

Schnee- und Lawinenspiele

Weiß in Weiß

Material

weiße Gegenstände nach eigenem Ermessen, Zettel, Stifte.

Auch wenn dieses Spiel keinen direkten Lawinenbezug hat, führt es die Teilnehmer und Teilnehmerinnen doch zum Thema Schnee hin und fördert Aufmerksamkeit bzw. Konzentration, die im Fall einer tatsächlichen Verschüttetensuche notwendig sind.

Ziel ist es, möglichst viele weiße Gegenstände zu finden, welche die Spielleitung zuvor im weißen Schnee versteckt bzw. getarnt hat. Solche weißen Gegenstände sind etwa Taschentücher, Plastikbesteck, Zucker, Kreide, Papier, weiße Kleidungsstücke, Knöpfe, Tischtennisball, Watte,... der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

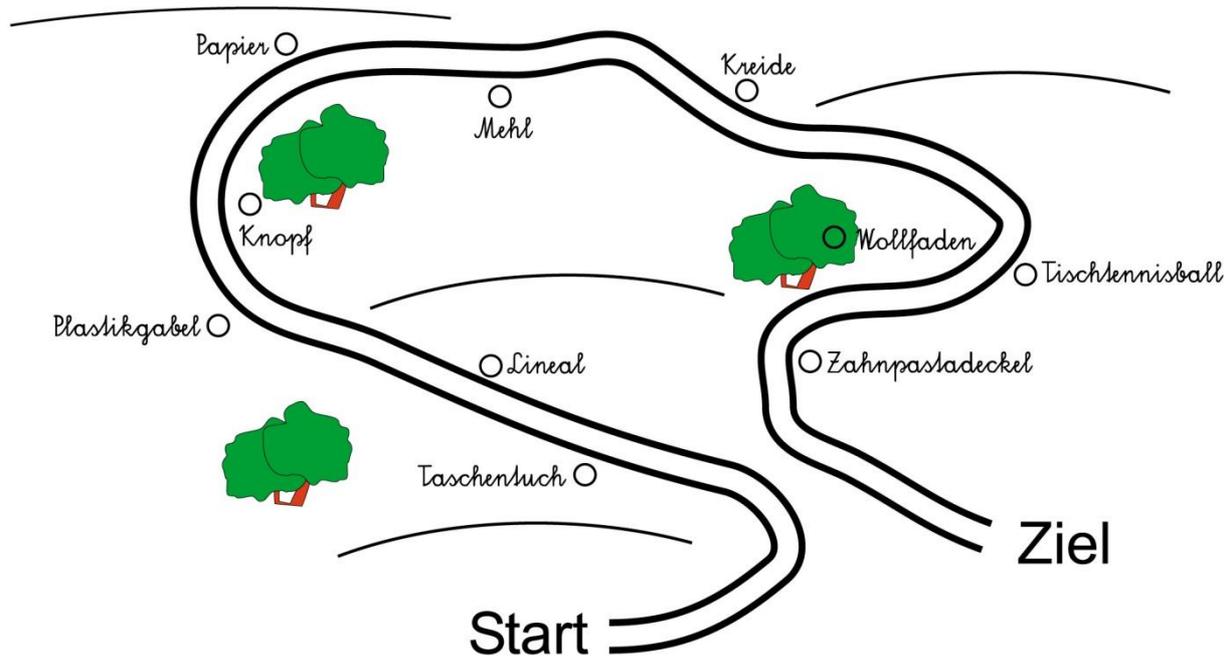
Durch den Schnee wird ein Pfad getreten (gerade oder in Schlingen), der beliebig lang sein kann (10 m, 20 m, 30 m,...). Je mehr Gegenstände versteckt werden, desto länger sollte er sein. Ideal ist ein flaches Gelände mit einzelnen Büschen oder anderen Objekten, die Schatten werfen. Diese Schattengrenzen täuschen nämlich das Auge, da sie Strukturen und Formen brechen, und können so die weißen Gegenstände noch „unsichtbarer“ machen.

