

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/ 2010
Eine Kooperation zwischen dem Übersee-Museum Bremen und dem Gerhard-Marcks-Haus.

Macht tierisch Spaß: Tierstudien u. Holzschnitte

Das Übersee-Museum Bremen verfügt über eine große Anzahl an Tierpräparaten in seinem Sammlungsbestand. Sie sind zu sehen in den Dauerausstellungen und dem gläsernen Magazin Übermaxx.

Im Ausstellungsbereich findet der Besucher sowohl die überseeischen Tierarten als auch die heimische Tierwelt vor.

Die Tierpräparate werden nicht nur isoliert präsentiert, sondern häufig in der für sie spezifischen Landschaft. Es sind dreidimensional gebaute Schaukästen (Dioramen), die eine räumliche Wirkung erzeugen, in der das jeweilige Tier integriert ist.

Der bekannte deutsche Bildhauer Gerhard Marcks reiste von Mai bis November 1955 auf Einladung der südafrikanischen Kunstvereinigung nach Südwest- und Südafrika. Als Reflex auf die Eindrücke der dortigen Kultur und Landschaft entstanden seine berühmtesten Holzschnitte, die sich auf die afrikanische Tierwelt beziehen (Löwe/Zebbras/ Laufende Strauße und andere mehr).

Gerhard Marcks Anliegen bestand darin, die Tiergestalt lebendig in der Landschaft räumlich zu erfassen und diese Präsenz und Energie des Tieres zu veranschaulichen. Dabei ließ er alles störende Beiwerk der landschaftlichen Vielfalt weg.

Die Technik des Holzschnitts erlaubte ihm sein Thema schneller in ein „Bild“ zu transportieren, als es in der Ton-Bronze- bzw. Steinbearbeitung möglich gewesen wäre. Die Graphik lässt sich vervielfältigen. Somit konnte er in Zeiten von Materialknappheit seine graphische Kunst an Freunde und Förderer weitergeben und verkaufen.

Es ist vorgesehen, die Tierstudien im Übersee-Museum durchzuführen und die praktische Umsetzung der dort entstandenen Skizzen in die Holzschnitttechnik unter künstlerischer Anleitung im Gerhard-Marcks-Haus durchzuführen. Dort werden wir ausgewählte Originalblätter von Gerhard Marcks' Afrikareise bestaunen dürfen.

Ab 5. Klasse, Kunst

Kursleiter: H. Johann Behrends, Bildhauer

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/2010

Märchen der Welt

Die kleine Weltreise der Märchen beginnt natürlich in Bremen. Mit den *Bremer Stadtmusikanten* reisen wir in den Himalaja nach Tibet. Auch dort wird eine Geschichte von vier befreundeten Tieren erzählt. Hier sind es Goldfasan, Hase, Affe und Elefant, die etwas mit den Stadtmusikanten aus Bremen gemein haben.

Eines der nächsten Ziele ist Indonesien. Dort begegnet uns *Prinz Schmutzfink*. Er muss durch einen abenteuerlichen Dschungel reisen und Aufgaben lösen, bis er endlich die versprochene Prinzessin heiraten kann.

Von Indonesien geht die Reise nach China. In dem Märchen *Die Blumenelfen* erfahren wir, wer ihnen in der Not zur Seite steht, und was sie und ihr Erscheinen mit dem chinesischen Neujahrsfest verbindet.

In dem indischen Märchen *Die Geburt einer Welt* spielen ein Riese aus Kaschmir und ein Riese aus Bengalen eine wichtige Rolle. Da erscheint zum Beispiel der Elefant so klein wie eine Maus.

In einem Südsee-Märchen können wir erfahren, *Wie die Fidschi-Leute den Bootsbau erlernten*.

Nach dem Aufenthalt im Pazifik erreichen wir den Kontinent Afrika. In zwei afrikanischen Märchen gehen wir der Frage nach, warum der Leopard schwarze Flecken hat, und wie die ersten Tiere Schwänze, Hörner und Felle von König Löwe erhalten haben.

