ORTSGESCHICHTE

INHALTSÜBERSICHT

KARTE 1: GERÄUSCHEKARTE
KARTE 2: FORSCHERTEAMS UNTERWEGS
KARTE 2: GEBÄUDERÄTSEL
KARTE 4: ORTSSUCHE
KARTE 5: KULINARISCHE REISE IN DIE VERGANGENHEIT
KARTE 6: AN DER STRASSE ENTLANG
KARTE 7: ORTS(T)RÄUME IM MODELL
KARTE 8: MEIN ORT IST VOLLER FORMEN
KARTE 9: WAS WÄRE, WENN ...?
KARTE 10: WOHNEN GESTERN – HEUTE – MORGEN (1/2)
KARTE 11: WOHNEN GESTERN – HEUTE – MORGEN (2/2)
KARTE 12: MOBILITÄT
KARTE 13: DAUMENKINO
KARTE 14: BÄUME SPENDEN NICHT NUR SCHATTEN
KARTE 15: AUF DIE PLÄTZE!
KARTE 16: WASSERMÜHLEN
KARTE 17: FACHWERKHÄUSER (1/2)
KARTE 18: FACHWERKHÄUSER (2/2)
KARTE 19: HISTORISCHE SPIELE

ORTSGESCHICHTE

METHODISCHE ZUORDNUNG

	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draussen	Exkursion / Erkundigung
KARTE 1: GERÄUSCHEKARTE	●												●	
KARTE 2: FORSCHER-TEAMS UNTERWEGS	●		●			●						●	●	●
KARTE 3: GEBÄUDERÄTSEL	●		●									●	●	
KARTE 4: ORTSSUCHE			●			●		●					●	●
KARTE 5: KULINARISCHE REISE IN DIE VERGANGENHEIT		●			●	●	●					●		
KARTE 6: AN DER STRASSE ENTLANG		●	●		●	●		●				●	●	
KARTE 7: ORTS(T)RÄUME IM MODELL		●	●	●			●					●		
KARTE 8: MEIN ORT IST VOLLER FORMEN	●		●			●							●	●
KARTE 9: WAS WÄRE, WENN ...?		●	●		●							●		

ORTSGESCHICHTE

METHODISCHE ZUORDNUNG

	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draussen	Exkursion / Erkundigung
KARTE 10 + 11: WOHNEN GESTERN – HEUTE – MORGEN		●	●					●				●	●	●
KARTE 12: MOBILITÄT		●	●					●				●	●	
KARTE 13: DAUMENKINO			●				●					●		
KARTE 14: BÄUME SPENDEN NICHT NUR SCHATTEN		●				●		●				●	●	●
KARTE 15: AUF DIE PLÄTZE!			●						●				●	
KARTE 16: WASSERMÜHLEN		●	●		●	●	●					●	●	●
KARTE 17 + 18: FACHWERKHÄUSER		●	●		●	●	●					●		●
KARTE 19: HISTORISCHE SPIELE		●	●				●					●	●	

GERÄUSCHEKARTE

Verkehrslärm, Stimmen, Glockenläuten und vieles mehr. Orte zeichnen sich durch charakteristische Geräusche aus. In diesem Spiel geht es darum, die Laute der Umgebung zu hören und (zumindest tendenziell) zu lokalisieren. Jedes Kind bekommt Zettel und Stift und sucht sich einen eigenen Platz, an dem es gemütlich fünf bis zehn Minuten sitzen kann. Nun werden die Augen geschlossen und konzentriert auf die Geräusche geachtet. Dann wird das Gehörte aufgezeichnet. Dabei malt sich das Kind in die Mitte des Blattes. Hört es zum Beispiel ein Flugzeug über sich, so malt es dies an den oberen Seitenrand. Entsprechend wird mit der Straße vor sich, dem Rascheln des Windes, einem Vogel oder Menschenstimmen verfahren.

Alternative: Anstelle einer gegenständlichen Zeichnung kann auch mit Symbolen für die Töne gearbeitet werden. Auch kann notiert werden, welche Geräusche als angenehm und welche als unangenehm empfunden werden.

DAUER:
20 Minuten

ORT:
draußen

MATERIAL:
Zettel, Stifte, Unterlage

VORBEREITUNG:
keine

FORSCHERTEAMS UNTERWEGS

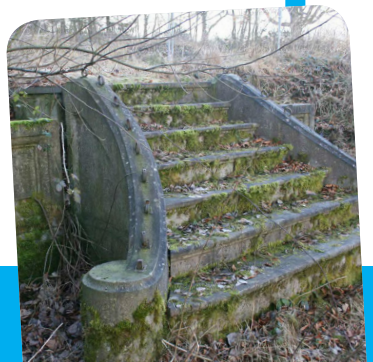
Bei dieser Übung wird die Sinneswahrnehmung geschult. Kinder und Jugendliche lernen ihre Umgebung aufmerksam zu beobachten und eigene Eindrücke zu einer Präsentation zusammen zuführen. Zu Beginn werden unterschiedliche „Forscherteams“ berufen. Im Einzelnen können das z. B. ein Geräuscheforscher, Forscher für Licht und Schatten, für Gerüche, für Bewegungen, für Perspektiven oder für Oberflächen sein. An einem ausgewählten Ort oder in einem Gebäude sollen sich die Spezialisten dann auf ihr „Fachgebiet“ konzentrieren und ihre „Forschungsergebnisse“ dokumentieren. Dies kann mithilfe von Zeichnungen, Notizen, Fotografien oder Filmaufnahmen erfolgen. Anschließend werden die Ergebnisse zusammengetragen. Jedes Team präsentiert sein „Spezialgebiet“.

DAUER:
ca. 30 Minuten
(Erkundungsphase)

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Papier oder „Forschertagebücher“, Stifte, evtl. Fotoapparat und Kamera

VORBEREITUNG:
Festlegung des Untersuchungsgebietes



Buchen in Rodt, Treppe im Garten der Knoppenburg in Raeren, Südflügel des Schlosses Wallerode

GEBÄUDERÄTSEL

Ein Gebäude soll von den Kindern erraten werden und wird vom Spielleiter mit immer genaueren Beschreibungen vorgestellt. Vermutet ein Kind, das Rätsel lösen zu können, zeigt es dies an, indem es den Finger an die Nase tippt, aber die Lösung für sich behält. Jeder weitere Hinweis macht die Lösung einfacher, so dass am Ende jeder wissen könnte, um welches Gebäude es sich handelt. Gemeinsam wird zum Schluss der Name des Objekts laut gesagt. Der Spielleiter kann zur Erhöhung der Spannung auch in die Rolle des Gebäudes schlüpfen.

