

**Die große Verhandlung/Begrüßungsritual**  
Bevor die Verhandlung beginnt, gibt es ein Begrüßungsritual, durch das beide Seiten ihre Achtung und Anerkennung der anderen Gruppe zeigen. LI schlägt Trommel - bei jedem fünften Schlag eine Aktion - 1,2,3,4, beide Gruppen verbeugen sich voreinander, 1,2,3,4, beide Gruppen tauschen Platz und verbeugen sich wieder, 1,2,3,4, Tiere legen Geschenk nieder, 1,2,3,4, Menschen legen Geschenk nieder usw. Beide Gruppen bilden einen Kreis, wobei immer ein Tier und ein Mensch abwechselnd nebeneinander stehen sollen. Die Beratungsergebnisse werden abwechselnd vorgestellt und der/die RednerIn hält den „Stab der Rede“.

### Erzählung

*Die Beratungen werden mit großem Ernst und Respekt vor der Meinung des Anderen geführt. Sie sind jedoch sehr schwierig und dauern deshalb noch an. Bis jetzt ist noch keine Lösung zustande gekommen.*

### Meinungslinie/Diskussion

LI stellt Frage an die GM: „Glaubst du, dass Menschen und Tiere eine Lösung finden, die es ihnen ermöglicht in Frieden und gegenseitigem Respekt zu leben?“ GM stellen sich je nach Zustimmung oder Ablehnung auf der Meinungslinie (gedachte Diagonale durch den Raum, in einer Ecke 100 % JA, in der anderen Ecke 100 % NEIN) auf: Die GM begründen der Reihe nach ihre Entscheidung mit anschließender Diskussion.

### Platz der größten Intensität

Zum Nachklang begeben sich die GM an die Stelle, an der es für sie während der Arbeit an der Geschichte am intensivsten, am wichtigsten war. Die GM können eine kurze Stellungnahme abgeben.

### Abschluss

Crick crack - that's that!

## WENN EINER EINE REISE TUT

von Johanna Krinner  
Semriach, 2001

## RAHMENBEDINGUNGEN UND LERNFELDER

### Ökologische Themenbereiche

- Gesunde Ernährung
- Einsparung von Ressourcen
- Ökologische Alltagskultur

### Voraussetzungen

- Gesunde Ernährung ist an der VS Semriach ein alljährlich wiederkehrendes Thema.
- Schüler der vierten Klasse haben bereits erste Einblicke in die Funktion eines Körpers und den Zusammenhang zwischen Ernährung und Gesundheit gewonnen.
- Verstärkte Arbeit zu sozial-ethischen Themen seit der 2. Klasse VS.
- Alle in der Klasse unterrichtenden LehrerInnen erklärten sich bereit mitzuarbeiten.

### Ziele

- Auseinandersetzung der SchülerInnen mit der Reaktion des Körpers auf Nährstoffe und Spurenelemente.
- Auseinandersetzung mit der Tatsache, dass lange Wege die Qualität von Lebensmitteln beeinträchtigt.
- Üben des miteinander Arbeitens und Spiels in durch Zufall gewählten Gruppen.
- Selbständiges Erwerben von wichtigen Informationen.



**PRETEXT****Erzählung**

*Es war einmal ein Kind, neun Jahre alt, dem war furchtbar langweilig. Es saß in einem wunderschönen Garten vor dem Haus, auf seinem Lieblingsplatz ...*

**Wie hat dieser Garten ausgesehen?**

Baut die Klasse zu einem Garten um! Findet euch in Gruppen und gestaltet Bereiche der Klasse! Ihr dürft alles verwenden, was ihr in der Klasse und im Schulhof findet!

Bedingung: Gruppengröße ist 3 bis 5 Personen. Es darf keiner allein übrigbleiben! Wer ins Freie will, muss sich abmelden und fragen. Tafel wurde bemalt, Tische und Sessel, Tücher, abgeschnittene Sträucheräste, Steine ... wurden zum Umbau verwendet. Nach einer Unterrichtsstunde war die Klasse zu einem einheitlichen Garten umgebaut.

**Lieblingsplatz**

Jeder von euch sucht sich seinen Lieblingsplatz im Garten, macht es sich bequem und hört zu.

**Erzählung**

*Da dem Kind langweilig war, hatte es Chips, Süßigkeiten und Cola vor sich stehen und Futter wahllos in sich hinein. Schließlich wurde das Kind sehr müde, schlief ein und hatte einen sonderbaren Traum ...*

**Traummalen**

Male den Traum allein oder mit jemanden zusammen. Erzähle ihn dann! Ölkreiden und Packpapier wurde verwendet. Jeder Traum wurde erzählt.

**Heißer Stuhl**

Kreis. Wer möchte das Kind spielen? (Heißer Stuhl) Ein GM setzt sich in die Mitte. Was waren die letzten Gedanken, die dem Kind durch den Kopf gehen. Jeder, der eine Idee hat, geht in die Mitte zum GM und nennt einen Gedanken.

