

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN INHALTSÜBERSICHT



- KARTE 1: WAS IST EIN DENKMAL?
- KARTE 2: DENKMALFORSCHER
- KARTE 3: FLÄCHENFROTTAGE
- KARTE 4: SPIEGELSTADT/SPIEGELDORF
- KARTE 5: IM DETAIL
- KARTE 6: SCHNAPPSCHUSS
- KARTE 7: GEBÄUDERÄTSEL
- KARTE 8: ZWEI GEHÖREN ZUSAMMEN
- KARTE 9: STEIN AUF STEIN
- KARTE 10: MINUTENSPIEL
- KARTE 11: ZURÜCK IN DER ZEIT
- KARTE 12: LEHM UND ANDERE BODENARTEN
- KARTE 13: LEHMSTEINE HERSTELLEN
- KARTE 14: LEONARDO-BRÜCKE
- KARTE 15: DA FEHLT DOCH WAS
- KARTE 16: DENKMAL-ABC
- KARTE 17: TAGE DES OFFENEN DENKMALS
- KARTE 18: WER KÜMMERT SICH UMS DENKMAL?
- KARTE 19: DENKMAL UND BERUF 1/2
- KARTE 20: DENKMAL UND BERUF 2/2
- KARTE 21: ALLTAGSGEGENSTÄNDE ERZÄHLEN
- KARTE 22: ALT WIE EIN BAUM
- KARTE 23: MIT ALLEN SINNEN
- KARTE 24: GARTENDETEKTIVE
- KARTE 25: BAUERNGARTEN
- KARTE 26: MIT PFLANZEN SCHREIBEN
- KARTE 27: GEOMETRISCHER MINIGARTEN
- KARTE 28: HERBARIUM
- KARTE 29: ALLEEN

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN METHODISCHE ZUORDNUNG



	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werksarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draussen	Exkursion / Erkundigung	
KARTE 1: WAS IST EIN DENKMAL?	●	●	●		●	●				●	●	●	●	●	
KARTE 2: DENKMALFORSCHER	●		●			●				●	●	●	●	●	
KARTE 3: FLÄCHENFROTTAGE	●		●							●	●	●	●	●	
KARTE 4: SPIEGELSTADT/ SPIEGELDORF	●		●							●	●	●	●	●	
KARTE 5: IM DETAIL	●		●							●	●	●	●	●	
KARTE 6: SCHNAPPSCHUSS	●		●							●	●	●	●	●	
KARTE 7: GEBÄUDERÄTSEL	●		●						●		●	●	●		
KARTE 8: ZWEI GEHÖREN ZUSAMMEN			●		●	●				●	●	●	●	●	
KARTE 9: STEIN AUF STEIN	●		●							●	●	●			
KARTE 10: MINUTENSPIEL	●	●	●						●	●	●				

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN **METHODISCHE ZUORDNUNG**



	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektkarte für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werksarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drimmen	draussen	Exkursion / Erkundigung	
KARTE 11: ZURÜCK IN DER ZEIT															
KARTE 12: LEHM UND ANDERE BODENARTEN															
KARTE 13: LEHMSSTEINE HERSTELLEN															
KARTE 14: LEONARDO-BRÜCKE															
KARTE 15: DA FEHLT DOCH WAS															
KARTE 16: DENKMAL-ABC															
KARTE 17: TAGE DES OFFENEN DENKMALS															
KARTE 18: WER KÜMMERT SICH UMS DENKMAL?															
KARTE 19+20: DENKMAL UND BERUF															

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN

METHODISCHE ZUORDNUNG



	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektkarte für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werksarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draussen	Exkursion / Erkundigung
KARTE 21: ALLTAGSGE- GENSTÄnde ERZÄHLEN	●	●			●	●		●				●	●	
KARTE 22: ALT WIE EIN BAUM			●						●				●	●
KARTE 23: MIT ALLEN SINNEN	●		●										●	
KARTE 24: GARTENDETEKTIVE	●		●					●	●				●	●
KARTE 25: BAUERNGARTEN		●	●		●		●						●	
KARTE 26: MIT PFLANZEN SCHREIBEN	●		●						●				●	
KARTE 27: GEOMETRI- SCHER MINIGARTEN		●	●				●						●	
KARTE 28: HERBARIUM			●				●					●	●	
KARTE 29: ALLEEN		●	●	●	●	●	●					●	●	●



WAS IST EIN DENKMAL?

Möglicher Ablauf:

- Diskussion: Was assoziieren die Kinder und Jugendlichen mit dem Begriff „Denkmal“?
- Bilder von Denkmälern: Der Leiter der Aktivität verteilt Fotos mit unterschiedlichen Denkmalarten. Es sollte darüber diskutiert werden, warum es sich bei den Abbildungen um Denkmäler handelt. Kriterien werden von der Gruppe gesammelt und auf Karteikarten notiert. Diese Karten können auf eine Leinwand oder ähnliches aufgehängt werden.
- Recherche zum gesetzlichen Hintergrund: Welche Gesetze zum Denkmalschutz gibt es in Ostbelgien? Wie wird da ein Denkmal definiert?
- Die Rechercheergebnisse können mit den vorab aufgestellten Kriterien verglichen werden. Eine eigene Kriterienliste wird entwickelt.
- Zum Schluss können die Ergebnisse auf Plakaten festgehalten werden.

ZIEL:

Einstieg ins Thema,
Definitionen

ZEITAUFWAND:

über mehrere Stunden,
Projekttag... je nach
Möglichkeit

ORT:

drinnen und draußen

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be
- Denkmäler und
Landschaften - Geschützte
Objekte

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN KARTE 1



Info:

Der Denkmal- und Landschaftsschutz in Ostbelgien befasst sich mit dem Erhalt besonders interessanter Kultur- und Naturdenkmäler. Ziel ist es, diese vor einer Beschädigung oder Zerstörung zu schützen, damit sie auch für die nächsten Generationen erlebbar bleiben. Das Denkmalschutzdekret unterscheidet Denkmäler, Landschaften, Ensembles und archäologische Stätten.

Unter Denkmälern, Landschaften, Ensembles und archäologischen Stätten werden alle durch die Natur oder einen Menschen geschaffenen unbeweglichen Güter verstanden, an deren Erhaltung und Nutzung ein öffentliches Interesse besteht. Ein öffentliches Interesse besteht, wenn diese Güter bedeutend für die Geschichte des Menschen, für Städte und Ortschaften sind, durch ihren archäologischen, ästhetischen, historischen, künstlerischen, kulturellen, volkskundlichen, wissenschaftlichen, sozialen oder technischen Wert.

Das Denkmalschutzdekret mit den genauen Definitionen kann auf dem Kulturerbeportal der Deutschsprachigen Gemeinschaft nachgelesen werden.



DENKMALFORSCHER

Die Aktivität eignet sich gut, um Kinder und Jugendliche an den Denkmalförderungsbegriff heranzuführen. Drei oder vier Kinder bilden eine Gruppe, die den Auftrag erhält, ein Gebiet auf potenzielle Denkmäler zu erkunden.

Mögliche Hilfestellungen können dabei die folgenden Fragen sein:

- Welches Gebäude ist wichtig für das Dorf, die Stadt?
- Gibt es besondere Ereignisse, die sich mit einem Gebäude verbinden lassen?
- Gibt es einen besonderen Nutzen, der sich mit einem Gebäude verbinden lässt?
- Gibt es Gebäude, die künstlerisch besonders wertvoll sind?
- Gibt es Gebäude, die für die wirtschaftliche Entwicklung des Ortes besonders wichtig sind oder waren?
- Welche Gebäude sollten unter Denkmalschutz gestellt werden?
- Welche Kriterien werden erfüllt, damit das Gebäude unter Denkmalschutz gestellt werden kann?



AB 8

ZEITAUFWAND:

1-3 Stunden

ORT:

drinnen (Diskussionsphase)
und draußen
(Erkundungsphase)

MATERIAL:

Zettel und Stifte,
bei einem größeren
Gebiet Fotoapparate/
Smartphones, Plan des
Untersuchungsgebiet

VORBEREITUNG:

Auswahl einer
geeigneten Umgebung,
eventuell mit bereits
denkmalgeschützten
Objekten

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN KARTE 2



Die Gruppen schreiben oder zeichnen ihre Ergebnisse auf und/oder halten sie mithilfe eines Fotoapparates fest. Anschließend werden die Ergebnisse untereinander ausgetauscht und diskutiert und schließlich mit einem Plan des Untersuchungsgebiet verglichen, auf welchem eventuell bereits denkmalgeschützte Gebäude verzeichnet sind. Zum Abschluss sollte erläutert werden, was ein Denkmal ausmacht und welche Arten von Denkmälern unterschieden werden (siehe auch Aktivitätsbeschreibung auf Karte 1 „Was ist ein Denkmal?“).

