

So konnten sich immer wieder Frauen und Männer heimlich treffen und für Nachwuchs sorgen!

#### Zweiter Markttag

Es gibt Kaffeeautomaten, Bierbuden, keine Waffen, fröhliches Treiben ...

#### Reflexion

Eine kurze Reflexion ergibt, dass dieser Markttag wesentlich lustvoller erlebt wurde als der erste. Es war möglich, viel zu verkaufen, unterschiedlichstes Know-how auszutauschen, einander kennen zu lernen ...

#### Platz der größten Intensität

Jedes Kind geht an den Platz, wo es etwas besonders Beeindruckendes erlebt hat. Alle dürfen ihre Gedanken und Erinnerungen auch mitteilen.

---

### KOMMENTAR

Das Erklären der Methoden wurde von den SchülerInnen als langweilig erlebt.

Wer sich aktiv beteiligt, erlebt mehr Freude.

Das Dorf der Frauen wurde ausschließlich von Mädchen, das der Männer von Buben gestaltet.

Am zweiten Tag waren die Kinder schon ganz gierig darauf, weiterzuspielen.

Die Bilder der Dörfer wurden zwischendurch immer wieder erweitert.

Die Mädchen hätten gerne auch Frauen gespielt.

Selbst sanfteste Mädchen konnten in der Rolle als Wache ganz schön stark auftreten!

Manche Themen wurden sehr archaisch inszeniert.

Kinder, die sich im üblichen Unterricht eher zurückhalten, konnten sich sehr gut einbringen.

Nachdenklich machen uns die Erzählungen über die Trennung der Dörfer (Gewalt).

Insgesamt waren alle SchülerInnen sehr engagiert.

Was die Kinder nun tatsächlich über Männer und Frauen gelernt haben, wird sich erst zeigen. Das Verhalten untereinander hat sich merklich verändert.

Zu zweit arbeiten ist sehr lustvoll und mitunter dringend notwendig (LiR)!

## RAPA NUI ODER DAS INSELSPIEL

von Helga Kreisberger  
Mödling, 2001

### RAHMENBEDINGUNGEN UND LERNFELDER

#### Realisierung

1. Klasse AHS, Realisierung im Rahmen von drei Projekttagen.

#### Thematische Zielsetzung

Begrenztheit von Ressourcen bewusst machen und Umgang mit begrenzten Ressourcen hinterfragen; ökologische und soziale Konsequenzen einer unkontrollierten Ausbeutung der Natur aufzeigen. In der Folge Möglichkeiten des Umgangs mit Konflikten aufzeigen, Möglichkeiten einer Gesellschaft im Umgang mit „Schuld“ thematisieren.

#### Dramafertigkeiten

Ausdruck von Stimmungen in Körperhaltung und Tanz; deutliche Unterscheidung zwischen „Rolle“ und „Privatperson“ (Beginn und Ende einer Spielsequenz mit Standbild u. ä. deutlich markieren). Spannungsbogen und Konzentration über längere Zeit hin aufrecht erhalten.

#### Soziale Kompetenzen

Zusammenarbeit in der Großgruppe und in wechselnden Kleingruppen. Lösungsstrategien für Konflikte in der Gruppe entwickeln. Vereinbarungen einhalten. Autorität anerkennen und hinterfragen („Der Lehrer hat nicht immer recht“). Gruppenentscheidungen mittragen, die nicht dem eigenen Vorschlag entsprechen. Verantwortung für das eigene Wohl, das Wohl der anderen und für die schonende Behandlung der Umgebung übernehmen.

#### Mögliche Lernbereiche

Ökologische Zusammenhänge von Urwaldrodung, Erosion und Klimaveränderung. Konflikte ohne Gewaltanwendung austragen, mögliche Formen der Wiedergutmachung von Schuld. Geschichte der Osterinsel.

## PRETEXT

### Raumgestaltung

In der Klasse: Tafel und Wandtafeln sind mit blauen Tüchern verhängt („Meer“).

Material: Tücher, Körbe, Muscheln u. ä., „Getreide“, Ton und andere Bastelmaterialien, ein roter Mantel und eventuell ein „Thron“ als Symbol für den König.

