

BEGLEIT-
HEFT

GRIMM
WELT
KASSEL

**Begleitheft mit den Anleitungen
für die Arbeitsmaterialien des Projekts
»Erzähl mir Deine Geschichte/n«**



»Unsere Sprache ist auch unsere Geschichte«, hat Jacob Grimm einmal gesagt, der gemeinsam mit seinem Bruder Wilhelm die berühmten »Kinder- und Hausmärchen« veröffentlicht hat. Sie gehören zu den literarischen und sprachlichen Schätzen Deutschlands und bezeugen, dass Sprache und Geschichte über erzählte Geschichten untrennbar miteinander verbunden sind. Deshalb freut es mich, dass Menschen, die als Flüchtlinge nach

Deutschland kamen und hier heimisch werden wollen, dank der Initiative der GRIMMWELT Kassel »Erzähl mir Deine Geschichte/n« mit den Menschen in Deutschland über die Märchen der Brüder Grimm in Kontakt kommen. Die Übersetzungen der Grimmschen Märchen in zwölf Sprachen, dazu Musikstücke und Collagen werden aufbereitet und für Sprach- und Integrationskurse bereitgestellt – ein schönes und vielversprechendes Projekt, das ich gerne mit Mitteln aus meinem Kulturretat unterstütze! Denn gerade weil Sammlungen von Erzählungen und Sagen wohl in allen Ländern der Welt zum kulturellen Erbe gehören, eignet sich das volkstümliche Geschichtenerzählen hervorragend dafür, geflüchteten Menschen Zugänge zu unserer Sprache und Identität zu eröffnen und im Gespräch bei allen Unterschieden auch Gemeinsames zu entdecken.

Solche Lernerfahrungen sind Voraussetzung für Verständnis und Verständigung in einer pluralistischen Gesellschaft, und ich bin überzeugt: Kunst und Kultur können dazu in besonderer Weise beitragen, indem sie Raum schaffen für gemeinsame Erfahrungen, wo unterschiedliche Herkunft ab- und ausgrenzt. Ja, Kultur öffnet Welten: Die Initiative der GRIMMWELT Kassel ist dafür ein wunderbares Beispiel, das hoffentlich auch Nachahmer findet.

Ich danke allen, die am Erfolg des Projekts Anteil haben, und wünsche den Leserinnen und Lesern, den Lehrenden und Lernenden viel Freude und Erfolg beim Zuhören und Erzählen!

A handwritten signature in black ink that reads "Monika Grütters".

Prof. Monika Grütters MdB
Staatsministerin für Kultur und Medien



Die »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm sind eines der weltweit meistgelesenen und meistverbreiteten Bücher der deutschen Kulturgeschichte. Ihre gesammelten Erzählungen, wie Aschenputtel, Hänsel und Gretel, Dornröschen, Rumpelstilzchen oder Rotkäppchen, wurden in Sprachen aller Kontinente übersetzt. Auch weil die Märchen der Brüder Grimm so anschaulich und universell sind, bieten sie sich geradezu an als ein

Instrument der Integration. Denn sie sind ein auf allen Kontinenten bekanntes Kulturgut. Märchen üben nicht nur eine große Faszination aus, sie verbinden auch Generationen und können zur Verständigung beitragen.

Gerne unterstützt die Stadt Kassel deshalb das Integrationsprojekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n« der GRIMMWELT Kassel, in dem Arbeitsmaterialien zur Integration geflüchteter Menschen produziert wurden.

Die Integration geflüchteter Menschen ist eine große Herausforderung, aber auch eine große Chance für unsere Gesellschaft. Migration und Integration prägen Kassel seit vielen Jahrhunderten. Hier leben heute Menschen aus über 150 Nationen. Integration ist deshalb gelebter Alltag. Dazu müssen Menschen aufeinander zugehen und dazu sind viele Schritte nötig. Ein wichtiger Schritt ist dabei die gegenseitige Verständigung.

Dieses Projekt kann neue Wege zum interkulturellen Dialog eröffnen, denn Märchen verbinden Menschen und Kontinente. Ich wünsche mir, dass dieses vielversprechende Projekt eine weite Verbreitung findet.

A handwritten signature in black ink, which reads "Christian Geselle". The signature is written in a cursive, flowing style.

Christian Geselle
Oberbürgermeister der Stadt Kassel



Die Grimmsche Märchenwelt ist der ideale Ausgangspunkt für interkulturelle Verständigung und Integration. Märchen sind universell. Über Märchen, Sagen und Geschichten verständigen wir uns auf kulturelle Werte und Interpretationen der eigenen Lebenswelten. Alle Kulturen überliefern ihre Geschichten, tragen die Erzählungen weiter oder verschriftlichen sie – wie es bei den Brüdern Grimm für die deutschen Märchen und Sagen

geschehen ist. Die Grimms haben der Menschheit damit einen wunderbaren kulturellen Schatz hinterlassen, der für die Stadt Kassel und die Universität Kassel auch eine Verpflichtung ist. Märchenerzählungen waren der Ausgangspunkt für ein ganz besonderes Integrationsprojekt für die Arbeit mit Geflüchteten, das ich sehr gerne mit unterstützt habe. »Erzähl mir Deine Geschichte/n« fand in der GRIMMWELT Kassel statt und Mitglieder der Universität Kassel waren tatkräftig sowohl während der Workshop-Phase als auch an der didaktischen Umsetzung der Arbeitsmaterialien beteiligt.

Im Mittelpunkt standen dabei nicht allein geschriebene Worte, sondern vielfältige künstlerische Angebote aus den Bereichen Bildende Kunst, Architektur, Gestaltung, Musik und Soziologie. Die Materialien, die so entstanden sind, finden sich nun als eine Sammlung, die weiter genutzt werden soll und – da bin ich ganz sicher – weiter genutzt werden wird. Das Projekt ist auf Nachhaltigkeit angelegt. Die didaktischen Anleitungen und kreativen, rhythmischen und narrativen Einheiten werden langfristig und weit über Kassels Grenzen hinaus ihre gewünschte Wirkung entfalten.

Ich bedanke mich bei allen Personen, die das Projekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n« zu diesem sichtbaren Erfolg geführt haben. Das Material wird noch vielen Menschen dabei helfen, miteinander in einen interkulturellen Dialog zu kommen.

A handwritten signature in blue ink that reads "Reiner Finkeldey". The signature is fluid and cursive.

Prof. Dr. Reiner Finkeldey
Präsident der Universität Kassel

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
Hinweise zum Umgang mit den Materialien	14
Übersicht über die Materialien	18
Checkliste	21
Anleitungen für die Arbeit mit den Materialien	22
Kennenlernspiele	
Hallo, مرحبا ...	22
Ich bins	23
Aufwärmspiele	
Geben und Nehmen	23
Gemeinsamkeiten entdecken	25
Gemeinsam zählen	25
»Ha!«	27
Hey! Con Cara!	28
»Tschicke, tschicke« Shake it!	29
Wirbel Start Stopp	30
Kreative Einheiten	
Fantasiewesen erfinden	31
Fantastische Architekturen	32
Klecksbildgeschichten	34
Meine Familie – Eine märchenhafte Bildgeschichte	34
Musikalische Einheiten	
Musik. Machen!	35
Steinmusik	36
Narrative Einheiten	
Märchenwimmelbild	38
Meine Frage Deine Frage	39
Tee und Heimat	39
Tischchen deck dich	40
Wenn Tiere sprechen könnten ...	41
Antworten auf einige wichtige Fragen	42
Glossar der Wirkungen der Materialien	44
Impressum	45



»Erzähl mir Deine Geschichte/n« – Ein Einblick

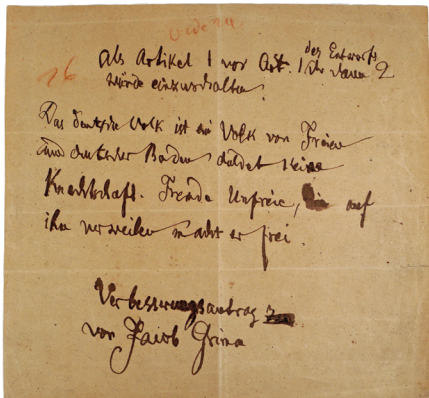
Susanne Völker

Es geht um Vertrauen. Wir sind in unseren Bestrebungen um Teilhabe und Diversität mit den besten Absichten -iv: affirmativ, integrativ, inklusiv, partizipativ und diskursiv. Eine Vielzahl an Projekten hat in den letzten Monaten gezeigt, dass es möglich ist, positiv mit einer »Flüchtlingslage« umzugehen. Gelungen ist das vor allem dort, wo Menschen konstruktiv und respektvoll miteinander gesprochen, gearbeitet und gestaltet haben. Die Ergebnisse dieser Initiativen sind Verständigung und Verständnis, Neugier und Empathie. Doch das fordert allen Beteiligten – »beiden Seiten«, wenn man so will – viel ab: Offenheit, Mut und Wohlwollen; kurz: es geht um Vertrauen. Um in einer europaweit verunsichernden Situation Angebote zu machen und Fragen zu stellen, bedarf es viel mehr Souveränität und Energie als dafür, normative oder gar normierende Antworten zu geben, die gesellschaftliche Grenzen manifestieren und (Vor)urteile und Gewohnheiten zum Maßstab machen. Dort, wo es persönliche Kontakte zu Geflüchteten gibt, werden regelmäßig substanzielle Integrations- und Inklusionsprojekte entwickelt. Dort, wo es sie nicht gibt, wachsen oft die Vorurteile. Wir leben in einem geistesgeschichtlich reichen Land mit einer freiheitlichen Grundordnung und einer starken Wirtschaft. Wir sollten in der Lage sein, Angebote zu machen, Fragen zu stellen und den Antworten zuzuhören. Diese Verantwortung, denn genau das ist es, wurde – oft übertönt von Protesten gegen Zuwanderung und Angst vor »Überfremdung« – in den letzten Jahren mehrheitlich initiativ und bürgerschaftlich wahrgenommen. Kunst und Kultur, Literatur und Musik können hierbei einen wertvollen Beitrag leisten. Sie bieten idealen Anlass, miteinander ins Gespräch zu kommen und einander besser kennenzulernen. Hierfür bedarfsgerechte Angebote zu schaffen, ist eine zentrale Aufgabe. Doch es sind oft einzelne Projekte und Personen, kleinere und mittlere Institutionen wie Schulen, Museen und Gemeindezentren, die aus einer humanistischen Grundhaltung heraus diese Energie aufbringen und Lösungen und Wege

entwickeln, Menschen miteinander in Kontakt und in den (multi-, inter- oder trans) kulturellen Austausch zu bringen. Oft geschieht dies dort, wo ohnehin Verantwortung für das Zusammenleben unterschiedlicher Menschen wahrgenommen wird: in Kindergärten und Schulen, in Kultur- und Stadtteilzentren, an Volkshochschulen, in religiösen Gemeinden und in Unternehmen – überall dort, wo sich Menschen real begegnen und soziales Zusammenleben gestaltet wird. Diese Arbeit ist fordernd, manchmal überfordernd, langwierig – und sie ist wertvoll und verdient jede Unterstützung. Sie ist es, die sicherstellt, dass Integration nicht zum Gegenteil von Identität wird und wirkliche Diversität und Teilhabe innerhalb einer Gesellschaft möglich sind.

Die Brüder Grimm

Was hat all das mit den Brüdern Grimm zu tun? Weltberühmt wurden Jacob und Wilhelm Grimm durch ihre Märchensammlung. Zudem waren sie Mitbegründer der Wissenschaftsdisziplin der Germanistik, zwei der berühmten »Göttinger Sieben«, Bibliothekare und Diplomaten. Als Mitglied der Frankfurter Paulskirchenversammlung war Jacob Grimm Mitgestalter der ersten freiheitlichen demokratischen Grundordnung auf deutschem Boden. Noch heute erscheint uns der Wortlaut von Jacob Grimms Wunsch nach Veränderung des Artikels 1 der Frankfurter Paulskirchenversammlung aktuell: »Das deutsche Volk ist ein Volk von Freien und deutscher Boden duldet keine Knechtschaft. Fremde Unfreie, die auf ihm verweilen macht er frei.« Natürlich unterliegen die Begriffe »Volk« und »frei«, ebenso wie der Nationenbegriff historischem Wandel. Ihre Entwicklung bedarf der differenzierten Betrachtung, auch bei den Sprach- und Kulturforschern Grimm, die sich im 19. Jahrhundert mit anderen zeithistorischen Kontexten auseinandergesetzt haben, als wir es heute tun. Für das Projekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n« aber war Jacob Grimms Ansinnen ein wichtiger Impuls.



