerung (je nachdem, ob sich alle bereits kennen, kann dies länger oder kürzer ausfallen)
- Kurze Erklärung der Agroforstwirtschaft und Bezug zu aktuellen Herausforderungen in der Landwirtschaft
- Überleitung zum Einstiegsspiel: „Was wisst ihr eigentlich schon über Agroforstsysteme?“

Methode: Spiel „Eulen und Krähen“

Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt, zwischen ihnen wird eine Mittellinie gezogen und es gibt jeweils eine Außenlinie. Die einen sind die Eulen, die anderen die Krähen. Nun werden Aussagen zur Agroforstwirtschaft geäußert. Sind diese richtig, versuchen die Eulen, die Krähen zu fangen. Sind sie falsch, andersherum. Wer gefangen wird, wechselt die Gruppe, wer es bis hinter die Außenlinie der eigenen Gruppe (ins „Nest“) schafft, ist sicher. Nach dem Spiel wird der erste Textauszug aus dem Kinderbuch gelesen.

Beispiele für Aussagen:

- Hühner sind eigentlich Waldbewohner und fühlen sich unter Bäumen pudelwohl.
- In Agroforstsystemen werden Zootiere gehalten.
- Manche Bäume haben Blüten, in denen Insekten Nahrung finden.

Textauszug: S.1-2 bis inklusive „Und das tat sie auch. Sie war sich sicher: Ihr entging nichts.“

Phase 2: Stationslauf

Station 1: Boden und Regenwürmer

An einem Baum oder in einem Gehölzstreifen im Agroforstsystem wird dargestellt, wie Bäume helfen, die Bodenfunktionen zu verbessern. Zu betonen ist, dass durch die geringe oder komplett ausgesetzte Bodenbearbeitung eine beruhigte Zone geschaffen wird, in der z.B. Regenwürmer und Mikroorganismen ungestört sind. Diese braucht es für einen guten Boden. Auch wird durch die Blattstreu der Bäume Humus angereichert, der u.a. sehr wichtig für das Bodenleben und die Speicherung von Wasser und Nährstoffen ist.

Textstelle: S. 19 ab „Wo gehst du jetzt hin, Papa?“ bis S. 20 „Das ist nämlich auch eine wichtige Aufgabe.“

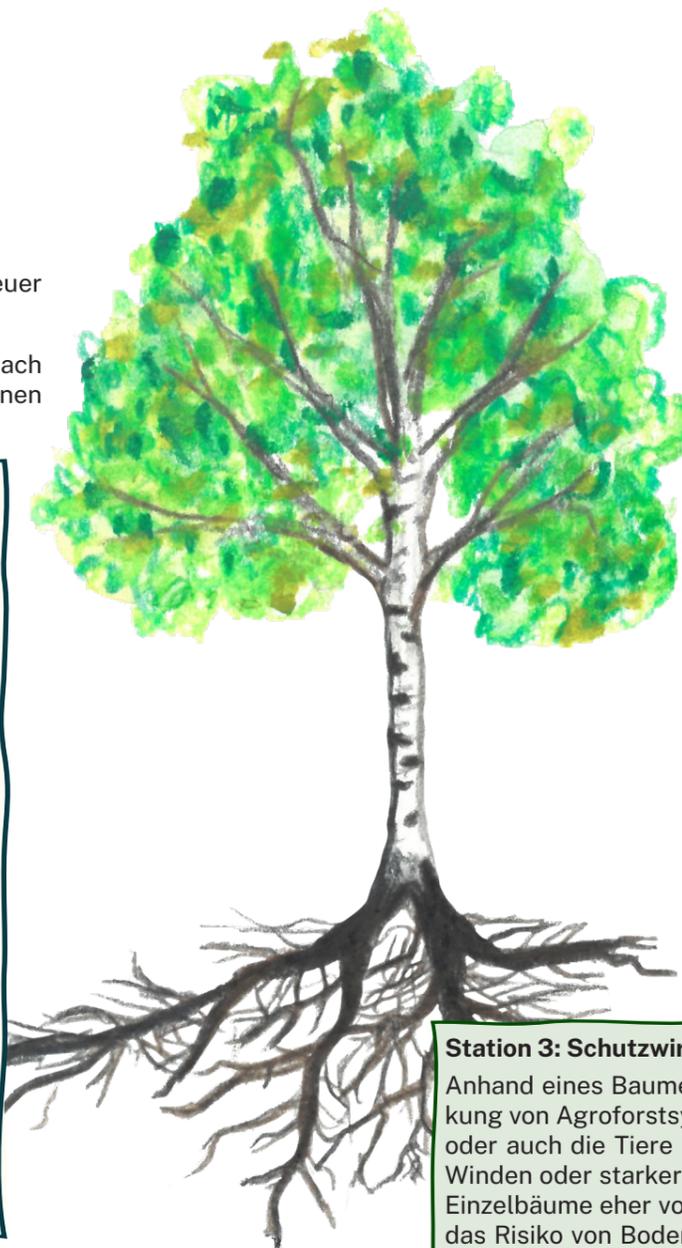
Gemeinsam überlegen: Warum sind Regenwürmer wichtig? Wie helfen Bäume dabei, den Boden zu verbessern?

Anschließend Streuauflage und Umsetzungsprozesse im Boden besprechen.

Methoden:

Spatenprobe: Aushub von Loch im Boden mit Spaten, Suche nach Regenwürmern und Erklärung / gemeinsames Reflektieren der verschiedenen Arten, Lebensweise u.a.