Über den Atlantik geht die Reise nach Nordamerika. In einem Märchen der Prärie-Indianer können wir von einem alten Mann hören, der die Sonne besucht. Aber warum trägt die Sonne Leggings?

Jedes Märchen wird mit den entsprechenden Ausstellungen im Übersee-Museum verknüpft und unter den Aspekten Alltag, Lebensweise, mythologische und religiöse Vorstellungswelt der Menschen thematisiert.

Im praktischen Teil werden wir die Märchen illustrieren, so dass alle Schüler zum Schluss ihr eigenes „Märchenbuch“ mitnehmen können. Im Rollenspiel kommen wir den Akteuren näher und können uns so in sie hinein versetzen. Wir üben spielerisch vorzulesen, zu erzählen und eigene Märchen zu entwickeln.

Grundschule

Fächer Deutsch, Sachkunde, Kunst

Konzept für 12 und 15 Stunden möglich

Kursleitung: Anne Essel, Ethnologin, freie Mitarbeiterin am Übersee-Museum

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/ 2010

Projekt „Eat Art auf Übersee“

Ein berühmtes Diktum des Künstlers John Cage lautet: „Kunst kann ebenso gut ein Musikstück sein, eine Reise nach Japan oder der Gang zum nächsten Krämerladen.“

In Anlehnung an die Arbeiten der berühmten Eat-Art-Künstler wie Cage, Spoerri oder Roth können die SchülerInnen im Projekt Kunst schaffen unter Einbezug ihrer eigenen Alltagswirklichkeit.

Das Projekt im Übersee-Museum unterteilt sich im Wesentlichen in drei Arbeitsetappen: Bekanntes und beliebtes Essen, Lebensmittel in fremden Kulturen und die Inszenierung einer Kombination aus eigener und befremdlicher Esskultur.

Die SchülerInnen lernen zum einen ihr eigenes Essverhalten kennen, hinterfragen aber auch die konsumierende Gesellschaft im Lebensmittelalltag. Weiterhin lernen sie, dass Essen und die rituelle Verwendung von Speisen nicht nur weltweit, sondern auch seit archaischen Zeiten Tradition hat. Lebensmittel als Grabbeigabe, Lebensmittelrituale in allen Weltreligionen oder damit verbundene Essverbote sollen erkundet werden und uns unsere eigenen Gewohnheiten bewusst machen.

Sind Lebensmittelkulte in Asien noch sehr lebendig, so ist dies in Europa kaum noch der Fall. Exemplarisch mögen Sätze sein, die mittlerweile vor manchen Standesämtern zu lesen sind: „Was wäre eine Handvoll Reis für einen Hungernden! Wir freuen uns über jede Trauung, die auf das Reisstreuen verzichtet.“¹ Die SchülerInnen werden in diesem Projekt eigene und fremde Essrituale und ihre Bedeutung kennen lernen und hinterfragen.

1. Phase (2x 1,5 Stunden): Die SchülerInnen beschäftigen sich vorab mit ihrem eigenen Ess- und Konsumverhalten und den gängigen Werbestrategien der Genussmittelbranche unter Einbezug der verschiedenen Ausstellungsbereiche im Übersee-Museum.

2. Phase (2x 1,5 Stunden): Die SchülerInnen experimentieren mit dem Gebrauchs- und Verzehrcharakter von Lebensmitteln. Sie lernen Tischsitte und Ritual kunstpraktisch zu inszenieren.

Außerdem setzen sich damit auseinander, dass das Speisen mit rituellen Handlungen verknüpft sein kann und beschäftigen sich mit verschiedenen Zeremonien, die im Museum vermittelt werden.