Burg in
Burg-Reuland

DAUER:
15 - 30 Minuten

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Gebäudefragekarten

VORBEREITUNG:
Gebäudekarten vorbereiten

LINK:
www.ostbelgienkulturerbe.be - Denkmäler und Landschaften

Weiter geht's auf der Rückseite >>>

Ich stehe auf einem Berghang und schaue ins Ulftal.
Ich habe eine lange Geschichte und wechselnde Besitzer.
Meine Mauern sind mehr als 1 Meter dick.
Ich diente zur Verteidigung und zum Wohnen.
Französische Truppen zerstörten mich.
Ich wurde archäologisch untersucht und restauriert.
Heute kann man mich besichtigen.
(Burg in Burg-Reuland)

Wir liegen an einer Grenze.
Wir sind Millionen Jahre alt und bewegen uns nicht vom Fleck.
Mit uns wurde Kunst gemacht.
Wir sind nach sagenhaften Riesen benannt.
(Zyklopensteine, Raeren)

Ich wurde im 13. Jahrhundert erstmals erwähnt.
Im 18. Jahrhundert erhielt ich mein heutiges Aussehen.
Ich blicke über die Stadt hinweg und bin ein echter Hingucker.
Ich bin ein Haus Gottes.
Meine Türme verändern im Laufe der Jahre ihre Farbe.
(St. Nikolaus Kirche, Eupen)

ORTSSUCHE

Die Kinder und Jugendlichen bekommen den Auftrag, ein Gebiet unter einer bestimmten Frage oder Aufgabenstellung zu erkunden, so z. B.

Welches sind deine Lieblingsplätze?
Welche Gebäude gefallen dir nicht?
Dokumentiere die Häuserfassaden oder Wegekreuze.
Welche unterschiedlichen Straßenbeläge gibt es?
Seit wann existiert diese Straße?

In Kleingruppen werden die Teilnehmenden auf Erkundungstour geschickt. Ihre Ergebnisse schreiben sie auf und tragen interessante Details in Stadt- oder Dorfplänen ein. Die Kinder und Jugendlichen können entsprechend der Aufgabenstellung verschiedene Methoden nutzen, wie z. B. Befragungen von Bewohnern, Fotografieren, Zeichnen, Zählen und Beobachten.

Alternative:
Dem Thema entsprechend kann ein vorbereiteter Fragebogen hilfreich sein. Denkbar wäre dabei die Kombination mehrerer Fragestellungen, d. h. die Teilnehmenden würden eine vorab festgelegte Route gehen und an bestimmten Plätzen und Orten ihre Such- und Erkundungsaufträge lösen.

ZEITAUFWAND:
2 – 4 Stunden

ORT:
draußen

MATERIAL:
Papier, Stifte, Fotoapparat, Stadt-/ Dorfkarte oder Luftbild

VORBEREITUNG:
Kartenmaterial, Fragebögen, Festlegung des Untersuchungsgebietes

KULINARISCHE REISE IN DIE VERGANGENHEIT

Bei diesem Projekt können sich Kinder und Jugendliche mit der kulinarischen Geschichte ihres Ortes auseinander setzen und auch selber nachvollziehen, wie sich ihre Vorfahren ernährt haben. Es sollte eine bestimmte Epoche, z. B. die Römerzeit oder das Mittelalter bestimmt werden, zu der dann Gerichte und Essgewohnheiten recherchiert werden können.

Das Projekt kann so gestaltet werden, dass in einer ersten Phase eine Recherche zur alten Ess- und Trinkkultur ansteht. Danach kann über die Funde diskutiert und können eventuelle Unterschiede zur heutigen Ernährung festgestellt werden. Wie ernährten sich Bauern und Bürger, Handwerker und Adel?

Als Schlussphase können die Kinder und Jugendlichen eine Mahlzeit zusammenstellen und in Kleingruppen jeweils einen Gang übernehmen. Hinterher kann dann in gemeinsamer Runde die Verkostung vorgenommen werden.

ZEITAUFWAND:
projektabhängig

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Internetanschluss,
Küchenausstattung,
Geschirr, Besteck

VORBEREITUNG:
Einkauf je nach Rezept

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Anmerkung

Um die erarbeiteten Bräuche auch anderen vorzustellen, können die traditionellen Köstlichkeiten auch verkauft werden. Ein Schulbasar oder ein Flohmarkt sind eine schöne Gelegenheit, wo Kinder ihre Erfahrungen mit den alten Traditionen vertiefen und vom neu erworbenen Wissen berichten können. Zusätzlich zu den Gerichten kann eine Tafel aufgestellt werden, auf der die einzelnen Speisen kurz vorgestellt werden. Auch eine ‚alte' Dekoration kann schön sein.

Infos:

Im Mittelalter ernährten sich die Menschen von Brot und Brei (Erbsen-, Hirsebrei und Hafermus), dazu wurde häufig Gemüse und nur manchmal Fleisch gegessen. Ganz wichtig waren Gewürze, die ein Zeichen für Reichtum waren. Mitte des 18. Jahrhundert hielt dann die Kartoffel in unserer Region Einzug und wurde zum neuen Hauptnahrungsmittel.

Eifler Buchweizenknödel

aus der Gegend Schönberg, Manderfeld, St. Vith

ZUTATEN:

500 gr Buchweizenmehl
1TL Salz
1 L Wasser
1 Packung Speck oder Schinken
Butter zum Braten

ZUBEREITUNG:

Das Wasser mit dem Salz zum Kochen bringen. Das Mehl auf einmal in das kochende Wasser geben und mit einem Holzlöffel schnell einrühren, so dass keine Klumpen entstehen. Bei kleiner Hitze so lange rühren, bis der Teig nicht mehr schleimig ist und eine sehr feste Konsistenz erhalten hat. Dies kann einige Zeit in Anspruch nehmen und das Rühren kann am Ende anstrengend werden.

