

Rund um den Stein



drunter & drüber

AVS
Jugendzeitschrift
NR. 3/2010
19. Jahrgang



Wo Stein ist, ist auch Leben ...

Die Liebe und die Faszination zu den Steinen steckt seit Kindheit in jedem von uns. Jeder von uns wurde irgendwann einmal von Steinen auf ihre eigene Art angezogen: Manche Steine fanden wir aufgrund ihrer Farben und Musterungen besonders anziehend, einige waren formschön und angenehm in der Hand zu halten, und andere wiederum waren besonders wertvoll, weil sie in der Sonne funkelten und glitzerten. Wer hat sich also nicht auf dem Spielplatz, im Garten oder bei Wanderungen die Taschen mit diesen „wertvollen Steinen“ voll gestopft!



Mit Kinderaugen und viel Fantasie kann der in Erwachsenenaugen normalste Stein zum wertvollsten Schatz oder Glücksbringer der Kleinen werden.

Steine erzählen Geschichten

Die Steine, die auf der Erde vorkommen, können Geschichten „erzählen“. Ein Vulkanstein aus Basalt „erzählt“ zum Beispiel, dass dort, wo der Stein gefunden wurde, früher einmal ein Vulkan gewesen sein muss. Wenn Steine Fossilien enthalten, „erzählen“ sie, welche Tiere und Pflanzen es vor Millionen von Jahren gab. Denn Fossilien sind Überreste oder Spuren von Tieren und Pflanzen.

Fossilien in ihrer unterschiedlichsten Form sowie Steine dienen als Zeugen, die die Rekonstruktion der Lebensverhältnisse in vergangenen Erdzeitaltern erlauben. Wissenschaftler „lesen“ in Fossilien oder Gesteinen wie in einem Buch.

Zum Thema Stein kann man nicht nur interessante Geschichten erzählen, sondern es lassen sich viele tolle Wanderungen und Spiele dazu gestalten!

Das Team der Landesjugendführung



Betrachten wir also einen dieser Steine genauer, so sehen wir zum Beispiel bei einem Sandstein, dass er aus einzelnen Quarzkörnern zusammengesetzt ist. Bei einem Granit können wir neben dem Quarz auch Feldspat und dunklen Glimmer erkennen. Diese Bestandteile nennen wir Minerale. Es sind stofflich einheitliche Körper, die durch Naturvorgänge entstanden sind. Auch Edelsteine und Halbedelsteine sind Mineralien, die wegen ihrer besonderen Eigenschaften auch als Schmuck getragen werden und meist wertvoll sind.

Besonders für unsere Kinder muss es aber nicht gleich ein richtiger Edelstein sein!

Was hat es eigentlich mit den „Stoanmandln“ auf sich?

Steinmännchen

Steinmann oder Steinmännchen (mundartlich in Bayern und Tirol auch Steinmandl) nennt man eine Wegmarkierung, die in unübersichtlichem oder schwer begehbarem Gelände – wie Gebirgen und Wüsten – die Orientierung erleichtern soll. Sie sind oder waren in allen besiedelten Gebieten der Erde verbreitet, in verschiedenen Kulturen sind mit ihnen weitere, oft religiöse Gebräuche verbunden.

Obwohl heute in den Alpen viele Steige mit Farbmarkierungen und Schildern gut be-



zeichnet sind, gibt es auch noch zahlreiche Wege, die lediglich mit wenigen Steinmännern markiert sind (z.B. im Karwendel). Heute fügen Wanderer und Touristen oft den Steinhaufen weitere Haufen und Steine hinzu. Das ist fast überall dort Brauch, wo heute Bergwanderer die neuen, also touristischen Steinmänner vorfinden. Es stimmt aber auf keinen Fall, dass es sich ausschließlich um touristische Wegweiser neueren Datums handelt. Viele sind neu. Einige sind Jahrhunderte oder Jahrtausende alt. Große Steinmänner werden oft auch als Gipfelzeichen errichtet, da sie sich aus den



vorhandenen Steinen aufrichten lassen und damit das Erreichen des Gipfels dokumentiert werden kann. An manchen Stellen in den Alpen findet man regelrechte Steinmännerversammlungen, die nicht mehr der Orientierung dienen, sondern eher Land Art bilden.