Verbesserungsantrag von Jacob Grimm
[zu Artikel 1 der Frankfurter
Paulskirchenverfassung von 1848]

Eine Welt voller Märchen und Geschichten

Doch nichts anderes im nachweislich vielfältigen Schaffen der Brüder Grimm hat solche Begeisterung, Verbreitung und künstlerische, literarische und mediale Resonanz erfahren wie ihre Märchensammlung – und das international. Die persönlichen Arbeitsexemplare der »Kinder- und Hausmärchen« von Jacob und Wilhelm Grimm, die sogenannten »Handexemplare« mit handschriftlichen Notizen und Korrekturen der Brüder, sind heute in der GRIMM-WELT Kassel zu sehen. Sie gehören zum UNESCO-Weltdokumentenerbe und gelten damit als weltweit anerkanntes kulturelles Gedächtnis (»Memory of the World«). Dass die Grimmschen Märchen in Kassel und Umgebung zusammengetragen wurden, verleiht der Stadt in der Auseinandersetzung mit ihnen eine besondere Bedeutung. Jacob und Wilhelm Grimm waren von hier aus unermüdlich auf der Suche nach neuen Erzählungen, Sagen und Mythen, die sie im Falle der Märchen zunächst noch als »ächt hessisch« veröffentlichten. Doch schon zu ihren Lebzeiten ließen sich europaweite Wurzeln von Hänsel und Gretel, Schneewittchen, Rotkäppchen und vielen mehr nachvollziehen. Manche Geschichten haben vergleichbare Narrative auf der ganzen Welt. Das Erzählen von Geschichten ist eine internationale Kulturtechnik und soziales Moment. Erzählungen des arabischen Raums, beispielsweise aus »1001 Nacht«, jüdische, japanische, philippinische, indische und russische Märchen, um nur eine kleine Auswahl zu nennen, handeln von Gut und Böse, Liebe und Hoffnung, Zauberei und Erlösung. Kaum jemand hat sich nicht schon einmal auf die eine oder andere Weise als eine Entsprechung zu Prinz oder Aschenputtel, Prinzessin oder Frosch gefühlt, als Rotkäppchen oder Rapunzel, Sindbad oder Hans im Glück. Auch die gruselige Vorstellung von bösen Hexen und Wölfen, übermächtigen Riesen oder heimtückischen Räubern ist oft eine gemeinsame Erfahrung und Kindheitserinnerung. Aber das Beste an einer kulturellen Identität, die von Erzählungen und Geschichten mitgeprägt ist, kommt auch in den meisten Märchen selbst zum Schluss: das gute Ende. Wünsche und Hoffnungen werden magisch erfüllt, scheinbar ausweglose Situationen durch Wunder aufgelöst. Diese Hoffnung auf einen guten Ausgang einer schwierigen Situation – welche auch immer das für den Einzelnen sein mag – verbindet Menschen aller Kulturen und Kontinente, und einander diesen Geschichten zuzuhören, begründet nichts Geringeres als Empathie.

Vom »Ich« zum »Wir«

Das Projekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n« der GRIMM-WELT Kassel hat sich den kreativen Austausch und die empathische Verständigung zum Ziel gesetzt. Das Projekt steht im Kontext der kulturellen Bildung und richtet sich an Menschen aller Altersgruppen, Kulturkreise und Herkunftsländer. Ziel ist der Austausch auf der leicht zugänglichen, fantasievollen, per se

zunächst nicht weltanschaulich oder religiös geprägten Ebene der Märchen, Erzählungen und Geschichten. In einem Modellprojekt wurden dafür Arbeitsmaterialien erarbeitet, die dazu einladen, über Sprach- und kulturelle Barrieren hinweg über den gemeinsamen Erinnerungsschatz der Märchen und Geschichten in einen Dialog zu kommen. Der Schwerpunkt des Projekts lag auf der Entwicklung qualifizierter und breitenwirksam einsetzbarer Materialien für Projekte, die sich der Herausforderung der Integration, Inklusion und Teilhabe stellen. Häufig findet diese Arbeit ehrenamtlich oder zusätzlich zu den Aufgaben und Herausforderungen des Alltags statt, sodass diese Arbeitsmaterialien professionelle und flexibel einsetzbare, hilfreiche Handreichungen und Unterstützung sein sollen. Ziel der Materialien ist es, ohne Leistungsfokussierung und auch mit geringen Deutschkenntnissen einen Austausch auf Augenhöhe ohne viele Voraussetzungen zu ermöglichen. Aus dem durch Ausgrenzung oder Vorurteil verunsicherten »Ich« kann so ein kreatives »Wir« werden.

Impulse aus der BOX

Die BOX mit einem Märchenbuch in 13 Sprachen, kreativen Vorlagen, Liederheft und Musik-CD, Rhythmus-Shaker und Bastelmaterialien, Video-Anleitungen und Märchenlesungen, Klecksbildern und Mind-Maps, Trickfilmen und Collage-Bildern, Kochrezepten und Tee bietet vielfältige künstlerische, musikalische und narrative Impulse. Es können gemeinsam Lieder und Rhythmen verschiedener Kulturen erlernt werden, eine gemeinsame Wunschstadt aus individuellen Traumhäusern und -gärten errichtet oder die eigene Familie märchenhaft abgebildet werden. Einfache Redewendungen zum Erlernen und ein Bildwörterbuch tragen zur besseren Verständigung bei. Video-Tutorials sowie Anleitungs- und Methodenhilfen sollen den Workshopleiter/innen, Lehrer/innen, ehrenamtlichen Helfer/innen – kurz allen, die sich aktiv engagieren – Hilfestellung und Sicherheit geben und die Methoden und Methodenkompetenz vermitteln. Gemeinsame Haltung ist es, neugierig zu sein und neugierig zu machen. Die Arbeitsmaterialien helfen dabei, einen gemeinsamen Raum für Kreativität, Austausch und Vertrauen zu schaffen. Sie sind experimentell, narrativ, spielerisch, interaktiv, kooperativ, kommunikativ, intuitiv und manchmal witzig angelegt und können je nach Gruppe auch frei und kreativ weiterentwickelt werden: Zusätzliche Rhythmen und Lieder, Rezepte und Bilder können entstehen und die Inhalte der Box individuell bereichern. Mit jeder Geschichte wächst der gemeinsame kreative Erfahrungsschatz und mit ihm der Austausch und das gegenseitige Verständnis. So entsteht Normalität, wo zuvor Verunsicherung war. Entwickelt wurde dieses Projekt für und mit geflüchteten Menschen, doch können diese Methoden über die Arbeit mit Geflüchteten hinaus angewandt werden, beispielsweise in integrativen und inklusiven Schulklassen oder in sozialen Projekten, die einen kreativen und verständigungs-basierten Austausch fördern wollen.

An der Realisierung des Projekts haben etwa 400 Geflüchtete aus 16 Ländern und bundesdeutsche Bürger/innen, 11 fachliche Workshopleitungen, 15 internationale Künstler/innen und Gestalter/innen, 15 internationale Musiker/innen, 15 Übersetzer/innen für 13 Sprachen, Filmer, 12 Märchenvorleserinnen, 2 wissenschaftliche Evaluatorinnen, 9 beratende Beiratsmitglieder, 26 beteiligte Institutionen, Schulen und Projekte, 2 institutionelle Projektpartner, 1 Fördermittelgeber und viele mehr mitgewirkt. Für den Gesamtprozess und seine Ergebnisse gilt allen daran Beteiligten herzlicher Dank. Für einen detaillierten Überblick über die Projektpartner und zahlreichen engagierten Beteiligten sei an dieser Stelle auf Seite 45 dieses Heftes verwiesen.

Die GRIMMWELT Kassel und die kulturelle Bildung

Ideen- und Entstehungsort ist die GRIMMWELT Kassel. Hier wird seit 2015 das vielfältige Schaffen der Brüder Grimm in einem eigens errichteten Ausstellungshaus präsentiert. Die GRIMMWELT verfolgt einen erlebnis- und mitmachorientierten Ansatz und richtet sich gleichermaßen an Kinder und Erwachsene, Familien und Schulklassen, Touristen und Einheimische, Experten und Laien. Historische Zeugnisse, interaktive und multimediale Angebote und zeitgenössische Kunst repräsentieren und reflektieren das Themenspektrum der Brüder Grimm mit steter Rückbindung an Gegenwartsfragen. Damit versteht sich die GRIMMWELT auch als ein Forum und Teil der Infrastruktur kultureller Bildung. Der Koalitionsvertrag der Bundesregierung von 2018 differenziert hier vielfältige Aufgaben und Wirkungsbereiche. Unter anderem heißt es dort: »Kulturelle Bildung hat eine überragende Bedeutung für die individuelle Persönlichkeitsentfaltung wie auch für das Selbstverständnis und die Teilhabe an unserer Gesellschaft. Kulturelle Bildung ist auch ein Schlüsselfaktor der Integration, sie erschließt den Zugang zum gesellschaftlichen Leben.« Kunst und Kultur vermag nicht alle gesellschaftlichen Probleme zu lösen, aber sie ist in der Lage, wichtige Themen zu reflektieren, Impulse zu geben, Fragen zu stellen, Positionen anzubieten und Haltungen einzunehmen. Hierzu möchte das Projekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n« einen Beitrag leisten.

Hinweise zum Umgang mit den Materialien

Das Material ist unterteilt in Aufwärm- und Kennenlernspiele sowie in kreative, musikalische und narrative Einheiten. Es enthält sowohl sprachliche als auch nicht-sprachliche Elemente und kann mit Teilnehmer/innen aller Altersstufen durchgeführt werden. Kreative Einheiten legen den Schwerpunkt auf einen praktischen und bildorientierten Zugang. Diese Einheiten eignen sich besonders für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen, da sie einen intuitiven Einstieg über das Bildmaterial und die Illustrationen ermöglichen. Bei den musikalischen Einheiten steht das Musizieren als gemeinschaftsbildendes Moment im Mittelpunkt, sodass die Teilnehmer/innen über Rhythmen und Lieder in eine Interaktion und Kommunikation miteinander treten können. Die narrativen Einheiten funktionieren vorwiegend über einen sprachlichen Zugang, der es den Teilnehmer/innen ermöglicht, ihre Geschichte/n zu erzählen oder neue fantasievolle Geschichten zu entwickeln. Kreative Einheiten wie MEINE FAMILIE – EINE MÄRCHENHAFTE BILDGESCHICHTE, aber auch zahlreiche musikalische Einheiten und Aufwärm- und Kennenlernspiele verzichten häufig ganz auf Sprache. Für andere insbesondere narrative Einheiten werden wiederum bereits umfangreichere sprachliche Fähigkeiten benötigt.

Es gibt unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und Vertiefungsmöglichkeiten, welche an die Gruppe angepasst werden können. Die angegebene Dauer kann je nach Gruppengröße und Durchführung variieren. Es sollte zunächst immer mit der einfachsten Ausführung begonnen werden, um eine gemeinsame Weiterentwicklung zu ermöglichen.

Das Material ist modular aufgebaut, was bedeutet, dass die unterschiedlichen Aufwärm- und Kennenlernspiele sowie die verschiedenen Einheiten miteinander kombiniert werden können, um so mehrere, inhaltlich zusammenhängende Module über einen längeren Zeitraum durchzuführen. So ermöglichen beispielsweise WENN TIERE SPRECHEN KÖNNTEN ... und FANTASIEWESEN ERFINDEN jeweils einen künstlerischen Zugang zum Thema. Die musikalische Einheit STEINMUSIK erzeugt eine ruhige und vertrauensvolle Atmosphäre, die wiederum für MEINE FAMILIE – EINE MÄRCHENHAFTE BILDGESCHICHTE benötigt wird. Aber auch unterschiedliche Aufwärm- und Kennenlernspiele bieten sich an, mit bestimmten Einheiten kombiniert zu werden, beispielsweise rhythmische Musikspiele als Vorbereitung auf STEINMUSIK. Das Material in diesem Buch ist auf einen gemeinsamen Prozess ausgerichtet. Gemeinsam mit der Gruppe können im Prozess unterschiedliche Verknüpfungen zwischen den Einheiten hergestellt werden, um so auf die Interessen und Fähigkeiten der Teilnehmer/innen individuell einzugehen.

Grundsätzlich gilt, dass der gemeinsame Prozess wichtiger ist als das individuelle Ergebnis. Der aufgeschlossene gegenseitige Austausch steht im Vordergrund und die kreative Aufgabe ist wesentlicher Teil dieses Prozesses. Die Präsentation eines Ergebnisses ist möglich und sollte keinesfalls erzwungen werden. Die Teilnehmer/innen arbeiten häufig gemeinsam in Gruppen. Es entstehen Produkte wie Geschichten oder Bilder, bei denen sie miteinander ins Gespräch kommen. Diese Gruppenprozesse erzeugen auf integrative und inklusive Weise Gemeinschaft und sollten daher gefördert und wertgeschätzt werden. Im Mittelpunkt steht das Schaffen eines Wir-Gefühls. Kreative Ergebnisse oder erzählte persönliche Geschichten werden nicht gewertet, sondern einfühlsam und sensibel behandelt. Verschiedene Kulturen verfügen über unterschiedliche gesellschaftliche Gepflogenheiten und Tabus. Auch diese müssen akzeptiert und gewahrt werden.

Die unterschiedlichen Traditionen und die Alltagswelt der Teilnehmer/innen sollten stets mit einbezogen werden, sei es bei einer gemeinsamen Tee-pause, beim Kochen und Essen, beim Singen und Musizieren: Unterschiede und Gemeinsamkeiten führen zu interessanten Erzählungen und Auseinandersetzung über die eigene und die fremde Kultur.

Bei der Durchführung sollte stets eine klare und einfache Sprache verwendet und eine positive Haltung eingenommen werden, die einen respektvollen Umgang, Vertrauen in die Gruppe und die Freiwilligkeit der Situation berücksichtigen. Wenn die Teilnehmer/innen nicht Deutsch oder Englisch sprechen, ist es hilfreich, andere Teilnehmer/innen übersetzen zu lassen. Themen und Aufgabengestellungen sollten stets langsam und schrittweise erklärt werden. Die Interessen und auch die Fähigkeiten der Teilnehmer/innen können mit einbezogen werden. Sind diese beispielsweise besonders kreativ oder musikalisch, kann hierauf in der Planung und Entwicklung reagiert werden.

