

UMWELTBILDUNGSPROGRAMM IN DER MÜHLE UND AUF DEM HOF LEITFADEN FÜR DIE KURSLEITUNG



UMWELTBILDUNGSPROGRAMM IN DER MÜHLE UND AUF DEM HOF LEITFADEN FÜR DIE KURSLEITUNG

Autore: Ing. Jana Haasová, Kateřina Pilátová
Herausgeber: Asociace TOM ČR, 2020

Das Umweltbildungsprogramm wurde im Rahmen des Projektes Ad Fontes, RegNr. 100284891, mit Hilfe des Programms zur Förderung der grenzüberschreitenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik erstellt.

Inhalt

Inhalt und Ziel des Bildungsprogramms	1
1. BLOCK: DIE ROLLE DES MÜLLERS (Tag 1 Vormittag)	4
1.1 Willkommen! (70´)	
1.2 Wer mahlt denn da? (15´)	
1.3 Müllergeschlechter (15´)	
1.4 Müllerwappen (30´)	
1.5 Wie ein Mahlknecht das Müllerhandwerk erlernen wollte (30´)	
1.6 Schlagen zum Müllergesellen (10´)	
2. BLOCK: GETREIDE UND MAHLEN (Tag 1 Nachmittag)	9
2.1 Getreidearten erkennen (15´)	
2.2 Aschenputtel (15´)	
2.3 Die Speisekammer des Müllers (30´)	
2.4 Das Wandern ist des Müllers Lust (60´)	
2.5 Wir mahlen (80´)	
2.6 Schlagen zum Müller (10´)	
3. BLOCK: DIE ROLLE DES BÄCKERS (Tag 2 Vormittag)	14
3.1 Rezept erstellen (20´)	
3.2 Teig ansetzen (30´)	
3.3 Ofen anheizen (60´)	
3.4 Der Zauberer Sauerteig (15´)	
3.5 Tischlein, deck dich... wovon eigentlich? (45´)	
3.6 Brotlaib im Brotkorb (20´)	
4. BLOCK: DIE ROLLE DES BÄCKERS (Tag 2 Nachmittag)	19
4.1 Vorbereitung des Ofens (30´)	
4.2 Brot bestreichen und backen (80´)	
4.3 Wohin gehst du, Banane? oder Bewegungsspiele für Kinder bis 8 Jahren (50´)	
4.4 Herausziehen aus dem Ofen (10´)	
4.5 Kornkreise (45´)	
4.6 Schlagen zum Bäckermeister (10´)	
4.7 Sei nicht sauer, zum Abendessen gibt es die Sauerteigsuppe (60´)	
5. BLOCK: AUSBILDUNG ZUM BAUER (Tag 3)	25
5.1 Zeichne und ordne ein (20´)	
5.2 Familien von Haustieren (45´)	
5.3 Tiergeräusche (10´)	
5.4 Kann ein Schwein fliegen? (45´)	
5.5 Was mag ich und was gebe ich dir dafür? (30´)	
5.6 So lebe ich! (30´)	
5.7 Schlagen zum Bauer (10´)	
5.8 Abschließende Auswertung (30´)	

BILDUNGSPROGRAMM IN DER MÜHLE UND AUF DEM HOF

Drei Tage in einer alten Mühle... Verleben wir sie wie in alten Zeiten und schauen wir, wie hier einst gewirtschaftet wurde. Lasst uns in die verschiedenen Rollen schlüpfen, die das Leben in der Mühle bestimmten.

Am ersten Tag machen wir uns mit dem Müllerhandwerk bekannt und lernen, die verschiedenen Getreidearten zu unterscheiden. Wir bilden Müllerfamilien und mahlen selbst Mehl.

Am zweiten Tag werden aus uns Bäcker. Das gemahlene Mehl lernen wir zu einem Teig zu verarbeiten, wir heizen den Ofen an und backen Brot oder Brötchen. Wir vergleichen den Speiseplan unserer Vorfahren mit dem heutigen und sehen, woher die Lebensmittel heute kommen und welchen ökologischen Fußabdruck sie hinterlassen.

Am dritten Tag beschäftigen wir uns mit den Nutztieren auf dem Hof. Der Bauer zeigt und erklärt uns alles und wir spielen Landwirtschaft. Wir vergleichen die Lebensbedingungen der Tiere auf dem Hof und die Massentierhaltung und bemühen uns, damit es unsere Tiere so gut wie möglich haben.

WAS BRINGT ES DEN TEILNEHMERN?

Die Teilnehmer versuchen sich im Mühlenhandwerk und durchlaufen den gesamten Backprozess vom Korn bis zum Endprodukt. Und das alles praktisch und in der authentischen Umgebung einer alten Mühle.

Das Programm verlangt von den Teilnehmern, dass sie sich dieser Arbeit stellen.

Wir glauben daran, dass man etwas, was man mit eigenen Händen ausprobiert hat, nicht mehr vergisst. Die Belohnung dafür ist nicht nur ein gutes Gefühl, sondern auch selbst gemachtes Brot.

Während der Arbeit wird es auch Zeit zum Nachdenken geben. Der Müller erhielt alle Rohstoffe zur Herstellung des Brotes aus hiesigen Quellen. Aber von woher überall reisen die Zutaten heute zu uns an? Die Teilnehmer vergleichen verschiedene Arten der Lebensmittelproduktion und lernen regionale Rohstoffe schätzen.

Der dritte Tag bringt weiteres Nachdenken über konventionelle und ökologische Landwirtschaft. Die Teilnehmer lernen die Lebensbedingungen und Bedürfnisse der Nutztiere kennen und überlegen, auf welche Weise sie selbst wirtschaften würden.

Der gedankenlose Verbraucher kann heute leicht der Illusion erliegen, dass das Essen im Supermarkt entsteht. Das Programm setzt sich zum Ziel, den Teilnehmern die Entstehung von Lebensmitteln und die Warenströme näher zu bringen und zu zeigen, dass wir Wahlmöglichkeiten haben. Auch wenn wir keine echten Müller oder Bauern sind, so haben wir doch die Möglichkeit zu beeinflussen, welchen Ursprung unsere Nahrung hat und welchen ökologischen Fußabdruck sie auf unserem Teller hinterlässt.

PROGRAMMINHALT

Das dreitägige Programm ist in sechs halbtägige Blöcke geteilt. Diese beziehen sich aufeinander, lassen sich aber auch einzeln durchführen.

1. BLOCK: DIE ROLLE DES MÜLLERS

Ziel: Kennenlernen der Mühle, ihres Betriebs und des Lebens in der Mühle.

Die Teilnehmer entwickeln ein Bewusstsein für das Müllerhandwerk und lernen verschiedene Müllerberufe kennen. Sie lernen das ursprüngliche Müllerwappen kennen und schaffen ihr eigenes.

2. BLOCK: GETREIDE UND MAHLEN

Ziel: Kennenlernen der Agrar- und Müllerarbeiten vom Anbauen des Getreides bis zum Brotbacken.

Die Teilnehmer erkennen Getreidearten nach Ähren und Kornform, sie wissen, wie und wo sie angebaut werden und was aus ihnen hergestellt wird.

Sie probieren die Schwierigkeit und Effektivität von verschiedenen Mahltechniken aus, von den vorzeitlichen bis zu den heutigen, sie kennen die Prinzipien von Mahlwerkzeugen. Im Teilnehmer entsteht eine positive Beziehung und der Respekt gegenüber Boden und Pflanzen.

3. BLOCK: DIE ROLLE DES BÄCKERS

Ziel: Den Entstehungsprozess von Brot/Brötchen vom Getreidekorn aus kennen, Brot/Brötchen selbst backen.

Die Teilnehmer verstehen und erstellen ein Bildrezept für das Brotbacken, sie kneten den Teig und backen Gebäck. Die Teilnehmer unterscheiden 6 Halmfruchtarten und ihren Nutzen und unterscheiden Körner, Mehl und Mehlprodukte.

Das Programm ist in zwei unterschiedlich anspruchsvolle Varianten geteilt. Für Kindergarten und Primarstufe – Variante A – Brötchenbacken, für Sekundarstufe I, II Variante B – Brotbacken. Variante A kann auch ein selbständiges eintägiges Programm bilden, deshalb wird am Anfang die Mühle und das Leben in der Mühle vorgestellt.

4. BLOCK: DIE ROLLE DES BÄCKERS

Ziel: Sich vertraut machen mit der Zusammensetzung der Ernährung der Menschen in der Vergangenheit und mit der Problematik des ökologischen Fußabdrucks von Lebensmitteln.

Die Teilnehmer setzen den Backprozess vom Vormittag fort. In der Zwischenzeit machen sie sich damit vertraut, wie sich die Menschen früher ernährten und wie sie die Rohstoffe lagerten. Sie machen sich Gedanken über die Herkunft der Rohstoffe früher und heute. Die Kenntnis der Unterschiede in der Ernährung der Vergangenheit und der Gegenwart führt die Teilnehmer zum Nachdenken über Werte und zur Formung des eigenen Standpunktes im Hinblick auf die Nahrung als Wert.

Das Programm ist in zwei unterschiedlich anspruchsvolle Varianten geteilt. Für Kindergarten und Primarstufe – Variante A – Brötchenbacken, für Sekundarstufe I, II Variante B – Brotbacken.

5. BLOCK: AUSBILDUNG ZUM BAUER

Ziel: Kennenlernen verschiedener Nutztierarten, Bewusstmachen der Unterschiede zwischen intensiver und extensiver Tierhaltung.

Die Teilnehmer erkennen Unterschiede zwischen Männchen, Weibchen und Jungtieren. Sie verstehen den Unterschied zwischen Haus- und Nutztier und lernen deren unterschiedliche Eigenschaften und den Nutzen für den Menschen kennen. Sie lernen Produkte kennen, die uns Nutztiere liefern und die der Grund sind, warum wir sie halten. Sie verstehen, dass man die tierischen Produkte nicht nur nehmen darf, sondern dass die Tiere im Gegenzug auch etwas vom Menschen erhalten müssen.

PROGRAMMZIELE

Die Teilnehmer (am Ende des Programms):

- lernen das Müllerhandwerk praktisch kennen, sie erkennen Grundtypen von Getreide und ihren Nutzen, sie kennen und probieren den ganzen Prozess der Brotherstellung vom Korn bis zum Endprodukt aus
- erkennen die Schwierigkeiten der physischen Arbeit und deren Wert an
- verstehen den Unterschied zwischen dem heutigen Zugang zu Essen und Verpflegung im Vergleich zu dem unserer Vorfahren
- lernen die Herkunft von ausgewählten Lebensmitteln kennen und können regionale und importierte Lebensmittel unterscheiden
- verstehen den Wert des gesunden Bodens und der Lebensmittel, sie respektieren die Landschaft, Pflanzen und Tiere und stellen deren Schutz in den Mittelpunkt ihres Handelns
- begreifen die Möglichkeit, ihre Gesundheit, Lebensqualität und die Größe ihres ökologischen Fußabdrucks im Alltag als Verbraucher zu beeinflussen
- kennen die Prinzipien der umweltfreundlichen und nachhaltigen Wirtschaft und des fairen Handels
- sind bereit, die erworbenen Kenntnisse im Alltag zu umzusetzen.

GRUNDREGELN, gültig für die Dauer des ganzen Programms

- Wenn der Kursleiter (KL) spricht, versammeln sich die Teilnehmer bei ihm und hören zu.
- Die Teilnehmer arbeiten bei der Aufgabenlösung zusammen.
- Die Teilnehmer bemühen sich, eine freundliche Atmosphäre in der Gruppe zu schaffen.
- Der Teilnehmer kann eine Aktivität überspringen, falls sie für ihn unangenehm ist.
- Die Teilnehmer benehmen sich gefühlvoll und respektvoll zu ihrer Umgebung – zum historischen Mühlenkomplex und zur Natur.

1. BLOCK: DIE ROLLE DES MÜLLERS (Tag 1 Vormittag)

Thema: Leben in der Mühle

Schlüsselwörter: Müller, Mahlknecht, Müllergeselle, Altgeselle, wandernder Müllergeselle, Wappen, Sage, Mühlengebäude, Mühle

Ziel: Die Teilnehmer lernen die Mühle, ihren Betrieb und das Leben in der Mühle kennen. Sie erwerben Kenntnisse des Müllerhandwerks und lernen verschiedene Müllerberufe kennen. Sie lernen das ursprüngliche Müllerwappen kennen und schaffen ihr eigenes.

Raum: Außenraum, Stube

Alter: Kindergarten, Primar- und Sekundarstufe I

Inhalt:

1.1 Willkommen! (70´)

1.2 Wer mahlt denn da? (15´)

1.3 Müllergeschlechter (15´)

1.4 Müllerwappen (30´)

1.5 Wie ein Mahlknecht das Müllerhandwerk erlernen wollte (30´)

1.6 Schlagen zum Müllergesellen (10´)

1.1

Aktivität: Willkommen! (70´)

Hilfsmittel: Müllerkostüm, geschnittenes Brot, Salz, Brotkorb

Beschreibung: Der KL stellt sich den Teilnehmern im Müllerkostüm vor, begrüßt sie in der Mühle Oparno und bietet ihnen traditionell Brot und Salz an. Jeder Teilnehmer sollte ein Stück nehmen, so entsteht die Zusammengehörigkeit in der Gruppe und mit der Mühle.

Es folgt die Mühlenbesichtigung, bei der der KL mit den TN durch das Areal läuft, die Organisation A-TOM vorstellt, die Geschichte der Mühle kurz anschneidet und den Prozess der Rekonstruktion erläutert.

