

Naturpädagogischer Leitfaden

nature4future

vielfalten & klimawandeln
im Naturparkhaus Steiermark

für Lehrer*innen, Schüler*innen,
Eltern & sonstige Gruppen

erstellt von
OIKOS – Institut für angewandte Ökologie
& Grundlagenforschung, Gleisdorf
oikos@utanet.at

im Auftrag des Vereins Naturpark Mürzer Oberland
www.muerzeroberland.at

Gleisdorf, Dezember 2024



MIT UNTERSTÜTZUNG VON LAND STEIERMARK UND EUROPÄISCHER UNION



Inhalt

Inhalt	2
Herzlich willkommen!	3
Einleitung	4
<i>Über diesen Leitfaden</i>	<i>4</i>
<i>Was bisher geschah</i>	<i>5</i>
<i>nature4future</i>	<i>5</i>
<i>Übersichtsplan</i>	<i>6</i>
<i>Multifunktionale Naturvermittlungs-Location</i>	<i>6</i>
<i>Erlebnisweg „klimawandeln“</i>	<i>6</i>
EG1 Naturparkhaus Steiermark	8
KS1 NATURE for FUTURE	9
KS2 Typuslandschaften	10
UG 1 The Future is now	11
UG2 Phishing for compliments	13
UG3a Zauberwald der Vielfalt	15
UG3b Greifvogel-Seitenblicke	20
UG4 Ich bin ein Star	21
OG1 Im Senn-Garten	22
OG2 Tierische Muckibude	24
OG3 Forscher-Atelier – „entdecken“	26
<i>OG3a Nisthilfen-Werkstatt</i>	<i>27</i>
<i>OG3b Genesis reloaded</i>	<i>28</i>
<i>OG3c Kopieren erlaubt!</i>	<i>29</i>
OG4 Die Kammer des Schreckens – „fürchten“	30
<i>OG4a CSI Naturpark</i>	<i>30</i>
<i>OG4b Phobia-World</i>	<i>32</i>
<i>OG4c Aliens</i>	<i>34</i>
OG5 Die Wahrheit über Spider-Man	35
Führungskonzept	36
<i>Nutzung & Naturvermittlung ohne Guide</i>	<i>36</i>
<i>Nutzung & Naturvermittlung mit Guide</i>	<i>36</i>
<i>Beispiele für Themenangebote</i>	<i>37</i>
Literatur & Links	38
Information & Buchbare Führungen	38
Impressum	40

Herzlich willkommen!

Staubig Museum war gestern!
Naturparkhaus Steiermark – N.E.U.
echt arg.
rotzfrech.
fresh & lit.
mit rufzeichen!

Programm?

Phishing for Compliments. Mit die Angel!
Auf Bühne abviechern.
Wildsau rauslassen.
Mit Vögeln beschäftigen
oder doch lieber Abflug in die Patho?
Zur Leichenschau!

Du große Designer Tier-Quartiere?
Auch Viecher gleich selbst machen kannst!

Ekelig Kammer des Schreckens,
tierische Muckibude oder chillen auf der Alm?

Uns egal!

Mach was Du willst!

Einleitung

Über diesen Leitfaden

Dieser Leitfaden versteht sich gewissermaßen als „Bedienungsanleitung“ bzw. „Software“ für das NaturErlebnisMuseum **nature 4 future**.

Es richtet sich somit an die Naturvermittler*innen des Naturparks und außerhalb, Pädagog*innen sowie Lehrende an Schulen, Universitäten, Fachhochschulen etc., die nature 4 future als Teil ihres Vermittlungs- bzw. Bildungsangebotes sehen. Dabei steht besonders die Nutzung mit (Klein-)Gruppen im Mittelpunkt.

Der Leitfaden gibt

- einen Einblick in die Inhalte, Gestaltung und Naturvermittlungs-Mechanismen von nature 4 future und
- Vorschläge und Anleitungen zur Nutzung der Räume, auch abseits der vor Ort angeleiteten Naturvermittlungs-Mechanismen.

Die 18 Bereiche / Räume von nature 4 future werden wie folgt vorgestellt:

- Kurze Beschreibung des Inhalts und fachlichen Hintergrunds
- Eckpunkte zu Gruppengröße, Zielgruppe, Dauer und allenfalls zu Vorbereitung und Materialien
- Kurzhinweise der Action für Besucher*innen, die hier stattfinden bzw. angeleitet werden soll.

Die Installationen in nature 4 future setzen grundsätzlich kein Vorwissen voraus und können in den allermeisten Fällen auch ohne Führung / Anleitung genutzt werden.

Um das volle Potenzial des Museums aus pädagogischer Sicht ausschöpfen zu können, ist eine (idealerweise vorhergehende) intensive Auseinandersetzung mit den entsprechenden Inhalten (Recherche, Lektüre etc.) unerlässlich.

Hinweis

- Zur interaktiven Nutzung des Smartphones bei Führungen stellt das Museum ein kostenloses W-LAN zur Verfügung.
- Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren dürfen das Museum nur in Begleitung von Erwachsenen nutzen.

Infos zu Öffnungszeiten, Angeboten, Buchung etc.

Verein Naturpark Mürzer Oberland
Hauptplatz 9, 8692 Neuberg an der Mürz
[+43 \(0\)3857 8321](tel:+4338578321); info@muerzeroberland.at
www.muerzeroberland.at

Was bisher geschah

Das seit 1991 bestehende Naturmuseum Neuberg war das Erbe des Sammlers und Naturillustrators Prof. Herbert Schlieffsteiner. Es zeigte eine der umfangreichsten naturbezogenen Privat-Sammlungen in Österreich. Das Museum war in Hinblick auf Gestaltung und Didaktik stark in die Jahre gekommen. Zudem handelte es sich um eine Schausammlung, in der früher kaum Inhalte vermittelt wurden.

nature 4 future

Nach dem Motto „Das Museum ist tot, lang lebe das Museum!“ wurde der oft mit negativen Attributen bzw. Vorurteilen versehene Begriff „Museum“ dekonstruiert und ins Gegenteil verkehrt.

Museum ALT	Museum NEUberg
LANGWEILIG	VOLL SPANNEND
ALT	JUNG
STATISCH	DYNAMISCH, ABWECHSLUNGSREICH
STAUBIG	AUFPOLIERT, SAUBER, FRISCH
KALT	EIN WARMER RAUM
LEISE	CHILLIG, BUNT, SCHRÄG, SCHRILL, KNALLIG
VIEL INFO	ÜBERSICHTLICH, RELEVANT, FOKUSSIERT, LEICHTFÜSSIG
STEHEN	LIEGEN, BEWEGEN
MÜDE	ERQUICKEND, AUFMUNTERND
MORBID	LEBENDIG

FAZIT: Es darf keine Langweile aufkommen!

Besucher*innen werden von der ersten Minute an eingeladen, sich interaktiv mit der Ausstellung auseinanderzusetzen. Im Vordergrund stehen dabei folgende Grundsätze:

- fachlich fundierte Inhalte
- so wenig Text wie möglich
- zeitgemäße Umsetzung (interaktiv, sensorisch, erlebnisorientiert ...)
- keine Belehrung – wir wollen mündige Besucher*innen
- Freude und Spaß am Erleben stehen im Vordergrund
- Humor als bewusst eingesetztes Gestaltungselement
- Wartung & Pflege: dafür eigene Richtlinie und Protokollbuch

Unsere „Transport-Vehikel“ für die Themen Biodiversität & Klimawandel

Hätten alle Menschen ein brennendes Interesse an Biodiversität, wären alle Biolog*innen und Naturschützer*innen. Da dies nicht der Fall ist, geschieht die Naturvermittlung über allgemein zugängliche Trendthemen & Dauerbrenner:

