

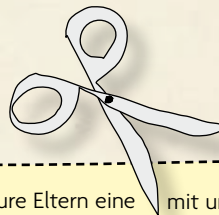
Magazin der Jugend des Deutschen Alpenvereins. Ausgabe 05/2010

KNOTENPUNKT.

Sei ein Alpinkid! S. 68 || Spielberg S. 69 || Die Geschichte vom kleinen Mann S. 70 || Die coolsten Sachen zum Draußenmachen S. 71 || Gämshenklein S. 73 || Gämshen zählen und gewinnen, Erbse-Comic S. 74 ||

Ein Heft für Kinder





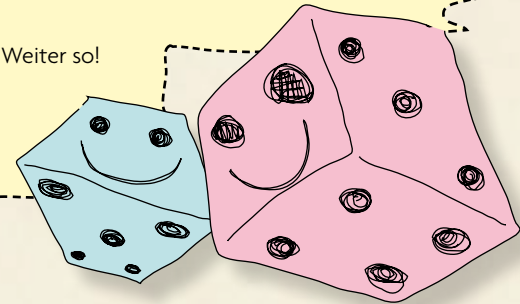
Das Wandern mag vielleicht des Müllers Lust sein. Euch Kindern ist es wohl eher eine Last, wenn es am Wochenende wieder heißt: Stiefel suchen, Rucksäcke packen, früh aufstehen. Auf einmal habt ihr vermutlich wieder so komische Kopfschmerzen und schlecht ist euch außerdem. Es hilft nichts, die Eltern kennen euch zu gut, Diskutieren zwecklos. Stunde um Stunde schleifen sie euch mit auf den Berg, viel zu anstrengend, und immer wieder heißt es „Nicht mehr weit“, „Wir sind gleich da“, „Ein halbes Stünd-

chen noch“ – nur seltsam, dass eure Eltern eine ganz andere Zeitmessung haben ...

Was tun? Der Mensch – auch schon der kleine – wächst mit seinen Aufgaben, also stellt euch welche. Es gibt viele Probleme, die entdeckt und noch gelöst werden wollen. Etwa: Wie baue ich einen Steinbogen? Oder einen Unterstand? Damit seid ihr schon ein Weilchen beschäftigt. Lange Forstwege könnt ihr durch eine Partie Stein-Boule aufpeppen. Und falls es auf der Hütte recht fad ist, probiert es doch einmal

mit unserem Würfelspiel. Einfach ausschneiden und mitnehmen – schon seid ihr in eurer Fantasie unterwegs auf den höchsten Bergen der Welt. Und dann ahnt ihr auch, wofür es sich lohnt, schon in jungen Jahren mit den Eltern in die Berge zu fahren und zu trainieren.

Weiter so!



SEI EIN ALPINKID!

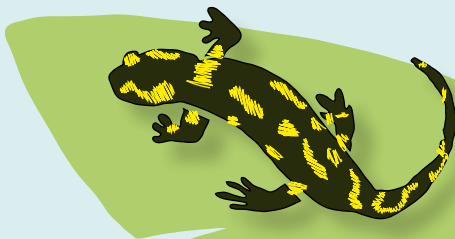
Unterwegs mit Salamander, Gämse und Adler

Seit 2009 können 6- bis 14-Jährige im DAV Alpinkids werden! Mitmachen ist ganz einfach. Entweder du besuchst regelmäßig die Gruppenstunden in deiner Sektion und bearbeitest dort die Aufgabenhefte der Alpinkids oder du nimmst an einem Jugendkurs aus dem Programm der Jugend des Deutschen Alpenvereins (JDAV) teil.

Was hast du davon? Jede Menge Spaß und Unternehmungen in der Gruppe! Außerdem lernst du einiges über Natur und Berge und wie man sich dort verhält. Als Lohn winken Urkunden und die Alpinkids-Abzeichen in den Altersstufen Salamander, Gämse und Adler.

Übrigens: Unter www.alpinkids.de findest du im Internet viele witzige Spiele, Anleitungen zum Floß- und Iglubau, spannende Infos über Berge und Tiere, Videos zum Klettern und vieles mehr.

Jugendleiterinnen und Jugendleiter können die Alpinkids-Materialien (Aufgabenheft, Urkunde und Abzeichen) mit dem Bestellformular bei der JDAV zum Preis von 7 Euro pro 10er-Set bestellen.



