

Barbara Koller

Was einmal war, wird wieder wichtig

Abenteuergeschichte für Kinder im Mittelstufenalter
mit Anleitungen für Tätigkeiten in der Natur
und Lernaufgaben



Barbara Koller

Was einmal war, wird wieder wichtig

Abenteuergeschichte für Kinder im
Mittelstufenalter mit Anleitungen für Tätigkeiten
in der Natur und Lernaufgaben

Vorwort für Kinder

Hallo zusammen

An einem Herbstwochenende haben wir etwas völlig Verrücktes erlebt. Als wir es unseren Eltern erzählten, glaubten sie uns natürlich nicht. Wir hätten es wahrscheinlich auch nicht geglaubt, wenn es uns jemand erzählt hätte.

In diesem Buch erzählen wir euch unser Abenteuer. Wir haben dabei viel über die Natur gelernt und möchten unser Wissen mit euch teilen. Deshalb findet ihr in der Geschichte Anleitungen, um selber die tollen Sachen durchzuführen. Ausserdem haben wir uns über diese Dinge schlau gemacht und viel Interessantes erfahren. Damit nachher auch ihr mehr darüber wisst, haben wir Aufgaben dazu entwickelt.

Haben wir euer Interesse geweckt? Wir wünschen euch viel Spass beim Lesen und Ausprobieren und hoffen, ihr findet alles genauso spannend wie wir.

Liebe Grüsse

Emma und Rafael

Vorwort für Erwachsene

Liebe (Vor)-Leserinnen und (Vor)-Leser

Dieses Buch ist im Rahmen einer Bachelorarbeit entstanden. Es beinhaltet nicht nur eine Geschichte, sondern auch Anleitungen für Tätigkeiten in der Natur und Lernaufgaben. Diese sollen die Kinder anregen, Zeit in der Natur zu verbringen und Dinge aus Naturmaterialien herzustellen. Mittels der Lernaufgaben erarbeiten die Kinder vertieftes Wissen über Sachinhalte, die in Verbindung mit den Tätigkeiten stehen.

Die Lernaufgaben sind eigene Ideen und die Anregungen für die Tätigkeiten stammen aus folgender Literatur:

- ⇒ Danks, F. & Schofield, J. (2013). Werkstatt Natur. 101 Ideen zum Spielen, Gestalten und Werken in und mit der Natur. Aarau und München: AT.

- ⇒ Danks, F. & Schofield, J. (2009). Wildnis erleben. Praktische Anleitungen für Outdoor-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Aarau und München: AT.

⇒ Kaderli, M., Bertschy, F. & Ritter, D. (2008). Kennen und Können. Handbuch für Gruppenaktivitäten und Ferienlager. Luzern: rex.

Ich wünsche Ihnen viel Spass beim (Vor-)Lesen und spannende und lehrreiche Momente bei der Umsetzung mit Kindern!

Barbara Koller

Inhaltsverzeichnis

1. Tag	8
Orientierung mithilfe der Sonne	25
Ziel: Du kannst die Himmelsrichtungen bei dir zuhause bestimmen und einen Plan zeichnen.....	27
2. Tag	31
Eine Feuerstelle einrichten.....	41
Ziel: Du weißt, welche drei Dinge nötig sind, um ein Feuer zu entzünden.	44
3. Tag	48
Brennnesselschnur.....	55
Ziel: Du weißt, wie Papier hergestellt wird.	61
4. Tag	65
Weidenkorb	74
Ziel: Du kennst die Namen und Standorte von mindestens sechs Bäumen aus deiner Umgebung.....	80
5. Tag	83
Bogen.....	89
Pfeil.....	92
Ziel: Du kennst die Jagdmethoden der Steinzeit und weißt, wie heute gejagt wird.	95

6. Tag	99
Löffel.....	104
Ziel: Du weißt, welche Tischsitten aus dem Mittelalter auch heute noch gelten.....	107
7. Tag	113
Unterschlupf	116
Ziel: Du kennst die Wohnungen oder Verstecke von fünf einheimischen Tieren.	120
8. Tag	135
Anhang	140

1. Tag

„Ich habe aber keine Lust, dorthin zu gehen!“ sagt Rafael und verzieht sein Gesicht zu einer Grimasse. „Ich bin alt genug, um auf mich alleine aufzupassen.“

„Ja, Schatz, ich weiss. Aber mir ist es wohler, wenn du bei Susanne bist. Ich bin ja nur für einen Tag weg, dann komme ich dich wieder holen. Ausserdem kannst du mit Emma spielen, das ist doch toll.“

Rafael macht immer noch ein finsteres Gesicht. „Emma? Die ist erst in der 6. Klasse und noch voll kindisch. Warum kann ich nicht zu Papa gehen?“

Rafaels Mutter seufzt und antwortet: „Du weisst doch, er hat viel zu tun, wie immer. Du kannst das nächste Wochenende bei ihm verbringen.“

Rafael zuckt mit den Schultern und packt seine Sachen fertig ein.

„Hast du dein Pyjama?“, fragt seine Mutter.

Rafael gibt eine giftige Antwort: „Ich bin kein Baby mehr, ich weiss, was ich einpacken muss.“

„In zehn Minuten müssen wir los, ich warte unten“, sagt seine Mutter und geht aus dem Zimmer.

Rafael legt sich auf sein Bett und stützt seinen Kopf in die Hände. Warum war alles so kompliziert, seit sich seine Eltern haben scheiden lassen? Das war vor einem halben Jahr, aber Rafael hat sich noch immer nicht an diesen Gedanken gewöhnt. Und nur, weil seine Mutter eine Veranstaltung ihres Arbeitgebers besuchen musste, würde er einen Tag bei ihrer besten Freundin verbringen müssen. Dabei würde er lieber alleine zuhause bleiben. So klein war er wirklich nicht mehr, schliesslich ging er seit dem Sommer in die erste Oberstufe.

„Rafael, kommst du? Wir müssen los!“, ruft seine Mutter von unten.

Rafael ruft ein entnervtes „Jaa-aa“ zurück und rennt mit seinem Rucksack die Treppe hinunter.

Eine Viertelstunde später halten sie mit dem Auto vor dem Haus von Familie Baumgartner. Susanne kommt sofort aus dem Haus. „Schön, dass du zu uns kommst Rafael. Kommt herein! Möchtet ihr etwas trinken? Ich habe extra Kuchen ge-

backen. Schokoladekuchen, den magst du doch so besonders gern, Rafael, oder etwa nicht?"

Rafaels Mutter antwortet: „Danke, Susanne, ich bin ja so froh, dass Rafael zu dir kommen darf. Leider muss ich gleich los, ich trinke gerne ein anderes Mal etwas.“

Sie gibt Rafael einen Kuss auf die Wange. „Tschüss, mein Schatz. Pass auf dich auf und sei nett. Ich komme dich morgen am frühen Abend wieder holen.“

„Okay, tschüss Mama“, sagt Rafael und schlurft ins Haus.

„Du kannst deine Sachen schon ins Gästezimmer bringen, es ist alles eingerichtet“ sagt Susanne. „Wir sind in der Küche.“

„Danke, ich komme gleich nach“, antwortet Rafael und bringt seine Sachen nach oben.

In der Küche sitzt die ganze Familie Baumgartner am Tisch. Emma, ihr 7 jähriger Bruder, ihre 2 jährige Schwester und sogar Thomas, Emmas Vater, ist hier.

„Hallo Rafael, schön dass du dieses Wochenende bei uns bist“ begrüsst ihn Thomas.

Emma begrüsst Rafael stürmisch: „Hallo! Schnapp dir ein Stück Kuchen, du kannst auch noch etwas trinken, wenn du willst. Nachher können wir in den Wald. Okay? Ich muss dir unbedingt den Wasserfall zeigen, den ich erst gerade entdeckt habe, es ist richtig schön dort!“

Emmas Mutter meint: „Emma, doch nicht so stürmisch, lass ihn zuerst ankommen.“

Rafael hat eigentlich auf gar nichts Lust, weder auf Kuchen noch auf einen Waldausflug. Am liebsten hätte er sich im Gästezimmer verkrochen und auf seinem iPod Musik gehört. Aus Anstand sagt er aber: „Ja, hört sich gut an.“ Und schnappt sich ein Stück Kuchen.

Rafael ist kaum fertig mit Kauen, da steht Emma bereits auf. „Kommst du?“, fragt sie ungeduldig.

„Ja, ja, ich bin schon unterwegs. Danke für den Kuchen!“, sagt Rafael.

Susanne ruft ihnen hinterher: „Seid aber pünktlich zum Abendessen wieder zurück. Und passt auf euch auf!“

Emma ruft noch ein „Ja“, schnappt sich ihre Jacke und rennt nach draussen.

„Warte doch!“, ruft ihr Rafael nach, zieht Schuhe und Jacke an und rennt Emma hinterher.

Sie führt ihn über die grosse Wiese hinter dem Haus zum Waldrand. Dort führt ein Kiesweg in den Wald. Bald biegt Emma aber auf einen schmalen Pfad ab, den sie nach ein paar hundert Metern verlässt. Nach einer Weile bleibt sie plötzlich stehen und Rafael stösst beinahe mit ihr zusammen.

„Ist es nicht herrlich hier?“ fragt sie. „Der Bach rauscht so schön und manchmal fliegen Libellen herum und Frösche habe ich auch schon gesehen.“

Rafael schaut sich um. Er hat sich das Ganze etwas eindrucksvoller vorgestellt. Trotzdem gefällt es ihm hier.

Das Wasser stürzt etwa vier Meter von einem Vorsprung herunter und fällt mit einem Brausen zu Boden. Rundherum stehen Tannen und einige Laubbäume.

„Komm mit, wir klettern hinter den Wasserfall“, schlägt Emma vor und führt Rafael auf die andere Seite des Baches. Dort müssen sie über einige grosse Steine klettern und auf erdigem Boden hinaufsteigen.

Rafael findet es ein komisches Gefühl, hinter dem Wasserfall zu stehen. Es sieht aus wie in einer Höhle mit einer grossen Öffnung. Feine Wassertropfen spritzen auf sein Gesicht und es riecht ein wenig modrig.

Rafael dreht sich um und betrachtet die lehmige Wand hinter ihm.

„Emma, schau mal. Ich glaube hier hat jemand etwas gezeichnet. Es sieht aus wie eine Rose“, sagt Rafael und winkt Emma zu sich.

„Was, wo? Ich sehe nichts.“

„Doch, hier.“ Rafael zeichnet mit dem Finger den Umriss der Zeichnung nach. Plötzlich beginnt der Boden zu zittern und es dreht sich alles. Rafael und Emma fallen hin und schauen verwirrt wieder auf.

Emma findet als erste die Sprache wieder: „Das ist irgendwie unheimlich. Es sieht ganz anders aus als vorher, nicht? Der Wasserfall ist weniger hoch und hier in der Höhle ist es auf einmal viel enger. Was ist hier los?“

„Keine Ahnung“, antwortet Rafael und klettert nach unten.

„Der Wald ist auch dunkler.“

„Stimmt, die Bäume scheinen höher zu sein. Komm, wir gehen wieder nach Hause, das macht mir Angst.“

Emma geht wieder voraus, aber manchmal zögert sie ein wenig. „Ich bin mir nicht sicher, ob wir noch auf dem richtigen Weg sind, es sieht alles so anders aus. Es gibt viel mehr Gestrüpp und andere Pflanzen.“

Schlussendlich finden sie den Kiesweg wieder, auf dem sie in den Wald gekommen sind. Nur besteht der Weg jetzt aus festgestampfter Erde.

„Warum endet der Wald hier nicht? Normalerweise würde man hier herauskommen und die Wiese würde beginnen“, meint Emma und legt ihre Stirn in Falten.

„Pssst, Emma, hörst du die Stimmen auch?“, fragt Rafael leise.

Emma lauscht angestrengt und flüstert: „Ja, jetzt höre ich sie auch. Wir können diese Leute ja fragen, was hier geschehen ist.“

Die Stimmen kommen näher und bald sehen Rafael und Emma auch die Männer, die dazugehören.

Rafael packt Emma am Ärmel und zieht sie ins Gebüsch.

„Autsch, pass doch auf!“ zischt Emma. „Was soll das überhaupt?“

Rafael legt den Zeigfinger an den Mund und nickt mit dem Kopf in die Richtung der Männer. Emmas Gesichtsausdruck sieht man an, wie erstaunt sie ist. Emma und Rafael bleiben ganz ruhig im Gebüsch versteckt und warten, bis die Männer ausser Hörweite sind.

Emma platzt heraus: „Die sind ja ganz komisch angezogen! Als kämen sie aus einer anderen Zeit.“

„Wir könnten ihnen folgen, vielleicht führen sie uns zu einem Dorf oder einer Stadt“, meint Rafael.

Emma runzelt ihre Stirn. „Was machen wir, wenn die Männer Böses im Schilde führen und uns entdecken?“

„Ach, komm schon, sei nicht so feige“, ermuntert Rafael Emma und stupst sie an. „Ich will herausfinden, wo wir hier gelandet sind.“

Emma möchte vor Rafael nicht als Feigling dastehen und folgt ihm. Sie rennen eine kurze Strecke weiter, um die Männer einzuholen. Bald erreichen sie den Waldrand und sehen die Männer wieder. Emma und Rafael beobachten, wie sie links abbiegen und folgen ihnen vorsichtig. Der Weg führt weiter dem Waldrand entlang.

„Zum Glück sind die so in ihr Gespräch vertieft“, flüstert Emma, „sonst hätten sie uns wahrscheinlich schon längst entdeckt.“

„Psst, nicht dass sie uns hören“, flüstert Rafael zurück.

Emma und Rafael bemerken nicht, dass hinter ihnen fünf weitere Männer aus dem Wald kommen. Diese sind bewaffnet mit langen Lanzen, tragen ein Kettenhemd und einen Schutzschild. Einer der Männer sagt zu den anderen: „Seht nur diese komischen Gestalten. Was haben die hier auf dem Land von Ritter Friedrich zu suchen?“

„Wir nehmen sie fest und bringen sie zu Ritter Friedrich. Er soll über sie urteilen“, erklärt einer der Krieger, der einen schwarzen Bart trägt.

Die bewaffneten Männer marschieren zügig vorwärts und nähern sich Emma und Rafael.

„Halt! Stehen bleiben!“ ruft der Mann mit dem schwarzen Bart.

Emma und Rafael zucken zusammen und schauen zurück. Sie sehen die bewaffneten Männer auf sich zukommen und bleiben vor Schreck wie gelähmt stehen. Die Soldaten umzingeln Emma und Rafael und richten ihre Lanzen auf sie.

„Was habt ihr hier zu suchen?“ fragt der bärtige Mann.

Rafael stottert: „W-w-ir, also, wir haben uns, äh, verlaufen.“

Der Mann mit dem schwarzen Bart wirft ihnen einen vernichtenden Blick zu. Emma vermutet, dass er der Anführer der bewaffneten Männer ist.

„Aha, verlaufen habt ihr euch“, wiederholt der bärtige Mann mit seiner tiefen Stimme. „Wohin wolltet ihr denn? Etwa die Höfe in der Nähe ausrauben?“

Emma ist empört über die Anschuldigung und antwortet: „Was fällt Ihnen ein! Wir sind doch keine Diebe! Wir wollten nach Hause doch plötzlich sind wir hier gelandet. Wir kommen aus einer anderen Zeit, aus eurer Zukunft.“

Die Soldaten lachen laut.

Der Bärtige meint: „Das wird ja immer besser. Erzählt diese Märchen Ritter Friedrich. Ihr seid festgenommen in seinem Namen.“

Die Soldaten packen Emma und Rafael und binden ihnen mit Stricken die Hände auf den Rücken. Danach nehmen sie sie in die Mitte und marschieren los.

Emma und Rafael schauen sich interessiert um. Sie kommen an Weiden vorbei, auf denen Hirten Ziegen, Schweine oder Kühe hüten. Auch Bauernhöfe und Äcker sehen sie. Die Leute schauen ihnen erstaunt nach.

Auf einmal erblicken sie von weitem eine Burg. Als sie näher kommen, erkennen sie, dass sie von einem Wassergraben umgeben ist und ein hoher Turm herausragt.

Als die Wachen in der Burg sie erblicken, lassen sie langsam die riesige Zugbrücke herunter. Emma und Rafael treten umringt von den Wachen durch den grossen Torbogen ein. Die Soldaten führen sie zum grossen Turm, wo sie mehrere Treppen hochsteigen müssen, bis sie vor einer grossen Tür mit zwei weiteren Wachen stehen.

Der Soldat mit dem schwarzen Bart erklärt: „Wir bringen zwei Gefangene, die sich auf dem Land von Ritter Friedrich herumgetrieben haben. Er soll über sie urteilen.“

Die Wachen öffnen die Tür und Emma und Rafael werden in einen grossen Saal geführt. An einem Tisch sitzt ein Mann mit einem blauen Gewand, grauen Haaren und einem grauen Bart. Er spielt Schach mit einem anderen Mann und schaut hoch, als Emma und Rafael mit den Wachen eintreten.

Die Wachen verneigen sich und der Anführer sagt: „Ritter Friedrich, diese beiden seltsamen Gestalten sind auf Ihrem

Land herumgeschlichen und haben behauptet, sie kämen aus einer anderen Zeit. Wir haben sie als verdächtig eingestuft und übergeben ihnen die Gefangenen, um über sie zu urteilen.“

Ritter Friedrich mustert Emma und Rafael von oben bis unten. Dann sagt er ruhig: „Ich danke Euch, Soldat. Nehmt den Gefangenen die Fesseln ab und tretet dann ab.“

Die Wachen tun wie ihnen befohlen. Emma und Rafael massieren ihre Handgelenke. Die Fesseln haben ganz schön fest eingeschnitten.

Ritter Friedrich richtet sein Wort an Emma und Rafael: „Was macht ihr hier?“

Rafael und Emma schauen stumm vor sich hin und wissen nicht, was sie sagen sollen.

„Sprecht“, sagt Ritter Friedrich mit einem ungeduldigen Unterton.

Rafael entscheidet sich, die Wahrheit zu erzählen, auch wenn sie unglaublich tönt.

Ritter Friedrich hört bei seiner Schilderung genau zu und am Ende nickt er und kratzt sich am Bart.

Auf einmal wandern seine Mundwinkel nach oben und er strahlt über das ganze Gesicht. „Heute ist ein Freudentag, Winlin!“ ruft er und schaut zum anderen Mann. „Die Legende

ist wahr geworden. Dies sind die Fremden, die uns vom Unglück befreien werden!“

Rafael und Emma tauschen fragende Blicke aus.

Winlin mustert sie abschätzig und sagt: „Aber Ritter Friedrich, dies sind ja fast noch Kinder, wie wollen sie uns helfen?“

„Sie werden die Reliquie, die uns Ritter Rorich gestohlen hat, zurückbringen. Seither brachten nämlich Missernten Hunger ins Land, die Menschen sind öfters krank und mehr Tiere sind gestorben.“

Emma wird bleich im Gesicht und auch Rafael fühlt sich unwohl.

Emma sagt: „Aber Herr Ritter Friedrich, wir wissen ja nicht einmal, wo dieser Rorich wohnt. Wie sollen wir ihn überhaupt finden? Und dann müssen wir auch noch diese... diese Reliquie bei ihm stehlen. Das können wir doch nicht, wir gehören eigentlich gar nicht in diese Zeit!“

Ritter Friedrich wirft ihr einen belehrenden Blick zu: „Die Legende besagt, dass zwei Fremde in dieses Land kommen werden, um die Leute vom Unglück zu befreien. Danach werden sie auf die gleiche Weise wieder verschwinden, wie sie gekommen sind. Wenn die Legende dies sagt, wird es auch so geschehen. Ihr werdet mit einem Mantel, Nahrung für ein paar

Tage und Wasser ausgestattet. Geht und bringt mir das Glück zurück.“

Rafael verbeugt sich und sagt: „Ja, Ritter Friedrich, wir werden Sie nicht enttäuschen.“

Er rammt Emma den Ellbogen in die Seite, sodass sie ihm einen empörten Blick zuwirft und sich danach auch verbeugt. „Winlin, bring ihnen ihre Ausrüstung und begleite sie nach draussen“, sagt Ritter Friedrich.

Emma möchte noch etwas fragen: „Wie sieht denn diese Reliquie aus, Ritter Friedrich? Und wo genau können wir sie finden?“

Ritter Friedrich antwortet ihr: „Ihr werdet es schon sehen, das Schicksal wird euch gnädig sein.“

Emma versucht es noch einmal: „Aber...“

Doch Winlin wirft ihr einen warnenden Blick zu.

Er führt Emma und Rafael durch die Tür und die Treppe hinunter nach draussen. „Wartet hier, bis ich wiederkomme“, sagt er und verschwindet in einem Gebäude.

Emma flüstert Rafael zu: „Bist du verrückt? Warum versprichst du diesem Friedrich etwas, was wir gar nicht können? Wir wissen nicht einmal, in welche Richtung wir gehen müssen oder wie dieses Ding aussieht!“

„Wir fragen einfach jemanden unterwegs. Irgendwie müssen wir ja wieder zurück in unsere Zeit kommen. Vielleicht funktioniert es wirklich nur so“, antwortet Rafael.

Winlin erscheint wieder. „So, hier hat jeder von euch einen Mantel, einen Beutel mit Essen und eine Kürbisflasche mit Wasser. Kommt erfolgreich zurück. Gott behüte euch auf dem Weg!“, sagt Winlin und verschwindet wieder im Turm.

Emma schaut die erhaltenen Dinge an und rümpft die Nase: „Der Mantel sieht ja hässlich aus, so braun und alt. Und bei dieser Flasche könnte man meinen, hier hätten schon hundert Leute daraus getrunken, eklig.“

„Jetzt stell dich nicht so an“, sagt Rafael genervt. „Sei doch froh, dass wir überhaupt etwas bekommen haben.“

Sie marschieren los und durchqueren das riesige Tor, bei dem die Wachen die Zugbrücke wieder heruntergelassen haben.

Danach wandern sie weiter zwischen den Äckern und Weiden, bis sie einen Jungen etwa in ihrem Alter entdecken. Er sitzt am Rand einer Wiese, auf der Ziegen weiden. Er trägt ein langes Leinenhemd und darunter eine enge Hose. Seine Haare sind blond und schulterlang und er winkt ihnen zu: „Ich grüsse euch! Wohin führt euch euer Weg, wenn ich fragen darf?“

„Ähm, hallo“, antwortet Emma. „Wir suchen Ritter Rorich. Kannst du uns vielleicht sagen, wo der wohnt?“

Der Junge macht ein erstauntes Gesicht. „Ihr wollt zu Ritter Rorich? Seid ihr von allen guten Geistern verlassen? Was wollt ihr dort?“

Emma schaut ihn fassungslos an. „Ist er so gefährlich?“

Der Junge nickt: „Ja, man erzählt sich allerhand schauerliche Geschichten über ihn. Die Menschen hier sind froh, Ritter Friedrich dienen zu müssen und nicht Rorich.“

„Du machst uns ja Mut“, meint Rafael. „Wir müssen diese Requite, oder wie dieses Ding auch heisst, Ritter Friedrich zurückbringen. Anscheinend gibt es eine Legende, die sagt, es kämen Fremde, die die Leute vom Unglück befreien. Ritter Friedrich hat tatsächlich das Gefühl, wir seien gemeint.“

„Das ist eine grosse Ehre, die euch Ritter Friedrich erwiesen hat“, sagt der Junge und macht grosse Augen. „Und entschuldigt meine Frage, aber weshalb seid ihr so seltsam gekleidet?“

Emma wirft Rafael einen fragenden Blick zu und dieser nickt.

„Es tönt vielleicht ein wenig verrückt und ich würde es auch niemandem glauben, wenn er es mir erzählen würde“, sagt Emma, „aber wir stammen tatsächlich aus einer anderen Zeit. Dort trägt man solche Kleider.“

„Ihr stammt aus einer anderen Zeit? Genau, ich kann mir selbst einen Bären aufbinden“, sagt der Junge und winkt ab.

„Doch, wirklich“, sagt Emma und schaut den Jungen verzweifelt an. „Und auch wenn du uns nicht glaubst, kannst du uns wenigstens sagen, wie wir zu Rorich kommen?“

„Ich war niemals dort, aber man erzählt, seine Burg liege ein paar Tagesreisen im Nordwesten“, erzählt der Junge.

„Und wo liegt Nordwesten?“, fragt Emma.

Der Junge schaut sie ungläubig an. „Also langsam glaube ich wirklich, dass ihr aus einer anderen Zeit stammt. Man weiss doch, wo Nordwesten liegt.“

„Das nützt mir in meiner Zeit gar nichts, dort würde ich einfach den Kompass benutzen“, sagt Emma.

„Den was?“ fragt der Junge erstaunt.

Emma erklärt es ihm: „Den Kompass. Das ist so ein rundes Ding mit einem Zeiger in der Mitte, der immer nach Norden zeigt.“

„Das ist ja interessant. Ich glaube, von euch kann ich noch viel lernen. Ich komme mit euch, ihr scheint Hilfe nötig zu haben“, meint der Junge und nimmt seinen Mantel und seine Tasche.

„Toll, ja das brauchen wir wirklich!“, antwortet Rafael. „Aber was ist mit deinen Ziegen?“

„Die finden sich schon zurecht.“

„Und musst du nicht noch deine Eltern fragen?“, erkundigt sich Emma.

„Die sind wahrscheinlich froh, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen haben.“

Rafael fragt den Jungen: „Ich heisse übrigens Rafael und das ist Emma. Wie heisst du?“

„Goswin“, antwortet der Junge. Danach erklärt er: „Jetzt ist bereits Nachmittag, wir haben also nicht mehr viel Zeit, um zu wandern. Am besten nehmen wir die Strasse, die nach Westen führt, sie biegt nämlich irgendwann nach Nordwesten ab. Das haben mir einmal Reisende erzählt.“

Sie gehen auf der Strasse weiter und Emma fragt: „Goswin, wie weisst du denn, wo genau Nordwesten liegt? Ich weiss, es hat etwas mit der Sonne zu tun, aber irgendwie habe ich das nie ganz verstanden.“

Orientierung mithilfe der Sonne

Früher nutzte man den Stand der Sonne als Uhr. Man stand am Morgen mit der Sonne auf und ging schlafen, wenn die Sonne unterging.

Am Mittag, wenn die Sonne am höchsten steht, befindet sie sich im Süden. Die Leute kannten den Verlauf der Sonne sehr gut. Wenn sie kein Hilfsmittel bei sich hatten, schätzten sie wahrscheinlich einfach, wo die Sonne am Mittag stehen wird. Dann wussten sie, wo Süden liegt.



Heute kannst du eine analoge Uhr (das ist eine Uhr mit Zeigern) verwenden, um Süden relativ genau zu bestimmen.

Du brauchst:

⇒ eine analoge Uhr

⇒ schönes Wetter, damit du die Sonne sehen kannst

1	Stelle dich an einen Ort, von dem aus du die Sonne sehen kannst.	
2	Halte die Uhr so hin, dass der kleine Zeiger in die Richtung der Sonne zeigt.	
3	Falls momentan Winterzeit ist, fährst du auf folgende Weise fort:	Falls momentan Sommerzeit ist, fährst du auf folgende Weise fort:
4	Überlege dir, wo der kleine Zeiger um 12.30 Uhr stehen würde.	Überlege dir, wo der kleine Zeiger um 13.30 Uhr stehen würde.

5	<p>Halbiere den Winkel zwischen der Position des kleinen Zeigers und der Position des kleinen Zeigers um 12.30 Uhr. Diese Linie zeigt nach Süden.</p>	<p>Halbiere den Winkel zwischen der Position des kleinen Zeigers und der Position des kleinen Zeigers um 13.30 Uhr. Diese Linie zeigt nach Süden.</p>
		

Ziel: Du kannst die Himmelsrichtungen bei dir zuhause bestimmen und einen Plan zeichnen.

- a) Weisst du, wo bei dir zuhause Süden ist? Finde es heraus.
- b) Zeichne einen Plan deines Hauses und zeichne Süden ein. Zeichne danach auch die anderen Himmelsrichtungen ein.
- c) Bei Karten verwendet man die Himmelsrichtungen. Schau verschiedene Karten an. Was fällt dir bezüglich der Himmelsrichtungen auf?
- d) Betrachte Karten in verschiedenen Massstäben. Was stellst du fest?
- e) Wie werden bei Karten Häuser, Kirchen, Strassen etc. eingezeichnet?
- f) Besprich mit einem Partner, was du über Karten herausgefunden hast.
- g) Zeichne nun eine Karte deines Schulwegs. Du sollst dabei möglichst alles beachten, was du in den vorherigen Aufgaben herausgefunden hast.
- h) Vergleiche deinen Schulweg mit dem eines Partners. Gibt es Gemeinsamkeiten oder Unterschiede? Was fällt euch sonst noch auf?

- i) Vergleiche deinen Schulweg auch noch mit anderen. Wer hat den längsten Schulweg? Wie habt ihr dies herausgefunden?

Die Strasse führt sie einige Kilometer weit nach Westen und biegt dann tatsächlich nach Nordwesten ab. Als es langsam zu dämmern beginnt, machen sie Halt bei einer Wiese.

Goswin meint: „Hier ist ein guter Platz, um zu übernachten.“

Sie setzen sich hin und essen vom Brot und Käse, die in ihrer Tasche sind. Rafael fragt: „Goswin, was möchtest du eigentlich einmal werden?“

„Ich bin Bauer, wie mein Vater. Natürlich wäre ich gerne Ritter geworden, wie die meisten Jungen, doch ich habe bald gemerkt, dass dies nicht möglich ist in meinem Stand.“

Emma fragt: „Aber gehst du nicht noch zur Schule?“

„In die Schule können nur die Kinder von Adligen. Es nützt ja nichts, wenn ich lesen oder schreiben kann, das brauche ich sowieso nicht. Ich muss auf dem Hof meines Vaters arbeiten. Könnt ihr denn euren Beruf wählen?“

„Ja, eigentlich schon. Wir müssen in die Schule und machen nachher eine Lehre oder studieren an einer Universität“, erklärt Rafael.

„Das tönt schrecklich kompliziert“, meint Goswin. „Was wirst du einmal?“

„Ich weiss es noch nicht“, antwortet Rafael.

„Ich möchte Meeresbiologin werden“, erwähnt Emma. „Dann könnte ich ständig herumreisen und das Meer erforschen, das stelle ich mir toll vor.“

Goswin staunt: „Meeresbiologin? Das gibt es bei uns nicht. Dieses Wort habe ich noch nie gehört.“

Sie reden noch eine Weile weiter bis Goswin bemerkt: „Wir sollten jetzt schlafen, damit wir morgen ausgeruht sind.“

Sie wickeln sich in ihre Mäntel ein und legen sich in die Wiese. Emma und Rafael sind sich nicht gewohnt, so früh zu schlafen. Ausserdem ist es in der Wiese nicht so bequem wie im warmen Bett zuhause. Sie drehen sich hin und her, doch irgendwann fallen auch ihnen die Augen zu.

2. Tag

Goswin weckt Emma und Rafael in der Dämmerung. „So, ihr Siebenschläfer, es ist Zeit aufzustehen.“

Emma setzt sich verschlafen auf. „Autsch, mir tut alles weh.“

Goswin fragt: „Wovon denn?“

„Ich habe gerade auf dem harten Boden geschlafen, kein Wunder!“

„Aber das ist doch normal. Wo schläfst du denn sonst?“

„In einem Bett mit einer weichen Matratze“, antwortet Emma.

„Schläfst du immer auf dem Boden?“

„Ja, natürlich“, antwortet Goswin.

Nun setzt sich auch Rafael auf. „Autsch, ich habe mir noch nie so sehr mein Bett gewünscht.“

Goswin packt seine Sachen zusammen und steht auf.

„Frühstücken wir nicht zuerst?“, möchte Emma wissen.

„Frühstücken? Das macht man, wenn man reich ist“, antwortet Goswin. „Wir haben nicht so viel Proviant, als dass wir uns das leisten könnten.“

Emma lässt sich wieder nach hinten fallen. „Wo sind wir hier bloss gelandet?!“

Rafael packt jetzt auch seine Sachen zusammen und steht auf. Deshalb hat Emma keine Wahl mehr und packt mit finsterner Miene ihre Sachen.

Es ist noch kühl draussen und sie sind froh, einen Mantel dabei zu haben. Sie folgen der Strasse weiter nach Nordosten. Emmas Magen beginnt zu knurren. „Wann essen wir denn endlich etwas?“

Rafael schaut sie genervt an. „Quengele doch nicht so herum. Hast du das Gefühl, ich hätte keinen Hunger?“

Emma schaut finster vor sich hin und tritt hinter Goswin und Rafael her.

Die Strasse führt durch Getreidefelder und Weiden. Die Bauern arbeiten bereits auf den Feldern und ernten das Korn.

Rafael meint: „Das muss streng sein, alles von Hand zu ernten. Bei uns macht man das mit Traktoren.“

„Was sind denn Traktoren?“, fragt Goswin.

„Oh, stimmt, das kannst du gar nicht wissen. Das sind die Fahrzeuge der Bauern. Sie haben grosse Räder und ziehen die Mähmaschinen, Ladewagen und was es alles so gibt.“

„Sie fahren einfach so? Ohne Ochsen, die den Traktor ziehen?“

„Ja, wir haben keine Ochsen oder Pferde, die unsere Wagen ziehen müssen. Sie fahren von alleine.“

„Das ist ja interessant“, meint Goswin.

Bald kommen sie an eine Kreuzung. Die Strasse biegt nach rechts, also Nordosten, ab und ein kleiner Trampelpfad führt weiter Richtung Nordwesten in einen Wald.

„Welchen Weg sollen wir jetzt nehmen?“, fragt Goswin. „Die Strasse führt uns in eine falsche Richtung, aber vielleicht gibt es irgendwo einen anderen Weg, der uns nachher wieder richtig führt.“

„Wir nehmen logischerweise den Pfad in den Wald, das andere macht doch überhaupt keinen Sinn“, argumentiert Emma.

„Aber Emma“, antwortet Goswin. „Im Wald gibt es doch böse Geister, Drachen und wilde Tiere. Auch die Räuber wohnen im Wald.“

„Das ist doch alles dummes Zeug. Drachen und böse Geister gibt es doch gar nicht. Und was will uns ein Fuchs schon anhaben?“, meint Emma.

„Vor einem Fuchs fürchte ich mich auch nicht“, sagt Rafael.

„Aber wir sind hier im Mittelalter, hier gibt es Bären, Wölfe und Luchse. Denen möchte ich schon nicht über den Weg laufen. Und die Räuber sind wahrscheinlich auch nicht gerade freundlich.“

Goswin nickt. „Ja, Rafael hat Recht.“

„Ach, kommt schon, seid doch nicht so feige. Das wird schon gut gehen“, sagt Emma und wandert los in den Wald.

Bereits nach kurzer Zeit merkt Emma, dass es im mittelalterlichen Wald doch etwas unheimlicher ist als in ihrer Zeit. Die Bäume sind höher und stehen dichter beisammen. Darum ist es dunkler im Wald. Sie überlegt sich, was passieren würde, wenn sie einem Bären begegneten und ein mulmiges Gefühl beschleicht sie. Bei jedem Rascheln muss sie sich zusammenreißen, um nicht zusammenzuzucken.

Rafael und Goswin folgen ihr schweigend auf dem Pfad. Dieser führt sie im Zickzack durch den Wald, behält aber seine nordwestliche Richtung ungefähr bei.

Als sie zu einer Lichtung kommen, sagt Goswin: „Ich denke, jetzt ist es Zeit, etwas zu essen. Die Sonne ist im vierten Teil des Tagesbogens.“

„Endlich, ich war schon fast am Verhungern!“ meint Emma und setzt sich auf einen Baumstrunk.