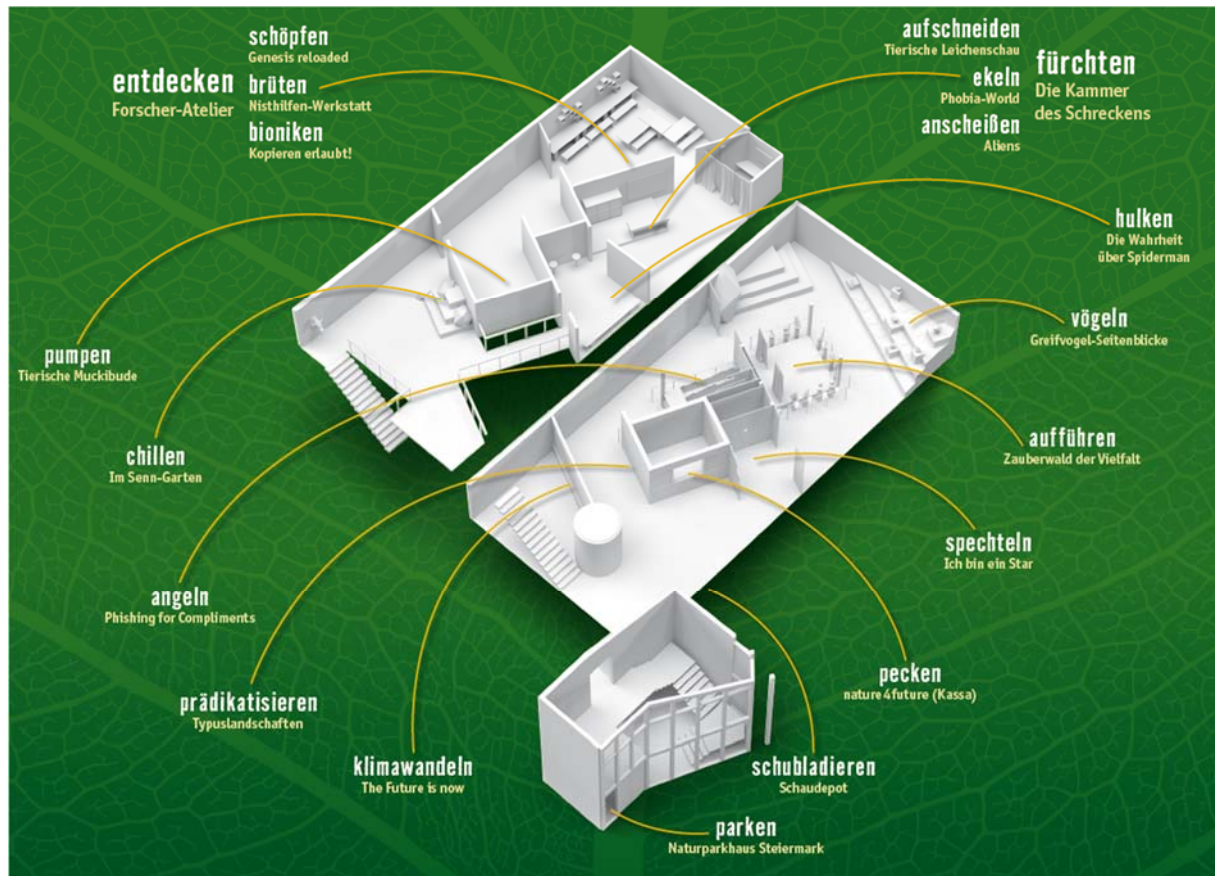
- | | | |
|------------------------|--------------------------------|--------------------|
| • Comics & Film | • Krankheit & Gesundheit | • Kunst & Musik |
| • True Crime | • Kreativität & Handwerk (DIY) | • Mythen & Märchen |
| • Forschen & Entdecken | • Kulinarik | • Reisen & Urlaub |
| • Technik | • Literatur & Sprache | • Sport |
| • Grusel & Ekel | • Meditation & Entspannung | |

Übersichtsplan

nature 4 future besteht aus 18 unterschiedlichen Räumen resp. Bereichen. Diese sind Lebensräumen in den steirischen Naturparken bzw. Querschnittsthemen, wie Sport, Kreativität oder Grusel gewidmet.

In allen Bereichen steht das interaktive Tun im Mittelpunkt.

Ein Verb (Tun-Wort) bringt jeden Bereich auf den Punkt.



Multifunktionale Naturvermittlungs-Location

nature 4 future ist keine bloße Ausstellung. Es wurden bewusst Räume geschaffen, die nicht statisch ein Thema transportieren, sondern als lustvolle Lehr- und Lernwerkstatt mit jedem Thema bespielt werden können. Dazu eignen sich besonders die Waldbühne (UG3) sowie das Forscher-Atelier (OG3).

Die Waldbühne, umringt von Tieren, bietet zudem ein einzigartiges Ambiente für kleine Veranstaltungen, Vorträge, Leseabende u. s. w.

Erlebnisweg „klimawandeln“

Als komplementäres Outdoor-Angebot zu „nature 4 future“ gibt es hier im Naturpark den Erlebnisweg klimawandeln.

Der 3 km lange Rundweg startet in Altenberg an der Rax. An 14 Erlebnisstationen werden die Beziehung zwischen Klimawandel und Biodiversität interaktiv vermittelt.

Ein pädagogischer Leitfaden sowie weitere Materialien zum Erlebnisweg sind über den Naturpark verfügbar.

Weitere Infos: <https://www.muerzeroberland.at/ausflugsziele-naturpark/themenwege/erlebnisweg-klimawandeln/>



Interaktive Klimakurve als Einstiegsstation am Erlebnisweg klimawandeln.



An der Kletterwand wird der Zusammenhang zwischen Höhenverbreitung und Klimaerwärmung vermittelt.



Mit der Waage wird die Kohlenstoff-Speicherkapazität unterschiedlicher Böden abgewogen.



Das Lebensrad als Erlebnisstation beinhaltet unterschiedliche Aspekte zum Thema Wasser.

EG1 Naturparkhaus Steiermark

„parken“ – Einstimmung in die Naturpark-Erlebniswelt

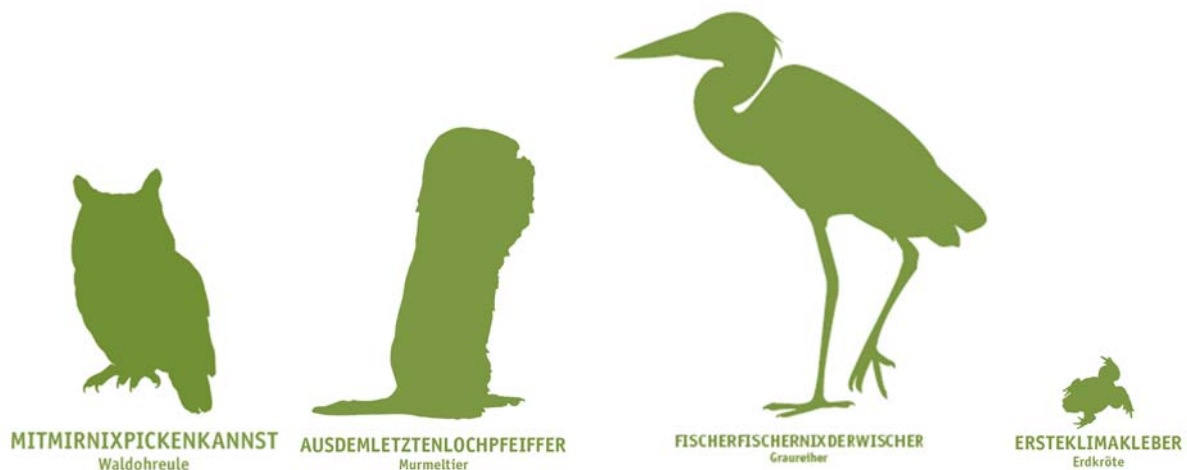
Noch bevor das eigentliche Museum beginnt, werden im Stiegenhaus Biodiversität und Klimawandel aufgespielt: Zitate zum Klimawandel, lebensgroße Tier-Silhouetten, nach Höhenstufen im Naturpark geordnet, sowie Origami-Tiere in einem überdimensionalen Mobile ...

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 4 Personen
Alter: ab 6 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keines

ACTION

- Erkennst Du alle Tiere an ihren **Silhouetten**? Wo leben diese im Naturpark? Wo sonst in der Steiermark? Gibt es diese Arten auch bei Dir daheim?
- Den Tieren sind „**1-Wort-Kurzgeschichten**“ zugeschrieben, die den Klimawandel und das Thema Biodiversität aus unterschiedlichen Perspektiven thematisieren.
 Was bedeutet **Ersteklimakleber**? Wie werden Amphibien (und deren Wanderung) durch Klimawandel beeinflusst? Wie sind Straßenbauprojekte heute zu beurteilen? Wie siehst Du Klimaaktivist*innen, die sich freiwillig auf der Straße festkleben?



- **Klimawandelzitate** an der Wand im Stiegenhaus: Wie sehen Prominente dieses Thema? Was ist Dein Zitat zum Thema Klimawandel?

**Wir brauchen die Wälder, weil sie eine wichtige Rolle
in der Regulierung unseres Klimas spielen.**

Jane Goodall

- **Origami-Mobile:** Welche Tiere gibt es im Naturpark? Kannst Du alle Figuren erkennen? Ich finde: Einfach mal auf die Stufen setzen und ins Mobile schauen und träumen auch nicht so schlecht!

KS1 NATURE for FUTURE

„schubladien & pecken“ – Kassa & Shop

Herzlich willkommen!

Bei der Kassa werden die Tickets gelöst und es gibt ausreichend Platz zum Sammeln der Gruppe. Außerdem kannst Du alles bekommen bzw. erwerben, was Du für Deinen Museumsaufenthalt benötigst (Bastelmaterial für die einzelnen Stationen etc.).

*Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: nicht relevant
Alter: nicht relevant*

*Zeit: ca. 10 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keines*

ACTION

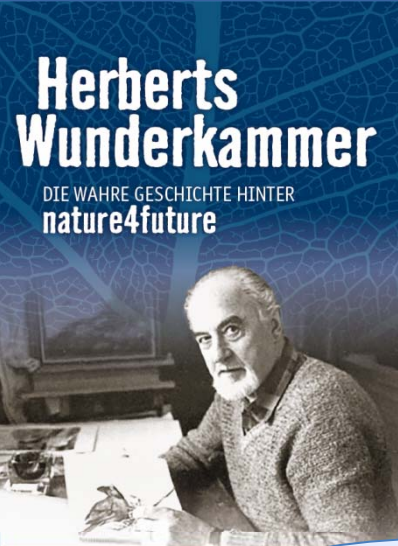
- Die Besucher*innen werden freundlich und mit Begeisterung begrüßt.
- Größere Gruppen werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe startet in einem anderen Raum. Für Details siehe im Kapitel „Führungskonzept“.

Herberts Wunderkammer


Der gebürtige Neuberger Prof. Herbert Schliefssteiner hat das Naturmuseum Neuberg ursprünglich gegründet. Auf zahlreichen Reisen baute er eine umfangreiche Sammlung von Tierpräparaten auf. Zudem war er leidenschaftlicher Illustrator. Das Diorama zeigt ihn umringt von exotischen Tieren beim Porträtieren eines Kronenkrans.

