



# Zuhause!

Zeig uns  
deine Welt.

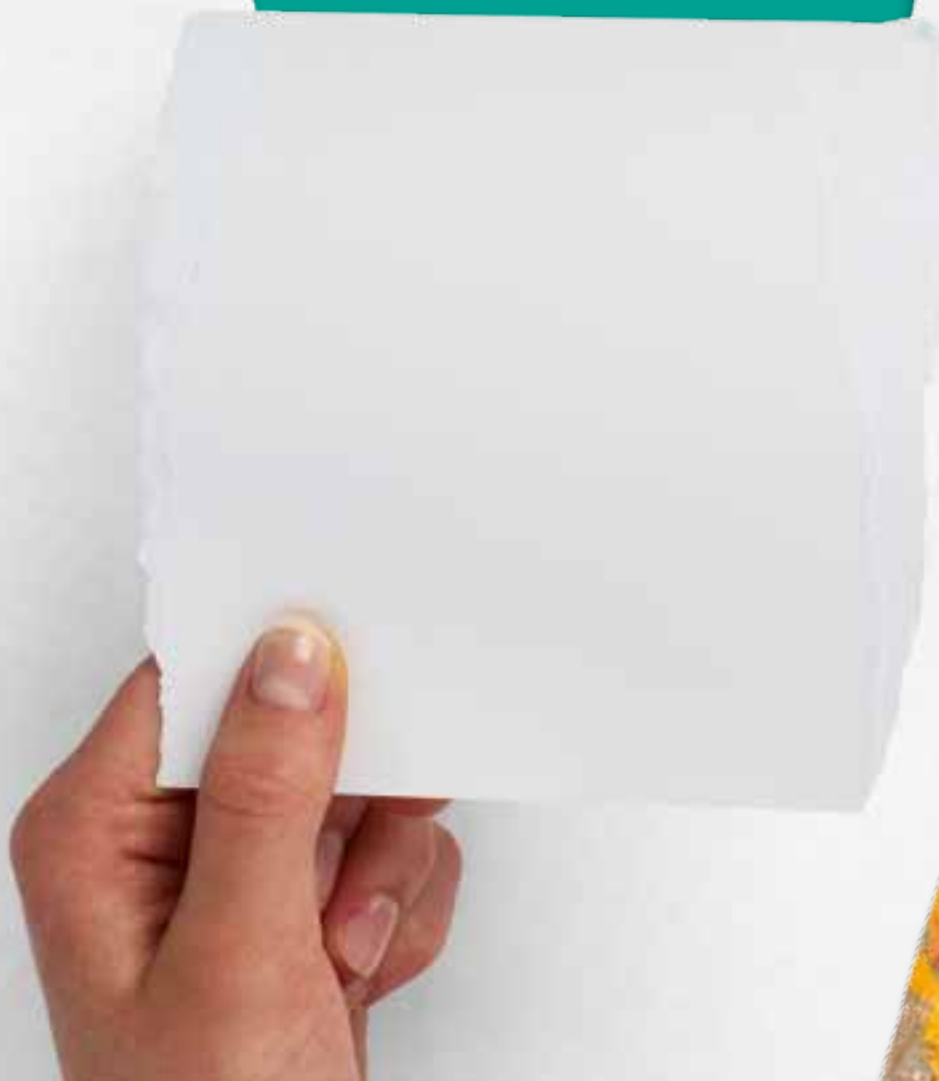
➔ Bundesweiter Start am  
4. Oktober 2010

➔ Abgabe am  
22. Februar 2011



# jugend creativ...

- ... ist der Internationale Jugendwettbewerb der Volksbanken und Raiffeisenbanken.
- ... regt seit über 40 Jahren Kinder und Jugendliche zum kreativen Gestalten an.
- ... wird in Deutschland, Finnland, Frankreich, Luxemburg, Österreich, der Schweiz und Italien/Südtirol durchgeführt.
- ... ist mit jährlich rund einer Million Teilnehmern der wohl größte Jugendwettbewerb der Welt.
- ... ruft Kinder und Jugendliche in dieser Runde auf, sich mit dem Thema „Zuhause! Zeig uns deine Welt.“ zu beschäftigen.



# Vorwort



Wo fühlen Sie sich so richtig zu Hause? In der Wohnung oder im Haus? Bei Freunden, in der Familie, im Internet vielleicht? Oder auf dem Fußballplatz? Fühlen Sie sich dort wohl, weil man Sie versteht, weil man an Sie glaubt? Oder vielleicht, weil Sie sich dort häuslich eingerichtet haben? Haben Sie Ihrem Zuhause Ihren Stempel aufgedrückt? Oder messen Sie einer Behausung keine große Bedeutung bei?

Mit dem Motto „Zuhause! Zeig uns Deine Welt.“ fordert der Wettbewerb jugend creativ der Volksbanken und Raiffeisenbanken, die in ganz Deutschland zu Hause sind, mittlerweile im 41. Jahr Kinder und Jugendliche auf, ihre Gedanken und Erfahrungen zu Papier zu bringen. Ich bin zuversichtlich, dass wir in diesem Jahr ein Wettbewerbsthema gefunden haben, das viele unterschiedliche Facetten birgt und das den jungen Künstlerinnen und Künstlern besonders am Herzen liegt. Ich freue mich auch wieder sehr auf die vielen Kurzfilme, die uns in jedem Jahr zum Wettbewerbsthema erreichen und die, wie auch die Bilder, die Lebens- und Gedankenwelt der Schülerinnen und Schüler widerspiegeln.

Seit vier Jahrzehnten setzen sich die Volksbanken und Raiffeisenbanken

mit der Initiative jugend creativ für die nachhaltige Förderung der Persönlichkeits- und Bewusstseinsbildung von Kindern und Jugendlichen ein. Mein herzlicher Dank gilt den Pädagogen, Professoren und Künstlern, die den Wettbewerb seit vielen Jahren inhaltlich und konzeptionell mit ihrer Erfahrung begleiten. Der Erfolg des Wettbewerbs – jugend creativ ist mit einer Million Einsendungen im Jahr der wohl größte Jugendwettbewerb der Welt – ist nur durch die Unterstützung der vielen engagierten Lehrerinnen und Lehrer möglich. Mein Dank gilt ebenfalls der Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Dr. Kristina Schröder, der es ein Anliegen war, die Schirmherrschaft des 41. Wettbewerbs jugend creativ zu übernehmen.

Ich freue mich auf viele, viele kreative Beiträge auch in diesem Jahr!

Ihr Uwe Fröhlich

Präsident des Bundesverbandes  
der Deutschen Volksbanken und  
Raiffeisenbanken (BVR)



# Inhalt



## Einleitung

|         |                                          |
|---------|------------------------------------------|
| SEITE 3 | Vorwort                                  |
| SEITE 5 | Editorial                                |
| SEITE 6 | Schirmherrin und prominente Unterstützer |
| SEITE 8 | Zuhause – in der Kunst!                  |

## Thema

|          |                                                                      |
|----------|----------------------------------------------------------------------|
| SEITE 10 | Daheim – Glück allein! Was ist eigentlich ein Zuhause?               |
| SEITE 12 | Residieren oder kampieren? Unterschiedliche Wohnstile und Wohnformen |
| SEITE 14 | Home is where your heart is! Familie und Freunde machen Zuhause aus  |
| SEITE 16 | Heimwerker oder Heimspieler? Freizeitgestaltung und Identität        |
| SEITE 18 | Virtuelle Welten – Kann man im Internet zu Hause sein?               |
| SEITE 20 | Deutschland, Europa, Welt – Auf der Suche nach dem Wir-Gefühl        |
| SEITE 22 | Grenzgänger: Wenn Menschen ihr Zuhause verlassen                     |
| SEITE 24 | Brauchen wir das noch? Zuhause im Wandel                             |

## Unterricht

|          |                                                                                    |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------|
| SEITE 26 | Teilnahmebedingungen, Preise                                                       |
| SEITE 29 | Aus der Praxis: Tipps zur Bildgestaltung und zum Kurzfilm                          |
| SEITE 30 | Rückblick: Der 40. Internationale Jugendwettbewerb: „Mach dir ein Bild vom Klima!“ |
| SEITE 36 | Arbeitsblätter für Ihren Unterricht                                                |
| SEITE 45 | Ihre Meinung ist gefragt! Feedback-Formular                                        |
| SEITE 47 | Impressum                                                                          |





# Zuhause!

## Zeig uns deine Welt.

*Wo fühlst du dich daheim? Was findest du besonders schön an deinem Zuhause?  
Ist „Zuhause“ ein Gefühl oder ein Ort? Was tust du, um dich zu Hause zu fühlen?  
Und wie fühlt sich eigentlich Heimweh an?*

Der 41. Internationale Jugendwettbewerb jugend creativ ruft Kinder und Jugendliche auf, sich künstlerisch in Form von Bildern oder Kurzfilmen zum Thema „Zuhause! Zeig uns deine Welt.“ auszudrücken.

Kinderzimmer, Freunde und Familie, eigene Welten und Heimatgefühle können in Zeichnungen, Malereien, Mixed-Media-Collagen oder Kurzfilmen dargestellt werden. In Darstellung und Technik sind Ihre Schülerinnen und Schüler völlig frei und können sich diesem sehr persönlichen Thema auf ihre ganz eigene Weise nähern. Dennoch bietet es sich an, Vorbilder zu nutzen und sich inspirieren zu lassen.

Das Pädagogemagazin soll Ihnen dabei helfen, den Wettbewerb in den Unterricht einzubauen und Ihren Schülerinnen und Schülern den Zugang zum Thema zu erleichtern. Auf den folgenden Seiten nehmen acht Themenschwerpunkte je einen bestimmten Aspekt von Zuhause auf.

Los geht's ab Seite 10 mit der Frage: „Was ist eigentlich ein Zuhause?“ Die Schülerinnen und Schüler können sich im ersten Themenschwerpunkt erst einmal dem Begriff „Zuhause“ nähern. In der Folge wird auf verschiedene Facetten des Themas eingegangen: unterschiedliche Wohnformen, Familie und Freunde oder Freizeitgestaltung als Faktoren, die ein Zuhause ausmachen können. Aber auch gesellschaftliche Aspekte und Veränderungen werden angesprochen: Migration bedeutet meist den Verlust von Zuhause, aber sie steht auch für Hoffnungen. So ist es auch mit den globalen Umwälzungen: Welche Veränderungen gibt es?

Muss unser Zuhause geschützt werden? Und wie?

Alle Informationen zur Teilnahme am Wettbewerb, die Aufgabenstellungen sowie Tipps aus der Praxis finden Sie hier im Magazin ab Seite 26.

Der 40. Internationale Jugendwettbewerb hatte das Thema „Mach dir ein Bild vom Klima!“. Ab Seite 30 werfen wir einen umfangreichen Blick zurück: Lassen Sie sich inspirieren!

Mit dem Internationalen Jugendwettbewerb jugend creativ engagieren sich die Volksbanken und Raiffeisenbanken in Deutschland, Finnland, Frankreich, Luxemburg, Österreich, der Schweiz und Italien/Südtirol seit über 40 Jahren für die ästhetische Erziehung und die Persönlichkeitsbildung von Kindern und Jugendlichen. Kinder und Jugendliche können ihre Kreativität ausleben und sich gleichzeitig mit wichtigen gesellschaftlichen Fragen auseinandersetzen.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Bearbeiten des Themas „Zuhause“ und freuen uns auf viele originelle Bilder und Kurzfilme.

Ihr jugend-creativ-Team

Zu jedem der acht Themenschwerpunkte finden Sie **Vorschläge für Ihren Unterricht** – zugeschnitten auf die Grundschule, die Sekundarstufe I und die Sekundarstufe II. Ergänzt werden diese durch:

### **Kreativ-Tipps**

In den Kreativ-Tipps finden Sie praktische Vorschläge zur gestalterischen Auseinandersetzung mit dem Thema, passende Vorbilder sowie Motivideen. Alle beschriebenen Bilder sind online über Suchmaschinen gut auffindbar.

### **Weiterführende Informationen:**

Ausgewählte Literaturhinweise und Internetlinks geben Ihnen Anregungen zur weiteren Recherche. Die vollständige Linksammlung finden Sie unter [www.jugendcreativ.de/zuhause](http://www.jugendcreativ.de/zuhause).

### **Arbeitsblätter**

Zu jedem Thema gibt es ein Arbeitsblatt für die Grundschule, die Sekundarstufe I oder die Sekundarstufe II. Die Arbeitsblätter befinden sich am Ende des Heftes. Sie sind perforiert, sodass sie leicht herausgetrennt werden können.



# Zuhause!

## Zeig uns deine Welt.



### ➤ **Grußwort der Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Dr. Kristina Schröder**

Aus dem Volk der Creek stammt der Satz: „Ein Haus kann eine Villa sein, eine Hütte, ein Zelt oder sogar eine Erdhöhle. Ein Zuhause ist das, wo Menschen leben, in deren Herzen die Liebe wohnt.“ Was verstehen Kinder und Jugendliche unter Zuhause? Ist Zuhause ein Ort oder ein Gefühl wie bei den Creek-Indianern? Was zeichnet ihr Zuhause aus, was macht es so besonders? Diesen und weiteren Fragen geht der 41. Internationale Jugendwettbewerb „jugend creativ“ nach. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer öffnen sprichwörtlich die Türen ihres Zuhauses und zeigen ihre (Wunsch)Vorstellung eines Zuhauses.

Ich persönlich bin schon sehr gespannt auf die Ergebnisse. Denn je mehr wir darüber wissen, was Zuhause für Kinder und Jugendliche bedeutet, desto besser können wir sehen, an welchen Stellen Veränderungen notwendig sind, um

allen Kindern und Jugendlichen ein gutes Zuhause zu bieten. Ich habe deshalb gern die Schirmherrschaft von „jugend creativ“ übernommen. Denn es ist mein Ziel als Bundesjugendministerin, dass sich alle Kinder und Jugendlichen in Deutschland wohl und zu Hause fühlen. Sie haben das Recht darauf, in einer Umgebung aufzuwachsen, die ihnen Halt gibt und die sie stark macht für ihr Leben.

Liebe Teilnehmerinnen und Teilnehmer von „jugend creativ“, ich freue mich auf eure Ideen und darauf, auf welcher unterschiedlichen Art und Weise ihr das Thema „Zuhause“ angeht. Für den Wettbewerb drücke ich euch heute schon die Daumen!

**Dr. Kristina Schröder**  
Bundesministerin für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend und Schirmherrin  
des Wettbewerbs



### ➤ **Medienpartner: „Dein SPIEGEL“**

Wie leben unsere Kinder, wie richten sie sich ein, wie gestalten sie ihre Umgebung? Ob im Kinderzimmer, in der Wohnung oder in der Schule: Überall finden sich Spuren ihrer Träume, Wünsche und Ängste. Natürlich interessieren sich dafür ihre Freunde und ihre Eltern, aber auch Lehrer – und Journalisten. „Dein SPIEGEL“, das neue Nachrichtenmagazin für Kinder, berichtet regelmäßig über den Alltag junger Menschen in Deutschland und unterstützt

selbstverständlich den Internationalen Jugendwettbewerb „jugend creativ“ der Volksbanken und Raiffeisenbanken. Unter dem Motto „Zuhause! Zeig uns deine Welt!“ können sich auch die jungen Leser von „Dein SPIEGEL“ beteiligen. Wir freuen uns schon jetzt auf die Aktion. Und natürlich werden wir am Ende die spannendsten Beiträge in „Dein SPIEGEL“ vorstellen.

**Dr. Martin Doerry** ist stellvertretender  
Chefredakteur des Nachrichtenmagazins  
DER SPIEGEL.





„Wir, Monroe, sind als Band natürlich viel auf Reisen, treffen ganz verschiedene Menschen, bereiten Auftritte und Shows vor. Das macht sehr viel Spaß. Doch nach einer Tour freuen wir uns immer auf Zuhause!“

Die Popband Monroe setzt sich zusammen aus den Sängerinnen Mandy Capristo, Senna Guemmour und Bahar Kizil.



„Zuhause ist ein magisches Wort. Es ist schön, wenn jemand von *meinem Zuhause* sprechen kann, und noch schöner, wenn er sich darin wohlfühlt. Zuhause – das kann eine Groß- oder Kleinfamilie sein, eine Wohngemeinschaft, aber auch eine Wohnung, ein Haus, eine Stadt. Selbst in einer Sprache kann man sich zuhause fühlen. Ich bin gespannt, wie ihr uns ‚eure Welt‘ zeigt. Auch wenn eure Welt vielleicht nicht immer

harmonisch und schön ist. Wichtig ist, dass ihr uns diese Welt so schildert, wie ihr sie seht, wie ihr sie empfindet.“

Paul Maar ist Autor zahlreicher Kinder- und Jugendbücher. Zu seinen bekanntesten Werken zählen die Geschichten um das Sams und die Erzählung „Lippels Traum“. Paul Maar wurde unter anderem mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet.



„Zuhause ist ein Ort der Ruhe, der Sicherheit, der Liebe und des Vertrauens, von dem aus man die Welt erobern kann und muss. Denn wenn man das nicht tut, wenn man aus Bequemlichkeit oder aus Angst, sein Zuhause zu verlieren, nicht in die Welt aufbricht und hinter den Horizont reist, wird dieses Zuhause zu einem Gefängnis. Man verliert seine Kraft. Man wird alt und gebrechlich. Man kann nur noch

Fernsehen schauen oder Computerspiele spielen. Man erlebt keine Abenteuer und man kann nicht erleben, wie es ist, wenn man nach solch einem richtigen Abenteuer wieder nach Hause kommt. Alles Liebe, Joachim Masannek“

Joachim Masannek ist deutscher Kinderbuchautor. Er ist vor allem bekannt durch die Buchreihe „Die Wilden Fußballkerle“ und als Regisseur der fünf gleichnamigen Verfilmungen.



„Mein Zuhause ist für mich der Rückzugsort, an dem ich durchatmen kann und zur Ruhe komme. Damit ist mein Zuhause das komplette Gegenteil zu dem Sport, den ich treibe. Natürlich bestimmt der Sport auch mein Privatleben, denn Sport ist für mich eine Lebenseinstellung. Aber Zuhause bedeutet für mich meine eigene Welt. Und in dieser Welt umgebe ich mich mit Dingen, die

mich interessieren und mir ein positives Gefühl vermitteln. Kinder, zeigt mir eure eigene Welt bei jugend creativ!“

Der Weltklasse-Leichtathlet Heinrich Popow war mehrfacher Medaillengewinner bei den Paralympics. Er tritt für den TSV Bayer 04 Leverkusen in den Disziplinen 100 m, 200 m und Weitsprung an.



„Für die erste Generation der Türken, die nach Deutschland kamen, war das Zuhause nicht da, wo man geboren wurde oder herkam, sondern da, wo man satt wurde. Für mich ist mein Zuhause immer dort, wo meine Familie und meine Freunde sind. Ein Teil meiner Familie und Freunde lebt in Deutschland, der andere Teil in der Türkei. Zum Glück hat mich das Reisen um die Fähigkeit bereichert, überall zu Hause

sein zu können. Durch das Filmemachen begegne ich ständig neuen Menschen, mit denen ich eine lange Zeit intensiv zusammenarbeite. Dabei gestalten wir alle gemeinsam das Gefühl von Zuhause sein. Ich bin auf eure Gedanken und Beiträge zum Thema Zuhause gespannt, vor allem auf eure Filme!“

Buket Alakus ist eine türkisch-deutsche Regisseurin und Autorin. Ihre Filme wurden mehrfach ausgezeichnet.



„Mein Zuhause in Bärstadt als *Fritz Fuchs* bei ‚Löwenzahn‘ kennen viele aus dem Fernsehen. Peter Lustig hat 25 Jahre lang dort gewohnt und ich bin mit meinem Hund Keks vor fünf Jahren eingezogen. Ja – es ist der blaue Bauwagen! Von hier aus starte ich meine Abenteuer und erforsche die Welt. Ein Stück Heimat für mich. Aber wie sieht euer Zuhause aus? Vielleicht ist es ja die

Stadt, in der ihr wohnt, oder das Land, in dem ihr gerne wohnen möchtet. Ist es ein Schiff oder doch ein Baumhaus? Ich bin gespannt, was euch euer Zuhause bedeutet! Viel Spaß wünscht euch euer Guido Hammesfahr!“

Guido Hammesfahr, auch bekannt als *Fritz Fuchs* aus der ZDF-Sendereihe „Löwenzahn“, ist ein deutscher Schauspieler für Film, Fernsehen und Theater.





# **Zuhause**

**– in der Kunst!**





Andy Goldsworthy (1956): „Schnecke aus braunen Blättern im Baum“



Henri Matisse (1869–1954): „Familienbildnis“



James Rizzi (1950): Das „Happy Rizzi House“ in Braunschweig



Edvard Munch (1863–1944): „Das kranke Mädchen“

Zuhause ist ein sehr emotionales Thema, das Gefühle, die mit Heimat, Familie und Liebe, aber auch Verlust zu tun haben, beinhaltet. Das, was man vor Augen hat, hat ebenso mit dem Thema zu tun wie eine geistige Heimat in Büchern, Filmen, Theater, Musik oder Sport.

Zuhause ist ein Thema, das alle Sinne berührt und sich damit besonders für die kreative Auseinandersetzung eignet. Stichworte wie „Kinderzimmer“, „Familie“, „Abendbrot“, „Heimweh“ oder „Garten“ rufen unmittelbar Bilder ab, die sich bereits in unseren Köpfen befinden und wesentlich unsere Erinnerung ausmachen.

Zuhause, das war und ist auch in der Kunst immer wieder Thema. Künstler hatten lange Zeit dokumentarische Aufgaben – ihre Arbeiten dienten der Erinnerung. An was erinnern wir uns bei unserem eigenen Zuhause?

Ein bekanntes Beispiel für das Zuhause als Ausgangspunkt des Künstlers ist das Familienbildnis von Henri Matisse. Der

Maler zeigt in leuchtenden Farben und abwechslungsreichen Mustern eine typische Szene des häuslichen Lebens. Das Wohnzimmer ist gemütlich eingerichtet – mit Teppich ausgelegt, mit Kamin ausgestattet und mit Blumen geschmückt. Edvard Munchs „Das kranke Mädchen“ beschreibt eine andere Seite des Familienlebens. Die Mutter wacht am Bett der kranken Tochter. Der Maler nutzte dafür dunkle, trübe Farben und zeigt, dass es in der Familie schwierige Zeiten – Krankheit, Tod und Trauer – gibt. Aber auch, dass Zusammensein Nähe schafft und Hilfe vermittelt.

Auch der Maler Claude Monet vermochte das Besondere im Alltäglichen darzustellen. Seine Bilder spiegeln eine persönliche Sicht auf die Umwelt wider.

Manche Künstler lenken mit ihrer Kunst die Aufmerksamkeit auf das Erleben in der Natur. Andy Goldsworthy hat aus trockenen Blättern eine Schneckenform gestaltet und sie in der Astgabel eines Baumes postiert. Bei ihm gehört die

Naturerfahrung zum gestalterischen Prinzip: In der Land Art werden geografische Räume und Landschaften gestaltet. Der Mensch schafft Neues in und mit der Natur, leiht die Elemente dafür von ihr aus und gibt sie nachher zurück. So hat die Land Art nichts Bleibendes, die Installation vergeht schon in dem Moment, in dem sie gerade fertiggestellt worden ist. Und nicht zuletzt ist die Architektur die Kunstform, die sich ganz konkret mit unserem Zuhause beschäftigt. Künstler wie Friedensreich Hundertwasser und James Rizzi schließlich verschmelzen Architektur mit Kunst und verwischen so Grenzen zwischen verschiedenen Darstellungsformen.

Nichts liegt näher als das eigene Zuhause, gerade deshalb aber vermittelt die Beschäftigung mit dem Thema ganz neue Einsichten. Bekanntes wird neu, anders bewertet und wir entdecken das Besondere im Alltag.



# Daheim – Glück allein!

## Was ist eigentlich ein Zuhause?



Zuhause, das ist mehr als nur ein Dach über dem Kopf. Zu Hause kann man im eigenen Zimmer, in einer Wohnung oder einem Haus sein, in einem Dorf, einer Stadt, einem Land oder auf der ganzen Welt. Zu Hause kann man sich am Klavier, auf dem Fußballplatz oder im Pferdestall fühlen, in der Familie oder mit dem besten Freund. Auf jeden Fall hat jeder Mensch seine ganz eigene Definition von Zuhause und der Welt, in der er lebt.

### *Das Besondere im Alltag*

Zuhause, das ist für die Schüler vor allem ihr unmittelbares Zuhause – das Zimmer, das Haus, die eigene Stadt. Dort gibt es viel zu entdecken. Suchen Sie mit Ihren Schülern nach dem Besonderen im Alltag und werfen Sie einen ersten, persönlichen Blick auf die Lebenswelt und das Zuhause Ihrer Schüler!

### **Vorschläge für Ihren Unterricht:**

#### **Grundschule:**

Als Einstieg in das Thema eignet sich eine Phantasiereise – nicht in die Ferne, sondern „nach Zuhause“. Bei einer Wohnungsbegehung in der Vorstellung lernen Ihre Schüler ihr Zuhause neu kennen: Sprechen Sie am besten Räume oder Orte an, die es in jeder Wohnung

gibt. Richten Sie die Aufmerksamkeit der Schüler zum Beispiel auf Eingangstür, Küche, Zimmerdecke, Bett oder Ähnliches.

Sie können den Schülern eine Aufgabe mit auf ihre Reise geben: Lassen Sie zum Beispiel Gegenstände malen, die den Schülern am meisten auffallen. Das können Dinge sein, die einmalig sind oder besondere Farben oder Formen haben.

An die Phantasiereise kann sich ein Unterrichtsgespräch darüber anschließen, welche Dinge ein Zuhause ausmachen. Das Unterrichtsgespräch können Sie strukturieren, indem Sie die Schüler einen Gegenstand/ein Lebewesen auswählen und vorstellen lassen, das ihnen wichtig ist und für sie besonders stark „Zuhause“ ausdrückt.

Die Ergebnisse können Sie an der Tafel sammeln und als Ideen für Arbeitsblatt 1 nutzen.

→ **Kompetenzvermittlung:** Ansprache der Vorstellungskraft von Schülern, Gelegenheit zur Selbsterfahrung und Einordnung, Kennenlernen von Bezeichnungen/Sprachkompetenz

→ **Thema in den Lehrplänen:** Miteinander, Familie, Wohnen, Ich und meine Welt



**Ab Sekundarstufe I:**

Die Schüler der Sekundarstufe I durchlaufen unterschiedlichste Veränderungen: körperliche und geistige. Sie definieren sich ständig neu. Zeit, auch das Zuhause umzugestalten, es quasi neu zu erfinden? Mit ihrem „Traumzimmer“ können die Jugendlichen darstellen, wie sie gerne wohnen möchten. Doch das Traumzimmer kann noch viel mehr: Lassen Sie die Schüler überlegen, welchem selbst gewählten Thema

 ihr Traumzimmer entsprechen soll und lassen Sie die Schüler anschließend ihr Zimmer malen: ein Musikzimmer, das dem

Stil der Lieblingsband entspricht, ein Fußballzimmer in Grün-Weiß-Schwarz oder ein Südseezimmer mit Hängematte unter Palmen. Die Schüler sollen versuchen, ein homogenes Ganzes zu schaffen und ihrem Bild einen Titel geben, der das Thema des Zimmers aufgreift.

→ **Kompetenzvermittlung: konkrete Formulierung von Wünschen**

→ **Thema in den Lehrplänen: Miteinander, Familie, Wohnen, Identität**

**Ab Sekundarstufe II:**

Sammeln Sie in einem Brainstorming, zum Beispiel in Form einer Mindmap, welche Assoziationen Ihre Schüler zum Begriff „Zuhause“ haben. Teilen Sie anschließend die Begriffe einzelnen Schülern oder Kleingruppen zu. Die Schülergruppen bekommen die

Aufgabe, dahinterstehende Konzepte, Bedeutungen oder Verknüpfungen herauszufinden. Beim Begriff „Haus“ könnte das zum Beispiel „Haus und Hof“ als Bezeichnung für Eigentum oder „Haus“ als Synonym für Familien oder Völkergruppen sein. Die Schülergruppen können anschließend die Ergebnisse ihren Mitschülern präsentieren.

→ **Kompetenzvermittlung: Förderung der Kreativität, Reflexion von Begrifflichkeiten und gesellschaftlichen Konzepten, Kennenlernen von sprachlichen Besonderheiten**

→ **Thema in den Lehrplänen: Miteinander, Familie, Wohnen**

**Kreativ-Tipps**

**Motive:** Ihre Schüler können das Besondere vor der eigenen Haustür entdecken: häusliche Szenen und Alltagssituationen, Landschaften, Häuser- und Stadtansichten. Als Anregungen können Künstlerzitate dienen. Vincent van Gogh zum Beispiel beschreibt seinem Bruder Theo die Natur seiner Umgebung: „Der Wald wird schon herbstlich – es gibt da Farbwirkungen, die ich selten auf holländischen Bildern gemalt sehe ... Aus dem Boden wachsen junge Buchenstämme heraus, die auf der einen Seite Licht auffangen und da leuchtend grün sind, und die Schattenseite der Stämme – ein warmes, starkes Schwarzgrün ...“

**Vorbilder:** Häusliche Szenen gibt es unter anderem im Impressionismus, zum Beispiel in den Bildern von Max Lieberman und Fritz von Uhde. Der schwedische Maler Carl Larsson hat sein Zuhause und seine Familie zum zentralen Thema seiner künstlerischen Arbeit gemacht – besonders eindrucksvoll in seinem Werk „Das Haus in der Sonne“. Zusammen mit seiner Frau Karin gilt Larsson als Schöpfer des klassischen schwedischen Wohnstils.

**Weiterführende Informationen:**

Carl und Karin Larsson und ihr Zuhause:  
[www.clg.se](http://www.clg.se)

Wohnwelten und Einrichtung:  
[www.neueszuhause.de](http://www.neueszuhause.de)

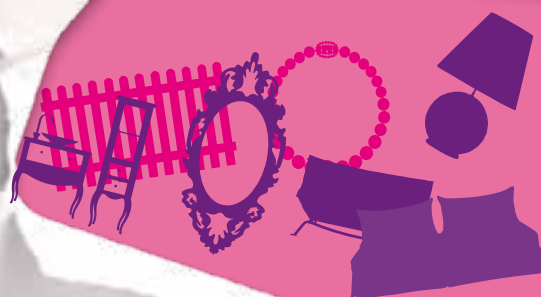
Hartmut Bieber: Bodo Bär zu Hause. Coppenrath, Münster 1999

Duden – Kennst du das? – Deine Welt. Bibliographisches Institut, Mannheim 2006

 [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer  
» Unterrichtshilfen

**Arbeitsblatt 1****Für die Grundschule:**

Im Wimmelbild-Haus können die Schüler einiges für zu Hause Typisches entdecken. Außerdem ist Raum für eigene Kreationen – die leeren Zimmer können von den Schülern nach ihren eigenen Vorstellungen gestaltet werden.





# Residieren oder Kampieren?

## Unterschiedliche Wohnstile und Wohnformen

Höhlen, Holzhäuser, Hochhäuser – im Laufe der Geschichte haben die Menschen in sehr unterschiedlichen Behausungen gelebt. Ein Haus ist nach dem Deutschen Wörterbuch ein „Gebäude, das von Menschen bewohnt wird, also als Unterkunft dient, oder in dem Beschäftigung nachgegangen wird“. Die Kunstform, die sich mit dem Bauen beschäftigt, ist die Architektur. Sie verbindet die technischen und materiellen Anforderungen ans Bauen mit ästhetischen Aspekten. Dabei muss sie sich immer auch an die sich wandelnden Bedürfnisse der Menschen anpassen.

### Was Häuser können müssen

Heute ist es Norm, dass Häuser vor allem gut isoliert und effizient zu heizen sind – vor tausend Jahren, sogar bis ins

letzte Jahrhundert hinein, war das noch nicht so, denn lange Zeit heizte man mit offenem Feuer. Damals wie heute sollten Häuser allerdings auch nach ästhetischen Gesichtspunkten gut gebaut sein. Wozu dient Schmuck an Fassaden und im Inneren von Gebäuden? Wie hat sich dieser gewandelt?

### Vorschläge für Ihren Unterricht:

#### Grundschule:

Die Bedürfnisse von Bewohnern und die Folgen für den Baustil lassen sich in der Grundschule besonders gut anhand von Beispielen aus der Tierwelt nachvollziehen. Die meisten Vögel zum Beispiel wohnen auf Bäumen und brauchen ihre Nester, damit ihre Eier geschützt sind und sie für das Brüten schön nah beieinander liegen. Die

Schüler bekommen die Aufgabe, ihren Mitschülern die „Wohnung“ ihres Lieblingstiers zu präsentieren: Wo wohnt der Fuchs? Und warum versteckt sich der Maulwurf in seinen Tunnelsystemen? Sie zeigen ihren Mitschülern Zeichnungen von der Behausung und dem dazugehörigen Tier. Oder sie lassen ihre Klassenkameraden raten: Können sie von der Behausung auf das entsprechende Tier schließen?

