

Stell dir vor, du reist 85 000 Jahre zurück in die Vergangenheit. Mammuts streifen durch die eiszeitlichen Steppen, und die Gletscher sind zum Greifen nah. Hier lebt auch die zehnjährige Ona, ein Neandertalmädchen. Eigentlich möchte Ona mit ihrem Clan auf die Mammutfagd gehen, aber sie ist verwundet und muss im Lager bleiben. Als das Jagdvorhaben eine gefährliche Wende nimmt, erlebt Ona etwas Unvergessliches.

ONA – DAS NEANDERTALER-MÄDCHEN



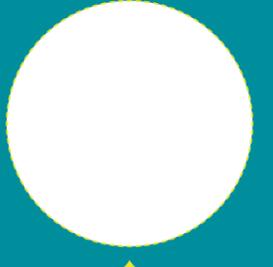
BEGINNE DEINE ZEITREISE HIER

Folge dem Pfeil durch die Geschichte und beantworte die Fragen. Aber Vorsicht: Die Geschichte wird unterbrochen, und du reist von Onas Zeit jeweils in eine andere. Dafür brauchst du deine Fantasie, aber auch dein Wissen. Nur so findest du die Antwort alleine heraus.

Der Plan auf der Rückseite zeigt dir, wo die richtigen Antworten deiner Reiseziele zu finden sind. Dort findest du auch die Code-Buchstaben. Merke dir jeweils gut, in welche Zeit du gereist bist. Denn am Ende musst du deine Reiseziele in die richtige zeitliche Abfolge bringen. Mit dem richtigen Codewort holst du dir den Stempel für deinen Zeitreisepass. Gute Reise!



Zeitreisekoffer
Höhle Mammutzahn
Kieswerk Löttscher AG
6275 Ballwil



Stempelzone

Datum

Neandertaler
 Homo sapiens

Name

ZEITREISEPASS
Gratuliere!
Dieser Stempel
berechtigt dich
zum Reisen durch
Raum und Zeit.

- Biodiversität
- Eiszeit
- Mammut
- Mensch
- Mensch und Mammut
- Kiesgrube
- Zeitreisekoffer

LÖSUNGSHILFE: Das Codewort findest du auf dem Findling, auf dem Ona sitzt (Faltblatt wenden).



AUFGABE

Ordnung deine vier Reiseziele in der richtigen zeitlichen Abfolge und trage deine Code-Buchstaben unten entsprechend ein. Mit dem richtigen Codewort holst du dir den Stempel für deinen Zeitreisepass. Den Stempel findest du im «Zeitreisekoffer» in der Höhle.



BEGLEITE ONA AUF IHREM ABENTEUER UND ERLEBE DABEI EINE UNGLAUBLICHE ZEITREISE!



KANTON LUZERN
Denkmalpflege und Archäologie

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE

Autorin: Dorothe Zürcher, die-aus-zuerich.ch/dz
 Design: Minz, Agentur für visuelle Kommunikation, minz.ch, Luzern
 Illustration: Joe Rohrer, bildebene.ch, Luzern
 Sponsoren: P. Herzog-Stiftung, SWISSLOS, Ernst Göhner Stiftung, Josef Müller Stiftung Muri, Informaticon AG Thun



LUST AUF NOCH MEHR ABENTEUER?
kulturabenteuer.ch

Partner:



EINE GEFÄHRLICHE BEGEGNUNG





spitzen Felsen aufgerissen. Über ihre entzündete Wunde hat sie Spitzwegerich und Flechten gelegt und diese mit einer Tiersehne umwickelt, so wie es die Mutter gezeigt hat.

Von hier aus kann Ona das Tal bis zu den Gletschern überblicken. Neben ihr liegt ihr Speer. Hinter ihr rauchen die Feuerstellen des Lagers. Nur Kinder und Gebrechliche halten sich darin auf. Alle anderen von Onas Clan sind nämlich zur Mammutjagd aufgebrochen. Bei der Herde in der Nähe hält sich ein altes, verletztes Mammut auf. Dieses wird bald sterben und sie bekämen dann Fett, grosse Felle und Fleisch. Eine willkommene Abwechslung zu den Blättern, Beeren und Wurzeln, die sie sonst jeden Tag essen.

Eigentlich sollte Ona im Lager noch die getrockneten Zunderschwämme einsammeln. Aber sie bleibt auf dem Findling sitzen.



Findlinge sind grosse Steine, welche die Gletscher über weite Distanzen an fremde Orte transportierten.

ZEITREISE 1 «GLETSCHER» Berühre einen Findling. Du reist in eine Zeit, in der es noch viel kälter ist. Spürst du es? Der Gletscher hat sich wieder ausgebreitet und du stehst auf einer dicken Eisschicht. Würden Neandertaler hier ihr Lager aufschlagen?

Der Plan auf der Rückseite zeigt, wo die Antwort dieses Reiseziels zu finden ist.

CODE-BUCHSTABE



Ona sitzt auf einem Findling und kaut an einem Stück Weidenrinde. Das hilft gegen die Schmerzen im Bein. Bei der Jagd auf ein Alpenschneehuhn ist Ona gestürzt und hat sich die Wade an einem

Gerne wäre sie auf die nur selten stattfindende Mammutjagd mitgegangen. Ihr Clan will das alte Mammut einkreisen und angreifen. Ein Plan, der kaum klappt, findet Onas Mutter, und trotzdem ist sie mitgegangen.

