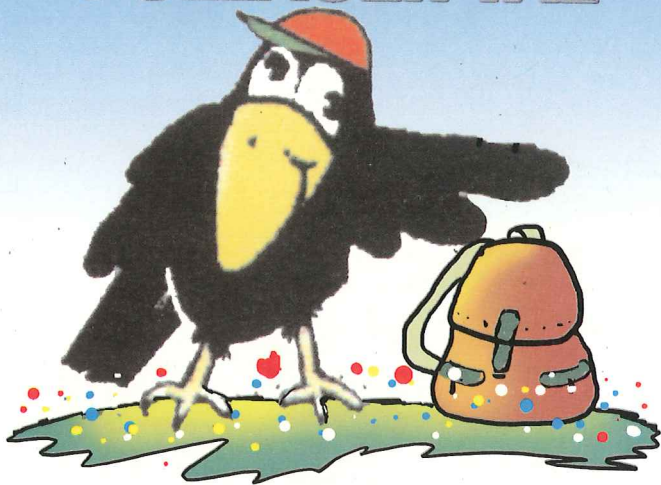


Fühlen, schauen, wandern

Ein Führer durch den

NATURKRAFTPARK PÖLLAUER TAL



GIGLER & MANGOLD



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal

Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Viel Spaß beim Lesen und Wandern in
der freien Natur wünscht eure
SPARKASSE

ile
integrierte
ländliche Entwicklung

© 2000 Unda Verlag, 8223 Stubenberg am See
Alle Rechte, auch die der Bearbeitung oder auszugsweise
Vervielfältigung, gleich durch welche Medien, vorbehalten.
Die Rechte des Textes und der Illustrationen liegen beim Autor
und Illustrator.

Fühlen, schauen, wandern

Ein Führer durch den

NATURKRAFTPARK PÖLLAUER TAL

Komm mit !



GIGLER & MANGOLD

Unda
VERLAG

Wegen seiner besonderen landschaftlichen Schönheit, seiner Charakteristik und seines Erholungswertes wurde das Pöllauer Tal im Jahre 1983 mit dem Prädikat „Naturpark“ ausgezeichnet. Der NaturKRAFTpark ist ein Teil des Naturparks. Mit seinen 22 Stationen lädt er zum Entdecken äußerer und innerer Pfade ein. Dieser Sinnes- und Wahrnehmungspfad hilft uns unsere ureigensten Empfindungen neu zu entdecken.

So findest du den NaturKRAFTpark:
Von Pöllau geht es ca. 700 Meter Richtung Birkfeld.
Beim Wegweiser Gasthaus Gruber und NaturKRAFTpark rechts abbiegen. Nach rund 400 Meter siehst du das Gasthaus Gruber, dort ist der Parkplatz für den NaturKRAFTpark. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite führt ein Weg entlang eines Feuchtbiotops zum NaturKRAFTpark.

Beachte deiner Mitwelt zuliebe folgende Dinge:

Deine Abfälle sollen im Rucksack
und nicht am Boden landen!
Führ deinen Hund an der Leine - du schützt damit
deinen Liebling und die Waldtiere!
Vermeide unnötigen Lärm - genieß das Konzert der
Vögel und das Rauschen der Blätter im Wind!
Geh sorgsam mit Blumen und anderen Pflanzen um!
Tiere haben Gefühle wie du - ein Frosch lässt sich
am Boden hüpfend viel besser beobachten als
gefangen zwischen zwei Händen.





1. WEGE ANS ANDERE UFER

Hier ist das andere Ufer, die andere Seite nah. Im Leben dauert es oft lang, bis man am gewünschten Ziel ist. Das „andere Ufer“ kann jemand aus einer anderen Klasse sein, jemand aus einem anderen Land. Eine Person, die du gerne näher kennen lernen willst. Und so wie du hier nun einen Weg wählen sollst, der dich an das gegenüberliegende Ufer führt, so kannst auch du den Weg zu den anderen suchen. Oft ist das schwierig, aber groß die Freude, wenn es gelingt.





2. GEHEN ZUM QUADRAT

Ein Quadrat ist ein Viereck mit vier gleich langen Seiten. Versuche einmal ein Quadrat zu gehen. Halt! Die Augen müssen aber geschlossen sein! Steig auf die Steinplatte und schreite sieben Schritte nach vor, dann sieben Schritte nach links. Drehe dich um und gehe sieben Schritte zurück, danach wieder sieben Schritte nach links.

Augen auf!

Bist du wieder auf der Steinplatte? Wenn nicht, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder bist nicht genau gegangen oder du hast das Quadrat neu erfunden.