Im Umgang mit den Teilnehmer/innen gilt es, stets ruhig und besonnen zu bleiben. Die Körperhaltung, Mimik und Gestik der Teilnehmer/innen verrät auch ohne Worte häufig viel über ihr Befinden und das Auffassen der Situationen. Gleiches gilt für die durchführende Person.

Bei der Durchführung der Aufwärm- und Kennenlernspiele sowie der verschiedenen Einheiten kann es schon einmal turbulent zugehen. Es kann lauter und

unruhig werden. Eine anfängliche Strukturlosigkeit der Gruppe und Unübersichtlichkeit der Situation bei beginnenden Arbeitsprozessen ist häufig ganz normal. Die Einheiten zielen darauf ab, kreative Arbeitsprozesse in Gang zu setzen, die Zeit benötigen. Eine anfängliche Unruhe ist nicht unüblich und kann daher bedenkenlos zugelassen werden.

Bevor eine Einheit durchgeführt wird, sollten die Rahmenbedingungen noch einmal überprüft werden. Mögliche Hindernisse oder Schwierigkeiten können schon im Vorfeld beseitigt werden: Ist genügend Material vorhanden? Ist der Raum einladend? Stehen genügend Stühle und Tische bereit? Sind Pausen eingeplant? Kann gemeinsam gekocht und gegessen werden? Existiert ein Freiraum für die Pause und für Abwechslung? Wenn möglich, sollten störende Elemente, die nicht für den Workshop benötigt werden, im Vorfeld aus dem Raum entfernt werden.

Der zeitliche und strukturelle Ablauf des Tages sollte zuvor geplant und notiert werden: Sind Kennenlern- und Aufwärmspiele eingeplant? Gibt es genügend Pausen? Wann können die Teilnehmer/innen ihre Ergebnisse präsentieren und die Ereignisse des Tages besprechen?

Die Kurzanleitungen ermöglichen einen schnellen Überblick über die unterschiedlichen Aufwärm- und Kennenlernspiele sowie die kreativen, musikalischen und narrativen Einheiten. Auf ihnen sind die Wirkung (eine detaillierte Erklärung der Wirkungsbegriffe befindet sich im Glossar), die benötigte Zeit sowie die nötigen Materialien zur Durchführung einer Einheit aufgelistet. Darüber hinaus sind in verkürzter Ausführung der Aufbau sowie die Kernfragen und Handlungsanweisungen beschrieben. Sie ermöglichen einen klaren und schnellen Überblick und können daher auch als Hilfestellung während der Durchführung verwendet werden. Der detaillierte Aufbau und eine ausführliche Anleitung zur Durchführung sowie Auskunft über die möglichen Lernerfolge sind den jeweiligen Methodentexten in diesem Heft zu entnehmen.

Die Aufwärm- und Kennenlernspiele sind universell einsetzbar und sollten stets als gemeinsamer Einstieg genutzt werden. Sie helfen, die Teilnehmer/innen in Gruppen einzuteilen oder sich zu lockern und kennenzulernen. Auch können sie als stetig wiederkehrendes Ritual zum Tagesbeginn und -schluss sowie zu den Pausen verwendet werden. Sie helfen, die Arbeitsprozesse aufzulockern und den Tagesablauf besser zu strukturieren.

Viele Materialien sind in unterschiedlichen Medien vorhanden. Märchen können vorgelesen, aber auch als Video abgespielt werden. Medienvielfalt sorgt für Abwechslung. Bilder, Videos, Fotografien, Hörspiele, Geschichten usw. sollten vielseitig genutzt werden.

Die Materialien in der Box bieten, ausgehend von den Märchen der Brüder Grimm, vielfältige Möglichkeiten, gemeinsame Prozesse zu beginnen und weiterzuentwickeln. Im Zentrum stehen der gegenseitige Austausch und die Neugier. Die Angebote der Materialien können auf vielfältige Weise genutzt werden und zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Kreative Prozesse kennen kein Richtig und kein Falsch.

Übersicht über die Materialien

Bildmaterial »FANTASIEWESEN ERFINDEN«

Die zwölf DIN-A4-Blätter mit Abbildungen von Menschen und Tieren dienen als Materialgrundlage zur Durchführung von FANTASIEWESEN ERFINDEN.

Bildwörterbuch »ICOON FOR REFUGEES«

Das »Wörterbuch ohne Wörter« beinhaltet einfache Darstellungen von 1200 alltäglichen Begebenheiten und Herausforderungen, beispielsweise von einem Arztbesuch. Es ermöglicht durch das Zeigen auf die entsprechenden Zeichen eine einfache, bildbasierte, nicht-sprachliche Kommunikation.

CD »MUSIK. MACHEN!«

Die CD enthält verschiedene instrumentale Lieder und Rhythmen aus unterschiedlichen Kulturen. Sie wird benötigt für »TSCHICKE, TSCHICKE« SHAKE IT! und MUSIK. MACHEN!

Heft »MEINE FAMILIE«

Das DIN-A4-Heft MEINE FAMILIE – EINE MÄRCHENHAFTE BILDGESCHICHTE enthält zahlreiche fantasievolle Darstellungen von Menschen, Tieren und Gegenständen aus den Märchen der Brüder Grimm, mit denen die Teilnehmer/innen ihre eigenen Geschichten durch das Herstellen von Collagen erzählen können.

Holzwürfel

Die beiden Holzwürfel bestehen aus zwei unterschiedlichen Holzsorten: Buche und Zebrano. Buche ist eine in Europa weitverbreitete Holzart, Zebrano kommt vorwiegend im westafrikanischen Raum vor, besonders häufig wird sie in Kamerun und Gabon vorgefunden. Die beiden Holzwürfel lassen sich zum einen als rhythmisches Schlaginstrument verwenden, zum anderen dienen sie als Baumaterial für FANTASTISCHE ARCHITEKTUREN.

Inspirationsbilder und Märchenbilder

Die 24 Inspirations- und Märchenbilder im Format DIN A5 zeigen unterschiedliche Motive. Sie dienen als Inspiration für FANTASTISCHE ARCHITEKTUREN. Jeweils zwei Karten lassen sich passgenau auf die ebenfalls benötigte Kapa-Platte legen.

KAPA-Platte

Die Kapa-Platte im Format DIN A4 ist eine stabile und gleichzeitig leichte Platte, die als Untergrund für die zu bauenden dreidimensionalen Modelle für FANTASTISCHE ARCHITEKTUREN dient.

Karte »MEINE FRAGE | DEINE FRAGE«

Die leere Tonkartonkarte im Format DIN A5 bietet Platz für die eigene Frage in MEINE FRAGE | DEINE FRAGE.

Referenzkarten

Die sechs Referenzkarten zeigen Kunstwerke verschiedener Kulturen, Zeiten und Künstler/innen. Sie dienen als Beispielbilder für FANTASIEWESEN ERFINDEN.

Kurzanleitungen

Die 20 Kurzanleitungen beinhalten kurze Zusammenfassungen aller Aufwärm- und Kennenlernspiele sowie aller kreativen, musikalischen und narrativen Einheiten. Sie ermöglichen einen schnellen Überblick über das methodische Material und dienen als Hilfestellung während der Durchführung.

Liederheft »MUSIK. MACHEN!«

Das Liederheft beinhaltet eine Vielzahl an Liedern aus unterschiedlichen Kulturen. Enthalten sind die Gitarren- und Klaviernoten zu jedem Lied sowie die Liedtexte in der jeweiligen Originalsprache und der deutschen Übersetzung. Zudem sind dem Liederheft Rhythmusblätter beigelegt.

»MEIN MÄRCHENBUCH«

Das Märchenbuch ist vielseitig einsetzbar. Es enthält acht Märchen in 13 verschiedenen Sprachen sowie das Wimmelbild und wird unter anderem für WENN TIERE SPRECHEN KÖNNTEN ... und MÄRCHENWIMMELBILD benötigt.

Begleitheft

Die Methodenbeschreibungen befinden sich im Begleitheft. Sie beinhalten eine genaue Beschreibung der unterschiedlichen Aufwärm- und Kennenlernspiele sowie der kreativen, musikalischen und narrativen Einheiten. Sie geben Hilfestellungen zu den Aufgaben und erklären die möglichen Effekte und Erfolge für die Teilnehmer/innen.

Poster »KLECKSBILD«

Das Poster wird für die Durchführung von KLECKSBILDGESCHICHTEN benötigt. Es zeigt Farbkleckse, die von den Teilnehmer/innen mit Stiften oder Farben zu unterschiedlichen Fantasiefiguren, Gegenständen und Geschichten erweitert werden.

Poster »TEE UND HEIMAT«

Das Poster zu TEE UND HEIMAT zeigt eine Mindmap mit Darstellungen von Tassen, Gläsern, Teekannen, Stühlen und Tischen, die über Gedankenblasen miteinander verbunden werden. Die Teilnehmer/innen können die Mindmap mit eigenen Überlegungen und Geschichten erweitern.

Poster »ZÄHLEN UND GUTEN TAG«

Das Poster zeigt die Zahlen von 1 bis 10 in unterschiedlichen Sprachen, die Worte »Guten Tag« und ihre Übersetzungen sowie andere hilfreiche Sätze, die zum Kennenlernen benötigt werden. Es kann als Hilfestellung für GEMEINSAM ZÄHLEN und HALLO, مرحبا ... verwendet werden.

Rezeptkarten »TISCHCHEN DECK DICH«

Zehn Rezeptkarten zeigen Rezepte aus unterschiedlichen Kulturen sowie die jeweilige Geschichte der Köchin. Auf der Rückseite sind die einzelnen Rezepte illustriert. Eine leere Karte bietet Platz für eigene Rezepte.

Shaker

Der »Shaker« ist ein einfach zu spielendes rhythmisches Musikinstrument. Er wird verwendet für musikalische Einheiten wie »TSCHICKE, TSCHICKE« SHAKE IT! und MUSIK. MACHEN!

Tee

Die Teebeutel beinhalten bekannte Teesorten aus unterschiedlichen Teilen der Welt. Sie können bei TEE UND HEIMAT verwendet werden, um über die unterschiedlichen heimischen Teesorten ins Gespräch zu kommen und sie können natürlich auch gemeinsam getrunken werden.

Tierbilder von Ed Panar

Die 16 DIN-A4-Bilder des Künstlers Ed Panar aus der Reihe »Animals that saw me« zeigen Tiere, die die Betrachtenden direkt anschauen. Sie werden für WENN TIERE SPRECHEN KÖNNTEN ... benötigt.

USB-Stick

Auf dem USB-Stick befinden sich die Video-Tutorials, der Trickfilm und die Märchenlesungen. Die Video-Tutorials dienen der Vorbereitung und erklären die Einheiten WIRBEL START STOPP, GEBEN UND NEHMEN, GEMEINSAM ZÄHLEN, »TSCHICKE, TSCHICKE« SHAKE IT!, HEY! CON CARA!, ICH BINS und STEINMUSIK. Der Trickfilm illustriert TEE UND HEIMAT. Die Lesungen beinhalten acht unterschiedliche Märchen der Brüder Grimm in 13 verschiedenen Sprachen. Sie werden gelesen von Frauen aus unterschiedlichen Ländern und Kulturen.

Checkliste

Die folgenden Fragen und Hinweise können den Anleitenden hilfreiche Handreichungen für die Vorbereitung und Durchführung der Arbeit mit ihren Gruppen sein.

Hinweise zur Vorbereitung

1. *Ist der Raum geeignet und vorbereitet?*
2. *Sind genügend Sitzplätze, Stühle und Tische vorhanden?*
3. *Liegt ausreichend Material bereit?*
4. *Wird Technik benötigt und ist sie vorhanden?*
5. *Sind Kennenlern- und Aufwärmspiele im Ablauf vorgesehen?*
6. *Sind Pausen eingeplant?*
7. *Ist für Verpflegung gesorgt?*
8. *Haben Sie den Methodentext gelesen und die Kurzanleitung parat?*

Hinweise für die Arbeit mit Gruppen

1. *Begrüßen und Verabschieden Sie die Teilnehmer/innen persönlich.*
2. *Achten Sie auf eine klare und einfache Sprache.*
3. *Erläutern Sie den Ablauf.*
4. *Teilen Sie die Aufgaben und Ziele verständlich mit.*
5. *Erklären Sie Fremdwörter.*
6. *Geben Sie den Teilnehmer/innen genügend Zeit zur Bearbeitung.*
7. *Haben Sie Geduld.*
8. *Vertrauen Sie der Gruppe.*

Anleitungen für die Arbeit mit den Materialien

Die folgenden Beschreibungen geben detaillierten Einblick in die Durchführung und Wirkung der einzelnen Materialien. Die Karten mit den Kurzanleitungen bieten einen schnellen Überblick und Hilfestellung während der Arbeit mit den Gruppen.

In diesem Begleitheft werden die Arbeitsmaterialien anschaulich beschrieben und erläutert, um den Umgang mit der BOX zu erleichtern. Die Methoden bestehen aus Kennenlern- und Aufwärmspielen, kreativen, musikalischen und narrativen Einheiten.

