

Erläuterungstext: Naturgarten

Die Besucher der Bundesgartenschau Schwerin 2009 betreten mit dem Naturgarten einen für das Ausstellungsgelände atmosphärisch besonderen Naturraum, der sich von den intensiv gestalteten gärtnerischen Bereichen deutlich unterscheidet. Der Naturgarten schließt an den Ufergarten an und wird durch den Franzosenweg erschlossen.

Der Naturraum ist hier im Wesentlichen durch offene, weite Feucht- und Orchideenwiesen und dichte Erlenbruchwälder geprägt.

Diese landschaftlichen Besonderheiten werden inszeniert und dem Besucher durch die Gestaltung des Holzsteges (1), des Spielplatzes der Atole (2), des Baumstammweges (3) und des Kinderbauernhofes (4) nahe gebracht.

Im Bereich des Naturgartens werden dauerhafte aber auch temporäre Einbauten in den Landschaftsraum eingefügt. Der Naturgarten ist das Hauptaktionsfeld für das „Grüne Klassenzimmer“.

Dauerhafte Einbauten:

1 Holzsteg zwischen Adebors Näs und Großer Karasche: Der Natur auf der Spur

Von herausragender landschaftlicher Schönheit sind die beiden den Naturgarten prägenden Gewässer, die bislang im Wald verborgene Große Karasche und das Seeufer des Schweriner Sees mit der Landzunge Adebors Näs.

Um die Zugänglichkeit und Erlebbarkeit beider Gewässersituationen herzustellen und die unter Naturschutz stehenden Orchideenwiesen nicht zu gefährden, wird die Wegeverbindung als ca. 1,80 m breite, dauerhafte Holzsteg- Konstruktion ausgebildet, die ca. 40 cm erhaben über den Wiesen aufliegt.

Kleine Plattformen, ausgestattet mit Sitzgelegenheiten, bieten an landschaftlich reizvollen Orten Möglichkeiten, sich auszuruhen oder wegebegleitende Informationstafeln zur Flora und Fauna des Naturgartens zu studieren.

2 Spielplatz der Atole

Die Besucher, und hier besonders die Kinder, tauchen in die Welt unterschiedlichster Spiel-Atolle ein, die es zu erobern und entdecken gilt.

Atoll Feuerland

Bei der Ankunft auf Feuerland fühlt man sich in eine Welt der Urzeit zurückversetzt, eine unbekannt neue Welt, die eben erst entdeckt und erobert wurde.

Urwüchsige, bedrohlich wirkende rauchende Vulkane, magische Grotten, farbenprächtige Felswände laden zum beklettern und erobern ein.

In die drei Vulkane werden jeweils unterschiedliche Kletterinstallationen integriert, die das Erobern aus der Tiefe des Vulkans jeweils zu einem neuen Erlebnis bzw. Herausforderung werden lassen

Die sinnliche Wahrnehmung des Materials (z.B. Holz oder Spritzbeton) und der hervorstechenden Farbigkeit zieht die Kinder in den Bann und weckt/stärkt so eigene Vorstellungen und Bilder von Feuerland.

Tätigkeiten/ Spielwert: Feuerland

Altersstufen: ab 1 Jahr bis ca. 15 Jahre

Tätigkeiten in Bezug zu den Objekten

| | |
|-----------------|---------------------------------------|
| Klettern: | Netze, Kletterinstallationen, Vulkane |
| Springen: | Trampoline |
| Rennen, Fangen: | Tartanbahn |
| Verstecken: | Höhlen und Grotten |
| Buddeln: | Fallschutzkies |

Atoll Wüstenland

Die Hitze schlägt dem Besucher förmlich entgegen, wenn er das Wüstenland betritt.

Die Wüste ist durch Mangel an Niederschlag und Vegetation gekennzeichnet. Es gibt nur trockenen Sandboden, der vom Wind mühelos verweht wird und sich in Senken sammelt, den Sandseen.

Die Kinder entdecken in der Wüste ein abgestecktes Grabungsfeld und können in das spannende Arbeiten von Archäologen Einblick bekommen und selbst bei einer Ausgrabung mitwirken.

Ähnlich einer verwehten Sanddüne entdeckt man beim Näherkommen deutlich eine archaisch anmutende Behausung der Wüstenbewohner, die Schutz bietet vor dem Wüstensturm und der stechenden Sonne.

Temporäre Behausung der Wüstenforscher und Ort der Märchenerzähler ist das Wüstenzelt.

Die Karawane der Wüstenforscher ist beladen mit dem Gepäck der Forscher. Die Kinder können die Kamele aus Holz beklettern und darauf reiten.

Oasen sind charakterisiert durch ein hoch entwickeltes Bewässerungssystem, das die Kinder durch die Wasserpumpe erfahren und begreifen lernen.

Tätigkeiten/ Spielwert: Wüstenland

Altersstufen: ab 1,5 Jahre bis ca. 10 Jahre, Mädchen und Jungen

Tätigkeiten in Bezug zu den Objekten

Klettern, Verstecken, Rollenspiele: Behausung, Kolonie der Wüstenvögel

Buddeln, Sand spielen: Wüstensand

Lagern, Märchen zuhören: Beduinenzelt und fliegende Teppiche

Klettern: Palme, Nestkolonie, Kamelfamilie

Höhe erleben, Geschicklichkeit, Risiko und Wagnis

Wasser matschen: Pumpe, Tränke; Oase mit Wasserloch

ausgraben, kartieren: Grabungsort

Neugier, Wissensdurst, Forscherdasein

Atoll Sumpfland

Über die Hängebrücke tritt man ein in das von Mythen umwehte Sumpfland und lässt den sicheren, festen Boden hinter sich. Die vier Hängebrücken, über die man sich Zugang in das wilde, undurchdringbare Sumpfland schaffen kann, sind unterschiedlich ausgebildet und bieten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: sie sind mit oder ohne Handläufen, aus Ketten, Seilen oder der losen Aneinanderreihung (Wackelbrücke) von Holzbalken möglich.

