

ANLEITUNG MODUL 3

„Über die Grenze“

Inhalt

MODUL 3: GRENZEN ENTDECKEN	
Modul 3: Die Grenzen erkunden.....	3
Lektion 5: Übergänge in der Zeit: Sind das Grenzen?	4
Lektion 6: Vorlieben in Natur und Kultur: Wer bestimmt die Grenzen?	7
Anlagen Modul 3: Kontrollblätter und Schülermaterial	11

Modul 3: Die Grenzen erkunden

Der Ausflug in den Brachter Wald oder nach Holzmühle hat Lust auf mehr gemacht! Die Neuen Weisen verspüren den unbezwingbaren Drang, noch mehr über den Naturpark zu lernen!

In diesem Modul behandeln Sie mit Ihren Schülern die Geschichte und die Natur des Parks. Die Kinder spielen mit der deutschen und niederländischen Sprache und stellen eine durcheinandergeratene Ausstellung über den Naturpark von der Eiszeit bis heute wieder richtig. Sie verbessern auf spielerische Weise ihr Wissen über die Tiere und Pflanzen, die im Naturpark beheimatet sind. Besondere Aufmerksamkeit gilt den Brutgebieten der Vögel.

Lektion 5 Übergänge in der Zeit: Sind das Grenzen?

Die Neuen Weisen möchten mehr über die Geschichte des Naturparks und die Entwicklung der Sprache wissen. Das trifft sich gut, denn Philemon und Quantumus haben wieder einen wichtigen Auftrag für die Neuen Weisen.

Philemon würde gern wissen, ob die Neuen Weisen an den Namen der Menschen erkennen können, aus welchem Land sie kommen. Die Namen der niederländischen und der deutschen Menschen ähneln sich nämlich sehr! Wie lässt sich das erklären? Ein echter Weiser weiß die Antwort!

Quantumus bittet die Neuen Weisen um Hilfe. Bei der Ausstellung über den Naturpark ist etwas schiefgegangen! Alles ist durcheinandergeraten – nicht nur die Reihenfolge, sondern auch die niederländische und die deutsche Fassung! Können die Neuen Weisen die Ausstellung von Quantumus retten?

Aktivitäten	Ort	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> • Philemons Taxitest • Rettet Quantumus' Ausstellung • Hinweise 	Klasse	50 Minuten

Lektion 6 Vorlieben in Natur und Kultur: Wer bestimmt die Grenzen?

Die Neuen Weisen haben noch immer nicht ausgelernt! Diesmal möchten sie mehr über die Tiere, die im Naturpark leben sowie über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Niederlande und Deutschlands wissen.

Tiernamen auf niederländisch und deutsch – manchmal könnte man meinen, es sei dieselbe Sprache! Wie lässt sich das erklären? Rosa weiß die Antwort natürlich, aber wissen die Neuen Weisen sie auch?

Die Niederlande und Deutschland sind zwei verschiedene Länder. Darum gibt es nicht nur Gemeinsamkeiten, sondern auch deutliche Unterschiede. Können die Neuen Weisen diese Unterschiede entdecken? Können sie Philemon sagen, ob die Fotos in den Niederlanden oder in Deutschland aufgenommen worden sind?

Nordico und Rosa müssen jedes Jahr viele Fragen der Vögel beantworten: Wo ist für sie der beste Ort, ein Nest zu bauen? Sie beraten sich und suchen für jede Vogelart einen geeigneten Brutplatz. Diese Aufgabe werden demnächst die Neuen Weisen übernehmen müssen. Darum haben sich Nordico und Rosa ein Spiel ausgedacht, bei dem die Neuen Weisen schon einmal üben können!

Aktivitäten	Ort	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> • Namen Memory-Spiel • Brutgebiets-Spiel • Das Land erkennen • Hinweis bei jedem Spiel 	Klasse	65 Minuten

TIPS

Sie können die beiden Lektionen zusammen oder unabhängig voneinander durchführen. Dieses Modul eignet sich ausgezeichnet für die Durchführung nach dem „Karussell“-Konzept: Sie legen auf jeden Tisch ein Spiel; jede Gruppe beginnt mit einem anderen Spiel und führt nacheinander alle Spiele aus (dies erfordert allerdings einiges an Organisationsarbeit).

Wenn Sie Zeit sparen möchten, können Sie auch eine der Lektionen auslassen. Die Kinder können den betreffenden Lehrstoff dann teilweise in Modul 4 nachholen.

Lektion 5: Übergänge in der Zeit: Sind das Grenzen?

Inhalt

In dieser Lektion lernen die Schüler mehr über die Geschichte des Naturparks. Der Schwerpunkt liegt auf den Themen Sprache und Natur. Die Schüler spielen mit der Sprache und entdecken dabei, dass Deutschland und die Niederlande eine lange gemeinsame Geschichte haben. Außerdem lernen die Kinder, wie die Heide- und Waldlandschaft im Naturpark entstanden ist.

Ziele

- Die Schüler wissen, dass die Niederlande und Deutschland eine lange gemeinsame Geschichte haben.
- Die Schüler können die Ähnlichkeiten zwischen den Familiennamen und geographischen Namen in beiden Sprachen erklären.
- Die Schüler können erklären, wie in den hochgelegenen Teilen des Naturparks Heide und Wald entstanden sind.

Arbeitsmethoden

- Individueller Auftrag: Philemons Taxitest
- Besprechung des Auftrags in der Klasse
- Gruppenauftrag (3 oder 4 Schüler): Rettet Quantumus' Ausstellung
- Besprechung des Auftrags in der Klasse

Hinweis: Wenn Sie sich für das Karussell-Konzept entscheiden (Lektionen 3, 4 und 5 am selben Vormittag), überspringen Sie die Besprechung in der Klasse.

Material aus der Anleitung oder von www.MSN-überdiegrenze.de

(W = Website; A = Anleitung; W/A = vorzugsweise Website, aber auch in der Anleitung)

Auftrag Philemons Taxitest

- A Arbeitsblatt „Wo bin ich“. 1 Seite schwarz-weiß je Gruppe.
 (Aus Lektion 1) Karte des Naturparks.

Auftrag „Rettet Quantumus' Ausstellung“

- A Ausstellung – Kontrollblatt. 1 Seite schwarz-weiß.
A Ausstellung – Auftrag und Text-Ausschneidebögen, 1 Seite schwarz-weiß je Gruppe.
 Ausstellung – Figuren-Ausschneidebogen, 1 Seite in Farbe je Gruppe
W/A (bestes Ergebnis bei Farbausdruck von der Website, statt aus der Anleitung).

Selbst zu beschaffende Materialien

- Schere für jeden Schüler
- Kleber
- 1 Blatt festes A4-Papier je Gruppe
- Farbdrucker zum Ausdrucken der Ausschneidebögen (schwarz-weiß ist auch möglich, Farbe ist aber viel schöner)

Vorbereitung

- Ausdrucken und/oder kopieren
- Besprechen Sie vorab, wie Quantumus' Ausstellung aussehen wird (siehe Kontrollblatt) und legen Sie fest, auf welche Weise sie geordnet und aufgeklebt wird.
- Eventuell: Schreiben Sie den Dialekttext an die Tafel (siehe Teil b).

Dauer

- Auftrag „Philemons Taxitest“: 20 Minuten
- Auftrag „Rettet Quantumus' Ausstellung“: 30 Minuten
Insgesamt 45 bis 50 Minuten

BESCHREIBUNG DER LEKTION

Einleitung

Erinnern Sie Ihre Schüler an die Geschichte und den Auftrag aus der Grenzzeitung. Die Vier Weisen wissen inzwischen, dass die Kinder besonders gute Spieler sind. Darum haben sie sich einige Tests in Spielform ausgedacht.

