

Zielgruppe

Gymnasium Klasse 6

Beteiligte Fächer

Deutsch, Kunst, evtl. Englisch

Inhalte

- Unsere Partnerschule in Tansania
- Traditioneller kultureller Ausdruck am Beispiel von Tansania/Schleswig-Holstein (Kunst)
- Spielszenen zum Alltag von Jugendlichen in Tansania und Deutschland/Heikendorf (Deutsch)

Handlungsleitende Fragestellung

Was können wir dazu beitragen, dass die Schulpartnerschaft auf allen Ebenen intensiver und lebendiger gestaltet wird?

Methode

Planung einer Ausstellung (Kunst):

- Kartenabfrage zur Ideenfindung
- Umformung von Vorlagen (Bild- und Filmmaterial)
- Aneignung von manuellen Fertigkeiten im Aufbau von Körpern, der Kombination von Materialien sowie beim Drucken und Malen

Planung bzw. Übernahme eines Rollenspiels (Deutsch):

- Clustern zur Ideenfindung
- Schreiben von Rollenkarten
- Dialogisierung eines Erzähltextes/von Sachinformationen
- Erstellung eines Regiebuches

Briefpartnerschaften (Englisch)

Umfang

Mindestens 10 Doppelstunden pro Fach

Das Unterrichtsmodell

Im Rahmen einer Afrika-AG an der Heinrich-Heine-Schule entstand bereits 2006 ein Theaterstück, das exemplarisch den Alltag von Jugendlichen in Tansania und Heikendorf beschreibt. Das Stück wurde von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern einer Arbeitsgruppe verfasst, die von einer Mutter geleitet wurde.

Im Rahmen einer ersten Schülerbegegnungsreise im Jahre 2010 konnten sich die damaligen Akteure mit eigenen Augen mit der Lebenswirklichkeit in Tansania vertraut machen und erste Kontakte aufnehmen für eine Schulpartnerschaft mit der Vunjo Secondary School im Bezirk Moshi. Trotz vieler Bemühungen (z.B. Bildervortrag nach der Reise, Versuche zur Wiederbelebung einer AG) erwies es sich als sehr schwierig, die – inzwischen bereits offizielle – Schulpartnerschaft in das schulische Leben einzubinden. Das Unterrichtsmodell soll deshalb für mehr Aufklärung sorgen und zu aktivem Einsatz zur Belebung der Partnerschaft animieren.

Eine Kartenabfrage zum Vorwissen über Land und Schulpartnerschaft in meiner sechsten Klasse machte deutlich, dass zwar großes Interesse, aber wenig Wissen vorhanden war, sodass die Schülerinnen und Schüler zahlreiche Vorschläge machten, wie dieser Zustand bei ihnen selbst und in der Schulöffentlichkeit geändert werden könne.

Mit Hilfe von Bild- und Filmmaterial zum Land und den Heikendorfer Partnerschulen konnten anhand von Beobachtungsaufträgen wesentliche Unterschiede zur eigenen Lebenswirklichkeit gesammelt werden. Die sich spontan entwickelnde Frage war: "Wie können wir den Kindern dort helfen?", die zunächst in dem Wunsch mündete, Spenden zu sammeln. In weiteren Unterrichtsgesprächen entstand das Anliegen, sich zwar auch für finanzielle Unterstützung einzusetzen, aber in erster Linie sich für eine stärkere Präsenz der Partnerschaft im Schulleben zu engagieren.

Qualitätserwartungen

Deutsch

1. Sachkompetenz:

- grundlegende Unterschiede zwischen erzählenden und dramatischen Texten (Epik / Drama) kennen (Monolog, Dialog, Regieanweisung usw.) kennen
- szenische Umsetzung erarbeiten

2. Methodenkompetenz:

- Auseinandersetzung mit einem Prosatext mit Blick auf eine Dramatisierung („Neema und Jule“ von Angela Wöhlk)
- Entwurf eines Handlungsgerüsts auf der Basis von Rollenkarten und der Lektüre von „Neema und Jule“
- Schreiben von Szenen zum Alltagsleben von Jugendlichen in Deutschland und Tansania (im Wechsel)
- Überarbeitung eigener Texte
- Mit Hilfe eines PC Texte schreiben und gestalten
- Regeln zur Rechtschreibung und Zeichensetzung kennen, erweitern und anwenden sowie korrigieren
- Fragestellungen zur Erarbeitung, Planung und Durchführung einer Inzenierung

3. Selbstkompetenz:

- persönliche Wirklichkeit (Leben von Jugendlichen in Deutschland am Beispiel Heikendorf) und dargestellte Wirklichkeit (Leben von Jugendlichen in Tansania) miteinander in Bezug setzen und Empathie und Handlungsbedarf entwickeln

4. Sozialkompetenz:

- in projektorientierten Phasen Teamfähigkeit entwickeln
- in Zusammenarbeit Texte überarbeiten
- Erweiterung des eigenen Erfahrungshorizontes durch Einblick in andere Lebenswelten und Erkennen von Vielfalt

Kunst

1. Sachkompetenz: (teilweise Überschneidungen mit Deutsch)

- Verschiedene Beispiele menschlichen Wohnens kennenlernen
- Ausdrucksformen und Inhalte der tansanischen/afrikanischen bzw. deutschen Kultur kennen und sich mit ihnen auseinandersetzen

2. Methodenkompetenz:

- Kenntnisse von einer anderen bzw. der eigenen Kultur bildnerisch/gestaltend umsetzen können (Tinga Tinga Malerei: expressionistische Malerei; Batiken und Drucke nach afrikanischen Vorlagen; Weben; afrikanische Masken und Gartenzwerge aus Ton; Spiele: Oware und deutsche Brettspiele)

3. Selbst- und Sozialkompetenz:

- selbstständig oder mit anderen gemeinsam ein gestalterisches Vorhaben themenbezogen entwickeln und realisieren können
- erkennen von Vielfalt der kulturellen Ausprägungen

Überprüfungsmethoden für die Zielerreichung

Deutsch

- Bewertung der einzelnen Spielszenen nach Form und Inhalt, auch im Hinblick auf die handlungsleitende Fragestellung
- Verfassen einer Vorankündigung zu „Neema und Jule“ für die Schülerzeitung / Homepage der Schule
- Neufassung der letzten Szene von „Neema und Jule“ mit Regieanweisungen

Kunst

- Bewertung der von den Schülerinnen und Schülern im Verlauf des Unterrichts angelegten Arbeitsmappen
- Bewertung der angefertigten Bilder, Spiele, Tonarbeiten, Batiken, Webarbeiten und Häuser

Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler der sechsten Klasse zeigten sowohl großes Interesse am Thema „Tansania – und ich“ als auch an der Schulpartnerschaft der Heinrich-Heine-Schule mit der Vunjo Secondary School in Tansania.

Ein Grund dafür liegt sicherlich in der Tatsache, dass an der Regionalschule Heikendorf seit mehr als zehn Jahren eine Partnerschaft mit vier Grundschulen besteht und dass bereits in der Vergangenheit die Heinrich-Heine-Schule sich an der Unterstützung von Hilfsprojekten in Tansania beteiligt hat (Sponsorenlauf, Weihnachtsbasare der SV). Auch der Reisebericht von Schülerinnen und Schülern der 10. bis 12. Klassen im April 2011 stieß auf reges Interesse.

Da der Arbeitsaufwand für den „ganz normalen“ Schulalltag immer mehr zunimmt, erwies es sich zunächst als sehr schwierig, Rückhalt und/oder Unterstützung im Kollegium zu finden. Erst nach einem Gespräch seitens der Projektleitung mit der Schulleitung wurde für ein Unterrichtshalbjahr eine Doppelsteckung im Fach Kunst ermöglicht, so dass die sehr aufwändige arbeitsteilige Gruppenarbeit erleichtert bzw. erst ermöglicht wurde.

Alle Schülerinnen und Schüler der Klasse haben Antwort auf ihre Briefe bekommen, die ich als Begleitperson der Schülerreise in Tansania persönlich überbringen konnte. Sie freuen sich auf die Ausstellung zu Beginn des kommenden Schuljahres, die Einstudierung und Aufführung des Theaterstückes sowie auf den „Praxistag Globales Lernen“.

ELIMU, Partnerschaftsverein der Heikendorfer
Schulen mit Schulen in Mrimbo/Tansania



TOMBOLA

Die Einnahmen der Tombola sind für unsere Aktion:

Trinkwasser für die Kinder
am Kilimanjaro!

Flohmarkt - Ostermarkt

Grillwurst



Wo: Mensa der OGTS, Schulredder

Wann: Samstag, den 19. März 2011
von 10.00 - 16.00 Uhr

Kaffee und Kuchen



Lose können am Samstag in der Mensa und bereits ab Montag,
den 14. März, in folgenden Geschäften gekauft werden:

Eiscafe Venezia, Bäckerei Wäger, Optiker Hartwig, Floristik Lampert,
Möwenapotheke und Bücherinsel Heikendorf.

Jede Zahl gewinnt! Gewinnausgabe am Samstag in der Mensa.
Außerdem können Sie schön gebastelte Osterartikel unserer
Schüler und Schülerinnen erwerben, oder auf dem Flohmarkt stöbern.

Für das leibliche Wohl bieten wir Bratwurst, Kuchen und Getränke.

Hauptgewinn: DVD Blu Ray Player

Wer einen Flohmarktstand anbieten möchte, meldet sich bitte im
Sekretariat der GRS. Tel.: 2609390
Standgebühr: Ein selbstgebackener Kuchen oder 10 €

Die Spiele der Kinder in Tansania

Kleinere Kinder spielen einfache Spiele mit Steinen und Bohnen. Auch afrikanische Kinder spielen »Vater und Mutter«. Nur haben sie meist keine Puppen, Wiegen oder Puppenwagen, sondern selbst gemachte Puppen aus Lehm oder aus Kalebassen (getrockneter Flaschenkürbis), einem Maiskolben oder einem alten Schuh, die sie wie ein „Baby“ auf dem Rücken tragen. Rollenspiele sind im Allgemeinen sehr beliebt. Die Spiele sind sehr fantasiereich. Die Kinder lieben es, sich gegenseitig Rätsel aufzugeben. Sie machen sich ihr Spielzeug selbst, ob Wippen oder Schaukeln, Schlitten oder Autos. Afrikanische Kinder kennen auch Gruppenspiele mit festen Regeln: zum Beispiel Blindkuh, Versteckspiele oder Fußball.

Spielsachen bekommen die Kinder fast nie. Das können die Eltern einfach nicht bezahlen, und außerdem ist es nicht üblich Kindern Spielsachen zu schenken. Alles was man findet, wird zum Spielen verwendet. Sie benutzen Naturmaterialien genauso wie Dosen, Pfannen oder Plastikstücke. Je älter sie werden, desto häufiger müssen sie ihr Spiel unterbrechen, um den Erwachsenen zu helfen. Der Schritt von der Fantasie zur Wirklichkeit ist nur ein kleiner. Heute spielen die Kinder die Arbeit auf dem Feld, morgen müssen sie schon voll mithelfen. Dann sind sie oft erst sechs oder sieben Jahre alt.

Oware

Oware (oder Wari, Kalahar) ist eines von vielen ähnlichen Spielen, die in den verschiedensten Teilen der Welt gespielt werden. Sie sind gemeinhin als Mancala-Spiele bekannt und wurden vor Tausenden von Jahren bereits in Ägypten gespielt, wo man eingemeißelte Spielbretter in den Steinen der Cheopspyramide und jenen der Tempel von Luxor und Karnak gefunden hat.

Das Spiel breitete sich nach Asien und Afrika aus, wo die Araber gewisse Varianten entwickelten, und so überlebte es alle Epochen der ägyptischen Geschichte. Reisende aus Europa lernten es im 19. Jahrhundert in den Cafés von Kairo kennen, wo es üblich war, dass der Verlierer den Kaffee bezahlte, der während des Spiels getrunken wurde.

