

Wandertag 2010

Wir besteigen den Kindelsberg – Das Erleben der Sinne



André Dorn

Gemeinschaftsgrundschule Kreuztal

Ziegeleifeld 8, 57223 Kreuztal

Wandertag 2010

1. **Name der Leiter der Schulwanderung:** André Dorn

2. **Name der Aktivität:** Wir besteigen den Kindelsberg – Das Erleben der Sinne

3. **Kurzbeschreibung:** Der diesjährige Wandertag wurde nach einer Unterrichtseinheit zum Kartenverständnis von den Schülerinnen und Schülern selbst geplant. Der Wunsch war den nahegelegenen Kindelsberg (Wahrzeichen eines bekannten Bieres) und den Aussichtsturm zu besteigen. Durch einige Spiele und Übungen zum Wahrnehmen und Erleben der Sinne wurde die Wanderung durch den Lehrer aufgelockert.

4. **Informationen für einen Infokasten:**

Anzahl der Teilnehmer/innen:	24 Schüler/innen
Zielgruppe:	4. Klasse
Ort der Aktivität:	Wald
Länge der Wanderstrecke:	ca. 5 km hin und 5 km zurück, insgesamt 10 km
Höhenmeter:	von ca. 300m ü. NN (Schule) auf ca. 600m ü. NN (Aussichtsturm) → bergauf 300m, bergab 300m
Dauer der Aktivität:	reine Wanderzeit 4 Stunden/mit Spielen 5 ½ Stunden
Material:	Karten, Augenbinden, Wanderkarten, Wasserpistole, Becher, Tierbilder, Wortkarten
Kosten:	0,30 € Turmbesteigung
Vorbereitungsaufwand:	II (mittlerer Aufwand)

5. Einstieg und Zielsetzung

Intention der Kinder (selbst erfragt):

- auf den Kindelsberg zu wandern und den Kindelsbergturm zu besteigen.
- Spaß zu haben.
- Tiere zu sehen.
- mit der Klasse etwas zu unternehmen.

Intention des Lehrers:

- die Kinder für das Wandern zu begeistern, in dem sie den Wandertag selbst mit Ziel und Route bestimmen können und planen.
- die Gruppenaktivität zu fördern und die Klassengemeinschaft zu stärken
- die Natur zu erfahren und verschiedene Erlebnisse zu sammeln.
- Kenntnisse im Kartenlesen anzuwenden und zu benutzen.

6. Beschreibung der Aktivität

Einige Wochen vor dem Wandertag wurde im Sachunterricht das Thema „Karten lesen und nutzen“ behandelt. Durch eine Einführung in das Kartenverständnis erhielten die Schülerinnen und Schüler die notwendigen Voraussetzungen, um eine Karte zu lesen und eine Wandertour zu planen.

In den ersten beiden Stunden wurden mehrere Aufgaben zum Aufsuchen verschiedener Orte und Orientierungsläufe im Schulumfeld durchgeführt. Im Anschluss sollten im näheren Umfeld der Schule Skizzen und eigene Pläne mit Straßen, Häusern, Merkmalen etc. erstellt werden, die im Kunstunterricht in Modellen festgehalten wurden. Die Skizzen und Pläne wurden nach mehreren Gesprächsrunden/Tipprunden erneut verbessert und erweitert.

In den darauf folgenden Stunden lag der Schwerpunkt auf der Entwicklung einer Karte, also wie aus einem Modell ein Plan wird. In Gruppenarbeiten sollten die Kinder das Modell in Plänen umarbeiten. Weitere wichtige Inhalte waren: verschiedene Betrachtungsweisen einer Karte, die Himmelsrichtungen, das Einnorden von Plänen. Dabei wurde auch mit Google Earth gearbeitet.

Zu guter Letzt wurden noch die Kartendarstellungen wie z.B. die Höhenlinien besprochen und anhand von Modellbergschichten handlungsorientiert den Schülern näher gebracht.

