LebensRäume 2

Handreichung für den Lern- und Erfahrungsbereich Raum

Regina Atzwanger

mit Übungen und Kopiervorlagen für
den Unterricht in den 3. und 4. Klassen der Volksschule

herausgegeben 2017 von
BINK Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen, www.bink.at

ISBN 978-3-9503731-2-7

Projektleitung und Layout
Regina Atzwanger

die Autorin

Dr.in tech. Regina Atzwanger
Studium der Architektur und Raumplanung I Musikpädagogin
Projektleiterin von Raumplanung macht Schule - Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark
email: regina.atzwanger@ubz-stmk.at ... oder: rabs@aon.at

Inhalt

Vorwort 4

Wahrnehmung 7

Impuls 8
Übungen 10

Wirtschaft 15

Impuls 16
Übungen 18

Identität 23

Impuls 24
Übungen 26

Kopiervorlagen 30

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer!

Nun ist der zweite Teil der Handreichung „LebensRäume“ fertig.
Das hat zwei Gründe:
Zum einen hat es mir meine Anstellung im Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark als Projektleiterin des Projekts „Raumplanung macht Schule“ (finanziert durch das Amt der Steiermärkischen Landesregierung, Abteilung 13 Umwelt und Raumordnung) ermöglicht, die nötige Praxis und auch die Arbeitszeit zu finden, um weitere Themen in Angriff zu nehmen. Zum anderen ist das Thema Raumplanung so komplex, dass es sich nicht nur in einem Arbeitsheft (und natürlich auch noch lange nicht in zweien ;) abhandeln lässt.
Besonders danke ich Monika Abendstein, Barbara Feller und Sabine Gstöttner für ihre konstruktive Kritik an diesem Arbeitsheft.

Was verstehen Sie unter dem Begriff „Raumplanung“?

Raumplanung ist die Gestaltung der räumlichen Aspekte der Lebens-, Arbeits- und Umwelt. Der kleinste Bereich ist das Wohnumfeld oder die Umgebung der Schule, dann geht der Blick weiter über die Gemeindeebene bis hin zum Bundesland und bis zur internationalen Ebene.

Thema: Wahrnehmung

Obwohl wir alle diese Lebensräume nutzen, kann es sein, dass wir uns so selbstverständlich darin aufhalten, dass wir noch gar nie genau nachgeschaut, gefühlt, gehört, gerochen und nachgeforscht haben, **WO** wir eigentlich sind.

Thema: Wirtschaft

Raumplanung beschäftigt sich mit den vielfältigen Anforderungen, die an diese Räume gestellt werden. Nicht nur Menschen wollen hier Bedürfnisse und unsere Wünsche erfüllen und nehmen dafür Platz in Anspruch. Auch die Natur ist hier. Pflanzen breiten sich aus, Tiere suchen Unterschlupfe und Futter. Sie sind wertvoll als wesentliche Teile des Ökosystems, wie auch für die Versorgung von Menschen.
Alle benötigen diese Räume, um darin leben zu können. Daraus ergeben sich fast von selbst die unterschiedlichsten Konflikte um die Nutzung von Boden. Denn die Erfüllung unserer Bedürfnisse braucht Platz: Flächen auf denen gewohnt wird, auf denen Weiden sind, wo Fabriken stehen, gepflanzt, verarbeitet, eingekauft, transportiert, gelagert oder konsumiert wird - Boden, der aber gleichzeitig auch anderen Lebewesen und Funktionen dient.
Weil wir in einer komplexen Welt leben, merken wir es oft nicht einmal, **WO** wir überall – durch unseren Konsum und über die Entsorgung unserer Abfälle - auf Kosten anderer Bodenflächen beanspruchen.

Thema: Identität

Die Beschäftigung mit dem Vorhandenen führt immer auch zu der Frage, wie es weitergehen kann und soll. Welche Visionen sind möglich und wünschenswert? Welche Chancen bieten die Gegebenheiten in unseren Orten und Städten? Was ist für die Einzelnen und die Gemeinschaft hier wichtig? Welche Zukunft haben Landgemeinden und wie bleiben die wachsenden Städte lebenswert? Die Arbeit mit Kindern braucht die positive Beschäftigung mit diesen Aspekten ganz besonders. Denn ihre Bereitschaft, sich für nachhaltige, also für sozial, ökologisch und ökonomisch gerechte Handlungsweisen zu entscheiden, bestimmt über die Zukunft der Orte, **WO** wir leben werden.

Deshalb ist es an der Zeit, heute über unser Handeln nachzudenken und auch erste Schritte zu setzen – denn jetzt beginnt die Zukunft.

Diese drei Themen aus dem Bereich der Raumplanung werden im vorliegenden Heft kindgerecht behandelt. Themen, die gesellschaftlich relevant sind. Denn durch die intensive Nutzung unserer Umwelt sind Probleme entstanden, deren Lösungen ein gemeinsames Engagement erfordern. Einige Prinzipien fördern die Auseinandersetzung mit den Ursachen, Auswirkungen und möglichen Lösungen dieser Probleme. Sie inspirierten auch die Übungen dieser Handreichung und entsprechen einem **Unterricht für nachhaltige Entwicklung**:

Fächerverbindend: Die Inhalte sind in verschiedenen Fächern „zuhause".

Vernetzendes Lernen: Kinder können Komplexität verstehen und lernen Zusammenhänge im Tun kennen.

Werteorientierung: Wenn es um Konflikte geht, dann soll auch über Werte gesprochen werden wie Solidarität, Gerechtigkeit und eine respektvolle Haltung gegenüber anderen.

Selbst tätig sein: Im Tun lernen die meisten am besten.

Lokale Relevanz: Verankerung des Unterrichts im Lebensraum der SchülerInnen. Im Unterricht wird erarbeitet, was Kinder tun und bewirken können. Gemeinsam können kurz- und langfristige Strategien besprochen werden.

Teamarbeit: Sie wird nur funktionieren, wenn Regeln des Umgangs und der Kommunikation miteinander, sowie Strategien der Konfliktbewältigung geübt werden. Dann aber kann im Miteinander Neues entstehen.

Ich wünsche Ihnen viele interessante Stunden mit dieser Handreichung!
Regina Atzwanger

Ein großer Teil der Kommunikation und der Wahrnehmung passiert über den Sehsinn. Wir wissen aber, dass auch die anderen Sinne viel zur Erfassung einer Situation beitragen. Alle Sinnenseindrücke gemeinsam vermitteln ein reiches und vielschichtiges Bild.

Wer so an die Erforschung der Umgebung herangeht, wird ganzheitlich, spielerisch und umfassend Orte entdecken. Sie sind über Jahre und Jahrhunderte entstanden, zahlreiche kommunale Eingriffe, gemeinschaftliche Aktivitäten und individuelle Entscheidungen hinterließen hier ihre Spuren. So ist ein Raumgefüge entstanden, das an jedem Ort einmalig ist.

Wahrnehmung

Wahrnehmung

Regina Atzwanger

Impuls

1. Einleitung

In welcher Umgebung wohnen wir? Was fällt uns auf, wenn wir aus der Haustüre treten? Vielleicht nehmen wir noch am ehesten wahr, was uns nicht gefällt.

Nur wer wirklich neugierig ist, sieht sich auch noch Ortsteile an, in die sie/er eigentlich gar nicht gehen müsste, blickt an den Fassaden der Häuser hinauf bis zur Dachrinne oder schaut in Hinterhöfe und Seitengassen. Dabei lassen sich Details und Räume entdecken. Vieles lässt sich aber erst dann verstehen, wenn wir die dazu gehörenden Geschichte und Bedeutung kennen gelernt haben.

2. Ausgangslage

Was jemand wahrnimmt, hängt auch von jeder und jedem selbst ab.
Der eigene Körper ist unser erstes Entdeckungs-Instrument dafür. Mit ihm sehen, hören, riechen und fühlen wir unsere Umgebung. Mit ihm können wir Entfernungen abschreiten und Größenverhältnisse feststellen.
Nicht zuletzt bekommen Räume eine **persönliche** Bedeutung dadurch, dass wir dort waren. Je mehr jemand an einem Ort anwesend war (Zeit dort verbracht hat, Gefühle gespürt, Aktionen gestartet oder Erlebnisse gehabt hat), umso tiefer wird die Verbindung sein. Die Aneignung verändert beide Teile: Den Ort, der benützt, gebraucht, gestaltet oder der vielleicht nur durchschritten wird – ebenso wie die Person, die ihn wahrnimmt, auf ihm geht, in ihm wohnt und arbeitet.
Die Wirkungen der Räume sind **unmittelbar**. Das heißt, sie beeinflussen alle, die sich dort aufhalten:

+ Sie bestimmen die Wege: Durch diese holprige Gasse gehe ich lieber nicht mit feinen Schuhen, sondern wähle eher den Umweg.
+ Sie sind Orientierungspunkte: Hier muss ich abbiegen! Oder: Wenn ich von hier aus den Bus sehe, habe ich noch eine halbe Minute, bis er bei der Haltestelle ist.
+ Sie bilden Barrieren; zum Beispiel schrecken stark befahrene Straßen zu Fuß Gehende ab: Das Bachbett zwingt mich, bis zur nächsten Brücke zu gehen.
+ Sie vermitteln emotionale Erlebnisse: Auf einem großen Platz komme ich mir recht klein vor, nach einem engen Durchgang ist ein größerer Platz befreiend.
+ Räumliche Gegebenheiten (ver)leiten zu Handlungen: Aus dem Geschäft, an dem ich vorbeikomme, nehme ich noch schnell etwas Gutes mit. SchülerInnen besuchen in der Mittagspause den Park, der neben der Schule ist.

+ Räume verändern die Menschen, die sie benutzen: Wer gehbehindert ist, weiß wo das nächste Bankerl steht und verlegt den Spaziergang dorthin. Wenn sich jemand an einem Ort wohlfühlt, steckt die positive Stimmung an.

Wahrnehmung ist sehr vom **Augenblick** geprägt: Das bedeutet, dass ich nur das aufnehmen kann, was jetzt **gerade** ist. Die Umgebung kann sich in kürzester Zeit (oder erst in der nächsten Woche, im Jahr darauf) verändern: der Geruch, die Anzahl der Menschen oder Fahrzeuge, die Stimmung, die Temperatur, Vogelgezwitscher, Niederschläge, das Bodenpflaster, der öffentliche Zugang, …

Wir gewinnen auch andere Eindrücke, wenn wir uns selbst **verändern** (zum Beispiel, weil ich als Kind wachse, als ErwachseneR mich verletzt habe, als sehbehinderter Mensch einen Orientierungspunkt verloren habe, …).

Deshalb ist es möglich, dass jeder Mensch Unterschiedliches wahrnimmt. Oder auch, dass zwar alle dasselbe sehen, es aber verschieden deuten.
Es bedeutet aber gleichzeitig, dass nur jemand einen Raum erforschen kann, die/der wirklich vor Ort ist. Ein Bild oder eine Beschreibung sind zu wenig. Gerade Kinder lernen leicht durch Erfahrungen. Das heißt, sie sammeln Bezüge zu Orten, wenn sie genau dort etwas tun können: messen und zeichnen, spielen, hören oder indem sie diesen Ort verändern.

3. Perspektiven

Warum ist es wichtig, Orte zu erforschen? Weil sie uns beeinflussen und Teil des Lebens sind. Wenn Maria Montessori meinte, dass der Raum der dritte Pädagoge sei, dann bedeutet das für eine Stadt/eine Gemeinde, dass Menschen gerade auf den Plätzen und in den Straßen zu den BewohnerInnen ihrer Orte heranwachsen.
Zum anderen sollen die stetigen Veränderungen der Orte von allen mit beeinflusst werden können. Wer sich orientieren kann, wer eine räumliche Situation darstellen kann, wer Zusammenhänge sieht, wer weiß, was dort passiert – tut sich wesentlich leichter über all das nachzudenken und kann sich fundierter in Veränderungsprozesse einbringen. Daraus wächst eine Grundlage für die Entwicklung von Plätzen und Räumen.
Wahrnehmung hat vielen Facetten. Durch das bewusste Erforschen der Umgebung entsteht ein klareres Bild. Im Idealfall sind dann die Besonderheiten eines Ortes das Potenzial für seine Gestaltung.