→ **Kompetenzvermittlung:** Wahrnehmen von Besonderheiten, Unterschieden und Gemeinsamkeiten im eigenen Erfahrungsbereich

→ **Thema in den Lehrplänen:** Miteinander, Familie, Wohnen, andere Kulturen, Eigenheiten und Ansprüche von Lebewesen

### Ab Sekundarstufe I:

Baustile stehen für Geisteshaltungen von Epochen und Kulturen sowie für Notwendigkeiten aus den natürlichen Gegebenheiten vor Ort. Die Pyramiden von Giseh etwa sind typisch für altägyptische Architektur. Das Schloss Sanssouci in Potsdam ist ein klassisches Rokoko-Bauwerk. Doch warum ist das so? Zeigen Sie den Schülern Bilder von prägnanten Beispielen und versetzen Sie die Schüler in die Lebenswirklichkeiten ihrer Entstehungszeiten und -orte. Starten Sie mit einem Kreisbrainstorming: Teilen Sie die Klasse in Gruppen à 3 bis 4 Schüler auf. Jeder Gruppe wird ein Gebäude zugeteilt. Die Schüler sollen nun darüber reflektieren, wann dieses Haus wohl gebaut wurde, wo es sich befindet, wozu es dient oder in der Vergangenheit genutzt wurde und wer wohl darin wohnt oder mal gewohnt hat.



Jeder Schüler bekommt einen Zettel und notiert seine Antwort auf eine der Fragen. Nach ein bis zwei Minuten werden die Zettel an den Nächsten weitergegeben, der dann seine Spekulationen zur jeweiligen Frage auf der bereits auf dem Zettel vermerkten Idee aufbauen soll. Anschließend an dieses



Brainstorming sollen die Schüler recherchieren, was es tatsächlich mit dem Gebäude auf sich hat. Schließlich stellen die Gruppen ihren Mitschülern

ihr Gebäude anhand der Fragestellungen vor – ihre Gedanken und die Gründe dafür ebenso wie die Fakten. Auch die Bedeutung und die Symbolkraft eines Gebäudes können seine Ausdrucksebene mitbestimmen. Ein Beispiel erhalten die Schüler auf Arbeitsblatt 2.

→ **Kompetenzvermittlung:** Kennenlernen der Kulturgeschichte, Einordnen von anthropologischen und ökonomischen Sachverhalten, Entdecken von Spuren verschiedener Kulturen in der Alltagswelt

→ **Thema in den Lehrplänen:** miteinander, Familie, Wohnen, andere Kulturen, Räume und Formen, an Architekturbeispielen Abhängigkeiten von natürlichen und kulturellen Gegebenheiten erkennen

### Ab Sekundarstufe II:

Viele Architekten machen sich ganz elementare Gedanken über das Bauen und Wohnen der Menschen. Wenn wir genau hinschauen, können wir das an den Gebäuden ablesen. Da viele Bauten nur aus der Zeit heraus zu verstehen sind, in der sie entstanden, informieren wir uns über diese Epochen, um die Zusammenhänge zu verstehen. Viele Baumeister und Architekten haben sich schriftlich oder mündlich zu ihren Werken geäußert. Wir hören oft Namen berühmter Personen wie Le Corbusier, Bruno Taut, Alvar Aalto und Muthesius. Aber auch in unserer unmittelbaren Umgebung finden sich Architekten, die Orten mit ihren Bauten Ausdruck verliehen und

oft für lange Zeit prägten. Lassen Sie die Schüler nach Architektenhäusern recherchieren und ihren Mitschülern vorstellen.

→ **Kompetenzvermittlung:** Entwickeln der Rede- und Diskursfähigkeit

→ **Thema in den Lehrplänen:** Epochen der Architektur sowie wirtschaftliche und ästhetische Entwicklung, an Architekturbeispielen Abhängigkeiten von natürlichen und kulturellen Gegebenheiten erkennen, globales Wohnen im Wandel, Stadtplanung

### Kreativ-Tipps

**Motividee:** Der Architekt Richard Neutra sagte: „Man stelle den Menschen in eine Verbindung mit der Natur; dort hat er sich entwickelt und dort fühlt er sich besonders zu Hause.“ Wie sehen Häuser aus, die Vorbilder aus der Natur und dem Tierreich nutzen? Wie wäre es, in einem Vogelnest zu wohnen?

**Vorbilder:** Es gibt sogar einen Baustil, der das Wort „Heimat“ beinhaltet. Innerhalb der Heimatschutzbewegung war der so genannte „Heimatschutzstil“ in verschiedenen Regionen Europas nach 1900 von außerordentlicher Bedeutung.

Der italienische Maler Bernardo Bellotto, genannt Canaletto, ist für seine Veduten – Stadt- und Landschaftsansichten – berühmt. Eduard Gartner ist einer der wichtigsten deutschen Veduten-Maler und besonders für seine Berliner Stadtansichten und Bilder historischer Gebäude bekannt.

### Weiterführende Informationen:

Zusammenstellung internationaler Archive und Museen für Architektur:

[www.unesco-ci.org](http://www.unesco-ci.org) » WebWorld Portals » Archives Portal » Archives » Academia and culture » Architecture

Comic, der sich mit einem Haus und seiner Geschichte auseinandersetzt: Will Eisner: *The Building*. Feest Verlag, Mannheim 1990

Werner Müller und Gunther Vogel: *dtv Atlas Baukunst 1 + 2*. dtv, München 2008/2009  
Artikel über Architekturhäuser: [www.koelnarchitektur.de/pages/de/news\\_archiv/645.htm](http://www.koelnarchitektur.de/pages/de/news_archiv/645.htm)  
Stabenow, Jörg: *Architekten wohnen. Ihre Domizile im 20. Jahrhundert*. Verlag Bauwesen, Berlin 2000

[www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer » Unterrichtshilfen

### Arbeitsblatt 2: Häuser der Geschichte Für die Sekundarstufe I:

Das Arbeitsblatt geht anhand des Beispiels Deutscher Reichstag auf die Verbindung zwischen Gebäuden und Geschichte ein. Die Schüler werden animiert in ihrem Umfeld nach weiteren Beispielen zu forschen.

**Lösungen zur Aufgabe 1:** Reichstagsbrand am 28. Februar 1933, von den Künstlern Christo und Jeanne-Claude verhüllter Reichstag am 7. Juli 1995





# Home is where your heart is

**Familie und Freunde machen Zuhause aus**



Die englische Redensart bringt es auf den Punkt: Ein Haus ist noch lange kein Zuhause. Dazu gehören vor allem Familie und Freunde. Denn sie beleben unser Zuhause und machen es erst zu dem, was es ist. Mit den Menschen um uns herum teilen wir nicht nur unser Zuhause, sie sind unser Zuhause. Die Familie ist zudem ein wichtiges

Grundkonzept unserer Gesellschaft. Das traditionelle Bild der Familie hat sich aber gewandelt.

## *Ein neues Familienbild*

Die klassische Großfamilie, in der mehrere Generationen zusammenwohnen und sich gegenseitig helfen, ist von klei-

neren Einheiten abgelöst worden. Jeder zweite Deutsche lebt in einem Haushalt, in dem es Kinder gibt, aber diese Zahl ist rückläufig. Kinder leben heute in ganz unterschiedlichen Familienformen. Zuhause – das sind auch Freunde. Sie sind für Kinder und Jugendliche wichtige Bezugspersonen. Freunde kann man sich aussuchen, nach Charakter,

Interessen und Sympathie entscheiden. Der Freundeskreis ist ein soziales Gefüge, das Rückhalt gibt und aus ebenbürtigen Freunden besteht, die sich gegenseitig unterstützen. Damit tragen Freunde dazu bei, dass man sich zu Hause fühlt.

### Vorschläge für Ihren Unterricht:

#### Grundschule:

Wen zählen Ihre Schüler zur Familie? Welche Aufgaben sind damit verbunden? In jeder Familie gibt es bestimmte Regeln und Abläufe. Diese sind für die Organisation des Familienlebens wichtig und garantieren, dass jeder seinen Platz hat. Die Schüler können die Mitglieder ihrer Familie bei alltäglichen Arbeiten und mit typischen Werkzeugen oder Gegenständen darstellen. Machen Sie daraus eine Klassenübung und kleben Sie die ausgeschnittenen Figuren in eine große Collage – wie sieht das Spektrum in Ihrer Klasse aus? Welche Gemeinsamkeiten entdecken die Schüler, welche außergewöhnlichen Darstellungen finden sie? Die Übung kann auch mit dem Arbeitsblatt kombiniert werden – dann können die Schüler die Aufgaben in der Familie in den Stammbaum mit hinein malen.



→ **Kompetenzvermittlung:** Einblick gewinnen in verschiedene Formen des gemeinschaftlichen Lebens, sich mit anderen vergleichen und voneinander lernen, ich-du-wir: zusammen leben/ miteinander gestalten, partnerschaftliches Verhalten in der Familie und im Freundeskreis

→ **Thema in den Lehrplänen:** Miteinander, Familie, Wohnen

#### Ab Sekundarstufe I:

Es gibt einige Bezeichnungen für verschiedene Familientypen: Kleinfamilie, Großfamilie, Einelternfamilie, Patchworkfamilie, Ersatzfamilie, Regenbogenfamilie ... Erfinden Sie mit Ihren Schülern weitere Modelle und Namen, die Familie oder Freundschaftsbeziehungen beschreiben. So machen Sie Ihre Schüler mit anderen Lebensweisen bekannt. Was ist das jeweils Typische oder Besondere? Lassen Sie

die Schüler ihr eigenes Familienwappen entwerfen. Im Mittelalter wurden Wappen insbesondere zur Kennzeichnung von Ritterrüstungen genutzt. Farben, Symbole oder abgebildete Tiere hatten eine besondere Bedeutung und sollten zum Beispiel Namen von Ritterheeren illustrieren oder symbolisieren.

→ **Kompetenzvermittlung:** Unterscheiden zwischen Beobachten und Bewerten, Vielfalt kennenlernen und Objektivität üben, Sprachkompetenz

→ **Thema in den Lehrplänen:** Miteinander, Familie, Wohnen, Lebenssituationen von Jugendlichen in Familie, Schule und Bezirk unter sozialen und politischen Aspekten, Rechte und Pflichten von Kindern und Jugendlichen, Familie und Gesellschaft im Wandel der Zeit

#### Ab Sekundarstufe II:

Familie, diese Einheit hat nicht nur eine gesellschaftliche Bedeutung, sondern auch eine (volks-)wirtschaftliche. Welche Gründe haben Maßnahmen der Politik zur Stärkung der Familie? Und wie kann erreicht werden, dass Familien sich immer mehr ausdifferenzieren? Die Schüler sollen sich angesichts der gesellschaftlichen Veränderungsprozesse Gedanken zu dem Konzept „Familie“ machen und so einen eigenen Standpunkt entwickeln. Ihre Schüler können versuchen, familienpolitische Maßnahmen in ein Bild zu übersetzen und dafür Begriffe wie „Elterngeld“ oder „Kinderbetreuung“ interpretieren. Welche politischen Entscheidungen loben und welche kritisieren sie? Die Schüler können zum Beispiel ihre Bedenken in einer Karikatur ausdrücken.



→ **Kompetenzvermittlung:** familiäre Sozialisation, Familienrecht und Familienpolitik, Wandel von Familienstrukturen, Freunde als Familie, Rollenerwartungen kritisch reflektieren und Gleichberechtigung thematisieren, Kenntnisse über Machtgebilde, Bewerten ökonomischer und sozialer Entwicklungen

→ **Thema in den Lehrplänen:** Individuum und Gesellschaft, Sozialstruktur und sozialer Wandel

### Kreativ-Tipps

**Motividee:** Nicht nur Familienformen haben sich verändert, sondern auch ihre Darstellung. Die Schüler können zuhause nach alten Familienfotos suchen und sie mit aktuelleren Darstellungen vergleichen. Und wie könnte ein Familienfoto der Zukunft aussehen?

**Vorbild:** Zu den bekanntesten Familiendarstellungen der europäischen Kunstgeschichte gehört die „Heilige Familie“. Die Familie Jesu erscheint auf Gemälden, Fresken und in Plastiken. Beispiel: Raffael „Die Heilige Familie mit einem Lamm“.

Die Erweiterung des Sujets findet sich in Darstellungen der „Heiligen Sippe“, der Verwandten Marias und Jesu. Hier wurden häufig auch reale Personen in die Darstellung mit aufgenommen und so mit dem Bildkontext in Verbindung gebracht. Zum Beispiel Lucas Cranachs Familie in seiner Darstellung der „heiligen Sippe mit dem Selbstbildnis Cranachs“ oder sein Werk „Die Heilige Sippe (sog. Torgauer Altar)“, in dem die Landesherrn Kurfürst Friedrich der Weise und sein Bruder Herzog Johann der Beständige eingearbeitet sind. Das im Mittelalter vorherrschende Bildthema wurde nicht nur immer wieder interpretiert, sondern auch zum Anlaß für Familienbilder genommen. Beispiel: Wilhelm Lindenschmit d. Ä. „Der Künstler mit seiner Familie“.

### Weiterführende Informationen:

3sat-Bericht über neue Familienformen  
[www.3sat.de/vivo/133753/index.html](http://www.3sat.de/vivo/133753/index.html)

Studie im Auftrag der Robert-Bosch-Stiftung zu Familie im demographischen Wandel  
[www.bosch-stiftung.de](http://www.bosch-stiftung.de) » Gesellschaft » Familie und demographischer Wandel – Weitere Informationen » Projekte – Unternehmen Familie » Weitere Informationen – Studie „Unternehmen Familie“ (PDF)

BMFSFJ-Publikationen: Wohnen für Mehr(Generationen): Gemeinschaft stärken – Quartier beleben.  
[www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de)

 [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer » Unterrichtshilfen

### Arbeitsblatt 3: Stammbaum Für die Grundschule:

Die Schüler können sich, ihre Familie und Freunde in einen Stammbaum eintragen. Sie entwickeln Bewusstsein für ihre Familie und ihre Verwandtschafts- und Freundschaftsverhältnisse und beschäftigen sich mit ihrer Herkunft. Zusätzlich können auch Stammbäume selbst thematisiert werden: Warum wurde diese Form gewählt?

# Freizeitgestaltung und Identität

### Welche Hobbys haben Ihre Schüler?

Statistischen Bundesamtes pro Tag mit Freizeitaktivitäten. Zu den wichtigsten gehören Mediennutzung, Sport und das gemeinsame Ausgehen. So vielfältig, wie die Schüler sind, so unterschiedlich sind natürlich auch ihre Interessen. Jeder Schüler hat seine eigenen Aktivitäten und seine Vorlieben.

Reiten, Schwimmen oder Malen – es gibt vielfältige Möglichkeiten der Freizeitgestaltung. Gestalten Sie mit Ihren Schülern einen „Freizeit-Führer“ für die Region: An einem Aktionstag können den Schülern zunächst verschiedene Möglichkeiten vorgestellt werden. Binden Sie dazu Akteure der Region

Jeder Schüler beschäftigt sich näher mit einer Möglichkeit der Freizeitgestaltung und gestaltet ein Infoblatt dazu. Folgende Fragen geben Ihren Schülern Orientierung: Was wird gemacht? Was brauche ich dazu? Wo und wann kann ich mitmachen? Was kostet es? Was ist das Besondere? Die Infoblätter werden schließlich zusammengetragen, kopiert und geheftet und können an Kinder der Region weitergegeben werden.

- Kompetenzvermittlung: Beobachten und Bewerten, verschiedene Wahrnehmungen reflektieren und vergleichen, Vorbilder nutzen, Informationen zusammentragen und wiedergeben



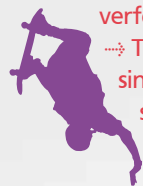
→ **Thema in den Lehrplänen: Spiel- und Freizeitmöglichkeiten in der Umgebung, Zusammen leben, miteinander gestalten, voneinander lernen**

#### Ab Sekundarstufe I:

Stellen Sie mit Ihren Schülern einen „Markt der Möglichkeiten“ zum Thema Hobbys auf die Beine: Teilen Sie die Klasse möglichst so auf, dass jede Gruppe genauso viele Mitglieder hat, wie es Gruppen gibt. Zum Beispiel 5 Gruppen à 5 Schüler. Jede Gruppe bekommt ein Unterthema – Musik, Sport, Heimwerken, Sprachen, Sammeln etc. – und soll zu ihrem Spezialgebiet recherchieren, „Expertenwissen“ ansammeln. Anschließend werden die Gruppen so neu zusammengesetzt, dass jeweils nur ein Mitglied der vorherigen Gruppe dabei ist. Diese „Experten“ präsentieren und erklären dem Rest der Gruppe ihr Spezialgebiet. So profitieren die Schüler jeweils vom Expertenwissen ihrer Mitschüler.



→ **Kompetenzvermittlung: Wissen präsentieren, in der Gruppe ein Ziel verfolgen, soziale Kompetenz**



→ **Thema in den Lehrplänen: sinnvolle Freizeitgestaltung, soziale Beziehungen eingehen, Lebenswelten in der pluralen Gesellschaft**

#### Ab Sekundarstufe II:

Lassen Sie die Schüler ihren favorisierten Zeitvertreib beschreiben und anschließend künstlerisch ausdrücken. Klären Sie die Fragen: „Was mag der einzelne Schüler an seinem Hobby?“, „Welche Ausstattung brauche ich, um mein Hobby auszuüben?“ und „Was ist es, das mich mit meinem Hobby gut aufgehoben fühlen lässt?“ Die Schüler werden merken, dass ihre Freizeit-

gestaltung einen wichtigen Teil ihrer Identität und Persönlichkeit ausmacht. Dies lässt sich auch an den Beispielen auf Arbeitsblatt 4 erkennen. Und wie sieht die „Subkultur“ Ihrer Schüler aus? In Gruppen- oder Einzelarbeit können Ihre Schüler die kulturellen Codes – Kleidung, Sprache, Aktivität – und Abgrenzungsmechanismen ihrer eigenen Subkultur beschreiben.

→ **Kompetenzvermittlung: Lebensentwürfe reflektieren, kulturelle Phänomene und gesellschaftliche Entwicklung kennenlernen, die eigene Identität entwickeln und festigen, Identität hinterfragen: Sozialisation und Identität**



→ **Thema in den Lehrplänen: Subkulturen und ihre gesellschaftliche Bedeutung**



[www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrert  
» Unterrichtshilfen

#### ➤ **Weiterführende Informationen:**

Archiv der Jugendkulturen:  
[www.jugendkulturen.de](http://www.jugendkulturen.de)

„Fluter“-Heft zu Subkulturen:  
[www.fluter.de](http://www.fluter.de) » alle Themen » Subkultur

Netzwerk für Jugendkultur:  
[www.crossover-agm.de](http://www.crossover-agm.de)

„Schulspiegel“: Thema Jugendszenen:  
[www.spiegel.de/thema/jugendszenen](http://www.spiegel.de/thema/jugendszenen)



#### **Arbeitsblatt 4**

##### **Für die Sekundarstufe II:**

Das Arbeitsblatt zeigt ausgewählte Subkulturen und fragt nach ihrer Bedeutung. Jugendliche interessieren sich für Jugendkultur – oft fühlen sie sich einer (oder mehreren) Gruppe(n) besonders zugehörig. Gehen Sie doch gemeinsam mit Ihren Schülern der Jugendsprache oder den Besonderheiten einer von ihnen gewählten Szene auf den Grund.



# Virtuelle Welten

## Kann man im Internet zu Hause sein?

Second Life, Onlinespiele und soziale Netzwerke: Im Internet können wir uns eine Wirklichkeit schaffen, die von der eigentlichen Realität abweicht. Sie kann zur Erweiterung und zur Bereicherung dienen, aber auch zur Gefahr werden. Wie richten wir uns in dieser Welt ein, ohne uns darin zu verlieren? Kann man sich in virtuellen Räumen zu Hause fühlen?

### Der reflektierte Umgang mit Computern

Viele Schüler sind den Umgang mit dem Computer und dem Internet gewohnt, sie sind sogenannte Digital Natives. Die Zahlen zeigen, dass in der Altersgruppe von zehn bis 24 Jahren die Internetnutzung insgesamt am höchsten ist: Sie liegt bei 94 Prozent. Viele Schüler sind sich aber nicht der Probleme und Bedrohungen bewusst: versteckte Kosten für das Herunterladen von Musik und Software, unbedachte Veröffentlichung privater Informationen und Betrugsversuche per E-Mail. Außerdem häufen sich die Fälle, in denen Schüler die Kontrolle über ihr Spiel- und Surfverhalten verlieren. Deshalb ist es wichtig, mit den Schülern über ihr Surfverhalten zu sprechen. Sie sollen sensibel für die Gefahren der virtuellen Realität werden.

### Vorschläge für Ihren Unterricht:

#### Grundschule:

Das Internet kennen viele der Schüler sicher von zu Hause. Doch was kann man eigentlich alles im Internet machen? Sammeln Sie zunächst Begriffe, die Ihre Schüler zum Internet schon gehört haben und klären Sie diese dann: Was bedeuten Surfen, W-LAN, E-Mail, Chat und Co?

Machen Sie den Klassenraum dann zum Chatraum: An unterschiedlichen Stationen dürfen sich Ihre Schüler zu

unterschiedlichen Themen austauschen, zum Beispiel „Schule“, „Wenn ich groß bin ...“, „Hobbys“ und „meine Familie“. Warum bringt Chatten Spaß? Und was ist im Internetchat anders als im Klassenzimmer? Worauf muss man aufpassen?

→ **Kompetenzvermittlung:** Gestaltung eigener Medienbeiträge, Auseinandersetzen mit virtuellen und realen Räumen, Medienkompetenz

→ **Thema in den Lehrplänen:** Internet: weltweit Informationen austauschen, Umgang mit Medien

#### Ab Sekundarstufe I:

Im Internet gibt es viele verschiedene Funktionen, Räume und Tätigkeitsfelder. Nutzen Sie diese als Anregung für künstlerischen Ausdruck: Meinungsäußerungen und Zitate aus Chaträumen oder Internetforen lassen sich in Collagen verbildlichen. Und wie stecken Ihre Schüler Sphären der Privatheit in sozialen Netzwerken ab? Die Schüler können zum Beispiel Kreise, Zäune, Türen, Mauern, Tore oder Flüsse zur Darstellung nutzen und so vermitteln, welche Informationen sie bedenkenlos veröffentlichen und welche sie als privat und nicht für die Öffentlichkeit bestimmt ansehen. Arbeitsblatt 5 zeigt eine weitere Problemfrage: Ab wann fängt die Online-Spielsucht an und wie entkommt man ihr wieder?

→ **Kompetenzvermittlung:** Bedeutung des Internets für die Gesellschaft, meine Daten im Internet/Datenschutz, Unterschiede zwischen realer und Phantasiewelt erkennen, verschiedene Funktionen und Ebenen reflektieren, sinnvolle Nutzung unterschiedlicher Medien zur Freizeitplanung und Information entwickeln

→ **Thema in den Lehrplänen:** Raum/Medien, Medienkompetenz

#### Ab Sekundarstufe II:

Videospiele und Internetcommunities haben nicht nur eigene Regeln und eine eigene Ästhetik, sie lassen sich auch analog zu Filmen und Literatur rezipieren. Die Schüler können eine Kritik oder einen Testbericht schreiben und in kurzen Referaten präsentieren. Dabei sollen Kriterien wie Ästhetik, Funktionalität, Spielspaß, Tiefe der Hintergrundgeschichte und Handhabung zur Bewertung herangezogen werden. Bitten Sie die Schüler, am Anfang ihrer Untersuchung ihre Bewertungsmaßstäbe zu formulieren, im anschließenden Unterrichtsgespräch können diese dann auch hinterfragt werden. Die

Klassengemeinschaft kann nach der Vorstellung der Rezensionen ihre Favoriten wählen. Welches sind die besten Games, welches die faszinierendsten Communities?

→ **Kompetenzvermittlung:** Die Darstellung von Wirklichkeit in unterschiedlichen Medien vergleichen, Kulturgeschichte und Kunst rezipieren und eigene Handlungswege entwickeln, sachgerechter und kritischer Umgang mit den Alten und Neuen Medien, Rolle der Medien – auch als Konstrukteure von Wirklichkeit

→ **Thema in den Lehrplänen:** Raum/Medien, Medienkompetenz



### Arbeitsblatt 5

#### Für die Sekundarstufe I:

Das Arbeitsblatt behandelt die Suchtgefährdung durch Videospiele.

Ein Erlebnisbericht regt dazu an, über Online-Spielsucht und Wege aus der Sucht nachzudenken.

**Hinweis zu Aufgabe 2:** Folgende Stichwörter helfen bei der Diskussion der spannenden, aber zugleich gefährlichen Spielkomponenten:

- Gemeinschaftsgefühl und Gruppenzwang
- neue Spielebenen in regelmäßigen Abständen, kein Ende des Spiels, sondern immer neue Aufgaben, stetige Weiterentwicklung
- Belohnungssystem, Sammeln von immer neuen Ausrüstungsgegenständen

### Kreativ-Tipps

*Motividee:* Mädchen und Jungen nutzen ganz verschiedene Möglichkeiten des Internets. Wie ordnen die Schüler die Unterschiede ein? Wie sähe ein geschlechtsspezifisches Internet aus? Die Schüler können es zeichnen, malen, collagieren, verfilmen.

*Vorbilder:* Die Künstler auf dem Kunstfestival „transmediale“ verbinden analoge und digitale Techniken und Medien zu völlig neuen Kunstwerken: [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de). Besonders der Experimentalfilm und die Fotografie sind in der Medienkunst stark verbreitet; der amerikanische Regisseur Robert Wilson inszeniert seine Werke als Mischung von Theater, Gemälde, Video und Installation.

### Weiterführende Informationen:

Twittern: Web 2.0 im Unterricht:  
[www.lehrer-online.de/twitter.php](http://www.lehrer-online.de/twitter.php)

Das virtuelle Klassenzimmer: [www.univie.ac.at/Publizistik/BobrowskyKlassenzimmer.htm](http://www.univie.ac.at/Publizistik/BobrowskyKlassenzimmer.htm)

Unterricht in Second Life: <http://fudder.de/artikel/2008/10/16/sprachunterricht-in-second-life/>

 [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer  
» Unterrichtshilfen





dem Heimat von mehreren Seiten beleuchtet wird. Die unterschiedlichen Fragestellungen können auch auf Schülergruppen aufgeteilt werden.

→ **Kompetenzvermittlung:** Heimatgefühle reflektieren und ausdrücken, den Heimatbegriff untersuchen, Sinn für die Besonderheit ihres eigenen Volkes, ihrer eigenen Sprache, ihres eigenen Landes entwickeln

→ **Thema in den Lehrplänen:** Heimat, Geschichte der Heimatregion, andere Kulturen

**Ab Sekundarstufe II:**

Heimat wird gerne zitiert – zum Beispiel auf Wahlplakaten. Oft werden mit Verweisen auf Heimat auch bestimmte politische Forderungen verknüpft, vor allem bei Entscheidungen, die die Natur und Landschaft einer Gegend berühren. Die Schüler können zunächst Wahlplakate recherchieren und darauf achten, wie der Heimatbegriff verwendet wird. Vielleicht finden sie auch Wahlplakate aus dem Ausland: Wie gehen andere Nationen mit Heimatbezügen um? Die Schüler sollen dann selbst ein Wahlplakat für eine fiktive Partei gestalten und es der Klasse präsentieren. Wie verwenden Ihre Schüler Heimatbegriffe oder -symbole?

→ **Kompetenzvermittlung:** politische Willensbildung, demokratische Prozesse, Heimatgefühle reflektieren und ausdrücken

→ **Thema in den Lehrplänen:** Entwicklung des Heimatraums, Staatsbürgerschaftsrecht, Heimat hier und anderswo

### **Kreativ-Tipps**

**Motividee:** Lieder oder Hymnen beschreiben und (v)erklären die Heimat. Wie sieht sie den Liedern zufolge aus? Wie ist die Realität?

**Vorbilder:** Caspar David Friedrichs „Der Wanderer über dem Nebelmeer“ gilt als Bild, das besonders auf das Schicksal der Deutschen Bezug nimmt und wurde dementsprechend immer wieder neu interpretiert. Welche abgewandelten Versionen gibt es und wie kann man es selbst verändern, um eine aktuelle Situation zu kommentieren?

### **Weiterführende Informationen:**

Was ist Heimat?

[www.stern.de/politik/deutschland/grundbeduerfnis-was-ist-heimat-533320.html](http://www.stern.de/politik/deutschland/grundbeduerfnis-was-ist-heimat-533320.html)

Wahlplakate im Spiegel der Zeit:

[www.bpb.de](http://www.bpb.de) » Lernen » Multimedia

» Forschen mit GrafStat » Wahlen 2009

» Medien » Wahlplakate im Spiegel der Zeit

Deutsches Volksliedarchiv – Institut für internationale Popularliedforschung:

[www.dva.uni-freiburg.de](http://www.dva.uni-freiburg.de)

Das „Fluter“-Deutschlandheft:

[www.fluter.de](http://www.fluter.de) » alle Themen » Deutschland

Frank Goosen: Radio Heimat: Geschichten von zuhause. Eichborn Verlag, Frankfurt/Main 2010

 [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer » Unterrichtshilfen

### **Arbeitsblatt 6**

**Für die Grundschule:**

Ist man in der Ferne, nimmt man auch die Heimat anders wahr. Das Arbeitsblatt versucht mit einer Postkarte die Schüler dazu zu bringen, ihre Umgebung wie einen Urlaubsort zu beschreiben.



# Grenzgänger:

## Wenn Menschen ihr Zuhause verlassen





Jährlich müssen Hunderttausende Menschen aus ihrer Heimat fliehen – vor Krieg und Gewalt, Armut und Hunger oder politischer und religiöser Verfolgung. Andere Menschen ziehen um, weil sie woanders einen Job gefunden haben oder sich einfach ein besseres Leben versprechen. Ob gewollt oder ungewollt: An die neue Umgebung muss man sich gewöhnen, sich ein neues Zuhause schaffen.

## Migration geht alle an

Migration im Großen wie im Kleinen ist längst eine Erfahrung, die sich nicht mehr auf Minderheiten beschränkt, denn ein Drittel aller Kleinkinder in Deutschland hat laut Mikrozensus 2008 heute einen Migrationshintergrund. Die vertraute Umgebung zu verlassen, ist nicht einfach – umso wichtiger ist es, neuen Mitschülern oder Mitmenschen zu helfen, sich schnell zu Hause zu fühlen.

### Vorschläge für Ihren Unterricht:

#### Grundschule:

Was muss unbedingt da sein, damit Ihre Schüler sich zu Hause fühlen? Spielen Sie mit Ihren Schülern im Stuhlkreis zum Einstieg „Ich packe meinen Koffer ...“. Sie können bestimmte Schwerpunkte setzen: „Stell dir vor, du fährst ein Wochenende zu deinen Großeltern; was muss mit?“ Oder: „Ihr wollt drei Wochen lang an die Ostsee, was brauchst du?“ Anschließend können die Schüler malen, was sie auf jeden Fall mitnehmen, um ein Stück Zuhause dabei zu haben. Die Schüler sollen dabei versuchen, sich auf wenigstens zu beschränken – so kommen sie auf die Menschen oder Gegenstände, die für sie am meisten Zuhause beschreiben. Gibt es Ähnlichkeiten? Im Klassengespräch können Sie die Bilder kategorisieren: Menschen, Kuscheltiere, Musikinstrumente ...

→ **Kompetenzvermittlung:** Sozialkompetenz und Vorstellungsfähigkeit, Fähigkeit zur Einordnung nach Prioritäten  
→ **Thema in den Lehrplänen:** Migration und Einwanderung, hier und dort, Heimat und Fremde

#### Ab Sekundarstufe I:

Deutschland ist ein Einwanderungsland. Das spiegelt sich oft auch in den Familiengeschichten der Schüler wider. Ihre Schüler gehen zu Hause auf Spurensuche. Schüler mit Migrationshintergrund erfragen Gründe für den Umzug

ihrer Eltern und finden heraus, welche Erlebnisse sie bei ihrer Migration hatten. Schüler ohne Migrationshintergrund finden heraus, ob es in ihrer Familie



lokale oder regionale Umzüge gab und welche Umstände dazu geführt haben. In der Befragung sollen die Schüler die W-Fragen klären: Was ist passiert? Wer war beteiligt? Wo?/Wo-hin? Wann? Wie? Warum? Die Ergebnisse der Befragungen können anhand einer großen Weltkarte in der Klasse zusammengetragen werden. Damit die Schüler sich nicht gedrängt fühlen, Persönliches preiszugeben, können sie alternativ bekannte Persönlichkeiten mit Migrationshintergrund vorstellen. Auf Arbeitsblatt 7 werden „typische“ Migrationsrouten thematisiert, die auch verraten, welche unterschiedlichen Beweggründe Migration hat.

→ **Kompetenzvermittlung:** kollektives Gedächtnis ausschöpfen, Vielfalt kennenlernen und bewerten, weltweite Mobilität, Formen, Ursachen und Folgen von Migration,  
→ **Thema in den Lehrplänen:** Migration und Einwanderung, Geschichte der Bundesrepublik

#### Ab Sekundarstufe II:

In der Geschichte gab es viele wichtige Migrationsbewegungen, die die Welt verändert haben. Die Schüler sollen aus Beispielen wie der Völkerwanderung, dem Exodus der Juden, den europäischen Siedlern in Amerika, Australien und Afrika, der „Middle Passage“ oder anderen Migrationsbewegungen wählen und herausfinden, welche historischen Umstände, welche politischen oder wirtschaftlichen Entwicklungen zu diesen Bewegungen geführt haben. Vielleicht finden sie Beispiele einer bekannten Persönlichkeit, die einen dieser Wege gemacht hat, wie Bertolt Brecht oder Fatih Akin. Gibt es Erfahrungsberichte? Die Ergebnisse ihrer Recherche können über einen Weblog veröffentlicht und so über die Klasse hinaus zugänglich gemacht werden.