Hallo, ... مرحبا

Hallo, Ahoi, Priwet: Jede Sprache bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, sich gegenseitig zu begrüßen. Bei diesem Kennenlernspiel steht daher die Muttersprache aller Teilnehmer/innen im Mittelpunkt. Hinzu kommt ein Wollknäuel, welches nach jeder Vorstellungsrunde zu einer anderen Person weitergereicht oder geworfen wird und so ein symbolisches Netzwerk entstehen lässt. Zu Beginn des Spiels stehen alle Teilnehmer/innen im Kreis. Die anleitende Person hält ein Wollknäuel in der Hand und beginnt sich mit den folgenden Sätzen vorzustellen:

»Ich heiße ...«

»Ich komme aus ...«

»Wir sagen ...«

Beim dritten Satz wird »Hallo« in der jeweiligen Muttersprache genannt. Das Wort für »Hallo« wird daraufhin gemeinsam wiederholt. Anschließend wird das Wollknäuel einer anderen Person zugeworfen, die sich ebenfalls vorstellt. Das gegenseitige Zuwerfen des Wollknäuels lässt ein Netzwerk aus Wollfäden zwischen allen Teilnehmer/innen entstehen, welches sinnbildlich für die Gemeinsamkeit steht. Gleichzeitig wird jede Person in ihrer unterschiedlichen Herkunft wahrgenommen und gewürdigt.

→ **Tipp:** Auf dem Poster »ZÄHLEN UND GUTEN TAG« befinden sich zahlreiche Kennenlernsätze auf Deutsch und in anderen Sprachen. Das Poster kann als Hilfestellung dienen.

Ich bins

Bei diesem Kennenlernspiel nennen die Teilnehmer/innen der Reihe nach ihren Namen, passend dazu denken sie sich eine eigene Bewegung aus. Die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise werden im Vorfeld in einem Tutorial (USB-Stick) erklärt.

Zu Beginn stehen alle gemeinsam in einem Kreis. Die anleitende Person nimmt Blickkontakt zu den Teilnehmer/innen auf und beginnt anschließend laut und deutlich den eigenen Namen zu nennen. Dazu vollführt sie eine Bewegung, die den Namen untermalt. So wäre es beispielsweise möglich, die Arme weit auseinander zu führen und dazu breit zu lächeln. Anschließend wiederholt die Gruppe den Namen und die Bewegung. Durch Blickkontakt, Zuzwinkern oder auch einfach der Reihe nach wird die nächste Person bestimmt. Das Spiel endet mit einem kräftigen Applaus, sobald jede/r sich einmal vorgestellt hat. Bei einer fortgeschrittenen Gruppe ist es zudem möglich, den Namen in einem eigenen Rhythmus zu nennen und anstelle einer Bewegung den Namen mit Klatschkombinationen am eigenen Körper (Oberschenkel, Bauch, Arme, usw.) oder auch unterschiedlichen Positionen im Raum zu verbinden.

Dieses Kennenlernspiel ist auch für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen geeignet, da auf Sprache gänzlich verzichtet werden kann. Einzig der eigene Name wird genannt. Darüber hinaus erschließt sich das Spiel nach der Vorführung der anleitenden Person sehr schnell.

Das Spiel ermöglicht den Teilnehmer/innen, sich ohne besondere sprachliche Mittel auf eine dennoch besondere Weise vorzustellen und sich so gegenseitig kennenzulernen. Durch das gemeinsame Wiederholen des Namens und der Bewegung entsteht eine lockere Atmosphäre, die das Gemeinschaftsgefühl stärkt.

→ **Tipp:** Es ist wichtig, dass die Bewegungen der Teilnehmer/innen bei der Wiederholung nicht unangenehm überzeichnet werden. Auch kleine Gesten wie Flüstern oder ein Sich-Verstecken sind ebenso möglich, wie große ausladende Bewegungen. Die Teilnehmer/innen erfahren so, dass sie von der Gruppe aufgenommen werden, unabhängig davon, ob sie sich selbstbewusst oder schüchtern zeigen.

Geben und Nehmen

Bei diesem Aufwärmspiel handelt es sich um eine leicht sportliche Aufwärmübung, bei der die Teilnehmer/innen etwas Bewegungsfreiheit für die Arme benötigen. Die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise werden im Vorfeld in einem Tutorial (USB-Stick) erklärt.

Zu Beginn stehen alle Teilnehmer/innen schulterbreit in einem Kreis. Die anleitende Person beginnt ohne weitere Ansagen, indem sie das Wort »geben« wiederholt (8 Mal) und dazu jeweils mit den Armen eine rasche gebende Bewegung ausführt, indem sie ihre beiden Arme von sich wegstreckt und die Hände öffnet. Die Teilnehmer/innen werden durch Blicke und Gesten aufgefordert, mitzusprechen und mitzumachen. Direkt im Anschluss folgt das Wort »nehmen« (8 Mal). Die Hände und Arme werden dazu schwungvoll an den Körper herangezogen.

| *geben, geben, geben, geben* | *geben, geben, geben, geben* |
| *nehmen, nehmen, nehmen, nehmen* | *nehmen, nehmen, nehmen, nehmen* |
Gesprochen ergibt das vier 4/4-Takte.

Jetzt sind die Beine dran! Die anleitende Person beginnt ohne weitere Ansagen, indem sie das Wort »geh'n« spricht (8 Mal) und dazu hörbar auf der Stelle auftritt. Als nächstes folgt das Wort »ren-nen« bei dem im doppelten Tempo gerannt wird. Diese Übung sollte solange wiederholt werden, bis sich eine gewisse Form- und Temposicherheit einstellt.

| *geh'n, geh'n, geh'n, geh'n*, | *geh'n, geh'n, geh'n, geh'n* |
| *rennen, rennen, rennen, rennen* | *rennen, rennen, rennen, rennen* |
Auch diese Worte ergeben gesprochen vier 4/4-Takte.

Jetzt werden die Bewegungen miteinander verbunden. Während die Hände die Bewegung »geben« ausführen, gehen die Teilnehmer/innen gleichzeitig auf der Stelle. Gleiches gilt für die Bewegung »nehmen«, bei der gleichzeitig auf der Stelle gerannt wird. Benannt werden bei der gleichzeitigen Durchführung der Übungen jeweils die Bewegungen der Arme, also »geben« und »nehmen«.

Die Teilnehmer/innen erfahren, dass das Wiederholen einer rhythmischen Bewegung in der Gruppe einfacher ist als alleine. Es entsteht schnell ein Gemeinschaftsgefühl. Der sportliche Einstieg lockert zudem die Gruppe. Beim gemeinsamen Ausführen der Übungen können die Teilnehmer/innen erfahren, wie immer gleiche Bewegungen anfangen, sich zu verstetigen und wie die Sprache hilft, die Bewegungen zu koordinieren. Dieses Aufwärmenspiel ist auch für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen geeignet, da die Bedeutung der vier Worte schnell aus den Bewegungen heraus abgeleitet werden kann.

Gemeinsamkeiten entdecken

Gemeinsamkeiten verbinden. Es gibt viele Dinge, die Menschen gemeinsam haben, unabhängig von ihrer Herkunft. Im Mittelpunkt dieses Kennenlernspiels steht daher das Entdecken von Gemeinsamkeiten.

Zu Beginn sitzen alle Teilnehmer/innen im Kreis. Es werden Fragen gestellt wie »Wer mag die Farbe Blau?«, »Wer isst gerne Pizza?«, »Wer spielt gerne Fußball?«, »Wer geht gerne spät ins Bett?« usw.. Die Fragen werden stets so gestellt, dass die Teilnehmer/innen sie durch ein »Ja, ich!« beantworten können. Alle, die die Antwort mit »Ja« beantworten, stehen auf, die anderen bleiben sitzen.

Das Spiel ist einfach, vielseitig einsetzbar und bedarf keiner Vorbereitung. Durch das Hinstellen und Sitzenbleiben entstehen stets neue Gruppen, die den Teilnehmer/innen eine Übersicht über die Gemeinsamkeiten mit den anderen geben. Gemeinsame Themen helfen, schnell untereinander ins Gespräch zu kommen und ein Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln.

→ **Tip:** Dieses Kennenlernspiel eignet sich sehr gut, um die Teilnehmer/innen für eine anschließende Gruppenarbeit in Gruppen einzuteilen.

Die Teilnehmer/innen können selbst Fragen formulieren, die die anderen durch Aufstehen oder Sitzenbleiben beantworten.

Es ist nicht zwingend notwendig, die Übung in einem Sitzkreis durchzuführen. Die Teilnehmer/innen können sich auch lose im Raum verteilen.

Gemeinsam zählen

Eins, zwei, drei ... zehn! In der eigenen Sprache bis Zehn zählen kann jede/r. Wie unterschiedlich das in verschiedenen Sprachen klingt, wird in diesem Aufwärmspiel erfahrbar.

Zunächst werden die Zahlen von Eins bis Zehn auf Deutsch gezählt und gleichzeitig mit pulsierenden Schlägen auf dem Körper begleitet. Anschließend werden weitere, in der Gruppe vorhandene Sprachen aufgegriffen und auf gleiche Weise gespielt: Eins, zwei, drei ... zehn! GEMEINSAM ZÄHLEN kann in allen Sprachen gespielt werden. Die Vorgehensweise wird im Vorfeld in einem Tutorial (USB-Stick) gezeigt. Die Zahlen von Eins bis Zehn auf Deutsch und in anderen Sprachen befinden sich als Hilfestellung auf dem Poster »ZÄHLEN UND GUTEN TAG«.

Zu Beginn stehen die Teilnehmer/innen in einem Kreis. Die anleitende Person beginnt auf Deutsch von Eins bis Zehn zu zählen und dabei mit beiden Händen auf Kopf, Schulter, Knie und Fuß zu tippen. Durch Blickkontakt und Gesten werden die Teilnehmer/innen zum Mitmachen und Wiederholen aufgefordert. Dies wird wiederholt, bis alle Teilnehmer/innen mit eingestiegen sind. Im nächsten Schritt werden die Bewegungen wie zuvor durchgeführt, jedoch enden sie nun bei der Zahl Neun, dann bei der Zahl Acht, bis schließlich nur noch einmal auf Kopf, Schultern, Oberschenkel und Füße getippt wird.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf dem Kopf

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf den Schultern

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf den Oberschenkeln

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf den Füßen

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (wie zuvor: Kopf, Schulter, Oberschenkel, Füße)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

1, 2, 3, 4, 5, 6

1, 2, 3, 4, 5

1, 2, 3, 4

1, 2, 3

1, 2

1

0 Bewegung in der Stille

Nach dem ersten Durchlauf auf Deutsch wechselt das Spiel in eine andere Sprache, beispielsweise in Arabisch oder Persisch.

Für dieses Aufwärmspiel werden nur geringe Deutschkenntnisse benötigt. Auch fremdsprachige Teilnehmer/innen lernen schnell, die deutschen Zahlen zu wiederholen und zu verstehen. Die Kombination aus Bewegung und Zählen hilft, die Gruppe zu lockern, und schafft zudem ein Gemeinschaftsgefühl. Der Wechsel in eine andere Sprache lässt die fremdsprachigen Teilnehmer/innen Wertschätzung erfahren, im Umkehrschluss spiegelt es den deutschsprachigen Teilnehmer/innen die Situation der Anderssprachigen und fördert so das Einfühlungsvermögen.

→ **Tipp:** Das Lied »Kopf, Schulter, Knie und Fuss« von der CD »MUSIK. MACHEN!« ist eine gute Ergänzung zu diesem Aufwärmspiel.

»Ha!«

10, 9, 8, 7 ... 3, 2, 1 HA! Bei diesem Aufwärmspiel stehen die Teilnehmer/innen in einem Kreis und zählen rückwärts von Zehn bis Eins, so laut und schnell sie können. Dabei legen sie sich einander die Arme auf die Schultern, um stabil zu stehen. Danach treten sie mit einem Fuß in die Mitte des Kreises und rufen »HA!«. Anschließend zählen sie direkt weiter, diesmal starten sie bei der Zahl Neun, anschließend bei der Zahl Acht usw.. Das Spiel endet, wenn keine Zahl mehr übrig ist.

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, HA!

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, HA!

8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, HA!

7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, HA!

6, 5, 4, 3, 2, 1, HA!

5, 4, 3, 2, 1, HA!

4, 3, 2, 1, HA!

3, 2, 1, HA!

2, 1, HA!

1, HA!

HA!

Dieses Spiel ist auch für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen geeignet. Einzig die Zahlen von Eins bis Zehn werden benötigt. Das spielerische Miteinander hilft, eine lockere und spaßige Atmosphäre zu erzeugen. Das gegenseitige Stützen im Kreis und das schnelle gemeinsame Sprechen schafft zudem ein Gemeinschaftsgefühl.

Das Spiel kann in unterschiedlichen Sprachen gespielt werden. Fremdsprachige Teilnehmer/innen können so ihre eigenen Sprachen einbringen und die anderen anleiten. Der Wechsel in eine andere Sprache lässt die fremdsprachigen Teilnehmer/innen Wertschätzung erfahren, im Umkehrschluss spiegelt es den deutschsprachigen Teilnehmer/innen die Situation der Anderssprachigen und fördert so das Einfühlungsvermögen. Das spielerische Zählen in einer fremden Sprache ermöglicht Einblicke in eine andere Kultur und regt so den Austausch untereinander an.

Es ist möglich, die gezählten Begriffe zu ändern und beispielsweise die Wochentage oder Monate durchzuzählen, allerdings sollte hier vorerst in der richtigen Reihenfolge angefangen werden. Wenn die neuen Begriffe gelernt wurden, kann auch hier die Reihenfolge umgekehrt werden.