Wahrnehmung

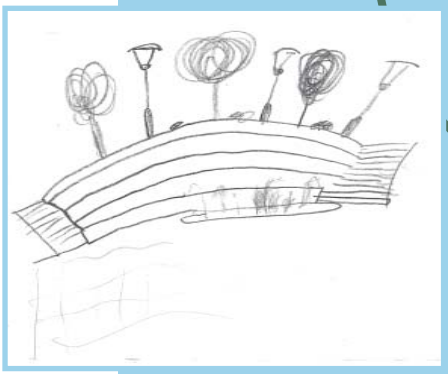
Wo bin ich?

Die folgenenden Übungen dienen dazu, genau zu sehen, zu hören, zu erfassen, ... kurz: sich auf einen Ort/Platz einzulassen. Wenn es dazu Geschichte und Geschichten gibt, die von der Pädagogin/dem Pädagogen erzählt werden können, ist es umso besser. In sehr vielen Gemeinden gibt es interessierte Menschen, die noch vieles wissen!
Die Plätze, Gebäude, Straßen, Betriebe, Denkmäler und … sind alle einmalig. Um sie zu erforschen, ist es nötig **hinaus** zu gehen. Das kann fast bei jedem Wind und Wetter - mit der passenden Kleidung - stattfinden.
Für die folgenden Übungen muss die Klasse also hinaus gehen, am besten auf einen wichtigen Platz. Es kann der Marktplatz oder Hauptplatz sein; oder sonst ein anderer Platz in der Nähe der Schule, auf dem sich die Klasse gefahrlos einige Zeit lang aufhalten kann.

Übung 1 benennen

Wie heißen der Platz und die hierher führenden Straßen? Wie sind sie zu ihren Namen gekommen?
Die erste Antwort lässt sich auf Straßenschildern finden! Namen erzählen von der Bestimmung und der Bedeutung des Platzes. Sie können aber auch an wichtige Personen erinnern.

Manche Plätze haben noch keinen Namen. Dann sollten sie nun einen bekommen!



Übung 2 messen

Wie kann der Platz gemessen werden? Die SchülerInnen könnten stoppen, wie viele Sekunden sie von einer Seite zur anderen brauchen.
Oder sie geben sich die Hände und zählen, wie viele Kinder es braucht um eine Kette über die Strecke zur anderen zu bilden.

Praktisch ist es, wenn die Kinder wissen, wie lange ihre Schritte sind. Mit Maßbändern wird dafür eine Entfernung von 10 Metern gemessen. Anfangs- und Endpunkte werden mit Straßenkreiden markiert. Nun geht jedes Kind diese Strecke in einer normalen Gangart ab und zählt dabei seine Schritte. (Fotos auf S. 10) Alle notieren ihre individuellen Ergebnisse in dem orangenen Feld am Arbeitsblatt (Seite 30). Anhand der kleinen Tabelle in der Mitte rechts kann nun schnell festgestellt werden, wie viele Zentimeter jeweils ein Schritt misst: Die eigene Zahl aus dem orangenen Feld in der linken Spalte suchen. Die Zahl im grünen Feld in der sellben Zeile gibt an, wie viele Zentimeter groß die Schritte sind. Da jede Schülerin und jeder Schüler verschieden große Schritte macht, kommt nicht bei allen die gleiche Länge heraus!
Natürlich ist es auch eine Möglichkeit, das Maßband zu verwenden.

Übung 3 zeichnen

3.1 Was ist ganz besonders an diesem Ort? Eines der Gebäude, ein Denkmal oder ein Ensemble wird von allen gezeichnet. Überlegen Sie mit den Kindern, was davon auf jeden Fall dargestellt werden soll. (Dabei steht nicht die perfekte Darstellung im Vordergrund, sondern dass alle genau schauen und versuchen, ihre Eindrücke zu Papier zu bringen und so einen persönlichen Bezug zu ihrer Umgebung bekommen.)
Darauf können Sie zum Beispiel bei einem Gebäude achten: der Boden, auf dem es steht - die Eingangstüre - wie viele Stockwerke es hat - ob das Dach zu sehen ist - welche Form es hat - woran seine Funktion zu erkennen ist. Welche Geschichte hat dieses Bauwerk? - Woran lässt sie sich erkennen? Welche Besonderheiten zeichnen es aus?

3.2 Wenn die Kinder zuvor schon geübt haben, Pläne zu zeichen, dann können sie nun vor Ort eine Skizze vom Grundriss des Platzes machen. Es hat sich bewährt, wenn zuerst einmal die Pädagogin/ der Pädagoge vorzeigt, wie diese Darstellung entstehen könnte: „Wie würde ein Vogel von oben her den Platz sehen?“ Wie müssen dann die Häuser von oben gezeichnet werden, wie bilden die Häuserfronten Linien, wie bleiben zwischen den Gebäude Straßen oder Plätze frei, wo stehen die markanten Gebäude oder Objekte?
Luftbilder oder der Ortsplan dienen dann dem Vergleich.

3.3 Frottagen anfertigen: ein leeres Blatt auf einen festen Untergrund legen und mit einem schräg gehaltenen Bleistift fest darüber reiben.

Wahrnehmung

Übung 4 spielen

Spielend sich den Platz aneignen: laufend oder hüpfend eine Runde drehen. Vielleicht kann ein Parcours für eine bestimmte Strecke festgelegt werden?
Können die Kinder pantomimisch über den Platz schwimmen? Oder eislaufen?

Auf gepflasterten Plätzen: Wie sieht es aus, wenn die SchülerInnen entsprechend der Dimension der Pflastersteine gehen? Oder so große Schritte machen wie die Erwachsenen?

Spiele wie Tempelhüpfen, Ziehe durch, Tiptop oder Stern zerreißt brauchen nicht viel Platz.

Je mehr Fahrzeuge unterwegs sind, umso eingeschränkter werden die SchülerInnen sein. Wie erleben die Kinder diese Aufteilung? Wo ist sie sinnvoll und wo nicht? Was müsste anders werden, damit der Platz für alle da sein könnte?

Warum sollen die Schülerinnen und Schüler gerade auf Plätzen spielen? Weil ihnen der Ort genauso gehört wie allen anderen. Ein weiterer Grund ist, dass das Spielen eine fröhliche Tätigkeit ist. Dabei entstehen positive Emotionen, die eine Verbindung zu dem Ort haben, an dem sie geweckt wurden. Wer solche Erinnerungen hat, geht auch ein bisschen achtsamer durch ihre/seine Umgebung.

Übung 5 aktiv sein

Kinder hinterlassen draußen manche Spuren:
Wenn sie zum Beispiel im Schulhof ...

+ ... mit Straßenkreiden am Boden malen
+ ... bunte Fäden befestigen: Für jedes Kind einen ca. 10 cm langen Baumwollfaden vorbereiten. Der Auftrag an die SchülerInnen ist, diesen Faden an passenden Punkten zu befestigen (nicht an privaten Gegenständen).
  Eventuell vorher schon das Binden von Knoten üben!
+ ... Blumenzwiebeln eingraben: passt besonders im Herbst

Interventionen im öffentlichen Raum sollten vorher mit der Gemeinde abgeklärt werden. Dann kann auch ein kurzer Beitrag in der Gemeindezeitung oder einem entsprechenden lokalen Medium alle schon vorab informieren. Solche Aktionen können in Zusammenhang mit der Jahreszeit, mit historischen oder sozialen Themen stehen. Zum Beispiel ...

+ im Fasching im Werkunterricht Luftmaschenschnüre anfertigen, die um Bänke gewickelt werden.
+ wetterfeste Plakate für ein Wartehäuschen in der Nähe gestalten

Immer muss den SchülerInnen vorher klar sein, dass alles, was sie gemacht haben, von anderen wieder entfernt oder zerstört werden kann!

Übung 6 hören und riechen

Mit geschlossenen Augen für eine halbe Minute lang auf jedes Geräusch und die Gerüche eines Ortes achten.

Übung 7 reflektieren

Wieder zurück in der Klasse schreiben die SchülerInnen einen kurzen Text über den besuchten Platz. Für ein „Elfchen" müssen nach genauen Angaben nur wenige Worte geschrieben werden:
In die 1. Zeile kommt ein Eigenschaftswort für den Platz.
In die 2. Zeile zwei Wörter über das, was das Kind dort erlebt hat.
Dann in der 3. Zeile drei Wörter die beschreiben, was ist dort besonders ist.
Für die 4. Zeile sind vier Wörter vorgesehen. Es soll ein kleiner Satz sein, der mit „ich" beginnt, und etwas beschreibt, was das Kind auf dem Platz erlebt hat.
In die letzte Zeile kommt nur noch ein Schlusswort, das eine kleine Zusammenfassung darstellen kann.

groß
draußen gelernt
Vögel, Autos, Himmel
Ich habe viel gelernt.
Ich habe soooooo viel gehört..

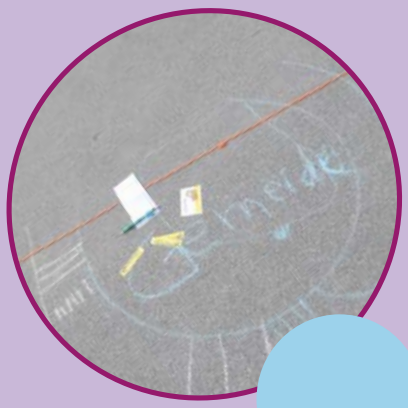
schön
Bilder gezeichnet
Telefonzelle, Postkasten, Bank
ein ganz besonderer Ausblick
toll

Materialien

- jedes Kind nimmt einen Bleistift mit
- Arbeitsblätter (Seite 30) Erklärung auf S. 11 oben
- eventuell zusätzliche leere Blätter
- Luftbild des Platzes, der untersucht wird
- ein Klemmbrett oder eine andere feste Unterlage für jedes Kind
- Maßband
- Straßenkreiden
- Kompass
- ein Handy mit Stoppuhr
- Baumwollfäden, Blumenzwiebeln, ...
- Vorlage für Elfchen (Seite 31)

Das Thema Wirtschaft ist wirklich komplex. Es betrifft nicht nur anschauliche Dinge wie zum Beispiel die Güter, die hergestellt und erworben werden, sondern es hat auch viele ungreifbare Komponenten: Die Wirtschaft wird von einer Vielzahl an Regeln bestimmt, die immer wieder von den Handelnden neu definiert werden.
Sie ist ein Geflecht, das sich über die ganze Erde zieht, in das die örtlichen Strukturen und Rohstoffe, die Gegebenheiten und nicht zuletzt die Menschen aller Regionen eingewoben sind. Jede Gesellschaft legt ein Wertesystem fest, das definiert wie gerecht oder ungerecht ihre Bedingungen sein dürfen.

Auch die Kinder nehmen an diesem System teil.



Wirtschaft

Wirtschaft

Regina Atzwanger

Impuls

1. Einleitung

Die Wirtschaft hat immer auch geografische Aspekte: Wo gehandelt, gewohnt und gearbeitet wird, das hat Auswirkungen auf die Mobilität, auf Wirtschaftsweisen, auf die Umwelt und auf individuelle Lebensweisen. Es ist ein komplexes Thema, das gerade in einer Konsumgesellschaft Bedeutung hat.
Durch die Wirtschaft sollen die Bedürfnisse der Menschen gestillt werden. Das steckt schon im Wort selbst, denn es wird vom *Wirt* als einem *Gastgeber* und *bewirten* im Sinne von *(ein-)schenken* abgeleitet. Bedürfnisse bestehen nicht nur in der Erfüllung von Konsumwünschen. Auch Sicherheit, Einkommen, Erholung oder die Kommunikation mit anderen sind elementare Bedürfnisse.

