

Monty will's wissen

Wo genau liegt eigentlich Heimat?



ein Wissensformat für Kinder, Familien und Schulklassen

Unterrichtsmaterial für Lehrpersonen

Anregungen zur kreativen Vor- und Nachbereitung des Vorstellungsbesuches

www.puppenspiel.ch – www.raum3.info
Zusammenstellung: Peter Wenk – peter.wenk@comedyexpress.ch

Heimat – eine Spurensuche

| | | |
|-----------|---|----|
| 1. | Hintergrundinformationen | |
| 1.1 | Zum Stück | 4 |
| 1.2 | Das Produktionsteam | 4 |
| 1.3 | Zum Unterrichtsmaterial | 4 |
| 1.4 | Tipps zum Rollenspiel | 5 |
| 2. | Meine Heimat entdecken | |
| 2.1 | Heimat ist da, wo ich mich wohlfühle | |
| | - Bildnerisches Gestalten: Bild/Zeichnung | 6 |
| | - Sprache: Gruppenarbeit Mindmap | 7 |
| | - Bildnerisches Gestalten: Heimat im Schuhkarton | 8 |
| 2.2 | Meine Wurzeln | |
| | - Gruppen-Übung | 9 |
| | - Bewegungsübung | 9 |
| | - Rollenspiel: Familienspiel | 9 |
| 2.3 | Familien-Dinge | |
| | - Pantomime/Rollenspiel | 10 |
| | - Kreis-Spiel | 10 |
| 3. | Heimat erforschen – Unterwegs | |
| 3.1 | Heimat-Detektive | |
| | - Sachunterricht / NMG: Gruppenarbeit | 11 |
| 3.2 | Heimat-Führer erstellen | |
| | - Sachunterricht / NMG: Gruppenarbeit | 12 |
| 4. | Heimat schaffen – im Klassenverband | |
| 4.1 | Aktion «Heimeliges Klassenzimmer» | 13 |
| 4.2 | Regeln und Vereinbarungen im Klassenzimmer | 13 |
| 4.3 | Rollenspiel «Freunde finden» | 14 |
| 4.4 | Rollenspiel «Allein in einem fremden Land» | 14 |
| 4.5 | Gestalten: Willkommensplakat | 15 |
| 4.6 | Sachunterricht / NMG: Botanischer Versuch | 16 |
| 5. | Der Heimat von Tieren auf der Spur | |
| 5.1 | Schulweg riechen, hören, fühlen | |
| | - Sachunterricht / NMG: Mit allen Sinnen | 17 |
| 5.2 | Werken: Fledermaus-Behausung bauen | 18 |
| 6. | So schmeckt Heimat | |
| 6.1 | Sachunterricht / NMG: Mein Heimat-Rezept | 19 |
| 6.2 | Pantomime: Heimat-Restaurant | 19 |

| | | |
|------------|--|----|
| 7. | Wie klingt Heimat? | |
| 7.1 | Musik: Heimat-Disco | 20 |
| 7.2 | Musik: Lieder aus anderen Ländern | 20 |
| 7.3 | Sprache: Kritzelgeschichte | 21 |
| 7.4 | Rollenspiel: Musik als Spielimpuls | 21 |
| 8. | Spiele aus einer anderen Heimat | |
| 8.1 | Spiel aus Brasilien: Sandkino | 22 |
| 8.2 | Spiel aus Nigeria | 22 |
| 9. | Welche Sprachen spricht Heimat? | |
| 9.1 | Werken: Hochdeutsch-Mundart-Memory | 23 |
| 9.2 | Jeux dramatiques: Oh, wie schöne ist Panama | 24 |
| 9.3 | Sprache: Heimat im Gedicht | 25 |
| 10. | Heimat in Bildern | 26 |
| 11. | Quellen | 27 |

1. Hintergrundinformationen

1.1 Zum Stück

MONTY WILL'S WISSEN ist ein sinnliches und multimediales Veranstaltungsformat, das Live-Theater – Puppen- und Schauspiel – mit Filmaufnahmen und Interviews mischt. Seit 2015 ist das Ensemble mit seiner Wissensreihe unterwegs und stellt Fragen, auf die es keine einfachen Antworten gibt. Die Veranstaltung richtet sich insbesondere an Kinder zwischen 5 und 12 Jahren, Familien und Primarschulklassen.

Monty, der Hund, ist sympathisch, etwas vorlaut, aber vor allem richtig neugierig. Er interessiert sich für die Welt, stellt jede Menge Fragen und lässt sich nicht so schnell mit vagen Erklärungen abspesen. Lieber verlässt er sein warmes Körbchen und macht sich mit Simon – seinem gutmütigen und belelenen Herrchen – auf den Weg, um Antworten zu finden. Und zwar aus erster Hand. Dafür sucht er die Menschen und Experten direkt am Ort des Geschehens auf: in den Fussgängerzonen des Thurgau, im Rathaus oder Bundeshaus, an der Universität, in der Kirche, der Moschee und an vielen anderen Orten ...

1.2 Das Produktionsteam

Die Puppenspielerin Rahel Wohlgensinger und der Schauspieler Simon Engeli erkunden in ihrer gemeinsamen Arbeit die Verbindungsmöglichkeiten von Puppentheater, Schauspiel und Musik. Sie überwinden starre Genre-Grenzen und kombinieren lustvoll verschiedene Stilmittel – nicht als Selbstzweck, sondern immer mit dem Ziel, geeignete Umsetzungsformen für eine Geschichte zu finden.

Gemeinsam mit der Literaturwissenschaftlerin Judith Zwick haben sie das neue Veranstaltungsformat MONTY WILL'S WISSEN entwickelt. Sie ist für die Gesamtkonzeption, die Themenrecherchen, die Dramaturgie, die Administration und die Gesamtorganisation verantwortlich.

Der Thurgauer Theaterpädagoge Peter Wenk leitet das integrative Theater-Ensemble COMEDY-express und unterrichtet in einem Teilzeitpensum an einer altersdurchmischten Primarklasse in Bottighofen. Er hat das vorliegende Unterrichtsmaterial zusammengestellt und mit seiner Klasse gleich erprobt.

1.3 Zum Unterrichtsmaterial

Das begleitende Unterrichtsmaterial soll die Kinder dazu animieren, sich nach dem Theaterbesuch selbst mit dem Thema «Heimat» kreativ auseinander zu setzen. Die einzelnen Themen sind als Baukastensystem konzipiert, können fächerübergreifend und altersdurchmischte eingesetzt werden und lassen sich beliebig variieren und erweitern.