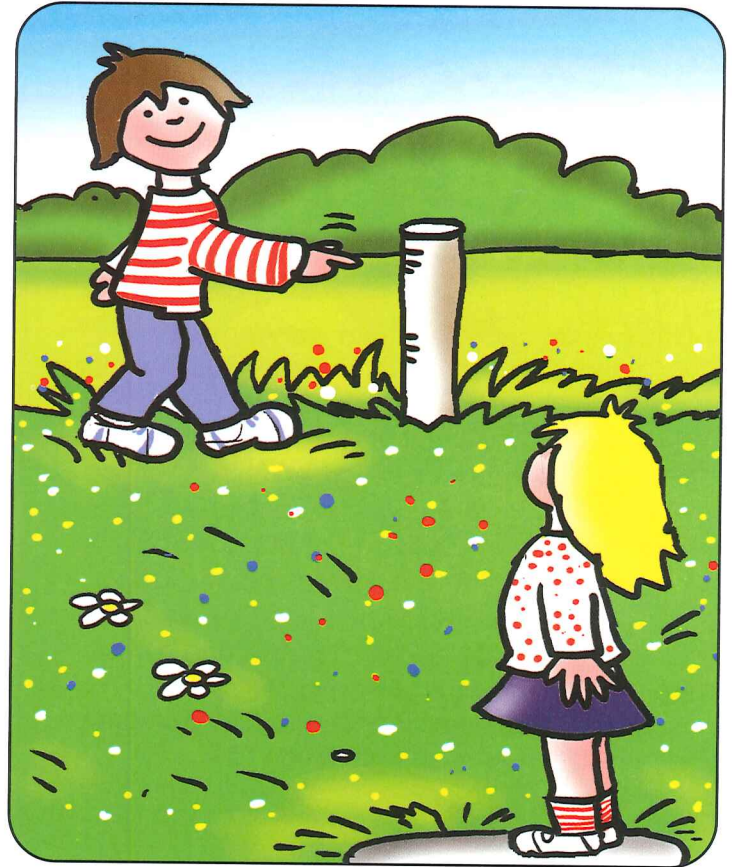
3. GUT GESCHÄTZT

Was glaubst du: Wie viele Schritte sind es von der Steinplatte bis zum Pfosten? Vielleicht ...?

Oder sind es doch ...? Wenn du aber überlegst, wie weit es von deinem Schultisch bis zur Tafel ist, könnte es sein, dass es möglicherweise doch ...

So, nun musst du dich entscheiden. Wie viele Schritte sind es wohl von der Steinplatte bis zum Pfosten?

Und nun probier, ob du Recht hast!





4. LABYRINTH

Durch jedes Labyrinth führt ein Weg zum Ausgang. Das galt auch für den Palast Labyrinth auf Kreta. Dieser hatte viele Gänge und Höfe, aber nur einen Ausgang. Wer hineingeriet, fand nicht mehr heraus. Die Sage erzählt, dass im Palast der Minotaurus (halb Mensch — halb Stier) sein Reich hatte. Ein König drang in den Palast ein und rollte dabei ein Wollknäuel ab. Nachdem er das Ungeheuer besiegt hatte, ging er dem Faden nach und fand so zum Ausgang zurück. Bei diesem Labyrinth erwartet dich kein Ungeheuer, aber du kannst dich königlich fühlen, wenn du den Ausgang gefunden hast.





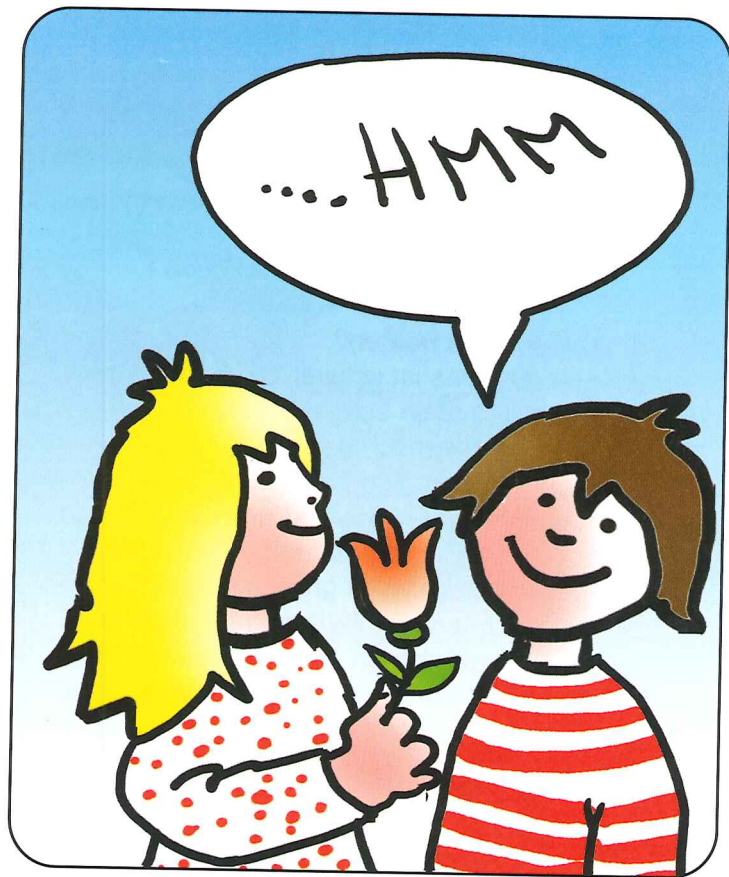
5. RIECHSTRECKE

Nimm ein Blatt oder einen Grashalm in die Hand, reibe es zwischen deinen Fingern und riech öfters daran. Magst du den Geruch?