Durch die Wirtschaft entstehen Arbeitsplätze. Im Bestreben, besser zu produzieren, verändern sich Bedingungen im technischen und im sozialen Bereich. Jeder Betrieb, jede kleine oder größere Einheit arbeitet individuell. Die Voraussetzungen werden auch durch die regionalen Gegebenheiten und Besonderheiten geprägt.

Damit die Wirtschaft funktionieren kann, braucht es wenigstens Dreierlei:
+ Menschen, die etwas geben oder herstellen
+ Menschen, die konsumieren oder bedient werden
+ eine gerechte Abwicklung und Verteilung dieses Austausches.

Die Teilnehmenden wechseln immer wieder ihre Rollen.

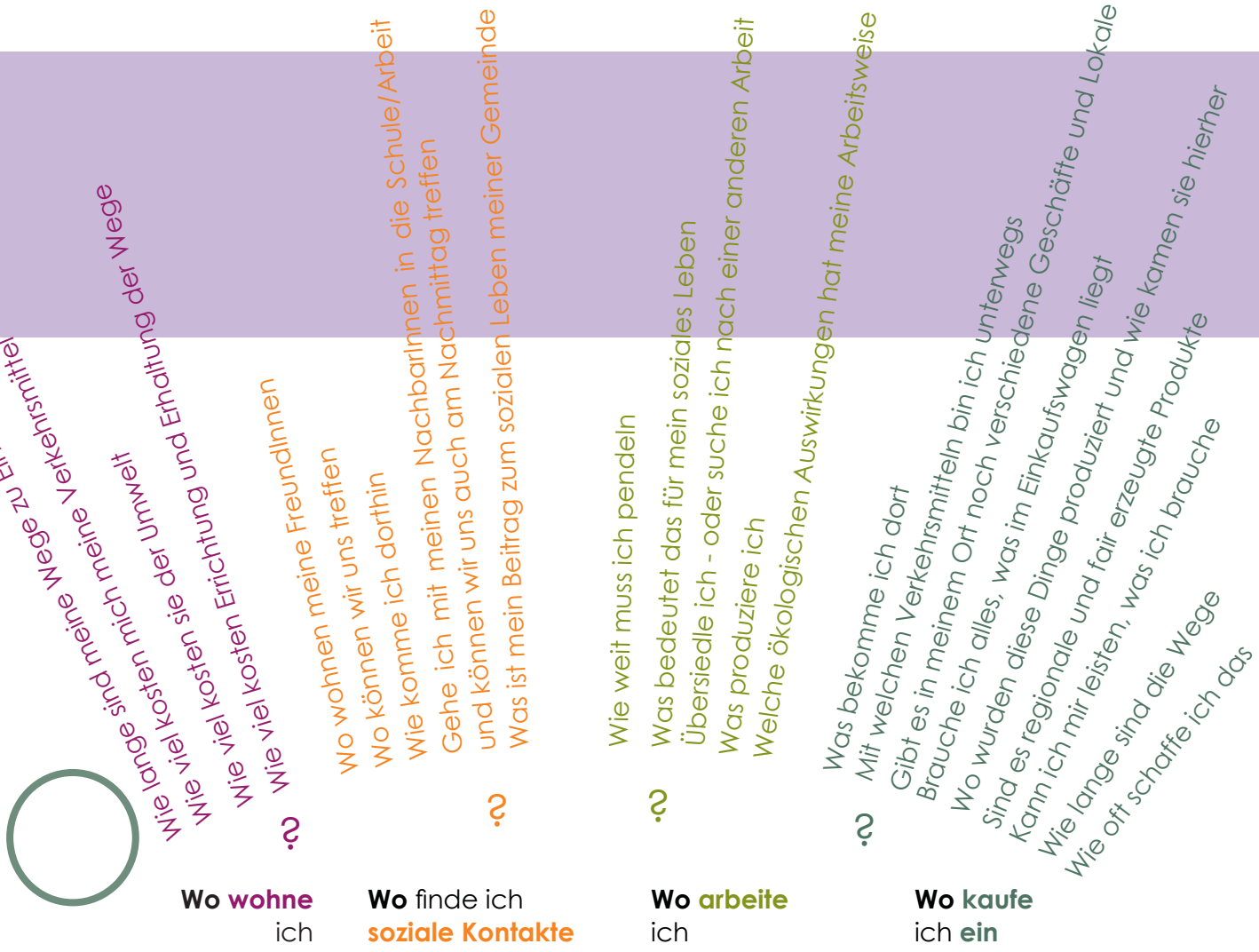
Der Ausgleich des Gebens und Nehmens findet heute oft über Geld als Zahlungsmittel statt. Damit ist eine Bewertung verbunden.
Die meisten Arbeitsstunden in der Wirtschaft werden jedoch in Bereichen erbracht, die ohne dieses Zahlungsmittel auskommen: beispielsweise in Haushalten (Kinderbetreuung und Pflege) oder für ehrenamtliche Dienste. Ihren Wert bestimmen gesellschaftliche Übereinkommen.

Wirtschaft ist von unterschiedlichen Interessen geleitet, die leicht zu Konflikten führen können. Eine Gesellschaft muss sich besonders um jene kümmern, die zu kurz kommen und um die, die sich nicht wehren können. Die Behörden sind als Konfliktmanagerinnen gefordert.

2. Ausgangslage

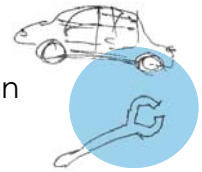
Die Wirtschaft ist ein System, das auf Nachfragen, Angebote und Interventionen reagiert. Es umfasst praktisch alles, was auf der Erde lebt und ist. So reichen ihre Verflechtungen auch überall hin. Nicht immer ist es leicht, die Zusammenhänge zu verstehen.

Abgesehen vom persönlichen Potential spielen in einem Wirtschaftssystem auch **räumliche** Faktoren bedeutende Rollen, wie zum Beispiel:



Wenn es **Probleme** gibt (vom Arbeitsplatzverlust über das Fehlen konsumfreier Zonen als Treffpunkte bis zur Zerstörung der regionalen Infrastruktur), kann das meist nicht eine Behörde alleine regeln. Einen unschätzbaren Vorteil haben Gemeinden, in denen sich auch BürgerInnen an der Suche nach Lösungen beteiligen. Wesentlich ist, dass sich die Beteiligten aktiv einsetzen; dass sie individuelle, passende Lösungen verfolgen.

3. Perspektiven



Kinder sind in Österreich im Wirtschaftsleben eher Empfangende. Einfluss nehmen sie vor allem mit ihrem Taschengeld und durch ihre Wünsche.

Als die Erwachsenen von morgen sollen sie die Zusammenhänge kennen und nach ihren Möglichkeiten auch sinnvoll beeinflussen. Die Grundlage dafür ist eine zukunftsfähige Wertebildung.
Die SchülerInnen sollen ermutigt werden, sich über die Zusammenhänge in der Wirtschaft zu informieren und ihnen nachzuforschen. Sie sollten erfahren und reflektieren, dass eine gerechte Aufteilung der Wirtschaftsgüter für alle befriedigender ist, als eine unfaire und rücksichtslose Vorgehensweise. Nicht zuletzt braucht es das Wissen, dass nicht nur Menschen Teil des Wirtschaftskreislaufes sind, sondern auch die Natur mit eingebunden ist: Pflanzen und Tiere werden bewirtschaftet, der Boden wird als Untergrund für Gebäude und Verkehrswege verwendet, er dient für die Entnahme von Rohstoffen oder als Abfalllager. Wir Menschen sind verantwortlich, dass die Umwelt achtsam behandelt wird und - wo möglich - gar nicht in Mitleidenschaft gezogen wird.

Wirtschaft

Das GemeindeSpiel

In einer Gemeinde gibt es viele verschiedenen Funktionen und Beteiligte. Sie haben verschiedene Aufgaben und können Unterschiedliches anbieten. Für das Leben der Gemeinde ist es wichtig, dass sie alle ihre Fähigkeiten, ihre Dienste und ihr Können anbieten. Genauso wichtig ist es aber auch, dass jedeR die Angebote annehmen (kann). Denn schließlich haben auch alle Bedürfnisse: sie müssen essen, brauchen Dienstleistungen, wollen ihre Freizeit sinnvoll nützen, die Kinder sollen in die Schule gehen, … Daraus entsteht ein unverwechselbares Gefüge – eine Gemeinde![1]

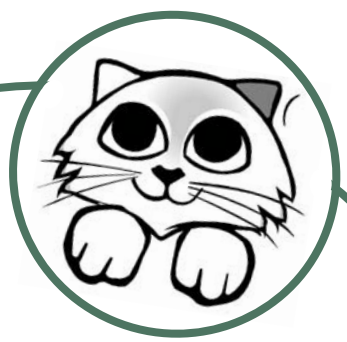
[1] Bezüge im Lehrplan:
Die Wirklichkeit modellhaft darstellen, Skizzen und Pläne selbst herstellen und zur Orientierung nützen, Verständnis für Zusammenhänge anbahnen (z.B. Landschaft, Siedlung, Wirtschaft), ...
... in Verschränkung mit Zielen des Erfahrungsbereiches Wirtschaft.

Vorbereitung: Vor dem ersten Spielen die Vorlagen ausdrucken, nach eigenem Gutdünken vervollständigen. Dann laminieren. (Draußen kann es feucht und schmutzig sein; manche Kinder halten die Karten beim Herumlaufen recht fest in der Hand.)
Pro Beruf/Angebot gibt es jeweils 7 Kärtchen:
+ eine größere Karte, auf der die Bezeichnung des Berufs/Angebotes gut zu lesen ist und mit der die SchülerInnen im Spiel ihren Standort markieren können.
+ 6 kleine Kärtchen auf denen die jeweiligen Dienst- und Sachleistungen stehen. Mit diesen Kärtchen wird während des Spieles gehandelt.

Diese 7 zusammengehörigen Karten mit einem Gummiringerl bündeln (kleine Taschen nähen?)
Die Katzeneuros ebenfalls ausdrucken, ausschneiden und in eine kleine Dose geben.

Dauer: ca. eine Schulstunde

Ort:
+ für's Erklären einen ruhigen Ort wählen (z.B. noch in der Klasse)
+ Die Durchführung soll auf einem Platz stattfinden, an dem es auch ein bisschen lauter sein darf, auf dem jedes Kind einen eigenen Bereich markieren kann und auf dem es dann noch Bewegungsfreiheit hat.



Ablauf:

1. Vorstellen der beteiligten Rollen und des Zieles des Spieles: Aufgabe der Kinder ist es, die eigenen Dienst- und Sachleistungen (= die eigenen sechs kleinen Kärtchen) zu verkaufen und sechs verschiedene Kärtchen von anderen Kindern zu erwerben.

2. Die Kinder überlegen sich, wer welche Rolle übernehmen möchte.

3. Hinausgehen (oder in den Turnsaal). Dort die Spielkarten und das Geld austeilen (Wenn ein Kind die Bank übernimmt, kann es die Auszahlung der Katzeneuros durchführen):
   Jedes Kind bekommt einen Euro und ein Kartenset. Außerdem eine Straßenkreide oder was sonst benötigt wird, um den eigenen Platz markieren zu können.
   → Wenn die vertiefende Übung 4 „Wohin fließen die Waren?“ gewählt wird, dann nun die dafür notwendigen Tabellen austeilen.