Während der Vorstellung der einzelnen Teile der Mühle gibt es auch praktische Informationen – wo man sich frei bewegen darf, wo die TN keinen Zutritt haben, Sicherheitsvorschriften, u.s.w.

Auswertung: Fragen zur Wiederholung der Kenntnisse über Mühle und Müllerhandwerk, z. B. wo wohnte der Müller, wo mahlte man, wann ist die Hauptsaison in der Mühle, welche Getreidetypen kennen wir ...

Entfaltete Kenntnisse: Die Teilnehmer lernen die Mühle, ihre Bestandteile, Geschichte und das Leben in der Mühle kennen.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: zuhören, Aufmerksamkeit schulen, beobachten

1.2

Aktivität: Wer mahlt denn da? (15´)

Hilfsmittel: laminierte Karten mit Berufen (4 Sets)

- 1) Mahlknecht
- 2) Müllergeselle
- 3) Altgeselle
- 4) wandernder Müllergeselle
- 5) Müller

Laminierte Karten mit der Berufsbeschreibung (4 Sets)

- a) = ein ausgelernter Müller. Er war der Besitzer oder Pächter der Mühle und die Hauptperson, die die Mühle führt, er wurde „Herr Vater“ genannt.
- b) = ein älterer ausgelernter Müller, er übernahm von den Mahlgästen Getreide, verabredete mit ihnen, welche Mehltypen sie brauchten, diese wog er und gab sie aus, er war nicht der Mühlenbesitzer.
- c) = der Geselle, ausgelernter Müller. In kleinen Mühlen nur ein angeworbener Arbeiter, der von Mühle zu Mühle wanderte. Er bediente allein alle Maschinen in der Mühle. Von ihm war die Mehqualität abhängig.
- d) = Lehrling, den der Altgeselle und Herr Vater in die Mülhengeheimnisse einzuweihen versuchen. Hauptsächlich musste er Mehlpulver von allen Mülhmaschinen und Boden abfegen. Der Boden musste „so sauber sein, dass man davon essen könnte“.
- e) = ein Gehilfe ohne Daueranstellung, der von Mühle zu Mühle wanderte. Er war immer willkommen, weil er neue Nachrichten mitgebracht hat. Er war des Handwerks und der Gewohnheiten kundig, so konnte er gleich mitarbeiten.

5 Sätze laminiertes Karten mit Bildern von Backwaren (Brötchen, Brot, Kuchen, Hörnchen, Bretzel/Rührkuchen), oder 5 Sätze laminiertes Karten mit den Namen der einzelnen Familien (Müller, Mühl, Bäcker, Bach, ...)

Beschreibung: Der KL nutzt für die Einteilung der TN in 5 Gruppen Kärtchen mit Bildern zu den Backwaren in einem Leinenbeutel. Jeder zieht eine Backware und sucht jemanden mit gleicher Sorte, bis alle TN Gruppen mit gleichen Backwaren gebildet haben.

Jede Gruppe bekommt ein Kartenset mit Berufen und ein Set mit den Berufsbeschreibungen. Die Aufgabe ist, die Sets so zu verbinden, dass die Berufe den Beschreibungen entsprechen. Das Zeitlimit ist 5 Minuten. Nach Ablauf des Limits kontrollieren alle gemeinsam mit dem KL die Aufgabe.

Entfaltete Kenntnisse: Müllerhandwerk und einzelne Berufe in der Mühle

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: logisches Denken, Kommunikation und Zusammenarbeit in der Gruppe

Tipp: Man kann den Kindern Arbeitsblätter mit Berufen und Berufsbeschreibungen austeilen, die Kinder verbinden die dann so, wie sie zusammengehören. Am Ende kontrollieren sie die Aufgabe mit dem KL.

1.3

Aktivität: Müllergeschlechter (15')

Hilfsmittel: 5 Sätze mit Karten der Berufe: Mahlknecht, Müllergeselle, Altgeselle, wandernder Müllergeselle, Müller + Karten mit der Beschreibung der Berufe, Farbige Müllermützen (5 St. von jeder der 5 Farben)

Beschreibung: Der KL platziert auf der Wiese die Karten mit den Berufen. Die Gruppenmitglieder wählen die Karten so aus, das in ihrer Gruppe alle Müllerberufe vertreten sind, (d. h. in jeder Gruppe ist 1 Müller, 1 Altgeselle, 1 Müllergeselle, 1 Mahlknecht und 1 wandernder Müllergeselle). Wenn jemand zwei gleiche Berufe zieht, gibt er einen zurück.

Wer fertig ist ruft den KL. Gemeinsam kontrollieren sie die Ergebnisse. Die Gruppen werden zu Familien und können sich einen Familiennamen ausdenken.

Auswertung: Der KL verfolgt die Zusammenarbeit und Kommunikation in den Gruppen, hilft bei der Einteilung. Er übergibt in einer Zeremonie jeder Familie Mützen gleicher Farbe zur visuellen Unterscheidung.

vorsagen. Die Altgesellen besprechen sich vorher, einer stellt die Fragen von vorn und der andere von hinten beginnend damit die Gruppen die Antworten der anderen nicht hören. Es ist wichtig, sich im Team zu helfen. Die Müllerprüfungen sind schwierig, deshalb braucht der Mahlknecht Unterstützung von seiner Familie (dem Rest des Teams, der am Start steht) und auch ein Pferd (Mitspieler des Teams), weil die Prüfungen in einer anderen Mühle stattfinden.

Nach dem Start nimmt der Mahlknecht-Spieler einen Pferd-Spieler und muss auf seinem Rücken die Hälfte seines Weges zum Altgesellen kommen (durch den Kegel als Rastplatz für Pferde bezeichnet). Hier steigt er vom Pferd ab und läuft zu Fuß zum Altgesellen, der ihm eine Frage stellt.

Jetzt kommen 2 Varianten vor:

A) Der Mahlknecht antwortet richtig – er läuft zurück zum Pferd und reitet zurück zum Start. Das nächste Paar kann losreiten (Mahlknecht + Pferd).

B) Der Mahlknecht kennt die Antwort nicht oder antwortet falsch, er läuft zum Pferd und kann mit ihm beraten.

Dann kann es zu 3 Varianten kommen:

a) Das Pferd rät dem Mahlknecht eine Antwort, der Mahlknecht läuft zurück zum Altgesellen und wenn die Antwort richtig ist, läuft er zurück zum Pferd, reitet in die Mühle und das nächste Paar kann losreiten.

b) Das Pferd rät dem Mahlknecht eine Antwort, der Mahlknecht läuft zurück zum Altgesellen und wenn die Antwort falsch ist, läuft er zurück zum Pferd und reitet in die Mühle, um sich mit den anderen Mitspielern zu beraten.

c) Das Pferd weiß die Antwort nicht, deshalb reitet der Mahlknecht zurück in die Mühle, um sich mit den anderen Mitspielern zu beraten.

Nach der Beratung mit den anderen Mitspielern reitet derselbe Mahlknecht auf demselben Pferd zurück zum Rastplatz und läuft zum Altgesellen, um ihm die Antwort zu geben.

Andere 2 Varianten:

I) Der Mahlknecht antwortet richtig, er läuft zum Pferd und reitet zurück in die Mühle, ein anderes Paar kann losreiten.

II) Der Mahlknecht antwortet falsch, er läuft zum Müller (der hinter den beiden Altgesellen steht, 10 m) und stellt ihm die Frage. Der Müller (der alle Antworten kennt) sagt ihm die richtige Antwort, die der Mahlknecht dem Altgesellen sagt. Dann kann er zum Pferd laufen und in die Mühle reiten, wo ein neues Paar losreitet.

So geht man durch alle Fragen. Das Team, das gewinnt, wartet auf das andere.

Auswertung: Wie seid ihr mit der Prüfung zufrieden? Die Antwort kann durch Abnehmen/Lassen der Mütze auf dem Kopf demonstriert werden. Wie war das Spiel physisch anspruchsvoll? Wie anspruchsvoll war es bezüglich der Kenntnisse? Die Bewertung der Aktivität vom KL folgt bei der nächsten Aktivität – beim Schlagen zum Müllergesellen.

Entfaltete Kenntnisse: Entwicklung der allgemeinen Kenntnisse, Erklärung der mit dem Müllerhandwerk verbundenen Begriffe

Entfaltete Fertigkeiten und Einstellungen: Entwicklung der Zusammenarbeit, Kommunikation, körperlichen Leistungsfähigkeit, des allgemeinen Überblicks

Tipps: Man kann auch als ein Team spielen, dessen Ziel es ist, alle Fragen zu beantworten und so Müller zu werden.

Kleine Kinder, die sich nicht gegenseitig auf dem Rücken tragen können (1., 2. Klasse), können sich nur an den Händen halten. Es ist aber wichtig, dass es klar ist, wer Pferd und wer Mahlknecht ist (z. B. kann das Pferd seine Mütze abnehmen).

Liste von Fragen (Primarstufe):

- 1) Nenne vier Getreidearten! *Roggen, Weizen, Hafer, Gerste, Mais, Hirse...*
- 2) Wie heißt der höchste Berg des Böhmisches Mittelgebirges? *Milešovka (Deutsch: Milleschauer, Donnersberg)*
- 3) Was sind Kletzen? *Getrocknete Birnen (österreichisch)*
- 4) Wie viele Milchzitzen hat eine Kuh und wie viele eine Ziege? *Kuh 4, Ziege 2*
- 5) Aus welchem Kontinent stammen Kartoffeln? *Amerika*
- 6) Welche drei Tiere geben uns Milch, aus der man Käse herstellen kann? *Kuh, Ziege, Schaf*
- 7) Denke dir einen Namen für ein Märchen über eine Mühle aus.
- 8) Nenne drei Arten von Hülsenfrüchten! *Erbse, Bohne, Linse*
- 9) Welche drei Geflügelarten kann ein Bauer auf seinem Hof züchten? *Hühner, Enten, Gänse, Puten*
- 10) Wie nennt man das Weibchen von der Ziege? *Ziege (es ist eine Spielerei spaßeshalber)*
- 11) Wie nennt man ein Tier, das sich nur vegetarisch ernährt? *Pflanzenfresser*
- 12) Wie und woraus werden Rosinen erzeugt? *Es sind gedörrte Trauben*
- 13) Wie viele Mägen hat eine Kuh? *4*
- 14) Nenn mindestens sechs Lebensmittel, die aus Mehl hergestellt werden! *Gebäck, Brötchen, Brot, Semmelmehl, Kuchen, Teigwaren, Bier, Getreidekaffee...*

Liste von Fragen (Sekundärstufe I):

- 15) Nenne fünf Getreidearten! *Roggen, Weizen, Hafer, Gerste, Mais, Hirse...*
- 16) Wie nennt man das Gebäude, wo die alten Eltern des Müllers leben? *Das Altenteil*
- 17) Wie nennt man das Instrument für das Getreidedreschen? *Dreschflegel*
- 18) Wie viele Milchzitzen haben zusammen eine Kuh, eine Ziege und ein Schaf? *8*
- 19) Was ist ein Ochse? *Ein kastrierter Stier*
- 20) Nenne drei Pflanzen, aus denen Öl hergestellt wird! *Sonnenblume, Raps, Mohn, Flachs, Ölpalme, Kokospalme, Olivenbaum...*
- 21) Welche Farbe hatte das Zahnrad auf dem ursprünglichen Müllerwappen? *Silbern*
- 22) Was ist ein Butterpinsel und woraus wird er ursprünglich hergestellt? *Küchenhilfsmittel um Gebäck zu bestreichen, aus Gänsefedern*
- 23) Wie heißt der höchste Berg des Böhmisches Mittelgebirges? *Milešovka (Deutsch: Milleschauer, Donnersberg)*
- 24) Wie nennt man alle vier Mägen einer Kuh? *Pansen, Netzmagen, Blättermagen, Labmagen*
- 25) Nenne 10 Lebensmittel, die aus Mehl hergestellt werden! *Gebäck, Brötchen, Brot, Semmelmehl, Kuchen, Teigwaren, Bier, Getreidekaffee, Knödel, Stange...*
- 26) Wer hat zum ersten Mal Kartoffeln nach Europa mitgebracht, und woher? *Christoph Kolumbus (1492), aus Amerika*

1.6

Aktivität: Schlagen zum Müllergesellen (10')

Hilfsmittel: Schüssel mit Wasser, Müllermützen

Beschreibung: Nach der Aktivität 1.5 werden alle Teilnehmer vom Mahlknecht zum Müllergesellen geschlagen. Die Teilnehmer stellen sich in eine Reihe, sie nehmen ihre Mütze ab und der KL bestreut ihre Köpfe mit einer Prise Mehl und spricht die Worte: „Bist ein schlaues Köpfchen!“ Durch dieses Ritual werden alle Mühlgesellen.

Auswertung: Der Schlag gilt als Bewertung der Mühe in den vorigen Aktivitäten.

2. BLOCK: GETREIDE UND MAHLEN (Tag 1 Nachmittag)

Thema: Lehre als Müller

Schlüsselwörter: Getreide, Gerste, Weizen, Hafer, Roggen, Mais, Mahlen, Mahlanlage, Mühlsteine, Mühle, Mörser, Mahlstein, Garbenband, Garbe

Ziel: Die Teilnehmer erkennen Getreidearten nach Ähren und Kornform, sie wissen, wie und wo sie angebaut werden und was aus ihnen hergestellt wird.