Ona beobachtet, wie die Jagenden kleiner werden. Die Mammuts hingegen bleiben graue, braune oder schwarze Hügel in der Ferne. Sie hält Ausschau nach dem hellen Mammutkalb, das vor einigen Wochen geboren wurde. Dies sei ein Zeichen, hat die Medizinfra erklärt. Aber ob es etwas Gutes oder Schlechtes bedeutet, hat sie nicht gesagt.

Schon will Ona vom Findling rutschen, als sie bemerkt, dass sich die Tiere zusammenrotten. So ist es schwieriger, ein einzelnes einzukreisen. Die Jäger müssen sich etwas einfallen lassen.



Ist dort Rauch zu sehen? Eine Fackel brennt. Wollen die Älteren so die Mammuts auseinandertreiben?



Den «Zerfurchten» und andere spezielle Typen findest du bei den Steingesichtern.

(vgl. Plan Rückseite)

ZEITREISE 2 «DINOSAURIER» Drehe den Stein, der «der Zerfurchte» heisst. Du reist in eine Zeit, in der sich hier ein grosses Meer ausbreitet. Hörst du es rauschen? Du stehst am Ufer und siehst, wie ein Dinosaurier langsam auf dich zukommt. Jetzt können dich nur ein Feuer oder eine Waffe retten. Findest du das in dieser Zeit?

Der Plan auf der Rückseite zeigt, wo die Antwort dieses Reiseziels zu finden ist.

CODE-BUCHSTABE



Schon hört Ona ein Tröten. Es kommt Bewegung in die Herde. Oh nein!, denkt Ona. Nun werden alle Tiere davonrennen, und sie bekommen weder Fleisch noch Felle. Gebannt bleibt sie sitzen und bemerkt, dass die Herde die Richtung ändert und direkt auf ihr Lager zusteuert.

»Achtung!«, schreit sie. »Mammuts kommen!« Die Kinder in der Nähe schrecken auf, rennen zum Findling. Ona rutscht hinunter und alle ducken sich dahinter. Schon hören sie das Trompeten, das Getrampel. Ona umklammert ihre Bärenkrallen, die ihr die Medizinfra zum Schutz gegen böse Geister gegeben hat. Der Boden vibriert. Riesige behaarte Mammutbeine stampfen an ihnen vorbei, zertreten das Feuer und ihre Zelte.

Wenige Augenblicke später hängt nur noch Staub in der Luft. Ona nimmt ihren Speer und humpelt dorthin, wo ihr Zelt gestanden hat. Zerrissene Lederhäute liegen

herum, dazwischen zersplitterte Knochen. Plötzlich hört sie ein Keuchen, Steine kullern. Schnell duckt sie sich. Mit wehender Mähne trappelt ein Mammutkind ins Lager. Es ist das helle, besondere Mammutkalb. Als es in die glühende Kohle tritt, bleibt das Kleine stocksteif stehen, quiekt und springt mit allen Vieren in die Luft.



ZEITREISE 3 «KIESABBAU» Berühre den Mammutbackenzahn hinter der Höhle. Du reist in die Zukunft. Hörst du die schweren Maschinen brummen? Vor dir steht ein grosser Bagger. Ob in seiner Schaufel je ein Mammutzahn liegen wird? Kann man hier in 100 Jahren überhaupt noch Mammutzähne finden?

Der Plan auf der Rückseite zeigt, wo die Antwort dieses Reiseziels zu finden ist.

CODE-BUCHSTABE



«Verschwinde!», schreit Ona und wirft ihren Speer, der das Kleine verfehlt. Das Kalb starrt sie an, trompetet und rennt davon. Es humpelt so erbärmlich wie Ona. Nun bedauert sie, das Kleine so erschreckt zu haben.

So gut es geht, hilft Ona, die Felle von den zertrümmerten Zeltspfosten zu lösen, die Schabwerkzeuge und Faustkeile zusammenzusuchen. Die Zunderschwämme, die Ona hätte einsammeln sollen, sind unter den Mammutfüssen zerbröseln. Wenigstens das hat sich erledigt. Als die Sonne hoch am Himmel steht, wundern sich alle, dass keine Jäger zurückkehren.

Erst bei Sonnenuntergang nähert sich eine Gruppe, darunter Onas Mutter. Ihre Hände sind bis zu den Armen mit Blut verkrustet. Lachend ziehen die Jäger Fleischstreifen aus ihren Beuteln und ärgern sich gar nicht über das zerstörte Lager. Die Kinder stürzen sich auf das Fleisch. Die Mutter berichtet, dass das alte Mammut beim Wegrennen zusammengebrochen sei.

»Packt alles zusammen«, befiehlt Onas Mutter. »Wir werden das Lager neben dem toten Mammut aufstellen.« Ona nickt, ohne zuzuhören. Sie denkt an das helle Mammutkalb. Es hat ihnen Glück gebracht.

ZEITREISE 4 «HOMO SAPIENS» Berühre ein Stück Holz. Du reist in eine Zeit ohne Eis und Gletscher. Überall ist dichter Wald. Hörst du die Vögel zwitschern? Du siehst einen Jäger mit einem Pfeilbogen in der Ferne. Kann das ein Neandertaler sein, der auf ein Mammut zielt?

Der Plan auf der Rückseite zeigt, wo die Antwort dieses Reiseziels zu finden ist.

CODE-BUCHSTABE

