

**Drama in Education  
und Ökologisierung**

**Multiplikatorenlehrgang  
Graz 2000 - 2001**

**DER WEITE WEG**

**Autor:**

**Herwig Greschonig**

(in Anlehnung an Cecile O'Neill:  
The Way West)

**Wien, 1997/98**

**TEXT - PRETEXT - KOMMENTAR - THEORIE**

# Dramapädagogisches Projekt „DER WEITE WEG“

Ó by Herwig Greschonig, Wien 1997/98

**Zeitplan:** 3 - 4 Vormittageinheiten zu je 5 Stunden (incl. Pausen)

**Ort:** Festsaal der Schule und Nebenräume

**Teilnehmer:** 1 Schulklasse (7. / 8. Schulstufe), 3 Lehrer

## **Dokumentation und Evaluation:**

Video, Fotos, Plakate, Fragebögen, Ergebnisse der GA, Notizbuch

## **Zielsetzungen des Projektes:**

Die Schüler sollen Erkenntnisse durch Erfahrungen und Erlebnisse in ihrer Arbeit in der Gruppe gewinnen. Bisherige Ansichten können korrigiert werden. Eigene Erfahrungen, Meinungen und Einstellungen sollen in die Arbeit eingebracht werden.

## **Zum Thema:**

Am Beispiel einer Gruppe von Auswanderern und ihrer Geschichte sowie ihren Zukunftsperspektiven, werden die Schüler an die Themen „Migration“, „Toleranz“ und „Integration“ herangeführt.

Stationen von Auswanderern werden aufgezeigt und untersucht. Die Schüler entwickeln Persönlichkeitsbilder, hinterfragen die Rollen und können so Entscheidungen und Handlungen dieser Personen begründen. Durch Rollenwechsel können Situationen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Daraus wird ein Gesamtbild aus Tatsachen, Emotionen und Situationen entwickelt.

## **Zum Begriff „Drama in Education / Dramapädagogik“:**

Drama in Education ist seit vielen Jahren als Fach Bestandteil des Curriculums in Großbritannien, Skandinavien und den Niederlanden.

Drama ist eine kreative und ästhetische Lehr- und Lernmethode, die Spielen und Darstellen im Unterricht miteinschließt. Der Schwerpunkt dieser Unterrichtsmethode liegt im Prozess und weniger an (dem Publikum vorzeig-baren) Ergebnissen. Diese Art des Unterrichts unterstützt besonders das Lernen im affektiven, sozialen und kognitiven Bereich und das Lernen in Eigenregie.

Drama rettet den gegenwärtigen Moment in das Langzeitgedächtnis und fördert die SchülerInnen, indem sie selbst geistig, körperlich und emotionell gefordert wird.

**Was jedes Drama enthält: Charaktere ® Ort ® Zeit ® Ereignis**

## **DRAMA**

*Die*  
**dramatische Situation**

*fokussiert durch*  
**Ort, Zeit, Charaktere und Handlung**

*unterstützt durch den Gebrauch von*  
**Bewegung, Gestik, Stimme, Raum, Objekt, Zeichnung, Text...**

*führt zu einer*  
**dramatischen Kreation und Aussage,**

*die eine*  
**kulturelle, persönliche, historische... Bedeutung**  
*haben kann.*

### **Inhalte der Dramapädagogik:**

- + Identifikation mit einer Rolle
- + Aufbau einer fiktiven Situation (durch konkrete Gegenstände und Räumlichkeiten, Handlungen, Verbalisierung, Interaktion und Kommunikation)

Weiters ist Drama auch Darstellendes Spiel als integrierte Methode für den Unterricht in allen Gegenständen. Durch Drama in Education besteht die Möglichkeit der Bewältigung komplexer Themen, sowie die Arbeit mit und an literarischen Texten.

### **Was Drama in Education bewirken soll/kann:**

- + Entfaltung der gesamten Vielfalt der menschlichen Intelligenz
- + Entfaltung der Fähigkeit kreativen Denkens und Handelns
- + Einfühlungsvermögen und Sensibilität
- + Erforschung von gesellschaftlichen Werten
- + Verständnis für kulturelle Unterschiede
- + Entwicklung physischer und geistiger Fertigkeiten

*(nach Richard Finch)*

## **EINIGE DRAMAPÄDAGOGISCHE TECHNIKEN**

**Narration (Erzählung)**

Erzählung durch den Lehrer

**Teacher as actor**

Lehrer erzählt einen Teil der Geschichte in einer best. Rolle

**Teacher in role**

Lehrer sitzt auf best. Platz = best. Rolle

**Hot seat**

Person auf dem heißen Stuhl wird über ihre Rolle befragt

**Alter Ego**

Alter Ego steht hinter der Person auf dem Stuhl und relativiert deren Aussagen

**Still image**

Standbild, Standbildserie, Dia

**Thought tracking**

Personen eines Standbildes werden momentane Gedanken von außen eingesagt

**Forum theatre**

Spielhandlung und Spielausgang können von den Zuschauern verändert werden (Zuruf oder Austausch)

**Role on the wall (Charakterumriss)**

Brainstorming über eine Rolle auf einem Plakat

**Verfremdung**

Situation wird verfremdet (Slow motion, Oper, Ballett, schnell, rückwärts, Gibberish, mit Masken,...) dargestellt

**Distanzierung**

Als damals Beteiligter über ein Ereignis aus der Vergangenheit berichten

**Hidden information & Nachricht von außen**

Spielhandlung kann durch eine versteckte Information von außen gesteuert werden (neue, informierte Person kommt ins Spiel).

**Glaskuppel**

Ich - in der Rolle - kann alles hören, was die Leute über mich denken

**Gedanken- und Sprechblasen**

Blasen aus Karton; Gedanken sind oft anders als das Verhalten einer Person

**Atmosphäre**

Gefühle, Gedanken und Stimmungen der Schüler werden durch Bewegung, Sprache und Geräusche umgesetzt - Schüler sollen etwas zeigen und nicht beschreiben

**Expertentum**

Hoher Status: Denk- und Argumentationsweise von Menschen in wichtigen Positionen

**Geräuschkulisse**

Eine Szene wird nur mit Geräuschen dargestellt. Möglichst wenige Gegenstände oder Instrumente verwenden - Körper

### **Innerer Monolog**

Nach der Rollenübernahme eine typische und alltägliche Situation für die Person überlegen und laut die inneren Gedanken der Person sprechen

### **Ausstellung**

Museum, Bilderausstellung mit Führung und Kommentaren (Körper und Objekte)

Historische Fotoausstellung: Standbilder der Kleingruppen

### **Spiegel**

Großgruppe steht in einer Reihe und ist Spiegel für die Hauptperson

Spiegel stellt an die Hauptperson fragen - Antwort der Hauptperson

+ Umkehrung: Hauptperson stellt Fragen an den Spiegel

### **Reportage**

3 Hauptfiguren im Zentrum - am Rande Personen aus dem

Umfeld/Dorf..., die in ihren Handlungen Stellung beziehen - Freeze -

Reporter interviewt die Standbilder (auch Meinungsumfrage)

### **Meinungsbalance (Waage)**

Schüler stellen sich in einer Linie, ihrer Meinung entsprechend auf (sehr unterstützend/bejahend bis sehr ablehnend/verneinend oder 1 - 100)

### **Rituale, Bewegungen, Tänze**

### **Die Bedeutung der Frage des Lehrers im Drama:**

→ zu entdecken, was der Schüler weiß

→ zu entdecken, was er bisher verstand

→ zu entdecken, was er über sein Wissen denkt und wie er sich fühlt

→ zu entdecken, was er noch erfahren und wissen muss

→ zu entdecken, wie ihm geholfen werden kann, das angestrebte Wissen zu erfahren

→ den Prozess voranzutreiben und die Geschichte weiterzuentwickeln

Dieses Thema handelt von der Reise der Auswanderer quer über den Ozean, am Ende des neunzehnten Jahrhunderts.