4. Jedes Kind kennzeichnet seinen Standort mit Kreide, durch Fußstapfen im Schnee, mit einem Reifen ... *

5. Dann beginnt der Handel. Die Regel lautet, dass jedes Angebot (= eines der sechs kleinen Kärtchen) einen Euro wert ist. Manche Kinder bemerken, dass sie besser gemeinsam mit anderen arbeitsteilig spielen können; andere brauchen etwas Unterstützung, damit sie nicht bloß warten, dass jemand auf sie zukommt; wieder andere denken, dass es genügt, wenn sie möglichst viel Geld horten und vergessen, dass sie ja auch wieder Angebotskärtchen anderer SchülerInnen brauchen.

6. Das Spiel endet, wenn jedes Kind sechs verschiedene Kärtchen von anderen Berufen und AnbieterInnen bekommen konnte.
   Bei manchen Klassen schaffen das alle Kinder; bei anderen ist es notwendig, gegen Ende der Zeit alle zusammenzurufen und gemeinsam an der Verteilung zu arbeiten: Dazu hilft es, die Kinder herauszufinden, die NICHT genau sechs verschiedene Kärtchen haben. Diese sollen dann den Austausch herstellen. Dazu ist es unter Umständen nötig, etwas großzügiger zu sein, denn manche Kinder haben zwar kaum noch Kärtchen, aber auch kein Geld mehr.

* Es reichen Standorte, die ca. 50 x 50 cm groß sind. Manche Kinder neigen dazu, diese Phase kreativ auszudehnen.

Gerne können Sie die Autorin kontaktieren, wenn es noch Fragen zum Ablauf gibt!
Die Email-Adresse finden Sie auf Seite 2

Vertiefungen für das GemeindeSpiel

Übung 1 Was ist gerecht?

Im Wirtschaftssystem sind die Voraussetzungen ungleich. Weltweit besitzen die 20% der reichsten Menschen ca. 95% des Vermögens, während der ärmeren Hälfte 1% gehört [1]. In Österreich ist der Unterschied ein wenig geringer: Hier besitzen ca. 20% Bevölkerung 80% des gesamten Vermögens; während die ärmere Häfte der ÖsterreicherInnen insgesamt nur über 2,2 % verfügt[2].
Um dieses Gefälle im Spiel zu berücksichtigen kann als eine erste Phase eine zusätzliche Regel eingeführt werden: Jedes 5. Kind bekommt beim Austeilen 5 Katzeneuros, die dazwischen leider keinen. Nach kurzer Zeit sollten mit den Kindern folgende Fragen besprochen werden: Wie entwickelt sich das Spiel unter dieser Voraussetzung? Warum? Wie könnte es besser laufen? Die SchülerInnen erkennen selbst, dass das Wirtschaften am besten mit einer gerechten Aufteilung funktioniert.
Zum besseren Sichtbarmachen kann jedem fünften Kind beim Austeilen des Spielgeldes ein roter Wollfaden locker um das Handgelenk gebunden werden. Wenn dann nach wenigen Minuten alle zusammengerufen werden um die Lage zu besprechen zeigt sich, dass es genau die gekennzeichneten Kinder sind, die vom ungerechten System profitieren konnten.

[1] Österreichische Nationalbank: Fakten zur Vermögensverteilung in Österreich. 2012, S. 261

[2] Vermögen in Österreich, Bericht zum Forschungsprojekt „Reichtum im Wandel", Johannes Kepler Universität Linz, https://media.arbeiterkammer.at/PDF/Vermoegen_in_Oesterreich.pdf Seite 28 f.

Übung 2 Was bewirken unterschiedliche Standorte?

Kinder, die gegen Ende des Spieles schon fertig sind, werden beauftragt Straßen zwischen den Standorten zu zeichnen (- falls die SchülerInnen nicht schon während des Zeichnens und Spielens solche Wege festgelegt haben). Wenn dann jener Teil des Spieles beendet ist, in dem gehandelt wurde, soll erprobt werden, wie sich die unterschiedlich langen Wege auswirken. Dazu gehen alle auf ihre jeweiligen Standorte. Dann nennt die Lehrerin/der Lehrer einen zentral liegenden Bestandteil der Gemeinde. Nun sollen die Kinder - auf den gemalten/ausgetretenen Wegen! - dort hin gehen. Das kann ein-, zweimal mit noch anderen Zielen wiederholt werden. Wer ist schnell an den Zielen? Wer braucht länger? Wer immer wieder bei den letzten war, hat deshalb Nachteile: Diese Kinder müssen früher aufstehen, um in die Schule zu kommen und sind erst später zum Mittagessen wieder zu Hause. Die Firmen, die zu spät kommen, verkaufen nicht mehr und die Kosten für die Anreise sind höher.
Deshalb sollte überlegt werden, welche Alternativen es gibt: Näher in den Ort ziehen, Lücken füllen, bei jemand anders einziehen. Dann gibt es noch einen Durchgang um festzustellen, ob nun alle kurze Wege haben.

Übung 3 Was ist der Plan?

Nach dem Spiel wird eine kleine Stadt gelegt. Dazu werden die großen Karten auf einem Bogen Packpapier so angeordnet, dass alle allgemein wichtigen Funktionen im Zentrum und die anderen in einer sinnvollen Beziehung zu ihnen liegen. Wenn jedes Kind die „eigene" Karte legen darf, entsteht ein Verhandlungsprozess, bei dem Vor- und Nachteile von Vorschlägen besprochen werden können. Fehlende Einrichtungen lassen sich durch zusätzliche Karten ergänzen.
Immer sollte das Ergebnis eine kompakte Siedlung mit kurzen Wegen sein.
Anschließend können die Karten mit einem Stift umspurt und die Bezeichnungen auf den Plan eingetragen werden.

Übung 4 Wohin fließen die Waren?

Die Kinder führen einen Forschungsauftrag durch, der zeigt, dass es Handelswege gibt. In diesem Fall die dafür vorgesehene Tabelle vor Beginn des Spieles austeilen. Jedes Kind braucht dann während des Durchganges auch einen Schreibstift, da bei der Abgabe der Angebote immer gleich in der ersten Spalte notiert werden muss, wem das Kärtchen gegeben wurde. Am Ende des Spieles schreiben die SchülerInnen in die zweite Spalte, von wem sie ihre Kärtchen zurückbekommen. Wie viele Übereinstimmungen gibt es?

Übung 5 Wie funktioniert die Wirtschaft?

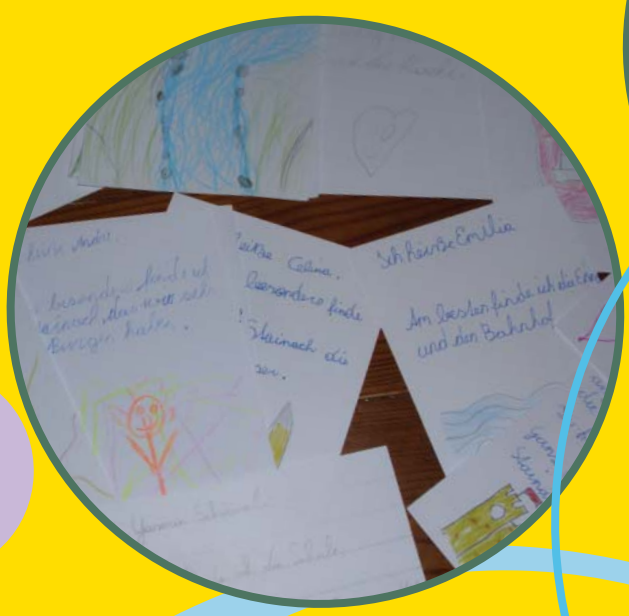
Die Kinder schreiben anschließend an das Spiel eine Zeitungsreportage, um das Erlebte zu reflektieren.

Materialien

- SpielKarten: pro Beruf/Angebot eine große Karte, die den Standort markiert, und 6 kleine Kärtchen, mit denen gehandelt werden kann. Einige Beispiele im Anhang, ab Seite 32, die vollständigen Karten und KatzenEuros als Download: www.ubz-stmk/gemeindespiel
- SpielGeld: 1 KatzenEuro pro Kind
- Straßenkreiden, Reifen, Schnee oder anderes Material, damit die Kinder ihre eigene Plätze markieren können.

Vertiefungen

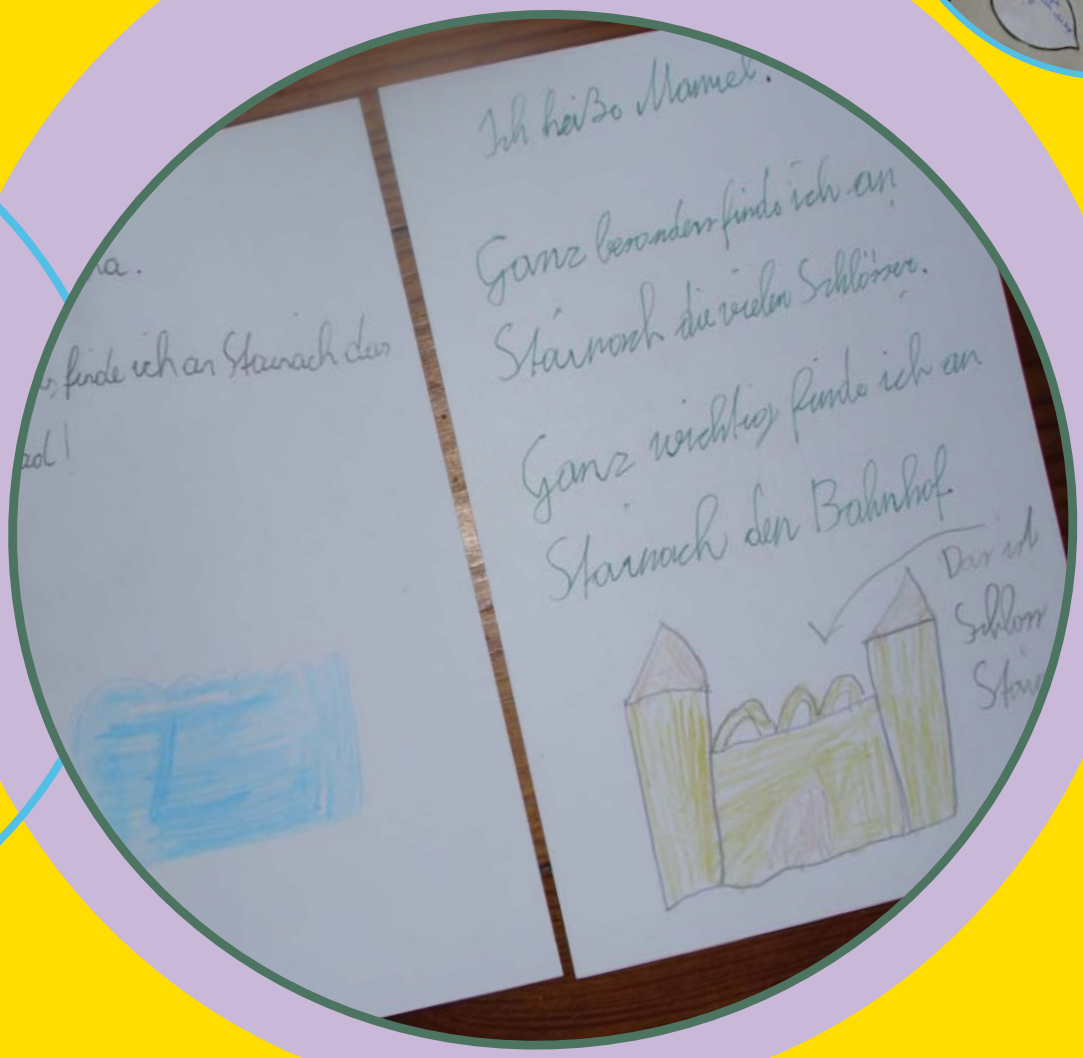
- rote Wolle
- ein Bogen Packpapier für das Auflegen der Karten
- Forschungsauftrag - Tabelle, Vorlage „Zeitungsbericht" Seite 34 und 35



Wer bin ich? Was ist mir wichtig?
Was macht es eigentlich aus, wo ich lebe?