**Erzählung**

*Das Kind schlief auf seinem Lieblingsplatz ein und begann zu träumen. Zuerst hörte es eine sonderbare Musik und plötzlich erschien ein eigenartiges Wesen, das zu sprechen begann: (LiR) Ich bin ein große Zauberer. Mit Hilfe meines Geschenkes kannst du ganz, ganz klein werden. Dann darfst du in ein Mini-Sonder-Raumschiff steigen und durch deinen Körper*

*fahren. Ich gebe dir das Geschenk und dann kannst du dich entscheiden, ob du mitkommst. Hebt das Zaubergeschenk gut auf!*

**Geschenke**

Geschenke werden ausgeteilt (Knöpfe, Kreidestücke, Bleistifte, Sockenpuppen und Mini-wäscheklammern).

**Entscheidungslinie**

Wer glaubt, dass das Kind die Reise machen will, stellt sich hier auf, wer meint, nicht, stellt sich gegenüber auf. Welche Gründe sprechen dafür, welche dagegen? Argumente werden aufgezählt.

**Erzählung**

*„Das Kind will die Reise machen.“*

**Arbeitsauftrag - Raumschiff**

Baut ein Mini-Sonder-Raumschiff mit 26 Plätzen!

**Die Reise**

Nachdem das Fahrzeug fertig ist. steigen alle hinein

Reisegeräusch: tsch-tsch-tüüüüüü

Dieses wird mit Handbewegungen geübt. Die Reise wird mit Fahrgeräuschen und Bewegung durchgeführt. An verschiedenen Haltestellen steigen die GM, die das richtige Geschenk haben, aus und gehen zu einem Platz, den der/die LI zeigt. Dort erhalten sie am Ende der Reise einen wichtigen Auftrag!

**Arbeitsauftrag - Körper**

Auftrag an verschiedene Gruppen:

- Text über die Körperzelle
- Text über Darm
- Text über Geschmackssinn
- Text über Herz und Kreislauf
- Musikgruppe mit Orff-Instrumenten

Während sich die GM mit den Texten beschäftigen, geht der/die LI von Gruppe zu Gruppe und bespricht sachliche Einzelheiten. Weiters erhalten Gruppen den Auftrag zu spielen, was in einzelnen Körperteilen passiert, wenn zuviel oder zuwenig eines bestimmten Nährstoffes eintrifft.

Anschließend wird vorgespielt. Zwischen den einzelnen Szenen Körpermusik.

**Das Denkmal**

Tagesabschluss: Denkmal bauen

## Ratespiel

Wer oder was bin ich? Der/die LehrerIn hat ein grünes Tuch um die Schultern, SchülerInnen aus dem Kreis müssen erfragen und erraten, dass der/die LehrerIn ein Häuptel Salat ist.

Die GM wollten dieses Spiel unbedingt auch spielen. Wir stellten auf diese Weise viele Lebensmittel vor.

## Pflanzenstandbilder

Spiel in Gruppen: GM wurden durch Los in Gruppen geteilt. Jede Gruppe erhielt den Auftrag, vier Standbilder aus dem Leben einer essbaren Pflanze darzustellen.

Standbilder wurden vorgestellt.

## LiR

Kreis, LiR:

*Ich bin der König aller Gemüse- und Obstarten. Ich weiß, was ihr alle auf euren weltweiten Reisen mitmacht. Diejenigen, die am meisten Mühe und Plage hinter sich haben, sollen eine Auszeichnung bekommen. Um herauszufinden, wer sie am ehesten verdient, sollt ihr alle in Gruppen eure Reiseerlebnisse berichten!*

## Reiseerlebnisse

Freie Gruppenwahl. Alle ausländischen Obst- und Gemüsesorten stehen zur Auswahl!

Nach einer gewissen Vorbereitungszeit begrüßte der König alle im Palast und jede Gruppe berichtete. Die vorhandenen Tücher durften als Verkleidung benutzt werden.

Abschluss: König zieht sich zum Nachdenken über das Gehörte zurück.

## Verkaufsspiel/LiR

LiR ist Erfinder und Verkäufer eines tollen Supergetränkes, das wunderbare Wirkungen hat. Schüler stellen Fragen zum angepriesenen Saft.

## Entscheidungslinie

Wer würde es ausprobieren, wer nicht? Argumente.

## Fragen

Aufschreiben der Fragen an den Verkäufer in Gruppen.

## Antiwerbespot

Was sagt die Werbung? Wie wird für Süßigkeiten geworben?

Spiel in Gruppen: Erstellen eines Antiwerbespots.

## PETRAS 16. GEBURTSTAG

von Stefan Egger  
Graz, 2001

## RAHMENBEDINGUNGEN UND LERNFELDER

### Schwerpunkt

Alkoholmissbrauch, Drogenmissbrauch

### Dramafähigkeiten

- Transfer von Ideen in Drama-Aktion
- Einige Dramatechniken kennenlernen
- Rollen kreieren und adäquate Handlungsmuster entwickeln

### Soziale Kompetenzen

- Kooperationsfähigkeit
- Gemeinsame Lernerfahrung zum Thema im Zusammenhang mit Schule als wichtiges Lebensumfeld
- Erhöhte Sensibilität für Suchtproblematik der Klasse als ein Netz von Beziehungen

### Thematische Lernziele

- Die verschiedenen individuellen Gedanken und Gefühle zum Thema Sucht im Allgemeinen und Alkoholmissbrauch im Speziellen im Kollektiv erfahren.
- Ursachen und Anlässe für Drogenmissbrauch erforschen.
- (Qualität von) Beziehungen (Eltern, Freunde ...) und ihr Zusammenhang mit Drogenmissbrauch.

