



Mauern Steine Wingerte

Deidesheim

Natur, Geschichte und
Umwelt entdecken

Amo Tocco
Mauern Steine Wingerte
Deidesheim

NaturPunkte **Nr. 2**

Natur, Geschichte und
Umwelt entdecken



D i a l o g u s

Wichtiger Hinweis

Die Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Weder Autor noch Verlag übernehmen für eventuelle Nachteile oder Schäden, die sich aus den gegebenen Hinweisen ergeben, eine Haftung.

.....

»Amo Tocco« und das »Amo Tocco«-Logo sind Marken von Joachim Zischke. Der Gebrauch des Namens oder Logos durch kommerzielle Unternehmen ist lizenzpflichtig.

.....

Fotos, Gestaltung und Produktion:
Joachim Zischke

.....

Kritik, Berichtigungen und Vorschläge sind jederzeit willkommen.

.....

© 2015 Joachim Zischke. Bad Dürkheim
Dialogus Autorverlag
dialogus.de

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig. Das gilt vor allem für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

ISBN 978-3-925187-03-2 | 001202 | 1

Inhalt

| | |
|----------------------------------|----|
| Hallo, ich bin Amo Tocco. | 5 |
| Tourbeschreibung | 6 |
| Spielanleitung | 7 |
| Tourkarte | 10 |
| NaturPunkte | 11 |
| Am alten Bildstock | 12 |
| Die Treppe | 13 |
| Das Wappen | 14 |
| Steine mit Haken | 15 |
| Der Bildstein | 16 |
| Das Hindernis | 17 |
| Aufgabe 1 Tiere im Weinberg | 18 |
| Blick in ein Geheimnis | 19 |
| Der Ankerstein | 20 |
| Der Tisch | 21 |
| Aufgabe 2 Weitsprung der Tiere | 22 |
| Die Sitzbank | 23 |
| Die Traube aus Stein | 24 |
| Die fröhlichen Gesichter | 25 |
| Das Stadtwappen | 26 |
| Aufgabe 3 Am Rebstock | 27 |
| Der Brezelmann | 28 |
| ZielPunkte | 30 |
| WanderPunkte | 31 |
| Antworten und Lösungen | 32 |
| Über dieses Buch | 40 |
| Über den Autor | 41 |



Hallo, ich bin Amo Tocco.

Ich führe dich und deine Freunde zu spannenden NaturPunkten, die ich entdeckt und für euch gesammelt habe.

Ein NaturPunkt ist für mich ein besonderer Ort in der Natur: Das kann eine seltene Pflanze oder ein knorriger Baum sein. Oder ein seltsames Zeichen, das in einen Stein oder eine Mauer geritzt wurde. Vielleicht auch ein Turm, von dem man ins Land spähen kann. Oder die Ruine einer alten Burg mit vielen dunklen Winkeln.

Ich wandere sehr viel durch die Landschaft. Das macht gute Laune und hält fit. Manchmal gehe ich einen Weg zwei oder drei Mal. Jedes Mal entdecke ich etwas Neues. Mit einer Kamera fotografiere ich die NaturPunkte, die etwas Interessantes zeigen. Und wenn ich genug packende NaturPunkte beisammen habe, denke ich mir eine Tour für meine Fans aus. So, wie die Tour, die du gleich beginnen wirst.

Bevor du losgehst, solltest du die Spielanleitung durchlesen. Vor allem, wenn du mit mehreren Freunden unterwegs bist. Dann macht die Tour erst richtig Spaß. Und sieh dir die Karte mit dem Weg genau an.

Jetzt wünsche ich dir und euch viel Freude!
Amo Tocco

Tourbeschreibung

Das ist meine Tour Nummer 2. Sie beginnt in Deidesheim an der Weinstraße. Ihr geht an alten Mauern vorbei, wo ihr seltsame Steine und Zeichen entdeckt. Euer Rundweg führt durch berühmte Weinberge. Dabei genießt ihr schöne Ausblicke ins Rheintal. Bei guter Sicht könnt ihr sogar bis an den Rand des Odenwalds schauen.

Startpunkt und Endpunkt:
67146 Deidesheim, Kaisergarten

Anfahrt mit dem Auto: Deidesheim;
Parken: Kaisergarten

Anreise mit dem ÖPNV: Deidesheim (im VRN)

Die Tour dauert circa 90 Minuten.

Darauf solltet ihr achten: Ihr braucht feste Schuhe und eine Bekleidung, die der Jahreszeit sowie dem Wetter angepasst ist. Vielleicht möchtet ihr auch ein Getränk mitnehmen.