Zu den eindrucksvollsten Zeugnissen der alpinen Steinsetzungen gehören die „STOANERNEN MANDLN vom Auenjoch im Sarntal. Schon seit undenklichen Zeiten dürften dort Steine aufeinander geschichtet worden sein. Sie sind die ältesten urkundlich erwiesenen Steindenkmäler solcher Art. Der Platz auf dem Joch gilt seit jeher als „Hexentanzplatz“. Frühgeschichtliche Funde in dieser Gegend reichen 7.000 Jahre zurück, und es bedarf keiner Spekulation, hier einen uralten Kultplatz ausmachen zu können.



Steinmännchen in Skandinavien

Einer norwegischen Überlieferung zufolge sollte der Wanderer auf jeden Steinmann einen Stein legen, um unbehelligt von Trollen zu bleiben. Auch heute noch sind Wanderer angehalten, zumindest bei teilweise abgetragenen oder beschädigten Steinmännern (nicht nur jene auf den Gipfeln der Berge) mit einem oder mehreren Steinen zum Erhalt beizutragen.

Steinmännchen bei Inuitkulturen

Bei den Inuit in der Arktis haben „Inukshuk, (Steinmännchen) vielfältige Markierungsfunktionen an und auf bedeutende Orte.

Ein „Inukshuk“ mit zwei getrennten Beinen an einem Ufer zeigt einen befahrbaren Kanal an, ein Inukshuk an einem See verweist auf gute Fischgründe, an der markierten Stelle und so weit im See, wie das Steinmännchen vom Ufer entfernt ist.



Wandervorschläge

Besucherzentrum Bletterbachschlucht

Es gibt zwei Besucherzentren zur Bletterbachschlucht, eines unterhalb der Lahneralm und eines in Radein. Ersteres legt den Schwerpunkt auf die Entstehung der verschiedenen Gesteine und beherbergt wie das Museum in Radein fossile Funde aus der Schlucht, z.B. Saurierspuren, versteinerte Fische, Muscheln und Pflanzen.

Genauere Infos zu Öffnungszeiten, Anreise und Eintrittspreise findet ihr unter www.bletterbach.info



Von Aldein durch die Bletterbachschlucht nach Kaltenbrunn

Ausgangspunkt:

Aldein (1238 m) Gasthaus Waldrast, Erste Bushaltestelle nach Aldein.

Wegverlauf:

Vom Gasthaus Waldrast abwechselnd auf- und abwärts in 1 Std. zur Blettermühle in der Bletterbachschlucht (Nr. 9), auf der gegenüberliegenden Talseite in Serpentina bis zu einem Forstweg und über diesen taleinwärts bis zur Einmündung von Weg Nr. 2 hinunter in den Schluchtgrund des Bletterbaches, an der Hoanzenmühle vorbei zum Reitererhof und weiter über eine asphaltierte Straße zur Lahneralm. Weg Nr. 3 führt wieder in die Schlucht hinab zum Taubenleck, nun entlang dem Bletterbach (geologischer Lehrpfad) bis zur Einmündung des Gorzsteiges (Bez. G), über diesen leicht ansteigend zum Zirmersteig und weiter in 1 Std. hinab

zum Zirmerhof (Nr. 4 Bez. E5, G-W) und Wastlhof, den europäischen Weitwanderweg E5 (Nr. 9) und über Unterradein und nach Kaltenbrunn.

Endpunkt:

Kaltenbrunn (991 m)

Varianten:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Tour durch die Bletterbachschlucht erheblich zu verkürzen, z. B. mit dem Ausgangspunkt Oberradein. Nähere Beschreibungen gibt es in den verschiedenen Wanderführern.

Besonderheiten:

Geologischer Lehrpfad: mit 21 Haltepunkten, Erklärungen im Wanderführer „Geolehrpfad Bletterbach“ (erhältlich im Geologischen Museum Oberradein oder am Zirmerhof).

Beste Jahreszeit:

April – November

Anfahrt:

Buslinie Bozen – Auer – Neumarkt - Aldein



Rückfahrt:

mit dem Bus über Neumarkt und Auer nach Bozen

Gehzeit:

7,5 Stunden

Höhendifferenz:

800 Höhenmeter

Schwierigkeiten:

Gute Kondition und Trittsicherheit erforderlich. Aufstieg durch die Schlucht teils mit Leitern gesichert.