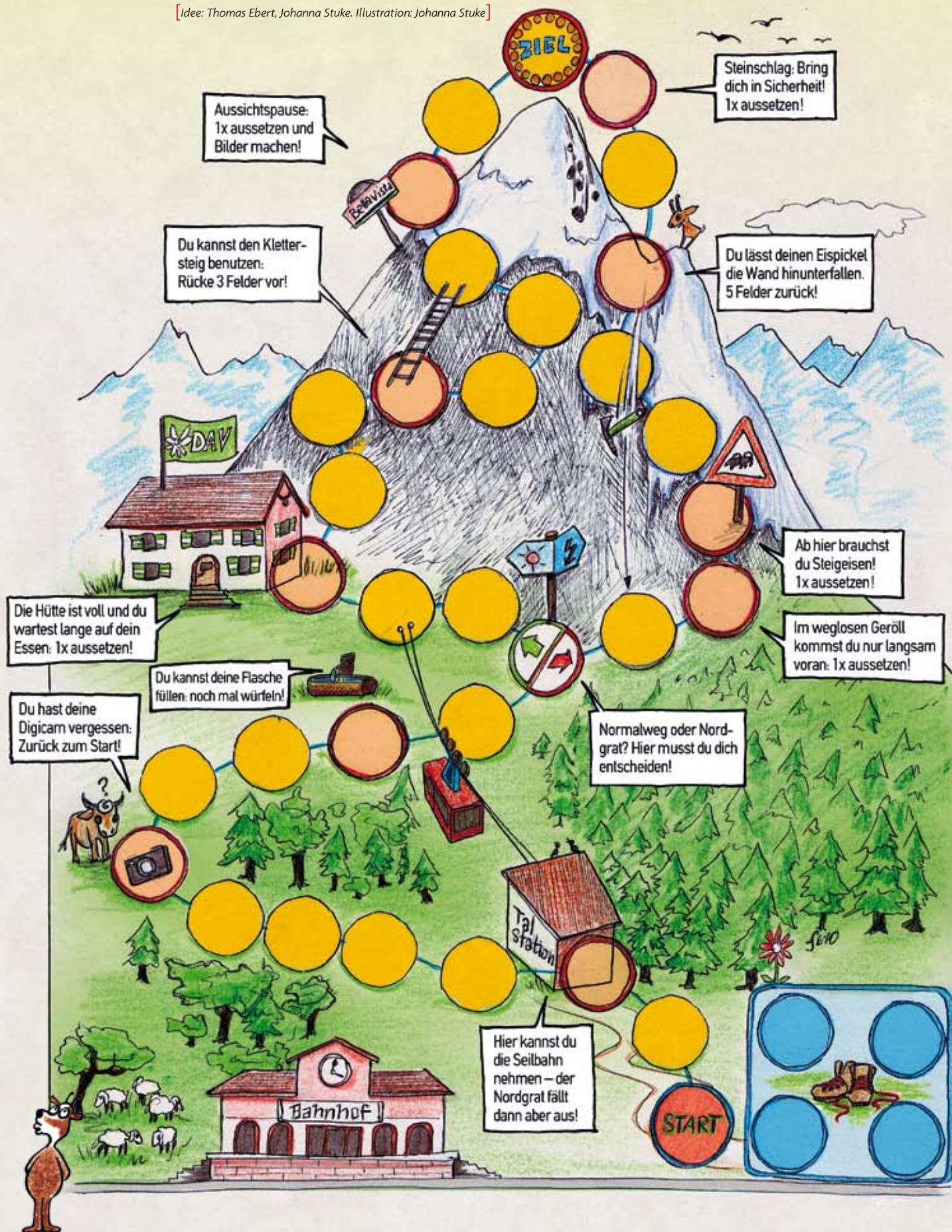
[Text: Karin Ruckdäschel. Foto: JDAV]



IMPRESSUM

Autoren dieser Ausgabe: Doro Baumgärtner, Julia Deischl, Thomas Ebert, Thomas Hudler, Katrin Lederer, Ulrike Maurus, Philipp Radtke, Karin Ruckdäschel, Nina Schneider, Johanna Stuke, Wolfgang Wahl. Herausgeber: Jugend des Deutschen Alpenvereins. Bundesjugendleiter: Michael Knoll. Redaktion: Georg Hohenester (verantwortl.), Andi Dick in Zusammenarbeit mit dem KNOTENPUNKT-Redaktionsteam. Beiträge in Wort und Bild an den DAV, Redaktion KNOTENPUNKT, Von-Kahr-Straße 2-4, 80997 München. Die Beiträge geben immer die Meinung der Verfasser, nicht die der Jugend des Deutschen Alpenvereins wieder. Diese Publikation wird gefördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des Bundes. Nachdruck nur mit Genehmigung der Redaktion. Titelillustration: Doro Baumgärtner. Gestaltung und Produktion: Sensit Communication, www.sensit.de.