Rafael schaut seinen Käse und sein Brot an. Es schmeckt ihm nicht so gut wie zuhause, aber vor lauter Hunger hätte er am liebsten alles verschlungen. Trotzdem sagt er: „Emma, ich glaube, wir müssen unsere Essgewohnheiten hier ändern, sonst haben wir bald nichts mehr. Schau nur mit wie wenig Goswin auskommt.“

Emma antwortet kauend: „Aber ich habe jetzt Hunger. Wenn wir noch den ganzen Tag so weiterwandern, brauche ich doch die Kraft.“

„Mir geht es ebenso, aber hier finden wir keine Migros um die Ecke, wo wir etwas einkaufen können. Ich frage mich jetzt schon, woher wir noch mehr Essen herbekommen können.“

Rafael schaut Goswin fragend an.

Dieser erwidert: „Wir müssen immer Ausschau halten nach essbaren Dingen aus der Natur: nach Nüssen, Beeren, Fischen, Vögeln oder kleinen wilden Tieren. Ausserdem dürfen wir nicht vergessen, unsere Trinkflaschen immer wieder aufzufüllen.“

Emma schaut ihr restliches Brot und den Käse wehmütig an und steckt sie danach wieder in ihren Beutel.

Sie schreiten weiter auf dem schmalen Pfad. Mit der Zeit lichtet sich der Wald und sie hören ein gewaltiges Rauschen.

Als sie aus dem Wald kommen, sehen sie einen breiten Fluss. Der Weg führt nach links dem Flussufer entlang.

„Der Weg geht nach Südwesten“, sagt Goswin. „Es wäre besser, wir könnten auf die andere Seite und auf der Wiese weiter nach Nordwesten.“

„Warum schwimmen wir nicht auf die andere Seite?“, schlägt Emma vor.

Rafael schaut sie skeptisch an. „Das Wasser ist sicher eisig kalt und die Strömung sieht auch gefährlich aus.“

„Ich schlage vor, wir folgen dem Weg eine Weile, vielleicht entdecken wir eine Brücke oder seichte Stelle, wo wir den Fluss überqueren können“, sagt Goswin.

„Ja, das finde ich eine gute Idee“, stimmt ihm Rafael zu.

Der Weg führt sie weiterhin dem Fluss entlang. An einer Stelle ist ein Teil des Weges abgerutscht und zwischen den einzelnen Wegstücken ist eine grosse Lücke entstanden.

Rafael, der zuvorderst ist, bemerkt: „Auweia, was machen wir jetzt? Denkt ihr, wir schaffen es, hinüberzuspringen?“

Goswin nickt. „Das sollte klappen.“

Emma wirft den Jungs einen zweifelnden Blick zu. „Ich weiss nicht, ob ich das schaffe. Ich bin nicht so gross wie ihr.“

Rafael ermutigt sie: „Doch, du schaffst das bestimmt. Du musst nur daran glauben.“

„Na gut, hoffen wir, es klappt.“

Rafael springt als erster. Er holt Anlauf, stösst kräftig ab und landet an der Kante auf der anderen Seite. Mit seinem rechten Fuss rutscht er ab, kann das Gleichgewicht aber gerade noch halten.

„Phu, hast du mir einen Schrecken eingejagt“, ruft ihm Emma zu.

Als nächstes springt Goswin. Auch er holt viel Anlauf und schafft es bis auf die andere Seite.

Emma zögert. „Ich glaube, das schaffe ich nicht.“

Rafael redet ihr gut zu: „Doch, sicher, wir haben es ja auch geschafft, es ist gar nicht so schwierig, wie es aussieht.“

Emma schluckt und sagt mit entschlossenem Blick: „Ok, ich versuche es.“

Sie holt Anlauf, springt ab und landet auf der Kante der anderen Seite. Rafael und Goswin reagieren gleichzeitig und wollen Emma festhalten, doch sie verliert das Gleichgewicht und rutscht den kleinen Abhang hinunter ins Wasser. Die Strömung zieht sie mit sich. Rafael und Goswin rennen auf dem Weg dem Ufer entlang hinter Emma her. Emma taucht immer wieder unter und kann sich kaum über Wasser halten, so stark ist die Strömung.

„Da, ein grosser Stein, versuch dich daran festzuhalten!“, schreit ihr Rafael zu.

Emma hat nur „Stein“ und „festhalten“ verstanden. Sie versucht, in die Richtung des Steins zu kommen und kann sich gerade noch an einer Kante festhalten. Die Strömung reisst an ihren Beinen, doch Emma nimmt ihren ganzen Willen zusammen und hält sich fest.

Rafael und Goswin suchen währenddessen am Ufer nach etwas, mit dem sie Emma helfen können.

Goswin zieht einen langen Ast aus dem Gebüsch und ruft: „Rafael, schnell, damit können wir Emma helfen.“

Emma ruft ihnen verzweifelt zu: „Schnell, ich kann nicht mehr!“

Goswin wirft ihr den Ast wie eine Angel zu und Rafael hilft, ihn festzuhalten. Der Ast biegt sich wegen der Strömung und erreicht Emma nicht ganz.

Goswin hält ihn etwas unterhalb des Steins hin und brüllt: „Lass los, Emma, und pack den Ast!“

Emma schaut über die Schulter und lässt los. Die Strömung reisst sie wieder mit, aber sie kann sich am Ast festhalten.

Goswin und Rafael ziehen, so fest sie können. Emma schafft es kaum, sich festzukrallen, ihre Hände schmerzen so. Endlich erreicht sie das Ufer und sie kriecht die Böschung hoch.

Goswin und Rafael ziehen sie auf den Weg zurück und helfen ihr, aufzustehen. Emma verschränkt die Arme und klappert mit den Zähnen. „D-das W-wasser ist e-eisig k-kalt.“

„Gib mir deinen nassen Mantel und zieh meinen trockenen an“, sagt Rafael. „Schliesslich ist es meine Schuld, ich habe dich dazu überredet, zu springen.“

„Danke“, antwortet Emma und schlüpft in Rafaels Mantel. „Ja, das ist besser.“

Dann will sie einen Blick in ihren Beutel werfen und schaut die beiden anderen entsetzt an. „Meine Tasche wurde fortgespült!“

Rafael, der immer noch ein schlechtes Gewissen hat, bietet ihr an: „Du kannst von meinem Proviant nehmen, irgendwie schaffen wir das schon.“

Goswin sagt: „Ich habe auch noch etwas in meiner Tasche und vielleicht finden wir unterwegs noch etwas Essbares. Kommt, wir suchen uns einen Platz, wo wir die Nacht verbringen können. Dort machen wir ein Feuer, so wirst du trocken vor Sonnenuntergang.“

Sie folgen dem Weg, der weiterhin dem Fluss entlang führt. In einer Biegung ruft Goswin auf einmal: „Seht nur, da gibt es wirklich eine Brücke, immerhin haben wir heute doch noch Glück.“

Sie überqueren den Fluss und der Weg geht weiter nordwärts.

Er ist gesäumt von hohen Büschen und Sträuchern.

Rafael entdeckt als erstes die Haselnüsse. „Komm, die sammeln wir, dann haben wir etwas mehr zu essen.“

Sie pflücken also die reifen Nüsse und legen sie in ihre Beutel.

Kurz darauf endet das Gebüsch und eine Wiese beginnt.


„Bleiben wir hier?“, fragt Rafael.

Goswin nickt. „Ja, ich denke, hier ist ein guter Ort, um zu übernachten. Jetzt müssen wir noch ein Feuer machen. Ich zeige euch, wie das gemacht wird.“

Eine Feuerstelle einrichten

Du brauchst:

- ⇒ grosse Steine
- ⇒ Zunder
- ⇒ Trockenes Holz in verschiedenen Grössen
- ⇒ Streichhölzer oder sonst etwas, um ein Feuer zu entzünden
- ⇒ Wasser

1	<p>Suche eine Stelle von der du denkst, sie sei geeignet für euer Feuer. Kontrolliere danach bei den Anmerkungen auf S. 140, ob deine Stelle die Kriterien erfüllt. Suche sonst eine andere Stelle.</p>
2	<p>Überlege dir, wie gross dein Feuer werden soll. Sammle grosse Steine und lege damit einen Kreis. Der Kreis muss so gross sein, dass dein Feuer gut darin Platz hat.</p> 

3

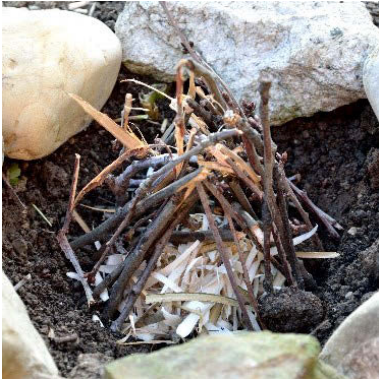

Suche Zunder. Das ist Material, das sich sehr leicht entzünden lässt wie zum Beispiel trockene Späne, getrocknetes Moos oder Birkenrinde. Lege den Zunder in die Mitte des Steinkreises.



4

Sammele ganz trockenes Holz in verschiedener Dicke. Lege es etwa 5m von der Feuerstelle entfernt hin und sortiere es nach Dicke.



5	<p>Baue aus dem feinsten Holz ein Tipi über dem vorbereiteten Zunder.</p> 
6	<p>Stelle genügend Wasser bereit, um dein Feuer schnell löschen zu können.</p>
7	<p>Zünde den Zunder an.</p> 
8	<p>Sobald die feinen Zweige gut brennen, legst du das dünnste Holz nach, das du hast. Wenn auch dieses gut brennt, legst du das nächst dickere Holz ins Feuer. So machst du weiter, bis dein Feuer genug gross ist.</p>

Ziel: Du weißt, welche drei Dinge nötig sind, um ein Feuer zu entzünden.

- a) Hier findest du eine Auswahl von Dingen. Welche drei sind deiner Vermutung nach die richtigen, um ein Feuer zu entzünden?

Glas	Wärme	feuchtes Moos
frisches Laub	Wasser	Erde
brennbares Material	Stein	Luft

- b) Vergleiche deine Antwort mit einem Partner. Erkläre, warum du diese Dinge gewählt hast.
- c) Überlegt euch einen Versuch, um zu überprüfen, ob eure Vermutung stimmt. Führt den Versuch aus.
- d) Konntet ihr mit dem Versuch eure Vermutung bestätigen? Warum oder warum nicht? Was würdet ihr nächstes Mal anders machen?

e) Der folgende Versuch ist ein Beispiel, wie man herausfinden kann, was man für ein Feuer benötigt. Bevor ihr den Versuch durchführt, überlegt ihr euch, was passieren wird.

Ihr benötigt:

- ⇒ eine Rechaud-Kerze
- ⇒ Zündhölzer
- ⇒ ein Glas

Zündet die Rechaud-Kerze an und stülpt das Glas darüber.

Was ist passiert?

Welches sind also die drei Dinge, die du für ein Feuer benötigst?

Auf S. 140 erfährst du noch mehr darüber.

Emma wärmt sich am Feuer. „So werden meine Kleider wirklich schneller trocken. Danke Goswin.“

Rafael fällt auf einmal ein, dass sie noch gar nicht wissen, wonach sie eigentlich auf der Suche sind: „Goswin, wie sieht eigentlich diese Reliquie aus, die wir Ritter Friedrich bringen sollen? Und was genau ist das eigentlich?“

„Ich habe sie selber noch nie gesehen, da sie Ritter Friedrich vor einigen Jahren im Krieg gegen Rorich gestohlen wurde. Aber die Leute erzählen, dass es sich um eine kleine goldene Truhe handelt, in der sich der Knochensplitter eines Heiligen befindet.“

Auch Emma wird nun neugierig: „Aber was nützt Ritter Friedrich denn ein Knochensplitter?“

„Man sagt, dass eine Reliquie Glück bringe und heilende Kräfte besitze.“

Emma lacht: „Ihr glaubt wirklich an allen Hokuspokus. An Geister, Drachen und Dinge mit Wunderkräften.“

Rafael schaut sie mit ernstem Blick an: „Seit ich hier gelandet bin, weiss ich auch nicht mehr so genau, woran ich glauben kann und woran nicht. Hätte mir gestern jemand gesagt, dass ich den Nachmittag und den Abend im Mittelalter verbringen werde, hätte ich ihn laut ausgelacht.“

„Ja, das stimmt“, meint Emma. „Vielleicht ist an dem Hokus-pokus tatsächlich etwas dran.“

„Du hast gerade vom Mittelalter gesprochen“, erwähnt Goswin. „Was ist das?“

Rafael grinst: „So nennen wir die Zeit, in der du lebst.“

„Ach, so! Und wie heisst eure Zeit?“

„Neuzeit oder so ähnlich“, sagt Rafael. „Meine ich zumindest. Ich glaube, die Zeiten bekommen erst Namen, wenn sie schon eine Weile vorbei sind.“

„Wir sollten nun nachschauen, wie viel Proviant wir noch haben“, schlägt Goswin vor und leert seinen Beutel.

Er besitzt noch einen Viertel seines Brotes, ein wenig Käse und eine Hand voll Haselnüsse. Aus Rafaels Tasche erscheint ein halbes Brot, ein Stück Käse und auch eine Hand voll Haselnüsse. Die drei Freunde teilen unter sich alles gerecht auf, sodass für den nächsten Tag noch ein wenig übrig bleibt.

„Hoffentlich finden wir morgen noch mehr zu essen“, meint Emma. „Immerhin bin ich jetzt ganz trocken.“

Langsam wird es dunkel und sie wickeln sich in ihre Mäntel ein. Heute sind Rafael und Emma so erschöpft, dass auch sie schnell einschlafen.

3. Tag

Goswin weckt Emma und Rafael wieder in der Morgendämmerung. Verschlafen packen sie ihre Sachen zusammen.

„Ich fühle mich zwar ein wenig ausgeschlafen. Trotzdem schmerzen noch alle meine Knochen“, ächzt Emma. „Ich glaube, ich gewöhne mich nie an den harten Boden.“

Rafael grinst: „Du bist ein Morgenmuffel, da liegt eher das Problem.“

Emma streckt ihm die Zunge heraus.

Dann marschieren sie los. Sie kommen an Getreidefeldern und Wiesen vorbei, bis sie vor einem Dorf stehen.

Goswin erwähnt: „Das ist eine gute Gelegenheit, um etwas Proviant zu organisieren.“

Rafael zweifelt: „Wie willst du das anstellen ohne Geld?“

„Die Bauern haben manchmal etwas hartes Brot übrig. Statt es den Tieren zu füttern, geben sie es vielleicht einem armen

Reisenden mit. Und da im Augenblick die Ernte stattfindet, erhalten wir mit ein wenig Glück sogar noch mehr.“

Emma bemerkt: „Wir können aber nicht mitkommen, wir fallen wahrscheinlich zu sehr auf mit unseren Kleidern.“

„Ja, das ist wohl so“, antwortet Goswin. „Am besten macht ihr einen grossen Bogen um das Dorf. Seht ihr den kleinen Wald dort vorne?“

„Ja“, sagen Rafael und Emma wie aus einem Mund.

„Wartet dort im Gebüsch, bis ich komme, ich versuche, so viel wie möglich zu ergattern.“

„Okay, aber pass auf“, ermahnt ihn Emma.

„Keine Sorge, mir passiert schon nichts. Passt lieber auf, dass ihr nicht für zu viel Aufsehen sorgt“, antwortet Goswin und marschiert los Richtung Dorf.

Rafael und Emma machen einen grossen Bogen um die Häuser und nähern sich dem kleinen Wald, den Goswin beschrieben hat.

Als sie ihn fast erreicht haben, sehen sie einige Leute auf sie zukommen.

„Schnell, Rafael, wir verstecken uns in diesen Büschen“, flüstert Emma und zieht Rafael hinter sich her. Kaum sind sie verschwunden, kommen die Leute an ihnen vorbei.

„Habt ihr das auch gesehen? Da hat sich etwas bewegt“, sagt der eine.

„Das war bestimmt nur ein Wildtier“, antwortet ein anderer und sie gehen an Rafael und Emma vorbei.

Emma stösst erleichtert die Luft aus. Sie hat gar nicht bemerkt, dass sie den Atem angehalten hat. „Glück gehabt“, flüstert sie Rafael zu.

Dann warten sie, bis Goswin kommt. Emma scheint es eine Ewigkeit zu dauern und ihr Bauch knurrt laut. „Hoffentlich bringt er etwas mit“, flüstert sie Rafael zu.

Endlich erspähen sie Goswin, der sich dem Wald nähert. Als er beinahe an ihnen vorbeispaziert, macht Emma „psst“ im Gebüsch und Goswin bleibt stehen. Er schaut sich um und schlüpft dann zu ihnen ins Dickicht.

Rafael erzählt: „Wir sind beinahe erwischt worden. Zum Glück hat Emma so schnell reagiert und mich ins Gebüsch gezogen. Warst du erfolgreich?“

Goswin nickt. „Ein Bauer hat mir ein paar Scheiben altes Brot gegeben, von einer Bäuerin habe ich zwei Äpfel erhalten und ein Greis hat mir einige Walnüsse mitgegeben. Ausserdem konnte ich meine Flasche auffüllen lassen.“

„Nicht schlecht“, lobt Rafael.

„Sollen wir gleich hier die Resten von gestern Abend essen?“, schlägt Goswin vor.

Emma nickt und Rafael grinst sie an. „Ihr knurrender Magen hätte uns verraten, wären noch mehr Leute vorbeigekommen.“

Emma grinst zurück und beisst herzhaft in ein Stück Brot. Sobald sie fertig sind mit Essen, machen sie sich an den Weiterweg.

„Eine Frau hat mir erklärt, dass wir diesem Weg folgen können, auch wenn er nach Norden führt. Irgendwann kommt nämlich eine Kreuzung, die nach Westen abbiegt. Das sei der kürzeste Weg zu Rorichs Burg“, erzählt Goswin.

Emma möchte wissen: „Hat sie dich nicht gefragt, warum du dorthin willst?“

„Doch, ich habe behauptet, ich sei auf der Suche nach Arbeit.“

Der Weg führt nun in Kurven steil aufwärts und sie müssen etwas langsamer gehen, um nicht ausser Atem zu kommen.

Überall sind Büsche und niedere Bäume.

Plötzlich hören sie ein Rascheln in einiger Entfernung. Sie bleiben stehen und lauschen.

„Was ist das?“, flüstert Emma ängstlich.

„Los, verstecken wir uns“, flüstert Goswin und hastet ins Gebüsch.

Rafael und Emma folgen ihm sofort. Das Rascheln und Knacken wird lauter. Jetzt hören sie sogar noch ein Knurren. Die drei Freunde halten die Luft an.

Auf einmal berührt etwas Rafaels Schulter. Er zuckt zusammen und stellt sich allerlei wilde Tiere vor, die ihnen begegnen könnten. Stattdessen streift ihm etwas Feuchtes quer über das Gesicht.

„Pfui, was war das?“, fragt er und wischt sich mit dem Ärmel über das Gesicht.

Als Antwort erhält er ein Bellen und sieht einen grossen Hund, der schwanzwedelnd vor ihnen steht.

Rafael meint ärgerlich: „Der Besitzer sollte ihn an die Leine nehmen, wenn er sich so aufführt.“

Emma lacht. „Rafael, der gehört doch niemandem, er trägt nicht einmal ein Halsband und sonst wäre er bestimmt auf einem Bauernhof.“

Sie krault den Hund hinter den Ohren und dieser wedelt wie wild mit seinem Schwanz.

Goswin sagt: „Wir sollten weiter, damit wir heute noch ein Stück vorwärts kommen.“

Der Hund folgt ihnen.

„Vielleicht sucht er Freunde“, meint Emma.

Goswin schaut den Hund abschätzig an. „Das ist ein streunender Köter. Wahrscheinlich ist er voller Ungeziefer.“

„Sei doch nicht so gemein“, sagt Emma. „Ich finde, er sieht ganz nett aus.“

Sie erreichen die Kreuzung, die die Frau erwähnt hat. Der Weg führt tatsächlich nach Westen weiter.

„Bin ich froh, dass es wieder abwärts geht, meine Füße schmerzen langsam“, bemerkt Emma.

Auch Rafaels Füße schmerzen. „Normalerweise gehe ich nicht wandern“, bemerkt er.

Goswin schaut sie erstaunt an. „In diesem Tempo erreichen wir Rorichs Burg noch lange nicht!“

Emma hat ein schlechtes Gewissen. „Tut mir leid, aber wir sind es uns wirklich nicht gewohnt, so viel zu Fuss zu gehen. Längere Distanzen fahren wir immer.“

„Dann suchen wir uns nächstens einen Rastplatz, damit ihr euch erholen könnt“, meint Goswin.

Bald kommen sie in eine Ebene, wo sie eine Wiese finden, die sich gut eignet zum Übernachten. Im Bach, der in der Nähe vorbeifliesst, füllen sie ihre Flaschen auf. Der Hund ist ihnen bis hierher gefolgt und legt sich mit wedelndem Schwanz neben sie ins Gras.

„Seht ihr, er sucht wirklich Freunde“, sagt Emma. „Sollen wir ihn nicht mitnehmen? Es ist sicher nicht schlecht, einen Wachhund dabei zu haben.“

Rafael schaut den Hund mit gerunzelter Stirn an. „Gerade ein Wachhund scheint er nicht zu sein, so anhänglich wie der ist.“

„Ach, kommt schon, seid nicht so skeptisch“, bittet Emma.

„Also, von mir aus kann er mitkommen“, meint Goswin, „einschüchternd sieht er aus, das kann von Nutzen sein.“

„Na, gut“, willigt auch Rafael ein.

„Toll, dann möchte ich ihm aber ein Halsband basteln“, freut sich Emma.


„Dafür habe ich eine gute Idee. Wir stellen Schnur her. Die kann man immer brauchen und du kannst daraus ein Halsband anfertigen“, sagt Goswin.

Brennnesselschnur

Du brauchst:

- ⇒ Brennnesseln
- ⇒ ein Messer
- ⇒ evtl. Gartenhandschuhe

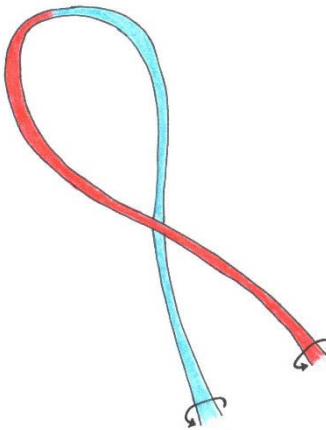
1	Sammele einige Brennnesseln.
2	<p>Entferne alle Blätter vom Stängel, indem du deine Hand um den Stängel schliesst und schnell nach oben fährst. Trage dazu Gartenhandschuhe, wenn du von den Blättern sicher nicht gestochen werden möchtest.</p> 

3	<p>Schneide den Stängel mit einem Messer entzwei.</p> 
4	<p>Knicke die Stängelhälften wie im Bild gezeigt und entferne den inneren Teil des Stängels. Den äusseren Teil des Stängels (die Fasern) benötigst du. Wiederhole diesen Vorgang, bis du ein Bündel Fasern hast.</p> 
5	<p>Lege mehrere Fasern zusammen und bilde damit eine Schlaufe.</p> 

Drehe nun ein Ende und halte es so fest, dass es sich nicht mehr öffnet. Drehe danach das andere Ende in die gleiche Richtung und halte es auch fest.



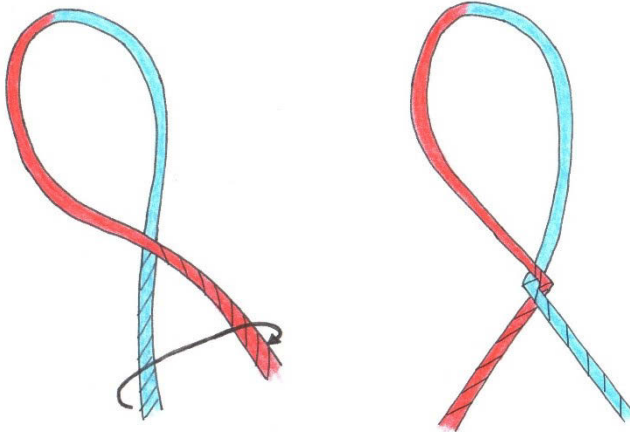
6



Drehe nun die beiden eingedrehten Stränge ineinander.


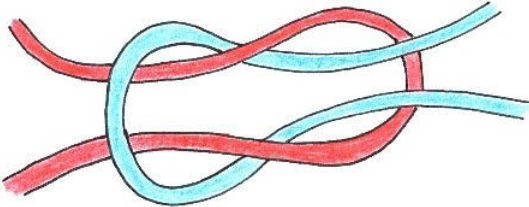
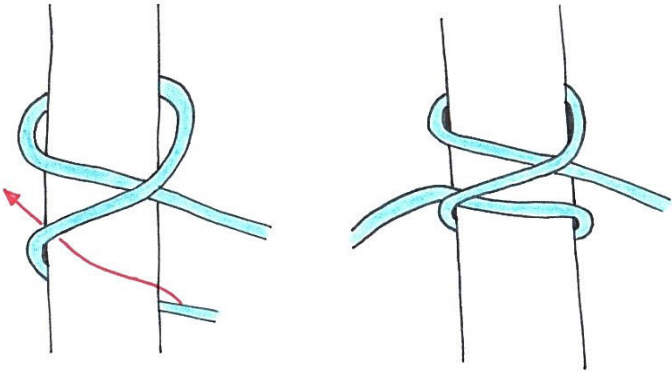


7

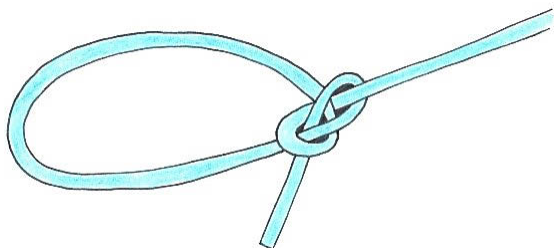
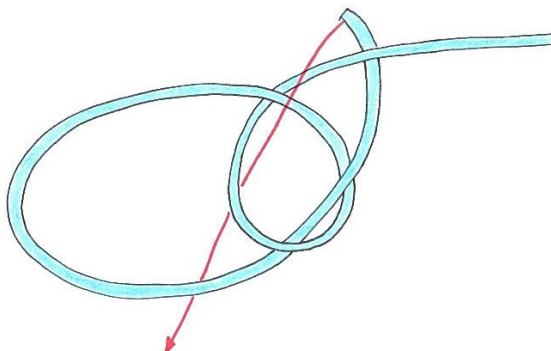
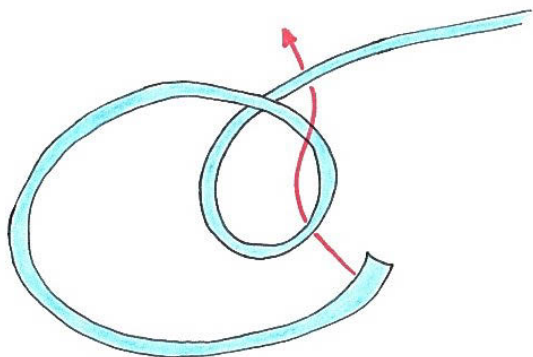


8

Wiederhole die Punkte 6 und 7 immer wieder. Wenn die Fasern zu kurz werden, kannst du neue dazulegen und auch eindrehen.

<p>9</p>	<p>Mache weiter, bis deine Schnur genug lang ist. Verknote sie am Ende.</p> 
<p>10</p>	<p>Übe mit der Schnur folgende Knoten:</p> <p>⇒ Samariterknoten: zwei Seile miteinander verbinden</p>  <p>⇒ Mastwurf: ein Seil an etwas befestigen</p> 

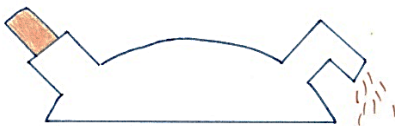
⇒ Palstek: eine Schlaufe am Seilende erstellen



Ziel: Du weisst, wie Papier hergestellt wird.

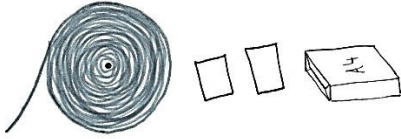
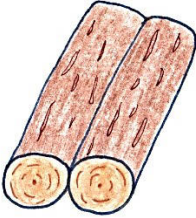
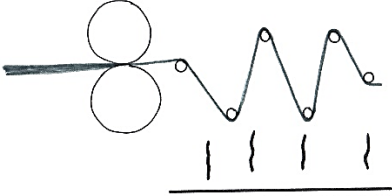
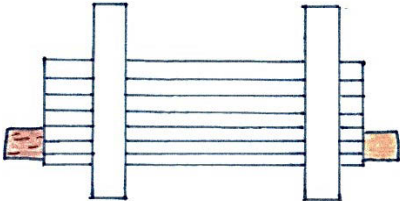
Du hast aus den Fasern der Brennnessel eine Schnur gefertigt. Die Fasern von Pflanzen und vor allem von Bäumen braucht man auch heute noch für die Herstellung von etwas sehr Wichtigem in unserem Alltag: dem Papier.

- a) Wo braucht man im Alltag Papier? Notiere dir alles, was dir in den Sinn kommt.
- b) Was würde sich in deinem Leben ändern, wenn es auf einmal kein Papier mehr geben würde? Diskutiere mit einem Partner.
- c) Überlege dir mit deinem Partner, wie man aus Holzfasern Papier herstellen könnte. Notiert oder zeichnet eure Ideen.
- d) Hier findet ihr den Ablauf der Papierherstellung. Er ist aber durcheinandergeraten. Ordnet den Bildern die richtigen Texte zu und bringt sie in die richtige Reihenfolge.



Jetzt wird das Papier auf grosse Rollen aufgespult. Danach wird es geschnitten, verpackt und in die Geschäfte gebracht.

	<p>Zuerst werden Bäume gefällt.</p>
	<p>Danach wird der Brei auf ein Sieb gestrichen, damit das Wasser abtropfen kann. Was zurück bleibt nennt man Flies.</p>
	<p>Damit die Oberfläche des Papiers schön glatt wird, kommt es durch die Streichanlage.</p>
	<p>Von den Stämmen wird mit dem Entrinder die Rinde entfernt.</p>

	<p>Das feuchte Flies wird mit Walzen gepresst und nachher getrocknet.</p>
	<p>In der Stoffzentrale mischt man den Brei mit chemischen Stoffen (z.B. Leim oder Bleichmittel).</p>
	<p>Der Holzschleifer zerkleinert die Stämme zu kleinen Fasern.</p>
	<p>Die Fasern werden im Eindicker mit Wasser gemischt und gerührt. Ein zäher Brei entsteht.</p>

- e) Wenn ihr die Bilder und Texte geordnet habt, kontrolliert ihr den Ablauf auf S. 142.
- f) Nun kennt ihr den Ablauf der Papierherstellung. Vergleicht ihn mit euren Ideen. Wo habt ihr richtig vermutet, wo nicht?

Emma bindet aus der Schnur eine Schlinge und legt dem Hund das Halsband um den Hals. Sie meint: „Jetzt braucht er nur noch einen Namen.“

Rafael schlägt vor: „Nennen wir ihn Bello.“

Emma schüttelt den Kopf. „Nein, das ist langweilig, so heisst jeder Hund. Ich wäre für Strolch.“

Wie auf Kommando hebt der Hund den Kopf und wedelt mit dem Schwanz.

Goswin lacht. „Der Name scheint ihm zu gefallen. Nennen wir ihn also Strolch.“

Nun verzehren sie einen Teil des Essens, das Goswin organisiert hat, reden noch eine Weile und legen sich dann schlafen.

4. Tag

Bei Sonnenaufgang steht Strolch auf und stupst alle vorsichtig mit der Nase an.

„Guten Morgen, Strolch“, sagt Emma verschlafen und streichelt ihm über den Kopf.

Goswin schaut in den Himmel und runzelt die Stirn. „Es sieht nach Regen aus. Seht nur die grauen Wolken im Westen.“

„Oh nein, an Regen habe ich bisher gar nicht gedacht“, meint Rafael. „Bislang hatten wir wohl einfach Glück mit dem Wetter.“

Der Weg führt sie über landwirtschaftliches Gebiet. Überall sind Getreidefelder und Weiden zu sehen. Bei den Bauernhöfen versuchen sie immer, ungesehen vorbeizukommen, um mit Emmas und Rafaels Kleidung nicht aufzufallen.

Rafael möchte von Goswin wissen: „Wo versteckt Rorich eigentlich die Reliquie?“

„Keine Ahnung. Ich vermute in der Burgkapelle, da man eine Reliquie normalerweise in einem Gotteshaus aufbewahrt. So kann jeder vorbeikommen und sie verehren.“

Da hat Emma eine Idee: „Goswin, sind wir schon auf Rorichs Land?“

„Ich denke schon.“

„Könntest du nicht bei einem der Bauernhöfe nach der Reliquie fragen? Wenn sie so wertvoll ist und jeder sie verehren möchte, dann wissen die Bauern sicher Bescheid darüber. Was meint ihr, könnte das klappen?“

„Das hört sich nach einem guten Plan an“, meint Rafael dazu. Goswin zögert. „Ich weiss nicht. Was, wenn sie Verdacht schöpfen? Vor allem sollten wir so unbemerkt wie möglich zu Rorich kommen, damit wir nachher nicht wegen Diebstahls verdächtigt werden.“

Rafael schlägt vor: „Kannst du nicht behaupten, dass du zur Reliquie pilgerst, um sie zu verehren? Dann fällt es weniger auf, dass du die Leute aushorchen möchtest. Oder machen das Jungen in unserem Alter nicht?“

Goswin überlegt. „Doch, manchmal schon. Das sollte klappen. Einen Versuch ist es wert.“

Beim Weitergehen beraten sie bei jedem Bauernhof, ob er wohl geeignet sei für ihr Vorhaben. Als sie bei einem Bauernhof ein Mädchen in ihrem Alter draussen Wäsche waschen sehen, ist ihr Entschluss gefasst.

„Treffen wir uns bei der Baumgruppe dort vorne?“, schlägt Goswin vor. „Falls es zu regnen beginnt, könnt ihr dort unterstehen.“

„Ok, bis dann“, verabschiedet sich Rafael.

„Viel Glück“, ergänzt Emma und Strolch leckt Goswins Hand. Emma, Rafael und Strolch machen einen Umweg um den Bauernhof, um nicht gesehen zu werden.

Goswin marschiert weiter zum Bauernhof.

„Guten Tag, Fräulein.“

Das Mädchen schaut auf.

„Guten Tag, junger Herr. Was führt sie zu unserem Hof?“

„Eine Pilgerreise zu Ritter Rorichs Reliquie, junges Fräulein“, antwortet Goswin höflich. „Ich möchte mich erkundigen, ob ich denn auf dem rechten Weg bin?“

Das Mädchen nickt. „Ja, junger Herr, sie sind noch ungefähr eineinhalb Tagesreisen davon entfernt.“

Goswin überlegt. Bei Rafaels und Emmas Tempo bedeutete das ungefähr das Doppelte, also noch etwa drei Tage, bis sie bei Rorichs Burg ankamen.

„Fräulein, darf ich sie noch etwas fragen?“

„Natürlich, junger Herr.“

„Ist es denn überhaupt möglich, Ritter Rorichs Reliquie anzubeten oder wird sie in den Gemäuern der Burg versteckt?“

In diesem Moment kommt der Bauer um die Ecke der Scheune. Das Mädchen beginnt schnell wieder, die Kleider zu waschen.

