

Abschlussarbeit zum Thema

HSU - Stadtgeschichte

**mit Hilfe szenischer Lernmethoden erarbeiten, be-
greifen und festigen.**

Von: Susanne Freudenberg
Veit-Pogner-Str. 35
81927 München

Dienstort: Grundschule Gebelestraße München

Seminar: Multiplikatoren Ausbildung zum szenischen Lernen als
kompetenzorientierte Unterrichtsmethode

Leitung: Petra Boerding,

Abgabetermin: 26.05.2023

Gliederung:

1. Vorüberlegungen

2. Unterrichtsplanung

2.1 Stadtgeschichte-Sequenz mit Kompetenzerwartungen

2.2 Kurzartikulation der Stunden mit Reflexion

2.2.1 1. UZE: Wir machen uns ein Bild der Landschaft, bevor München entstand

2.2.2 2. UZE: Wir lernen Berufe im Mittelalter und die Zünfte kennen

2.2.3 3.UZE: Die Expertenrunde - Wiederholungsstunde vor der Probe

2.2.4 4. UZE Wir verinnerlichen gelernte Inhalte indem wir sie anhand eines Statuentheaters erfahrbar machen

2.2.5 5.UZE: Wir stellen eine themenübergreifende Zeitleiste zu unserer Stadt szenisch dar.

3. Fazit

4. Anhang

1. Vorüberlegungen

Ich unterrichte eine vierte Klasse, die sich aktuell auf den Übertritt vorbereitet. Erfahrungsgemäß bedeutet das, dass die Schüler und Schülerinnen viel stofflichen Input bekommen, häufig Proben schreiben und wenig Zeit für kreatives Tun und Gestalten haben. Im Bewusstsein, dass diese Zeit für sie wichtige und weitreichende Weichen stellt, geraten sie leicht in Stress und Panik. Meine Überlegung in Vorbereitung auf die vorliegende Sequenz war, ihnen ein geschichtliches Thema kurz vor dem Übertritt mithilfe theatraler Methoden auf eine Weise zu vermitteln, die ihnen lustbetontes und freudiges und intrinsisch motiviertes Lernen ermöglicht, gleichzeitig zum gewünschten Lernerfolg führt und sie möglichst wenig mit Stressmomenten konfrontiert.

Wie sich herausgestellt hat, eignen sich einige der im Seminar erlernten Methoden hervorragend, genau dieses Ziel zu erreichen. So kommen in dieser Sequenz folgende Methoden zum Einsatz:

die Speaking Corner, um Vorwissen zu aktivieren; Vorübung: Affe treffen
Anschließend: Szenisches Schreiben/Gestalten: Weißblattmethode

eine lebendiges Memory zu den Berufen und Zünften im Mittelalter; Vorübung: Paar-Spiegeln

die Expertenrunde; Um schon Gelerntes zu sichern;

das Statuentheater, bei dem wichtige Szenen der Stadtgeschichte in Gruppen dargestellt und durch Antippen zu Sprechen gebracht werden; Vorübung: Dreierlauf zu Musik

szenische Zeitleiste aufbauen, bei der jedes Kind einen Satz zieht, der sich auf einen bestimmte Zeitpunkt der Stadtgeschichte bezieht

In der folgenden Sequenz sind nur die Unterrichtsstunden aufgelistet, in denen Szenischen Lernen zum Einsatz kommt. Aufgrund der inhaltlichen Fülle des gesamten Themas führe ich in der hier dargestellten Sequenz einige Stunden, die der Wissensvermittlung dienen, nicht auf.