Die Teilnehmer kennen Agrar- und Müllerarbeiten vom Anbauen des Getreides bis zum Brotbacken. Sie probieren die Schwierigkeit und Effektivität von verschiedenen Mahltechniken aus, von den vorzeitlichen bis zu den heutigen, sie kennen die Prinzipien von Mahlinstrumenten. Es wird die positive Beziehung und der Respekt gegenüber Boden und Pflanzen unterstützt.

Raum: Außenraum, Stube

Alter: Kindergarten, Primar- und Sekundarstufe I

Inhalt:

2.1 Getreidearten erkennen (15')

2.2 Aschenputtel (15')

2.3 Die Speisekammer des Müllers (30')

2.4 Das Wandern ist des Müllers Lust (60')

2.5 Wir mahlen (80')

2.6 Schlagen zum Müller (10')

2.1

Aktivität: „Getreidearten erkennen“ (15')

Hilfsmittel: tragbare Speisekammer – Probe von Halmfrüchten und ihrer Produkte in verschließbaren Gefäßen, Gedicht „Das Hühnchen im Getreide“, eine Liste der Fragen für den KL

Beschreibung:

Der KL fragt: *Kennt ihr das Gedicht vom Hühnchen im Getreide? So wie das Hühnchen lernen auch wir die Getreidearten kennen. Wo hat sich das Hühnchen verlaufen? Dort, wo das Getreide wächst, auf dem Feld.*

Der KL beschreibt einzelne Pflanzenteile – Wurzeln, Halm, Knoten, Ähre – Roggen, Weizen, Gerste, Rispe – Hafer. Was braucht eine Pflanze zum Wachsen? (Nährstoffe, Wasser, Sonne, Wind zum Bestäuben). *Welches Getreide kennt man? Wer hat dem Hühnchen noch geholfen*

Der KL schreibt alle Antworten so auf ein Papier, dass bei jeder Art genug Platz für eine Probe aus der tragbaren Speisekammer ist (Hafer, Gerste, Weizen, Roggen).

Bei uns wachsen auf Feldern auch weitere Halmfrüchte (Mais, Hirse, das früher oft angebaute Heidekorn gehört zu den Knöterichgewächsen).

Wie erntet man Getreide? Welche Maschinen helfen dem Menschen? Kann man Korn essen? Wie isst man Getreide? Was hilft, dass man es essen kann? Was passiert mit Getreide in der Mühle? Wie war es früher und wie ist es heute? Warum ist das eine Mehl weiß und ein anderes dunkel? Was fehlt im weißen Mehl? Ist das Vollkornmehl gesünder oder das weiße Mehl?

Alle TN stehen und bilden einen Kreis, der KL stellt Fragen, wer antwortet, kann sich setzen. Wenn der Nachbar des Sitzenden richtig antwortet, erhebt sich der Sitzende und der, der richtig geantwortet hat, setzt sich.

Auswertung: Benennung der Getreidearten, Betrachtung und Benennung der Mehlsorten – Unterschiede zwischen Weizen- und Roggenmehl, glattem und halbgriffigen Mehl, Gries, weißem und Vollkornmehl

Der KL überprüft mit den Fragen die Kenntnisse über Halmfrüchte.

Entfaltete Kenntnisse: Pflanzenbiologie, Halmfrüchte, Kornformen, Formen von Ähre

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Beobachtung, Entdecken, Wahrnehmung von Zusammenhängen

2.2

Aktivität: Aschenputtel (15')

Hilfsmittel: 5 Strohschalen mit einer Mischung aus Halmfrüchten und Hülsenfrüchten (Weizen, Hafer, Gerste, Roggen, Mais, Reis, Linse, Bohne, Heidekorn, Hirse), 5 Untersetzer zum Ausklauben, tragbare Speisekammer, 50 kleine Schüsseln (10 für jede Familie) je nach Anzahl der Familien und der Körner.

Beschreibung: Der KL verteilt an jede Familie eine Schüssel mit der Halmfrüchte- und Hülsenfrüchtemischung, einen Untersetzer für das Ausklauben und 10 kleine Schüsseln. Die Teilnehmer schütten die Mischung auf den Untersetzer und sollen die Körner ausklauben und in einzelne Schüssel verteilen. Die Teilnehmer versuchen einzelne Körner zu unterscheiden und Unterschiede wahrzunehmen. Der KL führt sie dazu, die Unterschiede der Körner zu erkennen.

Auswertung: Nach dem Ausklauben sehen sich die Teilnehmer die einzelnen Körner an und versuchen sie zu benennen. Sie bestimmen, welche Körner Halmfrüchte und welche Hülsenfrüchte sind. Als Hilfe können sie die tragbare Speisekammer nutzen. Der KL fragt die Teilnehmer, bei welchen Körnern sie sich am meistens geirrt haben und wie sie sie am Ende bestimmt haben.

Entfaltete Kenntnisse: Pflanzenbiologie, Halmfrüchte, Ährenform, Kornform

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Entwicklung der Feinmotorik, Sorgfältigkeit, Geduld, Beobachtung, Zusammenarbeit

2.3

Aktivität: Die Speisekammer des Müllers (30')

Hilfsmittel: Stifte, Papiere, Arbeitsblatt Speisekammer des Müllers für eine Gruppe, Weidenkorb, Musterlebensmittel: Teigwaren, Getreidekaffee, Öl, Zucker, Salz, Honig, Bierflasche, feiner Grieß, Cornflakes, Reiswaffeln, 2 Sätze Gläser mit Getreidearten (15-20) für Memory, Text des Märchens „Vom Koch, der die Felder beleidigte“

Beschreibung:

Trockene Variante:

Memory. Bewegungsspiel in zwei Gruppen. Der KL platziert auf der Wiese einen Teil der Gläser mit den Getreidearten. Die Gläser sind nicht beschriftet, nur nummeriert. Die zweite Hälfte, der Mustersatz mit den gleichen Getreidearten, mit Namen beschriftet, befindet sich am Ausgangspunkt zusammen mit den Musterlebensmitteln. Den Gruppen werden einige zufällige Zahlen aus dem Mustersatz übergeben (einige Zahlen an mehrere Gruppen)

Die Aufgabe ist es, die Zahlen auf der Wiese zu finden und dazu den Inhalt zu bestimmen. Auf der Jagd ist immer nur einer aus der Gruppe, nach der gemeinsamen Kontrolle am Ausgangspunkt startet der nächste. Die Gläser bleiben immer an ihrem Platz. Die Wartenden können in der Zwischenzeit das Arbeitsblatt bearbeiten.

Nasse Variante:

Der KL liest das Märchen „Vom Koch, der die Felder beleidigte“ (Štroblová J.: Tajemství polí, adaptiert von Pilátová K.) vor.

Während des Lesens haben die TN die Aufgabe, festgelegte Bewegungen auszuführen, die sie beim Vorlesen folgender Wörter hören:

1. Nennung von Getreidesorten und deren Produkten – einmal im Kreis drehen
2. „Koch“ – hochspringen
3. Tiernamen – Hände über den Kopf

Es war einmal ein eingebildeter Koch, der den Feldern nie für etwas dankte. Im Gegenteil, einmal beleidigte er sie sogar. Er sagte nämlich: „Wir essen ja nicht Kartoffeln, die im schmutzigen Boden wachsen. Die sind doch von Lehm und Schlamm ganz klebrig. Ich zeige euch noch, wie ein Festessen aussehen soll!“

Der Koch band sich seine Schürze um und setzte die Kochmütze auf. Den Tisch deckte er mit einem Leinentischtuch. Er lud Gäste ein und freute sich, wie sie es sich alle wohl schmecken lassen werden. Aber von den beleidigten Feldern pfiff es böse, pfuiii, die Mütze wurde vom Wind wie ein Luftballon angefüllt und hob sich vom Kopf des Kochs, die Schürze begann wie eine Gans mit den Flügeln zu schlagen und flog hinter dem Tischtuch hinaus, das schon durchs Fenster hinaustrieb.

„Wir nehmen dir alles, was von unserer Ernte stammt“, riefen die Felder.

„Nehmt eure Kartoffeln“, rief der Koch. „Aber warum nehmt ihr mein Tischtuch und meine Schürze und meine Mütze?“ „Wir nehmen unser Leinen.“

Er stand am Herd und begann zu kochen.

Zuerst die Suppe. Aber welche? Erbsensuppe beispielsweise.

Aber da schickten die Felder ihre Krähen, die alle Erbsen aufpickten.

Na, dann Grießsuppe? Graupensuppe?

Da aber flog ein Fasan vom Feld, pickte Grieß und Graupen auf und flog wieder weg.

„Wenn ich dich fange, dann brate ich dich!“ maulte der Koch. Er drohte Richtung Felder: „Warum nahm euer Fasan meinen Grieß und meine Graupen? Die werden doch in einer Mühle gemacht!“

„Aber von unserem Getreide.“ Lachten die Felder.

„Dann mache ich Rinderbrühe. Mit Nudeln.“

„Machst du doch nicht“, sagten die Felder. „Die Nudeln werden doch aus Weizenmehl gemacht.“

„Dann kann ich auch keinen Knödelteig ansetzen?“ war der Koch auf einmal traurig.

„Das kannst du nicht“, sagten die Felder. „Auch Rindfleisch kaufst du nicht. Kühe wachsen zwar nicht auf den Feldern, aber das Futter schon“, erklärten die Felder. „Auch Schweine wachsen nicht auf den Feldern, aber aus Getreide und Korn macht man Schrot und ohne Schrot wären die Schweine zu mager oder es gäbe sie gar nicht. Verstehst du jetzt?“

Der Koch weinte jetzt bitterlich. „Gebt mir wenigstens Haferflocken.“

„Auf einmal würdest unseren Hafer naschen?“

„Dann mache ich Schlagsahne“, sagte der Koch dickköpfig. Das war das letzte Bisschen seines Stolzes.

„Nein, nein. Die Schlagsahne ist aus Sahne, Sahne ist aus Milch, Milch geben uns die Kühe. Und wenn du die Schlagsahne hättest, wie würdest du sie süßen? Zucker ist doch aus Zuckerrüben.“

Sein Knurren im Magen wurde über die Felder gehört, die Felder erbarmten sich aber nicht. Was blieb dem Koch übrig?

Sich unter die duftigen Gewürzbüchsen zu setzen, in denen zwar exotische Gewürze blieben, die aber nicht benutzt werden konnten, und mager und mager zu werden, bis er verhungerte.

Oder den Feldern Abbitte leisten. Und der Koch bat die Felder um Verzeihung.

Der KL verteilt die Arbeitsblätter Speisekammer des Müllers in die Gruppen.
Der KL bereitet einen Korb mit Lebensmitteln als Hilfsmittel vor, die Teilnehmer können im Korb die Zutaten der Lebensmittel untersuchen.

2.4

Aktivität: Das Wandern ist des Müllers Lust (60')

Hilfsmittel: eine Infoplane *Vom Getreidekorn bis zum Brotlaib*; kleine Bilder, laminiert; Stroh, 30 Schnüre auf 30 cm geschnitten, Dreschflegel (oder Nachbildungen); Sack Getreide/Sand; Kelle, kleinerer Stoffsack, Spielzeugkarre

Beschreibung: Der KL fragt die Teilnehmer: *Wo wird Getreide angebaut? Wie wird es geerntet? Welche Maschinen helfen heute? Was passiert mit dem Getreide in der Mühle? Wie war es früher, wie ist es heute?*

Dann teilt sich die Gruppe in zwei Teile mit je zwei Familien und jede stellt eine Variante des Prozesses *Vom Getreidekorn bis zum Brotlaib* zusammen (eine historische und eine heutige). Sie nutzen dabei die Karten, die sie bekommen.

Jede Gruppe stellt ihre Variante vor und alle kontrollieren gemäß der Infoplane. (Hinweis: Die richtige Lösung kann auf der Plane zugedeckt werden.)

In der nächsten Aktivität werden alle zu Bauern mit einem Feld reifen Getreides. *Was kann man damit machen.*

Die Teilnehmer bleiben in zwei Gruppen geteilt und erfüllen weitere Aufgaben an verschiedenen Standorten, in der Gruppe wird sich immer abgewechselt:

Aufgabe 1: Stroh binden auf der Wiese, von einem Haufen Stroh nimmt man einen Bund und versucht ihn zu binden. Die Schwierigkeit wird dadurch erhöht, dass die älteren Kinder ein Garbenband zu schaffen versuchen, die kleineren können Schnur benutzen.

Aufgabe 2: Transport der Garbe von der Wiese in die Scheune. Zwei Kinder bilden eine Schubkarre und fahren zum nächsten Standort. Die Schwierigkeit wird dadurch erhöht, dass eine Kind-Schubkarre die Garbe auf seinen Rücken trägt. Die Rollen wechseln.

Aufgabe 3: Getreidedreschen im Durchgang der Scheune mit dem KL. Kleinere Kinder stehen in einem Kreis und klatschen im Takt, als ob sie Getreide dreschen würden.

Aufgabe 4: Transport des „Mehls“ auf der Wiese in einem Sack mit Getreide/Sand. Vom Mühlrad lädt und fährt man mit der Spielzeugkarre oder trägt den Sack auf dem Rücken. Man dreht eine Runde um den Brunnen und wieder zurück.

Auswertung: Wie sind die Teilnehmer mit der Prüfung zufrieden? Die Antwort mittels einer Skala veranschaulichen, auch für andere Fragen nutzen. Wie anspruchsvoll war das Spiel physisch? Der KL ergänzt eine Zusammenfassung der Aktivität.