Der Bauer schaut Goswin misstrauisch an und fragt mit lauter Stimme: „Was suchst du hier?“

Goswin erschrickt und stottert: „Ich, ich wollte nur nach dem Weg fragen, mein Herr.“

„Nach welchem Weg?“

„Zu Ritter Rorichs Burg, mein Herr. Ich suche dort Arbe., ich meine, ich möchte die Reliquie von Ritter Rorich bestaunen“, antwortet Goswin und läuft rot an.

„Ein Junge in deinem Alter sollte zuhause arbeiten“, poltert der Bauer. „Du lügst doch. Wahrscheinlich bist du ein Ausreisser.“

„Nein, mein Herr. Ich habe keinen Grund, sie zu belügen.“

Nun kommt die Bäuerin aus dem Haus und fragt: „Was ist denn hier los?“

Der Bauer erwidert zornig: „Der kleine Strolch hier möchte mir weismachen, er sei auf dem Weg zu Ritter Rorichs Reliquie. Das glaubt ihm doch keiner.“

Die Bäuerin betrachtet ihn mitleidig. „Schau ihn dir doch an, Kune. Der Junge hat ein ehrliches Gesicht.“ An Goswin gewandt fragt sie: „Hast du Hunger? Der Haferbrei ist gerade

fertig geworden, er reicht auch für jemanden mehr, dank unserer guten Ernte dieses Jahr.“

Goswin antwortet höflich: „Danke, meine Dame, aber ich möchte doch nicht von ihren Vorräten zehren und ihnen zur Last fallen.“

„Das machst du nicht, komm herein.“

Der Bauer macht ein verärgertes Gesicht und stapft hinter ihnen her. Auch das Mädchen folgt hinein.

Auf den Bänken am Tisch sitzen zwei Jungen und ein Mädchen und ein Baby liegt in einer Wiege.

Die Bäuerin bietet Goswin einen Platz an und fragt: „Wie heißt du denn, mein Junge?“

Goswin nennt den ersten Namen, der ihm in den Sinn kommt: „Ich heiße Hanke, meine Dame.“

„Du bist also auf dem Weg zu Ritter Rorichs Burg?“, fragt sie nach.

„Ja, meine Dame, ich möchte die Reliquie bewundern und verehren. Sie soll meiner Familie Glück bringen, damit die Ernten wieder besser ausfallen.“

„Sie wird bestimmt Segen über deine Familie bringen“, meint die Bäuerin.

„Meine Dame, darf ich fragen ob ich die Reliquie in der Burgkapelle finden werde? Bisher konnte mir niemand sagen, ob ich sie wirklich bestaunen kann“, behauptet Goswin.

Die Bäuerin wirft ihrem Mann einen fragenden Blick zu und dieser antwortet an ihrer Stelle: „Junge, ich habe die Reliquie mit eigenen Augen gesehen. Sie steht in der Burgkapelle des Ritters Rorich. Er hütet sie wie seinen Augapfel. Sie wird Tag und Nacht bewacht.“

„Es freut mich, dies zu hören, mein Herr. Ich begann schon zu zweifeln, ob meine Reise von Erfolg gekrönt sein würde.“

Sie essen schweigend weiter. Als sie fertig sind, steht Goswin auf und bedankt sich: „Meine Dame, ich danke Ihnen herzlich für diese köstliche Mahlzeit. Nun kann ich mit neuer Kraft meinen Weg fortsetzen.“

Die Bäuerin lächelt ihn an und antwortet: „Nichts zu danken, es war für uns eine Ehre, dich bewirten zu dürfen. Hier, nimm diesen Laib Brot als Proviant. Gott beschütze dich, mein Junge!“

Sie winkt ihm aus der Türe zu und Goswin beeilt sich, vom Bauernhof wegzukommen. Als er die Baumgruppe, wo Rafael, Emma und Strolch warten sollten, erblickt, kann er die drei nirgends entdecken. Er macht sich schon Sorgen, dass ihnen

etwas zugestossen ist. Als er bei den Bäumen ankommt, treten Rafael, Emma und Strolch aus dem Gebüsch.

„Hier seid ihr! Ich hatte schon Angst, euch sei etwas zugestossen“, bemerkt Goswin und streichelt Strolch über den Kopf.

Emma fragt ungeduldig: „Und, hast du etwas herausgefunden?“

„Ja, die Reliquie befindet sich wie vermutet in der Burgkapelle. Es gibt nur einen Haken“, erklärt Goswin.

Rafael legt die Stirn in Falten. „Und der wäre?“

„Rorich lässt die Reliquie Tag und Nacht bewachen. So wird es noch unwahrscheinlicher, dass wir sie herausholen können.“

„Das wird schon irgendwie gut gehen“, meint Emma.

„Seht nur, die Wolken werden immer grösser. Wahrscheinlich beginnt es bald zu regnen“, sagt Goswin und zeigt in den Himmel. „Wir sollten los, um trockenen Fusses so weit wie möglich zu kommen.“

Der Weg geht noch weiter Richtung Nordwesten und macht dann eine Kurve nach Norden. Er führt nun auch etwas aufwärts. Die Regenwolken verdichten sich immer mehr und es beginnt zu regnen. Bald sind die Freunde tropfnass.

„Dieses Wetter lädt nicht gerade zum Wandern ein“, bemerkt Emma.

Sogar der sonst fröhliche Strolch lässt seinen Schwanz hängen und tritt hinter ihnen her.

Nach mehreren Stunden erwähnt Goswin endlich: „Im Westen werden die Wolken langsam lockerer, wenn wir Glück haben, ist der Regen bald vorbei.“

Wie aufs Stichwort wird der Regen schwächer und endet nach kurzer Zeit ganz.

Mittlerweile wechseln sich Wiesen und Sträucher am Wegrand ab. Bei einer der Wiesen schlägt Goswin vor: „Hier könnten wir über Nacht bleiben und dort zwischen den Büschen schlafen.

Ich glaube, wir sollten langsam vorsichtiger sein, wir sind mittlerweile auf Rorichs Land.“

Rafael ist einverstanden: „Meine Füße schmerzen sowieso seit einer Weile, ich habe also nichts dagegen.“

Auch Emma nickt zustimmend. Sie stapfen über die Wiese und machen es sich hinter den Büschen bequem.

„Lecker, seht nur diese schönen Beeren!“, ruft Emma und zeigt auf eine Pflanze, die an einem Baum hochwächst.

Sie will schon losrennen, als sie Goswin zurückhält. „Halt, das ist Geissblatt, diese Beeren sind giftig!“, ermahnt er sie.

„Oh, danke, ich hätte nicht einmal daran gedacht, dass sie giftig sein könnten. Ohne dich hätten wir hier wirklich ein Problem“, stellt Emma fest.

„Wir nehmen besser die Beeren dort, das sind reife Brombeeren“, erklärt Goswin und zeigt auf glänzende schwarze Beeren. Sie stehen auf und sehen, dass sie von Brombeergestrüpp umgeben sind.

„Zum Ernten wäre ein Korb praktisch“, erwähnt Emma.

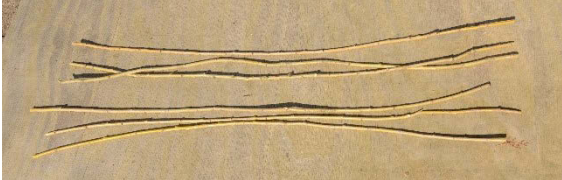
„Ich zeige euch, wie man einen herstellen kann“, sagt Goswin.

„Das Material steht gleich dort drüben.“

Weidenkorb

Du brauchst:

- ⇒ Zweige einer Trauerweide
- ⇒ Ahle
- ⇒ Schnur

1	Sammele viele Zweige einer Trauerweide.
2	Entferne alle Blätter von den Zweigen. 
3	Nimm sechs Zweige und schneide sie auf die gleiche Länge zu. 

4	<p>Steche mit einer Ahle bei drei der Zweige in der Mitte hinein. Dreh die Ahle, sodass ein Riss entsteht.</p> 
5	<p>Lege die drei Äste mit den Rissen nebeneinander und stecke die anderen drei Äste durch die Risse. Stosse die Äste bis zur Mitte hinein. Es bildet sich ein Kreuz.</p> 
6	<p>Nimm zwei dünne Zweige und stecke sie in die Risse. Lege Zweig A über und Zweig B unter den nächsten Teil des Kreuzes, wie auf dem Bild gezeigt.</p> 

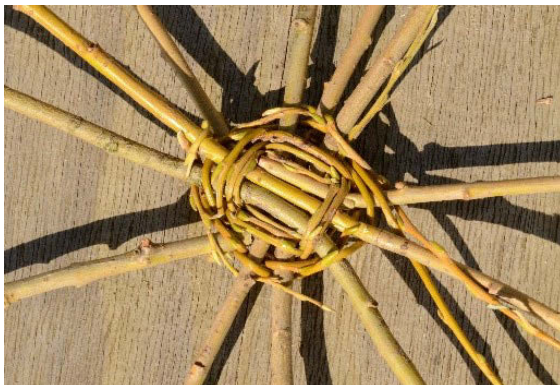
7

Beim folgenden Teil des Kreuzes muss Zweig A darunter und Zweig B darüber gelegt werden. Webe auf diese Art weiter, bis du mit beiden Webzweigen drei Runden fertig hast.



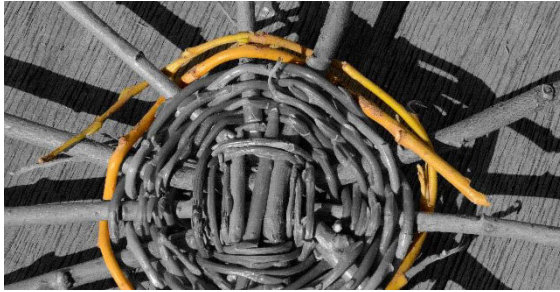
8

Biege nun die seitlichen Äste des Kreuzes nach aussen, damit alles aussieht wie ein Stern. Webe zwischen den einzelnen Ästen weiter.



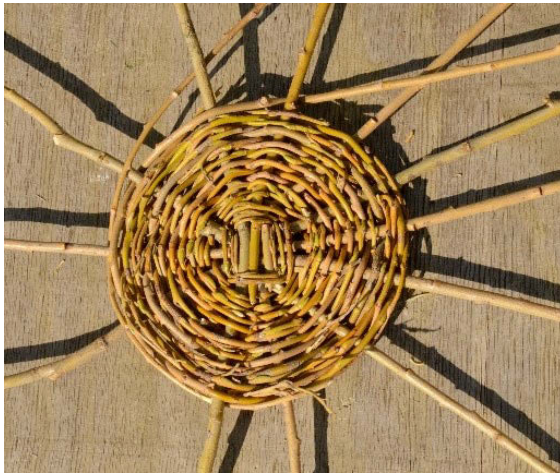
9

Sobald ein Webezweig fast fertig wird, webst du einen neuen daneben ein. Wenn der Webezweig ganz fertig ist, webst du mit dem neuen weiter.



10

Webe weiter, bis ein Kreis entstanden ist, der genug gross ist für den Boden des Korbes.



11




Biege die Äste nach oben und binde sie zusammen.
Webe weiter. Sobald die Äste alleine gerade stehen,
kannst du die Schnur entfernen.



12



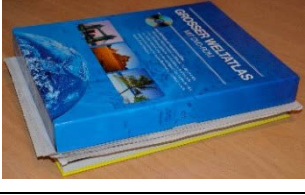
Webe weiter, bis der Rand des Korbes genug hoch ist.



13	<p>Stecke die Enden der Webezweige bei einem Ast in das Loch zwischen ihm und dem letzten Webezweig.</p> 
14	<p>Knicke die Enden der Äste so, dass du sie ins Loch des nächsten Astes stecken kannst.</p> 
15	<p>Wenn du alle Äste hineingesteckt hast, ist der Weidenkorb fertig.</p> 

Ziel: Du kennst die Namen und Standorte von mindestens sechs Bäumen aus deiner Umgebung.

- a) Sammle Blätter von mindestens sechs verschiedenen Bäumen (keine Obstbäume). Versuche nun herauszufinden, wie die Bäume heissen. Dafür kannst du Bücher oder das Internet verwenden oder andere Personen fragen. Notiere dir die Namen der Bäume.
- b) Trockne die Blätter auf folgende Weise:

1	Nimm ein grosses Buch und lege zwei oder drei Lagen Zeitungspapier darauf.	
2	Lege die Blätter nebeneinander auf das Zeitungspapier.	
3	Lege auf die Blätter wieder zwei bis drei Lagen Zeitungspapier.	
4	Am Schluss legst du ein schweres Buch darauf.	

5	Lass alles etwa einen Tag liegen.
6	Wechsle danach das Zeitungspapier aus. Mach so weiter, bis die Blätter ganz trocken sind.
7	Laminieren die Blätter, damit sie nicht kaputt gehen.

- c) Gehe nochmals zu den Bäumen, wo du die Blätter gesammelt hast. Nimm ein Blatt Papier, lege es auf die Rinde und fahre mit einem Bleistift vorsichtig darüber. Jetzt solltest du auf deinem Papier die Struktur der Rinde sehen.
- d) Gibt es in deiner Umgebung noch mehr von den Bäumen, die du bestimmt hast? Suche danach und notiere dir die Standorte.
- e) Erstelle nun dein eigenes kleines Baumlexikon. Verwende dafür auch die getrockneten Blätter, die abgepauste Rinde und die Notizen der Standorte in deiner Umgebung. Überlege dir, welche Informationen zu den Bäumen sonst noch in ein Lexikon gehören. Gestalte auch ein Titelblatt.
- f) Stelle einem Partner dein Lexikon vor. Dein Partner zeigt dir sein Lexikon. Gebt einander eine Rückmeldung: Was hat dir gut gefallen? Was hat dir weniger gut gefallen? Was hast du Neues gelernt dank dem Lexikon des Partners?

Mit den selbst gefertigten kleinen Körben sammeln die Freunde die Beeren ein. Danach setzen sie sich zusammen und erzählen vom Alltag in ihrer Zeit. Sie essen vom Brot, das Goswin erhalten hat und einen Teil der Beeren. Als es langsam dunkel wird, wickeln sie sich in ihre Mäntel und schlafen bald ein. Strolch liegt daneben und hält Wache.

5. Tag

Heute ist Emma als erste wach. Mittlerweile hat sie sich an den harten Boden gewöhnt und schläft besser, auch wenn es in der Nacht jeweils furchtbar kalt ist. Ihre Kleider sind immer noch etwas feucht vom Regen gestern, aber heute scheint es ein schöner Tag zu werden, der Himmel verfärbt sich am Horizont nämlich bereits rot.

Auch Rafael und Goswin erwachen nun und setzen sich verschlafen auf. Sie packen ihre Sachen zusammen, als Strolch plötzlich zu knurren beginnt.

„Nein, Strolch, das gehört sich nicht“, ermahnt ihn Emma.

Strolch knurrt unbeirrt weiter und fletscht sogar die Zähne. Er schaut zu den Büschen hinter ihnen. Da hören sie auf einmal ein lautes Knacken und Rascheln. Sie drehen sich um und schauen starr vor Schreck zum Gebüsch. Strolch knurrt immer noch, macht aber einige Schritte rückwärts. Ein grosser Braunbär erscheint und glotzt sie an.

„Nicht in die Augen schauen“, flüstert Emma ganz leise.

Der Braunbär brummt und bleibt stehen. Er scheint genauso überrascht zu sein wie Rafael, Emma und Goswin. Strolch knurrt immer noch und bleckt die Zähne.

Emma zischt ihm zu: „Strolch, fertig, du verärgerst ihn noch!“ Strolch zieht den Schwanz ein und winselt, ist dann aber ruhig. Rafael flüstert: „Kommt, wir gehen langsam rückwärts davon. Macht keine schnellen Bewegungen, damit der Bär nicht erschrickt.“

Sie gehen langsam rückwärts, sogar Strolch kommt mit. Als sie schon einige Meter vom Bären entfernt sind, stolpert Goswin plötzlich über einen am Boden liegenden Ast und fällt hin.

Emma und Rafael helfen ihm schnell auf.

Der Bär brummt laut und richtet sich auf. Strolch beginnt wieder zu bellen und stellt sich zwischen den Bären und die drei Freunde. Sie ziehen sich langsam weiter zurück und Goswin ruft Strolch zu: „Komm jetzt, Strolch, das ist gefährlich!“

Strolch bleibt aber stehen und knurrt und bellt den Bären weiter an. Rafael, Emma und Goswin erreichen den Weg und sehen, wie der Bär Strolch angreift.

Emma unterdrückt einen Schrei.

Strolch springt flink zur Seite und der Bär verfehlt ihn nur um Haaresbreite. Er brüllt und rennt Strolch hinterher. Zuerst ist Strolch schneller, doch dann schrumpft der Vorsprung immer

mehr. Strolch macht einen grossen Bogen und rennt wieder zurück. Der Bär ist ihm dicht auf den Fersen. Beim Brombeer-
gestrüpp macht Strolch einen grossen Satz und springt dar-
über. Der Bär ist nicht so beweglich wie Strolch und kann des-
halb nicht mehr ausweichen. Er rennt direkt in die stacheligen
Ranken. Der Bär brüllt laut und verfängt sich darin.

Strolch rennt zu Rafael, Emma und Goswin und bellt freudig.
Zusammen fliehen sie aus dem unübersichtlichen Gebüsch.
Als sie endlich offenes Gelände erreichen, bleiben sie schnau-
fend stehen.

„Gut gemacht, Strolch“, lobt Rafael und streichelt den he-
chelnden Hund. „Du scheinst dich mit Bären auszukennen.“
Emma sagt: „Ich glaube, jetzt sind wir alle wach. So schnell
bin ich nicht einmal, wenn ich zu spät bin für die Schule.“
„Dort wirst du auch nicht gefressen“, bemerkt Rafael und
grinst.

Nachdem sie ein wenig verschnauft haben, setzen sie ihren
Weg fort. Der Pfad führt nun wieder geradeaus. Zu ihrer lin-
ken Seite sehen sie einen Hügel und dahinter einen Berg, des-
sen Spitze mit Schnee bedeckt ist.

Nach ein paar Stunden machen sie Halt und essen vom Brot,
das Goswin von der Bäuerin erhalten hat. Die Beeren haben
sie bei ihrer Flucht vor dem Bären verloren.

Danach kommen sie an eine Kreuzung.

Rafael mustert die Wege und meint: „Ich denke, wir müssen den südwestlichen Pfad in den Wald nehmen. Der Weg in den Norden scheint in das Tal dort hinten zu führen.“

Emma und Goswin nicken zustimmend.

Kaum sind sie im Wald, beginnt Strolch zu knurren.

„Oh nein, was ist jetzt schon wieder los?“, fragt Emma besorgt.

Da hören sie Hufgetrappel.

„Schnell, hinter die Bäume“, sagt Goswin und rennt in den Wald.

Die anderen folgen ihm sofort und verstecken sich auch hinter den dicken Stämmen. Strolch legt sich ins Dickicht und verhält sich ganz ruhig.

Sie beobachten, wie zwei bewaffnete Männer auf ihren Pferden vorbeireiten. Beide tragen einen schwarzen Schild, der von einem schrägen roten Strich durchzogen ist.

Als man sie nicht mehr hören kann, sagt Goswin: „Das waren Soldaten von Rorich. Die Schilde zeigten sein Wappen. Wir müssen vorsichtiger sein.“

„Wir sollten uns Waffen machen, damit wir uns verteidigen könnten“, schlägt Emma vor.

Rafael schaut sie ungläubig an. „Als ob wir damit umgehen könnten.“

„Dann sieht es wenigstens gefährlich aus“, verteidigt sich Emma.

Goswin stimmt Emma zu. „Ich finde das gar keine so schlechte Idee. Wir schnitzen uns am besten einen Bogen und Pfeile dazu.“

Sie gehen zurück auf den Weg und kommen bald an den Waldrand. Dort finden sie das nötige Material für den Bogen. Rafael bringt einen Vorschlag: „Am besten übernachten wir heute Nacht im Wald, da fallen wir weniger auf.“

„Das ist zu gefährlich“, meint Goswin.

Emma schaut ihn fragend an. „Warum? Es ist doch kein Unterschied, ob wir in einer Wiese oder auf dem Waldboden liegen.“

„Ich spreche von den Drachen und bösen Geistern, die im Wald lauern“, sagt Goswin.

Rafael lacht. „Goswin, daran glaubt man in unserer Zeit nicht. Keine Angst, es passiert schon nichts.“

Goswin scheint nicht überzeugt, gibt aber trotzdem nach.



Sie folgen eine Weile dem Waldrand und schlüpfen durch das Dickicht in den Wald. Dort suchen sie eine Stelle, die man vom Weg aus nicht sehen kann und richten ihr Lager ein.



Danach beginnen sie mit der Anfertigung ihrer Pfeil und Bogen.



Bogen

Du brauchst:

- ⇒ einen frischen, geraden Haselstecken (maximal 1m lang, ca. 2cm dick)
- ⇒ ein Messer
- ⇒ einen (gewachsenen) Zwirn

1	<p>Suche einen geraden Haselstecken. Überlege dir, auf welche Seite du ihn biegen möchtest. Achte dafür auf die natürliche Biegung des Holzes.</p> 
2	<p>Schnitze ihn so zurecht, dass ein verstärkter Mittelteil entsteht und die beiden Seiten nach aussen dünner werden. Du solltest den Bogen relativ gut biegen können, sonst musst du noch weiterschnitzen.</p> 

3	<p>Erstelle auf beiden äusseren Seiten ungefähr 3 cm vom Ende entfernt eine halbmondförmige Kerbe mit dem Messer.</p> 
4	<p>Auf einer Seite befestigst du in der Kerbe den Zwirn. Wickle ihn ein paar Mal um den Bogen und verknote ihn mit einem Samariterknoten (s. S. 59).</p> 
5	<p>Biege den Bogen und miss ab, wie lange der Zwirn als Bogensehne sein muss. Schneide ihn so ab, dass noch etwas von der Bogensehne übrig bleibt.</p>



6	<p>Biege den Bogen erneut. Miss nun ab, wo genau die Schlaufe enden muss, um sie einhängen zu können. Binde einen Palstek (s. S. 60) an der markierten Stelle.</p>  A close-up photograph of a wooden bow. A dark, thin line is drawn across the bow's body, forming a loop on the left side. The background is a textured, greyish surface.
7	<p>Biege deinen Bogen und lege die Schlaufe über die zweite Seite, sodass sie in der Kerbe hält. Jetzt ist dein Bogen fertig.</p>  A photograph showing a person's hands holding a long, light-colored wooden bow. The person is wearing a blue jacket and a red vest. The bow is held vertically, and the person's hands are positioned to bend it. The background shows a brick building and a green lawn.

Pfeil

Du brauchst:

- ⇒ einen geraden Haselstecken (ca. 1m lang, etwa so dick wie dein kleiner Finger)
- ⇒ ein Messer
- ⇒ deinen Bogen

1	<p>Suche einen geraden Haselstecken, der etwa so dick ist wie dein kleiner Finger.</p> 
2	<p>Schabe mit der Rückseite deines Messers die Rinde ab.</p> 

3	<p>Mach mit deinem Messer beim dünneren Ende es Steckens eine Kerbe, in die die Bogensehne passt.</p> 
4	<p>Miss ab, wie lang der Pfeil für deinen Bogen werden muss. Spanne dafür den Stecken im Bogen ein. Vorne sollte der Pfeil etwas länger sein als der Abstand zwischen Bogen und Bogensehne.</p>
5	<p>Kürze den Pfeil auf die richtige Länge</p>
6	<p>Schnitze auf der zugeschnittenen Seite eine Spitze.</p> 

7	<p data-bbox="232 165 756 197">So sieht der fertige Pfeil und Bogen aus.</p>  A photograph showing a person's hands holding a longbow and an arrow. The bow is light-colored and curved, and the arrow is long and thin. The background is a grassy field with trees and a clear sky.
8	<p data-bbox="232 719 919 826">Erstelle ein Ziel und übe mit deinem Pfeil und Bogen zu schießen. Denk daran, dass du nie auf Menschen schießt!</p>

**Ziel: Du kennst die Jagdmethoden der Steinzeit
und weisst, wie heute gejagt wird.**

Pfeil und Bogen wurden in der Steinzeit erfunden. Die Menschen der Steinzeit verwendeten sie für die Jagd.

- a) Hier findest du die Beschreibung der Jagdmethoden in der Steinzeit. Male zu jeder Jagdmethode ein passendes Bild.

Fallgruben	Die Jäger graben ein Loch, das sie mit Ästen und Laub tarnen. Danach wird ein Tier in die Fallgrube gelockt und von oben getötet.	
Treibjagd	Einige Jäger erschrecken die Beute und treiben sie in die Richtung eines wartenden Jägers. Der wartende Jäger erlegt die Beute. Manchmal werden die Beutetiere auch in ein Moor oder tiefen Schnee getrieben und dort erlegt.	

Pirschjagd	Ein Jäger schleicht sich lautlos an die Beute an und erlegt sie. Dafür muss der Jäger sehr geschickt sein, denn er muss wissen, wo er seine Beute finden kann, muss ortskundig sein und sich lautlos bewegen können.	
Ansitzjagd	Der Jäger wartet bei den Wildwechsell (Wege, die die Tiere im Wald benutzen) oder den Äsungsplätzen (Weiden der Wildtiere), um seine Beute zu erlegen.	
Rufjagd	Der Jäger ahmt mit Hörnern oder seiner Stimme den Ruf einer paarungsbereiten Kuh nach. Auf diese Weise kann er einen Bullen anlocken und diesen erlegen.	

- b) Notiere dir drei Fragen zu den Jagdmethoden aus der Steinzeit.
- c) Stelle deine Fragen einem Partner.

- d) Nun kennst du die Jagdmethoden aus der Steinzeit. Doch wie wird heute gejagt? Und warum wird heute noch gejagt? Um das herauszufinden, interviewt ihr zu viert einen Jäger. Notiert euch die Arbeitsschritte für die Vorbereitung des Interviews. Wenn ihr alle Arbeitsschritte notiert habt, kontrolliert ihr auf S. 144, ob ihr nichts vergessen habt. Ergänzt eventuell eure Arbeitsschritte.
- e) Bereitet nun das Interview vor.
- f) Bevor ihr das Interview durchführt, lest ihr die Tipps für die Durchführung eines Interviews auf S. 145 durch. Probt das Interview.
- g) Führt das Interview durch.
- h) Wertet nun das Interview aus. Schreibt dafür einen Sachtext mit den Informationen, die ihr vom Jäger erhalten habt.
- i) Hängt euren Text auf und lest die Texte der anderen Gruppen. Haben sie dasselbe herausgefunden wie ihr?

Während Rafael und Emma weiterschnitzen, gehen Goswin und Strolch auf Essenssuche. Nach ungefähr einer Stunde sind sie zurück. Strolch hält stolz ein Kaninchen zwischen seinen Zähnen und Goswin bringt Haselnüsse und Bucheckern in seinem Beutel.

„Es ist nicht gerade viel“, meint Goswin.

Rafael staunt: „Ein Kaninchen, das ist doch grossartig. Ich freue mich auf das Fleisch nach diesen Tagen, an denen ich mich von Brot ernähren musste.“

Goswin bereitet das Kaninchen zum Braten vor, während Emma und Rafael ein Feuer machen. Nach dem Nachtessen löschen sie es wieder aus, damit es sie während der Nacht nicht verrät.

6. Tag

Am nächsten Morgen stehen Rafael, Emma, Goswin und Strolch noch während der Dämmerung auf und marschieren weiter. Als sie aus dem Wald treten, bemerken sie, dass sie sich in einem Tal befinden, denn rechts und links erheben sich mächtige Berge.

„Wir sollten jetzt immer aufmerksam sein, damit wir niemandem begegnen“, warnt sie Goswin. „Es wird hier auf den Wiesen zwar schwierig, andern Menschen auszuweichen. Treffen wir aber jemanden, sollten wir uns so unauffällig wie möglich verhalten.“

Auf einmal deutet Emma auf etwas. „Ist das dort vorne an der Flanke des Berges eine Burg?“

Rafael bleibt stehen und kneift seine Augen zusammen. „Ja, wäre möglich.“

Auch Goswin schaut genauer hin. „Ich glaube, das ist Rorichs Burg. Er wohnt nämlich in einer Höhenburg.“

Die Freunde schreiten sogleich etwas zügiger voran, da sie jetzt ihr Ziel vor Augen haben. Bald wird der Weg aber steiler

und sie müssen ihr Tempo senken, um nicht ausser Atem zu kommen. Als sie einen Wald erreichen schlägt Emma vor: „Vielleicht wäre es besser, im Wald zu gehen und nur in Sichtweite des Weges zu bleiben. Dann könnten wir uns schneller verstecken.“

Rafael stimmt ihr zu. „Wir kommen vielleicht nicht so schnell vorwärts, dafür sind wir eher in Sicherheit. Rorichs Soldaten sahen nicht aus, als wäre mit ihnen zu spassen.“

Sie marschieren also im Wald weiter, immer mit Blick auf den Weg. Jedes Mal, wenn Leute auf dem Weg entlang kommen, verstecken sich die Freunde hinter Bäumen oder im Gestrüpp und bleiben auf diese Weise unentdeckt.

Dieser Wald ist grösser als die bisherigen Wälder, die sie durchquert haben. Er ist dunkler und die Bäume sind sehr hoch. Am frühen Nachmittag entdeckt Goswin eine Hütte. Sie steht zwischen grossen Bäumen und ist von Gestrüpp umgeben. Wären sie auf dem Pfad unterwegs gewesen, wäre sie ihnen wahrscheinlich entgangen.

„Kommt, wir schauen nach, wer hier wohnt“, schlägt Goswin vor. „Aber vorsichtig, vielleicht ist jemand da.“

Sie pirschen sich langsam an die Hütte heran. Rafael erreicht sie als erster und schaut vorsichtig durch eine Fensteröffnung hinein.

„Kommt, es ist niemand drin“, flüstert er und winkt die anderen zu sich.

Nacheinander schauen auch Emma und Goswin hinein.

Goswin erklärt: „Dem Aussehen nach muss das eine Räuberhütte sein.“

Sie schleichen langsam durch die Tür hinein und Strolch setzt sich wachsam vor die Hütte.

Goswin, Rafael und Emma staunen nicht schlecht. Die Räuber scheinen erfolgreich Beutezüge hinter sich zu haben. Die Freunde haben aber nicht lange Zeit, sich umzusehen, denn Strolch beginnt draussen zu knurren. Schnell schlüpfen sie aus der Hütte und verstecken sich in einiger Entfernung hinter Bäumen. Sie beobachten, wie drei schäbig aussehende Männer zur Hütte stapfen. Sie tragen Geldbeutel bei sich und einen grossen Sack. Ihre Stimmen tönen rau.

Während sie in der Hütte verschwinden, flüstert Emma mit ängstlichem Blick: „Die sehen richtig böse aus.“

„Trotzdem wäre es nicht schlecht, an ihre Vorräte zu kommen“, meint Rafael und grinst.

Goswin schaut ihn ungläubig an. „Wie willst du das anstellen?“

Rafael schaut Emma an: „Du kennst doch das Märchen der Bremer Stadtmusikanten, oder?“

Emma nickt.

Rafael erklärt Goswin: „In dieser Geschichte kommen ein Esel, ein Hund, eine Katze und ein Hahn zu einem Räuberhaus. Um die Räuber zu vertreiben, stellen sie sich einander auf den Rücken und machen Lärm. Die Räuber erschrecken so stark, dass sie aus ihrer Hütte rennen. Die Tiere treten danach in die Hütte und schlagen sich den Bauch voll.“

„Aber was nützt uns das?“, fragt Goswin. „Wir sind weder Tiere noch werden sie Angst vor uns haben.“

Rafael erklärt: „Wir warten, bis es dunkel wird und werden uns mit Ästen und anderen Dingen verkleiden. Dann stellen wir uns ans Fenster und machen Lärm. Die Räuber rennen heraus, wir schnappen uns, was wir brauchen und verschwinden wieder.“

„Meinst du wirklich, das klappt?“ fragt Emma mit einem Zweifel im Gesicht.

„Ja, die Räuber glauben bestimmt auch an böse Geister, Drachen und Hexen. Dann klappt das bestimmt“, versucht Rafael sie zu überzeugen.

Danach schauen sie Goswin an.

Er überlegt und nickt dann. „Doch, das sollte klappen“, sagt er schliesslich.

Sie dringen noch tiefer in den Wald hinein und entfernen sich so weit genug von der Hütte. Bei einer kleinen Lichtung ma-

chen sie es sich bequem. Dort besprechen sie ihren Plan genau und suchen das nötige Material.

Als sie fertig sind, fragt Emma: „Was machen wir jetzt, bis es dunkel wird?“

„Aus den Zutaten, die in der Räuberhütte sind, könnten wir eine Suppe kochen“, schlägt Goswin vor. „Um sie zu essen, bräuchten wir aber Löffel.“

Rafael möchte wissen: „Ist es schwierig, einen Löffel selbst herzustellen?“

„Nein, ich zeige euch, wie es geht“, antwortet Goswin.




Löffel

Du brauchst:

- ⇒ ein Stück Holz (ca. 30 cm lang, trocken, ca. 5 cm Durchmesser, wenn möglich nicht harzig)
- ⇒ Messer
- ⇒ glühende Kohlestücke
- ⇒ kurzer, dünner Ast

1	<p>Nimm das Stück Holz.</p>  A photograph showing a piece of light-colored wood with a rough, bark-covered exterior. A white ruler is placed horizontally below the wood to indicate its length, which is approximately 30 centimeters. The wood is lying on a green grassy surface.
2	<p>Schnitze bei $\frac{2}{3}$ des Holzes die Rinde und etwas mehr weg. Das wird der Griff deines Löffels.</p>  A photograph showing the same piece of wood as in the first step, but with the bark removed from the right two-thirds of its length. The remaining bark on the left third is thicker and more textured. The wood is lying on a green grassy surface.

3	<p>Wähle beim anderen Drittel die Stelle, an der du gerne die Einbuchtung deines Löffels hättest. Dort schnitzt du die Rinde weg, sodass eine kleine Fläche entsteht.</p> 
4	<p>Lege ein kleines Stück heiße Kohle auf die entstandene Fläche. Halte das Kohlestück mit einem kleinen Ast fest. Blase die Kohle an.</p> 

5	<p>Wenn die Kohle verglüht ist oder zu klein wird, nimmst du ein neues Kohlestück. Mach weiter, bis die Vertiefung des Löffels genug gross ist.</p> 
6	<p>Nimm einen Zweig und reibe damit die Vertiefung aus, um den Russ zu entfernen.</p> 
7	<p>Schnitze auch den vorderen Teil des Löffels zurecht und passe den Griff an.</p> 

Ziel: Du weißt, welche Tischsitten aus dem Mittelalter auch heute noch gelten.

- a) Auf der nächsten Seite siehst du einige Tischregeln aus dem Mittelalter. Verbinde die Satzteile, sodass die Tischregeln Sinn machen. Kontrolliere deine Verbindungen mit den Lösungen auf S.146.
- b) Welche Tischsitten aus dem Mittelalter gelten heute noch? Kennst du noch mehr Tischsitten? Welche Tischsitten gelten bei dir zuhause? Notiere deine Antworten und vergleiche sie mit einem Partner. Habt ihr dieselben gefunden?
- c) Warum gibt es Tischsitten? Überlegt euch eine Antwort und schreibt sie auf.
- d) Studiert zu viert ein Rollenspiel zu einer oder mehreren Tischsitten ein. Das Rollenspiel darf im Mittelalter oder heute stattfinden. Nehmt dafür die Notizen aus den Aufgaben b) und c) zu Hilfe.
- e) Spielt euer Rollenspiel den anderen Gruppen vor. Die anderen sollen herausfinden, zu welcher Tischsitte ihr ein Rollenspiel vorgeführt habt.
- f) Besprecht nun alle zusammen, welche 10 Tischsitten ihr am wichtigsten findet und notiert sie euch alle. Versucht beim nächsten Essen, möglichst alle 10 Tischsitten einzuhalten.

