

## „Moorspiele am Mühlentor“ – Klimaaktionswoche 2023

Am 29. Juli 2023, 10 bis 14 Uhr, im Klimacamp am Mühlentor, Greifswald

Ein Bericht von Julian Brenner

### Teilnehmende

Zu den Moorspielen hatte sich eine Klasse mit 25 Schüler\*innen der Kollwitz-Grundschule Greifswald angemeldet. Nach dem Spielprogramm für die Schulklasse wurden die Moorspiele mit Passanten und Besucher\*innen des Klimacamps durchgeführt.

Die Schulklasse hatte sich bereits mit dem Thema Moor auseinandergesetzt. Sie hatte an einer Vorlesung der Kinder- und JugendUNI über Moore teilgenommen, welche von Christina Lechtepe von der Michael Succow Stiftung gehalten wurde.

Die Moorspiele wurden von Julian Brenner und Leif-Eric Böhm vorbereitet und durchgeführt. Die angewandten Methoden wurden von Tabea Feldmann, Autorin des [Moorkoffers](#), und Nina Körner im Rahmen des Projekts [MoKKa](#) entwickelt.

### Begrüßung

Am Moor-Aktionstag sollten die Teilnehmenden die Möglichkeit bekommen, durch spielerisches Lernen Wissen über Moore vermittelt zu bekommen.

Nachdem die Schulklasse im Klimacamp angekommen war, wurde sich mit einer Schubkarre voller Materialien auf die direkt angrenzende Wiese begeben.

Die Kinder waren schon sehr motiviert, ihr Wissen und ihre Erfahrungen mit und über Moore auszutauschen und mitzuteilen. Daher reichten ein paar kurze Fragen für eine einleitende freie Konversation, bei welcher der aktuelle Wissensstand abgefragt und bisherige Erlebnisse und Erfahrungen mit Mooren ausgetauscht wurden. Ein gutes Grundwissen über Moore war bei den meisten vorhanden. Sie erinnerten sich außerdem an die von ihnen besuchte Vorlesung.

### Erstes Spiel: Moor überqueren

Mit Mooren wird häufig das Darin-Versinken assoziiert. Dies griffen wir im Gespräch auf und erläuterten, wie und ob man tatsächlich im Moor versinken kann. Einige der Schüler\*innen hatten selbst schon Erfahrungen damit gemacht, im Schlamm festzustecken.

Daraufhin begann das erste Spiel: das Moor überqueren. Die Teilnehmenden sollten sich zuerst vorstellen, sie stünden vor einem Moor, welches sie zu überqueren gedenken. Dann bekamen sie fünf etwa 40x40cm große Filzmatten, welche Trittsteine oder -hölzer symbolisieren sollten. Mithilfe von diesen Matten sollte die ganze Gruppe eine durch mitgebrachte Gummistiefel begrenzte Fläche überqueren, ohne dass jemand ins „Moor“ fällt.

Die Methode sorgte schnell für Begeisterung und bald war die Methodik der Fortbewegung mithilfe der Matten erschlossen. Die Kinder begannen sich in einer Kolonne von jeweils vier Zweierteams über das „Moor“ zu bewegen. Teilweise trugen sie auch einander Huckepack, um schneller fertig zu werden.



*1 Überqueren des "Moors"*

Die bereits auf der anderen Seite angekommenen Teilnehmenden beschäftigten sich selbstständig und unaufgefordert damit, „Gummistiefel-Fangen“ zu spielen, wobei der Fänger/die Fängerin ein Paar Gummistiefel trug. Dies wurde etwas erschwert dadurch, dass weder ein vollständiges Paar Stiefel, noch Stiefel in einer auch nur annähernd passenden Größe vorhanden waren. So entstand keine Langeweile bei den angekommenen Kindern.

Am Ende gab es viel Jubel und Beifall, nachdem das letzte Team das „rettende Ufer“ erreicht hatte.

## **Zweites Spiel: Kohlenstoff-Spiel**

Zunächst wurde noch einmal das Wissen der Teilnehmenden über Kohlenstoffspeicherung in Mooren abgefragt und ergänzt. Durch die vorangegangene Vorlesung war bereits bekannt, dass Moore Kohlenstoff durch Pflanzen einspeichern, und dieser bei einer Entwässerung wieder freigesetzt wird.