Es wird möglich Situationen zu erarbeiten, in denen Menschen schwierige Entscheidungen treffen und Gefahren bewältigen müssen, auf einer Reise ins Ungewisse, auf der Suche nach einem neuen Leben.

Die Schüler werden sich in die Positionen der Auswanderer begeben, um manche Ereignisse auf der Reise der Auswanderer zu wiederholen.

Die Schüler werden sicherlich von Stereotypen aus TV und Film beeinflusst sein. Es liegt am Lehrer, die Schüler zu Erfahrungen zu bringen, die tiefer gehen als die bekannten Stereotypen. Dies beinhaltet das Verständnis der Gedanken und Gefühle von Menschen in solchen Situationen.

Die großen Entscheidungen und Schritte werden in der Großgruppe getroffen, während die Arbeit in Kleingruppen oder Paaren dazu dient, in die Tiefe der Geschichte zu gehen.

Diese Erfahrungen können in den Gegenständen BE, Deutsch, Geschichte, Geographie und Religion noch weiter behandelt bzw. ergänzt werden.

## KENNENLERNEN - WUPS

### **Zip - Zap - Zboing**

Laserzippen und Laserzappen im Kreis. Retourzippen / -zappen ist verboten, wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Ende: Duell der zwei letzten Spieler (Zahlen auf 5)

*Zip: Irgendjemand im Kreis*

*Zap: Nachbar*

*Zboing: Schutzschild, Schuss prallt ab*

### **Balljonglagen**

Kreisstellung. Balljonglage mit und ohne Namen, mit immer mehr Bällen...

### **Höflichkeiten**

Kreisstellung. Beginner nimmt Blickkontakt mit einer Person im Kreis auf, geht auf die Person zu und nimmt ihren Platz ein, denn in der Zwischenzeit hat diese bereits mit einer anderen Person Blickkontakt aufgenommen und geht auf sie zu...

(„Namensmonster“)

### **Danke**

Kreisstellung. Eine Person steigt in den Kreis und baut eine Skulptur, zweite Person ordnet sich zu. Mit „Danke!“ verabschiedet sich die 1. Person, 3. P ordnet sich der 2. P zu usw. (Schnell!)

### **Huhn - Affe - Mensch - Gott**

Alle beginnen als Hühner und knobeln (Stein, Schere, Papier). Wer gewinnt, steigt in der Rangordnung auf, wer verliert, fällt wieder eine Stufe zurück. Gespielt wird aber immer nur zwischen „Gleichrangigen“. Die Götter begeben sich auf das Podest und beobachten das Geschehen.

### **Gehen im Raum + Hören**

Alle gehen durch den Raum. Auf Impuls stehen bleiben (möglichst alle gleichzeitig). Hören: 1. Geräusche außerhalb des Raumes

2. Geräusche im Raum
3. Geräusche in der Gruppe
4. Geräusche in dir selbst

Dazwischen immer auf Impuls wieder weitergehen usw...

### **Wer steht wo?**

Gehen. 1, 2, 3 Personen werden bestimmt. Gehen. Bei „Stop“ Augen schließen und blind dorthin zeigen, wo man die Personen vermutet.

### **In den Kreis steigen**

Kreis. Die Gruppe versucht von einem Außenkreis in einen Innenkreis zu steigen. Jeder sucht seinen eigenen Impuls. Wenn zwei gleichzeitig in den Innenkreis steigen wollen, beginnt die Übung wieder von vorne und alle stehen wieder im Außenkreis. Konzentration!

### **Kevin allein im Kreis**

GM stehen im Kreis und schauen zu Boden. Sie zählen gemeinsam bis 3 und schauen dann auf (jemanden an!) - wenn 2 sich in die Augen schauen, schreien sie laut auf und scheiden aus.

### **Fangenspiel (Fuchs und Hase)**

Opfer und Jäger. Gruppe steht in Paaren (Brust zu Brust, Armhaltung). Opfer ruft leise und ängstlich seinen Namen, Fänger schreit ihn laut. Opfer schlüpfte zwischen ein Paar, der, dem es den Rücken zuwendet wird zum neuen Opfer.

### **Bombe und Schild**

Alle im Raum, jeder sucht sich ein GM als Bombe aus, ein anderes GM ist sein Schild, das immer zwischen ihm selbst und der Bombe bleiben muß.

Bewegung!

### **Good morning**

Alle gleichzeitig in der Gruppe: Man reicht einer Person eine Hand und begrüßt sie mit „Good morning“. Diese Hand wird erst losgelassen, wenn

man die andere Hand einer anderen Person zur Begrüßung reichen kann;  
usw.

### **Schwänzchen rauben**

Jede/r steckt sich ein Tuch locker in die Hose. Ziel ist es, möglichst viele Tücher zu stehlen, ohne selbst bestohlen zu werden. Schutz des Tuches mit den Händen ist nicht erlaubt.

### **Stirn an Stirn**

Partnerübung:

- + Stirn gegeneinander und gegengleich herumdrehen - beide Richtungen.
- + Dasselbe mit Halten an den Händen.
- + Dasselbe mit Halten an den Schultern.

### **Wir sind alle Tücher**

Die Bewegung des Tuches ist Vorgabe für die Bewegung der GM.

### **4 Ecken**

Jedes GM hat einen Ball aus einem Tuch. Die Ecken des Raumes haben Nummern. Auf Zuruf werden die Bälle in die richtigen Ecken geworfen. Wenn sie geholt werden, verwandeln sie sich in 1. eine Katze, 2. eine Flasche Whiskey, 3. ein Kind, 4.: entscheide selbst, was es ist.

### **Amöba!**

Die Amöbe bewegt sich in slow motion durch den Raum, bis sie mit einer zweiten Person zusammenwächst. Eine der beiden Hälften fängt eine dritte Person, dann eine der beiden äußeren Amöbendrittel eine vierte Person. Nun teilt sich die Amöbe wieder - 2 x 2 Personen - bis lauter Paare im Raum sind.

### **Auf - ab**

Konzentrationsspiel. Alle liegen auf dem Rücken. Der/die Spielleiter/in ruft: „Rechtes Bein!“, „Linkes Bein!“, Rechte Hand!“ oder „Linke Hand!“. Wird der Körperteil zum ersten Mal gerufen, wird er in die Höhe gehoben, beim zweiten Mal wieder abgesenkt, beim nächsten Mal wieder gehoben usw.

### **Lehnen & Lösen**

Partnerübung. A nimmt eine bestimmte Haltung an, B lehnt sich bequem an. Nach einem Moment des Verharrens löst sich A und lehnt sich seinerseits an, usw.

- + neue Positionen sollen arrogant / aggressiv sein, liebevoll, ängstlich...
- + Status hoch - mittel - tief

### **Body & space**

- + Wie oben, nur versuchen die Partner/innen, sich voneinander zu lösen und den Raum miteinzubeziehen (Richtungen).
- + 2 Paare
- + 2 4er- Gruppen

+ Hälfte - Hälfte

### **Entscheidung**

Die Gruppe steht an der Wand mit positiven Gedanken an ein GM. Ein GM steht vor der Gruppe und blickt ihr in die Augen. Augen werden geschlossen - 3 Schritte nach vor - Drehung um 180° - 6 Schritte zur anderen Wand. Dort steht der Spielleiter und hebt eine Hand. Das GM muß sich nun entscheiden, ob es rechts oder links zur Hand gehen will.

### **8-er Sprung**

Auf Oberschenkel klatschen und hüpfen

2x8 - auf 8 umdrehen

Gruppe steht in 4 Reihen:

1. Reihe hüpfet und dreht sich auf 8 um

2. Reihe .....

3. Reihe .....

4. Reihe ..... und hüpfet weiter und dreht sich wieder bei 8 um

3. - 2. - 1. Reihe

Takt auf 6, 4, und 2 reduzieren

Erweiterung: beim Umdrehen Grimassen, Statuen, Geräusche...

