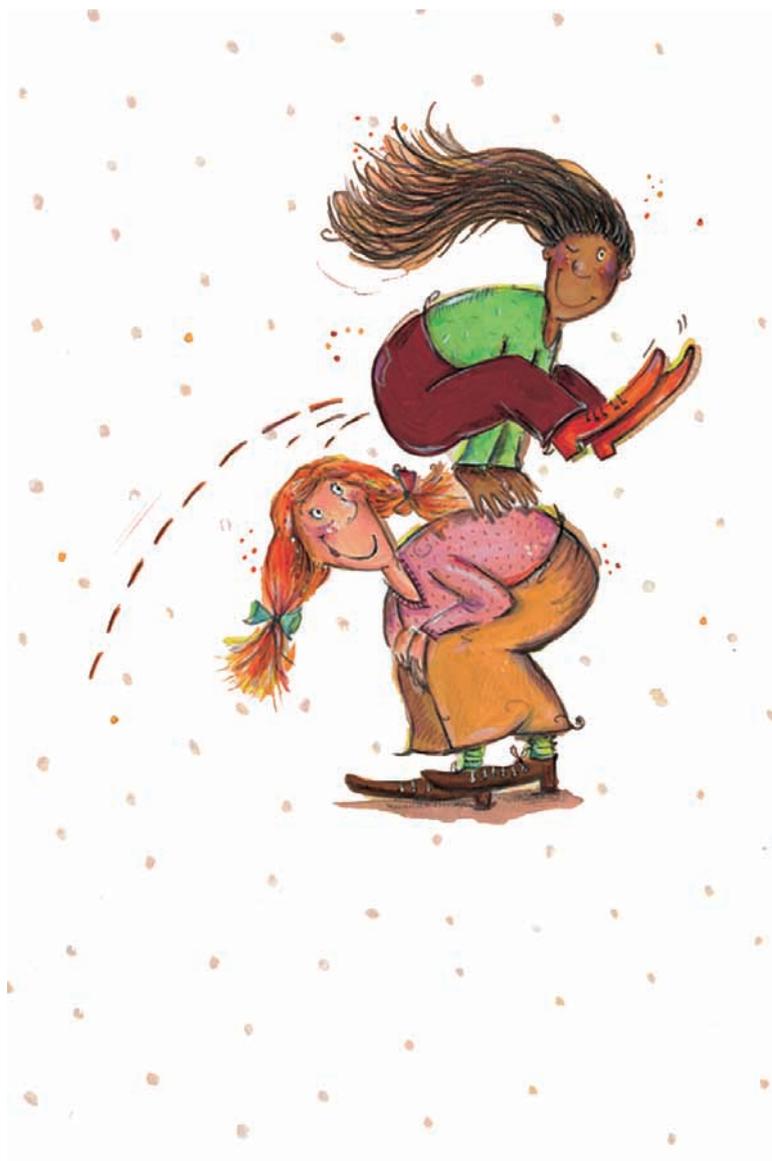


# **starke 10**

## **starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen**

Spiele und Anregungen zur  
Stärkung sozialer Kompetenzen

1. – 3. Klasse



[www.sos-kinderdorf.at/starke10](http://www.sos-kinderdorf.at/starke10)

Impressum:  
SOS-Kinderdorf Österreich  
Stafflerstraße 10a  
Tel: 0512/5918  
[willkommen@sos-kinderdorf.at](mailto:willkommen@sos-kinderdorf.at)  
[www.sos-kinderdorf.at](http://www.sos-kinderdorf.at)



## Inhaltsverzeichnis

Vorwort / Dr. Dietmar Larcher	5
Einleitung	6
Aufbau und Handhabung der Übungseinheiten	7
ÜE 1: Vertrautes entdecken und Neues kennenlernen	9
ÜE 2: Wir reden miteinander – mit dem Körper, mit den Händen, mit den Augen und mit dem Mund	12
ÜE 3: Wurzeln unserer Herkunft – Speisen und feiern	14
ÜE 4: Ich bringe Normen und Werte mit	16
ÜE 5: Viele Spiele für dich und mich	18
Anhänge:	
Die Spiel- und Übungseinheiten im Überblick	20
ÜE 1: Karten für das Hausgeländespiel	21
ÜE 1: Zusätzliche Begrüßungsbeispiele	27
ÜE 2: Anleitung zum Emotionskarten-Spiel	28
ÜE 2: Emotionskarten	29
ÜE 3: Basteln einer Blumenkette; Anleitung Papierblume	31
ÜE 3: Lied Tomba, Tomba	33
ÜE 4: Kinder gestalten ihr „Männchen“	34
ÜE 4: Afrikanisches Märchen	35
ÜE 4: Bildkarten zum afrikanischen Märchen	36
Literaturverzeichnis	41
SOS-Kinderdorf – eine Idee geht um die Welt	42
Internetlinks / Zu den AutorInnen	44

### Impressum:

SOS-Kinderdorf, Stafflerstraße 10a, 6020 Innsbruck

Projektleitung: Christine Posch (für das SOS-Kinderdorf/Fachbereich Pädagogik/Sozialpädagogisches Institut) und Mag. Angelika Schwaiger, SOS-Kinderdorf

In Zusammenarbeit mit dem LSR für Tirol – Schulberatungsstelle für AusländerInnen Nataša Maroševac und dem Integrationsreferat des Landes Tirol – Mag. Johann Gstir

Konzeption & Text: Christine Posch, Margarete Ringler, Markus Steger

Illustrationen: Nina Hammerle

Layout und Satz: dtp Veritas Verlag, Linz



## „Inter“ statt „Multi“ – Vorwort von Dr. Dietmar Larcher

Die romantische Fantasie, dass eine Einwanderungsgesellschaft nichts anderes sei als ein bunter Kulturenmix mit Frühlingsrollen und Folklore hat selbst bei naiven Schwarmgeistern ausgespielt. Zu brutal sind die Erfahrungen der letzten fünfzehn Jahre – rassistische Anschläge, Fremdenangst und Fremdenfeindlichkeit, neuer Fundamentalismus und antiwestlicher Terror –, um die Realität noch weiterhin mit dem Etikett von der „kulturellen Bereicherung“ zu behübschen. Das lustige Multikulti mit viel Toleranz und Weltoffenheit hat ausgedient. Das Schlagwort von der „multikulturellen Gesellschaft“ gehört leider auf den viel zitierten „Misthaufen der Geschichte“.

Aber was dann? Dass unsere Gesellschaft sich in den letzten Jahrzehnten stark verändert hat, dass sie nicht mehr länger monokulturell ist, ist ganz offensichtlich und muss hier nicht eigens bewiesen werden. Man muss schon stumpfen Sinnes sein, wenn man glaubt, sie ließe sich durch Zwangsmaßnahmen (sogar von Abschiebung ist heute die Rede) wieder in eine traute Gemeinschaft Gleichsprachiger, Gleichgesinnter, Gleichgestimmter zurückverwandeln. Erstens war sie das nie. Zweitens würden selbst die brutalsten politischen Mittel nicht ausreichen, um einen solchen Zustand herzustellen. Was also dann?

Ich fasse mich kurz, denn für mehr als plakative Feststellungen ist hier kein Raum: Die schnelle Wandlung der Gesellschaft ersetzt zunehmend den Nationalstaat durch neue Formen des Zusammenlebens, auf welche die Menschen innerlich nicht vorbereitet sind. Die rasante Dynamik der Wirtschaft und der Industrie – und im Zusammenhang damit, der Gesellschaftsstruktur – ist progressiv. Die Psyche des Menschen ist konservativ. Wir können die sozialen Folgen des Wandels psychisch nur schwer verarbeiten. Lieber verleugnen wir, dass wir unumkehrbar in einer Einwanderungsgesellschaft leben, als uns darauf einzustellen und unser Zusammenleben neu zu gestalten.

In dieser Situation ist es eine der vordringlichsten Aufgaben der Bildung, das Zusammenleben in der neu entstehenden post-nationalen Gesellschaft gestalten zu helfen, auf dass nicht Angst, Hass und Gewalt, sondern Akzeptanz und Solidarität unseren zukünftigen Alltag prägen. Lehrende müssen soziale Kompetenzen vermitteln, die der konservativen Psyche auf die Sprünge helfen, um mit dem Verlust der liebvertrauten, aber auch sehr bequemen Einsprachigkeit und Monokulturalität zurechtzukommen und die neue Vielfalt der Einwanderungsgesellschaft als etwas Selbstverständliches zu verstehen.

Die wichtigsten Bausteine dazu sind nicht Lerneinheiten über die jeweils andere Kultur, denn dadurch werden nur allzu leicht – trotz bester Absichten der Lehrenden – die Lernenden erst so richtig ethnisiert und auf Vertreter einer Kultur festgenagelt. Es geht vielmehr darum, grundlegende, kulturübergreifende psycho-soziale Kompetenzen neu zu lernen: sich selbst zu definieren, ohne auf ethno-nationale Begriffe zurückzugreifen, sich produktiv in eine Gruppe einbringen zu können, Konflikte gewaltfrei austragen zu können und, um es metaphorisch auszudrücken, „farbenblind zu werden“, einander wahrzunehmen, ohne einander ständig nur als Angehörige eines anderen Kulturkreises zu sehen. Ziel muss sein, ohne Angst verschieden sein zu können. Das ist Interkulturalität, die auf Integration zielt.

Die vorliegenden Materialien *starke Vielfalt* bieten im Zusammenhang mit dem Projekt „starke 10“ Hilfen für Lehrende auf ihrem schwierigen Weg zur Vermittlung dieser interkulturellen Kompetenzen. SOS-Kinderdorf, die Integrationsbeauftragte des Tiroler Landesschulrats und das Integrationsreferat des Landes Tirol haben damit eine wichtige Hilfe für das spielerische Aneignen dieser neuen, für die eben sich entwickelnde Gesellschaft unverzichtbaren psycho-sozialen Fähigkeiten geschaffen.

*Dietmar Larcher ist emeritierter Uni-Professor für Erziehungswissenschaften an der Universität Klagenfurt. Schwerpunkt Interkulturelle Bildung, Curriculum-, Evaluationsforschung. Ludwig Boltzmann Institut für interkulturelle Bildungsforschung, Klagenfurt und Villach.*

## Einleitung

Wie in ganz Europa wird auch in Österreich die Gesellschaft zunehmend vielfältiger – das verändert unter anderem auch die Rahmenbedingungen im Bildungswesen. Sie als VolksschulpädagogInnen gehören zu den Ersten, die mit dieser Vielfalt und ihren Herausforderungen konfrontiert sind. Sie sind gefordert, allen diesen unterschiedlichen Kindern mit Offenheit und Wertschätzung zu begegnen. Das ist gerade für Kinder von „Zugewanderten“ wichtig – ihnen fällt der Übergang von einem familiären in ein institutionelles Umfeld wie die Schule oft noch schwerer als einheimischen Kindern, weil auch ihren Eltern unsere Schule fremd ist.

Um die Auseinandersetzung mit dem Thema Integration und interkulturelles Lernen zu erleichtern und Ihre Arbeit zu unterstützen, haben wir die Unterrichtsmaterialien *starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen* entwickelt. Sie sollen helfen, soziale Kompetenz zu erwerben, aktiv das Gruppenleben zu gestalten und jedes Kind mit seinen Besonderheiten anzunehmen, also den Grundstein für ein friedliches Zusammenleben legen.

Die Auseinandersetzung mit anderen Sprachen, Kulturen und Verhaltensweisen, neue Sichtweisen und Blickwinkel – das sind Erfahrungen, die zu Schlüsselkompetenzen in einer zunehmend globalisierten Welt werden. Diese Vorteile und Potenziale von Vielfalt im Klassenzimmer zu entdecken und zu entwickeln wünschen wir Ihnen, Ihren Schülern und Schülerinnen.