Waschet Euch
Leget einen abge- nagten Knochen nicht zurück in die Schüssel
Beim Essen rülpe man nicht
Es ist wenig schick- lich,
Es soll sich nie- mand während des Essens über die Schüssel legen
Wer gerade einen Bissen im Mund hat,
Auch wenn Euch ein Stück im Teller Eures Tischnach- barn besonders gefällt,
Ihr sollt nicht mit dem Messer
Bohret bei Tisch nicht
Spucket nicht
Man wische sich nicht die Hände

sich die Finger ab- zulecken.
und schnäuze sich nicht in das Tisch- tuch.
die Hände vor dem Essen
in den Ohren oder in der Nase.
sondern werft ihn unter den Tisch, aber nahe an Eure Füße und ohne jemanden zu ver- letzen.
an der Gewandung oder den Stiefeln ab.
und dabei schnau- fen und schmatzen wie ein Schwein.
der saufe nicht wie ein Vieh.
so nehmt es ihm nicht weg.
über den Tisch.
an den Zähnen herumstochern.

Langsam beginnt es zu dämmern. Die Freunde schmieren sich zuerst nasse Erde ins Gesicht. Dann bindet Goswin Emma und Rafael mit selbst hergestellter Schnur einen dünnen Ast mit vielen Zweigen und Blättern an den Rücken. So sehen sie ein wenig aus wie Pfaue, die ihr Rad schlagen. Auch Strolch binden sie vorsichtig einige Zweige an den Rücken. Zum Schluss nimmt Goswin einige Zweige mit Blättern in die Hand. Ausserdem nehmen sie zur Sicherheit ihre Pfeil und Bogen mit.

Nun schleichen sich die Freunde zur Räuberhütte. Mittlerweile ist es ganz dunkel. Sie warten hinter ein paar Bäumen und beobachten die Hütte. Die rauhen Stimmen der Räuber tönen laut aus der Hütte. Emma schlägt das Herz bis zum Hals. „Wenn das nur gut geht“, denkt sie sich.

Goswin gibt den anderen ein Zeichen und sie schleichen sich leise an. Rafael, Emma und Strolch positionieren sich neben der Tür, Goswin pirscht sich zum kleinen Fenster vor. Er schaut kurz hinein und duckt sich dann schnell wieder.

Ein Räuber sagt zu den anderen: „He, da war etwas!“

„Ach, wir sind im Wald, du Dummkopf. Hier gibt es viele Tiere. Da kann sich schon einmal eines hierher verirren“, antwortet ein anderer.

Der erste Räuber scheint nicht überzeugt zu sein. Er steht auf und geht zum Fenster. Dort streckt er den Kopf hinaus um zu schauen, was los ist.

In diesem Augenblick springt Goswin neben seinem Kopf hoch, wedelt mit den Ästen in seinen Händen und brüllt laut.

Der Räuber erschrickt und schreit: „Geister!“

Dann stürzt er aus der Hütte. Die anderen Räuber fallen vor Schreck von der Bank, rappeln sich wieder auf und rennen dem ersten Räuber hinterher.

Sobald die Räuber aus der Tür stürmen, beginnen Emma und Rafael zu brüllen und Strolch knurrt laut. Sie rennen den verängstigten Räubern hinterher, bis diese im dunklen Wald verschwinden.

Emma, Rafael und Strolch drehen um und rennen zur Hütte zurück. Goswin hilft ihnen, die Äste vom Rücken zu entfernen, damit sie durch den Eingang der Hütte passen. Jeder packt sich die vereinbarten Esswaren und Gegenstände und dann machen sie sich schnell auf den Weg zurück zu ihrem Lagerplatz.

Mit dem erbeuteten Kochtopf holen sie Wasser aus dem nahegelegenen Bach. Mithilfe der Restglut vom Nachmittag entfachen sie das Feuer wieder.

Rafael gibt Emma eine Hose und ein Hemd, die sie in der Räuberhütte gefunden haben. „Hier, zieh das an. Für mich hat es auch eine Hose und ein Hemd dabei. So sehen wir aus wie du, Goswin.“

Dieser schneidet das Gemüse und betrachtet sie anerkennend: „Jetzt seht ihr fast aus, als kämt ihr aus meiner Zeit. Obwohl Emma eigentlich Männerkleider trägt.“

Emma rümpft die Nase: „Unsere Kleider sind bequemer. Und sehen besser aus.“

Rafael nickt. „Dafür fallen wir nun nicht mehr so auf, das ist wahrscheinlich von Vorteil.“

„Unser Raubzug war erfolgreich“, grinst Emma. Dann wird sie plötzlich ernst und schlägt ihre Hand vor den Mund. „Mir fällt gerade auf, dass ich zum ersten Mal in meinem Leben etwas gestohlen habe!“, ruft sie empört.

Rafael beruhigt sie wieder: „Ich glaube nicht, dass es so schlimm ist, von Räufern bereits gestohlene Sachen zu nehmen. Es ist besser, wenn sie von den Guten und nicht von den Bösen verwendet werden.“

„Du hast Recht“, sagt Emma und lächelt Rafael an. „Ausserdem haben wir ihnen einen grossen Schrecken eingejagt, das haben sie verdient.“

Als die Suppe fertig ist, schlagen sich die Freunde den Bauch voll und schlafen dann gesättigt ein.

7. Tag

Am nächsten Morgen erwacht Rafael, weil ein Specht im Baum über ihm in den Stamm hämmert. Er richtet sich auf. Hier im Wald ist es noch dunkel, obwohl der Himmel über den Baumkronen bereits andeutet, dass es langsam Tag wird.

Auch Goswin und Emma erwachen nun und strecken sich gähmend.

„Heute erreichen wir wahrscheinlich Rorichs Burg“, bemerkt Goswin.

„Also, worauf warten wir noch?“, meint Emma und steht auf. Rafael nimmt den Kochtopf in die Hand und fragt: „Nehmen wir diesen auch mit?“

„Klar, vielleicht können wir ihn noch brauchen“, antwortet Goswin.

Ihre Beutel sind nun gefüllt mit Esswaren und im Bach füllen sie ihre Flaschen auf. Sie machen einen grossen Bogen um die Räuberhütte und wie am Tag zuvor folgen sie dem Weg in einem kleinen Abstand im Wald. Das Gelände wird bald steil

und sie müssen aufpassen, dass sie auf dem unebenen Waldboden nicht ausrutschen.

Irgendwann bringt Goswin den Vorschlag: „Wir sollten zurück auf die Strasse. In diesem steilen Gelände ist es zu gefährlich. Sonst verletzt sich jemand oder stürzt den Abhang hinunter.“ „Aber was machen wir, wenn wir entdeckt werden?“, wendet Emma ein.

Rafael ist Goswins Meinung: „Wir müssen einfach auf der Hut sein, dann klappt das. Ausserdem sehen wir nicht mehr so auffällig aus dank unseren neuen Kleidern. Und wir haben ja noch Strolch, der uns warnen kann.“

Nach einer Weile knurrt Strolch tatsächlich und die Freunde verstecken sich schnell hinter ein paar Büschen. Sie beobachten, wie vier Reiter vorbeikommen. Es sind wieder Soldaten von Ritter Rorich, die gleich gekleidet sind wie die Reiter am Tag zuvor.

Als sie vorbei sind, streichelt Goswin Strolch über den Kopf und sagt: „Danke, das hast du gut gemacht.“

Strolch leckt ihm über die Hand und wedelt mit dem Schwanz. Gegen Mittag sehen sie durch die Wipfel der Bäume den grossen Turm der Burg bereits ganz nah.

Rafael meint: „Wir sollten jetzt im Wald verschwinden, nicht, dass uns die Wachen noch entdecken.“

„Ja, das ist keine schlechte Idee“, antwortet Goswin.

Sie zweigen rechts in den Wald ab und kämpfen sich durch das steile Gelände. In einiger Entfernung von der Burg finden sie einen einigermaßen flachen Platz. Hier richten sie ihr Lager ein.

„Am besten ist es, wenn wir einen Unterschlupf bauen. Dann ist die Gefahr kleiner, entdeckt zu werden“, schlägt Goswin vor.

Emma und Rafael stimmen zu.



Unterschlupf

Emma, Rafael und Goswin bauen einen Unterschlupf, in dem sie alle Platz haben. Hier lernst du, einen Unterschlupf für eine Person zu bauen.

Du brauchst:

- ⇒ drei gerade dicke tote Äste
- ⇒ viele Äste in verschiedener Länge
- ⇒ zwei Äste mit einer Astgabel
- ⇒ viel Laub

1	Suche einen Baum mit einer Astgabel in etwa 1m Höhe. Dort entfernst du am Boden Äste und andere Dinge, die unbequem sein könnten, wenn man darauf liegt.
2	Bringe drei dicke gerade Äste herbei.
3	Einen Ast legst du mit einer Seite in die Astgabel. Die andere Seite lässt du am Boden.

4	<p>Die beiden anderen Äste legst du auf den Boden, wie auf dem Bild zu sehen ist. Danach legst du dich hinein um zu prüfen, ob die Grösse passt.</p>  A photograph showing a person lying on their back on a large log in a forest. The person is wearing a red and blue jacket and dark pants. The log is positioned between two trees, and the person is testing the fit of a shelter structure.
5	<p>Sammele viele Äste und stelle sie an beiden Seiten hin. Die Äste schauen nicht über den dicken oberen Ast hinaus. Auf einer Seite lässt du eine Spalte frei für den Eingang.</p>  A photograph showing a shelter structure made of many thin sticks or branches. The sticks are arranged in two parallel lines, forming a narrow entrance. The structure is built in a forest setting with many trees and fallen leaves on the ground.

Beim Eingang steckst du zwei Äste mit einer Astgabel in den Boden. Zwischen die Astgabeln und den dicken Ast in der Mitte legst du je einen Ast. Auf diese beiden Äste legst du, wie an den Seiten, viele kurze Äste.



6



Am Schluss deckst du alles mit viel Laub zu.

7



Ziel: Du kennst die Wohnungen oder Verstecke von fünf einheimischen Tieren.

Der Unterschlupf dient Emma, Rafael, Goswin und Strolch als Versteck. Auch Tiere brauchen Verstecke und sie bauen sich Wohnungen.

a) Wähle eine der folgenden Fragen aus:

Wie wohnen Ameisen?

Wie wohnt eine Feldmaus?

Wie wohnt ein Biber?

Wie wohnt ein Fuchs?

Wie wohnt ein Eichhörnchen?

b) Suche dir einen Partner, der die gleiche Frage ausgewählt hat.

c) Sucht die Antwort auf eure Frage. Nehmt dazu Bücher oder das Internet zu Hilfe. Ihr könnt auch jemanden fragen, der sich auskennt.

d) Gestaltet ein Plakat mit der Antwort auf die Frage. Gibt es auch noch andere Tiere, die so wohnen wie das Tier aus eurer Frage? Falls ja, erwähnt diese auf eurem Plakat.

e) Präsentiert euer Plakat einer anderen Gruppe mit einer anderen Frage. Die andere Gruppe präsentiert euch ihr Plakat.

- f) Gebt der Gruppe eine Rückmeldung zu folgenden Fragen:
Was gefällt euch gut am Plakat? Was gefällt euch weniger gut? Was habt ihr Neues gelernt durch die andere Gruppe?
- g) Geht nun zu einer anderen Gruppe und wiederholt die Schritte e) und f). Am Schluss müsst ihr die Antworten auf alle fünf Fragen aus a) kennen.

Die Freunde setzen sich in ihren Unterschlupf und besprechen, wie sie an die Reliquie kommen könnten.

„Ich würde zuerst einmal das Gelände um die Burg genau auskundschaften“, schlägt Emma vor.

Die beiden Jungs sind einverstanden und sie teilen sich auf. Emma und Rafael gehen nach rechts, Goswin und Strolch untersuchen die linke Seite der Burg.

Emma und Rafael schleichen sich möglichst nahe an die Burg, halten sich aber genug versteckt hinter Bäumen und im Dickicht, damit sie von der Burg aus nicht gesehen werden können.

Die hohen Mauern, die sie zuerst erblicken, gehören zu einem Gebäude, denn es besitzt Fenster. Das Gebäude ist an den grossen Turm angebaut und von dort aus führt eine Mauer zu einem kleineren Gebäude.

„Das muss die Kapelle sein“, flüstert Emma aufgeregt. „Sonst hätte es keinen Glockenturm.“

Sie schleichen weiter durch den Wald. Die Mauer der Kapelle führt sie nach links. Auf der anderen Seite der Kapelle erhebt sich ein runder Wachturm und ein Soldat patrouilliert darauf hin und her. Nun sind Emma und Rafael noch vorsichtiger. Sie schleichen weiter, bis sie um den Turm sehen können.

„Da ist nur ein steiler Abhang“, bemerkt Rafael leise. „Gehen wir wieder zurück.“

Emma nickt und antwortet flüsternd: „Aber tiefer im Wald, das ist weniger gefährlich.“

Sie machen einen grossen Bogen und finden einen Wildwechsel, dem sie folgen.

„Schau einmal da!“, ruft Emma.

„Psst, Emma, nicht so laut!“, ermahnt sie Rafael.

Emma macht ein verlegenes Gesicht: „Entschuldigung, ich bin ein wenig kribbelig. Aber schau, das sieht aus wie ein Versteck.“

Überall liegt viel Laub. An einer Stelle schaut aber ein Brett hervor. Emma und Rafael entfernen die Blätter. Noch mehr Bretter kommen zum Vorschein. Sie wurden nebeneinander hingelegt wie bei einem Bretterboden.

„Was könnte hier drunter sein?“, fragt Emma neugierig, traut sich aber nicht, die Bretter anzuheben.

Rafael nimmt ein Brett und legt es auf die Seite. Emma stellt sich auf ihre Zehenspitzen, um hineinsehen zu können, ohne sich zu nähern.

„Da ist ja nur ein Loch“, sagt sie enttäuscht und hilft Rafael, die anderen Bretter zu entfernen.

Jetzt schauen sie sich das Loch genauer an.

Was Rafael jetzt entdeckt zu haben glaubt, sieht ganz spannend aus. „Schau“, flüstert er Emma zu.

Emma strahlt. „Das müssen wir unbedingt Goswin erzählen.“

Sie legen die Bretter wieder über das Loch und verstreuen Blätter darüber. Danach beeilen sie sich, wieder zum Lager zu kommen.

Strolch rennt ihnen freudig entgegen und Goswin wartet im Unterschlupf.

Rafael fragt: „Hast du etwas entdeckt?“

„Nein, nichts von Bedeutung. Das Eingangstor mit zwei großen Wachtürmen und daneben einen steilen Abhang“, antwortet Goswin. „Wie sieht es bei euch aus?“

Emma tritt von einem Fuss auf den anderen. „Komm mit, wir müssen dir etwas zeigen.“

„Das tönt spannend“, meint Goswin und steht sofort auf.

Die Freunde gehen zurück zur Stelle, an der Emma und Rafael das Loch gefunden haben. Sie entfernen die Bretter wieder und Goswin schaut hinein.

Er schaut sie vielversprechend an. „Das könnte ein Geheimgang zur Burg sein. Ich habe bereits Geschichten gehört, die davon sprechen, habe aber nie geglaubt, dass es dies wirklich gibt.“

Rafael steigt als erster hinab ins Loch. Nachher folgt Goswin, danach Emma und am Schluss noch Strolch.

„Pfui, der Gang ist voller Spinnweben“, bemerkt Rafael.

Am Anfang müssen sie sich noch etwas ducken, um den Kopf nicht an der Decke anzustossen, danach wird der Gang höher. Er ist so schmal, dass sie hintereinander gehen müssen. Bald ist es stockdunkel, da das Licht des Eingangs nicht mehr bis zu ihnen reicht.

Rafael sagt: „Am besten halten wir uns gegenseitig an den Schultern fest, dann stossen wir nicht zusammen.“

„Der Gang kommt mir endlos vor“, meint Emma ängstlich.

Goswin beruhigt sie: „Das denkst du nur, weil es so dunkel ist und wir so langsam gehen müssen.“

Auf einmal sagt Rafael leise: „Dort vorne ist Licht, wir haben es fast geschafft.“

Die Decke wird wieder tiefer und die Freunde müssen sich ducken.

Rafael flüstert: „Hier sieht es gleich aus wie beim Eingang. Über mir sind Bretter. Ich schau mal, ob ich etwas durch die Ritzen sehen kann.“

Er drückt seinen Kopf gegen die Bretter.

„Und?“, fragt Emma ungeduldig.

„Es sieht aus, als wären wir tatsächlich in der Burg. Rundherum sind Mauern und auf einer Seite sehe ich dichte Sträucher.“

Goswin fragt: „Siehst du irgendwo Menschen?“

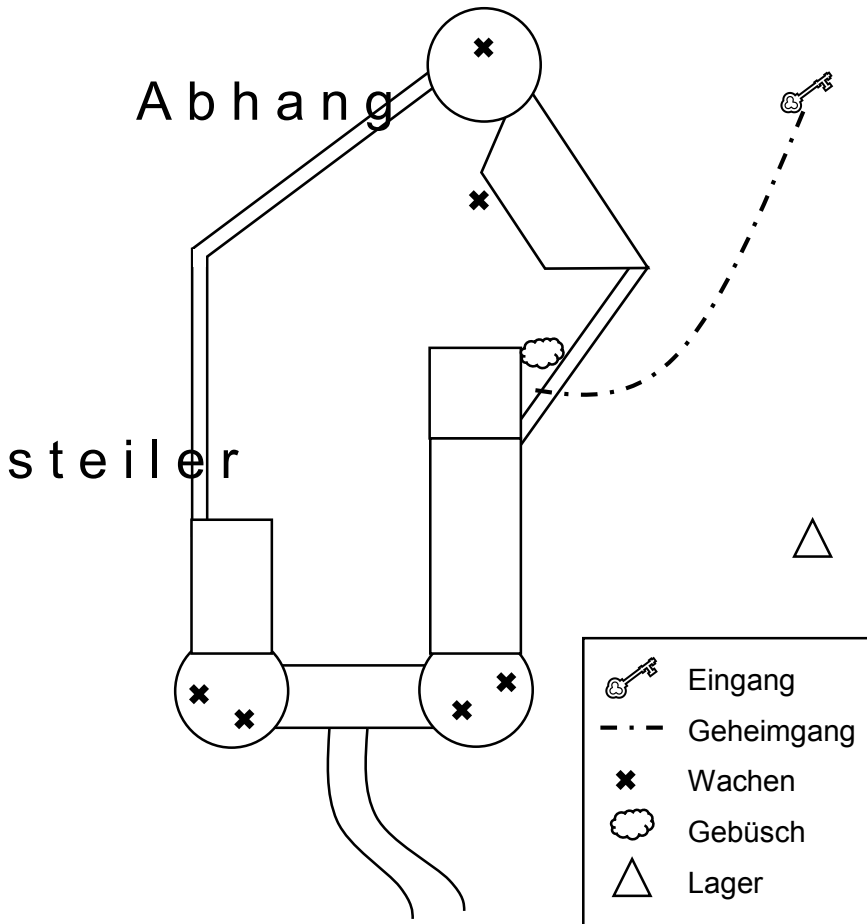
„Nein“, antwortet Rafael.

Dann möchte Goswin wissen: „Gut. Kannst du die Bretter anheben?“

Rafael versucht es vorsichtig und nimmt zwei der Bretter weg. Danach klettert er vorsichtig aus dem Loch. Goswin, Emma und Strolch folgen ihm. Die Freunde schauen sich genau um. Sie befinden sich in einem Dreieck. Zwei Seiten bestehen aus Mauern. Eine gehört zum Turm, die andere zu einer Burgmauer. Die dritte Seite des Dreiecks ist ein dichtes Gebüsch. In dieses klettern sie nun vorsichtig und spähen auf der anderen Seite hinaus. Einige Meter vor ihnen befindet sich die Kapelle und dahinter sehen sie den runden Wachturm, den auch Emma und Rafael beim Auskundschaften entdeckt haben. Vor dem Eingang der Kapelle steht ein Soldat. Sie beobachten alles eine Weile, bis Goswin ein Zeichen gibt, zurück in den Gang zu klettern. Dieses Mal geht Emma voraus, Strolch folgt ihr, danach kommen Goswin und am Schluss Rafael, der die Bretter vorsichtig wieder an ihren Platz zurücklegt.

Sie tasten sich vorsichtig zurück zum Eingang des Ganges und verstecken auch diesen wieder unter dem Laub. Danach kehren sie zurück zu ihrem Lager.

Rafael zeichnet mit einem Stecken einen Plan der Burg in die Erde. Dieser sieht so aus:



Mithilfe des Burgplans besprechen sie alles und schmieden einen Plan.

„Jetzt müssen wir nur noch entscheiden, wer hier bleibt und wer in die Burg geht“, schliesst Rafael die Besprechung ab. Emma ist nicht einverstanden: „Warum muss überhaupt jemand hier bleiben? Können wir nicht alle zusammen hingehen?“

Goswin gibt Rafael Recht: „Nein, wenn wir in der Burg erwischt werden, brauchen wir jemanden, der noch frei ist und uns retten könnte.“

„Meldet sich jemand freiwillig?“, fragt Rafael.

Alle drei schweigen.

Goswin grinst. „Ich glaube, wir wären alle gerne beim Abenteuer dabei. Am besten entscheidet das Los.“

Er nimmt drei dünne gleichlange Zweige und zerbricht einen in der Mitte. Danach hält er sie so in der Hand, dass alle gleich lang aussehen.

„Wer den halbierten Zweig zieht, muss hier bleiben“, erklärt Goswin.

Emma zieht zuerst einen Zweig und Rafael nimmt den Zweiten. Sie betrachten alle ihre Zweige.

„Ich muss also hierbleiben“, folgert Goswin. „Vielleicht seid ihr wirklich vom Schicksal dazu bestimmt, die Reliquie zurückzubringen.“

Sie sammeln einige Steine und füllen Rafaels Tasche damit. Danach warten sie beim Unterschlupf, bis es Nacht wird. Es kommt ihnen vor wie eine Ewigkeit.

Endlich sagt Goswin: „Ich glaube, nun schlafen alle in der Burg, ihr könnt loslegen.“

Emma nimmt Goswins leere Tasche mit und macht sich mit Rafael und Strolch auf den Weg zum Geheimgang. Vorsichtig schieben sie die Bretter auf die Seite und steigen hinab. Rafael geht voraus und Emma und Strolch folgen ihm. Da es draussen dunkel ist, bemerken sie den Ausgang erst, als sie bereits darunter stehen. Rafael entfernt so leise wie möglich die Bretter. Gespannt klettern sie aus dem Loch. Aus dem Gebüsch heraus beobachten sie die Wache vor der Kapelle.

Rafaels Herz schlägt so laut, dass er Angst hat, sogar die Wache könnte es hören. Auch Emma ist nervös und ihre Beine zittern vor Aufregung.

Der Soldat steht ruhig da und schaut immer wieder in eine andere Richtung. Rafael blickt zu Emma und sie nickt ihm zu. Er wartet, bis der Soldat in die entgegengesetzte Richtung schaut, springt aus dem Gebüsch und huscht so schnell wie

möglich an die Seitenmauer der Kapelle. Strolch und Emma warten im Gebüsch.

Rafael nimmt einen Stein aus seiner Tasche und wartet auf Emmas Zeichen. Vor lauter Aufregung zittern seine Hände und er befürchtet schon, den Stein nicht richtig werfen zu können. Da sieht er, wie im Gebüsch Emmas Hand erscheint und gleich wieder verschwindet. Er wirft sofort den Stein in Richtung der Mauer am Abhang. Der Stein prallt mit einem dumpfen Knall an die Mauer und fällt danach auf den Boden.

Die Wache schaut sofort in diese Richtung, bleibt aber stehen. Rafael wartet wieder auf Emmas Zeichen und wirft dann einen nächsten Stein.

Dieses Mal klappt es. Die Wache entfernt sich vom Eingang. Emma sieht den Soldaten nun nicht mehr und muss auf Rafael's Zeichen warten.

Dieser drückt sich so fest er kann an die Kapellenwand. Als er sieht, dass der Soldat ihnen den Rücken zudreht, winkt er Emma zu.

„Strolch, jetzt!“, flüstert sie und wartet, bis Strolch lautlos aus dem Gebüsch gekrochen ist und dann bellend auf die Wache zuspringt.

„Ach, so, du warst das!“, sagt der Soldat und versucht, Strolch einzufangen. Dieser macht aber einen Satz und entfernt sich

noch weiter von der Kapelle. Die Wache folgt ihm und versucht weiter, Strolch einzufangen.

„Bist du endlich still!“, schimpft der Soldat, doch Strolch rennt um ihn herum und bellt weiter.

Währenddessen rennt Emma so schnell sie kann in die Kapelle. Die Reliquie hat sie schnell entdeckt. Sie steht auf dem Altar vorne in der Kapelle.

Emma schnappt sie sich und lässt sie beinahe fallen. Die Reliquie ist schwer, obwohl sie klein ist.

Emma steckt sie in Goswins Tasche und späht beim Ausgang der Kapelle nach draussen.

„Die Luft ist rein“, denkt sie sich und rennt los.

Die Wache ist immer noch mit Strolch beschäftigt.

In diesem Moment ruft die Wache auf dem Turm hinter der Kapelle: „Was ist denn hier unten los?“

Der Wächter der Kapelle ruft zurück: „Der Hund, er will einfach...“

Der Wächter auf dem Turm unterbricht ihn. „Dort, Einbrecher, lass den Hund!“

Emma rennt weiter, springt ins Gebüsch und zum Loch. Rafael folgt gleich hinter ihr und beginnt, die Bretter wieder auf das Loch zu legen.

„Aber Rafael, was ist mit Strolch?“, fragt Emma ängstlich. „Wir können ihn doch nicht zurücklassen!“

In diesem Moment springt Strolch noch durch den Spalt, bevor Rafael das letzte Brett einsetzt.

„Los jetzt!“, ruft Rafael und zwängt sich durch den Gang. Emma und Strolch folgen ihm sofort. Als sie den Gang verlassen machen sie sich nicht die Mühe, diesen noch zu verschliessen, um einen möglichst grossen Vorsprung vor den Wachen herauszuholen.

Atemlos erreichen sie Goswin.

„Was ist los?“, fragt dieser.

„Schnell“, sagt Rafael und schnauft wie ein Pferd, „wir müssen weg, wir wurden entdeckt!“

„Rafael, schau!“, ruft Emma und zeigt auf den Stamm eines Baumes neben ihnen. Eine Blume war erschienen. Genauso eine, bei deren Berührung sie vor ein paar Tagens ins Mittelalter versetzt wurden.

„Goswin, Strolch, kommt schnell hierher“, ruft Rafael.

Von weitem hören sie bereits die Rufe der Wachen.

Als die Freunde nebeneinander vor dem Baum stehen und Rafael die Blume berührt, beginnt der Boden zu zittern und alles sich zu drehen. Sie fallen um und als sie wieder aufse-

hen, befinden sie sich beim Wasserfall, bei dem auch Rafael und Emma angekommen waren.

„Juhee, wir haben es geschafft!“, jubelt Emma und wirft die Hände in die Luft.

Rafael meint: „Ja, das war aber ganz knapp!“

Goswin schaut sie verwirrt an: „Was war das? Und wo sind wir hier?“

Emma klärt ihn auf: „Bei diesem Wasserfall sind wir in deiner Zeit angekommen. Von hier aus ist es nicht mehr weit zur Burg von Ritter Friedrich.“

Goswin schaut sie staunend an.

„Zeig uns unsere Eroberung einmal her“, sagt Rafael zu Emma.

Sie nimmt die kleine goldene Truhe aus der Tasche und gibt sie an Rafael weiter.

„Vorsicht, sie ist schwerer als man denkt, ich hätte sie beinahe fallen gelassen“, warnt sie ihn.

Rafael und Goswin bestaunen die Reliquie mit offenen Mündern. Danach versorgen sie sie wieder vorsichtig in Goswins Tasche.

Emma dreht sich zu Strolch um und drückt ihm einen Kuss auf die Stirn. „Danke Strolch, du warst super in der Burg. Ohne dich hätten wir das nie geschafft!“

Strolch wedelt mit dem Schwanz und leckt ihr quer über das Gesicht.

Nach diesem aufregenden Tag richten sich die Freunde an Ort und Stelle zum Schlafen ein. Bevor ihnen aber die Augen zufallen, erzählen Emma und Rafael ganz genau, was sie in der Burg erlebt haben.

8. Tag

Emma, Rafael, Goswin und Strolch erwachen erst, als der Morgen schon längst angebrochen ist.

„Heute ist der grosse Tag!“, freut sich Emma. „Obwohl ich auch ein wenig traurig bin. Irgendwie war es hier ziemlich aufregend, da erscheint mir unser Zuhause schon etwas langweilig.“

„Wie viel Zeit ist dort wohl vergangen?“, fragt Rafael. „Verflixt, unsere Eltern machen sich bestimmt schon riesige Sorgen.“

„Ohje, wegen all der Probleme hier habe ich gar nicht an zuhause gedacht!“, meint Emma.

Rafael schlägt vor: „Am besten machen wir uns so schnell wie möglich auf den Weg.“

Sie wandern also dieselbe Strecke noch einmal, wie am ersten Tag. Die Wachen lassen sie sofort in die Burg, als sie den Grund für den Besuch bei Ritter Friedrich erwähnen.

Dieser kommt ihnen bereits im Innenhof entgegen.

„Ihr habt es wirklich geschafft!“, staunt er erfreut.

Goswin verneigt sich und Emma und Rafael tun es ihm nach.

Emma nimmt die Reliquie aus der Tasche und überreicht sie Ritter Friedrich.

„Das Glück ist zu uns zurückgekehrt!“, ruft Ritter Friedrich.

„Ruht euch zuerst aus! Danach veranstalten wir ein Festmahl und ihr könnt mir alles genau erzählen. Winlin führt euch zu eurem Gemach.“

„Danke, Ritter Friedrich“, antworten Emma, Rafael und Goswin im Chor.

Sie folgen Winlin in einen grossen Raum. Sogar Strolch darf mitkommen. Sie waschen sich und ruhen sich den ganzen Nachmittag aus.

Gegen Abend holt Winlin die Freunde ab und bringt sie in einen grossen Saal. Der Tisch ist reichlich gedeckt und Ritter Friedrich wartet bereits.

„Setzt euch“, sagt er. „Ich möchte eure Geschichte hören, von Anfang bis Ende.“

Die Freunde erzählen von all ihren Abenteuern und schlagen sich dabei den Bauch voll. Als sie zu Ende sind, schweigt Ritter Friedrich lange.

Ganz feierlich spricht er dann: „Ihr wisst nicht, wie dankbar ich euch bin. Ich würde euch gerne noch länger als Gäste auf meiner Burg behalten, wenn ihr dies wünscht.“

Emma antwortet ihm: „Herr Ritter Friedrich, das ist wirklich sehr nett, aber leider müssen wir wieder zurück in unsere Zeit. Wir können nicht hier bleiben, auch wenn es für uns eine Ehre und sehr spannend wäre.“

„Ganz, wie ihr wünscht“, antwortet er. „Dich, Goswin, möchte ich für deinen Mut und deine wertvolle Hilfe belohnen. Wenn es dir behagt, darfst du Knappe werden in meiner Burg. Ich würde dich persönlich zum Ritter ausbilden.“

Goswin ist zuerst sprachlos, dann ruft er: „Natürlich will ich das!“

Als er merkt, mit wem er eigentlich spricht, läuft er rot an und sagt: „Ich nehme dieses Angebot gerne an, Ritter Friedrich.“

„Das freut mich zu hören, Goswin“, antwortet Ritter Friedrich mit einem Lächeln. „Natürlich darf auch Strolch bei uns in der Burg wohnen.“

„Danke, das ist sehr nett“, bedankt sich Rafael in Strolchs Namen.

„Ich danke euch für diesen spannenden Abend und wünsche euch eine gute Nacht“, schliesst Ritter Friedrich das Gespräch und erhebt sich.

Die Freunde kehren in ihr Gemach zurück und reden noch lange über das leckere Essen und ihre Abenteuer.

Am nächsten Morgen verabschieden sich Rafael und Emma von Ritter Friedrich und marschieren mit Goswin und Strolch zum Wasserfall.

Schweren Herzens nehmen Emma und Rafael Abschied von ihren neuen Freunden.

„Passt auf euch auf“, wünscht Emma.

„Danke, Goswin“, fügt Rafael bei. „Ohne dich hätten wir es nie geschafft. Und ohne dich auch nicht, Strolch. Ihr wart uns sehr gute und treue Freunde. Macht’s gut.“

Strolch lässt seinen Schwanz hängen und Goswin macht ein bedrücktes Gesicht.

„Ich danke euch für dieses Abenteuer“, sagt Goswin. „Ohne euch müsste ich mein Leben lang auf den Feldern schuften und wäre nicht Knappe auf einer Burg geworden.“

Die Freunde umarmen sich. Zum letzten Mal streicheln Emma und Rafael ihren Strolch. Dann klettern sie zur Höhle unter dem Wasserfall. Sie winken Goswin und Strolch zum Abschied und berühren danach die Blume.

Der Boden zittert, alles dreht sich und sie landen wieder beim Wasserfall.

„Rafael, was haben wir denn hier für eine Uhrzeit? Es herrscht ja richtige Dämmerung. Wir sind doch am Mittag aus dem Mittelalter zurückgereist, das kann doch gar nicht sein“, bemerkt Emma.

Rafael grinst. „Nach diesen abenteuerlichen Tagen im Mittelalter weiss ich nicht mehr, was richtig oder falsch ist in dieser Welt. Vielleicht sind hier nur ein paar Stunden vergangen, seit wir weg waren.“

„Wir werden es erfahren, sobald wir zuhause sind“, meint Emma.

Sie stapfen durch den Wald zurück zu Emmas Haus. Als sie läuten, öffnet Emmas Mutter die Türe und schaut sie verdutzt an.

„Wie schaut ihr denn aus? Woher habt ihr diese komischen Kleider? Ich dachte schon, ihr kommt gar nicht mehr zurück, ihr seid eine halbe Stunde zu spät!“

Emma und Rafael schauen sich an und lachen.

„Mama, ich glaube, wir haben dir sehr viel zu erzählen“, erklärt Emma und zwinkert Rafael zu.