Für diese Tour gibt es vierzehn NaturPunkt-Karten und drei Aufgabenkarten.

Das Spiel geht so:

1. Die Rollen

Es gibt zwei Rollen: Wegsucher und Ortsucher.

Wegsucher suchen und bestimmen den Weg, den die Gruppe geht. Ortsucher suchen den NaturPunkt, der auf der Karte abgebildet ist.

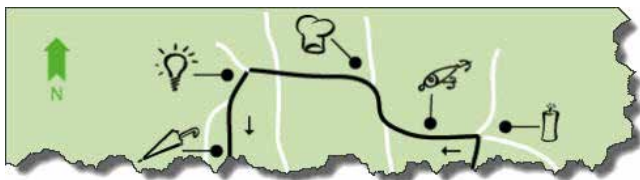
Jeder Spieler wählt selbst, welche Rolle er spielen will. Die Rollen sollten je zur Hälfte zwischen euch aufgeteilt sein. Unterwegs werden die Rollen immer wieder getauscht. Auf der NaturPunkt-Karte leuchtet dann eine rote Glühbirne auf. Wählt nun aus, welche Rolle jeder spielen will.



2. Die Karten

Für das Spiel sind zwei Karten wichtig: die Tourkarte und die NaturPunkt-Karte.

Auf der **Tourkarte** ist der Weg eingezeichnet, den ihr geht.



So sieht die Tourkarte aus.

Auf der **NaturPunkt-Karte** ist der gesuchte Ort abgebildet. Das kleine Bild links oben (zum Beispiel eine Kochmütze) erscheint auch auf der Tourkarte. So könnt ihr schnell erkennen, wo genau der NaturPunkt liegt und welchen Weg ihr gehen müsst. Ein Klick auf das Zeichen führt direkt zur Tourkarte.



3. NaturPunkt finden

In der Reihenfolge der Kartenummer wählt ihr eine NaturPunkt-Karte aus. Die Wegsucher schauen nun auf der Tourkarte nach dem Zeichen und bestimmen den Weg.

Einer von euch, der gut lesen kann, liest die Aufgabe vor. Eine Aufgabe ist mit einem gelben Quadrat markiert. Dann zeigt er allen Mitspielern das Bild des NaturPunkts. Jetzt weiß jeder, was ihr sucht. Nun geht ihr los.

4. Aufgabe am NaturPunkt lösen

Habt ihr einen NaturPunkt gefunden, vergleichen alle das Bild mit dem gefundenen Ort. Wenn ihr am richtigen Ort seid, löst ihr eine Aufgabe. Sie ist auf der NaturPunkt-Karte mit einem roten Quadrat markiert.

Einer von euch liest die Aufgabe vor. Alle Spieler versuchen nun reihum, die Aufgabe zu lösen. Erst nachdem alle ihren Vorschlag abgegeben haben, dürft ihr die Antwort aufrufen.

Die Antwort ist mit einem grünen Quadrat markiert.



Ein Klick darauf öffnet die Antwortkarte. Dort findet ihr noch weitere Informationen zum NaturPunkt. Danach setzt ihr das Spiel fort, wie ich unter Nr. 3 beschrieben habe.

5. Spielende

Das Spiel endet, wenn alle NaturPunkte gefunden wurden und ihr wieder am Startpunkt angekommen seid.

Hier seht ihr die Karte eurer Tour. Ihr folgt dem schwarz eingezeichneten Weg. Die weiß markierten Wege zeigen andere Wege zur besseren Orientierung. Die Pfeile bestimmen die Richtung, in die ihr gehen müsst. Die Tour beginnt am roten Punkt.





NaturPunkte





Am alten Bildstock

12

Gleich beim Start findest du den ersten NaturPunkt. Suche diese kleine Figur am alten Bildstock.



Schätze, wie alt der Bildstock ist.





Die Treppe

13

Nun führt der Hohlweg steil nach oben.
Gehe an der Mauer entlang, bis du diese
Treppe siehst.



Was fällt dir an der Treppe auf?





Das Wappen

14

Unser Weg führt an der Mauer immer weiter bergauf. Finde einen Stein in der Mauer, der ein altes Wappen zeigt.



Was zeigt dieses Wappen?
Warum wurde es wohl dort eingemauert?





Steine mit Haken

15

Nur ein paar Schritte weiter findest du dieses Bild. Suche in der Mauer nach drei Steinen mit einem Eisenhaken.