2. Unterrichtsplanung

2.1. Stadtgeschichte-Sequenz mit Kompetenzerwartungen

Ziel	Lernbereich im Fach HSU/Deutsch / Kunst 3/4	Kompetenzerwartungen
<p><u>1. Wir machen uns ein Bild der Landschaft, bevor München entstand</u></p> <p>-Lehrerzählung -Speaking Corner (Vorstellung der Landschaft mit eigenem Wissen über Natur kombinieren und präsentieren) - szenisches Gestalten/ Weißblattmethode</p>	<p>HSU 3/4 4.2. Dauer und Wandel HSU 3/4 4.3. Fakten und Fiktion D3/4 2.5. Texte Präsentieren Ku 3/4 Lernbereich 5 Fantasiewelten</p>	<p>Grundlegende Kompetenzen zum Ende der Jahrgangsstufe 4: Sie nutzen entwicklungsgemäße Quellen und Darstellungen (z. B. Gebäude, Texte) als Mittel zum Zweck der historischen Erkenntnisgewinnung, erläutern ihre Bedeutung für das geschichtliche Wissen und fragen nach Hintergründen für die Darstellung geschichtlicher Ereignisse (z. B. bei historischen Festen). Dabei unterscheiden sie zwischen Fakten und Fiktion. Mithilfe einer Zeitleiste oder anderer veranschaulichender Lehr- und Lernmittel ordnen sie Ereignisse und Zeiträume, die für die Geschichte des Heimatortes bedeutsam sind, und stellen Veränderungen und Zusammenhänge dar.</p> <p>HSU 3/4 4.2. Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> berichten über einen für den Heimatort oder die Region bedeutsamen geschichtlichen Zeitraum und beschreiben hierfür typische Entwicklungen und Geschehnisse anhand altersgemäßer Quellen.
<p><u>2. Wir lernen Berufe im Mittelalter und die Zünfte kennen</u></p> <p>- Zunftwappen betrachten und anhand der Bilder die Berufe erschließen -informatives Klassengespräch über unterschiedliche Berufe im Mittelalter - Lesetext zu Zünften und Zunftregeln -Lebendiges Memory zu mittelalterlichen Berufen</p>	<p>HSU 3/4 4.2. Dauer und Wandel HSU 3/4 4.3. Fakten und Fiktion</p>	<p>HSU 3/4 4.2. Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> begründen den Wert der Erhaltung von Quellen und beschreiben deren Bedeutung und Grenzen als Grundlage unseres geschichtlichen Wissens. reflektieren die Bedeutung von Museen und Archiven für die Erhaltung von Quellen. berichten über einen für den Heimatort oder die Region bedeutsamen geschichtlichen Zeitraum und beschreiben hierfür typische Entwicklungen und Geschehnisse anhand altersgemäßer Quellen. beschreiben die Entwicklung eines technischen Alltagsgegenstandes und erklären die jeweiligen Auswirkungen auf unsere Lebenswelt. <p>HSU 3/4 4.3. Die Schülerinnen und Schüler</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Herkunft und Bedeutung von historischer Erinnerung in der Region und setzen sich mit deren Bedeutung auseinander.
<p><u>3. Wir sichern schon erlerntes geschichtliches Wissen mithilfe einer szenischen Expertenrunde</u></p> <p>-Quiz zur Stadtgeschichte - Expertenrunde zur Wiederholung und Memorieren der erlernten Inhalte in Vorbereitung auf die Probe</p>	<p>D 3/4 1.5. Szenisch spielen</p> <p>HSU 3/4 4.2 Dauer und Wandel</p>	<p>D3/4 1.5. Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen), setzen sich mit der Rollenbiografie auseinander und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich. • interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz). <p>HSU 3/4 4.2. Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • berichten über einen für den Heimatort oder die Region bedeutsamen geschichtlichen Zeitraum und beschreiben hierfür typische Entwicklungen und Geschehnisse anhand altersgemäßer Quellen.
<p><u>4. Wir verinnerlichen gelernete Inhalte indem wir sie anhand eines Statuentheaters erfahrbar machen</u></p> <p>-Vorübung Dreierlauf zu Musik (Dreieck aus drei Kindern, Spitze ist Anführer) - GA zu Szenen aus der Stadtgeschichte -> Statuentheater mit Antippen und kurzen Sätzen zur Festigung und geschichtlichen Einordnung der wichtigen Ereignisse zum Thema</p>	<p>D 3/4 1.5. Szenisch spielen</p> <p>HSU 3/4 4.2 Dauer und Wandel</p>	<p>HSU 3/4 4.3. Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden zwischen Realität und Fiktion, indem sie sich mit der Darstellung von Geschichte in populären Medien auseinandersetzen. • beschreiben Herkunft und Bedeutung von historischer Erinnerung in der Region und setzen sich mit deren Bedeutung auseinander. <p>D3/4 1.5. Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen), setzen sich mit der Rollenbiografie auseinander und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich. • interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz). • beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z. B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum.

		<ul style="list-style-type: none"> • setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z. B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.
<p><u>5. Wir stellen eine themenübergreifende Zeitleiste zu unserer Stadt szenisch dar.</u></p> <p>- Vorübung Zeitleiste Geburtstage - Szenische Zeitleiste --> Zeitliche Einsortierung politischer und alltäglicher mittelalterlicher Szenen in eine durch die Kinder aufgestellte Zeitleiste</p>	<p>HSU3/4 4.1 Zeitbewusstsein und Orientieren in der Zeit D3/4 1.5 Szenisch spielen</p>	<p>HSU3/4 4.1. Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden Begriffe für größere Zeiträume und wenden sie zur Einordnung und Beschreibung von Ereignissen, Zeiträumen und Veränderungen an. • dokumentieren wichtige Ereignisse und Zeitabschnitte aus der Geschichte ihres Wohnortes oder der Region auf einer Zeitleiste und gewinnen dadurch einen Einblick in die Geschichte ihrer Lebenswelt. <p>D3/4 1.5. Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen), setzen sich mit der Rollenbiografie auseinander und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich. • interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz). • beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z. B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum. • setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z. B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.