Afrikanische Sklaven brachten Mancala nach Surinam und Westindien, wo es unverändert weiter bestand. In einigen Gegenden des heutigen Afrika spielen Kinder dieses Spiel in Mulden, die sie einfach in die Erde scharren.

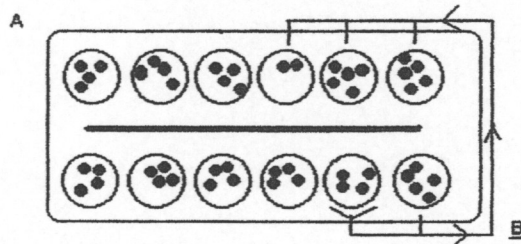
Weitere Regeln:

- Wenn Spieler A nicht ziehen kann, weil er keine Steine hat, und Spieler B ist dran', muss Spieler B ihm Steine zuspielen. Kann Spieler B dies nicht, weil keine seiner Mulden ausreicht, um auf die gegnerische Seite zu kommen, gewinnt Spieler B alle seine Steine und damit auch das Spiel.
- Es kann vorkommen, dass ein Spieler mehr als 12 Steine in seiner Mulde hat. Will er diese leeren, kommt es zu einer Überrundung. Dabei ist zu beachten, dass die 12er-Mulde dann ausgelassen wird, sie bleibt also leer.
- Sind nur noch wenige Steine auf dem Brett, können die Spieler die Partie freiwillig beenden, indem sie die letzten Steine teilen. Jeder gewinnt dann die Steine seiner eigenen Seite.

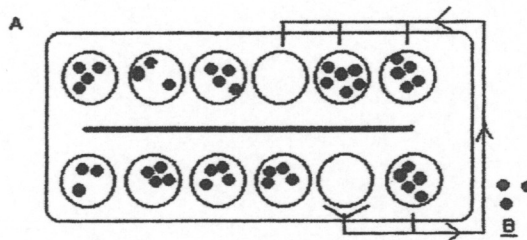
Oware Spielregeln

Wie man Steine gewinnt:

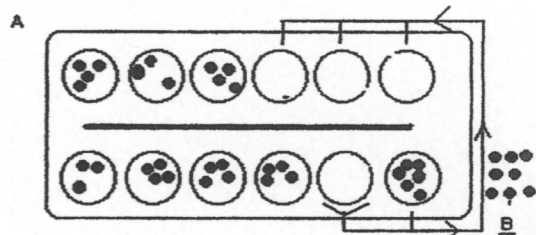
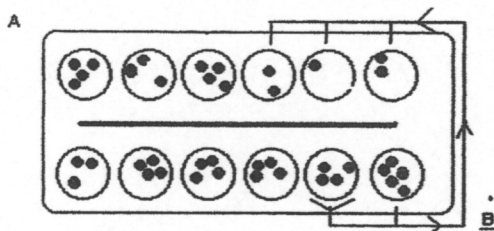
Es geht darum, Steine auf der gegnerischen Seite zu erobern. Dies geschieht, wenn der letzte Stein eines Zugs in eine Mulde des Gegners fällt, die 1 oder 2 Steine enthält. Zusammen mit dem eigenen Stein sind es also 2 oder 3 Steine, die dann erobert werden.



Die so gewonnenen Steine kommen in die Gewinnmulde rechts vom Spieler, bzw. werden beiseite gelegt.



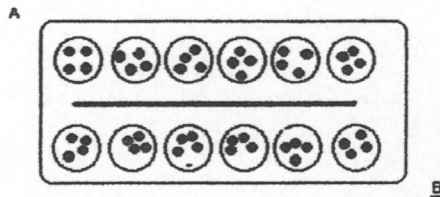
Hat der gegnerische Spieler in den vorherigen Mulden auch jeweils nur 1 oder 2 Steine, gewinnt der Spieler, der am Zug ist auch diese (und seine eigenen Steine). In diesem Fall gewinnt der Spieler B 8 Steine (5 gegnerische und 3 eigene Steine).



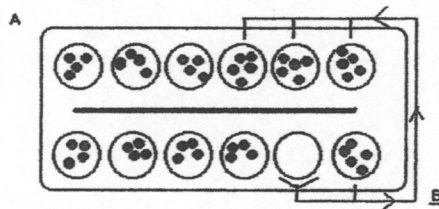
Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler mindestens 25 Steine gewonnen hat (Unentschieden 24:24).

Oware Spielregeln

Das Oware-Brett hat 6 Spielmulden auf jeder Längsseite (und eventuell je eine Gewinnmulde an beiden Enden, siehe Bastelanleitung, Kopiervorlage 24). Jeder der beiden Spieler besitzt je eine Längsseite. Zu Beginn werden in jeder der 12 Spielmulden 4 Steine (Erbsen, Bohnen) gelegt.



Zuerst wird entschieden, wer als erster beginnt. Der erste Spieler (in diesem Fall Spieler A) nimmt alle Steine aus einer beliebigen Mulde seiner Seite und verteilt sie einzeln rechts herum (gegen den Uhrzeigersinn) in die folgenden Mulden. Dabei gelangen, je nach Lage der Startmulde, durchaus auch Steine zum Gegner hinüber. Wenn zum Beispiel der Spieler B den Steine aus seiner fünften Mulde von links spielt, wird danach das Brett so aussehen:



Jetzt leert Spieler A die 4 Steine aus einer Mulde seiner Seite. So wechselt der Inhalt der Mulden ständig.

Oware Bauanleitung

1. Aus Sperrholz

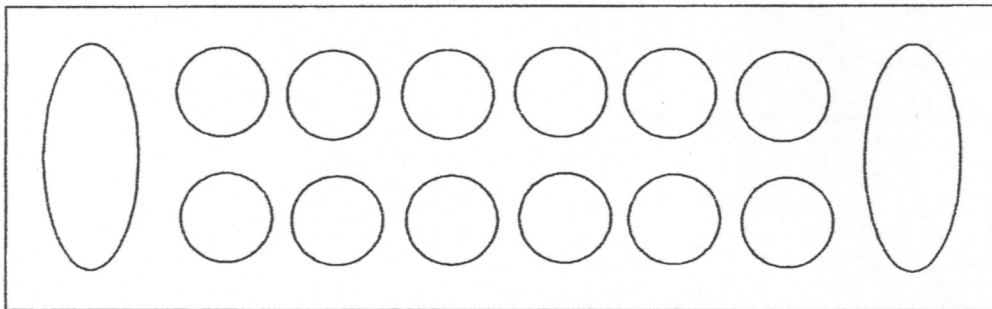
2 rechteckige Sperrholzbretter

Größe 60 x 15 cm

Stärke 8 mm.

Aus dem einen Brett sägen wir 12 runde (Spielmulden) und 2 ovale (Gewinnmulden) Holzstücke heraus.

(Das sollte ein Erwachsener machen oder im Bauhaus, Tischlerei fragen).

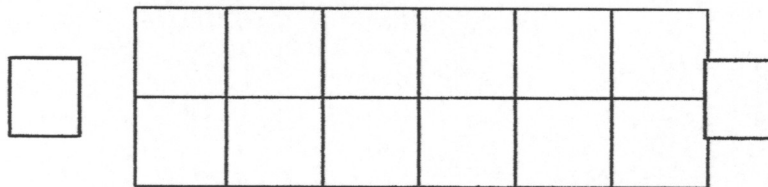


Nach dem Schmirgeln werden die beiden Bretter aufeinander geklebt. Als Spielstein werden Bohnen oder kleine Steine benutzt. Jeder Spieler erhält 48 Stück.

2. Aus Pappe

Es werden 14 Schachteln benötigt. 12 Schachteln werden als Zweierreihe- je 6 in einer Reihe- aneinander geklebt. Die 13. und 14. Schachtel wird in die Mitte der beiden Schmalseiten geklebt. (siehe Bild).

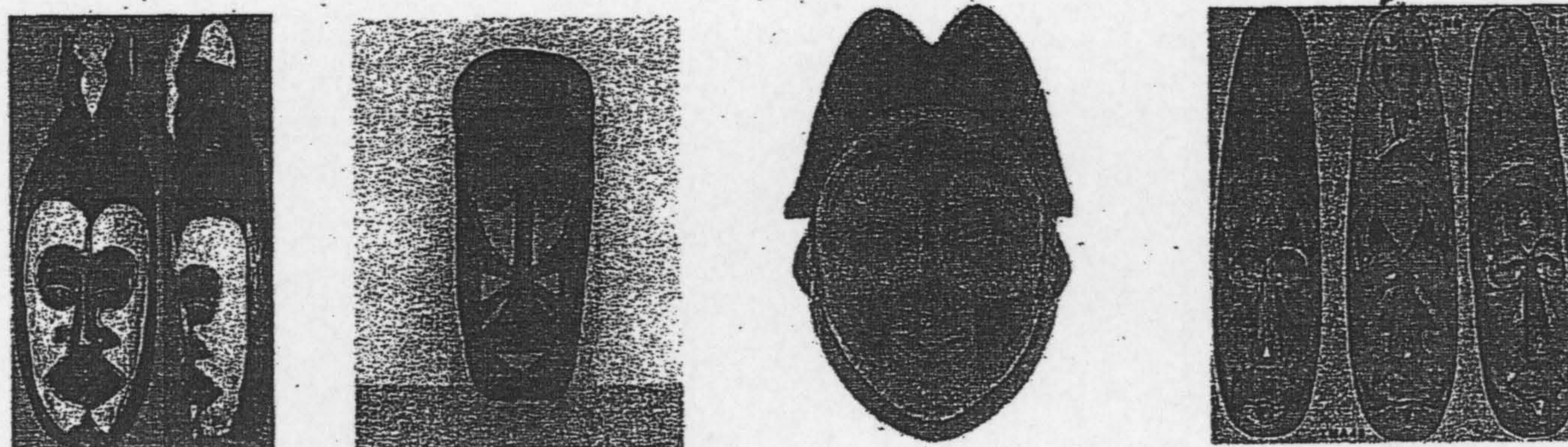
Es können auch Eierpappen benutzt werden.



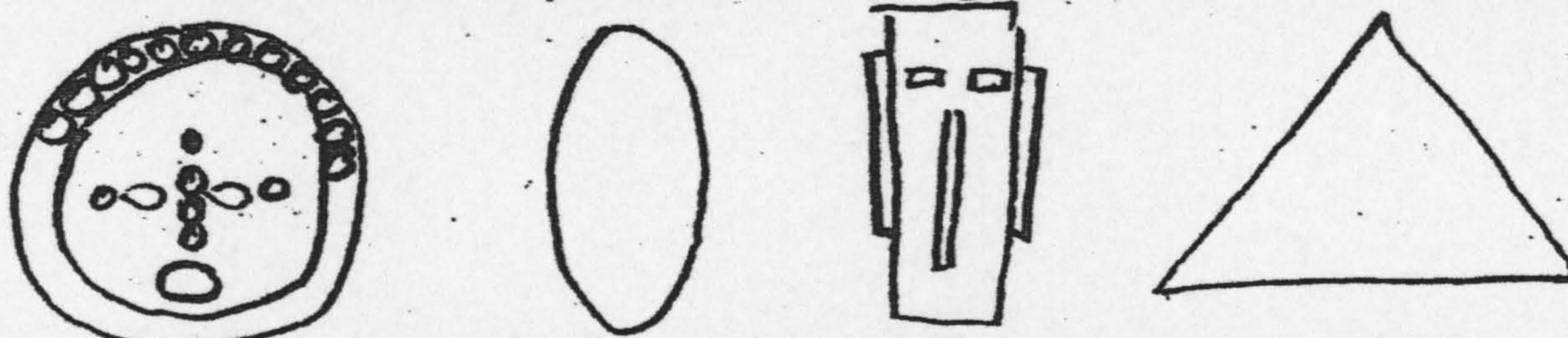
Als Spielsteine werden Bohnen oder kleine Steine benutzt. Jeder Spieler erhält 48 Stück.