→ **Tipp:** Die hohe Geschwindigkeit, in der die Zahlenfolgen gesprochen werden, kann zunächst ein Hindernis darstellen, welches jedoch durch einen langsamen Einstieg und eine anschließende Steigerung der Zählgeschwindigkeit abgebaut werden kann. Da dieses Spiel sich besonders als Ritual eignet, kann hier von Mal zu Mal eine Steigerung erzielt werden. Auf dem Poster »ZÄHLEN UND GUTEN TAG« befinden sich als Hilfestellung die Zahlen von Eins bis Zehn auf Deutsch sowie in verschiedenen Übersetzungen.

Hey! Con cara!

Freude drückt sich in jeder Sprache aus, egal ob man diese versteht. Der Ton, die Stimmlage, die Körpersprache und der Gesichtsausdruck sagen oftmals mehr als die gesprochenen Worte selbst. Die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise für dieses Aufwärmspiel werden im Vorfeld in einem Tutorial (USB-Stick) erklärt. Ziel ist es, unterschiedliche Gefühle spielerisch in einer erfundenen Sprache zum Ausdruck zu bringen.

Zu Beginn stehen die Teilnehmer/innen in einem Kreis. Die anleitende Person spricht den Fantasetext »Hey! Con cara!« in einem bestimmten Gefühlszustand (z. B. fröhlich, traurig oder wütend). Anschließend wiederholen alle gemeinsam das Gesagte in der vorgetragenen Weise. Bei jeder Runde wird der Text in einer anderen Gefühlslage vorgetragen. Die vorsprechende Person wechselt nach jeder Runde. Der Text »Hey! Con cara!« wird häufig von Theaterpädagog*innen verwendet:

Hey! Con cara!

A con con cara!

A desso di famosa!

Durch das Verwenden einer Fantasiesprache verfügen alle Teilnehmer/innen über die gleiche sprachliche Voraussetzung. Einzig zum Verstehen der Übung werden geringe Deutschkenntnisse benötigt. Die Aufgabe erschließt sich jedoch auch im Laufe der Durchführung und ermöglicht so, auch Teilnehmer/innen ohne jegliche Deutschkenntnisse teilhaben zu lassen. Beim Vorsprechen und Wiederholen des Textes gibt es kein »Richtig« oder »Falsch«. Vielmehr ermöglicht das gemeinsame Nachsprechen der Fantasiewörter, sich schnell als Teil der Gruppe zu fühlen.

Die Konzentration darauf, »wie« etwas gesagt wird, leitet die Teilnehmer/innen schnell dazu an, kreativ den Umgang mit der eigenen Ausdrucksweise zu erforschen. Gleichzeitig ermöglicht die Übung eine gezielte Förderung der nicht-sprachlichen Ausdrucksfähigkeit.

→ **Tipp:** Wenn einige Teilnehmer/innen die Aufgabe nicht direkt verstanden haben, sollte die anleitende Person das Vortragen des Textes für mehrere Runden übernehmen.

»Tschicke, tschicke« Shake it!

... 1-2-3-4-Stopp!

Zu Beginn dieses Aufwärmspiels erhalten alle Teilnehmer/innen einen »Shaker« und bilden einen Stehkreis. Die anleitende Person beginnt ohne Ansage mit dem Shaker schnelle Schüttelbewegungen zu machen und so einen Geräuschwirbel zu erzeugen. Die Gruppe wird durch Blicke und Gesten aufgefordert, mitzumachen. Die Vorgehensweise wird im Vorfeld in dem Tutorial (USB-Stick) gezeigt.

Sobald alle eingestiegen sind, wird der Geräuschwirbel stetig lauter und stärker. Dann beginnt die anleitende Person laut mit »1-2-3-4-Stopp« den Abschluss einzuzählen. Die Bewegung friert ein und es ist schlagartig still. Diesen Moment gilt es zu genießen! Anschließend wird die Übung wiederholt, nun wird das Ende gemeinsam eingezählt. Im nächsten Schritt wird das freie Spiel durch rhythmisches Sprechen der Worte »tschicke, tschicke« mit einer rhythmischen Bewegung der Hand begleitet. Der Shaker wird hierbei in etwa auf Höhe der Augen gespielt, sodass die Teilnehmer/innen ein Gefühl für die gemeinsame Pulsation entwickeln.

Nachdem die Teilnehmer/innen sich eingespield haben, können schwierigere Spielweisen ausprobiert werden. Es ist möglich, unterschiedliche Betonungen zu spielen. In der ersten Runde werden die erste und die dritte Shaker-Bewegung betont. Also **1-2-3-4**. In der nächsten Runde betonen die Musizierenden die zweite und vierte Bewegung. Also **1-2-3-4**. Anschließend teilen sich die Teilnehmer/innen in zwei Gruppen. Die erste Gruppe setzt den Akzent auf 1 und 3, die zweite Gruppe auf 2 und 4.

Im Anschluss können Lieder aus dem Liederheft und der CD »MUSIK. MACHEN!« mit den Shakern begleitet, mit weiteren Instrumenten gespielt und gesungen werden.

Dieses Aufwärmspiel eignet sich auch für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen. Das gemeinsame Musizieren stärkt das Gruppengefühl, da die Teilnehmer/innen unabhängig ihrer Sprache miteinander in Aktion treten können. Zudem lernen sie, sich gegenseitig stärker wahrzunehmen und eine musikalische Aktion dynamisch zu gestalten und diese schließlich in das gemeinsame Musizieren mit einfließen zu lassen.

Sie lernen das elementare Begleiten von Rhythmen und Liedern und dass das Musizieren in der Gruppe leichter fällt und Freude bereitet.

→ **Tip:** Auch die Holzwürfel in der Materialbox eignen sich als Perkussionsinstrument und können zum anschließenden Musizieren verwendet werden.

Wirbel Start Stopp

Dein Körper ist das Instrument! Bei diesem Aufwärmspiel erzeugen die Teilnehmer/innen einen Geräuschwirbel durch abwechselndes Spielen ihrer Hände auf den Oberschenkeln und anderen Körperteilen. Die Vorgehensweise wird in dem Tutorial (USB-Stick) gezeigt. Zu Beginn bilden die Teilnehmer/innen einen Stehkreis. Die anleitende Person beginnt ohne Ansagen mit dem abwechselnden Klatschen der Hände auf den Oberschenkel, um so einen Geräuschwirbel zu erzeugen. Die Gruppe wird durch Blicke und Gesten aufgefordert, mitzumachen. Sobald alle eingestiegen sind, wird der Geräuschwirbel stetig verstärkt. Dann beginnt die anleitende Person laut mit einem »1-2-3-4-Stopp« den Abschluss anzuzählen. Bei »Stopp« klatschen alle die Hände über ihrem Kopf in der Luft zusammen und halten einen Moment inne. Anschließend wird die Übung wiederholt und das Stoppen wird gemeinsam angezählt. Im nächsten Schritt beginnt die Gruppe leise auf ihren Oberschenkeln zu trommeln, wird stetig lauter, um anschließend wieder leiser zu werden. Das Ende wird gemeinsam angezählt: 1-2-3-4-Stopp!

Jetzt wird der Geräuschwirbel auf jedem Körperteil gleichlang gespielt: über jeweils vier Zählzeiten auf Oberschenkel, Bauch, Wangen, Po.

Die Verbindung aus Musik und Bewegung lockert die Gruppe und stärkt zudem das Gemeinschaftsgefühl. Die Teilnehmer/innen lernen sich gegenseitig stärker wahrzunehmen, um gemeinsame Vorgänge zu gestalten. Dieses Aufwärmspiel eignet sich auch für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen. Unabhängig von ihrer Sprache können sie so miteinander in Aktion treten.

Fantasiewesen erfinden

In Märchen existieren fabelhafte Wesen. Tiere mit menschlichen Eigenschaften und Menschen mit tierischen Eigenschaften sind häufig Teil der Erzählungen. Seien es der böse Wolf, der schlaue Fuchs oder der Held, der mutig ist wie ein Bär. Auch Künstler/innen haben immer wieder in unterschiedlichen Kulturen Mensch-Tier-Wesen gestaltet, in denen die jeweiligen Besonderheiten kombiniert werden. Bekannt sind diese Darstellungen aus der griechischen Mythologie, aber auch aus Süd-Ost-Asien, wo beispielsweise die Darstellung der hinduistischen Gottheit Ganesha ein Mischwesen aus Elefant und Mensch ist. Doch auch in der zeitgenössischen Kunst ist aktuell eine ausgeprägte Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Mensch und Tier und der Darstellung von Mensch-Tier-Wesen erkennbar. Zahlreiche Beispiele hierfür befinden sich auf den Referenzkarten in der Materialbox. Bei dieser kreativen Einheit dienen selbstgestaltete Fantasiewesen als Ausgangspunkt, eine eigene fantastische Geschichte zu erzählen. Die Einheit gliedert sich in zwei Schritte. Im ersten Schritt werden die Mischwesen gestaltet, im zweiten Schritt entstehen zu den Figuren und ihren besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten Geschichten.

Zu Beginn wird aus dem Märchenbuch oder als Videolesung (USB-Stick) das Märchen »Die Bremer Stadtmusikanten« vorgetragen, da auch hier die Tiere menschliche Eigenschaften haben und sprechen können. Anschließend werden eigene Mensch-Tier-Wesen gestaltet. Als Materialgrundlage für das Gestalten der Mischwesen dienen die Beispielbilder aus der Materialbox. Zusätzlich kann Bildmaterial aus Zeitschriften, Magazinen, Tierkalendern, dem Internet u. ä. gesammelt werden. Hilfreich kann es außerdem sein, Zeitungskioske anzufragen, alte Zeitschriften zur Verfügung zu stellen. Alleine oder in selbstgewählten Gruppen können die Teilnehmer/innen die Bilder mit der Schere zerschneiden und mit Kleber und Stiften frei oder auf einem weißen Papier neu zusammensetzen und ergänzen. Es entstehen unterschiedliche Fantasiewesen, mit verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten. Größenverhältnisse, Farbigkeit und Materialität der Bilder müssen dabei nicht zusammenpassen. Vielmehr erlaubt die Unterschiedlichkeit des Materials das Erschaffen von charakteristischen Figuren, die gerade durch das Missverhältnis einzelner Motive und Bildelemente unterschiedliche Stärken und Besonderheiten haben. Übergroße Hörner, Flügel, Beine oder ein zu großer Kopf können so als besondere Stärke des Mischwesens verstanden werden. Im spielerischen Umgang mit dem Bildmaterial können die Teilnehmer/innen kreativ unterschiedliche Fabelwesen gestalten. Das Aneignen und Kombinieren von fremdem Bildmaterial ermöglicht eine experimentelle, fantasievolle und kreative Gestaltung mit einer Vielzahl von Ergebnismöglichkeiten.

Im zweiten Schritt finden sich die Teilnehmer/innen in Gruppen mit mindestens drei Mensch-Tier-Wesen zusammen. Ähnlich wie Esel, Hund, Katze und Hahn im anfangs vorgetragenen Märchen sollen nun auch die Figuren der Teilnehmer/innen gemeinsam ein Abenteuer erleben. Ihre Wesen sollen Herausforderungen bewältigen, Hindernisse überwinden und Gefahren meistern. Die unterschiedlichen Charaktereigenschaften und individuellen Stärken jeder einzelnen Figur sind dabei Bestandteil der Erzählung. Beim gemeinsamen Erdenken einer Geschichte dienen vor allem auch die Figuren der jeweils anderen als Ausgangspunkt. Die Gruppenteilnehmer/innen versetzen sich so nicht nur in ihre eigene Figur, sondern auch in die Charaktere der anderen Figuren. Das gemeinsame Erschaffen einer Geschichte fordert und fördert somit auf interaktive und kooperative Weise das Einfühlungsvermögen und die Fantasie. Im Anschluss haben die Gruppen die Möglichkeit, ihre Geschichten und Bilder vorzustellen.

→ **Tipp:** In einigen Kulturen und Religionen, z. B. im Islam, ist es unüblich, Mensch-Tier-Wesen darzustellen. Hilfreich ist es hier, auf den Märchenursprung der Darstellungen zu verweisen und wahlweise Tier-Tier-Mischwesen anfertigen zu lassen.

Mit einem PC, einfachen Bildbearbeitungsprogrammen und einer Digitalkamera ist es zusätzlich möglich, dass die Teilnehmer/innen sich gegenseitig fotografieren und anschließend ihr eigenes Bild digital mit Tierbildern erweitern. Sie werden so selbst Teil der Erzählung.

Fantastische Architekturen

Sei es ein Schloss, eine einfache Holzhütte, ein Turm ohne Tür, eine Höhle oder ein Lebkuchenhaus: Behausungen in Märchen sind sehr vielseitig. Dabei dienen sie nicht einfach nur als Wohnraum oder Schutz, sondern sagen zudem viel über ihre Bewohner/innen und ihre Geschichten aus. Bei dieser kreativen Einheit steht das Entwerfen eigener Fantasiegebäude im Mittelpunkt. Die Teilnehmer/innen gestalten aus unterschiedlichen Materialien eigene Bauwerke, die anschließend eine gemeinsame Stadt bilden.

Zu Beginn dieser kreativen Einheit zieht jede/r ein zufälliges Inspirationsbild und ein Märchenbild aus der eigenen Bildsammlung. Die Inspirationsbilder zeigen keine Gebäude, sondern andere Dinge, die vielfältige Gedanken auslösen. Die Bilder sollen die üblichen Vorstellungen der Teilnehmer/innen von Behausungen erweitern und als Grundlage dienen, neue, ungewöhnliche Ideen zu entwickeln.