3. Phase (4x 1,5 Stunden) eventuell auch in der Schule: Verknüpfung von fremden und eigenen Essverhalten und -ritualen in einer künstlerischen Umsetzung

SchülerInnen der Sek I und Sek II

Fächer: Kunst, Religion, Werte und Normen

Kursleitung: Nadine Jubin, M.A. Germanistik, Kultur- und Kunstwissenschaft, freie Mitarbeiterin am Übersee-Museum

¹ Gelesen am Standesamt in Freiburg am Breisgau

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/ 2010

Schuhtick. Von kalten Füßen und heißen Sohlen. 18. September 2009 bis 28. März 2010 im Überseemuseum Bremen

Märchenwerkstatt Kunstobjekt Schuh.

Mit den ersten Schuhen beginnt für uns das Leben, die Zukunft, in der wir unseren Charakter ausbilden. Wer wir sind, machen wir unter anderem durch unser Schuhwerk deutlich. Seit es Schuhe gibt, sind sie identitätsstiftend: Nicht selten machen wir uns ein Bild von unserem Gegenüber, wenn wir ihm auf die Füße schauen. Auch in unserer Sprache manifestiert sich der Schuh als etwas, das über den bloßen Schutz der Füße oder einem schmückenden Gegenstand hinausgeht: Wir emanzipieren uns über das getragene Schuhwerk, stehen auf eigenen Füßen. Nicht selten bezeichnet man junge Menschen in ihrem erwachsen werden als jene, die einen Schuh machen.

Diese symbolische Kraft eines gewöhnlichen Kleidungsstücks wird auch in vielen Märchen, Mythen und Sagen aus aller Welt deutlich: Vor allem die Grimmsche Märchensammlung oder Geschichte wie „Die roten Schuhe“ von Hans Christian Andersen, aber zum Beispiel auch albanische, türkische etc. Märchen nutzen den Schuh als Spiegel der Seele, als das Charakteristikum des Helden. Immer unterscheiden sich die Menschen in den Märchen durch das, was sie an den Füßen tragen. In Erinnerung bleiben uns die Schuhe Aschenputtels, die über ihr märchenhaftes Schicksal entscheiden. Ludwig Tieks gestieflter Kater gibt unerschrocken und emanzipiert ein Paar Stiefel in Auftrag: „... ich muss dadurch Ansehen bekommen, ein imponierendes Wesen, kurz, eine gewisse Männlichkeit, die man in Schuhen zeitlebens nicht hat.“ Manche Schuhe ergreifen regelrecht Macht über den Menschen. So tanzt Andersens Marie fast willenlos auf ihren roten Schuhen und vergisst ihren Psalm zu singen und das „Vater unser“ zu beten.

Neben der inhaltlichen Beschäftigung mit der Ausstellung soll vor allem handlungs- und produktionsorientiert mit literarischen Zeugnissen umgegangen werden.

Die SchülerInnen werden viele Märchen, in denen der Schuh eine sinnstiftende Rolle spielt, kennen lernen. In der Schuhtick.-Ausstellung erfahren die TeilnehmerInnen vieles über den Schuh als ein Sinnbild von Status und Macht. Außerdem gibt die Ausstellung Auskunft darüber, dass die Schuhe als Symbol unserer ersten Schritte, unserer Menschwerdung in vielen Kulturen Talisman und Glücksbringer sind.

Unter chronologischem, funktionalem Blickwinkel und dem Einbezug der Märchenwelt präsentiert sich für die SchülerInnen ein alltägliches Objekt auf immer neue Art und Weise. Die SchülerInnen sollen vor allem auch ihren eigenen Schuh als Spiegelbild und Maskerade auf neue und kunstpraktische Weise betrachten. Ausgehend von ihren getragenen Schuhen und in Verknüpfung mit Ihrem Wissen über den Schuh als Symbol in vielen Märchen soll in einer praktischen Phase die Kombination aus dem Schuh als eigenes Statussymbol und symbolträchtiger Gegenstand in Geschichten gelingen.