[Idee: Thomas Ebert, Johanna Stuke. Illustration: Johanna Stuke]



Die Geschichte vom kleinen Mann



Eines Tages ging Tim mit seinen Eltern und seiner Schwester Linda zum **Wandern** in die Berge. Schon bald hatte Linda ihn überholt und stürmte voraus. Tim dagegen ging die Puste aus. Er setzte sich auf einen Stein, der neben dem **Wanderweg** lag. „Ich brauche eine Pause vom **Wandern!**“, dachte er.

Da hörte er plötzlich ein Geräusch. Eine Piepsstimme rief: „Hilfe, Hilfe!“ Hatte er sich das eingebildet? Tim spitzte die Ohren und da war es wieder: „Befrei mich, kleiner **Wanderer!**“ Kein Zweifel, unter dem Stein war jemand, der seine Hilfe brauchte. Als Tim sich bückte, um nachzusehen, traute er seinen Augen nicht: Eingeklemmt zwischen zwei Felsblöcken saß da ein kleines Männchen, das nicht einmal so groß war wie Tims **Wanderstiefel**. „Gut, dass du mich gefunden hast! Es sind schon viele **Wanderer** vorbeigelaufen, ohne mich zu bemerken. Ich komme hier nicht raus.“ Der seltsame Zwerg lächelte: „Du kannst mir sicher helfen. Dafür mußt du den Stein hier zur Seite rücken.“ Da fasste sich Tim ein Herz und stemmte sich mit aller Kraft gegen den Felsblock. Schon nach kurzer Zeit war das Männchen frei und hüpfte fröhlich herum. „Danke, kleiner **Wanderer!**“

Nun war es Zeit weiterzu**wandern**. Aber oh Schreck, als Tim sich umblickte, konnte er seine Familie nicht entdecken! Da setzte er sich wieder auf den Stein und weinte. „Alles wegen dieser **Wanderung!** Was soll ich nur tun?“, dachte er verzweifelt. „Brauchst du Hilfe?“, fragte da die Piepsstimme. Das

Männchen! Es stand auf dem **Wanderweg** und sah Tim besorgt an. „Ich finde meine Eltern nicht, die mit mir zusammen zum **Wandern** gegangen sind“, schluchzte Tim. „Du hast mir geholfen“, verkündete der Zwerg, „und jetzt helfe ich dir, kleiner **Wanderer.**“ Aber was sollten sie tun? „Ich werde meine Freunde, die Murmeltiere, fragen, ob sie eine Familie beim **Wandern** beobachtet haben“, schlug das Männchen vor. Tims neuer Freund stieß einen geheimnisvollen Pfiff aus. Und wenig später pfiff es aus allen Richtungen. Da meinte das Männchen: „Keine Sorge, die Murmeltiere haben eine **Wandergruppe** entdeckt. Das ist bestimmt deine Familie. Sie sitzen hier gleich in der Nähe und machen eine Pause von der **Wanderung.**“ Tim rannte los, so schnell er konnte. Und da entdeckte er seine Familie! Seine Mutter nahm ihn in den Arm: „Da bist du ja, du kleiner **Wandersmann** – wir haben dich überall gesucht!“ Als Tim sich noch einmal umsah, stand das seltsame Männchen am **Wanderweg** und winkte ihm zum Abschied zu. Was für ein **Wander-Abenteuer!**



DU BRAUCHST:

- einen Geschichtenvorleser
- ein paar Mitspieler
- Gegenstände
(Löffel, Strümpfe, Steine, ...):
einen weniger, als Kinder mitspielen
- einen mit einer Kerze rußig
gemachten Korken
(oder eine Strichliste)



SO GEHT'S:

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. In der Mitte liegen die Löffel (oder anderen Gegenstände), so dass jeder die Chance hat, einen zu greifen. Ein Vorleser liest die Geschichte laut vor. Jedes Mal, wenn das Wort **Wandern** vorkommt (auch **Wanderung**, **Wanderer** oder als Teil eines Wortes), schnappt sich jeder einen Löffel. Wer keinen erwischt, bekommt mit dem Korken einen Stempel ins Gesicht. Ihr könnt euch schon vorher überlegen, was derjenige tun muss, um den Stempel wieder loszuwerden, etwa einen Witz erzählen, ein Lied singen oder ein Kunststück vorführen.