Das Gelände ist uneben, kleine Inseln heben sich aus der organisch geformten Niederungslandschaft. Diese Inseln werden zu Aussichtsplattformen, von denen man seinen Weg durch das unwegsame Terrain weiterplanen kann. Seilbahnen sind zwischen den drei topographischen Hochpunkten aufgespannt und ermöglichen so, das gesamte gefährliche Terrain zu erkunden, während unten die Frösche ohrenbetäubend laut quaken.

Die Vegetation spielt im Sumpfland eine große Rolle, um die Authentizität dieses Landschaftsraums stark werden zu lassen.

Durch die Anordnung der Balancierobjekte können Balancierparcours mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad entstehen, die sogar Herausforderung für Jugendliche bzw. Erwachsene darstellen.

Tätigkeiten/ Spielwert: Sumpfland

Im Sumpfland steht das Thema Bewegung im Vordergrund.

Altersstufen: ab 2 Jahre bis ca. 14 Jahre, Mädchen und Jungen

Tätigkeiten in Bezug zu den Objekten

Besondere Bewegungserfahrung Hängebrücke

Geschicklichkeit:

Höhe erleben, Geschicklichkeit Seilbahn

Risiko und Wagnis

Abenteuer erleben, Rollenspiele: Kanu

Geschicklichkeit, Konzentration Balanciersteine

Atoll Waldland

Abenteuer, Geschicklichkeit und Spiel in der Gruppe, ist es, was das Leben und Arbeiten im Wald, das Bauen von Höhlen und Behausungen, zum Erlebnis werden lässt.

Das „Waldland“ bietet Angebote für Kinder ohne Altersbegrenzung, da sich gerade auch ältere Kinder durch das Vorhandensein von Lager- und Grillplätzen ihren Bedürfnissen entsprechend verhalten können und animiert werden selbst gestalterisch tätig zu werden.

Kinder haben den natürlichen Drang auf etwas hochzusteigen oder etwas zu erklettern. Im Stangenwald, dem Baumlabyrinth werden durch Kletterhilfen in den Stämmen unaufdringlich Kletterangebote geschaffen, die auch schon von den Kleinsten genutzt werden können.

Die Baumstammwippe lässt sich in die Spielabläufe des „Waldbewohners“ auf vielfältige Weise integrieren.

Das Baummikado animiert die Kinder zum Klettern, Balancieren oder Höhlen bauen.

Mit Stoffen, Seilen oder Brettern lassen sich auch von den Kleinsten mit geringem Aufwand Behausungen bauen, in denen die Kinder sich zum Alleinsein zurückziehen oder sich mit anderen treffen können.

Tätigkeiten/ Spielwert: Waldland

Altersstufen: ab 1,5 Jahre nach oben offen , Mädchen und Jungen

Tätigkeiten in Bezug zu den Objekten

Klettern: Stangenwald

Höhe erleben, Geschicklichkeit

Risiko und Wagnis

Rollenspiele: Behausungen

Feuer machen, Abenteuer erleben: Feuerstelle

Rollenspiel, Kreativität und Phantasie Wald-Baustelle f. Hüttenbau

Gleichgewichtssinn, Baumstammwippe

Temporäre Einbauten:

3 Baumstammweg: Abenteuer für Jung und Alt

Wie Mikadostäbe liegen die zum Teil farbig angelegten Baumstämme im Feuchtgebiet und ermöglichen dem Besucher der Bundesgartenschau einen Landschaftsraum zu betreten, der sonst auf Grund seiner Lage und Sensibilität nicht zu betreten ist.

Die Baumstämme werden durch einen Sägeschnitt bearbeitet und wirken wie grob gespaltene Stämme.

Die schmale Lauffläche ermöglicht ein „balancieren“ durch den Erlenbruchwald, was ein Gefühl von Abenteuer vermittelt. Das Erleben der Dichte und Dunkelheit des Erlenbruchwaldes und eine Ungewissheit, wohin der Weg führt, unterstützen dies.

4 Kinderbauernhof: mit den Tieren auf Du und Du

Die Gestaltung des Kinderbauernhofes, insbesondere die Auswahl der Tierarten, erfolgt in enger Zusammenarbeit mit dem Schweriner Zoo.

Zwischen der Großen Karausche und dem Franzosenweg erstrecken sich nach dem Rückbau der Kleingartenanlage großflächige Wiesenflächen, in die behutsam Koppeln und Weideflächen integriert werden. Die Koppeln sind von begehbaren Wiesenflächen umgeben, die zum Teil auch für freilaufende Tiere bzw. für kleinere Stallungen für Haustiere genutzt werden können.

Um den Tieren möglichst nahe zu kommen, führen in die Gehege Stichwege, die in eine kleine platzartige Aufweitung münden. Von dort lassen sich die Tiere ungestört beobachten, streicheln oder füttern.

Budget

Das für den Natugarten veranschlagte Budget wird eingehalten.