Herbert Schliefssteiner
wurde am 28. Jänner 1925 unweit von Neuberg geboren. Er zeigte schon früh großes Interesse an der Natur. Nach der Kunstgewerbeschule in Graz arbeitete er als Bankbeamter. In seiner Freizeit malte und sammelte er Tiere und Pflanzen in Naturschutzgebieten in Europa und Afrika.

Prof. Schliefssteiner gestaltete das Naturmuseum Neuberg mit aufwändig arrangierten Dioramen. 1992 wurde Schliefssteiner Ehrenbürger von Neuberg, 1996 Träger des Goldenen Ehrenzeichens des Landes Steiermark und 1997 mit dem Berufstitel „Professor“ ausgezeichnet. Er verstarb 2009 im Alter von 84 Jahren in Neuberg.



Herberts Wunderkammer
DIE WAHRE GESCHICHTE HINTER
nature4future



Der Herr Professor Schliefssteiner konnte noch ganz ohne Flugscham reisen!



Ich bin Waldemar Wurzel, das Maskottchen des Naturparks Mürzer Oberland. Ich begleite Euch mit mehr oder weniger klugen Kommentaren durch nature 4 future

KS2 Typuslandschaften

„prädikatisieren“ – Prädikat: Naturpark

Naturparke sind „Typuslandschaften“, die die traditionelle Kulturlandschaft der Steiermark abbilden. Der Naturpark Mürzer Oberland ist nur eine davon.

Die Steiermark-Karte präsentiert unsere sieben Naturparke. Fachliche Beschreibungen werden durch „Übersetzungen für FAULE“ ergänzt. Präparate von Leitarten, Bewohner des prägenden Lebensraums des jeweiligen Naturparks, stellen sich vor.

für FAULE

Das Reh sieht den Naturpark vor lauter Bäumen fast nicht mehr. Manchmal trifft es eine Kuh im Tal oder auf der Alm. Der Borkenkäfer liebt den Wald.

Steiermark-Rundreise auf der Naturpark-Karte

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: nicht relevant

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

Die Karte bietet Anlass zum gedanklichen Reisen. Gemeinsam mit den Teilnehmer*innen werden Fragen erörtert:

- Über welche Route sind wir heute angereist?
- Wo verlaufen Mur und Enns, die Hauptflüsse der Steiermark?
- Welcher Naturpark ist der nächste zu Deinem Zuhause?
- In welchem Naturpark würdest Du am liebsten Urlaub machen?
- Wenn Du bzw. Dein/e Nachbar*in ein Tier wärst, in welchem Naturpark wärst Du zu Hause?



Touchscreen: 40 ultimative Fragen zur Steirischen Natur

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: 1–4 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

- Tauche am Touchscreen direkt in einen der 7 Naturparke bzw. in den Nationalpark Gesäuse ein.
- Beantworte allein oder im Team die Fragen. Ein 50:50 Joker und Bildhinweise helfen dabei.
- Ein*e Naturpark-Führer*in klärt in einem Video-Clip den Hintergrund auf.

UG 1 The Future is now

„Klimawandeln“ – Historisches Museums- & Bergtour

Hinter dem Glas wartet eine Alpenlandschaft auf Dich. Die alpine Stufe ist Lebensraum für viele hochspezialisierte Tiere und Pflanzen. Doch neben ihnen kommen hier noch andere Wesen vor. Menschen. Auch sie hinterlassen ihre Spuren ...

Nineties Vintage – Das original Alpendiorama

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: nicht relevant

Alter: nicht relevant

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

- Als schönsten Diorama des alten Natur-Museums ist die Vitrine „Alpenregion“ als „Wimmelbild“ weitgehend unverändert belassen (inkl. Original-Beschreibung von Herbert Schlieffsteiner).
- Ordne die Präparate den Nummern auf den beiden Zeichnungen zu und finde heraus um welche Tiere es sich handelt. Welches Tier ist nicht mehr im Diorama zu sehen? Finde es in der Ausstellung!

Lösung: Wolf

Steigerung

- Welche Tiere kommen nicht in den steirischen Alpen vor?
Lösung: Chukarhuhn, Schottisches Moorschneehuhn, Moorschneehuhn, Blaumerle, Aspiviper

- Welche sind eigentlich keine Gebirgsbewohner?
Lösung: Luchs, Felsenschwalbe, Goldschakal



The FUTURE is NOW – Klimawandel-Zeitreise am Touchscreen

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 4 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

- Reise am Touchscreen in die (Klima-)Vergangenheit und Zukunft der Alpen.
- Das Thermometer zeigt die entsprechende Durchschnittstemperatur. Für die Zukunftsszenarien wurde dabei das Klima-Modell RCP 8.5 („business-as-usual“) zugrunde gelegt.
- Der Computer zeigt ein eher dystopisches Bild der Zukunft. Wie sieht Deine Alpen-Utopie aus?



UG2 Phishing for compliments

„angeln“ – Hairy Otter trifft just in Biber

Der Auwald. Fluss und Wald gehen hier ineinander über. Landwirtschaft und Siedlungsbau drängten den Auwald immer weiter zurück – der Lebensraum vieler Tiere wurde zerstört. Doch in den letzten Jahren feiern einige ihr Comeback.

Erfahre, was Dir die Landbewohner mitteilen wollen und angle bei den Fischen nach Komplimenten.



Phishing for compliments

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 8 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: Magnet-Angel

ACTION

- Ziehe mit Magnet-Angeln „Komplimente“ aus dem Gewässergrund.
- Die (teils zweifelhaften) Komplimente verraten in humorvoll-poetischer Form Details über die Fische. In kleiner Schrift werden diese Komplimente etwas fachlich nüchterner erläutert.



Gefeiertes Comeback?

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: nicht relevant
Alter: ab 6 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keine

ACTION

- Biber, Fischotter und Silberreiher sind Arten im Spannungsfeld zwischen Naturschutz, Landwirtschaft und Jagd und Fischerei.
- Die Teilnehmer*innen beziehen zwischen den blauen Säulen Stellung zu brisanten Fragen rund um das Thema Fluss und seine Bewohner. Auf der linken Seite „Contra“ und auf der rechten Seite „Pro“, alle Positionen dazwischen sind zulässig.
- Die Standpunkte werden in der Gruppe diskutiert. Beispiele:

» Der Fischotter ist ein Schädling in der Fischereiwirtschaft und muss bejagt werden. «

» Die häufiger auftretenden Schäden durch Hochwasser sind ausschließlich eine Folge davon, dass vermehrt in Hochwasser-Gefahrenzonen gebaut wird. «

» Landwirtschaftliche Flächen entlang von Flüssen müssen aufgegeben werden um dem Auwald wieder mehr Platz zu geben. «

» Rettet den Wald – esst mehr Biber. «

» Der Biber repariert den Schaden, der durch Wasserbaumaßnahmen angerichtet wurde. «



UG3a Zauberwald der Vielfalt

„aufführen“ – Malerische Bühne für die Tiere des Waldes

Im Naturpark Mürzer Oberland ist Wald DER bestimmende Lebensraum.

Im Zauberwald sind noch andere Mächte im Spiel, wie Märchen und Sagen erzählen. Der Wald, der früher als bedrohlich galt, wird heute als Erholungsraum genutzt.

Die Waldbühne, umringt von Tier-Präparaten, ist ein multifunktionaler Naturvermittlungs-Ort. Dieser ist in vier Bereichen nutzbar:

- Darstellung von Walddialogen und Improvisation-Szenen.
- Sieh Dir Videos zu den steirischen Naturparks an.
- Endlich Tiere die stillhalten: Beobachte genau und zeichne.
- Erweitere Deine Kenntnisse über heimische Baumarten in der Xylotheek.

Viele Märchen stammen aus einer Zeit, als es noch eine starke Trennung zwischen dem wilden, bedrohlichen Wald (Wölfe, Bären, Räuber) und kultiviertem Offenland gab.

Heute ist der Wald für die einen erschlossener Wirtschaftsraum, für die anderen romantisches Refugium (Erholungsraum) und zugleich das Wohnzimmer der Wildtiere.



Bühnenvorhang auf für den Märchenwald 2.0

Geeignet für alle Zielgruppen

Gruppengröße: ab 2 Personen

Alter: nicht relevant

Zeit: 15–30 Minuten

Vorbereitung: Materialien an der Kassa abholen

Material: Zauberwald-Kostüme

ACTION

- Schlüpfe in die Rolle eines Waldbewohners, die um die Bühne versammelt sind.
- Stelle das Tier dar! Die anderen in der Gruppe müssen erraten, wer Du bist!
- Die Kurz-Texte auf den Zeichenpulten geben Dir einen Tipp, wie Du Deine Rolle anlegen kannst.

Steigerung 1

- Improvisiere gemeinsam mit Deinem/r Partner*in eine kurze Interaktion zwischen zwei Tieren:
 - *Der Schwarzspecht klopft am Baum, in dem der Siebenschläfer powernappt.*
 - *Der reinliche Dachs beschwert sich beim unordentlichen Fuchs darüber, dass es in der Bau-WG so stinkt.*

- *Trash-Talk zwischen Hase und Igel vor bzw. nach ihrem legendären Rennen.*
- *Fuchs und Hasen sagen sich Gute Nacht inkl. Schlaflied-Serenaden!*
- *Der Baumratter wollte gerade das Nest vom Waldkauz plündern, als dieser ihm ein totes Wiesel ins Bett legte.*

Steigerung 2

- Recherchiere vor Deinem Auftritt mehr zu den Gewohnheiten und Lebensweisen Deiner Rolle.
- Nutze dazu die Bücher im Bücherregal oder Dein Smartphone.