Die coolsten Sachen zum Draußenmachen

1

„STARZELN“ (STEIN-BOCCIA)

DU BRAUCHST: 3-10 Mitspieler, pro Person 1-3 möglichst runde Steine (alternativ auch Kiefern- oder Tannenzapfen), 1 Zusatzstein („Hund“), eine möglichst ebene Fläche

SO GEHT'S: Der jüngste Spieler zieht vor sich eine Linie und wirft oder rollt den „Hund“ einige Meter vor sich auf den Boden. Dann wirft oder rollt er den ersten seiner Steine so nah wie möglich an den Hund heran, wobei er die Linie nicht übertreten darf. Dann sind die anderen dran. Haben alle ihren ersten Stein gespielt, ist wieder der Erste an der Reihe, bis alle Steine aufgebraucht sind. Wessen Stein am Schluss am nächsten am Hund liegt, bekommt einen Punkt. In der nächsten Runde beginnt der Sieger aus der vorherigen Runde. Wer zuerst zehn Punkte erreicht, hat gewonnen. Alternativ verwendet man als Hund einen Stock, den man in den Boden steckt, und flache Steine zum Werfen.

SO LANGE DAUERT'S: Je nach Anzahl der Mitspieler und Spielsteine 20 Minuten bis eine Stunde



Werfen, messen und gewinnen – oder besser werden

2

STEINBOGEN BAUEN

DU BRAUCHST: Mindestens 3 Bauarbeiter, viele große flache Steine

SO GEHT'S: Schon die alten Römer benutzten die Bogenform gerne für ihre Steinbrücken. Da wir aber keine aufwändigen Gerüste bauen können, gilt hier: Drei Paar Hände sind besser als zwei. Von links und rechts wird jeweils ein schiefer Turm aus möglichst flachen Steinen aufgeschichtet. Damit er nicht zusammenfällt, müssen beide Türme solange festgehalten werden, bis ein weiterer Helfer die Lücke mit Steinen füllt. Nun langsam loslassen und hoffen, dass es hält. Sonst geht's von vorne los.

SO LANGE DAUERT'S: Wenn's klappt, nur ein paar Minuten ...



Mit Geschick – und etwas Glück – hält der Steinbogen

3



UNTERSTAND BAUEN

DU BRAUCHST: Reepschnur (3-4 Meter), Plane oder Biwaksack

SO GEHT'S: Da wir keine Äste und Blätter von unschuldigen Bäumen reißen oder sägen wollen, leihen wir uns von Mama und Papa eine Reepschnur und eine Plane oder ersatzweise ihren Biwaksack. Zwischen zwei Bäumen wird die Schnur gespannt, die Plane kommt drüber. Idealerweise sind die Eingänge nicht dem Wind zugewandt. Damit der Wind auch nicht alles wegwehen kann, muss die Plane am Boden mit Steinen oder anderen Gegenständen beschwert werden. Alternativ kann man im Wald einen Unterstand in Indianertipiform aus herumliegenden Ästen (am besten Nadelbaumzweige) bauen und mit aufgelesenen Blättern abdichten.

SO LANGE DAUERT'S: Eine halbe bis eine Stunde



Regenschutz, Schattenspende – und Platz zum Spielen

ACTIONTIPPS

4

FEUER MACHEN

DU BRAUCHST: Verschieden dicke trockene Äste, Birkenrinde, sicherer Feuerplatz (nicht im Wald), Feuerzeug, Wasser

SO GEHT'S: Heruntergefallene, tote Äste suchen. Keine frischen Äste vom Baum abbrechen, die sind noch nass und brennen nicht! Birke suchen, lose weghängende Birkenrinde mit der Hand abziehen. Such dir ein windgeschütztes Stück Boden und entferne in ein bis zwei Meter Umkreis alles, was brennen kann (Bild 1). Ein Häufchen aus Birkenrinde machen, die dünnsten Ästchen aufstellen wie ein Indianerzelt (Bild 2). Einen Streifen Birkenrinde als Zündschnur herausschauen lassen. Dann mitteldicke Äste darüber stellen und am Schluss die dicken (Bild 3). Jetzt die Birkenrinden-Zündschnur anzünden – fertig! Vorsicht: Feuer brennt! Abstand halten, aufpassen, dass es nicht zu groß wird – und vor dem Weggehen mit Wasser löschen.