Anhang

Feuer

Kriterien für einen geeigneten Platz für eine Feuerstelle:

- ⇒ mindestens 10m vom nächsten Baum entfernt
- ⇒ keine Büsche in der Nähe
- ⇒ frei von Wurzeln, Nadeln, Blättern und Ästen (können auch entfernt werden)
- ⇒ möglichst trockener Boden
- ⇒ kein Stein- oder Felsboden
- ⇒ nicht auf einer Wiese

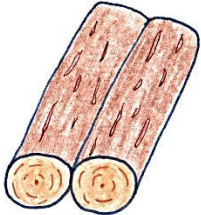
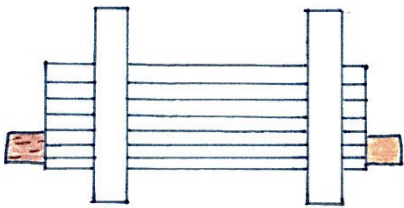
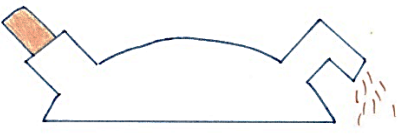

Drei Dinge für ein Feuer

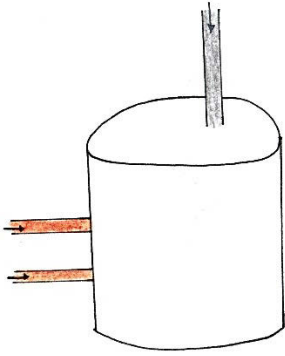
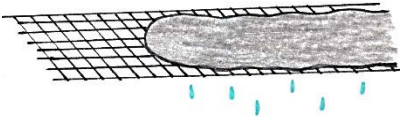
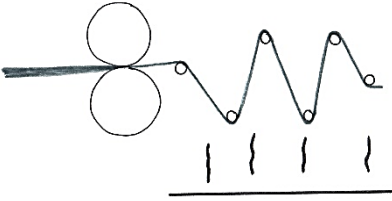
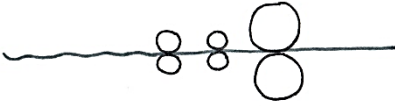
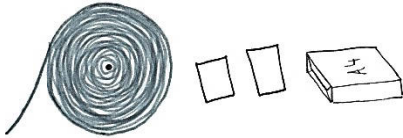
Die drei Dinge, um ein Feuer zu entzünden, sind **brennbares Material, Wärme** und **Luft**. Die **Wärme** kann zum Beispiel von einem Funken stammen. Damit daraus ein Feuer entsteht, braucht der Funke Nahrung. Das ist das **brennbare Materi-**

al, beispielsweise trockenes Holz. Das Feuer benötigt aber auch Sauerstoff, um zu brennen. Der Sauerstoff befindet sich in der **Luft**. Wir brauchen den Sauerstoff zum Atmen. Ist kein Sauerstoff mehr vorhanden, ersticken wir. Hat das Feuer keinen Sauerstoff mehr, löscht es. Das hast du beobachten können, als du das Glas über die Kerze gestülpt hast und die Flamme erstickt ist.

Brennesselschnur

Lösungen zur Reihenfolge der Papierherstellung:

	<p>Zuerst werden Bäume gefällt.</p>
	<p>Von den Stämmen wird mit dem Entrinder die Rinde entfernt.</p>
	<p>Der Holzschleifer zerkleinert die Stämme zu kleinen Fasern.</p>
	<p>Die Fasern werden im Einderer mit Wasser gemischt und gerührt. Ein zäher Brei entsteht.</p>

	<p>In der Stoffzentrale mischt man den Brei mit chemischen Stoffen (z.B. Leim oder Bleichmittel).</p>
	<p>Danach wird der Brei auf ein Sieb gestrichen, damit das Wasser abtropfen kann. Zurück bleibt sogenanntes Flies.</p>
	<p>Das feuchte Flies wird mit Walzen gepresst und nachher getrocknet.</p>
	<p>Damit die Oberfläche des Papiers schön glatt wird, kommt es durch die Streichanlage.</p>
	<p>Jetzt wird das Papier auf grosse Rollen aufgespult. Danach wird es geschnitten, verpackt und in die Geschäfte gebracht.</p>

Pfeil und Bogen

Tipps zur Vorbereitung eines Interviews:

- 1 Kontaktiert einen Jäger und fragt, ob ihr mit ihm ein Interview machen dürft.
- 2 Macht mit ihm einen Termin und den Ort für das Interview ab. Am besten schlägt ihr einen Termin in einer Woche vor, damit ihr genug Zeit habt für die Vorbereitung.
- 3 Bedankt euch.
- 4 Überlegt euch, welche Informationen ihr vom Jäger erhalten möchtet.
- 5 Notiert euch Fragen, mit denen ihr die Informationen erhaltet. Stellt am besten Fragen, die man nicht mit Ja oder Nein beantworten kann, dann werdet ihr mehr Informationen erhalten.
- 6 Wählt maximal 10 Fragen aus, damit euer Interview nicht zu lang wird.
- 7 Bringt die Fragen in eine logische Reihenfolge.
- 8 Verteilt die Rollen während dem Interview: Wer stellt die Fragen? Wer schreibt die Antworten auf? Jeder soll etwas machen während des Interviews.

Tipps zur Durchführung eines Interviews:

- 1 Geht pünktlich zum Interview. Ihr solltet etwa 5 Minuten früher am verabredeten Ort eintreffen.
- 2 Begrüsst die Person und bedankt euch, dass ihr mit ihr ein Interview durchführen dürft.
- 3 Führt das Interview mit eurer Frageliste durch. Jeder erledigt seinen Job (Fragen stellen, Antworten in Stichworten notieren). Beachtet folgende Punkte:
 - ⇒ Falls die Person eine eurer Fragen bereits zu früh beantwortet, lasst ihr die Frage weg.
 - ⇒ Falls die Person eine Frage zu ungenau beantwortet oder ein Teil einer Antwort fehlt, fragt ihr nach.
- 4 Bedankt euch am Schluss für das Interview.

Löffel

Lösungen zu den Tischsitten aus dem Mittelalter:

Waschet Euch	sich die Finger abzulecken.
Leget einen abgenagten Knochen nicht zurück in die Schüssel	und schnäuze sich nicht in das Tisch-tuch.
Beim Essen rülpe man nicht	die Hände vor dem Essen
Es ist wenig schicklich,	in den Ohren oder in der Nase.
Es soll sich niemand während des Essens über die Schüssel legen	sondern werft ihn unter den Tisch, aber nahe an Eure Füße und ohne jemanden zu verletzen.
Wer gerade einen Bissen im Mund hat,	an der Gewandung oder den Stiefeln ab.
Auch wenn Euch ein Stück im Teller Eures Tischnachbarn besonders gefällt,	und dabei schnaufen und schmatzen wie ein Schwein.
Ihr sollt nicht mit dem Messer	der saufe nicht wie ein Vieh.
Bohret bei Tisch nicht	so nehmt es ihm nicht weg.
Spucket nicht	über den Tisch.
Man wische sich nicht die Hände	an den Zähnen herumstochern.

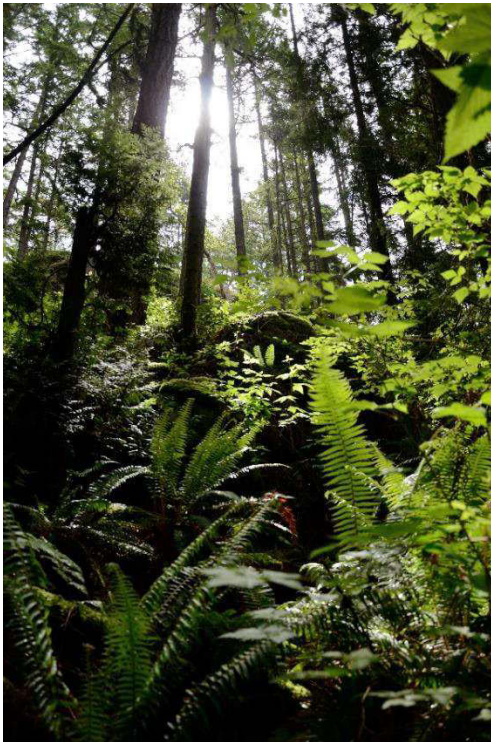
Emma und Rafael landen auf mysteriöse Weise im Mittelalter. Um zurück in ihre Zeit zu kommen, erhalten sie eine Aufgabe: Sie müssen Ritter Friedrich die Reliquie zurückbringen, die ihm vor Jahren von Ritter Rorich gestohlen wurde. Goswin, ein Junge in ihrem Alter, begleitet und unterstützt Emma und Rafael bei ihrer abenteuerlichen Reise. Unterwegs lernen Emma und Rafael, Gegenstände aus Naturmaterialien herzustellen und nur mit dem Nötigsten auszukommen. Werden Emma und Rafael zurückkehren oder für immer im Mittelalter bleiben?



Integriert in die Geschichte finden sich in diesem Buch sieben Anleitungen für Tätigkeiten in der Natur. Zu jeder Tätigkeit ist auch eine Lernaufgabe enthalten. Sie behandelt jeweils Sachwissen zu einem Thema, das eine Verbindung zur Tätigkeit aufweist.



**Abenteuergeschichte, die Kinder im Mittelstufenalter
zur Auseinandersetzung mit der Natur und mit
Sachinhalten anregt**



Bachelorarbeit
im Rahmen der Ausbildung 12-15
im Studienbereich Mensch & Umwelt

Barbara Koller
Toreggstrasse 10
9304 Bernhardzell
barbara.koller@stud.phsg.ch
Tel.: 071 433 13 72

Abgabedatum: 16. Januar 2015

Begleitung und Begutachtung: Michael Obendrauf

Abstract

In dieser Arbeit wird untersucht, wie ein Produkt beschaffen sein sollte, das Kinder im Mittelstufenalter zum Aufenthalt in der Natur und zur Auseinandersetzung mit Sachinhalten anregt. Dafür wurde eine Abenteuergeschichte verfasst, die Anleitungen zu Tätigkeiten in der Natur und Lernaufgaben enthält. Die Abenteuergeschichte bildet den Rahmen. Die Tätigkeiten in der Natur sollen Kinder dazu animieren, Zeit draussen zu verbringen. Die Lernaufgaben vermitteln Sachwissen, das in einer thematischen Verbindung mit den Tätigkeiten steht.

Um das erarbeitete Produkt zu analysieren, wurden Qualitätskriterien einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter erarbeitet und angewandt. Ebenfalls wurde untersucht, welchen Einfluss die Natur auf Kinder ausübt und ob es folglich Sinn ergibt, Kinder Zeit in der Natur verbringen zu lassen. Ausserdem wurden Merkmale guter Lernaufgaben definiert und die Lernaufgaben aus dem Produkt damit analysiert.

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	1
2. FACHWISSENSCHAFTLICHE GRUNDLAGEN.....	3
2.1. Qualitätskriterien einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter.....	3
2.1.1. Figuren.....	3
2.1.2. Handlung.....	4
2.1.3. Schreibstil	6
2.1.4. Checkliste	8
2.2. Kinder und Natur	10
2.2.1. Definition Natur	10
2.2.2. Gesunde Entwicklung	11
2.2.3. Kinder profitieren in der Natur	13
2.2.4. Kinder verbringen weniger Zeit in der Natur	20
2.2.5. Naturdefizit-Störung	22
2.2.6. Fazit.....	24
2.3. Lernaufgaben	25
2.3.1. Merkmale guter Lernaufgaben nach dem Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a)	25
2.3.2. Merkmale guter Lernaufgaben nach Adamina (2010).....	26
2.3.3. Merkmale guter Lernaufgaben nach Reusser et al. (2013).....	27
2.3.4. Vergleich und Diskussion	28
3. PRODUKT	35
3.1. Aufbau	35
3.1.1. Zusammenfassung der Geschichte	35
3.1.2. Tätigkeiten und Lernaufgaben.....	37

3.2. Analyse	41
3.2.1. Geschichte.....	41
3.2.2. Tätigkeiten.....	44
3.2.3. Lernaufgaben.....	48
3.2.4. Verwendung.....	64
4. ZUSAMMENFASSUNG	66
5. LITERATURVERZEICHNIS	68
6. ANHANG	70
6.1. Tabellenverzeichnis.....	70
6.2. Abbildungsverzeichnis.....	71
7. DANKSAGUNG	72
8. EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG	73

1. Einleitung

Kinder verbringen immer weniger Zeit draussen (vgl. Louv, 2011, S.148). Da stellt sich die Frage, wie man diesem Trend entgegenwirken könnte. Dafür gäbe es verschiedene Möglichkeiten: Man könnte Eltern darauf aufmerksam machen und ihnen Vorschläge zur Änderung ihrer Erziehung geben. Die Einführung eines neuen Faches in der Schule, in dem man den Unterricht immer draussen stattfinden lässt, wäre ebenfalls eine Möglichkeit. Die dieser Arbeit zugrunde liegende Idee geht aber davon aus, dass man ein Produkt erstellt, das Kinder dazu motiviert, Zeit draussen zu verbringen. Damit das Produkt jedoch auch in der Schule verwendet werden kann, sollte es sich nicht nur um einen Aufenthalt in der Natur ohne grösseren Sinn dahinter handeln. Deshalb setzt sich diese Arbeit mit folgender Fragestellung auseinander:

Wie muss ein Produkt beschaffen sein, das Kinder im Mittelstufenalter zum Aufenthalt in der Natur und zur Auseinandersetzung mit Sachinhalten anregt?

Bei der Bearbeitung der Fragestellung sind Unterthemen aufgetaucht, die wichtig zur Beantwortung dieser Frage sind. Sie werden als Unterfragen in dieser Arbeit thematisiert.

Als Produkt wurde eine Geschichte gewählt. Die Gründe dafür werden in einem späteren Kapitel erläutert. Da Kinder wahrscheinlich nur von guten Geschichten gepackt werden, muss man wissen, was eine gute Geschichte ausmacht. Ansonsten würde es sie vermutlich nicht zur Auseinandersetzung mit der Natur animieren. Deshalb lautet eine erste Unterfrage:

Welche Qualitätskriterien müssen beim Schreiben einer Geschichte beachtet werden?

Ein wichtiger Aspekt aus der Fragestellung ist die Natur. Schliesslich handelt es sich dabei um das Ziel, dass Kinder sich mit der Natur beschäftigen. Um herauszufinden, ob es überhaupt sinnvoll ist, Kinder Zeit in der Natur verbringen zu lassen, wird folgende Unterfrage beantwortet:

Warum ist es wichtig, dass Kinder Zeit in der Natur verbringen?

Die dritte Unterfrage resultiert aus dem Ziel, dass sich Kinder, nebst dem Aufenthalt in der Natur, auch mit Sachinhalten auseinandersetzen. Dafür wurde das Medium Lernaufgabe gewählt. Auch diese Auswahl wird in einem späteren Kapitel begründet. Nicht nur bei der Geschichte, sondern auch bei den Lernaufgaben ist es wichtig, dass sie qualitativ sind. Deshalb lautet die dritte Unterfrage:

Was ist eine gute Lernaufgabe?

Ein weiteres Thema, das aus der Fragestellung resultieren würde, wäre das der Motivation. Dieses Thema wird aber im Rahmen dieser Arbeit nicht angesprochen.

2. Fachwissenschaftliche Grundlagen

In diesem Kapitel werden die fachwissenschaftlichen Grundlagen, die für die Diskussion des erarbeiteten Produkts nötig sind, erörtert.

Es werden die Qualitätskriterien einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter, der Zusammenhang zwischen Kindern und Natur und Kriterien von guten Lernaufgaben thematisiert. Der Hauptfokus wird auf der Thematik Kinder und Natur liegen, die beiden anderen Themen werden weniger vertieft diskutiert.

2.1. Qualitätskriterien einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass man bezüglich der Qualität einer Geschichte oft nur über den Aufbau der Geschichte und die Handlung nachdenkt. Es gehört aber weit mehr zu einer guten Geschichte. Ausserdem unterscheiden sich wahrscheinlich die Qualitätsmerkmale einer Geschichte, die für Kinder im Mittelstufenalter geschrieben wurde, von den Merkmalen von Geschichten für Erwachsene. In diesem Kapitel werden Kriterien, die eine qualitätsvolle Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter beschreiben, erörtert. Die Kriterien sind in die drei Kategorien Figuren, Handlung und Schreibstil unterteilt.

2.1.1. Figuren

Die Figuren spielen in der Geschichte eine zentrale Rolle. Ohne eine Figur wäre eine Geschichte wahrscheinlich langweilig zu lesen. Deshalb gilt es dabei folgende Qualitätskriterien zu beachten.

Die Hauptfigur(en) in der Geschichte sollten *ein bis zwei Jahre älter* sein als die Leserzielgruppe (vgl. Rösler, 2009, S. 39 und Englert, 2013, S. 53). „Denn Kinder orientieren sich nach oben, an älteren Kindern, die sie als stärker oder schlauer bewundern.“ (Englert, 2013, S. 53).

Ein Buch packt den Leser oder die Leserin auch oft, wenn man sich mit einer Hauptfigur *identifizieren* kann. Deshalb ist es von Vorteil, wenn das Buch sowohl eine

weibliche, als auch eine männliche Hauptfigur enthält, um beide Geschlechter anzusprechen (vgl. Englert, 2013, S. 53). Die Figuren in der Geschichte sollten ausserdem interessante und vielseitige Menschen sein (vgl. Englert, 2013, S. 104). Rösel (2009, S. 39) formuliert es so, dass die Figuren aus einer Mischung von leserähnlichen und leserfremden Eigenschaften bestehen sollten. Dabei könnte es sich um dasselbe handeln. Indem man eine Figur vielseitig und interessant macht, ist die Wahrscheinlichkeit gross, dass sich darunter dem Leser oder der Leserin ähnliche oder fremde Eigenschaften befinden. Charakterzüge, die dem Leser oder der Leserin entsprechen, ermöglichen die Identifikation mit der Figur. Dem Leser oder der Leserin entgegengesetzte Charakterzüge können es spannend machen, die Figur im Verlaufe des Buches genauer kennenzulernen und ihre Entwicklung zu beobachten.

Wenn die Figuren aus *Rollenklischees* bestehen, wirken sie wahrscheinlich langweilig. Ein blondes Mädchen, das Pferde mag, sich gerne rosa kleidet und in ihrer Freizeit tanzt tönt weit weniger spannend als eines, das sich für Leuchttürme interessiert, eine Macke hat für T-Shirts mit lustigen Prints und in der Freizeit Schach spielt. Deshalb rät Englert auch von Klischees ab (2013, S. 108).

2.1.2. Handlung

Die Handlung ist vermutlich das, was der Leser oder die Leserin am bewusstesten wahrnimmt. Auch dazu gibt es einige Qualitätskriterien.

Ein Kriterium ist der Spannungsbogen. Dieser sollte aus einer *Kombination von einem grossen und vielen kleinen Spannungsbögen* bestehen (vgl. Englert, 2013, S. 113). Der grosse Spannungsbogen beschreibt den Spannungsverlauf der Haupthandlung. Er sollte sich in den ersten zwei Dritteln der Geschichte zuspitzen und mit

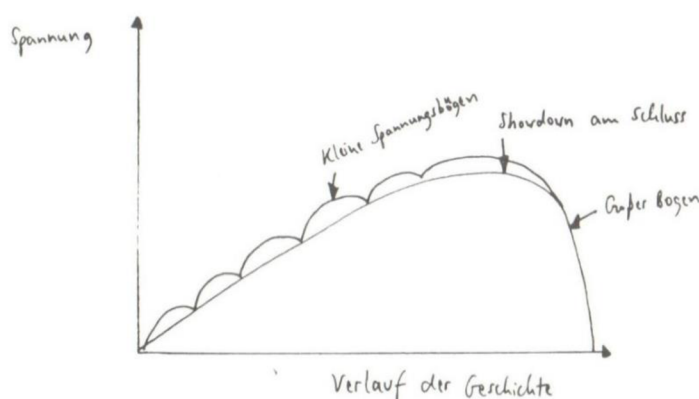


Abb. 1: Spannungsbogen von Englert

einem Showdown am Schluss auflösen. Die kleinen Spannungsbögen könnten zum Beispiel Probleme oder Konflikte sein.

Laut Rösel (2009, S. 42) ist das oberste Gesetz: „Es muss *spannend* sein!“ (Hervorhebung B.K.) Doch was ist spannend? Bei Spannung denkt man sofort an Explosionen und Schiessereien. Englert erwähnt aber, dass Spannung nicht unbedingt Action bedeutet, sondern aus äusseren und inneren Konflikten bestehen kann (2013, S. 116). Um die Spannung aufrechtzuerhalten, sollten sich ausserdem die Figuren und die Geschichte stetig weiterentwickeln (vgl. Rösel, 2009, S. 43).

Die Geschichte sollte auch *schneller erzählt werden als in Büchern für Erwachsene* (Englert, 2013, S. 117). Kinder besitzen normalerweise nicht das Interesse, beispielsweise über fünf Seiten eine Landschafts- oder Umgebungsbeschreibung zu lesen, ohne dass etwas passiert.

Ebenso ist es wichtig, dass die Handlung *einfach und klar strukturiert* ist (Rösel, 2009, S.42). Die Kinder sollten den Überblick über die Geschichte behalten können. Wenn ständig neue Figuren dazukommen oder zu viele Handlungsstränge parallel verlaufen, besteht die Möglichkeit, dass Kinder der eigentlichen Geschichte nicht mehr folgen können und deshalb das Buch weglegen oder beim Vorlesen nicht mehr zuhören.

Auch den *Anfang* der Geschichte betreffend gibt es einiges zu beachten. Am besten ist es, wenn man zu Beginn der Geschichte den Leser oder die Leserin packt. Deshalb rät Englert von einem Routineanfang ab (2013, S. 126). Ein Beispiel für einen Routineanfang wäre eine Figur, die morgens aufsteht, frühstückt, danach zur Schule geht usw. Ausserdem sollte der Leser oder die Leserin bereits zu Beginn wissen, um was für einen Konflikt es sich im Buch handelt und welche Ziele die Figuren in der Geschichte verfolgen (vgl. Rösel, 2009, S. 43). Auf diese Weise entwickelt der Leser oder die Leserin wahrscheinlich Erwartungen, was in der Geschichte passieren wird und kann Spekulationen über das Geschehen aufstellen. Je nach Thema der Geschichte wird der Leser oder die Leserin so bereits zu Beginn gepackt und das Interesse lässt ihn oder sie weiterlesen.

Die Autorin Monika Osberghaus sagt in Englerts Buch: „Kinder gehen gerne mit einem guten Gefühl aus dem Buch raus, auch wenn es zwischendurch mächtig zur Sache geht. Man sollte also eine Beruhigung am *Ende* schaffen, ich will ja nicht

verzweifelt sein nach dem Lesen. Und ein offener Schluss ist tabu.“ (Englert, 2013, S. 43; Hervorhebung B.K.) Wenn ein Kinderbuch ein böses Ende hat, könnte den Kindern die Lust am Lesen oder dem Erzähler oder der Erzählerin die Lust am Vorlesen vergehen. Ein offener Schluss sollte wahrscheinlich vermieden werden, da Kinder oft auch im Alltag gerne Antworten auf ihre Fragen bekommen und mit einem „Ich weiss es nicht“ meistens nicht zufrieden sind.

2.1.3. Schreibstil

Der Schreibstil stellt sich als wichtig heraus bei einem Kinderbuch. Vorwiegend ist es ja so, dass eine erwachsene Person ein Buch für Kinder schreibt. Diese Person ist sich an die Erwachsenenliteratur gewöhnt, falls er oder sie selber liest. Ein Kinderbuch sollte aber nicht im gleichen Stil verfasst werden.

Zum einen muss der *Wortschatz altersangemessen* gewählt werden (vgl. Rösel, 2009, S. 34). Natürlich kann man nicht einfach davon ausgehen, dass alle 10-jährigen Kinder ein bestimmtes Wort verstehen. Trotzdem merkt man wahrscheinlich schnell, ob ein Text für eine Altersklasse geeignet ist oder nicht. Einige fremde Wörter kann man aus dem Kontext erschliessen. Sind es zu viele, wird der Text vermutlich unverständlich und deshalb nicht mehr interessant.

Zum anderen ist es besser, wenn in der Geschichte *auf komplizierte grammatische Strukturen verzichtet* wird (vgl. Rösel, 2009, S. 36). Wenn man einen Satz über mehrere Zeilen hinzieht und mit vielen Nebensätzen verschachtelt, kann ein Kind leicht die Übersicht über den Satz verlieren und muss ihn vielleicht nochmals von vorne lesen. Solche Bandwürmer sind manchmal sogar für Erwachsene unangenehm zu lesen, deshalb sollten sie bei Kindern besser ganz vermieden werden, um ihre Lesemotivation nicht zu schwächen. Rösel (2009, S. 36-37) gibt dazu folgende Tipps: Infinitivsätze mit „zu“ sollten nicht zu sehr erweitert werden, aktiv klingt lebendiger als passiv und sie würde den Konjunktiv I, also die indirekte Rede, nicht verwenden.

Ein weiterer Punkt ist die *Zeitform*. Rösel (2009) meint, für Kinder sei es besser, die Gegenwart zu wählen. Damit wirkt man näher am Geschehen und Anhäufungen von Hilfsverben werden vermieden, wenn aus der Vergangenheit erzählt wird (vgl. Rösel, 2009, S. 35-36). Ausserdem leben Kinder normalerweise im Hier und Jetzt und die

Gegenwart ist für sie wichtiger als die Vergangenheit oder die Zukunft. Deshalb ist es wahrscheinlich angenehmer für sie, eine Geschichte in der Gegenwart zu lesen oder erzählt zu bekommen. Durch das Vermeiden der Hilfsverben kann auch der vorher genannte Punkt betreffend dem Umgehen von komplizierten grammatischen Strukturen erfüllt werden.

Bei der *Erzählperspektive* erwähnt Englert (2013, S.118-119) drei Möglichkeiten: 1. Person (Ich-Perspektive), 3. Person (Er/Sie-Perspektive) oder auktorialer Erzähler/-in (kann in alle Köpfe blicken). Je nach Geschichte eignet sich vermutlich eine andere Perspektive. Bei nur einer Hauptfigur könnte es spannend sein, die Geschichte in der Ich-Perspektive lesen zu können. Gibt es mehrere Hauptfiguren, wäre die Perspektive in der 3. Person oder ein/e auktoriale/r Erzähler/in besser geeignet.

Da Kinder erst ab dem Alter von 10 oder 11 Jahren *Ironie* verstehen, sollte diese bei einer Geschichte für Kinder nicht verwendet werden. Dies erwähnt sowohl Englert (2013, S. 58) als auch Rösel (2009, S. 37).

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die *Dialoge*. Durch sie wirkt ein Text lebendiger, schliesslich läuft unsere Kommunikation vor allem durch das miteinander Sprechen ab. Die Dialoge im Text müssen aber echt klingen (Englert, 2013, S. 129). Wenn wir reden, hört sich das nämlich anders an, als wenn wir schreiben. Beim Sprechen hat man keine Möglichkeit, seine Aussage zu überarbeiten und deshalb sind die Formulierungen auch nicht gleich perfekt wie im Geschriebenen. Ausserdem sollten die Dialoge die Haupthandlung vorantreiben oder die Figuren charakterisieren (Englert, 2013, S. 130).

Beim Lesen von Geschichten entsteht meistens ein *inneres Bild* beim Leser oder bei der Leserin. Diese Bilder sollten laut Englert (2013, S. 133) bei Kinderbüchern mit wenigen Sätzen entstehen und auch Erinnerungen hervorrufen. Rösel (2009, S. 34) umschreibt dies als Tipp für Autoren und Autorinnen folgendermassen: „Malen Sie mit Worten die Bilder, die Sie sehen. Aber erklären sie nichts.“

Ein letzter Punkt, der von Bedeutung ist, sind die *Sinneseindrücke*, die im Text eingebaut sein sollten (Englert, 2010, S. 134). Wir nehmen unsere Umwelt schliesslich nicht nur durch die Augen wahr. Wir hören, fühlen, schmecken und riechen auch. Dies sollte in der Geschichte erlebt werden. Es erinnert an die enaktive, ikonische und symbolische Ebene beim Unterrichten. Indem verschiedene

Sinneseindrücke in der Geschichte vorkommen, kann ein ganzheitlicheres inneres Bild entstehen und sich wahrscheinlich auch besser verankern.

2.1.4. Checkliste

Aus den oben zusammengefassten Qualitätsmerkmalen einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter lässt sich eine Checkliste erstellen, die das Analysieren einer Geschichte erleichtert. Sie ist ebenfalls in die Bereiche Figuren, Handlung und Stil unterteilt.

	Qualitätskriterien	erfüllt	teils erfüllt	nicht erfüllt
Figuren	Hauptfigur(en) 1-2 Jahre älter als das Zielpublikum			
	Identifikation mit Hauptfigur(en) möglich? <ul style="list-style-type: none"> ○ weibliche und männliche Hauptfigur ○ interessante und vielseitige Figuren (lesernah und -fremd) 			
	keine Rollenklischees			
Handlung	Spannungsbogen mit vielen kleinen Spannungsbögen			
	spannende Handlung <ul style="list-style-type: none"> ○ innere und äussere Konflikte ○ Figuren und Handlung entwickeln sich stetig weiter 			
	schneller erzählt als bei Erwachsenenbüchern			
	einfach und klar strukturiert			
	Anfang <ul style="list-style-type: none"> ○ kein Routineanfang ○ Konflikt und Ziele der Figuren klar 			
	Ende <ul style="list-style-type: none"> ○ das Gute siegt ○ keinen offenen Schluss 			

	Qualitätskriterien	erfüllt	teils erfüllt	nicht erfüllt
Schreibstil	altersangemessener Wortschatz			
	keine komplizierten grammatischen Strukturen <ul style="list-style-type: none"> ○ Infinitivsätze mit „zu“ nicht zu sehr erweitert ○ aktiv statt passiv ○ Konjunktiv II (indirekte Rede) vermieden 			
	Zeitform: Gegenwart			
	zur Geschichte passende Erzählperspektive <ul style="list-style-type: none"> ○ 1. Person (Ich-Perspektive) ○ 3. Person (Er/Sie-Perspektive) ○ Auktoriale/r Erzähler/in 			
	keine Ironie			
	Dialoge <ul style="list-style-type: none"> ○ klingen echt ○ treiben Handlung voran ○ charakterisieren Figuren 			
	inneres Bild entsteht beim Lesen			
	Sinneseindrücke eingebaut			

Tabelle 1: Checkliste mit den Qualitätsmerkmalen einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter

2.2. Kinder und Natur

In diesem Kapitel wird diskutiert, warum es wichtig ist, dass Kinder Zeit in der Natur verbringen. Dabei wird zuerst der Begriff Natur für diese Arbeit definiert. Danach werden die Umstände für eine gesunde Entwicklung von Kindern und inwiefern Kinder von der Natur profitieren können, diskutiert. Im Anschluss wird erläutert, weshalb Kinder weniger Zeit in der Natur verbringen und was die Folgen dieser Entwicklung sind. Den Schluss bildet ein Fazit dieser Erkenntnisse.

2.2.1. Definition Natur

In der Literatur findet man verschiedene Definitionen zum Begriff Natur. Gebhard (1994) beschreibt den Naturbegriff unter anderem so, dass es sich um Naturphänomene (zum Beispiel Pflanzen, Tiere, Wälder, Wiesen etc.) handelt, „in und an denen Natur in der Kultur sichtbar und spürbar wird“. (S. 64) Auf diese Weise gehören Kultur und Natur zusammen. Bei der Natur könnte es sich demnach auch um Parkanlagen handeln oder eine Allee in einer Strasse.

Louv (2011) definiert zwei Bedeutungen für den Begriff Natur. Die eine bezieht sich auf das lateinische Wort *natura*, was Geburt, Verfassung, Charakter, Lauf der Dinge heisst, und damit meint er die materielle Welt mit all ihren Gegenständen. Die zweite Bedeutung schliesst etwas von Menschen Gemachtes aus dem Naturbegriff aus (vgl. Louv, 2011, S. 23).

Einen interessanten Gedanken nennen Renz-Polster und Hüther (2013, S. 63): „Was Natur ist und was nicht und wie wild oder zahm sie ist, darüber entscheiden die Kinder nämlich selbst. Und zwar danach, ob die Erfahrungen, die sie machen dürfen, ihrem natürlichen Entwicklungstrieb entgegenkommen oder nicht.“ Das besagt, dass nicht nur der Wald oder eine Wiese Natur sind, sondern auch menschengemachte Spielsachen oder sogar Computerspiele.

Wenn in dieser Arbeit der Begriff Natur verwendet wird, kommt dafür wahrscheinlich die Definition von Gebhard am nächsten. Es ist damit also draussen sein im Wald, auf Wiesen, an einem Teich, aber auch in einem Stadtpark oder einem Rasen gemeint.

2.2.2. Gesunde Entwicklung

Kinder benötigen bestimmte Voraussetzungen, um sich gesund entwickeln zu können. Nachfolgend werden vor allem die Voraussetzungen thematisiert, die im Zusammenhang mit der Natur stehen. Natürlich brauchen Kinder auch noch weitere Voraussetzungen, um sich gesund entwickeln zu können. Darauf wird in dieser Arbeit aber nicht eingegangen.

Louv erwähnt das *unorganisierte Spiel*: „Spielzeiten – insbesondere wenn es sich um unstrukturiertes fantasiereiches und exploratives Spiel handelt – werden immer mehr als Bestandteil einer gesunden Kindesentwicklung angesehen.“ (Louv, 2011, S. 70) Gebhard erwähnt den Begriff der Freizügigkeit und meint damit wahrscheinlich ungefähr dasselbe (vgl. Gebhard, 1994, S. 67). Ausserdem bezeichnen Renz-Polster und Hüther (2013) die Entwicklung als selbst organisiertes System. Darin spielen Erwachsene und Kinder eine wichtige Rolle, denn Kinder lernen von beiden. Ebenfalls bestehe neben den Grenzen immer auch Freiheit (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 24-25). Folglich brauchen Kinder zwar Regeln und Grenzen, sie benötigen aber auch die *Freiheit*. Das heisst zum einen Spielraum und Spielzeit ohne Erwachsene, die ständig die Kontrolle über die Kinder haben möchten, aber auch das oben erwähnte unorganisierte Spiel. Kinder sollten ihre Ideen und Fantasien ausleben und verwirklichen, in Traumwelten abtauchen und die Welt erforschen können. Um dies umzusetzen, benötigen sie auch unstrukturiertes Spielzeug. Damit sind Dinge gemeint, die ihnen nicht vorschreiben, wie sie zu handhaben sind.

Wenn Kinder Freiheit erleben dürfen, sammeln sie dabei wahrscheinlich *unmittelbare Erfahrungen*. Diese sind die Grundlage, um andere Anregungen aus der Welt keimen zu lassen (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2011, S. 44-45). Unmittelbare Erfahrungen werden durch Handeln und Erleben gesammelt und auf diese Weise eignen sich Kinder Objekte laut Gebhard an, denn sie betrachten sie nicht nur und denken nicht nur darüber nach (vgl. Gebhard, 1994, S. 69). Ausserdem lernen wir das Meiste durchs Tun und Machen (vgl. Louv, 2011, S. 93). Um dasselbe mit Hüthers (2008) Worten zu sagen: „Um die wichtigsten neuronalen Schaltkreise im Hirn aufzubauen, brauchen Kinder aber vor allem eines: eigene Körpererfahrungen.“ Die eigenen Körpererfahrungen, also unmittelbare Erfahrungen in der Umwelt, sind demnach ebenfalls wichtig für eine gesunde kindliche Entwicklung. Durch eigene Körpererfahrungen können die Kinder die Welt mit allen Sinnen wahrnehmen.

Eigene Körpererfahrungen sind mit Bewegung verbunden, da man sie nur durch das Benutzen des eigenen Körpers erlangen kann. Deshalb brauchen Kinder einerseits viel Platz für die Entwicklung ihrer Motorik und Handlungsfähigkeit (vgl. Gebhard, 1994, S. 69; zit. nach Zinn, 1980, S. 23). Andererseits benötigen sie dafür die bereits oben erwähnte Freiheit. Denn wären Kinder stets eingebunden in bestimmte Aktivitäten und wäre immer vorbestimmt, was sie tun müssen, dann hätten sie auch nicht die Möglichkeit, den Raum zu nutzen, der ihnen zur Verfügung steht.