→ **Kompetenzvermittlung:** Fähigkeit zur Recherche und zur Einordnung nach unterschiedlichen Merkmalen, Kommunizieren von Erkenntnissen und Präsentation von selbst erarbeiteten Ergebnissen

→ **Thema in den Lehrplänen:** Migration und Einwanderung, Migrationsgeschichte, Integration in einer pluralistischen Gesellschaft

### Kreativ-Tipps

**Motividee:** Literarische Beschreibungen, zum Beispiel Reiseberichte, können als Anregung zur gestalterischen Auseinandersetzung genutzt werden. Der deutsch-amerikanische Maler Lyonel Feininger zum Beispiel hat Migration erlebt. Er baute eine besondere, heimatlische Beziehung zu seinem Wohnort Deutschland auf. Das hat er unter anderem in Briefen ausgedrückt: „Also, Bilder, Bilder habe ich unterwegs gesehen! Der Horizont schmolz im Ätherdunst, und eine Kirchturmspitze hinter der anderen im weiten Land tauchte hervor. Sie haben so viele Dörfer! Und jedes hat 'ne Kirch, und die meisten sind gelb mit Schieferspitz.“ Brief von Feininger an Julia, 26. August 1913.

**Vorbilder:** Ford Maddox Brown: „The Last of England“ – Die Gesichter der Emigranten ver-raten etwas über die Migrationserfahrung und die damit verbundenen Emotionen. Besonders die Erlebnisse der Auswanderer von Europa nach Amerika sind in der Kunst verarbeitet worden: Paul Falconer Poole „The Emigrants' Departure“, Felix Schlesinger: „Auswanderer nach Amerika im Wartesaal“.

### Weiterführende Informationen:

Deutsches Migrationsmuseum:  
<http://domid.org>

„Flucht nach Deutschland“ aus: „Dein SPIEGEL“ Heft 7/2010, <http://www.spiegel.de/schulspiegel/Fluechtlingskinder/>

Vom Kommen und Gehen – Kunst und Migration:  
[www.goethe.de/ins/jp/tok/prj/aku/prj/de1053276.htm](http://www.goethe.de/ins/jp/tok/prj/aku/prj/de1053276.htm)

Michael Schmauder: Was ist was? Bd. 67, Die Völkerwanderung. Tessloff Verlag, Nürnberg 2003

Zuwanderung nach Deutschland – bpb Themenblätter im Unterricht:  
[www.bpb.de/files/46NSNJ.pdf](http://www.bpb.de/files/46NSNJ.pdf)

 [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer  
» Unterrichtshilfen

#### Arbeitsblatt 7

##### Für die Sekundarstufe I:

Auf dem Arbeitsblatt können die Schüler typische Migrationsbewegungen verfolgen und sich mit den damit verbundenen Schicksalen auseinandersetzen.

**Hinweis zu Aufgabe 1:** Zu den abgebildeten Routen gehören „Auswanderung und Flucht in die USA in den Jahren der NS-Diktatur“, „Griechische Gastarbeiter kommen nach Deutschland“, Rentner ziehen in den sonnigen Mittelmeerraum und „Afrikanische Flüchtlinge versuchen die Europäische Union zu erreichen“.





# Brauchen wir das noch?

**Zuhause im Wandel**

Nichts bleibt, wie es ist – auch nicht unser Zuhause. Selbst wenn wir bleiben, wo wir sind: Unser Zuhause befindet sich im Wandel. Prozesse wie die Globalisierung führen unter anderem dazu, dass traditionelle Lebensweisen, Sprachen und Kulturen sich verändern oder gar ganz verschwinden. In den Regionen werden Bräuche allerdings oft besonders gelebt und dadurch auch geschützt. Viele alte Bräuche leben dadurch wieder auf.



## Happy Halloween

Halloween – diesen Brauch kennt mittlerweile jedes Kind. Dabei ist er in Deutschland bis vor kurzem nicht heimisch gewesen. Das von den Kelten stammende Fest wurde zu einem der wichtigsten Bräuche in den USA und kam anschließend durch den Einfluss amerikanischer Kultur wieder nach Europa. Ähnlich ist es mit dem Essen. Gerichte wie Pizza oder Sushi sind heute so beliebt, dass sie in unsere Alltagsküche Einzug gehalten haben.

### Vorschläge für Ihren Unterricht:

#### Grundschule:

Globalisierung – was ist das eigentlich? An dem Beispiel Halloween können Sie die globale Verbreitung von Bräuchen besprechen. Die Schüler überlegen gemeinsam, welche heimischen Bräuche ähnlich sind und zur selben Zeit begangen werden. Halloween, Martinsfest, Reformationstag oder Allerheiligen – die Kinder lernen die Feiertage kennen und sollen thematisch passende Grußkarten anfertigen.

→ **Kompetenzvermittlung:** den Prozess von Veränderung und Entwicklung, von Wandel und Beständigkeit bewusst wahrnehmen, Quellen nutzen, Vergleichen und Bewerten

→ **Thema in den Lehrplänen:** Zeit und Geschichte, Globalisierung: Was ist das?, Traditionen: Feste und Bräuche, landestypische Gerichte, Lieder und Tänze

#### Ab Sekundarstufe I:

Ihre Schüler können sich als Dialektforscher versuchen. Dazu sollen sie sich in ihrer Gegend umhören: Welche speziellen Ausdrücke gibt es, welche regionalen Eigenheiten sind verbreitet? Zur Recherche befragen die Schüler ihre Eltern, Mitarbeiter des Stadtarchivs oder aus dem Rathaus. Die Schüler sammeln die sprachlichen Schätze ihrer Gegend und stellen ein Wörterbuch zusammen, auch Redewendungen sollten aufgenommen werden.

Zusätzlich sollte thematisiert werden, warum Dialekte mehr und mehr aussterben. Was tritt an deren Stelle? Die Schüler überlegen, wie sich unsere Sprache entwickelt und wie es zur zunehmenden Verbreitung von englischen Lehnwörtern und Fachbegriffen kommt.

→ **Kompetenzvermittlung:** Globalisierungsprozesse, soziale und politische Folgen, Beobachten, Recherchieren und Bewerten, Zusammenhänge erkennen und kommunizieren

→ **Thema in den Lehrplänen:** Wirtschaft und Arbeitsleben, internationale Politik

#### Ab Sekundarstufe II:

Wie erleben und bewerten die Schüler Globalisierung? Welche Stichworte fallen den Schülern dazu ein? Sammeln Sie die Beispiele in einer Mindmap. Jeder Schüler entscheidet sich anschließend für einen Begriff, klopft ihn auf Positives und Negatives ab und bereitet ihn als Kurzpräsentation auf. Anschließend können sie sich an einem typischen Vorgehen der Kunst orientieren und versuchen



eine Allegorie (eine Metapher, vor allem aber auch eine Personifikation, die als Zeichen einer anderen Sache steht) auf die Globalisierung zu entwerfen. Die Schüler nehmen ihren Begriff und gestalten eine Person, einen Gegenstand, der für diesen Begriff stehen könnte. Ein bekanntes Beispiel für solch eine Versinnbildlichung ist Justitia – die symbolische Darstellung von Gerechtigkeit. Auf Arbeitsblatt 8 können sich die Schüler mit der Veränderung von Brauchtum auseinandersetzen.

→ **Kompetenzvermittlung:** Weltwirtschaft und Globalisierung, Auswirkungen der Globalisierung, eigene Erfahrungen in Zusammenhang mit nationalen und globalen Entwicklungen setzen, Wissen und Erkenntnisse strukturieren, kommunizieren und transzendieren, Vorbilder nutzen und für eigenen Ausdruck interpretieren

→ **Thema in den Lehrplänen:** Eine Welt – globale Fragen, Nord-Süd-Konflikt, Systeme in Wirtschaft, Staat und Gesellschaft, internationale Entwicklungen im 21. Jahrhundert, Demokratie

### Kreativ-Tipps

**Motividee:** Ein Brauch, eine Tracht, eine Tradition, ein Gericht: Was wird immer noch gefeiert, getragen, bewahrt, gegessen?

**Vorbilder:** Pieter Bruegel der Jüngere hat Szenen des Brauchtums gemalt, wie „Tanz in den Mai“. Robert Vickrey zeigt eine „Halloween Mask“, auch Faschingskostüme wurden häufig dargestellt, zum Beispiel auf James Ensors „Der Tod und die Masken“; sein Werk ist besonders durch die Beschäftigung mit Masken geprägt.

### Weiterführende Informationen:

Multimedia-Datenbank zur europäischen Folklore: <http://folklore-europaea.uni-freiburg.de/>

Dialekt-Projekt für Kinder:

[www.br-online.de](http://www.br-online.de) » Unternehmen » Bildungsprojekte » Earsinn

Bei der 53. Biennale in Venedig ging es um Globalisierung und den schöpferischen Akt von Kunst – das Erschaffen von Welten. [www.labiennale.org/en/art](http://www.labiennale.org/en/art)

„Wer glaubt noch an den Osterhasen?“ aus „Dein SPIEGEL“ Heft 4/2010, <http://www.spiegel.de/schulspiegel/Osterhase>

Themenheft zur Globalisierung:

[www.fluter.de](http://www.fluter.de) » alle Themen » Globalisierung



[www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer » Unterrichtshilfen

### Arbeitsblatt 8

#### Für die Sekundarstufe II:

Auf dem Arbeitsblatt geht es um Bräuche und welchen Veränderungen sie unterliegen. Darüber hinaus können die Schüler überlegen, welche Bedeutung Bräuche für die Gesellschaft haben.





# Mitmachen!

Der 41. Internationale Jugendwettbewerb jugend creativ ruft Kinder und Jugendliche auf, sich künstlerisch in Form von Bildern oder Kurzfilmen zum Thema „Zuhause! Zeig uns deine Welt.“ auszudrücken.

Wo fühlst du dich daheim? Was findest du besonders schön an deinem Zuhause? Ist „Zuhause“ ein Gefühl oder ein Ort? Was tust du, um dich zu Hause zu fühlen? Und wie fühlt sich eigentlich Heimweh an?

Kinderzimmer, Freunde und Familie, eigene Welten und Heimatgefühle können in Zeichnungen, Malereien, Mixed-Media-Collagen oder Kurzfilmen dargestellt werden. In Darstellung und Technik sind Ihre Schüler völlig frei.



## **Klassen 1 bis 4: Entdecke dein Zuhause!**

Mit deinem Lieblingstедdy kuscheln. Oder dein Zimmer schön einrichten. Mit deiner Familie dein Lieblingsessen kochen. Oder mit deinen Freunden spielen und spannende Abenteuer erleben. Zuhause ist da, wo du dich wohl fühlst! Was findest du besonders schön an deinem Zuhause? Welche Dinge gibt es nur zu Hause? Wie fühlt es sich an, zu Hause zu sein? Und kannst du deine Welt selbst gestalten? Zeig uns, wie du oder andere leben und was „Zuhause“ eigentlich ist. Male und gestalte mit Stiften und Papier, Schere und Kleber, Pinsel und Farbe – wie es dir gefällt!



## **Klassen 5 bis 9: Gestalte dein Zuhause!**

Zuhause ist da, wo du dich wohl fühlst. In deinem Ort, in deiner Sprache, mit deinen Freunden und deiner Familie oder mit deinem Lieblingsbuch. Was bedeutet für dich „Zuhause“? Und was machst du, um dich zu Hause zu fühlen? Kochst du für deine Familie, richtest dein Zimmer schön ein und bist für deine Freunde da? Zeig uns, was Zuhause bedeutet und wie du oder andere ihr Zuhause gestalten – in einer Zeichnung, Collage oder Malerei, mit Stift, Pinsel oder in digitalen Arbeiten und Kurzfilmen. Wir sind gespannt!

## **Klassen 10 bis 13: In der Welt zu Hause!**

Die Welt da draußen, deine Musik, Sprache und Kultur, deine Freunde und deine Familie. Ist „Zuhause“ ein Gefühl oder ein Ort? Wieso gibt es Menschen, die kein Zuhause haben? Und warum sind andere in der ganzen Welt zu Hause? Wie gestalten Menschen hier und anderswo ihr Zuhause? Weltenbummler, Heimatlose und Nesthocker haben Platz in deinem Werk: Lass deine Bilder, Collagen, Mixed-Media-Arbeiten und Kurzfilme sprechen!

**Nutze die  
Bildfläche!**

**Finde  
Ideen!**

**Das Wichtigste  
nach vorne!**

**Farben  
mischen!**

**Lass dir Zeit!**



# Teilnahmebedingungen

Zuhause, das ist etwas ganz Alltägliches, etwas, das jeder Schüler kennt. Umso größer ist das Potenzial für den Unterricht. Zuhause – das lässt sich von vielen Seiten und unter Berücksichtigung vieler Aspekte betrachten. Finden Sie heraus, welche!

## Teilnahmebedingungen

Mitmachen können Schüler der Klassen 1 bis 13, aber auch Jugendliche, die nicht mehr zur Schule gehen – wenn sie noch nicht älter als 18 Jahre sind. Es gibt zwei Wettbewerbskategorien: Bildgestaltung und Kurzfilm. Alle Beiträge können bei den durchführenden Volksbanken und Raiffeisenbanken abgegeben werden. Bitte achten Sie darauf, dass der Teilnahmechein vollständig und korrekt ausgefüllt ist. Kurzfilme können zusätzlich auf das neue Videoportal [www.jugendcreativ.de/video](http://www.jugendcreativ.de/video) geladen werden.

## Kategorie Bildgestaltung (Klassen 1 bis 13)

Malereien, Mixed-Media-Arbeiten, Collagen oder digitale Arbeiten – es

gibt keine Einschränkung der Technik oder der Methode. Der Beitrag muss DIN-A3-Format haben und als Original eingereicht werden. Es werden nur Einzelarbeiten bewertet, die eigenständig, ohne fremde Hilfe oder imitierte Vorlage gestaltet wurden.

## Kategorie Kurzfilm (Klassen 5 bis 13)

Stop-Motion, Heimatfilm oder Reportage – hier können Ihre Schüler zeigen, dass sie mit dem Medium Film umgehen können! Die Kurzfilme sollten nicht länger als zehn Minuten sein. Alle Techniken und Genres sind erlaubt. Einzureichen sind eine Projektbeschreibung und eine Kopie des Kurzfilms auf DVD, VHS oder CD mit dem Teilnahmechein bei einer teilnehmenden Volksbank

oder Raiffeisenbank. Die Filmbeiträge werden auf Orts-, Landes- und Bundesebene bewertet. Zusätzlich sollte der Film im Online-Videoportal von jugendcreativ unter [www.jugendcreativ.de/video](http://www.jugendcreativ.de/video) hochgeladen werden, um zusätzliche Preise auf Bundesebene gewinnen zu können.

## Quiz (Klassen 1 bis 9)

Die Klassen 1 bis 9 können zusätzlich rätseln – unter den Einsendern der richtigen Lösung werden attraktive Sachpreise auf Ortsebene verlost. Die Quizaufgaben finden Ihre Schüler in den Teilnahmeheften.

# Preise

Die besten Maler und Filmer Deutschlands gewinnen die Teilnahme an einem Kreativ-Workshop auf dem Jugendhof Scheersberg. Im August 2011 lernen die Bundessieger hier unterschiedliche künstlerische Ausdrucksformen kennen und filmen, malen und gestalten gemeinsam unter Anleitung von Profis!

Die internationalen Sieger werden im Sommer 2011 auf der großen Abschlussveranstaltung in Frankreich ausgezeichnet. Auf Orts-, Landes- und Bundesebene werden die Kreativität und der Ideenreichtum der Teilnehmer mit Geld- und Sachpreisen belohnt!

Außerdem warten zusätzliche Sachpreise auf die Quiz-Teilnehmer der Klassen 1 bis 9. Die Preise werden auf Ortsebene unter den Einsendern der richtigen Antworten ausgelost.

## Die Termine auf einen Blick

|                            |                                                                         |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 4. Oktober 2010            | Bundesweiter Start des 41. Internationalen Jugendwettbewerbs            |
| 2. Februar 2011            | Abgabeschluss in Bayern                                                 |
| 22. Februar 2011           | Abgabeschluss bundesweit                                                |
| Februar 2011               | Ortsjurs Bayern                                                         |
| März 2011                  | Ortsjurs bundesweit                                                     |
| März 2011                  | Landesjury Bayern                                                       |
| April 2011                 | Landesjurs bundesweit                                                   |
| 24. Mai 2011               | Bundesjury Bildgestaltung                                               |
| 26. Mai 2011               | Bundesjury Kurzfilm                                                     |
| Ende Juni/Anfang Juli 2011 | Internationale Jury und Schlussveranstaltung in Frankreich              |
| Anfang August 2011         | Preisträger-Workshop für die Bundessieger auf dem Jugendhof Scheersberg |

# Bewertung der Bilder

Fachkundige Juries bewerten die Bilder auf Orts-, Landes-, Bundes- und abschließend auf internationaler Ebene. Die Einsendungen werden nach folgenden Altersgruppen aufgeteilt:

- Altersgruppe I:** Klassen 1 und 2
- Altersgruppe II:** Klassen 3 und 4
- Altersgruppe III:** Klassen 5 und 6
- Altersgruppe IV:** Klassen 7 bis 9
- Altersgruppe V:** Klassen 10 bis 13

Teilnehmer, die nicht mehr zur Schule gehen, aber unter 18 Jahre alt sind, werden ihrem Alter entsprechend einer Gruppe zugeordnet.