Bei den Spielen in diesem Programmteil geht es um die Geschichte des Naturparks. Von Philemon und Quantumus lernen die Kinder einiges über die Geschichte der Sprache und der Natur im Park.

Die Lektion beginnt mit Philemons Taxitest. Kommen die Kunden aus den Niederlanden oder aus Deutschland? Die Namen sind sich so ähnlich! Danach helfen die Schüler Quantumus dabei, seine Ausstellung über die Geschichte der Wald- und Heidelandschaft wieder in Ordnung zu bringen! Bei diesem Auftrag lernen Ihre Schüler, wie die Heide- und Waldlandschaft im Naturpark entstanden ist. Außerdem müssen sie auf die Gemeinsamkeiten zwischen der niederländischen und der deutschen Sprache achten.

Kern

Auftrag Philemons Taxitest

Teilen Sie das Arbeitsblatt aus. Erklären Sie die Spielregeln. Lassen Sie eventuell einen Schüler den Text in der Sprechblase von Philemon vorlesen. Die Schüler führen die Aufträge einzeln aus. Wenn alle fertig sind, besprechen Sie die Aufträge in der Klasse.

Besprechung von Philemons Taxitest

Besprechen Sie den Auftrag mit den Schülern. Im nächsten Programmteil finden Sie die Antworten zu dem Auftrag sowie Hintergrundinformationen, die Sie während der Besprechung verwenden können.

Auftrag „Rettet Quantumus’ Ausstellung!“

Teilen Sie die Klasse in Gruppen zu 4 Schülern ein. Teilen Sie die Auftragsblätter und Ausschneidebögen aus. Besprechen Sie den Auftrag mit den Schülern. Lassen Sie eventuell einen Schüler den Text in der Sprechblase von Quantumus vorlesen.

TIP 1: Erinnern Sie Ihre Schüler nochmals an die Grenzzeitung. Darin steht eine Wörterliste, die sie bei diesem Auftrag gut gebrauchen können!

TIP 2: Passen Sie auf, dass die Schüler das Material richtig ausschneiden und aufkleben: Kontrollieren Sie die Ausstellung, bevor die Schüler mit dem Aufkleben beginnen!

Besprechung des Auftrags „Rettet Quantumus’ Ausstellung!“

Besprechen Sie die Ergebnisse mit der ganzen Klasse. Wenn nicht alle Gruppen diesen Auftrag ausführen, können Sie eine Gruppe bitten, der restlichen Klasse die Geschichte zu erläutern. Die Schüler der Gruppe können dann abwechselnd etwas über einen bestimmten Zeitraum erzählen.

Abschluss

Die Kinder sind wieder ein bisschen weiser geworden. Es wird nicht mehr lange dauern, bis sie die Nachfolge der Weisen antreten können! Mit den beiden Aufträgen haben sie sich neue Hinweise verdient:

Hinweis aus Philemons Taxitest:

Auf dem Arbeitsblatt findet ihr einen Weisen, der keinen Hinweis für den Auftrag gibt.

Antwort = BRACHT; die Schüler tragen dieses Wort bei 5a ein.

Hinweis aus dem Auftrag „Rettet Quantumus’ Ausstellung!“

Dieses Mal gibt Quantumus einen Hinweis, der sich nicht auf den Auftrag, sondern auf das gesuchte Codewort bezieht. „Die ersten drei Buchstaben des Tieres, das die Heide pflegt, helfen dir weiter.“

Diesen Hinweis tragen die Schüler bei 5b ein.

Antwort = SCHaap (SCHaf)

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZU PHILEMONS TAXITEST

Lösungen für die Herkunftsbestimmung		
Nachname des Kunden	Wohnort	Land
1. Killaars	Echt	Niederlande
2. Peters	Grefrath	Deutschland
3. Janssen	Wegberg	Deutschland
4. Fischer	Wassenberg	Deutschland
5. Seuren	Swalmen	Niederlande
6. Tiggelers	Montfort	Niederlande
7. Becker	Brüggen	Deutschland
8. Koch	Reuver	Niederlande
9. Maes	Beesel	Niederlande
10. Peters	Wassenberg	Deutschland
11. Bongartz	Bracht	Deutschland

Gemeinsame Geschichte Deutschlands und der Niederlande

Die Schüler merken, dass sich an den Nachnamen der Einwohner des Maas-Schwalm-Nette-Gebiets kaum erkennen lässt, ob jemand aus den Niederlanden oder aus Deutschland stammt. Das ist eine Folge der langen gemeinsamen Geschichte der Niederlande und Deutschlands.

Landkarten benutzen: Niederländische Orte waren früher deutsch und umgekehrt

Wenn Sie alte Karten von dem Gebiet haben, können Sie zeigen, dass sich die Grenzen im Laufe der Geschichte verändert haben. 1789 gehörten die Orte Viersen und Kaldenkirchen zur *niederländischen* Grafschaft Gelre, während diese Orte heute in Deutschland liegen. Und umgekehrt gehörte der niederländische Ort Reuver früher zum deutschen Herzogtum Jülich.

Ähnlichkeit niederländischer und deutscher Namen

Im Gebiet des Naturparks wurde damals überall in etwa dieselbe Sprache gesprochen. Zeigen Sie den Kindern die kleine Karte auf dem Arbeitsblatt (Abbildung des niederfränkischen Sprachraums). Die Namen der Dörfer und Städte sind offenbar viel älter als die heutige Grenze. Darum ist es auch nicht verwunderlich, dass es in den Niederlanden Ortsnamen gibt, die sich deutsch anhören und umgekehrt. Das erklärt auch, warum viele Nachnamen auf beiden Seiten der Grenze vorkommen!

Ähnlichkeit niederländischer und deutscher Dialekte

Die Dialekte, die auf beiden Seiten der Grenze gesprochen werden, sind sich bis heute ähnlich! Zur Ergänzung können Sie die beiden folgenden im Dialekt geschriebenen Sätze verwenden; sie handeln von einer Polonaise um den Grenzpfahl in der Karnevalszeit. Lesen Sie sie vor oder schreiben Sie sie an die Tafel. Welcher Satz ist niederländisch (Reuver), welcher deutsch (Bracht)? Lösung: Nr. 1 ist deutsch, Nr. 2 ist niederländisch.

1. *Op dees plek treffe zich idder joar de Windjbuujels en de Wasserratten feur eine polonaise euver de Pääöl.*
2. *He treffe sech jeddes Joar de Wasserratten en de Windjbuujels öm over de Pöel tedonze.*

Website-Material für eine zusätzliche Übung: Sprachenspiel

Schüler, die schnell fertig sind, können inzwischen auf der Website das Sprachenspiel spielen. Sie starten das Spiel, indem sie auf die Abbildung von Quantumus klicken. Die Aufgabe besteht darin, die niederländischen und deutschen Worte miteinander zu verbinden. Die Schüler können dieses Spiel auch zu Hause spielen.

Lektion 6: Vorlieben in Natur und Kultur: Wer bestimmt die Grenzen?

Inhalt

In dieser Lektion lernen die Schüler mehr über die Natur im Park. Sie lernen die niederländischen und deutschen Namen von Tieren, die im Naturpark häufig vorkommen, untersuchen die Brutplätze verschiedener Vogelarten und befassen sich mit den landschaftlichen Unterschieden zwischen dem deutschen und dem niederländischen Teil des Naturparks.

