

UMWELTBILDUNGSPROGRAMM EXPEDITION MITTELGEBIRGE LEITFADEN FÜR DIE KURSLEITUNG



UMWELTBILDUNGSPROGRAMM EXPEDITION MITTELGEBIRGE LEITFADEN FÜR DIE KURSLEITUNG

Autor: Mgr. Jan Kotěra
Herausgeber: Asociace TOM ČR, 2020

Das Umweltbildungsprogramm wurde im Rahmen des Projektes Ad Fontes, RegNr. 100284891, mit Hilfe des Programms zur Förderung der grenzüberschreitenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik erstellt.

Inhalt

Inhalt und Ziel des Bildungsprogramms	1
1. BLOCK: WIE ENTSTEHT EINE LANDSCHAFT (Tag 1 Vormittag)	4
1.1 Einführung in der Mühle (40')	
1.2 Initiationsreise zum Sender (15' + 30')	
1.3 Vulkanische Landschaft (40')	
1.4 Wir bilden ein Team (10' + 30')	
1.5 Reflexion (20')	
2. BLOCK: WASSER FORMT DAS TAL (Tag 1 Nachmittag)	10
2.1 Gruppeneinteilung (15')	
2.2 Flug über das Tal (90' - 120')	
2.3 Der Bach (60')	
2.4 Landschaftsentstehungskonferenz (70')	
2.5 Im dunklen Wald (40')	
3. BLOCK: JETZT KOMMEN DIE LEUTE (Tag 2 Vormittag)	15
3.1 Marsch durch den Urwald (120')	
3.2 Lovoš - Landschaft aus der Vogelperspektive (60')	
3.3 Die mittelalterliche Burg (90')	
4. BLOCK: DIE KOLONISATOREN (Tag 2 Nachmittag)	18
4.1 Wir gründen ein Dorf (250')	
4.2 Wie zerstört man eine Landschaft (45')	
4.3 Die Geschichte von Tschechen und Deutschen (120'/60')	
5. BLOCK: WOZU IST DIE LANDSCHAFT DA (Tag 3 Vormittag)	21
5.1 Bilder der Landschaft (30')	
5.2 LSG (45')	
5.3 Der Obstgarten an der Autobahn (120')	
6. BLOCK: DA WIRD DIE AUTOBAHN LANGFÜHREN (Tag 3 Nachmittag)	24
6.1 Planung der Autobahn (210')	
7. BLOCK: EXPEDITION MITTELGEBIRGE (Tag 4, 5)	26

EXPEDITION MITTELGEBIRGE

Das fünftägige Programm über die Landschaft ist etwas für Anspruchsvolle. Es richtet sich an Gruppen, die schon zusammen etwas erlebt haben, die in der Lage sind sich zu einigen, keine Angst vor neuen Erfahrungen haben und ihre Grenzen gerne verschieben. Sie sollten auch fähig sein, sich im schwierigen Gelände zu bewegen, 16 Kilometer zu Fuß in einem Tag schaffen und unter freiem Himmel schlafen.

Gilt das für eure Gruppe? Dann habt ihr etwas, worauf ihr euch freuen könnt. Ihr werdet erforschen, wie die Vulkanlandschaft um den Berg Lovoš herum entstanden ist und wie das Wasser später das Wopparner Tal gegraben hat. Ihr werdet euch wie alte Slawen fühlen, die durch den dichten Wald wandern und ihr werdet versuchen, ein Dorf zu gründen.

Ihr lernt die Landschaft aus der Nähe kennen, stellt fest, wie sie funktioniert und wozu sie dient. Ihr begreift, dass in der Natur alles verbunden ist und erkennt, wie wichtig das Gleichgewicht ist.

Wir untersuchen gründlich menschliche Eingriffe in die Landschaft. Auf der einen Seite kümmern wir uns um die Landschaft, errichten Schutzgebiete, auf der anderen verschmutzen wir sie und füllen sie mit Beton. Wir erleben die Rolle der Autobahnbauer und beurteilen, ob es möglich ist, mit Rücksicht auf die Landschaft zu bauen.

Die letzten zwei Tage verbringt ihr unterwegs auf einer Reise durch das Böhmisches Mittelgebirge. Ihr werdet draußen schlafen und auch die Suche nach dem Weg wird ein Abenteuer sein. Deshalb seid ihr aber gekommen - eure Grenzen zu verschieben und vielleicht auch etwas über euch selbst lernen.

ÜBER DAS PROGRAMM

Das fünftägige Programm bietet einen sehr intensiven Kontakt mit der einzigartigen Landschaft des Böhmisches Mittelgebirges. Die Teilnehmer sind praktisch immer draußen. Sie lernen, wie Landschaft funktioniert, enthüllen Kontexte. Die Erlebnisaktivitäten fördern die persönliche und soziale Entwicklung.

Das Programm entwickelt sich auf zwei Ebenen: die Landschaft und das Funktionieren der Gruppe kennenzulernen.

Bei der Landschaft gehen wir von der Entstehung des Gebirges über die Formierung des Wopparner Tals bis zum Einzug des Menschen und der Bewertung seines historischen und heutigen Einflusses.

Die zweite Ebene dient der Gruppenbindung: Zuerst setzen wir sensibel die Arbeitsgruppen zusammen und dann, mit Hilfe der anstrengenden Aktivitäten im Terrain, gemeinsamen Präsentationen, strategischen Spielen und Rollenspielen, üben wir die Fähigkeit zur Zusammenarbeit und stärken das Gefühl der Zusammengehörigkeit.

Höhepunkt beider Ebenen ist die **zweitägige Fußwanderung**. Ein starkes Erlebnis, ein anspruchsvoller Marsch, intensive Kontakte mit der Landschaft und mit anderen Mitgliedern der Gruppe.

WAS BRINGT DAS PROGRAMM DEN TEILNEHMERN?

Die Teilnehmer erfahren etwas über sich selbst und, wenn sie sich darauf einlassen, wachsen sie über sich selbst hinaus. **Physische Grenzen** können sie beim anstrengenden Aufstieg auf den Lovoš oder bei der langen Fußwanderung überwinden. **Selbsterkenntnis** kommt gleich am ersten Tag bei der blinden Reise durch den Wald oder später bei der Bewertung der eigenen Rolle in der Gruppe.

Der Schwerpunkt des Programms liegt in der **Gruppenarbeit**. Die Teilnehmer durchdenken die Strategien der Teamarbeit, lösen schwierige Aufgaben im Terrain zusammen, schaffen gemeinsame Produkte. Die Struktur der Gruppen kann nicht ideal sein, jeder Teilnehmer ist also ständig mit seiner Rolle und mit der Rolle der anderen in einer realen Gruppe konfrontiert. Kann er sich anpassen und das Beste für das gemeinsame Ergebnis geben?

Die strategischen Spiele und Rollenspiele helfen das konzeptionelle Denken zu entfalten, zusammen mit der Fähigkeit zum Planen und Entwickeln von Strategien. Sie dienen als Training der Kommunikation, Arbeit mit Informationen und Fähigkeit, Lösungen gemeinsam zu finden - trotz Unstimmigkeiten.

Die Teilnehmer lernen **die Landschaft zu verstehen**, lernen ihre Geschichte kennen, verstehen die Beziehungen und Kontexte. Sie erkennen einzelne Landschaftstypen, lernen ihre Funktionen schätzen. Sie erfahren, warum einige Landschaften geschützt sind und bewerten menschliche Eingriffe in die Landschaft.

INHALT DES PROGRAMMS

Das Programm der ersten drei Tage besteht aus sechs halbtägigen Blöcken. Die Blöcke sind verbunden, jeder Block kann jedoch auch eigenständig realisiert werden. Die letzten beiden Tage stehen im Zeichen einer Fußwanderung.

1. BLOCK: WIE ENTSTEHT EINE LANDSCHAFT

Ziel: Die Landschaft fühlen, geologische Entwicklung kennenlernen und den Teamgeist stärken.

Die Teilnehmer lernen die Mühle und das Programm kennen. Sie erleben eine „Initiationsreise“ blind durch den Wald, entdecken die vulkanische Landschaft des Böhmisches Mittelgebirges und begreifen, wie wichtig es ist, als Team zu arbeiten.

2. BLOCK: WASSER FORMT DAS TAL

Ziel: Die Einflüsse untersuchen, die das Tal modellierten und sich in Gruppen aufteilen.

Die Teilnehmer teilen sich in Gruppen auf, die dann eine Forschungsreise durch das Wopparter Tal unternehmen. Sie stellen fest, welche Kräfte das Tal formten und konzentrieren sich auf die Kraft des fließenden Wassers. Am Ende findet eine Konferenz über Landschaftsentwicklung statt, für die jedes Team ein Thema zur geologischen Geschichte erarbeitet.

3. BLOCK: JETZT KOMMEN DIE LEUTE

Ziel: Schwierigkeiten der ersten Kolonisten erleben und Landschaftstypen kennenlernen.

Die Klasse erlebt einen anstrengenden Aufstieg auf den Lovoš, zusammen mit einem Spiel – sie werden zu einem Stamm der alten Slawen, der durch einen unbekanntem Wald wandert. Auf dem Gipfel versuchen sie die Landschaftstypen in der Umgebung zu benennen und zu charakterisieren. Auf der Wopparter Burg erleben sie dann die Atmosphäre eines Ritterturniers.

4. BLOCK: DIE KOLONISATOREN

Ziel: Ein fiktives mittelalterliches Dorf gründen, der Kulturgeschichte der Region nahekommen.

Fast das ganze Block besteht aus einem strategischen Spiel, bei dem die Teilnehmer Dörfer gründen. Die Gruppen planen dabei eine effektive Landschafts- und Ressourcennutzung und begreifen, wie natürliche Bedingungen die Gestalt der menschlichen Siedlungen beeinflussen. Der abendliche Teil des Programms stellt den Teilnehmern die Geschichte der deutschen

Besiedlung Nordböhmens einschließlich ihres bitteren Endes vor und stellt die Frage ihres Einflusses auf die Landschaft.

5. BLOCK: WOZU IST DIE LANDSCHAFT DA

Ziel: Grundfunktionen der Landschaft kennenlernen und Bedeutung der Schutzgebiete begreifen.

Die Teilnehmer stellen fest, welche Eigenschaften eine funktionierende Landschaft hat und welche Funktionen sie erfüllt. Sie schätzen einige menschliche Eingriffe ein. Sie lernen das Konzept der Schutzgebiete kennen, insbesondere das Landschaftsschutzgebiet. Die Theorie ergänzen sie durch eine Terrainerfahrung – einem Marsch zur Autobahn mit dem Schallpegelmessers.

6. BLOCK: DA WIRD DIE AUTOBAHN LANGFÜHREN

Ziel: Menschliche Eingriffe in die Natur komplex bewerten.

Dieser Block ist mit dem Rollenspiel „Planung der Autobahn“ ausgefüllt. Die Gruppen übernehmen Rollen - jede nach einer Interessengruppe beim Bau der Autobahn D8 durch das Böhmisches Mittelgebirge. Sie bekommen die Grundinformationen, bereiten die Verhandlungsstrategie vor und machen sich an den Kampf für ihre Variante. Eine Variante wird am Ende ausgewählt.

7. BLOCK: EXPEDITION MITTELGEBIRGE

Ziel: Die interessantesten Orte zwischen Lovoš und Milešovka durchstreifen und die Landschaft selbst erleben.

Zweitägige Wanderung über Boreč, Ostrý und Milešov mit der Übernachtung auf dem Milleschauer-Gipfel. Erster Tag: 6 Stationen an den interessantesten Orten mit Aufgaben (in Geocaches versteckt). Zweiter Tag: zurück in die Mühle mit einem Halt im Dorf Zbožná. Die Teilnehmer werden Landschaftsmaler.