Maske Bauanleitung

Du siehst hier einige afrikanische Masken als Beispiele. Rituelle Masken werden oft im Verborgenen, unter heiligen Gesängen hergestellt und dann getragen. Trägt man sie, so sollen sie den Charakter eines Geistes annehmen, der der Gemeinschaft seine Kraft verleiht. Die Masken werden auch beim Erzählen von Mythen und Legenden verwendet, beim Heilen, beim Ackerbau und der Jagd, bei Begräbnissen und Initiationsriten.



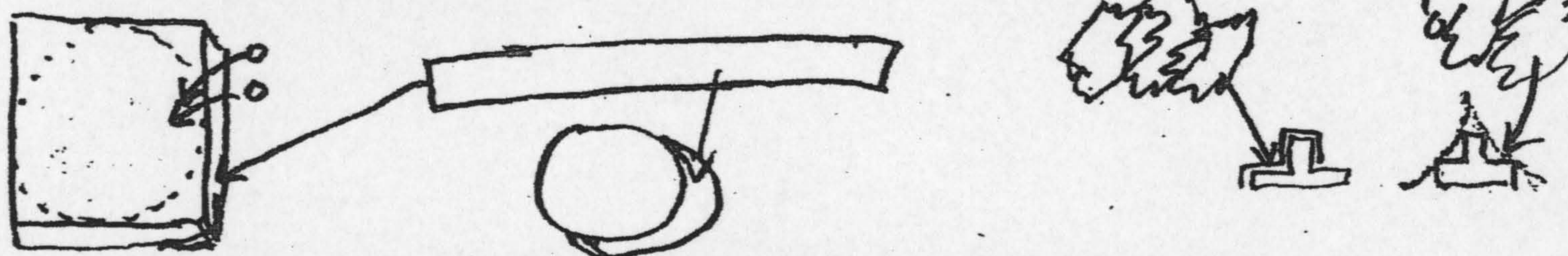
1. Entwirf eine eigene Maske und gehe dabei so vor, dass du dich für wenige geometrische Grundformen entscheidest und diese dann in verschiedenen Variationen zusammenstellst und dann die Farben Schwarz, Weiß, Braun und eine Grundfarbe verteilst, bis sie einen eigenen Ausdruck bekommen hat.



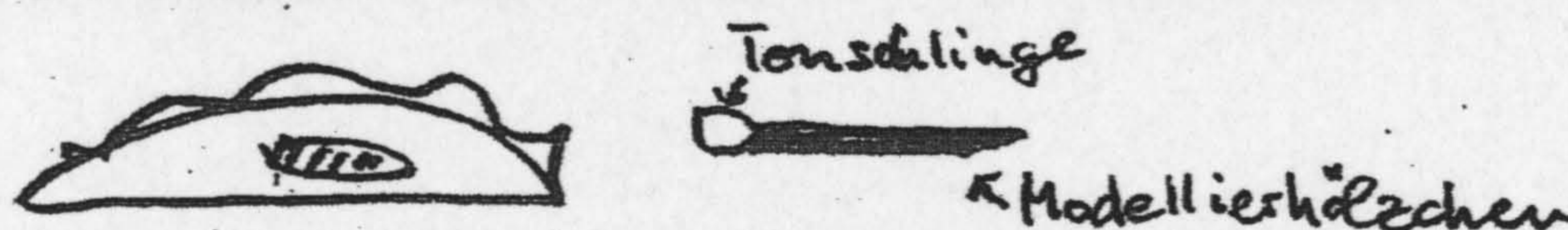
2. Überlege dir nun, welche Teile nach vorne hervorstehen und welche nach hinten treten sollen. Nun besteht die Möglichkeit zu wählen:



3. a) **Pappmache** : Zuerst bekommst du eine Grundplatte aus Pappe, dann klebst du kleine Pappstücke darauf, umsäumst die Form mit einem Pappiring und formst dann mit Papierschnipseln und Kleister die runderen Formen und die Feinheiten bis alles fest verbunden ist.



3. b) **Ton**: Zuerst formst du aus einem Tonklumpen eine Grundform und hebst dann die einzelne Formen hervor oder nimmst etwas Ton wieder ab.



4. Nachdem die Masken in ihrer Form fertig sind, werden die zuerst entworfenen Farben aufgebracht.

Literaturliste für die Arbeitsgruppen im Tansaniaprojekt

Afrika - Die Kunst eines Kontinents, hrsg. von Tom Phillips, Prestel Verlag München, New York, 1995/96

Das große Buch der Zwerge, Alles über Gnome, Heinzelmännchen & Co, Martin Cornwall, Copyright: The Automobile Association 1997, Bassermann Verlag 1999

Das Schleswig- Holsteinische Freilichtmuseum Häuser und Hausgeschichten, Alfred Kamphausen, Karl Wachholtz Verlag, Neumünster 1978

Flickenteppiche, Ann- Kristin Hallgren, Annelén Olsson, Verlag Paul Haupt Bern, Bern, Stuttgart, Wien, 1994

Hallenhäuser und Längsscheunen des 18. und 19. Jahrhunderts im östlichen Holstein, Konrad Bedal, Wachholtz, Neumünster 1980

Lexikon der Gartenzwerge, Etta Bengen, Kometverlag, Köln 2006

Spiele der Menschheit, 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele, Hrg. Ulrich Schädler, Primusverlag, Copyright: Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt, Druck: Genf, 2007

Tansania, Sansibar, Kilimanjaro, Jörg Gabriel, Reise Know-How Verlag Hohenthann, 1999, 2000, 2003, Peter Rump

Weben für Anfänger, Claire Jobin, Verlag Paul Haupt, Bern, Stuttgart, Wien, 1995

Kunst. Arbeitsbuch 1. Hrsg. Von: Alexander Glas, Fritz Seydel, Hubert Sowa, Bettina Uhlig. Ernst Klett/ Eberhard Friedrich, Stuttgart u. Velbert, 2008. Darin: Eine Plastik aus Ton Gestalten, S.16ff

Scheller, Ingo, Szenisches Spiel, Cornelsen Scriptor, Berlin 1998

Lehrplan Darstellendes Spiel für die Sekundarstufe II, Gymnasium, Gesamtschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes SH, 2002

Lehrplan Deutsch für die Sekundarstufe I der weiterführenden allgemeinbildenden Schulen, Hauptschule, Realschule, Gymnasium, Gesamtschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes SH, 1997

Literaturliste:

- Afrika - Die Kunst eines Kontinents, hrsg. von Tom Phillips, Prestel Verlag München, New York, 1995/96
- Das große Buch der Zwerge, Alles über Gnome, Heinzelmännchen & Co, Martin Cornwall, Copyright: The Automobile Association 1997, Bassermann Verlag 1999
- Das Schleswig- Holsteinische Freilichtmuseum Häuser und Hausgeschichten, Alfred Kamphausen, Karl Wachholtz Verlag, Neumünster 1978
- Flickenteppiche, Ann- Kristin Hallgren, Annelén Olsson, Verlag Paul Haupt Bern, Bern, Stuttgart, Wien, 1994
- Hallenhäuser und Längsscheunen des 18. und 19. Jahrhunderts im östlichen Holstein, Konrad Bedal, Wachholtz, Neumünster 1980
- Lexikon der Gartenzwerge, Etta Bengen, Kometverlag, Köln 2006
- Spiele der Menschheit, 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele, Hrg. Ulrich Schädler, Primusverlag, Copyright: Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt, Druck: Genf, 2007
- Tansania, Sansibar, Kilimanjaro, Jörg Gabriel, Reise Know-How Verlag Hohenthann, 1999, 2000, 2003, Peter Rump
- Weben für Anfänger, Claire Jobin, Verlag Paul Haupt, Bern, Stuttgart, Wien, 1995
- Kunst. Arbeitsbuch 1. Hrsg. Von: Alexander Glas, Fritz Seydel, Hubert Sowa, Bettina Uhlig.
- Ernst Klett/ Eberhard Friedrich, Stuttgart u. Velbert, 2008. Darin: Eine Plastik aus Ton Gestalten, S.16ff
- Scheller, Ingo, Szenisches Spiel, Cornelsen Scriptor, Berlin 1998
- Lehrplan Darstellendes Spiel für die Sekundarstufe II, Gymnasium, Gesamtschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes SH, 2002
- Lehrplan Deutsch für die Sekundarstufe I der weiterführenden allgemeinbildenden Schulen, Hauptschule, Realschule, Gymnasium, Gesamtschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes SH, 1997

Gartenzwerge

Anleitung

Seit ca. 1880 gibt es Gartenzwerge, und seit 1900 wurden sie in Gräfenroda in Thüringen von der Firma Romeiß in Serienproduktion hergestellt. Philipp Griebel baute die erste Firma zur Produktion von Gartenzwergen. Seit 1945 werden Gartenzwerge so günstig produziert, dass sie sich jeder leisten kann.

Nach Ludwig Bechstein waren die Zwerge ursprünglich aus dem Hässlichen, dem Unterirdischen entstanden und verrichten ihre Arbeit unter Tage, oder manchmal auch bei Nacht. Am bekanntesten ist das Märchen Schneewittchen und die sieben Zwerge, aber es gibt auch Sagen und Mythen um sie.

Die Stilmerkmale sind kindliche Proportionen, rote Zipfelmützen, Bärte und eine gemütliche, fröhliche und zufriedene Grundhaltung, in der sie ihre Arbeit verrichten oder ihre Freizeit verbringen.



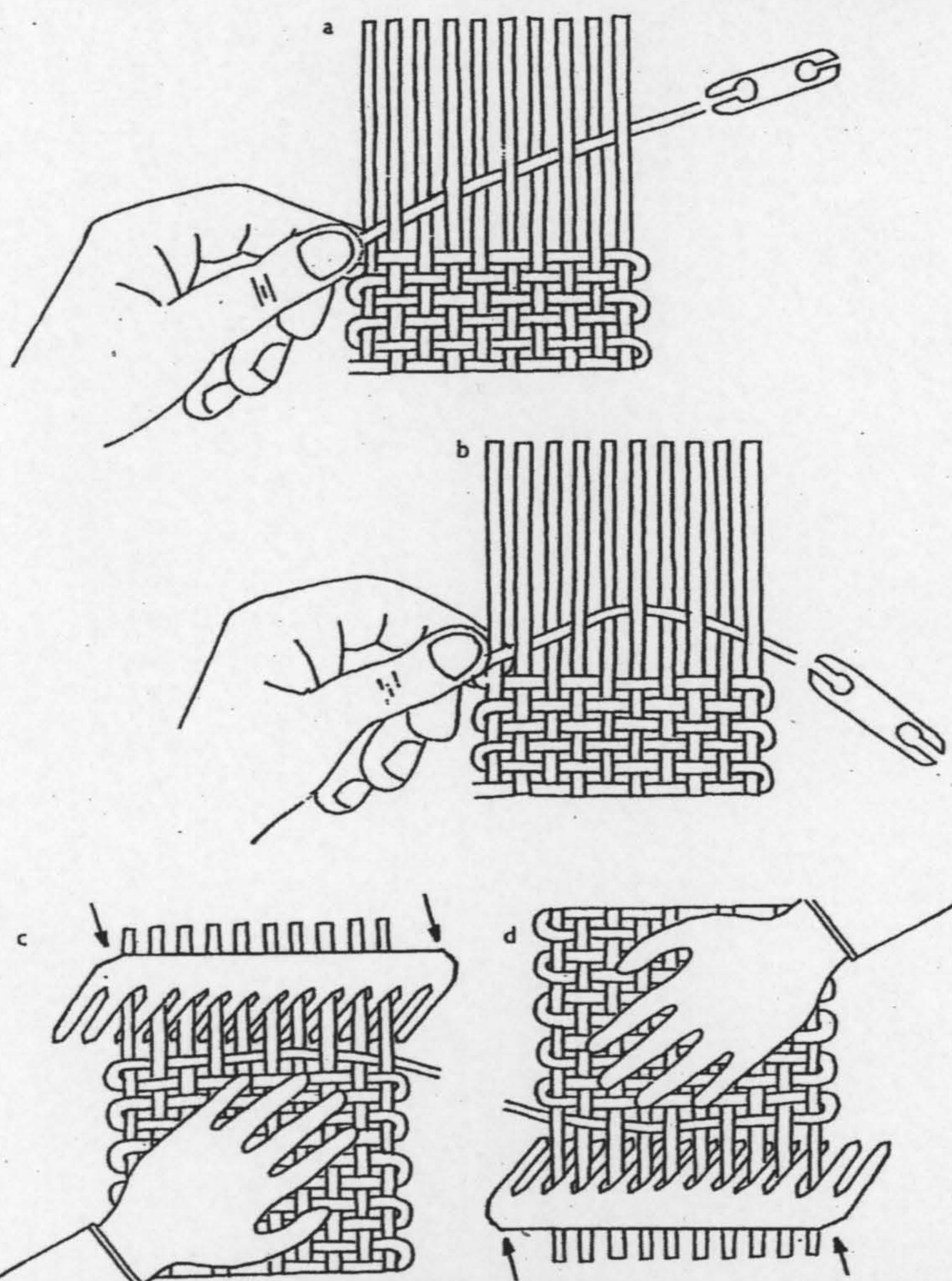
1. Entwirf zeichnerisch einen Zwerg nach deinen Vorstellungen und beachte dabei die Proportionen, bei denen der Kopf im Verhältnis zum Körper ca. 1:4 ist. Beim Erwachsenen wäre dieses Verhältnis eher 1:7 bis 1:8.
2. Forme aus Ton oder Papiermaché den Zwerg.
3. Male ihn nach deinem Entwurf an.