Variante 1: Eine Hand voll Speckwürfen gut anbraten, eventuell noch etwas Butter dazu geben. Den Mehlhaufen auf einen tiefen Teller stellen und die heißen Speckwürfen mit der leicht braunen Butter über den Haufen gießen. Essen tun alle von einem Teller, einfach mit einer Gabel Stücke abstechen.

Variante 2. Den Buchweißenklumpen abkühlen lassen und in ca. 1,5 cm große Stücke schneiden. Die Würfel zusammen mit etwas Speck richtig gut anbraten. Dazu Apfelmus oder Preiselbeermarmelade.

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Eupener Platz

ZUTATEN:

750 g Mehl
100 g Zucker
1 TL Salz
250 g Schmalz
375 ml Milch
100 g Hefe oder 2 Tütchen Trockenhefe
300 g Perlzucker
50 g Zuckerstückchen
250 g Rosinen

ZUBEREITUNG:

Die lauwarme Milch mit der Hefe verrühren. 500 g Mehl in einer großen Schüssel mit 100 g Zucker und Salz mischen, die Fettflöckchen hinzufügen. Die Milch mit der Hefe nach und nach unter ständigem Rühren zugeben. Den Teig kräftig schlagen, bis er Blasen wirft. Soviel Mehl hinzufügen wie der Teig aufnimmt, dabei den Teig immer schlagen und kneten. Zum Schluss die Rosinen, den Perlzucker und die Zuckerstückchen unter den Teig kneten. Den Teig wie ein Brot formen, auf ein gefettetes Blech legen und eine Stunde aufgehen lassen.

45 Minuten Stunden bei 180° (Heißluft) oder 200° backen lassen.

AN DER STRASSE ENTLANG

Diese Aktion soll Kindern einen Einblick in die Geschichte geben und vermitteln, dass Historie ihre tägliche Umgebung strukturiert und nichts Entferntes ist: Straßen und Bauten waren nicht immer so, wie sie jetzt aussehen, sondern haben sich im Laufe der Zeit entwickelt. Wichtige Ereignisse haben ihre Spuren hinterlassen.

Dazu wird eine Straße ausgewählt, zum Beispiel die, an dem das Schulgebäude liegt. Bei einem Streifzug durch die Straße können die Kinder dann alles erkunden und herausfinden, wie alt die Bauten schon sind und welche Ereignisse sich in den jeweiligen Zeitepochen abspielten. Welches ist das älteste, welches das jüngste Gebäude? Orientieren können sie sich an unterschiedlichen Baumaterialien, eventuellen Jahreszahlen auf den Häusern, verschiedenen Baustilen oder durch Interviews mit Personen.

ZEITAUFWAND:
2-3 Stunden, auch mehrtägiges Projekt möglich

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Papier, Stifte, Internetanschluss, Plan der Straße

VORBEREITUNG:
Erarbeitung eines Fragebogens

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Um die Geschichte der Straße genauer in Augenschein zu nehmen, können sich die Kinder in Kleingruppen zu Rechercheaufträgen zusammenschließen: Gemeinsam machen sie sich auf, die Bewohnerinnen und Bewohner der einzelnen Häuser nach Geschehnissen und Details rund um deren Wohnstadt zu befragen. Andere können sich im Internet und in Büchern nach interessanten Informationen rund um Straße oder Platz umschauen. Zudem werden die einzelnen Gebäude abgezeichnet.

Aus den zusammengetragenen Ergebnissen soll abschließend eine Zeitskala erstellt werden, die vergangene Ereignisse und die Entwicklung der Straße in einen Kontext stellt.

Diesen Bezugsrahmen kann zum Beispiel eine wichtige Persönlichkeit aus der damaligen Zeit darstellen, oder auch ein für Kinder interessantes Ereignis. Die Zeitskala kann anschaulich mithilfe von Wäscheleinen und Plakaten an der Wand aufgebaut werden.

Alte Molkerei in Maspelt

Alte Schule in Emmels

ORTS(T)RÄUME IM MODELL

Junge Menschen erfolgreich an Raumplanungsaufgaben zu beteiligen heißt auch, sie mit dem nötigen Handwerkszeug auszustatten und sie für baulich-räumliche Zusammenhänge zu sensibilisieren. Ein Mittel dafür ist der Modellbau. Mithilfe des Modellbaus können Kinder und Jugendliche ihr räumliches Vorstellungsvermögen erhöhen sowie Architektur, Städtebau und Entfernungen neu erfahren.

Folgende Ansätze lassen sich beim Modellbau unterscheiden und werden entsprechend der Fragestellung eingesetzt:
1. Eine vorhandene Fläche (Gebäude, Objekt, Landschaft) wird relativ maßstabsgetreu nachgebildet und so erfahrbar gemacht.
2. Eigene Gestaltungsideen werden im Modell entwickelt. Dabei kann entsprechend der Fragestellung entweder frei „geplant“ oder ein Gebäude bzw. eine Struktur vorgegeben werden. Die Umgebung bzw. die Freiflächen werden mit eigenen Ideen ausgestaltet.

ZEITAUFWAND:
3 Stunden, auch mehrtägiges Projekt möglich

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Material für den Modellbau, z.B. Papier, Pappe, Ton oder Lehm, Naturmaterialien, Band, Strohhalme, Zahnstocher, Korken, Werkzeuge

VORBEREITUNG:
evt. Vorbereitung von Teilen des Modells

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Je nach Aufgabe können die Kinder die Modelle gemeinsam, in Kleingruppen oder individuell bauen. Wird ein denkmalgeschütztes Gebäude im schulischen Rahmen nachgebildet, bietet sich fächerübergreifender Unterricht an. Die Kinder können z. B. im Mathematikunterricht die Maße berechnen, in Geschichte die historische Bedeutung erkunden und im Kunstunterricht die Gestaltungsmethoden erproben.