ZIELE DES PROGRAMMS

Die Teilnehmer (am Ende des Programms):

- haben eine Übersicht über die geologische Entwicklung der Landschaft
- haben eine Übersicht über die Siedlungsgeschichte und ihren Einfluss auf die Landschaft
- kennen die Grundfunktionen der Landschaft und verstehen die Verbindungen
- kennen die Bedeutung der Naturschutzgebiete
- haben eine Erfahrung mit Teamarbeit und nehmen ihre Rolle im Team an
- arbeiten bewusst an ihrer Selbstentwicklung
- können im Kontext denken, Pläne und Strategien machen
- können sich in der Natur natürlich bewegen
- können sich in die Landschaft einfühlen und achten ihren Wert
- verstehen, dass der Mensch in die Landschaft gehört und auch große Verantwortung dafür hat

GRUNDREGELN, gültig während des Programms

- Wenn der KL spricht, versammeln sich die Teilnehmer um ihn und hören leise zu.
- Die Teilnehmer arbeiten aktiv, um gestellte Aufgaben zu lösen.
- Die Teilnehmer bemühen sich, eine freundliche Atmosphäre in ihrer Gruppe zu schaffen.
- Der Teilnehmer hat das Recht, sich an solchen Aktivitäten nicht teilzunehmen, die ihm unangenehm sind.
- Die Teilnehmer sind sensibel gegenüber der Natur - sie brechen keine Äste ab, schreien nicht im Wald und hinterlassen keinen Müll.

1. BLOCK: WIE ENTSTEHT EINE LANDSCHAFT (Tag 1 Vormittag)

Schlüsselwörter: Bekanntmachung mit der Landschaft

Ziel: sich in die Landschaft einfühlen, die geologische Entwicklung kennenlernen, den Teamgeist stärken.

Raum: Areal der Mühle, Wald nahe der Mühle, Umgebung des Senders

Inhalt:

- 1.1 Einführung in der Mühle (40')
 - 1.2 Initiationsreise zum Sender (15' + 30')
 - 1.3 Vulkanische Landschaft (40')
 - 1.4 Wir bilden ein Team (10 + 30')
 - 1.5 Reflexion (20')
-

1.1

Aktivität: Einführung in der Mühle (40')

Hilfsmittel: 1 Wandkarte der Umgebung mit dem markierten Wopparner Tal und der Mühle (cca 30x30 km), 1 Ball (Größe eines Tennisballs), 1 Stoppuhr (eine Uhr oder Handy reichen auch)

Beschreibung: Der Kursleiter (KL) geht mit den Teilnehmern durch das Areal der Mühle und stellt die Assoziation TOM vor. Er beschreibt die Geschichte der Mühle und die Rekonstruktion.

Bei der Vorstellung einzelner Teile der Mühle bekommen die Teilnehmer auch praktische Informationen – wo man sich frei bewegen kann, wo der Eintritt nicht erlaubt ist, Sicherheitsregel, usw.

Dann führt der KL die Teilnehmer **in die Mahlstube**. Er teilt ihnen mit, dass sie ein kaum traditionelles Programm erwartet, zusammen mit starken Erfahrungen und dass sie vielleicht etwas über sich selbst und über ihre Gruppe erkennen. Unter der Voraussetzung, dass sie offen sind, aktiv und die hiesige, einzigartige Landschaft auf sich wirken lassen.

Die Teilnehmer sollten folgende **Grundinformationen bekommen** (Wir zeigen sie in der Karte): Wir sind im Wopparner Tal, am linken Ufer der Elbe (2,5 km vom Fluss entfernt), im LSG Böhmisches Mittelgebirge, 3 km von Lovosice und 12 km von Ústí nad Labem entfernt. Der auffällige Berg, an dem die Teilnehmer entlanggefahren sind, heißt Lovoš. Ein paar Kilometer weiter liegt der bekannte Milleschauer.

Eine kurze Debatte folgt. Der KL führt sie mit Fragen, z.B.: Kennt ihr diese Landschaft? Was für einen Eindruck hat sie auf euch gemacht? Ist sie der Landschaft ähnlich, in der ihr lebt? Habt ihr eine Ahnung, wie diese interessant geformten Gipfel entstanden? Könnt ihr beschreiben, welche Landschaft euch gefällt und welche nicht? Habt ihr Erfahrungen mit Ausflügen in die Natur? Schafft ihr einen Aufstieg auf einen Vulkangipfel? Wie funktioniert ihr als Gruppe? Was sind starke und schwache Seiten eurer Gruppe? Habt ihr Interesse, etwas über euch selbst zu lernen und an eurer persönlichen Entwicklung zu arbeiten?

Damit die Gruppe sofort etwas über sich lernt, stellen sich die Teilnehmer in einen Kreis und werfen sich einen Ball zu. Der erste wählt jemanden, sagt seinen Namen laut und wirft ihm den Ball zu. Der zweite wählt jemanden anderen und so geht es weiter, bis der Ball zurück zu dem ersten kommt. Jeder wirft nur einmal. Der KL folgt dem Spiel und provoziert nach der ersten Runde: „Könnt ihr es beim zweiten Mal schneller schaffen?“ „Außerdem müsst ihr die Reihenfolge einhalten und zu dem werfen, den ihr beim ersten Mal angespielt habt.“ Er zieht die Stoppuhr heraus und misst die Zeit. Dann noch einmal. (Dauer Ballspiel ca. 10'). Je nach Gruppe kann die Richtung geändert oder ein zweiter Ball ins Spiel gebracht werden.

Die Teilnehmer bemühen sich, erfinden einfache Strategien. Sie sind gewöhnlich schusselig und verlieren unnötig Zeit. Der KL kann eingreifen und vielleicht nicht gerade eine Strategie vorschlagen, aber eine Möglichkeit, über diese in Ruhe zu diskutieren. Das Ziel: die Zeit möglichst runterzudrücken. Die Teilnehmer können allmählich herausfinden, dass die beste Strategie ist, sich in einer Reihe nebeneinander zu stellen und den Ball von Hand zu Hand weiterzugeben.

Das Spiel kann wiederholt werden, bis die Zeit wesentlich besser ist - aber nur wenn es noch Spaß macht. Der KL kann dabei das Verhalten einer unbekannt Gruppe beobachten, Beziehungen, potenzielle Leader, Outsider, Kritiker, usw. Der KL bekommt also eine grundlegende Übersicht über die Teilnehmer und kann ihnen in geeigneten Momenten einen Spiegel vorhalten. Das Spiel dient auch als „Icebreaker“ und Vorbereitung für die nächste Aktivität im Terrain.

Auswertung: Am Ende des Ballspiels bewerten die Teilnehmer, wie es ihnen gelang, eine Strategie auszudenken und welches Gefühl sie nach dem Spiel haben.

Entfaltete Kenntnisse: Grundinformationen über die Assoziation TOM, die Wopparner Mühle und das LSG Böhmisches Mittelgebirge

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit, schnell zu reagieren, einfache Strategien zu entwickeln, in der Gruppe zusammenzuarbeiten, eigene Ideen durchzusetzen und Ideen der anderen aufzugreifen

1.2

Aktivität: Initiationsreise zum Sender (15' + 30')

Hilfsmittel: Seil 250 m, Tücher (ein Tuch für jeden Teilnehmer), Text der Legende, Erste-Hilfekasten

Beschreibung: Die Teilnehmer gehen durch den Wald in Richtung Sender auf dem Berg (ca. 15'). Die Strecke ist nur etwa 400 Meter lang, sie führt aber durch den Wald und wir können sie als passende Umgebung für eine Initiationsaktivität benutzen. Vor dem Start weist der KL die Teilnehmer darauf hin, dass sie ein starkes Erlebnis erwartet. Jeder bekommt ein Tuch, keiner weiß aber wozu.

Der KL führt die Gruppe zuerst bergauf nach grüner touristischer Markierung. Vor dem Ort, wo der Weg nach links abbiegt, bleibt die Gruppe stehen. Der KL sorgt für Ruhe und schlägt vor, dass es sich alle bequem machen - auf dem Boden, stehend, wie man will, aber mindestens zwei Meter vom nächsten Nachbar entfernt. Zugleich aber in der Nähe des KL. Der schafft jetzt die passende Atmosphäre - die Teilnehmer sollen sich entspannen, alle Sorgen vergessen, wo sie sind, woher sie kommen, usw. Sie nehmen nur den umliegenden Wald wahr. Weil jetzt ein Spiel mit einer Legende beginnt, haben sie die Aufgabe, sich in die Geschichte und in die Hauptfiguren hineinzusetzen. Je tiefer sie sich versenken, desto mehr genießen sie das Spiel. Der KL fängt an (sehr langsam) die Geschichte zu erzählen:

„Du bist am Anfang der Welt. Die Erde ist noch jung. Es gibt kein Wild, das sich auf ihr tummelt, es gibt keine Menschen, die sie bearbeiten. Die Götter, die die Erde formen, haben ihre Arbeit noch nicht beendet. Wo es ihnen beliebt, dort erheben sich Berge, wachen Vulkane auf. Wo sich einst Land erstreckte, ist jetzt dank der Götterlaune Meer. Wo es Meer gab, entsteht bald ein neuer Kontinent.

Doch stellenweise lassen die mit der eigenen Arbeit zufriedenen Götter die Erde ruhen und siehe da, sie selbst erklärt das Werk mit der Schaffung von Leben für vollendet. So ist jetzt vor dir dichter Wald, ein Zeichen vollbrachter Arbeit.

Aber wer bist du? Auch du bist ein Geschöpf der Götter, das erste einer eigenen Art. Du gehst über die karge Erde, allein, und wie es scheint, liegt es an dir, den Göttern zu zeigen, dass gerade du und deine künftige Gattung die Erde besiedeln sollten.

Wo die Götter wohnen, ahnst du nicht. Vielleicht auf der Spitze des Berges, der erst gestern aufgehört hat, Feuer zu speien. Aber eines weißt du: Dein Weg führt zu ihnen und es gibt keinen anderen. Du darfst nicht zurückblicken, du darfst nicht zögern, du darfst nicht von ihm abweichen, nur dein Mut und Wille deuten den Göttern an, dass es deinen Erben erlaubt sein sollte, zu leben.

Und nun der öde Wald vor dir und wie es scheint, die erste Prüfung. Wenn du nur den ersten Schritt tust. Dein Blick ist verschleiert, den Weg siehst du nicht...“

(Hier wird die Erzählung unterbrochen und den Teilnehmern die Augen verbunden. Nur wenn jemand ein Problem damit habe, könne er ohne Tuch bleiben. Dann setzt die Geschichte fort...)

„So den öden Wald zu überwinden, war dir vorbestimmt und die Götter stahlen dir gerade jetzt auch noch dein Augenlicht. Wendest du dich ab? Zögerst du? Überwindest du deine Angst? ... Aber was ist das? Hatte vielleicht der jüngste der Götter Erbarmen mit dir? Band er einen Faden, um dich zu führen? Ja, wirklich, deine Hand spürt – in dem Wald eine Schnur. Von einem Baum zum anderen, wie ein Hoffnungsschimmer, verspricht sie, dich aus dem Wald hinauszuführen. Nur was dich im Wald erwartet, verrät sie nicht...“

Der KL gibt noch wichtige Instruktionen: *„Auch ihr werdet durch ein unbekanntes Gebiet gehen, ohne es zu sehen. Beeilt euch nicht, seid aufmerksam, lasst das Seil nicht los und nehmt sensibel wahr, was um euch herum passiert. Ihr fangt in einem dichten Wald an und wer weiß, wohin euch der Weg führt. Ich werde euch einzeln eine halbe Minute nacheinander losschicken. Wenn zufällig zwei Leute zusammentreffen, wartet der zweite, lässt den ersten weitergehen. Wenn ihr zum Ende des Seils kommt, könnt ihr das Tuch eine Weile vor den Augen lassen, oder ihr könnt es sofort abnehmen. Es liegt an euch. Verhaltet euch aber auf jeden Fall ruhig und nehmt eure Umgebung wahr. Wenn ihr das Tuch abnehmt, seht euch um und denkt daran, was mit euch geschieht.“*

Nun nimmt der KL die Hand des ersten Teilnehmers und führt ihn zum Start. Der Teilnehmer lässt sich mit dem Seil führen, das an den Bäumen befestigt ist. Die Strecke ist ungefähr 200 Meter lang. Am Ende wartet der zweite KL, hilft denen, die die Strecke hinter sich haben, bzw. denen, die unterwegs ein Problem haben.

Wenn der letzte kommt, schlägt der KL vor, dass jeder, der möchte, noch etwas für sich bleibt. Die anderen treten in Paaren zusammen und diskutieren flüsternd ihre Eindrücke. Man beeilt sich nicht. Wenn alle bereit sind, treffen sie wieder mit dem KL zusammen (im Kreis) und teilen ihre Eindrücke mit der ganzen Gruppe.