Die Anregungen verstehen sich nicht als fertige Rezepte, sondern sollen von der Lehrperson je nach Gegebenheit und Altersstufe angepasst werden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

SuS = Schülerinnen und Schüler

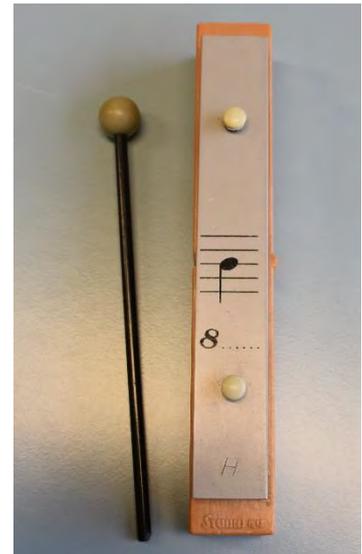
kursive Schrift = Arbeitsanweisungen an SuS

1.4 Tipps zum Rollenspiel

Das Spiel sollte in einem möglichst leeren Raum durchgeführt werden (z.B. Singsaal). Es empfiehlt sich, ein Zeichen zu vereinbaren, bei dem die Kinder innehalten und zuhören (z.B. Gong o.ä.). Dann kann von der Lehrperson ein neuer Impuls gegeben werden.

Damit sich die Gruppen immer wieder neu mischen, spielen wir jeweils «Augenzahl», d.h. wenn ich z.B. «5» rufe, besammeln sich die Kinder so schnell als möglich in Fünfergruppen. Dasselbe mit anderen Zahlen. Dazwischen gehen, hüpfen, rennen, schleichen etc. sie nach meinen Impulsen durch den Saal.

Ich habe mit meinen SuS Theaterregeln vereinbart. Oberstes Gebot ist respektvolles Verhalten gegenüber den Darsteller/innen. Sie haben ungeteilte Aufmerksamkeit verdient.



[PDF Beispiel Theaterregeln](#)



2. Meine Heimat entdecken

2.1 Heimat ist da, wo ich mich wohlfühle

Bildnerisches Gestalten

Thema: Hier fühle ich mich zu Hause

„Ich bin zu Hause“, sagst du zu deinen Freunden. Die wissen dann sofort, wo sie dich finden können. Ein Zuhause zu haben, ist etwas Wunderschönes. Wir verbinden damit Geborgenheit, Gemütlichkeit, einen Raum, in den man sich zurückziehen und seine Ruhe haben kann.

Wenn du sagst, du bist zu Hause – wo bist du dann? Wo fühlst du dich am wohlsten? Gestalte dazu ein schönes Bild. Male mit Farbstiften alles, was dir an deinem Zuhause wichtig ist. Du kannst auch etwas dazu schreiben oder Fotos aufkleben.

| | |
|-------------------|---|
| Material | festes A3-Papier, darauf Bilderrahmen, Mal-Material, ev. illustrierte Zeitschriften für Collagen |
| Zeitbedarf | 2-4 Lektionen |
| Auswertung | Die Bilder werden aufgehängt. Die SuS betrachten sie in einem Rundgang. Impulse: <i>Was habt ihr Neues über eure Mitschüler erfahren?</i> <i>Worüber wüsstet ihr gerne mehr?</i> <i>Wo gibt es Gemeinsamkeiten, wo Unterschiede?</i> |



Sprache: Gruppenarbeit

Mindmap über «Heimat»

Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich in 2er und 3er-Gruppen zum Wort «Heimat» aus und schreiben Stichwörter auf Post-it-Zettel. Jede Gruppe klebt ihre Zettel rund um das Wort «Heimat» und kommentiert sie. Gleiche Wörter werden stufenweise übereinander geklebt.

Was fällt auf? Es gibt Themenbereiche, die mehrmals vorkommen. Weshalb wohl? kurze Diskussion im Plenum

Mögliche Weiterführung

Die Zettel werden von einer Schülergruppe nach Themen geordnet und der Klasse vorgestellt. Kriterien für die gewählte Ordnung? Oberbegriffe auf andersfarbige Post-it-Zettel aufschreiben und dazu kleben

ev. Alternativmöglichkeiten besprechen

Material

A4-Blatt «Heimat», Post-it-Zettel

Zeitbedarf

1 Lektion



Bildnerisches Gestalten

Thema: Heimat im Schuhkarton

Vorbereitung Die SuS erhalten den Auftrag, ihre persönliche Heimat/ihren persönlichen Sehnsuchtsort zu gestalten. Sie machen sich Notizen dazu.

Folgende Fragen helfen dabei:

Was muss ein Ort erfüllen, damit ihr euch geborgen fühlt?

Welche Gerüche, welche Töne, welche Bilder kommen euch in den Sinn?

Welche Temperatur hat dieser Ort?

Kennt ihr einen Ort, der diese Bedingungen erfüllt?

Die SuS umschreiben auch, was in ihrer persönlichen Heimat NICHT vorkommen darf.

Lege den Schuhkarton auf eine der langen Seitenwände. So kannst du hineinschauen – fast wie in einen Fernseher: Das wird nun deine Traum-Welt, deine Heimat.

Schneide Papier für den Hintergrund zurecht. Miss dafür ab, wie groß die Grundfläche des Schuhkartons ist und schneide das Papier in diese Grösse.

Gestalte den Hintergrund auf dem Papier, das du eben zurechtgeschnitten hast. Du kannst eine Landschaft darauf malen oder Bäume, Häuser... Wenn du grosse Flächen ausmalen willst, kannst du Wasserfarben benutzen.

Ein Haus ist noch lange kein Zuhause. Es muss erst mit Dingen und Lebewesen gefüllt werden, die man mag.

Male Decke, Boden und Seitenwände des Kartons so an, dass es zu deiner Heimat passt.

Du kannst dafür die Flächen auch mit Buntpapier bekleben. Klebe danach den Hintergrund in den Karton.

Was fehlt noch in deiner Heimat? Bastle aus Papier oder dünnem Karton noch weitere Dinge, die du dir dort vorstellst. Achte dabei darauf, dass alle unten eine Klebelasche zum Umknicken haben.

Oder du bastelst etwas aus Knete und stellst das in den Karton.

Ergänzend kannst du auch Abbildungen oder Details aus alten Zeitschriften schneiden und diese in die Landschaft der Heimat einfügen.

Vielleicht findest du auch schöne Steine, Schneckenhäuser oder andere Dinge, die du zur Dekoration mit einbauen kannst. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Material Schuhkarton, Schere, Klebstoff, Papier, Stoffe, Watte, Karton, Wasserfarbe, Farb- oder Filzstifte, Schnur, alte Zeitschriften, kleine Gegenstände, ev. Knete

Zeitbedarf 6-8 Lektionen



2.2 Meine Wurzeln

Gruppen-Übung

Woher komme ich?

Sich aufstellen: wer ist in der Schweiz geboren (auf die eine Seite gehen)? Wer nicht (auf die andere Seite gehen)? In welchen Ländern sind diejenigen geboren, die nicht in der Schweiz zur Welt kamen?

Sich neu aufstellen: Wer von denjenigen, die in der Schweiz geboren sind, hat Eltern, die ebenfalls in der Schweiz geboren sind? Wer nicht? In welchen Ländern sind Eltern geboren, die nicht in der Schweiz zur Welt kamen?

Dasselbe mit den Grosseltern: Woher kommen meine Grosseltern?

Vermutlich stellt sich heraus, dass die Kinder ihre Wurzeln in unterschiedlichen Ländern haben.

Diskussion: Was ist dort gleich, was ist anders?