Hinweis:

Bei Schlechtwetter oder nach Regenfällen kann diese Tour nicht unternommen werden, stets muss auf Steinschlag geachtet werden. Kleinere Kinder sollte man nicht mitnehmen.


Wanderkarten:

Tabacco Nr. 29 – 1:25.000

Kompass Nr. 074, 1:35.000



Dieser Tourenvorschlag entstammt der vom AVS herausgegebenen Broschüre:



„Wandern ohne Auto“
- Unterland

Spiele mit Steinen



Silber und Gold

Material: Je Spieler 4 kleine Steine (Silber) sowie je ein Stein (Gold), der eine markante Farbe aufweist; Augenbinden

Spiel: Die Spieler sammeln verschiedene Steine und schauen sich alle Steine genau an. Es wird ein Feld abgesteckt, und die Spieler stellen sich barfuß mit verbundenen Augen im Feld auf. Nach dem Startzeichen tasten die Spieler mit den Füßen den Boden ab, und sobald jemand einen Stein spürt, kann er ihn aufheben und einstecken. Doch Achtung, gewertet werden nur Goldsteine, deshalb empfiehlt es sich, genau mit den Füßen zu tasten, sodass man auch tatsächlich einen Goldstein erwischt. Wer einen Stein mit den Händen berührt, darf ihn nicht mehr zurücklegen. Wer blinzelt, muss stehen bleiben und darf nicht mehr weitersuchen. Sieger ist am Ende derjenige, der das meiste Gold besitzt.

Steinruine

Material: viele verschiedene Steine

Spiel: Bei diesem Spiel geht es zunächst darum, einen stabilen steinernen Turm aufzubauen. Verschieden große Steine werden dazu aufgeschichtet. Ist der Turm fertig, so zieht man

einen Kreis im Abstand von 50 Zentimetern darum herum. Die Aufgabe besteht nun darin, den Turm wieder Schicht für Schicht abzutragen. Dazu wirft man von der Kreislinie aus mit einem kleinen Steinchen den obersten Stein des Turms herunter, dann den nächsten usw. Im Wettstreit zwischen mehreren Spielern werden richtige Treffer gezählt, d.h. wenn bei einem Wurf nur ein Stein herunterfällt. Wer am Ende die meisten Treffer hat, ist Sieger.

Alles oder nichts

Material: je Spieler 10 kleine Steinchen

Spiel: Zuerst wird das Spielfeld abgesteckt. Dazu wird eine Grundlinie gezogen. Im Abstand von 2 bis 3 Metern wird dann ein faustgroßer Kreis markiert. Jeder Spieler bekommt 10 Steinchen. Von der Grundlinie aus wirft der erste Spieler nacheinander 3 Steine in den Kreis. Dann folgt der nächste Spieler mit ebenfalls 3 Würfen. Haben alle Spieler geworfen, darf der Spieler, der die meisten Steine in den Kreis geworfen hat, versuchen, die Steine außerhalb des Kreises mit dem Zeigefinger in den Kreis zu schnippen. Gab es keinen eindeutigen Sieger, kommen die Spieler in umgekehrter Reihenfolge wie beim Werfen an die Reihe.





Gelingt es einem Spieler, einen Stein in den Kreis zu schnippen, darf er weitermachen. Trifft er daneben oder schießt Steinchen aus dem Kreis heraus, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer das letzte Steinchen in den Kreis schießt, hat gewonnen und darf alle Steinchen im Kreis behalten.

Mit den verbliebenen Steinchen werden die nächsten Runden gespielt. Das Spiel endet nach so vielen Runden, wie Spieler beteiligt waren. Wer die meisten Steinchen hat, gewinnt.

Dazu oder buh

Material: je Spieler 5 Steinchen

Spiel: Ein Spieler wirft einen Stein etwa 1 bis 2 Meter entfernt auf den Boden. Der nächste Spieler versucht, diesen Stein mit seinem zu treffen. Gelingt es ihm, gehört der Stein des Gegners ihm, gelingt es ihm nicht, muss er einen Stein an den Werfer abgeben. Die Vorlage werfen die Spieler abwechselnd. Wer zuerst keine Steine mehr besitzt, hat verloren.