Was meinst du: Warum wurden Haken in die Steine geschlagen?





Der Bildstein

16

Noch ein paar Schritte und du kannst den nächsten NaturPunkt sehen. Finde diesen Bildstein am Weg.



Weißt du, wer im Bild dargestellt ist?
Kannst du die eingemeißelten Zeichen in
der Säule verstehen?





Das Hindernis

Du musst jetzt besonders auf den richtigen Weg achten. Suche nach diesem großen Stein am Weg.



Warum wurde dieser Stein gerade dort hingelegt?





Aufgabe 1

Tiere im Weinberg

18

Auf dem Weg zum nächsten NaturPunkt halten wir auf halber Strecke kurz an. Wenn du dort angekommen bist, beantworte die folgenden Fragen:

Welche Tiere leben im Weinberg und naschen dort gerne? Nenne mindestens drei Tiere.





Blick in ein Geheimnis

19

Das graue, runde Gebäude, nach dem du jetzt suchst, liegt etwas durch Bäume und Büsche verdeckt.



Was siehst du, wenn du durch eine der Öffnungen blickst?





Der Ankerstein

20

Finde drei dieser Ankersteine. Sie sind in einem Wingert eingegraben, der an den Weg grenzt.



Wo hattest du diese Steine schon einmal gesehen?





Der Tisch

21

Finde große Steinplatten, die wie ein Tisch aufgebaut sind.



Könntest du an diesem Tisch vielleicht essen, malen oder schreiben?





Aufgabe 2

Weitsprung der Tiere

Wir gehen weiter bis zu einer Abzweigung. Hier machen wir eine kurze Pause. Beantworte die folgende Frage:

Welches dieser Tiere springt am weitesten?

| |
|--------------|
| Fuchs |
| Hase |
| Floh |
| Hirsch |
| Eichhörnchen |
| Wildschwein |





Die Sitzbank

23

Suche in der Mauer nach einer Nische und dieser Sitzbank. Setze dich auf die Bank.



Welchen Vornamen findest du dort in
einen Stein geritzt?





Die Traube aus Stein

24

Gehe bis zu einer Wegkreuzung. Dort findest du in der Mauer einen Stein mit der abgebildeten Weintraube.



Wie viele Beeren hat die Traube?
Kennst du den Namen des Steins, aus dem die Traube gearbeitet wurde?





Die fröhlichen Gesichter

25

Nun führt der Weg etwas bergauf. Suche nach diesen beiden fröhlichen Gesichtern.



Zähle die Gesichter auf allen Steinen. Wie viele sind es? Suche dann nach dem Kopf eines Tieres. Welches Tier ist es?





Das Stadtwappen

Der Weg führt hinunter ins Sensental und wieder hinauf. Achte also genau auf die Wegführung.



Suche nach einem Felsstein und diesem Wappen. Wie viele und welche Zeichen siehst du?





Aufgabe 3

Am Rebstock

27

Auf dem Weg zum nächsten NaturPunkt halten wir wieder auf halber Strecke. Schaue dir einen Rebstock an. Beantworte dann die folgende Frage:

Wie viele Flaschen Wein kann ein Winzer aus den Trauben eines einzigen Rebstocks keltern?





Der Brezelmann

28

Suche eine große Tafel mit einer Figur, die eine Brezel in der Hand hält. Sieh dir die einzelnen Wappen an.



Wen könnten die beiden Figuren auf der Metalltafel darstellen?





Tourende

29

Tja, liebe Freunde. Leider sind wir am Ende unserer Tour angekommen.

War es anstrengend? Ich hoffe, nicht.

Ich würde mich freuen, wenn wir uns bald wieder zu einer spannenden Tour treffen. Welche neuen NaturPunkte ich entdeckt habe, könnt ihr immer auf meiner Internetseite nachlesen. Dort findet

ihr auch Hinweise zu kleinen und großen Spielen, die ich mir ausgedacht habe.

Bis zum nächsten Mal.

Amo Tocco



Wenn du noch mehr erleben willst, kannst du von dieser Tour die folgenden ZielPunkte erreichen:

Erlebnisgarten Deidesheim

Prinz-Ruprecht-Straße

Mi – So 11–18 Uhr

Eintritt frei

[Internetseite](#)

Deutsches Film- und Fototechnikmuseum Deidesheim

Weinstraße 33

Mi – Fr 14–18, Sa – So 11–18 Uhr

Eintritt frei

[Internetseite](#)

Museum für Weinkultur

Marktplatz, im historischen Rathaus

Geöffnet: März – Dezember

Mi – So 16–18 Uhr

Eintritt frei

[Internetseite](#)

alla hopp!