Die Spielleitung versteckt nun links und rechts dieses Pfades die Gegenstände, jedoch ohne sie zu vergraben. Der Tischtennisball wird z.B. direkt auf den Schnee gelegt, die Kreide in ein fingerbreites Loch gesteckt, das Taschentuch im Schatten eines Busches platziert. Um den Blick der Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht nur auf den Boden zu fixieren, können auch Gegenstände (etwa weiße Wollfäden) in den Büschen aufgehängt werden.

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen gehen nun einzeln den Weg entlang und versuchen so viele Gegenstände wie möglich zu entdecken und aufzuschreiben. Sie dürfen dabei aber nur schauen, also nichts angreifen und nicht sprechen. Haben alle den Weg hinter sich gebracht, wird verglichen, wer was gefunden hat.

Spielvariante

Die Schüler und Schülerinnen bekommen den Auftrag, beim Gehen eine Karte des Weges zu zeichnen und die gefundenen Gegenstände darin einzutragen. Die Karte bzw. der Weg könnte wie in der nachfolgenden Abbildung aussehen.



Beispiel für Wegführung „Weiß in weiß“

Lawinenmacher

Material

Schneeschaufeln, Verpackungsmaterial aus Styropor, Kartenmaterial.

Schnee wird aufgehäuft (mindestens 1,5 m hoch) und festgeklopft. Auch Neuschnee kann zu einem kompakten Haufen werden, wenn man ihn nach dem Aufhäufen eine Stunde unberührt lässt. Danach wird aus dem Haufen ein Berg modelliert. Vom Gipfel aus werden Täler gegraben und dazwischen Bergkämme stehen gelassen. Die Bergflanken sollten unterschiedliche Neigungen haben, von der steilen Felswand bis hin zu ebenen Almflächen. Die kleinen Täler und Gräben können in größere Täler in tieferen Lagen einmünden. Je mehr Landschaftsformen eingebaut werden, desto interessanter wird das Spiel.

Nach Vollendung der Landschaft schüttet man eine Schachtel voll Verpackungsmaterial („Styroporwürmer“ o.ä.) genau auf den Gipfel des Berges, worauf dieses wie eine Lawine in die Täler fließt. Je feinkörniger das Material ist, desto besser kann es fließen. Falls man farbiges Material hat, ist die Fließbahn auch besser sichtbar.

Was kann man beobachten? Wohin fließen diese „Lawinen“? Wo bleiben sie stehen? Welche Gebiete werden verschont und warum?

Nach dem Spiel bitte das ganze Verpackungsmaterial wieder einsammeln. Ist es dafür zu feinkörnig, mit der Schneeschaufel in einen Behälter schaufeln, Schnee schmelzen lassen und Material abschöpfen.