Der KL moderiert bei Bedarf ein bisschen, hilft mit Fragen: War es angenehm/unangenehm? Haben sich eure Gefühle im Verlauf der Reise verändert? Habt ihr die Landschaft um euch herum wahrgenommen? Habt ihr Gefahr gefühlt? Habt ihr jemanden anderen am Seil getroffen? Wie war es? Habt ihr geglaubt, dass euch das Seil sicher zum Ziel bringt? Wie war der Übergang vom Wald auf das Feld? Wie fühlt ihr euch jetzt? Wie wirkt die Aussicht auf euch? Wie stark ist es euch gelungen, alles um euch herum zu vergessen und nur die Umgebung wahrzunehmen (Landschaft, Wald, sich selbst)?

Auswertung: am Ende der Aktivität (siehe oben). Man kann z.B. Bewertungen wie Zensuren benutzen (1-5).

Entfaltete Kenntnisse: Grundstruktur der Legenden von der Schöpfung der Welt und des Menschen

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Selbsterkenntnis entwickeln - eine neue Erfahrung mit sich selbst in einer ungewöhnlichen Situation

1.3

Aktivität: Vulkanische Landschaft (40')

Hilfsmittel: laminiertes Bild A3 der vulkanischen Landschaft der Kanarischen Inseln und der Entwicklung der Landschaft, Arbeitsblatt Entwicklung der Landschaft, Tafeln und Schreibzeug für die Gruppen.

Beschreibung: Wir nutzen die Stimmung der letzten Aktivität, wechseln aber von der Mythologie zur geologischen Geschichte. Die Teilnehmer schauen sich in der Landschaft um und der KL schlägt vor, zurück durch die Zeit zu reisen, ins Tertiär, vor 30 Mio. Jahren, als die Kegel in der Umgebung entstanden. Sie stellen sich eine vulkanische Landschaft vor, nicht ohne Leben (das war hier schon vor den Vulkanen), aber bestimmt ohne Menschen (der Homo sapiens kam erst vor 200.000 Jahren). Wie sah sie aus? Der KL kann als Hilfe ein Bild der heutigen vulkanischen Landschaft der Kanarischen Inseln zeigen.

Vom Sender aus ist der Vulkankegel des Berges Lipská Hora zu sehen. Was wisst ihr über tätige Vulkane, so nah wie möglich? (z.B. Ätna) Ratet die Höhe, in der wir uns befinden! (zum Vergleich: Elbe 120 m, Milleschauer 900m)

Die Teilnehmer stehen in der Nähe des KL, damit sie laufend reagieren können, aber damit auch jeder einen angenehmen Platz mit guter Aussicht hat. Der KL erzeugt eine Stimmung, wechselt zwischen Zeitaltern und die Teilnehmer teilen ihre Eindrücke mit.

In der zweiten Phase versuchen wir in die Zeit vor 200.000 zu springen, bevor auf der Erde der erste Mensch erschien. Wie sah die Landschaft damals aus? Was hat sich gegenüber dem Tertiär verändert? Die Teilnehmer müssen nicht alles laut formulieren, wichtig ist, dass sie es vor sich „sehen“.

Dritte Phase: Neolithikum, vor 5000 Jahren. Menschen im Böhmisches Mittelgebirge bearbeiten schon den Boden, die Besiedlung ist aber bislang sehr dünn und noch nicht über 300 Höhenmeter vorgedrungen (wir stehen jetzt 316 Meter hoch). (evtl. als Kontrollfrage zur Aufmerksamkeitssicherung)

Vierte Phase: das 13. Jahrhundert, große mittelalterliche Kolonisierung. Wälder werden gerodet, neue Siedlungen gegründet, in der Landschaft des Böhmisches Mittelgebirges steigt die Zahl der Bewohner.

Letzte Phase: zurück in die Gegenwart. Was hat sich während der Landschaftsentwicklung verändert, wie funktionierte die Landschaft vorher und wie heute? Jetzt entwickelt sich die größte Debatte - eigentlich eine Zusammenfassung der ganzen Landschaftsentwicklung in den letzten 30 Mio. Jahren.

Alles, was wir bis jetzt wahrgenommen und mündlich beschrieben haben, tragen wir jetzt in das Arbeitsblatt ein. Die Teilnehmer bilden Gruppen (4-5 Pers.) und beschreiben einzelne Phasen mit dem Fokus auf den Veränderungen. Die zweite Seite des Arbeitsblattes fasst zusammen: Was beeinflusste die Landschaftsentwicklung und welche Landschaftstypen sehen wir heute.

Am Ende präsentieren einige Gruppen (die Lust dazu haben), was sie auf der zweiten Seite geschrieben haben. Die Stärke einzelner Einflüsse wird verglichen und Landschaftstypen in der Umgebung werden definiert. Der KL resümiert, dass wir erstens am Nachmittag einen Teil der Landschaft untersuchen, den das fließende Wasser geformt hat, zweitens morgen alle Landschaftstypen aus der Vogelperspektive sehen und drittens am vierten und fünften Tag alle Landschaftstypen selbst erleben.

Auswertung: Am Ende, auch mit Hilfe der Präsentation, teilen die Teilnehmer ihre Eindrücke von der Reise durch die Geschichte mit.

Entfaltete Kenntnisse: geologische Geschichte der Erde/der Landschaft des Böhmisches Mittelgebirges, Landschaftsentwicklung unter dem Einfluss des Menschen.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit, sich in die Landschaft einzufühlen, Vorstellungskraft

1.4

Aktivität: Wir bilden ein Team (10' + 30')

Hilfsmittel: Seil

Beschreibung: Der Initiationsweg ist vorbei, wir haben die Landschaft kennengelernt und werden jetzt daran arbeiten, als Gruppe gut zu funktionieren. Wir haben schon etwas beim Ballwerfen erfahren. Jetzt nehmen wir einen Teilnehmer nach dem anderen und bilden ein Team.

Auf dem Rückweg (ca. 10') rollen wir das Seil zusammen. Möglichst alle sollten sich daran beteiligen. Wir helfen einander - einer rollt das Seil von den Bäumen ab, einer rollt es zusammen, die anderen tragen. Wenn das Seil zusammengerollt ist, finden wir einen angenehmen und geräumigen Ort (vielleicht erst unten bei der Mühle) und fangen an.

Der KL erklärt am Anfang, dass wir ein Arbeitsteam für eine anspruchsvolle Woche bilden. Es ist jedoch nicht eine Auswahl der besten, schnellsten, klügsten, beliebtesten... Wir nehmen alle in unser Team. Anders geht es nicht, wir sind hier zusammen und das Leben „zwingt“ uns zur Zusammenarbeit.

Der KL wählt den ersten Teilnehmer, den er schon vormittags ausgesucht hat. Es soll jemand sein, für den es kein Problem ist, „der erste“ zu sein und Neuland unter den Blicken der anderen zu betreten. Er sollte eine gute Position in der Gruppe haben und auch die Fähigkeit, mit den anderen gut auszukommen. Seine Aufgabe: sich an das Seil zu binden - mit einer Schlinge um die Taille. Der KL nennt eine seiner (vorher bemerkten) Eigenschaften, die dem Team nützlich sein wird.

Der erste ist angebunden und wählt den zweiten. Es soll der sein, den der erste am wenigsten kennt. Der KL passt auf, dass die Auswahl nicht von Wertäußerungen wie un/sympatisch bestimmt wird, sondern wertneutral verläuft: nur kenne ich/kenne ich nicht. Sobald der erste jemanden auswählt, sagt er auch, welche seiner Eigenschaft dem Team nützlich ist (Er kann sicher etwas finden, sie kennen sich doch wenigstens ein bisschen).

Der KL betont am Anfang, dass hier kein Platz für negative Bewertungen der anderen ist. Wir versuchen jetzt, ein funktionelles Team zu bilden. Wir können von den anderen alles Mögliche denken, aber jetzt konzentrieren wir uns nur auf Eigenschaften, die dem Team helfen. Positive Formulierungen. Einander ermutigen.

Der Gewählte äußert seine Zugehörigkeit zur Gruppe - er bindet sich an. Und er wählt den nächsten. Wenn der letzte angebunden ist, bindet der KL die ganze Gruppe symbolisch in einen Kreis, bewertet kurz die Aktivität und äußert die Hoffnung, dass dieses Team gut zusammenarbeiten wird.

Auswertung: Der KL bewertet die Aktivität dahingehend, dass der Kreis geschlossen ist. Er erinnert an wichtige Momente, kommentiert die Komplikationen, würdigt die positive Herangehensweise. Er bewertet auch, wie es der Gruppe gelang, die Aufgabe zu erfüllen (wir arbeiten für das Team, keine negative Bewertung, wir ermutigen einander).

Entfaltete Kenntnisse: Welche Eigenschaften sind für die Gruppe wichtig, wie kann man eine funktionierende Gruppe zusammensetzen.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit an jedermann etwas Gutes zu finden, Entwicklung des positiven, zielgerichteten Denkens.

1.5

Aktivität: Reflexion (20')

Hilfsmittel: ein kleiner Ball, Isomatten

Beschreibung: Diese Aktivität versetzt die Teilnehmer in die Lage, ihre Gefühle vom sehr intensiven ersten Block zu formulieren und auszudrücken. Sie dient auch als Bewertung des ersten Blocks.

Wenn noch Energie bleibt, können die Teilnehmer einen Kreis bilden und mittels Ballwerfen das Wort ergreifen und über die Aktivität sprechen. Wenn nicht, machen sie es sich bequem - wenn es draußen warm ist, auf dem Boden oder Isomatten. Beim kalten Wetter wird die Aktivität in der Mühle durchgeführt.

Die Teilnehmer sollen einzelne Vormittagsaktivitäten reflektieren, ihre eigenen Gefühle von der Seilreise, ihre Eindrücke von der Bildung des Teams und auch von der hiesigen Landschaft. Der KL moderiert die Debatte und hilft mit Fragen (Wie habt ihr euch gefühlt? Was hat euch am meisten beeindruckt? Was war angenehm? Was war unangenehm? War es schwierig, blind durch den unbekanntes Wald zu gehen? War es schwierig den anderen nur positive Sachen zu sagen? Wie hat euch die Landschaft beeindruckt? Wie fühlt ihr euch jetzt? Was erwartet ihr vom nächsten Programm? usw.). Zuletzt resümiert der KL alles, teilt seine eigenen Eindrücke mit und befindet, wie die Gruppe in seinen Augen funktioniert. Er übergibt noch eine unbestimmt formulierte Einladung zum Nachmittagsprogramm (und zum morgigen Aufstieg) und wünscht einen guten Appetit zum Mittagessen.

Auswertung: Die ganze Aktivität gilt als Bewertung des ersten Blocks.

Entfaltete Kenntnisse: Neue Kenntnisse wiederholen und befestigen.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit eigene Gefühle zu reflektieren, zu formulieren und den anderen mitzuteilen

2. BLOCK: WASSER FORMT DAS TAL (Tag 1 Nachmittag)

Schlüsselwörter: Tal, Erosion, Gesteine – magmatische, metamorphe, Sedimentgesteine

Ziel: Prozesse der Talmodellierung erkunden, Gruppeneinteilung.

Raum: Tal des Milleschauer Baches, Areal der Mühle, Wald oberhalb der Mühle

Inhalt:

2.1 Gruppeneinteilung (15´)

2.2 Flug über das Tal (90´ - 120´)

2.3 Der Bach (60´)

2.4 Landschaftsentstehungskonferenz (70´)

2.5 Im dunklen Wald (40´)

2.1

Aktivität: Gruppeneinteilung (15´)

Hilfsmittel: kleine Papierzettel, ein Kuli für jeden, ein Kartenpaket

Beschreibung: Die Klasse muss in 4 Gruppen geteilt werden. Nicht nur für das nächste Spiel - diese Aktivität soll dem Zusammenhalt dienen.

Die Auswahl verläuft in Phasen und ist auf positive Eigenschaften der Teilnehmer orientiert.

In der ersten Phase werden vier „Kapitäne“ gewählt. Der KL betont, es sollen starke Persönlichkeiten sein, die in der Klasse Autorität haben. Sie müssen auch die Fähigkeit haben, das Team zu führen, sich zu entscheiden, aber auch tolerant zu sein - z.B. gegenüber einem Teilnehmer, der einen Wettkampf vermasselt. Finden wir vier solche Persönlichkeiten? Die Abstimmung ist geheim. Jeder schreibt vier Namen auf einen Zettel. Geschriebener Name = 1 Punkt. Die vier Teilnehmer mit der meisten Punktzahl werden Kapitäne. Jeder Kapitän zieht eine Kartenfarbe (hält sie aber noch geheim).