### Vertrag

Das Spiel, das uns die nächsten Tage beschäftigen wird, handelt vom Umgang der Menschen mit der Natur und miteinander. Wenn ihr euch darauf einlasst, werdet ihr Neues erfahren, vielleicht nachher die Welt mit anderen Augen sehen und vor allem drei aufregende Vormittage erleben. Dafür müsst ihr aber auch ein paar Regeln einhalten:

- Ihr müsst voll bei der Sache sein, euch konzentrieren und den Beginn und das Ende eines Spiels einhalten.
- Verantwortung übernehmen für euch selbst, die anderen Leute und Kinder und für den Raum, in dem ihr euch befindet. (Immer achtsam sein! So handeln, dass niemand verletzt und nichts beschädigt wird!)
- Es kann sein, dass es im Spiel auch unangenehme oder traurige Momente gibt: Wenn euch eine Situation zu nahe geht, könnt ihr kurz aussteigen, andererseits ist es aber sehr wichtig, dass ihr alle bei den Spielen am Ende der Einheit mitmacht, denn sie sind dazu da, wieder aus der Rolle heraus und ins wirkliche Leben zurückzukommen.

### Thematische Spiele als Einstieg

Rivalität und Kooperation, Macht und Verantwortung.

### Kettenfangen

#### Paarübung

Einander an den Handflächen wegdrücken, aber auf Kraftausgleich bedacht sein.

### Gordischer Knoten

Die GM schließen die Augen und bewegen sich vorsichtig in die Mitte des Raumes. Jedes GM streckt dort seine Arme aus und ergreift zwei Hände. Sobald jedes GM zwei Hände gefunden hat, öffnen alle die Augen und versuchen gemeinsam den „gordischen Knoten“ aufzulösen. Ziel ist es, dass die Gruppe, ohne die Hände zu lösen, einen Kreis bildet.

Lässt sich der Knoten gar nicht entwirren, darf ihn der/die SpielleiterIn an einer Problemstelle durchtrennen, entwirren und wieder verbinden.

### Einstieg

Die Lehrerin breitet auf dem Boden ein blaues Tuch mit einem Delfin auf, daneben Muscheln und Steine. Wellenrauschen ist zu hören (CD). Die GM werden aufgefordert, sich um das Tuch zu setzen.

### Erzählung

*Ich habe euch heute ein Stück Meer und ein wenig Strand mitgebracht, denn unsere Geschichte beginnt am Meer.*

*Vor vielen hundert Jahren lebte an einer Küste weit im Osten ein kleines Volk, das sich „Rapa Nui“ nannte. In dieser Gegend gab es noch andere Völker, größere und mächtigere, und so kam es, dass dieses Volk unterdrückt und ausgebeutet wurde. Eines Tages ließ der König der Rapa Nui, er hieß Hotu Matu’a, alle seine Leute am Strand versammeln um ihnen eine wichtige Botschaft mitzuteilen.*

### LiR/Treffen

Der König Hotu Matu’a versammelt sein Volk und erzählt, dass sie aufbrechen werden um eine neue Heimat zu suchen. Der große Seher Wawata habe im Traum eine wunderschöne Insel gesehen, sie liegt dort, wo die Sonne ins Meer taucht.

### Das Boot

#### Großgruppe

Alle bauen gemeinsam (aus Sesseln und Tischen) ein Boot und stechen in See. (Hoher Wellengang, das Boot wird hin und her geschaukelt.)

### Erzählung

*Nach drei Wochen auf See sahen sie plötzlich Land: Vor ihnen lag eine Insel, sie war nicht groß, aber paradiesisch schön. Glückliche und erschöpft gingen die Menschen an Land und als es Abend wurde und sie sich davon überzeugt hatten, dass die Insel unbewohnt war, legten sie sich unter die Palmen am Strand und schliefen ein.*

### Freier Tanz

Am nächsten Morgen: Die Menschen erwachen und beginnen zu den Klängen einer Musik, die mit Vogelgezwitscher und Tierstimmen durchwoben ist, zu tanzen. (Glück!)

### Expeditionsteams erforschen die Insel

Blindspiel in Paaren („Ich zeige dir meine Welt“): Ein GM führt das andere an der Hand durch den Garten und lässt es dabei fünf Dinge berühren.

## LiR und Expertentum

Die Expeditionsteams erzählen dem König von der Beschaffenheit der Insel (Welche Pflanzen und Tiere gibt es? Gibt es Süßwasser auf der Insel? ...).