Zunächst wurden dann die Teilnehmenden in drei etwa gleich große Gruppen aufgeteilt. Dann wurde das „Spielfeld“ aufgebaut: eine Decke, welche den Torf darstellen sollte und einen Kreis aus Seilen für die Atmosphäre. Auf die Decke wurden viele runde Kärtchen, die jeweils mit einem großen C beschriftet waren, ausgelegt. Diese standen symbolisch für die Kohlenstoffatome. Danach wurden den Gruppen ihre Rollen zugewiesen. Eine Gruppe waren die Pflanzen, eine die Mikroorganismen und eine bildete eine „Wasserschicht“, indem sie sich Hand in Hand um das „Moor“ herumstellten.

Die Pflanzen wurden damit beauftragt, Kohlenstoff aus der Atmosphäre ins Moor zu bringen, und die Mikroorganismen damit, ihn aus dem Moor in die Atmosphäre zu bringen. Dabei

durften jede Pflanze und jeder Mikroorganismus immer nur ein „C-Atom“ gleichzeitig transportieren. Die Wasser-Kette sollte dabei die Mikroorganismen aufhalten, aber die Pflanzen durchlassen. Zur besseren Erkennbarkeit trug jede Pflanze eine Kopfbedeckung, wie einen Hut oder ein umgebundenes Tuch.

In der ersten Phase war schnell klar, dass die Mikroorganismen kaum eine Chance hatten, besonders viel Kohlenstoff aus dem Moor herauszubekommen. Dies wurde dann auch in der Gruppe besprochen und auf reale Moore bezogen.

Nun begann die zweite Phase: das Moor war entwässert und die zuvor die Wasserkette spielenden Teilnehmenden sollten die Situation nur noch beobachten. Schnell wurde klar, dass es nun viel einfacher möglich war, den Kohlenstoff in die Atmosphäre zu bewegen. In der darauffolgenden Reflektion wurde diese Kausalität zwischen Entwässerung und erhöhtem Kohlenstoffausstoß schnell klar.

Dann kamen die Teilnehmenden selbstständig auf die Idee, eine dritte Runde zu spielen. Denn sie schlussfolgerten, dass, wenn das Moor endgültig trockenfällt, dort fast gar keine Pflanzen mehr wachsen können. Es war eigentlich schon bewusst, was dann mit der Kohlenstoffein- und -auslagerung geschieht, aber die Kinder bestanden darauf, dies noch einmal auszuprobieren. So traten dann zwei mutige Pflänzchen gegen eine überwältigende Masse von Mikroorganismen an. Es gelang ihnen, wie erwartet, nicht, den Kohlenstoff im Moor zu behalten.

Letztendlich wurden noch einmal alle Beobachtungen und Schlussfolgerungen zusammengefasst und das Fazit gezogen, dass Moore unbedingt wiedervernässt werden müssen, um den Kohlenstoffausstoß zu vermindern und wieder Kohlenstoff einzulagern.

Zudem wurde das Feedback geäußert, dass das (noch vorläufig so benannte) Kohlenstoff-Spiel interessanter wäre, wenn man am Anfang ebenfalls etwas „Kohlenstoff“ in die „Atmosphäre“ legt.

### **Drittes Spiel: Moor-muss-nass**

Bei dieser Methode, die sich thematisch an die Vorherige anschloss, wurden die Teilnehmenden wieder in drei Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen sollten jeweils mindestens eine



*2 Luftbild des Mannhagener Moors*

Person enthalten, die schon einmal mit Karten gearbeitet hat, eine Person, die sich gut mit Mooren auskennt, und eine Person, die gut lesen kann.

Dann bekam jede Gruppe ein Luftbild vom Mannhagener Moor mit eingezeichneten Entwässerungsgräben und NSG-Grenzen ausgehändigt. Es wurde der Auftrag erteilt, mit Naturmaterialien das Luftbild nachzubauen, und dabei Wald, Wasserstellen, Entwässerungsgräben und den Umriss zu berücksichtigen. Dabei waren einige etwa gleich große gerade Stöcke und Schnur schon gegeben und der Rest wurde sich eigenständig zusammengesucht.