Ablauf Märchen -Schuhtick

1. Phase(2 x 1,5 Stunden): Betrachtung der Ausstellung und des eigenen Schuhs

Führung durch die Ausstellung

Übung: Der Schuh im Raum. Ausgehend von getragenen Schuhen sollen in einer praktischen Phase fiktive Figuren erfunden und deren Spuren in einer gestalterischen Arbeit gesichert werden. Die SchülerInnen lernen, sich in einen Charakter hineinzufühlen. Sie erfahren außerdem, dass der Schuh als Spiegelbild der Menschen fungiert.

2. Phase(3 x 1,5 Stunden): Schuhe im Märchen

Die Schuhe und ihre Charaktere in Märchen sollen kunstpraktisch erforscht werden.

Wer will ich sein mit meinem Schuh? Die SchülerInnen sollen sich mit ihrem eigenen Schuh als Statussymbol auseinandersetzen.

3. Phase(3x 1,5 Stunden): Schuhkonstrukt

Die SchülerInnen gestalten die Märchenwelt aus ihrem Blickwinkel und Verständnis in einem GROßEN Schuh.

SchülerInnen der Sek I und Sek II

Fächer: Kunst, Deutsch, Werken

Kursleitung: Nadine Jubin, M.A. Germanistik, Kultur- und Kunstwissenschaft, freie Mitarbeiterin am Übersee-Museum

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/10

Projekt : „Die Inka Kultur in Geschichte und Gegenwart“

Südamerika ist die Geburtsstätte von bedeutenden Kulturen wie die Inka und Aymara. In diesem Projekt geht es um die Darstellung der Vielfalt der Länder, Regionen und Völker Südamerikas in Geschichte und Gegenwart. Wir werden, altersgemäß für die Schüler der 3. – 6.Klasse, das Inkareich vor und nach der spanischen Kolonialisierung in jeweils 10 Projekteinheiten kennen lernen: seine Völker, Geschichte, Wissen, Glauben, Kunst, Sprachen, Sitten und Traditionen von der präkolumbianischen Zeit bis heute.

Das Inkareich umfasste Teile der Territorien sechs moderner Staaten. Vom Süden Kolumbiens über Ecuador, Peru, Bolivien und Argentinien bis nach Zentral-Chile erstreckte es sich über 4000 Kilometer Länge und 500 Kilometer Breite.

Der Schwerpunkt wird auf Peru gesetzt, das Herz des Tawantinsuyu (Land der vier Richtungen), wo sich die indianischen Kulturen der Inka und Aymara (Andenregion) und die Moche und Chimu (Küste) entfaltet hatten.

Bei der ersten Projekteinheit werden die geographische Lage der indianischen Völker Inka, Aymara und Moche/Chimu erkundet und ihre Lebensräume in Südamerika auf der Weltkarte lokalisiert.

Bei jeder Projekteinheit werden wir anhand der Ausstellungsobjekte der Dauerausstellungen und des Übermaxx-Schaumagazins, aber auch anhand Bilder, Karten, echter indianischen Objekte und Spiele Themen behandeln wie: Mythen und Legenden, Glauben und Religion, Wissen, Kulturpflanzen, Sprachen, politische Organisation, Nachrichtübermittlung, spanische Kolonialisierung, Goldschätze, Tierwelt und Pflanzenwelt je nach Region, Handwerk, Bewegung und Sport, Bräuche und Tanz.

Jede Projekteinheit hat einen praktischen Teil, der vor allen zum Verständnis und zur authentischen Wahrnehmung der behandelnden Kulturen beiträgt.

Fächer: Sachkunde, Kunst, WUK

Zielgruppe: 3.- 6.Klasse

Kursleitung: Silvia Körte-Trillo, Sprachwissenschaftlerin, Museumspädagogin

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/10
Projekt: „Viaje por Amerindia“

Sudamérica es el hogar de culturas importantes como la Inca y la Aymara. En este proyecto presentamos la diversidad de los países, sus regiones y sus culturas tanto en el pasado como en el presente que nos invitan a practicar español en un contexto real.

En 10 unidades de proyecto conoceremos por un lado el Imperio de los Incas antes y después de la colonización española con las diferentes culturas que lo integraron como la Inca y Aymara (Andes) y Moche/Chimú (Costa). Por otro lado, conoceremos también la Cultura de los Canela (Amazonas, Brasil) hoy en día.