Anmerkung:

Dieses Spiel eignet sich sowohl für Kinder mit Vorkenntnissen als auch zum Einstieg in die Thematik. Wichtig ist die Auswahl einer geeigneten Umgebung. Diese und das Alter der Teilnehmenden bestimmen den Zeitaufwand.





FLÄCHENFROTTAGE

Bei dieser Aktivität wird der Blick der Kinder und Jugendlichen auf ihre nähere Umgebung geschärft. Sie sollen herausbekommen, wie viele unterschiedliche Oberflächen sich finden lassen. Mit Papier und Stiften gehen sie auf die Suche nach möglichst vielen unterschiedlichen Oberflächen und Materialien. Gefundene Oberflächenstrukturen werden mithilfe der Frottage-technik auf Papier gepaust. Dazu wird das Papier auf die Oberfläche gelegt und mit einem Stift darüber gerubbelt. Die entstandenen Rubbelbilder können als Ausstellung an eine Wäscheleine gehängt werden. Man sollte darauf achten, gleich aussehende Bilder zu gruppieren. Abschließend erfolgt eine Auflistung der einzelnen Oberflächen. Gemeinsam wird überlegt, aus welchem Material die einzelnen Oberflächen bestehen und woher und aus welcher Zeit sie stammen.

ZEITAUFWAND:
30 Minuten

ORT:
draußen

MATERIAL:
Papier, Wachsmalstifte
oder Bundstifte, Leine,
Wäscheklammern

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 3





SPIEGELSTADT/SPIEGELDORF

Jedes Kind erhält einen Spiegel, um damit unterschiedliche Perspektiven der Ortschaft und Gebäude zu entdecken. Zunächst geht jedes Kind allein auf Entdeckungstour. Dach dieser Experimentierphase stellen sich alle Kinder hintereinander in einer Reihe auf und halten sich mit einer Hand an der Schulter des Vorderen fest. Mit der anderen Hand wird der Spiegel unter die Augen gehalten. Die Spielleitung führt die Gruppe eine interessante Strecke entlang, bei der die Kinder nur in den Spiegel schauen.

Alternative:

Die Gruppe bildet Paare, die sich gegenseitig führen.

Anmerkung:

Das Spiel eignet sich gut als Einführung. Die Gruppengröße der „Schlange“ sollte nicht über sechs Kinder je Leiter/in hinausgehen.

ZEITAUFWAND:

20 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

pro Person einen Spiegel

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 4





IM DETAIL

Jedes Kind (bzw. eine Gruppe bis maximal drei Personen) erhält ein Bild mit einem Detailausschnitt des zu untersuchenden Gebäudes. Nun gilt es, den Bildausschnitt zu entdecken. Ist dieser gefunden, versucht jedes Kind seinen Ausschnitt wahrzunehmen und zu beschreiben. Dabei können altersgerechte Fragestellungen (z.B.: Welches Material? Was befindet sich in unmittelbarer Umgebung?) formuliert werden. Am Ende begibt sich die gesamte Gruppe auf eine „Ausstellungswanderung“ von Bildausschnitt zu Bildausschnitt, bei der jedes Kind bzw. jede Gruppe ihr „Objekt“ den anderen vorstellt.

Alternative:

Die Aktivität kann auch auf mehrere Gebäude bzw. ein begrenztes Gebiet ausgedehnt werden. Dann stehen mehrere Gebäude/Denkmäler bzw. ein ganzes Dorf im Fokus der Untersuchung.

Anmerkung:

Soll ein bestimmtes Denkmal (Baudenkmal, Ensemble, geschützte Landschaft) erkundet werden, eignet sich diese Aktivität gut als Einstieg.



ZEITAUFWAND:

20 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

Bildausschnitte (Zeitung oder Foto), evtl. Stifte und Zettel

VORBEREITUNG:

Bildausschnitte entsprechend der Gruppengröße vorbereiten

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be
- Denkmäler und Landschaften

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 5





SCHNAPPSCHUSS

Das Spiel Schnappschuss eignet sich als Einstieg, um Kindern ein genaues Wahrnehmen ihrer Umgebung zu ermöglichen. Die Kinder bilden Paare, bei denen jeweils ein Kind Fotograf und eines Kamera ist. Die Kamera schließt ihre Augen. Der Fotograf erkundet nun mit der Kamera die Umgebung. Entdeckt er ein interessantes Motiv, richtet er die Kamera mit dem Objektiv (die Augen) darauf aus und drückt den Auslöser, z.B. durch kurzes Antippen an der Schulter oder sanftes Ziehen am Ohrläppchen. Die Kamera öffnet daraufhin solange die Augen, bis der Fotograf durch nochmaliges Drücken des Auslösers das Objektiv wieder schließt (nach einigen Sekunden). So werden insgesamt 3 – 6 Bilder geschossen, die von der Kamera als Schnappschuss gespeichert werden.

Anschließend tauschen Kamera und Fotograf die Rollen. In einer Abschlussrunde berichtet jedes Kind, ob es sich als Kamera oder als Fotograf wohler gefühlt hat. Zusätzlich kann jedes Kind von seinem schönsten Motiv berichten und es auf ein Blatt Papier aufzeichnen.

ZEITAUFWAND:

20 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

Papier, Stifte, evtl.
Augenbinden

VORBEREITUNG:

keine

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 6



Anmerkung:

Das Spiel kann auch gut während eines Spaziergangs durchgeführt werden. Es sollte vorab darauf hingewiesen werden, dass Kameras sehr wertvoll sind und der Umgang mit ihnen eine gewisse Vorsicht erfordert.



GEBÄUDERÄTSEL

Die Kinder und Jugendlichen erhalten einen Bildausschnitt eines Denkmals, auf welchem die Funktion des Gebäudes nicht sofort ersichtlich ist. Nun müssen sie selbst überlegen, um welches Gebäude es sich handelt und aus welcher Zeit es stammen könnte.

Folgende Fragen sollen beantwortet werden:

- Welche Materialien sind zu erkennen?
- Gibt es typische Gestaltungselemente?
- Wie wirkt das Gebäude?
- Wie alt wird das Gebäude sein?
- Welche Funktion könnte das Gebäude haben?

Nach einer Diskussionsrunde wird den Kindern und Jugendlichen die Auflösung präsentiert und sie haben danach die Möglichkeit, sich erneut mit dem Gebäude und der entsprechenden Zeitepoche auseinander zu setzen. Bei Bedarf kann im Internet recherchiert und in Büchern nachgelesen werden.

ZEITAUFWAND:

1 – 1,5 Stunden

ORT:

drinnen

MATERIAL:

Bildausschnitte und Fotos der zu erforschenden Objekte

VORBEREITUNG:

Bildausschnitte vorbereiten

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be
- Denkmäler und Landschaften

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 7



Anmerkung:

Die Kinder beschäftigen sich mit dem Zusammenspiel von Aussehen und Funktion eines Gebäudes.





ZWEI GEHÖREN ZUSAMMEN

Bei dieser Spielidee handelt es sich um eine Variante des „Memory“-Spiels. Zuerst gehen die Kinder und Jugendlichen auf „Motivsuche“ durch ihr Untersuchungsgebiet. Das kann die nähere Umgebung sein, aber auch das gesamte Dorf oder die gesamte Stadt. Mögliche Motive werden fotografiert und/oder abgezeichnet. In einem späteren Arbeitsprozess werden Karten aus Pappkarton erstellt (z.B. 6 x 6 cm), wobei jedes Motiv entweder zweimal produziert wird oder die Paare unter einer besonderen Aufgabenstellung zusammengestellt werden. Die Fotos müssen dazu möglicherweise bearbeitet und die endgültigen Motive entsprechend der Größe der Karten ausgedruckt werden. Die fertigen Karten können auch laminiert werden. Das fertige Spiel funktioniert nach den bekannten „Memory“-Regeln.

Alternative:

Die Bilder können auch direkt auf stärkeres Papier ausgedruckt werden und anschließend in die Kartenquadrate geschnitten werden.

ZEITAUFWAND:
mehrere Stunden

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Fotoapparate/Smartphones und/oder Stifte und Papier, fester Karton, Kleber, Lineal, PC und Drucker

VORBEREITUNG:
keine, evtl. Karten vorbereiten (ca. 6 x 6 cm oder rechteckig entsprechen der Größenverhältnisse der Fotografien)

LINK:
www.ostbelgienkulturerbe.be
- Denkmäler und Landschaften



Anmerkung:

Die Aktivität eignet sich nicht nur für jüngere Kinder. Gerade auch Ältere können mithilfe einer besonderen Aufgabenstellung (bestimmte Materialien oder Detailausschnitte) zur Motivsuche motiviert werden. Den Schwierigkeitsgrad erhöhen kann man auch dadurch, dass die fertigen Paare nicht identisch sind, sondern sich ergänzen, so z.B. Innen- und Außenraum. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.