Um diese Entwicklung zu unterstützen, stellen wir von SOS-Kinderdorf allen interessierten LehrerInnen via Internet **Unterrichtsmaterialien zur Stärkung sozialer Kompetenz sowie für Integration und interkulturelles Lernen** zur Verfügung.

### Das Wichtigste zum Projekt:

- „starke 10“ bietet Unterrichtsmaterialien für die Volksschule
- Es gibt diese für zwei Altersgruppen:
  - „starke 10“ für die 1. und 2. Klasse Volksschule (Grundstufe 1)
  - „starke 10“ für die 3. und 4. Klasse Volksschule (Grundstufe 2)
- Sie finden die Unterrichtsmaterialien unter [www.sos-kinderdorf.at/starke10](http://www.sos-kinderdorf.at/starke10)
- Beide Module bestehen aus 10 Spiel- und Übungseinheiten, die spielerisch-interaktive Erfahrung steht im Mittelpunkt des Lernens.

### Das Zusatzpaket „starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen“

- „starke Vielfalt – Integration Mit MigrantInnen“ ist als Zusatzpaket für die 1. bis 3. Klasse Volksschule gedacht und liefert den Schwerpunkt Integration und interkulturelles Lernen.
- Dieses Modul besteht aus 5 Spiel- und Übungseinheiten, die einfach und ohne spezielle Vorbereitungen in den Unterricht integriert werden können.
- Die Materialien wurden in Zusammenarbeit mit SpielpädagogInnen entwickelt und von LehrerInnen getestet.
- Eine Rahmengeschichte rund um die Figur „Flitzi“ verbindet die Einheiten und Spiele miteinander.
- Haben Sie mit den „starken 10“ Grundstufe 1 schon gearbeitet, dann können Sie das Zusatzpaket ohne Übergänge anschließen.
- Sollten Sie mit „starke10“ noch nicht gearbeitet haben, so bitten wir Sie, zuerst die Übungseinheit ÜE1 „Flitzi stellt sich vor“ und ÜE 2 „Wer bin ich – was macht mich aus“ der Grundstufe 1 zu erzählen und zu spielen.

**Neugierig geworden? Dann starten Sie am besten gleich heute!**

## Aufbau und Handhabung der Übungseinheiten

„starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen“ besteht aus 5 Spiel- und Übungseinheiten:

1. Vertrautes entdecken und Neues kennenlernen
2. Wir reden miteinander – mit dem Körper, mit den Augen und dem Mund
3. Wurzeln unserer Herkunft – Speisen und feiern
4. Ich bringe Normen und Werte mit
5. Viele Spiele für dich und mich

Übungseinheit 1 und 4 haben den Schwerpunkt Integration, Übungseinheit 2, 3 und 5 bieten den Schwerpunkt interkulturelles Lernen. Dabei ist uns wichtig, dass die SchülerInnen Folgendes in spielerischer Form erleben:

- individuelles Selbstbewusstsein
- Gruppenbewusstsein
- Körperwahrnehmung
- Sinneswahrnehmung
- positive Wahrnehmung der eigenen Herkunft
- eine Bereicherung durch die MitschülerInnen mit anderem kulturellen Hintergrund auf sozialer und sprachlicher Basis
- eine Anpassung von persönlichen Bedürfnissen an die Umgebung
- in wechselseitigen Lernprozessen Werte aus verschiedenen Kulturen wertschätzen

### Aufbau der Spiel- und Übungseinheiten

Jede Spiel- und Übungseinheit setzt sich aus drei Teilen zusammen:

- *Pädagogischer Hintergrund:* Hier finden Sie allgemeine Informationen zum Thema der Einheit und zu den einzelnen Spielen und Anregungen.
- *Rahmengeschichte:* Die Geschichte rund um „Flitzi“ besteht aus fünf Einzelkapiteln. Das zur jeweiligen Einheit passende Kapitel finden Sie nach dem „pädagogischen Hintergrund“.
- *Spiele und Anregungen:* Pro Übungseinheit stehen drei Spiele und Anregungen zur Auswahl. Welche/s Sie aufgreifen, bleibt Ihnen überlassen. Zögern Sie nicht, bei Bedarf ein Spiel zu modifizieren und der aktuellen Situation anzupassen. Sie selbst wissen am besten was zu Ihnen und Ihren SchülerInnen passt.

### Ablauf einer Spiel- und Übungseinheit

Für die Kinder steht Flitzi im Mittelpunkt von „starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen“. Erzählen Sie bitte daher am Beginn der Sequenz die zur Spiel- und Übungseinheit passende Geschichte. Die Texte sind bewusst kurz gehalten, damit Sie die Geschichte und die Spielanregungen ganz auf Ihre Klasse abändern können.

Nachdem Sie den Kindern die Geschichte erzählt haben, beginnt die spielerische Umsetzung. Wählen Sie eine der drei Anregungen aus und leiten Sie diese in Querverbindung zur Geschichte an. So wird zum Beispiel beim Basteln einer Blumenkette die Tätigkeit der Kinder in der Geschichte – basteln und einander Freude schenken – übernommen (siehe ÜE 3). Dieser unmittelbare Bezug zur Geschichte bindet die Kinder umfassender in das Spiel ein. Die Spielwelt wirkt geschlossener und in sich stimmig. Sie wird von den Kindern meist „sinnvoller“ erlebt, als eine Abfolge einzelner Spiele (vgl. B. Wege & M. Wessel, 2000; M. Steger & W. Söllner, 2003).

### **Handhabung der Unterrichtsmaterialien**

Die Freiwilligkeit ist eine Grundvoraussetzung für die Spiele und Übungen. Sollte einmal ein Kind nicht mitmachen wollen, bedenken Sie, dass „Nein-Sagen“ eine wichtige Lebenskompetenz ist. Akzeptieren Sie diese Abgrenzungen und laden Sie dieses Kind ein, das Spiel zu beobachten. Vielleicht ergibt sich im Anschluss an das Spiel eine Gelegenheit, über diese Beobachtungen zu sprechen.

### **Zielgruppe**

Das Paket „starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen“ wurde speziell für die 1. bis 3. Klasse Volksschule entwickelt. Der Altersgruppe entsprechend haben wir vor allem Spiele und Übungen ausgewählt, bei denen die Kinder spüren, fühlen, sich bewegen und selbst handeln können. Wie in „starke 10“ haben wir auch hier bewusst auf ausführliche Reflexionen und Gruppendiskussionen verzichtet, da bei Kindern in diesem Alter die Fähigkeit zur Introspektion (Selbstbeobachtung, Selbstbetrachtung) meist noch wenig entwickelt ist (Schenk-Danzinger, 2002). „starke Vielfalt – Integration MIT MigrantInnen“ hat präventiven Charakter und kann helfen, den Umgang mit anderen Kulturen und die Selbstverständlichkeit des anderen zu akzeptieren und zu respektieren.

### **Zusätzliche Informationen**

zu den einzelnen Übungseinheiten (Texte, Materialien etc.) finden Sie unter [www.sos-kinderdorf.at/starke10](http://www.sos-kinderdorf.at/starke10).

### **Geschlechtersensible Pädagogik**

Bei der Entwicklung von „starke 10“ war uns ein geschlechtersensibler Blick wichtig. Wir verwenden sowohl die männliche als auch weibliche Form (LehrerInnen, Schüler und Schülerinnen). Besonders spannend fanden wir die Frage, welchem Geschlecht unser kleines Wesen zugeordnet wird. Wird aus dem „es“ in den Köpfen der ZuhörerInnen ein männliches oder ein weibliches Wesen? Auf wen passen Eigenschaften wie schnell, pfiffig, neugierig und stark?

### **Ihre Meinung ist uns wichtig!**

Wir bitten Sie als ExpertInnen um Ihre Rückmeldung. Sie können Ihre Anregungen, Wünsche und Fragen jederzeit per E-Mail an uns weiterleiten: [willkommen@sos-kinderdorf.at](mailto:willkommen@sos-kinderdorf.at)

# ÜE 1: Vertrautes entdecken und Neues kennenlernen

## Pädagogischer Hintergrund:

- Vertrauen und Sicherheit geben allen Kindern die Basis zu lernen. Das heißt, Neues kann leichter angenommen werden und auf Vertrautes aufgebaut werden. Der Lernprozess in dieser ÜE hat als Ziel, „Neues“ als „Anderes“ zu respektieren und wertzuschätzen. Damit werden Begegnungsmöglichkeiten erlebbar gemacht – wie und was ist das andere, wie nehmen wir es wahr? Wie bereichert es uns?
- Die Geschichte lässt „Neues“ als „Lustiges“ wahrnehmen.
- Die Kinder erfahren das (vertraute) Schulhaus auf kreative Weise neu (Hausgeländespiel).
- Mit dem Zeichnen, was ein Kind gut kann und den Begrüßungsritualen können SchülerInnen bei ihren MitschülerInnen Neues entdecken, respektieren und wertschätzen.

## Rahmengeschichte: Flitzi und das DING (große bauchige Kanne aus Metall)

Flitzi denkt noch oft über die Kinder der ... Klasse nach. „Ich muss wieder hin, die waren so nett, vielleicht erfahre ich das nächste Mal mehr von ihnen.“ So steht es ganz früh auf, reckt sich und streckt sich, streicht sich durch die Haare und marschiert los. Wo war diese Klasse ... stimmt, da, den Gang entlang, da muss ich hinein! Und – husch – ist es in der Klasse drinnen. Jetzt noch ein gutes Versteck suchen – es lässt seinen Blick schweifen und bleibt an einem großen, glänzenden Ding hängen, das vor der Tafel auf einem Tisch steht. „Was ist denn das?“ Flitzi ist neugierig geworden. „Das muss ich mir genau anschauen.“ Es klettert auf den Tisch und steht vor dem DING, das jetzt noch immer größer ist als es selber. „Hihi, was seh' ich denn da! Das bin ja ich! Haha – (es kommt mit seinem Gesicht ganz nahe an das Ding heran) – was habe ich für ein riesiges Gesicht, und so eine große Nase!“ Es geht ein Stück weiter weg. „Und jetzt bin ich ganz groß und schmal! Hey, das macht Spaß.“ Es hält die Hand, den Fuß, den Kopf, den Bauch und seinen Popo zu diesem Ding, auf wunderbare Weise erscheint dann der Körperteil groß.

„Wie das Ding wohl klingt?“ Flitzi klopft mit seinem gebogenen Zeigefinger drauf. „Hm – ganz hell.“ Es legt seine Hand auf das DING – es fühlt sich kalt an.

Da hört es Kinderstimmen – „Hui, ich muss mich schnell verstecken. Ich bin schon neugierig, was das für ein DING ist.“ Und so schnell es seine Füße tragen können, läuft es zum Bücherregal, klettert hinter ein dickes Buch, hinter dem es unbeobachtet ist und doch alles sieht und wartet, bis alle Kinder kommen und die Glocke bimmelt.

Die Kinder kommen herein und sehen auch den Gegenstand, alle gehen sie hin und stellen sich um den Tisch. Ein Mädchen, das erst vor kurzer Zeit mit seinen Eltern und Geschwistern aus dem Osten in die Stadt (das Dorf) gezogen ist, kommt in die Klasse, legt die Schultasche an seinen Platz und sieht das DING auf dem Tisch: „Gibt es heute Tee? Wir kochen zu Hause immer mit einem Wasserkocher das Wasser, geben währenddessen Teeblätter in die KANNE und schütten das heiße Wasser drauf – auch wenn jemand kommt und wir ihn begrüßen“, sagt sie.