Steigerung 3

- Gemeinsam bringen wir Märchen ins 21. Jahrhundert:
„Rotkäppchen Greta, warum hast Du so einen roten Kopf?“
„Das kommt vom Sonnenbrand. Auch Großmutter leidet unter der anhaltenden Hitzewelle.“
- Zudem sinnt der Bauer auf Rache, weil der böse Wolf schon wieder die sieben Geißlein gefressen hat.
- Aktuelle Themen (Nutzer*innen-Konflikte) rund um Hunde, Wild, Mountainbiker*innen, Wolf, Rinder auf der Alm, Bär u. a. m. werden auf die Bühne gebracht. **Details siehe Folgeseite!**

HINWEIS

Der steirische Zauberwald

Seit 20 Jahren stellen Laiendarsteller*innen aus der Region Sagen, Mythen und Märchen, Lehrreiches, Lustiges und Gruseliges entlang eines Rundwegs im Wald dar. Man begegnet Raubrittern und Holzknechten, klugen Königen und noch klügeren Bauern, Waldfrauen und sprechenden Tieren.

Weitere Infos: <https://www.muerzoberland.at/veranstaltungen-naturpark/steirischer-zauberwald/>

Naturpark-Kino

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: nicht relevant
Alter: nicht relevant

Zeit: ca. 5 Minuten je Video
Vorbereitung: keine
Material: keines

ACTION

- Wähle am Touchscreen einen Naturpark und einen Kurzfilm.
- Die Kurzfilme am Fernseher zeigen die Arbeit der steirischen Naturparke.
 Welchen Naturpark möchtest Du als nächstes besuchen? Warum?

Capreolus Wunderwelt¹

Konflikten zwischen Naturnutzer*innen eine Bühne geben

Rollenvorstellung

Caprea, die führende² Rehgeiß

Als alleinerziehende Mutter ist's ja schon rehlative schwierig:
Auf das Kitz Rehnate schauen,
den Jäger beobachten und dann
rasen mir noch die Biker
mitten durchs Kinderzimmer.

Jäger Seppl

Auf die vielen Störungen im
Wald rehagiert das Wild mit
Verhaltensänderungen, was
die Bejagung erschwert.

Mountainbike-Mitzi

Ob Downhill oder
Cross Country,
bevor ich jemanden
störe, bin ich
schon wieder
weg.

Schwammerl-Gretl

Die besten
Schwammerlplätze
sucht man am
besten leise
abseits der Wege!

Der flotte Niki

Ich bremsen auch
für Tiere, weil
neue Stoßstangen
teuer sind!

Forstarbeiter Silvio

Wenn rehnitente Touristen die
Sperr-Schilder missachten soll ich
schuld sein, wenn jemanden ein
Baum auf den Kopf trifft?



Landwirt Georg

Natürlich
pass ich beim
Mähen auf die
Rehkitze auf,
aber mit der
Lupe suche
ich auch
nicht ...

¹ wissenschaftlicher Name des Rehs:
lautet *Capreolus capreolus*

² führende Geiß: Geiß mit Kitz

Improv-Impulse

Wie man in den Wald hineinfährt ...

Gerade verklingt die Kettensäge und Silvio ruft „Baum fällt“. Doch plötzlich kommt Mountainbike-Mitzi mit einem Mords-Karacho um die Kurve ...

Das Überraschungs-Essen

Jäger Seppl hat frühmorgens gerade seinen Hochsitz bezogen. Da hört er es in der Dichtung rascheln. Freudig greift er zum Fernglas – ist das der 10-Ender? Bei Schwammerl-Gretl sollen zu Mittag Steinpilze serviert werden ... und plötzlich steht Caprea mit Rehnate da ...

Auf der Überholspur

Im Dämmerlicht überholt der flotte Niki gerade Landwirt Georg auf seinem Traktor. Just in diesem Moment springt Caprea aus dem Wald. Rehnate folgt der Mutter. Quietschende Reifen und ein aufgerechter Dialog folgen ...

Auf Herbert Schliefssteiners Spuren ...

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 12 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: 15–30 Minuten

Vorbereitung: Materialien an der Kassa abholen

Material: Papier, Bleistifte, Spitzer, Radiergummi

ACTION

- Nimm beim Zeichenpult Platz und zeichne das Tier (Model) vor Dir ab.
- Vorsichtig an der Holzscheibe drehen, um die Ansicht zu ändern.
- Achte dabei auf spannende Details!

Steigerungen

1. Verwandle Dein Tier auch in ein knallbuntes Fabelwesen – dem Zauberwald entsprungen ...
2. Wie verhält sich das Tier wenn keiner zuschaut?
 - Feldhase beim Yoga oder Siebenschläfer beim Kampfsport?
 - Wildschwein-Mama beim Wochen-Einkauf mit 7 Frischlingen
 - Dachs als Couch-Potato vorm Fernseher
 - Haselhuhn als kugelrunde Ballerina
3. In Punkto Mode darf die künstlerische Freiheit voll ausgelebt werden: Wer sagt, dass bei steigenden Temperaturen der Rehbock nicht den Borat-Badeanzug anlegt oder die Fähe ihre Bikini-Zone waxen lässt ...



Xylothek mit Baumgesichtern

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 5 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

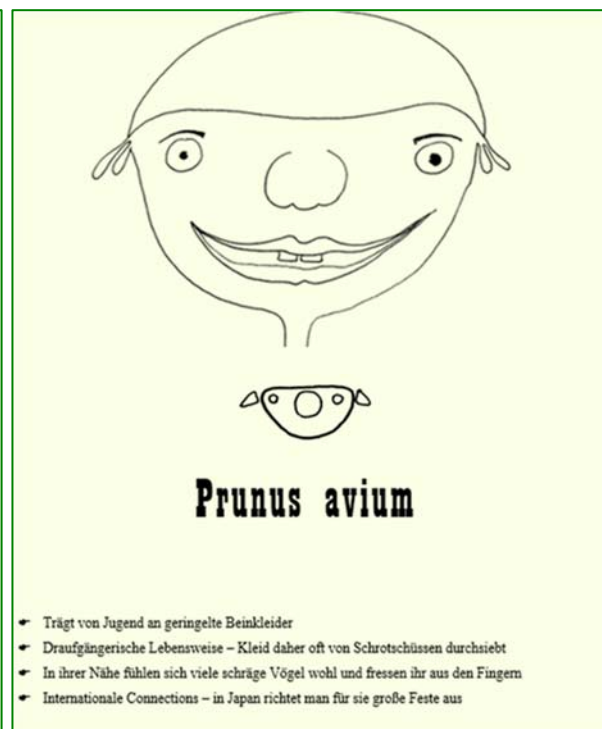
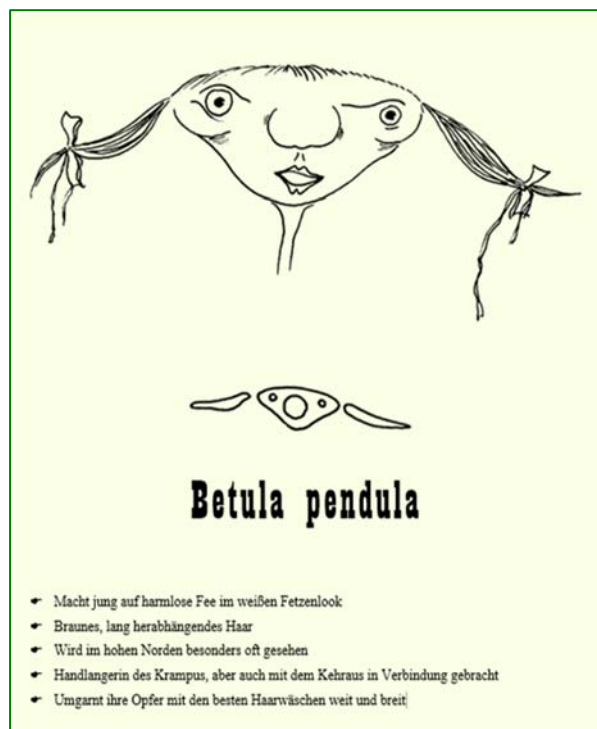
Material: Magnete mit Baumnamen

ACTION

- Die Xylothek (Holz-Sammlung) zeigt Hölzer, Knospen und Blätter von 12 Baumarten.
- Um welche Arten handelt es sich? Beschrifte die Baumarten mit den Magnet-Schildern!
- Welche Baumarten wachsen in Deiner Nähe? Welches Holz gibt Deinen idealen Fußboden?

Steigerung

- An einem Ast unterhalb der Knospen, wo das Blatt im Herbst abgefallen ist, bleiben Blattnarben zurück. Diese sehen aus wie lustige Gesichter!
- Nur wer die Gehölze nur anhand der Knospen und „Baumgesichter“ bestimmen kann, ist ein/e echte/r Experte/in!
- Gestalte auf den Zeichenpulten die Baumgesichter als lustige Typen!



UG3b Greifvogel-Seitenblicke

„vögeln“ – Persönlichkeiten ganz persönlich auf der Greifvogel-Tribüne

Als Naturschutz-Flagship-Arten sind Greifvögel Sinnbild für zahlreiche Biodiversitäts-Konfliktthemen (Umweltgifte, illegale Abschüsse, Vogelschlag an Solarpaneelen und Windrädern). Doch wer steckt wirklich hinter den scharfen Schnäbeln und flinken Schwingen?