En nuestra primera unidad de proyecto ubicaremos en un mapa mundial los ahora países que integraron el Imperio Incaico (Ecuador, Colombia, Perú, Bolivia, Argentina y Chile) y las regiones de las diferentes culturas indígenas que allí se desarrollaron. Además localizaremos el habitat de los Canela en Amazonas, Brasil.

En cada unidad de proyecto visitaremos las exposiciones del Museo Übersee y las del Übermaxx - Schaumagazin, además contaremos con objetos indígenas autóctonos, libros, revistas, fotos, juegos, etc. para tratar diversos temas como mitos y leyendas, creencias y religión, cosmovisión, ciencias, lenguas, arte, organización social y política, cultivos, colonización española, “El Dorado”, ecosistemas con animales y plantas de las regiones, tradiciones, cuentos, baile y música.

Este proyecto es apto para alumnos de español en los niveles tanto básico como intermedio y avanzado, pues podrá desarrollarse en ambas lenguas tanto alemán y español de acuerdo al nivel de los alumnos.

Cada unidad tiene una parte práctica creativa donde los alumnos podrán utilizar su arte y fantasía con el fin de entender mejor y captar de manera auténtica la cultura tratada.

Fächer: Spanisch, Kunst, Geschichte, Geographie, Politik
Zielgruppe: Spanisch lernende Schüler: von Anfänger bis zu Fortgeschrittenen
Kursleitung: Silvia Körte-Trillo, Sprachwissenschaftlerin, Museumspädagogin

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/2010

Fremde Länder-Heimatländer

Kurzbeschreibung

„Heimat“ ist für die meisten Menschen mit einem Ort verbunden, für manche ist es auch Ausdruck eines Gefühl.

Die Beschäftigung mit dem Thema führt uns zu bekannten und fremden Schauplätzen im Museum und darüber zu persönlichen Vorstellungen über Heimat.

Die Frage nach der eigenen Herkunft oder was bedeutet Heimat für mich öffnet den Blick für das Andere oder Fremde und die Frage: Wie leben Menschen in anderen Ländern und welche Vorstellung von Heimat haben sie?

Das Arbeitsprinzip dieses Projektes ist es die Kinder in der Formulierung eigener Interessen zu bestärken und ihnen Möglichkeiten und Unterstützung zu bieten, diese kreativ umzusetzen.

Das Thema kann in Collagen, Bilder, Texten, Gedichten oder auch modellhaft-räumlich umgesetzt werden . Handlungsorientierte Angebote stehen dabei im Mittelpunkt.

Ab Klasse 4

Leitung: Silke Rosenthal, Kunst- und Museumspädagogin

Übersee-Museum und Bremer Schuloffensive 2009/2010

Kurzbeschreibung:

Die Entführung der Prinzessin Surtikanti

Ein Schattentheaterprojekt

Die Entführung der Prinzessin Surtikanti ist eine der vielen Geschichten, die im indonesischen Schattentheater aufgeführt werden.

Die Reise und die Suche nach der verschwundenen Prinzessin und die damit verbundenen Abenteuer bilden die Grundlage für die Entstehung und Entwicklung von Szenen und Folgen dieses Schattenspiels.

Die Herstellung von Schattenpuppen, Schattenfiguren und Szenenbildern mit Hilfe von Licht und Schatten und das angeleitete Spiel mit den Puppen und Figuren sowie die Entwicklung der musikalischen Begleitung sollen einen umfassenden Einblick in die Entstehung eines Schattentheaterstückes geben, wo jeder seinen Neigungen entsprechend mitarbeiten kann. Dabei soll auch eine Auseinandersetzung mit dem javanischen Schattentheater (WAYANG KULIT) stattfinden unter der Verwendung javanischer Schattentheater-Figuren.