Bewegungs- und Begegnungsanlage

Bürgermeister-Oberhettinger-Str. 1

[Internetseite](#)

Für begeisterte Wanderer füge ich noch spannende WanderPunkte an.

PWV-Hütte »Waldschänke« im Weinbachal

Wanderweg circa 2,5 km

Mi – Do 11–18, Sa – So 11–18 Uhr

[Internetseite](#)

Wanderwege

Deidesheim - Heidenlöcher - [Eckkopf] - Wachtenburg - Wachenheim - [Bhf]

Premium-Wanderweg »Pfälzer Weinsteig«

Antworten und Lösungen

32

Am alten Bildstock

Dieser Bildstock ist einer der ältesten Bildstöcke in der Pfalz. Er wurde um das Jahr 1431 gestiftet. Der Bildstock ist also schon über 500 Jahre alt.



Bildstock ist die Bezeichnung für ein religiöses kleines Denkmal. Diesem Denkmal gab man den Namen »Am Grain«. Nach der Sage stiftete die Deidesheimer Winzerfrau Margarete Odenwald diesen Bildstock. Unter dem gekreuzigten Jesus, dessen Blut Engel in Kelchen auffangen, stehen Katharina (mit Rad und Schwert), Maria, Johannes (mit Buch) und Barbara (mit Palme und Turm). Am Schaft des Stocks hat die Stifterin in einem Schild wohl ihres verstorbenen Mannes gedacht.

Die Treppe

Die Treppe führt nicht weiter, weil der Durchgang zum Weinberg zugemauert wurde.



Das Wappen

Das alte Wappen ist sehr schwer zu erkennen. Solche Wappen dienten früher dazu, den Besitzer auszuweisen. In der Gegend um Deidesheim findest du viele Zeichen der Grafen von Leiningen und der Fürstbischöfe von Speyer.



Steine mit Haken

Die Haken wurden nicht dazu verwendet, um die Vesperbeutel der Winzer daran aufzuhängen. An den Haken wurden früher Spanndrähte für die Rebspaliere befestigt. Wie das funktionierte, siehst du bald bei einem der nächsten NaturPunkte.



Der Bildstein

Der Bildstein zeigt Jesus von Nazaret, wie ihn sich ein Bildhauer vorstellte. Jesus trägt auf dem Kopf eine Krone aus Dornen. Damit verspotteten ihn die römischen Soldaten als König der Juden.

Die Inschrift in der Säule lautet »Ecco Homo«. Es bedeutet: »Seht, da ist der Mensch.« Dieser Satz bezieht sich auf die Verurteilung von Jesus durch den Statthalter Pontius Pilatus.



Das Hindernis

In früheren Zeiten wurden Waren, wie Getreidesäcke, Mauersteine oder Holzstämme, mit Fuhrwerken transportiert. Damit die Fuhrleute beim Abbiegen mit den schweren Fahrzeugen nicht die Mauer beschädigten, setzte man ihnen diesen großen Stein in den Weg. Wenn die Fuhrleute nicht aufpassten, konnten sie mit ihrem Wagen hängen bleiben und vielleicht sogar einen großen Schaden am Fahrzeug und an der Ware verursachen.



Aufgabe | Tiere im Weinberg

Tiere, die mir eingefallen sind:

| |
|-------------|
| Distelfink |
| Eidechse |
| Elster |
| Fuchs |
| Hase |
| Reh |
| Rotkehlchen |
| Star |
| Mauerbiene |
| Spinne |
| Wildschwein |

Blick in ein Geheimnis

Von der einen Seite schaust du in den Wingert, von der anderen Seite schaust du auf einen Busch.



Der Ankerstein

Steine mit einem eingeschlagenen Haken hattest du an der Mauer im Hohlweg gesehen. Erinnerst du dich? Hier siehst du, wie ein Hakenstein in einen Ankerstein verwandelt wurde. An diesem Stein sind viele Drähte befestigt, an welchen wiederum die Rebstöcke und ihre Triebe festgebunden sind. Am besten, du siehst dir das ganz genau an.



Der Tisch

Nein, das ist sicherlich kein Tisch zum Essen, Malen oder Schreiben. Du bräuchtest auch einen sehr hohen Stuhl, stimmt's?