Jetzt erklärt der KL, dass er andere Quartette sucht - nach Fähigkeiten (Zahl der Teilnehmer durch 4 = Zahl der Fähigkeiten):

1. gute Orientierung im Terrain
2. Naturkenntnisse
3. logisches Denken
4. Interesse an Geschichte
5. Fingerfertigkeit

Wenn eine von diesen Gruppen mehr oder weniger als vier Leute enthält, greift der KL ein und verlegt jemanden (nach Absprache). Er erklärt außerdem, dass diese Einteilung nicht absolut ist.

Jeder Teilnehmer in jeder Gruppe zieht jetzt eine Kartenfarbe. Die Teilnehmer mit der gleichen Farbe werden Mitglieder einer Gruppe.

Der KL betont, dass jeder eine wichtige Fähigkeit in die Gruppe mitbringt und dass die Gruppen ab jetzt alles zusammen machen. Der schnellste kann für die Gruppe einen Wettkampf gewinnen, auf den langsamsten muss die Gruppe warten (oder ihm helfen). Der KL appelliert an positive Einstellung und aktive Mitarbeit.

Auswertung: Kurze Endreflexion - wie war die Einteilung, wie schwer war es, etwas Positives über sich selbst zu sagen/eine der eigenen Stärken auszuwählen, wie haben wir auf die Zusammensetzung der Gruppen reagiert.

Entfaltete Kenntnisse: Wie kann man die Klasse in funktionelle Gruppen effektiv einteilen?

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Training der Selbsteinschätzung, die Fähigkeit, die eigenen Stärken zu benennen und Stärken der anderen zu bewerten.

2.2

Aktivität: Flug über dem Tal (90' - 120')

Hilfsmittel: 6 verschlüsselte Nachrichten in Geocaches, 4 x GPS, 5x Karte des Tals, Arbeitsblatt Tal - 1. Seite, Preis für Sieger, Erste-Hilfekasten, Tafeln, Papier, Schreibzeug zum Aufschreiben der Ergebnisse

Beschreibung: Die Gruppen bezwingen ein unbekanntes Gebiet mit Hilfe verschlüsselter Nachrichten. Jede Nachricht enthält eine Wegbeschreibung zur nächsten (oder GPS-Daten) und zugleich eine Aufgabe, die die Gruppe auf der Stelle erfüllen muss. Die Aufgaben betreffen die geologische Geschichte des Tals. Die Stationen befinden sich an geologisch interessanten Orten.

Der KL ruft am Anfang alle Gruppen zusammen und erklärt, dass sie die Untersuchung der geheimnisvollen Landschaft entlang des hiesigen Baches (ca. 2,5 km) erwartet. Sie müssen den Weg selbst finden. Die Gruppe, die als erste im Ziel ist und alle Aufgaben richtig gelöst hat, gewinnt einen Preis. Die Aufgaben werden in ein Arbeitsblatt eingetragen.

Nachricht Nummer eins (Infos vom KL mündlich) findet sich dort, „wo sehr hartes Gestein zu dem Zweck verwendet wird, dem das ganze Gebäude früher diente“ (bei der Handmühle in der früheren Mahlstube). Nachricht eins führt die Gruppe auf den gegenüberliegenden Berg mit den Felsvorsprüngen (am linken Ufer, über der Wiese). Die Gruppe macht sich auf den Weg, sobald sie die Nachricht entschlüsselt und die richtige Richtung findet.

Auf dem Berg findet sie die **zweite Nachricht**, mit der Aufgabe:

„Wie ist das Tal unter euch entstanden? Welche Kraft hat es erschaffen?“

Die nächste Chiffre führt auf die Wopparner Burg.

Auf der Burg die **dritte Nachricht** mit der Aufgabe:

„Macht euch bewusst, welche Form das Bachtal von der Mühle zur Burg hat! Das Wasser findet immer den kürzesten Weg nach unten. Warum ist das Tal also nicht gerade?“

Die nächste Chiffre führt zum Bahnhof.

Am Bahnhof liegt die **vierte Nachricht** mit der Aufgabe:

„Vergleiche, wie die Eisenbahnstrecke in der Landschaft platziert ist und wie der Bach! Findet die Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Erkläre sie!“

Die nächste Chiffre führt die Gruppe auf den Weg, der auf einer Höhe über der Eisenbahnstrecke entlang führt. Diesem Weg folgen sie bis zu einem kleinen Steinbruch.

Im Steinbruch ist die **fünfte Nachricht** mit der Aufgabe:

„Der Untergrund des Böhmisches Mittelgebirges ist ca. 2500-225 Mio. Jahre alt. Er besteht aus metamorphen und magmatischen Gesteinen (z. B. Rhyolith).“

Die nächst höhere Schicht ist ca. 97-85 Mio. Jahre alt. Sie besteht aus Sedimenten vom damaligen Meeresgrund (z. B. Pläuer und Sandstein).“

Vor 40 Mio. Jahren kam es zu erneutem Vulkanismus. Es entstanden die typischen Kegel und an vielen Orten sind an der Oberfläche vulkanische Gesteine erhalten geblieben (z.B. Basalt). In welcher von diesen drei Zeiträumen ist das Gestein entstanden, das ihr in diesem Steinbruch seht?“

Die nächste Chiffre führt zur Kreuzung mit der gelben touristischen Markierung (die Kaisertreppe).

Die sechste Nachricht befindet sich an der Kreuzung. Aufgabe:

„Schätze möglichst genau den Höhenunterschied zwischen dieser Kreuzung und dem Bachtal!“

Die letzte Chiffre führt die Gruppe ins Ziel - Rastplatz bei der Kreuzung der gelben und grünen Markierung, unten im Bachtal.

Kurze Streckenvariante:

Die Informationen zur Lokalisierung der ersten Nachricht gibt der KL mündlich. „Sucht nach einem Platz, wo ein sehr hartes Gestein zu dem gleichen Zweck verwendet wird, den unser Anwesen hier erfüllt.“ (Handmühle im Mühlraum)

1. Nachricht/Chiffre führt die Gruppe auf den gegenüberliegenden Hügel mit felsigem Aufstieg (am linken Ufer, oberhalb der Wiese). Chiffre: „Geht über den Steg, um den Feuerplatz herum und auf kürzestem Weg den Hügel hinauf! Auf dem höchsten Punkt findet ihr eine rote Scheibe und die nächste Nachricht.“

2. Nachricht auf dem Hügel enthält eine Aufgabe: „Wie entstand das Tal unter euch? Welche Kraft hat es geformt?“ Eine weitere Chiffre führt zum Bahnhof. Chiffre: „Eine weitere Nachricht findet ihr am Bahnhof. Zuerst müsst ihr vom Berg herunter, dann auf dem blauen Wanderweg zur Mühle. Dort über den Bach, durch den Tunnel unter den Gleisen und dahinter nach links.“

3. Nachricht am Bahnhof enthält die Aufgabe: „Vergleicht, wie der Bach und die Bahnstrecke in der Landschaft verlaufen! Was haben sie gemeinsam? Worin unterscheiden sie sich?“

Die Chiffre führt die Gruppe auf die Burg. Chiffre: „Kehrt zum Tunnel zurück und findet dort den Abzweig zur Burg! Benutzt den grünen Wanderweg. Eine weitere Nachricht auf der Burg!“

4. Nachricht auf der Burg enthält folgende Aufgabe: „Macht euch bewusst, welche Form das Bachtal von der Mühle bis hierher hat! Das Wasser sucht sich immer den kürzesten Weg nach unten. Warum ist das Tal hier nicht gerade?“

Die nächste Chiffre führt zum Sender. Chiffre: „Lauft auf kürzestem Weg von hier zum Sender! Am Vormittag wart ihr dort. Geht einfach den grünen Wanderweg weiter und biegt rechtzeitig nach links ab! Eine weitere Nachricht am Sender.“

5. Nachricht mit Aufgabe: „Versucht so genau wie möglich zu schätzen, wie groß der Höhenunterschied zwischen hier und dem Bachtal ist, in das ihr gleich zurückkehrt!“

Eine Chiffre führt die Gruppe zur Brücke, wo der Wassergraben beginnt. Chiffre: „Kehrt auf dem Weg in Richtung Mühle zurück! Aber vor der Mühle biegt ihr nach links auf den blauen Wanderweg in Richtung Velemín ab. Nach 200 Schritten bei einer kleinen Brücke findet ihr eine weitere Nachricht.“

6. Nachricht an der Brücke mit Aufgabe: „Vom Bach zweigt hier Wasser ab. Warum? Zu welchem Zweck? Wohin fließt es? Folgt dem Lauf und ...!“ Die letzte Chiffre führt die Gruppe zum Ziel – zur Mühle. Chiffre: „Wir sehen uns an der Mühle!“

Der KL wartet im Ziel. Er notiert die Zeiten der Gruppen und bewertet die Aufgaben. Für jede richtige Antwort rechnet er 3 Minuten ab. Die Gruppe mit der besten Zeit bekommt einen Preis.

Jetzt werden die Aufgaben rekapituliert. Die Teilnehmer haben Grundkenntnisse über die geologische Entwicklung des Tals und können jetzt dazu übergehen, den Bach zu untersuchen.

Auswertung: Findet im Ziel statt. Richtige Antworten werden kontrolliert und die Gruppen teilen ihre Eindrücke mit.

Entfaltete Kenntnisse: Landschaftsentwicklung durch das fließende Wasser, Geologie des Wopparter Tals

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Orientierung im unbekanntem Terrain, Bewegung im anspruchsvollen Terrain

2.3

Aktivität: Der Bach (60')

Hilfsmittel: Arbeitsblatt Tal - 2. Seite (eins für jede Gruppe)

Beschreibung: Der Rückweg zur Mühle erfolgt gemeinsam. Die Teilnehmer beobachten den Bach und das Tal, das er modelliert. Diesmal ist die Klasse ein Team von Naturwissenschaftlern, das die Unterschiede zwischen einzelnen Bachabschnitten untersucht. Der KL macht gleich zu Anfang eine Pause bei einem ausgewählten Abschnitt und zeigt, wie die Untersuchung aussehen sollte. Er erklärt die wichtigsten Fakten über der Wirkung eines Wasserlaufes auf die Landschaft.

Die Teilnehmer untersuchen dann vier ausgewählte Orte:

1. das Wehr zwischen dem Ferienlager und der unteren Mühle
2. die Wiese unterhalb der unteren Mühle
3. den regulierten Bach unter dem Viadukt
4. den natürlich mäandrierenden Bach unterhalb der Wopparner Mühle

Jede Gruppe füllt die zweite Seite des Arbeitsblatts aus. Für jeden Ort gibt es die gleichen Aufgaben: 1. Welche Form hat der Bach hier und was ist der Grund dafür?; 2. Wie breit ist das Tal hier (in der Sohle)?; 3. Wie sehen die Ufer aus? (Material, Höhe, Unterspülung, Aushöhlungen, Wurzeln, usw.); 4. Was wächst an den Ufern?; 5. welche Tierverstecke gibt es hier?

An jedem Ort haben die Gruppen 5 Minuten Zeit zum Ausfüllen, dann erteilt der KL das Wort einer der Gruppen, damit sie ihre Feststellungen präsentiert. Die anderen Gruppen ergänzen. Der KL gibt weitere Informationen zu und resümiert das Ganze.

Auswertung: Bei der Präsentation teilen die Gruppen ihre Eindrücke mit und der KL bewertet, ob sie sich an die Grundinformationen erinnern.

Entfaltete Kenntnisse: Einfluss des Wasserlaufes auf die Landschaft, verschiedene Ökosysteme entlang des Baches, Erosionstätigkeit des Wassers, menschliche Eingriffe in den Wasserlauf und ihr Einfluss auf das Ökosystem

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Studium der natürlichen Gesetzmäßigkeiten im Terrain, Die Fähigkeit, gesammelte Informationen zu präsentieren

2.4

Aktivität: Landschaftsentstehungskonferenz (70')

Hilfsmittel: 4 Publikationen über geologische Geschichte, Grundinformationen auf Zetteln/Bildern ausgedruckt

Beschreibung: Jetzt folgt eine große „wissenschaftliche“ Konferenz, die die Erkenntnisse der Taluntersuchung und des Vormittags nutzt. Die Gruppen bekommen 30 Minuten Zeit, um sich theoretisch vorzubereiten.

Jede Gruppe bekommt ein Thema, zu dem sie in eine fünf - zehnminütige Präsentation ausarbeitet:

1. Faltung (Orogenese)
2. Kreide-Meer
3. Tertiärvulkanismus
4. Wassererosion

Nach jeder Präsentation stellen die anderen Gruppen Fragen. Der KL präzisiert und resümiert.