Material -

Zeitbedarf ca. 10-15 Minuten

Bewegungsübung

Unsere Füße sind wie unsere Wurzeln. Da finden wir Halt. Wenn wir versuchen auf einem Bein zu stehen, merken wir, wie instabil wir werden, vor allem, wenn wir noch die Arme bewegen. Wenn wir jedoch auf beiden Seiten jemanden haben, der uns die Hand gibt oder uns irgendwo festhalten können, finden wir Halt.

Rollenspiel

Familienspiel

3er Gruppen bilden. Jede Gruppe sucht sich einen Familiennamen aus (z. B. Familie Müller). Innerhalb der Gruppe spielt nun eine Person den Vater (z. B. Vater Müller), eine Person die Mutter (z. B. Mutter Müller) und eine Person die Tochter oder den Sohn (z. B. Tochter Müller). Alle Personen gehen einzeln kreuz und quer durch den Raum und begrüßen so viele Personen wie möglich. Dabei stellt man sich jedes Mal mit der Familienbezeichnung (Mutter, Vater, Tochter oder Sohn) sowie dem ausgewählten Namen gegenseitig vor und übernimmt dabei die Familienzugehörigkeit der anderen Person. bzw. man tauscht die Identität. In einer zweiten Runde versuchen die neu zusammengewürfelten Familien einander zu finden.

Ziel des Spiels ist es, dass am Schluss wieder alle Familien komplett sind.

Material -

Zeitbedarf ca. 15-20 Minuten

Tipp siehe Tipps zum Rollenspiel

Variante: Erst auf einen akustischen Impuls begrüßen die Kinder jemanden und übernehmen jeweils die andere Identität.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass es z.T. kreative Fantasienamen gab, die beim Tausch der Identität nicht richtig verstanden und dann falsch weitergegeben wurden.

Alternative: Kärtchen, auf denen der Familienname steht, werden weitergegeben.

2.3 Heimat-Dinge

Pantomime/Rollenspiel

Stell dir vor, du müsstest dich mit der Familie plötzlich auf eine weite Reise machen und dein Zuhause verlassen. Niemand weiss, wann ihr zurückkommt. Aber du hast noch die Möglichkeit, zur Erinnerung einen Gegenstand mit in den Koffer zu schmuggeln. Was wäre das?

Die SuS spielen einander den gewählten Gegenstand pantomimisch vor. Die Klasse versucht zu erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt.

| | |
|----------------------|--|
| Material | - |
| Zeitbedarf | ca. 20 Minuten |
| Weiterführung | Die SuS entwickeln in Gruppen (3er-4er-Gruppen) eine Szene mit oben geschildertem Szenario. |
| Tipp | Die SuS haben 10-15 Minuten Zeit, um in der Gruppe die Szene zu besprechen und zu proben. Damit das Spiel nicht ausufert, werden die Kinder angehalten, einen klaren Szenenanfang und -schluss zu vereinbaren. Die Szene sollte nicht länger als 2-3 Minuten dauern. Alternativ kann Beginn und Ende der Szene von der Lehrperson durch ein akustisches Signal angekündigt werden. Die ungeteilte Aufmerksamkeit der Zuschauer ist eine Selbstverständlichkeit (siehe Theaterregeln). |



Kreis-Spiel: In meine Heimat-Schatztruhe kommt ...

Stuhlkreis: Ein Mitspieler beginnt und sagt: „In unsere Heimat-Schatztruhe kommt meine beste Freundin Esra.“ Die nächste Spielerin muss sich merken, was der Spieler vor ihr gesagt hat, und ihren eigenen Begriff hinzufügen. Sie sagt dann zum Beispiel: „In unsere Heimat-Schatztruhe kommen die beste Freundin Esra und mein Skateboard.“ Mit jedem Spieler und mit jeder Spielerin kommt ein weiterer Begriff dazu. Wichtig ist, dass ihr etwas nennt, das euch wirklich etwas bedeutet.

Die Begriffe müssen natürlich in der richtigen Reihenfolge genannt werden. Von Spielerin zu Spieler oder umgekehrt wird es also schwieriger, sich alles zu merken.

Nennt ein Spieler einen falschen Begriff, vergisst er einen oder verwechselt er die Reihenfolge, scheidet er aus. Der Mitspieler oder die Mitspielerin mit dem besten Gedächtnis gewinnt das Spiel.

| | |
|-------------------|------------|
| Material | - |
| Zeitbedarf | 15 Minuten |

3. Heimat erforschen – Unterwegs

3.1 Heimat-Detektive

Sachunterricht / NMG: Gruppenarbeit

Ihr seid Heimat-Detektive! Geht in kleinen Gruppen hinaus auf die Strasse und macht euch in eurer Umgebung auf die besondere Heimat-Spurensuche. Wenn ihr losgeht, denkt an eure Ausrüstung. Ein Detektiv hat dabei: Block, Stift, Kamera oder Mikrofon.

Wo findet ihr Hinweise, dass jemand seine alte Heimat (zum Beispiel die Türkei) in die neue Heimat Schweiz mitgebracht haben könnte? Wie ist es mit dem Ladenschild am türkischen Dönerstand oder bei dem japanischen Kampfsport-Club?

Macht Fotos und befragt die Menschen:

Wo sind Sie geboren?

Wo sind Ihre Eltern geboren?

Wenn Sie nicht in der Schweiz geboren wurden, wann sind Sie hierhergezogen?

Was bedeutet für Sie Heimat?

Sicher fallen euch noch andere Fragen ein.

Zurück im Klassenzimmer brennen sicher die anderen Gruppen schon darauf, welche Heimathinweise ihr entdeckt habt. Tauscht euch aus und dokumentiert eure Ergebnisse auf einem grossen Plakat.

Material

Zeitbedarf

Tipp

Block, Schreibzeug, Fotokamera (Handy), Mikrofon (Handy o. Diktiergerät)

Interviews: 1 Nachmittag – Auswertung in der Schule: 2-4 Lektionen

Damit die Passanten nicht mehrmals zum gleichen Thema befragt werden, empfiehlt es sich, den einzelnen Schülergruppen Rayons zuzuweisen.

Zeit und Anzahl der Interviews sollten begrenzt werden.

Nachdem die SuS ihre Ergebnisse auf ein grosses Plakat geschrieben haben (z.B. Flip Chart), tragen sie es der Klasse vor. Dabei sollen auch persönliche Erlebnisse Platz haben.



3.2 Heimat-Führer erstellen (Steckbrief der eigenen Gemeinde)

Sachunterricht / NMG: Gruppenarbeit

Dort, wo deine Heimat ist, ist bestimmt eine Menge los. Es gibt sicher Sportvereine, Spielplätze und Museen oder Orte, wo man Feste feiern kann, ein Denkmal vielleicht. Doch manchmal weiss man selbst gar nicht genau, was man wo erleben und anschauen kann. Oder welche Besonderheiten es nur bei euch gibt und sonst nirgends. Deshalb heißt es jetzt: Gestaltet euren eigenen Heimatführer!