Kirche
in Herresbach

MEIN ORT IST VOLLER FORMEN

Ziel dieses Spiels ist es, Kinder und Jugendliche für die Vielfalt in dem Ort zu sensibilisieren. Sie sollen lernen, ihre Umgebung aufmerksam zu beobachten und eigene Eindrücke zu einer Präsentation zusammenzustellen.

Bei einem Erkundungsgang durch den Ort sollen die Kinder geometrische Formen finden.

So gibt es rechteckige Fenster, Türen und Schilder. Rund sind z. B. Kanaldeckel, Ampelfarben und die Reifen eines Fahrrads. Bei einem Blick nach oben können dreieckige Dachformen erkannt werden. Auch viele Verkehrsschilder sind im Dreieck gestaltet.

Alleine oder in einer „Forscherguppe“ mit zwei oder drei Mitgliedern erkunden die Kinder und Jugendlichen ein vorher abgegrenztes Gebiet nach ihren Formen. Jede Gruppe bekommt eine Form zugeteilt und muss möglichst viele Dinge in der entsprechenden Form „einsammeln“.

Dies geschieht mithilfe eines Fotoapparats.

ZEITAUFWAND:
Erkundungsphase:
60 Minuten

ORT:
draußen

MATERIAL:
je Gruppe ein Fotoapparat, Papier, Stifte, Schere, Kleber

VORBEREITUNG:
keine

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Die Bilder können anschließend ausgedruckt und zu einer Präsentation zusammengestellt werden.

Alternative

Die Gruppen fotografieren verschiedene Formen, dabei sollen sie sich auf eine Auswahl von acht Motiven beschränken.

WAS WÄRE, WENN ...?

Aufgabe der Kinder und Jugendlichen ist es, eine Zeitreise in einen zukünftigen Ort zu unternehmen und als Reporter/in einen Bericht über negative oder positive Entwicklungen zu schreiben, die ihren Ursprung in der heutigen Zeit haben. Ziel dieser Aufgabe ist die Auseinandersetzung mit den heutigen gesellschaftlichen Herausforderungen und den Möglichkeiten für einen Umgang mit aktuellen Problemen.

Im Vorfeld sollten sich die Jugendlichen über aktuelle Themen des gesellschaftlichen Lebens informieren und miteinander diskutieren. Die Ergebnisse können auf Karteikarten geschrieben und an eine Pinnwand oder einer Leine angebracht werden.

Welche gesellschaftlichen Probleme gibt es?
Was sind die Herausforderungen für eine nachhaltige Ortsentwicklung, bei der wirtschaftliche, ökologische und soziale Aspekte in Einklang stehen?
Was bedeutet Erderwärmung, Energiewende, Globalisierung und demografischer Wandel?
Welches sind die aktuellen Entwicklungen auf dem Bildungs- und Arbeitsmarkt?

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Informationsmaterial, Internetanschluss, Papier, Stifte

VORBEREITUNG:
Kontakte zu Fachleuten aufbauen

Weiter geht's auf der Rückseite >>>

Aufgabenstellung:
Stellt euch einmal vor, wie der Ort und die zukünftige Zivilisation in ungefähr 150 Jahren aussehen werden. Vielleicht gibt es neue Energiequellen und neue Fortbewegungsmöglichkeiten.
Vielleicht besitzt auch jeder Haushalt wieder einen eigenen Gemüsegarten. Schreibt einen Bericht für eine Zeitschrift über Phänomene bzw. Entwicklungen, die schon heute Thema vieler Diskussionen sind.

WOHNEN GESTERN – HEUTE – MORGEN (1/2)

Wie und wo wollen wir wohnen? Die Kinder und Jugendlichen sollen sich mit dem Aspekt und dem Wandel des „Wohnens“ auseinandersetzen und Ideen entwickeln, wie sie zukünftig leben wollen und wie ein lebenswerter aussehen kann. Dazu werfen sie auch einen Blick zurück in die Wohnkultur vor 50 bis 100 Jahren.
Heutzutage leben mehr Menschen in Städten als auf dem Land. Das Stadtleben bringt viele Vorteile. So sind Einkaufs- und Arbeitsmöglichkeiten vorhanden und kulturelle Angebote schnell erreichbar. Es kann in der Stadt aber auch sehr anonym sein. Es gibt viele Menschen, die alleine in einer Wohnung leben ohne ausreichend soziale Kontakte. Gerade ältere Menschen sind hiervon häufig betroffen. Unsere Wohnkultur hat sich im Laufe der letzten 100 Jahre sehr verändert. So standen im Laufe der Zeit pro Person immer mehr Wohnquadratmeter zur Verfügung. Auch leben heutzutage weniger Personen in einem Haushalt als noch vor 100 Jahren.

Wie wird die Entwicklung in Zukunft aussehen? Vor dem Hintergrund des demografischen Wandels und der wirtschaftlichen Entwicklung stehen Orte vor neuen Herausforderungen, aber auch Chancen.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Aufnahmegerät, Papier, Stifte, Internetanschluss

VORBEREITUNG:
Zusammenstellung von Materialien zur Einführung, Erstellung eines Interviewleitfadens

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Wie wurde gewohnt?

- Die Kinder und Jugendlichen befragen Großeltern und andere ältere Menschen, wie und wo sie als Kind gewohnt haben. Es können auch ältere Menschen eingeladen werden, die vor über ihre Erlebnisse berichten.

Wie wird gewohnt?

- Die Kinder und Jugendlichen führen Interviews mit Menschen ihres Ortes durch.
- Zusätzlich informieren sie sich bei der Stadt/Gemeindeverwaltung und anderen Experten, z. B. bei Wohnungsbaugesellschaften, über die aktuelle Wohnsituation. Auch eine Recherche im Internet bietet sich an.

Wie wollen wir wohnen?

- Die Kinder und Jugendlichen entwickeln allein oder in Gruppenarbeit Szenarien, wie sie wohnen möchten. Dabei geht es nicht nur um die Frage, wie das eigene Haus aussehen soll, sondern auch um das Miteinander in dem Ort. Auch zu dieser Frage können die Kinder und Jugendlichen Interviews mit anderen Menschen führen.

Die Ergebnisse können in einer Tabelle gegenübergestellt und kommentiert werden. Zusätzlich kann in Gruppenarbeit ein „Wohnplakat“ entworfen und „Zukunftshäuser“ gebaut werden.