„Ja“, sagt der/die LehrerIn. „Wir kochen heute Tee – gleich jetzt – zur Begrüßung.“

Der/die LehrerIn stellt den Wasserkocher hin, das Wasser wird gewärmt und das Mädchen erzählt, wie sie zu Hause den Tee zubereiten. Im Nu ist das Wasser heiß und ein wenig später trinken alle Tee. Zufrieden kauert sich Flitzi hinter das dicke Buch und schläft ein. Pssst.

## Spiele und Anregungen

### Die Kinder laufen in Kleingruppen durch das Schulhaus, suchen Zahlenkärtchen und lösen gestellte Aufgaben

Material:	18 Blätter mit den Zahlen von 1–18 (siehe Anhang, S. 21–23) 18 Symbolkarten mit nummerierter Rückseite (siehe Anhang, S. 24–26) ein Schaumstoffwürfel Zündholzschachtel
Dauer:	60–80 Minuten
Ort:	Klasse und gesamtes Schulhaus
Gruppenform:	Kleingruppen
Bezug zur Geschichte:	Flitzi kennt sich im Schulhaus aus, kennt ihr euch auch aus?
Schwerpunkt:	das Fördern von Gruppenarbeit – gemeinsames Entdecken von Vertrautem

Vorbereitung: Die Lehrperson verteilt im Schulgebäude gut sichtbar die nummerierten Symbolkarten (z. B. hinter der WC Türe oder auf dem Stiegengeländer ...). Sie werden so befestigt, dass die Zahl gut zu sehen ist. In der Klasse werden auf dem Boden Blätter mit den Zahlen von 1–18 in Form eines Spielfeldes aufgelegt.

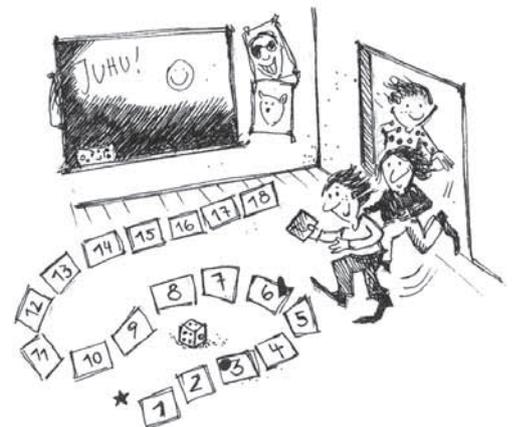
Die Kinder finden sich in Gruppen von 3–5 Kindern (je nach Anzahl der SchülerInnen) zusammen und suchen sich einen beliebigen Gegenstand als Spielstein. Alle Gruppen würfeln und ziehen ihren Spielstein auf das entsprechende Feld. Nun haben sie die Aufgabe, im Schulhaus den Zettel zu finden, auf dem die gleiche Zahl wie auf ihrem Spielfeld steht. Die Kinder laufen los. Möglicherweise suchen zwei oder mehr Gruppen die gleiche Karte, weil sie mit ihrem Spielstein alle auf dem gleichen Feld stehen.

Haben sie die Karte gefunden, drehen sie sie um und schauen, welches Symbol sich auf der anderen Seite befindet. Sie dürfen die Karte nicht mitnehmen, merken sich jedoch das Symbol, und laufen zurück in die Klasse und berichten der Lehrperson, welches Symbol sich auf der Karte befindet. Ist dies korrekt, stellt ihnen die Lehrperson eine Aufgabe. Haben die Kinder diese erfüllt, würfeln sie ein weiteres Mal, ziehen ihre Figur weiter und suchen die nächste entsprechende Karte. Gespielt wird, bis alle Gruppen im Ziel sind.

Es gibt eine Besonderheit beim Würfeln: Bei der Augenzahl 4 darf man nur ein Feld weiterziehen, bei der Augenzahl 5 nur 2 und bei der Augenzahl 6 nur 3 Felder.

Aufgabestellungen:

1. Versucht herauszufinden, wie man in einer anderen Sprache „Guten Tag“ sagt!
2. Gebt eine leere Streichholzschachtel von Nase zu Nase weiter!
3. Zählt eure Lieblingsspeisen auf und berichtet, wie ihr dazu zu Hause sagt!
4. Nehmt einen Schluck Wasser in den Mund und gurgelt das Lied „Alle meine Entchen“!
5. Erzählt eine Geschichte in der die Wörter: „Freunde, fremd, Land, Sprache, spielen“ vorkommen!
6. Stellt euch vor, wie Flitzi ausgesehen hat, als es vor der großen Kanne stand. Nun verzieht ihr so das Gesicht, wie Flitzi vielleicht ausgesehen hat!
7. Wer von euch hat zu Hause ein Haustier und wie heißt es?



8. Würfelt so lange, bis ihr so viele Punkte wie Finger in der Gruppe habt.
9. Begrüßt jeden in der Gruppe mit einem freundlichen „Schulterklopfen“!
10. Zählt auf, welche Teesorten ihr kennt!
11. Zieht eure Hausschuhe aus, werft sie auf einen Haufen, schließt die Augen und versucht blind, eure eigenen zu finden.
12. Leider – ihr müsst mit eurer Figur ein Feld zurückgehen!
13. Sagt den anderen in der Gruppe wie eure Geschwister oder Eltern heißen.
14. Schreit gemeinsam einmal laut und kurz!
15. Wer von der Gruppe kann seinen Namen von hinten sagen?
16. Erzählt euch, was euer Papa oder eure Mama arbeitet!
17. Super – ihr dürft mit eurer Figur zwei Felder vorgehen!
18. Ein Kind in der Gruppe schließt die Augen. Nun versucht es zu sagen, welche Farben die Pullis oder die T-Shirts der MitspielerInnen in der Gruppe haben.
19. Macht einen Freudensprung und ruft laut: „Wir sind spitze!“

### **Kinder zeichnen, was ein anderes Kind gerne mag oder gut kann**

Material:	1 Blatt pro Kind Buntstifte
Dauer:	15 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	jedes Kind einzeln
Bezug zur Geschichte:	Flitzi entdeckt Neues in der Klasse – die große Kanne
Schwerpunkt:	Lust am Entdecken von neuen Eigenschaften bei anderen

Jedes Kind schreibt seinen Namen groß auf ein Blatt. Die Blätter werden mit der Schrift nach unten in die Kreismitte gelegt. Jedes Kind zieht ein Blatt und malt darauf für das Kind, dessen Namen auf dem Blatt steht, was dieses gut kann oder gerne mag.

#### *Variante:*

Die Kinder überlegen sich eine positive Eigenschaft eines anderen Kindes und vergewissern sich im Gespräch, ob die Eigenschaft auf das Kind zutrifft.

### **Bei Musikstopp begrüßen sich die Kinder in den unterschiedlichsten Formen**

Material:	CD-Player und Musik
Dauer:	10 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	alle bewegen sich frei im Raum
Bezug zur Geschichte:	Flitzi begegnet sich in der Kanne einmal groß, klein, dick
Schwerpunkt:	Kinder haben Freude an unterschiedlichen Begegnungen

Es läuft beschwingte Musik. Alle Kinder tanzen frei durch den Raum. Sobald die Musik unterbrochen wird, sucht sich jedes Kind eine/n PartnerIn und begrüßt sie/ihn so, wie die Lehrperson es vorgibt: z. B. ganz fest die Hände schütteln, zart die Nasen reiben, leicht die Hüften zusammenstupsen, tief voreinander verneigen, freundlich zulächeln, aus der Ferne zuwinken, eine lustige Grimasse schneiden, usw. Weitere Anregungen finden Sie im Anhang, S. 27.

## ÜE 2: Wir reden miteinander – mit dem Körper, mit den Händen, mit den Augen und mit dem Mund

### Pädagogischer Hintergrund:

- Kinder, die mit ihren Eltern aus einem anderen Bundesland oder Staat kommen, bringen nicht nur eine andere Sprache, einen anderen Dialekt mit, sondern auch ihre Augen- Hand- und Körpersprache kann eine andere Bedeutung haben.
- „Sprache ist gelebte Beziehung“ (Dietmar Larcher). Von manchen Kindern ist der aktive Wortschatz in Deutsch so gering, dass sie sich nur wenig in dieser Sprache austauschen können. Für Kinder ist es wichtig, dass sie einen „Raum“ haben, um sowohl ihre als auch die fremde Sprache sprechen zu können; sie haben einen passiven und aktiven Wortschatz.
- Im nonverbalen Verhalten geht es um den Ausdruck und das Verständnis von Emotionen, Körperbewegung, Augenkontakt und Berührung. Die Emotionskarten und das „Zublinzeln“ als Spielanregung bieten die Möglichkeit, diese Sprache zu verstehen.
- in „Meister gib uns Arbeit an“ erraten Kinder anhand von Körperbewegungen Berufe.

### Rahmengeschichte: Flitzi und seine Freunde spielen ohne zu reden

Flitzi freut sich auf den Nachmittag. Alle seine Freunde und Freundinnen hat es eingeladen. Lange, lange Zeit haben sie sich nicht mehr gesehen. „Endlich kann ich wieder mit ihnen reden, spielen und essen“, sagt Flitzi. „Endlich, endlich ist es so weit!“. Vom Turnsaalfenster aus sieht es sie schon die Schulhausmauer entlangschleichen. Flitzi holt seine Freunde und Freundinnen beim Schultor ab, sie begrüßen sich alle und nun geht es ab in den Turnsaal. Sie legen ihre Taschen auf die Seite und stellen sich zusammen. Flitzi beginnt zu blinzeln. Zuerst merken es seine Freunde und Freundinnen gar nicht, doch dann versteht einer das Zublinzeln und läuft zu Flitzi. Schon macht dieser weiter. Jetzt sind alle ganz still und schauen nur noch auf die Augen. Etwas später, wiederum ohne ein Wort zu reden, gibt einer ein Zeichen und dann flitzen sie durch den Saal, steigen auf die Stangen, rutschen wieder runter, klettern auf die Sprossenwand, schaukeln mit den Ringen. Das ist ein Spaß! Alles geht ohne Worte und alle verstehen trotzdem, was Flitzi mit den Augen, den Händen oder dem Körper zeigt. Nachdem sie schon ganz außer Atem sind, gibt Flitzi ein Zeichen mit der Hand: Es streckt seinen Daumen und seinen kleinen Finger aus, die anderen drei Finger in der Mitte biegt es zum Handinneren. Nun führt es diese Hand mit dem Daumen zum Mund. Alle verstehen, was Flitzi meint. Sie laufen zu ihren Taschen und packen alles aus, was sie mitgebracht haben. Zuerst wird der mitgebrachte Kakao getrunken.

## Spiele und Anregungen

### Emotionskarten-Spiel

Material:	Emotionskarten (Anhang, S. 28–31)
Dauer:	30–40 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Kleingruppe
Bezug zur Geschichte:	Die Kinder erkennen auf den Karten verschiedene Emotionen
Schwerpunkt:	Verstehen von nonverbalem Ausdruck
Anleitung im Anhang, S. 28	



### Die Kinder verständigen sich durch Zublinzeln

Material:	keines
Dauer:	10 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	im Sitzkreis
Bezug zur Geschichte:	Flitzi muss gut beobachten, welches Kind angeblinzelt wird.
Schwerpunkt:	Die Kinder probieren aus, wie sie sich durch Augenkontakt verständigen können.