Einen weiteren Punkt, der für eine gesunde Entwicklung von Kindern von Bedeutung ist, erwähnen Renz-Polster und Hüther (2013): die *Kohärenz*. Wir erleben ein Gefühl der Kohärenz, wenn wir uns als kompetent, sozial eingebunden und als selbstbestimmt wahrnehmen. Diese drei Faktoren sind verantwortlich für unsere innere Zufriedenheit und unser Selbstwertgefühl (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 85). Dies lässt sich auch mit der Hingabe, die Renz-Polster und Hüther beschreiben, verbinden. Sie verstehen darunter den Zustand des Flows und erwähnen, dass Kinder diesen Zustand oft erleben sollten, „um sich auch später im Leben immer wieder wertvoll mit sich selbst und dem, was sie gerade tun, zu verbinden.“ (2013, S. 71-72) Somit ist die Kohärenz die Voraussetzung, dass die Kinder als Erwachsene auf beiden Füßen im Leben stehen können. Denn Personen ohne Selbstwertgefühl oder Wertschätzung des eigenen Tuns sehen möglicherweise keinen Sinn im Leben, was zu schlimmen Folgen führen könnte.

„Das [unser eigenes Gehirn; B.K.] braucht, damit sich dort all die hochkomplexen Vernetzungen zwischen einzelnen Nervenzellen, zwischen den verschiedenen Gruppen von Nervenzellen und zwischen den verschiedenen Hirnbereichen herausbilden können, vor allem eines: Zeit.“ (Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 91) *Zeit* ist folglich auch etwas Wichtiges für die gesunde kindliche Entwicklung. Man kann die Geschwindigkeit der Entwicklung der Gehirne der Kinder nicht beeinflussen. Man kann aber den Kindern Zeit und Voraussetzungen geben, damit sie ein gut vernetztes Gehirn entwickeln können. Das Gehirn strukturiert sich nämlich so, wie wir es bedienen (vgl. Trommer, 2012, S. 138). Zeit ist auch wichtig für die oben erwähnte Hingabe, da diese im Stress und in kurzen Momenten kaum erlebt werden kann.

Laut Gebhard besitzt der Mensch zwei Bedürfnisse, die auf die Lebensumwelt des Frühmenschen zurückzuführen sind: *Vertrautheit und Neuigkeit* (1994, S. 95). Möglicherweise waren Vertrautheit und Neuigkeit die beiden Gefühle, die unsere

frühen Vorfahren am meisten gespürt haben. Sie brauchten einen sicheren Platz um zu schlafen oder zu wohnen und verspürten dabei die Vertrautheit und Sicherheit. Sie mussten aber auch weiterziehen oder jagen, was Neuigkeit und unbekannte Situationen bedeutete. Wenn diese Bedürfnisse immer noch in uns verankert sind, ist es auch für Kinder wichtig, sie stillen zu können. Vertrautheit erleben wir heute wahrscheinlich vor allem im Alltag, wenn wir uns an Orten befinden, die wir kennen, Zeit mit bekannten Menschen verbringen oder Handlungsrouinen ausführen. Neuigkeit bringen beispielsweise neues Wissen, neue Arbeiten oder Orte, an denen wir uns zurechtfinden müssen.

Zusammenfassend lassen sich also folgende Voraussetzungen, die unter anderem wichtig sind für die gesunde Entwicklung von Kindern, nennen: *unorganisiertes Spiel und Freiheit, unmittelbare und eigene Körpererfahrungen durch Machen und Tun, Raum für eigene Körpererfahrungen, Kohärenz, Zeit und Vertrautheit und Neuigkeit.*

2.2.3. Kinder profitieren in der Natur

In der Natur können Kinder sehr vieles lernen. Zum einen können alle oben erwähnten Voraussetzungen, die für eine gesunde Entwicklung von Kindern nötig sind, mit der Natur in Verbindung gebracht werden – darauf wird weiter unten explizit eingegangen. Und zum anderen entwickeln Kinder konkrete Eigenschaften, die hilfreich und wichtig sind für das spätere Leben, was ebenfalls weiter unten thematisiert wird.

Das *unorganisierte Spiel* können Kinder in der Natur verwirklichen. Sie finden dort nämlich viele Materialien, die sie nach Lust und Laune verwenden können. Ein Stock kann beispielsweise als Schwert, Wanderstab oder sogar als Leine für ein Fantasietier genutzt werden. Die Natur bietet eine riesige Vielfalt von unstrukturierten Materialien und die Kinder haben oft unzählige Ideen, wie sie es nutzen können. Neben den Materialien finden Kinder in der Natur auch Raum, um ihr Spiel umsetzen zu können. Je nachdem, wo sie sich befinden, entwickelt sich möglicherweise eine andere Szene oder Idee, was sie tun könnten.

Die Natur bietet auch *Freiheit*. In einem Park, auf einer frisch gemähten Wiese oder im Wald haben Kinder die Möglichkeit, aus dem Sichtfeld der Eltern zu verschwinden oder sich alleine dorthin zu begeben. Ihnen ist auch die Freiheit gegeben, ihre Ideen

und Träume umzusetzen oder zu leben, indem sie den Raum und die Materialien der Natur frei nutzen.

Wenn die Freiheit in der Natur gegeben ist, können die Kinder auch die *unmittelbaren und eigenen Körpererfahrungen* durch Machen und Tun sammeln. Die Natur bietet nämlich genügend Raum, Materialien und Lebewesen dafür. Sei es über einen Baumstamm zu balancieren, die Füße in ein kaltes Bachbett zu halten oder einen Käfer über die Hand krabbeln zu lassen. Bei allen Tätigkeiten und Spielen nehmen die Kinder ihren Körper bewusst oder unbewusst wahr, bewegen ihn und lernen ihn auf diese Weise besser kennen und zu nutzen.

Die Natur ermöglicht auch, *Kohärenz* zu erleben. Sie bietet Herausforderungen, denen sich Kinder stellen können und bei erfolgreichem Bestehen fühlen sie sich kompetent. Ein Beispiel dafür wäre ein Kind, das auf einen Baum klettert und sich einen bestimmten Ast als Ziel setzt. Erreicht es diesen, wird es wahrscheinlich mit Stolz den Eltern oder Freunden davon erzählen. Für das Spiel im Freien sind oft auch andere Kinder nötig, um Rollenspiele umzusetzen oder für Tätigkeiten, bei denen Kooperation nötig ist. Wenn Kinder beispielsweise eine Hütte bauen und einen dicken und schweren Ast dafür verwenden möchten, müssen sie diesen zusammen transportieren, da sie es alleine nicht schaffen würden. Dementsprechend werden sich die Kinder sozial eingebunden fühlen. Die Selbstbestimmung ist durch die Freiheit und das unorganisierte Spiel ebenfalls gegeben. Wenn die Eltern nicht dabei sind, müssen Kinder selbst bestimmen, was sie machen dürfen oder können und im unorganisierten Spiel treffen sie verschiedene Entscheidungen über den Ablauf, die Verwendung von Materialien etc.

Wenn Kinder in der Natur sind, haben sie wahrscheinlich *Zeit*. Normalerweise ist diese nämlich vorhanden, wenn man in der Natur verweilt, sonst würde es sich gar nicht lohnen, nach draussen zu gehen. Ausserdem benötigen die Kinder die Zeit, um in der Natur intensiv zu spielen. Sie brauchen Zeit, um Ideen zu entwickeln, was sie mit dem vorhandenen Raum und den Materialien anstellen könnten, um zu entscheiden, ob sie ein Rollenspiel durchführen oder ob sie lieber etwas bauen usw. Wenn sie Zeit haben, eröffnet sich ihnen auch die Möglichkeit, Flow zu erleben und sich vertieft mit etwas zu beschäftigen. Auf diese Weise können sie ihr Selbstwertgefühl ausbilden und entwickeln.

Die letzten im vorigen Kapitel erwähnten Voraussetzungen für eine gesunde Entwicklung sind *Vertrautheit und Neuigkeit*. Auch diese finden Kinder in der Natur, schliesslich lebten bereits unsere Vorfahren in und mit der Natur. Vertrautheit finden sie beispielsweise, indem sie immer wieder an dieselben Orte kommen oder Tätigkeiten und Spiele ausführen, die sie bereits kennen. Neuigkeit bringen zum Beispiel neue Herausforderungen wie das oben erwähnte Klettern auf einen Baum oder das Erforschen von unbekanntem Orten.

Die Natur bietet also viele Voraussetzungen, die Kinder für eine gesunde Entwicklung nutzen können. Wie in den einleitenden Worten dieses Kapitels erwähnt, können Kinder in der Natur aber auch ganz konkrete für das Leben hilfreiche und konkrete Eigenschaften erwerben.

So regt sie nämlich die *Kreativität* der Kinder an (vgl. Louv, 2011, S. 22). Sowohl Renz-Polster und Hüther (2013, S. 49), als auch Louv (2011, S. 115) erwähnen, dass Kinder in natürlicher Umgebung kreativer spielen als drinnen oder auf üblich gestalteten Bereichen. Der Grund dafür könnte sein, dass die Natur unstrukturiert ist. Sie schreibt nicht vor, wie man sie nutzen muss. Je nach dem, was die Kinder gerade benötigen, interpretieren sie die Materialien und Gegebenheiten. Die Spielsachen auf Spielplätzen aber schreiben vor, was die Kinder mit ihnen tun sollen und die Eltern achten normalerweise darauf, dass sich ihre Kinder daran halten.

Laut Renz-Polster und Hüther (2013) hilft die Natur Kindern, ein *gesundes Immunsystem* aufzubauen. Sobald sie Kontakt haben zu Kleinstlebewesen, Pflanzen, Tieren und anderen Kindern beginnt das Immunsystem nämlich zu arbeiten und zu trainieren (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 80). Auch Louv erwähnt, dass die Natur positive Auswirkungen auf die Gesundheit habe (2011, S. 65). Der Aufbau eines gesunden Immunsystems ist wichtig für das gesamte Leben. Ohne starkes Immunsystem wären wir ständig krank. Die Natur hilft aber nicht nur beim Aufbau des Immunsystems und beim Erhalt unserer Gesundheit, sondern sie *wirkt auch heilend* (vgl. Trommer, 2012, S. 135). Louv erwähnt eine Studie, die besagt, dass Patienten, die von ihrem Zimmer aus auf eine Baumgruppe blickten früher entlassen werden konnten als jene, die nur gegen eine Mauer sehen konnten (2011, S. 67; zit. nach Frumkin, 2001, S. 234-240). Wenn also bereits ein Blick in die Natur einen Einfluss auf unsere Gesundheit hat, ist der direkte Kontakt mit ihr wahrscheinlich noch um

einiges wirksamer. Die Natur kann also Kindern helfen, gesund zu bleiben, aber auch sich von einer Krankheit zu erholen.

Ein weiterer Punkt der Natur, von dem die Kinder profitieren können, ist die Erhöhung der Fähigkeit zu *Konzentration und Aufmerksamkeit* (vgl. Louv, 2011, S. 136). Renz-Polster und Hüther schreiben dazu: „Kinder können sich eindeutig besser konzentrieren, nachdem sie draussen waren.“ (2013, S. 86) Ausserdem zeigen Kinder mit mehr Natur im Lebensraum *weniger Verhaltensstörungen* (vgl. Louv, 2011, S. 73; zit. nach Wells und Evans, 1995, S. 403-4013). Kinder verbringen viel Zeit in der Schule, wo sie sich oft und lange konzentrieren müssen und stets aufmerksam sein sollten. Um dies zu unterstützen, brauchen die Kinder also die Natur. Sie kann ihnen helfen, den Schulalltag oder andere anstrengende Aufgaben leichter zu bewältigen. Gerade Kindern mit ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung) könnte die Natur helfen. Wie der Name es bereits sagt, haben diese Kinder Probleme, aufmerksam zu sein. Louv erwähnt, dass *Natur bei ADHS als Mittel zur Therapie* eingesetzt werden kann (2011, S. 130). Er nennt auch eine Studie von Gerald Hüther, die darauf hinweist, dass Naturerleben Symptome von ADHS verringert (2011, S. 55; zit. nach Hüther, 2009, S. 154-155). Wenn also die Natur Kindern mit ADHS helfen kann, wäre es eine Möglichkeit, nach einer Diagnose das „Medikament“ Natur zu verschreiben. Falls dies bereits hilft, wäre es nicht mehr nötig, ein Medikament wie zum Beispiel Ritalin zu verschreiben.

Die Natur fördert auch die *Entwicklung der motorischen Fähigkeiten*. Diese werden wahrscheinlich durch unmittelbare und eigene Körpererfahrungen, welche wie oben erwähnt in der Natur ermöglicht werden, ausgebildet. Gemäss Studien aus Schweden und Norwegen entwickelten Kinder, die öfter in einer natürlichen Umgebung spielten, bessere motorische Fähigkeiten als Kinder, die auf „normalen“ Spielplätzen ihre Zeit verbrachten (vgl. Louv, 2011, S. 70). Die Motorik ist wichtig bei fast allem, was wir machen. Sei es etwas schreiben, etwas vom Boden aufheben, einen Knopf drücken oder eine Treppe hinaufsteigen, jede Bewegung ist mit der Motorik verbunden. Je besser wir unsere Bewegungen kontrollieren können, desto wohler und kompetenter fühlen wir uns wahrscheinlich. Ausserdem wird den Kindern ein gutes Beherrschen ihres Körpers helfen, als Erwachsene in Bewegung zu bleiben, indem sie zum Beispiel Sport treiben (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 82).

Indem Kinder in der Natur ihren Körper besser kennen lernen und nutzen, werden sie sich immer mehr auf ihn verlassen und ihm vertrauen können. Die Natur fördert folglich den *Aufbau von Selbstvertrauen*, wie sowohl Louv (2011, S.200) als auch Renz-Polster und Hüther (2013, S. 68) erwähnen. Ausserdem lernen die Kinder in der Natur ständig, ihre Umgebung richtig *einzuschätzen bezüglich Risiken oder Gefahren* (vgl. Trommer, 2012, S. 162 und Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 180). Auch dies wird ihr Selbstvertrauen stärken, da sie mögliche Risiken schneller erkennen und sich dadurch sicherer in ihrer Umgebung bewegen können. Ein gutes Selbstvertrauen werden die Kinder wahrscheinlich immer wieder brauchen in ihrem Leben, da es in vielen Berufen oder auch im Alltag notwendig sein wird.

Louv (2011, S. 73; zit. nach Kahn, 1999, S. 13) führt einen weiteren positiven Faktor der Natur an: „Peter Kahn [weist; B.K.] auf die Resultate von über einhundert Studien hin, die alle darin übereinstimmen, dass ein Hauptnutzen des Aufenthalts in freier Natur der *Stressabbau* ist.“ (Hervorhebung B.K.) Auch bei Trommer (2012, S. 135) findet sich der Hinweis, dass Natur Stress lindert. In unserer schnelllebigen Zeit ist oftmals viel los und bereits Kinder haben Verpflichtungen. Deshalb fühlen vielleicht manchmal auch sie sich gestresst, nicht nur Erwachsene. In der Natur haben Kinder die Gelegenheit, abzuschalten, sich selbst zu sein und alles um sich herum zu vergessen. Auf diese Weise können sie sich erholen.

Wenn die Natur Stress abbaut, wundert es nicht, dass eine Studie von Gerald Hüther belegt, dass der Aufenthalt in der Natur „die *Widerstandskraft gegen negative Belastungen und Depressionen* verbessert.“ (Louv, 2011, S. 55; zit. nach Hüther, 2009, S. 154-155; Hervorhebung B.K.) Denn wer gestresst ist, ist wahrscheinlich weniger belastbar und fällt dementsprechend vermutlich eher in eine Depression als eine ausgeglichene Person. Die Widerstandskraft gegen negative Belastungen und Depressionen resultiert möglicherweise auch daraus, dass die Natur die Lebensfreude von Kindern steigert, wie dies Louv (2011, S. 141) erwähnt.

Ein weiterer Punkt, den die Natur fördert, ist gemäss Louv (2011) die *soziale Interaktion*. Kinder, die mehr Zeit draussen verbringen, haben laut einer schwedischen Studie nämlich mehr Freunde als andere (vgl. Louv, 2011, S. 74). Dies erinnert an die soziale Eingebundenheit, die ein Mensch erleben möchte und ein Element der Kohärenz darstellt. Ohne soziale Interaktion kann auch keine soziale Eingebundenheit erlebt werden. Ausserdem können Kinder vieles voneinander

lernen, vor allem in gemischtaltrigen Gruppen (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 20). Dies zeigt ebenfalls, wie wichtig es ist, dass Kinder sozialen Umgang pflegen.

Die Aufzählung all dieser positiven Argumente der Natur zeigt, wie wichtig sie für Kinder ist. Die Natur bietet optimale Bedingungen für eine gesunde kindliche Entwicklung. Wahrscheinlich haben Kinder deshalb ein Naturbedürfnis (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 57). Sie wollen von sich aus dieses Angebot, das die Natur bietet, für ihre Entwicklung nutzen. Vielleicht wissen sie instinktiv, dass sie den Aufenthalt in der Natur brauchen, um zu gesunden und zu gut entwickelten Persönlichkeiten heranzuwachsen.

Die Grafik auf der folgenden Seite bietet eine Übersicht über alle oben behandelten positiven Eigenschaften der Natur.

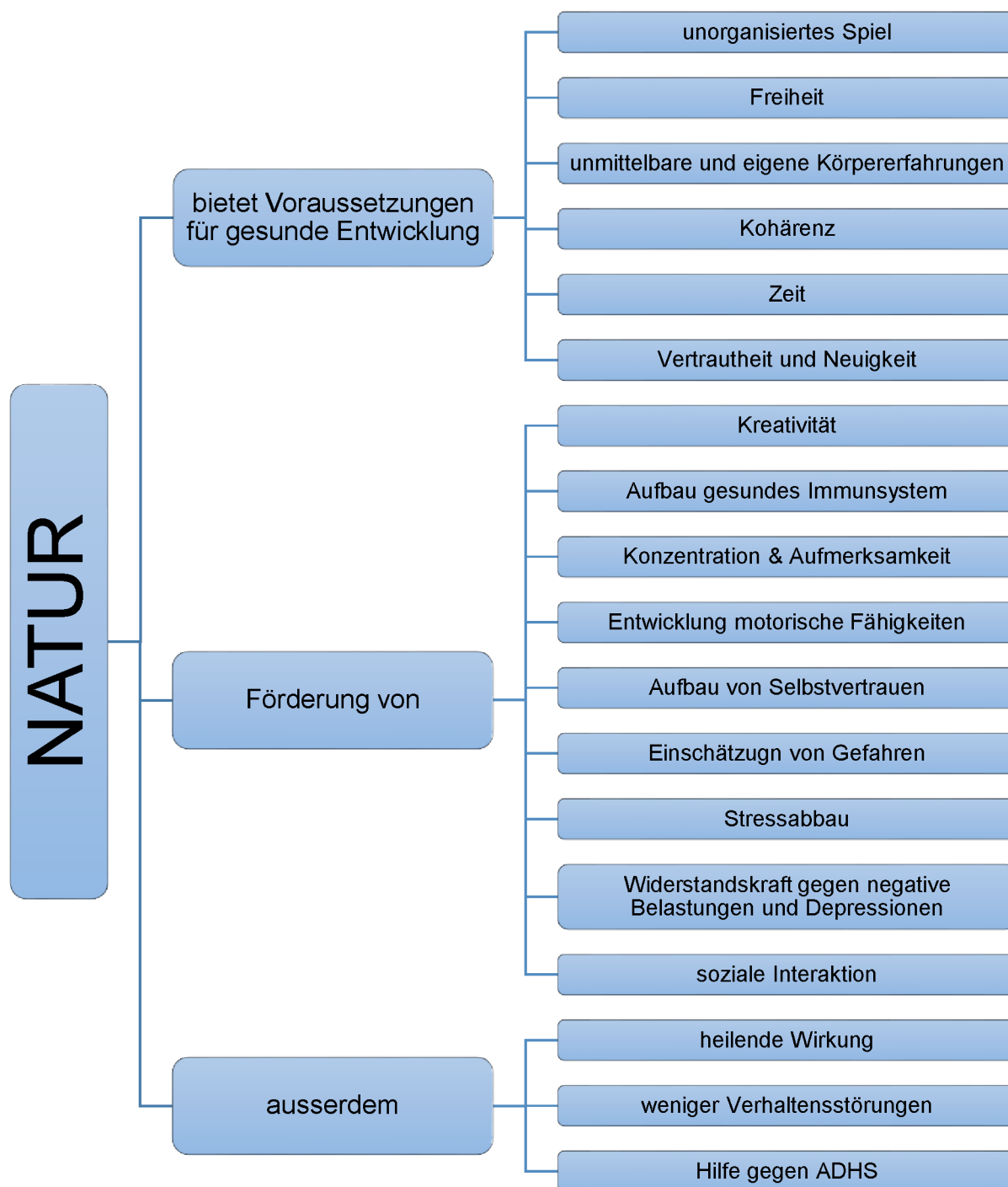


Abb. 2: positive Eigenschaften der Natur

2.2.4. Kinder verbringen weniger Zeit in der Natur

Im vorigen Kapitel wurde festgehalten, wie wichtig der Aufenthalt in der Natur für eine gesunde Entwicklung der Kinder ist. In der heutigen Zeit existieren aber viele Hindernisse, die Kindern den Aufenthalt in der Natur erschweren oder verhindern (vgl. Louv, 2011, S. 148).

Eine Hürde sind die Gesetze und Verbote von Behörden. Louv (2011) erwähnt, dass das freie Spielen draussen fast verboten wird, da sich die Behörden vor Prozessen schützen möchten oder eine Ordnungssucht herrsche. Ausserdem möchten sie die Natur vor der Zerstörung durch die Menschen bewahren, weshalb Naturschutzgebiete eingerichtet werden. (Louv, 2011, S. 47) Auf diese Weise bleibt immer weniger freier Raum in der Natur übrig, den Kinder für das Spielen draussen nutzen können. In der Folge wird der wenige freie Raum, der übrig bleibt, übernutzt (vgl. Louv, 2011, S. 48). Wenn alle auf den gleichen freien Raum ausweichen, wird dieser irgendwann überlaufen sein und wahrscheinlich zugrunde gehen.

Es wäre dann auch möglich, dass die Kinder kaum noch Zeit in der Natur verbringen, da die freien natürlichen Räume zu weit weg wären. Eltern haben aber oft keine Zeit, um mit den Kindern diese wertvollen Orte aufzusuchen (vgl. Louv, 2011, S. 90). Eigentlich ist es aber wichtig, wie die Eltern Zeit vorleben (vgl. Louv, 2011, S. 152). Wenn sich ein Kind von Haus aus gewohnt ist, dass freie Zeit, also ungeplante Zeit, keinen Platz im Alltag hat, wie soll es dann überhaupt frei in der Natur spielen oder den Wert davon erfahren können? Und falls das Kind alleine den freien Raum aufsuchen möchte, dann stösst es möglicherweise auf ein nächstes Hindernis: Die Eltern haben Angst, dass auf dem Weg dorthin oder in der Natur etwas passieren könnte. Renz-Polster und Hüther nennen mehrere Gefahrenzonen (Entführungen, Verkehrsunfälle, Zecken), um die sich Eltern Sorgen machen, die aber statistisch gesehen weniger gefährlich sind als früher oder als die Eltern denken (2013, S. 173-174). Das bedeutet, dass die Gesellschaft heute gerne aus einer Mücke einen Elefanten macht und Gefahren sieht, wo kaum welche vorhanden sind.

Wenn Eltern überall Gefahren sehen, möchten sie natürlich ihre Kinder davor schützen und spüren vermutlich das Bedürfnis, die Kinder rund um die Uhr im Auge zu behalten und zu betreuen. Renz-Polster und Hüther (2013, S. 175) bemerken: „Eltern sind heute einfach näher dran an den Kindern.“ Oft kann man beobachten,

wie Eltern den Kindern sagen „pass auf“ oder „nein, das darfst du nicht, das ist zu gefährlich“. Doch wenn den Kindern alles verboten wird oder sie kleine Risiken nicht selbst erleben dürfen, wie wollen sie da noch eigene Erfahrungen sammeln oder lernen, Gefahren einzuschätzen?

Eine weitere Gefahr, die in der heutigen Zeit besteht, sind die digitalen Medien. Louv erwähnt, dass Primärerfahrungen in der Natur „durch sekundäre, stellvertretende, oft verzerrte, binär-sinnliche (nur visuell und akustisch), einseitig gerichtete Erfahrungen von Fernsehen und anderen elektronischen Medien ersetzt [werden; B.K.]“ (Louv, 2011, S. 91; zit. nach Moore, 1997, S. 203) Das heisst, dass der Konsum von elektronischen Medien die unmittelbaren Erfahrungen, die bedeutsam sind für Kinder (s. Kapitel 2.1.2.2.), durch indirekte ersetzt werden. Ausserdem verzerrt gemäss Louv (2011) die Darstellung der Natur durch die Medien das reale Bild der Natur. Kinder erwarten deswegen, dass in der Natur ständig Action herrscht. Wenn sie dann Zeit draussen verbringen, finden sie es langweilig (vgl. Louv, 2011, S. 190).

Ein weiteres Hindernis für Naturerfahrungen ist das Programm, das Erwachsene für Kinder bereithalten, um sie konkurrenzfähig zu machen für die Zukunft (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 99). Damit ist gemeint, dass Kinder ständig und überall gefördert werden sollen. Sie spielen Klavier, Fussball, tanzen, gehen reiten usw. Sie werden verglichen mit anderen und jeder hätte gerne ein „perfektes“ Kind. Doch die Welt heute, mit ihrem schnellen Rhythmus passt für Erwachsene besser als für Kinder, sie ist adultisiert (vgl. Renz-Polster & Hüther, S. 97). Denn wie bereits erwähnt brauchen Kinder Zeit für eine gute Entwicklung. Wenn die Zeit aber stets durch und durch organisiert ist, bleibt ihnen zu wenig freie Zeit, die sie so gestalten können, wie sie es möchten. Falls ihnen aber trotzdem etwas von dieser freien Zeit bleibt, wird sie „nach Empfehlungen der ‚Erziehungsratgeberindustrie‘ verknappt und durchorganisiert.“ (Trommer, 2012, S. 129) Renz-Polster und Hüther (2013, S. 101) sagen dazu, dass sich die Kindheit verkürzt hat. Sie meinen damit nicht, dass Kinder schneller erwachsen werden, sondern dass sie keine Möglichkeit mehr haben, ihre Kindheit selbst zu gestalten, nach ihren Interessen und Zielen.

2.2.5. Naturdefizit-Störung

Bei so vielen Hindernissen ist es logisch, dass Kinder nicht mehr viel Zeit in der Natur verbringen (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 95). Doch das ist gefährlich denn „einer Kindheit ohne Natur fehlen lebensnotwendige Bestandteile.“ (Louv, 2011, S. 151)

Was sich deshalb entwickelt ist eine Naturdefizit-Störung, wie sie von Louv (2011, S. 55) genannt wird. Damit sind die Folgen gemeint, die eintreten, wenn Kinder zu wenig Zeit in der Natur verbringen.

Bereits vor 30 Jahren wurde gewarnt: „Entwicklungsstörungen [...] sind also bei Kindern, die keine Gelegenheit hatten, Naturerfahrungen zu sammeln, nicht auszuschliessen, ohne dass man heute schon Genaueres über die Art solcher Störungen sagen könnte.“ (Gebhard, 1994, S. 71; zit. nach Zinn, 1980, S. 26) Unterdessen wissen wir über einige Probleme Bescheid, die in diesem Fall eintreten können.

Eines der Probleme ist, dass die geistige Gesundheit der Kinder in Gefahr ist, wenn sie wenig Zeit draussen verbringen (vgl. Louv, 2011, S. 51). Die Folgen davon könnten psychische Krankheiten oder auch Probleme in der Schule sein.

Sobald Kinder Zeit drinnen verbringen, haben sie auch die Möglichkeit, die neuen Medien wie Fernseher, Computer, Tablets, etc. zu benutzen. Starker Medienkonsum trägt aber dazu bei, dass wir unsere Sinne verlieren (vgl. Louv, 2011, S. 82). In der Natur würden die Kinder die Sinne brauchen. Dort sehen, hören, fühlen, riechen und schmecken sie die verschiedensten Sachen. Wenn sie zu oft mit Medien in Kontakt sind, werden sie ihre Sinne kaum noch brauchen und vermutlich würden sich diese folglich auch nicht richtig entwickeln.

Ausserdem werden beim Medienkonsum weniger Verknüpfungen im Gehirn gebildet als beim freien Spielen in einer anregenden Umwelt (vgl. Trommer, 2012, S. 124-125; zit. nach Spitzer, 2006). Wenn also ein Kind oft vor dem Fernseher, Computer oder ähnlichem sitzt, wird sich sein Gehirn weniger gut herausbilden, als wenn es seine Zeit in der Natur verbracht hätte. Folglich hätte es vermutlich auch in der Alltagsbewältigung mehr Mühe als andere Kinder.

Eine weitere Gefahr des grossen Medienkonsums ist, dass Kinder währenddessen keine direkten Erfahrungen mit Menschen haben (vgl. Louv, 2011, S. 92). Dabei sind Beziehungen, Liebe und direkter sozialer Kontakt wichtig für uns Menschen, sonst würden wir nicht miteinander leben wollen und Zeit in unser soziales Leben investieren. Ausserdem suchen gerade Kinder den Kontakt zu ihren nächsten Menschen, wenn sie sich weh getan haben oder traurig sind.

Ein weiteres Problem findet sich bei Louv: „Kinder ohne unmittelbare Naturerfahrung fangen an, Natur mit Angst und Untergangsvisionen zu assoziieren.“ (2011, S. 157; zit. nach Sobel, 1996) Wenn Kinder Angst haben vor der Natur, werden sie wahrscheinlich noch weniger Zeit draussen verbringen, schliesslich setzt sich normalerweise niemand absichtlich der Angst aus. Ebenso können die Kinder keine eigene Vorstellung der Natur entwickeln, wenn sie keinen direkten Kontakt mit ihr haben. Sie kennen die Natur dann nur aus der Schule oder vom Fernsehen. An beiden Orten wird zusätzlich oft auf den Umweltschutz oder Umweltkatastrophen hingewiesen. Dementsprechend wundert es nicht, dass Kinder Angst davor bekommen, wenn sie nicht erfahren können, wie wertvoll und schön die Natur eigentlich sein kann.

Gemäss Renz-Polster und Hüther (2013) sind motorische Defizite eine weitere Folge des spärlichen Naturkontakts der Kinder. Sie sind in drei Viertel von allen Kinderunfällen zumindest eine der Ursachen und die schwersten Verletzungen haben oft Kinder, die wenig Zeit draussen verbringen (vgl. Renz-Polster & Hüther, 2013, S. 182). Wenn also die Angst besteht, dass Kindern etwas passiert, lässt man sie am besten draussen spielen, damit sie direkte Erfahrungen machen können. So bilden sie ihre Motorik aus und lernen, Risiken einzuschätzen.

Auf ein interessantes Argument weist Louv hin: „Wenn es stimmt, dass die Naturtherapie ADHS-Symptome reduziert, dann könnte das Gegenteil ebenfalls zutreffen: ADHS ist vielleicht ein Syndrom, das vom Mangel an Naturerfahrung verstärkt wird.“ (Louv, 2011, S. 142) Dies ist eine logische Schlussfolgerung, schliesslich hatten laut der deutschen Ärztezeitung (2007) im Jahr 2007 50 Prozent mehr Kinder ADHS als noch im Jahr 2004. Wenn Kinder immer weniger Zeit draussen verbringen und gleichzeitig die Diagnose von ADHS steigt, lässt das mit ziemlicher Sicherheit auf einen Zusammenhang schliessen.

Louvs Definition der Naturdefizit-Störung fasst die oben ausgeführten Folgen von zu wenig Naturkontakt durch Kinder zusammen: „Naturdefizit-Störung beschreibt die menschlichen Kosten der Entfremdung von der Natur, darunter: verringerte Sinneserfahrungen, Aufmerksamkeitsprobleme und ein höheres Mass an körperlichen und emotionalen Erkrankungen.“ (Louv, 2011, S. 55)

2.2.6. Fazit

Im Kapitel wurde untersucht, was Kinder für eine gesunde Entwicklung brauchen, welche Voraussetzungen die Natur dafür bietet, welche positiven Auswirkungen sie auf Kinder hat, weshalb Kinder immer weniger Zeit draussen verbringen und was die Folgen davon sind.

Aus den Ausführungen kann man folgern, dass es für Kinder sehr wichtig ist, viel Zeit in der Natur zu verbringen. Ansonsten könnte sich eine Naturdefizit-Störung bilden, mit teilweise gravierenden Folgen.

Die Natur hilft den Kindern, sich gesund zu entwickeln und fördert sie in vielen verschiedenen Bereichen. Sie kann Kinder zu vollendeten Persönlichkeiten werden lassen. Damit Kinder aber die Gaben der Natur nutzen können, müssen sie zuerst die Hürden, die die heutige Gesellschaft aufstellt, überwinden. Denn ohne Freiheit, Zeit oder freie Räume haben sie gar nicht die Möglichkeit, nach draussen zu gehen und wertvolle Erfahrungen für ihr Leben zu sammeln.

Es sollte also das Ziel der Eltern und der Schule sein, den Kindern freie Zeit in der Natur zu ermöglichen. Man sollte ihnen die Gelegenheit geben, sich gesund entwickeln zu können. Wahrscheinlich ist es nicht immer einfach, dies umzusetzen, da es durch den Alltag unserer Gesellschaft erschwert wird. Wenn man aber diese Hindernisse bewältigt, können die Kinder davon in grosser Weise profitieren und werden, vielleicht unbewusst, dankbar dafür sein.

2.3. Lernaufgaben

Am 7. November 2014 wurde der Lehrplan 21 zur Einführung freigegeben (vgl. Kommunikation Lehrplan 21, 2014). Darin sind anstelle der bisher üblichen Lernziele Kompetenzen aufgeführt, die Kinder nach einem bestimmten Zeitzyklus erreicht haben sollen (vgl. D-EDK, 2014a). Fachbedeutsame, gehaltvolle Aufgaben gehören gemäss Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a) zur Basis von kompetenzorientiertem Unterricht: „Inhaltlich attraktive und methodisch durchdachte Aufgaben und Lernaufträge sind die zentralen fachdidaktischen Gestaltungselemente von Lernumgebungen, und bilden damit das Rückgrat guten Unterrichts.“

Folglich ist es von Bedeutung, gute Lernaufträge zu erkennen oder Aufgaben, die den Kriterien von guten Lernaufgaben nicht entsprechen, anzupassen. Für diese Analyse sind Merkmale guter Lernaufgaben nötig. Im Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a) werden die Lernaufgaben „fachbedeutsame, gehaltvolle Aufgaben“ genannt. In dieser Arbeit wird dafür der Begriff Lernaufgaben verwendet. Im Folgenden werden die Merkmale guter Lernaufgaben aus dem Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a), Adamina (2010) und Reusser et al. (2013) aufgeführt, verglichen und diskutiert.

2.3.1. Merkmale guter Lernaufgaben nach dem Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a)

In der Einleitung des Lehrplans 21 werden Lernaufgaben von der D-EDK (2014a) auf die folgende Art definiert:

„Die Aufgaben werden auf die mit dem Unterricht verfolgten Zielsetzungen abgestimmt. Sie müssen die Gelegenheit bieten, fachliches und überfachliches Lernen zu verknüpfen und können zum Beispiel als Einstiegs-, Entdeckungs-, Durcharbeitungs-, Vertiefungs-, Systematisierungs-, Übungs- oder Transferaufgaben gestaltet sein.