SO LANGE DAUERT'S: ungefähr 30 Minuten



5

EINEN DAMM BAUEN

DU BRAUCHST: Eigentlich nichts, abgesehen von einem Bach. Profis haben höchstens noch Gummistiefel (vor allem, wenn es kalt ist) und eine Schaufel dabei.



SO GEHT'S: Erst mal eine gute Stelle suchen: Der Bach sollte nicht zu tief und nicht zu reißend sein. Außerdem solltet ihr keine größeren Überschwemmungen verursachen. Ein paar große Steinbrocken bilden eine gute Basis für den Damm, aber man kann auch einen kleinen Stamm oder Holzstöcke quer in den Bach legen. Dann wird mit kleineren Steinen weitergebaut; zum Schluss mit Kies, Schlamm, Lehm oder Gras die undichten Stellen so gut wie möglich abdichten. Wenn man bis zum Schluss einen Abfluss offen lässt und diesen erst ganz am Ende verschließt, ist der Druck auf den Damm beim Bauen nicht so groß. Für Fortgeschrittene: Im Abfluss des Stausees noch ein Wasserrad einbauen.

SO LANGE DAUERT'S: Je nach Bach zwischen 30 Minuten und mehreren Stunden!



Man muss sich Ziele setzen – am Bach beginnt das Üben

6

PFEIL UND BOGEN BAUEN

DU BRAUCHST: Taschenmesser, gerade, biegsame Holzstöcke, Reepschnur oder Wäscheleine

SO GEHT'S: Als Erstes einen schön gerade gewachsenen Stock finden und möglichst lang abschneiden. Er darf ruhig bis zur Brust reichen und einige Zentimeter dick sein. Haselnusstecken eignen sich optimal, die wachsen so schön gerade. An die Vorderseite des Stocks kurz vor den Enden tiefe Kerben schnitzen. In die Reepschnur oder die Wäscheleine an den Enden Schlaufen knüpfen. Dann den Stock biegen (hier ist Vorsicht geboten, lieber einen Erwachsenen um Hilfe bitten) und die Schlaufen in die Kerben hängen. Mit der Länge der Schnur muss man ein wenig rumprobieren, damit der Bogen genau die richtige Spannung hat. Dann noch ein paar dünne, gerade Pfeile schnitzen (hinten eine Kerbe rein, damit die Bogensehne nicht abrutscht). Den Griff des Bogens kann man noch mit ein wenig Reepschnur, Klebeband oder Rinde umwickeln, damit er gut in der Hand liegt. Wichtig: Mit Pfeil und Bogen niemals auf Menschen oder Tiere zielen oder schießen! Für Fortgeschrittene: Die Pfeile hinten mit Federn oder festen Blättern versehen, dann fliegen sie gerader.

SO LANGE DAUERT'S: 30-60 Minuten





GÄMSCHEN KLEIN

[Sebastian Schrank]



Gewinnspiel



GÄMSCHEN ZÄHLEN UND GEWINNEN

Macht mit und gewinnt mit Mountain Equipment (www.mountain-equipment.de), dem Ausrüster der JDAV. Diesmal haben wir Preise ausgesucht, die auch den Jüngsten unter euch taugen sollten.

1. PREIS

Kunstfaserschlaßsack Starlight Junior II

Fürs Biwak und Matratzenlager: der All-round-Schlafsack für alle kleinen Abenteurer auf den ersten Bergtouren, bis 145 cm Körpergröße. Mit wasserabweisendem Außenmaterial, leichter und warmer Polarloft-Füllung, von +15 °C bis -7 °C. Wert € 99,90.



2. PREIS

Slackline-Set Chill

Viel besser als Wandern: die Slackline für Einsteiger und Aufsteiger. 15 Meter lang, 4 Zentimeter breit, mit Baumschutz und -schlinge, HQ-Ratsche und Transportsack. Wert € 69,90.



3. PREIS

Handschuh Windchill Grip

Immer warme Finger: mit dem leichten und warmen, 100 % winddichten Windstopper-Fleece-Handschuh mit silikonisierter Handfläche für perfekten Griff. In Größe XS auch für kleine Hände geeignet. Wert € 37,95.