Die SchülerInnen teilen sich in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe setzt sich in einen Sesselkreis. Hinter jedes sitzende Kind stellt sich ein anderes Kind. Das stehende Kind richtet den Blick auf den Kopf des Kindes und hält die eigenen Arme am Rücken verschränkt. Auf einem Stuhl sitzt kein Kind, es steht jedoch ein Kind hinter dem Stuhl. Dieses gibt nun einem im Kreis sitzenden Kind durch Zublinzeln ein Signal. Das angeblinzelte Kind versucht, von seinem Platz weg auf den leeren Stuhl zu kommen. Die im Kreis stehenden Kinder sind aufmerksam und versuchen, die am Stuhl sitzenden Kinder zurückzuhalten.

### Kinder stellen pantomimisch Berufe dar. Die anderen Kinder raten.

Material:	keines
Dauer:	20–30 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	im Sitzkreis
Bezug zur Geschichte:	Flitzi errät Hand- und Körperbewegungen der Kinder
Schwerpunkt:	Die Kinder erraten anhand verschiedener Körperbewegungen Berufe

Die Kinder bilden Kleingruppen (3–4 Kinder) und überlegen sich einen gemeinsamen Beruf. Die erste Gruppe stellt sich in die Kreismitte und stellt den Beruf dar. Die anderen Kinder raten, was dargestellt wird. Die Gruppe die zuerst den richtigen Beruf herausfindet, stellt den nächsten Beruf pantomimisch dar.

*Variante:* Dieses Spiel kann auch als Laufspiel im Turnsaal gespielt werden. Ein Kind wird zum Meister bestimmt und stellt sich auf die eine Seite des Saals, alle anderen Kinder (als Gruppe) stellen sich auf die andere Seite, einigen sich auf einen Beruf und stellen sich vor den „Meister“. Gruppe: „Meister, gib uns Arbeit!“ Meister: „Was für eine?“ Gruppe: „Eine feine!“ Meister: „Dann zeigt mal her!“ Daraufhin stellt die Gruppe den Beruf pantomimisch dar. Der Meister versucht, ihn zu erraten. Gelingt ihm das, so laufen alle zurück, und der Meister versucht, sie zu fangen. Die Gefangenen helfen dem Meister in der nächsten Runde. Wer zuletzt gefangen wird, darf beim nächsten Mal die Rolle des Meisters übernehmen.

## ÜE 3: Wurzeln unserer Herkunft – Speisen und feiern

### Pädagogischer Hintergrund:

- Kinder identifizieren sich mit ihrem Zuhause auch durch ihre Speisen und durch ihre Esskultur. Diese Gerüche, Düfte und Geschmäcker machen u. a. ihre Heimat aus.
- Die Flitzi-Geschichte bringt Flitzi in eine Familie, wo es neue Düfte und Geschmäcker kennenlernt und diese genießt.
- Das Basteln von Blumenketten, das Lustige-Gesichter-Machen und das Tanzen bieten Möglichkeiten, Spezielles und Besonderes aus dem Familienleben darzustellen.

### Rahmengeschichte: Flitzi isst und feiert (im Geheimen)

Flitzi will einmal raus aus der Schule. *Einmal* will es bei einem Kind sein und wissen, wie es dort aussieht. Da hört Flitzi wie Sami aus der ... Klasse erzählt, dass heute Besuch kommt. Sami freut sich schon sehr und ist ganz aufgeregt. Er mag gar nicht mehr schreiben oder lesen, nur noch nach Hause. „Das ist die Idee. Ich schlüpfe in seine Schultasche und gehe mit!“, sagt Flitzi. Flitzi klettert bei Sami zu Hause aus der Schultasche und schaut sich um. Die Wohnung schaut sehr einladend aus. Alles ist auf den Besuch vorbereitet. Aus einer Tür kommt ein wunderbarer Duft – es ist die Küche. Flitzi schleicht hinein und klettert auf die Küchenablage, da gibt es große und kleine Schüsseln voll mit Speisen. Flitzi kann sich nicht beherrschen – schon hat es seine Finger in den Schüsseln. Wenn jemand kommt, versteckt es sich geschwind. Kurz darauf werden die Schüsseln in einen anderen Raum getragen. Flitzi schleicht hinterher und versteckt sich hinter dem Vorhang. Es hat gar nicht bemerkt, dass schon viele Menschen gekommen sind, die nun um einen Tisch sitzen – Erwachsene, Kinder, alte und junge Menschen – sie reden und essen.

Nachdem die Kinder fertig gegessen haben, bekommen sie Schere und Papier. Ein Kind bastelt eine Blume – jetzt haben die Kinder die Idee, eine Blumenkette zu basteln. Sie hängen sich die Blumenkette um und laufen durch die Wohnung. Im Vorzimmer kommen sie bei einem Spiegel vorbei. Sami bleibt stehen und zieht eine Grimasse. Das finden alle lustig und sie machen die verschiedensten Faxen.

Nach einiger Zeit wird Musik gemacht. Sami und die anderen machen die Türe auf und sehen, dass getanzt wird. Und Flitzi schleicht immer hinterher. Gleich werden die Kinder auch in den Tanzkreis genommen und an den Händen haltend wird getanzt. Flitzi, ist glücklich und es strahlt über das ganze Gesicht. „Ach ist das schön!“, sagt es.

Erst am Abend, als es schon dunkel ist, gehen die Verwandten nach Hause. Zufrieden und müde gehen Sami und seine Geschwister ins Badezimmer und anschließend ins Bett.

Flitzi sucht sich einen weichen Polster zum Hinlegen und denkt noch über all das nach, was es heute erlebt hat.

## Spiele und Anregungen

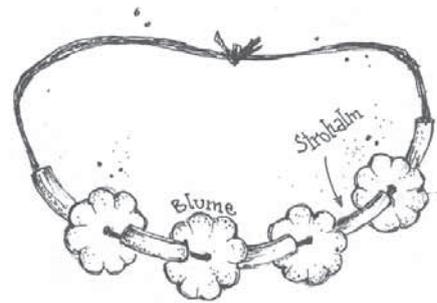
### Basteln einer bunten Blumenkette

Material (pro Kind): 2 Strohhalme  
1–2 Bogen verschiedenfarbiges  
Seiden- oder Faltpapier  
1 Schere  
1 m Wollfaden  
1 Stopfnadel

Dauer: 50 Minuten  
Ort: Klasse  
Gruppenform: jedes Kind einzeln

Bezug zur Geschichte: Flitzi lernt Handlungen aus einer anderen Kultur kennen

Schwerpunkt: Die Kinder basteln eine Blumenkette aus einer anderen Kultur



Die Strohhalme werden in 2 cm lange Stücke geschnitten. Dann werden laut Skizze (siehe Anhang, S. 32) aus Seidenpapier für jede Kette ca. 20–30 Blüten (10 x 10 cm) ausgeschnitten. Dies geht am besten, wenn mehrere Seidenpapierlagen zusammengenommen werden. Nun wird auf den Faden abwechselnd ein Stück Strohalm und eine Blüte aufgefädelt. Nach dem Fertigstellen beschenken die SchülerInnen ihre MitschülerInnen mit Blumenketten und wünschen dabei Gutes.

### Kinder versuchen sich durch lustige Gesichter zum Lachen zu bringen

Material: keines  
Dauer: 15 Minuten  
Ort: Klasse  
Gruppenform: im Sitzkreis  
Bezug zur Geschichte: Flitzi erkennt in den Gesichtern den Ausdruck  
Schwerpunkt: Beherrschen, nonverbaler Ausdruck



Muk heißt in der Sprache der Inuit „Stille“. Die Kinder setzen sich im Kreis hin. Ein Kind geht in die Kreismitte, geht auf ein anderes Kind zu, das „Muk“ sagen muss und dann mit unveränderter Miene ausharrt. Das Kind in der Kreismitte versucht das andere Kind durch Grimassenschneiden zum Lachen zu bringen. Gelingt dies, kommt das andere Kind in die Mitte des Kreises und wählt ein neues Kind aus, das es zum Lachen bringen soll. Gelingt es nicht, versucht es das erste Kind bei einem anderen Kind im Kreis.

Hinweis: Um die Kinder in das „Gesichterschneiden“ einzuführen und viele Ideen zu sammeln, gibt es eine Startrunde, bei der jedes Kind, das Lust hat, ein lustiges Gesicht schneidet, und die anderen Kinder versuchen dieses Gesicht nachzuahmen.

### Kinder tanzen gemeinsam den Tomba Tomba

Material: keines  
Dauer: 10 Minuten  
Ort: Klasse oder Turnsaal  
Gruppenform: Kreis mit Handfassung  
Bezug zur Geschichte: Kinder haben Freude am gemeinsamen Tanz  
Schwerpunkt: gemeinsame Bewegung und Zusammenspiel im Tanz  
Anleitung im Anhang, S. 33

## ÜE 4: Ich bringe Normen und Werte mit

### Pädagogischer Hintergrund:

- Kinder leben in unterschiedlichen Familienformen. Diese Formen können das Bild von Mutter mit Kind, Vater mit Kind, Mutter und Stiefvater/Kind, Vater und Stiefmutter/Kind, bis zum traditionellen Bild von Großfamilie, Kleinfamilie sein.
- Die Kinder, besonders im Alter von 8 und 9 Jahren, tragen diese Familienformen mit den Bildern und mit den dazugehörigen Normen und Werten in die Schule. Mit diesen Vorstellungen nehmen sie auch das Verhalten ihrer MitschülerInnen wahr.
- Mit der Flitzi-Geschichte werden die Kinder mit verschiedenen Realitäten konfrontiert. Sie hören von den verschiedenen Möglichkeiten, das Wochenende zu verbringen: allein mit dem Computer oder Fernsehapparat, mit der Oma oder dem Stiefvater usw.
- Die SchülerInnen werden aufgefordert, Werte zu schätzen: mit dem „Männchenspiel“, mit der Geschichte von Hund, Ziege und Esel (Strichtiergeschichte) oder mit einem Gruppenspiel.

### Rahmengeschichte: Flitzi freut sich auf den Morgenkreis

Flitzi ist froh, dass dieses Wochenende vorbei ist. Es hat zwar den ganzen Turnsaal für sich gehabt, aber mit der Zeit wurde das Herumtoben langweilig. Heute steht es wieder früh auf. Es weiß von einer Klasse, die am Montag nach dem Läuten um 8 Uhr einen Morgenkreis macht. Beim Morgenkreis erzählen die Kinder hin und wieder, was sie am Wochenende gespielt haben. Da geht es nun hin, sucht sich ein feines Plätzchen, von dem aus es alles gut hören kann – natürlich, hinter der Tafel.

Der/die LehrerIn kommt zuerst in die Klasse. Eine Viertelstunde vor Unterrichtsbeginn macht er/sie die Tür ganz weit auf und die Kinder kommen herein. Sie reden miteinander, gehen zu ihren Plätzen und zeigen sich Karten und andere Zettelchen.

Als es läutet, nehmen die Kinder ihre Sessel und stellen sie vor der Tafel im Kreis auf. Der/die LehrerIn setzt sich auch dazu. Flitzi hat recht gehabt. Heute berichten die Kinder wirklich vom Wochenende. Sie erzählen, was sie getan haben. „Ich war das Wochenende zu Hause und habe ein Spiel am Computer ausprobiert. Zuerst habe ich es langweilig gefunden, aber dann ist es doch noch lustig geworden.“, sagt Dominik. Verena hat mit ihren Freundinnen im Hof gespielt und Peter hat sich mit seiner Schwester gestritten, weil sie sein Auto versteckt hat.

Julia sagt: „Ich war mit meiner Oma spazieren, weil Papa und Mama keine Zeit gehabt haben.“

Halit erzählt stolz vom Grillen auf dem Spielplatz: „Wir haben den ganzen Nachmittag auf dem Platz mit anderen gespielt und gegessen, und erst als es dunkel wurde, sind wir nach Hause gegangen.“

Flitzi hat ganz große Ohren bekommen.