Untersuchung Boden und Bodentiere: Optischer und händischer Vergleich des Bodens im Gehölzstreifen / am Baum mit dem Boden eines Bereiches, der weiter entfernt ist; weitere Bodentiere können in Becherlupen insiziert werden.



Station 2: Artenvielfalt

An einem Baum oder an einem Gehölzstreifen (idealerweise mit Arten, deren Blüten durch Insekten bestäubt werden) wird die Wirkung von Bäumen auf die Artenvielfalt besprochen.

In den beruhigten Zonen zwischen den Gehölzen entstehen neue Lebensräume für wilde Pflanzen (z.B. Wildkräuter) und Tiere (z.B. Insekten, Vögel). Werden zudem blühende Bäume und Sträucher gepflanzt, bieten diese durch die Blüten Nahrung für bestäubende Insekten. Außerdem sind Agroforstsysteme wichtige Korridore für wilde Tiere: Zwischen den Bäumen finden Tiere Schutz und können sich viel einfacher durch die Landschaft bewegen.

Textstelle: S. 25 ab „An besonders heißen Sommertagen...“ bis „Gesicht“, dann weiter S. 26 von „Bzzz Bzzz“ bis „viel kleineren Hummel“

Gemeinsam überlegen: Wie hat die Hummel den Nektar gefunden und zu sich nehmen können (Wahrnehmung der Nahrungspflanze durch Geruch)? Welche anderen Tiere finden in und um die Bäume ein Zuhause?

Methoden:

Spiel Pollentransport: Aufteilung der Kinder in zwei Gruppen. Auf der einen Seite stehen zwei Schalen mit Erbsen auf einem Hocker oder Tisch. Auf der anderen stehen die Gruppen mit Strohhalmen in der Hand und einer leeren Schale.

Auf Kommando läuft je Gruppe ein Kind nach dem anderen los, um mit dem Strohalm auf der anderen Seite eine Erbse aus der Schale anzusaugen und diese in die leere Schale am Start zu transportieren. Die Gruppe, die zuerst die Schalen umbefüllt und die meisten Erbsen hat, hat gewonnen. Fällt während des Transports eine Erbse runter, muss das Kind zurückkehren und eine neue Erbse transportieren.



Spiel Duftstraße: In einer Reihe sind verschiedene Duftdöschen aufgestellt, die natürliche Materialien wie verschiedene Blüten, Moos, Erde, Rinde u.a. enthalten. Idealerweise sind diese Materialien im Agroforstsystem zu finden. Nacheinander laufen die Kinder den Weg ablaufen und dran riechen an jeder Dose. Sobald alle durch sind, wird in der Gesamtgruppe besprochen, was sich in den Döschen befinden könnte.



Station 3: Schutzwirkung

Anhand eines Baumes und / oder eines Gehölzstreifens wird die Schutzwirkung von Agroforstsystemen erklärt. Die Bäume schützen die anliegenden Ackerkulturen oder auch die Tiere unter den Bäumen vor den Folgen von Wetterextremen wie starken Winden oder starker Sonneneinstrahlung. Ein Gehölzstreifen schützt vor allem gegen Wind, Einzelbäume eher vor Sonneneinstrahlung. Damit helfen Agroforstsysteme, das Tierwohl zu steigern und das Risiko von Bodenerosion durch Wind sowie die Austrocknung der Fläche zu reduzieren. Für Hühner, die ursprünglich Waldbewohner sind, bieten Gehölze, vor allem in dichten Streifen, besseren Schutz vor Beutegreifern wie dem Habicht.

Textstelle: S. 11-12 als kompletten Textabschnitt

Gemeinsam überlegen: Welche Wetterextreme könnten besonders nachteilig sein? Warum ist es problematisch, dass Oskar so viel Erde mit sich reißt (Erklärung von Erosion: obere Bodenschichten bestehen aus feinen Teilchen (Ton oder auch Humus), die wichtige Nährstoffe für Pflanzenwachstum enthalten)? Was könnte Oskar aufhalten?

Methoden:

Spiel „Wo heult der Wind?“: Die Kinder sollen vergleichen, wie sich der Wind in einem Gehölzstreifen im Agroforstsystem und außerhalb von diesem anfühlt. Was ist angenehmer? Wie groß sind die Unterschiede und wie wirken sich diese auf Ackerkulturen oder Tiere bei unterschiedlichem Wetter aus?

Diese Methode lässt sich im Hochsommer ähnlich mit der Sonneneinstrahlung innerhalb des Gehölzstreifens bzw. unter den Bäumen durchführen! Hierfür kann auch ein Thermometer genutzt werden, um die Temperaturunterschiede sichtbar und nachvollziehbar zu machen.

Spiel Windblockade: Ein Kind ist ein Baum und steht in der Mitte. Die anderen laufen von einer Seite zur anderen und versuchen, vom Baum nicht gefangen zu werden. Wer gefangen wird, wird auch zum Baum.

Alternativspiel: „Hilfe, der Greifvogel kommt!“: Ein Kind ist der Greifvogel, die anderen die Hühner. Die Außenlinien eines großen Spielfelds stellen den Stall dar. In Runde 1 verteilen sich die Hühner, der Greifvogel versucht sie zu fangen. Schaffen die Hühner es bis in den Stall, sind sie sicher, wer gefangen ist, wird auch zum Greifvogel. Danach sind mind. drei Kinder Bäume. An diesen können sich max. zwei Hühner retten, wenn der Greifvogel kommt.