Ziele

- Die Schüler können einige im Naturpark häufig vorkommende Tiere und Pflanzen bestimmen und kennen sowohl ihre deutsche als auch ihre niederländische Bezeichnung.
- Die Schüler wissen, dass die verschiedenen Vogelarten unterschiedliche Anforderungen an ihre Brutgebiete stellen.
- Die Schüler können Beispiele für Brutgebiete im Naturpark nennen.
- Die Schüler können einige Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Niederlande und Deutschlands nennen.
- Die Schüler können erklären, woran sich im Naturpark die Unterschiede zwischen Deutschland und den Niederlanden erkennen lassen.

Arbeitsmethoden

- Gruppenarbeit: Namen Memoryspiel (Gruppen von 3–5 Schülern)
- Im Klassenverband: Nachbesprechung des Memorys
- Gruppenarbeit: Brutgebiets-Spiel (Gruppen von 3–5 Schülern)
- Im Klassenverband: Nachbesprechung des Brutgebiets-Spiels
- Gruppenarbeit: „Wo bin ich?“ (Gruppen von 3–5 Schülern)
- Im Klassenverband: Nachbesprechung von „Wo bin ich“?

Material aus der Anleitung oder von www.MSN-überdiegrenze.de

(W = Website; A = Anleitung; W/A = vorzugsweise Website, aber auch in der Anleitung)

- A** Spielregeln- und Auftragsblatt. 1 Seite schwarz-weiß je Gruppe, oder Erläuterung der Spielregeln.
- A** Wo bin ich – Arbeitsblatt. 1 Seite schwarz-weiß je Gruppe.
- Wo bin ich – Fotoblatt. 2 Seiten je Gruppe.
Die nachstehenden Spiele finden Sie auch in der Anleitung, wir empfehlen Ihnen jedoch, die Spielkarten von der Website auszudrucken, da sie dann am besten aussehen.
- W/A** Spielkarten für das Namen Memoryspiel. 5 Seiten in Farbe. Für jede Gruppe doppelseitig ausdrucken oder auf Karton (160–200 g) kopieren. Sie können die Karten auch einseitig ausdrucken und auf Karton kleben. Sie erhalten dann 5 Ausschneidebögen je Spiel.
- W/A** Karten für Brutgebiets-Spiel. 9 Seiten in Farbe. Für jede Gruppe auf festem Papier einseitig ausdrucken oder kopieren. Sie erhalten dann 9 Ausschneidebögen je Spiel.

Selbst zu beschaffende Materialien

- Farbdrucker zum Ausdrucken der Spielkarten und Fotos.
- Papierschneidemaschine oder Schere.

Vorbereitung

- Basteln Sie die Spielkarten für das Namen *Namen Memoryspiel*.
- Basteln Sie die Spielkarten für das *Brutgebiets-Spiel*.
- Lesen Sie vorab die Spielregeln.

TIP: Die Vorbereitungen gehen etwas schneller, wenn Sie die Karten (doppelseitig) auf dickes Papier drucken und mit einer Papierschneidemaschine ausschneiden oder ausschneiden lassen. Sie können auch einige geeignete Schüler die Karten basteln lassen!

Dauer

- Auftrag 6b: 20 Minuten
- Auftrag 6c: 35 Minuten
Insgesamt 55 bis 60 Minuten

BESCHREIBUNG DER LEKTION

Einleitung

Erinnern Sie Ihre Schüler an den Auftrag der Vier Weisen. Kündigen Sie an, dass es wieder einige Aufträge zu erledigen gibt. Bei erfolgreicher Ausführung gibt es wieder neue Hinweise!

In dieser Lektion führen die Schüler 3 Aufträge aus: das Namen Memoryspiel, das Brutgebiets-Spiel und den Auftrag *Das Land erkennen*.

Kern

Namen Memoryspiel

Einleitung

Teilen Sie die Memorykarten aus und erläutern Sie die Spielregeln. Sie können auch jeder Gruppe die Spielregeln auf Papier geben. Die Schüler spielen das Spiel. Wenn alle fertig sind, besprechen Sie das Spiel in der Klasse.

Nachbesprechung:

Fanden die Kinder das Spiel einfach oder schwierig? Hatten die deutschen und niederländischen Namen große Ähnlichkeit oder nicht? Wie erklären sich die Schüler das?

Weisen Sie noch einmal auf die Abbildung des niederfränkischen Sprachgebiets hin. Im Gebiet des Naturparks wurde früher überall dieselbe Sprache gesprochen. Darum sind sich viele Pflanzen- und Tiernamen auch heute noch so ähnlich.

Hinweis

Tragt bei 6a ein Tier aus dem Spiel ein. Es ist ein Wort mit vier Buchstaben. Nur der erste Buchstabe des Wortes ist im Deutschen anders als im Niederländischen. Antwort = **EGEL (IGEL)**

Brutgebiets-Spiel

Einleitung

Erklären Sie den Schülern, dass jeden Sommer viele Vögel in das Maas-Schwalm-Nette-Gebiet kommen, um dort zu brüten und ihre Jungen aufzuziehen. Es sind auch seltene Vogelarten dabei! Geben Sie einige theoretische Erläuterungen zu den Brutgebieten der Vögel:

Vögel bestimmen anhand zweier Kriterien die Grenzen ihres Brutgebietes:

- 1. Das Brutgebiet muss ihren Bedürfnissen entsprechen.*
- 2. Jedes Pärchen hat ein eigenes Gebiet. Ein solches Gebiet wird „Territorium“ genannt. Das Männchen verkündet durch seinen Gesang, dass das Gebiet ihm gehört.*

Bei diesem Auftrag lernen die Kinder, dass Vögel bestimmte Anforderungen an ihr Brutgebiet stellen. Nicht jede Vogelart kann in jedem Gebiet leben. Die Schüler haben die Aufgabe, die Brutgebiete und Vogelarten richtig miteinander zu kombinieren.

Erklären Sie die Spielregeln (oder lassen Sie die Schüler sie selbst lesen) und verteilen Sie die Vogel- und Gebietskarten an die Gruppen. Die Schüler spielen nun das Spiel.

Nachbesprechung

Wie fanden die Schüler den Auftrag? Was haben sie bei dem Spiel gelernt?

Die folgende Tabelle enthält die Antworten zum Brutgebiets-Spiel:

Die richtigen Kombinationen	
Gebietsname	Vogelarten
Krickenbecker Seen	Pirol, Eisvogel, Zwergtaucher, Blässhuhn, Weidenmeise, Wasserralle
Jammerdal	Nachtigall, Weidenmeise, Pirol
Grasheide–Mülhauser Benden	Bachstelze, Eisvogel, Schwarzkehlchen, Rauchschwalbe, Blässhuhn
Brachter Wald	Heidelerche, Ziegenmelker, Schwarzkehlchen, Goldammer, Wespenbussard, Wintergoldhähnchen
Swalmdal	Weidenmeise, Pirol, Eisvogel, Gebirgsstelze
Elmpter Schwalmbruch	Wasserralle, Zwergtaucher, Blässhuhn, Baumfalke
Lüsekamp	Baumfalke, Zwergtaucher, Weidenmeise
Boschbeek	Eisvogel, Gebirgsstelze, Weidenmeise, Pirol
Maas und Maas-Seen	Blässhuhn
Meinweg	Heidelerche, Ziegenmelker, Schwarzkehlchen, Goldammer, Wespenbussard, Wintergoldhähnchen
Roerdal	Weidenmeise, Pirol, Eisvogel, Rauchschwalbe, Bachstelze, Gebirgsstelze
Vlootbeek	Pirol, Weidenmeise, Gebirgsstelze, Bachstelze, Eisvogel, Rauchschwalbe
Annendaals Bosch	Wintergoldhähnchen
Meerlebroek	Bachstelze, Blässhuhn, Rauchschwalbe

Im Naturpark leben viele verschiedene Vogelarten, da es in dem Gebiet auch viele verschiedene Biotope gibt. Manche Vogelarten sind selten. Diese Vögel stellen spezielle Anforderungen an ihr Brutgebiet (z. B. Nachtigall, Blaukehlchen, Ziegenmelker und Heidelerche).