### **Adler**

Ein GM liegt mit geschlossenen Augen am Boden. 6 GM heben die Person sehr schnell in die Luft und lassen sie wieder auf den Boden - viele Wiederholungen.

### **Italienisches Kinderspiel nach Zahlen**

#### **Pantomimen-Metamorphose**

Im Kreis werden Paare gebildet. Das erste Paar improvisiert eine nonverbale Mini-Szene, während das nächste Paar wegschaut (umgedreht). Eine Person des 3. Paares ruft irgendwann: „Stop!“ Die Spieler/innen gehen ins Freeze und werden vom 2. Paar abgelöst. Diese zwei Personen nehmen die Stellungen der Vorgänger/innen ein und setzen die Szene fort, während jetzt das 3. Paar wegschaut, bis sie von Paar 4 gestoppt werden usw.

### **Stein - Schere - Papier**

Gruppe wird in 2 Hälften geteilt. Die Teilnehmergruppen gehen zu gegenüberliegenden Seiten des Raumes und machen sich ein gemeinsames Symbol aus: Stein, Schere oder Papier.

Dann gehen die Gruppen auf 1-2-3-4 vier Schritte aufeinander zu, bei vier zeigen sie einander das ausgemachte Symbol. Blitzartig entscheiden - wer verloren hat, muß davonlaufen, wer gewonnen hat, muß fangen. Bei gleichen Zeichen müssen beide Gruppen davonlaufen. Gefangene müssen die Gruppen wechseln.

### (1) EINLEITENDE GESCHICHTE - RAHMENHANDLUNG

*„Michael Kohlhaas war ein Junge im Alter von 14 Jahren. Er lebte mit seinen Eltern in einem kleinen Haus am Rand des Dorfes Kirchberg. Dieses Haus wurde von seinen Großeltern erbaut, die schon vor einigen Jahren verstorben waren. Michael konnte sich an seine Großeltern kaum erinnern. Sein Großvater starb, als er zwei Jahre alt gewesen war, seine Großmutter starb ein Jahr später. Selten hatten ihm seine Eltern, Hans und Erika Kohlhaas, von seinen Großeltern erzählt. Der Großvater, Friedrich Kohlhaas, war viel in der Welt herumgekommen, sprach mehrere Sprachen und besaß viele Bücher, Landkarten, Reiseberichte und handgeschriebene Notizbücher. Für die übrigen Bewohner des Dorfes Kirchberg war Friedrich Kohlhaas ständig eine rätselhafte Person gewesen. Nie erzählte er von seiner Kindheit und von seiner Herkunft. Im Dorf galt Friedrich Kohlhaas als sehr ruhiger und verschwiegener Fremder. Alle schriftlichen Unterlagen des Großvaters waren Zeit seines Lebens in einem Schrank verschlossen, den Schlüssel dazu trug Friedrich Kohlhaas ständig an einem Goldkettchen um den Hals.*

*Nach dem Tod der Großeltern wurde der verschlossene Schrank gemeinsam mit vielen anderen alten, für Michaels Eltern nutzlosen Gegenständen auf den Dachboden des Hauses geräumt und geriet in Vergessenheit. Später hatten Michaels Eltern nie Interesse am Inhalt des Schrankes gezeigt und auch Michael war der Schrank nie besonders aufgefallen.*

*Eines Tages besuchte jener Michael Kohlhaas das Grab seiner Großeltern am nahegelegenen Friedhof. Er entfernte das Unkraut und stellte mitgebrachte Blumen in die Vase neben dem Grabstein. Als er Wasser geholt hatte und die Vase damit füllte, fiel ihm ein kleiner funkelnder Gegenstand am Fuße des Grabsteines auf. Er scharfte ein wenig Erde auf die Seite und zog ein Goldkettchen aus dem Boden. Am Kettchen hing ein kleiner Schlüssel. Vorsichtig wickelte Michael das Kettchen mit dem Schlüssel in sein Taschentuch und lief damit nach Hause. Zuhause zeigte er den seltsamen Fund seinem Vater.*

*Nach längerem Nachdenken und Betrachten des Kettchens und des Schlüssels erinnerte sich Hans Kohlhaas: Das Goldkettchen gehörte Friedrich Kohlhaas, seinem Vater, Michaels Großvater. Der Großvater war vor 12 Jahren mit diesem Kettchen um den Hals begraben worden. Michaels Vater wunderte sich nicht*

*länger über den Fund seines Sohnes, sprach von einem schönen Zufall und schenkte es Michael als Andenken an seinen Großvater.*

*Noch am selben Abend nahm sich Michael Kohlhaas seine Taschenlampe und schlich auf Zehenspitzen auf den Dachboden. Er musste einiges altes Gerümpel zur Seite räumen, dann stand er vor dem seit Ewigkeiten versperrten Schrank seines Großvaters. Vorsichtig steckte er den gefundenen Schlüssel in das Türschloss des Schrankes...“*

YY

### **Der Dachboden**

Alle Schüler bauen mit ihren Körpern den Dachboden auf. Eingang, Gegenstände, Fenster usw.

GA: Stimmung erarbeiten, Objekte beginnen zu leben.

Ein GM spielt die kurze Szene, der Rest der Gruppe untermalt die Stimmung am Dachboden mit Geräuschen:

*Betreten des Dachbodens - Suche nach dem Kasten - Aufsperrn und Öffnen - Stöbern - Finden des Notizbuches - Freude und Überraschung*

### **(2) Das Notizbuch**

*„Michael findet ein handgeschriebenes Notizbuch seines Großvaters. Auf dem Umschlagblatt steht geschrieben: Der weite Weg. Mitverfolgt von Friedrich Kohlhaas, 1898.“*

GA: Gruppen entwerfen verschiedene Umschlagblätter.

Die Umschlagblätter werden präsentiert und bilden den ersten Teil des Buches.

*(Das Buch wird im Laufe der nächsten Tage Seite für Seite aufgebaut.)*

### **(3) Die Botschaft des Großvaters**

*„Michael sitzt mit seiner Taschenlampe auf dem Dachboden und beginnt interessiert im Notizbuch zu blättern. Zum Lesen ist er jedoch zu müde, die Batterien seiner Taschenlampe werden schwächer und irgendwann verlischt das schwache Licht der Lampe. Plötzlich überkommt ihn eine bisher nicht gekannte Müdigkeit und Michael schläft auf einem Sessel sitzend ein.*

*Im Traum erhält Michael eine Botschaft seines Großvaters.“*

GA: Drei Sätze vorbereiten, die Michael von seinem Großvater in diesem Moment empfängt.

Präsentation: Traumsequenz mit schlafendem Michael und seinem Großvater. Schüler stehen hinter Michael, treten bei Musikstopp nach vor und sagen Michael ihre Botschaft. Michael reagiert darauf nur körperlich.

### **Wahrheit oder Geheimnis?**

Abstimmung: Erzählt Michael seinen Eltern von seinem Fund und seinem Traum, oder verschweigt er dies und gibt eine ausweichende Antwort auf die Frage seiner Eltern?

GM stellen sich entweder auf den JA- oder auf den NEIN-Platz.

Kleingruppen bereiten die Szene vor: Michael kommt am Morgen vom Dachboden und will sich in sein Zimmer schleichen. Er öffnet die Tür, aber im Zimmer warten schon seine Eltern.

Sie fragen ihn: *„Wo bist du heute in der Nacht gewesen? Du hast nicht in deinem Bett geschlafen.“*

4 Gruppen, alle spielen zur selben Zeit + Freeze.

Fragen: Wie empfangen ihn seine Eltern? (freundlich, laut...)

Wie reagiert Michael?

Warum reagiert er so?