Vielleicht erinnert er dich an etwas. An jemand, den du auch gut „riechen“ kannst. An einen Freund, an ein gutes Essen, an den letzten Ausflug.

Für das Riechen ist der Geruchssinn im oberen Teil der Nasenhöhle zuständig. Er nimmt Gerüche auf und leitet sie an das Gehirn weiter.

Übrigens: Hunde können fast tausendmal besser riechen als wir Menschen.





6. KOMPLEMENTÄRE WELT

Upps! Was soll das heißen?
Komplementär? Das ist schwer zu lesen, schwer zu schreiben und noch schwerer zu verstehen. Aber es ist einen Versuch wert!
Komplementärfarben sind Farben, die unter besonderen Bedingungen Weiß ergeben.
Alles klar? Nein? Dann mach folgenden Versuch:
Leg einen bunten, nicht zu großen Gegenstand auf die weiße Unterlage. Fixiere ihn nun zehn Atemzüge lang mit deinen Augen. Anschließend nimm den Gegenstand weg und du wirst auf der Unterlage das sehen, was so schwer zu lesen, zu schreiben und zu verstehen ist:
die Komplementärfarbe.

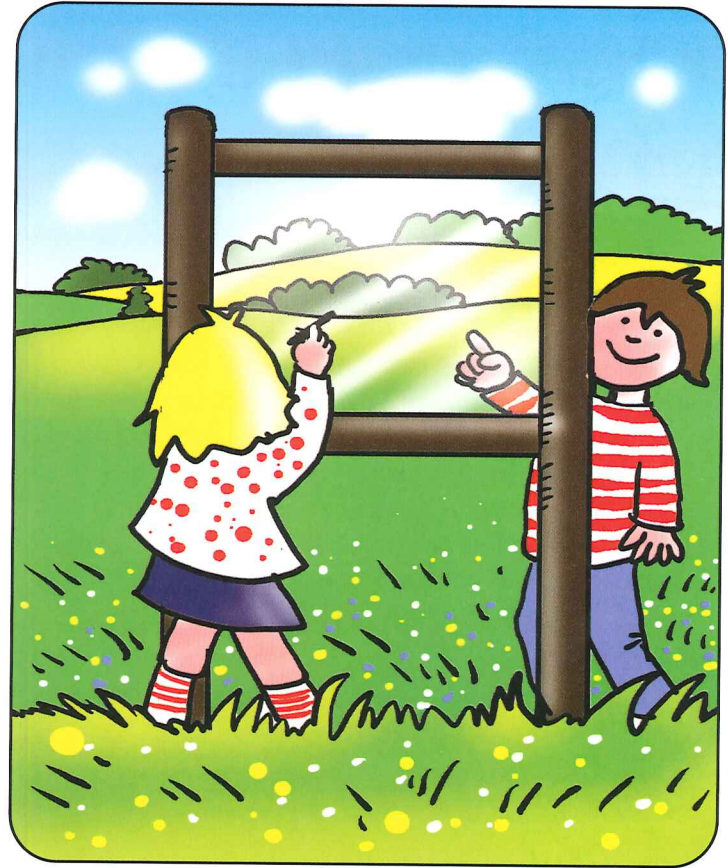




7. MACH DIR EIN BILD

Aus der Steinzeit stammen die ersten Bilder. Diese Fels- oder Höhlenzeichnungen, wie sie genannt werden, wurden nicht auf Papier oder Stoff sondern auf Stein gemalt und dienten wohl nicht zur Verschönerung der Höhlen. Sie hatten andere, nämlich kultische und magische Bedeutungen.