Flickenteppiche

Bauanleitung

Seit Ende des 19. Jahrhunderts kamen Flickenteppiche immer mehr in Gebrauch. Der Lebensstandard wuchs, man bewohnte auch auf dem Land mehrere Räume, so dass Teppiche im Schlaf- und Wohnzimmer liegen bleiben konnten ohne stark zu verschmutzen.

Früher brauchte man für die Papierherstellung Stoffreste (Hadern), nun aber wurde Holz dafür verwendet. Außerdem gab es nun vermehrt bunte und gemusterte Baumwollstoffe zu kaufen, so dass man nicht mehr alle Textilien selber weben musste. So mehrte sich die Menge der Stoffe und Stoffreste in den Haushalten, die nun zur Weiterverwendung für Flickenteppiche genutzt wurden und werden.



1. Spanne die langen Kettfäden auf. Dazu brauchst du haltbare Fäden aus Baumwollzwirn oder Leinenkettzwirn.
2. Nun schneidest du alte Stoffreste in schmale Streifen und fädelst sie Schiffchen auf. Dann schiebst du das Schiffchen wie abgebildet durch die Kettfäden. Nach jeder neuen Lage schiebst du das Gewebe fest und es entsteht ein gewebter Teppich, bei dem du die Farben und die Länge selbst bestimmst.
3. Am Ende schneidest du die Kettfäden durch und verknotest sie, sodass die Fransen frei bleiben und gerade geschnitten werden können.

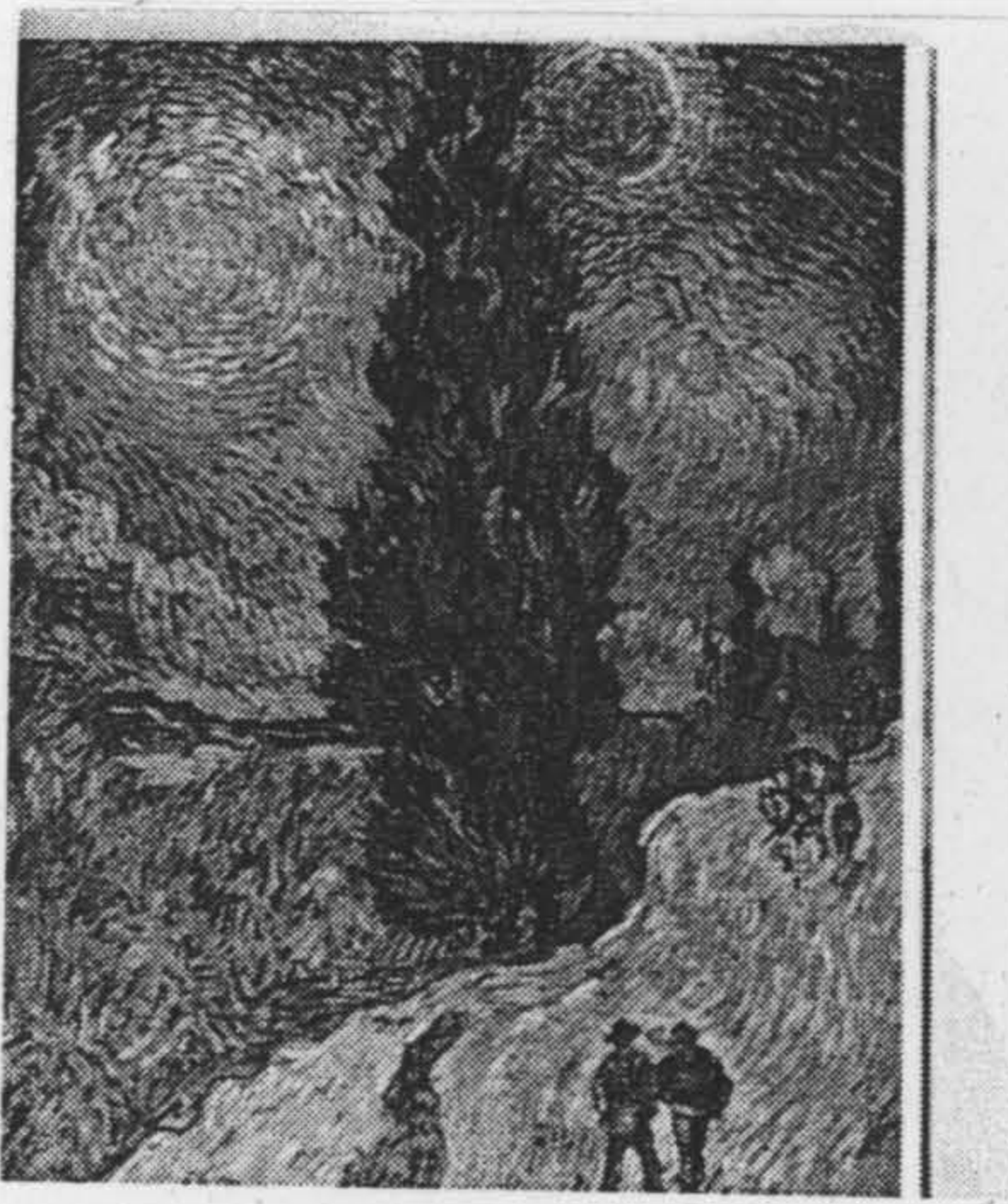
Expressionistische Malerei

Anleitung

Seit Ende des 19. Jahrhunderts kam durch den Maler van Gogh eine neue Malweise auf, in der die persönliche Sicht der Dinge besonders betont wurde. Am Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelten die deutschen Maler daraus den Expressionismus und wurden weltberühmt.

Die Stilmerkmale sind Farbverfremdungen, Deformierungen und grobe Bearbeitungen der Materialien um ein starkes Gefühl auszudrücken.

Bekannte expressionistische Maler sind Kirchner, Heckel, Macke und Nolde, der aus Schleswig - Holstein kommt, u.a.. Aber es gibt auch expressionistische Graphiker und Bildhauer, wie z. B. Käthe Kollwitz und Ernst Barlach.



1. Nimm dir einen DIN A 3 Block und suche dir ein Motiv, das dich persönlich stark gefühlsmäßig berührt, eine Landschaft, ein Portrait oder eine Geschichte.
2. Nun schließt du die Augen und lässt es innerlich auf dich wirken. Erst wenn du langsam ein Gefühl für die Gefühlsfarbe und Form bekommen hast, öffnest du wieder die Augen und beginnst dein Werk, indem du es schnell skizzierst.
3. Dabei kannst du dich nun vor dem Motiv und deinem Blatt richtig loslegen, indem du deine eigene Sichtweise malst. So kann das Motiv immer wieder verschieden aussehen und ist doch jedes Mal richtig.