STEIN AUF STEIN

Dass Stein nicht gleich Stein ist, steht im Fokus dieser Aktivität. Den Kindern werden eine Reihe von Steinen vorgelegt, die sie unter bestimmten Fragestellungen und Aufgaben untersuchen. Dem Alter der Kinder entsprechend ist das Spiel variierbar.

Bei Jüngeren konzentriert sich die Aktivität auf Unterscheidungsmerkmale wie Härte, Farbe und Struktur. Folgende Fragestellungen und Aufgaben sind denkbar:

- Wie unterscheiden sich die Steine?
- Wie fühlen sich die Steine an?
- Versucht den leichtesten und den schwersten Stein zu finden!
- Zeichnet euren Lieblingsstein.
- Nehmen Steine Wasser auf?

Abschließend können die Steine nach bestimmten Merkmalen in einer Ausstellung sortiert werden.

Bei Jugendlichen können Experimente und Sachinformationen zu einer Vertiefung der Thematik führen. Denkbar ist hier u. a. die Zuordnung von Bodenproben zu einzelnen Gesteinen und die Bestimmung größerer

ZEITAUFWAND:

mehrere Stunden, Planung einer Aktivitätenreihe denkbar

ORT:

drinnen

MATERIAL:

viele verschiedene Steine (natürliche und bearbeitete), Erdproben, Lupen, Bestimmungsliteratur, evtl. Waage und Augenbinden, Stereo-Mikroskop. Für das Experiment einen weichgebrannten Ziegel und einen hartgebrannten Klinker.

VORBEREITUNG:

sorgfältiger Aufbau der Materialien und Planung der Aktivität



Mineralien (dabei wäre ein Stereo-Mikroskop hilfreich). Aus den Eigenschaften wie Schwere, Lufteinschluss, Struktur und Mineralgehalt können Rückschlüsse auf Entstehung und Herkunft gezogen werden. Die Jugendlichen können auch versuchen, die Gesteine mithilfe von Büchern zu bestimmen oder das Museum Vieille Montagne in Kelmis besuchen, welches eine Gesteinssammlung besitzt.

Experiment zur Wasseraufnahmefähigkeit von Steinen:

Steine nehmen unterschiedlich viel Wasser auf. Dies lässt sich durch ein einfaches Experiment zeigen. Für den Versuch eignen sich alle Natursteine, insbesondere Sandsteine. Interessant ist auch der Vergleich zwischen einem weichgebrannten Ziegel und einem hartgebrannten Klinker.

1. Die Steine werden gewogen und die Ergebnisse notiert
2. Nun werden die Steine ins Wasser gelegt
3. Nach einer gewissen Zeit werden die Steine erneut gewogen

In einer zweiten Phase werden die Steine vor der Durchführung des Experiments zuerst mit Dispersionsfarbe angestrichen.

Anmerkung:

Die Aktivität kann durch folgendes Spiel ergänzt werden: Die Kinder sitzen im Kreis und haben die Augen geschlossen bzw. verbunden. Jedem Kind wird ein Stein in die Hand gelegt, welchen es intensiv befühlt. Anschließend werden alle Steine in die Mitte gelegt und die Kinder versuchen, ihren Stein visuell wieder zu erkennen.



MINUTENSPIEL

Bei Projekten zum Thema Denkmal und Denkmalpflege dreht sich vieles um die Zeit und um die eigene Vergangenheit. Zur Einführung oder für zwischendurch eignet sich das folgende Spiel, bei dem es um die Einschätzung einer Zeitspanne geht.

Die Kinder und Jugendlichen schätzen, wie lange eine Minute andauert. Ziel ist es, ein eigenes Zeitgefühl zu entwickeln.

Der Spielverlauf:

- Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Zwischen ihnen stehen mehrere Uhren bzw. Wecker, so dass alle eine gute Sicht auf einen Sekundenzeiger haben.
- Nun beobachten alle, wie lange eine Minute andauert. Sowohl der Beginn der Messung als auch das Ende werden laut angesagt. Dieses wird mehrmals wiederholt. Die Kinder haben die Aufgabe, ein Gefühl für diese Zeitspanne zu entwickeln. Dabei ist es den einzelnen freigestellt, ob sie bei den Durchgängen die Augen schließen oder nicht.
- Schließlich setzen alle eine Augenbinde auf. Wieder wird der Beginn der Messung angesagt, während das Ende der Minute nun von jedem Kind

ZEITAUFWAND:
mehrere Stunden

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Uhren mit Sekundenzeiger

VORBEREITUNG:
keine



selber eingeschätzt wird. Denkt ein Kind, die Minute ist verstrichen, nimmt es (schweigend) die Augenbinde ab und kontrolliert das Ergebnis anhand der in der Mitte stehenden Uhr.

Wichtig ist absolute Ruhe während dieser Spielphase.

In einer zweiten Runde geht es nun darum, bestimmte Tätigkeiten in einer Minute auszuführen. Ziel ist es, den Bezug zwischen Tätigkeit und subjektivem Zeitempfinden zu verdeutlichen.

- Auf einem Bein stehen
- Still sein und den Geräuschen der Umgebung lauschen
- Ein Puzzle legen
- Plumpsack spielen
- ...



ZURÜCK IN DER ZEIT

Anhand einer Zeitschiene sollen Kinder und Jugendliche in diesem Spiel ein Gefühl für Zeit und für Geschichte entwickeln und erkennen, dass Historie kein abstraktes Konzept ist: Sie sind selbst mittendrin! Sie können in ihrer eigenen Identität gestärkt werden und eine Hilfestellung dabei erhalten, ihren eigenen Platz zu finden. Die Aktivität eignet sich für eine Gruppe (Klasse) von bis zu 30 Kindern.

Die Kinder bekommen die Aufgabe, von zu Hause einen alten Gegenstand mitzubringen, den sie früher benutzt haben, zum Beispiel Babyschuhe, Kleidung oder Spielzeug. Zusätzlich können sie ein Foto oder einen Gegenstand von ihren Eltern oder Großeltern mitbringen. Auch die Lehrperson bringt verschiedene Dinge mit, zum Beispiel etwas aus ihrer eigenen Kindheit oder von früheren Generationen (um die Zeitspanne zu erweitern). Wichtige Utensilien sind außerdem eine Ritterfigur und ein Dinosaurier, die hinterher auf der Zeitskala den Kindern die Dimensionen von Zeit und Geschichte demonstrieren sollen. Indem das Alter dieser Gegenstände von der Gruppe in Relation gesetzt wird, soll ein Gefühl für zeitliche Dimensionen entwickelt werden.

ZEITAUFWAND:

3 Stunden

ORT:

drinnen und draußen

MATERIAL:

Kreppband, dunkler Filzmarker, Metermaß/ Abstandsmesser, Papier und Stift

VORBEREITUNG:

Gegenstände mitbringen, auf jeden Fall Spielzeugritter und -dinosaurier



Der Spielverlauf:

- Mit Kreppband werden zwei Zeitleisten erstellt: In gleichmäßigen Abständen werden Streifen, die jeweils für fünf Jahre stehen, geklebt. Eine der Leisten steht für die persönliche Geschichte der Kinder und der Lehrkraft, die andere ist für allgemeine Ereignisse vorgesehen.
- Auf der persönlichen Skala werden die mitgebrachten Dinge der Schüler eingeordnet.
- Die Aufsichtsperson stellt danach ihre mitgebrachten Dinge vor und zeigt daran schon einmal, wie alt einiges bereits ist. Parallel dazu kann auch nach den ältesten Familienmitgliedern der Kinder gesucht werden und diese können auch auf der Leiste Eingang finden (diese Vase ist auch schon 80 Jahre alt, genau wie deine Oma).
- Schließlich kommt der Ritter zum Einsatz: erst sollen die Kinder selber schätzen, wann Ritter gelebt haben. Danach wird zusammen mit dem Lehrer/der Lehrerin errechnet, wo er wirklich platziert werden muss: sogar noch außerhalb des Gebäudes! Als zweites ist der Dinosaurier an der Reihe. Und dann werden die Augen ganz groß, denn der steht nicht nur außerhalb des Gebäudes, sondern in einer anderen Stadt.



LEHM UND ANDERE BODENARTEN

Lehm ist ein Naturprodukt. Es handelt sich um die Bezeichnung einer Bodenart, die sich aus Ton, Sand und Schluff, d. h. unterschiedlich großen Körnern zusammensetzt. Bei dieser Aktivität geht es darum, dass Kinder und Jugendliche sowohl unterschiedliche Bodenarten kennen und bestimmen lernen als auch deren besondere Eigenschaft erfahren können. Mithilfe der so genannten Fingerprobe lässt sich eine grobe Zuordnung zu einer Bodenart unternehmen. Die Kinder sammeln (an naturnahen Standorten) in der Umgebung unterschiedliche Bodenproben. Dazu wird die oberste, mit Blättern durchsetzte Humusschicht beiseitegeschoben und die Probenentnahme in einigen Zentimetern Tiefe durchgeführt. Neben den gesammelten Proben sollten Musterproben mit unterschiedlichen Bodenarten bereitgestellt werden.