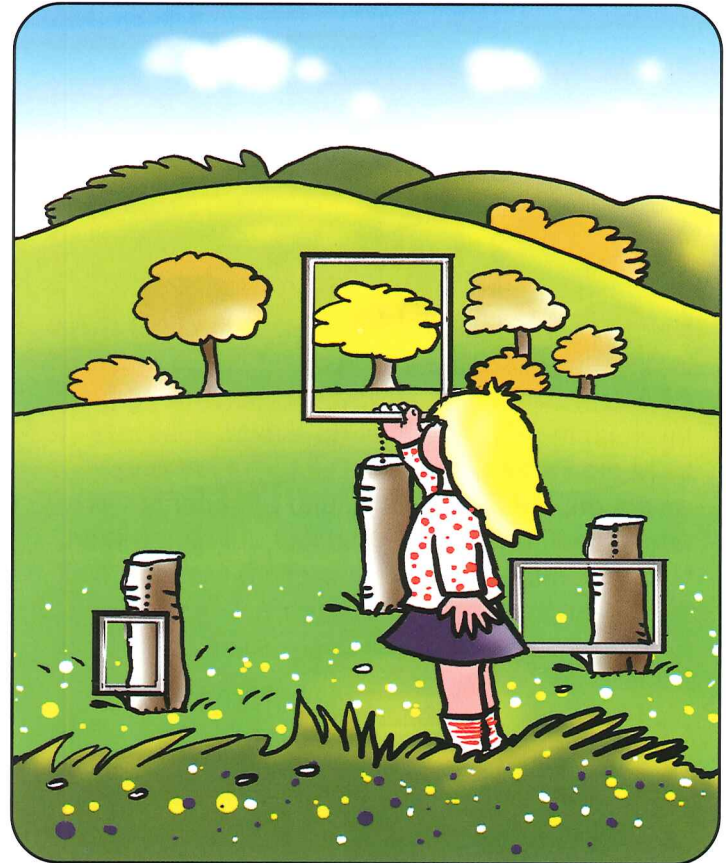
Da Steine schwer zu transportieren sind, ging man später auf leichtere Materialien wie Leinen, Papier usw. über. Wie es sich auf Glas malen lässt, kannst du hier versuchen.





8. RAHMENBEDINGTES LANDSCHAFTSBILD

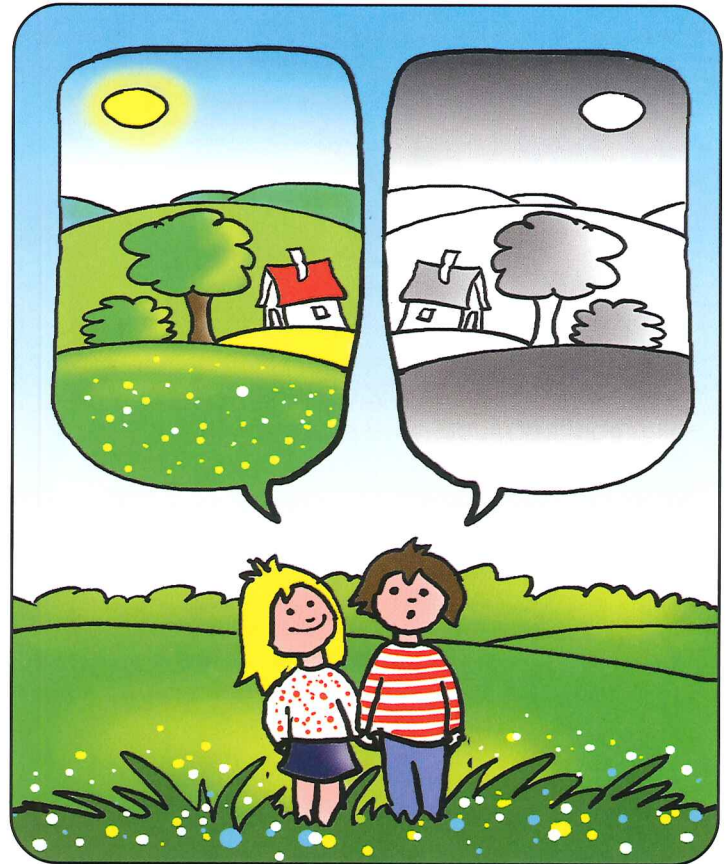
Hier entsteht ein Bild erst dadurch, dass man es einrahmt. Nimm einen der drei Rahmen, halte ihn vor dein Gesicht und gestalte nun dein eigenes Landschaftsbild. Bald wirst du entdecken, dass Rahmen aber auch Eingrenzung, Begrenzung und Ausgrenzung bedeutet. Daher sollst du nur deinem Landschaftsbild, aber nicht deinem Leben einen zu engen Rahmen geben.