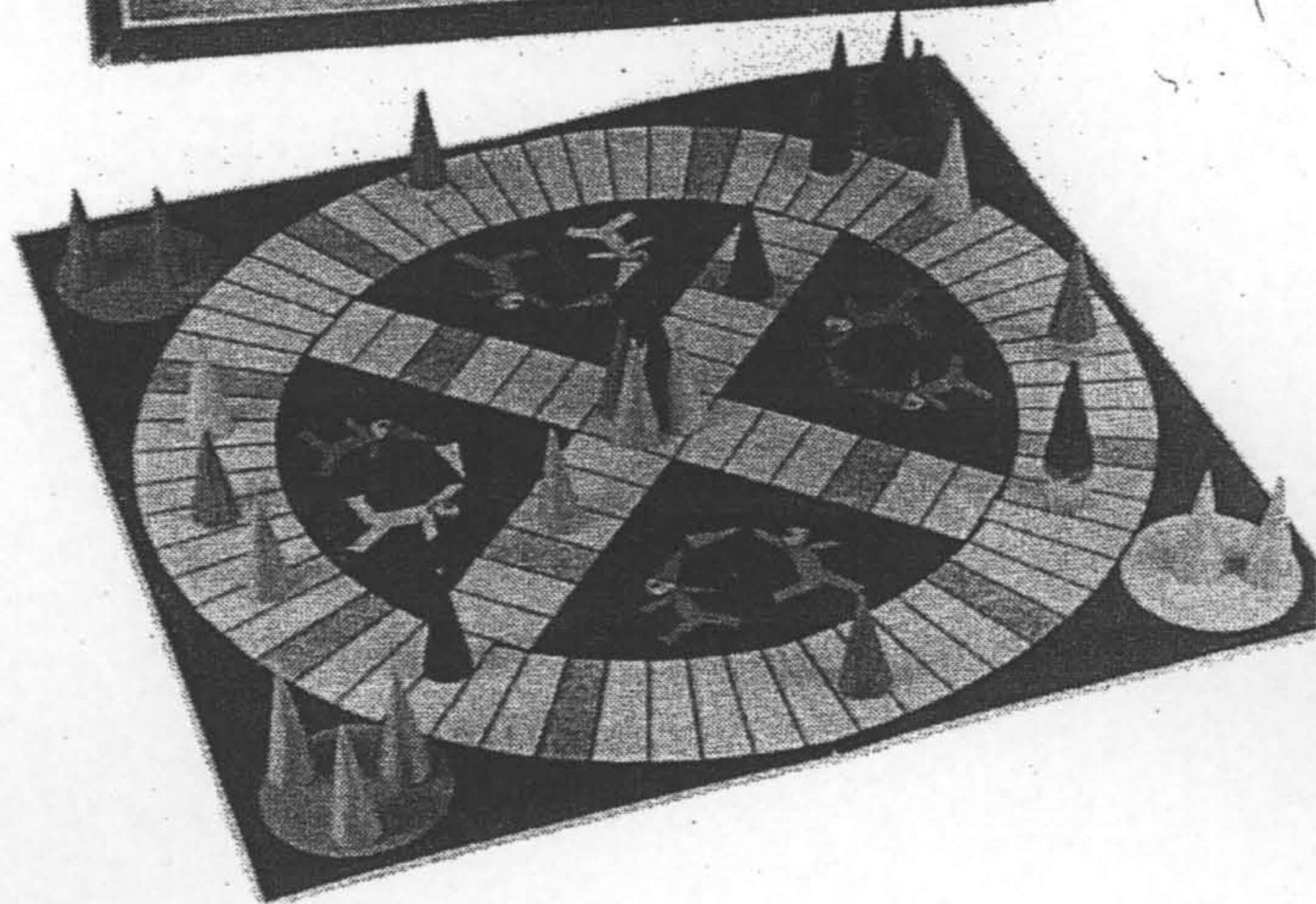
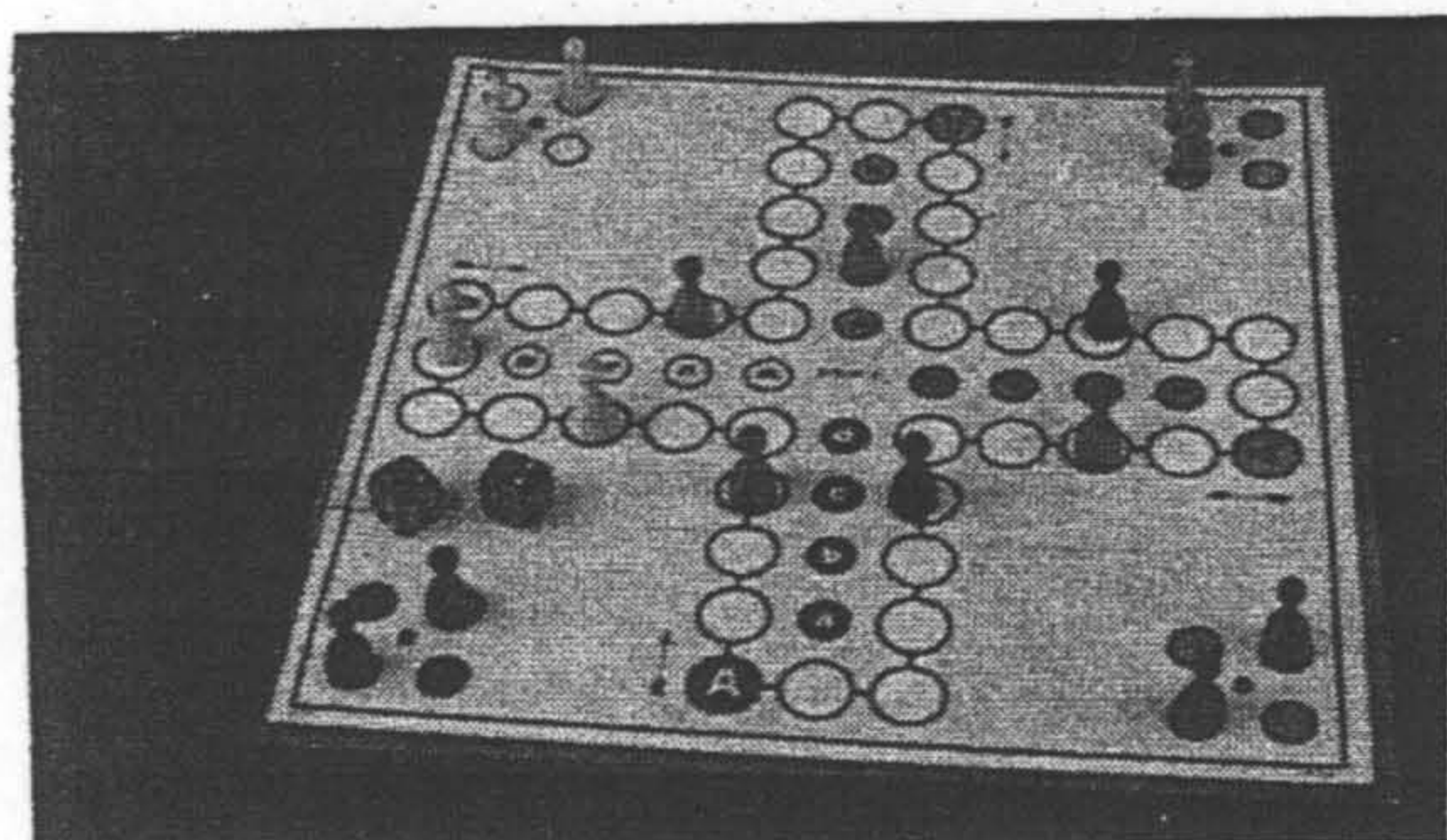
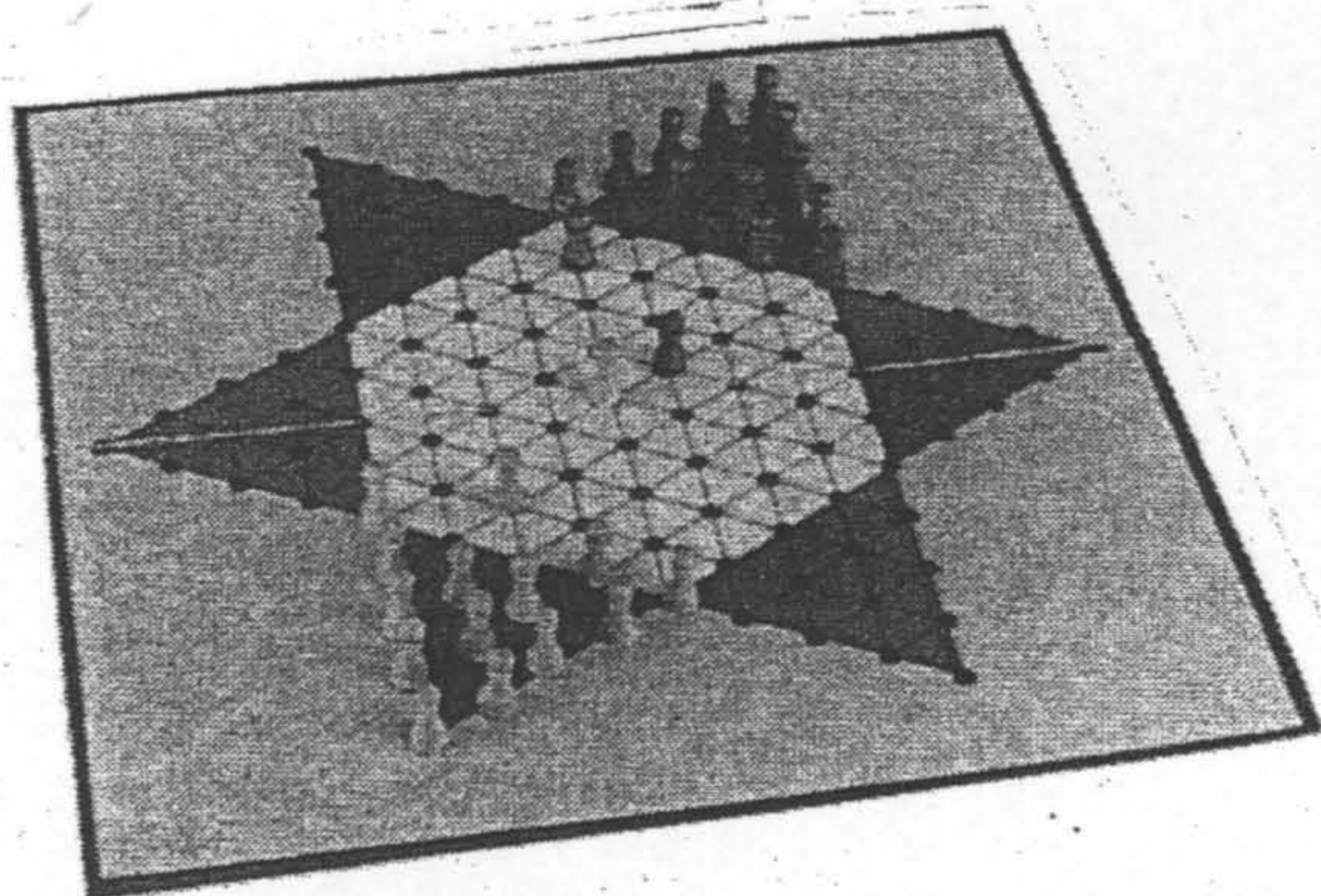
Deutsche Spiele

Bauanleitung

Du siehst hier drei Spiele als Beispiele für deutsche Spiele, „Halma“, „Mensch ärgere dich nicht“ und „Fang den Hut“. Im Laufe des 19. Jahrhunderts entwickelte sich Deutschland, das eine jahrhundertalte Spielzeugherstellung hatte, zu einem weltweit bedeutenden Spielzeugland. Neu, günstig und sehr beliebt wurden in den 1890er Jahren die aus Pappe hergestellten Gesellschaftsspiele. Sie dienten als Glücks-, Geschicklichkeits- und Denkspiele dem Zeitvertreib und der Entspannung.

„Mensch ärgere dich nicht“ wurde 1911 von Joseph Friedrich Schmidt in München für seine Söhne erfunden und erlangte im ersten Weltkrieg große Beliebtheit, als es für Lazarette und die Armee gespendet worden war; es ging auf Vorläuferspiele wie „Eile mit Weile“, „Ludo“ und das indische „Chaupad“ zurück.

„Fang den Hut“ wurde von Fritz Ehlitzky 1927 in der neuen Sachlichkeit des Bauhaus-Stils entwickelt, blieb jahrzehntelang unverändert und hat sich auf der ganzen Welt durchgesetzt.