Hinweis

Tragt den zu dem übrig gebliebenen Vogel (Mauersegler) gehörenden Ort bei 6b ein. Die Antwort ist **ROERMOND**.

Auftrag „Wo bin ich?“

Einleitung

Es gibt Dinge, an denen sich erkennen lässt, ob man in Deutschland oder in den Niederlanden ist. Beispielsweise Texte auf Reklameschildern oder Schaufenstern. Manche Unterschiede lassen sich schwieriger in Worte fassen. Häuser sehen zum Beispiel oft etwas anders aus und auch die Verkehrsschilder sind nicht genau gleich. In vielen Fällen kann man aber gar nicht erkennen, wo man sich befindet. Wenn man im Naturpark Maas-Schwalm-Nette nur die Natur betrachtet, kann man meistens nicht sagen, in welchem Land man gerade ist.

Wo bin ich?

Auf dem Fotoblatt sind 22 Fotos zu sehen. Die Schüler betrachten die Fotos und tragen in Gruppen von 3-5 Schülern auf ihrem Arbeitsblatt ein, in welchem Land die Fotos aufgenommen wurden und woran sie das erkennen.

Nachbesprechung

Besprechen Sie den Auftrag mit Ihren Schülern. Sie können für die Nachbesprechung die folgenden Informationen verwenden.

Es sind vor allem vom Menschen geschaffene Dinge, an denen sich erkennen lässt, in welchem Land man sich befindet. Bei Texten und öffentlichen Dingen (Müllcontainer, öffentliche Verkehrsmittel) ist das meistens kein Problem.

Weil die Grenze früher anders verlief, kann man bei alten Gebäuden im Naturpark Maas-Schwalm-Nette oft nicht sagen, ob sie typisch deutsch oder typisch niederländisch sind. Heute, da die Grenze zwischen den Ländern an Bedeutung verloren hat und manche Dinge auf europäischer Ebene geregelt werden (z. B. wie Verkehrsschilder auszusehen haben), gibt es wieder mehr Gemeinsamkeiten.

Nr.	Land	Beschreibung
1	NL	Niederländische Müllcontainer sehen anders aus als deutsche.
2	NL	Niederländische Mülleimer sehen anders aus als deutsche.
3	D	Siehe 1.
4	NL	Am ja/nee-Aufkleber auf dem Briefkasten zu erkennen. Aber auch diese Art von Backsteinverzierungen sieht man vor allem in den Niederlanden.
5	NL/D	Dies ist ein Grenzpfahl, an dem zu sehen ist, dass hier die Grenze verläuft. Jeder Grenzpfahl hat eine eigene Nummer. Die Nummerierung beginnt an der luxemburgisch-französischen Grenze und endet bei Overdinkel in der niederländischen Provinz Twente mit dem Pfahl Nr. 862. Dies ist ein Teil der alten Grenze zwischen der früheren Union der Niederlande, Belgiens, Luxemburgs und des Königreichs Preußen. Ab Overdinkel beginnt die Zählung wieder von vorn (1-203); dieser Grenzabschnitt endet dann am Dollart. Dies war früher die Grenze zwischen den Niederlanden und dem Königreich Hannover.
6	D	Das ist eher eine deutsche Tür, aber in den Niederlanden gibt es solche Türen auch.
7	D	Das Foto wurde in Deutschland aufgenommen; es könnte aber ebenso gut aus den Niederlanden stammen.
8	D	Das Foto wurde in Deutschland aufgenommen. Zu sehen ist das nicht; man muss es schon wissen. Der einzige Ort im Naturpark Maas-Schwalm-Nette, an dem Damhirsche leben, ist der Brachter Wald.
9	NL/D	Dieses Foto wurde an der Grenze aufgenommen. Die linke Tür ist niederländisch, die rechte deutsch.
10	D	Das sieht man an dem Strommast aus Holz. Die gibt es in den Niederlanden nicht.
11	NL/D	Die Grenze verläuft hier auf der rechten Seite der alten Römerstraße. Das ist auf dem Foto leider nicht zu sehen.
12	D	Dies ist ein deutsches Haus. Diesen Baustil sieht man in den Niederlanden eher selten. Vor allem die Konstruktion der Dachrinnen ist anders. Auch die Fenster sind kleiner als in niederländischen Häusern. Dennoch kann man vereinzelt auch solche Häuser in den Niederlanden finden. An diesem Foto kann man also nicht eindeutig erkennen, ob es in Deutschland oder in den Niederlanden aufgenommen wurde.
13	D	Siehe 12. Achte auf die Form des Daches und auf die kleinen Fenster.
14	NL	Das ist an den größeren Fenstern und der Form des Laternenpfahls zu erkennen.
15	NL	Das Foto wurde in den Niederlanden aufgenommen. Die Lokomotive stammt zwar aus Deutschland, aber die Oberleitung ist niederländisch.
16	NL/D	Dies ist der Grenzübergang bei Kaldenkirchen.
17	D	Dieses Schild gibt es nur in Deutschland.
18	NL	Das Foto wurde in den Niederlanden aufgenommen, aber an der Natur lässt sich wirklich nicht erkennen, in welchem Land man ist.
19	NL	Niederländische Verkehrsschilder sehen ein kleines bisschen anders aus als deutsche. Vergleiche das Foto mit Nr. 20.
20	D	Siehe 19.
21	D	Siehe Text auf dem Kanaldeckel.
22	NL	Siehe Text auf dem Kanaldeckel.

Hinweis

Gruppen, die mit diesem Auftrag fertig sind, erhalten den folgenden Hinweis:

Trage bei 6c den Namen von etwas ein, was eine Tür hat, an der sich manchmal erkennen lässt, ob man in den Niederlanden oder in Deutschland ist. Das Wort ist in beiden Sprachen ähnlich, nur die Vokale sind anders. Tragt das deutsche Wort ein. Die Antwort lautet **HAUS**.

Website-Material für eine zusätzliche Übung:

Schüler, die schnell fertig sind, können auf der Website ein Spiel spielen, bei dem sie die Zahl der Schafe schätzen müssen. Sie starten das Spiel, indem sie auf die Abbildung von Rosa klicken. Sie können diese Übung als Zusatzaufgabe auch zu Hause spielen.

Anlagen Modul 3: Kontrollblätter und Schülermaterial

OVER DE GRENS ÜBER DIE GRENZE

Arbeitsblatt Philemons Taxitest

Einmal im Jahr, in der kalten Winterzeit, versammeln sich viele Menschen am Weißen Stein. Die Vier Weisen beantworten dann alle Fragen dieser Menschen und geben ihnen möglichst viele Ratschläge. Anschließend wird ein großes, wildes Fest gefeiert, bei dem eine Polonaise um den Grenzpfahl getanzt wird. Manchen der Besucher ist danach so schwindlig, dass sie nicht mehr wissen, auf welcher Seite der Grenze sie ins Taxi steigen müssen! Zum Glück kann aber Nordico den Menschen immer helfen.

Wenn alles nach Plan verläuft, wirst du einer der Nachfolger von Nordico. Das bedeutet, dass du den Menschen ebenso gut helfen können musst, wie er! Du musst also wissen, wo jeder herkommt. Mit diesem Auftrag wollen die Weisen testen, ob du am Namen und Wohnort erkennen kannst, ob jemand aus Deutschland oder aus den Niederlanden stammt.



Liebe Kinder,

woher kommen diese Menschen?
Aus Deutschland oder aus den
Niederlanden?
Kringele in der Tabelle das Land
ein, in dem die Person deiner
Meinung nach zu Hause ist.