WOHNEN GESTERN – HEUTE – MORGEN (2/2)

Wohnen früher (1930)	Wohnen heute	Kommentar
Zimmer und Betten wurden oftmals geteilt.	Meist hat jedes Kind ein eigenes Zimmer.	Jedes Kind sollte auch zukünftig ein eigenes Zimmer haben
Jedes Kind musste im Haushalt hart arbeiten.	Kinder müssen nur noch kleinere Aufgaben im Haushalt erledigen (z.B. Spülmaschine ausräumen)	Mitarbeit ist wichtig. Kinder sollten dennoch Zeit für die Schule und zum Spielen haben. Es wäre schön, wenn Kinder sich stärker politisch und ehrenamtlich engagieren könnten.
Zentrale Heizungen gab es noch nicht. Meist wurde nur ein Zimmer mit einem Ofen beheizt. Oft war dies die Küche, die dann zugleich als Wohnbereich diente.	Jeder Haushalt hat in jedem Zimmer eine Heizung. Dies ermöglicht mehrere Zimmer als Wohnraum zu nutzen.	So können alle Räume auch im Winter genutzt werden und es bestehen Rückzugsmöglichkeiten.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Aufnahmegerät, Papier, Stifte, Internetanschluss

VORBEREITUNG:
Zusammenstellung von Materialien zur Einführung, Erstellung eines Interviewleitfadens

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Mögliche Interviewfragen

- Hast du in einem Haus oder in einer Wohnung gewohnt?
- Wie groß war die Wohnung/das Haus?
- Wie viele Personen haben in der Wohnung / im Haus gewohnt?
- Gibt es ein besonderes Erlebnis von früher im Zusammenhang mit der Wohnsituation?
- Wie war das Verhältnis zu den Nachbarn?
- Wo habt ihr gespielt?
- Wie hoch war die Miete im Verhältnis zum Gesamteinkommen?
- Wo wurde eingekauft?

MOBILITÄT

Mobilität bedeutet Beweglichkeit, Bewegung und Fortbewegung. Der mobile Mensch ist das Schlüsselwort unserer modernen Gesellschaft und eine Voraussetzung für das heutige Leben in den Ortschaften. Wir bewegen uns immer schneller, häufiger und weiter von einem Ort zum anderen. Und nicht nur die räumliche, auch die soziale Mobilität hat zugenommen. Durch die Möglichkeiten von Internet und Handy sind die Menschen weltweit vernetzt und jederzeit erreichbar geworden.

In diesem Projekt sollen sich die Kinder und Jugendlichen mit der räumlichen Mobilität auseinandersetzen und eine einfache Chronologie (moderner) Fortbewegungsmittel erstellen. Ziel ist die Auseinandersetzung und Sensibilisierung für die Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und Fortbewegung. Was bedeutete Mobilität für die Menschen im Mittelalter? Was bedeutet es heute? Was hat sich durch die Entwicklung der Verkehrsmittel, vor allem des Automobils, verändert? Wie kann die Entwicklung in der Zukunft aussehen?

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

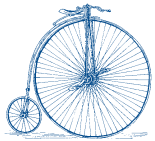
MATERIAL:
Aufnahmegerät, Papier, Stifte, Plakatkarton, Internetanschluss, Informationsmaterial

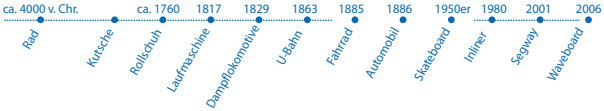
VORBEREITUNG:
keine

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

- Alleine oder in Gruppenarbeit werden alle Verkehrs- und Fortbewegungsmittel aufgelistet. Die Kinder und Jugendlichen überlegen, seit wann die einzelnen Transportmittel existieren und welche Bedeutung sie für das gesellschaftliche Leben hatten und haben.
- Danach recherchieren die einzelnen Gruppen in Büchern bzw. im Internet nach den Ursprüngen und den technischen Entwicklungen. Wann wurde welches Transportmittel wofür erfunden und entwickelt?
- Aus den Ergebnissen wird eine Zeitleiste erstellt. Die Zeitleiste kann neben den Jahreszahlen und den Erfindungen auch den Nutzen und die Veränderungen in der Gesellschaft aufzeigen. Zusätzlich können die Kinder und Jugendlichen jeweils zu einem Transportmittel eine eigene Präsentation zusammenstellen.
- Abschließend können die Vor- und Nachteile einzelner Verkehrsmittel aufgelistet werden. In einer Debatte kann über das heutige Mobilitätsverhalten diskutiert werden.
- Unter Berücksichtigung einer nachhaltigen Stadtentwicklung wird überlegt, wie die Mobilität in Zukunft aussehen kann oder wie sie aussehen sollte.

Fortbewegung mit dem Rad





DAUMENKINO

Im Rahmen von Projekten rund um Fortbewegungsmittel können sich Kinder und Jugendliche ein eigenes Daumenkino basteln, um „Etwas“ in Bewegung zu setzen. Beim Daumenkino werden mehrere Einzelbilder so aneinander gereiht, dass sich beim Durchblättern der Seiten eine fortlaufende Bildfolge ergibt. Ein Daumenkino funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie ein Trickfilm. Die vielen Einzelbilder werden so schnell hintereinander gezeigt, dass unser Gehirn die Einzelbilder zu einem Bewegungsablauf zusammenfügt.

So geht‘s

- Die Kinder überlegen sich vorab, welchen Bewegungsablauf sie darstellen möchten.
- Anschließend zeichnen sie auf Papier gleich große Rechtecke auf (ca. 3 x 5 cm). Die Rechtecke stellen den Bereich dar, in dem die einzelnen Bilder bzw. Szenen eingezeichnet werden. Beachtet werden muss, am linken Rand einen Bereich von ca. 2 cm für das Zusammenbinden freizulassen. Für das Daumenkino sollten mindestens 24 Einzelbilder angefertigt werden, also werden mindestens 24 Rechtecke benötigt.

ZEITAUFWAND:
3 Stunden

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Papier, Stifte, Schere, Tacker, Gummiband

VORBEREITUNG:
evt. Kopien mit Vordruck der Rechtecke

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Alternativ kann auch eine Vorlage mit aufgedruckten Rechtecken an die Kinder verteilt werden.