Entfaltete Kenntnisse: landwirtschaftliche Tätigkeiten, Getreideanbau, Herstellung von Mehl, Kenntnisse der Traditionen

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Entwicklung der Fein- und Grobmotorik, Sorgfältigkeit, Zusammenarbeit, körperliche Leistungsfähigkeit

2.5

Aktivität: Wir mahlen (80')

Hilfsmittel: 10 platte Steine (5 größere als Unterlieger, 5 kleinere als Brecher), Hand-Mahlstein, Mörser, Kaffeemühle, elektrische Mühle, Getreide (Weizen), 25 Schüsseln für das hergestellte Mehl (5 Familien × 5 Standorte)

Beschreibung: Stationenspiel, bei dem die TN auf 5 Standorten Weizen auf verschiedene Art mahlen. Jeder Standort stellt eine historische Periode dar. Urzeit, Antike, Mittelalter, 19. Jh., 20. Jh. (Gegenwart). Auf den Standorten wechseln die Gruppen sich ab. Die Ergebnisse ihrer

Arbeit sammeln sie an einem gekennzeichneten Platz – auf dem Tisch draußen oder in der Stube. Die Schüsseln eines jeden Standortes können mit einem Button gekennzeichnet werden.

1. Standort stellt die Urzeit dar. Für jede Familie sind 2 glatte Steine vorbereitet (einer als Unterlieger, ein kleinerer als Brecher) = Mahlsteine. Jede der Familien kann versuchen, wie Getreide in der ältesten Zeit gemahlen wurde. Alle Familien sind an diesem Standort auf einmal, aber ca. 10 m voneinander entfernt, damit sie sich nicht stören.

Der 2. Standort stellt die Antike mit dem Hand-Mahlstein dar. Der KL ruft immer eine Familie nach der anderen zu sich, der Rest mahlt noch am ersten Standort. Wenn alle gewechselt haben, kommt der dritte Standort.

Der 3. Standort ist das Mittelalter, jede Familie hat ihren Mörser.

Am 4. Standort (19. Jh.) wechseln sich die Familien so ab, dass sie der KL nacheinander zur Kaffeemühle einlädt. Die anderen bleiben noch am 3. Standort und mahlen in den Mörsern.

Zum 5. Standort kommen dann alle zusammen und der KL zeigt ihnen die elektrische Mühle, die die Gegenwart darstellt.

Am Ende werden Qualität und Unterschiede des Mehls bewertet. Am Abend kann man mit dem KL vom selbst gemahlten Mehl Weizenbrei kochen.

Auswertung: Die Familien zeigen einander das Mehl und versuchen, Unterschiede nicht nur in Bezug auf eine Mahlart (z. B. 5 × in Mahlsteinen gemahlen), sondern auch zwischen den einzelnen Standorten zu finden.

Wo sind viele nicht zermahlte Körner übrig geblieben? Welches Mehl ist heller oder dunkler? Welches Mehl ist das feinste? Dann diskutieren die Teilnehmer, welche Mahlarten die effektivsten und welche z. B. physisch anstrengend sind.

Entfaltete Kenntnisse: Entwicklung von Mahlgeräten im Laufe der Zeit, Geschichte, Mahltechniken, Physik – Reibung

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: handwerkliches Geschick, Feinmotorik, Zusammenarbeit, Kommunikation, Beobachtung, Geduld, Sorgfältigkeit

2.6

Aktivität: Schlagen zum Müller (10')

Hilfsmittel: Schüssel mit Mehl, Lehrbrief Müller für jeden

Beschreibung: Der KL stellt alle Teilnehmer in eine Reihe. Dann nimmt er Mehl und fordert den ersten Teilnehmer auf, seine Augen zu schließen. Dann bläst er ihm Mehl ins Gesicht. So wird der Teilnehmer zum Müller geschlagen.

Auswertung: Die Zeremonie des Schlagens zum Müller selbst und eine Zusammenfassung des KL. Zur Feier des Anlasses werfen alle ihre Müllermützen in die Luft und gehen auf die Waltz.

Für den Abschluss der Müllerlehre (1.-2. Block) bekommt der TN den Lehrbrief für Müller.

Falls die TN auch die Teile Bäcker und Bauer (3.-5. Block) absolvieren, bekommen sie einen gemeinsamen Lehrbrief für alle Teile am Ende des Programms.

Bemerkung: Der KL sammelt die Mützen ein, die am nächsten Tag nicht mehr gebraucht werden.

3. BLOCK: BÄCKERROLLE (Tag 2 Vormittag)

Thema: Umweltbildung/Ökosysteme, Grundbedingungen des Lebens, menschliche Aktivitäten und Umweltprobleme, Beziehung des Menschen zu seiner Umwelt

Schlüsselwörter: Halmfrüchte, Mehl, Gebäck, Brot, Brötchen

Ziel: Die Teilnehmer verstehen und beschreiben den Prozess der Brotherstellung ausgehend vom Getreidekorn. Sie probieren praktisch die Zubereitung von Teig und Brotbacken. Die Teilnehmer verstehen und erstellen ein Bildrezept für das Brotbacken, sie kneten den Teig und backen Gebäck. Die Teilnehmer unterscheiden 6 Halmfruchtarten und ihren Nutzen und unterscheiden Körner, Mehl und Mehlprodukte.

Raum: Außenraum, Stube

Alter: Kindergarten, Primar (Variante Brötchenbacken) und Sekundarstufe (Variante Brotbacken)

Inhalt:

Die Teilnehmer erstellen das Rezept, kneten Teig, lernen über den Sauerteig, und heizen den Backofen an.

Tipp: Für Kindergarten und Primarstufe wird eine weniger anspruchsvolle Variante des Backens empfohlen – Brötchenbacken in einem Kachelofen in der Mühlenstube. Unten wird die anspruchsvolle Variante Brotbacken (B) vorgestellt.

3.1 Rezept erstellen (20')

3.2 Teig ansetzen (30')

3.3 Ofen anheizen (60')

3.4 Der Zauberer Sauerteig (15')

3.5 Tischlein, deck dich... wovon eigentlich? (45')

3.6 Brotlaib im Brotkorb (20')

3.1 B

Aktivität: Rezept erstellen (20')

Hilfsmittel: Magnettafel mit Papier, Karten 10 × 10 mit Bildern von Zutaten und Tätigkeiten beim Brotbacken, Schere, Papier, Klebstoff, 2x Arbeitsblatt Rezept zum Brotbacken, Bilder 3×3, zum Ausschneiden und Aufkleben, Rezept für den KL

Beschreibung: Am Anfang des Programms teilen sich die Teilnehmer in zwei Gruppen, in denen sie den ganzen Tag zusammenarbeiten.

Der KL fragt, was in den Teig gehört. Welche Gefäße und Zubehör braucht man für die Teigzubereitung? Wie geht man vor? Der KL zeichnet alle Vorschläge auf eine Tafel. Die Teilnehmer arbeiten dann in 2 Gruppen, sie erstellen ein Rezept für das Brotbacken aus den Karten. Jede Gruppe schneidet ein Rezept aus, klebt es auf und kann es in die Schule mitnehmen. Unter den Zutaten gibt es auch einige, die nicht in den Teig gehören. Die Teilnehmer müssen diese erkennen. Das Rezept wird auf der Tafel ausgestellt, so kann es jederzeit kontrolliert werden.

Auswertung: Die Teilnehmer haben das Rezept für Brotzubereitung fertig und vergleichen es mit den Vorschlägen aus der Diskussion. Mit dem KL kontrollieren sie die Richtigkeit ihres Rezepts, was wichtig für das Backprodukt ist.

Entfaltete Kenntnisse: Kenntnisse von Zutaten als Bestandteil des Rezepts, Backzubehör

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Sortieren von Informationen, Zusammenarbeit in der Gruppe

3.2 B

Aktivität: Teig ansetzen (30')

Hilfsmittel: 2 Messbecher 1 l (aus Kunststoff), 2 Teigschüsseln, 2 Kochlöffel, 2 Haushaltswaagen mit Gewichten bzw. digital, 2 Wischtücher, ein kleiner Blechtopf, 2 Brotkörbe, Zutaten für drei Brote à 800 g: Weizenmehl 600 g, Roggenmehl 600 g, Sauerteig 1200 g, Kümmel 20 g, Salz 48 g, Wasser 680 ml (man braucht aber wahrscheinlich mehr)

Beschreibung: Die Teilnehmer arbeiten in zwei Gruppen. Nach dem Rezept messen sie die Zutaten ab und setzen zusammen den Teig an: in jede Schüssel messen die Teilnehmer 150 g Roggenmehl, 150 g Weizenmehl, 12 g Salz, 5 g Kümmel ab und mischen alles durch, dann geben sie 300 g Sauerteig und 170 ml Wasser zu. Die Teilnehmer wechseln sich beim Mischen und Kneten ab. Der KL arbeitet an einem eigenen Brot zum Vorführung. Alle kneten auf einem sauberen Tisch, leicht mit Mehl bestreut, 10 bis 15 Minuten.

Auswertung: Die Teilnehmer fassen zusammen, was bei der Teigzubereitung schwierig war – Zutaten, Verfahren oder Arbeit? War es schwer, den Teig zu verarbeiten? Wie helfen uns Geräte? Welche sind die Vorteile vom Einkaufen gegenüber der Zubereitung des Brotes? Der KL kann eine Diskussion durchführen – Unterschiede zwischen Tiefkühlbackwaren und Brot aus Bäckerei, wo man mit hochwertigen Zutaten arbeitet. Dann fasst er alles zusammen.

Entfaltete Kenntnisse: Kenntnisse von Zutaten, Prozess des Teigansetzens, Entwicklung der Brotform in der Geschichte

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: messen und wiegen, Teig ansetzen, Sorgfältigkeit, Geduld, Entscheidungsfähigkeit, Erfassung des Wertes der Nahrung, Respekt gegenüber Arbeit und Lebensmitteln, Fein- und Grobmotorik, individuelle Arbeit und Zusammenarbeit, Sinneswahrnehmung und Nutzen der Sinne bei der Arbeit, Selbstverwirklichung

Tipp: Wenn es nötig ist, den Prozess vom Aufgehen zu beschleunigen, kann der KL den Ofen auf 45 °C vorheizen und den Teig in der mit dem Wischtuch bedeckten Schüssel in den Ofen in der Stube legen.

3.3 B

Aktivität: Ofen anheizen (60')

Hilfsmittel: Beil, Scheite, Hackklotz, Papier, Streichhölzer, Korb/Kiste für Späne, Arbeitshandschuhe (4 Paar), Wecker, Kübel mit Wasser

Beschreibung: Der KL fragt, ob jemand zu Hause im Ofen heizt, wie man Feuer anmacht, welche Werkzeuge und Hilfsmittel man braucht. Wie arbeitet man sicher mit einem Beil?

Die Teilnehmer der Primarstufe sehen nur zu, die Sekundarstufe I, II probiert, Späne zu machen. Nach dem Hacken sammeln alle die Späne in den Korb. Jeder Teilnehmer nimmt ein Scheit mit und alle gehen zusammen mit dem KL zum Ofen. Dort legen sie die Scheite an einen bestimmten Ort ab. Der KL fordert die Teilnehmer zur Wiederholung des Verfahrens auf, die Teilnehmer können das zusammengedrückte Papier, die Späne und die Scheite in den Ofen legen, der KL macht das Feuer an. Jede Gruppe wählt einen Feuerwächter aus, der den Feuerstand kontrolliert.

Die Wächter können einen Wecker nutzen und kontrollieren das Feuer immer nach 20 Minuten. Zum Ofen gehen sie immer mit dem KL und arbeiten mit Arbeitshandschuhen.

Der Ofen wird ca. 2 Stunden auf die benötigte Temperatur geheizt. Während der ganzen Zeit muss der Prozess (Anheizen, Backen) von einer erwachsenen Person beaufsichtigt werden.

Entfaltete Kenntnisse: Verfahren beim Anfeuern, Sicherheit bei der Arbeit mit Beil und Feuer

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Arbeit mit Beil, Vorbereitung des Holzes für die Heizung, Feuer anmachen

Tipp: Die Vorbereitung des Holzes ist auch für den ersten Tag geeignet, eine freiwillige Aktivität nach dem Schlagen zum Müller

3.4 B

Aktivität: Der Zauberer Sauerteig (15')

Hilfsmittel: 7 Hefewürfel, 200 ml lauwarme Milch, 2 Messbecher, 1 l mit kaltem und lauem Wasser je ca. 0,5 l, Zucker, Salz, 8 Babybrei-Gläschen, 8 Löffel, 2 transparente Flaschen mit engem Flaschenhals, 2 Trichter, 2 Luftballons, Filzstifte – blau, rot, schwarz

Beschreibung: Der KL bereitet die lauwarme Milch, lauwarmes und heißes Wasser und den Sauerteig vor. In zwei Becher teilt er die Milch. In jeden Becher gibt er einen halben Würfel Hefe und einen Teelöffel Zucker. Alles gut rühren und 10 Min. stehen lassen. Während der Zubereitung fragt er und erklärt, was Hefe ist, wie sie entsteht, wozu sie nützlich ist. Was ist Sauerteig und was ist seine Rolle im Backwerk, wie würde das Gebäck ohne ihn aussehen?

Nach der Herstellung des Sauerteigs arbeiten die TN in zwei Gruppen.