9. FARBLICHTSPIEL

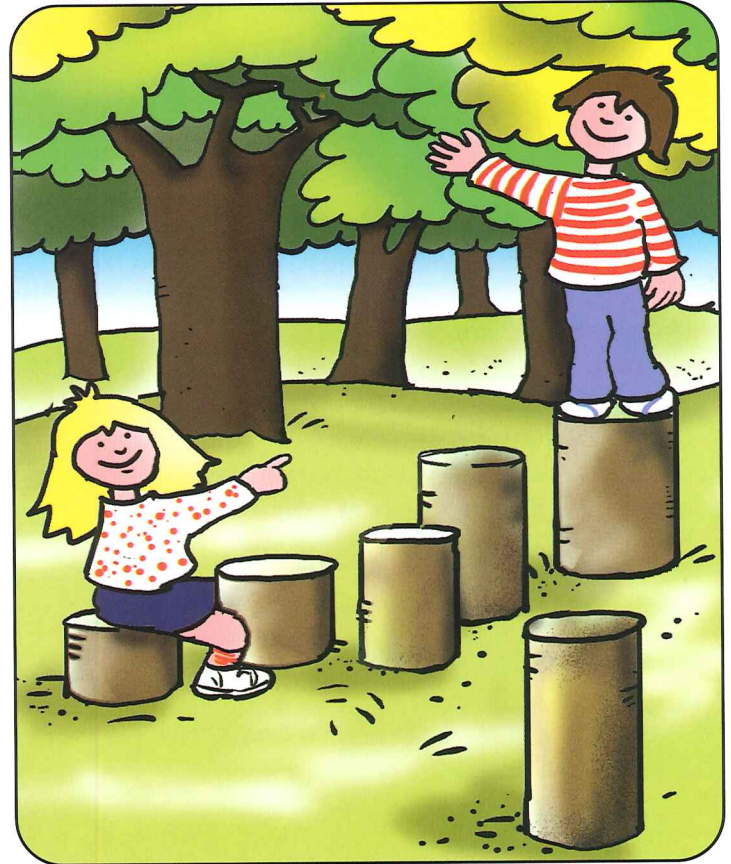
Nimm einen Grashalm, ein Blatt oder einen Stein in die Hand und drehe dich dabei langsam um die eigene Achse, sodass Licht und Schatten darauf fallen können. Dabei wirst du sehen, dass das Licht die Farbe verändert. Du wirst Farbtöne erkennen, die du als warm und angenehm empfindest, und andere, die kalt auf dich wirken. Und nun versuche dir vorzustellen, wie eine Welt ohne „Farben“ aussehen würde. Grau in grau — weiß in weiß — rot in rot — blau in blau — gelb in gelb; ein bedrückender Gedanke.





10. DER PASSENDE SITZ

In früheren Zeiten war es der König, der Fürst oder der Herrscher, der immer den höchsten Sitz einnahm, denn alle sollten zu ihm aufblicken. Vor dir siehst du vier verschieden hohe Sitze. Nun kannst du versuchen, einmal König, einmal Bettelmann zu sein. Aber bedenke: wer hoch sitzt, kann auch tief fallen.





11. DER HANDGREIFLICHE BAUM

Du hast sicher schon einmal einen Freund umarmt, einfach so, weil dir danach war. Hast du schon einmal einen Baum umarmt? Versuch es! Such dir einen Baum, schließ die Augen und umgreife den Stamm. Konzentriere dich auf deinen neuen Freund. Vielleicht weiß er etwas zu berichten ...





12. SCHRITTE NACH VORSCHRIFT

Hier sind der Weg und die Schrittfolge genau vorgeschrieben. Versuche sie genau einzuhalten. Du wirst sehen, dass es gar nicht einfach ist, sich immer an genaue Vorschriften zu halten.





13. HÖLZERNE KLÄNGE

Aus Holz werden verschiedene Instrumente gebaut. Vom einfachen Blasinstrument bis zur edlen Harfe ist Holz ein wichtiger Baustoff. Jede Holzart hat einen anderen Klang und der ist abhängig von der Dichte des Holzes. Hartes Holz klingt lauter als weiches. Das kannst du gleich ausprobieren. Sammle verschiedene Holzstücke ein, lege sie an dein Ohr und nun klopfe, kratze oder reibe daran. Nun steht einem Konzert mit deinen Holzinstrumenten nichts mehr im Wege.





14. WIE KLINGT ES, WENN ...

... ein Regentropfen auf ein Stück Holz fällt?
Zu leise? Zu eintönig? Dann veranstalte doch
beim nächsten Regenfall ein größeres
Tropfenkonzert! Nimm einen Schirm, spanne ihn
auf und stell dich damit in den Regen; die Tropfen
spielen für dich ein Konzert. Willst du laute Musik
ist der Sonnenschirm das richtige „Instrument“.
Regentropfen erzeugen auch schöne Töne auf
Blechdosen, dünnen Holzbrettern, Glasflaschen
und auf Mamas Kuchenblech.
Sicher findest du weitere Klangkörper.





15. SUCH DIR DEINEN PLATZ

Hier kannst du dir deinen Platz aussuchen.
Es liegt an dir, ob du auf einem Baumstumpf, auf
einer Steinplatte oder einer Bank sitzen möchtest.
Probiere sie nacheinander aus, und wenn du den
für dich geeigneten Sitz gefunden hast,
nimm Platz.