- Nun beginnen die Kinder zu zeichnen. Immer wiederkehrende Elemente, z. B. eine Straße, können vorgezeichnet und dann jeweils auf die einzelnen Seiten durchgepaust werden.
- Ist ein Endzustand einer Handlung eingeplant, sollten die Kinder zuerst mit dem Anfangsbild und dem Schlussbild beginnen und erst anschließend die übrigen Bilder einfügen. Wichtig ist, dass die einzelnen Bilder nur mit geringen Abweichungen zum vorherigen bzw. folgendem Bild gezeichnet werden.
- Sind alle Bilder aufgezeichnet, werden die Rechtecke ausgeschnitten, so dass sie 1:1 aufeinander passen. Der linke Rand wird mit Tackernadeln befestigt. Alternativ kann auch ein Gummiband den Papierstapel zusammenhalten.
- Damit ist das Daumenkino fertig und kann durch schnelles Durchblättern in „Bewegung“ gesetzt werden.

Alternative

Anstelle von Zeichnungen kann auch eine kurze Filmsequenz zu einem Daumenkino verarbeitet werden. Dazu benötigt man eine Software, welche aus dem Film nummerierte Einzelbilder macht. Entsprechende Programme, z. B. „Daumenkino Druckmaschine“ lassen sich kostenlos aus dem Internet herunterladen.

BÄUME SPENDEN NICHT NUR SCHATTEN

In diesem Projekt beschäftigen sich die Jugendlichen mit der Wirkung und der Bedeutung von Bäumen und Hecken für die Ortschaft. Welchen Nutzen haben Bäume und Hecken? Welche Arten werden gepflanzt? Wie erfolgt die Pflege?

- Auf einem Streifzug durch die Ortschaft erkunden und kartieren die Jugendlichen in Kleingruppen die vorhandenen Bäume. Die Gruppe notiert sich die Standorte in einer Karte und erstellt von ausgewählten Exemplaren einen Baumsteckbrief. Anschließend wird ein Foto gemacht. Welches ist der älteste Baum, den die Gruppe finden kann?

- Die Jugendlichen befragen Ortsbewohner nach ihren Gefühlen und Meinungen zu den Bäumen und Hecken. Gibt es mehr positive oder negative Aussagen?

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Bestimmungsliteratur, Papier, Stifte, Kartenmaterial

VORBEREITUNG:
keine

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

- Die Jugendlichen nehmen Kontakt zum Bauamt oder einen Landschaftsarchitekten auf. Auf einer gemeinsamen Exkursion können Fragen nach der Bedeutung und der Auswahl der Arten diskutiert werden. Welche Bäume und Hecken eignen sich, um am Straßenrand überleben zu können? Wodurch sind die Bäume und Hecken möglicherweise gefährdet?

- Abschließend fassen die Jugendlichen ihre Ergebnisse zu einer Präsentation zusammen. Gemeinsam kann überlegt werden, was sie zum Erhalt von Bäumen und Hecken beitragen können. Vielleicht können Baumpatenschaften übernommen oder Bäume und Hecken gepflanzt werden.

Positive Wirkungen von Bäumen und Hecken

- Sie sind Windschutz und Lärmschutz
- Sie nehmen Schadstoffe auf
- Sie wirken sich positiv auf das Stadtklima aus (Schatten, Luftfeuchtigkeit)
- Sie sind Balsam für die Seele
- Sie sind Lebensraum
- ...

Buchenhecke in Emmels

Linde in Weywertz

AUF DIE PLÄTZE!

Diese Spielidee kann als Rallye mit mehreren Kleingruppen durchgeführt werden. Jede Kleingruppe wird ausgestattet mit ca. zehn Fotos, auf denen Kleindenkmäler wie Brunnen, Kreuze, Tränke, ... oder interessante Aspekte von Plätzen des Ortes abgebildet sind, sowie einen dazugehörigen Fragen- und Aufgabenkatalog. Nun beginnt für die Gruppen die Suche (mit Fahrrad oder zu Fuß) nach den Objekten und Plätzen. Dabei ist es sinnvoll, wenn die Route für jede Gruppe variiert, z. B. durch eine festgelegte Reihenfolge der Bilder.

Ziel dieser Rallye ist es, die Raumwahrnehmung der Jugendlichen für ihren Ort zu schärfen. Sie sollen sich mit den Kleindenkmälern und öffentlichen Plätzen auseinandersetzen und über Aneignung, Nutzung und Wirkung der Orte diskutieren.

Darüber hinaus kann in einem zweiten Schritt die eigene Aneignung von Räumen analysiert werden. Wo halten sich die Jugendlichen selbst gerne auf? Was wünschen sie sich? Gibt es genug Orte und Plätze für Jugendliche?

ZEITAUFWAND:
2 Stunden

ORT:
draußen

MATERIAL:
Aufgabenzettel, Fotos von Objekten und Plätzen, Papier, Stifte, Fotoapparat

VORBEREITUNG:
erfordert etwas Zeit, die Fotos und die dazugehörigen Fragen müssen vorbereitet und auf die Gruppe abgestimmt werden.

LINKS:
Verzeichnis der Kleindenkmäler und andere bedeutende Gebäude:
www.ostbelgienkulturerbe.be

Weiter geht's auf der Rückseite >>>

Beispiele für allgemeine Fragen und Aufgaben:

- Sucht die Stelle, von der aus das Bild aufgenommen wurde und beschreibt diese.
- Gibt das Foto einen richtigen Eindruck vom Platz wieder? Fällt euch etwas auf, was auf dem Foto nicht erkennbar wird?
- Setzt euch für zehn Minuten ruhig an einen Ort, von dem aus ihr einen guten Überblick habt. Wie wird der Platz von wem genutzt?
- Wie wirkt der Platz / Ort auf euch? Beschreibt den Platz mit passenden Adjektiven (unheimlich, schmutzig, gepflegt, freundlich, einladend). Wodurch werden bestimmte Gefühle ausgelöst?
- Der Platz wird anders genutzt als eigentlich vorgesehen. Um welche Nutzung handelt es sich?
- Was würdet ihr an dem Platz ändern und mit welchem Ziel?