Viel Erfolg!

Niederländisch-fränkischer Sprachraum im 18. Jahrhundert



Oh je, fast vergessen! Die Vier Weisen haben ja noch ein paar Hinweise für dich!

Quantumus: Wörter mit ü sind deutsch.

Philemon: Achte vor allem auf den Wohnort von Bongartz.

Rosa: Achte vor allem auf die Ortsnamen.

Nordico: Wörter mit tz sind deutsch.

Name	Ort	Land
1. Killaars	Melick	Deutschland / Niederlande
2. Peters	Hinsbeck	Deutschland / Niederlande
3. Janssen	Wegberg	Deutschland / Niederlande
4. Fischer	Elmpt	Deutschland / Niederlande
5. Seuren	Belfeld	Deutschland / Niederlande
6. Tiggelers	Montfort	Deutschland / Niederlande
7. Becker	Brüggen	Deutschland / Niederlande
8. Koch	Reuver	Deutschland / Niederlande
9. Maes	Beesel	Deutschland / Niederlande
10. Peters	Wassenberg	Deutschland / Niederlande
11. Bongartz	Bracht	Deutschland / Niederlande

Fragen:

Kann man am Namen einer Person immer erkennen, in welchem Land sie wohnt? _____

Erkläre warum oder warum nicht. Hinweis: Schau dir hier oben einmal die kleine Karte an und überlege, was früher ganz anders war als heute!

An einem Ortsnamen lässt sich nicht immer erkennen, ob der Ort in den Niederlanden oder in Deutschland liegt. Wie lässt sich das erklären?



Liebe Kinder,

sind alle gut nach Hause gekommen? Das
kannst du selbst ganz einfach kontrollieren,
denn dafür gibt es ein praktisches Hilfsmittel.
Weißt du, was ich meine?

Viel Erfolg!

Auftrag:
Kontrolliere, ob deine
Antworten stimmen!

OVER DE GRENS ÜBER DIE GRENZE

Auftrag „Rettet Quantumus’ Ausstellung!“

Quantumus hat eine schöne Ausstellung über die Geschichte des Heide- und Waldgebiets zusammengestellt. Sie besteht aus tollen Fotos, zu denen jeweils auch ein kurzer Text gehört.

Die Ausstellung wird im Moment in Deutschland gezeigt und soll bald in die Niederlande verlegt werden. Zum Glück hat Quantumus schon alle Texte übersetzt!

Aber ... derjenige, der die Ausstellung in den Niederlanden aufbauen soll, spricht leider kein Deutsch! Und zu allem Überfluss sind auch noch alle Fotos und Texte durcheinandergeraten! Könnt ihr die Ausstellung wieder in Ordnung bringen?

Halte dich an die Anweisungen von Quantumus, dann gelingt es bestimmt!



Liebe Kinder,

hier meine Anweisungen:

1. Schneidet die Abbildungen mit dem dazugehörigen deutschen Text aus.
2. Schneidet die niederländischen Texte aus.
3. Legt die niederländischen Texte zu den richtigen Bildern!
4. Schneidet die Streifen der Zeitlinie aus und klebt sie aneinander.
5. Legt die Abbildungen mit dem richtigen Text in der richtigen Reihenfolge unter die Zeitlinie. Lasst dies zur Sicherheit kontrollieren!
6. Klebt nun den niederländischen Text über den deutschen.
7. Klebt die Abbildungen mit dem richtigen Text in der richtigen Reihenfolge unter die Zeitlinie.
8. Hängt eure Ausstellungsstücke auf!
9. Entwerft ein schönes Werbeplakat!

TIP: Achte auf die folgenden Hinweise!



Philemon: Vergleiche die Länge der Texte. Kurze Texte sind in der Übersetzung ebenfalls kurz. Auch die Zahl der Sätze bleibt gleich!



Nordico: Manche deutschen und niederländischen Wörter sind sich sehr ähnlich.



Quantumus: Die ersten drei Buchstaben des Tieres, das die Heide pflegt, helfen dir weiter.



Rosa: Die ersten beiden Buchstaben sind in beiden Sprachen gleich.



Welches könnte der Hinweis auf das Wort sein, das bei 5b in das Grenzzeitungs-Kreuzworträtsel eingetragen werden muss? Weißt du es schon oder fragst du deine Lehrerin oder deinen Lehrer?

Arbeitsblatt Figuren-Ausschneidebogen „Rettet Quantumus’ Ausstellung“



De akkers bleven echter niet altijd vruchtbaar.



Rond 1800 werd kunstmest uitgevonden. Schapenmest was niet meer nodig. Omdat er ook goede en goedkope schapenwol uit Australië kwam, waren de heidschappen ook niet meer nodig.



Dan verlieten de mensen deze akkers. Ergens anders verbrandden ze weer een stuk bos. Daar werden nieuwe akkers gemaakt.



Deze manier van zwerf-landbouw bleef tot in de 8ste eeuw hetzelfde. De verlaten akkers veranderden weer in stukjes heide en dan langzaam ook weer in bos.



Omdat er geen schapen meer liepen kon men op de heidevelden weer dennebossen aanplanten. Het hout gebruikte men in de steenkolenmijnen. De onderaardse gangen werden ermee gestut.



In de tijd van Karel de Grote werd ontdekt dat mest van schapen de bodem nieuwe voedingsstoffen geeft. Men kon de akkers zo blijven gebruiken en hoefde niet meer te verhuizen.



De poep met plaggen werd in het voorjaar uit de schaapskooi gehaald en als mest over de akker verspreid.



Die akkers werden gemaakt door stukken bos in brand te steken. De as maakte de grond vruchtbaar.



Na de ijstijden ontstond bos in wat nu het Grenspark is. Daar leefden dieren, zoals wilde zwijnen, herten, elanden, wolven en vossen.



Na enkele jaren waren de voedingsstoffen uit de as en uit de grond opgebruikt. De bodem was voedselarm geworden. Er konden geen granen meer groeien.



Zo'n 4000 jaar geleden kwamen er volken uit het Midden-Oosten. Zij verbouwden granen zoals gerst, rogge en tarwe op akkers. Ook hielden ze schapen voor het vlees.



Door de mest kon er meer voedsel verbouwd worden. Zo kwamen er ook meer mensen. Die hadden steeds meer hout nodig om vuur te stoken en om huizen te bouwen. Overal werden de bossen gekapt.



Om de mest te krijgen werden de schapen 's nachts in een schaapskooi gezet. Over hun poep werden heideplaggen gegooid. Dat zijn heide-struikjes met wortel en grond.



Waar het bos was gekapt liet men schapen grazen voor de mest. Want met meer mensen waren ook meer akkers nodig. De schapen lieten alleen heideplanten staan. Zo ontstonden er uitgestrekte heidevelden.



Er leefden ook mensen in het bos. Ze jaagden op die dieren en verzamelden noten en bessen.



Nu vinden we bos en heide beide belangrijk als natuurgebied. Dennen worden gekapt zodat er ook andere soorten bomen en struiken in het bos kunnen groeien. Op de heide die over is laten we weer schapen grazen.

Arbeitsblatt Auftrag und Text-Ausschneidebögen „Rettet Quantumus’ Ausstellung“

Nach den Eiszeiten entstand dort, wo nun der Naturpark liegt, Wald. Darin lebten Tiere wie Wildschweine, Hirsche, Elche, Wölfe und Füchse.

Im Wald lebten auch Menschen. Sie jagten die Tiere und sammelten Nüsse und Beeren.

Vor ungefähr 4000 Jahren kamen Völker aus dem Mittleren Osten. Sie bauten auf Feldern Getreide an, unter anderem Gerste, Roggen und Weizen. Um an Fleisch zu kommen, hielten sie außerdem Schafe.