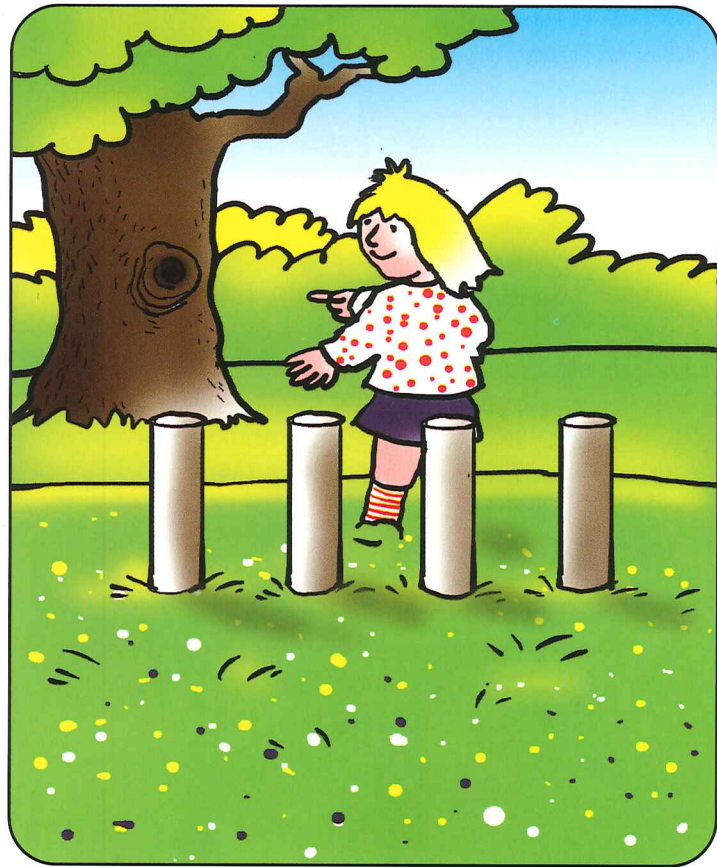
Wenn du gut sitzt, denk darüber nach, wie viele
Menschen sich „ihren“ Platz nicht aussuchen
können.





16. GEISTIGE STANDPUNKTE

Jeder Baum hat eine Besonderheit, sie regt sicherlich deine Fantasie an.
Ein Holzfäller misst und schätzt in seinen Gedanken die Höhe des Baumes und überlegt die möglichen Schwierigkeiten beim Fällen.
So hat jeder einen anderen geistigen Standpunkt.



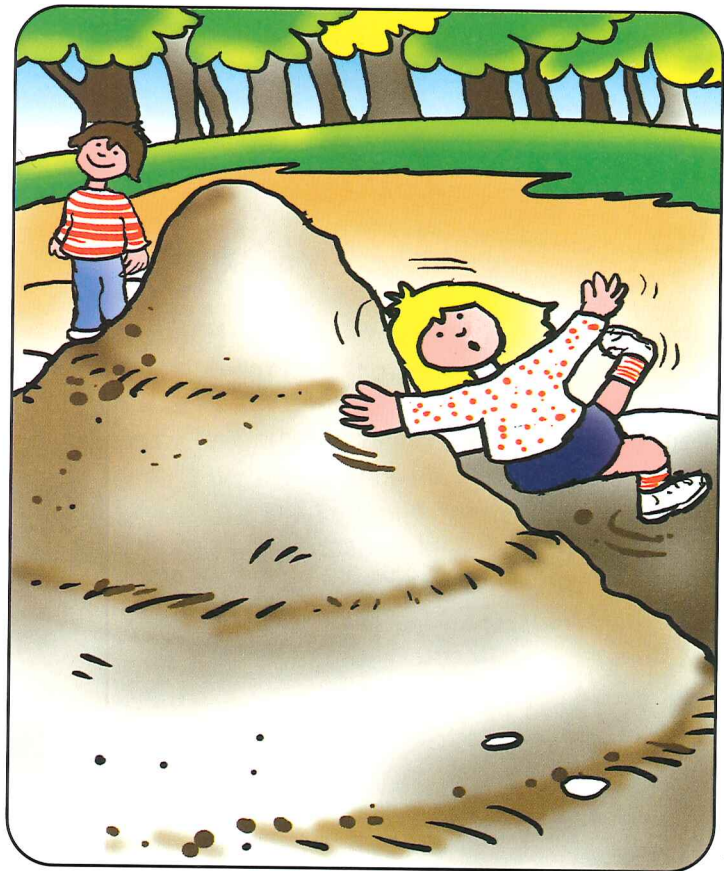


17. DER KURZE UND DER LANGE WEG

Um an ein Ziel zu gelangen, musst du einen Weg zurücklegen. Dein Ziel ist die Tafel gegenüber. Um dorthin zu kommen, wähle zuerst den kürzeren Weg. Er ist steil und verlangt wahrscheinlich viel von dir.

Zurück nimm den bequemen, den längeren Weg. Er lässt dir Zeit zum Schauen, zum Fühlen und zum Riechen.

Welcher Weg in deinem Leben der richtige ist, weiß niemand genau, aber du entscheidest selbst, ob er kurz oder lang sein soll.