Die Verbindung aus Inspirations- und Märchenbild dient als Ausgangspunkt für den Entwurf des eigenen Fantasiegebäudes. Die beiden Bilder werden auf die beiliegende Kapa-Platte geklebt. Das Gebäude wird mit Kleber, Scheren und unterschiedlichen Materialien wie Wolle, Pappe, Styroporkugeln, Knete usw. auf der Platte angefertigt. Fragen nach den Behausungen in Märchen und auch nach den Wünschen und Vorstellungen der einzelnen Teilnehmer/innen helfen, eine spannende Auseinandersetzung zu erlangen.

Anschließend können die Gebäude vorgestellt werden. Jede/r hat die Möglichkeit, das eigene Bauwerk den anderen zu zeigen, eine Geschichte zu dem Gebäude und seinen Bewohner/innen zu erzählen und zu erklären, was dieses Haus besonders macht und ob bzw. warum er/sie darin leben möchte. Danach wird jedes Bauwerk im Raum auf den Boden gestellt, sodass nach und nach eine große und vielfältige Stadt entsteht.

Die Einheit ermöglicht, kreativ und experimentell mit dem Thema Behausung und Architektur umzugehen. Die Inspirations- und Märchenkarten helfen, den Architekturbegriff auf witzige Weise zu erweitern, und ermöglichen so eine stärkere und offenere Auseinandersetzung mit dem Thema. Durch die Gestaltung von eigenen Fantasiegebäuden können die Teilnehmer/innen erkennen, dass das Aussehen von Gebäuden zwar unter anderem von dem Nutzen abhängt, es vor allem aber auch sehr viel über die Bewohner/innen aussagen kann. Das Gestalten eines eigenen Hauses fördert zum einen die Kreativität, zum anderen fordert es das Einfühlungsvermögen: Welchen Ansprüchen muss das gestaltete Gebäude genügen? Während des Gestaltens werden spielerisch fantastische Geschichten zu den Bauwerken entwickelt. Das anschließende Zusammenführen der Gebäude zu einer Stadt wird einerseits zu einem starken Symbol der Gemeinschaft, andererseits lädt es ein, die einzelnen Geschichten in der Nachbarschaft zusammenzuführen. Die Verschränkung der unterschiedlichen Geschichten fördert wiederum die Kreativität und stärkt den Austausch und das Gemeinschaftsgefühl.

→ **Tipp:** Fragen wie »In was für einem Haus wohnten Hänsel und Gretel, bevor sie in den Wald gegangen sind?«, »Wie könnte das Haus von Rapunzel aussehen, wenn sie nicht mehr in dem Turm wohnt?«, »Wie würde wohl heute das Haus der Sieben Zwerge aussehen?« und »In was für einem Haus würdet ihr gerne wohnen?« können den Teilnehmer/innen bei der eigenen Gestaltung helfen und ermöglichen zugleich eine vertiefende Auseinandersetzung mit der Thematik.

Kleine Tricks, z. B. das Falten von Karton zum dreidimensionale-Objekt, sollten im Vorfeld allen gezeigt und gemeinsam besprochen werden.

Klecksbildgeschichten

Wir blicken gerne in den Himmel, sehen in den Wolken Gesichter, Tiere oder auch andere fantasievolle Wesen. Die vielseitigen Formen regen die Fantasie an und lassen immer neue Dinge entstehen.

In dieser kreativen Einheit erhalten die Teilnehmer/innen gemeinsam ein Poster mit Farbklecksen, um anschließend in den Klecksen Figuren, Gegenstände oder ähnliches zu entdecken. Die Kleckse werden daraufhin mit Stiften oder Farben bemalt, um die erkannten Figuren sichtbar zu machen. Das Suchen unterschiedlicher Figuren regt dabei zum Gespräch und gegenseitigen Austausch über die eigenen Entdeckungen an und lässt die Teilnehmer/innen erfahren, wie unterschiedlich die Sichtweisen der anderen sein können. Die entdeckten Figuren kommen anschließend in einer Geschichte zusammen. Ein Löwe, Elefant oder auch Frosch trifft so beispielsweise auf seiner Reise auf einen Apfel oder ein Schloss. Die Geschichten können aufgeschrieben oder erzählt werden.

Die Einheit regt die Fantasie der Teilnehmer/innen an und fördert den Austausch untereinander. Zusätzlich erfahren die Teilnehmer/innen, dass die Wahrnehmung der anderen sehr unterschiedlich sein kann und lernen so, dass es häufig verschiedene Sichtweisen auf dieselben Dinge gibt.

→ **Tip:** Es ist auch möglich, dass die Teilnehmer/innen eigene Klecksbilder anfertigen. Mit flüssiger Tempera- oder auch Acrylfarbe klecksen sie gemeinsam auf ein großes Blatt Papier, um anschließend in den entstandenen Farbflächen Figuren und Formen zu finden. Durch das Hinzufügen weiterer Farbkleckse kann die entstehende Geschichte stets weitergeführt werden.

Meine Familie – Eine märchenhafte Bildgeschichte

Eine Familie gibt Halt. Eine Familie bietet Schutz. Auch in Märchen ist die Familie stets ein wichtiges Thema. Seien es Hänsel und Gretel, die von ihren Eltern in der Not verstoßen werden und als Geschwister der Gefahr gemeinsam trotzen, oder Schneewittchen, die auf der Flucht bei den Sieben Zwergen Obdach und eine neue Familie findet: Das Thema Familie ist allgegenwärtig. Es verbindet Wünsche und Ängste.

In dieser kreativen Einheit gestalten die Teilnehmer/innen anhand des Bildmaterials eine Collage, die ihre persönliche Familiengeschichte erzählen kann und so die Möglichkeit bietet, über die eigenen Erfahrungen und die Erfahrungen der anderen ins Gespräch zu kommen.

Jede/r erhält das Bildheft »MEINE FAMILIE«, in dem zahlreiche Darstellungen von Figuren, Gegenständen und Gebäuden aus bekannten Märchen der Brüder Grimm abgebildet sind. Mit Scheren, Kleber und Buntstiften können unterschiedliche Figuren, Tiere und Gegenstände ausgeschnitten, auf einem großen Kartonbogen neu angeordnet, aufgeklebt und beschriftet werden. Es gibt viele unterschiedliche Formen und Vorstellungen von Familie. Das Gestalten der Collagen ermöglicht es, unterschiedliche Erfahrungen und Wünsche darzustellen. Sei es die Familie, aus der man stammt, eine neue Familie, in der man lebt, oder eine Familie, die man sich erträumt.

Fragen wie »Wer gehört zu meiner dargestellten Familie?« oder »Wo stehe ich in dieser Familie?« können helfen, eine Auseinandersetzung mit dem Thema anzustoßen. Anschließend können die Teilnehmer/innen ihre eigenen Collagen vorstellen und so mit den anderen ins Gespräch kommen.

Das Gestalten der Collage mit einfachen Zeichen ermöglicht auch Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen eine Auseinandersetzung mit dem Thema. Auch ermöglichen die Bilder, die eigene Situation anschaulich zu präsentieren. Die eigene Vergangenheit und Familiengeschichte erzählen zu können, lässt die Teilnehmer/innen jeden Alters Akzeptanz und Wertschätzung erfahren. Gemeinsame Erinnerungen an Heimat und Kindheit wirken außerdem verbindend und lassen die Teilnehmer/innen Vertrauen und ein Gemeinschaftsgefühl entwickeln.

→ **Tipp:** Das Thema Familie ist sehr persönlich. Besonders bei der Arbeit mit Geflüchteten kann die Auseinandersetzung mit diesem Thema zu sehr gefühlvollen Ausdrücken führen. Es sollte daher stets eine ruhige und einfühlsame Atmosphäre herrschen.

Musik. Machen!

Dank ihrer Unterschiedlichkeit bewältigen Esel, Hund, Katze und Hahn im Märchen »Die Bremer Stadtmusikanten« der Brüder Grimm gemeinsam Gefahren, indem sie ihre jeweiligen Stärken nutzen. Wie in dem Märchen können die Teilnehmer/innen in dieser musikalischen Einheit gemeinsam musizieren und ihre persönlichen Stärken einbringen.

Jeder Mensch verfügt über andere Rhythmen und Lieder in unterschiedlichen Sprachen. Das Liederheft »MUSIK. MACHEN!« beinhaltet traditionelle Lieder und Rhythmen aus dem Mittelmeerraum, dem Nahen Osten und Deutschland, die benötigten Liedtexte, Gitarrenakkorde, Klaviernoten sowie die Rhythmen. Die CD »MUSIK. MACHEN!« enthält alle Stücke ohne den Gesang. Sie können als Play-Along auch ohne Musiker/innen eingesetzt werden oder aber genutzt werden, um die Stücke kennenzulernen.

Um gemeinsam direkt einzusteigen, bietet sich das Musizieren mit unterschiedlichen Rhythmen an, beispielsweise dem arabischen »Maqsum«, dem »Persischen 4/4« oder dem »Afghanischen 6/8« (siehe Liederheft »MUSIK. MACHEN!« und USB-Stick). Das Anspielen eines Rhythmus' wirkt als Impulsgeber und bringt die Beschäftigung mit den Liedern auf den Weg.

Bei dieser Vorgehensweise – vom Rhythmus zum Lied – wird erst im zweiten Schritt mit dem Text gearbeitet. Der Text wird gesprochen und anschließend mit der entsprechenden Melodie gesungen.

Das gemeinsame Musikmachen, das Singen und das Gefühl, musikalisch von der Gruppe getragen zu werden, lässt die Teilnehmer/innen schnell Vertrauen zueinander entwickeln.

Was wird idealerweise benötigt? Ein Melodie-, Harmonie und Rhythmusinstrument, ein/e Sänger/in. Als Instrumentarium ist eine Sammlung an Kleinperkussion (Shaker, Glocken, Schellen) und Trommeln sinnvoll. Zusätzlich sind alle Lieder und Rhythmen auch als Play-Along auf der CD »MUSIK. MACHEN!« vorhanden.

→ **Tip:** Viele Lieder gehören zum Kulturgut mehrerer Länder. Es gibt häufig keine eindeutigen Herkunftsländer und keinen eindeutigen Ursprung. Ähnlich wie Märchen sind sie grenzübergreifend gewachsen und verbinden unterschiedliche Gruppen und Landstriche miteinander. So tauchen verschiedene Texte bei gleicher Melodie auf. Das ist eine Spur, die man in der Gruppe gut aufnehmen kann.

Häufig beherrschen die Teilnehmer/innen unterschiedliche Instrumente und sind begeisterte Sängerinnen oder Sänger. Diese Fähigkeiten sollten genutzt werden.

Steinmusik

Ein Esel, ein Hund, eine Katze und ein Hahn. Was die vier Tiere in dem Märchen »Die Bremer Stadtmusikanten« der Brüder Grimm verbindet, ist ihre Liebe zur Musik. Musik bringt die Menschen zusammen, unabhängig von ihrer Herkunft oder Sprache.

In dieser musikalischen Einheit steht daher das gemeinsame Musizieren im Mittelpunkt. Als Instrumente dienen unter anderem dafür auch Steine: Flusskiesel, die eine lange Reise hinter sich haben und beim Aneinanderschlagen feine Steinklänge erzeugen. Die Vorgehensweise wird im Vorfeld in einem

Ein kleiner Haufen mit Flusskieselsteinen liegt in der Mitte des Raums (zwei pro Teilnehmer/in, ca. 4–6 cm groß, im Vorfeld zu besorgen). Bevor das Spiel beginnt, vereinbart die anleitende Person mit den Teilnehmer/innen ein Handzeichen für Stille. Anschließend werden die Teilnehmer/innen in zwei gleichgroße Gruppen geteilt: die Hörenden und die Spielenden. Die Gruppe der Hörenden setzt sich möglichst bequem in die Raummitte und schließt die Augen. Die Gruppe der Spielenden erhält jeweils zwei Steine und verteilt sich in einem großen Kreis um die auf dem Boden sitzende Gruppe herum. Die anleitende Person startet im Uhrzeigersinn, indem sie den Steinklang gestisch zur nächsten Person »wirft«. Diese übernimmt Klang und Spielweise und gibt sie ebenfalls weiter. Die unterschiedlichen Steinklänge bewegen sich somit um die Gruppe der Hörenden herum. Hierfür sind Ruhe und etwas Zeit erforderlich.

Nach drei Runden wechselt die Richtung. Nach weiteren drei Runden wird die Kreisform aufgelöst. Der Klang wandert nun nicht mehr geordnet um die Gruppe der Hörenden herum, sondern taucht unvorhergesehen an unterschiedlichen Orten im Raum auf.

Nun folgen gemeinsame musikalische Einsätze der gesamten Gruppe (Tutti), die auf ein gemeinsames Einatmen beginnen. Reiben, Schütteln, Klackern, Mundresonanzen und Handresonanzen mit den Steinen sind hier möglich. Ziel ist es, die Vielfalt der Spiel- und Klangmöglichkeiten zu erkunden. Das musikalische Ende kann durch Ablegen oder leichtes Kullern der Steine auf dem Boden signalisiert werden. Die eintretende Stille sollte zum Nachhören und Genießen genutzt werden. Die Gruppen wechseln leise und das Spiel wiederholt sich.