Audio-Vorstellungen

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: nicht relevant

Alter: ab 10 Jahren

Zeit: ca. 15–20 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: Smartphone, eventuell Kopfhörer

ACTION

- Nimm zwischen Uhu, Steinadler und Co Platz.
- Scanne die QR-Codes mit dem Smartphone (Das Museum stellt ein kostenloses W-LAN zur Verfügung).
- Die unnahbaren Beutegreifer erzählen, bewusst etwas vermenschlicht, aus ihrem Alltag sowie von ihren Leidenschaften und Problemen.



Habichtskauz

Strix uralensis

Flügge werden für Dummies.



Sperber

Accipiter nisus

Bruchpilot oder Pechvogel?!



Steinadler

Aquila chrysaetos

Warum ich unbedingt auf das Staatswappen gehöre!



Uhu

Bubo bubo

Stimmt es, dass ich neben Rehen auch Katzen und Kleinkinder verspeise?



Wanderfalke

Falco peregrinus

Von 320 km/h auf Null in weniger als einer Sekunde!



Mäusebussard

Buteo buteo

Folge den Urinspuren!



UG4 Ich bin ein Star

„spechteln“ – Sing-Vogelrtanz mit Papageno

Hier dreht sich alles um Singvögel. An den Stationen kannst Du die Tiere aus nächster Nähe betrachten, mehr über sie erfahren oder ihre Lieder auf der Bontempi-Orgel nachspielen.

Hinweis: Im Obergeschoß kannst Du den Piepmätzen ein Häuschen bauen. Den Bausatz gibt es an der Kassa.

Piep-Show

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 5 Personen

Alter: nicht relevant

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines



ACTION

- Beim Blick durch die Spechtl-Löcher an und neben den Nistkästen siehst Du Singvögel aus nächster Nähe.
- Drehe am Rad und weitere Vögel landen vor Deinem Auge.
- Spechtle durch eines der anderen Löcher an der Wand und ordne die richtige Silhouette zu, um mehr über den jeweiligen Vogel zu erfahren.
- Rechts unten findest Du die Lösung.



Die Vogelhochzeit auf der Bontempi-Orgel

Geeignet für Einzelpersonen aller Zielgruppen

Gruppengröße: Einzelperson

Alter: nicht relevant

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: Bontempi Orgel, Notenblätter

ACTION

- Mit unserem Farbcode können auch musikalische Alphabeten Vogellieder auf der Bontempi-Orgel erklingen lassen.
- Kennst Du noch andere Vogel-Lieder? Singen ist auch erlaubt!



OG1 Im Senn-Garten

„chillen“ – Chillen auf alpinen Matten

Der Aufstieg ins Obergeschoss wird belohnt: Vor uns liegt die Alm – üppige, blühende, grüne Weiderasen und endlos blauer Himmel. Wir dürfen uns hier erst einmal ausruhen ...

Almbäuer*innen leisten mit ihrer Arbeit einen wertvollen Beitrag zum Biodiversitätserhalt. Dabei müssen sie sich jedoch mit achtlosen Hundebesitzer*innen, gefährlichem Wetter, Wölfen, vordringenden Gehölzen, Weideunkräutern u. v. m. auseinandersetzen.

Erfreue Dich an wunderschönen Almblumen, suche am Gipfel nach Flechten oder entspanne mit einem Buch in der Kuschel-Bibliothek.



KuhundoderWolf

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 12 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: evtl. Seil

ACTION

- Die Zitate an der Wand spielen unterschiedliche, teils kontroverse Sichtweisen zur Alm auf (Landwirtschaft, Tourismus, Naturschutz etc.).
- Ein Blick in den Marterlkasten zeigt Bilder als Diskussions-Anstoß.
- Setze Dich kritisch mit dem Thema Alm und Almwirtschaft auseinander und diskutiere in der Gruppe:
 - Wem gehört die Alm?
 - Welche Gefahren drohen auf der Alm (Wetter, Kühe, ...)? Wie verhältst Du Dich richtig?
 - Wer ist verantwortlich wenn es zu gefährlichen (und mitunter tödlichen) Zusammenstößen zwischen Kühen und Tourist*innen kommt?
 - Was passiert, wenn es keine Almwirtschaft mehr gibt?
 - Ist eine zeitgemäße Almwirtschaft mit dem Wolf vereinbar?
 - Muss der Wolf durch Bejagung von der Alm ferngehalten werden?
 - Ist der Wolf wirklich böse?
 - ...

Steigerung

- Lege ein Seil am Boden auf. Lasse die Teilnehmer*innen entlang des Seiles Stellung beziehen (vgl. UG2).

Tipp: Der Film „Kulturlandschaft Alm im Natur- und Geopark Steirische Eisenwurz“ auf der Waldbühne (UG3a) kann ebenfalls als Einstieg genutzt werden.

Bunter Gipfelsieg

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: nicht relevant
Alter: ab 7 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keines

ACTION

- Im „Felsen“ beim Gipfel verbergen sich Flechten
- Drücke den Knopf. Was ändert sich, wenn Du die Flechten mit UV-Licht beleuchtest? Kennst Du andere fluoreszieren Tiere, Pflanzen oder Pilze?

Steigerung

- Flechten, die eine Symbiose aus Pilzen und Algen sind, können im extremen Lebensraum Hochgebirge gedeihen.
- Nimm auf den Felsenstufen beim Gipfelkreuz Platz und schließe die Augen. Stelle Dir vor Du verbringst Dein ganzes Leben am Gipfel der Schneealpe mit extremer Kälte, plötzlichen Wetteränderungen, starker UV-Einstrahlung, scharfem Wind, etc.
- Wie würde sich Dein Leben anfühlen?



Chillarea

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: nicht relevant
Alter: nicht relevant

Zeit: 15-30 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keines

RELAXATION

- Hier kannst Du mal richtig entspannen.
- Schmökere in Berg- und Almbüchern in der Kuschelbibliothek (Schuhe ausziehen!) oder schau Dir Almblumen an. Wenn es seien muss, kannst Du auch die Texte lesen und was lernen.
- Die ganzen Naturthemen öden Dich schon an? Egal! Leg Dich auf einen Kuhfladen-Polster und träume ein wenig ...



OG2 Tierische Muckibude

„pumpen“ – Sport & Biodiversität

Im alltäglichen Überlebenskampf müssen Tiere zu Höchstleistungen auflaufen. Kannst Du sie in unsern fünf Challenges schlagen?

Ob im Weitsprung, beim Gewichtheben, in Ausdauer, beim Bäume ausreißen oder bei Schnelligkeit: Wirst Du „König des Waldes“ oder doch eher nur „Schläfriger Couchpotato“?



Naturpark-Fünfkampf

*Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 10 Personen
Alter: ab 5 Jahren*

*Zeit: ca. 30 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keines*

ACTION

- Die Gruppe wird in Teams aufgeteilt. Diese stellen sich nun den 5 Challenges.
- Je nach Zeit und Gruppengröße werden die Challenges nacheinander (das gegnerische Team ist wohlwollendes Publikum) oder parallel bewältigt.
- Bei jeder Challenge können 1–5 Punkte erreicht werden. Die Punkte werden an der Skala mit den Steckhölzern addiert.
- Die erreichten Punkte zeigen an, welchen glorreichen Titel Du bzw. Dein Team errungen ha(s)t.
- Eine gute Moderation (Zeiteinteilung, Punkteführung, Regeleinhaltung etc.) inkl. fernsehreifer Kommentierung lässt den Naturpark-Fünfkampf erst richtig zum Highlight werden!

Challenge 1 – Weitsprung

- ∞ Springe aus dem Stand!
- ∞ Bist Du Waldmaus, Feldhase oder Rotfuchs?

Challenge 2 – Gewichtheben

- ∞ Hebe unsere „Mürznockerl-Cowbells“! Achte auf richtiges Heben!
- ∞ Ab Kniehöhe gibt es Punkte!
- ∞ Bist Du so stark wie ein Bär oder sogar wie eine Waldameise?



Challenge 3 – Ausdauer

- ∞ Tiere, wie das Schneehuhn, werden durch unachtsame Tourist*innen in ihrer Winterruhe gestört und müssen plötzlich von 0 auf 100 % Leistung gehen.
- ∞ Halte am Ergometer eine Minute lang durch. Welche Schwierigkeits-Stufe überlebst Du?



Challenge 4 – Bäume ausreißen

- ∞ Bäume sind zahlreichen Gefahren ausgesetzt und können dennoch nicht fliehen.
- ∞ Teste durch Ziehen an unserem Spezial-Messapparat ob Du ein „sanft“ fegender Rehbock oder ein wilder Orkan bist.

Challenge 5 – Schnelligkeit

- ∞ Stelle Dich auf die Start-Position und lege die Arme seitlich an.
- ∞ Beim Reaktionstest gilt es eine Maus (Ball), die aus dem Loch huscht, möglichst rasch zu schnappen.
- ∞ Bist Du eher ein gemütlicher Dachs oder eine blitzschnelle Wildkatze?