Für die Bewertung der Beiträge orientieren sich die Juries an folgenden Kriterien:

## → Inhalt:

Ist die Aufgabe bearbeitet worden? Wurde eine eigene, neue Idee entwickelt und umgesetzt? Eine eigene Handschrift oder persönliche Erlebnisse sollten erkennbar sein.

## → Gestaltung:

Ist das Bild insgesamt kohärent und stimmig? Zeugt es von Fantasie und Beharrlichkeit? Die durch das Bild kommunizierte Idee soll im Einklang mit den gewählten Gestaltungsmitteln stehen.

## → Originalität:

Bietet die Arbeit eine besondere Perspektive oder regt es zum weiteren Nachdenken an? Ideenreichtum und Experimentierfreude sollen aus dem Bild sprechen.

## → Eigenständigkeit:

Ist das Bild Ergebnis eines eigenen Denk- und Schaffensprozesses? Wurden verschiedene künstlerische Möglichkeiten ausgeschöpft, um die Aussage der Arbeit zu kommunizieren? Das Bild darf durch persönliche Elemente geprägt sein.

# Bewertung der Kurzfilme

Fachkundige Juries bewerten die abgegebenen Filme auf Ortsebene – hauptsächlich aber auf Landes- und Bundesebene. In dieser Wettbewerbskategorie gibt es nur eine Altersgruppe für die Teilnehmer aus den Klassen 5 bis 13. Im Videoportal [www.jugendcreativ.de/video](http://www.jugendcreativ.de/video) können die Kurzfilme hochgeladen werden. Dort entscheiden zunächst die Besucher der Webseite. Die Filme mit den zehn besten Bewertungen werden an die Bundesjury weitergeleitet, die aus diesen Nominierten drei Gewinner wählt. Die Online-Einreichung zusätzlich zur klassischen Abgabe bei der örtlichen Bank verspricht also weitere Gewinnchancen im Wettbewerbsbereich Kurzfilm.

Für die Bewertung der Beiträge orientieren sich die Juries an folgenden Kriterien:

## → Inhalt:

Ist auf die Aufgabenstellung eingegangen worden? Ist der Inhalt dem Alter des Filmteams entsprechend? Der Film sollte authentisch sein und auf die persönlichen Erfahrungen der Schüler Bezug nehmen.

## → Gestaltung:

Ist das Drehbuch geeignet, um die dem Film zugrundeliegende Idee zu transportieren? Passen Set-Design, Schnitt und Stil zum Konzept? Sind das Licht, der Ton und die Kamera aufeinander abgestimmt und richtig eingesetzt worden? Ist der Film ästhetisch und

technisch in sich geschlossen? Wie überzeugend ist die schauspielerische Leistung? Der Film sollte zeigen, dass sich die Schüler mit diesem Medium auseinandergesetzt haben und die Möglichkeiten, die es ihnen bietet, genutzt haben.

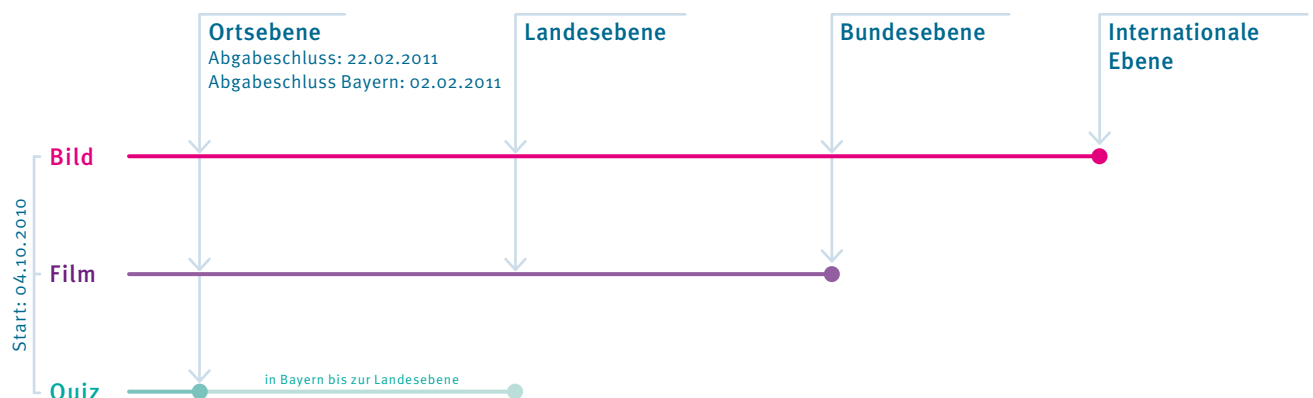
## → Originalität:

Zeugt der Film von einem spielerischen, kreativen Umgang mit dem Medium? Die Arbeit sollte etwas Besonderes, Erfinderisches ausstrahlen.

## → Eigenständigkeit:

Lässt sich der Film auf einen Entwicklungsprozess im Team zurückführen? Ein eigenständiges und einflussreiches Produkt sollte vorliegen, das verschiedene Einflüsse zeigt.

# Der Wettbewerb im Überblick





# So entstehen Siegerbilder und -filme

## Anregungen aus der Praxis

„Wenn ich heute als Jury-Mitglied die Kunstwerke beurteile, dann interessiert mich neben der pointierten Bildidee auch deren technische Umsetzung. Das kann oft ganz einfach sein, entscheidend ist jedoch die eigene Handschrift des Künstlers. Ich kann mich auch dafür begeistern, wenn ein Schüler sich ein gutes Vorbild nimmt und es geschickt überarbeitet oder zitiert. Wenn der Künstler von seinem eigenen Bild am Ende überrascht ist, dann ist das der beste Weg zum Erfolg.“

*Sebastian Baden (geb. 1980), lebt und arbeitet als Galerist, Kurator und Kunstwissenschaftler in Karlsruhe. Von 1991 bis 1998 hat er regelmäßig erfolgreich am Wettbewerb teilgenommen.*

### Machen wir doch einen Film!

Der Satz fällt während der Diskussion zur nächsten Projektwoche. Die ganze Klasse stimmt sofort zu. Doch nun – wie weiter? Was für einen Film machen wir denn: Dokumentarfilm, Spielfilm, Animationsfilm? Tierfilm, Heimatfilm, Action- oder Liebesfilm? Kurz oder lang, schnell oder langsam, mit oder ohne Musik, in Farbe oder Schwarz-Weiß, mit Handy gedreht oder einer HDV-Kamera? Filme werden seit über 100 Jahren produziert. Eines hat jedoch zu allen Zeiten gegolten: Einen Film macht kaum jemand allein. Das unterscheidet ihn von vielen anderen Kunstformen. Ich muss mich verständigen und verständlich machen. Ich muss Kompromisse eingehen und die Meinungen anderer akzeptieren.

### Ich hab da eine Idee...

Der Zwang zur Einigung beginnt beim nächsten Treffen. Patrick hat am letzten Abend den neuen „Robin Hood“ gesehen. So was möchte er machen: Mittelalterspektakel, Pferde, Ritter ... Jasmin hat eine Doku gesehen über rauschgiftabhängige Schüler. Das will sie drehen mit der Klasse ...

Warum sollen wir einen Film machen, den es ohnehin schon gibt? Kennen wir keine spannenden Geschichten aus dem eigenen Leben? Der Vater einer Schülerin ist Polizist – wäre es nicht eine Idee, einfach ein paar Tage mit der Kamera dabei zu sein auf dem Revier oder auf Streife? Wie genau ist es gewesen, als

ich mich das erste Mal richtig doll verliebt habe, als ich das erste Mal mit dem Fahrrad ohne fremde Hilfe die Straße lang fahren konnte, als ich nach einem Unfall das erste Mal an Krücken wieder allein zum Klo laufen konnte ...? Das sind vielleicht nicht immer Geschichten für einen abendfüllenden Film. Für einen Kurzfilm eignen sie sich bestimmt.

### Ich schreib das mal auf...

Es gibt viele dicke Bücher, in denen beschrieben ist, wie man von der Idee zum Drehbuch kommt. Und es gibt wunderbare Filme, die ganz ohne Drehbuch entstanden sind. Nachdem sich die Klasse mühevoll auf eine Idee geeinigt hat, kann es nicht schaden, wenn ein oder zwei Schüler, die gern schreiben, etwas zu Papier bringen. Was soll denn gedreht werden bei dem Polizistenvater, welche Fragen will ich stellen? Was war denn das Besondere an meinem ersten Gang aufs Klo nach dem Fahrradunfall – wieso kam mir dieser Weg wie eine kleine Ewigkeit vor und wie erzähle ich das in einem Film: Will ich die Schritte in Zeitlupe drehen, will ich immer wieder die Klotür zeigen, die nicht näher kommen will, obwohl ich doch langsam echt dringend muss? Eigentlich reduziert sich Drehbucharbeit auf das Beschreiben von Bildern und Tönen. Die aber sollten im Detail festgehalten werden als Arbeitsgrundlage für das gesamte Team.

### Ich mach Kamera, nein ich mach das ...

Nun gibt es eine Idee und sogar ein Drehbuch. Die Projektwoche rückt näher und es geht darum, die Arbeit aufzuteilen. Wer den Kranken spielt, lässt sich durch Proben rausfinden. Aber wer führt die Kamera, macht Regie, wer

nimmt den Ton auf? Wer findet den Drehort? Wer besorgt das Nachthemd und die Krücken? Wer kümmert sich um die Technik? Wer sorgt dafür, dass die Klasse während der Dreharbeiten nicht verhungert? Spaß kann eigentlich jede dieser Aufgaben machen – es kommt darauf an, was jemand mag. Nicht jedem liegt es, als Regisseur die Aufnahmen zu leiten oder mit einer Kamera zu arbeiten.

### Abgedreht!

Es gab viel Ungeplantes in der Drehwoche. Mal waren alle Akkus leer, weil vergessen wurde, sie in der Nacht wieder aufzuladen. Einen Tag konnte der Darsteller wegen Halsschmerzen keinen Ton sagen, eine Aufnahme musste wiederholt werden, weil das Tonkabel nicht gesteckt war ... Doch wie durch ein Wunder ist am Ende der Drehzeit doch alles im Kasten.

Dann geht die Schule weiter und das Material liegt und liegt. Und liegt. So geht es vielen Filmen, die in Projektwochen gedreht wurden. Schließlich ist der Schnitt oft noch zeitaufwendiger als der eigentliche Dreh. Falls in der Klasse niemand ist, der schon mal einen Film an einem Computer geschnitten hat und sich mit dem Programm auskennt, sollte Hilfe organisiert werden ...

*Bernd Sahling ist freiberuflicher Autor und Regisseur. Für den Kinderfilm „Blindgänger“ (2003), erhielt er u.a. den Deutschen Filmpreis in Gold 2004 sowie den 1. Preis beim Int. Children's Film Festival Chicago. Bernd Sahling gibt Workshops zur Filmarbeit für Kinder. Der Text beschreibt Eindrücke aus seiner Arbeit in der Schule. Weitere Informationen zur medienpädagogischen Filmarbeit finden Sie auf den Internetseiten des Bundesverband Jugend und Film e. V. : [www.bjf.info](http://www.bjf.info)*

 Den vollständigen Text finden Sie online: [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de) » Lehrer  
» Unterrichtshilfen



# Rückblick

## Der 40. Internationale Jugendwettbewerb „Mach Dir ein Bild vom Klima!“



Klima, dieses Thema hat die Gemüter nicht nur auf dem Weltklimagipfel 2009 in Kopenhagen erhitzt. Auch Kinder und Jugendliche aus Deutschland, Finnland, Frankreich, Luxemburg, Österreich, der Schweiz und Italien/Südtirol haben sich in der vergangenen Wettbewerbsrunde engagiert und vor allem kreativ mit dem Thema „Mach dir ein Bild vom Klima!“ auseinandergesetzt. Allein in Deutschland wurden rund 500 000 Bilder gestaltet, 400 Filme produziert und 180 000 Quizscheine ausgefüllt. In Deutschland hat Sven Plöger, Diplom-Meteorologe, TV-Moderator und Buchautor, die Schirmherrschaft für den 40. Jugendwettbewerb übernommen.

Unter [www.jugendcreativ.de/galerie](http://www.jugendcreativ.de/galerie) können Sie sich alle Bundessiegerbilder und -filme ansehen.

### → „Du und das Klima!“ Siegerbilder der Altersgruppe 1



„Meine saubere Energie“

**1. Platz:** Jan F., 1. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank Büren und Salzkotten eG



Ohne Titel

**2. Platz:** Marla S., 2. Klasse

Bild eingereicht bei der VR-Bank Bonn eG



„Hilf dem Klima“

**3. Platz:** Iven A., 2. Klasse

Bild eingereicht bei der VR-Bank Westmünsterland eG



## „Du und das Klima!“ Siegerbilder der Altersgruppe 2



„Autos – die Klimakiller“

1. Platz: Florian E., 4. Klasse

Bild eingereicht bei der Raiffeisenbank Arnstorf eG



„Umweltschutz: der falsche und richtige Tagesablauf“

2. Platz: Selina Z., 3. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank

Erkelenz-Hückelhoven-Wegberg eG



„Ich benutze Energiesparlampen“

3. Platz: Julia M., 4. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank Filder eG

## „Dein Klima der Zukunft!“ Siegerbilder der Altersgruppe 3



„Das vermischte Klima – Strukturen lösen sich auf“

1. Platz: Matthias R., 5. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank Lindenberg eG





„Kein Wasser mehr in Sicht“

**2. Platz:** Emilia J., 5. Klasse

Bild eingereicht bei der VR-Bank Rosenheim-Chiemsee eG



„5 vor 12 – Machen endlich alle mit?“

**3. Platz:** Anne M., 6. Klasse

Bild eingereicht bei der VR-Bank Rosenheim-Chiemsee eG

## ❖ „Dein Klima der Zukunft!“ Siegerbilder der Altersgruppe 4



„... am seidenen Faden“

**1. Platz:** Christina R., 8. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank Paderborn-Höxter-Detmold eG



„Verloren im Schmutz“

**2. Platz:** Erik W., 9. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank Hunsrück-Nahe eG



„Hollywood im Jahre 2050“

**3. Platz:** Paul S., 9. Klasse

Bild eingereicht bei der Raiffeisen-Volksbank Wemding eG

## „Deine Klimaschutz-Kampagne!“ Siegerbilder der Altersgruppe 5



„Panta Rhei“

**1. Platz:** Lisa M., 13. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank Altshausen eG



Ohne Titel

**2. Platz:** Anna C., 13. Klasse

Bild eingereicht bei der Volksbank  
Wipperfürth-Lindlar eG



„Netz“

**3. Platz:** Bastian B., 10. Klasse

Bild eingereicht bei der levoBank eG

# Internationale Sieger



1. Platz: Altersgruppe I  
(6 bis 8 Jahre)  
Kaya D., Schweiz



1. Platz: Altersgruppe III  
(11 bis 14 Jahre)  
Giulia A., Schweiz



1. Platz: Altersgruppe II  
(9 bis 10 Jahre)  
Florian E., Deutschland

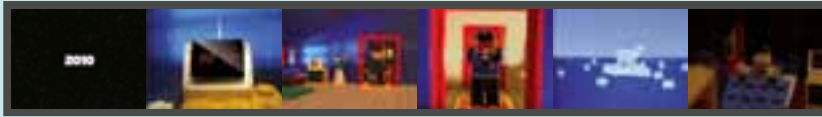


1. Platz: Altersgruppe IV  
(ab 15 Jahre)  
Lisa M., Deutschland



# Siegerfilme der letzten Runde

1



2010 – Lego Stopmotion

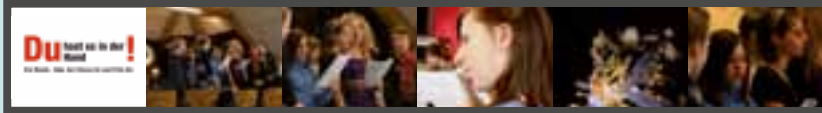
Ein Lego-Männchen träumt eines Nachts von einem Eisbär, der ertrinkt, weil die Eisscholle unter seinen Füßen wegtaut. Nur ein Traum, doch im Jahr 2010 ist es fünf vor zwölf! Das Urteil der Jury: „Hier wird eine kleine, aber feine Idee handwerklich gekonnt und verständlich präsentiert und die Botschaft auf den Punkt gebracht.“

**1. Platz**

Annika W., 11. Klasse

Film eingereicht bei der Volksbank Trier

2



Du hast es in der Hand!