2.2 Kurzartikulation der Stunden mit Reflexion

2.2.1 1. UZE: Wir machen uns ein Bild der Landschaft, bevor München entstand

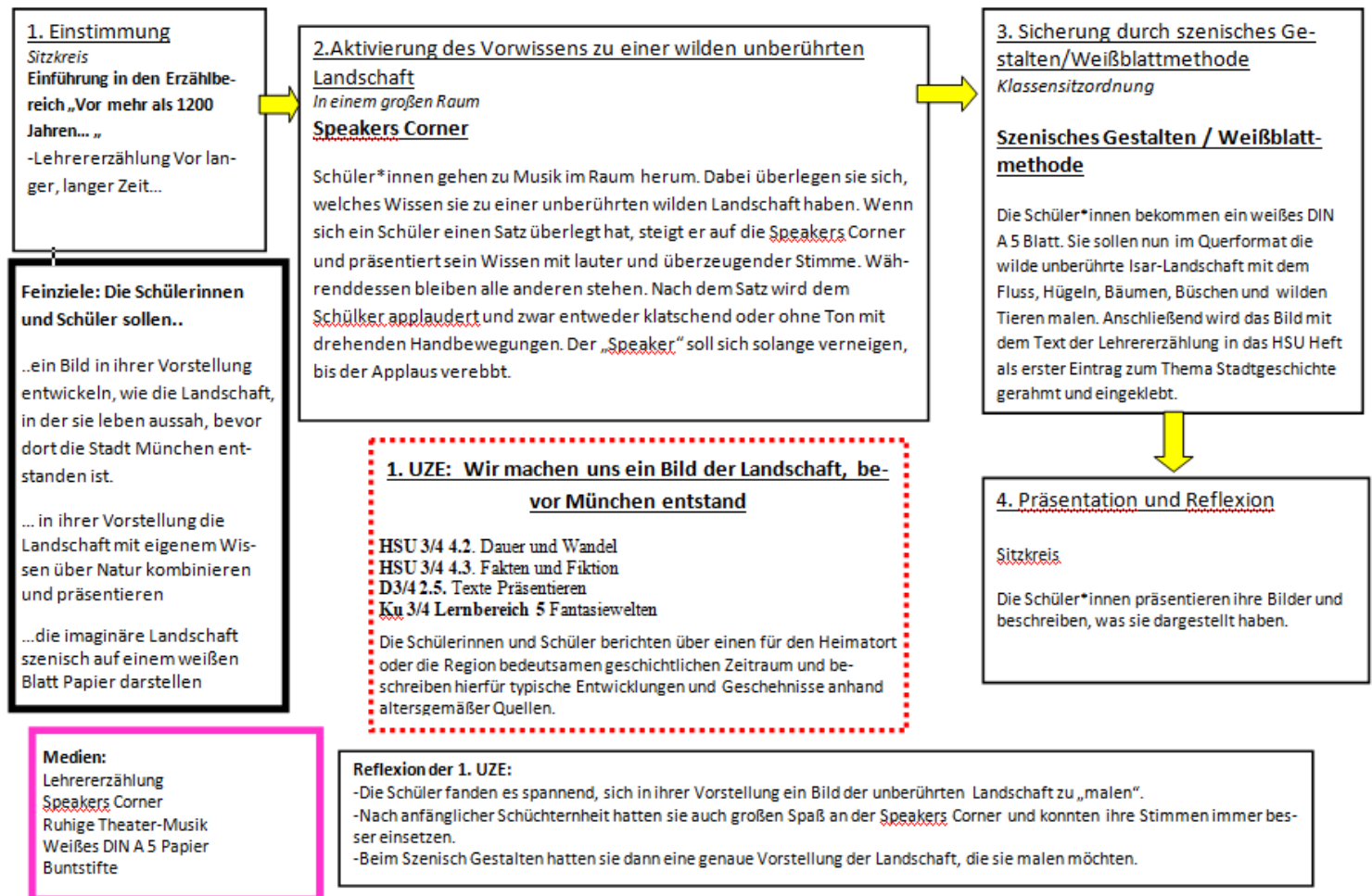
Unterrichtsvorbereitung von Susanne Freudenberg

Fach: HSU

Klasse: 4 Kl.