Zu Fuß über den großen Fluss

Material: 6 flache, handtellergroße Steine

Spiel: Man markiert zunächst eine 3 bis 4 Meter breite und ebenso lange Fläche, die den Fluss darstellt, den es zu überqueren gilt. Im Fluss verteilen die Mitspieler gleichmäßig alle Steine, wobei der Abstand nicht zu groß sein darf. Die Spieler

bilden nun Teams. Jedes Team muss den Fluss überqueren, indem man nur auf die Steine steigt. Die Spieler können dies einzeln versuchen, lustiger wird es allerdings, wenn ein Team gemeinsam läuft und sich gegenseitig hilft. Jeder Fehltritt wird gezählt. Das Team mit den wenigsten Fehlritten hat gewonnen.

Goldsieber

Material: 1 Teller, 21 kleine Steinchen, 4 davon markiert mit dem Punktwert 1, sowie ein Stein mit dem Punktwert 2 (man kann die Steine auch unterschiedlich anmalen)

Spiel: Bei diesem Spiel geht es darum, blindes Gestein von wertvollem Gestein zu trennen. Durch Dreh- oder Schüttelbewegungen versucht der Goldsieber, die wertlosen Steine vom Teller zu werfen. Sollten alle Steine dabei auf dem Boden landen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Ansonsten werden am Ende die kostbaren Steine nach Punkten zusammengezählt und aufgeschrieben. Sieger ist am Ende der, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Quelle: Uli Geißler, Ralf Butschkow:
100 tolle Kinderspiele. Lustige Spiele mit Materialien aus dem Alltag.
Ravensburger Buchverlag 2004
ISBN-3-474-37850-X



Der Steinbackofen

Der Brotbackofen aus Stein erfordert zwar ein wenig Arbeit, dafür lässt er aber kaum Wünsche offen. Das Prinzip ist einfach: Aus Steinen baut ihr eine Art Höhle, deren Innendurchmesser ungefähr 50 cm beträgt. Der vordere Bereich bleibt offen, denn ihr müsst den Ofen ja befeuern und das Brot hineinlegen und herausnehmen. Nehmt für den Bau des Ofens möglichst dicke Steine, diese halten die Hitze länger! Versucht, entstehende Spalten zwischen den Steinen mit kleineren Steinen und Schlamm abzudichten und besorgt euch einen Stein, der in die offen gelassene Öffnung passt, als Ofentür sozusagen. Nun entzündet ihr ein Feuer in dem Ofen, das mindestens 2 Stunden „Vollgas“ brennen soll (dabei den Ofen nicht verschließen). In der Zwischenzeit könnt ihr ja schon den Teig vorbereiten. Nachdem das Feuer mindestens 2 Stunden gebrannt hat, wird das ganze Feuer aus dem Ofen entfernt, auch die Glut! Dann wird der Teig in die Mitte gegeben (Kuchenteig in einem eingefetteten Kochgeschirr als Kuchenform) und der Ofen mit dem Verschlussstein verschlossen. Nach einer Stunde könnt ihr den Ofen öffnen und euer Werk betrachten. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, könnt ihr nun euer Brot oder euren Kuchen genießen.

Backen und Kochen auf dem heißen Stein

Ihr werdet eine ganze Menge Feuerholz brauchen. Legt auf parallel ausgelegte, arm-dicke Äste die zu erhitzenden Steine. Über die Steine legt eher dünnes Holz, um schnell eine starke Flamme zu bekommen. Mit dem restlichen Feuerholz haltet nun rund eine Stunde ein kräftiges Feuer in Gang, in dem sich die Steine aufheizen können. Auf den heißen Steinen könnt ihr nun Brot backen!

Fladenbrot auf Stein gebacken

Zutaten: Dinkelmehl, etwas Salz und Wasser, ein paar Tropfen Sonnenblumenöl. Den Teig aus den obengenannten Zutaten kneten. Teig aus Dinkelmehl ist sehr zäh und hält gut zusammen. Aus dem Teig formt ihr flache Fladen und drückt diese auf den heißen Stein. Nach 15 bis 20 Minuten ist das Brot fertig. Lasst es euch schmecken!

Rezept für den Brotteig

Für den Teig benötigt ihr eigentlich nur Mehl, Wasser, Salz und Hefe. Mischt diese Zutaten und knetet einen festen Teig daraus. Verwendet ihr Hefe, so sollte der Teig mindestens eine halbe Stunde an einem warmen windstillen Ort rasten. Das Brot könnt ihr mit Gewürzen und Samen und eurer Fantasie beliebig verfeinern.