Was gibt Michael zur Antwort und warum?

Wie reagieren die Eltern?

Warum reagieren die Eltern so?

*Im nachgestellten Kinderzimmer werden die kurzen Szenen präsentiert.*

*Öfters wird die Szene gefreezt - Standbilder sollen ihre momentanen Gedanken in der Rolle sagen, bzw. auf Fragen antworten.*

*Auswertung: Wahrheit oder Geheimnis?*

*Kommentar:*

*Entscheiden sich die Schüler für die Wahrheit, wird dies begründet und Michael begibt sich somit gemeinsam mit seinen Eltern auf die weitere Entdeckungsreise.*

*(+ Zwischensequenz: Eigenschaften der drei Personen werden auf ein Plakat geschrieben (Großgruppe).*

*Entscheiden sich die Schüler für das Geheimnis, muss Michael eine plausible Ausrede zur Antwort geben und seine Eltern von ihr überzeugen. Nach dieser Entscheidung begibt sich Michael forthin alleine auf seine Entdeckungsreise.*

*+ Zwischensequenz: Gründe für Michaels Unehrlichkeit werden auf ein Plakat geschrieben (role on the wall).)*

## **(Nachdenken)**

*(thought tracking)*

Michael sitzt in seinem Zimmer.

Er denkt über die Ereignisse des letzten Tages nach. Seine Gedanken und Gefühle werden ihm von den abwechselnd hinter ihm stehenden GM eingesagt. Michael reagiert körperlich darauf.

#### **(4) Die göttliche Strafe**

*„Vor sehr langer Zeit herrschten in einem Land hinter dem großen Meer so schlimme Zustände, dass sich Gott entschloss, seine fürchterlichste Strafe auszusprechen: Ewige Dunkelheit sollte über dem Lande liegen. Kein Sonnenstrahl sollte jemals wieder die Erde, die Menschen, die Tiere und die Pflanzen dieses Landes erreichen.*

*Im Laufe der Zeit besserten sich die Zustände, die Menschen hatten schon lange den Grund der Strafe vergessen, doch die göttliche Strafe, die ewige Dunkelheit, blieb.“*

A) Diskussion in der Großgruppe:

+ Was sind so schlimme Zustände?

+ Was hat Gott zu dieser drakonischen Strafe bewogen?

B) Kleingruppen bereiten kurze Szenen vor, die zeigen, was Gott zu dieser fürchterlichen Strafe bewogen hat.

#### **Verfremdung der göttlichen Strafe**

Die Szenen aus der vorhergegangenen Sequenz werden nochmal gespielt und gestrafft (Reproduzierbarkeit!).

Szenen werden nun in verschiedenen Genres wiederholt:

*Beispiele: Oper, Musikal / Rap, Pantomime, Horrorfilm, Western, Ballett, schnell, slow motion, rückwärts, Zwischenfreeze...*

#### **Goofy**

*(Einstimmungsspiel)*

Alle GM schließen die Augen und gehen leise durch den Raum. Ein GM ist Goofy und kann nicht sprechen. Begegnet eine Person einer anderen, fragt sie leise: „Goofy?“ Fragt die andere Person dasselbe, ist alles in Ordnung. Ist eine Person aber stumm, so ist sie Goofy, und das ist ansteckend und „ankleidend“. Das geht so lange, bis alle stumm sind. Erst als Goofy öffnen die Spieler ihre Augen und stellen fest, dass alle an den Händen aneinander kleben.

#### **(5) Erzählung - Weiterführung der Handlung**

*„Immer wieder begibt sich Michael (mit seinen Eltern?) auf den Dachboden des kleinen Hauses in Kirchberg. Mit der Zeit richtet er sich eine gemütliche Lesecke ein. Hier liest er im Notizbuch seines Großvaters.*

*Blatt für Blatt und Zeichnung für Zeichnung arbeitet er sich tiefer in die geheimnisvolle Geschichte seines Großvaters vor.“*

## **(6) Das Land der ewigen Dunkelheit**

Information:

*„Irgendwann, vor langer Zeit und sehr weit weg, gab es ein Land in dem ständige Dunkelheit herrschte. Die Menschen lachten nicht, die Tiere ließen sich nicht streicheln und die Pflanzen weigerten sich zu blühen. Wärme gab es nur aus den Holzöfen - Licht und Fröhlichkeit waren den Bewohnern dieses Landes fremd. Armut und Hunger war allgegenwärtig.“*

GA:

1. Gruppe: Schüler zeichnen eine Landkarte (Außengrenzen, Berge, Flüsse, Seen, Städte/Dörfer) des Landes der Dunkelheit.
2. Gruppe: Schüler erfinden Namen und zeichnen eine Fahne + Symbol. Gegenseitige Präsentation der Ergebnisse.

## **(7 + Text TiR) Der Fremde**

Teacher in role (TiR.):

Marktplatz des Dorfes. Der Fremde kommt, stellt sich auf einen Stein in der Mitte des Platzes und wartet, bis sich die neugierigen Menschen um ihn versammelt haben.

*„Eines Tages kommt ein Fremder in das Dorf. Er stellt sich auf dem Marktplatz auf, wartet bis sich die Menschen um ihn versammelt haben und beginnt zu sprechen:*

*Ihr Bewohner des Landes der ewigen Dunkelheit! Ich komme von weit her und möchte euch eine Botschaft überbringen. So hört mir zu!*

*Sucht das Land der Sonne. Macht euch auf die lange Reise. Macht euch endlich auf die Suche nach dem Glück. Ihr werdet einen weiten Weg vor euch haben. Doch hinter dem großen Meer, da gibt es das Land der Sonne. Licht, Freude und Wärme werden euch freundlich empfangen. Im Land der Sonne gibt es keinen Hunger, keinen Kampf und keine Traurigkeit. Niemals zuvor hat jemand diese Reise gewagt. Doch begeht euch auf diesen weiten Weg, und ihr werdet nicht enttäuscht werden.*

*Auch ich habe noch einen weiten Weg vor mir. Ihr werdet von mir rechtzeitig wieder hören.*

*Der Fremde verläßt schweigend den Marktplatz und verschwindet so schnell, wie er gekommen war.“*

Role on the wall:

Auf einem Plakat wird der Umriss eines Mannes gezeichnet, seine Eigenschaften, seine Herkunft, seine Pläne, Ziele, Motivationen und sein Aussehen wird in den Umriss hineingeschrieben.

### Der Fremde im Spiegel

Großgruppe bildet einen Kreis. Der Fremde (Tir.) steht in der Mitte des Kreises. GM sind Spiegel für den Fremden und stellen ihm Fragen der Bevölkerung.

### Diskussion - Gründe der Auswanderung

Kreis - Schüler überlegen und diskutieren mögliche Beweggründe, ein Land für immer zu verlassen.

Beweggründe: politische, religiöse, soziale, wirtschaftliche, kriminelle Motive

### (8) Die Nachricht in der Flasche

Am Strand wird eine Flaschenpost gefunden. Ein Kind bringt die Flaschenpost in das Dorf.

Inhalt: Eine Botschaft des geheimnisvollen Fremden.

*„Das Land der Sonne wartet auf euch! Versammelt euch auf dem Marktplatz zum nächsten Vollmond und wartet auf meine Botschaft.*

*Claron“*

Der Termin wird öffentlich bekanntgegeben und ausgehängt.

Kleingruppen gestalten diese Aushangzettel.

### Rollenidentifikation 1

Partnerarbeit: Ein Schüler (A) soll sich die Rolle einer Person auf den Fotos (S 26, 31, 35, 49) oder einer ähnlichen Person aussuchen. Sein Partner (B) ist ein Freund, ein Kollege oder ein Verwandter dieser Person.

+ A hat von der Geschichte des Fremden gehört und denkt, dass es eine gute Idee sein könnte, das Land der Sonne zu suchen und sich dort niederzulassen.