Nun bekommen die Kinder Aufgaben:

1. Nehmt ein wenig Boden zwischen Zeige- und Mittelfinger und zerreibt diesen.
2. Feuchtet die Probe ein wenig an und rollt sie dann zwischen den Handflächen.

ZEITAUFWAND:
20-90 Minuten

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
verschiedene
Bodenproben, Schaufel,
Behälter, Spritzflasche mit
Wasser

VORBEREITUNG:
Musterproben besorgen



Auswertung:

Die Bodenprobe ist nicht formbar und hat eine körnige Struktur = Sand

Die Bodenprobe ist etwas formbar und hat eine mehlige Struktur = Lehm

Die Bodenprobe ist gut formbar und verfügt über eine glatte Struktur = Ton

Nach dieser Bestimmungsphase kann das Material Lehm näher betrachtet und können Fragen diskutiert werden.

- Warum eignet sich Lehm als Baustoff?
- Welche Bodeneigenschaften hat Lehm?
- Wo kommt er vor?

Zudem können die Kinder eine Figur oder ein kleines Objekt aus Lehm formen.

Anmerkung:

Exkursionen zu Lehmstandorten im Gelände sind sinnvoll. Das Töpfereimuseum Raeren bietet zum Ton pädagogische Aktivitäten an.

Info:

Die Bodenart bezeichnet die Korngrößenzusammensetzung der mineralischen Bodensubstanz. Es wird zwischen Sand, Schluff und Ton unterschieden. Lehm ist ein Gemisch aus den drei Bodenarten, wobei sich idealer Lehm aus 50 bis 60 % Sand, 25 bis 30 % Schluff und 20 bis 25 % Ton zusammensetzt.

Die Korngrößen betragen:

Sand: 0,063-2 mm

Schluff: 2-63 µm

Ton: unter 2 µm





LEHMSTEINE HERSTELLEN

Lehm erhärtet an der Luft und wird durch die Zugabe von Wasser wieder weich und formbar. Dadurch ist er sehr vielseitig als Gestaltungs- und Baumaterial zu verwenden. Lehm ist ein alter Baustoff, so wurden auch Fachwerkhäuser vielfach mit Lehm (entweder mit einem Stroh-Lehm-Gemisch oder mit Lehmziegeln) „ausgefacht“.

Mithilfe einer einfachen Schalung können Kinder gleichmäßige Steine aus Lehm herstellen. Dazu werden zuerst die zwei Latten gegenübergestellt und die Streben mithilfe von Schraubzwingen verschraubt. Von beiden Seiten wird die Schalung mit Schrauben zusammengehalten. Das Lehm-Stroh-Gemisch wird mit Wasser zu einem dicken Brei vermischt und in Schichten in die Schalung gefüllt. Jede Schicht muss mit dem Holzstock festgestampft werden, damit sich der Lehm gleichmäßig verdichtet. Zum Schluss wird die Oberfläche glatt gestrichen. Die Steine müssen mindestens einen Tag trocknen. Danach können die noch feuchten Lehmsteine vorsichtig aus der Schalung gelöst werden. Nach einer Trockenzeit von mindestens vier Wochen können die Steine zum Bauen verwendet werden.

ZEITAUFWAND:

2 Stunden (ohne
Trocknung und
anschließende Bauphase)

ORT:

draußen

MATERIAL:

Lehm-Stroh-Gemisch, ein
Holzstock zum Stampfen,
Wasser; für die Schalung:
zwei 2 m lange, 10 cm
breite Latten, Streben von
20 x 10 x 2 cm, Schrauben,
Schraubzwingen,
Schraubenzieher

VORBEREITUNG:

evtl. die Schalung

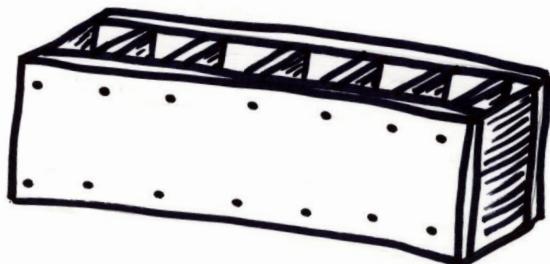
DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN

KARTE 13



Zum Mauern werden sie leicht angefeuchtet (kurz ins Wasser legen), als Mörtel dient feuchter Lehm.

Mit Lehm können viele Projekte durchgeführt werden. So kann man ein Modell bzw. eine Wand eines Fachwerkhauses erstellen oder ein Spielhaus errichten. Es können aber auch Skulpturen und sogar begehbarer Spielgerüste geschaffen werden.





LEONARDO-BRÜCKE

Entwickelt wurde das System der Leonardo-Brücke von dem italienischen Renaissance-Künstler Leonardo da Vinci (1452-1519). Diese Brücke besteht aus gleichen Holzteilen und trägt sich selber. Sie kommt ganz ohne Schrauben, Nägel oder Seile aus und war ursprünglich für Soldaten gedacht, um Hindernisse schnell überwinden zu können.

Bau einer kleinen Brücke

Schon mit acht Hölzern lässt sich eine kleine Brücke bauen. Alle Hölzer sollten die gleiche Länge und Breite haben.

Die Abbildungen zeigen die Vorgehensweise. Nach dem vierten Schritt kann die Brücke mit weiteren fünf Hölzern erweitert werden.

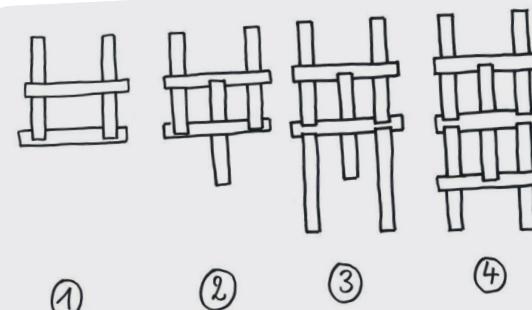
Dazu wird wieder mit dem ersten Schritt begonnen.

ZEITAUFWAND:
projektabhängig

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Hölzer (30 cm lang, 5 cm breit). Die Hölzer bekommt man z. B. im Baumarkt.

VORBEREITUNG:
Erkundungsphase Brücken



Weiter geht's auf der Rückseite >>>

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 14





DA FEHLT DOCH WAS

Die Kinder bekommen vorbereitete Bildausschnitte von Denkmälern oder Dorfplätzen. Aufgabe ist es, diese Ausschnitte zu ergänzen und mit eigenen Gestaltungsvorschlägen zu füllen. Dabei können verschiedene Themen vorgegeben werden (z. B. soll die Gestaltung sich an einer bestimmten Zeitepoche orientieren). Am Ende wird das gesamte Originalbild präsentiert und alle Bilder werden zu einer Ausstellung zusammengestellt.

ZEITAUFWAND:

2 Stunden

ORT:

drinnen

MATERIAL:

Bildausschnitte (Schwarz-Weiß-Fotografien) der zu gestaltenden Gebäude, Zeitschriften, Farben, buntes Papier, Kleister, Stifte

VORBEREITUNG:

Bildausschnitte
vorbereiten

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be
- Denkmäler und
Landschaften

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN
KARTE 15





DENKMAL-ABC

A wie Architektur, B wie Baudenkmal – das Denkmal-ABC eignet sich gut als Einstieg in den Themenbereich Denkmal. Kinder und Jugendliche erstellen gemeinsam (oder in Kleingruppen) ein Denkmal-ABC, d. h. zu jedem Buchstaben des Alphabets wird ein Begriff aus dem Denkmalbereich gewählt. Die Begriffe werden notiert und gemeinsam besprochen.

- Handelt es sich um einen übergeordneten Begriff?
- Kommt dieser Begriff nur in einer bestimmten Zeitepoche vor?
- Handelt es sich um einen Begriff aus der Materialkunde?

Abschließend werden die Begriffe zu Gruppen sortiert und zusammengefasst.

Alternative:

Mehrere Kleingruppen erstellen ein eigenes Denkmal-ABC. Mithilfe eines Spiels erfahren die Gruppen untereinander, welche Begriffe sie ausgewählt haben.

- 26 Karten (jeweils mit einem Buchstaben des Alphabets) liegen mit der Buchstabenseite auf dem Tisch.
- Ein Buchstabe wird nun gezogen und die Mitglieder der einzelnen Gruppen rufen schnell ihren Begriff heraus.