Was ist in meinem Ort wichtig?
... oder besonders? ... oder prägend?

Und was haben diese beiden Dinge
miteinander zu tun?


Ich heiße Mamet.
Ganz besonders finde ich an
Starnach die vielen Schlösser.
Ganz wichtig finde ich an
Starnach den Bahnhof.

Identität

Identität

Regina Atzwanger

Impuls

1. Einleitung

Das, was eine Person von allen anderen unterscheidet und sie unverwechselbar beschreibt - das macht ihre Identität aus. Diese Identität entwickelt sich im Lauf des Lebens in einem Wechselspiel von „Dazugehören" und „Abgrenzen". Dieser Vorgang findet im individuellen Umfeld, in dem Lebensraum, in dem sich jemand bewegt statt. Für die Entwicklung der Persönlichkeit ist eine Umgebung also notwendig und identitätsstiftend.
Die Auseinandersetzung beginnt im familiären Beziehungsnetz, in dem ein Kind aufwächst. Je größer und selbständiger es wird, um so direkter gewinnen aber auch andere Bereiche des Umfeldes an Bedeutung: Dazu zählt dann unter anderem auch die natürliche und die gebaute Umgebung, in der sich ein Mensch bewegt, wo er spielt, lernt und erlebt. Die persönliche Entwicklung der Identität ist deshalb immer mit konkreten Orten verbunden und von ihnen mitgeprägt.

2. Ausgangslage

Individuell

Manche Orte können ein Leben lang **Bezugspunkte** sein: Der Geburtsort, Orte der Kindheit, Ferienorte, Plätze, an denen wichtige persönliche Begebenheiten stattgefunden haben. Oder auch Orte, Landschaften, Räume, die wegen einer Besonderheit im Gedächtnis geblieben sind. Sie sind Teil der Handlungen und dann der Erinnerungen - und dadurch Teil der Geschichte eines Menschen. Daraus entstehen - meist unbewusst - Landkarten im Kopf, die auch noch zusätzliche Informationen enthalten können; wie zum Beispiel Bilder, Farben, Gerüche, Emotionen oder die Verbindungen der Orte untereinander.

Der Lebensort beeinflusst die **Gestaltung** der Lebensführung. Wo ich wohne - das hat Auswirkungen auf die **alltäglichen Abläufe** (Welche Qualitäten haben meine Wege, wo sind meine FreundInnen ...?) und auch darauf, wie ich **nachhaltig leben** kann (Brauche ich täglich ein Auto um zur Arbeit zu kommen, kann ich in der Nähe einkaufen .. ?) oder wie **Partizipation** stattfindet (Gibt es vor Ort Leute in der Partei, die ich unterstützen will, die mein Engagement schätzen, finden hier partizipative Planungsprozesse statt ...?).

Gesellschaft

Das Leben in einer Gesellschaft ist an Voraussetzungen gebunden, die den Lebensstil und die Möglichkeiten aller Mitglieder beeinflussen. Diese betreffen auch räumliche Faktoren. So waren große Teile der Bevölkerung in Europa über Jahrhunderte bis ins 19., teilweise auch bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts durch wirtschaftliche Abhängigkeiten an ihren Heimatort gebunden. Lange konnten die meisten Bedürfnisse der Menschen nur unter den Voraussetzungen der wirtschaftlichen, technischen und sozialen Möglichkeiten vor Ort erfüllt werden. Aus ihnen entwickelten sich langlebige kulturelle Traditionen - auch baulicher Art.
Diese **regionalen** und **zeitbedingten** Prägungen lassen sich auch heute noch in den Orts- und Stadtbildern erkennen, von Kundigen ablesen:

+ Das kann **Baustile** betreffen, die Auskunft über Entstehungszeiten und den kulturellen Kontext von Gebäuden geben.
+ Oder es betrifft den **Standort** eines Gebäudes:
  - Rücksicht auf die anderen: Brand-gefährliche Handwerksbetriebe mussten möglichst weit

weg von den anderen Holzhäusern platziert werden. Später wurden die Häuser dann in massiver Bauweise errichtet, die Betriebsgebäude blieben aber an ihrer ursprünglichen Stelle.
- Gesellschaftliche Normen bestimmten Bauplätze: Zum Beispiel durften evangelische Kirchen lange nicht an den Straßen, sondern erst hinter einem Garten gebaut werden. Deshalb stehen sie heute nicht an der Hauptstraße, sondern abseits.
- Technische Erfindungen: Wer die mechanische Wasserkraft nutzen wollte, musste an einem Bach oder Fluss bauen - zum Beispiel Mühlen, Hämmer oder Drahtziehereien.

+ Die geschichtlichen Voraussetzungen können die **Anordnung des ganzen Ortes** betreffen, der sich etwa aus einem Straßen-, Anger- oder Haufendorf entwickelt hat.

So beeinflussten örtliche Gegebenheiten in der Vergangenheit einen großen Teil der kulturellen Leistungen: **Handelswege** → die Entstehung von Orten. **Klima und Landschaftsmerkmale** → die Wirtschaft. **Vorhandene Baumaterialien** → die Architektur. **Vorhandene Gebäude** → die weitere Raumbildung …

Heute hat sich vieles durch Medien und Technik an überregionale Strömungen und Gebräuche verändert und angepasst, trotzdem bleiben Fakten wie geografische Voraussetzungen und räumliche Gestaltungen bestehen. Nicht nur sie führen regionale Eigenheiten weiter - für viele Menschen stellen die alten Traditionen einen unverzichtbaren Bestandteil ihrer Identität dar.

Die identitätsstiftenden Eigenheiten der Orte und Landschaften wurden auch als Werbewerte erkannt und sind heute für viele Gemeinden notwendig, um ein eigenes Profil zu gewinnen und um sich im Wettbewerb um Zuziehende und im Tourismus in der Konkurrenz der Standorte zu behaupten. Diese Vermarktung entwickelt ambivalente Wirkungen. Einerseits stärkt sie Traditionen (vom wieder modern gewordenen Tragen der Tracht bis zum Einsatz traditioneller Baumaterialien), andererseits verhindert die Pflege von Klischees aktuelle Auseinandersetzungen.

3. Perspektiven

Die regionale Kultur ist ein Ausgangspunkt für das eigene Empfinden - oder sie wird zum Reibebaum. Das wird besonders deutlich, wenn neue Anforderungen auftauchen: Sie können nicht auf einer tabula rasa (wie auf einer leeren Fläche) bearbeitet werden. Raumplanung, Stadtplanung sowie die Planung von einzelnen Gebäuden sollten auf die regionale Identität Bezug nehmen, damit Neuplanungen passen.

Auf unterschiedliche Weise kann jede und jeder den eigenen Lebensort mitgestalten:
+ zum Beispiel wird der Konsum regionaler Produkte Auswirkungen auf die regionale Wirtschaft haben, auf Bauweisen oder soziologische Entwicklungen.
+ Mitwirkung am gesellschaftlichen und politischen Leben. Die Beteiligung kann in gewohnten Formen passieren (Parteien, Gemeinderat, Vereine, …) oder sie gestaltet in neuen Formen den öffentlichen Raum mit, wie z.B. beim Guerilla-Gardening (öffentliche Grünflächen werden gegärtnert) oder Yarn Bombing (Gehäkeltes wird für bestimmte Orte hergestellt und dort platziert).
Auch heute können sich strukturelle Voraussetzungen ändern - zum Beispiel durch eine Gemeindezusammenlegung, Betriebe wandern ab oder ein Flüchtlingshaus wird eröffnet. Es liegt nicht zuletzt auch an den Bürgerinnen und Bürgern, wie sie solche Veränderungen positiv bewältigen.

Identität

Übung 1 Wo bin ich daheim?

Eine Übung die zeigt, was uns beim Thema „Daheim-Sein“ verbindet. Sie dient auch als eine Einführung in das Thema.

Die Kinder sitzen im Sesselkreis. Im ersten Schritt wird in die Mitte ein Modellhaus gestellt. (Falls nicht vorhanden: Das Bild eines Wohnhauses hinlegen.)
Nun kommt die erste Frage: „Was ist für mich das Wichtigste, damit ich hier, wo ich wohne, daheim sein kann?“ Die Pädagogin / der Pädagoge nimmt nun ein Wollknäuel, behält den Anfang des Fadens in der Hand und wirft die Wolle einem Kind zu. Solang es diese in der Hand hält, darf es seine Antwort auf die Frage geben. Dann hält es den gespannten Faden mit einer Hand fest und wirft mit der anderen das Knäuel weiter. Nun ist das Kind an der Reihe, das die Wolle bekommen hat. JedeR SchülerIn kommt einmal dran. Dabei entsteht ein **Netz**, das die Kinder verbindet.

Nun geht es um den ganzen Ort: Es werden weitere Häuser in der Mitte dazugestellt (bzw. falls nicht vorhanden: Bild eines Ortes - am besten des Schulortes - hinlegen).
Beim **Zurückgeben und Aufwickeln** sind die Kinder eingeladen zu überlegen „Was im Ort brauchen alle? Was ist für alle wichtig?“ Wieder darf sprechen, wer gerade das Knäuel hält und danach wird es zurückgeworfen und immer etwas mehr aufgewickelt. Die Antworten notieren und Gemeinsamkeiten festhalten.

Bei der Beantwortung der Fragen gibt es kein „Falsch“ oder „Richtig“. Verschiedene Aspekte kommen in den Antworten zur Sprache und können nachgefragt werden: soziale Einbindung, materielle Versorgung, persönliche Vorlieben, das Eingebunden-Sein in eine Umwelt, die aus dem Ort und der Natur besteht.

Übung 2 Mein Ort - und wie wir in Zukunft leben wollen

Diese Übung kann die vorige vertiefen. Nun geht es aber nicht nur um die Frage, was es alles braucht, um gut wohnen und leben zu können und wozu die Kinder in ihrem Ort eine besondere Beziehung haben. Darüber hinaus sollen sie auch nachdenken, was sie selbst dazu beitragen können, damit es allen gut[3] geht. Dabei geht es nicht um den privaten, persönichen Bereich, sondern um die ganzen Stadt, den Stadtteil, den Ort und seine Umgebung.

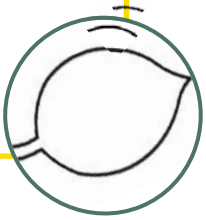
1. Jedes Kind bekommt ein Arbeitsblatt mit der Darstellung eines Baumes. Leere Zeilen in den Sprechblasen laden ein, zu schreiben:

+ Wurzeln: Was brauche ich zum Leben? Was macht mein Zuhause (mein Daheim) aus?
+ Stamm: Was ist an unserem Ort besonders? Was gefällt mir, worauf bin ich stolz?
+ Krone: Was könnte ich für das Zusammenleben im Ort tun?

[3] Der Begriff “Gutes Leben” kommt aus der Sozialethik und meint: ausreichende, gerechte Lebensgrundlagen für alle, in einer friedlichen, sozialen und nachhaltigen Gesellschaft, dass Gestaltungsmög-möglichkeiten und Freiräume bestehen.

2. Danach arbeiten die SchülerInnen in Teamarbeit - immer zu dritt. Sie nehmen dazu ihr Arbeitsblatt mit in die Gruppe und besprechen die folgenden Fragen, die die LehrerIn/der Lehrer auf die Tafel geschrieben hat:

+ Welche gleichen Antworten haben wir?
+ Was wird in Zukunft wichtig sein, damit alle, die hier wohnen, gut leben können?
+ Was können wir dazu beitragen? * (Anregungungen dafür auf der nächsten Seite!)



Jede Gruppe bekommt drei der kopierten Blätter, auf denen sie ihre Ergebnisse festhalten kann.