Das Dorf

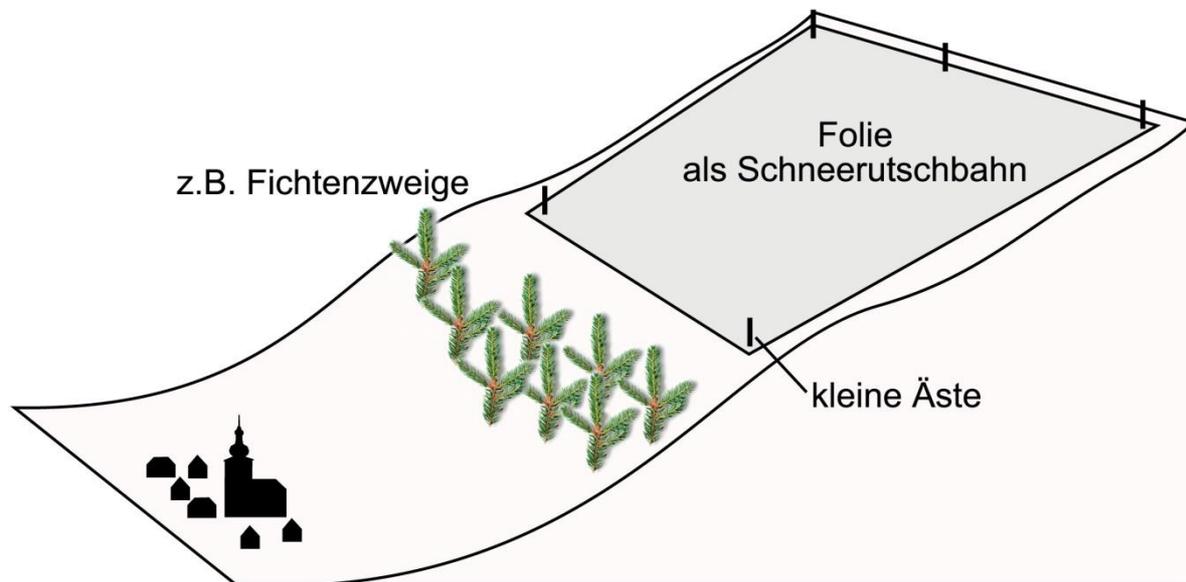
Material

Schneeschaufel, Naturmaterialien nach eigenem Ermessen (kleine Äste, Stöckchen, Moos, Rinde,...), Plastikfolie oder -plane.

Auf einem kleinen Abhang oder Schneehaufen wird mit Naturmaterialien ein kleines Dorf gebaut (Holzhäuschen mit Moosdach, Fichtenzapfen als Kirchturm,...). Über dem Dorf wird aus kleinen Ästen eine Lawinenverbauung aufgestellt (gitterförmig, zaunförmig,...) oder ein dichter Wald aus kleinen Fichtenzweigen „gepflanzt“. Über dieser Verbauung wird über den festgedrückten Schnee eine Plastikfolie als Rutschbahn gespannt. Sie sollte möglichst fest und straff verankert sein, damit sie nicht mitrutscht. Am besten wird sie an den Rändern mit kleinen Stöckchen im Schnee fixiert. Über die Folie lassen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nun Schnee rutschen, der auf die Lawinenverbauung trifft. Was passiert? Was hält die Lawinenverbauung aus? Was passiert ohne Lawinenverbauung oder „Wald“?

Spielvariante

Die Schneekonsistenz wird verändert. Dazu kann man Schnee mit Wasser vermengen und alle Zwischenstufen von Neuschnee bis zu schwerem Nassschnee herstellen. Wie fließen die unterschiedlichen Schneesorten?



Aufbau für „Das Dorf“

Die Suche

Material

maximal faustgroße wenig wertvolle Gegenstände zum Vergraben, Esstübchen.

Die Spielleitung steckt für jeden Teilnehmer, für jede Teilnehmerin einen max. 1 m² großen „Lawinenkegel“ als Suchfeld ab. Die Suchfelder liegen in einer Reihe nebeneinander. Dazu wird einfach der Schnee auf diesen Flächen aufgewühlt, sodass später nicht mehr erkennbar ist, wo Gegenstände versteckt wurden. Diese Gegenstände werden nun in rund 20-30 cm Tiefe vergraben. Den Spielern und Spielerinnen wird mitgeteilt, dass eine Lawine abgegangen ist und dabei „Opfer“ verschüttet wurden. Die Verschüttungstiefe sei zum Glück gering, es komme aber darauf an, möglichst sorgfältig, aber auch schnell zu arbeiten. Die Spieler und Spielerinnen knien sich alle vor ihr Feld und beginnen auf Kommando mit den Esstübchen nach den Opfern zu sondieren. Das muss ruhig und sanft ausgeführt werden, damit beim Sondenkontakt mit den Opfern tatsächlich ein Widerstand erkannt wird. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler einen Gegenstand ortet, lässt er das Esstübchen an dieser Stelle stecken und gräbt entlang diesem nach unten, bis das Opfer gefunden ist.

Das Spiel endet entweder nach einer gewissen Zeit oder wenn alle Opfer gerettet sind. Sind die Opfer z.B. Mandarinen, können sie als Belohnung verspeist werden.

Was hier ein Spiel ist, ähnelt dem Ernstfall einer Lawinenverschüttetensuche. Konzentration ist Voraussetzung für den Erfolg!

Das Piepserl

Material

Lawinen-Verschütteten-Suchgeräte (Pieps), Lawinenschaufeln.

Bevor im Ernstfall mit der Sondierung (siehe Spiel 4) begonnen werden kann, muss die Verschüttete oder der Verschüttete mit einem Lawinen-Verschütteten-Suchgerät (Pieps) geortet werden. Der Umgang mit solchen Geräten ist selbst für Erfahrene oft schwierig, was dieses Spiel verdeutlichen soll. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen müssen vor dem Spiel in das Prinzip der Suche bzw. der Geräte kurz eingeschult werden.