Erster Versuch – Der KL verteilt die Babybrei-Gläser, jede Gruppe bekommt 4 Stück. Die Teilnehmer bezeichnen die Gläser mit Symbolen für kaltes (blau), warmes (rot), laues gesüßtes (Zuckerwürfel), gesalzene (Salzsteuer – Rechteck und oben Halbkreis mit Punkten) Wasser und bereiten das Wasser in den Gläsern vor. In jedem Glas wird ein halber Hefewürfel aufgelöst.

Zweiter Versuch – Die Teilnehmer arbeiten in zwei Gruppen. Der KL gibt jeder Gruppe eine Flasche mit engem Flaschenhals und einen Luftballon. Die Teilnehmer gießen mithilfe des Trichters in jede Flasche 200 ml laues gesüßtes Wasser und lösen einen Hefewürfel auf. Auf den Flaschenhals ziehen die Teilnehmer bedachtsam einen Luftballon. Dann stellen sie alle Gläser und Flaschen an eine warme Stelle. Die Hefe verwandelt den Zucker in Alkohol und Kohlendioxid – das Kohlendioxid verursacht das Aufgehen des Teigs und sollte den Luftballon aufblasen.

Auswertung: Die Teilnehmer vergleichen ihre Erwartungen mit dem Versuchsergebnis. Was haben sie beobachtet? Was ist schiefgelaufen? Warum? Der KL fasst zusammen, was die Teilnehmer selbst erkennen sollten: Die besten Bedingungen für die Entwicklung der Hefen finden sich in lauwarmem süßem Wasser. Die Hefen schöpfen ihre Energie für die Vermehrung aus Zucker, im Teig sind es die Polysaccharide des Mehls. Das warme und gesalzene Wasser tötet die Hefen. Das kalte Wasser ist nicht günstig, obwohl der Teig auch in der Kühle aufgehen kann, aber es dauert zu lange. In unserem Versuch fehlt im kalten Wasser die Energiequelle – der Zucker.

Entfaltete Kenntnisse: Prozess der Entstehung des Sauerteigs und optimale Bedingungen dafür

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Arbeit in der Gruppe, experimentelles Verifizieren

Tipp: Falls die Hefen nicht arbeiten, kann der Versuch bei weiterer Teigbearbeitung am Nachmittag fortgesetzt werden. Das Brot wird nach dem Mittagessen gebacken, der Teig muss vorher noch gefaltet werden und geht im Brotkorb auf. Dabei ist es möglich, die Fortsetzung des Versuchs mit dem Sauerteig zu beobachten.

3.5 B

Aktivität: Tischlein, deck dich... wovon eigentlich? (45')

Hilfsmittel: Spielplan – Plane Müllerteller 1918 und Müllerteller 2018 (Bild mit Feld, Garten und Obstgarten, mit einer Mühle und Wirtschaftsgebäuden, Zuckerfabrik, 2 Rezepte für Weihnachtsabendessen aus den Jahren 1918 und 2018, 2 Sätze Bilder mit Zutaten, 2 Tabellen für Entfernungen und für das Eintragen des ökologischen Fußabdrucks, Stifte, 1 Korb mit Lebensmitteln oder deren Verpackungen: Zucker, Mehl, Butter, Milch, Eier, Vanille, Marmelade, Zitrone, Öl, Salz, Banane, Schokolade, Kaffee, Eis, Kartoffeln, Zwiebel, saure Gurke, Mayonnaise, Bild eines Trebener Karpfens

Beschreibung: Der KL fragt: *Was habt ihr heute gefrühstückt? Was ist euer Lieblingsmittagessen?* Dann spricht der KL über die Zusammensetzung der Nahrung in der Vergangenheit, was hat man gefrühstückt, was zum Mittag und Abend gegessen, was hat man im Alltag und am Feiertag gegessen. Für ältere Kinder kann man detaillierter die Unterschiede zwischen gesellschaftlichen Schichten beschreiben, Stadt – Land.

Die Teilnehmer arbeiten in zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält ein Weihnachtsmenu mit Rezept für ein Gericht – eine Gruppe aus dem Jahr 1918, die andere 2018. Die Infoplane zum „Müllerteller“ wird aufgehängt oder liegt auf dem Boden.

Das Ziel ist, alle nötigen Zutaten für das Rezept zu finden. Der KL legt die Karten mit den einzelnen Zutaten/Rohstoffen mit dem Bild nach oben aus und fordert die TN auf, sie in Gruppen einzuteilen (Fleisch, Milchprodukte, Obst, Gewürze, usw.). Dann sollen die TN die Herkunft und den Prozess der Verarbeitung bis in unsere Küche oder auf unseren Teller bestimmen. Die TN bekommen die Karte, wenn sie korrekt antworten. (Jüngere TN sagen, woher bzw. wie man die Rohstoffe gewinnt, z.B. ... wächst auf dem Feld, ... die Eier legt das Huhn, ... Bananen kommen mit dem Flugzeug.) Je nach Geschwindigkeit und Spaß lässt der KL das Spiel laufen. Es ist möglich, sich nur auf ein Rezept oder das ganze Menu durchzuarbeiten.

Die nächste Aufgabe für ältere TN ist herauszufinden, wie viele Kilometer ein Produkt auf dem Weg in einen Haushalt zurücklegt und die Erkenntnisse in die Tabelle einzutragen. Sie arbeiten mit der Entfernungstabelle und den Lebensmitteln aus dem Korb, bei denen eine genaue Herkunftsbezeichnung gegeben ist.

Die TN ergänzen in der Tabelle Zutaten und Entfernungen für jedes Rezept getrennt (oder nur für ein Rezept). Sie rechnen alle Entfernungen zusammen und vergleichen sie. Das Ergebnis ist die Entfernung, die alle Zutaten auf dem Weg auf unseren Teller zurücklegen. Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse und erläutern die Unterschiede. Der KL weist auf die Unterschiede in der Vergangenheit und in der Gegenwart hin.

Der KL erläutert den TN den Begriff des „ökologischen Fußabdrucks“.

Auswertung: Die Aktivität wird so bewertet, dass die Teilnehmer die Tabelle ergänzen und alle Zutaten des Rezepts ermitteln. Es geht nicht um Punkte oder Geschwindigkeit, es geht um die Richtigkeit.

Der KL fasst zusammen, was der ökologische Fußabdruck und die zusammengerechneten Zahlen bedeuten.

Es ist möglich, Überlegungen hinsichtlich der Vor- und Nachteile der ganzjährigen Verfügbarkeit von Lebensmitteln anzustellen. Das kann einschließen: die Qualität und Kontrolle der Produktion, Bio oder nicht, Transport über lange Strecken, Verunreinigung von Wasser und Luft, Tierwohl, Selbstversorgung

4+ Prozess der Lebensmittelherstellung in der Vergangenheit

2+ Gesundheit (Physis bei der Handarbeit, Bioherstellung, Kontrolle der eigenen Produktion)

2+ Sicherheit (Kenntnis der Verfahren, Selbstversorgung, Vorbereitung und Planung des Umgangs mit Missernten schon während der Saison)

Entfaltete Kenntnisse: Orientierung in der Zeit und Kulturgeschichte, Einblick in das Alltagsleben in der Vergangenheit, Kenntnisse der Traditionen, Lebensmittelherkunft, ökologischer Fußabdruck

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Bewusstmachen von globalen Zusammenhängen und Verbrauchsfolgen, Wahlmöglichkeit, verantwortlicher Verbrauch

3.6 B

Aktivität: Brotlaib im Brotkorb (20')

Hilfsmittel: Mehl, 2 Brotkörbe

Beschreibung: Der KL holt die Schüsseln mit dem aufgegangenen Teig. Er fragt die Teilnehmer, wie der Teig unter dem Wischtuch aussieht. Wie viel ist aufgegangen? Was macht man mit dem Teig weiter? (Antwort: Wir falten den Teig, wir formen einen Laib und legen ihn in den Brotkorb.) Die Teilnehmer kontrollieren ihre Antworten nach dem Rezept auf der magnetischen Tafel. Der KL bereitet ein bisschen Mehl auf dem trockenen sauberen Tisch aus und kippt den Teig aus der Schüssel. Dabei erklärt er: Wir drücken den Teig, damit ein bisschen vom Kohlendioxid herausgelassen wird – seine große Konzentration erstickt die Hefen, die Temperaturen im Teig müssen ausgeglichen werden, da der Teig innen wärmer ist, und zuletzt müssen auch die Nährstoffe für eine bessere Fermentation durchmengt werden. Der Teig geht dann weiter auf.

Der KL erprobt, ob der Teig gut aufgegangen ist. Er zieht den Teig hoch, wenn er bricht, dann muss er noch weiter aufgehen. Wenn er sich dehnt, dann ist er für die weitere Verarbeitung bereit. Mit Rücksicht auf den Zeitplan setzt man fort, auch wenn der Teig noch nicht ideal aufgegangen ist.

Die Teilnehmer arbeiten in zwei Gruppen. Der KL erklärt das weitere Verfahren: Die Teilnehmer wechseln, jeder faltet den Teig sorgfältig, bis ein Laib ausgeformt ist. Der wird in den Brotkorb gegeben, mit einem Wischtuch abgedeckt und geht weiter auf. Dabei erklärt der KL das Vorgehen einer Wirtschafterin in der Vergangenheit: Von einer größeren Teigmenge hat sie gleichmäßige Teile abgetrennt, ein Teil war für Fladenbrot und ein Teil für den nächsten Sauerteig.

Auswertung: Gemeinsame Untersuchung der Laibe, Diskussion über die Schwierigkeit des Prozesses.

Entfaltete Kenntnisse: Technologie der Backwarenherstellung

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Fein- und Grobmotorik, Entscheidungsfähigkeit, individuelle Arbeit und Zusammenarbeit, Verbindung von Informationen von vorigen Aktivitäten, Sinneswahrnehmung, Sinnesnutzung bei der Arbeit, Selbstverwirklichung

Tipp: Es ist eine einfachere Variante für Kinder von Kindergarten und Primarstufe möglich: Backen von Brötchen, ein einfacheres Backverfahren und die Anheizung des Kachelofens

4. BLOCK: DIE ROLLE DES BÄCKERS (Tag 2 Nachmittag)

Thema: Der Weg zum Brot

Schlüsselwörter: Getreide, Mehl, Gebäck, Brot, Brötchen, Ernährung in der Vergangenheit, ökologischer Fußabdruck

Ziel: Die Teilnehmer machen sich mit der Zusammensetzung der Ernährung der Menschen in der Vergangenheit und mit der Problematik des ökologischen Fußabdrucks von Lebensmitteln vertraut. Der KL regt die Teilnehmer zum Nachdenken über Werte und zur Formulierung eigener Stellungnahmen zu Lebensmitteln als Werte an.

Raum: Außenraum, Stube

Alter: Kindergarten, Primar- und Sekundarstufe I, II

Inhalt:

Das Programm ist in zwei Varianten entsprechend der Schwierigkeit geteilt, für Kindergarten und Primarstufe rechnet man mit der Variante A – Brötchenbacken, für die Sekundarstufe I, II ist die Variante B – Brotbacken geeignet. Unten wird die anspruchsvolle Variante Brotbacken (B) vorgestellt.

4.1 Vorbereitung des Ofens (30´)

4.2 Brot bestreichen und backen (80´)

4.3 Wohin gehst du, Banane? oder Bewegungsspiele für Kinder bis 8 Jahren (50´)

4.4 Herausziehen aus dem Ofen (10´)

4.5 Kornkreise (45´)

4.6 Schlagen zum Bäckermeister (10´)

4.7 Sei nicht sauer, zum Abendessen gibt es die Sauerteigsuppe (60´)

4.1 B

Aktivität: Vorbereitung des Ofens (30´)

Hilfsmittel: Schaufel, Karre, Besen, Thermometer, Mehl

Beschreibung: Der KL führt die Aktivität ein, er warnt vor Verbrennungsgefahr. Die Teilnehmer stehen im sicheren Abstand vom Ofen, der KL entleert mit der Schaufel die Kohle aus dem Ofen in die Schubkarre. Ein Teilnehmer fährt die Karre an einen bestimmten Ort. Der KL erklärt: *Ein schlecht geheizter Ofen kann auch das beste Brot verderben. Der Ofen wurde auf die Temperatur ca. 280 °C geheizt. Eine erfahrene Wirtschafterin schätzte die Temperatur, indem sie ihr Gesicht der Öffnung des Ofens annäherte. Dann wurde der Ofen mit einem Besen gekehrt. Danach ließ man die Temperatur noch eine Weile stabilisieren. Die richtige Temperatur erkennt man nach dem Einwurf vom Mehl in den Ofen. Falls im sauberen, besenreinen Ofen das Mehl gleich schwarz wird und zum Anbrennen tendiert, dann ist der Ofen zu heiß und man muss ihn auskühlen lassen. Falls das Mehl auch nach einer Weile nicht braun wird, dann ist der Ofen zu kalt. Der Ofen ist richtig geheizt, wenn das Mehl allmählich golden, braun und schwarz wird.* Der KL legt das Thermometer in den Ofen und wirft ein bisschen Mehl hinein. Alle beobachten, was passiert. Dann schätzen die Teilnehmer die Temperatur. Der KL nimmt das Thermometer heraus und liest die Temperatur vor. Der Ofen sollte nicht zu lange geöffnet bleiben, nur bis man die Temperatur kennt.

Auswertung: Die Teilnehmer vergleichen ihre Schätzung der Temperatur mit der wirklichen Temperatur.