## Raumgestaltung

Die Insel wird mit Hilfe von Möbeln, Tüchern, Pflanzen etc. in der Klasse nachgebaut.

## Erzählung

*Die Menschen besiedelten die Insel, bauten Dörfer, legten Felder an, bauten Fischerboote. Die Arbeit war hart, doch die Menschen hatten Freude an dem, was sie schufen.*

## Szenen und Standbilder

Szenen aus dem Dorfleben werden in kurzen Szenen, die sich aus Standbildern entwickeln, dargestellt:

Drei Dörfer: Bauern, Fischer, Töpfer und Werkzeugmacher

Je 3 Szenen: Der Arbeitsalltag in den Dörfern (Auf Wunsch der GM kam ein viertes Dorf dazu: das der Viehzüchter.)

## Erzählung

*Jedes Jahr wurde auf der Insel ein großes Fest gefeiert, bei dem alle Menschen zusammenkamen und mitbrachten, was sie in diesem Jahr geerntet hatten. Bei diesem Fest wurde einen Tag lang getanzt und gesungen. Und der König hielt jedes Mal eine Ansprache.*

## Treffen

Das Erntedankfest: Körbe voll mit „Getreide“, „Fischen“ und anderen Gütern werden in der Mitte aufgestellt. Sinnbild des Überflusses.

## Tanz

Vorgegebene Tänze, freie Improvisationstänze oder von den GM erfundene und einstudierte Tänze können als Ritual, zu Festen, zu Präsentationszwecken, als Begrüßung, als Beschwörung etc. eingesetzt werden.

## LiR

Der König verlangt, zum Dank für die Insel den Göttern Denkmäler zu bauen, so wunderbar, wie noch keines jemals gebaut wurde. Jedes Dorf soll ein Modell für ein Denkmal entwerfen.

## Denkmäler

Modelle werden entworfen (Technik frei, von allen Gruppen wurde als Material Ton gewählt, Arbeit im Freien).

## Expertentum

Vorstellen der Modelle und Konkurrenz (größer, prächtiger, aussagekräftiger). Der König (LiR) stellt Fragen zu den Modellen und zu der beabsichtigten Ausführung. Er will schließlich alle Monumente bauen lassen.

## Der Traum des Sehers

Schülerrolle (vorbereitet): Auftritt des alten Sehers Wawata, der vor dem Bau der Denkmäler warnt:

*„Halt! Baut diese Denkmäler nicht!*

*Ihr müsstet den Wald der Insel zerstören, und der Wald ist heilig!*

*Ich hatte heute Nacht einen schrecklichen Traum:*

*Ich sah ein Volk auf einer kleinen Insel, die bauten zu Ehren ihrer Götter riesige Denkmäler aus Stein. Jedes Dorf wollte ein größeres und mächtigeres Denkmal bauen. Sie waren ganz besessen davon. Um diese riesigen Denkmäler zu bauen brauchten sie viel Platz und viele Geräte, deshalb fällten sie nach und nach alle Bäume der Insel, bis diese kahl und öde war.*

*Als es aber keinen Wald mehr gab, fegte der Wind über die Insel und blies die fruchtbare Erde ins Meer und der Regen blieb aus. Da wurden die Felder unfruchtbar und die Menschen hungerten.*

*Am Tag quälte sie die Hitze und in der Nacht die Kälte.*

*Sie hatten nicht einmal mehr genug Holz um ein Schiff zu bauen.*

*Und nun hört das grauenvolle Ende meines Traums: Die Menschen dieser unseligen Insel saßen zusammengekauert in einer Höhle am Strand und aßen Menschenfleisch und sahen verzweifelt zu den Vögeln hinauf, die übers Meer davonflogen.“*

## Die Entscheidung:

Der König lässt den Rat der Ältesten zusammenrufen um über den Traum des Sehers zu beraten.

Kreisgespräch und Diskussion; dann Aufstellen in drei Positionen: Wer ist dafür, die Denkmäler trotzdem zu bauen? Wer ist dafür, sie nicht zu bauen? Wer hat eine Idee, wie sie gebaut werden könnten, ohne dass der Wald zerstört wird?