3. Im Sesselkreis - alle :
Wer zuerst fertig ist, könnte den skizzierten Baum bunt malen. Manches kann auch schon beschriftet werden: Der Name unserer Gemeinde/des Ortes, die Klasse.
Sind alle fertig, setzen sich die SchülerInnen im Kreis zusammen. Im Wurzelbereich des Baumes können nun noch die Herkunftsorte der Kinder aufgeschrieben werden.
Dann werden alle Blätter vorgelesen und auf den gemeinsamen Baum geklebt.

Materialien

- Modellhäuser oder zwei Bilder: ein Wohnhaus und der Schulort
- Wollknäuel mit dicker Wolle
- Arbeitsblatt (Seite 36)
- Blätter für den gemeinsamen Baum (Übung 2, Schritt 2), Vorlage auf Seite 37
- Skizze eines Baumes auf einem Packpapier (entsprechend dem Foto)

Identität

* Was können Kinder beitragen, damit alle, die im Ort wohnen gut leben können? Zum Beispiel:
  + Soziales: mit den anderen reden, grüßen.
    Wo möglich am Kinderparlament teilnehmen
  + Mobilität: öffentlichen Verkehrsmittel benutzen oder radeln
  + Im Ort zuhause sein: FreundInnen besuchen, einkaufen, spielen
  + Über die eigenen Wünsche nachdenken:
    Wo und wie will ich wohnen, wenn ich groß bin?
    Wie mache ich das mit Rücksicht auf die Umwelt?
  + Die Geschichte nicht vergessen:
    Eltern, Großeltern, Bekannte fragen, wie es früher war

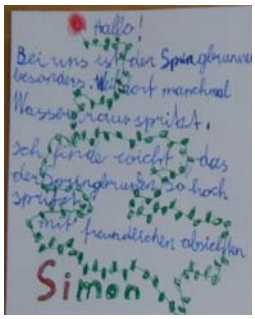
Übung 3 Stille Post

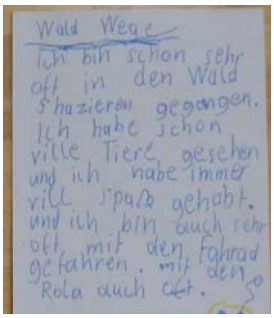
Diese Übung bietet eine kreative Auseinandersetzung mit dem eigenen Ort. Die Ausgangsfrage lautet: Wie sehen wichtige Orte unserer Gemeinde aus? Und was ist bei uns besonders?
Nachdem sich die Klasse auf so viele Sujets geeinigt hat, wie Kinder da sind, werden die Motive aufgeteilt. JedeR SchülerIn bekommt nun eine leere Postkarte, die auf einer Seite mit dem zugeteilten Sujet bemalt wird. Auf der anderen Seite kann das Gemalte kurz erklärt werden und der eigene Name dazugeschrieben werden.

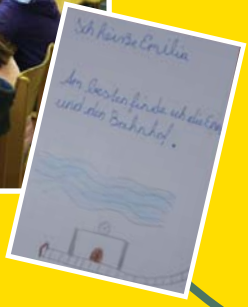
Bei der Sammlung hat es sich bewährt, darauf zu achten, dass die vorgeschlagenen wichtigen und besonderen Bestandteile des Ortes aus v**erschiedenen Bereichen** stammen:

Öffentliches	Schule, Rathaus/Gemeindeamt, Polizei, Sportanlage, Altenheim, Post, ...
Kultur	Kirche, Kunstobjekt, Brunnen, Museum, Saisonales wie z.B. der Maibaum, ...
Wirtschaft	Handwerks-, Industrie- oder Dienstleistungsbetrieb, Geschäft, Gasthaus, ...
Soziales	einander helfen können: Rotes Kreuz, Feuerwehr, Sitzbänke und Spielplatz…
Geschichte	Denkmal, altes Gebäude, Straßenname, der von der Geschichte erzählt, ...
Mobilität	Bahnhof und andere Haltestellen, Brücke, Zone für FußgängerInnen, ...
Natur	Park, besonderer Baum, Wasser (natürliches Gewässer oder Brunnen), Tiere, ...
Besonderes	ein Platz, ein Wahrzeichen, etwas Schönes, Seltenes, Auffalllendes, ...

Die so gestalteten Karten können nun nach Hause geschickt werden. Besonders nett ist es aber auch, die Karten an die Kinder einer anderen Volksschule in der Gemeinde / in einer benachbarten Gemeinde zu senden.







Übung 4 gemeinsam wandern

Das Augenmerk liegt in dieser Übung darauf, dass nicht Erwachsene berichten, sondern dass die **Kinder** zweier verschiedener Schulen einander - aus ihrer Perspektive und mit ihrer eigenen Sprache - zeigen und erklären, was in ihrem Ort/Stadtteil bedeutsam ist.

Im ersten Schritt verständigen sich die LehrerInnen von zwei Klassen, dass sie dieses Projekt durchführen wollen.
Eine Möglichkeit ist es, wenn Klasse A zu Klasse B fährt und dann gemeinsam zur Schule der Klasse A gewandert werden kann, wo der Abschluss stattfindet. Danach reist die Klasse B wieder zurück.

Jede Klasse legt fest, welche Sehenswürdigkeiten gezeigt werden sollen. Um sicherzustellen, dass ein breites Spektrum hergezeigt wird, können die Bereiche aus der vorigen Übung herangezogen werden. Nun kann der Verlauf der Route so festgelegt werden, dass möglichst Vieles entlang des Weges liegt.

Lesen – Helene Bild zeigen – Martin
Verkehr
Stainach war immer ein wichtiger Verkehrsknotenpunkt: Schon in der Römerzeit führte ein gepflasterter Weg von Liezen nach Aussee durch unser Ortsgebiet.
Den Bahnhof in Stainach gibt es schon seit 1875.

Lesen – Argjend Bild zeigen–Sümmeyye
Gemeindeamt
In Stainach gibt es viele Schlösser. Ein sehr wichtiges Schloss war das Schloss Mitterstainach. Leider ist heute nur mehr ein Mauerbogen davon erhalten.
Heute ist dort das Gemeindeamt.

Die SchülerInnen bereiten in Zweier-Teams kurze Erklärungen vor, die sie den Kindern der Partnerschule vorlesen werden. Zur Übung werden diese auch schon mal in der Klasse geübt. Bei einigen Stationen werden auch mehrere GruppensprecherInnen über ihre Themen reden.

Materialien
- Postkarten: unliniertes dickes Papier im A6-Format
  (= ein A4-Blatt einmal längs und einmal quer schneiden)

Im Ort: Sehen, was ist

mein Name:

Für 10 m brauche ich **Schritte**, ... also ist meine **Schrittlänge**: cm.

*1000 cm geteilt durch die Anzahl der Schritte = Schrittlänge in cm

Name des Platzes **Ergebnis der Messung:** Schritte lang

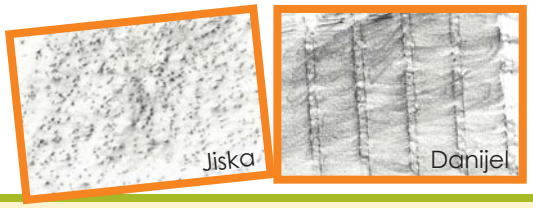
für die Angabe in Metern: Anzahl der Schritte mal Schrittlänge = Meter lang

Was passiert hier?

Wie unterscheidet sich dieser Platz von anderen?

Eigene, persönliche Wahrnehmungen:
- Was hörst du, was riechst du, was fällt dir auf?

Schritte	= Länge*
10	100
11	91
12	83
13	77
14	71
15	67
16	63
17	59
18	56
19	53
20	50
21	48
22	45
23	43
24	42
25	40



Frottagen

Von WO ist deine Frottage? Schreibe hier auf, welche Oberflächen du abgezeichnet hast:

Das ist:	... und das ist:

Ich gehe in die Schule in:

In der Gemeinde/Stadt wohnen so viele Menschen:

Mein Bezirk heißt:

Skizze des Platzes auf der Rückseite!

 © ra

ELFCHEN

1. Zeile = 1 Wort: ein Wie-Wort: _____

2. Zeile = 2 Wörter: was hast du hier erlebt?: _____

3. Zeile = 3 Wörter: was ist hier besonders?: _____

4. Zeile = 4 Wörter: ein Satz, der mit „ich“ anfängt: _____

5. Zeile = 1 Wort: Schlusswort: _____

ELFCHEN

1. Zeile = 1 Wort: ein Wie-Wort: _____

2. Zeile = 2 Wörter: was hast du hier erlebt?: _____

3. Zeile = 3 Wörter: was ist hier besonders?: _____

4. Zeile = 4 Wörter: ein Satz, der mit „ich“ anfängt: _____

5. Zeile = 1 Wort: Schlusswort: _____

ELFCHEN

1. Zeile = 1 Wort: ein Wie-Wort: _____

2. Zeile = 2 Wörter: was hast du hier erlebt?: _____

3. Zeile = 3 Wörter: was ist hier besonders?: _____

4. Zeile = 4 Wörter: ein Satz, der mit „ich“ anfängt: _____

5. Zeile = 1 Wort: Schlusswort: _____

ELFCHEN

1. Zeile = 1 Wort: ein Wie-Wort: _____

2. Zeile = 2 Wörter: was hast du hier erlebt?: _____

3. Zeile = 3 Wörter: was ist hier besonders?: _____

4. Zeile = 4 Wörter: ein Satz, der mit „ich“ anfängt: _____

5. Zeile = 1 Wort: Schlusswort: _____

ELFCHEN

1. Zeile = 1 Wort: ein Wie-Wort: _____

2. Zeile = 2 Wörter: was hast du hier erlebt?: _____

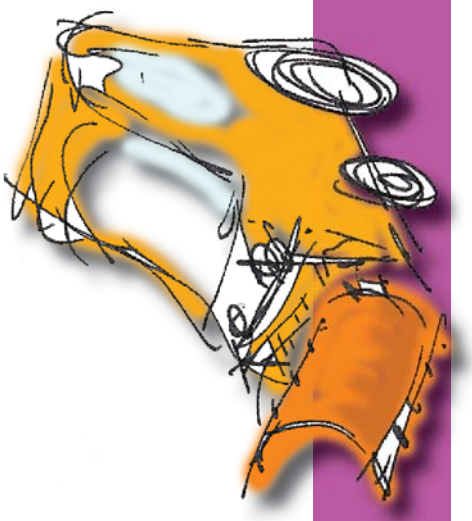
3. Zeile = 3 Wörter: was ist hier besonders?: _____