Fast jedes Kind erzählt vom Wochenende. Als niemand mehr etwas sagt, löst der/die LehrerIn den Kreis auf und alle gehen auf ihre Plätze zurück. Sie nehmen ihre Bücher und lesen eine Geschichte von einem Mädchen und seinem Wochenende.

## Spiele und Anregungen

### Kinder gestalten ihr „Männchen“

Material:	Vorlage (aus Anhang, S. 34); Farben/Stifte
Dauer:	20 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	einzelnd
Bezug zur Geschichte:	Jedes Kind lebt in seiner eigenen Familienstruktur
Schwerpunkt:	als Einzelner wichtig und Teil einer Gemeinschaft sein

Jedes Kind bekommt eine „Männchenvorlage“ (evtl. bereits ausgeschnitten) und gestaltet dieses nach eigenen Ideen. Die fertigen Kunstwerke werden kurz vorgestellt und können dann in Form eines Puzzles in der Klasse aufgehängt werden. Auf das kompakte Gesamtbild kann gut Bezug genommen werden: Wir sind eine Gemeinschaft/Gruppe und doch eine große bunte Vielfalt durch jedes einzelne Kind!

*Variante:* Es können thematische Gestaltungsvorgaben gemacht oder Impulse auf die Vorlage geschrieben werden (z. B. „Was ist mir besonders wichtig?“ ...)! Wenn man eine Glasfläche zum Aufkleben verwendet, lässt sich die Vorlage sogar beidseitig gestalten.

### Kinder spielen Szenen aus einem afrikanischen Märchen nach

Material:	Märchen und 20 Bildkarten (aus Anhang, S. 35–40)
Dauer:	50–100 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	im Sitzkreis
Bezug zur Geschichte:	Flitzi erfährt verschiedene Werte und Normen
Schwerpunkt:	Werte erleben und wertschätzen

Die Kinder sitzen im Kreis, die Lehrperson erzählt anhand der Bildkarten ein Märchen aus Afrika. Danach bilden die Kinder Kleingruppen (mind. 4 Kinder/Gruppe). Die Lehrperson wählt pro Kleingruppe eine Bildkarte aus und lässt davon jede Gruppe eine Karte ziehen. Nun überlegen die Kinder, wie sie die abgebildete Szene darstellen können, und spielen sie vor. Nach jeder Szene wird darüber gesprochen, wie die Kinder ihre Rolle erlebt haben (waren sie fair, haben sie anderen geholfen, war die Situation gerecht, ...) und welche anderen Verhaltensmöglichkeiten es gegeben hätte.

### Möglichst viele Kinder versuchen gemeinsam auf kleiner Fläche Platz zu finden

Material:	ein großer Bogen Packpapier oder mehrere Blätter Zeitungspapier, CD-Player und Musik
Dauer:	20 Minuten
Ort:	Klasse oder Turnsaal
Gruppenform:	Gruppe
Bezug zur Geschichte:	unterschiedliches Beisammensein
Schwerpunkt:	Kinder lösen als Gruppe eine Aufgabe – Kontakt/Kooperation

Auf dem Boden wird ein Packpapierbogen (oder mehrere Reifen) aufgelegt, sodass alle Kinder darauf gut Platz zum Stehen haben. Die Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Beim Musikstopp stellen sie sich auf den Bogen/in die Reifen. Nach jedem Musikstopp wird ein Stück des Papierbogens weggerissen bzw. ein Reifen entfernt. Die Kinder versuchen dennoch immer alle auf dem Bogen Platz zu finden. Durch eine gemeinsame Taktik finden die Kinder heraus, auf wie wenig Papier sie gemeinsam stehen können.

## ÜE 5: Viele Spiele für dich und mich

### Pädagogischer Hintergrund:

- In dieser Einheit können sich die SchülerInnen Spiele aus der ganzen Welt aneignen.
- Neben dem Spaß und dem Einhalten von Spielregeln gilt es z. B. Augen-Hand-Koordination einzuüben, Distanzen abzuschätzen und vieles andere mehr.
- Auch die SchülerInnen können Spiele mitbringen, und so alte, vergessene Spiele wieder aktuell machen.
- Als Anregung können Spiele eingebracht werden, die im Freien ohne Material gespielt werden können (Gemeinschaftsspiele) und Spaß machen. Solche Spiele kennen Kinder von Spielplätzen, ohne dass sie sichtbar etwas mitbringen – aber es ist erlebbar.
- Oder wie wäre es mit einem Spielefest zum Schulschluss!
- Weitere Anregungen bzw. Behelfe zum Thema Arbeit mit Migrantenkindern finden Sie hier:
  1. „Den 1. Schritt gehen wir gemeinsam“ Eine Handreichung für SchulleiterInnen und LehrerInnen an Volksschulen zur Integration fremdsprachiger SchulanfängerInnen. Eigentümer/ Herausgeber: bm:bwk, Abt. V/12, Referat für interkulturelles Lernen, Dez. 2002.
  2. Auf [www.jungcharshop.at](http://www.jungcharshop.at)

### Rahmengeschichte: Flitzi im Murmelparadies

Flitzi schleicht am Nachmittag in eine Klasse – ihr wisst ja, Flitzi ist sehr neugierig! „Den ganzen Nachmittag habe ich die Klasse jetzt für mich. Freue ich mich darüber.“ Es stöbert in allen Ecken, geht von Schulbank zu Schulbank und schaut überall hinein, ob es etwas Aufregendes entdecken könnte. Es steigt auf einen der Tische, die auf der Seite stehen und findet Schachteln aufgestapelt. „Da gibt es Spiele!“, und es schaut die Spiele-Verpackungen genau an. „Aber, wie viele Spiele gibt es denn da?“ Flitzi zählt. „Das sind doch gar nicht so viele Spiele wie Kinder in der Klasse. Wieso wohl?“

Da Flitzi das Rätsel nicht lösen kann, schaut es sich weiter um. Sein Blick wandert auf die Seite und es sieht ein großes Glas Murmeln. „Murmeln, da gibt es Murmeln, ich habe schon lange nicht mehr mit Murmeln gespielt! Es schleppt das schwere Murmelglas an den Tischrand. Das ist für Flitzi sehr anstrengend. Aber nach einiger Mühe – hoppala – jetzt wäre es ihm bald aus der Hand gerutscht – gelingt es ihm. Es stellt das Glas auf den Boden und beginnt, damit zu spielen. Flitzi nimmt einige Murmeln aus dem Glas, schaut sie an – welche Farben und Formen die haben – rollt sie, dreht sie, macht eine lange Reihe mit ihnen, sortiert sie nach Farben bis, ja, bis ihm ein Spiel einfällt, das es öfter mit seinen Freunden und Freundinnen gespielt hat.

Das Murmel-Schlösschenspiel: Es legt vier verschieden große Murmeln zu einem Schlösschen-Turm zusammen und versucht aus einer bestimmten Entfernung den Turm mit der Murmel umzuwerfen. Die ersten paar Male trifft es überhaupt nicht. Aber dann – eins ums andere Mal stößt es mit der Rollmurmeln das Schlösschen um. Stellt das Schlösschen wieder auf, rollt – und wieder ein Treffer.

Plötzlich hört es ein Geräusch – „Da wird doch nicht jemand in die Klasse kommen wollen!“

Flitzi kann gerade noch das Schlösschen aufstellen und sich verkriechen. Dann geht auch schon die Tür auf. Ohne dass jemand die Klasse betritt, wird die Tür wieder geschlossen. „Habe ich jetzt Glück gehabt!“, denkt es sich. Und bei der nächsten Gelegenheit verschwindet es in ein sicheres Versteck, denn es ist schon neugierig auf den nächsten Tag. An die Murmeln denkt es gar nicht mehr.

Am Morgen des nächsten Tages kommen die LehrerIn/ der Lehrer und die Kinder in die Klasse und sehen die Murmeln am Boden liegen. „Die Murmeln!“ ruft ein Kind. „Dürfen wir bis es läutet damit spielen?“ „Ja!“, sagt die LehrerIn/der Lehrer. Und später gibt es noch andere Spiele.

## Spiele und Anregungen

### Alle Kinder bringen ihr Lieblingsspiel mit

Material:	keines
Dauer:	50 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	in Kleingruppen
Bezug zur Geschichte:	Flitzi hat viele Ideen, um mit Murmeln zu spielen
Schwerpunkt:	Die Kinder lernen verschiedene Spiele kennen

Die Kinder werden eingeladen, ihr Lieblingsspiel von zu Hause mitzunehmen. Die Spiele werden vorgestellt und dann in Kleingruppen ausprobiert und gespielt.

### Kinder werden von anderen berührt

Material:	keines
Dauer:	20 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	einzel / Kleingruppe
Bezug zur Geschichte:	Es gibt auch Kinder, die kein „Brettspiel“ mitbringen, sondern uns ein Gruppenspiel beibringen, das ihnen besonders gut gefällt.

Schwerpunkt: Spiel mit Körperkontakt – wahrnehmen und Konzentration

Alle bewegen sich durch das Klassenzimmer. Die Lehrperson ruft laut „Stopp!“, und dann ca. 3–5 Namen von den Kindern. Die Aufgerufenen bleiben sofort stehen und schließen die Augen. Alle übrigen gehen zu den Aufgerufenen hin und legen eine Hand oder sogar beide Hände deutlich, sanft an deren Körper. Die aufgerufenen Kinder können je nach Spielvariante entweder nur spüren, wo die Hände liegen, die Wärme fühlen und die Berührung genießen oder schätzen und zählen, wie viele Handflächen aufliegen. Dann Augen öffnen und überprüfen, wo überall eine Hand liegt.

### Murmeln aus dem Spielfeld specken

Material:	pro Kind drei Murmeln pro Kleingruppe ein rundes Blatt Papier (Durchmesser ca. 20 cm)
Dauer:	15 Minuten
Ort:	Klasse
Gruppenform:	in Kleingruppen
Bezug zur Geschichte:	Flitzi hat viele Ideen, um mit Murmeln zu spielen
Schwerpunkt:	Soziales Verhalten – bekommen und hergeben