Zeit: 45 Min

Datum:



2.2.2 2. UZE: Wir lernen Berufe im Mittelalter und die Zünfte kennen

Unterrichtsvorbereitung von Susanne Freudenberg

Fach: HSU

Klasse: 4 Kl.

Zeit: 60 Min

Datum:

1. Einstimmung Klassensitzordnung

Bildimpuls verschiedene Zunftwappen

- die Schüler*innen betrachten Zunftwappen und erschließen sich anhand der Bilder die Berufe.

2. Aktivierung des Vorwissens und erste Wissensvermittlung Klassensitzordnung

informatives Klassengespräch über unterschiedliche Berufe im Mittelalter

Schüler*innen dürfen Fragen stellen zu den unterschiedlichen Berufen und bekommen Antworten durch kundige andere Schüler*innen oder die Lehrkraft.

Lesetext über Zünften und Zunftregeln

Über einen Lesetext erfahren die Schüler*innen viel Grundwissen über die Zünfte und Zunftregeln im Mittelalter. Anschließend ist wieder Zeit für Fragen und Antworten.

3. Sicherung durch szenisches Lernen PA - Spiel

Lebendiges Memory zu mittelalterlichen Berufen

Die Schüler*innen in gehen in Paaren zusammen. Zwei Schüler*innen sind die Spieler. Sie gehen vor die Türe. Jedes Paar überlegt sich einen mittelalterlichen Beruf und eine dazu passende deutliche Bewegung. Anschließend kommen die Spieler herein und spielen mit den Paaren Memory. Zusatz: Um das Paar zu gewinnen, müssen die Spieler auch den Beruf erraten. Sie haben dazu 2 Versuche und einen Klassenjoker.

Feinziele: Die Schülerinnen und Schüler sollen..

...sich anhand von Zunftwappen aus dem Mittelalter Berufe des Mittelalters erschließen

...die mittelalterlichen Zunftregeln und -gesetze kennenlernen

...sich spielerisch und auf motivierende Weise szenisch mit den mittelalterlichen Berufen auseinandersetzen

1. UZE: Wir lernen Berufe im Mittelalter und die Zünfte kennen

HSU 3/4 4.2. Dauer und Wandel

HSU 3/4 4.3. Fakten und Fiktion

Die Schülerinnen und Schüler

- begründen den Wert der Erhaltung von Quellen und beschreiben deren Bedeutung und Grenzen als Grundlage unseres geschichtlichen Wissens. -
- reflektieren die Bedeutung von Museen und Archiven für die Erhaltung von Quellen
- berichten über einen für den Heimatort oder die Region bedeutsamen geschichtlichen Zeitraum und beschreiben hierfür typische Entwicklungen und Geschehnisse anhand alterseemäßer Quellen.

Medien:
Zunftwappen - Bilder
Lesetext Zünfte

Reflexion der 2. UZE:

- Die Schüler*innen waren sehr interessiert an den Zünften und Zunftgesetzen. Sie haben viele Parallelen zu heutigen Regeln (Innungen, Gewerkschaften, etc. gefunden.
- Das lebendige Memory hat ihnen großen Spaß gemacht. |

4. schriftliche Sicherung und Reflexion Klassensitzordnung

Hefteintrag

Die Schüler*innengestalten einen Hefteintrag zu Zünften und kleben einige Zunftwappen mit der Berufsbezeichnung in ihr HSU Heft

2.2.3. 3.UZE: Die Expertenrunde - Wiederholungsstunde vor der Probe

Unterrichtsvorbereitung von Susanne Freudenberg

Fach: HSU

Klasse: 4 Kl.

Zeit: 60 Min

Datum:

1. Einstimmung Klassensitzordnung

Quiz zur Stadtgeschichte

Die Schüler*innen lösen ein Quiz zur Stadtgeschichte, das sie nach dem Theaterstück „Am Anfang war die Isar“ bekommen haben.
→ gemeinsame Kontrolle

Feinziele: Die Schülerinnen und Schüler sollen..

...anhand eines Quiz ihr Wissen zu den Proben-Relevanten Themen auffrischen
...ihr Wissen zu einzelnen Themenbereichen exemplarisch und sauber aufschreiben
... in der Expertenrunde überprüfen, wie genau sie gelernt haben und wo noch Lern-Lücken sind

Medien:
- HSU Heft
- HSU Schnellhefter
- blanko Kärtchen

2. Fixieren von erlerntem Wissen Klassensitzordnung

Expertenkarten formulieren

Die Schüler*innen bereiten die Expertenkarten selber vor. Dazu benutzen sie ihr Heft, und ihren HSU Schnellhefter. Die Lehrkraft kontrolliert fertige Kärtchen, die daraufhin verbessert und ins Reine geschrieben werden. Die Themen werden auf die Schüler so verteilt, dass sich nicht zu viel doppelt und die ganze Breite des Stoffes vorkommt.