4. Zeile = 4 Wörter: ein Satz, der mit „ich“ anfängt: _____

5. Zeile = 1 Wort: Schlusswort: _____

GASTHAUS

GEMEINDEAMT



GASTHAUS
ESSEN

GASTHAUS
TRINKEN

GASTHAUS
FEIERN

GASTHAUS
NACHSPEISE

GASTHAUS
IM GASTGARTEN
SITZEN

GASTHAUS
FAMILIENFEST

GEMEINDE
BETREUT STRASSEN

GEMEINDE
STELLT URKUNDEN AUS

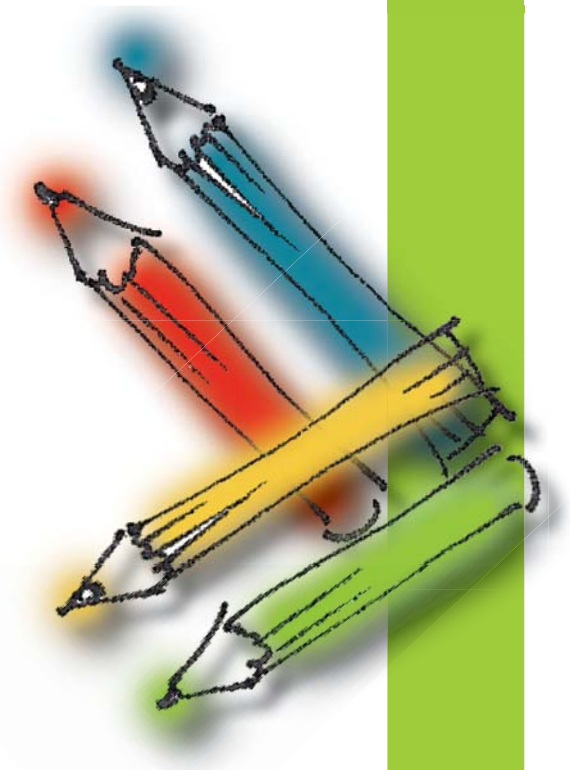
GEMEINDE
WASSER-VERSORGUNG

GEMEINDE
ERHÄLT DIE SCHULE

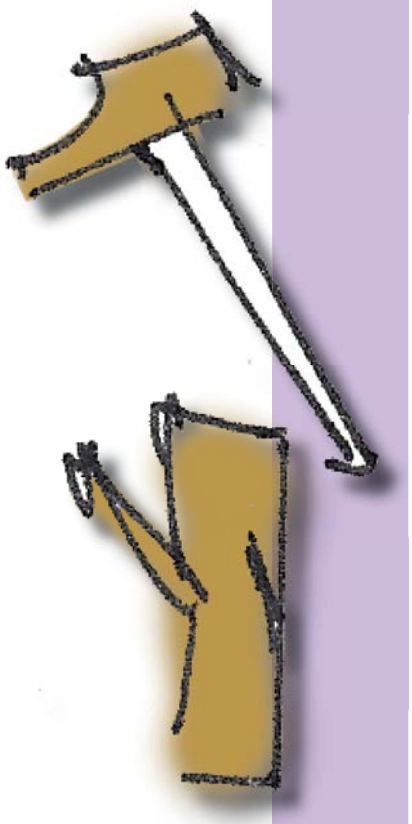
GEMEINDE
FÖRDERT KULTUR

GEMEINDE
MELDEZETTEL

SCHULE



HANDWERKSBETRIEBE



SCHULE
SCHREIBEN LERNEN

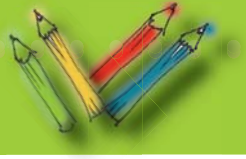
SCHULE
BORGT BÜCHER HER

SCHULE
NACHMITTAGS-
BETREUUNG

SCHULE
FÖRDERT
DIE KINDER

SCHULE
PROJEKTE MACHEN

SCHULE
RECHNEN LERNEN

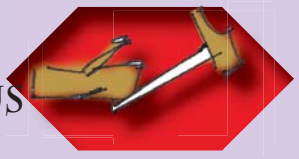


HANDWERKSBETRIEB
BAUT WC EIN

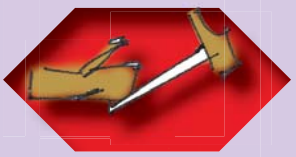
HANDWERKSBETRIEB
SÄGT HOLZ

HANDWERKSBETRIEB
BAUT MÖBEL

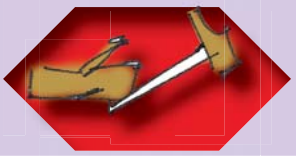
HANDWERKSBETRIEB
BILDET LEHRLINGE AUS



HANDWERKSBETRIEB
BROT BACKEN



HANDWERKSBETRIEB
DACH DECKEN



Name _____

	Ich habe meine Karten gegeben an:	Ich habe meine Karten zurückbekommen von:
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Am Ende hatte ich _____ Katzen-Euros.

Name _____

	Ich habe meine Karten gegeben an:	Ich habe meine Karten zurückbekommen von:
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Am Ende hatte ich _____ Katzen-Euros.

Name _____

	Ich habe meine Karten gegeben an:	Ich habe meine Karten zurückbekommen von:
1		
2		
3		
4		
5		
6		

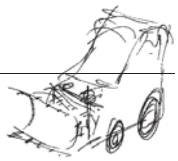
Am Ende hatte ich _____ Katzen-Euros.

ein Zeitungsbericht

So kann Wirtschaft funktionieren

von _____ geschrieben

Wirtschaft bedeutet, ...



Der Rahmen

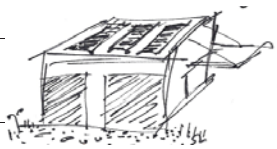
Das Spiel hat (wo? wann?) ... stattgefunden.

Beteiligt waren ...

Welche Rollen?

Die Aufgabe war, ...

Was war zu tun?



Der Inhalt

Es war notwendig, dass ...

Wichtig war ...

Es war praktisch, ...

Schwierig war es, ...

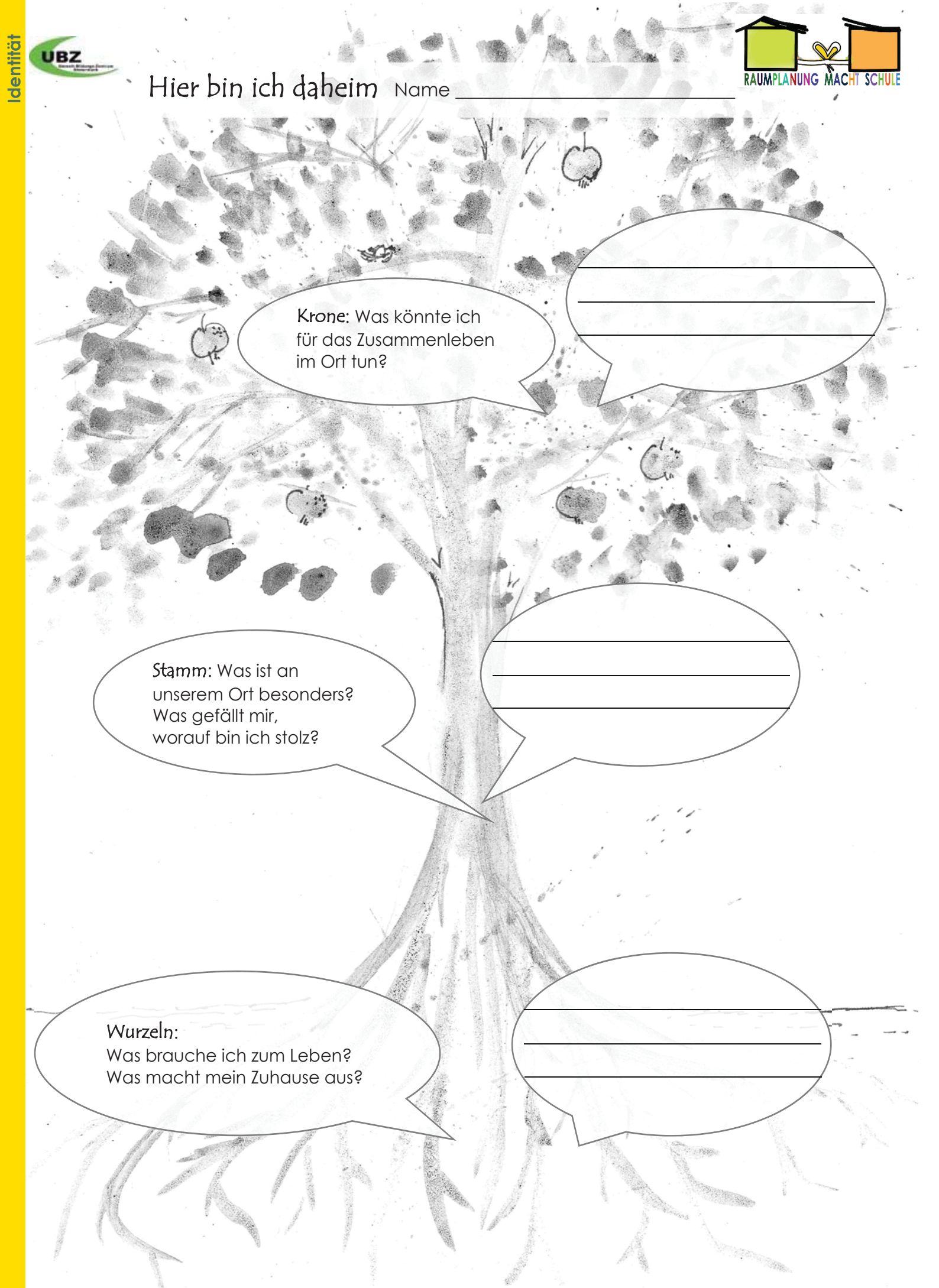
Meine Meinung

... hat mir gefallen.

... werden wir beim nächsten Mal besser machen.

Hier bin ich daheim

Name _____

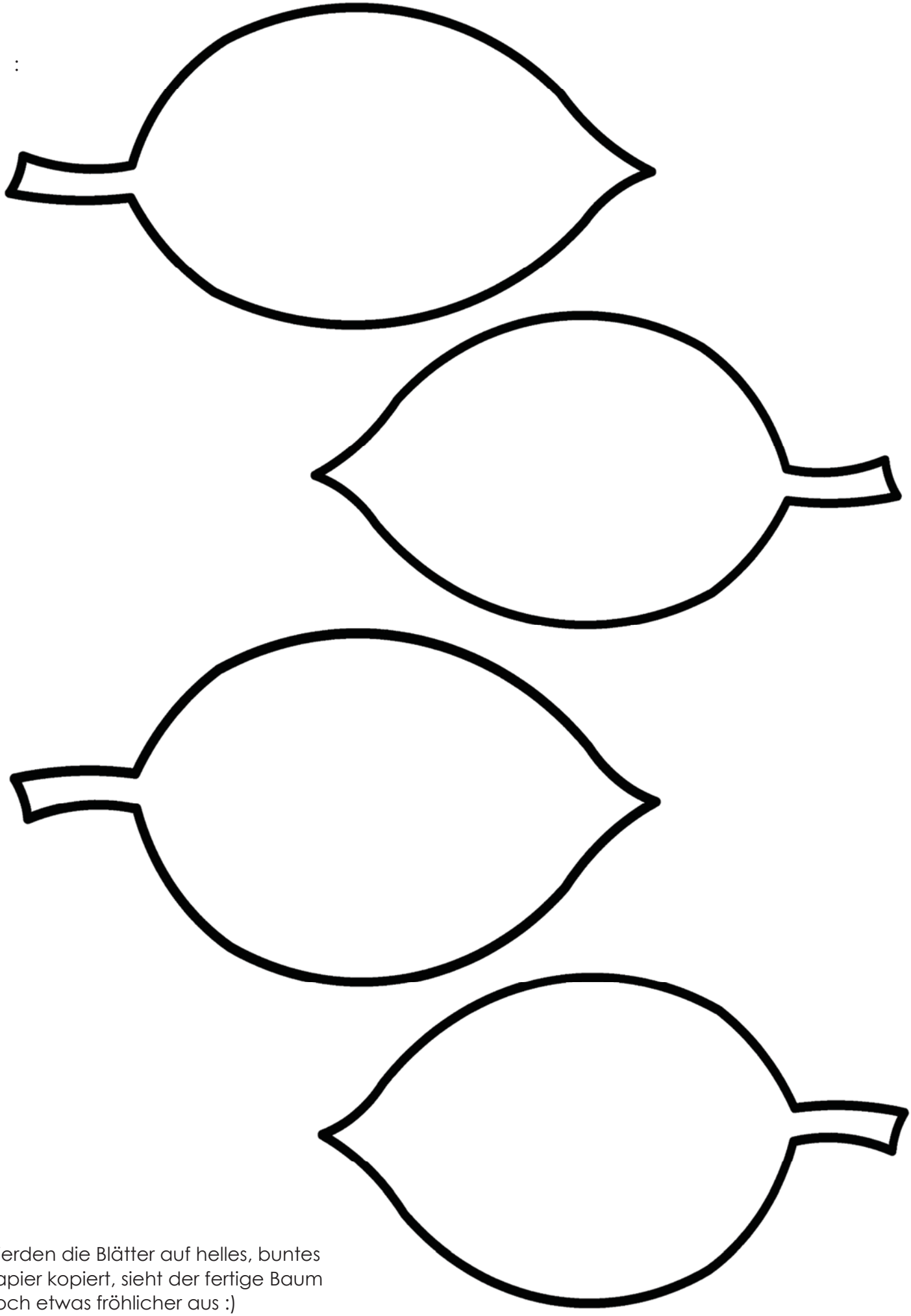


Krone: Was könnte ich für das Zusammenleben im Ort tun?