Das ideale Spielgelände ist eine Schneefläche, die bereits von zahlreichen Spuren durchzogen ist und kaum noch unberührte Teile aufweist. So verhindert man das Finden der Geräte durch Verfolgen der Spuren. Drei Lawinen-Piepser werden nun rund 40 Meter

voneinander entfernt im Schnee vergraben. Es werden drei Gruppen gebildet, eine Gruppe mit einem analogen Piepsgerät, eine mit einem digitalen und eine gemischte Gruppe mit beiden Varianten. „Analoge Geräte“ sind ältere Versionen, „digitale“ hingegen neue Systeme, die einfacher zu bedienen sind (Gebrauchsanleitungen studieren!). Die Gruppen erhalten jenen Sektor zugeteilt, in dem sich ihr „Opfer“ befindet, damit es zu keinen Überschneidungen kommt. Die Suche beginnt. Die Spielleitung sollte dann eingreifen und mithelfen, wenn sich der Umgang mit dem Gerät als zu schwierig erweist.

Spielvariante

Um das Spiel authentischer zu machen, kann eine Schneehöhle gegraben werden, in die sich eine Person (am besten Lehrer oder Lehrerin) mit Piepser legt. Die Höhlenüberdeckung muss stark genug sein, um nicht bei Betreten von oben einzubrechen. Dazu benötigt man aber geneigtes, sicheres Gelände, viel Schnee und mehr Zeit bzw. Erfahrung im Schneehöhlenbau.

Der Rutschkeil

Material:

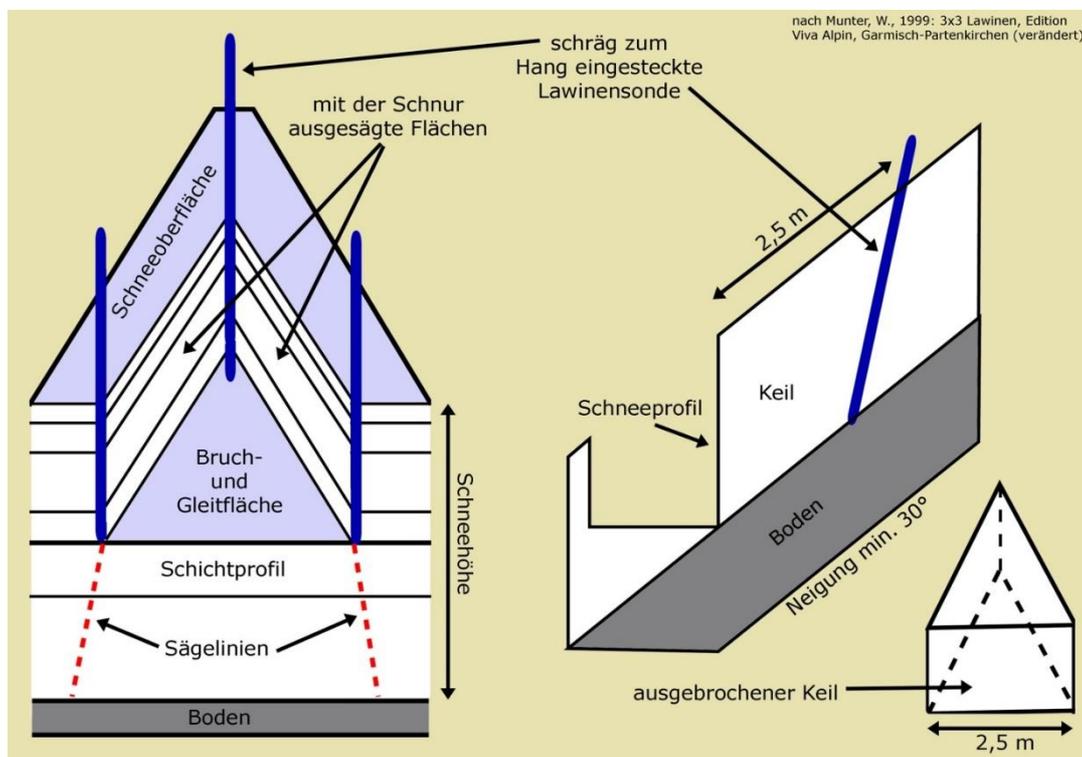
10 Meter lange, reißfeste Schnur, Schraubenmuttern, 2-3 m lange Stangen oder Lawinsonden (3 Stück), Schneeschaufeln.