Stellt euch vor, ihr zeigt einem Kind, das neu hierher gezogen ist, eure Gemeinde!

Überlegt zuerst gemeinsam, was auf jeden Fall in eurem Heimatführer aufgeführt werden soll:

Welche spannenden Orte gibt es, welcher Verein macht tolle Angebote? Welche Feste sollte man nicht verpassen? Und welche interessanten Bräuche gibt es?

Füllt zu jedem Thema einen Steckbrief aus.

- *Bildet Arbeitsgruppen. Jede Gruppe sucht im Internet Informationen zu einem interessanten Ort, Verein, Fest oder Brauch. Oder fragt bei Menschen nach, die sich mit diesem Thema gut auskennen. Das können Leute von der Stadt sein oder auch Mitglieder der Vereine.*

- *Bei eurer Recherche stösst ihr bestimmt auf Wissenswertes, das als Tipp in den Steckbrief kommen kann. An dieser Stelle könnte beispielsweise stehen, ob man an einem Ort wasserfeste Kleidung tragen soll. Oder ist es gut, sich ein bisschen Proviant einzupacken? Ist das Angebot eher etwas für Jüngere? Oder ist das Ziel nur etwas für den Sommer?*

- *Zu jedem Steckbrief sollte es natürlich ein Bild geben. Am besten, ihr macht selbst ein Foto. Ihr könnt auch etwas malen, was dazu passt.*

- *Zum Schluss wird aus allen Steckbriefen euer selbstgestalteter Heimatführer! Ihr kopiert eure Steckbriefe und bindet sie zu einem Büchlein - für jeden von euch oder zum Verschenken ...*

Material Notizblock, Schreibzeug, Fotokamera, PC

Zeitbedarf 1 Lektion für die Vorbereitung, ein Nachmittag für die Recherchen, 3-4 Lektionen für die Ausarbeitung des Heimatführers

Tipp Die Gruppengrösse sollte 4 nicht übersteigen. In der Vorbereitungs-Lektion sollte abgemacht werden, welche Gruppe welches Thema bearbeitet, damit keine Doppelspurigkeiten entstehen. Einen «Geheimtipp» darf sich jede Gruppe ausdenken.

Mögliche Themen: Museen, Zoo, Sehenswürdigkeiten, Theater, Denkmäler, Brunnen, Sportvereine, Musikvereine etc., Bräuche, regionale Feste usw.



4. Heimat schaffen – im Klassenverband

4.1 Aktion «Heimeliges Klassenzimmer»

Klassenrat

Viele Kinder gehen gern zur Schule. Sie haben in der Klasse Freunde und Freundinnen und fühlen sich dort wohl. Die Gemeinschaft gibt Sicherheit und vermittelt das Gefühl, auch hier zu Hause zu sein. Man kann auch in der Schule ein Stück Heimat haben. Doch das ist nicht immer so. Manche Kinder fühlen sich in ihrer Klasse nicht immer oder gar nicht wohl.

Besprecht: Was gefällt euch in eurem Klassenzimmer? Was gefällt euch nicht?
Wie könntet ihr das Klassenzimmer «heimeliger» gestalten?

Zeitbedarf ca. 20 Minuten

Weiterführung Kinder verbringen einen grossen Teil ihres Alltags im Klassenzimmer. Es lohnt sich, das Zimmer so einzurichten, dass sie sich darin wohl fühlen. Es ist klar, dass diesem Bestreben nur schon durch die gegebene Möblierung Grenzen gesetzt sind. Meist kann aber wenigstens eine gemütliche Ecke eingerichtet werden. Zudem könnte ein Tag im Jahr eingeführt werden, an dem die Kinder Tücher, Decken, Kissen etc. mitbringen dürfen, um es sich in der Schule noch gemütlicher zu machen.

4.2 Regeln und Vereinbarungen im Klassenzimmer

Klassenrat

- Überlegt gemeinsam, was euch im Umgang miteinander stört und wie ihr das verbessern könnt. Schreibt auch auf, was unbedingt bleiben soll. Schliesslich soll sich jedes Kind in eurer Klasse zu Hause fühlen!
- Gestaltet ein schönes Dokument mit einer Liste dieser Ergebnisse. Überlegt eine gute Überschrift. Zum Beispiel: „Abmachungen zum Wohlfühlen“, „Vereinbarungen für unsere Klasse“, etc.
- Ihr könnt alle unterschreiben oder einen Daumenabdruck darunter setzen. Somit bekundet jeder seinen Willen, sich daran zu halten.

Zeitbedarf 1 Lektion

Tipp Es gibt Regeln, die nicht verhandelbar sind. Indem die SuS zusätzlich eigene Regeln diskutieren und abmachen, übernehmen sie ein Stück Verantwortung für ihr Wohlbefinden im Klassenzimmer.

Klassenregeln 2017/2018

1. Ich rede ruhig als auch anständig und höre andern zu.
2. Wenn ich bemerke, dass die Lehrperson Aufmerksamkeit möchte, unterbreche ich meine Arbeit und mache meine Mitschüler lautlos aufmerksam.
3. Ich respektiere die Rechte und das Eigentum anderer.
4. Ich komme pünktlich ins Schulzimmer.
5. Ich verpetze niemanden, sondern helfe die Angelegenheit zu klären.

Unsere Unterschriften: Damit verspreche ich, mich unseren Regeln konform zu verhalten.



4.3 Rollenspiel: Freunde finden

An einen neuen Ort zu kommen, wo man niemanden kennt – das ist keine leichte Situation. Man fühlt sich fremd. Doch wie lässt sich aus dieser Situation das Beste machen? Wie kommt man mit anderen in Kontakt?

Bildet Dreiergruppen. Dann überlegt ihr euch in eurer Gruppe eine Situation, in der ein Kind neu ist und andere kennenlernen möchte.

Zum Beispiel:

- Du kommst neu in die Klasse, da du gerade mit deiner Familie umgezogen bist (vielleicht weil deine Familie aus einem Kriegsgebiet flüchten musste).
- Dein erster Tag in einem Verein. Du willst endlich Basketball spielen lernen.
- Dein erster Tag auf der weiterführenden Schule.

Zeitbedarf 1 Lektion

Tipp Die meisten Schülergruppen tendieren dazu, die fremde Person gleich vorbehaltlos aufzunehmen. Dies ist allerdings meist nicht die Realität. Es scheint mir wichtig, dass die SuS ein Bewusstsein für die Stolpersteine entwickeln. Bestimmt gibt es in der Klasse Kinder, die bereits einschlägige Erfahrungen gemacht haben.

Weiterführung Anschliessend wird im Klassenverband besprochen, wie sich die einzelnen Kinder in ihren Rollen gefühlt haben. Wie war es, neu zu einer Gruppe hinzu zu kommen? Vielleicht ist es notwendig, aufgrund dieser Erkenntnisse eine Szene nochmals neu zu spielen.

4.4 Rollenspiel: Allein in einem fremden Land

Stell dir vor, du bist in einem fremden Land. Du kennst dessen Sprache und Schrift nicht. Du bist ganz allein in diesem Land, kannst also auch niemanden um Hilfe bitten.