Auswertung: Der KL bewertet jede Präsentation einzeln und gibt am Ende eine Gesamtbewertung. Die Gruppen helfen bei der Bewertung der jeweils anderen Präsentationen.

Entfaltete Kenntnisse: Entwicklung der Erdoberfläche - Faltung, Meeressedimente, Vulkanismus, Erosion

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit, in der Gruppe eine kurze und verständliche Übersicht der Informationen zum gegebenen Thema vorzubereiten und sie zu präsentieren

Tipp: Die Aktivität ist für Gruppen mit älteren Kinder und Interesse für das Thema geeignet und kann eher am Abend außerhalb des Tagesprogramms durchgeführt werden.

2.5

Aktivität: Im dunklen Wald (40')

Hilfsmittel: Erste-Hilfekasten

Beschreibung: Eine Nachtaktivität am Ende eines anspruchsvollen Tages, zur Vorbereitung auf den morgigen Tag, der der Ankunft der Menschen in der hiesigen Landschaft gewidmet sein soll. Motivation: Alte Slawen kommen durch einen dunklen Wald, wo auf sie (ihrer Meinung nach) viele Gefahren lauern. Manches ist unerklärlich und wird deshalb als übernatürlich wahrgenommen.

Die Gruppe teilt sich in Mitglieder des Stamms und der Walddämonen (1:1). Die Dämonen platzieren sich im Wald oberhalb der Mühle. Die „Menschen“ sollen durch den Wald auf das Feld beim Sender gelangen und sich nicht fangen lassen.

Der Raum ist im Westen durch den Weg begrenzt (neben der Bahnstrecke, blaue touristische Markierung), im Osten durch den Waldweg nach Wopparn. Den Dämonen ist es nicht erlaubt, sich den Grenzen weniger als 10 Schritte zu nähern (das gilt auch für das Feld).

Beide Gruppen beraten sich zuerst über die Taktik, die Verteilung im Gelände. Fangen = Abklatschen mit der Hand. Wenn mehr als die Hälfte durchkommt, gewinnt der Stamm, wenn weniger, gewinnen die Dämonen.

Wenn noch Zeit bleibt und die Teilnehmer Interesse haben, kann das Spiel mit wechselnden Rollen wiederholt werden.

Auswertung: Kurz, am Ende der Aktivität: Eindrücke, Strategien, interessante Erlebnisse.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Eigene Grenzen überwinden, die Natur wahrnehmen, strategisch Denken

3. BLOCK: JETZT KOMMEN DIE LEUTE (Tag 2 Vormittag)

Schlüsselwörter: Landschaftstypen, Zusammenhalt

Ziel: Schwierigkeiten der ersten Kolonisatoren erleben und Landschaftstypen kennenlernen.

Raum: Wald auf den nördlichen Hängen des Lovoš, Lovoš - Gipfel, Wopparner Burg, Areal der Mühle

Inhalt:

3.1 Marsch durch den Urwald (120', einschließlich Weg)

3.2 Lovoš - Landschaft aus der Vogelperspektive (60')

3.3 Die mittelalterliche Burg (90')

Anmerkung: Die Vormittagsaktivitäten dauern heute wegen des Aufstiegs auf den Lovoš ca. vier Stunden. Das Mittagessen gibt es also später.

3.1

Aktivität: Marsch durch den Urwald (120')

Hilfsmittel: Text der Legende, Wanderkarte, Erste-Hilfekasten

Beschreibung: Das Ziel ist der Lovoš (5 km), aber wir verraten den Teilnehmern nur, dass uns ein anspruchsvoller Aufstieg erwartet, ein Weg durch den dichten Wald und eine Belohnung am Ende.

Von der Mühle bis zur Kreuzung des gelben und grünen Wanderweges (unter der Kaisertreppe) sind es 2 Kilometer. Die nächsten 2 Kilometer steigen wir durch den Wald (bis zur Kreuzung des gelben und blauen Wanderweges). Hier findet unsere erste Aktivität statt. Im Gegensatz zur gestrigen „Seilreise“ ist dieser Weg eine „Prüfung“ für die ganze Gruppe.

Der KL stimmt die Gruppe ein: Es ist das sechste Jahrhundert und wir sind ein Stamm auf dem Weg durch den Urwald. Unser Ziel: den Stamm in Sicherheit zu bringen = den Weg aus dem Wald und dazu noch einen Ort mit guter Aussicht zu finden. Es erwarten uns viele Hindernisse - der Wald ist geheimnisvoll, viele mächtige Kräfte wirken hier. Wir müssen immer zusammenbleiben.

Der KL verteilt die Rollen – er kennt die Gruppe schon. Er wählt den Führer und seinen Helfer, dann noch die Kinder und die Alten. Die Kinder sollten die kleinsten und leichtesten Teilnehmer sein – damit sie in der zweiten Etappe von den anderen getragen werden können. Die Alten können im Gegenteil die schwersten sein - umso interessanter wird der Transport des verletzten alten Mannes in der vierten Etappe. Der Rest, das sind einfach Frauen und Männer.

Bei der Auswahl der Rollen erklärt der KL ihre Charakteristik:

Der Führer: verdient Respekt und ist in der Lage, Entscheidungen zu treffen.

Der Helfer: kann Informationen beschaffen und den Führer beraten. Der Führer hört auf seinen Rat.

Die Männer: stark, tüchtig, kämpferisch, sie können den Stamm ernähren.

Die Frauen: kümmern sich um das Feuer, können heilen.

Die Alten: Träger der Weisheit und der Erfahrungen, können beraten.

Die Kinder: sind die Zukunft des Stamms. Sie können den Stamm erfreuen.

1. Etappe (Kaisertreppe, bis zur Waldkreuzung, wo der gelbe Wanderweg nach rechts abbiegt, 700 Meter)

Wir kommen in einen mysteriösen Wald. Der Weg wird anstrengend sein, Gefahr lauert überall. Wir müssen alle zusammen gehen, Hände halten, die Kinder in der Mitte schützen.

Die ganze Etappe!

2. Etappe (500 m bis zur nächsten Kreuzung)

Die Kinder ermüden. Sie können nicht weiter gehen. Die Erwachsenen müssen sie die ganze Etappe tragen.

3. Etappe (500 m bis zur Kreuzung gelb/blau)

Wir haben fast kein Wasser mehr. Der Führer muss den Rest gerecht teilen. Es ist aber nur ein Viertelliter...

4. Etappe (250 m zur Kreuzung bei Panenské kameny)

Licht vor uns! Wir sind begeistert und beeilen uns ins Ziel. Kurz nach dem Start bricht sich aber einer der Alten das Bein... (vorher vereinbart). Was machen wir mit ihm? Lassen wir ihn hier liegen? Der Führer rannte natürlich als einer der ersten los – jetzt muss er zurückkommen und entscheiden.

Ziel: Wir haben es geschafft. Jetzt kommt die Zeit, zurück zu schauen und Eindrücke mitzuteilen. Der KL moderiert, die Teilnehmer sagen, wie sie sich in den Rollen fühlten. Es wird über Krisen gesprochen und alternative Lösungen werden gesucht. Wenn es nur ein bisschen verdient ist, sollte der KL die Gruppe am Ende loben, dass sie diesen anspruchsvollen Test bestanden hat.

Auswertung: Im Ziel (siehe oben).

Entfaltete Kenntnisse: Leben der Leute am Anfang des Mittelalters - Abhängigkeit von der Natur, die Notwendigkeit zusammenzuhalten, Mystik

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit, sich den Interessen der Gruppe unterzuordnen, Training der Reaktionen in Grenzsituationen, Ausdauer, die Fähigkeit, sich zu überwinden

3.2

Aktivität: Lovoš - Landschaft aus der Vogelperspektive (60')

Hilfsmittel: Zielprämie - ein Snack, Arbeitsblatt – Landschaftstypen (1 pro Gruppe), 4 Ferngläser, Wanderkarte, Erste-Hilfekasten

Beschreibung: Wie sind bei den Jungferneisen. Die Gruppe ahnt schon wegen der Markierung, dass wir auf den Lovoš steigen. Vor den letzten 900 Metern (grüner Lehrpfad) bereitet der KL die Teilnehmer auf die steilste Phase des Aufstiegs vor und beruhigt sie damit, dass es nicht mehr weit ist. Er wiederholt, dass oben eine Belohnung wartet – eine der schönsten Aussichten in Böhmen.

Auf dem Gipfel bekommen die Teilnehmer eine Zielprämie (*Riegel*) und genug Zeit zum Ausruhen und Genießen der Landschaft. Dann beginnt die Untersuchung: Erkennen, Benennen (mit eigenen Worten) und Beschreiben einzelner Landschaftstypen, die wir von hier aussehen. Der KL beschreibt einen Landschaftstyp als Beispiel, die Teilnehmer schreiben in Gruppen alle gefundenen Landschaftstypen in das Arbeitsblatt: Name, Himmelsrichtung, Elemente, die den Landschaftstyp bilden, Eigenschaften.

Wenn die Gruppen fertig sind, bekommen sie eine neue Aufgabe: Bei jedem Landschaftstyp (schriftlich) schätzen, wie gut er funktioniert und was seinem Funktionieren schaden kann.

Am Ende stellt jede Gruppe einen Landschaftstyp vor. Der KL moderiert und ergänzt wichtige Informationen.

Auswertung: Am Ende teilen die Teilnehmer ihre Eindrücke vom Aufstieg und von der Aussicht mit. Sie bewerten einzelne Landschaftstypen. Der KL beschreibt seine eigenen Eindrücke.

Entfaltete Kenntnisse: NPR Lovoš, Landschaftstypen, die man vom Lovoš aus sehen kann:

- Landwirtschaftlich genutzte Landschaft des Elbtals

- Urbanisierte Landschaft der Leitmeritzer Agglomeration
- Landschaft der vulkanischen Kegel des Böhmisches Mittelgebirges
- Dörfliche Landschaft des Böhmisches Mittelgebirges
- Landschaft des tief eingegrabenen Tals der Porta Bohemica

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: die Fähigkeit, verschiedene Landschaftstypen zu unterscheiden, ihr Funktionieren und ästhetische Qualität zu bewerten

3.3

Aktivität: Die mittelalterliche Burg (90´)

Hilfsmittel: der Bogen, die Pfeile, die Scheibe, Preis für Sieger - das ausgedruckte Vchynský-Wappen, Wanderkarte, Erste-Hilfekasten

Beschreibung: Nach dem schnellen Abstieg vom Lovoš entlang der blauen Markierung (3,7 km durch das Dorf Oparno) halten wir auf der Burg an, stellen den Teilnehmern die Geschichte vor und denken nach, wie und warum die Burgen in die Landschaft platziert wurden.

Jetzt kommt eine Rastaktivität, als Belohnung für den anspruchsvollen Aufstieg auf den Lovoš. Wir sind auf einer mittelalterlichen Burg, wir machen also ein Turnier im Bogenschießen. Der Sieger bekommt als Erinnerung das Vchynský-Wappen auf einer Holzplatte.

Auswertung: Der KL bewertet mit den Teilnehmern, ob es ihnen gelungen ist, sich in die Atmosphäre der mittelalterlichen Burg einzufühlen. Wie würde ihnen ein solches Leben gefallen?

Entfaltete Kenntnisse: Mittelalterliche Burgen – bei uns ca. ab dem 10. Jahrhundert. Wohnfunktion, Schutzfunktion, Bewachung der Handelswege, Stützpunkt der Armeen. Tschechien ist eine Macht im europäischen Kontext, was die erhaltenen Burgruinen betrifft. Wopparn - 1. Hälfte des 14. Jahrhunderts, Sitz von Smil Vchynský von Vchynice (das Dorf Vchynice sieht man vom Lovoš aus unterhalb der Autobahn. Das Geschlecht der Vchynský wechselte später seinen Namen in Kinský). Die kleine Burg diente als Herrschaftssitz. Sie wurde wahrscheinlich am Anfang des 16. Jahrhunderts verlassen.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Scheibenschießen

Tipp: Die Aktivität wird durchgeführt, wenn die TN physisch in der Lage sind und noch Zeit vor dem Mittagessen bleibt.

4. BLOCK: DIE KOLONISATOREN (Tag 2 Nachmittag)

Schlüsselwörter: Kolonisation, Naturbedingungen, Strategie, Investition

Ziel: Ein fiktives Dorf gründen und die Kulturgeschichte der Region kennenlernen.