Die schweren Steinplatten bilden einen Durchlass für das dahinter liegende Staubecken. Wenn im Frühjahr der Schnee schmilzt oder nach einem starken Regen, kann sich das Wasser in dem Becken sammeln und verdunsten. Es schießt dann nicht über die Wingerte und kann nicht mehr die wertvolle Humuserde um die Rebwurzeln wegschwemmen. Die Steinplatten wurden deshalb so aufgebaut, damit im Falle einer plötzlich entstehenden sehr großen Wassermenge, das Wasser zwischen den Steinen abfließen kann. Einen Kanal kannst du auf der anderen Seite des Wegs erkennen.

.....

Aufgabe | Weitsprung der Tiere

So weit springen die Tiere:

| | |
|---------------|------------|
| Fuchs | 1½ m |
| Hase | 2 m |
| Floh | ½ m |
| Hirsch | 9 m |
| Eichhörnchen | 4 m |
| Wildschwein | 6 m |

Die Sitzbank

Schaue innen auf der rechten Seite nach oben.
Dort kannst du den Namen »Hans« entdecken, der
in einen Stein geritzt wurde.



Die Traube aus Stein

Die Traube hat fünfzehn Beeren.
Der Name des Steins lautet »Buntsandstein«.



Der Name ist vielleicht etwas verwirrend. Doch
er bezeichnet keinen bunt gefärbten Sandstein.
Es handelt sich meist um eine mehrere hundert
Meter mächtige Schicht aus Gesteinen. Das
Gemisch ist aus rotem Sandsteinen, aber auch
aus Silt- und Tonsteinen aufgebaut.

Die fröhlichen Gesichter

Es sind sieben Gesichter zu sehen. Der Kopf des Tieres gehört zu einem Ziegenbock, nämlich zum berühmten Deidesheimer Geißbock.



Jedes Jahr am Dienstag nach Pfingsten wird nach einer Jahrhunderte alten Tradition ein Ziegenbock versteigert. In der Nähe des Bahnhofs von Deidesheim findest du daher den Geißbockbrunnen.



Das Stadtwappen

Wir sehen das Wappen der Stadt Deidesheim: zwei Sterne und ein Tatzenkreuz.



Offiziell lautet die Beschreibung des Wappens: »In Blau ein schwebendes silbernes Tatzenkreuz, in dessen rechtem oberen und linkem unteren Winkel je ein sechsstrahliger goldener Stern.« Über die



Bedeutung der Sterne weiß man heute nichts mehr. Viele Bistümer und Abteien führen ein ähnliches Kreuz. Möglich ist, dass das Deidesheimer Kreuz auf das Hochstift Speyer verweist. Dort residierten die Fürstbischöfe von Speyer als weltliche Herrscher bis zum Jahr 1803.

Aufgabe | Rebstock

So viele Flaschen Wein kann ein Winzer aus den Trauben eines Weinstocks keltern:

| | Flaschen pro Weinstock |
|--------------|------------------------|
| Schorlewein | 5 |
| Kabinettwein | 2 |
| Spitzenwein | 1 |

Für eine gute Flasche Wein (0,75 Liter) benötigt der Winzermeister etwa ein Kilogramm Trauben. Je weniger Trauben an einem Weinstock wachsen, umso besser schmeckt der gekelterte Wein. Er besitzt dann mehr Aromen- und Duftstoffe.

Der Brezelmann

Auf der linken Seite ist ein Löwe dargestellt. In der Wappenkunde wird er »Pfälzer Löwe« genannt.

Früher war der Löwe ein Teil des Familienwappens der Wittelsbacher, ein sehr altes Adels- und Handelshaus. Heute sieht man den Löwen in vielen Wappen von Städten, Landkreisen und Ländern in Süddeutschland.

Der Brezelmann auf der rechten Seite ist dem Wappen der Familie Bassermann entnommen. Die Bassermänner berufen sich auf einen Müller namens Dietrich Bassermann als Namensgeber. Der lebte im 15. Jahrhundert in der Gegend um Fulda.

Die Tafel wurde 1978 als Erinnerung an den Kauf des Weinbergs »Hohenmorgen« angebracht. Im Jahre 1818 kaufte das Deidesheimer Weingut Geheimer Rat Dr. von Bassermann-Jordan einen Teil des Weinbergs vom Grafen von Lehrbach, ebenso den Ketschauer Hof. Ein anderer Teil des Weinbergs, ein Drittel, gehört dem Weingut Bürklin-Wolf in Wachenheim.