Gute kompetenzorientierte Aufgaben sind fachbedeutsame, gehaltvolle Aufgaben. Sie repräsentieren fachinhaltliche Kernideen und lenken den Blick auf jene Konzepte, Zusammenhänge, Prozesse, Fertigkeiten und Haltungen, welche den Bildungsgehalt von Fachbereichen auszeichnen und an denen sich die in den Fachbereichslehrplänen beschriebenen fachlichen und überfachlichen Kompetenzen

erwerben lassen. Sie beinhalten herausfordernde aber nicht überfordernde Problemstellungen, welche zum Denken aktivieren und zum Handeln anregen. Sie sprechen schwächere und stärkere Lernende an und begünstigen individuelle Lern- und Bearbeitungswege auf unterschiedlichen Leistungsniveaus und mit unterschiedlich ausgeprägten Interessensgraden (enge, halboffene und offene Aufgabenstellungen). Sie wecken Neugier und Motivation (z.B. durch Alltagsnähe, Anschaulichkeit, Spielcharakter) und ermöglichen das Reflektieren der Lernenden über Sachzusammenhänge sowie über ihr eigenes Lernen und Problemlösen. Sie stossen situativ Kommunikations- und Kooperationsprozesse an und lassen Raum für das Lernen von- und miteinander.“ (Hervorhebungen B.K.)

Die Hervorhebungen markieren die Qualitätsmerkmale von Lernaufgaben.

2.3.2. Merkmale guter Lernaufgaben nach Adamina (2010)

Adamina (2010, S. 120) formuliert die Merkmale guter Lernaufgaben folgendermassen:

„Gute, auf die Förderung von Kompetenzen ausgerichtete Aufgaben, die vielfältige Lernmöglichkeiten öffnen,

- knüpfen an die Erfahrungen und das Vorwissen der Lernenden an, sind für sie bedeutsam, authentisch und haben einen Realitätsbezug
- sind in sinnstiftende und auch emotionale Kontexte eingebunden, machen neugierig, wecken Interesse und fördern eine Fragehaltung
- schliessen an Bekanntes an, erschliessen Neues und führen zu sachbezogenen Konzepten, zu wissenschaftlichen Theorien und Gesetzen
- fördern und fordern das Denken und Handeln an den Sachen *und* die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten
- fördern die Lernenden heraus, ohne sie zu überfordern (Passung), und ermöglichen verschiedene Zugangsweisen, Lern- und Lösungswege
- fördern (auch) Kreativität, das Entwickeln und Umsetzen von Ideen, das ungebundene Vor- und Nachdenken über ‚Dinge der Welt‘
- sind inhaltlich klar und zielbezogen formuliert, was nicht bedeutet, dass sie von Anfang an immer definiert sind; es geht aber auch darum, dass Lernende

sich in der näheren Bestimmung offen formulierter Fragen, Aufgaben und Ziele üben

- beinhalten Materialien und Information, die für die Bearbeitung wichtig sind (verschiedene Medien, Textsorten, Informationsträger)
- enthalten mehr als die notwendigen Angaben und verhindern damit beim Lösen die Strategie der ‚Rückwärtssuche‘
- sind so aufgebaut, dass das Erreichen verschiedener Ansprüche und damit eine natürliche Differenzierung unter den Lernenden möglich sind“

Er formuliert also zehn Kriterien, die von guten Lernaufgaben erfüllt werden sollten.

2.3.3. Merkmale guter Lernaufgaben nach Reusser et al. (2013)

Reusser et al. (2013, S. 131) benennen die Merkmale guter Lernaufgaben folgendermassen:

„Gute Lernaufgaben

- repräsentieren fachliche Kernideen
- erfordern zu ihrer Bearbeitung bedeutsame fachspezifische Kompetenzen (konkretisieren Bildungsstandards)
- besitzen (durch Authentizität, Induktion von Neugier/kognitivem Konflikt, Alltagsbezug) Motivierungsqualität, sich auf einen fachlichen Gegenstand einzulassen
- lassen sich auf unterschiedlichen Niveaus und bezogen auf unterschiedliche Perspektiven lösen
- eignen sich für schwächere und starke SuS (Heterogenität)
- ermöglichen und fördern die selbständige Konstruktion sowie die Anwendung/die Nutzung von Wissen
- erlauben unterschiedliche Zugangs-, Aneignungs-, Denk- und Lernwege
- laden ein zu tiefem Verstehen, Problemlösen und kooperativem Lernen
- trainieren Problemlöse- und Lernstrategien“

Auch sie formulieren zehn Merkmale für gute Lernaufgaben.

2.3.4. Vergleich und Diskussion

Beim Vergleich der Kriterien erkennt man, dass sich teilweise ähnliche oder gleiche Merkmale in den Beschreibungen finden. In der folgenden Tabelle werden in der ersten Spalte die Kriterien aus dem Lehrplan 21 aufgeführt. Die Merkmale von Adamina und Reusser et al. werden in den beiden folgenden Spalten entsprechend den Merkmalen der Konsultation des Lehrplans 21 verteilt. In der vierten Spalte wird ein Überbegriff, der die Merkmale der Zeilen zusammenfasst, definiert.

Lehrplan 21	Adamina	Reusser et al.	Überbegriff
Sind auf die mit dem Unterricht verfolgten Zielsetzungen abgestimmt			Zielsetzungen
Bieten Gelegenheit, fachliches und überfachliches Wissen zu verknüpfen	<i>schliessen an Bekanntes an, erschliessen Neues</i> und führen zu sachbezogenen Konzepten, zu wissenschaftlichen Theorien und Gesetzen		Verknüpfung
Sind fachbedeutsame, gehaltvolle Aufgaben und repräsentieren fachinhaltliche Kernideen		repräsentieren fachliche Kernideen	fachbedeutsam und gehaltvoll
Lenken Blick auf jene Konzepte, Zusammenhänge, Prozesse, Fertigkeiten und Haltungen, welche den Bildungsgehalt von Fachbereichen auszeichnen	schliessen an Bekanntes an, erschliessen Neues und führen zu sachbezogenen Konzepten, zu wissenschaftlichen Theorien und Gesetzen	laden ein zu tiefem Verstehen, Problemlösen und kooperativem Lernen	tiefes Verständnis

Lehrplan 21	Adamina	Reusser et al.	Überbegriff
<p>und an denen sich die in den Fachbereichslehrplänen beschriebenen fachlichen und überfachlichen Kompetenzen erwerben lassen</p>	<p>fördern und fordern das Denken und Handeln an den Sachen und die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten</p>	<p>erfordern zu ihrer Bearbeitung bedeutsame fachspezifische Kompetenzen (konkretisieren Bildungsstandards)</p>	<p>kompetenzorientiert</p>
<p>Beinhalten herausfordernde aber nicht überfordernde Problemstellungen, welche zum Denken aktivieren und zum Handeln anregen</p>	<p><i>fördern die Lernenden heraus, ohne sie zu überfordern (Passung), und ermöglichen verschiedene Zugangsweisen, Lern- und Lösungswege</i></p> <p>sind inhaltlich klar und zielbezogen formuliert, was nicht bedeutet, dass sie von Anfang an immer definiert sind; es geht aber auch darum, dass Lernende sich in der näheren Bestimmung offen formulierter Fragen, Aufgaben und Ziele üben</p>	<p>trainieren Problemlöse- und Lernstrategien</p> <p>ermöglichen und fördern die selbständige Konstruktion sowie die Anwendung/die Nutzung von Wissen</p>	<p>Passung</p> <p>Problemlöse- und Lernstrategien</p>

Lehrplan 21	Adamina	Reusser et al.	Überbegriff
Sprechen idealerweise schwächere und stärkere Lernende an	sind so aufgebaut, dass das Erreichen verschiedener Ansprüche und damit eine natürliche Differenzierung unter den Lernenden möglich sind	eignen sich für schwächere und starke SuS (Heterogenität)	Differenzierung
Begünstigen individuelle Lern- und Bearbeitungswege auf unterschiedlichen Leistungsniveaus und mit unterschiedlich ausgeprägten Interessensgraden (enge, halboffene und offene Aufgabenstellungen)	fördern die Lernenden heraus, ohne sie zu überfordern (Passung), und <i>ermöglichen verschiedene Zugangsweisen, Lern- und Lösungswege</i> fördern (auch) Kreativität, das Entwickeln und Umsetzen von Ideen, das ungebundene Vor- und Nachdenken über ‚Dinge der Welt‘	lassen sich auf unterschiedlichen Niveaus und bezogen auf unterschiedliche Perspektiven lösen erlauben unterschiedliche Zugangs-, Aneignungs-, Denk- und Lernwege	individuelle Lernwege

Lehrplan 21	Adamina	Reusser et al.	Überbegriff
<p>Wecken Neugier und Motivation (z.B. durch Alltagsnähe, Anschaulichkeit, Spielcharakter)</p>	<p>sind in sinnstiftende und auch emotionale Kontexte eingebunden, machen neugierig, wecken Interesse und fördern eine Fragehaltung</p> <p>knüpfen an die Erfahrungen und das Vorwissen der Lernenden an, sind für sie bedeutsam, authentisch und haben einen Realitätsbezug</p>	<p>besitzen (durch Authentizität, Induktion von Neugier/kognitivem Konflikt, Alltagsbezug)</p> <p>Motivierungsqualität, sich auf einen fachlichen Gegenstand einzulassen</p>	<p>Motivation</p>
<p>Ermöglichen das Reflektieren der Lernenden über Sachzusammenhänge sowie über ihr eigenes Lernen und Problemlösen</p>	<p>fördern (auch) Kreativität, das Entwickeln und Umsetzen von Ideen, <i>das ungebundene Vor- und Nachdenken über ‚Dinge der Welt‘</i></p>		<p>Reflexion</p>
<p>Stossen situativ Kommunikations- und Kooperationsprozesse an und lassen Raum für das Lernen von- und miteinander</p>		<p>laden ein zu tiefem Verstehen, Problemlösen und <i>kooperativem Lernen</i></p>	<p>kooperatives Lernen</p>

Lehrplan 21	Adamina	Reusser et al.	Überbegriff
	beinhalten Materialien und Information, die für die Bearbeitung wichtig sind (verschiedene Medien, Textsorten, Informationsträger)		Repräsentationsformen
	enthalten mehr als die notwendigen Angaben und verhindern damit beim Lösen die Strategie der ‚Rückwärtssuche‘		Rückwärtssuche vermeidend

Tabelle 2: Vergleich der Merkmale guter Lernaufgaben aus dem Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a), Adamina (2010, S. 120) und Reusser et al. (2013, S. 131)

Aus dem Vergleich resultieren 14 Begriffe, die die Qualitätsmerkmale von Lernaufgaben definieren. Dies sind:

- Zielsetzungen
- Verknüpfung
- fachbedeutsam und gehaltvoll
- tiefes Verständnis
- kompetenzorientiert
- Passung
- Problemlöse- und Lernstrategien
- Differenzierung
- individuelle Lernwege
- Motivation
- Reflexion
- kooperatives Lernen
- Repräsentationsformen
- Rückwärtssuche vermeidend

Bei jeder Lernaufgabe 14 Voraussetzungen einzuhalten ist wahrscheinlich beinahe unmöglich. Deshalb sollten Lernaufgaben nicht alle, sondern möglichst viele der Qualitätskriterien erfüllen.

Natürlich ist der Erfolg von Lernaufgaben nicht nur abhängig von ihrer Qualität. Es ist auch wichtig, dass Lehrpersonen diese Lernaufgaben möglichst gut umsetzen, die Kinder dabei unterstützen und ihnen Freiheiten bei der Bearbeitung lassen. Ausserdem kann eine Lernaufgabe in einer Klasse Begeisterung und konzentrierte Arbeit auslösen, während in einer anderen Klasse kaum Interesse damit geweckt wird. Die Charaktereigenschaften der Schülerinnen und Schüler haben folglich auch einen Einfluss auf den Nutzen der Lernaufgabe.

Trotzdem sollten Lehrpersonen aber bewusst qualitätsvolle Lernaufgaben verwenden und nicht denken, dass der Erfolg sowieso nur von den Schülerinnen und Schülern abhängig ist. Denn durch die gute Qualität der Lernaufgaben werden sie vermutlich eher einen Erfolg erzielen, als wenn schlechte Lernaufgaben verwendet werden.

3. Produkt

Nachfolgend wird das entstandene Produkt beschrieben und analysiert. Zuerst wird der Aufbau des Produkts thematisiert. Dabei wird die Geschichte zusammengefasst und die Tätigkeiten in der Natur und die Lernaufgaben erläutert. Anschliessend wird das Produkt anhand der oben erarbeiteten Theorie analysiert.

3.1. Aufbau

Das Produkt besteht aus einer Abenteuergeschichte, in die Anleitungen zu Tätigkeiten in der Natur und Lernaufgaben integriert sind. Die Kapitel entsprechen jeweils einem Tag in der Geschichte. In jedem Kapitel befindet sich eine Anleitung für eine Tätigkeit in der Natur und eine Lernaufgabe. Durch die Anleitungen sollen Kinder dazu angeregt werden, Zeit in der Natur zu verbringen. Dabei sollen sie sich mit Naturmaterialien auseinandersetzen und sie erleben. Die Lernaufgaben stellen anschliessend einen Realitätsbezug zu den Tätigkeiten her und fordern die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Sachinhalten.

3.1.1. Zusammenfassung der Geschichte

Emma und Rafael landen auf mysteriöse Weise im Mittelalter, nachdem sie eine in Lehm eingeritzte Blume berühren. Sie werden von Wachen entdeckt und zu Ritter Friedrich gebracht. Um zurück in die heutige Zeit zu kommen, müssen sie Ritter Friedrich die Reliquie zurückbringen, die ihm von Ritter Rorich gestohlen wurde.

Sie machen sich auf den Weg zur Burg und treffen auf Goswin, einen Jungen in ihrem Alter. Dieser beschliesst, sie auf dem Weg zu Ritter Rorichs Burg zu begleiten. Jeden Tag bestreiten die Kinder gemeinsam ein Abenteuer und Goswin belehrt Rafael und Emma in verschiedenen Tätigkeiten. Am ersten Tag zeigt er ihnen, wie man anhand der Sonne die Himmelsrichtungen bestimmen kann.

Am zweiten Tag fällt Emma in einen reissenden Fluss und kann glücklicherweise von den Jungen gerettet werden. Um sie wieder zu trocknen zeigt Goswin, wie man eine Feuerstelle einrichtet und Feuer entzündet.

Am Tag darauf besorgt Goswin in einem Dorf noch mehr Proviant und die Freunde stossen auf einen Hund, den sie mitnehmen und dem sie Namen Strolch geben. Um dem Hund ein Halsband zu basteln, demonstriert Goswin, wie man aus Brennesseln Schnur herstellen kann.

Der vierte Tag birgt eine besondere Aufgabe für Goswin. Er erkundigt sich nämlich auf einem Bauernhof nach dem Weg zu Ritter Rorichs Burg. Am Ende des Tages möchten die Freunde Beeren sammeln und stellen deshalb unter Goswins Anleitung einen Weidenkorb her.

Am darauffolgenden Morgen überrascht sie ein Braunbär bei ihrem Lager und die Freunde können dank Strolchs Hilfe entkommen. Später werden sie beinahe von einigen vorbeireitenden Soldaten von Ritter Rorich entdeckt. Danach basteln sie Pfeil und Bogen, um sich verteidigen zu können.

Am sechsten Tag entdecken die Freunde im Wald eine Räuberhütte. Sie warten den Abend ab und stellen in dieser Zeit einen Löffel her, um später eine Suppe essen zu können. Um an den Proviant und die Gegenstände in der Hütte zu kommen, überraschen Emma, Rafael, Goswin und Strolch die Räuber in der Nacht, ähnlich wie bei den Bremer Stadtmusikanten. Die Räuber ergreifen tatsächlich die Flucht und die Freunde können ihre Taschen füllen.

Am siebten Tag erreichen sie Ritter Rorichs Burg. Sie bauen einen Unterschlupf im Wald neben der Burg, um nicht entdeckt zu werden. Danach kundschaften sie die Umgebung aus und finden einen unterirdischen Geheimgang zur Burg. In der Nacht begeben sich Rafael, Emma und Strolch in die Burg und entwenden die Reliquie. Dabei werden sie beinahe von den Wachen erwischt. Die Freunde entkommen, da sie dieselbe Blume, die sie anfangs ins Mittelalter brachte, entdecken. Die Blume bringt sie wieder zurück in die Nähe der Burg von Ritter Friedrich.

Am letzten Tag bringen die Freunde die Reliquie zurück zu Ritter Friedrich. Goswin wird als Knappe mit Strolch in der Burg bleiben und Emma und Rafael kehren zurück in ihre Zeit, indem sie wiederum den Ort mit der Blume aufsuchen.

3.1.2. Tätigkeiten und Lernaufgaben

In der folgenden Tabelle ist aufgelistet, welche Tätigkeiten sich in der Geschichte befinden und die entsprechenden Inhalte der Lernaufgaben beschrieben.

Ka- pitel	Tätigkeit	Lernaufgabe
1	Orientierung mithilfe der Sonne	<p>Ziel: Du kannst die Himmelsrichtungen bei dir zuhause bestimmen und einen Plan zeichnen.</p> <p>Die Kinder finden heraus, wo sich bei ihnen zuhause Süden befindet und zeichnen einen Plan, bei dem sie auch die anderen Himmelsrichtungen einzeichnen. Danach betrachten sie verschiedene Karten. Folgende Punkte sollen sie beachten: was ihnen bezüglich der Himmelsrichtungen auffällt, was sie bemerken bei Karten in unterschiedlichen Massstäben und wie Häuser, Kirchen, Strassen etc. eingezeichnet werden. Danach besprechen sie mit einem Partner, was sie herausgefunden haben. Als nächstes zeichnen die Kinder eine Karte ihres Schulweges und sollen dabei möglichst alles beachten, was sie über Karten herausgefunden haben. Am Schluss werden die Schulwege verglichen.</p>
2	eine Feuerstelle einrichten	<p>Ziel: Du weisst, welche drei Dinge nötig sind, um ein Feuer zu entzünden.</p> <p>Aus einer Wortauswahl sollen die Kinder vermuten, welche drei Dinge nötig sind für das Entzünden eines Feuers. Sie vergleichen ihre Vermutung mit einem Partner und begründen sie. Danach überlegen sich die Kinder ein Experiment, um ihre Vermutung zu überprüfen und führen dieses aus. Wenn sie fertig sind, reflektieren die Kinder ihr Experiment. Als nächstes führen die Kinder folgenden Versuch durch: Sie zünden eine Rechaud-Kerze an und stülpen ein Glas darüber. Zuvor müssen sie</p>

Ka- pitel	Tätigkeit	Lernaufgabe
		<p>vermuten, was passieren wird. Nach dem Versuch diskutieren sie, was passiert ist und welches folglich die drei benötigten Dinge für ein Feuer sind.</p>
3	Brennnessel- schnur	<p>Ziel: Du weißt, wie Papier hergestellt wird.</p> <p>Die Kinder notieren sich, wo man im Alltag überall Papier benötigt und diskutieren mit einem Partner, was sich in ihrem Leben ändern würde, wenn es auf einmal kein Papier mehr geben würde. Danach überlegen sie sich zu zweit, wie man aus Holzfasern Papier herstellen könnte. Sie notieren oder zeichnen diesen Ablauf. Als nächstes ordnen die Kinder Bilder und Texte zur Papierherstellung und kontrollieren den Ablauf mit den Lösungen hinten im Buch. Danach vergleichen sie den Ablauf der Papierherstellung mit ihrer Vermutung.</p>
4	Weidenkorb	<p>Ziel: Du kennst die Namen und Standorte von mindestens sechs Bäumen aus deiner Umgebung.</p> <p>Die Kinder sammeln Blätter von mindestens sechs verschiedenen Bäumen und versuchen herauszufinden, wie diese Bäume heißen. Danach trocknen sie die Blätter und laminieren sie. Die Kinder kehren zu den Bäumen zurück, von denen sie die Blätter gesammelt haben. Dort erstellen sie einen Abdruck der Rinde, indem sie ein Papier darauf legen und mit einem Bleistift darüber schraffieren. Sie suchen ausserdem in ihrer Umgebung weitere dieser Baumarten und notieren sich die Standorte. Danach erstellen sie mit allen gesammelten Informationen und Materialien ein kleines Lexikon. Das Lexikon stellen die Kinder einem Partner vor und geben einander eine Rückmeldung.</p>

Ka- pitel	Tätigkeit	Lernaufgabe
5	Pfeil und Bogen	<p>Ziel: Du kennst die Jagdmethoden der Steinzeit und weisst, wie heute gejagt wird.</p> <p>Die Kinder illustrieren fünf Beschreibungen von Jagdmethoden aus der Steinzeit mit einer Skizze. Danach notieren sie sich drei Fragen zu diesen Jagdmethoden und stellen diese einem Partner. Als nächstes sollen die Kinder herausfinden, wie heute gejagt wird, indem sie zu viert ein Interview mit einem Jäger durchführen. Hinten im Buch finden die Kinder Tipps zur Vorbereitung und Durchführung des Interviews. Indem die Kinder einen Sachtext mit den vom Jäger erhaltenen Informationen schreiben, werten sie das Interview aus. Die Texte werden ausgehängt und gelesen.</p>
6	Löffel	<p>Ziel: Du weisst, welche Tischsitten aus dem Mittelalter auch heute noch gelten.</p> <p>Die Kinder verbinden die Satzteile von Tischregeln aus dem Mittelalter. Danach notieren sie sich, welche davon heute noch aktuell sind und welche Tischsitten bei ihnen zuhause gelten. Zu zweit überlegen sie sich, warum es Tischsitten heute noch gibt. Als nächstes studieren die Kinder zu viert ein Rollenspiel zu einer oder mehreren Tischsitten ein. Bei der Präsentation müssen die anderen Gruppen herausfinden, um welche Tischsitte sich das Rollenspiel drehte. Am Schluss wird zusammen besprochen, welche zehn Tischsitten die Kinder am wichtigsten finden. Diese werden notiert und die Kinder sollen versuchen, sich beim nächsten Essen daran zu halten.</p>

Ka- pitel	Tätigkeit	Lernaufgabe
7	Unterschlupf	<p>Ziel: Du kennst die Wohnungen oder Verstecke von fünf einheimischen Tieren.</p> <p>Die Kinder wählen eine von fünf Fragen aus. Es wird danach gefragt, wie Ameisen, eine Feldmaus, ein Biber, ein Fuchs oder ein Eichhörnchen wohnen. Zu zweit suchen die Kinder eine Antwort auf ihre Frage und gestalten ein Plakat dazu. Die Plakate werden am Schluss einer anderen Gruppe vorgestellt und die Gruppen geben einander eine Rückmeldung. Danach begeben sich die Kinder zu einer anderen Gruppe und fahren auf die gleiche Weise fort, bis alle Kinder die Antwort auf alle fünf Fragen kennen.</p>

Tabelle 3: Tätigkeiten und Lernaufgaben im Buch nach Kapiteln

3.2. Analyse

Wie bereits in der Einleitung dieses Kapitels erwähnt, wird in der Analyse die erarbeitete Theorie mit dem Produkt verknüpft. Ausserdem werden die gewählten Inhalte und Medien begründet.

3.2.1. Geschichte

Die Geschichte dient als Erlebnisrahmen für die Tätigkeiten in der Natur und die Lernaufgaben. Würden die Tätigkeiten und Lernaufgaben alleine stehen, gäbe es keine logische Verbindung dazwischen, da sie voneinander unabhängige Themen bearbeiten. Durch die Geschichte werden diese einzeln stehenden Elemente aber verbunden und ein roter Faden entsteht.

Das Medium Geschichte wurde gewählt, weil Geschichten oft ein wichtiger Bestandteil im Leben der Kinder darstellt. Sie lesen Bücher, erzählen sich Erlebnisse und haben selbst eine grosse Fantasie, um Geschichten zu erfinden. Die Geschichte dient also als vertrautes Element. Ausserdem können die Kinder durch die Geschichte gepackt werden, indem sie sich mit einer der Hauptfiguren identifizieren oder die Inhalte der Geschichte spannend finden. Dadurch sollte bei den Kindern die Motivation entstehen, die Tätigkeiten durchzuführen und sich mit den Sachinhalten aus den Lernaufgaben auseinanderzusetzen.

Folgende Überlegungen standen bei der Wahl der Inhalte der Geschichte im Vordergrund: Die Geschichte sollte von Kindern aus der heutigen Zeit handeln, damit sich die Kinder, die die Geschichte hören oder lesen besser mit einer Figur aus der Geschichte identifizieren können. Würden alle Hauptfiguren der Geschichte aus einer anderen Zeit stammen, wären ihre Handlungen und Überlegungen möglicherweise den Kindern von heute so fremd, dass sie dadurch kein Interesse an der Geschichte entwickeln würden. Wenn aber die Figuren in der Geschichte in der heutigen Zeit leben würden, gäbe es kaum eine Notwendigkeit, diese Tätigkeiten in der Natur auszuführen, da man das meiste auch kaufen oder auf eine andere Art und Weise durchführen könnte. Es würde also kaum einen Sinn ergeben, diese Tätigkeiten durchzuführen. In der Folge wurde als zeitlicher Kontext das Mittelalter gewählt. Um die Kinder von heute in die Vergangenheit und wieder zurückzubringen, war es nötig,

die Figuren in der Geschichte eine Zeitreise erleben zu lassen. Folglich enthält die Geschichte ein Element, das dem Genre Fantasy zugeordnet werden kann. Die restliche Geschichte basiert jedoch auf Begebenheiten, die auch in der Realität hätten geschehen können.

Als Hauptfiguren wurden bewusst ein Mädchen, zwei Jungen und ein Hund gewählt. Um Mädchen und Jungen anzusprechen, wurden Hauptfiguren beider Geschlechter gewählt. Da Jungen weniger lesen als Mädchen (vgl. Willemse et al., 2012) wurden zwei männliche und nur eine weibliche Hauptfigur gewählt. Auf diese Weise können sich Jungen einfacher mit einer der Hauptfiguren identifizieren, da sie eine grössere Auswahl haben. Ein Hund wurde zu den Hauptfiguren dazu genommen, da Kinder Tiere oft mögen und zwischen Menschen und Tieren besondere Beziehungen entstehen können.

Die Abenteuer, die die Kinder in der Geschichte erleben, wurden an die Tätigkeiten in der Natur angepasst. So führen die Hauptfiguren nicht grundlos die Tätigkeiten durch, sondern benötigen sie als Lösung eines Problems in der Geschichte.

Mithilfe der Checkliste aus Kapitel 2.1.4 wird nun die Geschichte analysiert.

	Qualitätskriterien	erfüllt	teils erfüllt	nicht erfüllt
Figuren	Hauptfigur(en) 1-2 Jahre älter als das Zielpublikum	x		
	Identifikation mit Hauptfigur(en) möglich? <ul style="list-style-type: none"> ○ weibliche und männliche Hauptfigur ○ interessante und vielseitige Figuren (lesernah und -fremd) 	x		
	keine Rollenklischees	x		
Handlung	Spannungsbogen mit vielen kleinen Spannungsbögen	x		
	spannende Handlung <ul style="list-style-type: none"> ○ innere und äussere Konflikte ○ Figuren und Handlung entwickeln sich stetig weiter 		x	
	schneller erzählt als bei Erwachsenenbüchern	x		
	einfach und klar strukturiert	x		

	Qualitätskriterien	erfüllt	teils erfüllt	nicht erfüllt
	Anfang <ul style="list-style-type: none"> ○ kein Routineanfang ○ Konflikt und Ziele der Figuren klar 	x		
	Ende <ul style="list-style-type: none"> ○ das Gute siegt ○ keinen offenen Schluss 	x		
Schreibstil	altersangemessener Wortschatz	x		
	keine komplizierten grammatischen Strukturen <ul style="list-style-type: none"> ○ Infinitivsätze mit „zu“ nicht zu sehr erweitert ○ aktiv statt passiv ○ Konjunktiv II (indirekte Rede) vermieden 	x		
	Zeitform: Gegenwart	x		
	zur Geschichte passende Erzählperspektive <ul style="list-style-type: none"> ○ 1. Person (Ich-Perspektive) ○ 3. Person (Er/Sie-Perspektive) ○ Auktoriale/r Erzähler/in 	x		
	keine Ironie			
	Dialoge <ul style="list-style-type: none"> ○ klingen echt ○ treiben Handlung voran ○ charakterisieren Figuren 	x		
	inneres Bild entsteht beim Lesen	x		
	Sinneseindrücke eingebaut		x	

Tabelle 4: Analyse der Geschichte anhand der Checkliste aus Kapitel 2.1.4

Durch die ausgefüllte Checkliste ist ersichtlich, dass die meisten Qualitätskriterien einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter erfüllt sind.

Bei den Figuren wurden alle Kriterien erfüllt.

Die Kriterien betreffend der Handlung wurden ebenfalls als erfüllt angesehen, einzig das Kriterium der Spannung wurde als teilweise erfüllt beurteilt. Der Grund dafür ist, dass im Buch kaum innere Konflikte stattfinden. Fast alle Konflikte bestehen aus Handlungsproblemen.

Auch der Schreibstil ist angemessen. Was beim Schreiben mehr beachtet hätte werden sollen sind die Sinneseindrücke. Diese sind vereinzelt vertreten, jedoch nicht sehr häufig.

Folglich handelt es sich bei der Geschichte um ein qualitativvolles Produkt für Kinder im Mittelstufenalter. Die Geschichte hat das Potenzial, Kinder in den Bann zu ziehen, indem sie eine spannende Handlung beinhaltet und den Kindern die Möglichkeit zur Identifikation mit den Figuren bietet. Auf diese Weise kann sie Kinder dazu animieren, die Tätigkeiten auszuführen und die Lernaufgaben zu lösen.

3.2.2. Tätigkeiten

Für die Auswahl der Tätigkeiten wurden zuerst Ideen im auf der folgenden Seite abgebildeten Mindmap gesammelt.



Abb. 3: Ideen für Tätigkeiten in der Natur

In Abbildung 3 wurden die schlussendlich gewählten Tätigkeiten orange markiert. Bei der Auswahl spielten verschiedene Kriterien eine Rolle.

Wichtigstes Kriterium war, dass Kinder für die Ausführung der Tätigkeiten Zeit in der Natur verbringen. Es sollten Tätigkeiten sein, die einen Aufenthalt in der Natur verlangen und nicht auch drinnen oder am Computer erledigt werden könnten. Auf diese Weise sollen Kinder dazu angeregt werden, Zeit in der Natur zu verbringen. Dabei treten hoffentlich die vielen positiven Effekte der Natur, die in Kapitel 2.2.3 genauer erläutert wurden, in Kraft. Indem die Kinder die Ergebnisse der Tätigkeiten auch weiter verwenden, werden sie teilweise noch mehr Zeit in der Natur verbringen.

Ein weiteres Kriterium war die Umsetzbarkeit mit Naturmaterialien, die man in der Schweiz einfach finden kann. Um beispielsweise ohne Streichhölzer oder

Feueranzünder Feuer zu entfachen wäre Feuerstein nötig. Diesen zu finden wäre aber schwierig, vor allem für eine ganze Schulklasse. Deshalb wird nur gezeigt, wie eine Feuerstelle eingerichtet werden sollte und das Feuer kann mit Streichhölzern angezündet werden.

Was auch wichtig war bei der Auslese der Tätigkeiten war der Erfolg. Damit Kinder, welche die Tätigkeiten selbst ausführen, ihre Motivation nicht verlieren, ist es wichtig, dass sie diese erfolgreich durchführen können. Würden sie jedes Mal scheitern oder müssten sie immer wieder von vorne beginnen, würden die Kinder wahrscheinlich die Lust daran verlieren. Aus diesem Grund wurde beispielsweise der Becher weggelassen. Bei diesem müsste man mit einer glühenden Kohle eine Vertiefung im Holz ausbrennen. Beim Testen wurde jedoch festgestellt, dass es sehr schwierig ist, den Rand der Vertiefung nicht auch abzubrennen. Deshalb kam der Becher nicht in Frage für die Umsetzung im Buch. Auch beim Blasrohr bereitete die Umsetzung Probleme. Erwachsene Personen hatten Schwierigkeiten, den weichen Kern eines Holunderzweiges mit einem anderen Ast herauszustossen. Folglich war es klar, dass die Umsetzung für Kinder zu schwierig wäre.

Die Tätigkeiten mussten ausserdem an den Kontext Mittelalter angepasst werden. Nicht alle der oben genannten Ideen waren für das Mittelalter geeignet. Den Wasserfilter würde man beispielsweise mit einer PET-Flasche erstellen. Da es im Mittelalter aber noch keine PET-Flaschen gab, hätte diese Tätigkeit nicht gepasst. Auch die Gabel fiel aus der Auswahl, da man im Mittelalter nur mit den Händen und Löffeln ass und keine Gabeln verwendete.

Ein letztes Auswahlkriterium war die Anpassung an die Geschichte. Aus diesem Grund wurde beispielsweise die Kommunikation weggelassen. Diese konnte nirgendwo in den Verlauf der Geschichte eingebaut werden.

In Tabelle 5 sind die Begründungen für die Wahl der Tätigkeiten aufgelistet.

Tätigkeit	Begründungskriterien
Orientierung mithilfe der Sonne	<ul style="list-style-type: none"> – verlangt den Aufenthalt draussen, da man dafür die Sonne benötigt – es handelt sich um eine Tätigkeit, die einfach umsetzbar und deshalb erfolgsversprechend ist – passt sehr gut in den Kontext Mittelalter, da man sich früher mithilfe der Sonne orientierte – wichtig für die Geschichte, da die Orientierung eine grosse Rolle spielt
eine Feuerstelle einrichten	<ul style="list-style-type: none"> – eine Feuerstelle kann nur draussen eingerichtet werden und die Kinder müssen sich mit ihrer Umgebung beschäftigen, um eine geeignete Stelle zu finden – das Material für die Feuerstelle ist einfach zugänglich – die Umsetzung beinhaltet kaum Schwierigkeiten und führt deshalb zu Erfolg – im Mittelalter war Feuer sehr wichtig, da es noch keine Elektrizität gab und auch damit gekocht wurde – die Kinder benötigen mehrmals in der Geschichte ein Feuer, auch um andere Tätigkeiten auszuführen
Brennnesselschnur	<ul style="list-style-type: none"> – Brennnesseln können nur draussen organisiert werden – das Material kann einfach gefunden werden – passt in den Kontext Mittelalter, da damals Schnur aus Fasern hergestellt wurde
Weidenkorb	<ul style="list-style-type: none"> – Zweige einer Trauerweide findet man nur draussen – Trauerweiden sind einfach erkennbar und man findet sie relativ häufig – im Mittelalter wurden Körbe tatsächlich auf diese Weise hergestellt
Bogen und Pfeil	<ul style="list-style-type: none"> – die meisten Materialien muss man draussen organisieren – der Schwierigkeitsgrad der Tätigkeit ist nicht allzu hoch – im Mittelalter wurden Pfeil und Bogen als Waffen gebraucht

Tätigkeit	Begründungskriterien
Löffel	<ul style="list-style-type: none"> – die Umsetzung erfordert, Zeit draussen zu verbringen – die Tätigkeit ist relativ einfach umsetzbar, weshalb gute Erfolgschancen bestehen – im Mittelalter bestanden Löffel aus Holz
Unterschlupf	<ul style="list-style-type: none"> – kann nur draussen umgesetzt werden – es handelt sich um eine einfache Tätigkeit, die Erfolg verspricht

Tabelle 5: Begründungskriterien der Tätigkeiten

3.2.3. Lernaufgaben

Um Kinder anzuregen, sich mit Sachinhalten auseinanderzusetzen wurde das Medium Lernaufgabe gewählt. Der Grund dafür ist, dass „fachbedeutsame, gehaltvolle Aufgaben“ im Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a) als „Rückgrat guten Unterrichts“ bezeichnet werden und folglich ein wichtiges Element im Unterricht darstellen. Wie bereits erwähnt, wird in dieser Arbeit dafür der Begriff Lernaufgaben verwendet.