Fußfall in Raeren

Kreuz in Walhorn

Brunnen in Lontzen

WASSERMÜHLEN

Wassermühlen sind ein bedeutender Bestandteil des Kulturerbes einer Region. Sie sind Zeugnis einer geschichtlichen Epoche, sie prägen das Landschaftsbild und sie sagen etwas über die Nutzung und Entwicklung einer Kulturlandschaft aus.

Wassermühlen in der Umgebung: Eine Bestandanalyse
Die Kinder und Jugendlichen erkunden und erörtern gemeinsam und in Kleingruppen folgende Fragestellungen:

- Gab oder gibt es Wassermühlen in der Umgebung?
- Aus welcher Zeit stammen diese Mühlen?
- Wozu hat man früher Wasserräder genutzt?

Die Ergebnisse werden gesammelt und auf Plakaten präsentiert. Dabei können neben Texten auch Zeichnungen oder Fotos verwendet werden. Die Kinder nutzen bereitgestelltes Karten- und Infomaterial, recherchieren im Internet. Ziel kann es sein, abschließend mit den Kindern und Jugendlichen eine Karte der Umgebung mit den Standorten bestehender oder ehemaliger Wassermühlen zu erstellen.

ZEITAUFWAND:
Bau eines Wasserrades:
60 Minuten

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
für die Recherchearbeit:
Informations- und Kartenmaterial, Fotoapparat, Internetanschluss, Plakatkarton

für das Wasserrad:
1 Korken, 2 Holzspieße oder Zahnstocher, 1 Joghurtbecher, Schere, Messer, evtl. Astgabeln

VORBEREITUNG:
keine

Weiter geht's auf der Rückseite >>>

Anmerkung
Dabei können je nach Interesse detaillierte Aussagen wie das Alter, die Mühlenart oder der Wasserantrieb mit in die Karte aufgenommen werden.

Nutzungs- und Funktionsprinzipien eines Wasserrades
Wassermühlen werden hinsichtlich ihrer technischen Funktionsweise untersucht und erkundet.
- Wie wird ein Wasserrad angetrieben?
- Was ist ein oberschlächtiges, was ein unterschlächtiges Wasserrad?
- Wann dreht sich das Wasserrad am schnellsten?
- Wie erfolgt die Übertragung der Bewegung des Wasserrades auf den Mahlstein?

Den Kindern und Jugendlichen sollte die Möglichkeit gegeben werden, mit Wasserrädern selbstständig zu experimentieren und eine Wassermühle zu besichtigen.

Bau eines einfachen Wasserrades
Das Prinzip eines Wasserrades kann durch den Bau eines einfachen Modells verdeutlicht werden. Aus dem leeren Joghurtbecher schneiden die Kinder vier gleich große Teile als Radschaufeln. Mit dem Messer wird nun ein Korken eingeritzt und die Radschaufeln hineingesteckt (hierbei brauchen jüngere Kinder Hilfestellung). Ein Spieß wird geteilt und von beiden Seiten in den Korken gesteckt. Nun kann das Rad auf einem Eimer, unter dem Wasserhahn oder auch mithilfe von zwei Astgabeln am Bach ausprobiert werden.

Alte Mühle in Neubrück

FACHWERKHÄUSER 1/2

Fachwerkbauten werden den meisten Kindern und Jugendlichen aus ihrer unmittelbaren Umgebung vertraut sein. Aber wissen sie auch etwas über die verschiedenen Baumaterialien und Konstruktionsarten? Wissen sie, was Gefache, Ständer, Kehlbalken und Riegel bedeuten?

Ziel dieser Projektidee ist es, Kinder und Jugendliche für eine der bedeutendsten Bauweisen unserer Kultur, das Fachwerk, zu sensibilisieren. Sie sollen den Bestand analysieren und sich darüber informieren, ob Fachwerkbauten in ihrer Region unter Denkmalschutz stehen. Die Projektidee basiert auf mehreren Bausteinen, die entweder unabhängig oder als fächerübergreifendes Angebot längerfristig im Rahmen des Schulunterrichts durchgeführt werden können.

Information über die historischen Baustoffe Lehm, Holz, Stroh und Stein
In Kleingruppen wird jeweils ein Baustoff bearbeitet und in Form eines Kurzreferats den anderen Gruppen vorgestellt. Am Ende kann ein Ausstellungstisch zu jedem Baustoff eingerichtet werden.

ZEITAUFWAND:
projektabhängig

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
projektabhängig

VORBEREITUNG:
Planung des Projektverlaufs

WEITERE INFOS:
Broschüre: Zwischenräume: Fachwerkhäuser damals und heute, die im Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft erhältlich ist oder im Internet www.ostbelgienkulturerbe.be - Kulturerbe entdecken – Veröffentlichungen

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Recherche zum Begriff Fachwerk (Geschichte, Konstruktionsarten, Abbundzeichen, Bezeichnungen)
Die Kinder und Jugendlichen sollen sich im Internet und mittels Büchern über die Fachwerkbauweise informieren.

- Wie entsteht aus einem großen Haufen Hölzer ein Haus?
- Warum haben sich Fachwerkhäuser so verbreitet?
- Seit wann werden Fachwerkhäuser gebaut?
- Wie werden die Einzelteile benannt?

Bestandsaufnahme in der näheren Umgebung
Die Kinder und Jugendlichen gehen mit Karte und Fotoapparat auf die Suche nach Fachwerkhäusern in der Umgebung.