+ B soll die Gründe für A's Entscheidung hinterfragen und herausfinden.

Nach einigen Minuten bittet der Lehrer jeden B, der Klasse mitzuteilen, was er über A herausgefunden hat.

### (9) Das Treffen

Erzählung:

*„Auswanderungsbereite Menschen treffen sich auf dem Marktplatz des Dorfes im Land der Dunkelheit und beraten eine mögliche Reise ins Land der Sonne. Viele sind bereit, das Land der Dunkelheit für immer zu verlassen.“*

Tir.

Der Tag des Vollmondes ist gekommen und die Bewohner des Dorfes versammeln sich auf dem Marktplatz.

Der geheimnisvolle Fremde ist wieder anwesend und steht der Gruppe für Fragen zur Verfügung (Tir.). Seinen Antworten sind jedoch sehr kryptisch und er verharmlost die Gefahren einer Reise. Er würde für die lange Reise unentgeltlich als Lotse und Berater zur Verfügung stehen.

- + *Er betont die positiven Seiten der Auswanderung. Er betont auch, dass ausschließlich hart arbeitende, fleißige und ehrliche Leute auswandern könnten, denn nur solche Menschen könnten überleben.*
- + *Die Auswanderer sollten sehr sorgfältig über ihre Entscheidung nachdenken.*
- + *Sie müssen erkennen, was diese Reise für sie bedeutet und was sie zurücklassen müssen.*

Der Fremde bedankt und verabschiedet sich - die Entscheidung der Auswanderer möchte er in einer Woche vernehmen, die Zeit drängt, da die günstige Jahreszeit für eine so lange Schiffsreise schon naht.

## **Die Zeitung**

### Gruppenarbeit

- A) Die Kinder sollen eine Zeitungsseite über dieses Treffen gestalten und gemeinsam präsentieren (Kopien verteilen, Zeitungsverkäufer).

Themen: Interview mit dem geheimnisvollen Fremden  
 Bericht über das Treffen  
 Geographische Beschreibung der Reise  
 pro / kontra Sammlung  
 Interviews der auswanderungswilligen Bewohner  
 Zeichnungen....

- B) Eine Gruppe gestaltet ein Plakat, auf dem die Auswanderungswilligen noch weitere Aussiedler suchen (Werbeplakat).

## **Vorübung: Die Entscheidung (rechts oder links)**

### **Die Entscheidung**

#### 4er und 5er Gruppen:

In einer kurzen Szene soll jede Gruppe den Grund ihrer gemeinsamen Entscheidung zum Auswandern darstellen. Warum sie die Risiken der Reise auf sich nehmen wollen. Familien- oder Gruppenstruktur (Rollen) sollten schon klar zum Vorschein kommen.

#### Information an die Schüler:

„Diese Szenen sind sehr wichtig, um Informationen über den Hintergrund der Auswanderer herauszufinden.“

Nach der Präsentation werden die Kinder auf die Vielfalt der Motive hingewiesen und auf die vielen verschiedenen Persönlichkeiten auf einer so langen Reise.

#### *Kommentar:*

*Einige Gruppen könnten schon als Familien arbeiten, einige verfolgen vielleicht die Ideen aus der Übung Rollenidentifikation 1 weiter.*

## Pläne

### Großgruppe:

Alle Menschen, die sich für die Reise entschieden haben, müssen sich jetzt vor der Reise noch treffen, um die endgültigen Pläne zu schmieden und die letzten Vorbereitungen zu treffen.

### Diskussion über folgende Fragen:

- + Kann man dem Fremden für eine so lange und gefährliche Reise vertrauen?
- + Soll der Fremde die Siedler anführen, oder kommt der Führer aus ihren eigenen Reihen?
- + Welche Entscheidung werden sie nächste Woche dem Fremden mitteilen?
- + Wie soll die Reise organisiert werden?+ Welchen Schutz brauchen sie auf ihrer Reise?

## Der Anführer

Soll ein Anführer aus den eigenen Reihen gewählt werden?

- Mann oder Frau? (Eigenschaften, Vor- und Nachteile)
- Welche Eigenschaften muss ein Anführer haben (Plakat oder Notizbuch!)
- Wer ist stimmberechtigt und wie soll gewählt werden?
- Welche Autorität hat der Anführer?
- Was geschieht, wenn jemand den Befehlen des Anführers nicht gehorcht und die Gruppe dadurch gefährdet?

*Kommentar:*

*Wichtig ist, dass nun alle Kinder in den Rollen von Menschen sind, die sich für die Reise entschieden haben.*

## Das Schiff

### Kleingruppen (sie repräsentieren nun Familien):

Am Boden wird der Grundriss eines Schiffe aufgezeichnet. Kleingruppen sollen Listen der notwendigsten mitzunehmenden Gegenstände erstellen. Nur die Gegenstände auf den Listen können auf die Reise mitgenommen werden.

### Diskussion: (nicht in der Rolle)

- + Vorstellung und Vergleich der verschiedenen Listen
- + Was zählt zu den notwendigen Gegenständen?

*Kommentar:*

*In dieser Phase beginnen sich die Rollen stärker zu entwickeln. Rollen von Kleinkindern und Babies sollen nicht gewählt werden, sie können als imaginäre Mitglieder der Familie aber präsent sein. Am Schluss ist jede Gruppe für die Reise vorbereitet.*

## Der Fotograf

### Kleingruppen:

Jede Gruppe soll sich vor dem Schiff für ein Erinnerungsfoto in ihren Rollen aufstellen (Standbild). Jede Rolle braucht ein kleines Attribut (Rock, Hut, Tuch...).

Einzelne Siedler sollen im Standbild ihre Hoffnungen und Gefühle über die bevorstehende Reise ausdrücken (Berührung an der Schulter).

Vergleich mit dem Foto aus Übung 1.

## Aktueller Situationsbericht

Wiederholung der Fotos aus der vorhergehenden Übung (Der Fotograf) - 3 Monate später, mitten auf der Reise.

Fragen an die Standbilder:

- + Gibt es Ermüdungserscheinungen?
- + Verletzungen?
- + Haben einige ihre Entscheidung bereut?

Einige Standbilder werden gebeten, ihre momentanen Gedanken in der Rolle laut zu äußern (oder Partnerarbeit):

- + Was erwartest du von deinem neuen Leben?
- + Was hast du in den zurückliegenden Monaten am meisten gefürchtet?
- + Was vermisst du von deinem zurückgelassenen Leben?
- + Hast du deine Entscheidung bereut?

## Spiel - Kapitän kommt

Wir sind auf einem Segelschiff. Zuerst werden nur Richtungskommandos festgelegt und in immer schnellerer Reihenfolge gegeben, die GM führen sie schnellstmöglich aus: Backbord, Steuerbord, zum Heck, zum Bug. Eine Hälfte der Gruppe wird 1. Wache, die andere Hälfte 2. Wache.

Jedes GM sucht sich einen Schlafplatz und einen Arbeitsplatz mit seiner Tätigkeit. Auf das Kommando "1. Wache!" üben alle angesprochenen auf ihrem Arbeitsplatz ihre Tätigkeit aus, während die anderen auf ihrem Schlafplatz ruhen und umgekehrt.

Weitere Kommandos: "Unter Deck!" = möglichst klein machen,

"Hoch die Wanten!" = Strecken mit Kletterbewegungen,

"Kapitän kommt!" = Strammstehen und salutieren.

Die Kommandos werden durcheinander in sehr rascher Folge gegeben.

## Probleme

### Kleingruppe (Familie):

Jede Gruppe soll ein Ereignis aus dem ersten Monat ihrer Reise darstellen. Was ist im letzten Monat geschehen?

Möglichkeiten: Probleme mit dem Schiff, schlechtes Wetter, Krankheit, Verlust von Ausrüstungsgegenständen oder Zubehör

Das Problem und der Vorfall sollen klar dargestellt werden.