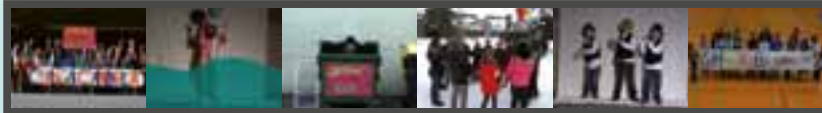
„Wie weit wollt ihr noch gehen?“ Die Schüler haben ein Musikstück zum Klimawandel geschrieben und als Musikvideo verfilmt. Dabei fragen sie nicht nur nach dem richtigen Umgang mit unserer Erde, sie geben auch Tipps dazu, was jeder Einzelne von uns tun kann. Die Jury ist überzeugt: „Der Film zeigt das Ergebnis engagierter und gut organisierter Teamarbeit.“

**2. Platz**

Schüler der Klasse 8c und Film-AG des Privat-Gymnasiums Pindl, Regensburg

Film eingereicht bei der Raiffeisenbank Regensburg-Wenzenbach

3



Culcha Candela „Schöne neue Welt“

Den Song „Schöne neue Welt“ von der Band Culcha Candela haben die Schüler des Hör-Sprachzentrums in einem eigenen Musik-Video interpretiert und den Text und mit einem Augenzwinkern filmisch umgesetzt. „Ein sehr erfrischender Film, originell und glaubhaft umgesetzt“, so die Jury.

**3. Platz**

Schüler der 5. Klasse der GHWS Bietigheim

Film eingereicht bei der Raiffeisenbank Südhardt

1



Ein Film über das Klima

Im Stil eines Werbefilms der 40er-/50er-Jahre erklärt dieser Film, wie es zum Klimawandel und dem Schwinden der Ozon-schicht gekommen ist. Die Jury ist besonders begeistert vom ironischen Umgang mit dem Thema und der einwandfrei gesetzten Pointe: „Das ist etwas, was selbst professionellen Filmemachern nicht immer gelingt!“

**1. Platz**

Jannik B., 13. Klasse

Film eingereicht über das Videoportal unter [www.jugendcreativ.de/video](http://www.jugendcreativ.de/video) Preisübergabe durch die Raiffeisen-Volksbank Aurich

2



Step by step

Mama Eisbär erklärt ihrem Kind, warum das Eis immer dünner wird und hofft auf internationale Klimaschutzpolitik. Die Wirkung internationaler Klimagipfel wird im Film jedoch augenzwinkernd in Frage gestellt. Die Jury ist beeindruckt: „Dieser Film nimmt das Gebaren von Politikern sehr treffsicher auf den Arm und setzt dieses satirisch in Szene.“

**2. Platz**

Schülerinnen und Schüler, 6. bis 9. Klasse

Film eingereicht über das Videoportal unter [www.jugendcreativ.de/video](http://www.jugendcreativ.de/video) Preisübergabe durch die Volksbank Raiffeisenbank Meißen Großenhain

3



SOS Bellatopia

Die Hallig Bellatopia wird allmählich von ansteigendem Meerwasser überflutet und versinkt schließlich im Meer. Bellatopia steht symbolisch für gefährdete Küstenregionen, der Film ruft anhand dieses konkreten Beispiels zu ihrem Schutz auf: Die Jury urteilt: „Der Film macht die zurzeit noch recht abstrakten Gefahren des Klimawandels an diesem Beispiel verblüffend und auch erschreckend anschaulich.“

**3. Platz**

Anne M. und Isabell H., 13. Klasse

Film eingereicht über das Videoportal unter [www.jugendcreativ.de/video](http://www.jugendcreativ.de/video) Preisübergabe durch die Volksbank Göttingen

# Arbeitsblätter für Ihren Unterricht

## Arbeitsblatt 1

### Für die Grundschule:

Im Wimmelbild-Haus können die Schüler einiges für zu Hause Typisches entdecken. Außerdem ist Raum für eigene Kreationen – die leeren Zimmer können von den Schülern nach ihren eigenen Vorstellungen gestaltet werden.

## Arbeitsblatt 2: Häuser der Geschichte

### Für die Sekundarstufe I:

Das Arbeitsblatt geht anhand des Beispiels Deutscher Reichstag auf die Verbindung zwischen Gebäuden und Geschichte ein. Die Schüler werden animiert, in ihrem Umfeld nach weiteren Beispielen zu forschen.

**Lösungen zur Aufgabe 1:** Reichstagsbrand am 28. Februar 1933, von den Künstlern Christo und Jeanne-Claude verhüllter Reichstag am 7. Juli 1995

## Arbeitsblatt 3: Stammbaum

### Für die Grundschule:

Die Schüler können sich, ihre Familie und Freunde in einen Stammbaum eintragen. Sie entwickeln Bewusstsein für ihre Familie und ihre Verwandtschafts- und Freundschaftsverhältnisse und beschäftigen sich mit ihrer Herkunft.

## Arbeitsblatt 4

### Für die Sekundarstufe II:

Das Arbeitsblatt zeigt ausgewählte Subkulturen und fragt nach ihrer Bedeutung. Jugendliche interessieren sich für Jugendkultur – oft fühlen sie sich einer (oder mehreren) Gruppe(n) besonders zugehörig. Gehen Sie doch gemeinsam mit Ihren Schülern der Jugendsprache oder den Besonderheiten einer von ihnen gewählten Szene auf den Grund.

## Arbeitsblatt 5

### Für die Sekundarstufe I:

Das Arbeitsblatt behandelt die Suchtgefährdung durch Videospiele.

Ein Erlebnisbericht regt dazu an, über Online-Spielsucht und Wege aus der Sucht nachzudenken.

**Hinweis zu Aufgabe 2:** Folgende Stichwörter helfen bei der Diskussion der spannenden, aber zugleich gefährlichen Spielkomponenten:

- Gemeinschaftsgefühl und Gruppenzwang
- neue Spielebenen in regelmäßigen Abständen, kein Ende des Spiels, sondern immer neue Aufgaben, stetige Weiterentwicklung
- Belohnungssystem, Sammeln von immer neuen Ausrüstungsgegenständen

## Arbeitsblatt 6

### Für die Grundschule:

Ist man in der Ferne, nimmt man auch die Heimat anders wahr. Das Arbeitsblatt versucht, mit einer Postkarte die Schüler dazu zu bringen, ihre Umgebung wie einen Urlaubsort zu beschreiben.

## Arbeitsblatt 7

### Für die Sekundarstufe I:

Auf dem Arbeitsblatt können die Schüler typische Migrationsbewegungen verfolgen und sich mit den damit verbundenen Schicksalen auseinandersetzen.

**Hinweis zu Aufgabe 1:** Zu den abgebildeten Routen gehören „Auswanderung und Flucht in die USA in den Jahren der NS-Diktatur“, „Griechische Gastarbeiter kommen nach Deutschland“, „Rentner ziehen in den sonnigen Mittelmeerraum“ und „Afrikanische Flüchtlinge versuchen die Europäische Union zu erreichen“.

## Arbeitsblatt 8

### Für die Sekundarstufe II:

Auf dem Arbeitsblatt geht es um Bräuche und welchen Veränderungen sie unterliegen. Darüber hinaus können die Schüler überlegen, welche Bedeutung Bräuche für die Gesellschaft haben.



Tipps zum Einsatz der Arbeitsblätter sowie Lösungs- und Recherchehinweise finden Sie in den entsprechenden Themenabschnitten in diesem Heft.

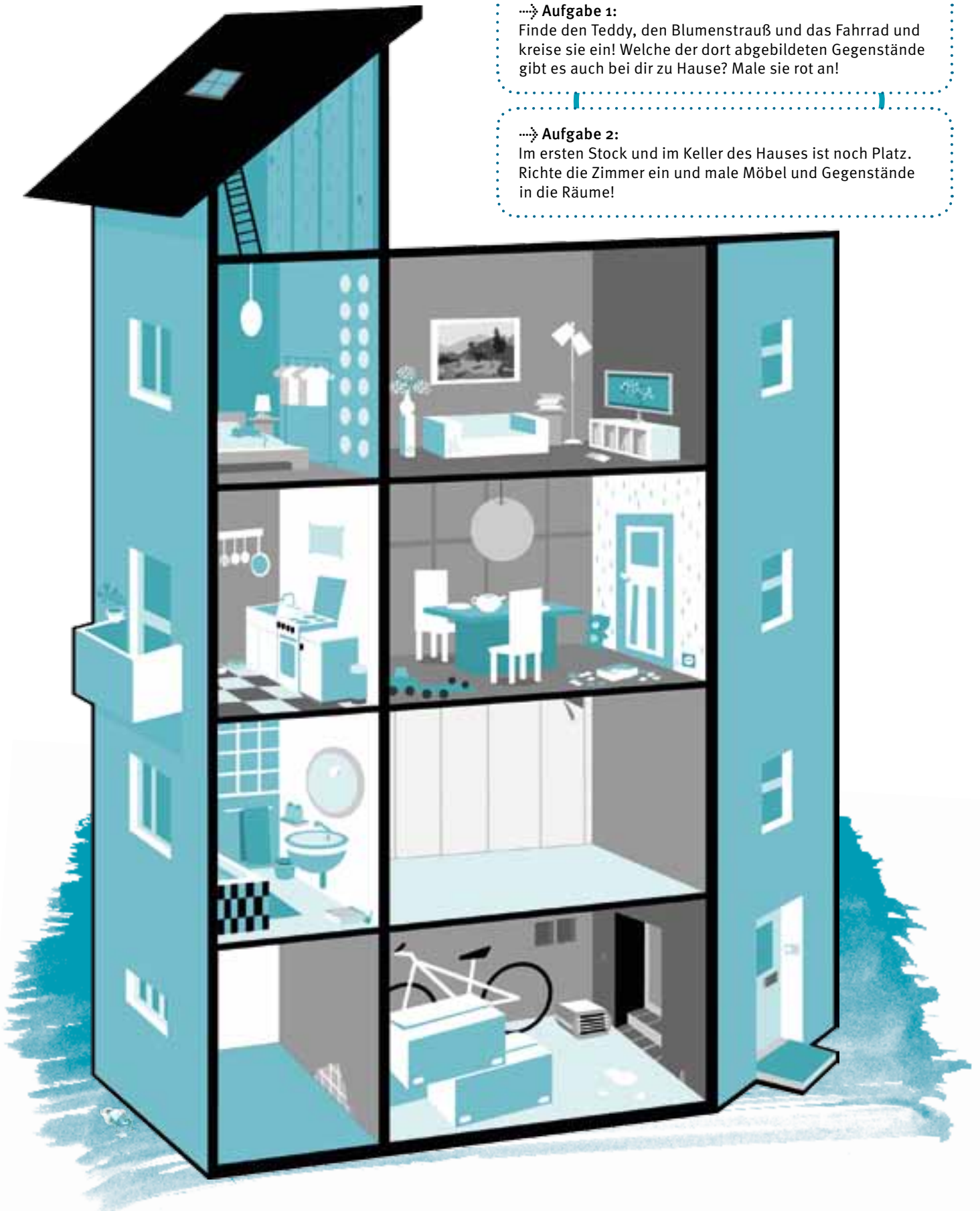
# Zimmer frei!

**→ Aufgabe 1:**

Finde den Teddy, den Blumenstrauß und das Fahrrad und kreise sie ein! Welche der dort abgebildeten Gegenstände gibt es auch bei dir zu Hause? Male sie rot an!

**→ Aufgabe 2:**

Im ersten Stock und im Keller des Hauses ist noch Platz. Richte die Zimmer ein und male Möbel und Gegenstände in die Räume!





# Häuser der Geschichte



Am 9. November 1918 ruft der SPD-Fraktionsvorsitzende Philipp Scheidemann die „Deutsche Republik“ vom Balkon des Reichstags aus.

Bau des Reichstags

28.2.1933

Während der deutschen Teilung befindet sich im Reichstag ein Museum über den Bundestag und die Geschichte des Reichstags.

Der Reichstag wird restauriert, eine neue Kuppel aufs Dach gesetzt. Ab dem 7. September 1999 finden hier wieder Sitzungen des Deutschen Bundestags statt.

7.7.1995

1933 – 1945

1945 – 1990

ab 1990

2000

1884 – 1894

1900

9.11.1918

Während der Jahre der NS-Diktatur wird der Reichstag für Ausstellungen propagandistischer Art missbraucht.

## → Aufgabe 1:

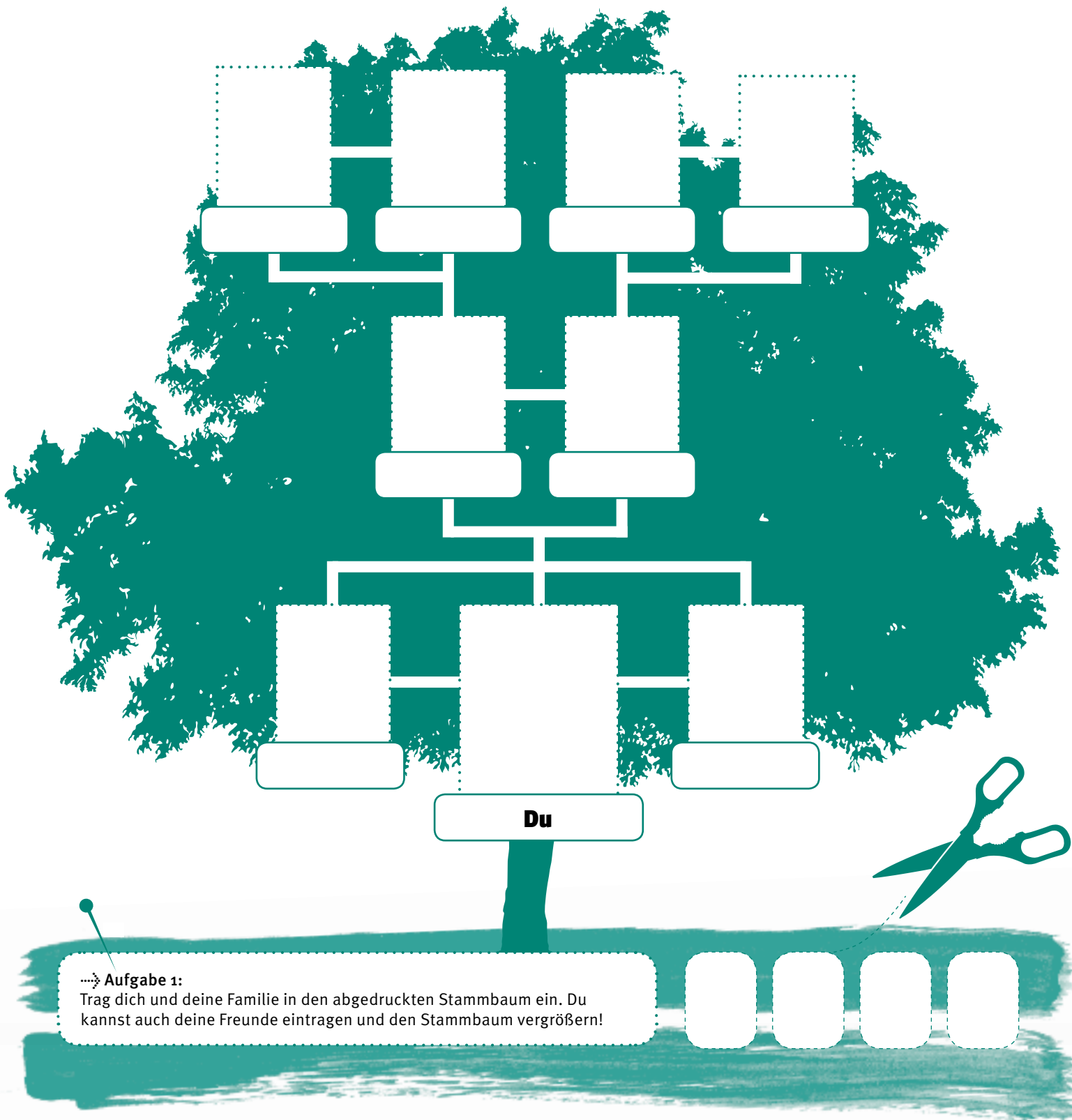
Die Geschichte des Reichstags ist in der Zeitleiste oben nur ausschnittsweise wiedergegeben. Welche anderen wichtigen Daten kennst du – oder kannst du recherchieren?

## → Aufgabe 2:

Suche ein „besonderes“ Haus in deiner Umgebung und beschreibe seine Geschichte!

Wie haben sich das Aussehen und die Nutzung verändert? Ein Besuch im Stadtarchiv kann dir weiterhelfen – du kannst aber auch Bewohner fragen oder dich mit Menschen unterhalten, die einen Teil der Geschichte des Hauses miterlebt haben.

# Ihr gehört zu mir!



# Unter uns ...

„ Subkultur: besondere, relativ geschlossene Kulturgruppierung innerhalb eines Kulturbereiches mit eigenen Normen u. Werten, oft in bewusstem Gegensatz zur herrschenden Kultur stehend. “

Duden, Das große Fremdwörterbuch



## → Aufgabe 1:

Sieh dir die Beispiele für Vertreter bekannter Subkulturen an und überlege, wodurch sie sich abgrenzen.

## → Aufgabe 2:

Warum sind Subkulturen wichtig? Recherchiere zu einem der dargestellten Beispiele, welche geschichtliche Bedeutung Subkulturen haben und welchen Einfluss sie auf die Gesellschaft haben können. Beschreibe den Einfluss in einem Hintergrundartikel (etwa 500 Wörter) für die Schülerzeitung.