Diese Felder wurden angelegt, indem man Waldstücke in Brand steckte. Die Asche machte den Boden fruchtbar.

Die Felder blieben aber nicht immer fruchtbar.

Nach einigen Jahren waren die Nährstoffe aus der Asche und dem Boden verbraucht. Der Boden war jetzt so nährstoffarm, dass kein Getreide mehr darauf wachsen konnte.

Dann ließen die Menschen diese Felder zurück und zogen an einen anderen Ort. Dort brannten sie wieder ein Stück Wald ab und legten neue Felder an.

Diese Art der „nomadischen“ Landwirtschaft blieb bis ins 8. Jahrhundert bestehen. Die verlassenen Felder entwickelten sich zunächst wieder zu Heide und allmählich zu Wald.

In der Zeit Karls des Großen entdeckte man, dass der Dung von Schafen dem Boden neue Nährstoffe zuführt. So konnte man die Felder weiterhin nutzen und brauchte nicht mehr umzuziehen.

Um den Dung zu sammeln, sperrte man die Schafe über Nacht in den Stall. Auf den Schafsmist warf man dann Heideplaggen. So nennt man kleine Heidesträucher mitsamt Wurzeln und Erde.

Der Mist mit dem Heidekraut wurde im Frühjahr aus dem Schafstall geholt und als Dünger auf den Feldern verteilt.

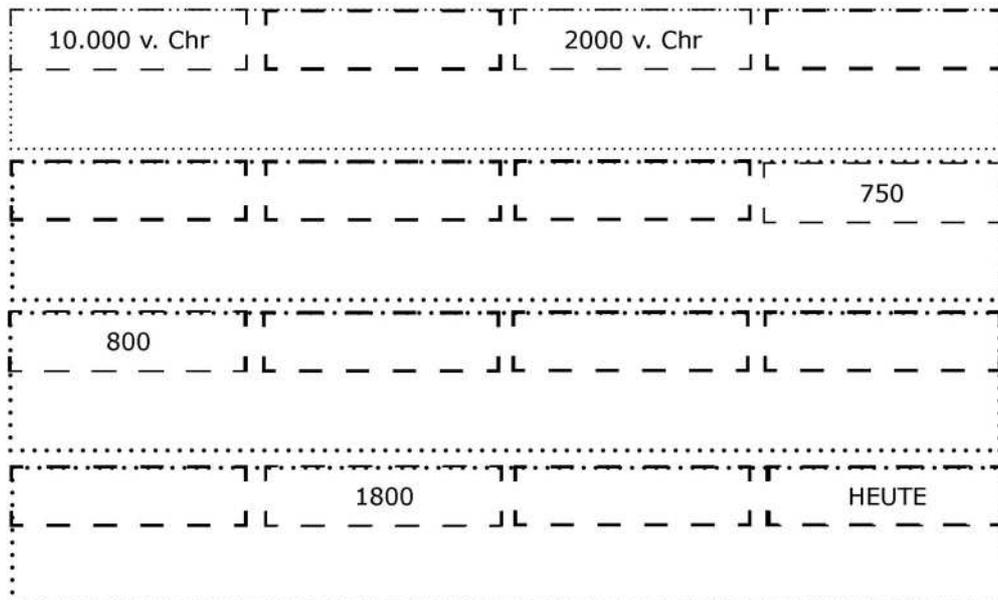
Dank der Düngung konnten mehr Nahrungsmittel angebaut werden. Dadurch erhöhte sich wiederum die Zahl der Menschen. Diese brauchten immer mehr Holz zum Feuermachen und für den Häuserbau. So wurden überall die Wälder abgeholzt.

Wo der Wald abgeholzt worden war, ließ man Schafe grasen, die mit ihrem Dung den Boden verbesserten. Denn je mehr Menschen es gab, umso mehr Anbaufläche brauchte man. Die Schafe ließen nur die Heidepflanzen stehen. So entstanden ausgedehnte Heideflächen.

Um 1800 erfand man den Kunstdünger. Damit wurde der Schafsmist überflüssig. Auch für die Wolle brauchte man die Heideschafe nicht mehr, denn inzwischen konnte man gute und preiswerte Schafswolle aus Australien kaufen.

Weil dort keine Schafe mehr grasten, konnte man auf den Heideflächen auch wieder Kiefernwälder anpflanzen. Das Holz verwendete man in den Steinkohlebergwerken zum Abstützen der unterirdischen Gänge.

Heute gelten Wald und Heide als wichtige Naturgebiete. Es werden Kiefern gefällt, damit im Wald auch andere Arten von Bäumen und Sträuchern wachsen können. Auf den verbliebenen Heideflächen dürfen wieder Schafe grasen.



Kontrollblatt „Rettet Quantumus’ Ausstellung“



Nach den Eiszeiten entstand dort, wo nun der Naturpark liegt, Wald. Darin lebten Tiere wie Wildschweine, Hirsche, Elche, Wölfe und Füchse.

10.000 v. Chr



Im Wald lebten auch Menschen. Sie jagten die Tiere und sammelten Nüsse und Beeren.



Vor ungefähr 4000 Jahren kamen Völker aus dem Mittleren Osten. Sie bauten auf Feldern Getreide an, unter anderem Gerste, Roggen und Weizen. Um an Fleisch zu kommen, hielten sie außerdem Schafe.

2000 v. Chr



Diese Felder wurden angelegt, indem man Waldstücke in Brand steckte. Die Asche machte den Boden fruchtbar.



Die Felder blieben aber nicht immer fruchtbar.



Nach einigen Jahren waren die Nährstoffe aus der Asche und dem Boden verbraucht. Der Boden war jetzt so nährstoffarm, dass kein Getreide mehr darauf wachsen konnte.



Dann ließen die Menschen diese Felder zurück und zogen an einen anderen Ort. Dort brannten sie wieder ein Stück Wald ab und legten neue Felder an.



Diese Art der „nomadischen“ Landwirtschaft blieb bis ins 8. Jahrhundert bestehen. Die verlassenen Felder entwickelten sich zunächst wieder zu Heide und allmählich zu Wald.

750



In der Zeit Karls des Großen entdeckte man, dass der Dung von Schafen dem Boden neue Nährstoffe zuführt. So konnte man die Felder weiterhin nutzen und brauchte nicht mehr umzuziehen.

800



Um den Dung zu sammeln, sperrte man die Schafe über Nacht in den Stall. Auf den Schafsmist warf man dann Heideplaggen. So nennt man kleine Heidesträucher mitsamt Wurzeln und Erde.



Der Mist mit dem Heidekraut wurde im Frühjahr aus dem Schafstall geholt und als Dünger auf den Feldern verteilt.



Dank der Düngung konnten mehr Nahrungsmittel angebaut werden. Dadurch erhöhte sich wiederum die Zahl der Menschen. Diese brauchten immer mehr Holz zum Feuermachen und für den Häuserbau. So wurden überall die Wälder abgeholzt.



Wo der Wald abgeholzt worden war, ließ man Schafe grasen, die mit ihrem Dung den Boden verbesserten. Denn je mehr Menschen es gab, umso mehr Anbaufläche brauchte man. Die Schafe ließen nur die Heidepflanzen stehen. So entstanden ausgedehnte Heideflächen.



Um 1800 erfand man den Kunstdünger. Damit wurde der Schafsmist überflüssig. Auch für die Wolle brauchte man die Heideschafe nicht mehr, denn inzwischen konnte man gute und preiswerte Schafswolle aus Australien kaufen.

1800



Weil dort keine Schafe mehr grasten, konnte man auf den Heideflächen auch wieder Kiefernwälder anpflanzen. Das Holz verwendete man in den Steinkohlebergwerken zum Abstützen der unterirdischen Gänge.