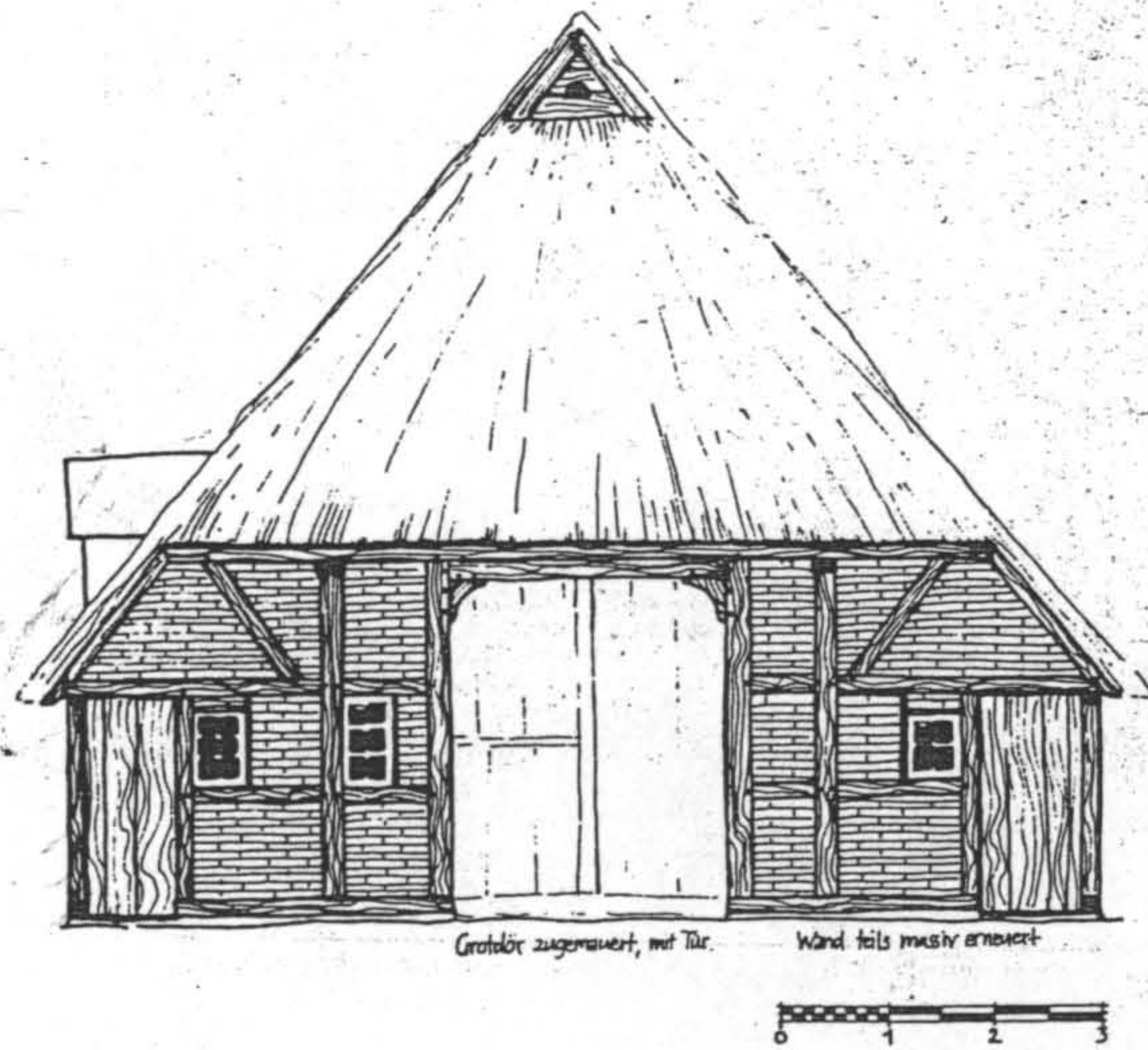
1. Entscheide dich für zwei Spiele und zeichne das erste Spielfeld auf ein abgetrenntes Quadrat deines DIN A 3 Zeichenblocks. Dann gestalte es farbig.
2. Zeichne das zweite Spielfeld auf ein Quadrat derselben Größe und gestalte dieses dann auch farbig.
3. Nun nimmst du eine gleichgroße Pappe, die in der Mitte schon geschnitten wurde und klebst einen Stoffstreifen als Verbindung darüber. Anschließend klebst du das eine, nun auch halbierte Spielfeld auf die eine Seite der Pappe und den Stoff und dann das zweite Spielfeld genau so auf die Rückseite. Soll das Spiel besonders gut halten, nimm eine selbstklebende Folie und beziehe das Spielbrett damit von beiden Seiten oder lackiere es über.

Kate

Bauanleitung

In Schleswig- Holstein wird traditionell die Kate als Wohnhaus mit Stall genutzt. Die Größe und Anordnung der Räume richtete sich nach den Bedürfnissen der Besitzer und wurde als Hallenhaus errichtet. Die Außenmauer ist im Fachwerk errichtet, die Halle steht auf einem Ständerwerk und das Dach wurde mit Reed gedeckt.

Bis heute werden diese Katen bewohnt, modernisiert und auch nach heutigen Bedürfnissen umgenutzt. Sie werden immer noch mit Reed gedeckt und haben damit ein besonderes Raumklima.



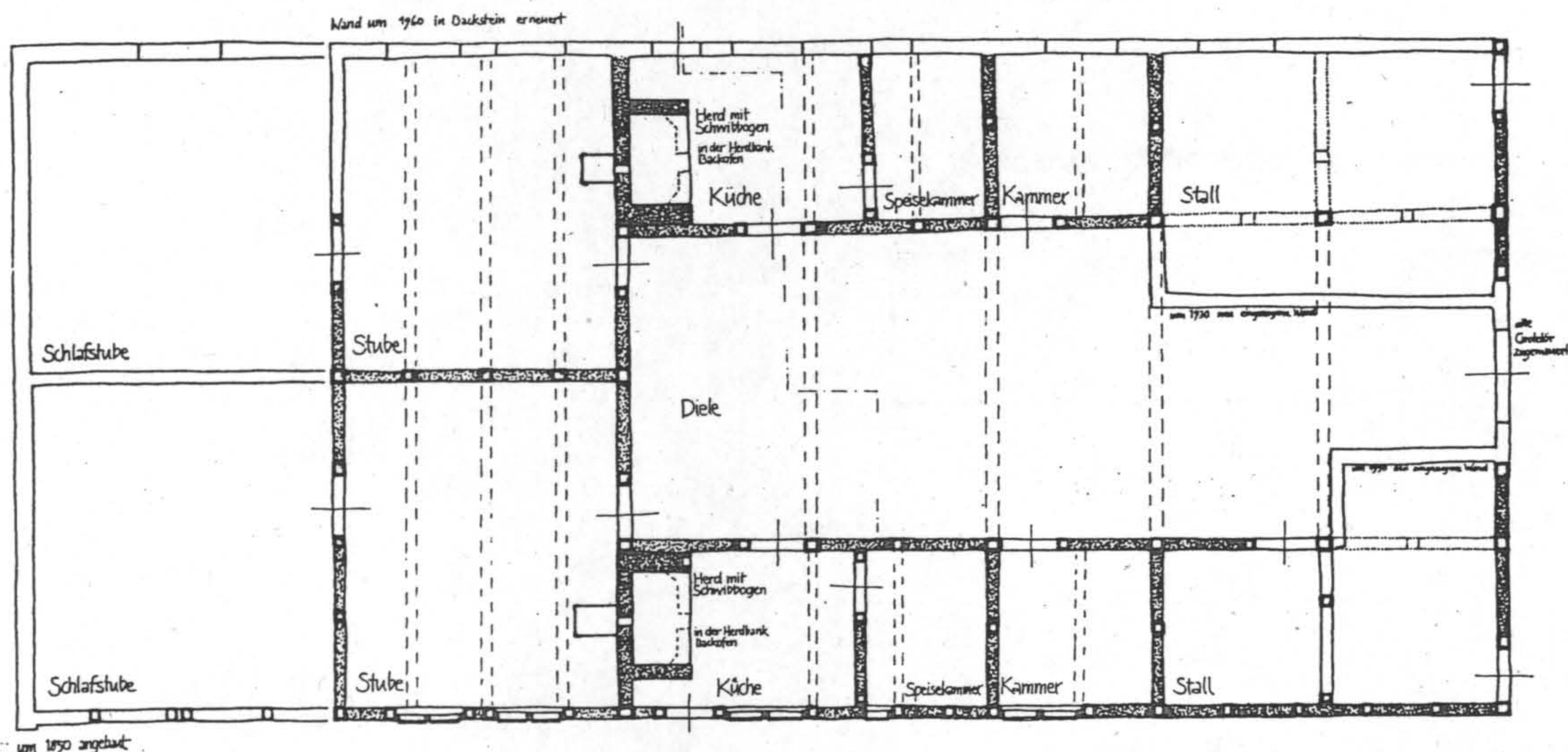
19.1 Ansicht des Einfahrtsgiebels, z. T. ergänzt. Links jüngere Ladeluke in der Dachfläche.

19 Fargau (PLÖ), Kate Gustav Mackohm I.

Aufmaß: K. Bedal (1971).

Bauzeit: (um 1775).

Hallenhaus mit Sackdiele ohne Luchten von fünf Fach und vom Innengerüst unabhängigen Stubenende von vier engen Balkenlagen. Die Kate enthielt ursprünglich zwei nahezu symmetrische, längs angeordnete Wohnungen bei gemeinsam benutzter Diele, aber getrennten, auf die Abseiten verteilten übrigen Räumen: Stall (zwei Fach), je zwei Kammern (davon eine Speisekammer) und Küche mit Schwibbogen, an die sich die Stube, außerhalb des Innengerüsts, anschließt. Das Dorf Fargau gehörte zum Gut Salzau, für das 1855 neben 8 Vollhufen nur 28 Landinstenstellen erwähnt werden (Schröder-Biernatzki 1855, I 376), von denen wir zwei in diesem Haus vermuten müssen, wobei es sich dann um überraschend große Wohnungen für Insten handelt.



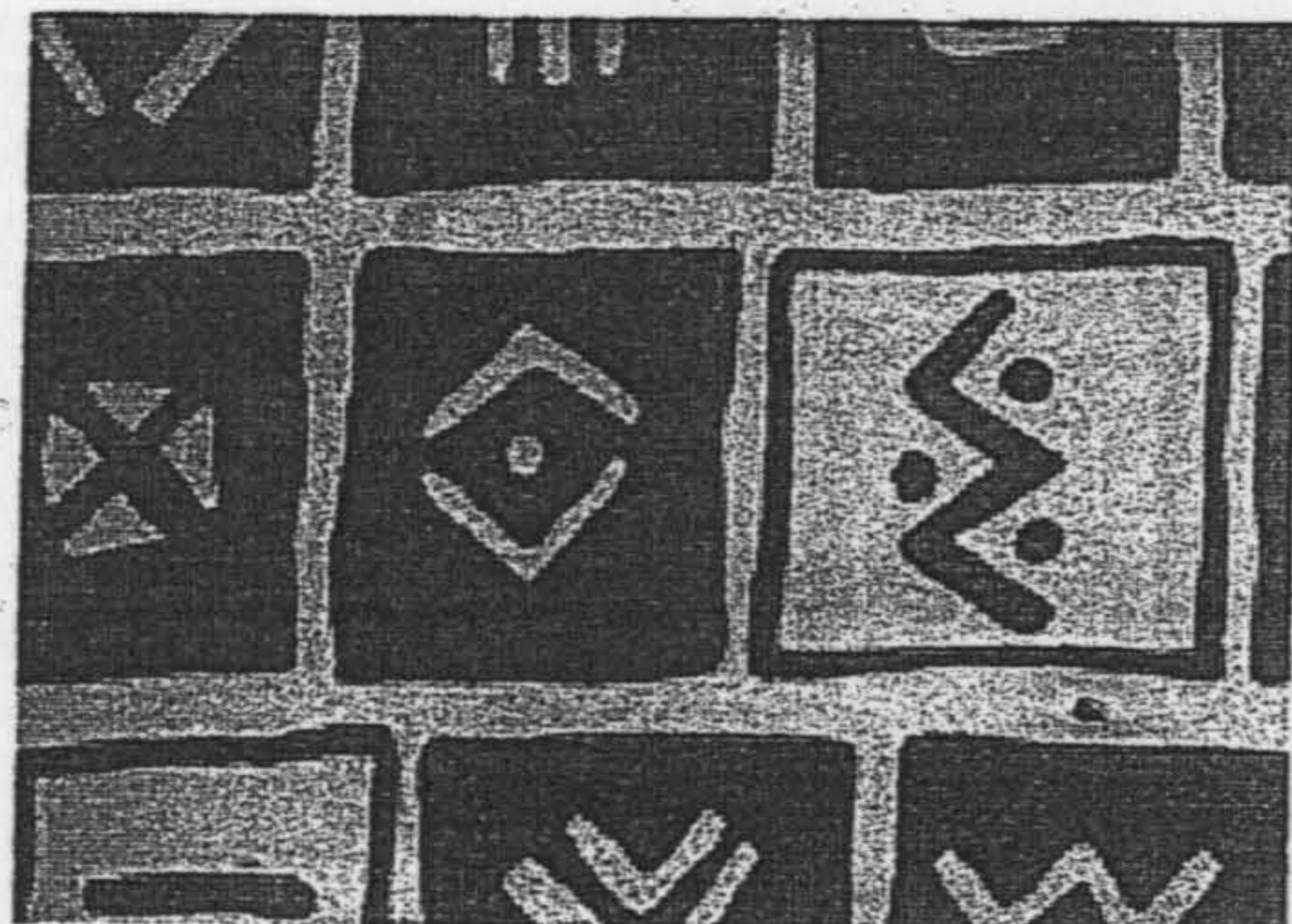
19.5 Grundriß mit Eintragung der jüngeren Umbauten.