Nachdem die kreativen Moor-Bauer fertig waren, wurden erst einmal die beeindruckenden Resultate begutachtet. Alle drei Teams hatten keinerlei Schwierigkeiten, mit der Karte zu arbeiten und die Anforderungen an ihre Modelle zu erfüllen. Von abgerissenen Blättern über richtige kleine 3D-Bäumchen aus Stock und Blatt, bis hin zu einer Gruppe, die sich ein Stückchen grüner Schafgarbe und gelbem Gras, was zum Luftbild passte, gesucht hat, gab es sehr viele interessante und kreative Umsetzungen.



*3 Drei entwässerte "Moore"*

Dann sollten eigentlich drei Wiedervernässungsmaßnahmen (Bäume fällen/Entkusseln, Gräben verfüllen, Pufferzone einrichten) von jeweils einer Gruppe gemalt, umschrieben, und pantomimisch dargestellt werden, sodass die anderen beiden Gruppen die Maßnahme erraten könnten. Leider kam der Mangel an Zeit dem in die Quere. So wurden dann die Maßnahmen

einfach schnell in der gesamten Gruppe erraten und hergeleitet. Daraufhin bekam jede Gruppe den Auftrag, die besprochenen Maßnahmen am eigenen Moor-Modell durchzuführen. Diese symbolische Wiedervernässung wurde mit viel Enthusiasmus und ohne Beschwerden darüber, dass man das gerade gebaute Moor „kaputt machen“ würde, erledigt. Die Stock-Gräben wurden in einer Gruppe zielsicher mit Erde „gefüllt“ und eine andere Gruppe legte einen sehr großzügigen Grünland-Pufferstreifen aus Lindenblättern an.



5 Bei der symbolischen Wiedervernässung



4 Wiedervernässte Moormodelle



## Viertes Spiel: Gummistiefel-Werfen

Um die Moor-Spiele abzurunden, wurden Gummistiefel auf eine Zielscheibe mit gummistiefelförmigem Loch geworfen. Jeder Teilnehmende, der das wollte, bekam dann dafür einen Sticker mit dem „Moor Muss Nass“-Gummistiefel.

Währenddessen gab es noch einen kleinen, informellen Erfahrungsaustausch über die bisher durchgeführten Methoden und Erfahrungen mit Mooren an sich.



6 Gummistiefel-Wurfscheibe

## Reflektion und Feedback

Zum Abschluss wurde sich in einem großen Kreis zusammengefunden und gaben jeweils ein kleines Feedback und sagten, welches Moor-Spiel uns am besten gefallen hatte, und warum.

Viel Begeisterung und Freude hatte das Bauen der Moore und die anschließende symbolische Wiedervernässung bereitet. Das (praktische) Erkennen der Möglichkeit, dass man die Moore „retten“ kann, hat insbesondere Hoffnung und Zuversicht verbreitet. Der Aufruf zur Umsetzung der besprochenen Maßnahmen am eigenen Modell wurde dabei als Schlüsselmoment charakterisiert.

Auch das Überqueren des Moors als Team hat vielen sehr gefallen, ebenso wie das wilde Kohlenstoff-Spiel und das Gummistiefel-Werfen. Insgesamt kam der Tag bei den Teilnehmenden sehr gut an.

Es wurde sich verabschiedet und die Materialien wieder zusammengeräumt. Im Anschluss wurde interessierten Passanten die Möglichkeit gegeben, die Moorspiele auszuprobieren. Einen ähnlich kreativen und enthusiastischen Andrang, wie bei der Grundschulklasse, fand sich leider hierbei nicht.

## Nachträgliche Reaktionen

Ein paar Tage später ist eine E-Mail eingegangen, mit einem von einem Schüler besagter Klasse in Kooperation mit Studierenden erstelltes „Moor-Quiz“, bei dem nun eine Frage leicht geändert wurde, nachdem eine Wiedervernässungsmaßnahme durch die Moorspiele besser verstanden wurde.