Nach der Einheit im Sachunterricht wurde der Wandertag geplant. Ziel, Strecke, Wanderwege- und -pfade wurden herausgesucht und mit Hilfe des Lehrers auf den eigenen Wanderkarten festgehalten. So hatte jede Kleingruppe ihre eigene Karte, mit der sie die Strecke laufen und die Wanderroute verfolgen konnte.

Um die Wanderung thematisch aufzulockern, wurden einzelne Spiele, die die beiden Sinne „Sehen und Hören“ ansprechen, eingebaut.

6.1. Ich sehe etwas, was du nicht siehst

Alle Kinder sitzen im Kreis oder laufen zu zweit mit wechselnden Partnern. Ein Kind sucht sich mit den Augen einen Gegenstand, den es von seinem Platz aus sehen kann und beschreibt ihn mit Einzelheiten: Ich sehe etwas, was du nicht siehst und das ist rot...

Die Kinder schauen sich um und raten, was es sein könnte. Wer zuerst das Richtige gefunden hat, darf sich einen neuen Gegenstand aussuchen.

6.2. Wir spielen Waldfotograf

Die Kinder bilden Zweiergruppen. Ein Kind ist der Fotograf, das andere ist die Kamera und schließt die Augen. Der Fotograf führt die „Kamera“ kreuz und quer durch den Wald bis zu einem Motiv, das ihm besonders gut gefällt: Zum Beispiel eine hübsche Blume, ein Blick durch die Zweige in den Himmel, ein bunter Laubteppich usw. Er richtet den Kopf der „Kamera“ in die Richtung aus und öffnet das Objektiv, indem er das Ohrläppchen seines Spielpartners für etwas fünf Sekunden hält. Wenn der Fotograf das Ohrläppchen loslässt, schließt die „Kamera“ die Augen wieder. Der Fotograf darf insgesamt drei Motive suchen, danach werden die Rollen gewechselt.

6.3. Stockspiel

Die Kinder suchen sich ein Stock in Bauch-/Brusthöhe. Alle stellen sich in einen engen Kreis auf und stellen die Stöcke vor sich auf den Boden. Auf ein Kommando lassen alle ihren Stock los und wechseln nach links zum nächsten Stock, den sie festhalten müssen, so dass er nicht umfällt. Variation: Die Richtungsänderung kann vorher angegeben werden (links-rechts-rechts...). Es können Hindernisse eingebaut werden (Alle hüpfen auf einem Bein. Alle haben die Augen verschlossen.)

6.4. Blinde Raupe

Den Kindern werden die Augen verbunden. Sie stellen sich in einer Schlange auf, so dass sie die Hände auf den Schultern ihres Vorgängers ablegen können. Der Kopf der Schlange ist der Anführer, der die Kinder der „Raupe“ durch möglichst abwechslungsreiches Gelände führt. Nach einer Weile sollten Kinder die Führungsposition wechseln, indem der Kopf zum Schwanz wechselt und der neue Kopf die Gruppe führt.

6.5. Waldbilder/Waldkunstbilder

Die Kinder teilen sich selbst in Gruppen ein. Jede Gruppe legt aus Stöcken ein Viereck, das den Bilderrahmen ihres Waldbildes darstellt. Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, ein gemeinsames Bild aus Naturmaterialien zu erstellen. Wenn alle Waldbilder fertig gestellt sind, machen die Kinder einen Museumsgang, bei dem jeder sich die Bilder anschauen kann.

6.6. Waldfehlersuchspiel

Zwei Gruppen bauen jeweils ein Waldbild aus Naturmaterialien (s. oben). Die Gruppen prägen sich ihr Waldbild genau ein, weil die andere Gruppe ca. 10 Gegenstände daran verändert. Die Veränderungen am eigenen Gruppenbild müssen entdeckt werden. Dabei ist es hilfreich, kleine Nummernkarten zu erstellen, die bei den Veränderungen abgelegt werden können.