Nach dem Durchgang mit gewechselten Gruppen folgt ein Gespräch über die Erfahrungen der Teilnehmer/innen. »War das schön?«, »Wie habt ihr den Klang erlebt?«, »Sind Bilder im Kopf entstanden?« und »Gab es Unterschiede zwischen dem Hören beim Spielen und dem Zuhören mit geschlossenen Augen?«. Diese Fragen helfen, die entstandenen Eindrücke gemeinsam zu sammeln und Übereinstimmungen zu erkennen. Es zeigt sich nicht nur, dass es kein »richtiges« und »falsches« Hören gibt, sondern vielmehr, dass die Steinklänge differenzierte Wahrnehmungen und Assoziationen ermöglichen.

Diese musikalische Einheit ist auch für Teilnehmer/innen mit geringen Deutschkenntnissen geeignet. Ohne sprachliche Mittel ermöglicht sie den Teilnehmer/innen, miteinander musikalisch in Kontakt zu treten. Das gemeinsame Musizieren und die konzentrierte Stille erzeugen eine entspannte Atmosphäre und fördern das Gemeinschaftsgefühl. Die Teilnehmer/innen müssen einander bewusst zuhören und nehmen sich so gegenseitig stärker wahr. Das Weitergeben der Steinklänge quer durch den Raum erfordert zudem

eine große Aufmerksamkeit und Konzentration. Das anschließende Gespräch ermöglicht eine fantasievolle Sichtweise auf die Klänge der Steine. Fragen nach den Erfahrungen der Teilnehmer/innen mit den Steinen eröffnen einen kreativen Umgang mit ihren Erlebnissen.

→ **Tipp:** Für ein anschließendes Gespräch bietet es sich an, die Geschichte der Steine, ihr Alter und was sie vielleicht alles bereits miterlebt haben, zu thematisieren. Die Geschichte kann dann in Beziehung zu den Teilnehmer/innen gesetzt werden und Fragen nach deren Erfahrungen eröffnen. Hier ergibt sich ein idealer Übergang zu MEINE FRAGE | DEINE FRAGE.

Für diese Einheit eignen sich die Aufwärmspiele HEY! CON CARA!, WIRBEL START STOPP und MUSIK. MACHEN! besonders gut.

Märchenwimmelbild

Menschen, Tiere, Figuren, Gegenstände, ein Schloss, Instrumente, ein großer Klumpen Gold und viele kleine Details: Es wimmelt nur so herum auf dem Wimmelbild.

Ausgangspunkt dieser narrativen Einheit ist ein Märchen-Wimmelbild. Dieses befindet sich in »MEIN MÄRCHENBUCH«. Figuren, Tiere und Gegenstände der Märchen »Dornröschen«, »Hänsel und Grethel«, »Der gestiefelte Kater«, »Rothkäppchen«, »Jorinde und Joringel«, »Hans im Glück«, »Die Bremer Stadtmusikanten« und »Der süße Brei« finden sich auf dem Bild wieder. Die Teilnehmer/innen suchen nach den bekannten Figuren und versuchen die Märchen zu erkennen. Anschließend werden die Märchen aus dem Märchenbuch vorgelesen oder als Videolesung (USB-Stick) vorgeführt.

Die Einheit ermöglicht auch Teilnehmer/innen, die keine Erfahrung mit den Märchen der Brüder Grimm haben, erste Eindrücke der jeweiligen Geschichten zu erlangen. Das gemeinsame Suchen und Erzählen fördert das Gemeinschaftsgefühl und regt zum weiteren Austausch an.

→ **Tipp:** Die Figuren und Gegenstände der einzelnen Märchen vermischen sich auf dem Wimmelbild. Die Teilnehmer/innen können Geschichten erfinden und die Grenzen der Märchen überschreiten. Was passiert, wenn der böse Wolf auf Hans im Glück trifft oder die Bremer Stadtmusikanten plötzlich auf eine alte Zauberin stoßen?

Meine Frage | Deine Frage

Alle Menschen haben unterschiedliche Geschichten. Häufig tauschen wir uns im Gespräch miteinander aus, fragen nach Erfahrungen und Erlebnissen. Details und manchmal sogar Wesentliches werden ausgespart oder das eigentlich Wichtige bleibt ungenannt.

Wie finden wir miteinander die richtigen Fragen?

In dieser narrativen Einheit können die Teilnehmer/innen eine Frage benennen, die sie gerne selbst gestellt bekommen möchten. Die Frage wird auf einer beigefügten Karte notiert und kann sich sowohl an die Gruppe als auch an die Fragenden selbst richten.

Anschließend kann die Frage vorgestellt oder sichtbar ausgestellt werden. Die Fragen bilden nun den Ausgangspunkt, um miteinander ins Gespräch zu kommen.

Wichtig ist, dass MEINE FRAGE | DEINE FRAGE an eine ruhige Einheit anschließt, sodass die Teilnehmer/innen schon im Vorfeld eine vertrauensvolle Situation erlebt haben.

Das Frage-Antwort-Verhältnis wird hier umgedreht. Die Einheit eröffnet so den Teilnehmer/innen einen Raum, in dem sie über ihre ganz persönlichen Themen ins Gespräch kommen können: Was beschäftigt dich? Was beschäftigt mich? Was beschäftigt uns?

→ **Tip:** Als vorangegangene Einheit eignet sich besonders gut STEINMUSIK.

Tee und Heimat

Tee trinken verbindet. Zusammenzukommen und bei einer Tasse Tee den Alltag hinter sich zu lassen, ist ein wichtiges Ereignis in vielen Kulturen. Es verbindet Freunde und Familien und lädt zum gemeinschaftlichen Entspannen ein.

Das Teetrinken ist Ausgangspunkt dieser narrativen Einheit. Gemeinsam wird der Tee zubereitet und getrunken.

Auf einer vorgefertigten Mindmap schreiben oder zeichnen die Teilnehmer/innen in Schreibblasen ihre Gedanken zum Thema »Tee und Heimat«. Dabei befinden sich auf der Mindmap Zeichnungen von Tassen, Gläsern, Teekannen, Stühlen, Zuckerdosen oder auch einem Haus, die helfen, eigene Gedanken zum Thema zu formulieren. Die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise werden den Teilnehmer/innen im Vorfeld in einem Trickfilm (USB-Stick)

erklärt. Anschließende Fragen darüber, welche Traditionen oder was für Rituale in der eigenen Familie mit dem Teetrinken verbunden werden, können zu einem vertiefenden Gespräch führen.

Durch die vorgezeichneten Linien ermöglicht die Mindmap den Teilnehmer/innen, auf einfache Weise Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Bereichen des Themas »Tee und Heimat« herzustellen. Zusätzlich dient die Mindmap als Ausgangspunkt, um über Gemeinsamkeiten ins Gespräch zu kommen. Der Austausch über das gemeinsame Thema lässt die Teilnehmer/innen zudem schnell ein Gemeinschaftsgefühl entwickeln.

→ **Tip:** Die fertiggestellten Mindmaps können nebeneinandergelegt werden, um die einzelnen Punkte mit einem Stift untereinander zu verbinden. Das Zusammenführen der Mindmaps hilft, über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu sprechen und eine übergreifende Geschichte zum Thema zu entwickeln.

Tischchen deck dich

Mhhh, lecker! Gemeinsam zu kochen und zu essen ist ein allgegenwärtiges Ritual in vielen Familien unterschiedlicher Kulturen. Das Essen zur Mittags- und Abendzeit gliedert den Alltag und führt gleichzeitig die Menschen zu Gesprächen am Tisch zusammen.

In dieser narrativen Einheit dreht sich alles um das gemeinsame Kochen und Essen. Die Teilnehmer/innen können anhand einer Rezeptsammlung mit Kochrezepten aus unterschiedlichen Kulturen über die Zubereitung, die Zutaten und die abgebildeten Illustrationen sowie die Geschichte der jeweiligen Köchin ins Gespräch kommen. Fragen nach den Essgewohnheiten, Ritualen und Tischbräuchen helfen, eine Auseinandersetzung mit dem Thema anzuregen. Die Teilnehmer/innen können ihr eigenes Rezept auf die beigefügte leere Rezeptkarte schreiben. Ähnlich wie auf den bereits vorhandenen Karten notieren sie neben der Zubereitung und den Zutaten ihre persönliche Geschichte zu dem Gericht.

Anschließend kann gekocht werden! Hierzu sollte gemeinsam ein Gericht ausgewählt werden, um die benötigten Zutaten zu besorgen. Wenn die Möglichkeit besteht, kurzfristig die benötigten Lebensmittel zu besorgen, können die Teilnehmer/innen auch gemeinsam spontan ein Gericht auswählen. Dabei kann es sich um ein Rezept aus der Sammlung oder ein eigenes handeln. Das gemeinsame Essen hilft, ein Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln. Durch Gespräche über die unterschiedlichen Gerichte, Bräuche und Geschichten wird zudem der kulturelle Austausch gefördert.

Wenn Tiere sprechen könnten ...

Sprechende Tiere kommen sehr häufig in Märchen vor. Stets verfügen sie über bestimmte Charaktereigenschaften, Ängste, Ziele und auch Wünsche. Dabei dienen sie als Stellvertreter und geben den Lesenden die Möglichkeit, sich in der Situation der Tiere wiederzufinden. So auch in dem Märchen »Die Bremer Stadtmusikanten«, in dem die Flucht von vier unterschiedlichen Tieren erzählt wird, die ihre gemeinsame Liebe zur Musik vereint.

Bei dieser narrativen Einheit wird das Verhältnis zwischen Mensch und Tier spielerisch untersucht. Zu Beginn werden Märchen der Brüder Grimm vorgetragen, in denen Tiere sprechen können (»Die Bremer Stadtmusikanten«, »Rothkäppchen«, »Der gestiefelte Kater« usw.). Die Märchen befinden sich in unterschiedlichen Sprachen im Märchenbuch oder als Videolesung auf dem beiliegenden USB-Stick. Anschließend sollen die Teilnehmer/innen sich anhand von Tierdarstellungen in Tiere hineinversetzen und deren mögliche Gedanken und Gefühle formulieren. Als Ausgangsmaterial dienen hierzu Bilder des Künstlers Ed Panar aus der Reihe »Animals that saw me«. Die Fotografien zeigen Tiere, die den/die Betrachter/in direkt anschauen. Zwar sagt der Gesichtsausdruck von Tieren nichts über ihre Gefühlslage aus, dennoch schreiben Menschen Tieren gerne Gefühle zu, die sie in ihren Gesichtern zu erkennen glauben. Beschreibungen wie glücklich, fröhlich oder traurig sind menschliche Ausdrücke und somit immer Übertragungen der Betrachtenden. Mithilfe von weißem Papier, Kleber und Scheren können die Teilnehmer/innen Sprechblasen ausschneiden und aufkleben oder mit weißen Edding-Stiften und Tipp-Ex-Rollern direkt in das Bildmaterial hineinschreiben und so zeigen, was das Tier vielleicht grade sagen oder auch denken könnte. Es findet notwendigerweise ein Perspektivwechsel statt, bei dem die Teilnehmer/innen die Position der Betrachtenden verlassen und sich in die Rolle des Betrachteten hineinversetzen. Im spielerischen und kreativen Umgang mit dem Bildmaterial und der eigenen Sprache entfaltet sich ein Feld, in dem die Teilnehmer/innen gemeinsam experimentell kleine Geschichten erfinden können. Das Einnehmen einer anderen, fremden Perspektive fördert und fordert zudem das Einfühlungsvermögen.

→ **Tipp:** Das Hineinversetzen in ein anderes (nicht menschliches) Wesen erfordert zum einen ein gewisses Maß an Abstraktionsvermögen, zum anderen ist es nicht in allen Kulturen üblich, dass Tiere in Fantasieerzählungen sprechen können. Hilfreich ist es hier, anleitend Ich-Sätze aus der Perspektive eines Tieres zu formulieren. Nicht jede/r kennt Sprechblasen. In dem Bildheft »MEINE FAMILIE« befinden sich Sprechblasen zum Ausschneiden. Diese können verwendet oder auch einfach nachgefertigt werden.

Antworten auf einige wichtige Fragen

Für wen sind die Materialien?

Die Materialien wurden für die Arbeit mit Geflüchteten erstellt. Sie richten sich dabei gleichermaßen an Geflüchtete wie auch an Bundesbürger/innen und laden zum gegenseitigem Austausch und Kennenlernen ein. Ziel ist es, ins Gespräch zu kommen.

Achten Sie dabei darauf, die Teilnehmer/innen nicht auf ihren Fluchtstatus zu reduzieren, sondern als eigenständige Personen wahrzunehmen.

Worin liegen die Stärken der Arbeitsmaterialien?

Die Arbeitsmaterialien ermöglichen es, die Teilnehmer/innen als Individuen wahrzunehmen und ihre persönlichen Stärken, Fähigkeiten und Geschichten sichtbar werden zu lassen. Die Materialien basieren auf vielfältigen didaktischen und künstlerischen Ansätzen und ermöglichen so einen nicht wertenden und auf Kooperation und Neugier basierenden Austausch miteinander. Der gemeinsame Umgang mit den Materialien schafft identitätsstiftende Momente und ein Wir-Gefühl. Professionelle Ansätze und Anleitungen geben den Durchführenden hilfreiche Unterstützung.

Worauf sollte ich als Workshop-Durchführende/r achten?

Es ist wichtig, dass Sie vor allem Sie selbst sind. Seien Sie offen und neugierig! Verwenden Sie eine einfache Sprache und begegnen Sie allen Teilnehmer/innen stets mit Respekt. Gehen Sie geduldig mit sich und den Teilnehmer/innen um.