3.- 6. Klasse

Fächer: Kunst, Deutsch, WUK, Sachkunde

Leitung: Silke Rosenthal

Kunst- und Museumspädagogin

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/ 2010

Eine Safari zu den Tieren der Welt

Ob Haustiere oder Nutztiere, Lieblingstiere oder „Ekel“tiere, zahme Pflanzenfresser oder gefährliche Raubtiere: Die Welt der Tiere ist groß, bunt und vielfältig.

Auf einer Museumsreise zu den Tieren unserer Welt werden die Schüler selbst zu Forschern und Entdeckern. Auf unserer Safari reisen wir zunächst in ausgewählte Kontinente und entdecken die Besonderheiten, die der jeweilige Erdteil bereit hält. In Australien begegnen uns ganz besondere Säugetiere, die Beuteltiere. In Asien lernen wir ein grünes „Hochhaus“ kennen: Im tropischen Regenwald findet das Leben auf verschiedenen Etagen statt: In kaum einem anderen Lebensraum gibt es so viele Arten auf engen Raum wie hier. In Afrika folgen wir den Spuren der ersten Tierforscher und entdecken verschiedene Tiere der Savannen in ihrem natürlichen Lebensraum. Aber auch eine kurze Reise kann uns neue Begegnungen schenken: Welche Tiere leben in unseren einheimischen Wäldern? Welche Tiere können wir allein beim Blick aus dem Fenster entdecken? Eichelhäher, Kohlmeise und Admalfalter kann anschließend jedes Kind erkennen und beim Namen nennen. Auf einer anderen Reise begeben wir uns auf Tauchfahrt in geheimnisvolle Unterwasserwelten. Wir besuchen Nemo und seine Freunde im Korallenriff, bevor wir in die Tiefsee abtauchen und dem Geheimnis von Schauergeschichten über Meeresungeheuer auf den Grund gehen. Aber nicht nur Seeleute haben Märchen erzählt: In Fabeln und bei den Brüdern Grimm & Co übernehmen Tiere immer wieder die Hauptrolle. Wie kam der Wolf zu seinem schlechten Ruf? Ist der Rabe wirklich so schlau? Welche Rolle spielen Tiere wie Wasserbüffel, Pferd oder Huhn heute in unserem Alltag? Welche Nutztiere haben wir, welche Tiere sind uns zu liebenswerten Haustieren geworden? Welche Tiere lieben wir, vor welchen Ekeln wir uns? All diese Fragen werden wir mit Hilfe von kurzen Museumsreisen und einem anschließenden Workshop in Form von Lernstationen, Gruppenarbeiten oder Kurzreferaten vertiefen und klären.

Themenvorschläge zu zehn Terminen

1. Australien: Ganz besondere Säugetiere: Beuteltiere
2. Zu Besuch im asiatischen Regenwald: Ein grünes „Hochhaus“ mit seinen vielfältigen Bewohnern.
3. Auf Forschungsreise in Afrika: Auf den Spuren der ersten Tierforscher. Tierarten entdecken und beschreiben.
4. Tiere in Europa: Was bewegt sich in unseren Wäldern? Welche Tiere können wir vor unserer eigenen Haustür/im Garten entdecken?
5. Unterwasserwelten: Abtauchen am Korallenriff, zu Besuch bei Nemo und seinen Freunden. Korallen, die größten Baumeister der Welt. Legenden und Schauermärchen: Was steckt hinter den Seemannsmärchen über Seeungeheuer.
6. Ausflug ins Schaumagazin: Eine kleine Einführung in die Systematik: Gehören Spinnen zu den Insekten? Was haben Vögel und Reptilien gemeinsam?
7. Fleischfresser und Pflanzenfresser: Was fressen Tiere? Ernähren sie sich gesund? Der Kreislauf des Lebens. Was essen wir?
8. Der Mensch und die Tiere: Haustiere und Nutztiere
9. Tiere in Fabeln und Märchen: Was verraten Märchen über Tiere? An ausgewählten kleinen Fabeln werde einige Tiere (Reinke Fuchs, Meister Isegrim) näher vorgestellt. Die Kinder sollen sich selbst ein Tier mit besonderen Eigenschaften aussuchen und eine eigene kurze Geschichte schreiben.
10. Die außergewöhnlichen Sinne der Tiere: Sehen wie ein Adler, riechen wie ein Hund, orientieren wie eine Fledermaus, über Kopf an der Decke wie eine Fliege. Was können Tiere ganz besonders gut?
11. Alternativ: Zeitreise in die Vergangenheit: Dinosaurier, Fossilien, ausgestorbene Tiere