Heute gelten Wald und Heide als wichtige Naturgebiete. Es werden Kiefern gefällt, damit im Wald auch andere Arten von Bäumen und Sträuchern wachsen können. Auf den verbliebenen Heideflächen dürfen wieder Schafe grasen.

HEUTE

OVER DE GRENS ÜBER DIE GRENZE

Die Spiele in Lektion 6

Namen Memoryspiel

Rosa meint, dass jeder Weise im Grenzgebiet wissen muss, wie die Tiere und Pflanzen auf Niederländisch und auf Deutsch heißen.

Spielregeln:

- ❑ Legt alle Karten mit den Namen nach oben (ohne die Abbildungen anzuschauen) auf den Tisch. Von jeder Abbildung gibt es zwei Karten.
- ❑ Sucht reihum die beiden Karten mit dem deutschen und dem niederländischen Namen derselben Pflanzen, Tiere oder Aktivitäten.
- ❑ Kontrolliert, ob die Karten zusammen passen, indem ihr sie umdreht. Wer zwei gleiche Karten hat, darf sie behalten.
- ❑ Wer am Schluss die meisten Karten hat, hat gewonnen.

Achtung: Wer zwei gleiche Karten aufgedeckt hat, ist danach nicht noch einmal an der Reihe!



Wenn ihr das Spiel richtig gespielt habt, bekommt ihr von eurer Lehrkraft einen Hinweis!

Brutgebiete-Spiel

Jedes Frühjahr werden Rosa von den Vögeln viele Fragen gestellt. Wo können sie am besten brüten? Rosa berät sich immer mit Nordico. Zusammen suchen sie für jede Vogelart einen geeigneten Brutplatz. Könnt ihr das auch? Spielt das Brutgebiets-Spiel! Am Schluss bleibt eine Karte übrig. Diese Karte gibt einen Hinweis, den ihr im Grenzzeitungs-Kreuzworträtsel eintragen könnt. Das Spiel wird mit 3 bis 5 Personen gespielt.

Spielregeln:

- ❑ Verteilt die Karten.
- ❑ Reihum liest jemand eine Vogel- oder eine Gebietskarte vor.
- ❑ Hat jemand die Karte eines Gebiets, das zu dem Vogel passt oder die Karte eines Vogels, der zu dem Gebiet passt, legt er diese Karte so schnell wie möglich auf den Tisch (es gibt nämlich mehrere Vogelarten, die im selben Brutgebiet leben).
- ❑ Wenn alle der Ansicht sind, dass die Kombination stimmt, werden beide Karten weggelegt.
- ❑ Stimmt die Kombination nicht, muss derjenige, der die Karte abgelegt hatte, beide Karten aufnehmen.
- ❑ Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten abgelegt hat.
- ❑ Die anderen spielen weiter um den 2. und 3. Platz, bis keine Kombination mehr möglich ist.



Wenn ihr das Spiel richtig gespielt habt, bleibt eine Karte übrig. Auf dieser Karte steht der Hinweis (bei 6b eintragen).

Spieleblätter Namen Memoryspiel



Dachs

Kreuzotter

Adder

Reh

Zauneidechse

Zandhagedis

Fuchs

Frosch

Kikker

Eichhörnchen

Kammolch

Kam-
salamander

Baummarder

Kröte

Pad



Wildschwein

Wild zwijn

Das

Damhirsch

Damhert

Ree

Igel

Egel

Vos

Maus

Muis

Eekhoorn

Schmerle

Bermpje

Boommarter



Zwergtaucher Mausebussard Buizerd

Goldammer Blaukehlchen Blauwborst

Birke Schwarz-
kehlchen Roodborst-
tapuit

Eiche Ziegenmelker Nachtwaluw

Kiefer Heidelerche Boom-
leeuwerik



Knabenkraut

Orchidee

Dodaars

Wollgras

Veenpluis

Geelgors

Besemheide

Struikheide

Berk

Vogel-
beerbaum

Lijsterbes

Eik

Fichte

Spar

Den



Gemeinen
Keiljungfer

Baden

Zwemmen

Gebänderte
Prachtlibelle

Segeln

Zeilen

Rivierrombout

Reiten

Paardrijden

Weide-
beekjuffer

Spazieren

Wandelen

Radfahren

Fietsen

Spieleblätter Brutgebiete-Spiel



Heidelerche

Lebt auf trockenen, mageren **Heideflächen** mit einzeln stehenden Bäumen und kleinen Baumgruppen. Brütet auch in jungen **Nadelwäldern** (Tanne oder Kiefer).



Mauersegler

Brütet unter den Dächern älterer Gebäude in **Roermond**. Fängt hoch in der Luft Fliegen und Mücken. Gibt kreischende Geräusche von sich.



Ziegenmelker

Brütet auf **trockenen**, mageren **Heideflächen** mit kleineren **Waldstücken**. Sein Nest befindet sich am Boden.



Bachstelze

Kommt in offenen Gebieten mit **Wiesen** und **Feldern** vor. Meistens in der Nähe von **Gewässern**. Oft auch in der Nähe von **Bauernhöfen**. Nicht in Städten.



Pirol

Brüdet in **feuchten Laubwäldern** mit hohen Bäumen, wie Pappeln, Eschen und Ulmen.



Baumfalke

Kommt in Waldgebieten mit **Heide-** und **Moorbereichen** vor. Fängt unter anderen Libellen.



Eisvogel

Kommt an **Bächen, kleinen Flüssen** und **Seen** vor. Fängt Fische. Brüdet in selbst gegrabenen Gängen an steilen Ufern.



Wespenbussard

Scheuer Greifvogel. Lebt in ausgedehnten, ruhigen **Waldgebieten** mit **Sandböden**. Baut sein Nest in **Nadelwäldern**. Hier frisst er vor allem größere Insekten, wie Bienen, Wespen und Hummeln.



Schwarzkehlchen

Brütet vor allem in **trockenen** Gebieten mit **Heiden** und **Wiesen**. Auch in Bereichen, wo viele Sträucher stehen. Frisst vor allem Insekten.



Goldammer

Die Goldammer lebt vor allem auf **Sandböden**. Sie brütet vorwiegend in auf **Heideflächen** und in **Nadelwäldern**.



Wintergoldhähnchen

Brütet in **Nadelwäldern**. Auch in kleineren Nadelbaumbeständen kann man den kleinsten im Naturpark lebenden Vogel finden.



Rauchschwalbe

Brütet in alten Scheunen auf **Bauernhöfen**. Fängt Fliegen und Mücken über **Wiesen, Feldern** und **Gewässern**.



Zwergtaucher

Brütet auf Wasserpflanzen am Rand von **Teichen** oder in **Heidemooren**, wo es sehr **ruhig** sein muss.



Blässhuhn

Gewässer-Brutvogel. Brütet auch auf **Seen**, wo sich viele Menschen aufhalten. Ernährt sich von Gras und Wasserpflanzen.



Gebirgsstelze

Brütet vor allem an **Bächen** und **kleinen Flüssen**. Frisst Insekten, die in und am Wasser leben.



Weidenmeise

Brütet in **feuchten Laubwäldern**, in denen viele tote Bäume liegen, wie zum Beispiel Erlen-, Birken- oder Weidenbruchwald.



Wasserralle

Scheuer Sumpfvogel, der ganz schön viel Krach machen kann. Brütet in **Sümpfen** und an den **Seeufern** von.



Nachtigall

Brütet in **dichten, feuchten Laubwäldern**, oft an Stellen, wo viele Brennnesseln stehen. Singt sehr schön.



Meinweg

Großes, ruhiges Gebiet mit Wäldern, Heideflächen und Moorgewässern.