Überlegt euch in der Gruppe, wie ihr auf die gegebene Situation reagieren würdet! Entwickelt eine kleine Szene dazu und spielt sie der Klasse vor!

Du hast starkes Kopfweg und brauchst dringend ein Medikament.

Du hast einen wichtigen Termin bei der Polizei. Du kennst zwar die Adresse, hast aber keine Ahnung, wo sich diese Strasse in der grossen Stadt befindet.

Der Lehrer erklärt etwas. Du verstehst es nicht, getraust dich aber nicht zu fragen, weil du weisst, dass der Lehrer dich dann schlägt. Du weisst aber auch, dass er dich gleich danach fragen wird.

Du sagst etwas in der Sprache des fremden Landes, in dem du nun lebst. Darauf beginnen die Leute um dich herum zu lachen.

Du willst eine Lehre machen. Nach vielen Absagen darfst du nun endlich eine Schnupperwoche machen. Du weisst, dass die Leute in der Schnupperfirma bei der Vergabe der Lehrstelle besonders auch auf die Sprache achten, weil diese für die Berufsschule wichtig ist. Du weisst aber auch, dass du beim Sprechen noch etliche Fehler machst und dass Kolleginnen und Kollegen von dir schon Absagen bekommen haben mit der Begründung ihr Deutsch sei ungenügend.

- Material** Kärtchen mit der beschriebenen Situation
- Zeitbedarf** 1 - 2 Lektionen
- Weiterführung** Diskussion im Plenum: Welche Lösung hat die Gruppe gewählt? Konnte sie überzeugen? Ist sie realistisch? Gibt es andere Lösungen? Es drängt sich auf, dass die zuschauenden Kinder andere Lösungen suchen und sie gleich spielen. Welche Lösungen werden als angenehm/unangenehm empfunden?



4.5 Gestalten: Willkommensplakat

Stellt euch vor: In eurer Klasse wird bald ein neues Kind aufgenommen. Seine Familie ist vielleicht aus einer anderen Stadt zugezogen oder kommt aus einem anderen Land. Auf jeden Fall sind die ersten Tage und Wochen an einer neuen Schule nicht gerade leicht. Der neue Mitschüler kennt die Lehrer und Lehrerinnen nicht und auch die anderen Kinder sind ihm fremd.

Gestaltet in der Gruppe ein Plakat, mit dem ihr den neuen Mitschüler/die neue Mitschülerin willkommen heisst. Besprecht, was alles aufs Plakat muss, damit die neue Mitschülerin oder neue Mitschüler schnell bei euch heimisch wird?

- Material** A2 Zeichenpapier, Filzstifte, ev. Wasserfarben etc.
- Zeitbedarf** 2 Lektionen
- Tipp** Die Gruppengröße sollte 4 nicht übersteigen. Das Willkommensplakat hat sich auch in altersdurchmischten Klassen bewährt, bevor jeweils wieder ein neuer Jahrgang in die Klasse eintritt.

4.6 Sachunterricht / NMG: Botanischer Versuch

entwurzelt – verwurzelt

Usambaraveilchen: Grössere Blätter abschneiden und an die Kinder verteilen. Die Blätter neu anschneiden (Messer) und in ein Glas Wasser stellen. Das Blatt darf nicht mit dem Wasser in Kontakt kommen, nur der Stiel. Man kann das Glas mit Plastikfolie zukleben und ein Loch für den Stiel einstechen. Jedes Glas mit dem Namen des Kindes anschreiben.

In 2-4 Wochen wachsen Wurzeln. Dann kann man das Blatt in einen kleinen Topf einpflanzen. Oder man steckt das Blatt sofort in einen kleinen Topf mit nährstoffarmem Torfsandgemisch. Die „Erde“ wenig feucht halten. Innerhalb 2-4 Wochen wachsen Wurzeln.

Nach weiteren 2-4 Wochen wachsen aus der Blattachse neue kleine Blätter. Die Kinder erleben mit, wie eine neue Pflanze entsteht.

Rhizomwurzeln wie Topinambur oder Ingwer (Stück im Supermarkt in der Früchte- oder Gemüseabteilung kaufen) oder ein Stück Minze-Wurzeln, kann man einpflanzen. Bei guten Bedingungen treiben diese Wurzeln wieder aus und bilden eine neue Pflanze.

Hinweis: Wenn eine Pflanze in einen neuen Topf eingepflanzt wird, bildet sie zuerst Wurzeln und wächst oberirdisch längere Zeit nicht.

Material Usambaraveilchen, Messer, Glas Wasser, Plastikfolie, Topf mit nährstoffarmem Torf-Sandgemisch

Zeitbedarf ca. 20 Minuten, anschl. 2 - 4 Wochen beobachten und protokollieren

Tipp Ideales Willkommensgeschenk für ein Kind, das neu in die Klasse kommt und hier Wurzeln schlagen muss.



5. Der Heimat von Tieren auf der Spur

5.1 Schulweg riechen, hören, fühlen

Sachunterricht / NMG: Mit allen Sinnen

Hausaufgabe: Tiere verlassen sich bei ihrem Weg nach Hause nicht nur auf das, was sie sehen können. Sie nutzen auch die anderen Sinne. Man kann fast sagen: Sie hören, riechen oder fühlen ihren Heimweg. So können sie sich über lange Strecken hinweg orientieren.

Bei den meisten Menschen ist das anders. Sie verlassen sich unterwegs vor allem auf ihre Augen. Dabei können auch wir mit anderen Sinnen vieles wahrnehmen. Das können etwa Gerüche oder Geräusche sein. Wir können aber auch einiges fühlen oder tasten: zum Beispiel das Metall des Treppengeländers, an dem wir uns festhalten. Oder den Kiesweg, über den wir gerade gehen.

Aufgabe: Untersuche den Weg, den du von der Schule nach Hause zurücklegst! Wonach riecht dein Heimweg? Was kannst du fühlen? Und was kannst du hören? Vielleicht führt dich dein Weg an einer Strasse vorbei, auf der Autos hupen? Oder liegt auf deinem Heimweg eine Bäckerei, aus der es nach frischen Brötchen duftet?

Es geht also nicht darum, was du sehen kannst, sondern um deine anderen Sinne. Wenn du besonders mutig bist, dann lass dir von deinem Freund oder deiner Freundin die Augen verbinden und dich den Weg entlang führen. Dann lenken dich deine Augen nicht ab und du kannst dich auf deine anderen Sinne konzentrieren. So lernst du, auch diesen zu vertrauen.

Beschreibe anschliessend so genau wie möglich, was du gerochen, gehört oder auch gefühlt hast!

Material Block, Schreibzeug

Zeitbedarf ca. 20-30 Minuten Hausaufgaben

Am nächsten Tag können die Erkenntnisse im Morgenkreis ausgetauscht werden.

Achtung: Blind führen und geführt werden muss gelernt sein. Dies müsste mit den Kindern im Voraus geübt werden. Zudem ist auf die örtlichen Verhältnisse (Verkehr, Topografie etc.) Rücksicht zu nehmen.