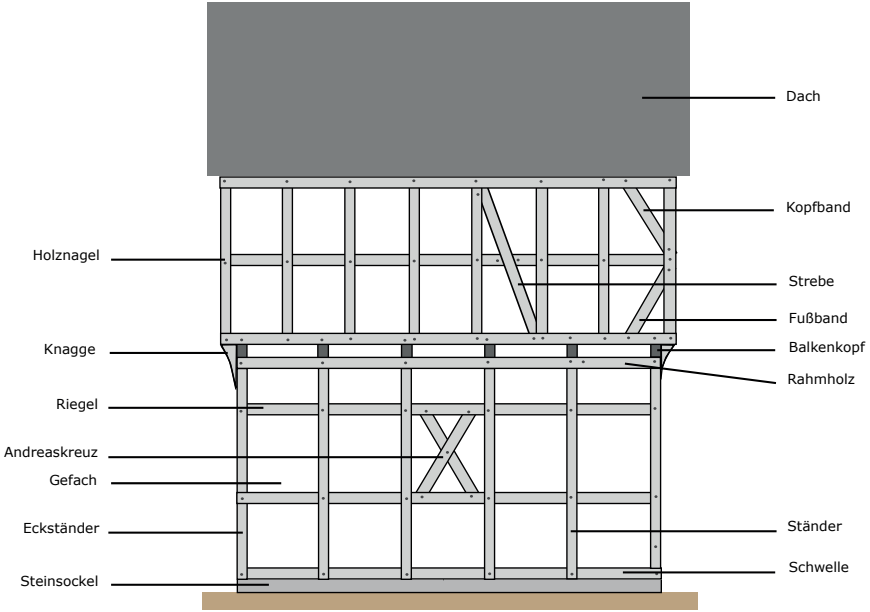
Zeichnung eines Fachwerkbaus
Gezeichnet werden kann ein Fachwerkbau mit den typischen Elementen.

Übertragung des Erlernten auf Objekte aus der Umgebung
Bei einer Exkursion in der Umgebung wird versucht, die zuvor erarbeiteten Elemente eines Fachwerkhauses in der Praxis wiederzuerkennen.

Bau einer Fassadenwand oder eines Spielhauses
Ein größeres Projekt kann der Bau eines Hauses z. B. auf dem Schulhof bedeuten. Dabei lernen die Kinder die verschiedensten Handwerkstechniken kennen.

Info
Als Fachwerk werden Gebäude bezeichnet, bei denen das tragende Gerüst aus Holz ist. Da Holz ein leicht zu beschaffendes Material war, wurden ab dem 14. Jahrhundert Fachwerkhäuser auch in unserer Region gebaut. Der Fachwerkbau war bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts eine sehr verbreitete Bauweise.

FACHWERKHÄUSER 2/2



Schwelle: unterster Balken einer Fachwerkwand
Riegel: alle horizontalen Hölzer zwischen Schwelle und Rähm (Rahmholz)
Rähm/Rahmholz: oberstes Holz einer Fachwerkwand, auf dem die Deckenbalken aufliegen
Ständer: stehendes Holz einer Fachwerkwand
Strebe: schräg verlaufendes, auf Druck beanspruchtes Holz einer Fachwerkwand
Balkenkopf: Ständer, in den eine Zwischenwand eingebunden ist
Gefach: Teil der Wand eines Fachwerkhauses zwischen den Balken

HISTORISCHE SPIELE

Vergangenheit kann man nicht nur durch alte Gebäude und Pflanzen erfahren, damit haben sich die Kinder früher schließlich auch nicht so viel beschäftigt. Eine schöne Art und Weise, einen genaueren Einblick in das Leben unserer Ahnen zu erhalten, ist darum, sich in ihre Spiele zu vertiefen. Das kann ein eigenständiges Projekt sein, bei dem die Kinder und Jugendlichen sich mit der Bedeutung des Spiels für einen bestimmten Zeitraum auseinander setzen. Daran schließt sich dann eine Suche nach Spielen aus dieser Epoche an, die sich an folgenden Fragen orientieren kann:

- Was bedeutete Spielen (für die Kinder) damals?
- Was, wo und womit wurde gespielt?
- Wer spielte mit wem?

Hinterher können die Ergebnisse auf einem Plakat zusammengetragen oder zu einer Website verarbeitet werden. In großer Runde kann Theorie in Praxis umgesetzt, also ordentlich gespielt werden.
Es ist aber ebenso gut möglich, die historischen Spiele als Exkurs zu einer (geschichtlichen) Unterrichtsreihe anzubieten: Wie vertrieben sich die Menschen die Zeit z. B. während der Französischen Revolution?

ZEITAUFWAND:
projektabhängig

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Plakatkarton, Papier, Stifte, Internetanschluss,

fürs Erbsenweitspucken:
Eimer, Trockenerbsen

VORBEREITUNG:
keine

Weiter geht‘s auf der Rückseite >>>

Alternative

Die Ergebnisse können nicht nur zum Füllen eines Plakates dienen, sondern zum Beispiel auch im Rahmen eines Tages der offenen Tür in die Tat umgesetzt werden. Eine nette Idee wäre es auch, in historischen Kostümen zu spielen oder ein Angebot im Rahmen von Projekttagen anzubieten.

Infos

Im Mittelalter haben die Kinder meistens draußen gespielt, im Haus war ja nicht so viel Platz. Eigene Spielplätze hatte man aber auch nicht, stattdessen verteilten sich die Kinder über Straßen und Plätze. Viele Spiele von heute wie Bockspringen oder „Blinde Kuh“ wurden auch schon im Mittelalter gespielt. Ritterfiguren, Puppen oder Puppengeschirr gab es damals aus Ton. Andere Spiele wie das Reifentreiben sind der älteren Generation wohl noch bekannt, heute aber eher in Vergessenheit geraten. Ein „Arme-Leute-Spiel“ war das Ersbenweitspucken, welches auf jedem Fest für eine Menge Spaß sorgte. Außer getrockneten Hülsenfrüchten waren auch Murmeln aus Ton bei den Kindern im Mittelalter beliebt: Diese wurden mit hoher Konzentration in Löcher geschnippt. Glasmurmeln waren sehr kostbar. Geritten wurde auf hölzernen Steckenpferden. Als die Erwachsenen im 20. Jahrhundert dann anstelle von Pferden Autos zur Fortbewegung zu nutzten, stiegen auch die Kinder um: auf Spielzeugautos.

Murmel aus Raerener Steinzeug

Erbsenweitspucken

Ein alter Eimer und viele Trocken-Erbsen sind als Material erforderlich. Vorab muss eine bestimmte Entfernung zum Ziel festgelegt werden. Die Aufgabe besteht nun darin, mit den Erbsen möglichst oft in den Eimer zu spucken. Wer landet die meisten Treffer?