Entfaltete Kenntnisse: Die richtige Temperatur ist ca. 280 °C, sie hängt von der Art und Qualität des Holzes und der Zeit der Heizung ab.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Temperaturmessung, Schätzung, Entscheidungsprozess

Tipp: Eine zu hohe Temperatur kann mit einem nassen Besen vermindert werden.

4.2 B

Aktivität: Brot bestreichen und backen (80')

Hilfsmittel: Brotschaufel, Schüssel mit sauberem Wasser, scharfes Messer, Butterpinsel

Beschreibung: Die Teilnehmer holen die Brotkörbe mit den Brotlaiben. Der KL erklärt, dass der Ofen bereit ist. Früher wurde vor dem Brotbacken kleines Gebäck vor allem für Kinder gebacken – das Fladenbrot. Es hatte die Form von Fladen oder auch von Zöpfen. Der KL fragt nach weiteren Verfahren – entsprechend der Zusammensetzung des Rezepts. Die Teilnehmer einigen sich auf ein Zeichen auf dem Brot. Es kann ein Kreuz, eine Welle oder z. B. zwei Linien sein, so dass das Zeichen einfach mit dem Messer ausgeschnitten werden kann. Die Gruppe kippt den Laib um, wäscht ihn leicht mit Wasser ab und bestreicht ihn mit dem vereinbarten Zeichen. Der KL gibt den Laib in den Ofen und jede Gruppe wählt einen Wächter. Der Wächter kontrolliert den Stand nach 25 Minuten. Zum Ofen gehen immer beide Wächter mit dem KL zusammen.

Bei richtiger Temperatur sollten die Laibe nach 15 Minuten rosa werden. Bei der ersten Kontrolle dreht der KL die Laibe um, damit sie gleichmäßig gebacken werden, die Laibe von der Ofenmitte zur Seite und umgekehrt. Dabei bestreicht er sie wieder mit Wasser, damit sie glänzen. Vom Ende des Backens untersucht der KL mit einem Span, wie das Brot durchgebraten ist. Er steckt den Span hinein, und wenn er trocken bleibt und das Brot wohl riecht, dann ist es fertig. Wenn die Zeit gekommen ist, das Brot herauszuziehen, rufen die Wächter auch die anderen Teilnehmer.

Während des Backens folgt die Aktivität 4.3 B.

Entfaltete Kenntnisse: Verfahren und Rituale beim Brotbacken

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Kommunikation und Zusammenarbeit in der Gruppe, Verstärkung der Beziehung zum eigenen Arbeitsergebnis

4.3 für Kinder ab 10 Jahren

Aktivität: Wohin gehst du, Banane? (50')

Hilfsmittel: Seil, Kegel, hölzernes Obst (oder Karten mit Bildern von Obst), laminierte Karten A4 mit so befestigter Schnur, dass man sie um den Hals hängen kann, mit Bildern: Korb (20×), Leiterwagen (12×), Lkw (8×), Flugzeug (4×), Schiff (4×), Weltkarte, Infoplane „Müllerteller“

+ für ältere Kinder: 2 Textiltüten (1 für Lkw, 1 für Schiff), Nummern auf kleinen Karten: 0–4 (für Lkw), 0–10 (für Schiff), Spielplan

Beschreibung:

Vorbereitung: Zuerst steckt der KL mithilfe des Seils den Ausgangspunkt ab, der Ausgangspunkt steht dann für unsere „Wirtschaft“. Der KL bezeichnet nach dem Plan mit den Kegeln Standorte in einer Linie auf einer Seite des Ausgangspunktes → 20 m vom Ausgangspunkt entfernt befindet sich der erste Standort „Nachbar“, 50 m von dem Ausgangspunkt ein anderer „Tschechische Republik“, der dritte Standort ist 100 m entfernt und bedeutet „EU“, 250 m ist der letzte Standort, „Welt“. Dasselbe macht man auch auf der anderen Seite.

Spielplan:

(Welt)←---- (EU)←---- (Tschechische Republik)←---- (Nachbar)←---- (AUSGANGSPUNKT)
----→ (Nachbar) ----→(Tschechische Republik) ----→(EU)----→ (Welt)

Die Teilnehmer bilden Familiengruppen. Für dieses Spiel werden Obsthändler gebildet, die verschiedene Obstsorten verkaufen.

Die älteren TN beginnen das Spiel mit der Infoplane „Müllerteller“ und der Weltkarte. Mikt dem KL besprechen sie die Kontinente. Sie versuchen herauszufinden, woher welche Obstsorten kommen und welche Entfernung sie dabei zurücklegen. Der KL kann die Aktivitäten aus Block 3.5 wiederholen und benutzen. TN und KL wiederholen, was der ökologische Fußabtritt bedeutet. Weiterhin wird auf die Vor- und Nachteile der derzeitigen Verfügbarkeit von Obst und Gemüse weltweit fokussiert, mit Hinblick auf damit verbundene Kosten und den Preis.

Der KL erklärt die Regeln. Das Ziel ist, möglichst viel Obst in hoher Qualität zu transportieren. Die Teilnehmer haben aber Einschränkungen, gegeben durch Entfernung und Verkehrstyp.

Zum Nachbarn gehen sie zu Fuß und nehmen nur den Korb mit, im Korb kann man nur 1 Stück Obst tragen. Sie können aber normal gehen.

In die Tschechische Republik kommt man mithilfe des Leiterwagens. Weil der Leiterwagen vier Räder hat, muss der Spieler auf alle vier gehen. Man kann aber bis zu 4 Stück Obst mitnehmen.

In die EU fährt man mit dem Lkw. Der Lkw ist groß, aus einer Kabine und einem Hänger bestehend, deshalb stellen zwei Spieler den Lkw dar. Der zweite hält den ersten an den Schultern und sie gehen hintereinander. Sie können bis zu 7 Stück Obst mitnehmen.

In die Welt kann man mit zwei Verkehrsmitteln fahren.

Mit dem Flugzeug – der Spieler läuft mit ausgestreckten Armen zum letzten Standort und zurück. Mit dem Flugzeug werden aber nicht so viele Lebensmittel mitgebracht, obwohl es schnell geht. Der Spieler kann 9 Stück Obst mitnehmen.

Mit dem Schiff kann man bis zu 20 Stück mitbringen. Die Fahrt ist aber die langsamste. Deshalb gehen die Spieler als Schiffe so, dass sie einen Fuß vor den anderen setzen.

Auf die gegebene Art absolvieren die Spieler den Weg immer hin und zurück.

Die Bilder mit dem Obst kann man nummerieren – der Wert entspricht der Zahl der Stücke Obst in einer Ladung: vom Nachbarn 1 Stk., aus Tschechien 4 Stk., aus der EU 7 Stk., mit dem Flugzeug 9 Stk., mit dem Schiff 20 Stk.

Die Spieler von 2 Gruppen können den Weg auf einer Seite auswählen und 2-3 von einer Gruppe können auf einmal unterwegs sein.

Korb, Leiterwagen, Lkw, Schiff und Flugzeug stehen auf den laminierten Karten A4 mit befestigter Schnur so, dass man sie um den Hals hängen kann. Es gibt eine begrenzte Zahl von Karten – Korb (20×), Leiterwagen (12×), Lkw (8×), Flugzeug (4×), Schiff (4×). Sie liegen in der Mitte des Ausgangspunktes für alle Gruppen. Nach jeder Rückkehr muss der Spieler seine Karte austauschen, entweder gegen dasselbe Verkehrsmittel oder gegen ein anderes. Man kann nicht dieselbe Karte nehmen.

Das Spiel dauert ca. 20–25 Min. und endet mit einem vereinbarten Signal, der KL weist 5 Min. vor dem Ende auf die ablaufende Zeit hin. Nach dem Limit zählt man im Team die Stücke Obst zusammen. Es kommt auf die Strategie an.

Auswertung: Der KL fragt, was die Strategie der Gruppen war. Ob sie am Anfang die einzelnen Verkehrsmittel aufteilten, ob sie alle über die Strategie nachdachten oder ob sie von einem Spieler geleitet wurden. Ob sie die vereinbarte Taktik die ganze Zeit einhielten oder ob sie geändert wurde. Welche Strategie finden sie am besten nach Ende des Spiels? Dann werden die Stücke Obst zusammengezählt. Lohnte es sich, weit zu laufen? Wie viel Energie mussten sie aufwenden, um mehr Obst auf einmal zu transportieren? Wäre es besser, wie früher zum Nachbarn zu gehen?

Von diesem Spiel sollte man ableiten, dass die beste ökonomische Variante ist, die Lebensmittel vom Nachbarn oder innerhalb des Landes zu gewinnen.

Entfaltete Kenntnisse: Lebensmittelwege, ökologischer Fußabdruck der Lebensmittel (Food Miles), Transportarten, zurückgelegte Entfernungen

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: physische Aktivität, Zusammenarbeit, Kommunikation, Motorik, logisches Denken, Strategie, verantwortlicher Verbrauch

Tipps für ältere Kinder: Es gelten alle angeführten Regeln nur mit einer Abwandlung. Beim Mitbringen der Ladung mit Lkw oder Schiff ziehen die Spieler von einer Tüte eine Karte mit der Anzahl der Stücke Obst, die während dem Transport verderben. Diese Stücke müssen abgezogen werden. Für die Lkw sind Karten mit Nummern 0–4, für Schiffe 0–10 bestimmt. Damit verlieren sie wertvolle Ware und das Spiel nähert sich der Realität an. Die Tüten liegen bei dem Haufen mit den Karten mit Verkehrsmitteln so, dass man nach der Ankunft gleich losen und weiterspielen kann. Ältere TN beginnen das Spiel mit einer Strategiebesprechung.

4.3 für Kindergarten und Kinder bis 10 Jahren

Aktivität: Bewegungsspiele (50´)

Beschreibung:

MÄUSLEIN, MÄUSLEIN, KOMM HERAUS!

Der KL führt das Spiel mit Fragen ein: „*In der Mühle gibt es eine Speisekammer. Was lagert man in der Speisekammer?*“ Die Kinder antworten – Lebensmittel usw. „*Wer hat sie gegessen?*“ (Menschen), der KL ergänzt: „*...und Mäuse. Deshalb wohnten in jeder Mühle auch Katzen. Jetzt spielen wir Katzen.*“

Die Kinder halten sich im Kreis an den Händen. Ein Mäuschen ist drinnen und eine Katze draußen, die ruft: „*Mäuslein, Mäuslein, komm heraus!*“ (*Wir beobachten einander, die Katze lockt mit dem Finger.*) Das Mäuschen antwortet: „*Nein, ich komme nicht heraus.*“ (Schüttelt den Kopf.) Darauf die Katze: „*Sonst kratz ich dir die Augen aus!*“ Die Maus: „*Dann spring ich schnell zum Loch hinaus!*“ Nun halten die Mitspieler schnell die Arme hoch, sodass die Maus darunter durchlaufen kann. Der Katze versperren die Kinder den Weg, sodass sie kriechen muss.

ALLES, WAS IN DER KREDENZ WAR

Das Spiel nach dem Prinzip „*Alles, was Federn hat, fliegt*“, aber mit einem anderem Spruch. Alle sitzen am Tisch und trommeln auf die Tischplatte: „*Alles, was in der Kredenz war, ...*“ Der KL ergänzt: a) auf dem Feld gewachsen ist, b) auf dem Baum herangereift ist, c) im Stall gelebt hat, d) sich aus Halmen in Korn verwandelt hat. Alle wiederholen, z. B. „*Alles Essen, was in der Kredenz war, ist auf dem Baum herangereift.*“ Dann nennt der KL verschiedene Lebensmittel: Milch, Kartoffeln, Brot, Quark, Apfel usw. Falls die Äußerung richtig ist, muss man seine Hände heben. Falls falsch, bleiben die Hände auf dem Tisch.

Tipp: Falls man draußen spielt, sitzt man nicht am Tisch, sondern steht im Kreis, und wenn die Äußerung richtig ist, muss man die Hände heben. Zur Bewegung und Erwärmung kann man sich niederhocken und die Hände hochheben.

4.4 B

Aktivität: Herausziehen aus dem Ofen (10´)

Hilfsmittel: Schaufel, Schüssel mit Wasser, Butterpinsel, Untersetzer

Beschreibung: Der KL zieht mit der Schaufel das Brot aus dem Ofen heraus, einer aus jeder Gruppe trägt es in die Stube oder auf den Tisch im Freien. Der Laib wird wieder mit Wasser bestrichen. Weitere drei Stunden lässt man das Brot erkalten. Der KL erklärt: In der Vergangenheit wurden Laibe in einer Speisekammer in einem speziellen Brotkasten gelagert.

Nach dem Backen, v. a. in der Zeit der Feldarbeiten und vor Feiertagen, buk man im Ofen auch anderes Backwerk (Kuchen, Buchteln, Napfkuchen, Weihnachtsstollen, Osterzopf). Im Herbst dörnte man im Ofen Obst.

Auswertung: Besichtigung der Laibe, Anerkennung der Schwierigkeit des ganzen Prozesses und Reflexion der Zufriedenheit mit dem eigenem Produkt. Verkostung

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Geduld, Selbstverwirklichung

4.5 B

Aktivität: Kornkreise (45´)

Hilfsmittel: Bilder (A4) von Kornkreisen und Vorlage für Mandalas, weiße Kreide, Körner in der Menge von 1–2 kg (Mais, Linsen, Bohnen, Erbsen, Getreide, Heidekorn, Reis u.s.w.), ein Sack oder ein Gefäß mit Deckel.