Die Lernaufgaben weisen eine thematische Verbindung zu den Tätigkeiten in der Natur auf und verknüpfen sie auf diese Weise mit Sachwissen. So können die Kinder die Tätigkeiten in ihre Umwelt einordnen und Sachwissen erwerben. In den Lernaufgaben wird aber nicht nur die Sachkompetenz, sondern auch die Sozial- und Selbstkompetenz gefördert. Jede Lernaufgabe beinhaltet nämlich Elemente der Partnerarbeit, die die Sozialkompetenz ansprechen. Die Selbstkompetenz wird angeregt, da jede Lernaufgabe auch Einzelarbeit enthält.

Im Folgenden werden die Lernaufgaben mit den erarbeiteten Qualitätskriterien aus Kapitel 2.3.4 verglichen und bewertet. Dazu ist zu bemerken, dass das Kriterium Zielsetzungen, also ob die Inhalte den Zielen im Unterricht entsprechen, in dieser Arbeit nicht beurteilt werden kann, da die Lernaufgaben bisher in Realität nicht umgesetzt wurden. Deshalb wird es in den Analysetabellen nicht erwähnt.

Alle Lernaufgaben beziehen sich auf Kompetenzen aus dem Bereich Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG) im Lehrplan 21 (D-EDK, 2014b). Die angesprochenen

Kompetenzen werden beim Kriterium „kompetenzorientiert“ erläutert. In der Folge ist auch das Kriterium „fachbedeutsam und gehaltvoll“ erfüllt. Im Lehrplan sind nämlich nur fachlich wichtige Kompetenzen notiert und diese repräsentieren somit fachbedeutsame Inhalte. In den Analysetabellen wird deshalb die Begründung beim Kriterium „fachbedeutsam und gehaltvoll“ leer gelassen.

Lernaufgabe 1: Du kannst die Himmelsrichtungen bei dir zuhause bestimmen und einen Plan zeichnen.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Indem Kinder ihren Schulweg zeichnen, wird an etwas Vertrautes angeknüpft, das sie mit dem neu erworbenen Wissen über Karten verbinden müssen.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	In der Aufgabe besteht ein klarer Aufbau: Zuerst werden die Kinder an die neue Thematik herangeführt, danach erarbeiten sie das neue Wissen und wenden es an. Am Schluss reflektieren sie ihre Arbeit. Auf diese Weise wird ein tiefes Verständnis ermöglicht.
kompetenzorientiert	✓	NMG 8: 4. Die Schülerinnen und Schüler können Elemente und Merkmale von Räumen in Darstellungsmitteln auffinden sowie raumbezogene Orientierungsraster aufbauen und anwenden. NMG 8: 5. Die Schülerinnen und Schüler können sich in ihrer näheren und weiteren Umgebung orientieren, sicher bewegen und dabei Orientierungsmittel nutzen und anwenden.
Passung	✓	Da jedes Kind die Aufgabe seinem Niveau entsprechend lösen kann, wird es nicht überfordert und kann sich trotzdem herausfordern.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Wenn die Kinder eine Karte ihres Schulweges zeichnen müssen und dabei alles beachten sollen, was sie über Karten herausgefunden haben, benötigen sie Problemlösestrategien, da sie neu erworbenes Wissen anwenden müssen.
Differenzierung	✓	Eine Differenzierung ist möglich, da jedes Kind in seinem eigenen Niveau arbeiten kann. Die Kinder können mehr oder weniger herausfinden über Karten. Das Zeichnen des Schulweges können sie ebenfalls ihrer Kompetenz anpassen.

Lernaufgabe 1: Du kannst die Himmelsrichtungen bei dir zuhause bestimmen und einen Plan zeichnen.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
individuelle Lernwege	✓	Individuelle Lernwege werden ermöglicht, da jedes Kind andere Dinge beim Betrachten der Karten herausfinden wird und jedes Kind einen anderen Schulweg besitzt, den es abbilden muss.
Motivation	✓	Durch die direkte Anwendung der Tätigkeit (Süden mithilfe der Sonne bestimmen) werden die Kinder motiviert. Ausserdem können die Kinder einen Plan ihres Schulweges zeichnen und auf diese Weise ihr neu erworbenes Wissen anwenden. Dies soll ihnen direkt aufzeigen, was ihnen das neue Wissen nützt.
Reflexion	✓	Indem die Kinder die Karten analysieren und ihre selbst gestalteten Karten vergleichen, findet eine Reflexion statt.
kooperatives Lernen	✓	Wenn die Kinder die Schulwege vergleichen, können sie voneinander lernen.
Repräsentationsformen	✗	Es wird nur die symbolische Ebene berücksichtigt.
Rückwärtssuche vermeidend	✓	Die Informationen für die Bearbeitung müssen selbst erarbeitet werden, weshalb keine Rückwärtssuche möglich ist.

Tabelle 6: Analyse von Lernaufgabe 1 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

Lernaufgabe 2: Du weißt, welche drei Dinge nötig sind, um ein Feuer zu entzünden.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Eine Verknüpfung zum Alltagswissen besteht, da Feuer den Kindern bekannt ist. Sie zünden Kerzen an, hören von Bränden in den Nachrichten oder erleben das Feuer an Schulreisen. Ausserdem kann bei den Experimenten eine Verbindung zur Wissenschaft hergestellt werden, die ebenfalls damit arbeitet.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	Die Kinder müssen sich zuerst einen eigenen Versuch ausdenken und danach wird auch ein Versuch aufgezeigt. Auf diese Weise werden die Inhalte wiederholt und ein tiefes Verständnis ermöglicht.
kompetenzorientiert	✓	NMG 4: 3. Die Schülerinnen und Schüler können optische Phänomene erkennen und untersuchen.
Passung	✓	Der vorgegebene Versuch ist mit Mittelstufenschülerinnen und –schülern problemlos durchführbar. Die restlichen Aufgabenteile können die Kinder ihrem Niveau entsprechend lösen, weshalb sie ebenfalls nicht überfordert werden.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Um einen eigenen Versuch zu erarbeiten, benötigen die Kinder Problemlösestrategien.
Differenzierung	✓	Die Kinder können die Aufgaben ihrem Niveau entsprechend lösen, weshalb eine Differenzierung entsteht.
individuelle Lernwege	✓	Die einzelnen Gruppen werden sich unterschiedliche Versuche überlegen und können auf diese Weise individuelle Lernwege einschlagen.

Lernaufgabe 2: Du weißt, welche drei Dinge nötig sind, um ein Feuer zu entzünden.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Motivation	✓	Bei dieser Aufgabe motiviert das Thema Feuer, da es ein gewisses Risiko verbirgt. Ausserdem können Kinder experimentieren, was ihnen vermutlich Spass macht.
Reflexion	✓	Die Reflexion wird in dieser Aufgabe stark angesprochen, da sich die Kinder überlegen müssen, wie Feuer brennen kann, danach einen eigenen Versuch dazu erfinden müssen und am Schluss den vorgegebenen Versuch begründen müssen.
kooperatives Lernen	✓	Es handelt sich um eine Partnerarbeit, weshalb kooperatives Lernen ermöglicht wird.
Repräsentationsformen	✗	Nur die symbolische Ebene wurde verwendet.
Rückwärtssuche vermeidend	✗	Die Kinder könnten beim letzten Punkt der Aufgabe beginnen und würden danach wahrscheinlich die Lösungen für die restlichen Punkte bereits kennen.

Tabelle 7: Analyse von Lernaufgabe 2 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

Lernaufgabe 3: Du weisst, wie Papier hergestellt wird.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Papier spielt eine grosse Rolle im Alltag der Kinder, weshalb sehr gut an ihr Vorwissen angeknüpft werden kann. Ausserdem zeigt der Papierherstellungsprozess beispielhaft, dass viele Produktionsschritte nötig sind bei der Herstellung von Alltagsgegenständen.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	Ein tiefes Verständnis wird aufgebaut, da sich die Kinder beim Sortieren der Bilder und Texte sehr genau damit befassen müssen, um die richtige Reihenfolge zu erhalten. Ausserdem reflektieren sie über das Thema, was ebenfalls zu einem tiefen Verständnis führen kann.
kompetenzorientiert	✓	NMG 6: 3. Die Schülerinnen und Schüler können die Produktion und den Weg von Gütern beschreiben. NMG 6: 5. Die Schülerinnen und Schüler können die Rahmenbedingungen von Konsum wahrnehmen sowie über die Verwendung von Gütern nachdenken.
Passung	✓	Bei den meisten Teilaufgaben können die Kinder die Arbeit ihrem Niveau anpassen, weshalb keine Überforderung stattfinden wird. Beim Sortieren der Texte und Bilder arbeiten die Kinder zu zweit und können sich gegenseitig unterstützen. Deshalb ist die Wahrscheinlichkeit einer Überforderung klein.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Beim Ordnen der Texte und Bilder werden Problemlösestrategien gefördert. Ausserdem benötigen die Kinder diese Strategien, wenn sie sich den Ablauf der Papierherstellung überlegen.

Lernaufgabe 3: Du weißt, wie Papier hergestellt wird.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Differenzierung	✓	Eine Differenzierung wird dadurch ermöglicht, dass die Kinder selbst einen Papierherstellungsprozess erarbeiten müssen und folglich ihrem Niveau entsprechend arbeiten können. Ausserdem werden die Kinder je nach Niveau mehr oder weniger Ideen haben, wo man im Alltag Papier benötigt oder was passieren würde ohne Papier.
individuelle Lernwege	✓	Individuelle Lernwege werden durch den selbst erfundenen Papierherstellungsprozess ermöglicht, da alle Kinder unterschiedliche Ideen haben werden. Ebenfalls haben sie verschiedene Ideen, wo Papier im Alltag benötigt wird und was sich ohne Papier ändern würde.
Motivation	✓	Zuerst wird das Vorwissen der Kinder angeregt und bewusst gemacht, wie wichtig Papier ist. Dies kann sie bereits motivieren. Eine weitere Motivation kann sein, dass sie zuerst selbst überlegen müssen, wie Papier hergestellt wird und danach überprüfen können, ob sie richtig lagen.
Reflexion	✓	Die Kinder müssen sich überlegen, was sich ohne Papier in ihrem Leben ändern würde und reflektieren auf diese Weise über die Importanz des Papiers. Ausserdem denken sie darüber nach, wie Papier hergestellt wird.
kooperatives Lernen	✓	Da es sich um eine Partnerarbeit handelt, wird kooperatives Lernen ermöglicht.
Repräsentationsformen	✓	Die symbolische und die ikonische Ebene wurden beachtet.
Rückwärtssuche vermeidend	✓	Die Rückwärtssuche ist kaum möglich, da die Kinder die meisten Inhalte selbst erarbeiten müssen.

Tabelle 8: Analyse von Lernaufgabe 3 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

Lernaufgabe 4: Du kennst die Namen und Standorte von mindestens sechs Bäumen aus deiner Umgebung.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Da es sich um Bäume aus der Umgebung der Kinder handelt, können sie das neue Wissen sehr gut mit ihrer Lebenswelt verknüpfen.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	Ein tiefes Verständnis wird ermöglicht, da die Kinder das Wissen über die Bäume selbst erarbeiten müssen und danach immer wieder auf unterschiedliche Arten repetieren und anwenden.
kompetenzorientiert	✓	NMG 2: 1. Die Schülerinnen und Schüler können Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen erkunden und dokumentieren sowie das Zusammenwirken beschreiben. NMG 2: 4. Die Schülerinnen und Schüler können die Artenvielfalt erkennen und sie kategorisieren.
Passung	✓	Da die Kinder ihr Wissen selbst erarbeiten müssen, können sie es ihren Kompetenzen anpassen und werden deshalb nicht überfordert. Trotzdem werden sie herausgefordert.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Bei dieser Aufgabe müssen die Kinder Problemlöse- und Lernstrategien anwenden, wenn sie das Wissen über die Bäume erarbeiten und das Lexikon erstellen.
Differenzierung	✓	Die Kinder können die Aufgabe sehr gut ihrem Niveau anpassen, da sie das Wissen selbst erarbeiten müssen und im Lexikon so viel integrieren können, wie sie wollen.
individuelle Lernwege	✓	Individuelle Lernwege werden sehr gut ermöglicht, da jedes Kind ein anderes Lexikon erarbeiten wird.

Lernaufgabe 4: Du kennst die Namen und Standorte von mindestens sechs Bäumen aus deiner Umgebung.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Motivation	✓	Die Kinder werden einerseits dadurch motiviert, dass sie ihren Lebensraum entdecken können, andererseits dadurch, dass sie das Lexikon nicht nur herstellen, sondern sogar präsentieren und auf diese Weise ihr Wissen weitergeben können.
Reflexion	✓	Die Kinder analysieren ihren Lernprozess, indem sie den anderen Kindern eine Rückmeldung geben müssen.
kooperatives Lernen	✓	Kooperatives Lernen wird beim Austausch der Lexika gewährleistet, da die Kinder voneinander lernen.
Repräsentationsformen	✓	Die symbolische und ikonische Ebene wurde berücksichtigt.
Rückwärtssuche vermeidend	✓	Die Rückwärtssuche ist nicht möglich, da die Kinder das Wissen selbst erarbeiten müssen und vorher die restlichen Aufgaben nicht lösen können.

Tabelle 9: Analyse von Lernaufgabe 4 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

Lernaufgabe 5: Du kennst die Jagdmethoden der Steinzeit und weisst, wie heute gejagt wird.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Bei dieser Aufgabe können die Kinder fachliches und überfachliches Wissen verknüpfen. Die Durchführung eines Interviews gehört nämlich eher ins Fach Deutsch, während das Wissen über Jagd dem Bereich Natur, Mensch, Gesellschaft zuzuordnen ist.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	Indem die Kinder zuerst die steinzeitlichen und danach die heutigen Jagdmethoden kennenlernen, können sie ein tiefes Verständnis aufbauen.
kompetenzorientiert	✓	NMG 6: 1. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Arbeitsformen und Arbeitsplätze erkunden. NMG 9: 2. Die Schülerinnen und Schüler können Dauer und Wandel bei sich sowie in der eigenen Lebenswelt und Umgebung erschliessen.
Passung	✓	Da die Kinder die Fragen selbst erarbeiten können, werden sie weder über- noch unterfordert.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Die Kinder müssen sich überlegen, mit welchen Fragen sie die nötigen Informationen erhalten beim Interview. Dafür sind Problemlösestrategien nötig.
Differenzierung	✓	Je nach Niveau der Kinder werden sie komplexere oder einfachere Fragen für das Interview erarbeiten. Sie können die Fragen demnach ihrem Niveau anpassen.
individuelle Lernwege	✓	Individuelle Lernwege werden ermöglicht, da jede Gruppe beim Interview andere Fragen stellen und an die eigenen Interessen anpassen kann.

Lernaufgabe 5: Du kennst die Jagdmethoden der Steinzeit und weisst, wie heute gejagt wird.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Motivation	✓	Selbst ein echtes Interview durchführen zu können wird die Kinder wahrscheinlich motivieren, da sie Interviews immer wieder im Fernsehen sehen oder in Heftchen lesen und deshalb einen Bezug dazu haben.
Reflexion	✓	Wenn die Kinder sich die Fragen für das Interview überlegen, müssen sie sich vorher Gedanken zur Jagd machen.
kooperatives Lernen	✓	Die Kinder müssen beim Interview zusammenarbeiten und dadurch wird kooperatives Lernen ermöglicht.
Repräsentationsformen	x	In der Aufgabenstellung wird nur die symbolische Ebene verwendet. Die ikonische Ebene wird erst von den Kindern genutzt, wenn sie die Skizzen zu den Jagdmethoden zeichnen sollen.
Rückwärtssuche vermeidend	✓	Die Rückwärtssuche ist nicht möglich, da die Kinder die nötigen Informationen erst nach dem Interview besitzen.

Tabelle 10: Analyse von Lernaufgabe 5 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

Lernaufgabe 6: Du weißt, welche Tischsitten aus dem Mittelalter auch heute noch gelten.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Die Tischsitten knüpfen an etwas sehr Alltagsnahes an, da die Kinder wahrscheinlich zuhause immer wieder ermahnt werden, sich anständig am Tisch zu verhalten.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	Ein tiefes Verständnis ist gegeben durch die mehrmalige Wiederholung der Regeln. Ausserdem kann das Rollenspiel helfen, eine Regel besser in Erinnerung zu behalten, da die Handlungsebene angesprochen wird.
kompetenzorientiert	✓	NMG 9: 2. Die Schülerinnen und Schüler können Dauer und Wandel bei sich sowie in der eigenen Lebenswelt und Umgebung erschliessen. NMG 11: 3. Die Schülerinnen und Schüler können Werte und Normen erläutern, prüfen und vertreten.
Passung	✓	Da die Kinder das Rollenspiel selbst erarbeiten und mit den eigenen Notizen arbeiten sollen, werden sie weder unter- noch überfordert.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Die Kinder nutzen Problemlösestrategien, wenn sie ein Rollenspiel erarbeiten, da diese Aufgabe sehr offen formuliert ist.
Differenzierung	✓	Differenzierung wird gewährleistet, da die Kinder das Niveau der Tischsitten und des Rollenspiels sehr gut an sich selbst anpassen können.
individuelle Lernwege	✓	Individuelle Lernwege werden ermöglicht, da die Kinder eigene Tischsitten erarbeiten müssen und jedes Rollenspiel anders sein wird.

Lernaufgabe 6: Du weißt, welche Tischsitten aus dem Mittelalter auch heute noch gelten.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Motivation	✓	Der Wortlaut der Tischsitten aus dem Mittelalter hört sich für unsere Zeit ziemlich lustig an, was die Kinder motivieren kann. Ausserdem machen Kinder normalerweise gerne Rollenspiele, was sie ebenfalls motiviert.
Reflexion	✓	Wenn sich die Kinder eigene Tischsitten überlegen müssen, findet Reflexion statt, aber auch bei der Besprechung der 10 wichtigsten Tischsitten.
kooperatives Lernen	✓	Kooperatives Lernen wird vor allem durch das Rollenspiel ermöglicht, aber auch bei den Besprechungen zusammen.
Repräsentationsformen	✗	Nur die symbolische Ebene wurde verwendet.
Rückwärtssuche vermeidend	✓	Die Aufgaben müssen in der vorgegebenen Reihenfolge durchgearbeitet werden, weshalb die Rückwärtssuche vermieden wird.

Tabelle 11: Analyse von Lernaufgabe 6 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

Lernaufgabe 7: Du kennst die Wohnungen oder Verstecke von fünf einheimischen Tieren.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Verknüpfung	✓	Die Tiere, die zur Auswahl stehen, haben Kinder schon gesehen oder sie gehören zumindest zu ihrer Lebensumwelt, weshalb sie das neue Wissen sehr gut verknüpfen können.
fachbedeutsam und gehaltvoll	✓	
tiefes Verständnis	✓	Die Kinder können vor allem über ihr gewähltes Tier ein tiefes Verständnis aufbauen, da sie die Informationen selbst zusammentragen und das neu erworbene Wissen präsentieren müssen. Dafür ist ein tiefes Verständnis nötig.
kompetenzorientiert	✓	NMG 2: 1. Die Schülerinnen und Schüler können Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen erkunden und dokumentieren sowie das Zusammenwirken beschreiben.
Passung	✓	Die Kinder werden nicht überfordert, da sie die Informationen selbst erarbeiten müssen und dementsprechend ihrem Niveau anpassen können. Trotzdem können sie sich aber selbst herausfordern.
Problemlöse- und Lernstrategien	✓	Da die Kinder die Informationen zu den Fragen selbst erarbeiten müssen, benötigen sie eine Strategie, um sich die Informationen zu beschaffen.
Differenzierung	✓	Die Kinder können selbst bestimmen, auf welchem Niveau sie arbeiten möchten, da sie selbst über die Informationsquellen etc. entscheiden können. Folglich ist eine Differenzierung möglich.
individuelle Lernwege	✓	Individuelle Lernwege werden ermöglicht, da nicht genau vorgegeben ist, welche Informationen auf dem Plakat erläutert werden müssen.

Lernaufgabe 7: Du kennst die Wohnungen oder Verstecke von fünf einheimischen Tieren.		
Kriterium	erfüllt	Begründung
Motivation	✓	Die Kinder werden dadurch motiviert, dass sie das Plakat nicht nur gestalten, sondern danach auch präsentieren. Bei der Präsentation schlüpfen die Kinder in die Rolle der Wissensvermittler(-innen), was ihnen wahrscheinlich Spass macht.
Reflexion	✓	Die Kinder reflektieren über ihr eigenes Lernen und über die Plakate der anderen Gruppen, wenn sie eine Rückmeldung geben.
kooperatives Lernen	✓	Fast der gesamte Auftrag beinhaltet Partner- oder Gruppenarbeit, weshalb kooperatives Lernen sehr gut ermöglicht wird.
Repräsentationsformen	✗	Nur die symbolische Ebene wurde beachtet.
Rückwärtssuche vermeidend	✓	Es besteht keine Möglichkeit zur Rückwärtssuche, da die Kinder die Inhalte selbst erarbeiten müssen.

Tabelle 12: Analyse von Lernaufgabe 7 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4

In Kapitel 2.3.4 wurde als Voraussetzung für eine gute Lernaufgabe erwähnt, dass sie möglichst viele der Kriterien erfüllen sollte. Durch die obige Analyse der Lernaufgaben ist erkennbar, dass es sich um sehr qualitätsvolle Aufgaben handelt. Es werden nämlich fast immer alle Kriterien erfüllt.

Das einzige Kriterium, das bei der Erarbeitung der Lernaufgaben mehr hätte beachtet werden sollen, sind die verschiedenen Repräsentationsformen. Um alle Lerntypen anzusprechen, wären möglicherweise Bilder hilfreich gewesen. Die ikonische und enaktive Ebene wird aber oft bei der Umsetzung der Lernaufgaben genutzt, beispielsweise beim Zeichnen der Skizzen der Jagdmethoden oder beim Rollenspiel zu einer Tischregel. Deshalb können teilweise trotzdem mehrere Lerntypen angesprochen werden.

3.2.4. Verwendung

Das Produkt ist für Gruppen oder Schulklassen von mindestens 10 Kindern geeignet. Falls die Gruppengröße kleiner ist, können nicht alle Aufgaben erfüllt werden (z.B. bei Lernaufgabe 7 könnten nicht alle Tiere thematisiert werden), ausser es werden Anpassungen vorgenommen.

Bei grossen Gruppen oder Klassen könnten Probleme bei der Materialbeschaffung auftreten. Wenn man beispielsweise gerade Haselzweige für Pfeil und Bogen für 25 Kinder finden muss, könnten Schwierigkeiten entstehen. Deshalb sollte im Voraus überprüft werden, ob genügend Materialien für die Tätigkeiten vorhanden sind.

Das Buch kann sowohl von Kindern selbst gelesen, als auch von Erwachsenen vorgelesen werden. Falls das Buch vorgelesen wird, ist es von Vorteil, den Kindern eine Kopie der Anleitungen und Lernaufgaben abzugeben für die Verwendung und Bearbeitung. Die Tätigkeiten und Lernaufgaben können aber trotzdem selbständig von den Kindern bearbeitet werden, da sie in einer Art und Weise geschrieben sind, dass Mittelstufenschülerinnen und –schüler sie verstehen und ausführen können. So hat die Lehr- oder Leitperson die Möglichkeit, ihre Zeit den Kindern zu widmen, die Hilfe benötigen und muss sich dabei nicht beeilen.

Vor der Verwendung mit einer Gruppe oder Klasse ist es wichtig, dass die Leit- oder Lehrperson die Tätigkeiten in der Natur selbst ausprobiert, um die Kinder als

kompetente Hilfe zu unterstützen. Eine Anleitung scheint nämlich meist einfacher, als die Umsetzung in Wirklichkeit ist. Beim Ausprobieren erkennt man auch mögliche Schwierigkeiten und kann auf diese Weise spezifische Anpassungen für die Gruppe oder Klasse vornehmen.

Es empfiehlt sich ausserdem, den Kindern ein Heft für die Bearbeitung der Aufgaben zu geben. Darin können sie sich Notizen und Entwürfe zu den Aufgaben machen.

4. Zusammenfassung

Das Ziel dieser Arbeit war es, herauszufinden, wie ein Produkt beschaffen sein sollte, das Kinder im Mittelstufenalter zum Aufenthalt in der Natur und zur Auseinandersetzung mit Sachinhalten anregt. Dafür wurde eine Abenteuergeschichte geschrieben, die Anleitungen für Tätigkeiten in der Natur und Lernaufgaben enthält.

Der Entstehungsprozess des Produktes war vor allem bei der Entscheidung über die Form relativ kurz. Es war schnell klar, dass eine Geschichte geschrieben wird und darin Tätigkeiten in der Natur und Lernaufgaben integriert werden. Diesem Teil hätte mehr Zeit gewidmet und mehr Möglichkeiten verglichen werden können.

Die Erarbeitung des Produkts wurde jedoch sehr überlegt vorgenommen. Verschiedene Tätigkeiten wurden abgewogen und die geeigneten zur Umsetzung ausgewählt. Auch in die Wahl der Inhalte der Lernaufgaben wurde genügend Zeit investiert, um eine sorgfältige und passende Auswahl zu treffen.

Um herauszufinden, ob das entstandene Produkt tatsächlich Kinder motivieren kann, Zeit in der Natur zu verbringen und sich mit Sachinhalten auseinanderzusetzen, müsste man es in Realität anwenden. Dafür bestand im Rahmen dieser Arbeit aber keine Möglichkeit. Dennoch kann davon ausgegangen werden, dass das Produkt das Potenzial zur Motivation besitzt. Dafür sind verschiedene Gründe zu nennen.

Zum einen wurden die Qualitätskriterien einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter erfüllt. Dafür wurden vor allem Kriterien betreffend der Figuren, der Handlung und des Schreibstils gewichtet. Da die Geschichte als Rahmen für die Tätigkeiten und die Lernaufgaben diente und für Kinder ein vertrautes Element ist, hat sie wahrscheinlich den grössten Einfluss auf die Motivation.

Zum anderen fordern die Tätigkeiten in der Natur auch den Aufenthalt dort. Ob dies die Kinder aber dazu animiert, auch freiwillig Zeit in der Natur zu verbringen, kann nicht mit Sicherheit gesagt werden. Es besteht die Möglichkeit, dass Kinder dank des Produkts entdecken, wie aufregend oder spannend ein Aufenthalt in der Natur sein kann. Dann werden sie zukünftig vermutlich mehr Zeit in der Natur verbringen. Dies wäre wünschenswert, denn die Natur bietet viele Voraussetzungen für eine gesunde Entwicklung von Kindern, fördert die Kreativität, Konzentration, Aufmerksamkeit, die Entwicklung motorischer Fähigkeiten und weitere Elemente. Ausserdem besitzt die

Natur eine heilende Wirkung, vermindert Verhaltensstörungen bei Kindern und hilft gegen ADHS.

Ob die erarbeiteten Lernaufgaben Kinder tatsächlich dazu anregen, sich mit Sachinhalten auseinanderzusetzen, ist nicht ganz sicher. Zwar war die Motivation eines der Kriterien, mit denen die Lernaufgaben bewertet wurden, aber es wurde nicht mehr gewichtet als die restlichen Kriterien. Das Kriterium der Motivation wurde aber bei allen Lernaufgaben als erfüllt angesehen, weshalb die Möglichkeit gross ist, dass die Kinder sich gerne mit den Sachinhalten aus den Aufgaben auseinandersetzen. Ausserdem wird die Motivation durch die Rahmengeschichte unterstützt.

Dementsprechend kann die Fragestellung dieser Arbeit wie folgt beantwortet werden: Um Kinder im Mittelstufenalter anzuregen, Zeit in der Natur zu verbringen und sich mit Sachinhalten auseinanderzusetzen, eignet sich eine Abenteuergeschichte mit Anleitungen für Tätigkeiten in der Natur und Lernaufgaben zu Sachinhalten.

5. Literaturverzeichnis

- Adamina, M. (2010). Mit Lernaufgaben grundlegende Kompetenzen fördern. In Labudde, P. (Hrsg.). Fachdidaktik Naturwissenschaften 1. – 9. Schuljahr (S. 117-132). Bern: Haupt Verlag.
- Ärztezeitung (2007). Zahl der Kinder mit ADHS nimmt deutlich zu. Online unter: http://www.aerztezeitung.de/politik_gesellschaft/krankenkassen/article/501932/zahl-kinder-adhs-nimmt-deutlich.html?sh=12&h=-1713873868 (28.10.2014).
- D-EDK (2014a). Lehrplan 21. Lern- und Unterrichtsverständnis. Einleitung. Online unter: <http://vorlage.lehrplan.ch/index.php?nav=10|20&code=t|103> (29.10.2014).
- D-EDK (2014b). Lehrplan 21. NMG (1./2. Zyklus). Online unter: <http://vorlage.lehrplan.ch/index.php?nav=160|41&code=b|6|1> (02.12.2014).
- Englert, S. (2013). Handbuch für Kinder- & Jugendbuch-Autoren. Bilderbuch, Kinderbuch, Jugendroman, Sachbuch. Berlin: Autorenhaus.
- Frumkin, H. (2001). Beyond Toxicity: Human Health and the Natural Environment. In American Journal of Preventive Medicine, April 2001, S. 234-240.
- Gebhard, U. (1994). Kind und Natur. Die Bedeutung der Natur für die psychische Entwicklung. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hüther, G. (2008). GEOkompakt Nr. 17 „Kinder“, November 2008. Online unter: <http://www.gerald-huether.de/populaer/veroeffentlichungen-von-gerald-huether/zeitschriften/geo-kompakt-interview-gerald-huether/index.php> (20.10.2014).
- Hüther, G. (2009). Alm statt Ritalin. In GEO-Magazin, 11, S. 154-155.
- Kahn, P. (1999). The Human Relationship with Nature. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kommunikation Lehrplan 21 (2014). Der Lehrplan 21 liegt vor. Online unter: <http://www.lehrplan.ch/der-lehrplan-21-liegt-vor> (02.12.2014).
- Louv, R. (2011). Das letzte Kind im Wald. Geben wir unseren Kindern die Natur zurück!. Freiburg: Herder.
- Moore R. (1997). The Need for Nature: A Childhood Right. In Social Justice, Vol. 24, 3, S. 203-220.
- Renz-Polster H. & Hüther G. (2013). Wie Kinder heute wachsen. Natur als Entwicklungsraum. Weinheim und Basel: Beltz.

- Reusser, K., Stebler, R., Mandel, D. & Eckstein, B. (2013). Erfolgreicher Unterricht in heterogenen Lerngruppen auf der Volksschulstufe des Kantons Zürich. Wissenschaftlicher Bericht. Online unter: <http://search.zh.ch/lpUSIWq4qR> (29.10.2014).
- Rösel, A. (2009). Das Handwerk des Schreibens. In Brosche, H. (Hrsg.). Kinder- und Jugendbuch schreiben und veröffentlichen (S. 33-43). Berlin: Autorenhaus.
- Sobel, D. (1996). Beyond Ecophobia: Reclaiming the Heart in Nature Education. Orion Society Nature Literacy Series. Bd. 1. Great Barrington, MA: Orion Society.
- Spitzer, M (2006). Vorsicht Bildschirm!. München: dtv.
- Trommer, G. (2012). Schön wild!. Warum wir und unsere Kinder Natur und Wildnis brauchen. München: oekom verlag.
- Wells, N. & Evans, G. (1995). Nearby Nature: A Buffer of Life Stress among Rural children. In Environmental Quarterly, 12, S. 403-413.
- Willemse, I., Waller, G., Süss, D., Genner, S. & Huber, A. (2012). JAMES. Jugend / Aktivitäten / Medien – Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2012. Online unter: http://psychologie.zhaw.ch/fileadmin/user_upload/psychologie/Downloads/Forschung/JAMES/JAMES_2013/Ergebnisbericht_JAMES_2012.pdf (26.11.2014).
- Zinn, H. (1980). Kinder in der gebauten Umwelt. In Bundesminister für Raumordnung, S. 19-31.

6. Anhang

6.1. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1:	Checkliste mit den Qualitätsmerkmalen einer Geschichte für Kinder im Mittelstufenalter	9
Tabelle 2:	Vergleich der Merkmale guter Lernaufgaben aus dem Lehrplan 21 (D-EDK, 2014a), Adamina (2010, S. 120) und Reusser et al. (2013, S. 131).....	33
Tabelle 3:	Tätigkeiten und Lernaufgaben im Buch nach Kapiteln.....	40
Tabelle 4:	Analyse der Geschichte anhand der Checkliste aus Kapitel 2.1.4.....	43
Tabelle 5:	Begründungskriterien der Tätigkeiten	48
Tabelle 6:	Analyse von Lernaufgabe 1 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	51
Tabelle 7:	Analyse von Lernaufgabe 2 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	53
Tabelle 8:	Analyse von Lernaufgabe 3 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	55
Tabelle 9:	Analyse von Lernaufgabe 4 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	57
Tabelle 10:	Analyse von Lernaufgabe 5 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	59
Tabelle 11:	Analyse von Lernaufgabe 6 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	61
Tabelle 12:	Analyse von Lernaufgabe 7 anhand der Qualitätskriterien für Lernaufgaben aus Kapitel 2.3.4.....	63

6.2. **Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1: Spannungsbogen von Englert	4
Abb. 2: positive Eigenschaften der Natur.....	19
Abb. 3: Ideen für Tätigkeiten in der Natur	45

7. Danksagung

Ich bedanke mich bei meinem Dozenten Michael Obendrauf für die kompetente und angenehme Begleitung der Arbeit. Meinen Eltern Ruth und Edi Koller danke ich für die allgemeine Unterstützung und insbesondere für die Hilfe bei der Umsetzung der Tätigkeiten. Meinem Vater gilt ausserdem ein Dank für das Korrekturlesen der Arbeit. Auch Konrad Hungerbühler danke ich für das Korrekturlesen. Ein weiterer Dank geht an meinen Schwager Christian Prasciolu für den Druck dieser Arbeit.

8. Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich diese Bachelor-/Masterarbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, nicht anderweitig ganz oder in Teilen als Abschlussarbeit vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen oder Hilfsmittel benützt sowie wörtliche und sinngemässe Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Respektierung von Urheberrechts- und Persönlichkeitsschutz

Ich bestätige hiermit, die Richtlinien zum Urheber- und Persönlichkeitsschutz an der PHSG (http://www.extranet.phsg.ch/Portaldata/1/Resources/verwaltung/rechtsdienst/dokumente/Urheberrechts_und_Persoenlichkeitsschutz.pdf) gelesen zu haben. Die in meiner Bachelor-/Masterarbeit tangierten Urheber- und Persönlichkeitsrechte wurden wie folgt abgeklärt:

- Die Urheber- und Persönlichkeitsrechte wurden vollständig abgeklärt. Zitate sind ausgewiesen. Vollständige Bild- und Tondokumente wurden vollständig abgeklärt. Empirische Daten sind anonymisiert.
- Abklärungen bezüglich Urheber- und Persönlichkeitsrechten sind, soweit nötig, im Gange, aber noch nicht abgeschlossen. Informationen hierzu werden zu einem späteren Zeitpunkt an phiq@phsg.ch weitergeleitet. Sofern unten eine Zustimmung zur Veröffentlichung erteilt wird, kann diese erst erfolgen, wenn alle Rechte abgeklärt sind.
- Die Urheber- und Persönlichkeitsrechte konnten, wo dies nötig ist, nicht vollständig abgeklärt werden. (In diesem Fall kann unten keine Zustimmung zur Veröffentlichung erteilt werden.)

Zustimmung zur Veröffentlichung

- Hiermit erkläre ich mich einverstanden, dass meine Arbeit über das Repository der PHSG im Internet/Extranet zugänglich gemacht wird.
- Meine Arbeit darf über das Repository der PHSG im Internet/Extranet nicht zugänglich gemacht werden.

Ort, Datum: Bernhardzell, 14.01.2015

Unterschrift: B. Koll