Raum: Areal der Mühle

Inhalt:

4.1 Wir gründen ein Dorf (250')

4.2 Wie zerstört man eine Landschaft (45')

4.3 Die Geschichte von Tschechen und Deutschen (120'/60')

4.1

Aktivität: Wir gründen ein Dorf (250')

Beschreibung: Ein strategisches Spiel mit vorgedruckten Karten mit einzelnen Bauten und anderen Elementen der natürlichen und kulturellen Landschaft.

Die Aktivität sollte in einem geschichtlichen Kontext stehen: Die systematische Kolonisation des Gebiets des Böhmisches Mittelgebirges begann am Ende des 12. Jahrhunderts und auch die Deutschen hatten einen Anteil daran.

Jede der vier Gruppen soll ein Dorf aus der Zeit der mittelalterlichen Kolonisation gründen und „betreiben“. Sie müssen dabei natürliche Bedingungen respektieren und die nachhaltige Nutzung der Landschaft unterstützen.

1. Phase

Am Anfang entscheidet sich, welche Bedingungen die Dörfer haben. 5 Themen sind gegeben (Wasser, Boden, Wald, Neigung des Geländes, Seehöhe, Zugänglichkeit) und zu jedem Thema 5 Fragen/Aufgaben. Der KL liest eine Frage nach der anderen. Die Gruppe, die als erste korrekt antwortet, bekommt 10 Punkte.

Bei jedem Thema kann man also 0 - 50 Punkte bekommen. Je nach Punktzahl werden dann die Bedingungen zugewiesen. Beispiel: Die Gruppe beantwortet 2 Fragen zum Thema Boden korrekt, bekommt 20 Punkte und kriegt eine Landschaft mit „weniger fruchtbarem Boden“.

Die daraus resultierende Kombination der Grundbedingungen spiegelt sich in der Gestalt der Landschaft, die die Gruppen jetzt modellieren, wieder. Es steht ein Spielfeld zur Verfügung – eine A2 Platte - und die Teilnehmer bekommen dazu (auf Bildern) das, was sie vorher gewonnen haben. Z. B. einen Bach durch die ganze Spielplatte für 30-50 Punkte zum Thema Wasser.

Sinn der ersten Phase: jedes Dorf bekommt andere natürliche Bedingungen. Einige Kolonisatoren hatten eine gute Auswahl, andere mussten nehmen, was übrig blieb. In Gebirgslagen waren die Bedingungen automatisch rauer.

Es haben also nicht alle die gleiche Ausgangsbasis. Die Ersten sind begünstigt, aber dank ihnen auch ihre Nachkommen. Hier entstehen die Ungleichheiten in der Gesellschaft. Wie werden sie aufgebrochen? Mit harter Arbeit, guten Ideen, passenden Investitionen...

2. Phase

Die Gruppen bauen das Dorf und bekommen eine „GRUNDAUSRÜSTUNG“ auf den Karten: *Häuser, Felder, Wiesen, Weiden, Äxte und Sägen, Pflüge, Zugtiere, Tiere für Fleisch (u.a.), Brunnen, Kirche*

Die Ausrüstung hat ihren Wert und die Gruppen kaufen sie nach ihren Interessen und abhängig davon, wieviel Geld sie haben. Das müssen sie aber erst verdienen. Wie? Mit der Arbeit an gestellten Aufgaben.

Für jede Aufgabe können die Gruppen eine gewisse Menge der silbernen Brakteaten (Münzen vom 13. Jahrhundert) bekommen. Dann entscheiden sie sich, wofür sie das Geld ausgeben.

Jetzt müssen die Gruppen schon strategisch denken. Wenn sie auf dem Grundstück einen Bach haben, brauchen sie keinen Brunnen. Wenn sie keinen Wald haben, brauchen sie die Äxte und Sägen nicht. Wenn sie keinen Ackerboden haben, kaufen sie keine Pflüge und Zugtiere, usw.

Sie müssen gleichzeitig planen, wie sie mit der gekauften Ausrüstung wirtschaften und ihr Dorf weiter entwickeln können. Manche Ausrüstung kann später eine ausgezeichnete Investition bedeuten.

Wenn die Teilnehmer in der ersten Phase ideale Bedingungen gewonnen haben, können sie jetzt auswählen, in was sie investieren. Die Felder haben sie natürlich, aber sie können sich sagen, dass sie von der Holzproduktion und -verarbeitung leben wollen – sie investieren also mehr in Holz.

Die Kirche/Kapelle ist im 12./13. Jahrhundert eine Pflicht.

Die Gruppe behält natürlich einen Teil des Geldes für die nächste Phase.

3. Phase

Das Dorf funktioniert schon und es kommt die Zeit für Zukunftsinvestitionen. Diese Phase hat 5 Runden (oder mehr). In jeder Runde bekommen die Gruppe Brakteate als Ertrag aus ihren älteren Investitionen und entscheiden sich, wie sie sie weiter benutzen möchten. Sie können aus zehn Möglichkeiten auswählen: Getreidemühle, Teich, Leinen- und Hanfverarbeitung, Ölmühle, Schmiede, Glashütte, Gasthaus, Obstgarten und -trockenanlage, Weinberg und Weinpresse, Hopfenfeld und Brauerei, Holzkohlenherstellung.

In jeder Runde kann man also strategisch Investitionen tätigen. Der KL behält die Übersicht über alle Gruppen – am Ende jeder Runde schreibt er alle Zahlen an die Tafel.

Am Ende werden der Wert des Gelds und des Eigentums zusammengerechnet. Die reichste Gruppe siegt.

Auswertung: Debatte über den Spielverlauf, Strategien, Eindrücke. Die Teilnehmer sollen reflektieren, wie es ihnen gelang, sich in die Rolle der Kolonisatoren einzufühlen und bewerten, wie anspruchsvoll ein solches Unterfangen gewesen sein musste. Der KL sollte die Debatte dahin bringen, wie konkrete menschliche Aktivitäten in der Geschichte (und im Spiel) die Landschaft beeinflussten und welche Stellung die Teilnehmer dazu einnahmen.

Entfaltete Kenntnisse: Mittelalterliche Kolonisation, natürliche Bedingungen bei der Gründung und beim Funktionieren der Dörfer, einfache Ökonomie

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Strategien entwickeln, Denken im Kontext, nötige Informationen beschaffen

4.2

Aktivität: Wie zerstört man eine Landschaft (45')

Fakultative Aktivität. Sie wird nur durchgeführt, wenn die Aktivität 4.1 früher endet, genug Zeit bleibt und die Teilnehmer nicht zu müde sind.

Hilfsmittel: Tafel/Flipchart

Beschreibung: Diese Aktivität folgt direkt nach der Gründung der Dörfer. Nur eine kleine Pause wird eingelegt. Der KL stellt am Anfang eine provokante Frage: Was können wir tun, um die idyllische Landschaft eures Dorfs zu zerstören?

Diese Form provoziert alle zu großer „destruktiver“ Aktivität. Beispiele können wir aus der heutigen Landschaft nehmen. Die Landschaft zerstören = ihre Funktionen stören (Wir kennen Beispiele von der letzten Aktivität, sie sind hier noch aufgeschrieben). Die Teilnehmer versuchen, einzelne destruktive Schritte zu formulieren und ihren Effekt zu beschreiben. Der KL schreibt alles an die Tafel/Flipchart.

Folgende Debatte sollte zu der Frage führen, warum wir die Landschaft zerstören, ob es unvermeidbar ist und wie man es verhindern kann.

Auswertung: Am Ende bewerten die Teilnehmer, wie sie sich in der Rolle der Zerstörer fühlen und was sie aus dieser „verkehrten Aktivität“ gelernt haben.

Entfaltete Kenntnisse: Hauptrisiken der menschlichen Aktivität für die Landschaft und ihr Einfluss auf die Grundfunktionen der Landschaft

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Hinterfragen der Motive negativer Eingriffe in die Landschaft

4.3

Aktivität: Die Geschichte von Tschechen und Deutschen (120'/60')

Hilfsmittel: Computer mit Internetverbindung, Projektor, Bücher (siehe Liste)

Beschreibung: Aktivität für die abendliche Besinnlichkeit. Projektion des Films *Generation „N“: Deutschböhme* (1:22 h), der die Aussagen von vier Deutschen festhält, die in Böhmen geboren sind und als Kinder die Vertreibung erlebten. Dann folgt die Debatte über Tschechen und Sudetendeutsche.

Variante: Falls nicht genug Zeit bleibt oder die Teilnehmer zu müde sind (der Film dauert 80 Minuten), kann man auch einen Teil der Geschichten aus Büchern über Sudetendeutsche lesen.

Auswertung: Im Rahmen der Debatte. Es handelt sich vor allem um die Reflexion unserer eigenen Gefühle und Positionen zu dieser Problematik.

5. BLOCK: WOZU IST DIE LANDSCHAFT DA (Tag 3 Vormittag)

Schlüsselwörter: Biokorridor, LSG, Nationalpark, Dezibel

Ziel: Grundfunktionen der Landschaft kennenlernen, die Bedeutung von LSG begreifen.

Raum: Areal der Mühle, die Hänge am linken Bachufer, Obstgarten bei der Autobahn, Eisenbahnstrecke

Inhalt:

5.1 Bilder der Landschaft (30')

5.2 LSG (45')

5.3 Der Obstgarten an der Autobahn (120')

5.1

Aktivität: Bilder der Landschaft (30')

Hilfsmittel: laminierte farbige Fotos der Landschaften (5 Paare, A3)

Beschreibung: Die Teilnehmer sollen (in Paaren) in der Mühle Bilder von verschiedenen Landschaften finden. Es handelt sich um Kontrastpaare - immer eine gesunde, natürliche Landschaft und eine von Menschen rücksichtslos beschädigte Landschaft.

FELD: unendliche Weizenfelder x kleine Felder mit verschiedenen Früchten, Raine, Gebüsche, usw.

WALD: Fichtenmonokultur x Mischwald mit jungen und alten Bäumen, reichem Unterholz und totem Holz

GARTEN: Englischer Rasen, Pflaster, Koniferen x natürlicher Garten

STADT: Betonschungel x Gartenstadt

BÄUERLICHE LANDSCHAFT mit gut erhaltenen Biokorridoren x LANDSCHAFT MIT EINER AUTOBAHNKREUZUNG

Jedes Paar findet ein Bild. Wenn die Bilder komplett sind, ruft der KL alle Teilnehmer zusammen und jeder versucht, sein Bild zu beschreiben. Bei der Beschreibung sollten die Teilnehmer feststellen, dass die Bilder Paare bilden. Der KL hilft und deutet das Thema an, zu dem uns die Bilder bringen: Die Natur ist gesund und widerstandsfähig, wenn sie bunt und abwechslungsreich ist und wenn wir die Bedingungen des Standorts respektieren (z. B. Fichten nur in höheren Lagen). Für die Landschaft gilt das auch und wir müssen die besonders bedeutsamen Orte (Biotope) und ihre Verbindungen untereinander (Biokorridore) schützen. Einzelne Elemente des Ökosystems sind miteinander verbunden und voneinander abhängig.

Wir diskutieren über jedes Bild und über die Landschaft insgesamt. Wir erinnern uns an die Gründung der Dörfer und an das Zerstören der Landschaft - Welche sind die Risiken für die Landschaft? Am Ende begreifen wir, dass wir einige Orte systematisch schützen sollten. Deshalb haben wir in Tschechien ein System von Nationalparks und Landschaftsschutzgebieten.

Auswertung: Der KL bespricht mit den Teilnehmern, wie sie die Beziehung zwischen Bedürfnissen der Menschen und der Landschaft wahrnehmen. Hat diese Aktivität diese Wahrnehmung verändert?

Entfaltete Kenntnisse: gesunde x gestörte Landschaft - Charakteristik, Funktion; Landschaftsschutz in Tschechien

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Fähigkeit, die Landschaft als funktionelles Netz miteinander verbundener Elementen wahrzunehmen, Sensibilität gegenüber Störungen dieses Netzes, Bereitschaft, solche Lösungen bevorzugen, die für die Landschaft einen behutsamen Eingriff bedeuten

5.2

Aktivität: LSG (45')

Hilfsmittel: unbeschriftete Karte der Tschechischen Republik + ausgeschnittene LSG und NP (1 Set)

Beschreibung: Die letzte Aktivität hat uns auf das Thema Landschaftsschutzgebiete vorbereitet. Wir vergegenwärtigen uns den Grundgedanken dahinter, die LSG in der Tschechischen Republik und speziell das LSG Böhmisches Mittelgebirge.