6.7. Dinge, die hier nicht hingehören

Bei dieser Aktivität sollen die Kinder künstliche Gegenstände im Wald suchen, die dort nicht hingehören. Auf der kurzen Länge eines Weges werden ca. 15 künstliche Gegenstände wie Kugelschreiber, Wäscheklammer, Schere etc. hingelegt bzw. aufgehängt, so dass sie vom Weg aus zu sehen sind. Der Leiter könnte vor der Wanderung die Gegenstände verstecken bzw. während der Wanderung, ohne dass es die Gruppe sieht.

Die Kinder haben die Aufgabe, den Weg abzugehen und die künstlichen Gegenstände zu entdecken. Die entdeckten Gegenstände werden jedoch nicht abgehängt, sondern bleiben bis zum Schluss des Spiels versteckt. Anschließend werden alle Gegenstände mit Namen benannt und angegeben, wo sie hängen. Es könnten die Fragen geklärt werden, warum sie gut sichtbar waren, oder warum sie nicht so einfach zu entdecken waren.

Zum Schluss werden alle Gegenstände gesammelt.

6.8. Wasserquellengeist

An einer aufgefundenen Quelle wird dieses Spiel gespielt. Alle Kinder stellen sich in einen großen Kreis auf. In der Mitte stehen mit Quellwasser gefüllte Becher. Ein Kind bekommt die Augen verbunden und muss das Quellwasser, das vor ihm steht, mit einer Wasserpistole gegen die anderen Kinder, die Wasserquellengeister verteidigen. Das Kind, welches ohne nass zu werden das Wasser erreicht, wird neuer Wasserverteidiger.

6.9. Waldgeräusche

Die Klasse sitzt auf dem Waldboden im Kreis. Alle Kinder schließen die Augen und werden ganz still. In der Mitte des Kreises erzeugt der Leiter/in verschiedene Geräusche mit Materialien, die die Gruppe vorher gesammelt hat, z.B. kann sie/er mit trockenen Blättern rascheln, einen dünnen Ast zerbrechen, eine Eichel oder Stein fallen lassen, zwei Steine gegeneinander schlagen usw. Die Kinder raten anschließend, wie die Geräusche zu Stande kamen.

6.10. Waldesstille

Jedes Kind sucht sich in einem ausgewählten Bereich des Waldes einen Lieblingsplatz (in Rufweite). Dort darf es für etwas zehn Minuten still sitzen, schauen, horchen, riechen und die Stimmung des Waldes genießen. Einzige Regel ist: Still am ausgesuchten Ort sitzen bleiben. Auf ein vorher vereinbartes Rufzeichen kehren die Kinder dann zu einem festgelegten Treffpunkt zurück. Anschließend können die Kinder von ihren Erfahrungen und Erlebnissen erzählen oder wie schwer es war eine Weile im Wald zu sitzen.

6.11. Das Kindelsberg-Märchen (von den Gebrüder-Grimm)

Oben auf dem Kindelsberg bekommen die Kinder das Märchen vom Kindelsberg von den Gebrüder Grimm vorgelesen (s. Anhang).

6.12. Waldfrühstück

Für Kinder ist es ein aufregendes Erlebnis mitten im Wald zu frühstücken. Dazu suchen sich die Kinder einen geeigneten Platz im Wald aus, bereiten ihren Frühstückspatz gemeinsam mit den Klassenkameraden vor und frühstücken in Ruhe.

7. Wie werden die Schüler/innen eingebunden?

Die größtmögliche Partizipation der Schülerinnen und Schüler wird erstens durch Bestimmung des Zielortes der Wanderung und zweitens durch die Planung des Wandertages erreicht.

Die Schülerinnen und Schüler haben sich vor einem Jahr im Klassenrat dazu entschieden, beim nächsten Wandertag auf den Kindelsberg zu wandern und den Aussichtsturm zu besteigen. Durch die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten mit Karten umzugehen, konnten die Kinder sich eine geeignete Wanderroute ausdenken, auf der sie selbst auf den Kindelsberg kommen.

8. Tipps

- Kinder bekommen spezielle Aufgaben (Erste-Hilfe-Träger, Handy-Träger, Karten-Leser, Pflanzenbestimmer ...) und lernen Verantwortung. Die zu tragende Last wird auf mehrere Schultern verteilt.