OG3 Forscher-Atelier – „entdecken“

Ein Raum voller Werkzeuge, Farben und Mikroskope: Baue ein Vogelhaus für einen Piepmatz, entwickle neue und verbesserte Tierarten oder gehe technischen Errungenschaften auf den Grund. Frei nach Albert Einstein geht es hier ums kreative ausprobieren:

„Wenn wir wüssten was wir tun, würde das nicht Forschung heißen, oder?“

Das Forscher-Atelier soll neben den vorhandenen Themen (siehe die Beschreibung der folgenden Bereiche OG3a–c) ein frei gestaltbarer Raum für Naturvermittlung jeder Art sein. D. h. die vorhandene Infrastruktur (Werkstatt, Bastel- & Maltische, Stereo-Mikroskope) kann mit selbst entwickelten Angeboten bespielt werden.



OG3a Nisthilfen-Werkstatt

„brüten“ – Bunte Eigenheime für Vögel, Batman & Co.

Um die passende Vogel-Behausung zu bauen, ist es wichtig die Bedürfnisse und Ansprüche der Bewohner*innen zu kennen. Dabei spielen etwa Wärme, Schutz vor Fressfeinden und Nahrungssicherheit im Umfeld eine große Rolle.

Nistkasten bauen

*Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 6 Personen
Alter: ab 7 Jahren (in Begleitung)*

Zeit: ca. 60 Minuten

Vorbereitung: Bausatz an der Kassa abholen

Material: Bausatz Vogelhaus, Werkzeug, Leim

ACTION

- An der Kassa sind Nistkasten-Bausätze erhältlich.
- Die Werkstatt enthält alles notwendige Werkzeug um diesen zusammen zu bauen.
- Durch die Wahl der Größe des Einflugloches kannst Du Deinen Nistkasten für bestimmte Vogel-Arten optimieren.
- Die Nisthilfen-Galerie an der Wand zeigt Spezial-Nistkästen für Turmfalke, Wasserramsel, Wiedehopf und mehr. Mehr Infos und Pläne gibt es unter: <https://www.land->

Einflugloch-Durchmesser

Ø 26 mm: kleine Meisen
Ø 32 mm: Kohlmeisen & Kleiber
Ø 35 mm: Sperlinge & Schnäpper
Ø 45 mm: Stare
oval; 48 x 32 mm: Gartenrotschwanz



[oberoesterreich.gv.at/files/publikationen/uak_nisthilfen.pdf](https://www.oberoesterreich.gv.at/files/publikationen/uak_nisthilfen.pdf)

Nistkasten bunt bemalen

*Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 6 Personen
Alter: ab 7 Jahren
Zeit: ca. 45 Minuten*

*Vorbereitung: Nistkasten bauen
Material: Mal-Workstations
(Schatulle mit Farben & Pinsel),
Schablonen*

ACTION

- Dein frisch gezimmerter Nistkasten hat sechs Seiten. Alle haben die gleiche Farbe. Fad!
- Gestalte Deinen Nistkasten mit Pinsel und Farben: Villa Kunterbunt, Buckingham Palace, Staatoper, ...
- Unsere Schablonen helfen Dir Dein Natur-Thema sicher auf den Kasten zu bringen.



OG3b Genesis reloaded

„schöpfen“ – Anpassungen an den Klimawandel & Lebensraumzerstörung

Veränderungen durch den Klimawandel beeinflussen nicht nur uns Menschen. Viele Lebensräume verändern sich so rasch, dass einige Tier-, Pflanzen- & Pilzarten keine Chance haben, sich anzupassen und daher aussterben. Doch was, wenn die Evolution eine zweite Chance hätte?

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 6 Personen
Alter: nicht relevant
Zeit: ca. 20 Minuten

Vorbereitung: Blanko-Steckbriefe bzw. Malvorlagen
an der Kassa abholen
Material: Steckbrief, Stifte, Radiergummi, Spitzer, Plastilin etc.

ACTION

- Wähle aus unseren Listen ein Lebewesen und ein Bedrohungsszenario.
- Zeichne, wie das Lebewesen aussieht, wenn es optimal an die Bedrohung angepasst wäre.
- Gib ihm einen Namen und beschreibe seine Super-Fähigkeiten!

Varianten

- Anstatt zu zeichnen kann auch mit Plastilin, Ton etc. modelliert werden.
- Anstatt nur an Bedrohungen, kannst Du Deine Kreaturen auch an andere Lebensräume anpassen.
Z. B. Feldhase im Moor, Blaumeise in der Tiefsee oder Elefant im Porzellanladen ;-)

LEBEWESEN			BEDROHUNG
• Nacktschnecke	• Apfelbaum	+	• Temperatur-Anstieg
• Buche	• Tanne		• Trockenheit
• Salamander	• Regenwurm		• Hochwasser
• Schmetterling	• Fliegenpilz		• Vermurungen
• Haselnuss	• Baumschwamm		• Lawinen
• Rose	• Fichte		• Stürme
• Erdbeere	• Fisch		• Waldbrände
• Bär	• Storch		• Erosion
• Gämse	• Maus		• Dauerregen
• Libelle	• Dachs		• Schädlingsdruck
• Hase	• Honigbiene		• Krankheiten
• Specht	• Eidechse		• Sonneneinstrahlung
• Weinbergschnecke	• Reh		• Bodenversiegelung
• Fuchs			• Autobahn-Bau
			• Pestizideinsatz
			• Überdüngung
			• Rasenmäherroboter

=



OG3c Kopieren erlaubt!

„bioniken“ – Bionik- & Forscherlabor

In der Bionik werden Funktionsweisen und Bauprinzipien aus der Natur auf die Technik übertragen. Du lüftest gerne Geheimnisse? Dann bist Du hier genau richtig! Welches Geheimnis verbirgt sich hinter dem Klettverschluss? Mit der Vergrößerung des Mikroskops rückst Du der Lösung immer näher ...

Beweise Deinen Forschergeist im Mikrokosmos

*Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 8 Personen
Alter: ab 8 Jahren*

*Zeit: ca. 15 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: Bionik-Präparate, Mikroskop*

ACTION

- Unsere vorbereiteten Präparate zeigen vergleichend Natur-Vorbild und technische Umsetzung. Gehe unter dem Stereomikroskop den Prinzipien hinter Klettverschluss, Bienenwaben und Schmetterlingsflügel auf den Grund.
- Auf dem Bildschirm können auch etwas größere Gruppen gemeinsam in den Mikrokosmos eintauchen.
- Kennst Du weitere Beispiele für Bionik? Hast Du eine zündende Idee, wo wir uns technische Innovationen aus der Natur abschauen können?

Papierflieger war gestern!

*Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 4 Personen
Alter: ab 6 Jahren
Zeit: ca. 15 Minuten*

*Vorbereitung: Materialien bei der Kassa abholen
Material: Papier, Büroklammern, Schere, Stifte, Lineal, Bastelböge; evtl. Ahorn- & Lindenfrüchte*

ACTION

- Bastle mit einfachen Materialien lustige Flug-Apparate und vergleiche mit den Vorbildern aus der Natur.
- Welche Flieger kannst Du noch basteln? Welcher fliegt am weitesten?
- Welche anderen Samen werden auch von Wind oder Wasser weitergetragen?



OG4 Die Kammer des Schreckens – „fürchten“

Es gibt friedliche, idyllische und unberührte Natur. Doch daneben gibt es auch das Morbide, das Jenseitige, das Ekelhafte, Tod und Verwesung.

Unterteilt in drei Bereiche erwarten Dich hier Grusel und Schrecken! Befasse Dich mit der Todesursache von Wildtieren, Krabbeltieren unter der Erde oder mit dem Erscheinen von Aliens.

OG4a CSI Naturpark

„aufschneiden“ – Tierische Leichenschau

Ob auf der Spuren der Beerentiger oder beim Basteln mit Totem, beim CSI gibt es immer Neues zu entdecken. Bist Du dem Täter schon dicht auf den Fersen?

Wandle auf dem Pfad des Todes und finde heraus, wer wen auf dem Gewissen hat.

Kommissar Rax in der Pathologie

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 6 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: Fallakten & Materialien aus den Pathologie-Kühl-Laden

ACTION

- In den Kühl-Laden des Leichenhauses findet Du Beweisakte zu fünf tierischen Todesfällen.
- Breite die Inhalte einer großen Box auf dem Seziertisch aus und folge den Anweisungen auf dem Pathologieformular.
- Finde anhand der Beweise Opfer, Todesursache, Täter und Motiv heraus.
- Welche Opfer fordert der Eingriff von Menschen in die Natur? Wo findest Du sonst tierische Leichen? Wann wirst Du zum Täter?

Hinweis: Bitte räume alle Beweise wieder in ihre Boxen zurück! Dazu gibt es eine Checkliste.



Pathologie-Formular

Fall 2: Der englische Patient

Umstände des Auffindens

Auf Deinem perfekt gepflegten, englischen Rasen entdeckst Du eine tierische Leiche. Finde heraus, wer da ermordet wurde!

Ermittlungsschritt 1 Identität des Opfers

Das Skelett und der Mageninhalt verraten Dir die Identität des Opfers (Beweis 1).

Identität des Opfers:

Ermittlungsschritt 2 Todesursache

Woran ist das Tier wohl gestorben? Langeweile, Hunger, oder eine äußere Einwirkung? Betrachte das Opfer genauer. Was fällt Dir auf? Aber Vorsicht, das ist nichts für schwache Gemüter! (Beweis 2)

Todesursache:

Ermittlungsschritt 3 Der erste Tatverdächtige

In der Nähe des Fundortes entdeckst Dein wachsames Auge Spuren, die zum Täter gehören könnten! Finde mit Hilfe der Bestimmungblätter heraus, welches Tier hier seine Fährte und Lösung hinterlassen hat. (Beweis 3)

Verdächtigster:

Ermittlungsschritt 4 Täter

Als Du Dir zur Beruhigung einen Tee machen willst, sticht Dir auf dem Küchentisch ein Flugblatt mit Eurer neuesten Anschaffung ins Auge. Dir fällt wie Schuppen von den Augen, wer der wahre Mörder war! Nimm das Flugblatt aus Beweis 4, um zu wissen, wer das Opfer getötet hat.