Wir fangen mit der Karte Tschechiens an. Die Schutzgebiete sind extra ausgeschnitten und die Teilnehmer sollen sie (gemeinsam oder in Gruppen nach Alter, Kenntnissen und Größe der gesamten Gruppe) auf der Karte platzieren. Die Karte ist unbeschriftet, nur mit Flüssen, den größten Städten, Bergen und anderen Hilfsmitteln versehen (z.B. die Stadt Litovel für das LSG Litovelské Pomoraví).

Die LSG und NP umfassen insgesamt 15% der Tschechischen Republik. Ist das zu viel oder zu wenig? Wie ist es in Nordböhmen? Wir stellen fest, dass die Situation in Nordböhmen sehr gut ist. Wir haben einen der größten Komplexe geschützter Landschaft (Böhmisches Mittelgebirge, Lausitzer Gebirge, Elbsandsteingebirge + Böhmisches Schweiz) und in der Nähe auch das LSG Kokořínsko und Máchův kraj.

Wozu gibt es also ein LSG? Zum Schutz eines Teils der Landschaft, der wertvoll und zugleich gut erhalten ist, ohne große menschliche Eingriffe. Wir schützen vor allem natürliche Funktionen solcher Landschaften. Es bedeutet Beschränkungen für die Menschen - manche Aktivitäten und Bauten sind hier verboten. Eine jede dieser gesunden Landschaften hat große Bedeutung auch für ihre Umgebung - sie fungiert als eine große Quelle, von der aus sich die Natur in die Umgebung ausbreiten kann.

Können wir also sagen, dass sich im Schutzgebiet menschliche und natürliche Interessen gegenüberstehen? Die Bürgermeister der Gemeinden verhindern sehr oft die Gründung neuer Schutzgebiete. Sie behaupten, das bringe den Leuten unangemessene Beschränkungen. Sollen die Leute im Ort im Interesse des Ganzen Opfer bringen? Oder sind die Beschränkungen gar nicht so drastisch? Das ist ein Thema für die Debatte.

Jetzt versuchen wir ein kleines Rollenspiel zur Diskussion (wir können darauf hinweisen, dass uns nachmittags ein großes Rollenspiel bevorsteht). Die Teilnehmer teilen sich ein: Verfechter und Gegner der Gründung des neuen LSG. Alle setzen sich in einen Kreis, der KL moderiert. Am Anfang liest er die Liste der Beschränkungen vor, die das Gesetz im LSG anordnet (siehe *Entfaltete Kenntnisse*). Dann folgt die Debatte und zum Schluss das Resümee.

Auswertung: Wie nehmen die Teilnehmer den Landschaftsschutz wahr, einschließlich der Beschränkungen der Baumaßnahmen in LSG?

Entfaltete Kenntnisse:

Wir haben 24 LSG und 4 NP in Tschechien. In der Aussiger Region befinden sich (im Ganzen oder zum Teil) 4 LSG (Böhmisches Mittelgebirge, Elbsandsteingebirge, Lausitzer Gebirge, Kokořínsko/Daubauer Schweiz), 1 NP (Böhmisches Schweiz) und viele andere kleinflächige Schutzgebiete. Die gesamte Fläche der Schutzgebiete beträgt 27,7 % der ganzen Region (3. Platz in Tschechien).

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Aufgrund des Landschafts- und Naturschutzes müssen die Leute bestimmte Beschränkungen hinnehmen. Auf der anderen Seite profitieren sie aber von diesem Schutz. Die Teilnehmer werden dahin geführt, für sich selbst zu

definieren, welche Beschränkungen für sie (mit Rücksicht auf die Landschaft) erträglich wären

5.3

Aktivität: Der Obstgarten an der Autobahn (120')

Hilfsmittel: 4 Ferngläser, 1 Schallpegelmesser, Wanderkarte, Streckenkarte, Erste-Hilfekasten, für den KL: Tafeln, Papier, Stift für die Messergebnisse

Beschreibung: Der Ausflug zur Autobahn D8 soll eine Narbe in der Landschaft zeigen, die nicht ins LSG gehört (Sie steht hier dank einer kontrovers diskutierten Ausnahme des Umweltministeriums). Ein Kontrast zwischen der über Jahrhunderte erhaltenen Kulturlandschaft, die es sich zu schützen lohnt, und dem Bau, der den Landschaftscharakter innerhalb weniger Jahre zerstört hat.

Wir gehen durch den Wald über der Bahnstrecke zum Obstgarten an der Autobahn. Zurück ins Tal kommen wir in der Nähe der Černodolský mlýn/Schwarztaler Mühle. Die ganze Strecke ist ca. 2,5 Kilometer lang. Der KL hält unterwegs einen kurzen Vortrag über große Bauten in LSG und konkret über dem Bau der Autobahn D8.

Vom Obstgarten aus sehen wir die Autobahn in unmittelbarer Nähe und dahinter eine andere Narbe in der Landschaft – den Steinbruch Dobkovičky.

Im Obstgarten an der Autobahn machen wir unsere Augen zu und stellen uns vor, wie die Landschaft ohne die Autobahn aussehen würde. Es ist schwierig, der allgegenwärtige Lärm stört sehr. Den messen wir jetzt.

Wir messen den Lärm an mehreren Orten, damit wir vergleichen können. Das erste Messen verläuft unterwegs, im leisen Wald, wo man die Autobahn nicht hört. Der KL sagt zuerst nicht, warum wir den Lärm messen. Er empfiehlt nur, dass sich die Teilnehmer den gemessenen Wert gut merken sollen. Das zweite Messen geschieht direkt an der Autobahn - wegen des Kontrastes. Dann messen wir in immer größerer Entfernung zur Autobahn. Wir können auch überprüfen, wie laut das Geschrei der ganzen Klasse ist oder ein lautes Gerät in der Mühle oder der derzeitige Autobahnlärm an der Mühle (wegen fehlendem Schallschutz). Wir vergleichen alles mit dem Wert, den wir an der Autobahn gemessen haben.

Auswertung: Am Ende teilen die Teilnehmer ihre Eindrücke mit und formulieren ihre Einstellung zu großen Bauten im LSG. Der KL muss vorher aber auch die Vorteile der Autobahn hervorheben. Wir bewerten auch das Messen.

Entfaltete Kenntnisse: Das Natur- und Landschaftsschutzgesetz bestimmt, dass es untersagt ist, im LSG Autobahnen zu bauen. Eine Ausnahme ist möglich, wenn ein anderes öffentliches Interesse den Natur- und Landschaftsschutzbedarf deutlich überwiegt.

Die Autobahnen stören den Landschaftscharakter deutlich, beeinflussen die Funktionen der Landschaft negativ. Die Autobahn D8 brachte jedoch auch Positives mit sich. Vor allem verschaffte sie den Dörfern Erleichterung, die an der alten Hauptstraße lagen. Bewohner der Aussiger Region bekamen eine schnelle Verbindung nach Prag (z.B. zur Arbeit).

Es gab jedoch andere Varianten - ein langer Tunnel unter großen Teilen des Böhmisches Mittelgebirges, oder sogar eine Trasse außerhalb des LSG.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Die Teilnehmer versuchen Positiva und Negativa der neuen Autobahn im LSG zu vergleichen und zu erkennen, wie schwer es ist, zu einem Kompromiss zu gelangen. Der KL ist dabei grundsätzlich neutral, er benutzt nur überprüfte Fakten und lässt die Teilnehmer ihre eigene Schlüsse ziehen. Die Aktivität soll keinen konkreten Bau verurteilen - die Teilnehmer sollen Beiträge und Risiken der Bauten in Schutzgebieten abwägen.

6. BLOCK: DA WIRD DIE AUTOBAHN LANGFÜHREN (Tag 3 Nachmittag)

Schlüsselwörter: Autobahn D8, Rolle, Argument, Einfluss auf die Umwelt, Kompromiss, Konsens

Ziel: Die Tauglichkeit von menschlichen Eingriffen in die Landschaft komplex beurteilen.

Raum: Areal der Mühle

Inhalt:

6.1 Planung der Autobahn (210´)

6.1

Aktivität: Planung der Autobahn (210´)

Hilfsmittel: Karte von Nordwestböhmen, Karte des Böhmisches Mittelgebirges, Tafel, Flipchart. Für jede Gruppe (4x): schwarzweiß Kopie der Karte, Set von Karten mit Informationen, Papiere, Bleistifte, Filzstifte, formelle Kleidung für den KL

Beschreibung: Ein Rollenspiel. Es regt die Teilnehmer zum Nachdenken über Landschaftsbildung an. Sie lernen, wie man konkrete Eingriffe im Kontext beurteilen kann. Die Teilnehmer teilen sich in 4 Gruppen auf (wir können Gruppen von früheren Aktivitäten nutzen) und bekommen Rollen - Projektant, Velemíner Bürger, Regionalpolitiker, Ökologen. Für jüngere TN erklärt der KL die allgemeinen Interessen der einzelnen Seiten, bzw. fordert die TN auf, zu versuchen, die einzelnen Rollen zu beschreiben.

Das Spiel hat mehrere Phasen, einschließlich der Vorbereitung der Gruppen, aber der Schwerpunkt liegt in der öffentlichen Verhandlung des Baus. Man sollte der Endreflexion viel Zeit widmen. Das Spiel hilft auch bei der Entwicklung des Kollektivs.

1. Phase - Vorstellung des Bauvorhabens (30´)

Der KL stellt den Teilnehmern das Vorhaben des Autobahnbaus durch das Böhmisches Mittelgebirge vor. Es stellt eine wichtige Verbindung des europäischen Autobahnnetzes dar, eine bedeutsame Verbindung mit Deutschland, aber auch eine Verbindung von Prag mit der Aussiger Region. Die Autobahn ist ein Teil des geplanten Schnellstraßennetzes in der Tschechischen Republik. Das Problem ist, in Landschaftsschutzgebieten dürfen nach Gesetz keine Autobahnen gebaut werden. Es existieren zwei mögliche Varianten: eine andere Trasse, oder eine Ausnahmegenehmigung. Heute fahren die Autos von Lovosic nach Ústí entlang der Elbe und nach Teplice durch Velemín. Beide Straßen sind überlastet, gefährlich und belästigen die Anwohner mit Lärm und Abgasen.

2. Phase - Studium der Unterlagen (20´)

Die Gruppen bekommen Kopien der Karten von Nordwestböhmen und vom Böhmischem Mittelgebirge und dazu Zettel mit weiteren Informationen. Die farbigen Karten stehen allen Gruppen gut sichtbar zur Verfügung. Sie sollen alles durcharbeiten, Varianten aus ihrer Sicht bewerten und eine Position zur Autobahntrasse einnehmen. Sie können den KL jederzeit fragen.

3. Phase - Das Projekt (40´)

Jede Gruppe hat schon eine Idee, wo die Autobahn langführen soll. Jetzt tragen sie sie in die Karte ein und schreiben das Projekt – Trassenbeschreibung, Zeitaufwand, Schwierigkeiten des Baus, Vorteile, Hindernisse und Risiken + Beschreibung der einzelnen Teile. Der KL übernimmt die Aufgabe eines Fachberaters.

4. Phase - Argumente und Strategien (20´)

Die Gruppe hat das Projekt fertig und ist bereit, es durchzusetzen. Darum schreibt sie jetzt eine Liste von Argumenten zur Unterstützung. Sie bereitet sich auch auf Kritik vor, und

versucht Widersprüche vorzusehen und sich Gegenargumente auszudenken. Dann werden der Verhandlungsführer und seine Assistenten gewählt. Zuletzt wird die Taktik verabredet – Wie viel Prozent ihres Vorschlags muss die Gruppe durchsetzen, damit sie erfolgreich ist, wie weit kann man sich zurückziehen, usw.

In dieser Phase kurz vor der Verhandlung schaffen die Gruppen einfache Kennzeichnungen, damit die anderen wissen, mit wem sie sprechen. Es genügt z.B., wenn sich die Ökologen grüne T-Shirts anziehen. Der KL hat die wichtige Rolle des Moderators. Er muss also formelle Kleidung tragen.

5. Phase - Die Verhandlung (60')

Die wichtigste Phase – die öffentliche Verhandlung. Alle Gruppen versammeln sich und versuchen, die anderen von ihrer Variante zu überzeugen. Der KL moderiert und folgt den Regeln: Es spricht immer nur einer, der KL erteilt das Wort, die Gruppe muss sich zu Worte melden, es gibt keine persönlichen Angriffe, usw. Die Teilnehmer werden die Regel natürlich brechen und der KL muss entscheiden, was er noch erlaubt.