9. Das Märchen vom Kindelsberg

Der Kindelsberg

Hinter dem Geißenberg in Westfalen ragt ein hoher Berg mit dreien Köpfen hervor, davon heißt der mittelste noch der *Kindelsberg*, da stand vor alten Zeiten ein Schloß, das gleichen Namen führte, und in dem Schloß wohnten Ritter, die waren gottlose Leute. Zur Rechten hatten sie ein sehr schönes Silberbergwerk, davon wurden sie stockreich, und von dem Reichtum wurden sie so übermütig, daß sie sich silberne Kegel machten, und wenn sie spielten, so warfen sie diese Kegel mit silbernen Kugeln. Der Übermut ging aber noch weiter, denn sie buken sich große Kuchen von Semmelmehl wie Kutschenräder, machten mitten Löcher darein und steckten sie an die Achsen. Das war eine himmelschreiende Sünde, denn so viele Menschen hatten kein Brot zu essen. Gott ward es endlich auch müde. Eines Abends spät kam ein weißes Männchen ins Schloß und sagte an, daß sie alle binnen dreien Tagen sterben müßten, und zum Wahrzeichen gab er ihnen, daß diese Nacht eine Kuh zwei Lämmer werfen würde. Das traf auch ein, aber niemand kehrte sich daran als der jüngste Sohn, der Ritter Siegmund hieß, und eine Tochter, die eine gar schöne Jungfrau war. Diese beteten Tag und Nacht. Die andern starben an der Pest, aber diese beiden blieben am Leben. Nun aber war auf dem Geißenberg ein junger kühner Ritter, der ritt beständig ein großes schwarzes Pferd und hieß darum der Ritter mit dem schwarzen Pferd. Er war ein gottloser Mensch, der immer raubte und mordete. Dieser Ritter gewann die schöne Jungfrau auf dem Kindelsberg lieb und wollte sie zur Ehe haben, sie schlug es ihm aber beständig ab, weil sie einem jungen Grafen von der Mark verlobt war, der mit ihrem Bruder in den Krieg gezogen war und dem sie treu bleiben wollte. Als aber der Graf immer nicht aus dem Krieg zurückkam und der Ritter mit dem schwarzen Pferd sehr um sie warb, so sagte sie endlich: »Wenn die grüne Linde hier vor meinem Fenster wird dürr sein, so will ich dir gewogen werden.« Der Ritter mit dem schwarzen Pferd suchte so lange in dem Lande, bis er eine dürre Linde fand, so groß wie jene grüne, und in einer Nacht bei Mondenschein grub er diese aus und setzte die dürre dafür hin. Als nun die schöne Jungfrau aufwachte, so war's so hell vor ihrem Fenster, da lief sie hin und sah erschrocken, daß eine dürre Linde da stand. Weinend setzte sie sich unter die Linde, und als der Ritter nun kam und ihr Herz verlangte, sprach sie in ihrer Not: »Ich kann dich nimmermehr lieben.« Da ward der Ritter mit dem schwarzen Pferd zornig und stach sie tot. Der Bräutigam kam noch denselben Tag zurück, machte ihr ein Grab und setzte eine Linde dabei und einen großen Stein, der noch zu sehen ist.

10. Fotos



Kinder beim Bestimmen von Pflanzen und Pilzen



Die Klasse bei der Erklärung des Spiels „Der Waldfotograf“



Bei einem Stopp mitten im Wald.





Schüler beim Orientieren mit Karte im Wald.



Auf kleinen Pfaden ging es den Kindelsberg hinunter.



Manchmal brauchten die Kinder noch Unterstützung beim Lesen der Wanderkarte.



Ein Wanderpfad durch eine Kyrillfläche.



Kinder besprechen sich, welches Waldbild sie gestalten.



Diese Gruppe hatte genaue Vorstellungen von ihrem Kunstwerk aus Naturmaterialien.



Enorme Begeisterung gab es beim Quellenwassergeisterspiel



Auch die negativen Erscheinungen beim Wandern mussten versorgt werden.