Beschreibung: Die Teilnehmer entwerfen ein Muster oder wählen eine Vorlage aus, von Kornkreisen inspiriert. Sie zeichnen einen Kreis ab – in Mandala-Form. Die Vorlage zeichnen sie auf einer harten Fläche (Betonfläche auf der Wiese beim Mühlrad) mit Kreide vor und füllen sie mit Getreide und Hülsenfrüchten aus. Die Fläche hat den Durchmesser 60–80 cm. Nach Beendigung kehren sie alles in den Sack oder ins Gefäß. Die Mischung lässt sich bei der Aktivität Aschenputtel oder als Saatgut für Gründüngung nutzen.

Auswertung: Besichtigung der fertigen Mandalas.

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Feinmotorik, Geduld, ästhetisches Empfinden

4.6 B

Aktivität: Schlagen zum Bäckermeister (10´)

Hilfsmittel: geschnittenes Brot, Messer, Schneidebrett, Wischtuch, Brotkorb, Lehrbrief Bäcker für jeden TN.

Beschreibung: Die Teilnehmer stehen im Kreis. Der KL geht herum und schlägt jeden zum Bäckermeister, indem er dem Teilnehmer ein kleines Stück Brot in den Mund legt.

Auswertung: Das Ritual stellt eine Wertschätzung der vorangegangenen Aktivitäten dar. Sofern die TN auch am Programm zum Bauer und Müllerhandwerk (Block 1-5) teilgenommen haben, erhalten sie einen Lehrbrief für alle Berufe am Ende des Programms.

4.7 B

Aktivität: Sei nicht sauer, zum Abendessen gibt es Sauerteigsuppe (60´)

Hilfsmittel: für 6 Portionen: 200 g Sauerteig, Salz, Kümmel, 10 g getrocknete Pilze, 500 g Kartoffeln, 50 g Butter, 1 Zwiebel (geschält, feingeschnitten), 100 ml Sahne, 4 Eier, Kartoffelschäler 10 St., 4 Bretter, 4 Messer, Topf 5 l, Pfanne, Waage (2 ×), Kochlöffel, ausgedrucktes Rezept (6 ×), 6 Stifte

Beschreibung: Zubereitung eines traditionellen Gerichts aus Sauerteig. Die Teilnehmer arbeiten in Familien. Nach dem Rezept zählen sie die nötige Menge von Zutaten für ihre Familien zusammen. Sie arbeiten nach den Vorgaben im Rezept. Wenn alle Zutaten bereit sind, kochen sie zusammen für die ganze Gruppe. Danach schneidet man das Brot, das man gebacken hat, und isst die Sauerteigsuppe mit Brot.

Riesengebirgssuppe aus Sauerteig

6 Portionen

Kochzeit: 20 Minuten

200 g Sauerteig

Salz

Kümmel

10 g getrocknete oder frische Pilze

500 g Kartoffeln

50 g Butter

1 Zwiebel (geschält, feingeschnitten)

100 ml Sahne

4 Eier

Den Sauerteig in lauwarmem Wasser einrühren. Mit Salz und Kümmel würzen und Pilze dazugeben (die frischen geschnitten, die getrockneten vorher einweichen und mit dem Aufguss zugeben). Kartoffeln schälen, schneiden und in die Suppe geben. 20 Minuten auf kleiner Flamme köcheln lassen. Sahne einrühren und noch einmal kurz aufkochen lassen.

Zwiebel in Butter andünsten und die gemischten Eier einrühren. Diese dann entweder in die Suppe einrühren oder extra servieren. Weil die Sauerteigsuppe eine Suppe der Armen ist, würde der Traditionalist Zwiebel, Sahne und Eier weglassen.

Auswertung: Verkostung der Suppe und des Brotes, Bewertung der Schwierigkeit der Zubereitung

Entfaltete Kenntnisse: Wiegen, Zubereitung eines Gerichts, Kenntnis eines traditionellen Rezepts

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Zusammenarbeit, Kommunikation, Textverständnis

5. BLOCK: AUSBILDUNG ZUM BAUER (Tag 3)

Thema: Haus- und Nutztiere und ihre Haltung

Schlüsselwörter: Haustier, Nutztier, Nutzen, Eigenschaften, Bedürfnisse, extensive Tierhaltung, intensive Tierhaltung, Tierwohl

Ziel: Die Teilnehmer lernen die Nutztierarten und ihre Familien kennen, sie erkennen Unterschiede zwischen Männchen und Weibchen sowie Jungtieren. Die Teilnehmer verstehen den Unterschied zwischen Nutz- und Haustier, und erkennen ihre Eigenschaften und ihren Nutzen für den Menschen. Sie lernen Produkte kennen, die uns Nutztiere bieten. Sie verstehen, dass man die tierischen Produkte nicht nur nehmen darf, sondern dass die Tiere im Gegenzug auch etwas vom Menschen erhalten müssen. Sie verstehen den Unterschied zwischen extensiver und intensiver Tierhaltung.

Motivation: Jeder Müller war gleichzeitig auch Bauer, er musste seine große Familie ernähren. Die Mühlen stehen oft abgelegen, so musste man möglichst autark sein. Deshalb bestand ein Teil des Lebens in der Mühle auch in der Tierhaltung, damit die Familie eigenes Fleisch, Milch usw. hatte.

Raum: Außenraum (Garten, Wiese, Wald)

Alter: Kindergarten, Primar- und Sekundarstufe I, II

Inhalt:

- 5.1 Zeichne und ordne ein (20')
 - 5.2 Familien von Haustieren (45')
 - 5.3 Tiergeräusche (10')
 - 5.4 Kann ein Schwein fliegen? (45')
 - 5.5 Was mag ich und was gebe ich dir dafür? (30')
 - 5.6 So lebe ich! (30')
 - 5.7 Schlagen zum Bauer (10')
 - 5.8 Abschließende Auswertung (30')
-

5.1

Aktivität: Zeichne und ordne ein (20')

Hilfsmittel: Papiere A5, Farbstifte, laminierte Karten mit Tiernamen, 2 Kork-Pinnwände (auf der einen die Aufschrift Nutztiere, auf der anderen Haustiere), Stecknadeln

Beschreibung: Der KL erklärt den Unterschied zwischen Haus- und Nutztieren. *Nutztier ist ein Tier, bei dem man einen direkten wirtschaftlichen Nutzen beobachten kann. Zu den Haustieren zählt man sowohl Tiere mit einem wirtschaftlichen Nutzen, als auch Haustiere wie Hamster oder Kanarienvogel. Daneben nutzt man auch freilebende und halbwilde Tiere, die nicht domestiziert wurden, auf wirtschaftliche Weise. Den wirtschaftlichen Nutzen gewinnt man nicht nur aus Säugetieren und Vögeln, sondern aus allen Lebewesen.*

Der KL fragt die Kinder, *welche Tiere (Haus- oder Nutztiere) sie kennen*. Dann verteilt der KL Papier und Farbstifte und sagt, dass alle ein Tier ziehen und es schnell zeichnen müssen. Sie müssen entscheiden, ob das Tier ein Haus- oder Nutztier ist, und es an der Pinnwand befestigen.

Auswertung: Die Teilnehmer diskutieren, ob alle Tiere richtig zugeordnet wurden.

Entfaltete Kenntnisse: Haustierarten, Unterschied zwischen Haus- und Nutztieren

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Kreativität, logisches Denken, Anwendung der entfalteten Kenntnisse

Hinweis für KL: Einige Tiere gehören in beide Kategorien.

5.2

Aktivität: Familien von Haustieren (45')

Hilfsmittel: Schreibunterlage, Stifte, Arbeitsblatt mit einer vorgedruckten Tabelle für jede Gruppe. Kinder 1.–3. Klasse spielen zu dritt, 4.–6. Klasse zu zweit, die älteren Teilnehmer können alleine spielen.

Ausgedruckte laminierte Karten A5 mit Bildern und Namen von Männchen, Weibchen und Jungtier:

Kuh – Stier – Kalb 1 - ■ - D

Schaf – Widder – Lamm 2 - † - A

Ziege – Ziegenbock – Kitz 3 - ☾ - S

Sau – Eber – Ferkel 4 - ☀ - _

Ente – Erpel – Entenküken 5 - ☆ - T

Henne – Hahn – Küken 6 - ♡ - I

Pute – Puter – Küken 7 - 😊 - E

Gans – Gänserich – Gänseküken 8 - ♣ - R

usw.

Beschreibung: Auf einem begrenzten Ort (Wiese, Wald) verteilt der KL laminierte Karten mit Bildern und Karten mit Bezeichnungen von Säugetieren – Männchen, Weibchen und Jungen. Auf jedem Bild der Dreiergruppe gibt es ein Zeichen, z. B. gibt es eine Nummer auf dem Bild des Männchens, ein Symbol auf dem Bild des Weibchens, und einen Buchstaben auf dem Bild des Jungtiers. Die Teilnehmer bekommen in jede Gruppe, Paar, Dreiergruppe oder alleine (nach Alter verteilt) eine gedruckte Tabelle mit Nummern und Symbolen. Sie müssen immer die Dreiergruppe von Bildern finden, die zusammen gehören, z. B. Kuh – Stier – Kalb, und den Buchstaben vom Bild in die entsprechende Zeile mit der Nummer, die auf der anderen Karte steht, und die Spalte mit dem Symbol von der dritten Karte einschreiben. Wo sich die Spalte und die Zeile kreuzen, da schreibt der Spieler den entsprechenden Buchstaben ein. Nachdem alle Dreiergruppen gefunden und alle Buchstaben richtig platziert sind, entsteht das Lösungswort, das von oben nach unten gelesen wird.

Auswertung: Am Ende der Aktivität sammelt der KL das unterschriebene Blatt mit der Tabelle von jedem Teilnehmer ein und kontrolliert das richtige Lösungswort oder er zählt die richtigen und richtig platzierten Buchstaben im Lösungswort (falls die Teilnehmer es nicht geschafft haben). Der KL nennt allen das Lösungswort und sagt den Teilnehmern, dass sie es nicht vergessen sollen. Lösungswort: DAS_TIERWOHL

Entfaltete Kenntnisse: Unterscheiden von Nutztierarten, Unterscheiden und Benennen von Männchen, Weibchen und Jungen, Unterscheiden von Nutz- und Haustieren

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Kommunikation, Zusammenarbeit, logisches Denken, physische Aktivität, Orientierung im Raum, Gedächtnisübung

5.3

Aktivität: Tiergeräusche (10')

Hilfsmittel: Seil, Karten mit Namen (Bildern) der Nutztiere (4 Karten von jeder Tierart) – entsprechend der Zahl der Kinder

Beschreibung: Der KL grenzt mit dem Seil auf dem Boden oder zwischen Bäumen einen sehr kleinen Raum ab, so dass die ganze Gruppe dichtgedrängt darin stehen kann. Der KL gibt jedem eine Karte mit einem Tiernamen und dann müssen alle in den abgegrenzten Raum eintreten. Im Raum müssen die Teilnehmer sprachlos nur mithilfe der Tiergeräusche die

anderen Spieler gleicher Tierart finden, ohne dass sie aus dem Raum austreten. Wenn sich die Gruppen zu viert finden, entstehen neue Mannschaften für die folgende Aktivität.

Auswertung: Der KL beobachtet das Verhalten in der Gruppe, er kann auch ins Spiel eingreifen, sodass die Regeln eingehalten werden und niemand sich verletzt, streitet usw. Eine gemeinsame Auswertung muss nicht gemacht werden.

Entfaltete Kenntnisse: Tiergeräusche

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Abschwächung der Angst vor physischem Kontakt, Orientierung auf engem Raum, nonverbale Kommunikation

5.4

Aktivität: Kann ein Schwein fliegen? (45')

Hilfsmittel:

Für Primarstufe:

11 laminierte Karten A4 mit Bildern von Haus- und Nutztieren (Set): Hund, Katze, Ziege, Kaninchen, Gans, Huhn, Kuh, Pferd, Schaf, Schwein, Biene

Laminierte Karten A5 mit Eigenschaften und Nutzen (Text) (Set):

Eigenschaften: Säugetier, Vogel, Insekt, legt Eier, hat Schwanz, hat Haar, hat Gefieder, hat Schnabel, hat Flügel, hat Hufe, hat Krallen

Nutzen: Fleisch, Wolle, Fell, Milch, Bettfedern, Eier, Fett, Zugkraft, Freude, Honig

Für Sekundarstufe I, II fügt man mehr Tiere und Eigenschaften hinzu:

13 laminierte Karten A4 mit Bildern von Haus- und Nutztieren (Set): Hund, Katze, Ziege, Kaninchen, Gans, Henne, Ente, Kuh, Pferd, Schaf, Schwein, Biene, Karpfen

Nutzen: Fleisch, Wolle, Fell, Milch, Bettfeder, Eier, Fett, Zugkraft, Freude, Honig

Eigenschaften: Säugetier, Vogel, Insekt, Pflanzenfresser, Fleischfresser, Allesfresser, legt Eier, lebt in einer Gruppe, hat Schwanz, hat Haar, hat Gefieder, hat Schnabel, hat Flossen, hat Flügel, hat Zähne, hat Hufe, hat Krallen, lebt im Wasser

Beschreibung: Die Teilnehmer haben Gruppen zu viert in der letzten Aktivität gebildet. (Falls es nicht passt, kann es auch eine Gruppe zu dritt geben, wo ein Spieler 2 Karten nehmen kann.) Der KL verteilt in einen größeren Raum (Wiese, Wald) laminierte Karten mit Beschreibungen von Eigenschaften und Nutzen der Tiere. Dann stellen sich die Teilnehmer beim KL in einer Reihe auf. Er zeigt ihnen ein Bild eines Tieres und nennt dessen Namen. Die Teilnehmer laufen in den begrenzten Raum und sollen die Karten holen, die dem Tier entsprechen. Z. B. Kuh – Fleisch, Milch, Zugkraft, Säugetier, hat Schwanz, hat Haar, hat Hufe usw. Jeder kann nur eine Karte mitnehmen (1 Karte = 1 Punkt), d. h. ein Team kann 4 Punkte in einer Runde gewinnen. Die gewonnenen Punkte werden eingeschrieben und die Kinder geben die Karten zurück. Der KL nennt ein anderes Tier usw.