Jede Gruppe kann am Anfang in drei Minuten ihr Vorhaben vorstellen. Jetzt ist nicht die Zeit für Diskussion, nur für ein paar Ergänzungsfragen. Nach der vierten Präsentation kommentiert der KL das Ganze und zieht ein Resümee. Er muss dabei strikt neutral sein, er darf keine Sympathien andeuten.

Die Gruppen wissen jetzt, worauf die anderen hinauswollen. Sie bekommen deshalb ca. 1-2 Minuten Zeit, um ihre Strategien anzupassen. Daraufhin eröffnet der KL die Diskussion. Wenn diese nur schleppend in Gang kommt, hilft er mit einem konkreten Thema oder mit einer Frage an irgendeine Gruppe. Die Diskussion läuft, solange es Themen gibt und die Gruppen aktiv diskutieren.

6. Phase - Die Entscheidung

Der KL beendet die Diskussion im richtigen Moment und erklärt, dass es jetzt zur Entscheidung kommt. Die Gruppen bekommen 2 Minuten für eine private Besprechung und versuchen dann, zusammen mit den anderen eine ideale Trasse für die Autobahn auszuwählen (oder eine ganz andere Lösung). Es kann einen Konsens oder Kompromiss geben, bzw. auch eine Lösung aus der Position der Macht heraus (die Projektanten vertreten den Staat, also den Investor und sie müssen schließlich die Meinungen der anderen gar nicht berücksichtigen. Das wissen alle von Anfang an.). Oder es kann auch keine Lösung erzielt werden - Pattsituation, Verzögerung des Baus.

Der KL sollte betonen, dass in Wirklichkeit nicht alle die gleiche Stimme haben und dass die öffentliche Verhandlung nur den Wert hat, den ihr die verantwortliche Politiker und Beamten zumessen.

7. Phase - Die Reflexion

Die Teilnehmer sind aus den Rollen ausgestiegen und teilen ihre Eindrücke von der Aktivität mit. Wie sie sich in den Rollen fühlten, wie sie die Kontroversen wahrnahmen, wie sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Der KL führt die Reflexion sensibel, stellt Ergänzungsfragen und bietet Analogien zu wirklichen Entscheidungsprozessen an.

Auswertung: Siehe 7. Phase.

Entfaltete Kenntnisse: Die Planung der Autobahn ist ein schwieriger und langwieriger Prozess. Er wird von natürlichen Bedingungen bestimmt, aber auch von Positionen verschiedener Interessengruppen. In einem demokratischen Staat sollten alle Ansichten berücksichtigt werden. Die Entscheidungen treffen jedoch immer die Staatsvertreter und nicht alle Interessengruppen werden damit zufrieden sein.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Verarbeitung von Informationen, Arbeit in der Gruppe, eine Rolle spielen, Strategien erstellen, Verhandlung, eigene Ansicht durchsetzen, Ansicht des Gegners anhören, eine gemeinsame Lösung mit den Gegnern finden

7. BLOCK: EXPEDITION MITTELGEBIRGE (Tag 4, 5)

Schlüsselwörter: Vulkanische Tätigkeit, Ventarolen, Deutschböhmen, Biwak, Landschaftsmalerei

Ziel: Die sehenswertesten Orte zwischen Lovoš und Milleschauer erkunden, die Landschaft erleben.

Raum: Böhmisches Mittelgebirge zwischen Lovoš und Milleschauer

Inhalt:

4. TAG

1. Etappe: Wopparner Mühle – Bílinka – Boreč (Berg) (4,8 km)

2. Etappe: Boreč (Berg) – Boreč (Dorf) (1,5 km)

3. Etappe: Boreč – Březno – Ostrý (4,6 km)

4. Etappe: Ostrý – Friedhof von Milešov (2,4 km)

5. Etappe: Friedhof Milešov – Die Kirche in Milešov (1,0 km)

6. Etappe: Milešov – Milešovka (3,2 km)

5. TAG

7. Etappe: Milešovka - Paškapole - Zbožná (4,8 km)

8. Etappe: Zbožná – Hrušovka – Chotiměř – Mühle (3,4 km)

Hilfsmittel: Wanderkarte, Streckenplan, Geocaches, Reisetagebuch, Ferngläser, 5x GPS - 1 pro Gruppe, 1 für den KL, Erste-Hilfekasten

4. TAG

- ✓ Ganztägiger Ausflug zu Fuß
- ✓ 16 Kilometer vom Wopparner Tal über die Orte Boreč, Ostrý und Milešov bis auf den Milleschauer
- ✓ 5 Etappen, über den ganzen Tag verteilt
- ✓ Geocaches an interessanten Orten als Orientierungspunkte, aber auch als Aufgabenverstecke. Die Aufgaben sind mit den konkreten Orten verbunden. Erfüllte Aufgabe geben Indizien für die weitere Tour.
- ✓ Übernachtung auf dem Milleschauer

Mlýn – Bílinka – Boreč (Berg)	4,8 km	VULKANE
Boreč (Berg) – Boreč (Dorf)	1,5 km	GRÜNDUNG VON DÖRFERN
Boreč – Březno – Ostrý	4,6 km	MITTELALTERLICHE BURGEN
Ostrý – Friedhof von Milešov	2,4 km	TSCHECHEN UND DEUTSCHE
Friedhof von Milešov - Milešov	1,0 km	BAROCKE LANDSCHAFT
Milešov – Milešovka	3,2 km	NATURRESERVAT
CELKEM	17,5 km	

1. Etappe: Wopparner Mühle – Bílinka – Boreč (Berg) /4,8 km/

Wir machen uns auf die Reise auf dem schnellsten Weg ins Dorf Wopparn (grüner Wanderweg), dann dorfaufwärts, links an der Kreuzung und über die Autobahn. Jetzt folgen wir dem gelben Wanderweg, der uns um Bílinka herum bis nach Režný Újezd führt. Von hier aus führt ein Lehrpfad zum Berg Boreč (wir steigen von der linken Seite aus hinauf, entgegen der Richtung des Lehrpfads).

Platzierung des Geocaches: Bei der achten Tafel des Lehrpfads („Kalter Schutt am nördlichem Fuß“).

Aufgabe: Besonderheiten des Berges feststellen.

Lösung: Ventarolen (Kaltlöcher), Quellen der kalten (im Sommer) oder warmen Luft (im Winter). Der Berg ist vulkanischen Ursprungs und von einem Spaltensystem durchdrungen. Im Sommer akkumuliert sich die Wärme drinnen dank der Blockhalden an der Oberfläche. Die Wärme steigt dann im Winter auf und quillt durch die Löcher auf dem Gipfel. Der Gipfel gefriert also nicht. Man kann eine deutliche Schneegrenze beobachten. Im Sommer ist der Berg im Gegenteil kälter als seine Umgebung und die kalte Luft fließt durch die Löcher am Fuß. Dank besonderen Temperaturbedingungen finden wir hier seltene Pflanzenarten und der ganze Berg ist als nationales Naturdenkmal geschützt. Die Informationen findet man auf den Lehrpfadtafeln.

2. Etappe: Boreč (Berg) – Boreč (Dorf) /1,5 km/

Vom Gipfel aus machen wir uns auf den Weg in südwestlicher Richtung und folgen dem grünen Wanderweg, der uns ins Dorf führt.

Platzierung des Geocaches: Kapelle in Boreč

Aufgabe: möglichst viel über die Dorfgeschichte erfahren

Lösung: siehe Webseite: <http://www.hrady.cz/?OID=1726>

Die Teilnehmer suchen Informationen bei den Bewohnern. Sie schreiben, was sie erfahren haben auf und vergleichen dann die gewonnenen Informationen mit denen, die der KL bei sich hat.

3. Etappe: Boreč – Březno – Ostrý /4,6 km/

Zurück auf dem grünen Wanderweg geht es weiter nach Březno. Von hier aus wenden wir uns nach Westen und kommen auf den Berg Ostrý. (Mit kleineren Gruppen kann man hier übernachten.)

Platzierung des Geocaches: am Abzweig zum Gipfel

Aufgabe: Informationen zur Geschichte der Burg suchen

Lösung: Siehe Webseite: <http://www.hrady.cz/?OID=240>

Die Teilnehmer finden die Informationen auf einer Tafel auf dem Gipfel.

4. Etappe: Ostrý – Friedhof von Milešov /2,4 km/

Weiter geht es von Ostrý dem blauen Wanderweg bis zur Straße folgend. Wir biegen nach rechts ab (roter Wanderweg) und kommen zum Friedhof.

Platzierung des Geocaches: Friedhof

Aufgabe: Deutsche Grabsteine aus der Zeit nach dem Jahr 1945 und tschechische vor dem Jahr 1945 zusammenzählen. Die Gesamtzahl der tschechischen und deutschen Grabsteine vergleichen.

Lösung: Es handelt sich um einen neuen Friedhof, gegründet nach dem 2. Weltkrieg.

5. Etappe: Friedhof Milešov – Die Kirche in Milešov /1,0 km/

Wir folgen dem roten Wanderweg die Straße entlang ins Dorf.

Platzierung des Geocaches: Die Treppensteine zur Kirche

Aufgabe: Den Friedhof besuchen, den Zustand von Grabsteinen beurteilen, nach der Ursache suchen

Lösung: Die Grabsteine sind meistens deutsche und befinden sich in einem sehr schlechten Zustand. Viele wurden absichtlich beschädigt, manche auch vor kurzem. Handelt es sich um einen schlichten Vandalismus oder einen überdauernden Hass gegen den Sudetendeutschen?

Anm.: Der Friedhof ist ein sehr trübsinniger Ort. Der KL soll sehr empfindsam mit den Teilnehmern begehen und zumindest den Zustand mit ihnen (pietätvoll) besprechen

6. Etappe: Milešov – Milešovka /3,2 km/

Weiter auf dem roten Wanderweg. Unterhalb des Gipfels biegen wir auf den blauen Wanderweg ab, der uns zum Gipfel führt.

Platzierung des Geocaches: Kreuzung blauer/roter Wanderweg kurz unter dem Gipfel

Aufgabe: wichtige Gipfel, die man vom Milleschauer aus sehen kann, in eine Schablone einzeichnen. Richtungen und Entfernungen schätzen.

Lösung: NW - Erzgebirgskamm 21 km, NNO - Děčínský Sněžník 29 km, ONO - Buková hora mit dem Sender 25 km, Varhošť 12 km, (Ještěd 77 km), O - Sedlo 24 km, SO - Říp 31 km, SSO - Ostrý 3 km, Boreč 6 km, Sutomský vrch 6 km, SSW - Milešovský Kloc 2 km, W - Zvon 2 km

5. TAG

Milešovka – Paškapole – Zbožná 4,8 km

Zbožná – Hrušovka – Chotiměř – die Mühle 3,4 km

GESAMT 8,2 km

LANDSCHAFTSMALEREI

ENDREFLEXION

7. Etappe: Milešovka - Paškapole - Zbožná /4,8 km/

Wir folgen dem roten Wanderweg vom Gipfel aus in Richtung Velemín, an der ersten Kreuzung („Nad Velemínem“) biegen wir auf den gelben Wanderweg ab. Der führt uns nach unten bis zur Hauptstraße Nr. 8. Wir folgen ihr auf einem parallelen Weg und überqueren sie nach 500 Meter. Wir finden einen Weg nach Zbožná - 900 Meter südöstlich entlang der Höhenlinie.

Landschaftsmalerei

Der Assistent hat inzwischen die Malerausstattung aus der Mühle geholt (Gestelle, Leinwände, Farben, Pinsel). Die Teilnehmer wählen ein Panorama aus, planen das Bild und beginnen zu malen.

8. Etappe: Zbožná – Hrušovka – Chotiměř – Mühle /3,4 km/

Von Zbožná gehen wir die Straße runter und biegen nach 700 Meter scharf nach links auf einen Feldweg ab. Nächste Kreuzung (nach 150 m) erreichen wir den gelben Wanderweg, biegen rechts ab und weiter geradeaus nach Chotiměř. Der grüne Wanderweg führt uns von hier bis zur Mühle.

Endreflexion

Zurück in der Mühle ruhen wir uns aus und beenden das ganze Programm mit einer gemeinsamen Reflexion – ein Nachsinnen über die Tour und die ganze Woche.



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg VA / 2014 – 2020