Abschlussdiskussion:

- + War das Problem ausgelöst durch den Fehler eines Mitreisenden?
- + Wie hat der Rest der Gruppe auf die Schwierigkeiten reagiert?
- + Hat die Gruppe eine Lösung für das Problem gefunden?
- + Kann der Rest der Auswanderer von den Problemen der einzelnen Gruppen lernen?

### **(10) Die Abendbesprechungen**

Erzählung:

*„Jeden Abend setzen sich die Auswanderer am Fuße des Schiffsmastes um einen kleinen Ofen zusammen, packen die wichtigsten Gegenstände aus und essen ein armseliges Abendessen. Nach dem Essen sprechen sie über die Ereignisse des vergangenen Tages, versuchen gemeinsame Probleme zu lösen und Pläne für den nächsten Tag zu schmieden.“*

(Teacher in role koordiniert die nun folgende Diskussion. Die Familienmitglieder sitzen gemeinsam.)

Aufgaben an die Schüler:

- + Zeichne ein Bild deiner zurückgelassenen Heimat.
- + Eine Seekarte der Reise zeichnen, alle Vorfälle sollten eingezeichnet werden.
- + Ein Tagebuchausschnitt

Kommentar:

*Zur Erleichterung der Rollenidentifikation soll die Situation am Holzofen pantomimisch gespielt werden.*

### **(11) Lichterltanz - Navidadav**

Erzählung:

*„Jeden Abend wird von den Reisenden der Lichterltanz getanzt. Eine Zeremonie, die sie an ihre verlassene Heimat erinnert...“*

Material: Teelichter (Ikea)

Kreisstellung → Musik, Teelichter in der linken Hand

Rechte Hand auf der Schulter des rechten Nachbarn

Tanz:           *rechtes Bein - Schritt vor-seitlich-zurück*

*linkes Bein - Schritt vor-seitlich zurück*

*zwei Schritte nach rechts*

### **Der Erinnerungsgegenstand**

Einzelarbeit:

Der Lehrer erinnert die Familien an ihrer Listen mit den notwendigsten Gegenständen und ihren Besitztümern im Schiff. Jede Person hat einen besonderen Gegenstand aus dem zurückgelassenen Leben mitge-

nommen. Vielleicht ist er sehr wertvoll, möglicherweise ist er wertlos, aber er hat einen hohen sentimental Erinnerungswert.

Jede Person soll sich diesen Gegenstand sehr deutlich vorstellen und ihn dem Rest der Klasse beschreiben. Der Gegenstand kann auch gezeichnet werden.

- + Warum ist er so wertvoll für diese Person?
- + Was bedeutet er für sie?

### **Auf der Reise**

Jede Gruppe soll eine Situation aus der langen Schiffsreise darstellen (Ausschnitt aus dem Tagesablauf, Segelmanöver...).

Unfälle können geschehen, Gegenstände können verlorengehen, unvorhersehbare Ereignisse können auftreten.

Jede Gruppe ist aber auch dafür verantwortlich, dass den restlichen Mitreisenden nichts passiert. passende Kommandos oder Befehle müssen gegeben werden.

### **(12) Zukunftsträume**

#### Erzählung:

*„Die Schiffsreise dauert nun schon vier Monate. Die Tage werden eintönig und langweilig. In der Nacht herrscht unter Deck große Hitze, schlaflos wälzen sich die Auswanderer in ihren Schlafmatten. Sie träumen von ihrem Ziel - vom Land der Sonne.“*

Kleingruppen sollen Sequenzen aus ihren Träumen vom wunderbaren Leben im Land der Sonne vorbereiten und vorspielen.

+ Sprache und Bewegung.

Die Szenen sollen sehr optimistisch, humorvoll und übertreibend sein. Sie sollen einen Kontrast zum zurückgelassenen tristen Leben mancher Auswanderer zeigen.

### **Wieder am Dachboden - Der Freund des Großvaters**

Michael sitzt wieder alleine (mit seinen Eltern?) auf dem Dachboden und blättert im Notizbuch seines Großvaters.

Plötzlich erscheint ihm ein Freund seines Großvater (*Tir.*) und setzt sich ihm auf einen Sessel gegenüber.

Michael befragt ihn über die Rolle seines Großvaters im Land der ewigen Dunkelheit. Ziele, Motivationen, Entscheidungen, Hintergründe werden erfragt. *Tir.* antwortet aus einer Distanz und abgeschwächt, ständig in der 3. Person über den Großvater sprechend (möglicherweise, vielleicht...).

### **(13) Der Orkan**

#### Erzählung:

*„Eines Tages kommt ein frischer Wind auf, der innerhalb von Stunden zu einem Orkan anwächst. In großer Eile raffen die Auswanderer ihre wichtigsten Gegenstände zusammen, verschnüren sie in Säcke und*

warten auf das weitere Geschehen. Einige klammern sich nur noch an die Reling, einige beten, andere laufen verzweifelt über das Deck. Panik und Verzweiflung bricht aus.

Der Orkan gewinnt noch an Stärke und irgendwann beginnt das Schiff zu zerbrechen. Die verzweifelten Reparatur- und Rettungsversuche nützen nichts - das Schiff sinkt.

Wie durch ein Wunder bekommen die ins Wasser gespülten Reisenden rasch festen Boden unter den Füßen zu spüren. Bald liegen alle erschöpft am Ufer einer unbekanntes Insel. Einige Ausrüstungsgegenstände und die meisten persönlichen Säcke werden von den Wellen angespült, doch das Schiff ist verloren.“

Großgruppe stellt die Szene nach:

Erschöpfte Auswanderer liegen, hocken, knien am Ufer.

Gefühlsausbrüche, Geräusche, Stimmungen langsam beginnen, lauter werden, abklingen lassen.

Jeder, der vom Spielleiter an der Schulter berührt wird, sagt einen Satz oder einen Gedanken zu seiner Rettung und zu seiner momentanen Situation.

### **Brainstorming - „Eine fremde und unbekanntes Insel“**

Schüler schreiben ihre Gedanken und Einfälle zum Thema „Fremde und unbekanntes Insel“ auf ein Plakat oder auf verschiedene Notizbuchseiten.

### **(14) Gestrandet**

„Die gestrandeten Auswanderer liegen erschöpft, durchfrozen und hungrig am Strand einer unbekanntes Insel. Der Himmel ist wolkenverhangen, man kann die Sonne nur erahnen. Langsam beginnen sich die kräftigsten unter ihnen umzusehen. Hinter dem Strandstreifen beginnt ein dichter Wald, dahinter kann man Hügel erkennen. Aus dem Wald dringen Geräusche von Wildtieren und Vögeln. Das Meer brandet noch immer mit großen Wellen auf den Strand. immer wieder werden Holzstücke und Gegenstände von ihrem Schiff angespült. Sonst gibt es keine Anzeichen dafür, dass hier Menschen leben. Kein Mensch ist zu sehen oder zu hören.“

Großgruppe: Schüler zeichnen den Umriss der Insel und beschreiben die Topografie („Schatzkarte“).

### **(15) Erste Erkundungen**

„Nachdem die Auswanderer die erste Nacht unter freiem Himmel am Strand verbracht haben, erkennen sie, dass sie nun Taten setzen müssen. Sie setzen sich zusammen und überlegen die nächsten Schritte.“

Großgruppe (in den verschiedenen Rollen) sitzt am Strand und diskutiert folgende Fragen - Diskussionsleiter ist Tir.:

- + Wohin gehen wir jetzt?
- + Was könnte uns passieren?
- + Was erwartet uns im Wald oder hinter den Hügeln?
- + Können wir Menschen erwarten?
- + Was geben wir als Gastgeschenke?
- + Nähern wir uns ihnen freundlich oder feindlich gesinnt?
- + Wer geht? Einige starke Männer oder alle?
- + Wenn die Schwachen zurückbleiben sind sie ungeschützt...
- + Wie können eventuell Nachrichten übermittelt werden?