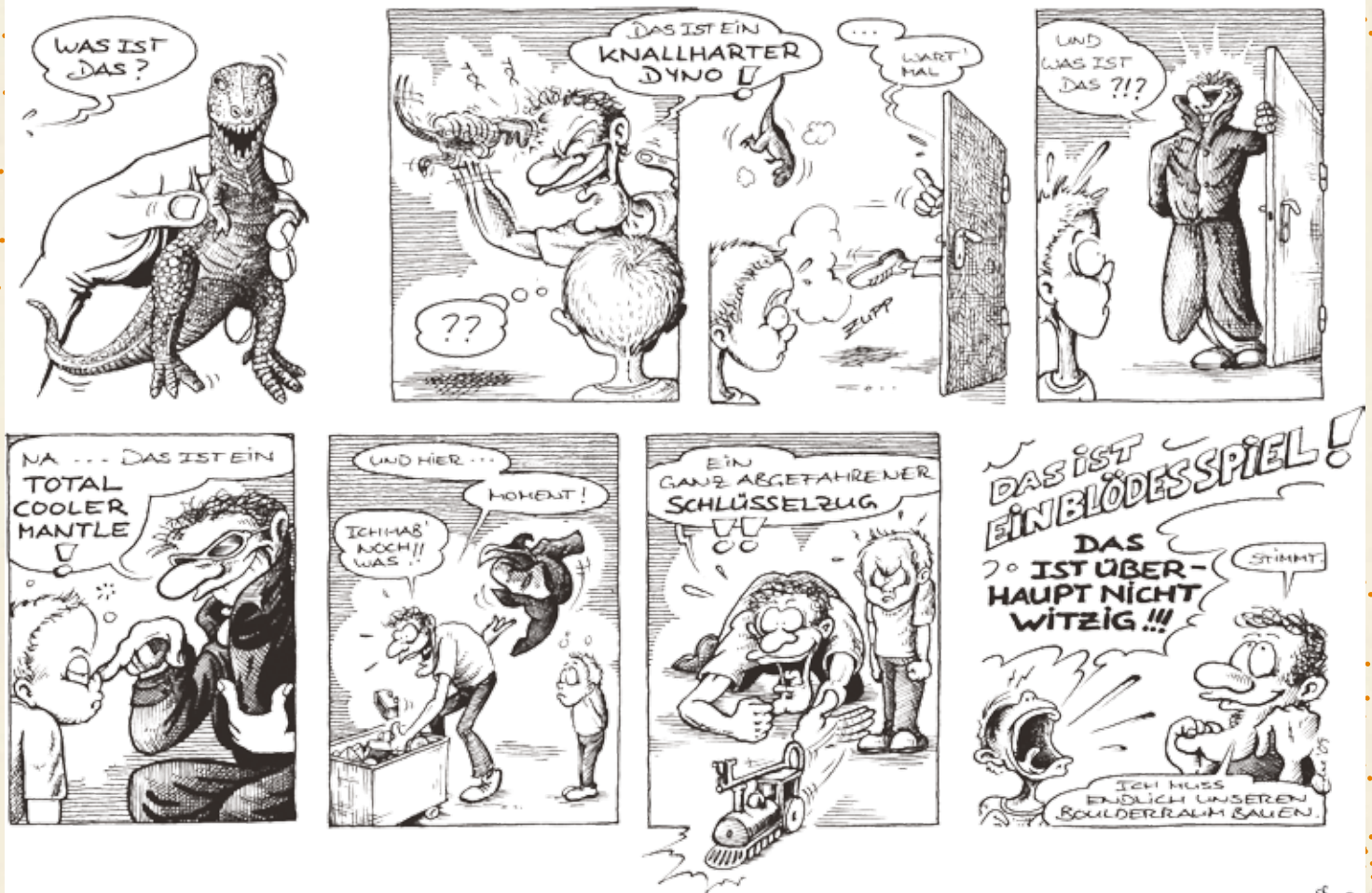


Und so könnt Ihr gewinnen:

Zählt, wie oft unser „Gämschenklein“ auf den Seiten des Knotenpunkt auftaucht, und schreibt uns die Zahl mit dem Kennwort „Gewinnspiel“

per Mail an knotenpunkt@alpenverein.de oder auf einer Postkarte an JDAV, Von-Kahr-Str. 2-4, 80997 München. Einsendeschluss ist der 15. Oktober 2010, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KINDERZEIT...



KNOTENPUNKT. Vorschau 06/2010

Die JDAV.

Was ihr schon immer über die Jugendorganisation im Alpenverein wissen wolltet – und euch noch nie zu fragen getraut habt ...