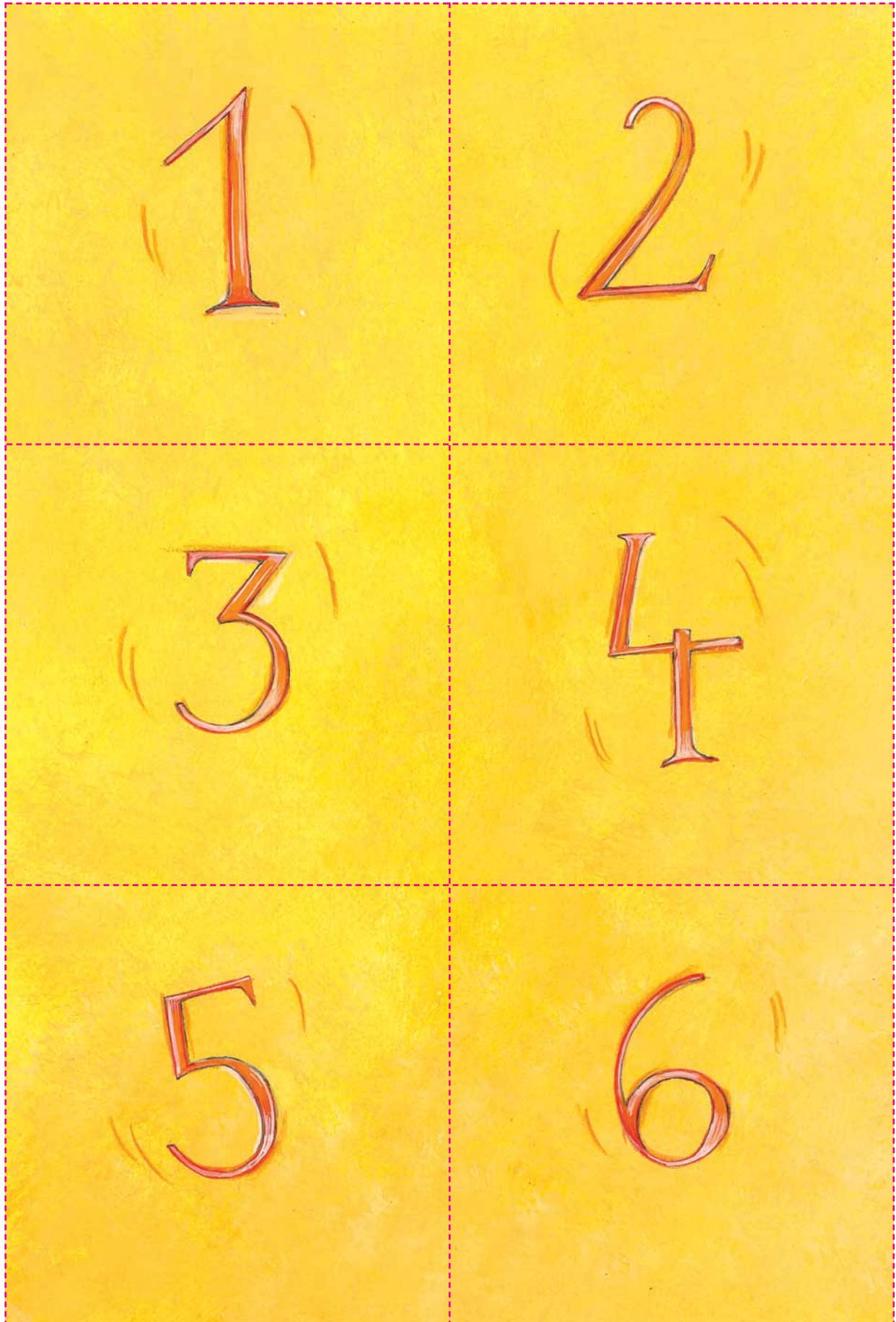
Jede Kleingruppe (4–5 SpielerInnen) legt einen Papierkreis auf den Boden. Auf dieses Blatt legt jedes Kind eine Murmel. Nun stellen sich die Kinder um die Papierscheibe und lassen nacheinander aus Augenhöhe eine Murmel in den Kreis fallen. Wem es gelingt, durch einen Treffer eine Kugel aus dem Kreis zu specken, darf diese und die eigene behalten. Gelingt es nicht, muss die eigene Murmel auch in den Kreis gelegt werden.



## Die Spiel- und Übungseinheiten im Überblick

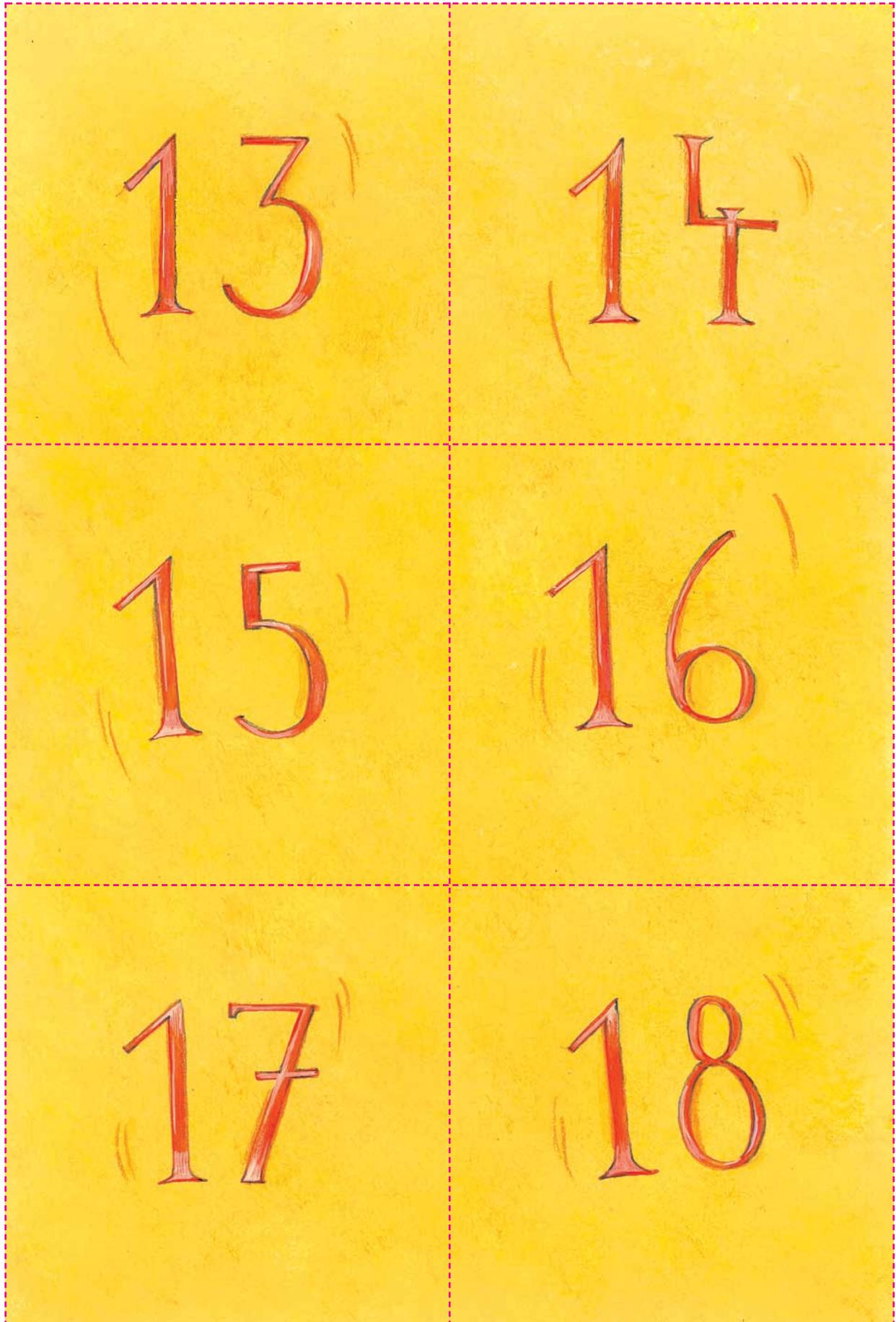
Kapitel	Rahmengeschichte: Flitzi ...	Spiele und Anregungen
<b>ÜE 1:</b> Vertrautes entdecken und Neues kennenlernen	... und das DING (bauchige Metallkanne)	Hausgeländespiel Zeichnen, was ein anderes Kind gut kann Begrüßungsrituale
<b>ÜE 2:</b> Wir reden miteinander – mit dem Körper, mit den Händen, mit den Augen und mit dem Mund	... und seine Freunde spielen ohne zu reden	Emotionskarten Zublinzeln Berufe raten: „Meister, gib uns Arbeit!“
<b>ÜE 3:</b> Wurzeln unserer Herkunft – Speisen und feiern	... isst und feiert (im Geheimen)	Basteln einer Blumenkette Muk, ein Inuit-Stille-Spiel Tanz: Tomba, Tomba
<b>ÜE 4:</b> Ich bringe Normen und Werte mit	... freut sich auf den Morgenkreis	Männchen-Gestalten Rollenspiel – afrikanisches Märchen Gruppenspiel mit Papier oder Reifen
<b>ÜE 5:</b> Viele Spiele für dich und mich	... im Murrelparadies	Lieblingsspiel von zu Hause Kinder werden von anderen berührt Murmeln aus dem Spielfeld specken

Anhang ÜE 1: Karten für das Hausgeländespiel von Seite 10



Anhang ÜE 1: Karten für das Hausgeländespiel von Seite 10





Anhang ÜE 1: Karten für das Hausgeländespiel von Seite 10



Anhang ÜE 1: Karten für das Hausgeländespiel von Seite 10



Anhang ÜE 1: Karten für das Hausgeländespiel von Seite 10



## Anhang ÜE 1: Zusätzliche Begrüßungsbeispiele (von Seite 11)

Händeklatschen	Loango (Afrika, Kongo)
Händeklatschen und mit Ellbogen auf Rippen trommeln	Balonda (Afrika, am Sambesi)
Hut abnehmen oder Hut berühren, Hände schütteln	Amerikaner und Europäer
Hände fassen und mit einem Ruck trennen, sodass sie mit Daumen und Fingern schnalzen	Nigerianer
Beim Gegenüber mit den Händen die Arme hinab bis zu den Fingerspitzen streifen oder die Hände gegenseitig zusammenreiben	Ainu (Japan)
Sich gegenseitig in die Hände oder die Ohren blasen	Polynesier
Sich gegenseitig die Wangen beriechen und sich mit den Nasen berühren und reiben	Mongolen, Malayen, Birmanen, Lappen,
Mit den Fingern schnalzen	Dahomen (Afrika)
Hände an Hosennaht und Verbeugung	Österreich, Deutschland, Argentinien
Handkuss	Mitteleuropa
Hände falten	Lateinamerika
Verbeugung	China
Umarmung	Lateinamerika

... und weitere Ideen von den Kindern

Quelle: [www.payer.de/kommkulturen/kultur042.htm](http://www.payer.de/kommkulturen/kultur042.htm) am 30. 11. 2006

## Anhang ÜE 2: Emotionskarten-Spiel (von Seite 13)

Wir danken dem Verein **baobab** für die Unterstützung bei der Entwicklung der Emotionskarten.

### Gefühle-Quartett

Gefühle konstruktiv zu leben ist eine große Herausforderung, mit der wir Erwachsene aber auch Kinder immer wieder konfrontiert werden. Im Vorschulalter werden wesentliche Teile der Persönlichkeit und der sozialen Kompetenzen entwickelt. Das Erlernen von emotionalen und sozialen Fähigkeiten ist daher besonders für Kinder dieses Alters eine wichtige Herausforderung. Nach dem Motto „Alle Gefühle sind o.k.“ sollen Kinder lernen, ihre eigenen Gefühle wahrzunehmen und verantwortungsvoll mit diesen umzugehen.

Für das Gefühle-Quartett wurden einige so genannte Grundgefühle – Traurigkeit, Glück, Angst, Mut, Wut und Zufriedenheit – ausgewählt, die dazu anregen sollen, sich mit der bunten Vielfalt an Gefühlen zu beschäftigen. Das Spiel besteht aus sechs Quartetten. Die vier Karten eines Quartetts mit gleichfarbigem Rand setzen sich aus zwei unterschiedlichen Motiven zusammen, somit kann das Quartett auch als Memory für die jüngere Altersgruppe verwendet werden.

1

Jedes Kind ist wie eine Blume: „Es braucht viel Wärme, viel Licht, viel Vertrauen und viel Zeit; um aufzublühen. Wir Erwachsenen sind wie Gärtner: Wir hegen und pflegen die Knospen, bis sie zur Entfaltung kommen. Was für eine wunderbare Aufgabe, die uns der Schöpfer da übertragen hat!“

Hermann Gmeiner  
Gründer der SOS-Kinderdörfer

5

Ziel des Quartetts ist es, Gefühle differenziert bei sich und anderen wahrnehmen, unterschiedliche Gefühle benennen und Gefühle anderer verstehen zu können. Die angeführten Spiele bieten verschiedene Möglichkeiten, sich mit dem Thema „Gefühle“ auseinander zu setzen. Im Vorfeld aller Spiele sollten die Karten mit den Kindern betrachtet und besprochen werden.