Du kannst auch deine Eltern, Verwandte und Freunde fragen, welche Spuren von Subkulturen sie in Gesellschaft, Musik oder Mode erkennen.



# Das ganze Leben ist ein Spiel?!

... Nachdem sie sich vier Wochen bewährt hat, nimmt die Gilde sie auf. „Das hört sich blöd an, aber ich war stolz und glücklich, irgendwie angekommen“, sagt sie rückblickend, „es war eine besondere Ehre, den Gildennamen zu tragen.“ (...) Von nun an ist ihr der Gedanke unerträglich, online könne etwas passieren, solange sie offline ist. „Die Welt online steht ja nie still“, sagt sie. (...) Als sie an einem Samstagnachmittag mit ihrer Freundin einen Einkaufsbummel macht und die in einer Umkleidekabine nicht schnell genug fertig wird, ruft Andrea: „Go, go – um 19 Uhr ist Raid!“ Längst schon ist „World of Warcraft“ wichtiger für sie als die Freundin, aber auch als ihr Freund, mit dem sie seit acht Jahren zusammen ist. Genau genommen ist das Spiel wichtiger für sie als alles andere in ihrem Leben. Andrea allerdings stellt sich im April dieses Jahres zum ersten Mal Fragen, die sie zuvor ausgeblendet hat. Passt es zu einem Spiel, dass ich ihm meine gesamte Freizeit opfere? Tut mir der Druck gut, den die anderen Spieler auf mich ausüben? ...

FAZ: Computer-Sucht – Sie setzen ihr Leben aufs Spiel  
Von Katrin Hummel

[www.faz.net](http://www.faz.net)

## ➔ Aufgabe 1:

Warum fällt es Online-Rollenspielern oft so schwer, ihren Spielkonsum einzugrenzen? Lies den Beispieltext und überlege, welche Faktoren eine Rolle spielen können.

„Hol dir Hilfe: Nicht nur bei deinen Eltern oder Freunden, sondern bei Experten wie einer Ambulanz zur Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht!“

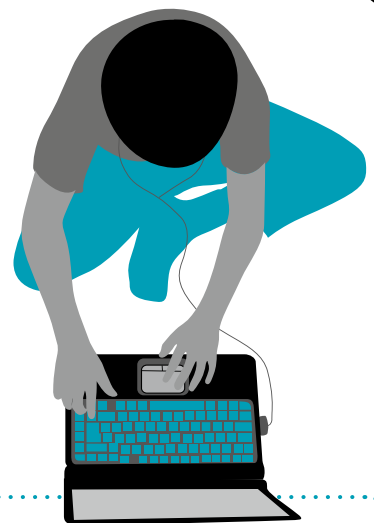
„Führe dir vor Augen, wie viel Zeit du eigentlich vor dem Computer sitzt. Du kannst dazu ein Protokoll führen.“

„Finde ein spannendes Hobby, das dich erfüllt!“

„Gib deinen Eltern oder Freunden die Passwörter deiner Profile. Sie sollen deinen Zugang löschen.“

## ➔ Aufgabe 2:

Was rätst du Andrea? Schreib ihr eine E-Mail mit Lösungsvorschlägen: Wie könnte Andrea aus dem Spiel aussteigen? Die Sprechblasen helfen dir!



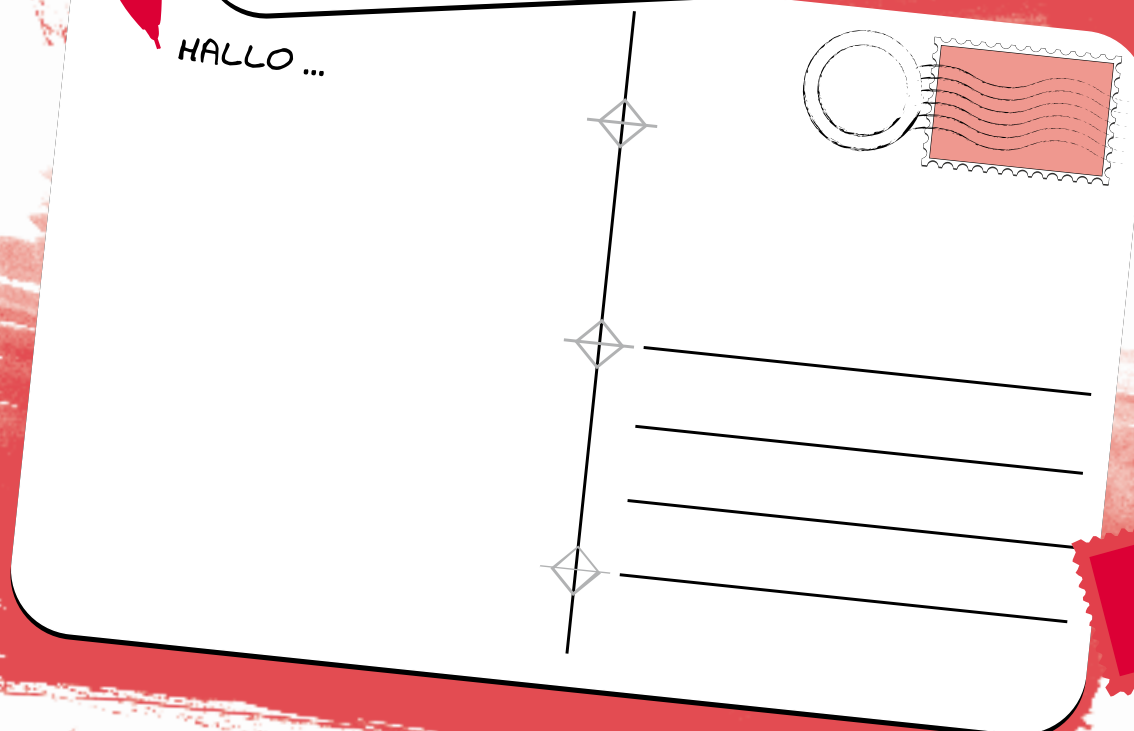
# Zu Hause ist es doch am schönsten!

## → Aufgabe 1:

Postkarte von daheim! Bemale die Karte mit Gegenständen, Personen, Tieren, Pflanzen und Landschaften, die du an deinem Zuhause magst.

## → Aufgabe 2:

Auf der Rückseite ist Platz zum Schreiben. Wem erzählst du von deinem Zuhause? Beschreibe, wie es dir zu Hause gefällt und was du so erlebst!



# Ortswechsel

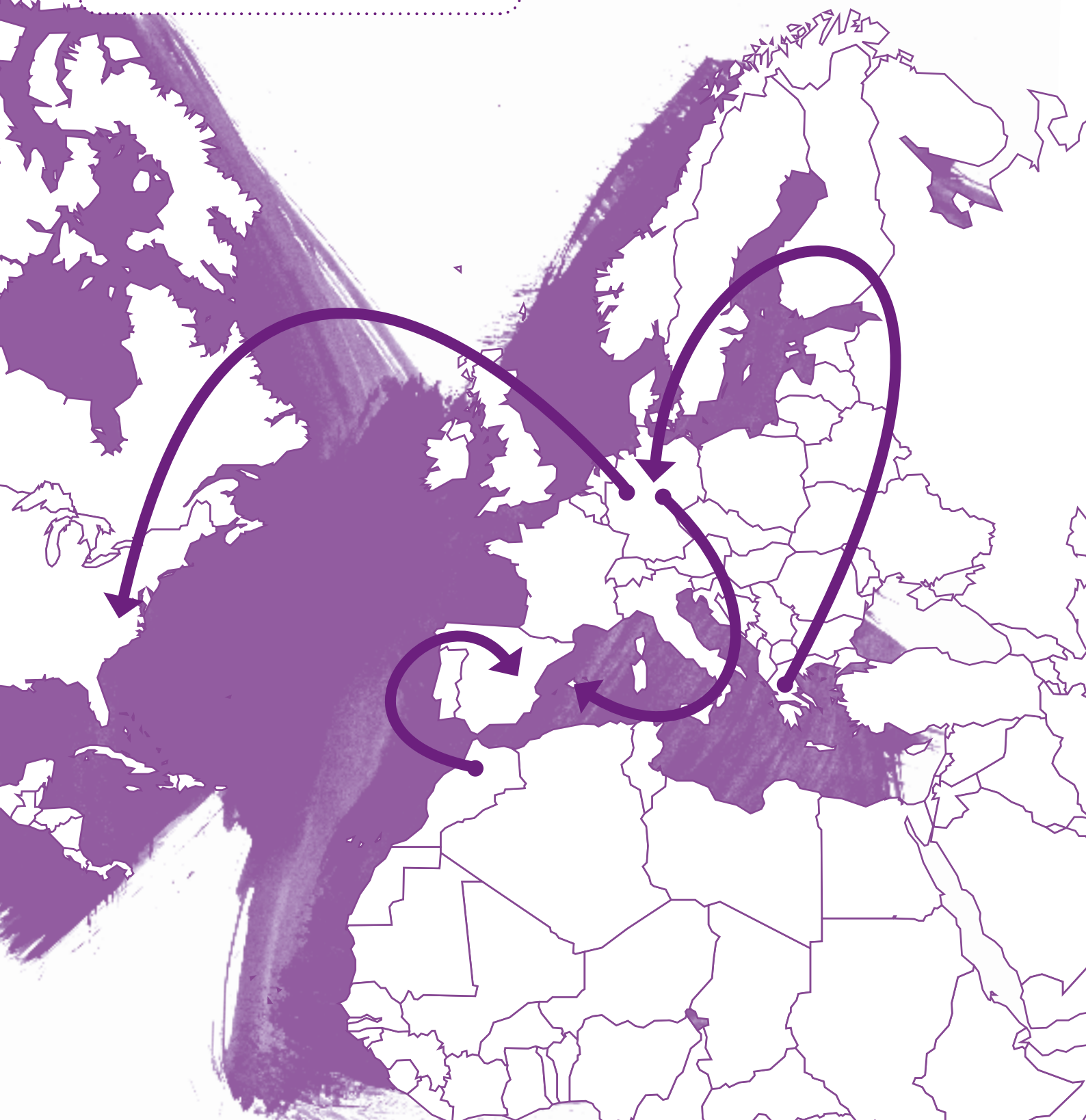


## → Aufgabe 1:

Sieh dir die verschiedenen Routen an, auf denen Menschen aus- bzw. eingewandert sind. Startpunkt und Ziel verraten dir einiges: Überlege Gründe, warum jemand diesen Weg gemacht hat. Fällt dir auch ein, wann das gewesen sein könnte?

## → Aufgabe 2:

Such dir eine Route aus und beschreibe in einem persönlichen Reisebericht (etwa 250 Wörter) Gründe, Gefühle und mögliche Erlebnisse eines Reisenden.





# Welche Bräuche brauchst du?

## → Aufgabe 1:

Es gibt viele Bräuche. Manche sind sehr alt, aber lebendig, andere werden kaum mehr begangen, wieder andere sind neu und erst seit kurzer Zeit bei uns verbreitet. Schau dir die Daten an und schreibe dazu, welche Feiertage gemeint sind. Welche Bräuche verbindest du mit diesen Tagen?

31.10.

24.12.

15.

14.2.

31.12.

31.4.

## → Aufgabe 2:

Woher stammen die Bräuche? Viele unserer Bräuche haben ihren Ursprung in der christlichen Religion. Recherchiert in Gruppen die Hintergründe eines der angegebenen Bräuche. Was verraten uns Bräuche über eine Gesellschaft?

## → Aufgabe 3:

Überlegt in der Klasse, wie es kommt, dass neue Bräuche bei uns Fuß fassen. Woher kommen sie? Lassen sich Muster erkennen?



# Ihre Meinung ist gefragt!

## Feedback-Formular

Helfen Sie uns, den Internationalen Jugendwettbewerb jugend creativ im nächsten Jahr noch erfolgreicher zu gestalten! Unter allen Einsendern, die bis zum 28.2.2011 antworten, verlosen wir 50 Wandkalender mit den Siegerbildern aus der letzten Runde!

Schicken Sie uns Ihre Meinung per Post oder Fax an:

jugend creativ  
c/o capito – Agentur für  
Bildungskommunikation  
Boxhagener Straße 76–78  
10245 Berlin

Fax: (030) 27573-100

Oder füllen Sie den Fragebogen im Internet aus:

[www.jugendcreativ.de/umfrage](http://www.jugendcreativ.de/umfrage)

Ihre Daten werden selbstverständlich vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

### Zu Ihrer Person

Name

Anschrift der Schule

E-Mail (Angabe freiwillig)

Sind Sie Lehrer?

☐

ja

☐

nein, sondern:

Welche Fächer unterrichten Sie?

An welcher Schule?

☐ Grundschule

☐ Gesamtschule

☐ Hauptschule

☐ Realschule

☐ Gymnasium

☐ andere

Mit welcher Klassenstufe nehmen Sie am Wettbewerb teil?

Wie haben Sie vom Wettbewerb erfahren?

☐ Kollegen

☐ Bank

☐ Presse

☐ andere

**Das Pädagogenmagazin (Ankreuzmöglichkeiten von 1=super bis 5=nicht so toll)**Finden Sie das Pädagogenmagazin hilfreich? ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Wie haben Sie das Pädagogenmagazin gelesen?

☐ von vorne bis hinten ☐ überfliegen☐ gezielte Artikel ☐ kurz reingeschaut

Wie gefallen Ihnen die Inhalte des Pädagogenmagazins?

... die Unterrichtsanregungen: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5... die Informationen zum Wettbewerb: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5Wie gefällt Ihnen das Design des Pädagogenmagazins? ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5Wie finden Sie den Umfang? ☐ genau richtig ☐ zu kurz ☐ zu ausführlichWerden Sie die Arbeitsblätter einsetzen? ☐ ja ☐ nein

Anmerkungen zum Pädagogenmagazin (Vorschläge, Ergänzungen, Kritik): \_\_\_\_\_

**Die Internetseite**Nutzen Sie die Internetseite [www.jugendcreativ.de](http://www.jugendcreativ.de)? ☐ ja ☐ nein

Wenn ja, wie oft pro Monat? \_\_\_\_\_

Welche Informationen schauen Sie sich an? \_\_\_\_\_

Welche Inhalte fehlen Ihnen noch? \_\_\_\_\_

**Der Wettbewerb (Ankreuzmöglichkeiten von 1=super bis 5=nicht so toll)**

Wie beurteilen Sie den Wettbewerb hinsichtlich:

Einsatz im Unterricht ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5Interesse Ihrer Schüler ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5pädagogischer Untermauerung ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5Aktualität des Mottos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Wie können wir den Wettbewerb noch interessanter gestalten? \_\_\_\_\_

Welche Themen wünschen Sie sich als Schwerpunktthemen? \_\_\_\_\_

Weitere Anmerkungen: \_\_\_\_\_

☐ Ich möchte jugend creativ als Pädagogischer Berater unterstützen. Bitte kontaktieren Sie mich!**Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!**



## **Impressum**

### **Herausgeber:**

Bundesverband der Deutschen Volksbanken und  
Raiffeisenbanken (BVR),  
Abteilung Geschäftspolitik/Kommunikation, Berlin  
Objektbetreuung/Projektkoordination:  
Andrea Laube, Cornelia Schulz  
www.bvr.de  
www.jugendcreativ.de

### **Redaktion und Gestaltung:**

capito – Agentur für Bildungskommunikation GmbH, Berlin  
www.capito.de

### **Pädagogische Beratung:**

capito – Pädagogischer Beirat, insbesondere  
Günther Wollmer, Andrea Pahl  
und Judith Krollmann-Nöth

### **In Zusammenarbeit mit:**

Prof. Dr. Klaus-Ove Kahrmann, Universität Bielefeld  
Bundesverband Jugend und Film e. V.

### **Verlag:**

Deutscher Genossenschafts-Verlag eG, Wiesbaden

### **Bildnachweis:**

BVR

capito

Seite 9, Happy Rizzi Haus: picture-alliance/dpa, Fotograf: Elmar Hartmann © dpa

Seite 9, Schnecke aus braunen Blättern im Baum: picture-alliance/dpa,

Fotograf: dpa-Film Pfiffli, © dpa – Fotoreport

Seite 9, Familienbildnis: © Succession H. Matisse / VG Bild-Kunst, Bonn 2010

Seite 9, Das kranke Mädchen: © The Munch Museum / The Munch Ellingsen Group /  
VG Bild-Kunst, Bonn 2010

### **Hinweise:**

Wir erklären mit Blick auf die genannten  
Internet-Links, dass wir keinerlei Einfluss auf die Gestaltung  
und die Inhalte der Seiten haben und uns ihre  
Inhalte nicht zu Eigen machen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei  
Nennung mehrerer Personen (z. B. Schüler, Lehrer)  
durchgehend die männliche Form benutzt.  
In diesen Fällen sind natürlich auch immer  
Mädchen und Frauen gemeint.

Das Manuskript ist mit äußerster Sorgfalt bearbeitet worden. Eine Gewähr auf die  
Richtigkeit kann jedoch nicht übernommen werden.