1. Errichte ein Fachwerk und ein Ständerwerk nach dem angegebenen Beispiel.
2. Stelle das Dach zunächst aus Modellbaupappe her und beklebe es dann mit Stroh ähnlichen Materialien.
3. Male das Haus an und lege das Dach nur lose auf, so dass der Blick ins Innere möglich bleibt.

Stoffe **Batik und Stempeldruck**

Anleitung

Du siehst hier einige Adrinka Symbole als Beispiele. Viele Afrikaner stellen ihre Stoffe in dieser Weise selber her und nähen sich daraus ihre Kleidung oder Gebrauchsgegenstände



Druck



Adrinka Symbole

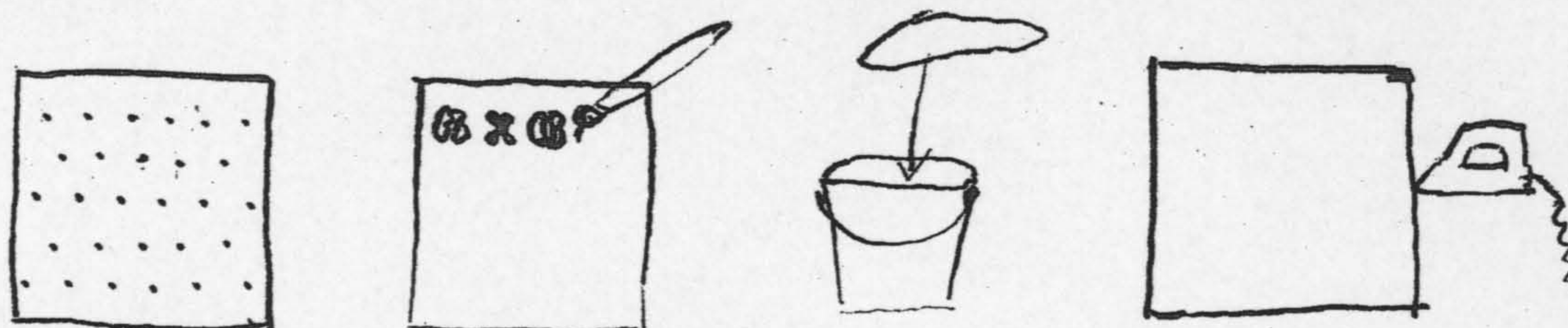
1. Entwirf ein eigenes Muster aus den Adrinka Symbolen und gehe dabei so vor, dass du dich für einige Symbole entscheidest und diese dann zu einem neuen Muster zusammenfügst, bis es einen eigenen Ausdruck bekommen hat.



2. Überlege dir nun, ob du immer genau gleiche Formen brauchst, oder lieber das Muster ganz mit der Hand aufbringen willst. So kannst du nämlich nun wählen:
3. a) **Kartoffeldruck:** Zuerst bekommst du eine Kartoffel, dann halbiert du sie und zeichnest deine Symbole spiegelverkehrt auf die glatte Seite auf. Und nun schneidest du mit einem Küchenmesser die Teile der Kartoffel weg, die nicht zu der Form gehören. Wenn deine Stempel fertig sind, legst du dir deinen Stoff glatt auf den Tisch und markierst mit Schneiderkreide, wo was hin soll. Und nun druckst du in den von Dir gewünschten Farben dein Muster so, wie du es geplant hast.



3. b) **Batik:** Zuerst zeichnest du mit dem Batikstift, dein Muster mit flüssigem Wachs in den Stoff und dann tauchst du das ganze Stück Stoff in die Farbe deiner Wahl ein. Dabei verfärbt sich der gesamte Stoff, bis auf die mit Wachs abgedeckten Teile, so dass nun dein Muster deutlich zu sehen ist. Danach wird das Wachs mit Löschpapier wieder herausgebügelt und der Stoff ist fertig.



Rundhäuser

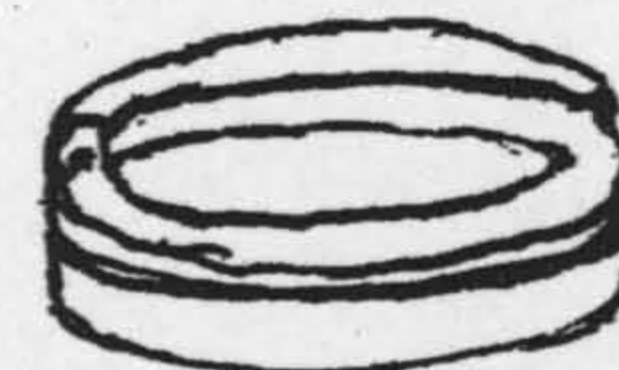
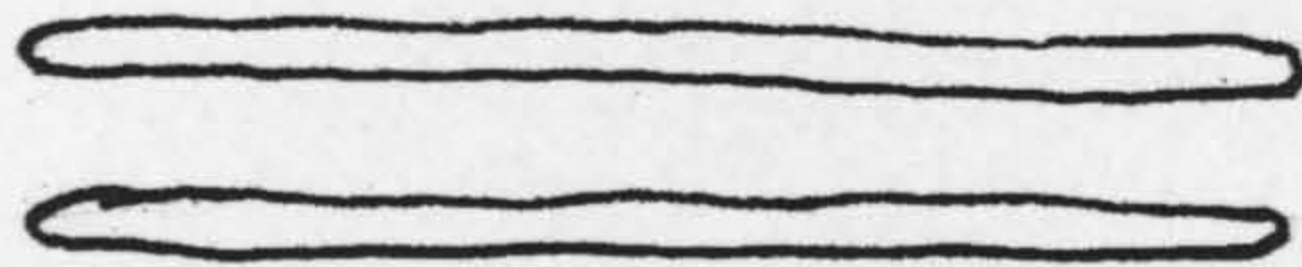
Anleitung

Du siehst hier einige afrikanische Rundhäuser.

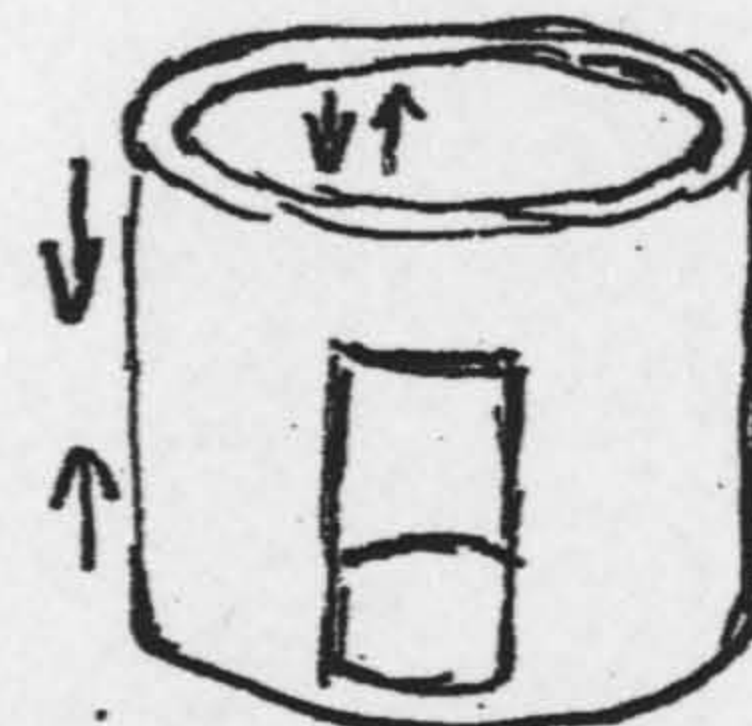
1. Du bekommst einen Tonklumpen und schlägst ihn mehrmals. Dann rollst du eine 1,5 – 2 cm dicke Grundplatte aus und schneidest die Grundform aus.



2. Nun formst du aus dem nächsten Tonklumpen eine Rolle, ca. 1,5 – 2 cm im Durchmesser und legst sie auf den Rand der Grundplatte. In dieser Art legst du eine Rolle über die Andere bis du oben am Dach angekommen bist.



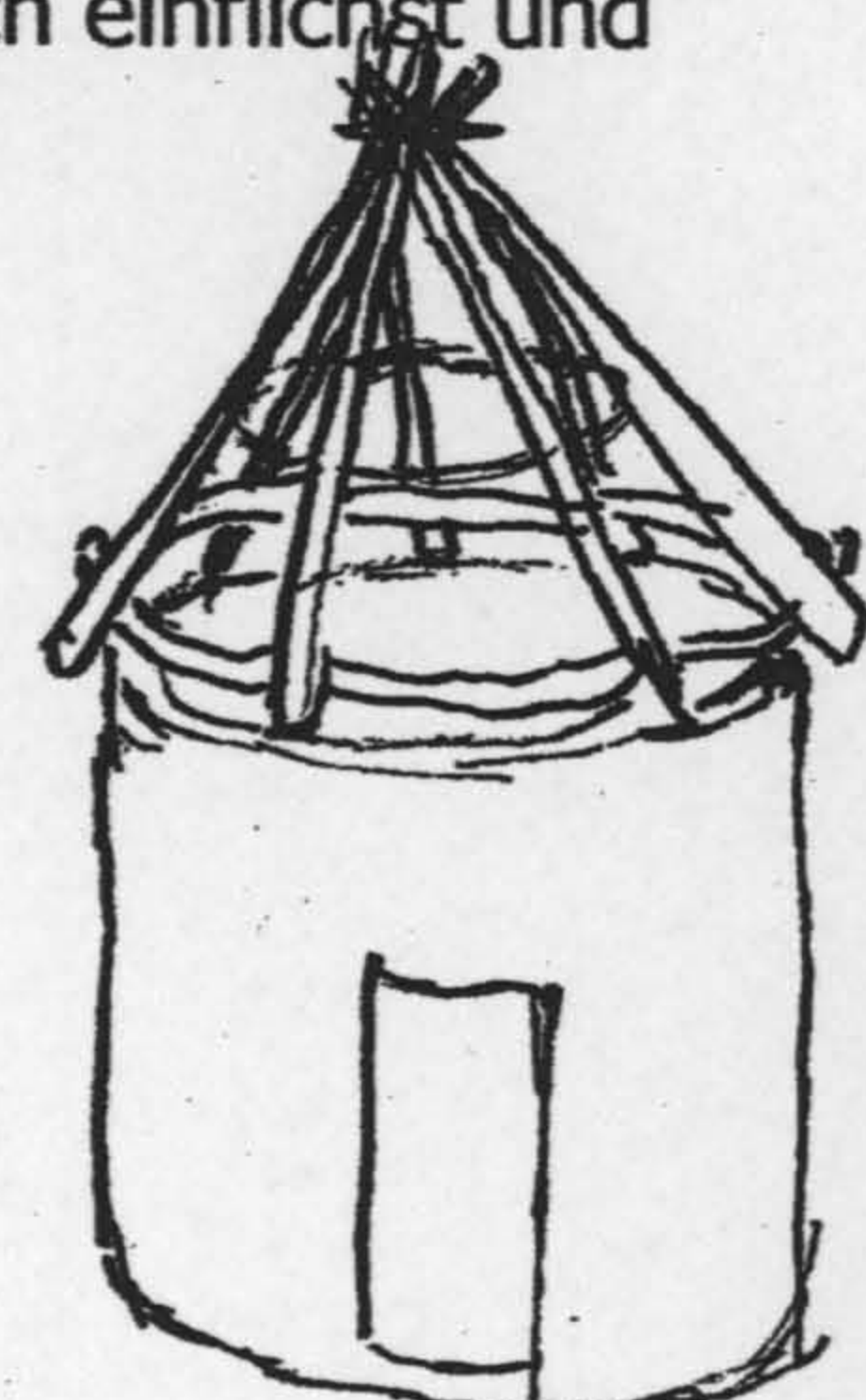
3. Anschließend verstreichst du den Ton innen und außen senkrecht zu den Nähten, indem du immer auf der anderen Seite dagegen hältst.