1. UZE: Wir sichern schon erlerntes geschichtliches Wissen mithilfe einer szenischen Expertenrunde

D 3/4 1.5. Szenisch spielen HSU 3/4 4.2 Dauer und Wandel

D3/4 1.5. Die Schülerinnen und Schüler ...

- versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen), setzen sich mit der Rollenbiografie auseinander und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich.
- interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz).

HSU 3/4 4.2. Die Schülerinnen und Schüler ...

berichten übereinander für den Heimatort oder die Region bedeutsamen geschichtlichen Zeitraum und beschreiben hierfür typische Entwicklungen und Geschehnisse anhand altersgemäßer Quellen.

Reflexion der 3. UZE:

- Beim Formulieren der Kärtchen hatten einige Kinder erwartungsgemäß Schwierigkeiten. Eine Alternative wäre, die Kärtchen vorher schon vorzuformulieren.
- Die Expertenrunde selber hat gut funktioniert.
- Mit der wichtigste Teil dieser Stunde ist die Reflexion der Schüler*innen. So hat dieser Teil auch gut 15 Minuten gedauert. |

3. Spielerische Wiederholung der erlernten Themen

Sicherung durch szenisches Lernen Im Raum verteilte Stühle (die Hälfte)

Expertenrunde - zur Wiederholung und Memorieren der erlernten Inhalte in Vorbereitung auf die Probe

Die Schülerinnen teilen sich in zwei Gruppen.

Ein Hälfte sitzt auf den vorbereiteten Stühlen. Das sind die Experten. Die anderen laufen herum und tippen die Experten an, die darauf ihre Wissenskarte gut betont und deutlich vorlesen.

4. Reflexion

Klassensitzordnung

Die Schüler*innen reflektieren darüber,
- ob sie Wissenslücken füllen konnten oder noch neues gelernt haben
- ob sie genug gelernt haben und sich auf ihr Wissen verlassen können.
- Wichtig: Aufschreiben der Themen, die jedes Kind noch besser lernen möchte.

2.2.4 4. UZE Wir verinnerlichen gelernte Inhalte, indem wir sie anhand eines Statuentheaters erfahrbar machen

Unterrichtsvorbereitung von Susanne Freudenberg

Fach: HSU

Klasse: 4 Kl.

Zeit: 60 Min

Datum:

1. Einstimmung

Stehkreis in großem Raum

Vorübung: Dreierlauf zu Musik

Die Schüler*innen gehen in Dreier-Gruppen zusammen. Sie bilden ein Freieck (ca. 50cm Abstände) Die Spitze ist der Anführer. Jetzt bewegt sich der Anführer zu Musik und die zwei anderen Kinder müssen sich exakt genauso bewegen ohne die Dreiecksformation zu verlassen.

Feinziele: Die Schülerinnen und Schüler sollen..

..sich zu Musik passend bewegen und sich an die Bewegungen eines Gruppenmitglieds anpassen
... sollen durch ein Statuentheater wichtige geschichtliche Ereignisse der Stadtgeschichte erlebbar machen und in ihrem Wissen festigen.

Medien:

Lustige Theatermusik
Szenen- Karten

2. Erarbeitung des Statuentheaters

Klassensitzordnung

- Die Lehrkraft präsentiert die Szenen, zu denen ein Statuentheater aufgestellt werden soll.--> Klärung von inhaltlicher Fragen
- Ein Beispiel für ein Statuentheater wird mit Lehrkraft und 2 Statisten-Kindern aufgestellt und angetippt. (z.B.)die Geschichte vom Affentürmchen)
- Lehrkraft wiederholt die drei Spiel-Ebenen (Hoch - Mitte - Tief) in denen Positionen für die Statue gefunden werden können.
- Aufgabe: Alle Ebenen sollen bei dem Statuentheater ausgenutzt werden.

4. UZE: Wir verinnerlichen gelernte Inhalte indem wir sie anhand eines Statuentheaters erfahrbar machen

D 3/4 1.5. Szenisch spielen

HSU 3/4 4.2 Dauer und Wandel

HSU 3/4 4.3. Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden zwischen Realität und Fiktion, indem sie sich mit der Darstellung von Geschichte in populären Medien auseinandersetzen.
 - beschreiben Herkunft und Bedeutung von historischer Erinnerung in der Region und setzen sich mit deren Bedeutung auseinander.
- D3/4 1.5. Die Schülerinnen und Schüler
- versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen), setzen sich mit der Rollenbiografie auseinander und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich.
 - interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz).
 - beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z. B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum.
 - setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z. B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.

3. Durchführung

3er oder 4er Gruppen

Statuentheater zu wichtigen Szenen der Stadtgeschichte

- Die Schüler*innen bekommen 10 Minuten Vorbereitungszeit. In dieser Zeit besprechen sie die Aufstellung (mit den 3 Ebenen), und die Sätze, die sie bei Antippen sprechen möchten.
- Immer ein Statuentheater stellt sich sich auf. Die anderen Schüler*innen dürfen nach und nach herum laufen und die Statuen antippen. Anschließend beschreiben die Schü. die Szene mit eigenen Worten und benennen sie. → Überprüfung, ob richtig eingeschätzt wurde.

4. Reflexion

Klassensitzordnung

- Die Schüler*innen reflektieren,
- wie sie das Statuentheater empfunden haben.
 - wie es ihnen dabei ging
 - ob es ihnen bei der Festigung und Einordnung des Wissens geholfen hat.

Reflexion der 3. UZE:

- Das Aufstellen der Figuren hat den Sch. großen Spaß gemacht.
- Für das Überlegen von Sätzen, die sie sagen können, war von einigen Sch. Viel Abstraktionsvermögen gefordert.

2.2.5. 5.UZE: Wir stellen eine themenübergreifende Zeitleiste zu unserer Stadt szenisch dar.

Unterrichtsvorbereitung von Susanne Freudenberg

Fach: HSU

Klasse: 4 Kl.

Zeit: 60 Min

Datum:

1. Einstimmung und Hinführung

Großer Raum

Vorübung: Zeitleiste Geburtstage

Die Schüler*innen stellen sich auf einer Linie (Zeitleiste) nach ihren Geburtstagen sortiert auf. Sie wissen vorher nur, auf welcher

2. Durchführung

Großer Raum

Szenische Zeitleiste zu politischen und alltäglich-gesellschaftlichen Ereignissen aus der Stadtgeschichte

- Lehrkraft klebt eine große Zeitleiste auf den Boden Beginn 750 n. Chr., Ende 1900 n. Chr.
- Jede Sch. zieht ein Zeitleisten-Aktionskärtchen und liest es gründlich durch. → Fragen klären.
- Zunächst schätzt jeder seine Position ein und sucht sich einen Platz auf der Leiste
- Jetzt beginnen die Sch., rechts und links miteinander zu sprechen und zu prüfen, ob sie an der Position noch etwas ändern sollten.

3. Überprüfung des Ergebnisses und Korrekturen

Großer Raum

- Sobald die Zeitleiste steht, werden die Ereignisse der Reihe nach vorgelesen
- alle Sch. Reflektieren dabei auf Plausibilität und Richtigkeit
- nötige Korrekturen werden vorgenommen und noch einmal vorgelesen.
- Ev. Ist ein zweiter Durchgang mit vertauschten Kärtchen möglich

Feinziele: Die Schülerinnen und Schüler sollen..

...sich in ihrer Gruppe orientieren und nach ihren Geburtstagen sortiert auf einer Linie als Zeitleiste aufstellen.

...sollen politische und alltägliche Ereignisse aus der Stadtgeschichte mithilfe ihres gelernten Wissens zeitlich in einer szenischem Zeitleiste einordnen

...sollen die Ergebnisse durch Vorlesen der entstandenen Zeitleiste überprüfen.

5. UZE: Wir stellen eine themenübergreifende Zeitleiste zu unserer Stadt szenisch dar.

HSU3/4 4.1 Zeitbewusstsein und Orientieren in der Zeit
D3/4 1.5 Szenisch spielen

HSU3/4 4.1. Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden Begriffe für größere Zeiträume und wenden sie zur Einordnung und Beschreibung von Ereignissen, Zeiträumen und Veränderungen an.
- dokumentieren wichtige Ereignisse und Zeitabschnitte aus der Geschichte ihres Wohnortes oder der Region auf einer Zeitleiste und gewinnen dadurch einen Einblick in die Geschichte ihrer Lebenswelt.

D3/4 1.5. Die Schülerinnen und Schüler

- versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen), setzen sich mit der Rollenbiografie auseinander und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich.
- interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charaktereiner Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz).
- beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z. B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum.
- setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z. B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.

4. schriftliche Sicherung

Klassensitzordnung

Klassenzimmergestaltung

-Zu den Ereignis-Kärtchen können nun passende Bilder gemalt werden, um daraus eine bleibende Zeitleiste für das Klassenzimmer zu gestalten.

Medien:

- Kreppband für die Zeitleiste auf dem Boden
- Zeitleisten- Aktions-Kärtchen-
- Papier und Stifte zum Zeichnen, Klebstoff oder Klammern für die Zeitleiste zum Aufhängen

Reflexion der 5. UZE:

- Es ist war eine sehr anspruchsvolle Aufgabe für die Sch., diese Zeitleiste zu sortieren und hat anfangs etwas Chaos ausgelöst. Trotzdem haben es die Sch. geschafft und waren dann sehr stolz auf diese Gruppenleistung.

3. Fazit

Geschichte erlebbar und damit interessant für Schüler*innen machen, das ist ein ehrgeiziges Unterrichtsziel. Die Münchner Stadtgeschichte ist voll mit geschichtlichen Ereignissen, die sich geradezu anbieten, sie szenisch erlebbar zu machen. So hat die Planung und Durchführung dieser Sequenz mir als Lehrerin großen Spaß gemacht und die Kinder haben sozusagen Geschichte zum Anfassen erlebt. Inhalte, die sie durchgespielt und selbst erlebt haben, haben sie sich nachhaltiger gemerkt. Außerdem entstand durch das Interesse an dem Thema Neugierde auf weitere Inhalte. So haben die Kinder darauf begeistert ihre eigene Stadtführung vorbereitet. Das anschließende Thema - Wasserversorgung der Stadt - hat sie daraufhin auch aus geschichtlicher Sicht sehr interessiert.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Vorbereitung lehrplanbezogener Themen mit Sequenzen szenischen Lernens zwar etwas aufwändiger ist, sich aber deswegen so sehr lohnt, weil die Schüler*innen einen enormen, nachhaltigen Nutzen daraus ziehen. So entwickeln sie Interesse und Motivation, lernen verschiedene Lernmethoden und schulen ihre kommunikativen Fähigkeiten und Kreativität.

4. Anhang

Szenische Zeitleiste

1	Ich bin ein Fisch in der kalten und reißenden Isara. Noch war keiner da, der mich fangen wollte außer vielleicht ein wilder Bär.
2	Ich bin Friedrich Barbarossa und will endlich Kaiser werden. Aber alleine will ich nicht zur Kaiserkrönung nach Rom fahren.
3	Ich bin Heinrich der Löwe und bekomme von meinem Cousin Friedrich Barbarossa (auch Rotbart genannt) Bayern und Sachsen geschenkt, damit ich ihn zur Kaiserkrönung begleite.
4	Ich bin Bischof Otto von Freising. Mir gehört die Brücke in Oberföhring und ich nehme viel Salz-Zoll dort ein. Mir fehlt es an nichts und ich bin der einzige weit und breit, der schreiben kann!
5	I bin der Benediktinermönch Benni und schöpfe aus der Isar Wasser für mein guats Bier.
6	Ich bin Herzog Heinrich der Löwe. Mich stört diese Brücke in Oberföhring, an der der Otto das ganze Geld aus dem Salzhandel einnimmt und deswegen fackel ich sie einfach ab.
7	Tschhhh...ich bin das Feuer, das Ottos Brücke zertrört.
8	Ich bin ein Salzhändler und komme aus Bad Reichenhall. Jetzt will ich über die Isarbrücke, aber sie ist abgebrannt. Wie komme ich jetzt da hinüber?
9	Ich bin die neue Brücke am Garchen Steig (Gasteig), die bei München über die Isar führt. Ich bin viel stabiler als die alte Wackelbrücke vom Otto!
10	Ich bin der Otto. Was für eine Unverschämtheit! Ich verklage meinen brutalen Neffen Heinrich bei Barbarossa, der soll meine Brücke wieder aufbauen!
11	Ich bin Kaiser Friedrich Barbarossa. Ich spreche ein Machtwort und fälle ein kluges Urteil.
12	Ich bin das Urteil im Augsburger Schied und verteile folgendermaßen: Heinrich darf die Brücke behalten und bekommt die Stadtrechte, aber er muss 1/3 der Einnahmen aus Zoll und Markt dem Otto abgeben.

13	Ich bin die gesiegelte Stadtgründungsurkunde und möchte an einem schönen Platz aufgehängt werden.
14	Ich bin der erste Stadtkämmerer von München und lasse jetzt eigene Münzen prägen.
15	Ich bin ein Richter! Wenn mir wer nicht passt, verurteile ich ihn einfach zu Kerker, Wasser und Brot!
16	Ich bin eine Wache auf dem Talbrucktor und halte Ausschau zum Schutz der Stadt. Dort stehe ich schon seit dem ersten Tag der Mauer im Jahr 1175.
17	Ich bin eine Münchner Rennsau. Vor mir gab es immer nur ganz wenige. Ich musste durch die Gassen rennen und Abfälle fressen. Ich bin also so etwas wie eine Müllabfuhr.
18	Ich bin ein Flößer und bringe über die Isar Holz für neue Häuser in München. Es wird schon langsam eng in der kleinen Stadt.
19	Ich bin ein Schmiedegeselle und kann Waffen und Messer herstellen. Bitte lasst mich ein in eure Stadt, damit ich meine Handwerkskunst feilbieten kann. Oh nein, es ist kein Platz mehr in der Stadt, ich muss vor den Toren bleiben.
20	Ich bin Ludwig der Bayer und lasse ab 1255 um die Stadt einen neuen Mauerring bauen. Diese Mauer bietet mehr Menschen Schutz und ist viel stärker und sicherer als die alte Mauer.
21	Ich bin ein aus Johanneskirchen und werde ungefähr 1480 in die Mauer der Frauenkirche gesetzt. Wie schön, hier werde ich Jahrhunderte zuhause sein.
22	Ich bin ein Schäffler und traue mich nach einer Pestepidemie mit einem Tanz auf die Gassen, damit auch die Bürger sich wieder hinaus trauen.
23	Ich bin eine alte türkische Kanonenkugel. Ich werde in der Erzgießerei geschmolzen, um 1845 in die Bavaria gegossen zu werden.
24	Mein Name ist Max von Pettenkofer. Ich veranlasse, dass ab 1862 in München ein Kanalisation gebaut wird, damit alles hygienischer wird und die Bürger vor ansteckenden Krankheiten geschützt sind.
25	Ich bin im Jahr 1876 die erste Trambahn in München und werde von Pferden gezogen. Yeah!!

Statuentheater Stadtgeschichtliche Szenen

1. Gruppe

Vor langer, langer Zeit gab es einen wilden Fluss durch unsere Landschaft. Wenn es regnete, schwoll er schnell an und wurde sehr reißend und gefährlich. Aber in ruhigen Zeiten tränkten wilde Tiere, die in den Wäldern und Wiesen drum herum lebten, an dem Fluss. In den Wäldern fanden sie Sträucher mit Beeren, Wurzeln und Pilze. Es gab ausreichend Nahrung für alle wilden Tiere.

2. Gruppe

Auf dem Petersbergl nahe der Isar steht ein kleines Kloster. Mönche leben hier friedlich. Sie stehen früh auf und beten. Sie bauen Gemüse an, sie kochen über dem Feuer und sie brauen sich ihr Bier aus dem Isarwasser.

3. Gruppe

Heinrich der Löwe ärgert sich über die Brücke von Bischof Otto von Freising, weil der mit dieser Brücke gemütlich Zoll einnimmt. Alle Salzhändler überqueren nämlich diese Brücke, während er kein Geld einnehmen kann.



4. Gruppe

Heinrich der Löwe brennt die Brücke in Föhring nieder. Sie steht in hellen Flammen. Otto von Freising ist entsetzt und schreibt einen Brief an Kaiser Barbarossa, in dem er Heinrich verklagt.

5. Gruppe

Kaiser Barbarossa spricht einen klugen Schiedsspruch. Und Heinrich der Löwe triumphiert, er $\frac{2}{3}$ der Einnahmen aus Zoll und Markt behalten darf. Aber auch Bischof Otto von Freising ist nicht ganz unzufrieden, denn er bekommt $\frac{1}{3}$ aller Einnahmen ausbezahlt, ohne dass er dafür auch nur einen Finger krümmen muss.

6. Gruppe (große Gruppe)

München im ersten Mauerring: Wachen stehen auf verschiedenen Türmen und halten Ausschau. Nachwächter bewachen die Stadt. Händler und Kaufleute ersuchen Einlass, sie zeigen ihr Reisebüchlein vor. Schlächter im Städtchen schlachten Tiere und werfen Tierabfälle in den Stadtbach. Färber waschen ihre Tücher im Stadtbach. Ein Schwein wetzt durch die Gassen und frisst Abfälle. Bürger werfen Unrat aus dem Fenster. Am Markt schreien Marktweiber und bieten ihre Waren feil (Eier, Fleisch, Tücher, Gemüse, Waffen, Messer, Glasfenster, ...). Gaukler tanzen und zeigen kleine Kunststücke.