Täter:

Prävention

Wie kann ein derartig grausamer Tod zukünftig verhindert werden?

Präparation – Tierische Leichenschau als Handwerkskunst

Über 2.000 Tiere sammelte Helmut Schlieffsteiner.
Viele davon präparierte sein Bruder Franz.

Erfahre hier mehr über dieses etwas makabere
Handwerk.



Batologie für Marmeladinger

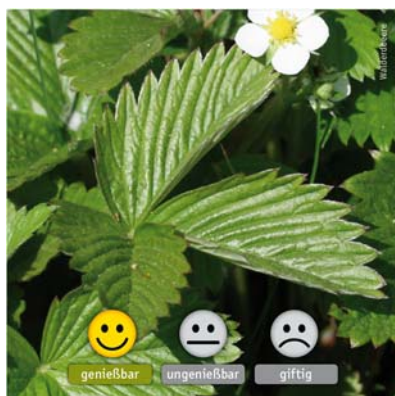
Geeignet für alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 6 Personen
Alter: ab 7 Jahren

Zeit: ca. 15 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: Memoryspiel in Lade

ACTION

- Die „weiche“ Batologie ist die Beerenkunde und auch für eher Nervenschwache geeignet.
- Beim Memoryspiel gilt es essbare, ungenießbare und giftige Beeren ihren Blättern zuzuordnen.
- Wer echt keinen Tau von Beerensträuchern hat, soll zunächst die richtigen Paare finden ohne gleich Memory zu spielen!

Pssst, Geheimnis: Die Lösung steht klein und unscheinbar am Rand der Karten!



OG4b Phobia-World

„ekeln“ – Das Schöne am Ekel

Milben, Maden, Spinnen und Würmer – vielen Menschen läuft da gleich ein Schauer über den Rücken. Näher betrachtet sind die kleinen Krabbeltiere nicht nur irgendwie schön, sondern v. a. perfekt an ihren unterirdischen Lebensraum angepasst.

Für Pedophile*

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 6 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

- Tritt durch den Streifenvorhang in dunkle Welt des Bodens.
- Hier begegnest Du Bodenbewohnern, wie Steinläufer und Saftkugler und hier kannst Du unterschiedliche Bodentypen kennenlernen.

Steigerung

- Das Bodenspiel „Bruno Braunerde“ der Österreichischen Bodenkundlichen Gesellschaft stellt verschiedene Bodentypen als Cartoon-Charaktere dar. Die Unterlagen dazu sind frei verfügbar: www.oebg.org/boden-fuer-alle/projekte/bruno-braunerde/

* Pedologie ist die Bodenkunde, Pedophile somit Freunde des Bodens.



Schau mir in die Augen, Kleines!

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 6 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: Sammeln von Bodentieren mit Berlese-Falle

Material: Gesammelte Bodentiere, Petrischalen, evtl. Präparier-Nadeln

ACTION

- Mit einer Plastikflasche, etwas Moos und Wasser sowie einer Schreibtischfalle kannst Du eine einfache „Berlese-Falle“ herstellen um Bodentiere aus einer kleinen Schaufel Waldboden zu „filtern“.
- Detail siehe im Video: www.youtube.com/watch?v=jLcAbzlZgMs
- Die Tiere kannst Du unter den Stereomikroskopen lebendig beobachten!
- Finde heraus, wer Dir da durch die Optik krabbelt. Mit dem Bestimmungstool von Bodentier hoch 4 kannst Du sie bestimmen: <https://bodentierhochvier.de/erkennen/bestimmung-bodentiere/>



OG4c Aliens

„anschießen“ – Sie sind unter uns!!!

Durch den weltweiten Handel helfen wir Tieren, Pflanzen und Pilzen große Strecken zurückzulegen und an neue Orte zu gelangen. Die meisten davon sind harmlos. Wenige können sich als „Neobiota“ dauerhaft etablieren. Die allerwenigsten Neubürger*innen können sich im neuen Lebensraum invasiv ausbreiten und führen zu ökologischen, wirtschaftlichen und gesundheitlichen Schäden. Manche sind echt zum Fürchten!

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen
Gruppengröße: bis 8 Personen
Alter: ab 7 Jahren

Zeit: ca. 15 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: keines

ACTION

- Körperliche Beschwerden sind eines der beliebtesten Gesprächsthemen (ob Du willst, oder nicht). Wir stellen deshalb auf Wanted-Postern rund um die Weltkarte einige jener Neobiota vor, die die menschliche, pflanzliche und tierische Gesundheit beeinträchtigen.
- Finde heraus wo die Aliens ursprünglich herkommen und bringe sie aus der Steiermark in ihre Heimat zurück!



OG5 Die Wahrheit über Spider-Man

„hulken“ – Tierische Superfähigkeiten

Tiere haben unglaubliche Fähigkeiten! Oft sehen wir sie bei Superhelden in Comics und Action-Filme verpackt wieder.

Die Wahrheit über Spiderman am heißen Fragestuhl

Geeignet für alle Zielgruppen ab zwei Personen

Gruppengröße: bis 8 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Zeit: ca. 20 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

- Nimm an der Quizshow teil und stelle Dich den tierisch guten Fragen zu Aquaman, Flash und Co.
- Wie bei der „Millionenshow“ wird hier eine/r zum Quizmaster und stellt Fragen, die das Gegenüber beantworten muss.
- Wer nicht weiterweiß, darf den Rest der Gruppe als Publikumsjoker fragen, Mama als Telefonjoker (Lautsprecher einschalten!) oder den 50:50-Joker nutzen.

Die Wahrheit über **SPIDERMAN** – Tierische Superfähigkeiten

Fast so wie Spiderman
Die Gartenkreuzspinne produziert die Seide für ihre Netze in ...

A	... Zwiwerwurzen.	B	... Bockzellen.
C	... Grantwarzen.	D	... Spinndrüsen.

FRAGE 15



Einen auf Stan Lee machen

Geeignet für Einzelpersonen und alle Zielgruppen

Gruppengröße: bis 8 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines

ACTION

- Wir haben einige Tiere in die Kostüme ihrer Superhelden-Pendants gezwängt. Die Originalen sind als Präparate zu sehen.
- Werde nun selbst zum Comic-Zeichner: Zeichne Dein Lieblingstier als Superheld und beschreibe seine Superkräfte. Nutze dazu die Tische, Stifte und Papier im Forscher-Atelier (OG3).

Führungskonzept

Nutzung & Naturvermittlung ohne Guide

Alle Bereiche wurden so konzipiert, dass eine Nutzung auch für spontane Besucher*innen ohne Guide gut möglich ist. Der/die Naturpark-Mitarbeiter*in an der Kassa gibt Empfehlungen passend zum Alter, Gruppengröße und Zeitbudget.

Sehe Dir einfach die Ausstellung an. Betrachte Exponate, probiere interaktive Elemente aus, schau Dir Filme an, löse kreative Aufgaben (Zeichnen, Malen, Basteln) und Quizze.

Materialien (Papier, Blei- und Farbstifte, Klebstoff etc.) bekommst Du bei der Kassa.

Nutzung & Naturvermittlung mit Guide

Für die Naturvermittler*innen des Naturparks stellt nature 4 future eine grundlegende Erweiterung der Möglichkeiten dar:

1. Es können „normale“ Museums-Führungen angeboten werden (s. u.). Die Inhalte richten sich dabei nach Gruppengröße, Alter, Interesse und Zeitrahmen. Je nach Interesse resp. Lehrplan oder Schulfach können auch spezielle Themenführungen durchgeführt werden.
2. Naturvermittler*innen nutzen die Museums-Infrastruktur für ihre eigenen Angebote und bringen ihre eigenen Inhalte. Das Museum wird zum Naturpark-Klassenzimmer resp. -Seminarraum. Vom Theater-Workshop bis zu Landart – hier gibt es eine Bühne (UG3), Werkstatt (OG4), Binokulare, Lupen inkl. Naturbibliothek oder einfach nur einen Vortragsraum.
3. Die ultimative Schlechtwetter-Ausweiche: Von der Mürz bis zum Schneealplateau, im Naturparkhaus sind alle Lebensräume des Naturparks repräsentiert. Hat eine Gruppe bereits ein Outdoor-Erlebnis gebucht, muss die Naturführung bei Schlechtwetter nicht ins Wasser fallen, sondern sie wird einfach ins Stift Neuberg verlagert.

Ablauf Museumsbesuch – Standardszenario: Schulgruppe (Beispiel)

Ein Vormittag im Museum soll zum unvergesslichen Erlebnis werden. Dazu muss etwas geboten werden. Es darf keine Langeweile aufkommen!

Der/die Naturvermittler*in „führt“ dabei weniger, sondern „moderiert“ das Museum.