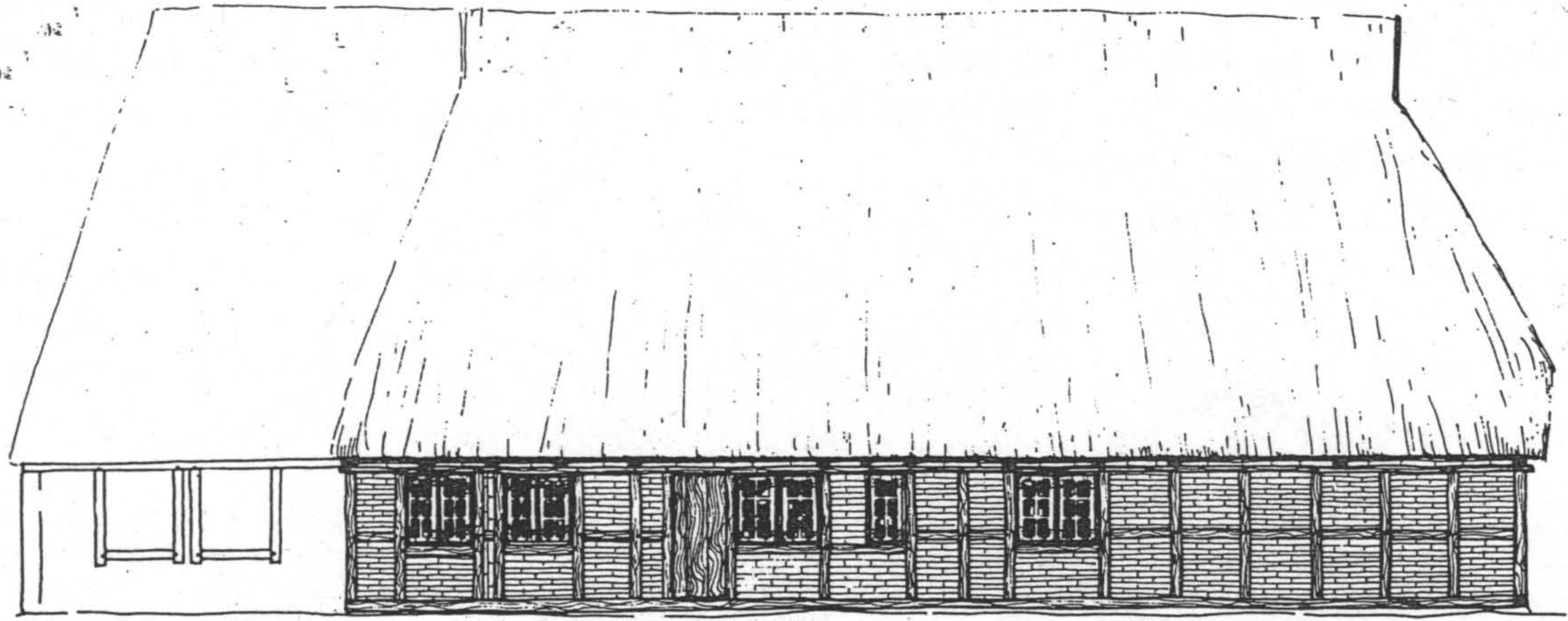


4. Nun schneidest du die Tür heraus.

5. Für das Dach baust du nun ein Gerüst aus gesammelten dünnen Ästen, über das du zum Schluss Bast oder Bambus als Blätterdach einflichst und festklebst.

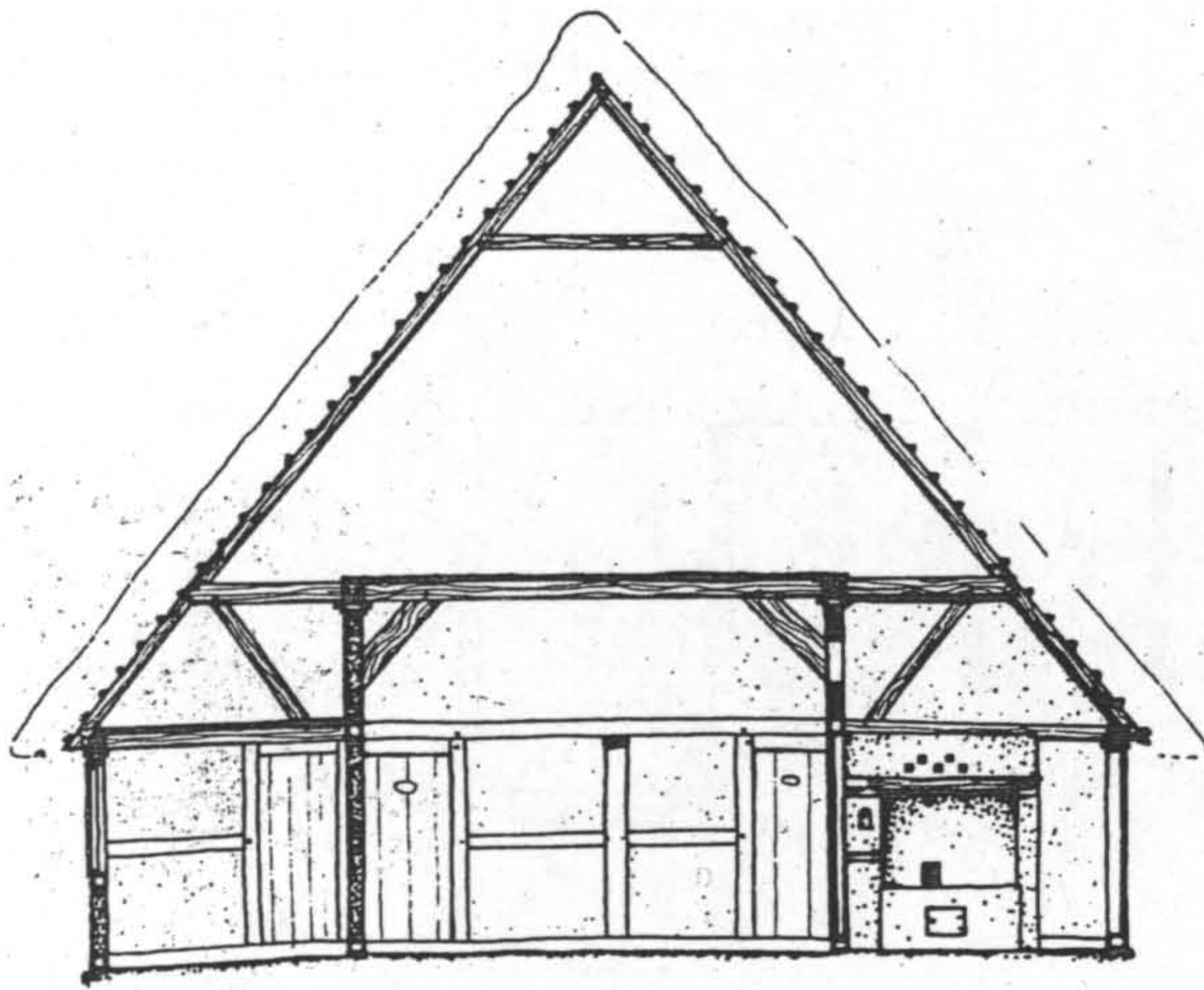
6. Zum Schluss wird das Dach auf das Haus gesetzt.



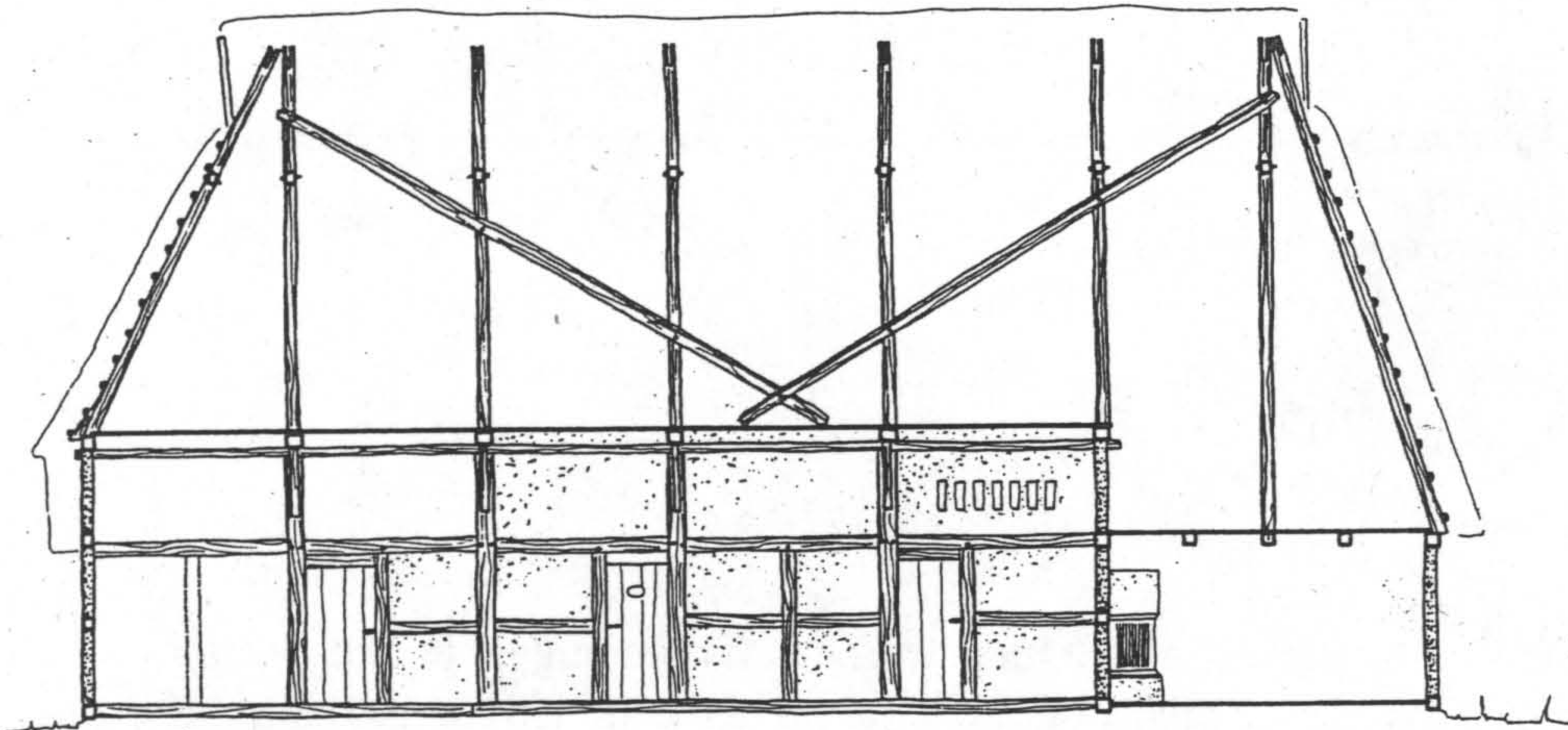


Verlängerung des Hauses um 1850

19.2 Westliche Längsansicht. Die Fenster z. T. erneuert.



19.4 Querschnitt durch Speisekammer (links), die Diele und Küche (rechts) mit dem Schwibbogen sowie mit Blick auf die Rückwand der Diele.



19.3 Längsschnitt. Im 5. Fach (von links) die Rauchlöcher für den offenen Herd in der Küche dahinter.

Lit. „Hallenhäuser und Längsscheunen“ des 18. u. 19. Jhds, im östlichen Holstein“, Konrad Bedal, Wadnholtz, Neumünster 1980, S. 124 ff

Afrikanische Haustypen