Weiterführung Wie orientieren sich die Tiere? (Katzen, Lachse, Fledermäuse, Schildkröten, Zugvögel)
Haben Tiere auch Heimatgefühle? Eigene Erfahrungen mit Tieren

5.2 Werken: Fledermaus-Behausung bauen

Die Fledermausexperten unterscheiden bei Fledermauskästen zwischen Flachkästen für spaltenbewohnende Arten (siehe [Bauanleitung](#)) und sogenannten Raumkästen, die als Ersatz für natürliche Quartiere in Specht- und Asthöhlen dienen. Ein Fledermauskasten ist nicht schwer nachzubauen. Ein paar Dinge sollten beim Bau allerdings beachtet werden, damit die Fledermäuse vor Vögeln und Mardern geschützt sind und sich in ihrem Quartier wohlfühlen:

- Das Holz sollte unbehandelt und mit rauer Oberfläche sein. Besonders die Rückwand des Kastens muss stark aufgeraut sein, damit die Fledermäuse festen Halt finden.
- Die schmale Einflugöffnung wird an der Kastenunterseite angebracht. Die Fledermäuse klettern dann nach oben und sind vor Feinden geschützt.
- Die Nistkästen sind in mindestens fünf Metern Höhe anzubringen.

Material siehe Bauanleitung

[PDF Bauanleitung Fledermaus-Behausung](#)

Zeitbedarf ca. 6-8 Lektionen

Weiterführung Jedes Tier benötigt eine andere Behausung. Der Zoo Zürich hat versucht, möglichst naturnahe Lebensräume und Behausungen für seine Tiere zu schaffen. Ein Besuch lohnt sich.

Tipp 1 Der Bau von Nistkästen für Höhlenbrüter eignet sich ebenfalls gut für eine Arbeit im Werken.

[PDF Bauanleitung Nistkästen für Höhlenbrüter](#)

Tipp 2 Im Winter werden Meisenknödel in Netzen aufgehängt. Die leeren Netze können im Frühjahr mit Federn (z.B. aus alten Kissen) gefüllt werden. Die Vögel verwenden sie gerne für den Nestbau.



6. So schmeckt Heimat

6.1 Sachunterricht / NMG: Mein Heimat-Rezept

Viele Menschen verbinden das Wort «Heimat» mit Essen. Das kann Grossmutter selbst gebackener Butterzopf sein, der noch einen Erwachsenen an seine Kindheit erinnert, die Linzer Torte, die es jeweils zum Geburtstagsfest gab oder Mutter's feine Pasta.

Bestimmt gibt es mindestens ein leckeres Gericht, das du mit dem Begriff «Heimat» verbindest. Frag nach dem Rezept und schreibe es auf!

Weiterführung Die SuS gestalten am PC ein Rezept (möglichst mit Foto), so dass schliesslich ein «Heimat-Rezeptbuch» gebunden werden kann.

Wer bringt seine Spezialität zum Probieren in die Schule?

Variante Kulinarisches Heimat-Fest

Die Kinder gestalten ein reichhaltiges Buffet mit Speisen, die sie mit Heimat verbinden (Frühstück, Mittagessen oder Zvieri). Dann dürfen sie ihre Eltern, Geschwister oder Grosseltern einladen.

Wichtig: Jedes Kind stellt seine mitgebrachten Speisen vor.

Dann wird gemeinsam geschmaust.

Idee: Die Kinder überlegen sich im Vorfeld einige Fragen zum Thema «Heimat», welche am Fest mit den Gästen diskutiert werden können.

Rezepte aus Albanien, Costa Rica, Kambodscha und Ungarn sind hier zu finden:

<http://www.connexio.ch/de/service-fuer-gemeinden/arbeitsmaterial.html>



Paranusskuchen aus Brasilien

6.2 Pantomime: Heimat-Restaurant

Ein Kind wird vor die Türe geschickt. Die anderen Kinder vereinbaren ein Gericht, das sie pantomimisch essen. Das eine Kind wird hereingerufen und muss erraten, um welches Gericht es sich handelt. Voraussetzung ist, dass alle Kinder die entsprechende Speise kennen.

Wer weiss, aus welchem Land/aus welcher Gegend sie stammt?

7. Wie klingt Heimat?

Auch in der Musik kommt das Thema «Heimat» immer wieder vor. Es gibt Lieder, die nennt man sogar «Heimatlieder», weil sie bekannt und typisch sind für ein Land oder eine Region. Oft werden sie seit Generationen von den Menschen gesungen, die dort leben.

Manchmal wird man durch Musik an ein besonderes Ereignis, an einen bestimmten Menschen oder an ein Land erinnert. Musik kann in hohem Mass Heimat-Gefühle auslösen.

Musik

7.1 Heimat-Disco

Die SuS nehmen ihre Lieblingsmusik mit, richten das Schulzimmer «heimelig» ein und veranstalten eine Disco.

Tipp World-Songcontest
Gruppenarbeit: Jede Gruppe wählt ein Land aus und studiert ein Lied ein. Passende Kostümierung erwünscht. Je nach gewünschtem Aufwand können die Gruppen ihr Land vor der Lied-Präsentation vorstellen.

7.2 Lieder aus anderen Ländern

Diskussion: Was mag ich an meinem Lieblingslied? Was hat es mit «Heimat» zu tun?
Woran erinnert es mich?

Lied in einer anderen Sprache lernen (vorzugsweise von einem Kind aus dem entsprechenden Land)

Beispiel: Malaika (https://www.youtube.com/watch?v=_0l6id3D7dM)

Text: <http://www.songtexte.com/songtext/miriam-makeba/malaika-33c0400d.html>



7.3 Sprache: Kritzelgeschichte

Die Lehrperson legt ein Musikstück auf, das bei den Kindern Gefühle, Erinnerungen und Bilder wecken soll. Während die Kinder hören, kritzeln sie zur Musik irgendetwas auf das Papier. Sobald sie eine Form oder Figur erkennen, schreiben sie den Begriff daneben auf. Anschliessend schreiben sie eine Kurzgeschichte, welche alle Stichwörter sowie die Wörter des Kritzelbildes berücksichtigt.

Wer mag, liest am Schluss seine Geschichte vor.

Variante: Die SuS tauschen mit dem Banknachbarn die Geschichte aus, lesen sie durch und vergleichen sie mit der Geschichte.

Lektionsziel Entwurfstechnik kennenlernen und anwenden, Fantasie anregen und in schriftlicher Form wiedergeben.

Material Musik, Papier, Bleistift

Zeitbedarf 1 Lektion

Beispiele

- Mussorgsky: Pictures at an Exhibition - The Gnome
<https://youtu.be/jGZD6tJ2Lw4>
- Grieg: In der Halle des Bergkönigs
<https://youtu.be/xrIYT-MrVal>
- Morricone: Spiel mir das Lied vom Tod - Man with the harmonica
<https://www.youtube.com/watch?v=pgd0zCmpMCQ>

7.4 Rollenspiel: Musik als Spielimpuls

Die SuS legen sich auf den Boden und schliessen die Augen. Kein Kind berührt ein anderes. Es ist ganz still. Dann lässt die Lehrperson das Musikstück laufen (siehe Beispiele). Die Kinder hören zu und lassen ihrer Fantasie freien Lauf. Anschliessend diskutieren sie in 4er-Gruppen über ihren «Film».

Auftrag: Spielt eine kurze Szene, die zu dieser Musik passt! Besprecht auch, wie der Anfang und der Schluss aussehen soll!

Bevor die SuS in der Gruppe ihre Szene ausprobieren, wird die Musik nochmals abgespielt. Meist reicht eine Vorbereitungszeit von 10 bis 15 Minuten.

Wahlweise darf jede Gruppe aus der Requisitenkiste eine beschränkte Anzahl Gegenstände für ihr Spiel einsetzen. Falls Kostümteile zur Verfügung gestellt werden, sollte man den Kindern etwas länger Zeit lassen, denn Verkleiden macht echt Spass!

Am Schluss spielt jede Gruppe ihre Szene vor (siehe auch «Tipps zum Rollenspiel»).



8. Spiele aus einer anderen Heimat

8.1 Spiel aus Brasilien

Aus einem Urwalddorf am Amazonas in Brasilien stammt das folgende Spiel:

Sandkino

- Es werden Zweiergruppen gebildet.
- Im Sandkasten wird mit Stöcken oder Steinen eine kleine Fläche abgesteckt. Diese Fläche wird später zur «Leinwand».
- Mit Besen, Rechen oder Blätterbüscheln wird die Fläche geebnet.
- Anschliessend benötigt jeder Spieler einen Stock.
- Nun denken sich die Kinder eine Geschichte aus.
- Der erste Spieler beginnt mit seiner Erzählung und malt das passende Bild dazu mit dem Stock in den Sand.
- Anschliessend werden die Rollen getauscht. Der andere Spieler erzählt weiter und malt dazu sein Bild in den Sand, nachdem die Sandfläche geebnet wurde.
- Das geht so lange weiter, bis die Geschichte zu Ende erzählt ist.

| | |
|-------------------|---|
| Material | Sandkasten, Markierung, Rechen oder Besen, Stock |
| Zeitbedarf | Es kommt auf die Grösse des Sandkastens an. Wenn nur gerade 2 Kinder Platz zum Spielen haben, dauert es zu lange. |
| Variante | «Sandkino» kann auch im Schulzimmer gespielt werden. Die SuS kleben mit Makulaturpapier einen Filmstreifen. Während des Erzählens skizzieren sie ihre Bilder von oben nach unten wie in einem Film aufs Papier. |



8.2 Spiel aus Nigeria

Dem Ball ausweichen

Viele Kinder können mitspielen. Sie brauchen nur einen weichen Gummiball. Die Spieler bilden einen grossen Kreis. Einer stellt sich in die Mitte. Ein Spieler aus dem Kreis fängt an und wirft den Ball auf den Spieler in der Mitte. Der muss sich bücken oder dem Ball ausweichen, um nicht getroffen zu werden. Gelingt ihm dies, darf der nächste werfen, und zwar kommt der Reihe nach jeder dran. Wer den Spieler in der Mitte trifft, darf seinen Platz einnehmen. Es kommt darauf an, dass man in die Mitte kommt und dort möglichst lange bleibt.

Material: weicher Gummiball

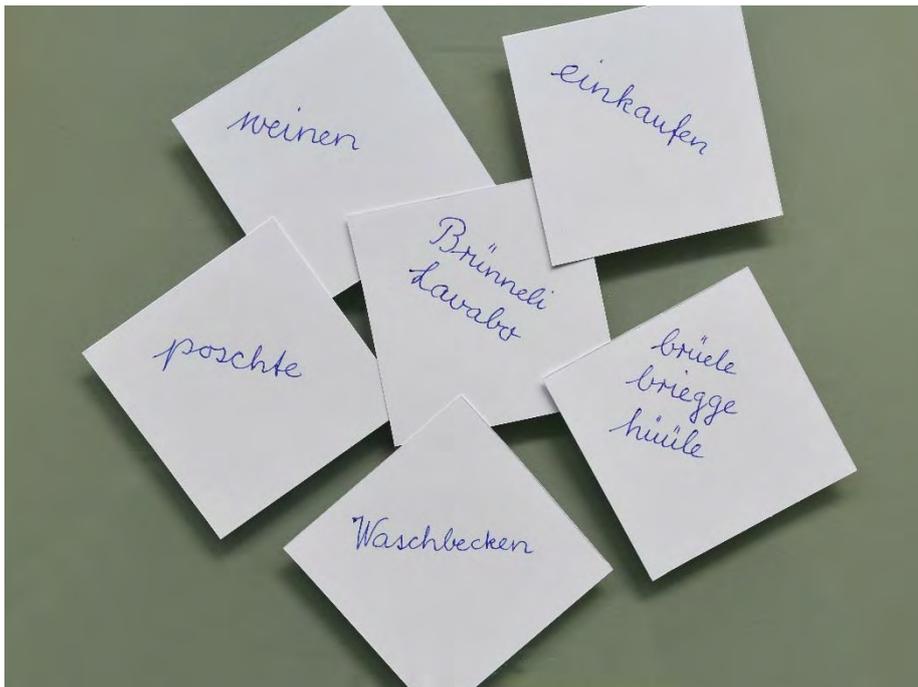
Spielideen Spiele aus aller Welt sind unter folgenden Links zu finden:
<https://www.unicef.de/informieren/infothek/-/spiele-rund-um-die-welt/10608>
<http://scout.ch/de/verband/downloads/programm/schwerpunkte/integration>
<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=52>

9. Welche Sprachen spricht Heimat?

9.1 Werken: Hochdeutsch – Mundart – Memory

Die Lehrperson stellt jeder Gruppe (3-4 Spieler) 30 Quadrate (ca. 5cm x 5cm) aus festem Karton zur Verfügung. Es gehören immer zwei Karten zusammen. Auf der einen soll ein Begriff auf Hochdeutsch, auf der anderen sollen ein oder mehrere Dialektwörter dafür stehen. Die SuS suchen nun Wortpaare, die unterschiedlich klingen und schreiben sie auf die Karton-Quadrate. Alternativ können entweder die hochdeutschen oder die Mundart-Begriffe von der Lehrperson vorgegeben werden. Die Karten werden nun umgedreht, gemischt und als Memory gespielt.

| | |
|-------------------|--|
| Material | pro Vierergruppe 30 quadratische Karten aus festem Karton, Schreibzeug |
| Zeitbedarf | 2 Lektionen |
| Variante | Dieses Spiel lässt sich auch erweitern mit Begriffen aus anderen Sprachen. |



9.2 Jeux dramatiques: Oh, wie schön ist Panama

Nach einer Aufwärmübung im Kreis (z.B. Spieler in der Mitte spiegeln), bewegen sich die Kinder im Raum und erkunden ihn mit allen Sinnen. Der Spielleiter gibt die entsprechenden Impulse: langsam, schnell, laut, leise, alles genau anschauen, Materialien ertasten, riechen etc. Um die Aufmerksamkeit zu schärfen, kann die folgende Übung hilfreich sein: Alle bewegen sich – wenn jemand steht, bleiben alle stehen – wenn jemand wieder geht, gehen alle.

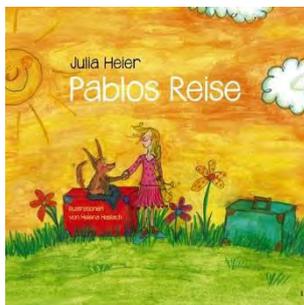
Jetzt sucht sich jedes Kind im Raum einen Platz, wo es sich wohl fühlt und niemand anders stört. Die Kinder haben genügend Abstand voneinander.

Die Kinder wählen eine Rolle aus, die sie spielen wollen (Bär, Tiger, Tigereute, Maus, Fuchs, Kuh, Igel, Hase, Krähe etc.). Es können weitere Personen oder Tiere dazu erfunden oder Gegenstände gespielt werden (Fischerrute, Wegweiser, Brücke etc.).

Der Spielleiter erzählt nun die Geschichte und die Kinder spielen dazu. Die Rollen werden so gewechselt, dass alle Kinder sowohl spielen als auch zuschauen können.

Schlussrunde: Was hat mir gefallen, wo lagen die Schwierigkeiten? Weshalb wollten Bär und Tiger ausziehen? Haben sie erreicht, was sie wollten? Warum? Kennt jemand das Gefühl, etwas ändern zu wollen? Eigene Erfahrungen?

| | |
|-------------------|---|
| Quelle | «Oh, wie schön ist Panama», Janosch, Beltz-Verlag |
| Zeitbedarf | 2 Lektionen |
| Material | ev. Bananenschachtel, Hut, Topf mit Holzlöffel, Fischerrute, Panama-Wegweiser |
| Tipp | weitere Bilderbücher zum Thema, die sich für «Jeux dramatiques» eignen: |



- «Pablos Reise», Lene Verlag, eine Erzählung für Kinder von Julia Heier mit Illustrationen von Helena Haslach

- «Der Bär, der ein Bär bleiben wollte», nach einer Idee von Frank Tashlin, Jörg Müller, Jörg Steiner Sauerländer Verlag

- «Die Menschen im Meer» von Jörg Müller und Jörg Steiner Sauerländer Verlag



9.3 Sprache: Heimat im Gedicht

Die Arbeit mit Gedichten und Gedichtformen soll die Lust an der Lyrik wecken und den Kindern Freude am Umgang mit Sprache, mit Bildern und Ideen vermitteln. Die Kinder lieben es, mit der Sprache zu experimentieren und verschiedene Arten von Lyrik kennen zu lernen (Elfchen, Rondell, Piktogramm, Haiku, Anagramm, Akrostichon, Pyramidengedicht etc.).

Beispiel

Elfchen

Es besteht aus 11 Wörtern, die nach einem bestimmten Muster aufgereiht sind:

1. Zeile: 1 Wort (das gewählte Thema – hier: Heimat)
2. Zeile: 2 Wörter, die zum ersten passen (Gegenstand, Eigenschaft, Gefühle)
3. Zeile: 3 Wörter, die das erste näher beschreiben, etwas Konkretes aussagen.
4. Zeile: 4 Wörter, die etwas erzählen oder ein Satz, der mit «ich» oder «du» beginnt.
5. Zeile: 1 Wort, das den Schlusspunkt setzt.

*Mutter
ist nett
sie hilft mir
sie kann auch schimpfen
Liebe*

Julie, 4. Klasse

Kindergedichte

Das Gedicht: Bd.24 Der Heimat auf den Versen

Zeitschrift /Jahrbuch für Lyrik, Essay und Kritik – Leitner-Verlag

<https://www.dropbox.com/s/3e27nsg03gxaqqs/Heimatlyrik%20f%C3%BCr%20Kinder.pdf?dl=0>

10. Heimat in Bildern

Das Thema «Heimat» ist grundsätzlich sehr emotional geprägt. Die Arbeit mit Bildmaterial trägt diesem Umstand Rechnung. Bilder ermöglichen Projektionen, d.h. sie wecken beim Betrachter Gefühle, Phantasien, Erinnerungen etc. und können dadurch den anderen mitteilbar gemacht werden.

- Das Bild vereinigt- etwa im Gegensatz zum gesprochenen Satz – alle Aspekte eines Ausschnitts der Realität im Zeitpunkt der Aufnahme. Es weist eine nichtvergängliche Struktur auf.
- Das Bild ruft eine plötzliche, stark subjektiv geprägte Interpretation beim Betrachter hervor.
- Das Bild wird von den einzelnen Betrachtern verschieden gedeutet.
- Bilder sind selten eindeutig. Meist sind sie ambivalent oder gar polyvalent.

Sachunterricht / NMG/Sprache

Aufgabe *Sucht im Internet, in Illustrierten oder auf Kalenderblättern Bilder, die euch das Gefühl von Heimat vermitteln und bringt sie in die Schule!*

Galerie Die Bilder werden aufgehängt, so dass der Eindruck einer Galerie entsteht. Die SuS wählen eines ihrer Bilder aus und erklären ihrem Publikum, weshalb sie gerade dieses Bild gewählt haben.

Zeitbedarf 1 Lektion

Weiterführung *Gruppenarbeit: Einigt euch auf ein Bild, das am besten «Heimat» ausdrückt! Schreibt eure Begründung in Stichworten auf eine Flipchart! Stellt eure Arbeit der Klasse vor! Erarbeitet eine Szene dazu und stellt sie der Klasse vor!*



11. Quellen

<http://www.rbb-online.de/schulstunde-heimat/heimat-fuehlen/index.html>

<http://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=9148>

<http://www.niekao.de>

<http://www.pasch-net.de/pas/cls/sch/jus/kul/arc/jkl/de3351677.htm>

<http://www.zwischentoene.info/themen/unterrichtseinheit/presentation/ue/was-ist-heimat.html>

<http://www.bpb.de/shop/lernen/themenblaetter/36762/heimat-ist-wo-ich-mich-wohlfuehle>

<http://www.takano-online.ch/primarschule-iii/ressourcen/fremd-freund-bausteine-2015-f%C3%BCr-arbeit-mit-kindern>

<http://www.stapferhaus.ch/>

https://volksschulbildung.lu.ch//media/Volksschulbildung/Dokumente/unterricht_organisation/foerderangebote/schulung_fremdsprachiger/unterrichtsmaterial_flucht_asyl.pdf?la=deCH

<https://www.rbb-online.de/schulstunde-heimat/buchtipps/index.html>

<http://netbiblio.tg.ch/kreuph/search/shortview?searchField=W&searchType=Simple&searchTerm=heimat&searchResultId=2167599&sort=Notices.Date1%20DESC%2CNotices.Author%2CNotices.Title&page=1&pageSize=25&resultFilter=AgeCode%0BUM%20%20>