

**Projektskizze**  
**„RollenSpiele – Geschichte(n) und Identität(en) auf der Spur**

**Initiative:**  
**schule@museum – Bildungspartnerschaften gestalten 2009 - 2011**



**Pestalozzischule Soltau**  
**Förderzentrum der Region**

**Arbeitsschritte**

**1. Gruppenbildung**

Den Anfang bildet eine kurze Vorstellung des Projekts sowie des zeitlichen Ablaufs. Um eine solide Arbeitsgrundlage zu haben, ist ein Vertrauensverhältnis zwischen allen Beteiligten (Schüler, Lehrer und Museumsmitarbeiter) notwendig. Aus diesem Grund wird dem eigentlichen Arbeitsprozess eine Phase vorgeschaltet, die sich dem gegenseitigen Kennenlernen und der Festigung der Gruppe widmet. Gemeinsam werden die Regeln über den Umgang miteinander in der Gruppe, darüber wie zusammengearbeitet und gespielt werden soll, erarbeitet.

Diese Phase wird in der vertrauten Umgebung der Schule stattfinden

**2. Neue Räume erobern**

Wenn die Vertrauensbasis hergestellt ist, wird es Zeit die gewohnte Umgebung zu verlassen und einen neuen Raum zu entdecken: das Museum. Eventuell vorhandene Berührungspunkte mit dem Thema Museum sollen abgebaut und das Museum als positiver Ort erfahren werden.

In kleinen Gruppen erspielen sich die Schüler anhand einer eigens dafür erstellen Museumsrallye eine neue Welt und erfahren diese mit allen Sinnen. Im Anschluss verleihen sie ihren Gefühlen, Erlebnissen und Eindrücken in Bildern oder Collagen künstlerischen Ausdruck und tauschen sich darüber aus.

**3. (Selbster)Forschung**

In einem nächsten Schritt widmet sich die Gruppe ihrer eigenen Spielbiographie und geht den Fragen nach, mit was die Schüler als Kinder gespielt haben und ob und mit was sie heute noch spielen. Dazu befragen sich jeweils zwei Schüler gegenseitig. Weiterführend sollen sie herausfinden, mit welchem Spielzeug und mit welchen Spielen sich ihre Eltern- und Großelterngeneration beschäftigt haben. Dies wird in Form von selbst erarbeiteten Interviews sowie einem gemeinsamen Spielenachmittag geschehen. Da sich der Schulleitung zu Folge die Elternarbeit teilweise schwierig gestaltet, ist in diesem Zusammenhang vorgesehen, eine Gruppe von ehrenamtlichen Senioren einzubeziehen, die an der Schule jede Woche ein Schülerfrühstück ausrichtet.

**4. Geschichte**

Im Anschluss werden wir uns der geschichtlichen Dimension des Themas nähern und herausfinden, wie Leben, Lernen, Arbeit und Spiel von Kindern in früheren Zeiten ausgesehen haben. Zeitlich wird sich dies im Rahmen des 19. Jahrhunderts bewegen. Besondere Schwerpunkte dabei werden die Geschlechts- und Klassenspezifika sowie die Produktionsbedingungen von Spielzeug sein. Anschaulich gemacht wird dies an den historischen Exponaten im Museum. Luxuriöse und schlichte Puppenhäuser illustrieren die damalige Wohnsituation, eine alte Schulbank mit Tafel und Griffel lässt das Schulleben jener Zeit wieder auferstehen und am Beispiel von Holztieren aus erzgebirgischer Heimarbeit wird das Thema Kinderarbeit erlebbar. Parallel dazu werden diese Themen auch an verschiedenen Stellen im Unterricht aufgegriffen.

## **5. Reflexion**

An dieser Stelle soll es um eine bewusste Auseinandersetzung mit den positiven sozialen Aspekten des Spiels, wie etwa Teamarbeit, Fairplay, Toleranz oder Regeln festzulegen und sich daran zu halten gehen. Die Schüler haben eigene Erfahrungen in diesen Bereichen gesammelt, gemeinsam Spaß gehabt, sich ausprobiert und gelernt zu gewinnen und zu verlieren. Sie haben verschiedene Fähigkeiten geschult, sich Ziele gesetzt und diese erreicht. Dieser Erfahrungsschatz soll ihnen bewusst gemacht und sie in die Lage versetzt werden, ihn profitabel auf andere Bereiche ihres Lebens anzuwenden. Gerade am Thema Spiel, das für die Schüler mit Freizeit und Spaß besetzt ist, lässt sich die Wichtigkeit von Regeln gut veranschaulichen: Denn auch Spiel - wie alles menschliche Zusammenleben - funktioniert nur, wenn alle sich an die vereinbarten Spielregeln halten.

## **6. Praxis**

Die praktische, kreative Umsetzung der im bisherigen Verlauf generierten Erkenntnisse ist ein zentraler Bestandteil dieses Projekts. Dennoch lassen sich zu den greifbaren Ergebnissen zum jetzigen Zeitpunkt noch keine genauen Aussagen treffen, da wir den kreativen Raum der Schüler nicht einschränken möchten. Vom Gemälde über Spielelemente bis hin zu Printprodukten wie einer Spiel-Schulzeitung sollen alle Möglichkeiten offen stehen.

Mittels einer durch kreative Arbeitsmethoden (wie etwa mindmapping) strukturierten Ideensammlung werden Vorschläge erarbeitet, diskutiert, ein Plan für die Ausführung erstellt und letzterer schließlich gemeinsam umgesetzt.

## **7. Evaluation und Zusammenführung der Gruppen**

Bevor die beiden Gruppen sich gegenseitig ihre Ergebnisse vorstellen, führt jede eine individuelle, durch Auswertungsmethoden gestützte Evaluation der Zusammenarbeit der letzten Wochen durch. Hierbei werden keine Fragebögen, sondern interaktive Techniken, die visuelle und verbale Anteile kombinieren und den Bedürfnissen der Schüler angepasst sind, zum Einsatz kommen.

## **8. Präsentation**

Die Endergebnisse werden im Rahmen einer Veranstaltung der Schulgemeinschaft sowie einer breiteren Öffentlichkeit vorgestellt. Darüber hinaus gibt eine Ausstellung in Museum und Schule den Schülern die Möglichkeit ihre Ideen und Sichtweisen anderen zu präsentieren. Eine regelmäßige Berichterstattung in der lokalen Presse, die sich bislang immer äußerst kooperativ gezeigt hat, wird angestrebt.

Der Prozessverlauf wird dokumentiert, um die gewonnenen Erfahrungen und Einsichten für weitere Projekte zu nutzen und sie auch anderen Interessierten (z.B. weiteren Schulen) zugänglich zu machen.