Meerlebroek

Offenes Gebiet mit flachen **Gewässern**, **Feldern** und **Wiesen**.



Roerdal

Die Rur (auf Niederländisch Roer) ist ein schlingerndes **Flüsschen**. In den Bachauen liegen **Feuchtwiesen** und **kleinere Laubwaldstücke**.



Vlootbeek

Dieser **Bach** fließt durch den Munningbos, ein **feuchter Laubwald**, in dem vor allem Eichen vorkommen. Außerdem gibt es hier **Erlenbruchwälder** und ein paar **Feuchtwiesen** am Bach.



Krickenbecker Seen

Vier große **Seen** rund um das Schloss Krickenbeck. Entlang der Seen liegen große Erlen**bruchwälder**. Außerdem stehen an den Ufern breite **Rietflächen**.



Jammerdal

Waldstück bei Venlo. Der Wald liegt an einem Hang. Am unteren Ende ist der Wald dicht bewachsen, **feucht** und besteht aus Eichen, Erlen und Weiden. Unter den Bäumen wachsen viele Brombeeren und Benneseln.



Grasheide - Mülhausener Benden

Feuchte **Wiesen und Weiden** an der Niers. Altes landwirtschaftlich genutztes Gebiet mit alten **Bauernhöfen**.



Brachter Wald

Großes trockenes Gebiet mit **Nadel- und Laubwald** mit Eichen und Birken. Dazwischen offene Bereiche mit **Heide oder trockenen Wiesen**.



Swalmdal

Die **Schwalm** (auf Niederländisch Swalm) fließt an **feuchten Wiesen** und **Laubwäldern** vorbei.



Elmpter Schwalmbruch

Mitten im Elmpter Schwalmbruch liegt ein großes **Sumpfbgebiet**. Hier stehen Gagelsträucher, die einen besonderen Duft haben. Außerdem kommt hier **feuchte Heide** mit Wollgras und Beinbrech vor.



Lüsekamp

Moor und **Bruchwald** mit Birken und Gagel. Auch **feuchte Heide** und **nährstoffreiche Wiesen**.



Boschbeek

Der Boschbeek ist ein **Bach**, der durch Bruchwälder mit Birken und Erlen fließt. Mitten durch den Bach verläuft die deutsch-niederländische Grenze.



Maas en Maas-Seen

An der Maas liegen eine Reihe großer **Seen**, die Maasplassen. Hier wurde Sand und Kies ausgebaggert. Im Sommer kommen hier viele Menschen zum Schwimmen und Bootfahren her.

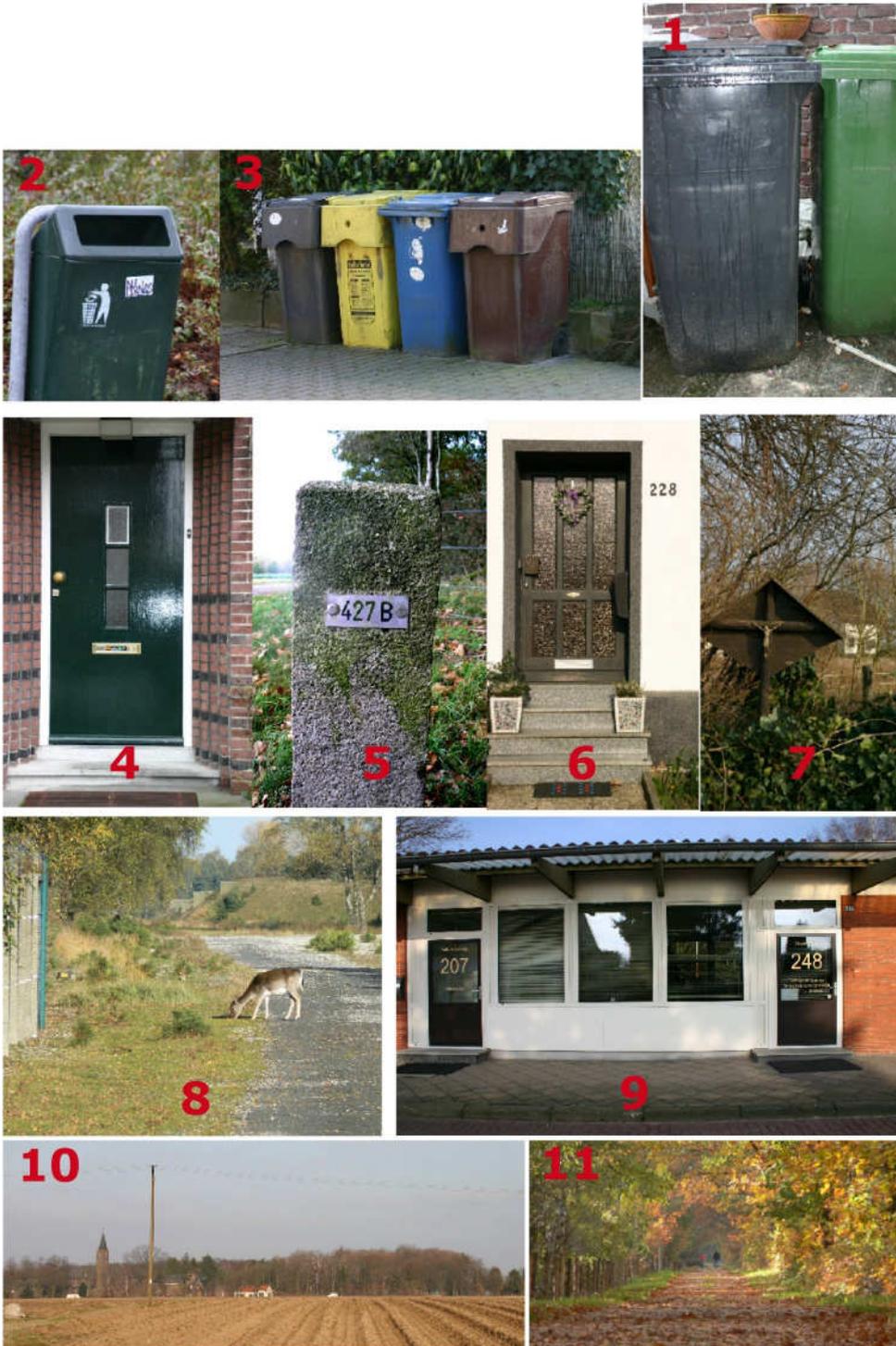


Annendaals Bosch

Nadelwald mit hauptsächlich Kiefern, die hier angepflanzt wurden, da man das Holz in den Kohlebergwerken brauchte.

OVER DE GRENSEN ÜBER DIE GRENZE

Fotoblatt „Wo bin ich?“





OVER DE GRENS ÜBER DIE GRENZE

Arbeitsblatt „Wo bin ich?“

Philemon hat im Naturpark 22 Fotos gemacht: sowohl auf der niederländischen als auch auf der deutschen Seite. Aber ... er weiß nicht mehr, welche Fotos er in welchem Land aufgenommen hat! Könnt ihr ihm helfen?



Schaut euch die Fotos an und entscheidet, ob sie in den Niederlanden oder in Deutschland aufgenommen worden sind. Tragt dies in die Tabelle ein. Schreibt auch auf, woran ihr das Land erkannt habt.

TIP: Auf manchen Fotos sind beide Länder zu sehen ...

TIP: Es kann sein, dass nicht klar ist, aus welchem Land das Foto stammt. Tragt dann beide Länder ein!

Wenn ihr das Spiel richtig gespielt habt, bekommt ihr von eurer Lehrerin/eurem Lehrer einen **Hinweis!**

Foto	D oder NL?	Woran ist das zu erkennen?
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		