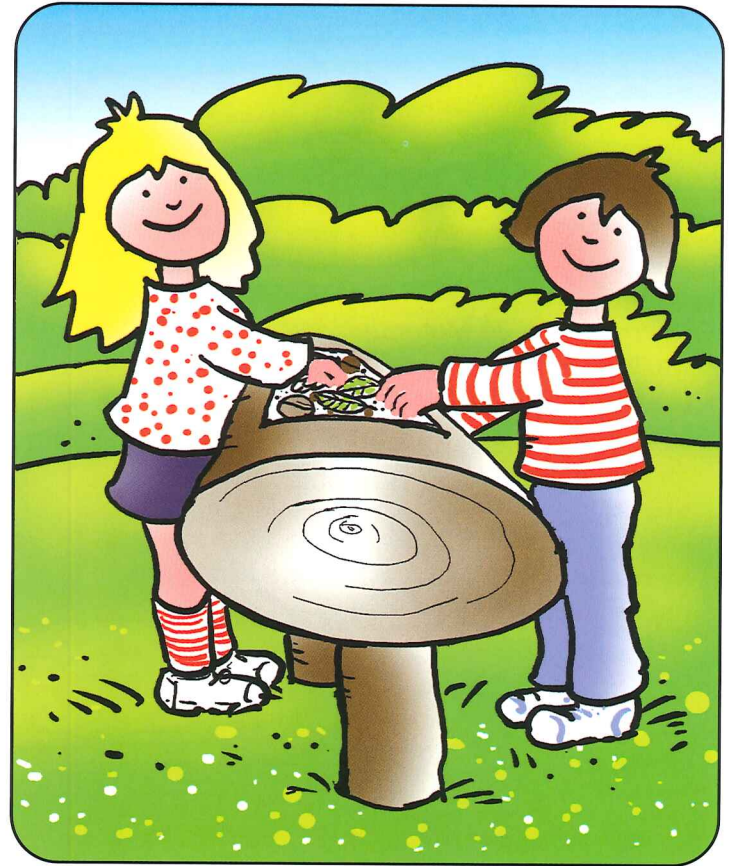


18. NATÜRLICHES BEGREIFEN

Blinde Menschen „sehen“ mit ihren Händen und damit „sehen“ sie Dinge, die du mit deinen Augen nicht siehst.

Neugierig? Schließ deine Augen, greif vorsichtig in die Holzrinne und versuch dort mit deinen Händen zu „sehen“. Nach einiger Zeit wirst du erfahren und ertasten, dass Weiches manchmal unterschiedlich weicher sein kann und Hartes nicht immer gleich hart ist.

Das können eben nur Hände „sehen“ ...





19. BODENBERÜHRUNGEN

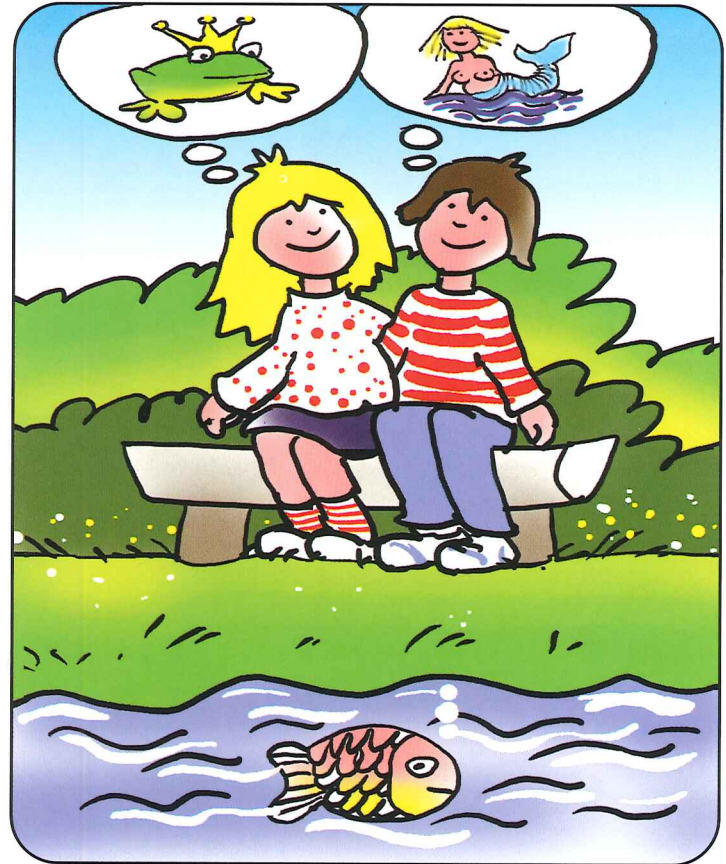
Die nächsten 20 Meter geh barfuß. Schon nach wenigen Schritten wirst du den Waldboden anders erfahren. Er wird für dich stachelig, grob, hart oder moosig sein. Den ganzen Wald so zu durchwandern wäre sicher ein Problem. Während du dir wieder die Schuhe anziehst, kannst du dir überlegen, welche harte Haut die Menschen der Naturvölker an ihren Sohlen haben müssen.





20. BACH-GESCHICHTE

Viele Geschichten, Fabeln und Märchen handeln von Bächen und Flüssen, aus denen Nixen oder Wassermänner steigen. Wenn du dich an das Ufer des Baches setzt, die Augen schließt und deiner Fantasie freien Lauf lässt, kann es sein, dass der Bach dir seine Geschichte erzählt.