Die Schüler entscheiden sich dafür, die Modelle der Statuen in jedem Dorf aufzustellen. Nur eine Statue soll etwas größer (ein bis zwei Meter groß) gebaut werden und in der Mitte der Insel aufgestellt werden.

## Erzählung

Mitteilung vom Tod des Sehers Wawata.

*Das Volk und der König haben beschlossen, ihm zu Ehren den Wald in der Mitte der Insel zum „Heiligen Wald“ zu erklären. Im Heiligen Wald dürfen keine Bäume gefällt werden und es darf nicht gejagt und kein Feuer gemacht werden.*

*Viele Jahre lebten die Inselbewohner glücklich, sie vermehrten sich stark und bauten große, feste Häuser und trieben Tauschhandel miteinander. Einmal in der Woche wurde am Strand von Anakena ein Markt abgehalten, wo die Bauern ihr Getreide, die Viehzüchter Ochsen und Pferde, die Fischer Fische und Meeresfrüchte und die Handwerker Schüsseln, Geräte und Goldschmuck anboten. Vor allem die Schmuckstücke der Handwerker und die Pferde waren so beliebt, dass jeder eines haben wollte, und das Ansehen einer Person wurde nach ihrem Besitz gemessen.*

## Marktszene

Die GM spielen die Marktszene.

Es kam zu Streit und „Diebstahl“. Der Rat der Ältesten wurde daraufhin einberufen, Strafen wurden festgesetzt und Wachen wurden aufgestellt.

## Erzählung

*Da alle die beliebten Güter eintauschen wollten um Ansehen zu erwerben, arbeiteten die Inselbewohner immer härter, um sich die begehrten Dinge zu beschaffen, und bald war kein Fleckchen der Insel mehr unberührt, überall standen Häuser, waren Felder, Weiden, Steinbrüche oder Fischerhäfen. Am Strand von Anakena war eine Stadt entstanden. Nur der Heilige Wald in der Mitte der Insel war noch so ursprünglich und unberührt wie eh und je. Aber eines Tages kam ein junger Bauer aufgeregt zum König.*

## Treffen

LiR berichtet: Er habe einen Fischer gesehen, der im Heiligen Wald einen Baum gefällt habe.

## Gerichtsverhandlung

Der Fischer wird geholt und muss sich verteidigen. Beschuldigungen werden vorgebracht. Es stellt sich heraus, dass alle Bevölkerungsgruppen „Dreck am Stecken“ haben. Der König (SiR / SchülerIn in der Rolle) berät mit dem Rat der Ältesten, was zu geschehen hat.

Alternative: Drei Kinder haben im Wald gezündelt und haben einen Waldbrand verursacht. Sie werden vor den König gebracht, der Rat muss entscheiden, was mit ihnen zu geschehen habe.

(Ich habe diese Variante gewählt, da in diesem Augenblick die Stimmung zwischen den Gruppen schon ziemlich schlecht war und ich ein weiteres Anheizen der Rivalität vermeiden wollte. Entstandene Diskussion: Wie weit sind Kinder schon selbst für ihr Tun verantwortlich? Entscheidung: Die Kinder müssen mehrere Jahre lang als Waldhüter arbeiten.)

## Erzählung

*Eines Tages starb der alte König und die Inselbewohner wählten einen neuen König, den jungen Ariko. Die Wahl war auf ihn gefallen, weil er ein Neffe Hotu Matu'as und ein mutiger und redogewandter Mann war. Dennoch war die Wahl nicht sehr glücklich, denn Ariko war machthungrig und eitel.*

## LiR

Der König ruft das Volk zusammen und verkündet:

- Die Wachen müssen auf den König einen Eid ablegen und werden zur Leibwache des Königs ernannt.
- Alle müssen zur Ernährung der Wache beitragen: Ein Drittel aller Einkünfte muss an den König abgegeben werden.

*(Möglicherweise sofort Protest der Bevölkerung: Wachen werden ausgeschickt um die Bevölkerung in Zaum zu halten.*

- *Die Wache bildet einen Halbkreis und beschützt den König. Die Wachen schicken die Leute in ihre Dörfer zurück.*
- *Wenn sich die Wache weigert, flieht der König in den heiligen Wald. Darstellung des Waldes durch Menschen. Die anderen folgen ihm, finden ihn zunächst nicht. Dann Gefangennahme des Königs und Beratung, was zu tun ist. Happy End?)*

## Stimmung in den Dörfern

Reflexion/Besprechung: Dörfer müssen mehr abliefern als die Menschen entbehren können. Was, glaubt ihr, wird geschehen?