### Gefühle-Quartett

Bevor die Karten gemischt werden, sollen die Kinder die einzelnen Karten und die verschiedenen darauf dargestellten Gefühle in Ruhe betrachten. Nach dem Mischen werden alle Karten ausgeteilt. Ein Kind beginnt und fragt ein anderes Kind nach einer bestimmten Karte (z.B. Hast du ein zufriedenes Kind), die es für die Bildung eines Quartettes braucht. Falls das gefragte Kind diese Karte hat, muss es sie abgeben. Das Kind darf solange weiterfragen, bis jemand eine gesuchte Karte nicht besitzt. Nun ist dieses Kind an der Reihe mit Fragen. Wer ein Quartett hat, legt es auf den Tisch. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Quartetten.

2

Da jedes Quartett aus zwei gleichen Karten besteht, können insbesondere jüngere Kinder damit auch Memory spielen. Die Kinder sollen dazu zuerst in aller Ruhe die Bilder genau betrachten. Danach wird gemischt und nach bekannten Regeln Memory gespielt.

### Gefühlpantomime

Die Kinder setzen sich in einen Kreis. Ein Kind zieht eine Karte, die von den anderen Kindern nicht gesehen werden darf. Es betrachtet seine Karte in Ruhe und stellt nun das darauf abgebildete Gefühl pantomimisch dar. Die anderen Kinder müssen erraten, um welches Gefühl es sich handelt. Wer es als erstes erkennt, darf die nächste Karte ziehen.

### Gefühlgeschichten

Die Kinder setzen sich in einen Kreis und jedes Kind sucht sich eine Karte aus. Die Kinder betrachten diese in Ruhe und versuchen nun die Geschichte des Kindes auf ihrer Karte den anderen Kindern zu erzählen.

3

### Theaterstück

Es werden Gruppen zu je zwei oder drei Kindern gebildet, die jeweils eine Karte ziehen und anschließend der Gruppe eine Szene rund um das auf der Karte dargestellte Gefühl vorspielen. Die anderen Kinder müssen erraten, welches Gefühl die Kinder darstellen.

### So fühl ich mich

Die Kinder setzen sich in einen Kreis, die Karten werden offen in der Mitte aufgelegt. Jedes Kind sucht sich eine Karte aus. Die Betreuungsperson fragt nach, ob ein Kind seine Karte zeigen und erzählen will, warum es sich diese ausgesucht hat. Wichtig ist, dass kein Kind dazu gedrängt werden darf.

### Foto-Collage

Die Kinder machen von ihrem ganzen Körper möglichst große Fotos, auf denen sie unterschiedliche Gefühle darstellen. Die Fotos werden dann jeweils in vier Teile zerschnitten: Kopf, Brustbereich, Bauch und Beine. Nun können die Kinder mit den Bildteilen unterschiedliche Collagen gestalten oder versuchen die vier Teile eines Kindes richtig zusammenzustellen.

4

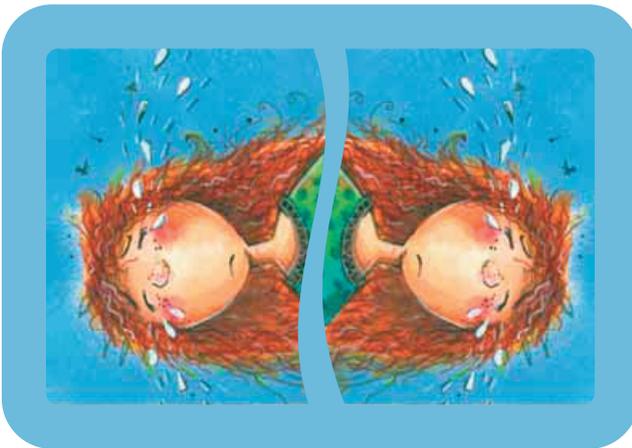
Anhang ÜE 2: Emotionskarten-Spiel (von Seite 13)



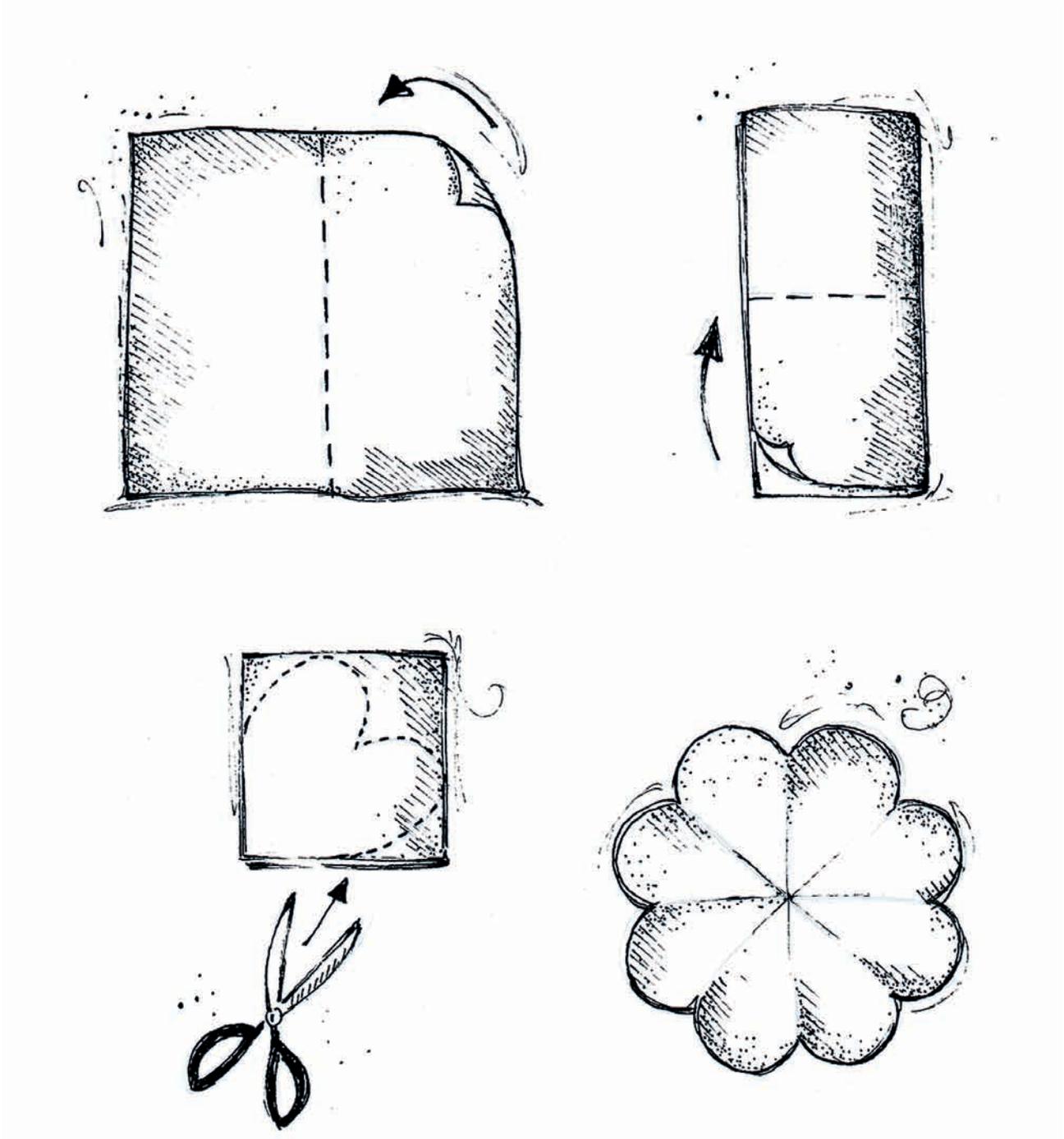
Anhang ÜE 2: Emotionskarten-Spiel (von Seite 13)



Anhang ÜE 2: Emotionskarten-Spiel (von Seite 13)



**Anleitung zur Papierblume:**



## Tomba Tomba

Quelle: Unbekannt

Tom - ba - tom - ba - tom - ba.

La la.

Tra - la la la la, tra - la la la la, tra - la la la, la la.

Die Kinder fassen sich im Kreis an den Händen.

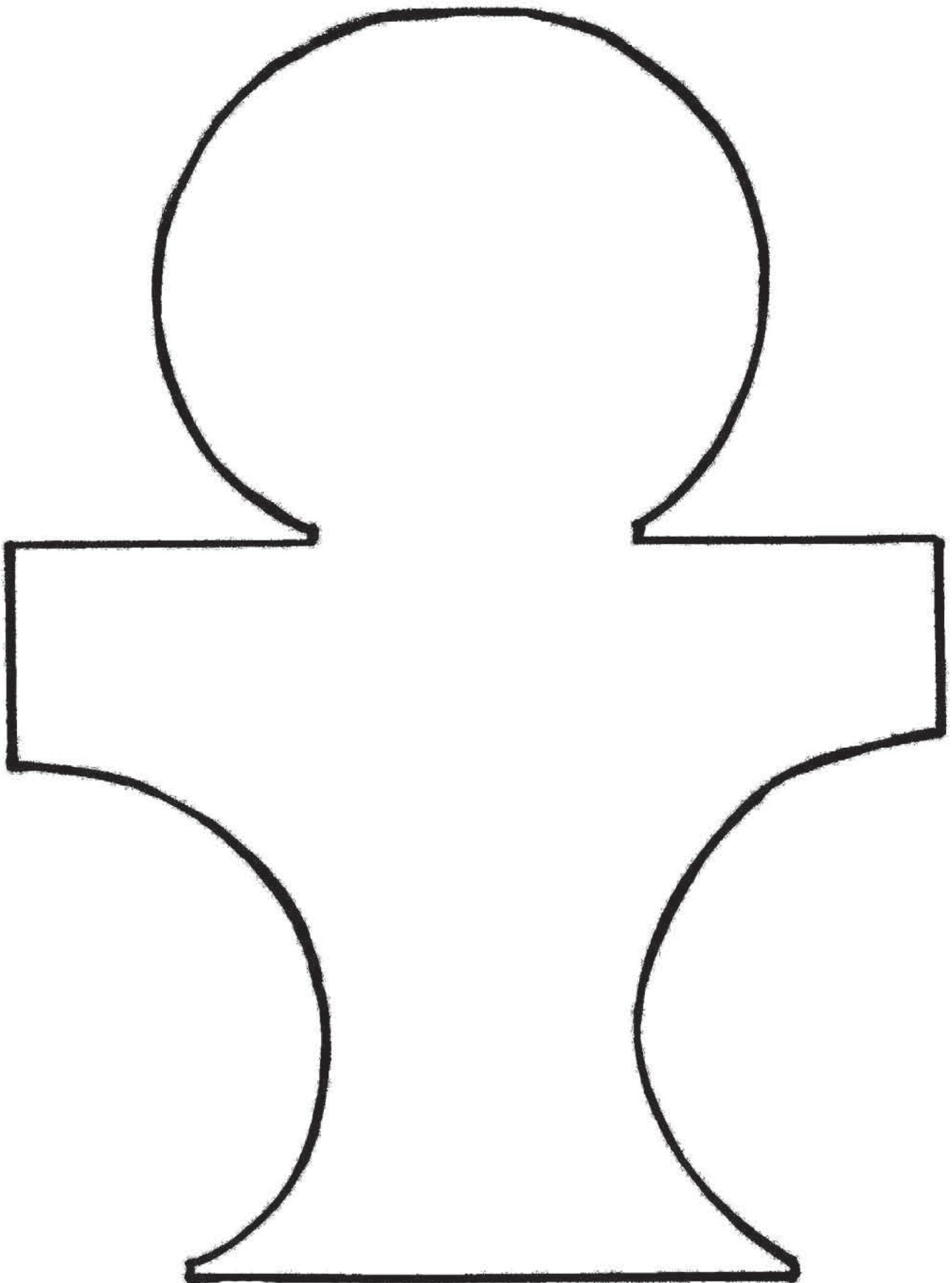
4 x Tomba: Bei jedem Tomba gehen sie ein Stück weiter in die Knie.