Stamm: Was ist an unserem Ort besonders? Was gefällt mir, worauf bin ich stolz?

Wurzeln:
Was brauche ich zum Leben?
Was macht mein Zuhause aus?

:



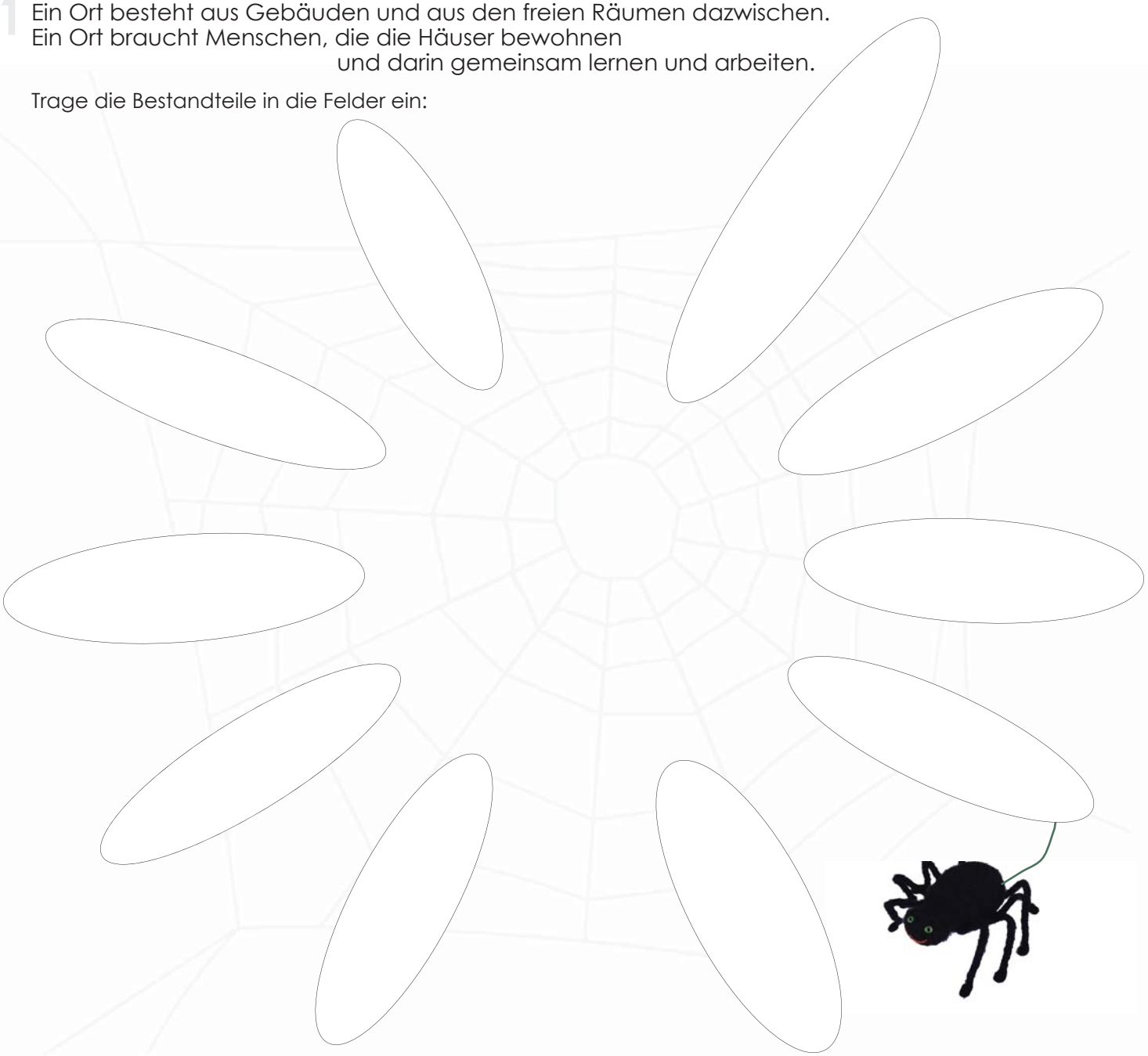
Werden die Blätter auf helles, buntes Papier kopiert, sieht der fertige Baum noch etwas fröhlicher aus :)

Name _____

Das gehört zu einem Ort

1 Ein Ort besteht aus Gebäuden und aus den freien Räumen dazwischen.
Ein Ort braucht Menschen, die die Häuser bewohnen
und darin gemeinsam lernen und arbeiten.

Trage die Bestandteile in die Felder ein:



2 Diese Bestandteile hängen zusammen. Sie hängen manches Mal auch voneinander ab.
Zeichne deshalb **Verbindungen** zwischen den Begriffen ein, die miteinander zu tun haben.

3 In welcher Gemeinde wohnst du?

Was ist für dich **am wichtigsten** dort?

Warum ist das so wichtig und was ist daran besonders?

die Bestandteile:

1 **Das gehört zu einem Ort**, Trage die Bestandteile in die Felder ein

Was für alle ist (Z.B. Schulen, Gemeinde, Feuerwehr, Post, …): **Öffentliche Einrichtungen**

Weil es Voraussetzungen gibt, beeinflussen sie weitere Entscheidungen: **Geschichte**

Wo wir wohnen: **Wohnhäuser**

Wir brauchen Produkte, Dienstleistungen und Arbeitsplätze: **Wirtschaft**

unterwegs sein, nach Hause kommen können, Besuche machen: **Mobilität**

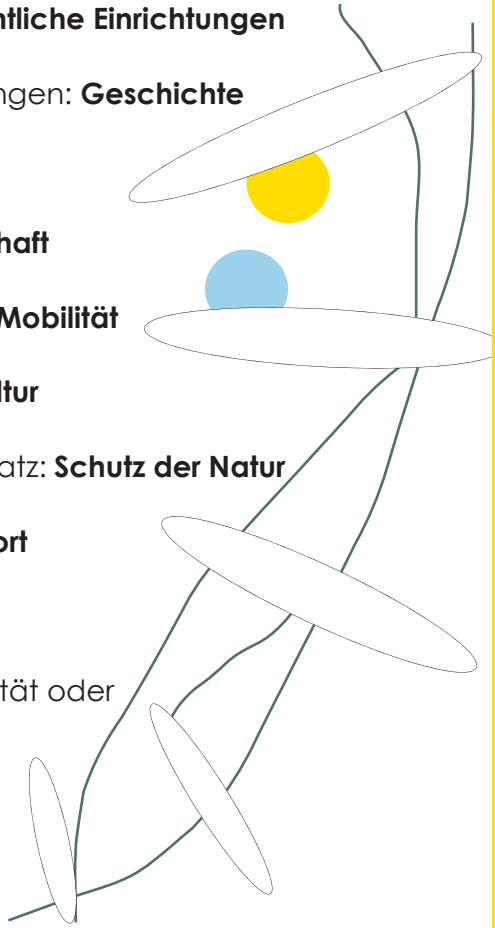
Kunst macht nachdenklich, Kunst regt auf oder Kunst ist schön: **Kultur**

Wir brauchen Pflanzen, die gute Luft herstellen, Tieren brauchen Platz: **Schutz der Natur**

nach der Arbeit und dem Lernen, gesund bleiben: **Freizeit und Sport**

Wer benutzt die Gebäude, wer geht oder fährt im Ort: **Menschen**

Wir gehen zwischen den Häusern. Dort ist Platz für Feste, die Mobilität oder es ist einfach leer: **Freiräume**



3 Was ist für dich **am wichtigsten** dort?
Für diese Frage gibt es kein „Richtig“ oder „Falsch”.

Es gibt nur ein Nachfragen wie zum Beispiel:
„Was würdest du unbedingt deiner/m FreundIn zeigen wollen, wenn sie/er zu dir kommt?“
„Worauf freust du dich, wenn ihr vom Urlaub wieder nach Hause kommt?“

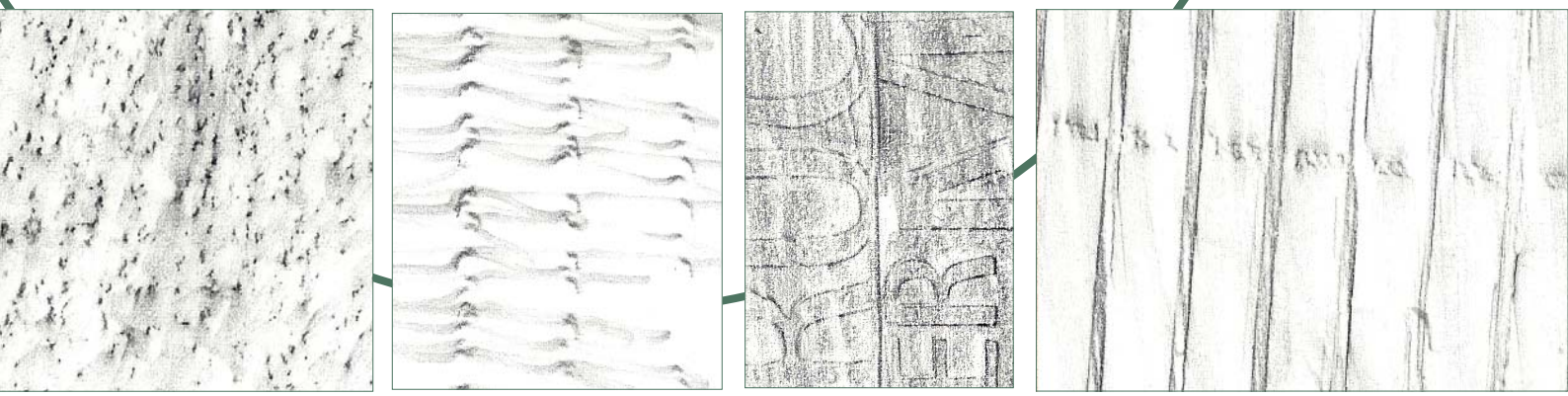
Literaturtipps

Orte erforschen: A Mis-Guide to Anywhere. Hodge, Stephen/Persighetti, Simon/Smith, Phil/Turner, Cathy (2006). Exeter
den öffentlichen Raum neu nutzen: https://www.nachhaltigkeit.at/la21/bundeslaender/wien/graetzloase-%E2%80%93-wir-verwandeln-den-freiraum
https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/Stadtpunkte16.pdf

Links

Download der **LebensRäume 1**: pubshop.bmbf.gv.at/download.aspx?id=540
oder: http://oberoesterreich.bodenbuendnis.or.at/schulen-service/unterrichtsmaterialien-fuer-lehrer-zum-thema-boden-und-raum
Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark (UBZ): www.ubz-stmk.at/
Baukulturvermittlung: http://www.bink.at/ueber-uns
Österreichisches Portal für Umweltbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung: http://www.umweltbildung.at/startseite.html

Abbildungen: alle Bilder & Grafiken: Regina Atzwanger



Mit diesem Arbeitsheft werden weitere Aspekte des (Lern-)Bereiches „Raum“ behandelt. Auch im vorliegenden Heft liegt der Fokus auf den verständlichen Erklärungen komplexer Zusammenhänge und vielen praxiserprobten Übungen zu den Themen Wahrnehmung, Wirtschaft und Identität.

ISBN 978-3-9503731-2-7