Weiter geht's auf der Rückseite >>>



AB 10

ZEITAUFWAND:

60 Minuten

ORT:

drinnen

MATERIAL:

Papier, Stifte bzw. Tafel

VORBEREITUNG:

Karteikarten mit den einzelnen Buchstaben erstellen



- Die Gruppe, die als Erste einen neuen Begriff benennt, bekommt den Punkt, d. h. das auch die Gruppe einen Punkt erhält, wenn sie ihren Begriff zwar später als eine andere Gruppe ruft, es sich aber um einen anderen Begriff handelt.
- Am Ende werden die Begriffe gemeinsam in einer Liste aufgeschrieben.

Durch eine Erweiterung der Aufgabenstellung (z. B. könnten auch Teile eines Hauses als Lösung genannt werden) kann die Aktivität auch für jüngere Kinder interessant werden.

Beispiel für ein Denkmal-ABC

A Architektur	J Jugendstil	S Sanierung
B Baudenkmal	K Kulturerbe	T Tage des offenen Denkmals
C christliche Kulturgüter	L Landschaft	U Unterschutzstellung
D Denkmalschutz	M Mühle	V Villa
E Entkernung	N Nachhaltigkeit	W Weltkulturerbe
F Fachwerkhaus	O Ortsbild	X vielleicht fällt euch ja was ein
G Giebel	P Planung	Y Yachthafen
H Haustür	Q Qualität	Z Ziegelstein
I Industriedenkmal	R Restaurierung	



TAGE DES OFFENEN DENKMALS

Am zweiten Wochenende im September finden jährlich die „Tage des offenen Denkmals“ statt. An diesem Wochenende öffnen viele denkmalgeschützte Gebäude ihre Türen und es finden Führungen zu festgelegten Themen statt.

Wie aber erleben Kinder und Jugendliche die historischen und denkmalgeschützten Gebäude an den anderen Tagen im Jahr? Was und wodurch erfahren sie etwas über den Denkmalschutz, über das Verfahren, die Planung und die Instandsetzung von Bauten und Landschaften, die eine geschichtliche Bedeutung für das Dorf, die Stadt, die Region haben? Wissen sie etwas über die Arbeit von Restauratoren, Architekten und Denkmalpflegern?

Mit Veranstaltungen, Mitmachaktionen und Workshops über das Jahr verteilt können Wissenslücken gefüllt werden. Gerade in der Ferienzeit werden so auch Kinder und Jugendliche angesprochen.

Denkbar wäre es, ein Informationsfest unter dem Motto „Die Denkmäler unseres Ortes“ an einem der anderen Tage im Jahr durchzuführen. Auf einer öffentlichen Fläche, die sich einen Tag lang in einen „Platz des Denkmals“ verwandelt, könnten (nicht nur) interessierte Kinder und Jugendliche das Thema Denkmalschutz und Denkmalpflege an verschiedenen Stationen kennen lernen.

ZEITAUFWAND:
programmababhängig

ORT:
drinnen und draußen

VORBEREITUNG:
programmababhängig

LINK:
www.ostbelgienkulturerbe.be
- Denkmäler und
Landschaften



Die denkmalgeschützten Gebäude sollten so zum Leben erweckt werden und ihre Geschichte erzählen.

Beispiele für mögliche Stationen sind:

1. Station Berufe: Berufe rund um die Denkmalpflege, aber auch rund um den Hausbau allgemein werden vorgestellt.
2. Station Denkmalschutz im Ministerium mit Denkmalquiz: Wer kennt sich aus mit der Arbeit des Denkmalschutzes im Ministerium?
3. Station „Modelle unserer Stadt/unseres Dorfes“: Kinder und Jugendliche können Modelle der Stadt/des Dorfes oder/und einzelner Gebäude anfertigen.
4. Station Stadtrallye: Eine Stadtrallye führt zu historischen und denkmalgeschützten Gebäuden und Objekten.
5. Station Kinder planen ihre Stadt/ihr Dorf: Was wünschen sich Kinder und Jugendliche für ihren Ort?
Mit Worten oder Zeichnungen geben sie ihrem Wunschorst ein Gesicht.
6. Station Fachwerkwand: Unter fachlicher Leitung entsteht eine Fachwerkwand mit einem Lehm-Stroh-Gemisch.

Alternative

Ein solcher Tag kann ergänzt werden mit einem historischen Motto (Mittelalter, Ritter, Leben im 19. Jahrhundert), so dass auch die Gaukler und Musiker nicht zu kurz kommen. Dennoch sollte der Schwerpunkt auf die Präsentation der heutigen Denkmalschutzarbeit gelegt werden. An diesem Tag kann auch das jeweils jährliche Motto der „Tage des offenen Denkmals“ vorgestellt und eventuell auf mögliche Veranstaltungen hingewiesen werden.



WER KÜMMERT SICH UMS DENKMAL?

Bei diesem Projekt sollen sich Kinder und Jugendliche mit dem Begriff Denkmalschutz und Denkmalpflege befassen. Was verbirgt sich dahinter?

Kernfragen einer Recherche können die folgenden sein:

- Seit wann gibt es Denkmalschutz und Denkmalpflege?
- Was sind die Aufgaben?
- Über welche Eigenschaften muss eine Landschaft, ein Denkmal oder ein Ensemble verfügen, um als Denkmal anerkannt und unter Schutz gestellt zu werden?
- Wer kann etwas unter Denkmalschutz stellen?
- Wer kann einen Vorschlag zur Unterschutzstellung einreichen?
- Wer kümmert sich um Unterhalt und Instandhaltung des Denkmals und wie erfolgt das Verfahren einer Denkmalgenehmigung?
- Was sind die rechtlichen Hintergründe für den Schutz?
- Was ist die Königliche Denkmal- und Landschaftsschutzkommission (KDLK) und was macht sie?

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Papier, Stifte,
Internetanschluss

VORBEREITUNG:
Bearbeitung der Karte
„Was ist ein Denkmal?“,
evtl. Denkmalliste
anfordern, Kontakt mit dem
zuständigen Fachbereich im
Ministerium aufnehmen

LINK:
www.ostbelgienkulturerbe.be,
denkmalschutz@dgov.be



Die Kinder und Jugendlichen können dabei folgendermaßen vorgehen:

- Internet- und Literaturrecherche durchführen
- Kontakt zum zuständigen Dienst im Ministerium aufnehmen, Fragen stellen und Interviews führen
- Aufstellen einer Kriterienliste, die für eine Unterschutzstellung notwendig ist
- Auswertung der recherchierten Daten
- Anschließend Dokumentation der Themenbereiche auf einem Plakat

Alternative:

Mithilfe der zusammengestellten Kriterienliste erkunden die Jugendlichen die Umgebung nach erhaltenswerten und denkmalwerten Gebäuden und dokumentieren diese. Um Informationen zu einzelnen Gebäuden zu erhalten, lohnt es sich, neben dem Kontakt zum zuständigen Dienst im Ministerium auch Heimat-, Dorf-, Geschichts- und Naturschutzvereine anzusprechen.



DENKMAL UND BERUF 1/2

Zahlreiche Berufsgruppen sind im Bereich der Bau- und Bodendenkmalpflege tätig, so z. B. die Kunsthistoriker, die Archäologen, die Architekten und Stadtplaner sowie die Restauratoren für Stein, Gemälde und Holz.

Andere Berufsgruppen können für den Themenbereich Denkmalschutz und Denkmalpflege sensibilisieren und Wissen vermitteln, so z. B. die Museumspädagogen, die Lehrer, die Stadtführer oder Journalisten.

Die folgende Aktivität bringt Kindern und Jugendlichen diese Berufsvielfalt näher. Im Mittelpunkt stehen ein renovierungsbedürftiges Gebäude und weitere denkmalgeschützte Objekte. Zunächst überlegen die Jugendlichen gemeinsam, welche Berufsgruppen infrage kommen. Danach recherchieren sie in Gruppenarbeit mithilfe des Internets über mögliche Berufsfelder. Die Ergebnisse werden zusammengetragen und auf einem Plakat dargestellt. Dabei können die Berufe unterteilt werden in die Berufe, bei denen Fachwissen aus dem Bereich der Denkmalpflege und des Denkmalschutzes notwendig ist und in die Berufe, die für Kulturerbe und für Denkmäler sensibilisieren und Wissen vermitteln.

ZEITAUFWAND:

mindestens 2 Stunden

ORT:

drinnen

MATERIAL:

PC mit Internetanschluss, notfalls auch Smartphone, Literatur, Wäscheklammern, Stifte, Papier, Plakatkarton

VORBEREITUNG:

Karten mit Berufsbezeichnungen

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be



Abschließend kann das Wissen mit einem Spiel gefestigt werden. Jedes Kind bekommt einen Zettel mit einem Berufsnahmen auf den Rücken geheftet. Pärchenweise versuchen sie danach in Interviewform den „eigenen“ Beruf herauszufinden. Dabei sind Fragen erlaubt, die mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind. Sind alle Berufe gefunden, bilden sich erneut Paare. Diesmal geht es darum, „seinen“ Beruf anzupreisen und den Partner von der Nützlichkeit zu überzeugen.