2.- 6. Klasse

Sachkunde und Biologie

Kursleitung: Imke Rudel, Dipl. Biologin, Sachbuchautorin

Übersee-Museum Bremen und Bremer Schuloffensive 2009/10

Religionen – Worum bitten wir? Wem danken wir?

Wir entdecken in den Ausstellungen des Übersee-Museum Gegenstände aus verschiedenen Religionen und Ländern. Neben den Weltreligionen gibt es viele Beispiele für den Glauben indigener Völker.

Wir verfolgen die Frage, wie zentrale Funktionen und Rituale von Glauben in den verschiedenen Religionen gehandhabt werden. Diese Aspekte spielen auch im Leben nichtreligiöser Menschen eine Rolle.

Mit uns führen wir ein Skizzenbuch, wir nähern uns den Objekten durch das Zeichnen.

Wie wurde der Gegenstand hergestellt? Aus welchen Materialien? Welche Bedeutungen haben die Formen und Muster? Wie und wofür wurde/wird er benutzt?

Die Zeichnungen werden ergänzt durch Notizen. Die Schüler halten eigene Beobachtungen und Gedanken fest sowie recherchierte Nachforschungen zu den Gegenständen.

Themen:

Einführung in das Thema Religion ausgehend von Erfahrungen der Kinder/Jugendlichen: Was bedeutet für mich Religion? Wie und wo lebe ich sie?

Woher kommen wir? Evolution und Schöpfungsgeschichten aus Nordamerika (Indianer), Ozeanien, Hinduismus und Bibel / Koran

Kulturschöpfung: Feuer, Ackerbau, Fischfang,...

Mythen aus Mali, Nordamerika (Indianer), Ozeanien, Europa und Asien überliefern die Bedeutung der Kulturgüter für die Menschen

Gut und Böse: Was ist gut, was ist böse? Schutz vor dem Bösen
Beispiele Islam, Christentum, Nordamerika (Indianer), Ozeanien, Asien

Unheilsame Eigenschaften, Gebote und Verbote sowie Sprichwörter ("Guter Mensch") im Buddhismus, Bibel, Islam, Menschenrechte, Nordamerika (Indianer)

Ausübung des Glaubens im Alltag: Danken und Bitten – Gebete und Opfer im Islam, Christentum, Nordamerika (Indianer), Hinduismus, Buddhismus

Musik und Gesang: Musikinstrumente aus Ozeanien, Mali, Europa, Nordamerika (Indianer), Asien und ihre Verwendung/Bedeutung

Zu jedem thematischen Bereich gibt es auch etwas zum Anfassen und ausprobieren oder Basteln, Musik, Stille/Meditation und anderes.

Fächer: Philosophie, Biblische Geschichte, Ethik

Zielgruppe: ab 3. - 11. Klasse

Kursleitung: Dorothee Wunder, Ethnologin, Vergleichende Religionswissenschaftlerin und Dipl. Grafik-Designerin

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

bei Fragen zu den einzelnen Projekten und zur Durchführung im Übersee-Museum nehmen Sie gern zu mir Kontakt auf:

Kontakt:

Anka Bolduan

Bildung und Vermittlung

Übersee-Museum Bremen

Bahnhofsplatz 13

D-28195 Bremen

Tel.: 0049-421-160 38 172, Fax: 0049-421-160 38 371

E-Mail: a.bolduan@uebersee-museum.de

Internet: www.uebersee-museum.de