

Programm Nationalpark Gesäuse

Montag: 14:30 – 18:00 Uhr

Programmpunkt	Erläuterung	Ungefähre Dauer
Kennenlernspiel		15 Min.
Vorstellung des Nationalparks:	Die SchülerInnen bereiten bereits im Vorfeld (in Schule, daheim?) in Kleingruppen Kurzreferate (Dauer ca. 5 Min.) zu diesen fünf Themenfeldern vor (alle Informationen können auf www.nationalpark.co.at gefunden werden) – die Infos werden dann von PS wenn notwendig ergänzt	30 Min.
<ul style="list-style-type: none">▪ Was wisst ihr über den Nationalpark Gesäuse allgemein? Wie viele Nationalparks gibt es in Österreich? Wo liegt das Gesäuse?▪ Welche Naturräume kommen im Nationalpark vor?▪ Welche spannenden Tiere und Pflanzen findet man hier?▪ Was kann man als Besucher im Nationalpark machen?▪ Wie verhält man sich richtig im Nationalpark?		
Geführte Wanderung entlang des Themenwegs „Lettmair Au“	Um den Weg und die Begebenheiten kennen zu lernen	45 Min.
Theoretischer Block „Orientieren“	Karte, Kompass, Maßstab, GPS-Geräte – wo befinden wir uns auf dieser Karte? Was ist das für eine Signatur? etc.	30 Min.
„Schnitzeljagd“	Aufgaben mit Karte und GPS-Gerät in der „Lettmair Au“ und Nachbesprechung	90 Min.

Aufgaben für „Schnitzeljagd“:

Anmerkung: Diese Aufgaben könnte ich noch als „Arbeitsblätter“ im Powerpoint aufbereiten oder wollen Sie das machen? Was ist ihre Einschätzung? Mehr Fragen oder weniger, leichter oder schwerer?

Aufgaben mit einer analogen Karte:

- Zeichne den Weidendom in der Karte ein!
- Bei welchem Bahnhof bist du aus dem Zug gestiegen?
- In welcher Himmelsrichtung liegt Johnsbach vom Weidendom aus gesehen?

- Weißt du, bei welchem Gasthof ihr übernachtet? Suche den Gasthof Ödsteinblick in der Karte und markiere ihn!
- Wie viele Kilometer sind es vom Weidendom nach Johnsbach (Tipp: wenn du mit offenen Augen durch die Gegend gehst kannst du deine Messungen und Berechnungen aus der Karte „absichern“)?
- Wie heißt der höchste Berg im Nationalpark Gesäuse?

Aufgaben zum Beobachten (bzw. wer bei der Führung gut aufgepasst hat...):

- Von welcher Himmelsrichtung in welche Himmelsrichtung fließt die Enns?
- Wie schnell fließt die Enns?
- Welche Temperatur hat die Enns?
- Und nun geht's ans Schätzen: wie viel Grad hat es heute an der Luft?
- Welches Tier lebt auf der Schotterbank?
- Welche Tiere finden wir im Tümpel beim Weidendom? Nenne mindestens zwei Tiere!

Aufgaben mit dem GPS-Gerät:

- Du hast auf deinem GPS-Gerät sechs Punkte markiert! Suche diese Punkte in der Lettmair Au (Achtung: die Punkte befinden sich entweder auf Wegen oder direkt neben Wegen!) und notiere, was genau du dort gefunden hast! **Anmerkung: diese Punkte würde ich gerne erst Anfang Mai mit dem GPS-Gerät markieren, um sicher zu gehen, dass das Signal nicht zu stark durch die Belaubung abgeschirmt ist.**
- Gehe bis zur „Jahreszeitenstation“ und schau mit deinem GPS-Gerät nach, welche Koordinaten dieser Punkt hat! Welche Koordinaten hat der Mittelpunkt des Weidendoms?

Vorbereitung:

Analoge Karten: PS

GPS-Punkte und Lösungen: PS

„Arbeitsblätter“: PS oder PH

Dienstag: 09:00 – 17:00 Uhr

Programmpunkt	Erläuterung	Ungefähre Dauer
Gemeinsame Wanderung von Johnsbach bis zum Weidendom mit einigen Fragestellungen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Punkt verorten bzw. mit GPS gefunden ▪ Höhenmessung ▪ Lärmmessung ▪ Temperaturmessung (in Bodennähe, 10cm über Boden, 100cm über Boden) ▪ Lichtmessung ▪ Kurze verbale Beschreibung dessen was man hier sieht 	Ich würde einige Punkte bereits vorgeben (z.B. das eine große Frauenschuh-Vorkommen als GPS-Punkt, ein paar unterschiedliche Standorte – Schotterbank, Auwald, Klimastation, Schottergräben, am Bach etc.) und ein paar Standorte verbal/ mit der Karte beschreiben, die die SchülerInnen dann finden und mit dem GPS verorten sollen. Hier geht's mir einfach um die Unterschiede bei den Messpunkten, die wir	Ganzer Tag mit Pausen

(Aufnahme) – dichter dann gemeinsam
Wald, Lichtung, „interpretieren“ können.
direkt am Bach, ...

Anmerkung: diese Punkte würde ich gerne erst Anfang Mai mit dem GPS-Gerät markieren, um sicher zu gehen, dass das Signal nicht zu stark durch die Belaubung abgeschirmt ist.

Vorbereitung:

Analoge Karten: PS

Aufnahmeblätter: PS oder PH mit oben angeführten Infos.

Mittwoch: 09:00 – 12:30 Uhr

Programmpunkt	Erläuterung	Ungefähre Dauer
Theoretischer Block	Wiederholung vom Montag,	30 Min.
„Orientieren“ Teil 2	ev. mehr ins Detail gehen	
Möglichkeit 1: Erstellen einer Schnitzeljagd von der gesamten Klasse	Die Klasse wird in Kleingruppen geteilt, und jede Kleingruppe erhält die Aufgabe für eine andere Kleingruppe eine „Schnitzeljagd“ zusammenzustellen – mit Orientierungsaufgaben.	ca. 90 Min. Vorbereitung, 60 Min. Suche und Nachbereitung
Möglichkeit 2: Schnitzeljagd wird von Kleingruppe erstellt – Restklasse: Wildnis-Spiel	Schnitzeljagd wird nur von einer „Spezial-Kleingruppe“ erstellt – die restliche Klasse spielt währenddessen das „Wildnis-Spiel“ (auf Orientieren abgewandelt)	s.o.
Abschlussspiel		30 Min.

Vorbereitung: keine notwendig.