Beispiele für Berufe:

**Denkmäler bewahren, pflegen, erhalten,
erschließen und nutzen**

- Archäologe/in
- Architekt/in
- Bauzeichner/in
- Denkmalpfleger/in
- Volkskundler/in
- Kunsthistoriker/in
- Restaurator/in für Gemälde
- Restaurator/in für Holz
- Restaurator/in für Stein
- Stadtplaner/in

**Über Denkmäler informieren und
Menschen sensibilisieren**

- Stadtführer/in
- Museumspädagoge/in
- Lehrer/in
- Journalisten



DENKMAL UND BERUF 2/2

Beispielhaft werden die Berufsfelder der Denkmalpfleger, der Archäologen, der Architekten, der Kunsthistoriker, der Restauratoren und der Stadtplaner kurz skizziert.

Denkmalpfleger/in: Baudenkmalpfleger beschäftigen sich mit der Bau- und Restaurierungsgeschichte des Baudenkmals und machen Vorschläge für den Umgang mit den denkmalwerten Gebäuden. Sie sprechen mit den Eigentümern, beraten sie und helfen ihnen. Das Ziel ist es, möglichst viel Originalsubstanz zu erhalten. Denkmalpfleger werden oft als Anwalt des Denkmals bezeichnet.

Archäologe/in: Archäologen beschäftigen sich mit den oft oberirdisch nicht sichtbaren Zeugnissen der Vergangenheit im Boden. Der Archäologe erstellt Gutachten zu öffentlichen Planungen und Bodendenkmälern. Bei Grabungen bewertet er die Funde, die uns dann ein Bild vom Alltag und der Lebensweise unserer Vorfahren vermitteln.

ZEITAUFWAND:

mindestens 2 Stunden

ORT:

drinnen

MATERIAL:

PC mit Internetanschluss, notfalls auch Smartphone, Literatur, Wäscheklammern, Stifte, Papier, Plakatkarton

VORBEREITUNG:

Karten mit Berufsbezeichnungen

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN KARTE 20



Architekt/in: Architekten setzen sich bei Planungen mit der Konstruktion und den Materialien sowie der Baugeschichte des Gebäudes auseinander. Im Zuge der Planung wird versucht, die Wünsche des Eigentümers mit dem Ziel, möglichst viel der Originalsubstanz eines Denkmals zu erhalten, in Einklang zu bringen.

Kunsthistoriker/in und Bauhistoriker/in: Kunsthistoriker und Bauhistoriker beschäftigen sich mit der Dokumentation und der Erforschung von Baudenkmälern. Sie forschen in den Archiven zur Bau- und Restaurierungsgeschichte und interpretieren sie. In der Auseinandersetzung mit der Restaurierungsgeschichte machen sie Vorschläge für den Umgang mit den denkmalwerten Gebäuden.

Restaurator/in: Restauratoren beschäftigen sich mit dem Erhalt und der Pflege von Denkmälern. Ziel ist es, originale Substanz zu konservieren und zu restaurieren. Lose Bestandteile zu festigen und ggf. kleine Ergänzungen vorzunehmen gehört gleichfalls zu ihren Aufgaben. Aufgabe der Restauratoren ist es, Altes zu erhalten und geeignete Restaurierungsverfahren vorzuschlagen und anzuwenden.



ALLTAGSGEGENSTÄNDE ERZÄHLEN

Jugendliche erforschen Erinnerungsstücke aus Familienbesitz. Zunächst muss jeder einen Gegenstand, der ihn interessiert und über den es sich zu forschen lohnt, zu Hause „ausgraben“. Das können z. B. sein: Münzen, Taschenuhren, Vasen, Rosenkränze, Schmuck, Zeugnisse etc.

Das Projekt unterteilt sich in folgende Phasen:

1. Finden

Zunächst üben die Kinder, wie sich mit einem Gegenstand Geschichten erzählen lassen. Hilfreich sind hier anschauliche Beispiele.

2. Probieren

Dann müssen die Kinder entscheiden, ob sich der mitgebrachte Gegenstand zu Forschungszwecken überhaupt eignet. Orientierung geben hier folgende Leitfragen:

- Wirkt der Gegenstand alt (und warum)?
- Lässt sich der Weg in die Familie rekonstruieren?
- Erzählt der Gegenstand eine Geschichte? (Dazu wird unter Umständen auch die Oberfläche des Gegenstandes erkundet.)

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Zeichenpapier, Malstifte,
Fotoapparat, Internetzugang,
Plakatkarton

VORBEREITUNG:
Planung des Projektverlaufs,
Beispiele für Gegenstände,
die Geschichten erzählen
können

DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN

KARTE 21



3. Entwirren und Erkunden

Die Kinder ordnen ihren Gegenstand in Kategorien ein, die sich aus der Gegenstandswahrnehmung ableiten (Material, Bestandteile...). Anschließend fragen sie nach der Vergangenheit des Gegenstandes, z. B. Alter, Funktion, Bedeutung.

4. Forschen

Diese Phase orientiert sich sehr an dem Gegenstand als solchem. Die Kinder klären z. B. Materialienfragen (beim Schlosser, Uhrmacher, Tischler ...), besuchen (Zeitungs-) Archive oder Museen, führen Gespräche mit Zeitzeugen.

5. Auswerten und Präsentieren

Die Kinder besprechen in ihrer Lerngruppe die Ergebnisse und erstellen gemeinsam ein Ausstellungsplakat.

Checkliste:

Oberfläche des Gegenstandes

- Zeichnung
- Foto
- Vermessung
- Material
- Erhaltungszustand
- Fundumstände

Gegenwart

- Rolle in der Familie
- Wert
- Ähnliche Gegenstände heute

Forschungswege

- Familienbefragung
- Expertenbefragung
- Bücherei-/Archivbesuch
- Internetrecherche

Vergangenheit

- Wege des Gegenstandes in der Familie
- Herstellungsweise
- Alter
- Herkunft
- Verwendungszweck
- Gebrauchsgegenstand
- Wert
- Gegenstandsvorfahren



ALT WIE EIN BAUM

Bei dieser Aktivität lernen die Kinder einen historischen Garten oder einen Park kennen, indem sie sich auf die Suche nach den alten Bäumen machen. Welche Baumarten können besonders alt werden? Wie dick können Bäume werden? Und wie hoch werden sie? Diese Fragen werden im Laufe der Exkursion beantwortet. Die Gruppe erstellt von allen Bäumen, die sie findet, jeweils einen Baumsteckbrief. Abschließend wird ein Foto gemacht. Die Ergebnisse können auf Plakaten gesammelt und ausgestellt oder zu einem Heft zusammengefasst werden.

Messung des Stammumfangs

1. Ein Seil wird in einem Meter Höhe um den Stamm gespannt und anschließend wird die Länge des Seiles gemessen.
2. Die Kinder fassen sich an die Hände und messen mit ihrer Armlänge. Wie viele Kinder braucht man für welchen Baum?

ZEITAUFWAND:

abhängig von der inhaltlichen Ausgestaltung, mindestens 60 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

Papier, Stifte, Fotoapparat, Maßband, Seil

VORBEREITUNG:

Erkundigungen über das Alter ausgewählter Bäume einholen



Messung der Höhe des Baumes

1. Ein Kind geht so weit vom Baum weg, bis es die Spitze des Baumes sehen kann, wenn es durch die Beine nach hinten guckt. Nun muss der Abstand zwischen Baum und Kind gemessen werden. Dieser Abstand entspricht der ungefähren Höhe des Baumes.
2. Ein Stock wird mit ausgestrecktem Arm senkrecht gehalten, wobei die Hand eine waagerechte Linie mit den Augen bildet. Der Teil des Stocks, der sich oberhalb der Hand befindet muss dabei genauso lang sein wie der Arm des messenden Kindes. Nun entfernt sich das Kind so weit vom Stamm, bis es über die Stockspitze die Baumspitze anpeilen kann. Der entstandene Abstand von Kind zum Baum wird ausgemessen und mit der Größe des Kindes addiert.

Infos:

In unseren Breitengraden können besonders Eichen sehr alt werden. Für die Tierwelt ist die Eiche ein großartiger Baum, der vielen Lebewesen Lebensraum bietet. Allein über 350 unterschiedliche Insekten leben auf und von dieser Baumart.



DENKMÄLER UND LANDSCHAFTEN

KARTE 22 / 2



Schätzung des Alters des Baumes

Das Alter eines Baumes lässt sich genau durch Zählen der Jahresringe an einem Baumstumpf oder einer Baumscheibe bestimmen. Bei lebenden Bäumen lässt sich das Alter nur sehr grob schätzen. Man sollte bei dem Ergebnis immer die Art (schnellwüchsig, langsamwüchsig) und den Standort (freistehend, im Wald) mit berücksichtigen. Mit etwas Erfahrung dient diese einfache Methode jedoch gut zu einer ersten Orientierung.