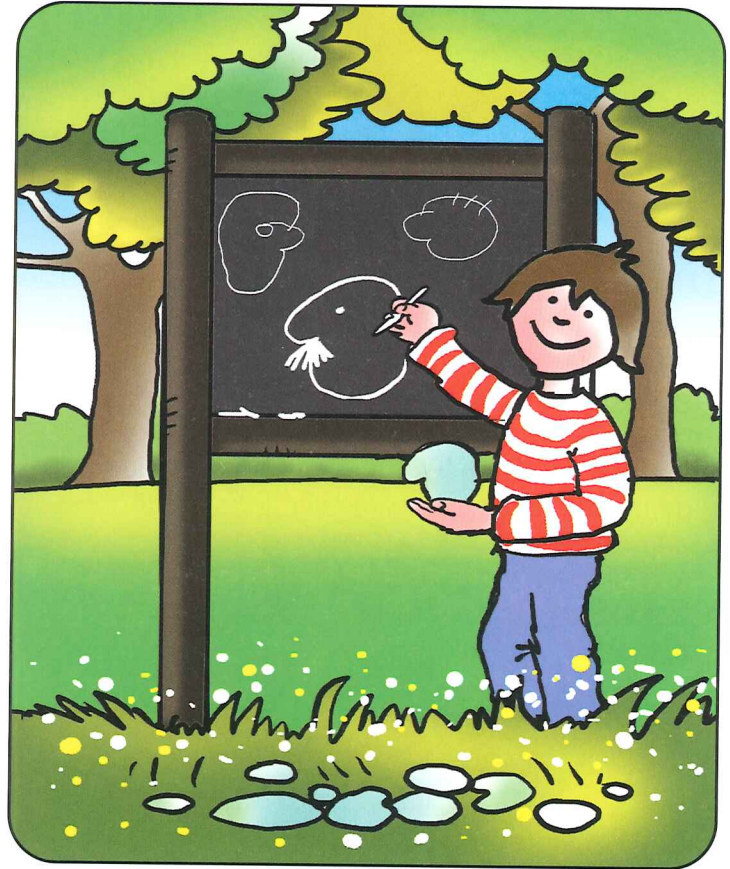


21. KRAFT DEINER FANTASIE

Der Stein, der hier vor dir liegt, der sieht doch wie ein Gesicht aus. Mal es ab!

Du meinst, der Stein hat eher die Form einer Landkarte? Wenn du ihn drehst und dann betrachtest, könnte er auch die Form eines Autos haben. Wie ist das möglich?

Unsere Einbildungskraft, die Fantasie, ist es, die in unseren Gedanken aus dem Stein ein Gesicht, eine Landkarte, ein Auto und vieles mehr entstehen lässt.





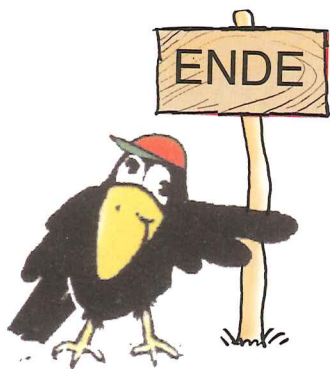
22. STEIN-XYLOPHON

Bis jetzt hast du wahrscheinlich nur ein Holz- oder Metallxylophon gekannt. Hier steht eines aus Stein. Nimm einige frei herumliegende Steine und lass sie aus verschiedenen Höhen auf die Steinplatten fallen. Bis du ein bekanntes Lied damit spielen kannst, wird allerdings einige Zeit vergehen.

Aus Blechdosen, Flaschen, Trinkgläsern und vielen anderen Materialien lassen sich weitere Xylophone bauen.

Nur bei Glas solltest du keine Klöppeln aus Stein wählen ...





Der familienfreundliche Gasthof am Ausgangspunkt
des NaturKRAFTparks.

Gemütliche Atmosphäre in der Wirtsstube und im
schattigen Sitzgarten. Außerdem werden geboten:
Kinderspielplatz, Komfortzimmer, Personenlift, Fitnessraum
und Sauna sowie Tennisplätze, Angelmöglichkeit und
Stockschießen. Am Feuchtbiotop mit integriertem
Badebereich und Liegewiese kann man die beruhigende
Wirkung des Wassers genießen und herrlich aus- und
entspannen.



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal

Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Naturkraftpark
Pöllauer
Tal



Viel Spaß beim Lesen und Wandern in
der freien Natur wünscht eure
SPARKASSE

Sich in der Natur erholen und die Seele baumeln lassen, kulturelle und traditionelle Feste mitfeiern, einen sportlichen Aktivurlaub machen und einfach den Urlaub fern vom Alltag mit der Familie genießen. Das bietet das Pöllauer Tal mit seiner einzigartigen Landschaft eines Naturparks. Der NaturKRAFTpark ist ein Teil davon.



Tourismusverband
Naturpark Pöllauer Tal
A-8225 Pöllau, Schloss 1
03335 / 4210
E-Mail: tv.poellau@ito.at
[www//naturparke.at](http://www/naturparke.at)