Wie kann ich eine vertrauensvolle und wertschätzende Atmosphäre für meine Gruppe schaffen?

Begegnen Sie den Teilnehmer/innen Ihrer Gruppe stets mit Respekt. Sorgen Sie für eine gute Arbeitsatmosphäre, indem Sie sicherstellen, dass alle Teilnehmer/innen genügend Material und Platz zur Verfügung haben. Begrüßen und Verabschieden Sie jede/n persönlich. Nutzen Sie Pausen zum gemeinsamen Essen und Trinken. Gehen Sie auf die Wünsche und Anregungen der Teilnehmer/innen ein und lassen Sie keinen Leistungsdruck entstehen. Fördern Sie kreative Prozesse. Der Prozess ist wichtiger als das Ergebnis.

Wie reagiere ich, wenn die Fluchterfahrung thematisiert wird und ein/e Teilnehmer/in emotional reagiert?

Lassen Sie diese Reaktionen zu und sorgen Sie für eine vertrauensvolle Atmosphäre und einen respektvollen Umgang miteinander. Seien Sie sich jedoch auch bewusst, dass Sie keine psychologische Hilfe leisten können und müssen. Wichtig ist, dass Sie sich ihrer eigenen Grenzen bewusst sind und diese auch wahren. Bei Bedarf können Sie sich an die Bundesweite Arbeitsgemeinschaft Psychosozialer Zentren für Flüchtlinge und Folteropfer e. V. unter 030/31012463 oder www.baff-zentren.org wenden.

Was kann ich tun, wenn meine Gruppe nur über geringe Deutschkenntnisse verfügt?

Lassen Sie andere Teilnehmer/innen übersetzen. Als Dolmetscher/innen für ihre Mitmenschen erfahren sie eine besondere Wertschätzung. Nutzen Sie zunächst methodisches Material, für welches nur wenige bis gar keine Deutschkenntnisse benötigt werden. Die Anleitung geschieht einfach und nicht-sprachlich durch Gesten und Bilder. Nutzen Sie auch das ICOON-Bildwörterbuch.

Glossar der Wirkungen der Materialien

aktivierend	anregend, anspornend, antreibend, belebend, motivierend
assoziativ	fantasievoll, gedanklich verknüpft
experimentell	ausprobierend, einfallsreich, erfinderisch, ergebnisoffen, freies Arbeiten, neu erfindend
individuell	eigens, einzigartig, originell, spezifisch, von der Person abhängig
interaktiv	verbindend, verknüpfend, wechselwirkend
intuitiv	ingegeben, gefühlsmäßig, unbewusst
kommunikativ	gesellig, in Austausch treten, kontaktfreudig, offen, verbindend
konstruktiv	aufbauend, förderlich, hilfreich, positiv
kooperativ	gemeinsam, gemeinschaftlich, solidarisch, zusammen
kreativ	fantasievoll, gestalterisch, ideenreich, künstlerisch
lecker	appetitlich, einladend, köstlich, wohlschmeckend
narrativ	auf Geschichten basierend, erzählerisch
persönlich	das Selbst betreffend, privat
spielerisch	locker, sorglos, unbeschwert, ungezwungen
spontan	direkt, ohne zu zögern, ungeplant
universell	allgemeingültig, vielseitig
vertrauensbildend	gemeinschaftsbildend, Gruppenzusammengehörigkeit, Vertrauen aufbauend
witzig	heiter, lustig, spaßig, vergnüglich

Impressum

Integrationsprojekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n«

GRIMMWELT Kassel gGmbH

Weinbergstr. 21

34117 Kassel

www.grimmwelt.de | www.grimmwelt.de/erzaehlmirdeinegeschichten

Herausgeber

Susanne Völker für die GRIMMWELT Kassel gGmbH

Das Integrationsprojekt »Erzähl mir Deine Geschichte/n« der GRIMMWELT Kassel gGmbH wird von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert.

Projektteam

Susanne Völker, Projektleitung

Lucija Gudlin, Projektkoordination

Julia Ronge, Projektassistenz

Projektpartner

Stadt Kassel

Universität Kassel

Beirat

Christian Geselle | Oberbürgermeister der Stadt Kassel

Bertram Hilgen | Oberbürgermeister der Stadt Kassel a. D.

Prof. Dr. Reiner Finkeldey | Präsident der Universität Kassel

Prof. Joel Baumann | Rektor der Kunsthochschule Kassel

Prof. Dr. Jutta Ströter-Bender | Bildungsbeauftragte für das UNESCO
Weltdokumentenerbe (SCEaR Working Group Schools), Institut für Kunst,
Musik, Textil an der Universität Paderborn

Prof. Dr. Christina von Braun | 1. Vizepräsidentin des Goethe-Instituts,
Humboldt Universität/Institut für Kulturwissenschaft und
Selma Stern-Zentrum für Jüdische Studien

Dr. Claudia Maria Pecher | Präsidentin der Deutschen Akademie für
Kinder- und Jugendliteratur e. V., Institut für Jugendbuchforschung an
der Goethe-Universität Frankfurt am Main

Manuel J. Hartung | Ressortleiter CHANCEN, DIE ZEIT, Herausgeber
ZEIT CAMPUS

Martin Lauer | Programmchef HR1 und HR4 des Hessischen Rundfunks

Methodenentwicklung im Rahmen der Workshopphase

Meine Familie – eine märchenhafte Bildgeschichte

Katja Koeberlin | AMBERPRESS, Berlin

Gosia Warrink | AMBERPRESS, Berlin

Stadtmusikanten zählen_erzählen

Thomas Hof | Staatstheater Kassel

Olaf Pyras | Institut für Musik der Universität Kassel, Universität der Künste Berlin

Christine Weghoff | Büro für Konzertpädagogik und Musikvermittlung

Animal Tales

Prof. Joel Baumann | Kunsthochschule Kassel

Andrea Schulze Wilmert | Kunsthochschule Kassel

Grimms Märchenstunde

Prof. Dr. Manuela Westphal | Institut für Sozialwesen der Universität Kassel

Samia Aden | Institut für Sozialwesen der Universität Kassel

Sarah Schönweitz | Institut für Sozialwesen der Universität Kassel

Yasemin Uçan | Institut für Sozialwesen der Universität Kassel

Fliegende Schlösser, magische Gärten und Himmelstrepfen –

Experimentierfeld Architektur und Märchen

Kilian Kada | kadawittfeldarchitektur, Aachen

Beteiligte Projekte, Initiativen, Institutionen und Schulen

Erstaufnahmeunterkunft Kassel Calden, Erstaufnahmeunterkunft Kassel

Niederzwehren, Friedrichsgymnasium, Heinrich-Schütz-Schule, Herderschule,

Herkuleschule, Jacob-Grimm-Schule, Kinderhaus Landaustraße, Reform-

schule

Wissenschaftliche Evaluation der Workshopphase und Vorkonzeption der Kurzanleitungen

Michèle Brand

Dr. Birgit Wolf

Erprobung der Arbeitsmaterialien in der Testphase

Beteiligte Initiativen, Projekte und Schulen

AMUZA e. V., Heinrich-Schütz-Schule, Indimaj e. V., Jacob-Grimm-Schule,

Sandershaus e. V.

Realisierung und Produktion

Begleitheft und Kurzanleitungen

Konzeption: Lucija Gudlin, Julia Ronge, Susanne Völker

Illustration: Aliaa Abou Khaddour

Texte: Thomas Hof, Marvin Madeheim, Olaf Pyras,

Andrea Schulze-Wilmert, Susanne Völker

Korrektorat: Anna Lina Dux, Charlotte Bensch

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Bildmaterial »FANTASIEWESEN ERFINDEN«

Konzeption: Joel Baumann, Andrea Schulze-Wilmert

Fotografie: Mario Strahl

Illustration: Alma Bär, Florentin Ewest

Gestaltung: Mario Strahl, Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Referenzkarten für Collagen

Konzeption: Joel Baumann, Andrea Schulze-Wilmert

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Tierbilder »Animals that saw me«

Fotografie: Ed Panar

Konzeption: Joel Baumann, Andrea Schulze-Wilmert

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Bildwörterbuch »ICOON FOR REFUGEES«

Konzeption und Gestaltung: AMBERPRESS, Berlin

CD »MUSIK. MACHEN!«

Konzeption: Olaf Pyras, Christine Weghoff

MusikerInnen: Ahmad Al Ahmad, Abolfazl Hasanpour, Olaf Pyras, Christine Weghoff

Tonstudio: M.S.M. – Engineering

Illustration: Carmen José

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Heft »MEINE FAMILIE«

Konzeption und Gestaltung: AMBERPRESS, Berlin

Karte »MEINE FRAGE | DEINE FRAGE«

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Liederheft »MUSIK. MACHEN!«

Konzeption und Arrangements: Olaf Pyras, Christine Weghoff

Texte: Marvin Madeheim, Olaf Pyras

Korrektorat: Anna Lina Dux, Regina Werbick

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Materialien »FANTASTISCHE ARCHITEKTUREN«

Märchenbilder und Inspirationsbilder

Konzeption: Kilian Kada

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Holzwürfel

Produktion: Ludwig A. Bluhme KG

Kapa-Platte

Produktion: J. Küper Fachgrosshandel e.K.

»MEIN MÄRCHENBUCH«

Konzeption: Lucija Gudlin, Julia Ronge, Susanne Völker

Übersetzungen: Kern AG, Lingua-World GmbH,

Übersetzungsbüro Marzak Amin

Illustration: Stella Dreis

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Poster »KLECKSBILD«

Konzeption: Susanne Völker

Illustration: Seulki Claire Kim

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Poster »TEE UND HEIMAT«

Konzeption: Susanne Völker

Illustration: Carmen José

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Poster »ZÄHLEN UND GUTEN TAG«

Konzeption und Gestaltung: AMBERPRESS, Berlin

Rezeptkarten »TISCHCHEN DECK DICH«

Konzeption: Lucija Gudlin, Julia Ronge, Susanne Völker

Rezeptzutragenden: Zohreh Almadani, Fatma Biskin, Latifa Baschir, Meral Ince, Anna Jäger, Meaza Mengestab, Hodan Mohamed, Ranu Sattorov

Illustration: Markus Lefrançois

Korrektorat: Anna Lina Dux

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Shaker

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Produktion: Rohema Percussion oHG

Tee

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Produktion: PROMARKETING GmbH

Trickfilm »TEE UND HEIMAT«

Animationsfilm: Tante Tinte, Kassel

USB-Stick

Konzeption: Lucija Gudlin, Julia Ronge, Susanne Völker

Tutorials: Thomas Hof, Olaf Pyras, Schüler/innen der Herkuleschule

Rhythmen: Ahmad Al Ahmad, Abolfazl Hasanpour, Olaf Pyras

Märchenleserinnen: Siham Abdi, Newarah Abdulah Osman, Aliaa Abou

Khaddour, Zohreh Almadani, Margret Baller, Aisha Barakzai, Lorin Biskin,

Farida Haidari, Yasemin Ince, Viktoriya Tatarova, Jessica Thamm, Corine Wirth

Illustration: Stella Dreis

Videoaufnahmen: fastmotion film & fernsehproduktion

Technische Realisierung: Simon MEDIEN Mediengestaltung Kassel

Dokumentarfilm »Erzähl mir Deine Geschichte/n«

Konzeption: Lucija Gudlin, Julia Ronge, Susanne Völker

Texte: Marvin Madeheim

Videoaufnahmen und Filmproduktion: WIEDERGRÜSSER FILMPRODUKTION

Box

Produktion: Moderne Verpackung, Carl Bernh. Hoffmann GmbH & Co. KG

Gestaltung: Manuela Greipel | Visuelle Kommunikation, Kassel

Druck

Hermann Hayn Druckwerkstatt e.K., Kassel

Boxan | Qualität in Druck und Service, Kassel

Wir danken allen beteiligten Institutionen

Boat People Projekt, Göttingen
Café Matthäus International, Kassel
Café Zuflucht, Kassel
Dolmetscher der Erstaufnahmeunterkunft Kassel Niederzwehren
Erstaufnahmeeinrichtung Kassel Niederzwehren
Erstaufnahmeeinrichtung Kassel Calden
Evangelische Kirchengemeinde Wehlheiden, Kassel
Frauentreff Brückenhof e. V., Kassel
Friedrichsgymnasium, Kassel
Herderschule, Kassel
Herkuleschule, Kassel
Institut für Musik der Universität Kassel
Institut für Sozialwesen der Universität Kassel
JAFKA, Kassel
Kinderhaus Landaustraße, Kassel
Kulturamt der Stadt Kassel
Kunsthochschule Kassel
Reformschule, Kassel
Sandershaus e. V., Kassel
Sozialabteilung der Johanniter der Erstaufnahmeunterkunft
Niederzwehren, Kassel
Staatstheater Kassel
Zukunftsbüro der Stadt Kassel

Unser Dank gilt weiterhin

Petra Gaßmann, Tobias Hartung, Kurt U. Heldmann, Birgit Hengesbach-Knoop,
Werner Patzki, Fikret Sen, Tanja Simonovic, dem gesamten GRIMMWELT-Team
und allen beteiligten Bürgerinnen und Bürgern aus Kassel

GRIMM | | | | | | | |
WELT | | | | | | | |
KASSEL | | | | | |

Kassel documenta Stadt



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Das Projekt wird gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

GRIMMWELT Kassel gGmbH 2018