Da Schüler*innen eine der Hauptzielgruppen sind und Schulklassen sicher fordernd sind, wird folgendes Beispielszenario angeführt:

Gruppengröße: ca. 20 Personen

Dauer: 2,5 Stunden (von 09:30–12:00 Uhr)

1. Begrüßung: Willkommen im Naturpark Mürzer Oberland
2. Gruppeneinteilung: 4–5 Gruppen; Gruppenchef*in wird verkleidet
3. Aktivität 1, Dauer: ca. 60–75 min. Action: Jede Gruppe kommt in einen Bereich (Bühne/Film, Muckibude, Werkstatt, CSI-Pathologie, Kammer des Schreckens, Comics etc.) und muss dort Aufgaben lösen. Der/die Naturvermittler*in rotiert durch alle Gruppen/Bereiche und leitet an. Nach 15 min. wechselt jede Gruppe in einen neuen Bereich.
4. Pause, ca. 30 min., Chillen und Nichtstun: Die Schüler*innen ruhen sich in den „Chill-Areas“ (UG3b & OG1) aus, können tratschen bzw. sich frei durch die Ausstellung bewegen.

5. Aktivität 2, Dauer: ca. 45 min. Aufträge nach Wahl: Basierend auf den Erfahrungen aus der Action-Runde kann nun eine vertiefende Aktivität gewählt werden: z. B. Escape-Room, Zeichnen, Sport, weiterchillen etc.
6. Verabschiedung

Beispiele für Themenangebote

Die folgenden Beispiele zeigen wie durch gezielte Auswahl von einzelnen Bereichen, zugespitzte Themen-Erlebnisse angeboten werden können. Als Überthemen fungieren dabei Artengruppen und Lebensräume genauso wie aktuelle Naturschutzfragen und Querschnittsmaterien. In allen Fällen sind Biodiversität und Klimawandel die Kerninhalte.

Die Themenangebote können sowohl mit, als auch ohne Guide konzipiert werden.

Gut zu Vögeln

Es dreht sich alles um die verschiedenen Vogelarten in den Bereichen:

- Singvögel: Rufe & Lebensräume (UG4)
- Greifvogel-Seitenblicke (UG3b)
- Nistkasten-Werkstatt (OG3a)
- „Technik“-Wunder Vogelfeder (OG3c)

Bergtour für Couch-Potatoes

Hier steht der alpine Lebensraum oberhalb der Baumgrenze im Mittelpunkt:

- Gebirge in der Steiermark (KS 2)
- Klimawandel in den Alpen (UG 1)
- Lebensraum Alm (OG 1)

Nix für Harmoniebedürftige

Es werden Konflikte zwischen Natur und Mensch in der Kulturlandschaft thematisiert:

- Overtourism in den Alpen (UG 1)
- Naturschutz-Konfliktarten Biber, Fischotter & Kormoran (UG 2)
- Im Wohnzimmer der Wildtiere (UG 3a)
- Der Wolf und die Kuh (OG 1)
- Störung von Wildtieren im Winter (OG 2)
- Todesursache von Wildtieren (OG 4a)

Naturpark illustriert

Bleistift und Pinsel als Naturzugang:

- Tiere detailgenau zeichnen (UG 3a)
- Tiere und Pflanzen am Papier an den Klimawandel anpassen (OG 3b)
- Ästhetik unter der Stereolupe (OG 4b)
- Comics (OG 5)

Literatur

Die folgende Bücher-Auswahl ergänzt die Ausstellung inhaltlich.
Die Bücher liegen im Museum auf und können im Rahmen von Führungen genutzt werden.

UG 1 The Future is now & OG1 Im Senn-Garten

- ALADJIDI, V. & TCHOUKRIEL E. (2018): Steinbock, Adler, Edelweiß. Gerstenberg Verlag, 64 pp.
- ANONYMUS (2020): Wildnis Alpen. 2. Auflage, Kunth, 424 pp.
- BÄTZING, W. (2015): Die Alpen. 4., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage, C. H. Beck, 484 pp.
- BÄTZING, W. (2021): Alm- und Alpwirtschaft im Alpenraum. Eine interdisziplinäre und internationale Bibliographie. Context Verlag, 348 pp.
- BRAUN, D. (2018): Die Weit der Berge. 3. Auflage, Knesebeck Von Dem GmbH, 96 pp.
- DIETL, W. & JORQUERA, M. (2018): Wiesen- und Alpenpflanzen. Erkennen an den Blättern. Freuen an den Blüten. 4. überarbeitete Auflage, Cadmos, 656 pp.
- ERNE, A. (2011): In den Bergen. Ravensburger Verlag, 16 pp.
- FERRETTI, G. (2015): Schmetterlinge der Alpen. Der Bestimmungsführer für alle Arten. Haupt Verlag, 352 pp.
- GRETTLER, T. (2022): Tiere & Pflanzen der Alpen. Kosmos Verlag, 304 pp.
- GRIEBEL, N. (2015): Alpenpflanzen. Freya Verlag, 536 pp.
- GRÜNER T. (2019): Alpentiere: Rother Naturführer. Rother Bergverlag, 208 pp.
- HEGI, G. (2021): Alpenflora -der erste umfassende Naturführer der alpinen Pflanzenwelt. Über 260 detaillierte, handgezeichnete Illustrationen und genaue Beschreibungen. Bassermann Verlag, 160 pp.
- LANDMANN, A. (2021): Die Natur der Alpen. Kosmos Verlag, 288 pp.
- MAYER, M. (2021): Bergseele. teNeues Verlag, 240 pp.
- OTT, M. (2023): Kühe verstehen. Eine neue Partnerschaft beginnt. 13. Auflage, Fona Verlag, 176 pp.
- RAFFALT, H. (2022): Steirische Almen erwandern. Styria Verlag, 240 pp.
- SCHABER, S. & RAFFALT, H. (2023): Almen in Österreich. 3. Auflage, 182 pp.
- SPIEGEL, S., WEBER, T. & KÖCHER, B. (2020): Das Alpenbuch. Marmota Maps GmbH, 290 pp.

UG3 Zauberwald der Vielfalt & Greifvogel-Seitenblicke

- ANONYMUS (2020): Die Kunst des Zeichnens -Tiere Die große Zeichenschule: praxisnah & gut erklärt. Frech Verlag GmbH, 240 pp.
- BACHOFER, M. & MAYER, J. (2021): Der Kosmos-Baumführer. 370 Bäume und Sträucher Mitteleuropas. Extra: Alle wichtigen Holzarten im Portrait. Kosmos Verlag, 294 pp.
- BELLMANN, H. (2022): Steinbachs Naturführer Insekten. 3, aktualisierte Auflage, Verlag Eugen Ulmer KG, 192 pp.
- BÖHNING, T. & OFTRING, B. (2022): Welcher Pilz ist das? Kindernaturführer. Kosmos Verlag, 112 pp.
- DIERSCHKE, V. (2023): Basic Greifvögel und Eulen einfach und sicher erkennen. Kosmos Verlag, 96 pp.
- DREYER, E.-M. & DREYER, W. (2023): Der Kosmos Waldführer. Kosmos Verlag. 384 pp.

- KÜSTER, H. (2013): Geschichte des Waldes Von der Urzeit bis zur Gegenwart. 3. Auflage, Verlag C.H. Beck, 267 pp.
- MAYER, E. M. (2017): Wildfrüchte, -gemüse, -kräuter. Erkennen. Sammeln und Genießen. Leopold Stocker Verlag, 216 pp.
- STEINLEIN, C. (2022): Die Vielfalt der Natur. Julius Beltz Verlag, 94 pp.
- SVENSSON, L., MULLARNEY, K. & ZETTERSTRÖM, D. (2023): Der Kosmos Vogelführer. Kosmos Verlag, 430 pp.
- TEGETTHOFF, F. (2024): Kräutermärchen. 2. Auflage, 160 pp.
- TOMAN, R. (2024): Tierfabeln und andere Geschichten, 128 pp.

OG3 Forscher-Atelier

- HILL, B. (2013): Bionik-Die Natur als Ideenschmiede. 2. Auflage, Knabe Verlag, 96 pp.
- NATURSCHAULAND OBERÖSTERREICH (2016): Nisthilfen. Anleitung zum Selbermachen. 2. Auflage, Land Oberösterreich, Amt der Oö. Landesregierung, Abteilung Naturschutz, 65 pp.
- ZINDLER, K. (2012): PROJEKT: Naturwissenschaften-Bionik - Die Natur als Erfinder. 3.-6. Klasse. BVK Buch Verlag, 64 pp.

Information & Buchbare Führungen

Verein Naturpark Mürzer Oberland
& Tourismusverband Mürzer Oberland
Hauptplatz 9
A-8692 Neuberg an der Mürz
Tel. ++43 (0) 3857 8321
info@muerzeroberland.at
www.muerzeroberland.at



Öffnungszeiten

Jeweils Donnerstag bis Sonntag von 10:00–17:00 Uhr

Gruppen ab 10 Personen und Schulgruppen: Besuch an anderen Tagen nach telefonischer Voranmeldung möglich!

Führungen

bei Voranmeldung.

Dauer: 2–4 Stunden

Kosten: auf Anfrage!

Impressum

Auftraggeber:

Verein Naturpark Mürzer Oberland und Tourismusverband Mürzer Oberland
A-8692 Neuberg an der Mürz, Hauptplatz 9

Konzept & Layout: Michael Braun-Stehlik, MSc., Alrun Köhn BSc., Mag. Alois Wilfling
OIKOS - Institut für angewandte Ökologie & Grundlagenforschung
Hartbergerstraße 40/12,
A-8200 Gleisdorf, oikos@utanet.at



Illustrationen: Michael Gletthofer KG
Fotos: © OIKOS, Michael Koopmans, nixxipixx

Druck & Herausgabe: im Eigenverlag
© OIKOS, 2024

ISBN 978-3-9502857-5-8