In etwa 1 m Höhe wird der Umfang des Baumes ausgemessen (in cm) und durch 2 geteilt. Daraus ergibt sich das ungefähre Alter des Baumes.



Baumsteckbrief

Der gesuchte Baum heißt.....

Höhe..... Umfang.....

Die Rinde ist.....

Die Form der Blätter ist.....

Beschreibung der Früchte.....

So sieht ein Blatt aus (zeichne ein Blatt)

Rubbelbild der Rinde:



MIT ALLEN SINNEN

Bei dieser Aktivität handelt es sich um eine Partnerübung. Ziel des Spiels ist es, einen Garten mit allen Sinnen zu erkunden und auf sich wirken zu lassen. Jeweils zwei Kinder oder Jugendliche bilden ein Paar, das sich gegenseitig durch den Garten führt. Eine Person hat dabei eine Augenbinde auf und lässt sich vom Partner/von der Partnerin zu verschiedenen Sinnesstationen führen, die die führende Person selbstständig auswählt und ansteuert. An einer Station soll gefühlt und getastet werden, an einem weiteren Standort steht das Riechen im Vordergrund. An der Sehstation darf die geführte Person die Augenbinde für einige Sekunden abnehmen und einen Bildausschnitt in sich aufnehmen. Weiterhin soll etwas Essbares aus dem Garten erschmeckt werden. Schließlich hat das geführte Kind noch die Aufgabe, sich an einem bestimmten Platz für einige Minuten nur auf die umgebenden Geräusche zu konzentrieren. Sind es wohl mehr als fünf?

Dann werden die Rollen getauscht und die führende Person lässt sich nun selber den Weg weisen. Abschließend gehen die Partner noch einmal gemeinsam mit „sehenden“ Augen zu den einzelnen Stationen.

ZEITAUFWAND:

60 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

Augenbinden

VORBEREITUNG:

keine





Alternative

Bei kleineren Gruppengrößen kann die Leitung das Kommando übernehmen und die Kinder gemeinsam zu den einzelnen Stationen führen. Dazu stellen sich alle hintereinander auf und halten sich jeweils an der Schulter der vorderen Person fest.

Anmerkungen

Sich führen zu lassen bzw. selbst zu führen erfordert ein großes Maß an Vertrauen und setzt eine gewisse Einführung und Übung voraus. Vor dem Spiel sollte eine Technik des Führens vorgestellt werden und nach Beendigung des Spiels sollten die Kinder die Möglichkeit zur Reflexion haben. In welcher Rolle haben sie sich besser gefühlt? Haben sie ihrem/r Partner/in vertraut? Zudem müssen die Kinder für die Station „Schmecken“ über Kenntnisse verfügen, welche Pflanzenteile gegessen werden können und welche nicht. Bei Unsicherheiten auch seitens der Lehrkraft kann diese Station auch wegfallen bzw. können essbare Früchte und Kräuter vorab vorbereitet und aufgestellt werden.



GARTENDETEKTIVE

Bei dieser Aktivität wird die Wahrnehmung der Kinder und Jugendlichen für Details geschult und die Artenkenntnis vertieft und erweitert. Als Gartendetektive haben die Kinder und Jugendlichen die Aufgabe, eine bestimmte Pflanze und/oder Pflanzengruppe innerhalb eines Parks zu finden. Dazu werden einzelne Gruppen von je 2 – 4 Kindern gebildet. Diese Gruppen erhalten ein Foto der gesuchten Pflanze an ihrem Standort, einen vorbereiteten Steckbrief mit Namen und Eigenschaften ihres Suchobjekts sowie eine Skizze des Parkgeländes. Haben die Gruppen „ihre“ Pflanze gefunden, gilt es nach weiteren Exemplaren dieser Art im Park zu forschen und die Standorte in der Skizze einzutragen.

Folgende Fragen sollten beantwortet werden:

- Handelt es sich um eine heimische Pflanze?
- Wann wurde die Art angepflanzt?
- Besitzt die Art eine gestaltbildende Funktion für den Park?
- Kann die Pflanze genutzt werden? Wenn ja, wofür?
- Gibt es Geschichten rund um diese Pflanze?



AB 10

ZEITAUFWAND:

90 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

Papier, Stifte, Steckbriefe, Fotos, evtl. einen Fotoapparat pro Gruppe

VORBEREITUNG:

Steckbriefe und Bilder vorbereiten



Zur Beantwortung einzelner Fragen kann es notwendig sein, Personal und Fachleute zu befragen. Abschließend stellt jede Gruppe ihre Pflanze kurz vor.

Die Ergebnisse können zu einem späteren Zeitpunkt von den Jugendlichen aufgearbeitet werden. Jede Gruppe erstellt ein Plakat ihrer Pflanze.

Alternative

Die Jugendlichen haben die Aufgabe, eine Pflanzenart zu erkunden, ohne vorab die Art an einem speziellen Ort ausfindig zu machen.



BAUERNGARTEN

Die vorliegende Projektidee sieht den Aufbau eines traditionellen Bauerngartens mit typischen Pflanzensorten und der Verwendung von natürlichen Baumaterialien vor. Mit Kindern und Jugendlichen einen Bauerngarten anzulegen setzt eine gute Planung und ein großes Engagement voraus. Wird dies berücksichtigt, kann sich ein Garten zu einem lebendigen Ort der Begegnung entwickeln und nachhaltig genutzt werden.

Einen Bauerngarten kann man einrichten:

- als Schulgarten
- als öffentlich zugänglicher Garten
 - auf Ebene der Gemeinde
 - im Rahmen der Jugendarbeit von Jugendorganisationen, Vereinen und Kirchen

Bauerngarten als Schulgarten

Schulen besitzen oftmals Grünflächen, die sich zur Nutzung als Bauerngarten anbieten. Wichtig ist die Einbindung des Gartens in ein fächerübergreifendes Konzept, welches von mehreren Lehrkräften unterstützt und genutzt wird. Die Pflege eines Bauerngartens könnte in Form einer Patenschaft jeweils für ein Jahr von einer Jahrgangsstufe übernommen werden. Dabei kann es sinnvoll sein, eine Art Pachtvertrag zu schließen.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
draußen

MATERIAL:
Pflanz- und Naturmaterialien, Literatur, Gartenwerkzeuge

VORBEREITUNG:
gute Vorbereitung und Planung notwendig



Ein Garten an der Schule bietet:

- fächerübergreifendes Lernen: Die Schülerinnen und Schüler erfahren neben dem praktischen Wissen Nachhaltigkeit, Naturverständnis und Einblicke in gesunde Ernährung.
- eine aktive Gestaltung des Schulumfelds: Die Schülerinnen und Schüler identifizieren sich stärker mit ihrer Schule.
- einen Einblick in ökonomisches Handeln: Bei einem großen Garten ist es denkbar, dass die verantwortlichen Schülerinnen und Schüler ihre Produkte vermarkten.

Bauerngarten als öffentlich zugänglicher Garten

Ein öffentlich nutzbarer Garten wertet die Wohnqualität auf und kann sich zu einem Gemeinschaftsprojekt entwickeln, bei dem generationsübergreifend zusammengearbeitet wird.

Typische Gestaltungsmerkmale des Bauerngartens

- Grundriss rechteckig oder quadratisch
- Klare Gliederung in vier gleiche Teile mit rechtwinklig angeordneten Wegen
- Mittig angeordnetes Wegekreuz
- Wege eingezäunt oftmals mit einer niedrigen Buchsbaumhecke

Info:

Vorbild der Bauerngärten mit ihren typisch geometrisch ausgerichteten Gartenstrukturen und dem üppigen Pflanzenwuchs waren in unserer Kultur die Klosterhäuser. Bauerngärten sind sehr vielseitig und zeichnen sich durch ein Nebeneinander von Nützlichem und Schöinem aus. Neben Nutzpflanzen finden sich eine Reihe von typischen Pflanzen wie Ringelblume oder Pfingstrose in einem Bauerngarten.



MIT PFLANZEN SCHREIBEN

Diese Aktivität fördert die Artenkenntnis und hilft erlerntes Wissen zu festigen. Durchgeführt wird sie in Gärten und Parks, in denen auch naturnahe Bereiche vorherrschen, aus denen die Kinder und Jugendlichen einzelne Teile, wie z. B. ein Blatt, den Pflanzen entnehmen können. Die Teilnehmenden erhalten die Aufgabe, zu den Buchstaben ihres Namens jeweils eine Pflanze zu suchen, die mit dem gleichen Buchstaben beginnt. Karla könnte also aus einem Kastanienblatt, zwei Ahornblättern, einer Ringelblumenblüte sowie einer Blüte der Lichtnelke ihren Namen schreiben. Findet ein Kind keine passende Pflanze für einen Buchstaben, kann dieser auch aus Pflanzenteilen „gebastelt“ werden.