### **(16) Spähtrupps erzählen**

*„Die Gruppe schickt verschiedene kleine Spähtrupps aus. Die Trupps schlagen sich durch den Wald durch, um auf die Hügel klettern zu können. Nach einigen Stunden kehren sie wieder zurück und haben viel zu berichten.“*

Kleingruppen (Spähtrupps): Schüler bereiten 6 Dias vor, in denen sie zeigen, was die Trupps gesehen haben (Begegnungen mit Menschen oder Tieren? Kontakte? Gespräche? Stimmungen?)

Ein Dia wird zum Leben erweckt, kurz weitergespielt (Bewegung, Sprache...) und wieder eingefreezt. Entscheidung liegt bei den Schülern.

### **(17) Inselbewohner**

*„Der Stammeshäuptling der Inselbewohner lädt die Auswanderer zu einem Begrüßungsfest ein. Das Dorf der Inselbewohner liegt hinter den Hügeln in einem fruchtbaren grünen Tal. Der Weg dorthin ist beschwerlich und weit. Es ist auf dieser Insel aber Sitte, dass Fremde Gastgeschenke überbringen müssen. Die Auswanderer überlegen sich nun, welche Gastgeschenke sie aus ihren Habseligkeiten auswählen sollten.“*

Kleingruppen (Familien): + Schüler basteln Gastgeschenke

- + Familien bereiten Geschenksübergabe vor (Tanz, Bewegung, Rhythmus, Lied...)

Feierliche Zeremonie:

Festplatz des Inselbewohnerdorfes wird eingerichtet.

Dann überreicht jede Familie dem Stammesoberhaupt (Sesselattribut) in einer feierlichen Zeremonie das Gastgeschenk und beschreibt und rühmt es auch verbal (Musik, Rhythmus).

### **Begrüßung der Fremden**

#### 4er Gruppen

Gruppen bereiten ein Begrüßungsritual der Inselbewohner für die Fremden vor + Ausführung.

Themen:     Jagdszenen  
               Kriegstanz  
               Heiliges Ritual  
               Austausch von Geschenken

Großes Fest  
Musik und Trommeln  
Tanz für den Großen Geist  
Regentanz

### **(18) Hunger und Durst**

*„Nach einiger Zeit bemerken die Gestrandeten, dass sie noch immer nichts zu essen und zu trinken bekommen hatten. Als sie um Nahrung und Wasser baten, erfuhren sie vom Stammesoberhaupt der Inselbewohner folgendes:*

*Wir haben auf unserer Insel kaum genug Nahrung für uns selbst. Wir besitzen nur eine kleine Trinkwasserquelle. Nahrung und Wasser reichen nicht für noch mehr Menschen. Wenn ihr etwas essen oder trinken wollt, müsst ihr dafür Gegenstände aus eurem Besitz eintauschen.“*

Kleingruppen (Familien): Schüler überlegen anhand ihrer Ausrüstungslisten, welche Gegenstände entbehrlich und zum Tausch geeignet sind. Auf welche Gegenstände kann am leichtesten verzichtet werden? Jede Familie nennt dann ihre Tauschobjekte.

### **Hot seat - Das Stammesoberhaupt**

Die Nahrungsmittel und das Wasser scheinen stark überhöhte Preise zu haben. Die Fremden kommen sich sehr ausgenutzt vor.

+ Seit sie hier sind und von den Inselbewohnern abhängig sind, scheint es, als ob sie vom Stammesoberhaupt ausgenutzt werden könnten.

Ihre Schwäche könnte ihnen möglicherweise teuer zu stehen kommen.

+ Welche schlechten Eigenschaften hat das Stammesoberhaupt, welche Gedanken und Ziele hat er, dass er so böse Absichten hat und sie schädigen und ausnützen möchte. Welche Motive hat er?

Hot seat: Stammesoberhaupt (Tir.) sitzt auf einem Sessel und wird von den Fremden über seine Rolle, seine Gedanken und Motive ausgefragt. Was er antwortet hat Gültigkeit und wird akzeptiert.

### **Krise unter den Inselbewohnern**

Großgruppe - Diskussion im Kreis:

Inselbewohner versammeln sich am Abend und sprechen über die Ankunft der Fremden (alle Schüler jetzt in der Rolle eines Inselbewohners).

+ Vorurteile

+ Vorteile des Besuchs der Fremden

+ Ängste (Familie, Nahrung, Diebstahl, Verbrechen...)

+ Sofortmaßnahmen

+ Gerüchte

- + Gab es schon einmal Fremde auf der Insel?
- + Wenn ja, was geschah mit ihnen?
- + weitere Verhaltensmaßnahmen
- + Ausweisung oder Integration?

*Kommentar:*

*Die Sichtweise der Schüler wird geändert. Erstmals betrachten sie die Auswanderer von außen, aus einer anderen und neuen Perspektive.*

- + *Einführung durch Grundsatzdiskussion über Inselbewohner:*

*Lebensstil, Traditionen, Geisteshaltungen...*

- + *Arbeit als Inselbewohner kann durch den Bericht eines „Spähers“ oder einer schriftlichen Nachricht von der Nachbarinsel beginnen.*

- + *Jeder Schüler soll einen eigenen Eingeborenenamen wählen, der z.B. Fertigkeiten, Position im Dorf ... beschreibt.*

*Die Sprache und die Körperhaltung der Inselbewohner soll sich von der der Auswanderer unterscheiden. Mit dem Stammesoberhaupt und auch untereinander sprechen die Inselbewohner sehr würdevoll.*

### **(19) Großvaters späte Entscheidung**

*„Michael sitzt wieder auf dem Dachboden, wieder erscheint ihm der Großvater. Michael fragt ihn, wie er als Stammesoberhaupt entschieden hätte.“*

Situation: 2 Sessel gegenüber, Michael, Großvater

Michael stellt seinem Großvater Fragen über die damalige Situation auf der Insel und über das Stammesoberhaupt im speziellen.

Die Schüler geben die Antworten des Großvaters, indem sie sich hinter ihn stellen und an seiner Stelle sprechen.

### **Das Geschenk des Großvaters**

Der Großvater übergibt Michael noch sein persönliches Geschenk an die Inselbewohner.

Partnerarbeit: Schüler zeichnen das Geschenk des Großvaters.

### **Gerüchte**

Kleingruppen spielen kurze Szene aus der Sicht der Inselbewohner:

„Ich habe gehört, dass die Fremden...“

„Ich glaube, dass die Fremden...“

Andere Kleingruppen spielen kurze Szenen aus der Sicht der Auswanderer:

„Ich habe einmal gelesen, dass die Inselbewohner...“

„Die Inselbewohner schauen so aus, als ob sie...“

## Metapher für Angst, Hoffnung und Vertrauen

Kleingruppen: Standbilder zu den Begriffen Angst, Hoffnung, Vertrauen suchen und darstellen (Bildhafte Verdeutlichung der Begriffe).

### (20) Ein Blick zurück

*„Viele Auswanderer sind verzweifelt und sehnen sich wieder zurück in ihr altes Leben im Land der Dunkelheit. Sie malen sich ihr altes Leben in den schönsten Farben aus, um ihre momentanen Ängste und Unsicherheiten für einen kurzen Augenblick zu vergessen.“*

Kleingruppen: Die Schüler sollen eine wirklich lustige Situation aus ihrem alten Leben darstellen (sie kann auch aus ihrem wirklichen Leben kommen - z.B. Hochzeit, Party, Weihnachten, lustige Begebenheiten...)