Jeweils drei Szenen aus Standbildern wie zu Beginn: Andere Stimmung!

Mögliche Verläufe:

Menschen bestehen einander gegenseitig.

- Menschen dringen in den Heiligen Wald ein - Ökologische Katastrophe: Wald wird kleiner (Wald durch Personen darstellen).
- Die Inselbewohner revoltieren.
- Wenn keine Revolte stattfindet, fährt der König (LiR) fort, die Bevölkerung zu provozieren.

**Treffen**

Das Erntedankfest des darauf folgendes Jahres: Die Schüsseln sind halb leer. Der König (LiR) reagiert verständnislos.

LiR: König verkündet, er will einen Palast im Heiligen Wald bauen lassen.

**Planung des Aufstandes**

Am Abend versammeln sich die Menschen und einer von ihnen sagt: Wer ist Schuld an unserem Übel? Eben! Warum bestehen wir uns dann gegenseitig oder machen unseren Wald kaputt?

**Erzählung**

*So machte das Volk einen Aufstand gegen den König, doch der floh unter dem Schutz seiner Soldaten in den Heiligen Wald. Dort brach ein schwerer Kampf aus. Schließlich aber gelang es der Bevölkerung, die Soldaten dazu zu bewegen den König im Stich zu lassen. Der einsame König wurde schließlich im Wald aufgespürt und gefangen.*

**Aufstand und Gefangennahme des Königs**

Spiel in der Großgruppe:

- 3 Gruppen: a) Die Bäume des Waldes  
b) Die Soldaten des Königs  
c) Die Aufständischen

1. Teil: Die Aufständischen schleichen sich in der Nacht in das Lager der Soldaten und überreden sie zum Seitenwechsel. Der König erwacht, sieht sich allein und flieht tiefer in den Wald hinein.

2. Teil: Verfolgung des Königs im Wald. Die Bäume werden dabei „umgestoßen“, bis schließlich der König gefangen, aber zugleich auch der Wald zerstört ist.

**Entscheidung**

Was hat mit dem König zu geschehen? Besinnung und Schuldgeständnis des Königs (LiR). Ende der Geschichte: Die Menschen haben ihren König bestraft und fühlen sich frei, aber da merken sie, dass der letzte Wald der Insel zerstört ist.

Was ist zu tun? Diskussionsrunde.

**Erzählung**

*Da die Insel immer unfruchtbarer wurde, beschlossen die Menschen eines Tages, mit dem letzten noch verbliebenen Holz ein großes Schiff zu bauen und die Insel auf der Suche nach einer neuen Heimat zu verlassen.*

**Schluss**

Ende wie Anfang, stimmungsvolle Musik.

**KOMMENTAR****Wegräumen der „Insel“****Ausstiegsspiele**

Spiele, die die Gruppe wieder zusammenführen, negative Stimmung abbauen, den SchülerInnen helfen aus der Rolle zu kommen:

- Titanic-Spiel (Kooperation: Alle müssen ins Boot, das Boot wird kleiner.)
- Fuchs und Hase
- Die Rolle abschütteln
- Ein Händedruck im Kreis

**Nachbesprechung**

Was waren die interessantesten, intensivsten ... Momente für euch (Aufstellen im Raum, Mitteilung bei Berührung)?

Was glaubt ihr, warum ich diese Geschichte ausgewählt habe?

Was glaubt ihr, habt ihr daraus erfahren und gelernt?

**Erklärungen**

Kurze Erklärung meinerseits (nach Bedarf):

Die Geschichte der Osterinsel.

Der Amazonas-Regenwald.

In der Geschichte geht es um Verantwortung; Verantwortung für die Natur und Verantwortung für die Mitmenschen.

Das sind die Fragen, die in dieser Geschichte gestellt werden:

- Wie gehen wir mit unseren Lebensgrundlagen um?
- Wie gehen wir damit um, wenn wir teilen und uns einschränken müssen?
- Wie gehen wir mit dem Schuldig-Werden von einzelnen (und von uns selbst) um?