Auswertung: Der KL fragt die Teilnehmer, ob das Spiel eher in Bezug auf Kondition oder Kenntnisse anspruchsvoll war. Die, für die es eher physisch anspruchsvoll war, legen sich auf den Boden (oder hocken sich hin), der Rest, für den das Spiel eher bezüglich der Kenntnisse schwierig war, greift sich an den Kopf. Es wird sicherlich auch diejenigen geben, die sich hinlegen und gleichzeitig ihren Kopf greifen, oder umgekehrt gar nichts machen. Und das ist auch in Ordnung. Es folgt eine Zusammenfassung und Wiederholung von allen gezeigten Tieren. Der KL zeigt die Bilder oder nennt die Tiere und die Teilnehmer antworten. Falls sie einen anderen Nutzen erkennen, den sie auf den Karten nicht gefunden haben oder nicht mitnehmen konnten, können sie ihn jetzt ergänzen.

Entfaltete Kenntnisse: Tiereigenschaften, Tiernutzen, Tierausssehen

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Kommunikation, Zusammenarbeit, körperliche Leistungsfähigkeit, logisches Denken

Tipp: Der KL kann die Kontrolle so machen, dass er die kleinen Karten, die die Kinder mitgebracht haben, übersichtlich auf einen Flipchart platziert.

5.5

Aktivität: Was mag ich und was gebe ich dir dafür? (30')

Hilfsmittel: laminierte Karten mit Nutztieren und ihren Produkte

Beschreibung: Die Tiere geben uns viele Produkte, wie z. B. Milch, Eier, Federn. Damit wir aber nicht nur nehmen, müssen wir den Tieren auch etwas geben. Nicht nur Futter, sondern auch Liebe und Wohl. Sicher hat jeder eine Idee, was einem Tier Spaß machen könnte und was ihm der Mensch geben muss. Dafür bekommt der Mensch etwas vom Tier.

Der KL fordert die Teilnehmer auf, Paare zu bilden. Danach zieht immer einer vom Paar eine Karte mit einem Tier. Er darf sie aber dem anderen nicht zeigen. (Man muss keine Karte ziehen, sondern kann auch nur an ein Tier denken. Es gilt aber, dass man es dem anderen nicht sagen darf.) Der andere beginnt zu fragen, ob dem Tier z. B. kraulen Spaß machen würde. Falls der Mitspieler JA antwortet, krault er ihn und fragt weiter. „Und würde dir Spaß machen, wenn ich dich melke?“ Falls wieder JA, dann tut der Teilnehmer so, als ob er den anderen melken würde. Und fragt, ob er eine Kuh sei. Falls die Antwort richtig ist, wechseln die Spieler ihre Rollen. Die wichtige Regel ist, dass der Spieler ein konkretes Tier nur dreimal nennen darf. Es ist also gut vorher festzustellen, was das Tier mag. Es werden Ja/Nein-Fragen gestellt.

Wenn alle Paare fertig sind und man noch Zeit hat, können die Paare untereinander wechseln.

Auswertung: Der KL fragt die Teilnehmer, was ihnen Spaß machen würde. Dann fragt er, ob sie wissen, was Welfare bedeutet. Falls sie es nicht wissen, erinnert er sie an das Lösungswort vom Spiel Familien von Haustieren. Welfare = Tierwohl/Tiergerechtigkeit.

Danach erklärt er den Begriff Welfare detaillierter. Das Tierwohl bedeutet, dass ein Tier nicht leidet und seine Gesundheit (psychisch wie physisch) bewahrt. Damit Welfare erfüllt wird, müssen folgende fünf Bedingungen erfüllt werden:

- Freiheit von Hunger und Durst
- Freiheit von haltungsbedingten Beschwerden
- Freiheit von Schmerz, Verletzungen und Krankheiten
- Freiheit von Angst und Stress
- Freiheit zum Ausleben normaler Verhaltensmuster

Entfaltete Kenntnisse: Tierprodukte, Tiernutzen, Landwirtschaft, Welfare/Tiergerechtigkeit

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Kommunikation, Empathie, Zusammenarbeit

Tipps: Falls es mehr Zeit gibt, kann das Spiel auch in einer komplizierteren und zeitaufwendigeren Variante gespielt werden.

Der KL lässt die Teilnehmer eine Karte mit Tier und Produkt ziehen und fordert sie auf, niemandem die Karte zu zeigen. Die Kinder verteilen sich im Raum und spazieren herum. Wenn sie jemanden anderen treffen, beginnt ein Spieler zu fragen, ob ihm z. B. Kraulen Spaß mache. Falls der Mitspieler JA antwortet, krault ihn der andere und fragt weiter. „Und würde es dir Spaß machen, wenn ich dich melke?“ Falls wieder JA, dann tut der Teilnehmer so, als ob er ihn melken würde. Und fragt, ob er eine Kuh sei. Wenn die Antwort richtig ist, gibt ihm der Spieler seine Karte und der andere fragt. Falls das Tier aber nicht richtig bestimmt wird, geht der Spieler eine neue Karte zu ziehen. Der Spieler, der richtig geraten hat, hat jetzt zwei Karten. Er steckt die Milch von der Kuh ein, das ist seine Belohnung, und spielt weiter das ursprüngliche Tier. Falls beide richtig antworten, verstecken sie ihre Karten und ziehen neue Karten vom KL.

Man spielt für einen bestimmten Zeitraum, in dem die Teilnehmer versuchen, möglichst viel Mitspieler zu treffen und ihre Karten mit Produkten zu gewinnen. Die wichtige Regel ist, dass der Teilnehmer ein konkretes Tier nur dreimal nennen kann. Es ist also gut, vorher festzustellen, was das Tier mag. Es werden Ja/Nein- Fragen gestellt.

5.6

Aktivität: So lebe ich! (30')

Hilfsmittel: Karten zum Leben in der extensiven und der intensiven Tierhaltung, A2 Bild der extensiven und der intensiven Tierhaltung

Beschreibung: Der KL fragt, ob sich die Kinder an das Spiel erinnern, wo alle in einem kleinen Raum hineingestopft wurden. So sieht nämlich die intensive Tierhaltung heute aus. Die Tiere haben nur wenig Raum zum Schlafen und Fressen.

Intensive Tierhaltung: Der Sinn ist, möglichst viel Fleisch, Eier oder Milch zu einem möglichst niedrigen Preis zu produzieren. In der intensiven Tierhaltung werden im Vergleich zu anderen Typen der Tierproduktion eine große Zahl an Nutztieren auf kleinem Raum gehalten (v. a. Rind, Geflügel und Schweine).

Die Teilnehmer versuchen jetzt, die Karten mit den verschiedenen Informationen zur intensiven oder extensiven Tierhaltung zuzuordnen.

Für jüngere/ältere Teilnehmer (teilen, bzw. die älteren haben mehr Stichwörter)

Karten zu extensiver und intensiver Tierhaltung /Text/:

Ich weiß, wie die Sonne aussieht	x	Hundert Glühbirnen leuchten über meinem Kopf
Ich kann auf einer Wiese grasen	x	Ich fresse nur Silage
Wenn ich Eier lege, kann ich Küken ausbrüten	x	Wenn ich Eier lege, werden sie in einen Brutapparat abgegeben
Ich habe genug Platz in meiner Wohnung	x	Ich muss mich mit vielen anderen in einem kleinen Raum drängen
Ich schlafe von der Dämmerung bis zum Morgengrauen	x	Ich kann nur in der Dunkelheit 5 Stunden schlafen
Ich lebe mit meinen Eltern zusammen	x	Ich lebe nur mit meinen Altersgenossen
Die Ausbrütung dauert 21 Tage	x	Die Ausbrütung dauert 3 Wochen
Ich wachse natürlich (in 3 Monaten bin ich zum Aufessen bereit)	x	Ich wachse beschleunigt (in 36 Tagen bin ich zum Aufessen bereit)
Der Bauer kennt mich	x	Ich verliere mich in der Menge
Ich vermehre mich natürlich	x	Ich vermehre mich mithilfe des Menschen (Besamung)
Ich spiele mit meinen Geschwistern	x	Ich kenne meine Geschwister nicht

Auswertung: Nachdem alle Karten zugeordnet wurden, fragt der KL die Teilnehmer, ob sie denken, dass alle Karten richtig zugeordnet sind, oder ob sie noch etwas ändern möchten. Mit weiteren Fragen führt er sie dazu, dass sie darüber nachdenken, welche Tierhaltung für Tiere besser ist. Was führt Leute dazu, dass sie sich für intensive Tierhaltung entscheiden? Welche sind die Vor- und Nachteile? Alle diskutieren auch über weitere Fragen.

Entfaltete Kenntnisse: Züchtung, extensive Tierhaltung, intensive Tierhaltung, Lebensbedingungen der Tiere, Unterschiede zwischen extensiver und intensiver Tierhaltung

Entfaltete Fähigkeiten und Einstellungen: Kommunikation, Zusammenarbeit, Diskussion, Argumentieren

Tipps für ältere Kinder bei genug Zeit: Der KL teilt nach der Diskussion die Teilnehmer in zwei Gruppen ein. Dabei plädiert die eine für die intensive und die andere für die extensive

Tierhaltung. Der KL führt die Diskussion, wobei beide Lager gegenüber argumentieren, warum sie denken, dass ihre Variante besser ist, sowohl für die Menschen, als auch für das Tierwohl. Im Idealfall einigen sich die Teilnehmer auf einem Kompromiss. Falls aber eine Gruppe bessere Argumente hat, kann die andere von ihrer Stellung überzeugt werden. Danach kann jeder Teilnehmer sagen, wie diese Diskussion seine Stellung zur intensiven Tierhaltung beeinflusst hat. Der KL fasst alle gesagten Argumente zusammen.

5.7

Aktivität: Schlagen zum Bauer (10')

Hilfsmittel: Mistgabel, grüne Bänder, Bauer-/Müllerkostüm für den KL, Lehrbrief für den Beruf Bauer für alle TN

Beschreibung: Schlagen zum Bauer – mit der Mistgabel – gleich wie eine Königin einen Ritter schlägt (man schlägt nur mit dem Schaft, nicht mit dem spitzen Ende). Die Teilnehmer bekommen auch das dritte – grüne – Band für ihre Mützen.

Auswertung: Das Ritual stellt eine Wertschätzung der vorangegangenen Aktivitäten dar. Sofern die TN auch am Programm zum Bäcker- und Müllerhandwerk (Block 1-4) teilgenommen haben, erhalten sie einen Lehrbrief für alle Berufe am Ende des Programms.

5.8

Aktivität: Abschließende Auswertung (30')

Reflexion und Feedback:

- Die Kinder sitzen in einem Kreis, dabei spricht nur der, der eine Sache in der Hand hat, z. B. einen kleinen Sack mit Getreide.
- Jeder Teilnehmer sagt, welche Aktivität ihm am besten Spaß gemacht hat und warum.
- In einer anderen Runde sagt jeder, welche Aktivität ihm nur wenig Spaß gemacht hat, welche Aktivität man am liebsten überspringen würde.
- Der Eindruck vom ganzen Programm, was hat man gelernt.
- Die Teilnehmer stehen auf und der KL erklärt die Beantwortung von Fragen und Bewertung mithilfe der Mützen. Die Teilnehmer müssen ihre Augen geschlossen halten. Falls die Antwort JA ist, heben sie ihre Mütze über den Kopf. Falls die Antwort NEIN lautet, nehmen sie ihre Mütze ab und legen sie an den Bauch. Bei der Antwort ICH WEISS NICHT lassen sie ihre Mütze auf dem Kopf.

Der KL stellt Fragen nach Gefühlen und Erlebnissen, z. B.:

- a) Hat es dir hier gefallen?
- b) Denkst du, dass du etwas Neues gelernt hast?
- c) Waren die Aktivitäten physisch schwierig?
- d) Möchtest du in einer Mühle leben?
- e) Würdest du gerne das Programm mal wiederholen?
- f) Denkst du, dass es Zeitverschwendung war?

Abschließende Zusammenfassung:

Der KL bedankt sich bei allen Teilnehmern, dass sie mitgearbeitet haben, dass es eine Freude war, mit ihnen zu arbeiten und ihnen das Leben in der Mühle zu zeigen.

Der KL gratuliert den Teilnehmern zur Erlernung dreier verschiedener Berufe. Er tauscht die Mützen mit den Bändern gegen Lehrbriefe aus. Im Lehrbrief gibt es drei Berufe (Müller, Bäcker, Bauer). Die Teilnehmer können ihn zur Erinnerung mit nach Hause nehmen.



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj susede. Hallo Nachbar.
Interreg VA / 2014-2020