*Kommentar:*

*Diese Sequenz kann das Tempo wieder beruhigen. Die Arbeit wird wieder gedankenvoller.*

*Möglicherweise können die Gruppen einander gegenseitig zu ihren Festen einladen.*

*+ Ein gemeinsames Weihnachtsfest auf der Reise.*

### Glaskuppel

Das Stammesoberhaupt der Inselbewohner hat eine schwierige Entscheidung zu treffen. Es begibt sich in seine Hütte und legt eine längere Nachdenkpause ein.

Glaskuppel: Das Stammesoberhaupt liegt auf seinem Bett und kann die Gespräche außerhalb der Hütte hören. Die Großgruppe sagt ihre Gedanken und Meinungen zu den Fremden in ihren Rollen als Inselbewohner. Die Entscheidung des Stammesoberhaupt wird hinterfragt.

### Die geheime Botschaft

Die Fremden sitzen wieder am Strand und überlegen ihre Situation.

Ein GM erhält vom Spielleiter eine geheime Botschaft übermittelt:

*„Die Inselbewohner planen, alle Fremden ins Wasser zu werfen oder zu töten.“*

Diese Botschaft wurde dem GM, während er schlief, unter seinen Kopf geschoben.

Fragen:     + Wer hat diese Botschaft geschrieben?  
               + Warum wurde diese Botschaft geschrieben?  
               + Wie sollten die Auswanderer reagieren?

Partnerarbeit: Schüler sollen gemeinsam diese Fragen beantworten und im Plenum präsentieren.

### Die Entscheidung

Kleingruppen: Die Schüler überlegen, wie diese Geschichte enden könnte.

+ Integration oder Ausweisung?

+ Konfliktbereinigung / -lösung oder Kampf?

Kleingruppen spielen ihre Versionen des Ausgangs des „Weiten Weges“ vor.

### **(21) Erzählung**

*Michael sitzt wieder auf dem Dachboden und liest weiter im Notizbuch:*

*„Nach langem Überlegen auf beiden Seiten, kommt man zum Entschluss, dass der Kampf weder die Probleme der Inselbewohner noch die der Fremden lösen kann. Man beschließt, sich zu arrangieren und gemeinsam für mehr Nahrungsmittel zu sorgen und auch weitere Wasserquellen im Wald zu suchen. Man will auch unter der Erde nach Wasser suchen und zu diesem Zweck tiefe Löcher graben.*

*Zwei Wochen nach ihrer Ankunft auf der fremden Insel unterzeichnen die Fremden feierlich einen Friedensvertrag mit den Inselbewohnern.“*

### **Der Friedensvertrag**

A) Kleingruppen bereiten Standbilder zum Thema Frieden vor.

B) Eine Kleingruppe erstellt einen Friedensvertrag, der für beide Seiten lesbar sein muss (Schriftzeichen?).

#### Zeremonie:

Großgruppe stellt zwei Korridore (im Raum gegenüber) dar - am Ende, in der Mitte des Raumes, steht der Tisch mit dem Friedensvertrag.

1. Korridor: Inselbewohner, Stammesoberhaupt schreitet durch auf dem Weg zum Tisch mit dem Friedensvertrag. Inselbewohner sagen ihm seine Gedanken in diesem Moment ein.

2. Korridor: Auswanderer, ein Mitglied (der Anführer) schreitet durch, ebenfalls auf dem Weg zum Friedensvertrag. Auswanderer sagen ihm seine Gedanken in diesem Moment ein.

Die beiden Anführer setzen sich an den Tisch und unterzeichnen feierlich den Friedensvertrag. Die Kleingruppen präsentieren ihre Standbilder zum Thema „Frieden“.

### **Austausch von Kulturtechniken**

4 Kleingruppen: Was lernen die Inselbewohner von den Fremden?

Was lernen die Fremden von den Inselbewohnern?

Die Inselbewohner lehren den Fremden Jagdtechniken, das Häuten von Tieren, den Hüttenbau, Zubereitung einheimischer Speisen...

Die Fremden lehren den Inselbewohnern das Lesen und Schreiben, den Gebrauch der Gewehre, den Wagenbau, das Backen von Brot, Kochen...

Kurze Szenen vorbereiten und präsentieren.

### **Gleichberechtigung der Frauen?**

Frage: Hatten Frauen oder Mädchen in dieser Geschichte die gleichen Möglichkeiten mitzubestimmen und mitzuhelfen wie Männer oder Knaben?

Schüler stellen sich auf einer Linie auf - Endpunkte sind die Höchstwerte für „Ja“, bzw. „Nein“ (Diskussion in der Großgruppe?).

## **(22) Das verlorene Ziel und das neue Land**

Erzählung:

*„So kam es, dass die Auswanderer auf der Insel blieben und dort heimisch wurden.*

*Im ersten Jahr arbeiteten sie sehr hart. Sie rodeten das Land, bauten Häuser und Hütten, legten Zäune an und sorgten sich um Nahrungs- mittel und Feuerholz. Im umliegenden Wald entdeckten sie eine ergiebige Trinkwasserquelle, am Rande des Dorfes konnte ein Brunnen gegraben werden. Sie pflanzten Bäume und legten Gärten an. Bald wurden auch untereinander Ehen geschlossen, die Menschen vermischten sich. Selten dachten die Auswanderer an ihr früheres Ziel, an das Land der Sonne.*

*Am ersten Jahrestag ihrer Ankunft auf dieser Insel trafen sich wieder alle ehemaligen Mitreisenden und feierten ihren Weg über das große Meer, auf der Suche nach einem neuen Land.“*

+ Die Schüler sitzen im Kreis und jeder sagt, was die Reise für ihn, als Auswanderer bedeutet hat.

+ Jeder Schüler sucht sich seinen Platz im Raum und stellt den für ihn bedeutendsten, wichtigsten Moment der Reise in einem einzigen Standbild dar.

## **(23) Schluss**

*„Michael sitzt wieder auf dem Dachboden. Sein Großvater erscheint ihm und teilt ihm mit, dass er nun die Geschichte selbst weiterleben muss.*

*Er möge aus den Fehlern seiner Vorfahren gelernt haben und dies seinen eigenen Nachfahren weitergeben...“*

Standbild: Paarweise Standbild vorbereiten - Michael und Grossvater. Das Notizbuch wird zugemacht und weggelegt.

## **Werbepot**

Schüler bereiten einen Werbespot für einen ihnen wichtigen Gegenstand oder Situation... aus dem Drama vor.

## **Platz der größten Intensität**

## **Tanz**

## **Schlussrunde / Plenum / Feedback**

### **DIE STAMMESBESPRECHUNG BEI SONNENUNTERGANG**

Der Lehrer leitet feierlich und würdevoll ein. Der Große Geist wird beschworen.

Zu welcher Entscheidung werden sie nun kommen?

Können sie es riskieren, noch mehr ihrer besten Krieger zu verlieren?

Ist es möglich, mit den Siedlern Frieden zu schließen?

Hat jemand Botschaften vom Großen Geist bekommen, während er im Zelt ruhte?

Hat ihm der Große Geist einen Traum geschickt?

Hat jemand Warnungen bekommen? Erkennt er jetzt solche?

Während der Diskussion überreicht ein weißer Fremder einem Kind des Stammes einen Zettel. Es ist eine Botschaft der Siedler an den Indianerstamm. (Die Siedler wollen ein Treffen und Frieden schließen.)

Der Stamm beschließt, den Fremden zu ihrer Besprechung einzuladen.

Er betritt den Kreis, begrüßt den Häuptling und setzt sich auf den ihm zugewiesenen Platz.

### **RETTUNG**

Endlich werden die jungen Siedler von den anderen gefunden. Schnell stoßen sie wieder zum Siedlerzug.

Wie geht die Rettung vor sich? Was geschieht?

Können die Retter die Gedanken und Gefühle der Geretteten verstehen?

War es leicht, den Stamm zu verlassen?

Kann die junge Gruppe dazu beitragen, dass die Siedler die Indianer besser verstehen?