### Das Moorquiz

1. *Woraus besteht Moor?*

O Lego C O Torf B O Erde A O Sand I

2. *Warum wachsen Torfmoose nur im Moor? (2 richtig) weil sie...*

O...den Nebel mögen Q O...das Quaken der Frösche mögen U

O...so viel Wasser brauchen I O...den Matsch mögen R

3. *Wie kann man Moore wieder entstehen lassen? (2 richtig)*

O Durch Limo ins Moor schütten P O Durch längere Nassphasen K

O Entwässerungsgräben zuschütten E O Durch viel Sonne L

4. *Welche Tiere leben im Moor?*

O Birkenhuhn, Kröte, Himmelsziege N O Elefant, Giraffe, Löwe E

O Hund, Katze, Hamster J O Biene, Hummel, Wespe A

5. *Welche Arten von Mooren gibt es?*

O Stadtmoore & Landmoore A O Teichmoore & Seemoore R

O Feuermoore & Wassermoore B O Hochmoore & Niedermoore H

6. *Das Moor bildet Lebensraum für...*

O...unsere Klasse H O...nichts und niemanden A O...Sportplätze G

O... viele Pflanzen- und Tierarten U

7. *Wie hoch wächst die Torfschicht im Jahr?*

O 1km W O 1cm S O 1mm H O 1m V

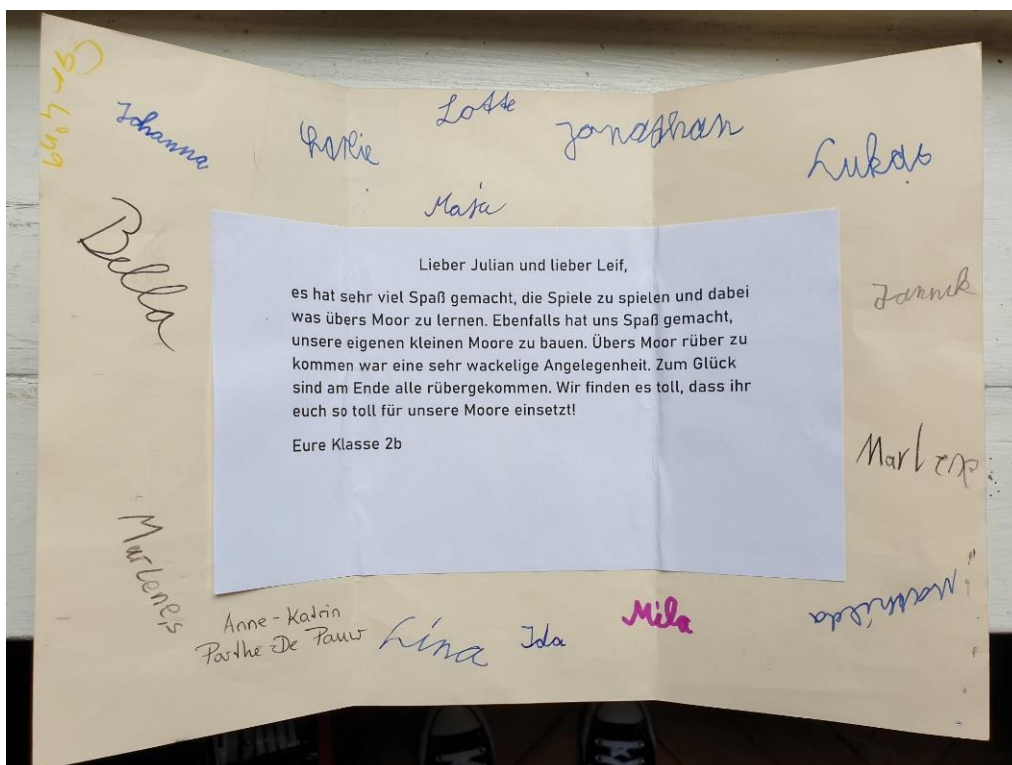
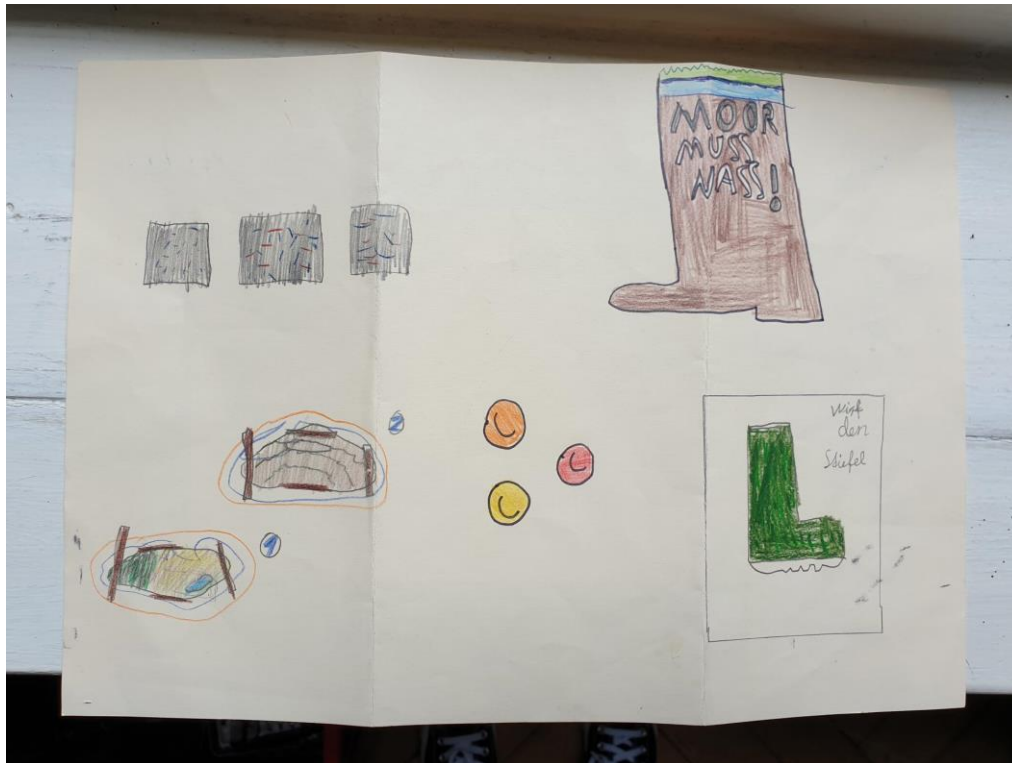
8. *Moore sind große...*