Amo Tocco, die lustige Figur dieser Buchreihe, vermittelt Kindern auf einer Tour im Freien lokale und regionale Kenntnisse aus Natur, Geschichte und Umwelt. Ziel ist es, die durch Bilder beschriebenen NaturPunkte aufzufinden und somit das Beobachten und Wahrnehmen zu schärfen.

Eine Tour ist als ein kooperatives Spiel angelegt. Die Spieler üben sich in partner- und gemeinschaftsbezogenem Handeln. Sie erfahren, dass die gestellten Aufgaben häufig nur durch gegenseitiges Hilfestellen und Absprachen zu bewältigen sind. Das Spiel eignet sich für zwei bis zwölf Kinder ab dem letzten Kindergartenjahr bis zur vierten Grundschulklasse. Eine Tour dauert circa 90 Minuten.

Zielgruppe sind Eltern, auch Großeltern, sowie Kindergärten und Schulen, die mit Kindern eine spannende und abwechslungsreiche Auszeit erleben möchten. Für Kindergeburtstage und kurze Ausflüge bieten Amo Toccos NaturPunkte zu herkömmlichen »Events« eine ansprechende und sinnvolle Alternative.

Joachim Zischke, geboren 1953 in Freiburg im Breisgau, lebt und arbeitet an der Deutschen Weinstraße. Seine beruflichen Tätigkeiten umfassten bisher: Filmaufwickler beim australischen Fernsehen, Containermakler in London, Software- und Planspiel-Autor in Hamburg, Wein-Dekoster und Marketer.

Als Autor verfasste er Bücher wie das erste *Desktop Publishing-Buch* (1987) im deutschsprachigen Raum, *Spazieren fünf Kühe auf einer Landstraße - Das ungewöhnliche 50-Tage-Kreativtraining* (2011), *Coworking Know-how* (2014) und *Fenster. Ein Bildlesebuch* (2015).

Seine Liebe zur Natur und die Leidenschaft des Gehens inspirierten ihn zu einer Buchserie über NaturPunkte.

SpielKunstWerke

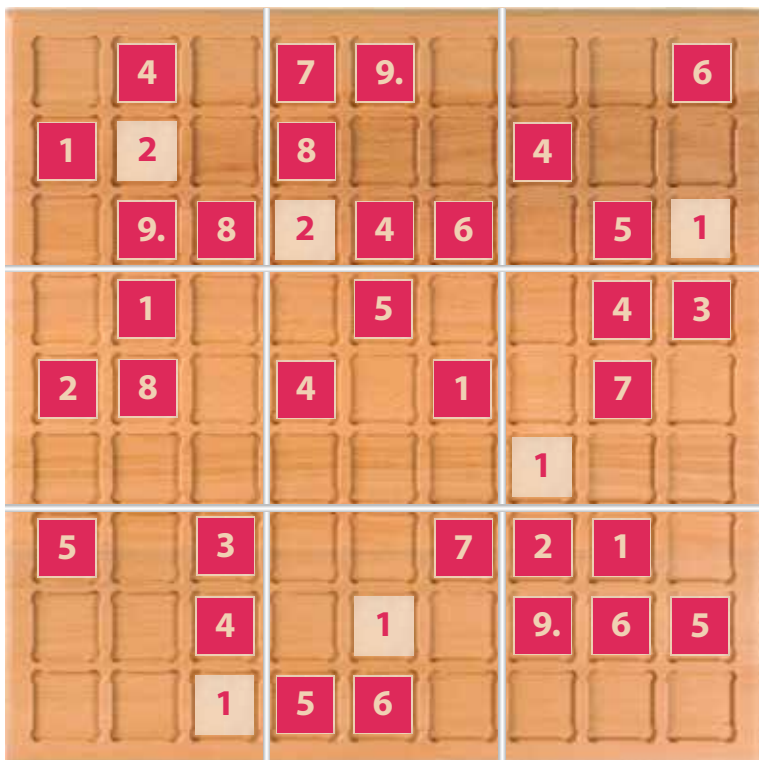
von Joachim Zischke

SUDOKU

pur

Sudoku pur —

Das Kultspiel in seiner schönsten Form.



Basatiin al Djabriin

Wir schreiben das Jahr 1690. Im Gebiet der Bergregion Djebel Akhdar im Sultanat Oman gründen Bauernfamilien nahe der Festung Djabriin eine Oase. Sie geben ihr den Namen *Basatiin al Djabriin* — Die Gärten von Djabriin.



