

# Heimumgebung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Heimumgebung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:54

**Heimumgebung** ist eine Programmidee, um die Umgebung des Pfadfinderheimes kennen zu lernen.

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
  - [3.1 Bemerkungen zum Ort](#)

## Ziel

Die Kinder lernen die Umgebung des Heims kennen.

## Beschreibung

Jede Patroulle erhält eine Karte mit der Umgebung des Heims und die vorbereiteten Klebepunkte und hat dann ca. 60 Minuten Zeit die Umgebung des Heims zu erkunden und die Klebepunkte an die richtigen Stellen auf der Karte zu kleben. Einige leere Klebepunkte sollten auch noch vorhanden sein, damit die Patroulle Plätze kennzeichnen kann, die ihr sehr wichtig erscheinen.

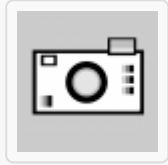
## Bemerkungen

Für Wien: Detaillierte Karten, die jedes einzelne Bauwerk, Straßennamen, Hausnummern, Begrünungen, etc. enthalten liefert die MA 21, 1010 Rathausstraße 14 - 16, wo die Karten mikroverfilmt aufliegen. Gegen einen geringen Betrag (ca. Euro 1.- pro Blatt) können Rückvergrößerungen jeden beliebigen Ausschnitts und Maßstabs geliefert werden. Die Beschäftigten dort sind darüber hinaus sehr hilfbereit.

Heimumgebung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder lernen die Umgebung des Heims kennen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	detaillierte und vergrößerte Karte der Heimumgebung Klebepunkte mit Symbolen für Müllcontainer (getrennt nach Papier, Glas, Bio...), Straßenbahn- und Busstationen, öffentliches Telefon, Apotheke, und was es sonst noch in Heimnähe gibt.
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

## Bemerkungen zum Ort

begrenztes Gebiet rund ums Heim



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

---

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm