

THE SEEDS HANDBOOK



The "Grow from Seeds Project", Intercultural Education in Primary Schools is funded by Erasmus+ KA204 under Grant Agreement 2017-1-IE01-KA201-025692
www.growfromseeds.eu

Das „Grow from Seeds“-Projekt soll ein Programm zur Förderung des interkulturellen Dialogs in Grundschulen bieten, in dem die Prioritäten des Europäischen Parlaments zur Bekämpfung des asozialen Verhaltens durch sozialen Zusammenhalt und soziale Eingliederung, aktive Bürgerschaft sowie die Befähigung und Beteiligung der Schüler angegangen werden. Die Methodik, mit der dieses Bildungsprogramm durchgeführt wird, greift auf mehrere Bereiche des kreativen Dramas, des Erzählens und der darstellenden Kunst zurück, die sich allesamt als hoch motivierende, multisensorische und aktive Lerninstrumente erwiesen haben. Das Handbuch zu den Seeds-Workshops ist eine von mehreren Ressourcen, die im Rahmen des von Erasmus + finanzierten Projekts „Grow from Seeds“ entwickelt wurden und an denen Organisationen aus Deutschland, Irland und Frankreich beteiligt sind.

CONTRIBUTORS

SEAMUS QUINN, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING (IRELAND)
CAROLINE COFFEY, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING (IRELAND)
ANNA KADZIK BARTOSZEWSKA, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING (IRELAND)
NOÉMIE BESACE, LA TRANSPLANISPHERE (FRANCE)
BRUNO FREYSSINET, LA TRANSPLANISPHERE (FRANCE)
JULIA LAPPE, GILDEN GRUNDSCHULE (GERMANY)
ANNE MEIGEN, GILDEN GRUNDSCHULE (GERMANY)
GERRY BRESLIN, KILDARE TOWN EDUCATE TOGETHER (IRELAND)
RACHEL BURKE, KILDARE EDUCATE TOGETHER (IRELAND)
CATHY COSTELLO, KILDARE EDUCATE TOGETHER (IRELAND)
MAUREEN MORAN, KILDARE EDUCATE TOGETHER (IRELAND)
STEPHEN CASSIDY, PLAN INTERNATIONAL (IRELAND)
REBECCA O'HALLORAN, PLAN INTERNATIONAL (IRELAND)
DOMINIQUE DI PONIO, ECOLE PRIMAIRE LES FOUGÈRES, LE RAINCY (FRANCE)
STEVAN QUATREVILLE, ECOLE PRIMAIRE LES FOUGÈRES, LE RAINCY (FRANCE)

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung und Pädagogik des Handbuchs

1.1 Was steht im Handbuch zu den Seeds-Workshops?	s. 5
1.2 Die Ziele des „Grow from Seeds“-Programms	s. 7
WORKSHOP 1	s. 8
WORKSHOP 2	s. 11
WORKSHOP 3	s. 18
WORKSHOP 4	s. 24
WORKSHOP 5	s. 30
WORKSHOP 6	s. 38
WORKSHOP 7	s. 47

Anhang 1: Ich (Figurenumriss)	s. 52
Anhang 2: Brief der Wanderer	s. 53
Anhang 3: Brief der Dorfbewohner	s. 53
Anhang 4: Foto: Rezept	s. 54

EINFÜHRUNG

Das Projekt "Grow from Seeds" soll ein Programm zur Förderung des interkulturellen Dialogs in Grundschulen bereitstellen. Gemäß der Prioritäten des Europäischen Parlaments sollen die Kinder durch die aktive Teilnahme am sozialen Leben und der Inklusion gestärkt werden, um antisozialem Verhalten entgegenwirken zu können. Dabei steht die Stärkung und Mitwirkung der Schüler an erster Stelle. Die für dieses Bildungsprogramm verwendete Methodik umfasst mehrere Bereiche von kreativem Drama, Storytelling und darstellenden Künsten, die erwiesenermaßen äußerst motivierend und multisensorisch sind und zudem das aktive Lernen unterstützen. Das Grow to Show Play Handbuch ist eines von mehreren Ergebnissen, die vom Grow from Seeds Projekt entwickelt wurden, das von Erasmus+ finanziert wird und Organisationen aus Deutschland, Irland und Frankreich umfasst.

1.1 WAS STEHT IM HANDBUCH ZU DEN SEEDS WORKSHOPS?

DIE SEEDS WORKSHOPS 1 7

Diese Workshops sind in diesem Handbuch enthalten. Die Seeds-Workshops umfassen sieben auf Dramen basierende Erfahrungsworkshops, die folgende Themen untersuchen und erforschen sollen: Soziale Eingliederung, sozialer Zusammenhalt, aktive Bürgerschaft und Eigenverantwortung.

DIE GROW WORKSHOPS 8 10

Diese Workshops werden im separaten „Grow to Show Theaterstück- Handbuch“ thematisiert und dienen als Leitfaden sowie zur Anregung von Teilnehmern, sich an Erzähltechniken zu beteiligen, ihre eigene Geschichte bzw. ihr eigenes Theaterstück sowie eine gemeinsame Gruppengeschichte zu entwickeln.

DAS SEEDS HANDBUCH DIESES HANDBUCH

Alle Workshops sollen den Pädagogen mit den notwendigen Fähigkeiten ausstatten und ausbilden, um ein interkulturelles „Grow from Seeds“-Projekt im Klassenzimmer umzusetzen und zu ermöglichen. Das Framework soll den Leitern alle notwendigen Informationen, Fähigkeiten und Materialien zur Verfügung stellen, um bei der Durchführung der „Seeds“-Workshops (Workshops 1-7) in Grundschulen behilflich zu sein.



1.2. DIE ZIELE DES „GROW FROM SEEDS“ PROGRAMMS SIND:

- Entwicklung eines E-Books zur interkulturellen Bildung, das die Bedeutung der Inklusion in Grundschulen aus der Sicht aller teilnehmenden Länder beleuchtet
- Entwicklung eines übersetzbaren Modells des „Grow to Show“ Theaterstück-Handbuchs
- Bereitstellung von Lernmodulen für Lehrer und ihre Schüler. Wir werden außerdem ein Handbuch zusammenstellen, das die entwickelte Methodik umreißt und schrittweise Anleitungen zur Umsetzung des innovativen Bildungsprogramms in Grundschulen liefert
- Bereitstellung einer Plattform für den Wissensaustausch. Das während des Projekts generierte Wissen wird im Kontext von Erkenntnissen und Rückmeldungen gesammelt und überprüft
- Bereitstellung eines Bildungsprogramms in Partnergrundschulen

UNSERE EINSTELLUNGEN UND WERTE FÜR DIE WORKSHOPS SIND:

SPASS • UNTERSTÜTZUNG • RESPEKT

WORKSHOP 1

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

- Dokument-Handouts zur Vorbewertung (Bitte beachten Sie das Dokument zur Schülerbewertung unter <http://growfromseeds.eu/>) für jeden Schüler.
- Papier
- Steine

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

- Schülern das Projekt vorzustellen
- eine Atmosphäre der gemeinsamen Bestimmung und des Lernens durch Schauspieltechniken zu schaffen
- die Teilnehmer zu befähigen, sich als Gruppe Ziele zu setzen

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

Hinweis: TEIL A ist für die Lehrkraft optional. Die Lehrkraft kann entscheiden, ob die Bewertung erforderlich ist. Andernfalls kann der Workshop mit TEIL B beginnen

SCHRITT EINS: BEWERTUNG

TEIL A

Die für die einzelnen Bewertungsabschnitte erforderlichen Zeiten sind ungefähre Angaben, die nach Ermessen des Lehrers auch auf die Unterrichtszeit zugeschnitten werden können. <http://growfromseeds.eu/>

SCHRITT ZWEI: EINFÜHRUNG

TEIL B

„GROW FROM SEEDS“: EINFÜHRUNG UND PROJEKTINFORMATIONEN FÜR SCHÜLER

Der Lehrer teilt den Schülern mit, dass sie mit einem neuen Projekt namens „GROW FROM SEEDS“ beginnen werden, in dem die Klasse Folgendes lernen wird:

- Mehr über sich und andere Menschen
- Mehr darüber, ein guter Mensch zu sein
- Mehr darüber, wie wichtig wir alle für uns als Menschen sind
- Wie wir alle Teil derselben Geschichte sind, egal woher wir kommen
- Die Klasse lernt all diese Dinge mithilfe von Drama, Kunst, Gesang, Tanz, Geschichtener zählen und einer Menge SPASS!

WORKSHOP 2

INKLUSION VS. EXKLUSION

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

- Jonglierbälle,
- „Steinsuppen“-Geschichte,

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

Dieser Workshop soll folgende Themen und Themenbereiche untersuchen und erforschen:

- Inklusion vs. Exklusion
- Grundbedürfnisse des Menschen nach Überleben
- Hindernisse und Stützen zum Leben
- Empathie
- Gleichberechtigung
- Identität
- Konflikt

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

HINWEIS: PÄDAGOGEN / LEHRKRÄFTE KÖNNEN DIE AUFWÄRMÜBUNGEN UND ÜBUNGEN ENTSPRECHEND AN DIE BEDÜRFNISSE IHRES KLASSENRAUMS UND IHRER SCHÜLER ANPASSEN.

SCHRITT EINS: AUFWÄRMÜBUNGEN

1. ÜBUNG: START / STOPP / HÜPFSPRUNG / NAME

Bitte Sie die Gruppe, sich umher zu bewegen = Start. Weisen Sie die Gruppe an, die Richtung zu ändern. Sagen Sie dann „Stopp“. Wiederholen Sie die Start/Stopp-Abfolge in Intervallen. Führen Sie dann (nach dem Stopp) einen Sprung in die Abfolge ein. Die Schüler hüpfen einmal auf der Stelle hoch. Wiederholen Sie die Abfolge, indem Sie die Gruppe zum Starten / Stoppen / Springen auffordern. Fügen Sie einen Namen hinzu, damit die Schüler ihren eigenen Namen so laut wie möglich rufen können. Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe Spaß hat. Wiederholen Sie nach dem Zufallsprinzip Start / Stopp / Sprung / Name.

Gegensätze - Um den Spaß weiter zu fördern und die Gruppe herauszufordern, bedeuten die Anweisungen nun das Gegenteil. Start bedeutet Stopp und Stopp bedeutet Start. Nachdem Sie die Anweisungen erklärt haben, bedeutet „Sprung“ nun „Name“ und „Name“ bedeutet „Sprung“. Das Spiel im zügigen Tempo weiter spielen, bis der Leiter es dann zu einem natürlichen Ende bringt.

2. ÜBUNG: BALLWURF / WEITERREICHEN

In einem Kreis wirft der Schüler einen Ball zu einem anderen Schüler im Kreis und sagt dabei den Namen desjenigen Schülers, für den der Ball bestimmt ist, z. B. „Für dich, John.“ Der Schüler, der Ball erhält, sagt „Danke, Anne“ und wirft Ball zu einem anderen Schüler („Für dich, Peter“) usw. Fahren Sie fort, bis alle Schüler den Ball bekommen und geworfen haben.

Alternativ kann der Schüler mitsamt Ball durch den Kreis gehen, dem anderen Schüler den Ball geben und dessen Platz einnehmen. Der neue Schüler mit dem Ball wiederholt den Vorgang, indem er geht, den Ball übergibt und den Platz eines anderen Schülers einnimmt. Der Dialog wird wie oben beschrieben verwendet und soll den Augenkontakt fördern.

SCHRITT ZWEI: GESCHICHTE UND DISKUSSION

Lesen Sie die Steinsuppengeschichte vor - Anhang 1
(Hinweis: nur bis zur Zeile „Zu viele hungrige Münder“)



STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

Drei Wanderer stapften in einem fremden Land eine Straße entlang. Sie waren nicht nur müde, sondern auch hungrig. Sie hatten schon zwei Tage lang nichts gegessen.

„Wie gerne hätte ich heute Abend ein gutes Abendessen,“ sagte der erste.

„Und ein warmes Bett,“ sagte der zweite.

„Mit einem Dach über dem Kopf,“ sagte der dritte.

„Aber das alles ist unmöglich,“ sagte der erste. „Wir müssen weiter gehen.“

Also gingen sie weiter. Plötzlich erblickten sie vor sich die Lichter eines Dorfes.

„Vielleicht finden wir dort eine Kleinigkeit zu essen,“ sagte der erste.

„Und etwas Wasser zu trinken,“ sagte der zweite.

„Fragen schadet nicht,“ sagte der Dritte.

Die Bewohner dieses Ortes fürchteten sich jedoch vor Fremden. Als sie hörten, dass drei Wanderer die Straße entlang kamen, wechselten sie schnell einige Worte.

„Hier kommen drei Wanderer. Wanderer sind immer hungrig. Aber selbst für uns reicht das Essen kaum.“ Und sie machten sich schnell daran, ihr Essen zu verstecken.

Sie schoben die Gerstensäcke unter das Heu in den Dachböden. Sie ließen Eimer Milch die Brunnen hinunter.

Sie breiteten alte Steppdecken auf den Möhreheimern aus. Sie versteckten Kohl und Kartoffeln unter den Betten. Sie hängten ihr Fleisch in den Kellern auf.

Sie versteckten alles Essbare. Dann warteten sie ab.

Die Wanderer hielten zuerst bei Paul und Françoise an.

„Guten Abend“, sagten sie. „Hätten Sie vielleicht etwas Essen für drei hungrige Wanderer?“

„Wir haben schon seit drei Tagen nichts mehr zu essen“, erwiderte Paul. Françoise blickte traurig drein. „Wir hatten eine schlechte Ernte.“

Die drei Wanderer gingen zum Haus von Albert und Louise weiter.

„Hätten Sie vielleicht etwas Essen übrig? Und eine Ecke, in der wir übernachten könnten?“

„Auf gar keinen Fall“, entgegnete Albert. „Wir haben bereits anderen Wanderern vor euch alles gegeben, was wir entbehren konnten.“

„Unsere Betten sind voll“, sagte Louise.

Vincent und Marie gaben dieselbe Antwort. Man hatte eine schlechte Ernte gehabt, und das gesamte Getreide musste als Saatgut aufbewahrt werden.

So ging es im ganzen Dorf. Kein Einwohner hatte Essen übrig. Jeder hatte seine guten Gründe. Eine Familie hatte das Getreide bereits als Futtermittel verwendet. Eine andere hatte einen alten kranken Vater zu pflegen. Alle hatten zu viele hungrige Mäuler.

2. ÜBUNG: DISKUSSION

Der Lehrer leitet eine Gruppendiskussion, in der er Fragen stellt und Antworten zur Geschichte hört. Es wird empfohlen, Wörter und Gedanken aufzuschreiben, auf die in zukünftigen Workshops immer wieder Bezug genommen werden kann.

- Wer sind die Leute, die ins Dorf kommen? Antworten: Die Wanderer * (* Oder jedes andere entsprechende Wort passend zum Kultur-/Länderkontext z. B. Abenteurer, Landstreicher, Weltenbummler, Streuner usw.)
- Bitten Sie um weitere Details, z. B. Obdachlose, Arme, Einwanderer, Entdecker, Bettler, Ausländer, Flüchtlinge usw. (Der Lehrer kann diese Begriffe so allgemein/detailliert besprechen, wie er möchte, z. B. Was sind Ausländer?)
- Wie fühlen sie sich?
- Warum fühlen sie sich so? Was ist ihr Ziel? Was wollen sie? Antworten: Grundbedürfnisse - Nahrung, Schlaf, Unterschlupf, Wasser.
- Was ist das Hindernis? Antwort = Ausgrenzung (Exklusion). Die Wanderer werden ausgeschlossen. Haken Sie nach.
- Wer oder was verursacht dies? Antwort = Dorfbewohner
- Ausgrenzung = Dorfbewohner
- Ausgrenzung = Verhalten und Handeln der Dorfbewohner.
- Besprechen Sie die zugrunde liegenden Gründe für die Einstellungen oder Gefühle der Dorfbewohner. (Hauptgrund = Angst - Warum haben sie Angst? z. B. Erfahrung in der Vergangenheit oder Angst, selbst zu hungern und ihre eigenen Grundbedürfnisse nicht zu befriedigen.)

SCHRITT DREI

1. ÜBUNG: MENSCHEN/HAUS/STURM



In dieser Übung wird auf Ausgrenzung und ihre

Folgen eingegangen

1. Räumen Sie viel Platz für den Spielbereich frei.
2. Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen auf; drei Spieler pro Gruppe - Wenn Sie nicht die richtige Anzahl von Schülern haben, um sich gleichmäßig aufzuteilen, muss der Lehrer oder Helfer/Referendar möglicherweise mitspielen.
3. Erklären Sie, dass es in jeder Gruppe zwei Spieler gibt, die ein Haus bilden, während der andere Spieler zur Person wird, die im Haus lebt. Ein Haus wird von zwei Spielern gebildet, die sich gegenüberstehen. Ihre Arme sind hoch ausgestreckt und legen ihre Handflächen flach aneinander, um ein „Dach“ zu bilden. Die Person, die im Haus lebt, sollte sich darunter ducken.
4. Erklären Sie, dass Sie drei Wörter ausrufen werden: „Menschen“, „Haus“ oder „Sturm“. Wenn Sie „Menschen“ rufen, müssen die Menschen ihr Haus verlassen und zu einem anderen laufen, während die Häuser an Ort und Stelle bleiben. Wiederholen Sie diese Übung mehrmals.
5. Wenn Sie „Haus“ rufen, müssen die Häuser auseinander brechen und eine neue Person finden, über der sie ein Haus bauen können. Wiederholen Sie dies mehrmals und fügen Sie den Befehl „Menschen“ hinzu.
6. Wenn Sie schließlich „Sturm“ rufen, rennen alle 5 Sekunden lang im Raum herum. Nach 5 Sekunden sollten sich neue Dreiergruppen mit 2 Häusern und 1 Person bilden. Während des „Sturms“ können Häuser zu Menschen und Menschen zu Häusern werden.
7. Spielen Sie das Spiel weiter und rufen Sie abwechselnd „Menschen“, „Haus“ oder „Sturm“.
8. Sie können den Wettkampfgeist des Spiels fördern, indem Sie einen Schüler zum „Anweiser“ machen. Wenn „Sturm“ gerufen wird, schließt sich der „Anweiser“ dem Spiel an und versucht, eine Gruppe von 3 Personen zu finden. Der letzte übriggebliebene Schüler wird zum neuen „Anweiser“.
9. Es kann vorkommen, dass mehrere Schüler nach 5 Sekunden keine Gruppe gefunden haben. Dies wird in der folgenden Diskussion angesprochen.

SCHRITT VIER: DISKUSSION

Diese Übung befasst sich mit emotionaler Kompetenz

Der Lehrer leitet die Gruppendiskussion rund um das Spiel:

- Was habt ihr in dieser Übung erlebt? Mögliche Antworten: Es wurde chaotisch / zum Konkurrenzkampf usw.
- Warum? Antworten: Verzweiflung / Panik / Angst
- Wie hat es sich angefühlt, ausgeschlossen zu werden? d. h. ohne Unterschlupf.
- Wie hat es sich angefühlt, einen Unterschlupf zu haben? z. B. sicher, defensiv, Druck, sicher zu bleiben usw.
- Wie war es, im Sturm zu sein?

Verknüpfen Sie diese Übung mit der Steinsuppengeschichte, um das Mitgefühl sowohl der Wanderer als auch der Dorfbewohner zu fördern.

ZIEL: EMPATHIE AUFBAUEN

- Gibt es irgendwelche Gemeinsamkeiten? Ja usw. Was sind sie?
- Könnten sich unsere Wanderer so fühlen? Welche Auswirkungen hat es auf sie?
- Wie fühlen sich unsere Dorfbewohner? Welche Wirkung hat es auf sie?
- Vergleicht die Gefühle und Gedanken der Wanderer und Dorfbewohner.
- Was haben sie gemeinsam, was ist anders?
- Warum ist es manchmal schwierig, anderen etwas zu geben?
- Wurden irgendwelche Taktiken verwendet? z. B. Verbündete (Manchmal verhalten wir uns auch anders, wenn wir unter Stress stehen.)

SCHRITT FÜNF: ROLLENSPIELE ZUR STEINSUPPENGESCHICHTE

1. Erklären Sie den Schülern, dass die Geschichte in Form von Rollenspielen nacherzählt werden soll, z. B. dass Szenen als die Charaktere der Geschichte nachgespielt werden.
2. Teilen Sie die Klasse in Dreiergruppen auf: 1 Wanderer, 2 Dorfbewohner pro Gruppe
3. Liefern Sie das Szenario - Wanderer möchte Unterkunft, Essen usw. und bittet die Dorfbewohner um Hilfe. Sie lehnen es immer wieder ab, Gründe dafür anzugeben.
4. Üben Sie die Szenen in den Gruppen
5. AUS DER ROLLE STEIGEN - Sagen Sie den Schülern, dass sie aus der Rolle steigen und die Figur „abbürsten“ sollen, indem sie sagen: „Ich bin nicht länger der Wanderer / Dorfbewohner, ich bin jetzt John“ („Abbürsten“ = physisch einen Arm mit der anderen Hand abbürsten und auf der anderen Seite wiederholen.). Erklären Sie den Schülern, dass dieses „Aus der Rolle steigen“ und Abbürsten dazu beiträgt, dass wir wieder in die Realität und zu uns selbst zurückkehren. Dadurch können auch alle schlechten Gefühle abgelegt werden, die zu dieser Figur gehören.

Hinweis: Sofern genügend Zeit dafür ist, führt jede Gruppe ihre Szene der gesamten Gruppen vor. (nach Schritt 4, vor „Aus der Rolle steigen“)

Falls nicht genügend Zeit zur Verfügung steht, wählen Sie eine oder mehrere Szenen aus, die die Themen der Übung am besten darstellt.

SCHRITT SECHS: DISKUSSION & NACHDENKEN

In ihren Gruppen teilen die Schüler ihre Erfahrungen mit der Übung mit dem Rest der Klasse. Sie befinden sich nicht in der Rolle der Figur, sondern erzählen, was ihre Figur gefühlt, gedacht, gesagt usw. hat.

Der Lehrer stellt Verbindungen zu den Gefühlen und Gedanken in der vorherigen Diskussion her, d. h. Gefühle der Wanderer und Dorfbewohner.

SCHRITT SIEBEN: ÜBUNGEN

1. ÜBUNG: SPIEL ZUR INKLUSION

Weisen Sie die Schüler an, durch den Raum zu gehen und dabei möglichst vielen die Hand zu schütteln und zu sagen „Gut gemacht“, „Du hast es auch gut gemacht“.

2. ÜBUNG: IM EINKLANG KLATSCHEN

Die Gruppe bildet wieder einen Kreis (stehend). Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Lehrers zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Lehrer einmal klatscht.



WORKSHOP 3

EMPATHIE

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

Benötigte Materialien: Steinsuppengeschichte“

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

Dieser Workshop soll:

- Perspektiven untersuchen - eigene und gemeinsame
- Empathie fördern - „In den Schuhen des anderen stecken“
- Den gegenseitigen Respekt pflegen
- Die Notwendigkeit vorstellen, gute Verhandlungsfähigkeiten zu entwickeln

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

HINWEIS: PÄDAGOGEN / LEHRKRÄFTE KÖNNEN DIE AUFWÄRMÜBUNGEN UND ÜBUNGEN ENTSPRECHEND AN DIE BEDÜRFNISSE IHRES KLASSENRAUMS UND IHRER



SCHRITT EINS: AUFWÄRMÜBUNG

1. ÜBUNG: START / STOPP / SPRUNG / NAME /

Übung gemäß Workshop 2 anweisen.

SCHRITT ZWEI: KURZE ZUSAMMENFASSUNG DER STEINSUPPENGESCHICHTE

Die Schüler und Lehrer besprechen, woran sie sich erinnern, was in der Geschichte bisher passiert ist.

SCHRITT DREI: GESCHICHTE UND DISKUSSION

1. ÜBUNG: GESCHICHTE

Lesen Sie nur den nächsten Teil der Steinsuppengeschichte - Nur 2 Zeilen

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte
Text von Marcia Brown

Die Dorfbewohner standen auf der Straße und seufzten. Sie sahen so hungrig aus, wie sie nur konnten.

Die drei Wanderer redeten unter sich.

2. ÜBUNG: DISKUSSION EMOTIONALE KOMPETENZ ERKUNDUNG

Der Lehrer fragt die Schüler:

- Warum versuchen die Dorfbewohner, so hungrig wie möglich auszusehen? Wie machen sie das körperlich und warum?
- Was sagen die Wanderer zueinander?

SCHRITT VIER: ÜBUNG ROLLENSPIEL DORFBEWohner / WANDERER VERBALISIEREN

Teilen Sie die Klasse in Dreiergruppen ein - Gruppen mit je 3 Wanderern und Gruppen mit je 3 Dorfbewohnern.

Sagen Sie den Schülern, dass sie untereinander nachspielen werden, was sie zueinander sagen, z. B. Wanderer, die unter sich reden, und Dorfbewohner, die sich wie in den beiden Zeilen der Geschichte, die sie gerade gehört haben, miteinander unterhalten.

AUS DER ROLLE STEIGEN der Schüler

Diskussionsleitung durch den Lehrer:

- Was sagten sich die Dorfbewohner und Wanderer in ihren eigenen Gruppen?
- Die verschiedenen Gruppen können der Hauptgruppe mitteilen, was ihre Figuren zueinander gesagt haben.

SCHRITT FÜNF: ÜBUNG ROLLENSPIEL

Dorfbewohner / Wanderer - Nachspielen

- Bitten Sie die Schüler, als Wanderer durch den Raum zu gehen. (Geben Sie Vorschläge, z. B. denkt daran, sie sind müde, haben Hunger, ihnen ist kalt usw.)
- Bitten Sie die Schüler, beim Umhergehen über ihre Körperhaltung nachzudenken; wie bewegen sie sich als diese Figur?
- Bitten Sie die Schüler, darüber nachzudenken, wie sie sich fühlen, wenn sie sich im Raum umherbewegen
- Bitten Sie die Schüler, anzuhalten und als Wanderer zu posieren.

Gedanken-/Gefühlsspur der Wanderer

Der Lehrer hält die Handlung an und tippt den Schülern auf die Schulter, um sie zu bitten, kurz ihre inneren Gedanken und Gefühle als ihre Figuren preiszugeben. Bitten Sie sie, mit „Ich fühle mich...“ zu antworten. (Dies ermutigt die Teilnehmer, wirklich über die Figur oder Situation nachzudenken, die sie darstellen, und den Gedanken-/Gefühlsweg zu verwenden, um ihre Körpersprache in ihrer eingefrorenen Haltung zu erkunden.)

Besprechen Sie mit den Schülern die Körperhaltung der Wanderer

- Lassen Sie die Schüler aus der Rolle steigen

Wie oben:

- Bitten Sie die Schüler wie oben, als Dorfbewohner im Raum umher zu gehen (in ihrer aktuellen Lage, d. h. so zu tun, als würden sie so hungrig wie möglich aussehen).
- Was sieht ihre Körperhaltung aus, wie bewegen sie sich usw.?
- Gedanken-/Gefühlsweg der Dorfbewohner.
- Besprechen Sie die Körperhaltung der Figuren.

AUS DER ROLLE STEIGEN

SCHRITT SECHS : ÜBUNG

Figurenkreise

- Die Hälfte der Schüler bildet einen stehenden Kreis. Sie bilden den inneren Kreis der Dorfbewohner.
- Die andere Hälfte der Schüler bildet einen stehenden Kreis außerhalb des inneren Kreises. Sie sind die Wanderer.
- Die inneren und äußeren Kreise stehen sich gegenüber, d. h. 1 Wanderer steht 1 Dorfbewohner gegenüber und umgekehrt.
- Bitten Sie die Schüler, das folgende Skript paarweise nachzuspielen.

WANDERER (klopft an die Tür des Dorfbewohners): Guten Abend, Könnten Sie mir bitte helfen, haben Sie ein Bett und etwas zu essen für die Nacht?"

DORFBEWohner: Nein (macht die Tür zu)

- Um das Gefühl zu verstärken, immer wieder abgelehnt zu werden, kann der Lehrer die Schüler auffordern, in einem Kreis von Haus zu Haus zu wechseln und an weitere Türen / alle Türen zu klopfen
- Weisen Sie die Schüler an, die Kreise zu tauschen. (Schüler von außen gehen nach innen und umgekehrt). Jetzt sind sie in der entgegengesetzten Rolle.
- Wiederholen Sie den gleichen Dialog wie oben, aber jetzt in der neuen Rolle.
- Der Lehrer sagt den Schülern, dass sie nun erfahren haben, wie es ist, in den Schuhen beider Figuren zu stecken. Sie wissen jetzt, wie es sich anfühlt, der Wanderer und der Dorfbewohner zu sein. (Einfühlungsvermögen der Schüler wird dabei gefördert.)

Hinweis: Erinnern Sie die Schüler während eines dieser Rollenspiele daran, dass sie nur schauspielern und die Figuren aus einer Geschichte spielen; es entspricht nicht der Wirklichkeit.

SCHRITT SIEBEN: ÜBUNG

Kreise wie oben

- Weisen Sie den inneren Kreis (die Dorfbewohner) an, gemeinsam zu sagen: „Ihr seid hier nicht willkommen!“ und sich dem äußeren Kreis (den Wanderern) zuzuwenden.
- Weisen Sie den inneren Kreis an, gemeinsam und untereinander zu sagen: „Die sind hier nicht willkommen!“
- Wie oben: Tauschen Sie die Kreise aus und wiederholen den Vorgang. Der innere Kreis kann nach „Ihr seid hier nicht willkommen!“ außerdem sagen: „Geht nach Hause!“
- Sagen Sie den Schülern, sie sollen aus den Kreisen ausbrechen, im Raum umher gehen und aus beiden Rollen aussteigen, die sie gerade gespielt haben.

SCHRITT ACHT: DISKUSSION

Emotionale Kompetenz - Erkundung

Kurze Diskussion: Der Lehrer fragt die Schüler:

- Wie fühlen sich die Wanderer in der Geschichte?
- Was wird als nächstes passieren? / Konsequenzen. Was werden die Wanderer tun? Was werden die Dorfbewohner tun? (Die Konsequenzen unseres Verhaltens für andere Menschen. Jedes Handeln ruft eine Reaktion hervor. Das Handeln der Dorfbewohner wird Konsequenzen für die Wanderer haben und umgekehrt.

Mögliche Antworten der Schüler: Wenn die Wanderer traurig sind, geben sie vielleicht auf / gehen wieder / gehen woanders hin. Wenn verärgert - vielleicht werden sie angreifen / laut schreien usw.

SCHRITT NEUN: ÜBUNG

Kreis „Impuls der Freundlichkeit“

- Die Schüler sitzen händehaltend im Kreis.
- Der Lehrer erklärt, dass er positive Energie durch den Kreis senden wird.
- Der Lehrer beginnt mit einem Impuls, indem er die Hand seines Sitznachbarn sanft drückt.
- Sobald diese Person den Impuls spürt, drückt sie die Hand ihres Sitznachbarn und so weiter, bis der Impuls wieder zum Lehrer zurückkehrt.
- Dies sollte in Stille und mit Freundlichkeit geschehen. Merkt euch: Freundlichkeit sollte niemals weh tun.



SCHRITT ZEHN: ÜBUNG

Lesen Sie den nächsten Abschnitt der Steinsuppengeschichte „Steinsuppe? Davon hatten sie noch nie gehört.“

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

Dann rief der erste Wanderer: „Ihr guten Menschen!“ Die Dorfbewohner kamen näher.

„Wir sind drei hungrige Wanderer in einem fremden Land. Wir haben euch um Essen gebeten und ihr habt kein Essen. Dann müssen wir wohl eine Steinsuppe zubereiten.“

Die Dorfbewohner waren verwirrt.

Eine Steinsuppe? Davon hatten sie noch nie gehört.

Sagen Sie den Schülern, dass sie im nächsten Workshop in der Tat herausfinden werden, was als nächstes passiert!

SCHRITT ELF: ÜBUNG

Spiel zur Inklusion

Weisen Sie die Schüler an, durch den Raum zu gehen und dabei möglichst vielen die Hand zu schütteln und zu sagen „Gut gemacht“, „Du hast es auch gut gemacht“.

SCHRITT ZWÖLF: ÜBUNG

Im Einklang klatschen

Die Gruppe kehrt zu einem Kreis zurück. Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Leiters zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Leiter klatscht.

WORKSHOP 4

NÄHREN & TEILEN

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

„Steinsuppengeschichte“ 1,2 und 3.

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

Dieser Workshop soll folgende Themen und Themenbereiche untersuchen und erforschen:

- Aufbau einer Gemeinschaft – Nähren und Teilen für das Gemeinwohl
- Gemeinschaftliche Aufgabe / gemeinschaftlicher Zweck
- Erfolgreiche Verhandlungsfähigkeiten in die Praxis umsetzen

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

HINWEIS: PÄDAGOGEN / LEHRKRÄFTE KÖNNEN DIE AUFWÄRMÜBUNGEN UND ÜBUNGEN ENTSPRECHEND AN DIE BEDÜRFNISSE IHRES KLASSENRAUMS UND IHRER SCHÜLER ANPASSEN.

SCHRITT EINS: AUFWÄRMÜBUNG

1.ÜBUNG: START / STOPP / SPRUNG / NAME / HALT

Wie in früheren Workshops mit neuem Zusatz „Halt“

Der Leiter kann auch „Halt“ rufen und die Schüler müssen auf der Stelle anhalten. Fördert die körperliche Geschicklichkeit; große oder ausdrucksstarke Formen mit dem eigenen Körper.

2.ÜBUNG: SPRUNG „HA!“

Die Gruppe bildet einen großen Kreis. Der Leiter macht vor, dass er springen, die Arme heben und laut „HA!“ rufen wird. Das nächste Mal wird die Gruppe als Team zusammenarbeiten, um gleichzeitig mit dem Leiter zu springen.

Wiederholen Sie dies einige Male.

Bitte Sie auch Freiwillige, der neue „Sprung HA!“ - Anführer zu sein. (Wenn der Anführer einen Fehlstart macht - erinnern Sie die Schüler daran, dass ein Anführer nicht trickst, sondern Anweisungen gibt)

3.ÜBUNG: KOPF RUNTER / HOCH

- Die Gruppe bildet nach wie vor einen großen Stehkreis. Legen Sie einen Ball in die Mitte des Kreises auf den Boden.
- Bitten Sie die Schüler, alle auf den Ball zu schauen und dabei „Kopf runter“ zu sagen. Erklären Sie, dass alle, wenn Sie „Kopf hoch“ sagen, nach oben schauen und versuchen, Blickkontakt mit einem anderen Schüler aufzunehmen. Wenn sie Blickkontakt haben, sagt das Paar bzw. sagen die Paare „Ja!“ und verlässt/verlassen den Kreis gemeinsam.
- Schließlich wird die ganze Klasse in Paare aufgeteilt. Diese Paare machen die nächste Übung zusammen:

TEIL A

SCHRITT ZWEI: ÜBUNG

Paarübung

Weisen Sie die Schülerpaare an, die folgenden Objektpaare mit ihrem Körper darzustellen und „einzufrieren“; d. h. Schüler A wird zum Messer, Schüler B zur Gabel. Sie stellen sich so nebeneinander, wie sie auch in Wirklichkeit zusammen gehören würden. Rufen Sie die folgenden Objekte auf:

- 1) Messer und Gabel
- 2) Ei und Löffel
- 3) Löffel und Suppenschüssel
- 4) Kerze und Kerzenhalter
- 5) Salz- und Pfefferstreuer
- 6) Tennisschläger & Ball
- 7) Hammer & Nagel

Der Lehrer kann die Schüler auch bitten, die Gegenstände zum Leben zu erwecken, indem ihnen Bewegung hinzugefügt wird

Diskussion - Erforschung emotionaler Kompetenzen

In Bezug auf die obige Übung reflektieren der Lehrer und die Gruppe unser Bedürfnis nach Kooperation, gegenseitiger Abhängigkeit und komplementären menschlichen Beziehungen. Wir alle helfen uns gegenseitig, leisten am besten mit der Hilfe eines anderen, manchmal können wir ohne den anderen nicht funktionieren.

2. ÜBUNG: GRUPPENZUSAMMENARBEIT

- Bitten Sie die ganze Gruppe, gemeinsam eine große Pizza darzustellen und als Standbild „einzufrieren“.
- Fragen Sie die Schüler während des Einfrierens, zu welchem Teil sie jeweils gehören, z. B. „Ich bin die Peperoni“
- Wenn die Pizzastruktur nicht stimmt. Bsp. Kruste an verschiedenen Stellen, Stücke befinden sich außerhalb der Pizza usw., bitten Sie die Schüler, zusammenzuarbeiten, um es richtig zu machen, z. B. Eine runde Struktur mit Scheiben und gleichmäßig verteilten Zutaten.
- Bitten Sie nun die Schüler, die Einkaufsstüte mit den Zutaten für die Zubereitung der Pizza nachzuahmen. Fragen Sie nochmals nach, welche Zutaten die Schüler jeweils darstellen. Die Schüler müssen einander zuhören, damit dieselbe Zutat nicht zu oft vorkommt.

3.ÜBUNG: DISKUSSION

Diskussion - Erforschung emotionaler Kompetenzen

Lehrer und Schüler diskutieren die Vorteile von Teamarbeit, Zusammenarbeit, Qualität des Endprodukts, Spaß, Eigenverantwortung und helfen sich gegenseitig, durch Zusammenarbeit ihr volles Potenzial auszuschöpfen. Nehmen Sie auch zur Kenntnis, wie „wir alle unsere eigenen besonderen Zutaten mitbringen“ und in den Prozess und die Gruppe einfließen lassen.

TEIL B

SCHRITT DREI: GESCHICHTE

- Bitten Sie die Schüler, die bisherige Geschichte der Steinsuppe kurz zusammenzufassen.
- Die Geschichte wird vom Lehrer vom Anfang an bis „Steinsuppe? Davon hatten sie noch nie gehört.“ vorgelesen

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

Drei Wanderer stapften in einem fremden Land eine Straße entlang. Sie waren nicht nur müde, sondern auch hungrig. Sie hatten schon zwei Tage lang nichts gegessen.

„Wie gerne hätte ich heute Abend ein gutes Abendessen,“ sagte der erste.

„Und ein warmes Bett,“ sagte der zweite.

„Mit einem Dach über dem Kopf,“ sagte der dritte.

„Aber das alles ist unmöglich,“ sagte der erste. „Wir müssen weiter gehen.“

Also gingen sie weiter. Plötzlich erblickten sie vor sich die Lichter eines Dorfes.

„Vielleicht finden wir dort eine Kleinigkeit zu essen,“ sagte der erste.

„Und etwas Wasser zu trinken,“ sagte der zweite.

„Fragen schadet nicht,“ sagte der Dritte.

Die Bewohner dieses Ortes fürchteten sich jedoch vor Fremden. Als sie hörten, dass drei Wanderer die Straße entlang kamen, wechselten sie schnell einige Worte.

„Hier kommen drei Wanderer. Wanderer sind immer hungrig. Aber selbst für uns reicht das Essen kaum.“ Und sie machten sich schnell daran, ihr Essen zu verstecken. Sie schoben die Gerstensäcke unter das Heu in den Dachböden. Sie ließen Eimer Milch die Brunnen hinunter.

Sie breiteten alte Steppdecken auf den Möhreheimern aus. Sie versteckten Kohl und Kartoffeln unter den Betten. Sie hängten ihr Fleisch in den Kellern auf. Sie versteckten alles Essbare. Dann warteten sie ab.

Die Wanderer hielten zuerst bei Paul und Françoise an.

„Guten Abend“, sagten sie. „Hätten Sie vielleicht etwas Essen für drei hungrige Wanderer?“
„Wir haben schon seit drei Tagen nichts mehr zu essen“, erwiderte Paul. Françoise blickte traurig drein. „Wir hatten eine schlechte Ernte.“

Die drei Wanderer gingen zum Haus von Albert und Louise weiter.

„Hätten Sie vielleicht etwas Essen übrig? Und eine Ecke, in der wir übernachten könnten?“
„Auf gar keinen Fall“, entgegnete Albert. „Wir haben bereits anderen Wanderern vor euch alles gegeben, was wir entbehren konnten.“

„Unsere Betten sind voll“, sagte Louise.

Vincent und Marie gaben dieselbe Antwort. Man hatte eine schlechte Ernte gehabt, und das gesamte Getreide musste als Saatgut aufbewahrt werden. So ging es im ganzen Dorf. Kein Einwohner hatte Essen übrig. Jeder hatte seine guten Gründe. Eine Familie hatte das Getreide bereits als Futtermittel verwendet. Eine andere hatte einen alten kranken Vater zu pflegen. Alle hatten zu viele hungrige Mäuler.

Nacherzählung einer alten Geschichte
Text von Marcia Brown

Die Dorfbewohner standen auf der Straße und seufzten. Sie sahen so hungrig aus, wie sie nur konnten.
Die drei Wanderer redeten unter sich.

Nacherzählung einer alten Geschichte
Text von Marcia Brown

Dann rief der erste Wanderer: „Ihr guten Menschen!“ Die Dorfbewohner kamen näher.
„Wir sind drei hungrige Wanderer in einem fremden Land. Wir haben euch um Essen gebeten und ihr habt kein Essen. Dann müssen wir wohl eine Steinsuppe zubereiten.“
Die Dorfbewohner waren verwirrt.
Eine Steinsuppe? Davon hatten sie noch nie gehört.

- Erinnern Sie die Schüler daran, was sie gerade besprochen haben - Zusammenarbeit, Teamarbeit usw. und Lösungsfindung.

SCHRITT VIER: ÜBUNG

Ende der Geschichte

1. Teilen Sie die Klasse in Gruppen mit je 5/6 Schülern auf
2. Jede Gruppe muss diskutieren und entscheiden, was ihrer Meinung nach als nächstes in der Geschichte passieren wird
3. Erinnern Sie die Schüler daran, sich an alles zu erinnern, was bisher in der Geschichte passiert ist, d. h.
 - Die Ankunft der Wanderer
 - Die Weigerung der Dorfbewohner, ihnen zu helfen
 - Das Verstecken von Lebensmitteln/Vorräten
 - Die Wanderer werden ausgeschlossen
 - Der Vorschlag, Steinsuppe zu machen

SCHRITT FÜNF: ÜBUNG

Tableaus

- Weisen Sie jede Gruppe aus der vorherigen Übung an, jetzt ein Standbild oder ein Tableau des von ihnen gewählten Szenarios „Was passiert als Nächstes“ zu erstellen. In einem Tableau machen die Schüler Standbilder mit ihren Körpern, um eine Szene darzustellen. Dies können Figuren oder Objekte sein.
- Wenn es die Zeit erlaubt, können bei Bedarf zusätzliche Tableaus hinzugefügt werden.
- Die Tableaus werden der größeren Gruppe abwechselnd vorgeführt.
- Fragen Sie die Schüler: „Können wir sehen, was in den Tableaus passiert?“
- Gehen Sie auf einzelne Tableaus ein - tippen Sie „eingefrorenen“ Schülern auf die Schulter und bitten Sie sie zu sagen, was sie fühlen oder was sie sind, wenn sie nicht ihre Rolle spielen.

Wenn es die Zeit erlaubt, können die Tableaus zum Leben erweckt werden, indem Bewegung und Dialog hinzugefügt werden, um die Szenen zum Leben zu erwecken. Die Schüler können diese in ihren Gruppen üben und dem Rest der Klasse vorführen.

AUS DER ROLLE STEIGEN der Schüler

Diskussion – Der Lehrer und die Gruppe können alle Emotionen und Gedanken diskutieren, die während der Tableaus / Szenen bei den Charakteren aufgetaucht sind.

SCHRITT 6: ÜBUNG

Die Gruppe kehrt zu einem Kreis zurück. Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Leiters zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Leiter klatscht.

Ein Schüler kann sich auch freiwillig melden oder vom Lehrer ernannt werden, um das Klatschen zu leiten. (Wenn nötig, erinnern Sie den Schüler daran, faire Anweisungen zu geben und nicht zu versuchen, die Gruppe mit Fehlstarts zu täuschen.)

WORKSHOP 5

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

Steinsuppengeschichte: 4, 5 und 6, Jonglierbälle, Lied „Celebration“ von Musik SFX.

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

In diesem Workshop sollen folgende Themen untersucht und erforscht werden:

- Zusammenarbeit
- Vergleiche & kritisches Denken
- Aktive Bürgerschaft
- Teamwork feiern

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

HINWEIS: PÄDAGOGEN / LEHRKRÄFTE KÖNNEN DIE AUFWÄRMÜBUNGEN UND ÜBUNGEN ENTSPRECHEND AN DIE BEDÜRFNISSE IHRES KLASSENRAUMS UND IHRER SCHÜLER ANPASSEN.

SCHRITT EINS: AUFWÄRMÜBUNG

1.ÜBUNG: START / STOPP / SPRUNG / NAME / HALT

2.ÜBUNG: SPRUNG „HA!“

3.ÜBUNG: „ICH BIN DER BAUM“

- Die Gruppe bildet einen großen Stehkreis. Bitten Sie einen Freiwilligen, in die Mitte des Kreises zu springen und laut „ICH BIN DER BAUM!“ zu rufen, während er gleichzeitig den Baum als Standbild darstellt. (Lehrer kann dies zuerst vormachen)
- Sagen Sie der Gruppe, dass sie abwechselnd in die Mitte springen und das Bild des Baumes vergrößern können, indem sie neue Teile hinzufügen. (Idealerweise sagen die Schüler hier: „Ich bin die Wurzel/die Äste/die Blätter“ usw. des Baumes/ im Baum.“) Die Gruppe wird ein Standbild darstellen und sich an das ursprüngliche Standbild des Baumes anhängen.
Anmerk.: Fordern Sie die Schüler auf, den Satz mit „...des Baumes/ im Baum“ zu beenden. (So bleibt der Fokus auf dem Baum und nicht auf Dingen neben dem Baum oder weg vom Baum usw.)

4.ÜBUNG: DISKUSSION

Diskussion - Erforschung emotionaler Kompetenzen

- Lehrer und Schüler diskutieren die Vorteile von Teamarbeit, Zusammenarbeit und wie „wir alle unseren Beitrag leisten und unsere Rolle spielen“.
- Denken Sie auch darüber nach, wie dieser Baum aus Samen, Wurzeln, Erde usw. gewachsen ist, um die Äste, Zweige und Früchte zu bilden, die dem Eichhörnchen, den Vögeln usw. als Heim und Nahrungsquelle dienen. Jeder Teil ist von einem anderen abhängig, um wachsen und überleben zu können. Es gibt eine gegenseitige Abhängigkeit und jeder in der Gruppe leistet einen Beitrag. Weder der Baum ist ohne alle seine Teile vollständig, noch die Klasse.
- Der fertige Baum zeigt die Grundbedürfnisse, die wir brauchen, um als Menschen wachsen zu können. Ohne die Wurzeln, den Boden, das Wasser, den Sauerstoff usw. wachsen die Zweige nicht, können keine Blätter bekommen, um die Vögel und Tiere des Baumes zu schützen oder den Menschen mit Sauerstoff zu versorgen.

TEIL A

SCHRITT ZWEI: GESCHICHTE

Lesen Sie Steinsuppengeschichte 4

Hinweis: Es wird empfohlen, dass der Lehrer sich vor dem Lesen mit den folgenden Abschnitten der Geschichte vertraut gemacht hat, damit er besser in der Lage ist, mit dem parallel laufenden

Der folgende Abschnitt der Geschichte wird von der Gruppe nachgespielt, während ihn der Lehrer vorliest. Der Lehrer wird nach Bedarf eine Pause einlegen, damit die Aktion ausgeführt werden kann. (und muss möglicherweise improvisieren und zusätzliche Anweisungen geben, um die Aktion fortzusetzen, z. B. „Ihr 3 seid die Kinder“)

- Die Schüler können schnell aus dem Kreis der Sitzgruppen ausgewählt werden, um die Rolle der Figuren einzunehmen, die Zutaten sammeln, den Topf umzurühren usw.
- Bitten Sie zuerst ein paar Schüler, sich imaginäres Holz und Streichhölzer zu besorgen und in der Mitte des Sitzkreises der Gruppe ein Feuer anzuzünden.
- Bitten Sie dann einige Schüler, sich vorzustellen, dass sie einen großen Topf mit sich herumtragen, und ihn, wie es die Geschichte besagt, auf das Feuer stellen. Der Topf kann durch Jonglieren von Bällen in einem Kreis auf dem Boden dargestellt werden.
- Dinge, die man sich vorstellen und im Verlauf der Geschichte zum Topf bringen kann:

1. Feuerholz und Streichhölzer
2. Topf
3. Eimer mit Wasser
4. Steine
5. Gemüse
6. Gerste
7. Milch

- Ermutigen Sie die Schüler, das Feuer anzuzünden, den Topf umzurühren und miteinander zu interagieren.

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

„Zuerst brauchen wir einen großen Eisentopf“, sagten die Wanderer.

Die Dorfbewohner brachten den größten Topf, den sie finden konnten. Wie könnte man denn sonst genug für alle zubereiten?

„Der ist groß genug!“, gaben sich die Wanderer zufrieden. „Und jetzt brauchen wir Wasser für den Topf und ein Feuer, um ihn zu erhitzen.“

Viele Eimer Wasser waren nötig, um den Topf zu füllen. Auf dem Dorfplatz wurde ein Feuer angezündet und der Topf zum Brodeln gebracht.

„Und jetzt bitte drei runde, glatte Steine.“

Diese waren leicht zu finden.

Die Dorfbewohner machten große Augen, als sie sahen, wie die Wanderer die Steine in den Topf fallen ließen.

„Jede Suppe braucht Salz und Pfeffer,“ sagten die Wanderer, als sie anfangen, die Suppe umzurühren.

Einige Kinder rannten los, um Salz und Pfeffer zu holen.

„Solche Steine ergeben meist eine gute Suppe. Wenn wir allerdings Karotten hätten, wäre sie noch viel besser.“

„Nun ja, ich glaube, ich habe da noch ein oder zwei Karotten,“ sagte Françoise und rannte davon.

Als sie zurückkam, war ihre Schürze voller Karotten aus dem Eimer unter der roten Decke.

„Eine gute Steinsuppe braucht Kohl,“ erklärten die Wanderer, als sie die Karotten in den Topf schnitten. „Aber es macht keinen Sinn, nach Dingen zu fragen, die man nicht hat.“

„Ich glaube, ich könnte irgendwo noch einen Kohl finden“, sagte Marie und eilte nach Hause. Zurück kam sie mit drei Köhlköpfen aus dem Schrank unter ihrem Bett.

„Wenn wir nur ein bisschen Rindfleisch und ein paar Kartoffeln hätten, wäre diese Suppe gut genug für den Tisch eines reichen Mannes.“

Die Dorfbewohner dachten darüber nach. Sie erinnerten sich an ihre Kartoffeln und an die Rinderhälften, die in den Kellern hingen. Sie eilten davon, um sie zu holen.

Eine Suppe, die eines Reichen würdig wäre – aus nur ein paar Steinen. Es schien wie Magie!

„Ah,“ seufzten die Wanderer, als sie das Rindfleisch und die Kartoffeln unterrührten, „wenn wir nur etwas Gerste und eine Tasse Milch hätten!“

Die Dorfbewohner sahen einander an.

Sie brachten ihre Gerste vom Dachboden und ihre Milch aus den Brunnen. Die Wanderer rührten die Gerste und die Milch in die dampfende Brühe, während die Dorfbewohner ungläubig dreinblickten.

Endlich war es soweit: Die Suppe war fertig.

TEIL B

SCHRITT DREI: DISKUSSION

Vergleichen Sie die nachgespielten Geschichten der Schüler (aus Workshop 4), d. h. „Was passiert als nächstes“ und die eigentliche Geschichte wie gerade nachgespielt. Wo liegen die Unterschiede? Was sind die Gemeinsamkeiten?

Lernziel: Es gibt immer andere Optionen und das Endergebnis kann verändert werden. Wir können alle die Geschichte ändern. Die Szenen in Workshop 4 können zeigen, dass Täuschung als Taktik zum Erreichen von Zielen eingesetzt wird, aber hier sehen wir die Vorteile der Zusammenarbeit und der Änderung der Geschichtsverlaufs zum Wohle aller

Weitere Diskussion - Erforschung der emotionalen Kompetenz

- Was haben wir gemeinsam und aus der Geschichte gelernt?
- Grundbedürfnisse - Wir alle haben Anspruch darauf, egal wer wir sind oder woher wir kommen
- Die Vorteile der Einbeziehung (Inklusion) und die Schwierigkeiten der Ausgrenzung (Exklusion)
- Zusammenarbeit im Gegensatz zu individuellen Bedürfnissen
- Gemeinschaft kommt zusammen
- Ein guter Bürger und Mensch sein
- Indem wir anderen helfen, helfen wir uns selbst: Wer etwas gibt, bekommt viel mehr zurück.
- Die Freude an der Gemeinschaft und das Feiern der Teamarbeit.
- Jemand kann etwas Positives anfangen, z. B. er übernimmt die Führung - andere werden folgen
- Wir alle können aktive Bürger sein
- Wir haben alle eine kollektive Verantwortung.

Hinweis: Zitieren Sie aus der Geschichte: **„Eine Suppe, die eines Reichen würdig wäre – aus nur ein paar Steinen. Es schien wie Magie!“** Fragen Sie die Schüler: „Welche Magie haben wir heute erlebt?“ Antwort = alles oben besprochene. Menschen erschaffen ihre eigene Magie, wenn sie zusammenarbeiten.

TEIL C

SCHRITT DREI: GEMEINSCHAFTSFEIER

Das Bankett / Gemeinschaftsfeier

- Der nächste Teil der Geschichte wird vorgelesen (Anhang 5) und wie oben werden die Schüler die Geschichte nachspielen.
- Bilden Sie mit den Jonglierbällen einen langen imaginären Tisch auf dem Boden. 2 Reihen von Schülern können sich gegenüber sitzen.
-

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

„Ihr sollt alle unsere Suppe probieren,“ sagten die Wanderer. „Aber zuerst muss ein Tisch gedeckt werden.“

Auf dem Dorfplatz wurde ein großer Tisch aufgestellt. Und ringsum wurden Fackeln angezündet. Was für eine Suppe! Wie gut es roch!

Bald darauf wurde ein Bankett veranstaltet und nahmen zum Essen ihren Platz ein.

- Lesen Sie von „Ihr sollt alle unsere Suppe probieren“ bis hin zu „Sie tanzten und sangen bis tief in die Nacht hinein“
- Die Schüler können zu den brennenden Fackeln werden, und der Lehrer kann dann auf die Übungen mit den „eingefrorenen Paaren“ aus Workshop 4 zurückgreifen, um den Schülern zu ermöglichen, zu Gegenständen auf dem Banketttisch zu werden, z. B. Kerze und Kerzenhalter usw. Sie können auch zu anderen Gegenständen, Lebensmitteln usw. werden.
- Wenn sich alle zum Essen setzen, können sich die Schüler als Dorfbewohner und Wanderer unterhalten, die Suppe riechen, sich auf sie freuen usw.

Fahren Sie mit der Geschichte im Anhang 6 fort: „Noch nie hatte es ein solches Fest gegeben“ bis „sie tanzten und sangen bis tief in die Nacht hinein“

Die Schüler, die als Dorfbewohner und Wanderer auftreten, können sich vorstellen, das Essen zu riechen und zu schmecken, während sie sich am imaginären Tisch unterhalten.

SFX – „Celebration“ von Kool and the Gang kann dann gespielt werden, um eine festliche Atmosphäre zu schaffen. Die Schüler können mitsingen und tanzen, wenn dieser Teil der Geschichte erreicht ist. <https://www.youtube.com/watch?v=acXOeewRPr8>

TEIL D

SCHRITT VIER: GESCHICHTE

- Erzählen Sie den Schülern, dass sie das Ende der Steinsuppengeschichte hören werden.
- Auch hier können die Schüler diesen Teil nachspielen, während der Lehrer liest und anhält, damit die Aktion stattfinden kann. Die Schüler können verschiedene Figuren auswählen und am Ende die Zeilen der Dorfbewohner und Wanderer wiederholen.
- Lesen Sie „Schließlich wurden sie müde“ bis „... drei Wanderer schliefen in dieser Nacht besonders gut.“ 7

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

Noch nie hatte es ein solches Fest gegeben. Noch nie hatten die Dorfbewohner eine solche Suppe probiert. Und dazu noch aus Steinen!

Sie aßen und tranken und aßen und tranken. Und danach tanzten sie.

Sie tanzten und sangen bis tief in die Nacht hinein.

- Wenn alle Schüler als Figuren ins Bett gegangen sind, kann der Lehrer den Schülern sagen, dass sie über ihren Tag als dieser Figur nachdenken sollen, d. h. Die Ankunft der Wanderer, was als nächstes geschah, wie sich ihre Gefühle änderten, das Kochen der Suppe, das Bankett, das Singen, das Tanzen mit neuen Freunden usw.
- Fahren Sie mit der Geschichte von „Am Morgen...“ bis zum Ende fort. Anhang 8.

STEINSUPPE

Nacherzählung einer alten Geschichte

Text von Marcia Brown

Schließlich wurden sie müde. Dann fragten die drei Wanderer: „Gibt es einen Dachboden, auf dem wir schlafen könnten?“

„Drei so weise und großartige Menschen auf einem Dachboden schlafen lassen? Na so was! Ihr habt die besten Betten im Dorf verdient.“

Also gingen sie zu Bett und alle Dorfbewohner und die drei Wanderer schliefen in dieser Nacht besonders gut.

- Bitten Sie alle Schüler, sich in einen Kreis zu stellen, um den nächsten Teil nachzuspielen. Wählen Sie 3 Schüler als Wanderer aus (falls sie noch nicht ausgewählt wurden).
- Bitten Sie die Dorfbewohner zu wiederholen: „Vielen Dank für das, was Sie uns beigebracht haben“ und anschließend: „Wir werden niemals hungern, jetzt, wo wir wissen, wie man eine Steinsuppe zubereitet“.
- Die Wanderer antworten dann: „Vielen Dank für all eure Freundlichkeit.“
- Sagen Sie den Schülern, dass sie vor dem endgültigen Abschied der Figuren einen Impuls der Freundlichkeit und Einheit durch den Kreis senden werden.
- Sagen Sie den Schülern, dass sich die Wanderer auf ihren Weg gemacht haben. (Nicht nachspielen)
- Lassen Sie die Schüler AUS DER ROLLE STEIGEN

SCHRITT FÜNF: DISKUSSION

Diskussion - Reflexion über veränderte Sichtweisen

- Lehrer merkt an, die wir uns jetzt von unseren Wanderern verabschiedet haben
- Bitten Sie die Gruppe, darüber nachzudenken, was sie von den Wanderern gelernt haben

Das Gelernte kann aus der obigen Reflexion von TEIL B wiederholt werden

SCHRITT SECHS: ÜBUNG

Übung - Gut gemacht

Weisen Sie die Schüler an, so vielen anderen Schülern wie möglich „Du hast deine Rolle toll gespielt“ zu sagen.

Übung- Im Einklang klatschen

Die Gruppe kehrt zu einem Kreis zurück. Im Einklang klatschen

WORKSHOP 6

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

- Anhang 1, 3, 4 and 5
- Ich (Figurenumriss)

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

In diesem Workshop sollen folgende Themen untersucht und erforscht werden:

- Einbeziehung der Richtlinien und Lehrpläne (Grundschule NRW) in den Workshop.
- Erkundung von Grow from Seeds-Themen und Herstellen von Parallelen zur Steinsuppen-geschichte.

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

ZIELE

Der Workshop bietet den Teilnehmern die Möglichkeit:

- Parallelen zu sich und anderen herzustellen
- Was kann ich/ können wir einander bieten?
- Grundbedürfnisse zu erfüllen - Meine und die anderer
- Eigenverantwortung - sich gegenseitig zu helfen, um unser volles Potenzial auszuschöpfen
- Selbstidentität und Selbsterkenntnis

HINWEIS: PÄDAGOGEN / LEHRKRÄFTE KÖNNEN DIE AUFWÄRMÜBUNGEN UND ÜBUNGEN ENTSPRECHEND AN DIE BEDÜRFNISSE IHRES KLASSENRAUMS UND IHRER SCHÜLER ANPASSEN.

TEIL A

SCHRITT 1: ICH

ÜBUNG: MEINE EIGENSCHAFTEN

Jeder Schüler, der einen Jonglierball von einem Schüler zum anderen weitergibt, verrät eine positive Eigenschaft/ innere Stärke zu sich selbst, z. B. Ich bin großzügig, ich helfe gerne usw.

Beziehen Sie sich auf die Pizza in Workshop 4, d. h. jeder bringt seine eigene besondere Zutat mit. Wir können nicht alle die Kruste sein! Unsere speziellen Zutaten runden die Pizza ab.

Ziel: Erkundung eigener Stärken, Fähigkeiten und Unterschiede / Ähnlichkeiten zwischen Menschen. Hoffnungen und Träume.

Diskussion unter Leitung des Lehrers – Selbsterkenntnis (s.a. Schulministerium NRW (2008): Lehrplan Sachunterricht Grundschule. Bereich 3.4 Mensch und Gemeinschaft. Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie, S.47f.)

Die Diskussion zielt auf Folgendes ab:

- Wertschätzung für persönliche Stärken, Fähigkeiten und Eigenschaften zu entwickeln und darüber zu sprechen
- die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Menschen zu erkennen und wertzuschätzen
- persönliche Vorlieben, Zukunftsträume und Hoffnungen zu nennen und zu besprechen
- persönliche Meinungen und Vorlieben zu äußern, die anderer anerkennen und kommentieren

SCHRITT ZWEI: ÜBUNGEN

1.ÜBUNG: ICH AUF DEM PAPIER

- Geben Sie jedem Schüler das Arbeitsblatt (Anhang 1).
-
- Lassen Sie die Schüler die Füße der Figur gelb ausmalen. (gelbe Füße = ICH)

Bitten Sie die Schüler, auf der Seite mit den gelben Füßen die Zahlen nach folgender Anweisung auszufüllen. Die Anweisungen werden nacheinander vorgelesen und den Schülern Zeit gegeben ihre Gedanken aufzuschreiben.

Die aufgeschriebenen Informationen beziehen sich auf jeden einzelnen Schüler, ICH

Hinweis: (Wenn die Zeit begrenzt ist, bitten Sie die Schüler, nur einen Bleistift zu verwenden. Sie können sie später ausmalen.)

GELBE FÜSSE = ICH



- 1 NAME
- 2 WOHER Z. B. DORTMUND, TÜRKEI, SYRIEN
- 3 FAMILIE
- 4 WAS ICH GUT KANN
- 4 MEINE POSITIVEN EIGENSCHAFTEN Z. B. NETT, WITZIG
- 5 TRÄUME / HOFFNUNGEN

2.ÜBUNG: PAARE

- Wählen Sie Paare mit der „Kopf hoch / Kopf runter“-Übung aus Workshop 4 oder regen Sie die Schüler an, einen Partner zu finden, den sie noch nicht so gut kennen. (Dazu anregen, sich besser kennenzulernen, Neues zu lernen und Neugierde zu wecken)
- Abwechselnd zeigen sich die Schüler gegenseitig ihren persönlichen Ausschnitt und erzählen sich gegenseitig von sich.
- Die Schüler geben diese Informationen über sich selbst an die gesamte Gruppe weiter
- Bitten Sie die Schüler in ihren festen Paaren, allein darüber nachzudenken, welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten sie mit ihrem Partner haben.
- Die Schüler finden dann zu zweit Gemeinsamkeiten und Unterschiede und diskutieren diese.
- Die Paare können ihre Erkenntnisse an die gesamte Gruppe weitergeben
- Der Lehrer kann diese Entdeckungen auf die gesamte Klassengruppe beziehen, d. h. es gibt viele Unterschiede und Gemeinsamkeiten, die die Klasse komplett machen.

Die Figuren werden ausgeschnitten und im nächsten Teil des Workshops weiter genutzt.

TEIL B

SCHRITT DREI: ICH & MEINE MITMENSCHEN

1.ÜBUNG

Mensch / Unterschlupf / Sturm

Wie in Workshop 2 nachgespielt

Erinnern Sie die Schüler an die Wichtigkeit, die Grundbedürfnisse zu erfüllen.

2.ÜBUNG

Diskussion – Grundbedürfnisse

Verweisen Sie auf die Wanderer in der „Steinsuppe“ und wie sie sich um die Erfüllung ihrer Grundbedürfnisse und Menschenrechte bemühen und auch von den Dorfbewohnern ausgeschlossen werden.

Diskussion unter Leitung des Lehrers – Auf meinen Körper Acht geben (s.a. Schulministerium NRW (2008): Lehrplan Sachunterricht Grundschule. Bereich 3.1 Natur und Leben. Schwerpunkt: Körper, Sinne, Ernährung und Gesundheit, S.44.)

- gesunde Ernährung: die Wichtigkeit von Nahrung herausstellen, die Wachstum, Gesundheit und Energieressource ist.
- Wachsen und sich verändern: die Einsicht erlangen, dass nicht nur das Wachsen des Körpers wichtig ist, sondern auch emotionale und soziale Verantwortung mit dem (Auf-/Er) Wachsen (werden) einhergehen.
- Liebe, Nahrung, Wärme, Schutz/Zuhause, Kommunikation, Freundschaft, Schlaf, Sauerstoff: (Auf-/Er-) Wachsen (werden) bedeutet auch mehr Verantwortung für sich und andere zu übernehmen.

3.ÜBUNG:

Die Rückseite der Figuren aus Schritt 2 werden hier weiter genutzt.

Fragen Sie die Schüler:

- Wer waren die Figuren in der Steinsuppengeschichte? Benennen Sie die namentlich benannten und auch die nicht namentlich benannten Figuren. (Francoise, Albert usw. Auch die Kinder, Wanderer, andere Dorfbewohner / Erwachsene)
- Bitten Sie jeden Schüler, im Stillen eine Figur aus der obigen Liste auszuwählen.
- Lassen Sie die Zahlen auf der anderen Seite des Pappausschnitts eintragen und die Füße rot anmalen. Die gleichen Informationen (Kasten unten) werden wieder eingetragen, diesmal aber für die FIGUR AUS DER STEINSUPPENGESCHICHTE. Die Kinder können sich alle Informationen, die sie eintragen frei ausdenken.

ROTE FÜSSE = ANDERE



- 1 NAME
- 2 VON WO
- 3 FAMILIE
- 4 WAS DIE FIGUR GUT KANN
- 4 DIE POSITIVEN EIGENSCHAFTEN DER FIGUR, Z. B. NETT, WITZIG
- 5 TRÄUME / HOFFNUNGEN

4. ÜBUNG: PAARE

- Wie oben wechseln sich die Schüler ab, um sich gegenseitig von ihrer gewählten Figur zu erzählen.
- Jeder Schüler teilt diese Informationen mit der Gruppe
- Die Schüler arbeiten dann in Paaren zusammen und teilen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede ihrer Figuren.
- Der Lehrer überlegt mit der Gruppe, wie viel mehr über die Figuren der Steinsuppengeschichte bekannt ist und welche Eigenschaften sie mitbringen können.

Individuelle Reflexion - Ich und meine Mitmenschen

- Bitten Sie die Schüler, jetzt alleine zu sitzen (vielleicht die Augen zu schließen) und ruhig über sich selbst und die von ihnen geschaffene Figur nachzudenken. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede haben beide? (Die Schüler erkennen sich in anderen und entwickeln Einfühlungsvermögen für andere)

5. ÜBUNG: KREIS MIT PAPPAUSSCHNITTEN

Siehe: Schulministerium NRW (2008): Lehrplan Sachunterricht Grundschule. Bereich 3.5: Zeit und Kultur. Schwerpunkt: Ich und andere, S. 49.

- Bilden Sie einen großen Kreis auf dem Boden, wobei die Pappausschnitte der Figuren auf dem Boden liegen. Legen Sie einen Ball in die Mitte des Kreises



ANMERKUNG.: Die ROTEN Füße (Figurseite des Ausschnitts) zeigen alle auf den Ball in der Mitte des Kreises.

- Bitten Sie die Schüler, sich in das O zu stellen und mit den Füßen ihrem eigenen Figurausschnitt aus der Steinsuppengeschichte gegenüber zu stehen.



- Bitten Sie die Schüler, die WANDERER-Ausschnitte erstellt haben, außerhalb des Kreises zu stehen und den Ausschnitt mit sichtbaren roten Füßen auf den Boden zu legen. Erklären Sie, dass die Ausschnitte der Wanderer jetzt außen sind.



HINWEIS: Die Schüler treten in dieser Übung niemals als Wanderer oder Dorfbewohner auf. Sie betrachten nur die Pappausschnitte, die die Figuren darstellen.

- Erinnern Sie an Workshop 3, wo die Schüler die Wanderer auf der Außenseite nachspielten und die Dorfbewohner im inneren Kreis um Hilfe baten. Erinnern Sie die Schüler daran, dass die Dorfbewohner im Kreis den Wanderern von außen sagten: „Hier seid ihr nicht willkommen!“.
- Bitten Sie nun die Schüler im inneren Kreis, ihre Ausschnitte auf dem Boden umzudrehen, so dass die GELBEN FÜSSE sichtbar sind.



- Bitten Sie die Schüler außerhalb des Kreises, dasselbe zu tun, d. h. GELBE Füße sichtbar.
- Bitten Sie sofort die Schüler von außen, sich wieder dem Kreis anzuschließen und ihre Ausschnitte auf dem Boden zu lassen.
- Bitten Sie alle Schüler, sich die Pappausschnitte auf dem Boden anzusehen. Die gelben Füße repräsentieren echte Menschen, keine Figuren. Sie wurden ausgeschlossen.



- Der Lehrer bringt die Ausschnitte von außen in das Innere des Kreises.
- Der Lehrer sagt den Schülern: „Manchmal können wir als Gruppe und Einzelpersonen andere ausschließen und uns auch ausgeschlossen fühlen.“ „Aber jeder hat die gleichen Rechte und Bedürfnisse und wir müssen nicht alle beste Freunde oder Mitglieder derselben Gruppe sein, um einander zu respektieren“.



6. ÜBUNG: DISKUSSION

Die Schüler sitzen in einem großen Kreis und haben ihre gelben Fußausschnitte vor sich auf dem Boden.

Fiktion trifft auf Realität. Bringen Sie die Geschichte (Makro) in unsere eigene Klassengemeinschaft (Mikro)

Diskussion - Genau wie die Wanderer können wir manchmal unsere Klassenkameraden und andere Jungen und Mädchen ausgrenzen. Seht euch die Eigenschaften an, die uns entgehen, indem wir z. B. Menschen ausgrenzen. Die Eigenschaften, Talente, Geschichten usw. des Kartenausschnitts „ICH“ Indem wir die Andersartigkeit unserer Mitmenschen akzeptieren und betracht-

en, können wir neugieriger und sachkundiger werden.

Diskussion unter Leitung des Lehrers – Gefühle und Emotionen (s.a. Schulministerium NRW (2008): Lehrplan Sachunterricht Grundschule. Bereich 3.4 Mensch und Gemeinschaft, S47f.)

- die Gefühle und Konsequenzen der Isolation und der Ausgrenzung anderer benennen und identifizieren
- erkennen, dass Handlungen Einzelner die Gefühle anderer beeinflussen können

7. ÜBUNG: DISKUSSION

Diskussion unter Leitung des Lehrers – Sich in andere hineinversetzen

- wir alle profitieren davon, wenn wir andere einbeziehen
- unterscheiden zwischen verbalem und nonverbalem Verhalten (sich von anderen abwenden)
- zuhören und auf das reagieren, was zu anderen gesagt wird
- erforschen und üben, wie man mit Konflikten umgeht, ohne dabei aggressiv zu werden

TEIL C

SCHRITT DREI: ÜBUNGEN

1. ÜBUNG:

Kreis „Impuls der Freundlichkeit“

Bevor Sie mit dem Impuls beginnen, bringen Sie alle Pappausschnitte mit gelben Füßen in der Mitte des Bodens näher zusammen, sodass sich ihre Hände berühren. Dies repräsentiert die Klassengemeinschaft.

Verweisen Sie auf die Geschichte - lasst uns die Freundlichkeit, die wir in der Geschichte gelernt haben, uns gegenseitig im Klassenzimmer senden. Schaut auch die Ausschnitte an, die die Hände berühren. Tun wir jetzt dasselbe bei uns Menschen.

Senden Sie positive Energie durch den Kreis (siehe Workshop 3).

2. ÜBUNG:

Im Einklang klatschen

Die Gruppe kehrt zu einem Kreis zurück. Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Leiters zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Leiter klatscht.

WORKSHOP 7

VORBEREITUNG WAS BRAUCHE ICH?

- Große Blätter Papier,
- Marker,
- Farbstifte usw. Pappausschnitte aus Workshop 6,
- „Celebration Song“ von Music SFX
- (Beispiele für Briefe: Anhang 5: Brief der Wanderer, Anhang 6: Brief der Dorfbewohner)

TEILNEHMER: Bis zu 30 Grundschüler zwischen 5 und 12 Jahren

LEITER: Grundschullehrer, Pädagogen und Schauspiellehrer

ZIEL DIESES WORKSHOPS:

Dieser Workshop befasst sich hauptsächlich mit dem Thema „aktive Bürgerschaft“ und dem, was wir von den Figuren / Ereignissen aus der Steinsuppengeschichte und einander gelernt haben.

BENÖTIGTE ZEIT: 40-60 Minuten

ORT: Ein für die Teilnehmerzahl angemessenes Klassenzimmer, wobei der Bewegung besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dieser Workshop wird erfahrungsorientiert sein und körperliche Betätigung beinhalten.

ZIELE

Der Workshop bietet den Teilnehmern die Möglichkeit:

- zu verstehen, wie abhängig Menschen in vielen Bereichen des Lebens voneinander sind
- ein Gefühl der Zugehörigkeit zu ihrer Gemeinschaft zu entwickeln
- Kenntnis und Wertschätzung der Vielfalt der Kulturen und Menschen in der lokalen Gemeinschaft, Anerkennung ihrer Beiträge und Kenntnis darüber, wie Unterschiede die eigenen Erfahrungen bereichern können
- Diskussionen über: Gemeinschaft, Ich und meine Mitmenschen, Ich und die ganze Welt

HINWEIS: PÄDAGOGEN / LEHRKRÄFTE KÖNNEN DIE AUFWÄRMÜBUNGEN UND ÜBUNGEN ENTSPRECHEND AN DIE BEDÜRFNISSE IHRES KLASSENRAUMS UND IHRER SCHÜLER ANPASSEN.

TEIL A DANKBARKEIT

SCHRITT EINS: BRIEF

1.ÜBUNG:

Dankesbrief

Erklären Sie, dass die gesamte Gruppe (mit dem Lehrer) einen Dankesbrief der Wanderer an die Dorfbewohner der Steinsuppengeschichte verfassen wird. Verwenden Sie ein großes Blatt Papier.

DISKUSSION UNTER LEITUNG DES LEHRERS SICH IN ANDERE HINEINVERSETZEN

Schulministerium NRW (2008): Lehrplan Sachunterricht Grundschule. Bereich 3.4 Mensch und Gemeinschaft, Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie, S.47.)

- zuhören, hören und antworten (Dankesbrief) auf das, was von anderen gesagt wird
 - Entgegennahme von Komplimenten und Zusagen
 - Erlebnisse, Meinungen, Gefühle und Emotionen auf verschiedene Arten ausdrücken und festhalten
 - erforschen und üben, wie man mit Konflikten umgeht, ohne dabei aggressiv zu werden
- den Standpunkt der anderen Person anhören und darüber nachdenken
- eindeutige Darstellung der eigenen Sichtweise (in schriftlicher Form)
- versuchen zu überzeugen und Kompromisse einzugehen
- sich entschuldigen und/oder eine Entschuldigung annehmen

Der Lehrer schreibt den Brief mit Vorschlägen und Entscheidungen der Gruppe. Bei Bedarf kann abgestimmt werden, um Zeilen auszuwählen und andere zu entfernen, bevor sie in den eigentlichen Brief geschrieben werden.

Der Brief enthält:

- Grund für den Brief
- Vielen Dank
- Standpunkt erklären, d.h. warum sie so gehandelt haben, wie sie es getan haben, z.B. verzweifelt, hungrig usw.
- Was sie gelernt haben und wie sie davon profitiert haben, von den Dorfbewohnern angenommen und unterstützt zu werden.
- Dorfbewohnern mitteilen, dass das Rezept der Steinsuppe beigefügt ist.

Bitten Sie anschließend einen oder mehrere Schüler, den Brief dem Rest der Gruppe vorzulesen.

2.ÜBUNG:

Briefantwort

Wie oben verfasst die ganze Gruppe eine Antwort der Dorfbewohner an die Wanderer.

Der Brief enthält:

- Grund für den Brief
- Standpunkt erklären, d. h. warum sie so gehandelt haben, z. B. aus Angst
- Entschuldigung für die anfängliche Ausgrenzung der Wanderer
- Was sie gelernt und als Gemeinschaft gewonnen haben, indem sie die Wanderer mit einbezogen und die Suppe zubereitet haben
- Vielen Dank
- Vielen Dank für das Rezept. Wir freuen uns darauf, es zu verwenden und die Suppe wieder zuzubereiten.

Bitte Sie anschließend einen oder mehrere Schüler, den Brief dem Rest der Gruppe vorzulesen.

TEIL B GEMEINSCHAFT

SCHRITT EINS: REZEPT

1.ÜBUNG:

Exercise 1- Stone Soup- The community Recipe

Lead by the teacher, the students compose the Stone Soup recipe on a large sheet of paper with 3 columns to list ingredients eg. (see photo Appendix 5). Concentrate on one column at a time, beginning with the ingredients.

STEINSUPPENREZEPT ZUTATEN	STEINSUPPENREZEPT BESONDERE ZUTATEN	VORTEILE FÜR DIE GEMEIN SCHAFT
2 Pfund Karotten 2 Tassen Gerste etc.	Freundlichkeit Teamarbeit Einfühlungsvermögen Glücklichere Gemeinschaft Lernen etc.	Aufnahme Zusammenhalt / Zusammen- kommen Eigenverantwortung Fortschritt Spaß Kennenlernen neuer Men- schen etc.
49		

Wenn es fertig ist, kann das Blatt entlang der 3 Säulen gefaltet werden, um ein ausklappbares Steinsuppenmenü zu bilden.

2.ÜBUNG: DISKUSSION

Diskussion – Fiktion trifft auf Realität. Wie diese Geschichte und das, was wir gelernt haben, in unsere reale Welt gebracht werden können.

Diskussion unter Leitung des Lehrers zum Thema Aktive Gemeinschaft – (s.a. Schulministerium NRW (2008): Lehrplan Sachunterricht Grundschule. Aufgaben und Ziele, S. 39ff.)

- Was unternimmt ihr bereits im echten Leben als Schüler?
- Was könnt ihr / können wir für unsere Gemeinschaft tun?
- Was können wir für andere Gemeinschaften tun?

TEIL C

SCHRITT ZWEI: FEIER

1.ÜBUNG:

Lied „Celebration“

- Alle Schüler legen ihre Kartenausschnitte aus dem vorherigen Workshop kreisförmig auf den Boden; die gelben Füße sind sichtbar und Hände berühren sich (wie in Workshop 6). Legen Sie das Gemeinschaftsmenü in die Mitte des Kreises. Die Schüler bilden einen Kreis darum.
- Sagen Sie den Schülern, dass das, was sie von der Steinsuppengeschichte (Gemeinschaftsmenü) gelernt haben, im Klassenzimmer und darüber hinaus ihrer Realität entspricht. Auch dort können sie das Gemeinschaftsmenü anwenden.
- Spielen Sie das Lied „Celebration“ aus Workshop 5.
- Die Gruppe singt und tanzt, um den Abschluss der Erforschung der Steinsuppe zu feiern, aber auch um ihre Arbeit als Gruppe zu feiern, was sie gelernt haben, wie sie dies in Zukunft anwenden können.

2.ÜBUNG:

Herzlichen Glückwunsch!

Die Schüler gehen im Raum umher, schütteln sich die Hände und sagen „Glückwunsch!“ und „Gut gemacht!“.

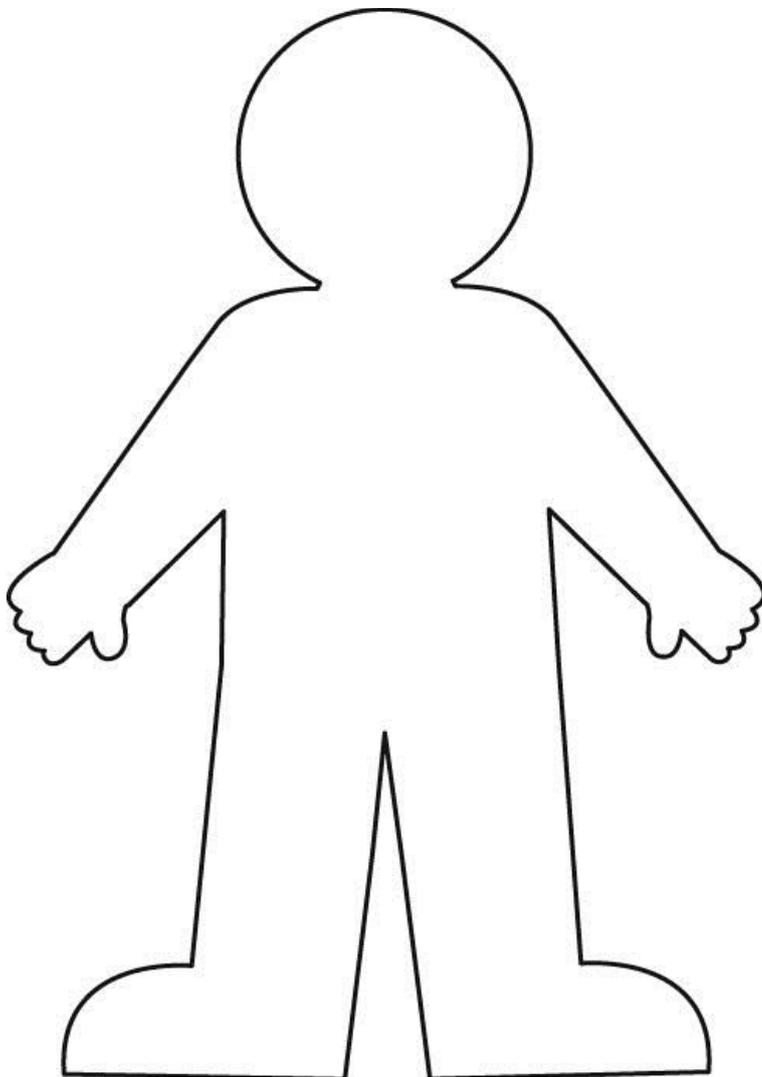
3.ÜBUNG:

Im Einklang klatschen: Die Gruppe kehrt zu einem Kreis zurück. Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Leiters zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Leiter klatscht.



Anhang 9:

ICH (Figurenumriss)



Anhang 2:

Brief der Wanderer

Liebe Dorfbewohner, wie geht es euch?

Wir vermissen euch sehr.

Mit diesem Brief möchten wir uns noch einmal dafür bedanken, dass wir zusammen die Suppe gekocht haben, so dass wir alle etwas zu Essen und zu Trinken bekamen. Besonders haben wir uns über die Party gefreut. Wir sind zu euch ins Dorf gekommen, weil wir Hunger und Durst hatten aber nicht zu Essen dabei hatten. Wir haben auch einen sicheren Platz zum Schlafen gesucht. Als wir bei euch waren, haben wir gelernt, dass es schön ist und glücklich macht, wenn man die Wahrheit sagt. Außerdem haben wir gelernt, dass man durch teilen neue Freunde findet und, dass es sich sicher und schön anfühlt. Danke, dass ihr uns aufgenommen habt! Da euch die Suppe auch geschmeckt und gefallen hat, schicken wir euch das Rezept zu!

Bis bald!

Eure Freunde

Die Wanderer

Anhang 3:

Brief der Dorfbewohner

Liebe Wanderer,

Wir haben uns sehr über euren Brief gefreut. Uns geht es sehr gut und wir vermissen euch auch sehr. Es tut uns leid, dass wir nicht die Wahrheit gesagt und unser Essen erst versteckt haben. Auch, dass wir gesagt haben, dass alle Schlafplätze belegt sind. Durch euren Besuch haben wir gelernt, dass wir fremden Wanderern respektvoll und freundlich begegnen, Außerdem können aus fremden Wanderern gute Freunde werden!

Bevor wir euch kannten, hatten wir Angst, dass ihr so viel Essen möchtet, dass wir selbst nichts mehr haben. Danke, dass wir zusammen die Steinsuppe gekocht haben. Das hat uns gelehrt, dass es für alle reicht, und wir demnächst mit allenteilen! Wir freuen uns auf das Rezept! Unser Fest werden wir immer in Erinnerung behalten! Kommt uns bald wieder besuchen, unsere Tür steht immer offen!

Wir werden euch nie vergessen!

Wir wünschen euch alles Gute für euren weiteren Weg!

Alles Gute,

Eure Freunde die Dorfbewohner!

Anhang 4:

Foto: Rezept