Um die Stabilität einer Schneedecke zu testen, führen auch Expertinnen und Experten oft den Rutschblock- oder Rutschkeilversuch durch, den man selbst leicht nachmachen kann. Voraussetzung ist allerdings eine ausreichend mächtige Schneedecke (mindestens 1,5 m).

Auf einem mindestens 30° steilen, lawinensicheren Hang wird der Schnee wandförmig abgegraben, sodass ein vier Meter breites Schneeprofil bis zum Boden entsteht. Muss Zeit gespart werden, kann die Tiefe des Profils auf 1,5 m beschränkt werden. Auch der Schnee vor der Wand wird beseitigt, sodass ein größerer Raum davor entsteht. An dieser Wand erkennt man nun die Schichtung des Schnees, man wird weichere und härtere Schichten finden. Fährt man mit der Hand mit leichtem Druck über die Schneewand, fühlt man den wechselnden Widerstand. Schichten mit geringem Widerstand sind oft so genannte „Schwimmschnee“-Schichten und sehr häufig Gleitbahnen von Lawinen. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen diskutieren nun, welche Schicht wohl am ehesten eine solche Gleitbahn sein könnte. Mit in Wasser gelöster Wasser- oder Lebensmittelfarbe werden nun von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern jene Schichten markiert, die als Gleitbahn vermutet werden (am besten Wasserpistolen mit dem farbigen Wasser füllen und in den Schnee „injizieren“).

An der Schneewand werden im Abstand von 2,5 m zwei Stangen positioniert, die dritte wird oberhalb der Schneewand so in den Schnee bis zum Boden getrieben, dass die drei Stangen ein Dreieck mit 2,5 m Basis und 2,5 m Höhe bilden. Die obere Stange muss leicht schräg zum Hang eingerammt werden, damit die Schnur dann an ihr leicht nach unten gleiten kann. Ist der Schnee zu hart, um ihn nur mit der Schnur schneiden zu können, werden in rund 50 cm Abstand Schraubenmuttern eingeknotet. Die Schnur spannt man dann über die drei Stangen. An den beiden unteren Stangen stehen zwei Personen, die je ein Ende der Schnur halten. Sie beginnen nun eine Sägebewegung, sodass sich die Schnur (mit den Muttern) wie eine lange Säge dreieckförmig in den Schnee einschneidet. Wichtig ist dabei, dass der Sägeschnitt nach unten breiter wird, damit sich der Keil nicht verklemmt. Das wird so lange gemacht, bis das untere Ende der Profilwand erreicht ist. Durch dieses Ausschneiden verliert der entstehende Keil seine Verbindung zur restlichen Schneedecke. Dann werden die beiden unteren Stangen entfernt.

Alle verlassen nun den Bereich vor der Schneewand, eine Person (Lehrer/Lehrerin) begibt sich mit Ski zur oberen Stange und fährt auf Kommando auf den Schwerpunkt des Keils. Dieser liegt rund 80-90 cm oberhalb der Profilkante. Falls dadurch das Dreieck noch nicht wegrutscht, war die Belastung zu gering bzw. die Schneedecke zu stabil. Nun kann der „Belaster“ zu wippen beginnen bzw. springen, bis sich die „Minilawine“ löst. Der Schneekeil rutscht ab. So entstehen Schneebrett-Lawinen. Anhand der zuvor injizierten Farben erkennt man nun, wo die Schwachstelle saß und wer richtig getippt hat. Warum entstehen solche Schichten? Wer ist durch sie gefährdet? Wie erkennt man sie? Umfangreiche Antworten darauf gibt die einschlägige Lawinenliteratur.



Aufbau des Rutschkeil-Versuchs, links nach dem Abrutschen des Keils