O...Kohlenstoff-Speicher N O...Gold-Speicher O O...Wärme-Speicher E O...Mondgestein-Speicher L



Lösungswort: \_\_\_\_\_

Dann kam noch einen Brief, mit einem wundervollen Bild, auf dem alle Methoden sowie der „Moor-Muss-Nass-Gummistiefel“ von den Kindern gemalt wurden, an. Sie hatten außerdem auf der Rückseite neben einer kleinen Dankesbotschaft unterschrieben





Autor\*in

Julian Brenner ist vom 01.09.2022 bis zum 31.08.2023 im Rahmen eines FÖJ bei der Michael Succow Stiftung tätig.

Das Projekt

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) fördert in der Nationalen Klimaschutzinitiative (NKI) die Partner im Greifswald Moor Centrum (Universität Greifswald und Michael Succow Stiftung) sowie die Naturschutzstiftung Deutsche Ostsee (Ostseestiftung) im Zeitraum 2022 bis 2024, um in Mecklenburg-Vorpommern und Deutschland den Kapazitätsaufbau für die Umsetzung von Moorklimaschutz voranzubringen. Mehr Informationen finden Sie unter [www.mokka-projekt.de](http://www.mokka-projekt.de).

Weiterführende Links

[www.moorwissen.de](http://www.moorwissen.de)

[Moorpädagogik - Moorwissen.de](#)

Kontakt

**Christina Lechtape** (Projektkoordination)

[christina.lechtape@succow-stiftung.de](mailto:christina.lechtape@succow-stiftung.de)

Tel +49 3834 83542 26

Partner:



Förderer:

Gefördert durch:



**hartwig!**  
stiftung

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages