



Lagersport/Trekking

Beispiel LA Outdoor-Techniken – Kinder- und Jugendsport

3.1 LA Natur und Umwelt

Gruppenname	Jugendgruppe Pfaffenholz, Limburg	
Ort, Datum, Zeit	Lagergelände, Versammlungszelt, Dienstag, 12.07.2013, 10.00–11.30 Uhr	
Zielgruppe(n) und Anzahl Teilnehmende	20 Kinder und Jugendliche	
Roter Faden	Asterix und Obelix bei den Schweizern, Flucht vor den Römern	
Blockverantwortliche	Elias (8–9-jährige TN), Matthias (10–12-jährige Teilnehmer)	
Vorbereitung	Siehe Materialliste	
Zeit	Programm	Zuständig
	<p>Erläuterung für Leitende: Mögliche Themen, z.B. Kartenkunde mit Kindern und Jugendlichen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundrissdarstellung. • Verkleinerung und Massstäbe. • Generalisierung (Farben, Symbolhafte Darstellung, Legende). • Orientiertheit (Planquadrate, Himmelsrichtungen, Kompass). • Verebnung (Höhenlinien). <p>Passend zum Alter der Kinder werden in dieser Lageraktivität für 8–9-Jährige Teile der Themen Generalisierung und Grundrissdarstellung angeschaut, mit den 10–12-Jährigen das Thema Verebnung.</p>	
10.00 Uhr	<p>Einstieg (Kinder und Jugendliche)</p> <p>Bezug zum Motto herstellen: Asterix und Obelix wurden verraten und werden von den Römern entdeckt. Sie müssen fliehen und bitten einen Ortskundigen um eine Karte. Dieser hat nur eine Karte, die er aber nicht abgeben möchte. Darum zeichnet er den richtigen Kartenausschnitt ab und gibt diesen den beiden mit. Obelix möchte von Asterix wissen, wie man eigentlich eine Karte macht, und warum sie so genau sind, dass man sich damit im Gelände zurechtfindet.</p>	
10.10 Uhr	<p>Hauptteil</p> <p>Die TN werden nun nach Alter getrennt: 8–9 und 10–12.</p>	
10.10 Uhr	<p>Hauptteil 8–9-Jährige</p> <p>Teil 1 Generalisieren</p> <p>Teilt die TN in 2 Gruppen auf und legt je ein blaues, grünes, schwarzes, weisses und braunes A4-Blatt in die Mitte der Gruppen. Die Kinder stellen sich eine Welt in diesen Farben vor. Welche Dinge wären welchen Farben zuzuordnen? Fluss, Teich, Sumpf, Bach, Kirche, Hallenbad, Wohnhaus, Schulhaus, Friedhof, Erdhang, Erdloch, Böschung, Wald, Baumgruppe, einzelner Baum, Wiese, Zimmerpflanze, Allee, Wiese, Acker. Notiert die Namen auf das jeweilige Blatt.</p> <p>In einem zweiten Schritt gebt ihr eine bunte Kopie der Signaturen einer Landkarte ab. Die Kinder schneiden Signaturen in den unterschiedlichen Farben aus und kleben sie ebenfalls nach Farbe auf die Blätter. So könnt ihr falsche Zuordnungen aus Runde eins korrigieren. Die Kinder können sich die Farben und Zuordnung einprägen.</p>	
10.30 Uhr	<p>Führt anschliessend ein kurzes Quiz aus, in dem die beiden Gruppen gegeneinander antreten. Ein Leiter nennt jeweils einen der Begriffe (Haus, Fluss, Wald). Die Gruppen müssen möglichst schnell die passende Farbe auf der Landkarte benennen. Die schnellste korrekte Antwort erhält einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.</p>	

Zeit	Programm	Zuständig
10.40 Uhr	<p>Teil 2: Grundrissdarstellung</p> <p>Die Teilnehmer bilden Zweiergruppen. Diese erhalten einige Bauklötze und ein A4-Blatt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt die Bauklötze auf ein Blatt Papier. 2. Vergleicht die Ansichten von der Seite und von oben. 3. Zeichnet die Grundrisse der einzelnen Gebäude. 4. Die Gruppen tauschen die Zeichnungen der Grundrisse untereinander aus. <p>Die Kinder bauen passend zu den Grundrissen wieder Gebäude auf. Sieht ihr Dorf gleich aus wie das ursprüngliche?</p> <p>Haltet gemeinsam fest, was ihr auf den Grundrissen nicht erkennen könnt. Wie könnt ihr zum Beispiel eine Kirche erkennbar machen? → Symbole verwenden.</p> <p>Als Leitende erklärt ihr, wie dieses Prinzip bei Landeskarten angewendet wird, wenn z. B. Ortschaften dargestellt werden.</p> <p>Anschauungsmaterial: Vergleicht eine Postkarte mit dem Bild eines den TN bekannten Orts (Treffpunkt der Gruppe unter dem Jahr) und den entsprechenden Ausschnitt der Landeskarte.</p>	
11.10 Uhr	<p>Anschliessend folgt ein weiteres kurzes Quiz: Ein Leiter stellt ein Gebäude aus Bauklötzen in die Mitte. Die Teams zeichnen den entsprechenden Grundriss auf eine Blatt. Alle Teams, die richtig skizziert haben, bekommen einen Punkt. Danach stellt der Leitende ein neues Gebäude auf. Das Team gewinnt, das am Schluss die meisten Punkte hat.</p>	
11.25 Uhr	<p>Ausklang</p> <p>Obelix schaut vorbei, und die Kinder erklären ihm die Bedeutung der Farben und ihrer Grundrisszeichnungen.</p>	
10.10 Uhr	<p>Hauptteil 10–12-Jährige</p> <p>Asterix erklärt, dass es sehr wichtig ist, zu verstehen, wie man das dreidimensionale Gelände auf ein zweidimensionales Stück Papier bringt, ohne dass die Informationen über die Geländeform völlig verloren gehen. Er fragt die Kinder, wie sie einen Berg von oben zeichnen würden, damit er ihn noch als Berg erkennen würde.</p> <p>Kann aus der Karte die Geländeform nicht herausgelesen werden, können wir uns nur am Wegnetz orientieren. Enthält die Karte aber Informationen zu den Geländeformen, können wir uns mit der Karte viel sicherer durchs Gelände bewegen.</p> <p>Stellt ein Relief aus Wellkarton her. Jeder TN bastelt ein Modell gemäss einer der folgenden Vorlagen (Vorlagen grösser Kopieren und abgeben!) erstellen, wobei jede Höhenkurve einer Schicht gleichkommt.</p>	
	<p>Wertet die Modelle aus:</p> <p>Was bedeuten nahestehende Höhenlinien?</p> <p>Wie gross ist der Abstand zwischen zwei Höhenlinien auf einer 1:25 000- Karte? Wie hoch wären die Bergmodelle in Wirklichkeit, wenn sie auf einer 1:25 000 Karte gezeichnet wären?</p> <p>→ Lauft diese Distanz mittels Schritten auf der Wiese ab. So erhaltet ihr ein Gefühl für die Zahlen.</p> <p>Was ändert sich im Gebirge?</p>	
10.40 Uhr	<p>Bildet anschliessend Zweierteams und führt den Wettbewerb durch:</p> <p>Teil 1</p> <p>Übungsblatt (siehe Kopiervorlage) ausfüllen.</p>	

Zeit	Programm	Zuständig
10.55 Uhr	Teil 2 Hügel aus Landeskartenausschnitt mit Sand, Lehm oder Erde möglichst genau nachbilden. Der Sieger wird durch Asterix gekürt.	
11.20 Uhr	Ausklang Folgt an einem Hang oder Hügel einer gedachten Höhenlinie. Umwandert Hügel, Nasen und Senken ohne die Höhe zu ändern!	Matthias, Joel und Laura
11.30 Uhr	Blockende	
Sicherheit	Sicherheitskonzept <input type="checkbox"/> Ja <input checked="" type="checkbox"/> Nein	
Material	Programm 8–9 <ul style="list-style-type: none"> • 2× A4-Blatt in den Farben blau, grün, weiss, schwarz und braun. Stifte (weisse Farbe zum Schreiben auf dem schwarzen Papier). • Bauklötze und weitere A4-Blätter. • Postkarte mit Ansicht von bekanntem Ort und den entsprechenden Ausschnitt der Landeskarte. Programm 10–12 <ul style="list-style-type: none"> • Karton (Wellkarton), Scheren, Leim. • Vorlage Geländeformen. • Blatt Übungsaufgaben. • Sand, Lehm oder feine Erde. 	
Schlechtwettervariante	Programm kann bei schlechtem Wetter im Versammlungszelt stattfinden.	
Literaturvorschlag	Weitere Arbeitsblätter: http://www.laureundtom.ch/web/d/fm2.html	

Info: Vorliegende Musteraktivitäten sind bewusst sehr ausführlich geplant. Alle Spielanleitungen werden ausführlich beschrieben, um die Spielideen zu vermitteln. Je grösser die Erfahrung der Leitenden, desto knapper werden Aktivitäten aufgeschrieben.