Alternative

Gemeinsam können die Teilnehmenden versuchen, jeden Buchstaben des Alphabets zu legen. Ebenfalls können sie sich kurze Briefe schreiben.

ZEITAUFWAND:

60 Minuten

ORT:

draußen

MATERIAL:

evtl. weißes Tuch

VORBEREITUNG:

keine



Anmerkung

Vor Beginn jeder Aktivität, bei denen Pflanzenteile benötigt werden, sollte über die Art und Weise des „Sammelns“ gesprochen werden. Pflanzenteile dürfen nicht von geschützten bzw. seltenen Pflanzen genommen werden. So reicht es oftmals, der Natur ein Blütenblatt zu entnehmen, anstatt die ganze Pflanze aus dem Boden zu reißen.



GEOMETRISCHER MINIGARTEN

Gärten der Renaissance- oder Barockzeit zeichnen sich durch eine klare Geometrie und durch symmetrische Strukturen aus. Um Kindern und Jugendlichen diese Gartengestaltung begreifbar zu machen, können sie einen Miniaturgarten aus einjährigen Sommerblumen anlegen. Dabei entscheiden Platzbedarf und vorhandener Zeitrahmen darüber, wie komplex die Strukturen aufgebaut werden können.

Der Verlauf im Einzelnen:

- In Kleingruppen werden Pflanzvorschläge erarbeitet. Jede Gruppe zeichnet ein Muster auf.
- Gemeinsam werden die Ergebnisse besprochen und ein Endmuster wird erstellt.
- Nun folgen die Recherche und die Auswahl geeigneter Pflanzen. Dabei sollten auch die Farbkombinationen und die Blütezeit berücksichtigt werden.
- Die Praxisarbeit kann beginnen. Zuerst wird der Boden vorbereitet, dann wird sorgfältig mithilfe einer Schnur das Muster abgesteckt, evtl. ist es dabei nötig, aus Pappe entsprechende Schablonen vorzubereiten.

ZEITAUFWAND:

mehrere Tage bis Wochen

ORT:

drinnen und draußen

MATERIAL:

Gartengeräte, Samen, Kies oder Rindenmulch, Schnur, große Pappen, evtl. Buchsbaumplätzchen

VORBEREITUNG:

keine



- Mögliche Wege werden mit Material aufgefüllt und es wird gesät.
- Die Aufgaben der Pflegemaßnahmen wie Gießen werden verteilt.

Anmerkung

Mit Buchsbaumpflänzchen können kleine Hecken gestaltet werden. Dieses bietet den Vorteil, dass der Garten mehrere Jahre bestehen bleiben und jährlich neu bepflanzt werden kann.

Alternative

1. Alternativ oder zusätzlich kann sich auch jedes Kind (bzw. jede Kleingruppe) einen Minigarten aus Kresse in einem Schuhkarton oder einer Plastikschale anlegen.
2. Ein etwas aufwendigeres Projekt besteht darin, die Strukturen eines historischen Gartens, den die Kinder und Jugendlichen vorab besichtigt haben sollten, in Teilen originalgetreu nachzupflanzen.



HERBARIUM

Historische Gärten leben durch eine Vielfalt von Pflanzen. Kinder und Jugendliche lernen durch das Anlegen eines Herbariums (Sammlung gepresster Pflanzen) Pflanzen systematisch kennen.

Mit einem Herbarium lassen sich Blütenpflanzen oder Pflanzenteile wie z. B. Blätter gut aufbewahren. Diese wurden zuvor gesammelt, dann gepresst und getrocknet. Die Pflanzen können nach dem Trocknen auf ein Blatt Papier geklebt werden (vorsichtig mit einem dünnen Klebestreifen über dem Stängel). Dieses kann zusätzlich noch mit Folie bezogen werden. Um die Übersicht zu behalten, werden der Fundort, das Datum und der Name der Pflanze dazugeschrieben. Ein Ordner dient als Aufbewahrungsort für die einzelnen Blätter.



ZEITAUFWAND:

für die Presse 2 Stunden

ORT:

drinnen und draußen

MATERIAL:

für das Herbarium: Presse, Papier, Klebestreifen, Stifte, Ringordner

für eine Presse: 2 Sperrholzplatten, 4 Flügelschrauben, 4 Schrauben, Schraubzwinge, Bohrer, Säge, Löschpapier, Pappe

VORBEREITUNG:

keine



Weiter geht's auf der Rückseite >>>



Pflanzenpresse

Eine Pflanzenpresse lässt sich mit einfachen Mitteln selber herstellen. Zwei Sperrholzplatten (z. B. 40 x 30 cm) werden aufeinander gelegt und mit der Schraubzwinge zusammengepresst, so dass sie beim Bohren nicht verrutschen. An den vier Eckpunkten werden zunächst die Löcher eingezeichnet und dann wird vorsichtig durch beide Platten gebohrt. Die Pflanzenpresse wird durch vier Flügelschrauben zusammengehalten. Zwischen den Platten wird im Wechsel Löschkarton und Pappe (auf zwei Lagen Löschkarton folgt eine Lage Pappe) gelegt. Zwischen den Löschkartonlagen können die Pflanzen gepresst werden.



ALLEEN

Kinder und Jugendliche in Pflege, Erhaltung bzw. Neupflanzung von Alleen einzubinden, fördert die Identifikation mit der eigenen Gemeinde und vermittelt räumliche Zusammenhänge. Die vorgestellte Projektidee sieht zum einen das eigenständige Arbeiten von Kindern und Jugendlichen zum Thema historische und denkmalwerte Alleen vor, zum anderen sollte eine enge Kooperation der Landschaftsarchitekten, dem zuständigen Dienst im Ministerium und dem Forstamt erfolgen und die Betreuung durch entsprechendes Fachpersonal sichergestellt werden.

Möglicher Projektverlauf:

- Kinder und Jugendliche erkunden die Alleen ihrer Gemeinde.
- Sie erkunden, ob die Alleen denkmalwert sind im Sinne der Richtlinien des Denkmal-, Landschafts- und Naturschutzes.
- Sie erstellen einen Übersichtsplan.
- Sie entwerfen Informationstafeln.
- Sie entwickeln Vorschläge für deren Erhaltung.
- Sie betreuen langfristig als Gruppe (oder als Schule) einen bereits bestehenden Alleeabschnitt.
- Sie beteiligen sich an Pflanzungen neuer Alleen.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Stadtplan, Fotoapparat, Materialien zum Erstellen eines Übersichtsplans und der Infotafeln wie z. B. Pappe, dünnes Holz, Papier, Stifte, Schere, Kleber, Klebeetiketten, Laminiergerät, Laminierfolien. Für die Beteiligung an Pflegemaßnahmen: kindgerechtes Qualitätswerkzeug und Gartengeräte

VORBEREITUNG:
keine



Zu Beginn des Projekts informieren sich die Kinder und Jugendlichen mithilfe von Kartenmaterial über die Existenz von Alleen in ihrer Gemeinde. Eine Internetrecherche sowie Telefonate ergänzen diese Arbeitsphase. Die Kinder entscheiden sich für eine Allee, die sie genauer untersuchen und zu der sie einen detaillierten Plan und Informationstafeln herstellen wollen.

Es folgt eine Exkursion zum ausgewählten Standort. Die Bäume werden bestimmt, untersucht, fotografiert und gezeichnet. Die Ergebnisse werden in einem weiteren Arbeitsschritt aufgearbeitet. Es sollte sich eine erneute Exkursion anschließen, diesmal mit einem Experten aus der Denkmalpflege. Dabei werden verschiedene Standorte aufgesucht. Die Kinder erfahren Hintergründe und Wissenswertes.

Danach kann das gemeinsame weitere Vorgehen geplant werden. In welche Pflegemaßnahmen können die Kinder möglicherweise eingebunden werden? Können neue Alleen angepflanzt werden? Wenn ja, wo und welche Baumart bietet sich an?

Am Ende des Projekts sollte ein Aktionstag stattfinden, der auf schützenswerte Alleen aufmerksam macht. Auch das Anbringen von Informationstafeln kann als öffentlichkeitswirksame Aktion durchgeführt werden.

Infos

Alleen haben eine wichtige Funktion in unserer Kulturlandschaft. Neben den Aspekten der landschaftlichen Schönheit tragen sie als Verbindungsachsen zwischen Biotopen zur Artenvielfalt bei. Sie spenden Schatten, verringern den Straßenlärm, binden Staub und Abgase und produzieren Sauerstoff. Auch innerhalb des städtischen Siedlungsraumes bereichern Alleen die Lebensqualität. In einigen Städten existieren Grüngürtel, die aus der mittelalterlichen Stadtumfriedung und Teilen von Parkanlagen heraus entstanden sind.