3 x Tomba: Sie gehen Takt für Takt wieder in eine aufrechte Haltung.

Lalala ...: Die Kinder gehen im Uhrzeigersinn im Kreis.

Lalala ...: Die Kinder laufen mit schnellem Hopsschritt gegen den Uhrzeigersinn zurück.

Das Lied kann auch im Kanon gesungen werden. In diesem Fall werden ein Innen- und ein Außenkreis gemacht. Der Innenkreis beginnt zu singen und zu tanzen, der Außenkreis setzt ein.



## Der Hund, die Ziege und der Esel machen ein Picknick

Eines Tages beschlossen ein Hund, ein Esel und eine Ziege ein Picknick zu machen. Sie packten Essbares in einen Korb und machten sich auf den Weg. Bald fanden sie einen schönen Platz mit einem großen Baum, in dessen Schatten sie es sich gemütlich machten. Sie aßen Ingera, Popcorn und eine Menge Schleckereien, unterhielten sich, tanzten und hatten viel Spaß. Zum Abschluss tranken sie noch Kaffee. Mit einem Wort, sie verbrachten einen wunderbaren Tag.

Als es Zeit wurde heimzugehen, waren sie so müde, dass keines der Tiere zu Fuß gehen wollte. So entschieden sie sich, ein Taxi zu nehmen.

Das Taxi kam und der Chauffeur verlangte für die Fahrt 15 Birr. Die drei Freunde entschieden, dass jeder 5 Birr bezahlen sollte. So stiegen sie in das Taxi und fuhren Heim. Als erstes erreichten sie das Dorf des Esels. Als sie zum Haus des Esels kamen, nahm er 5 Birr und bezahlte den Taxi-fahrer. Der Esel stieg aus und schaute seinen Freunden nach, wie sie davonfuhren.

Der Hund und die Ziege setzten ihre Fahrt fort. Als nächstes kamen sie in das Dorf der Ziege. So-bald das Taxi hielt, stieg sie aus und rannte davon.

„Wo ist mein Geld?“ schrie der Taxifahrer, aber es war zu spät. Die Ziege war schon davongelau-  
fen. Der Taxifahrer war sehr böse, wie ihr euch denken könnt.

Also setzten der Hund und der Chauffeur die Fahrt fort. Als sie beim Haus des Hundes ankamen, stieg dieser aus und holte sein Geld heraus. Er hatte aber nur einen 10 Birr Geldschein.

Und da der Taxilenker wegen der Ziege noch immer verärgert war, nahm er den Geldschein und fuhr rasch davon.

Der Hund wollte sein Wechselgeld und lief dem Taxi nach. „Wo ist mein Wechselgeld? Wo sind meine 5 Birr?“ schrie er.

Und seit dieser Zeit läuft der Hund jedem Auto nach und ruft: „Wo ist meine Wechselgeld? Wo sind meine 5 Birr?“

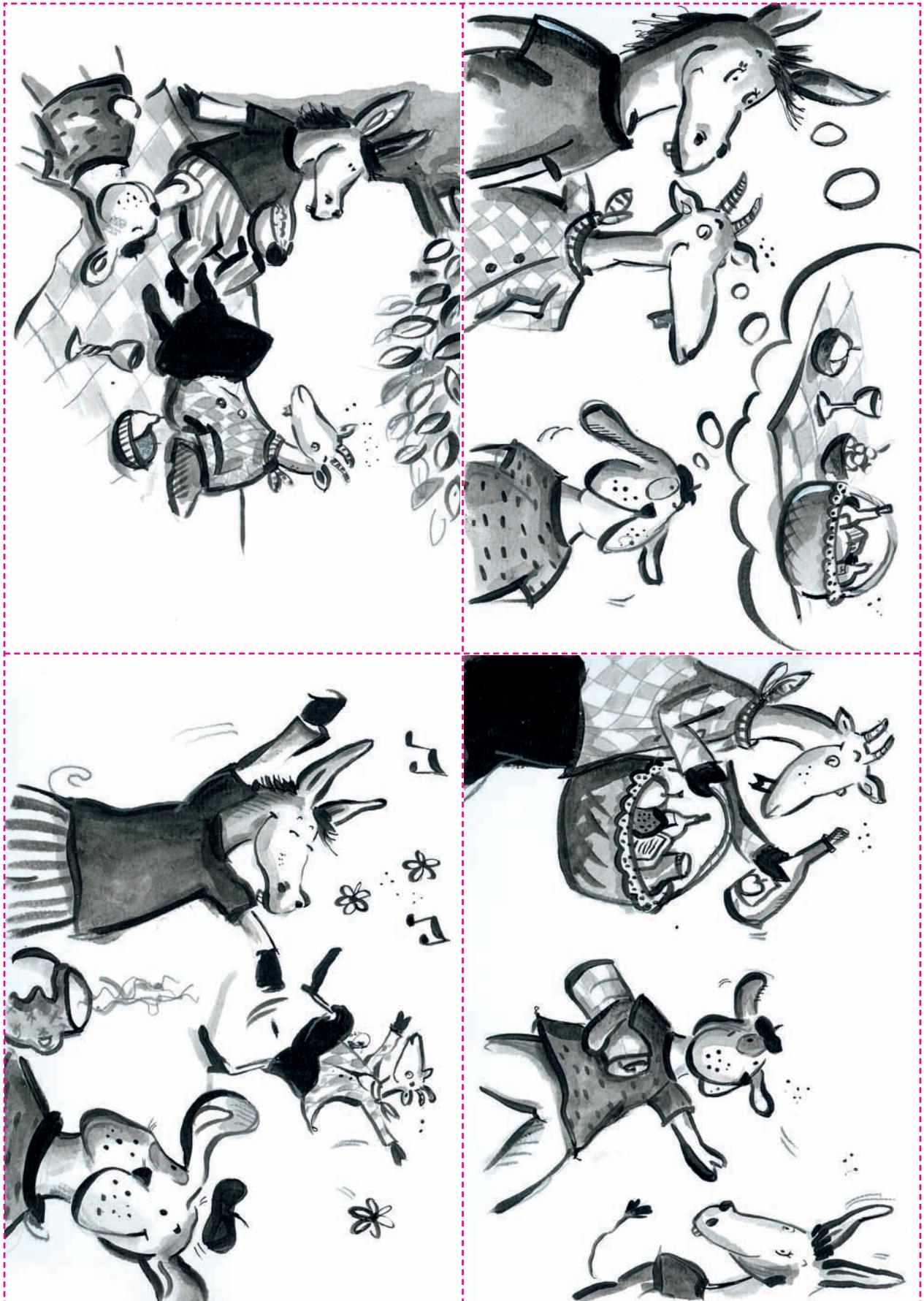
Und die Ziege? Die rennt davon, so schnell sie kann. Sie hat Angst, der Fahrer könnte 5 Birr verlangen.

Nur der Esel bleibt seelenruhig stehen und schaut den Autos nach.

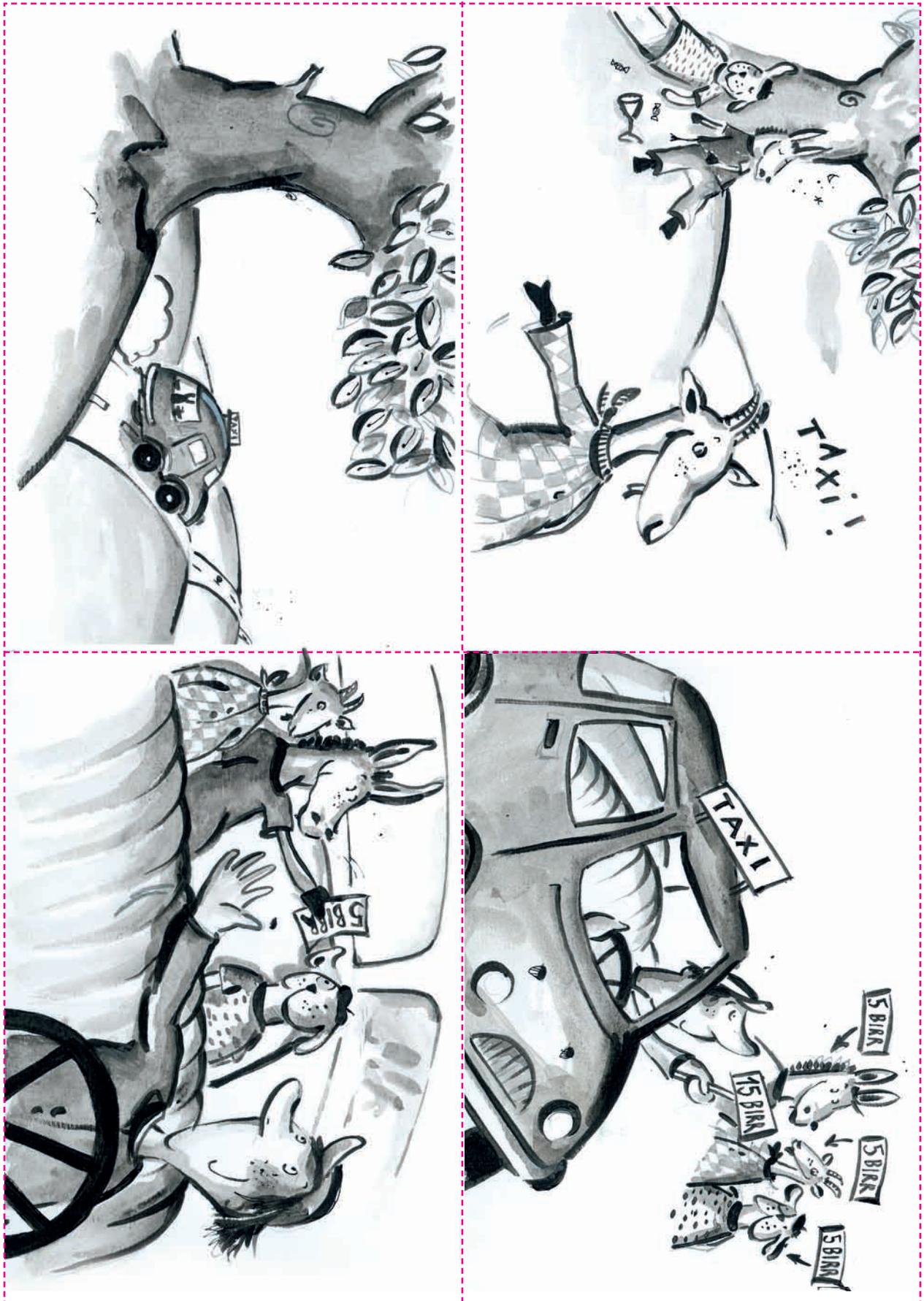
*Quelle: Missio Austria: Der Hund, die Ziege und der Esel machen ein Picknick.*

*Eine Erzählung der Tigrinya. In: Jahrbuch 97/98 - Eritrea. S. 11. (1997)*

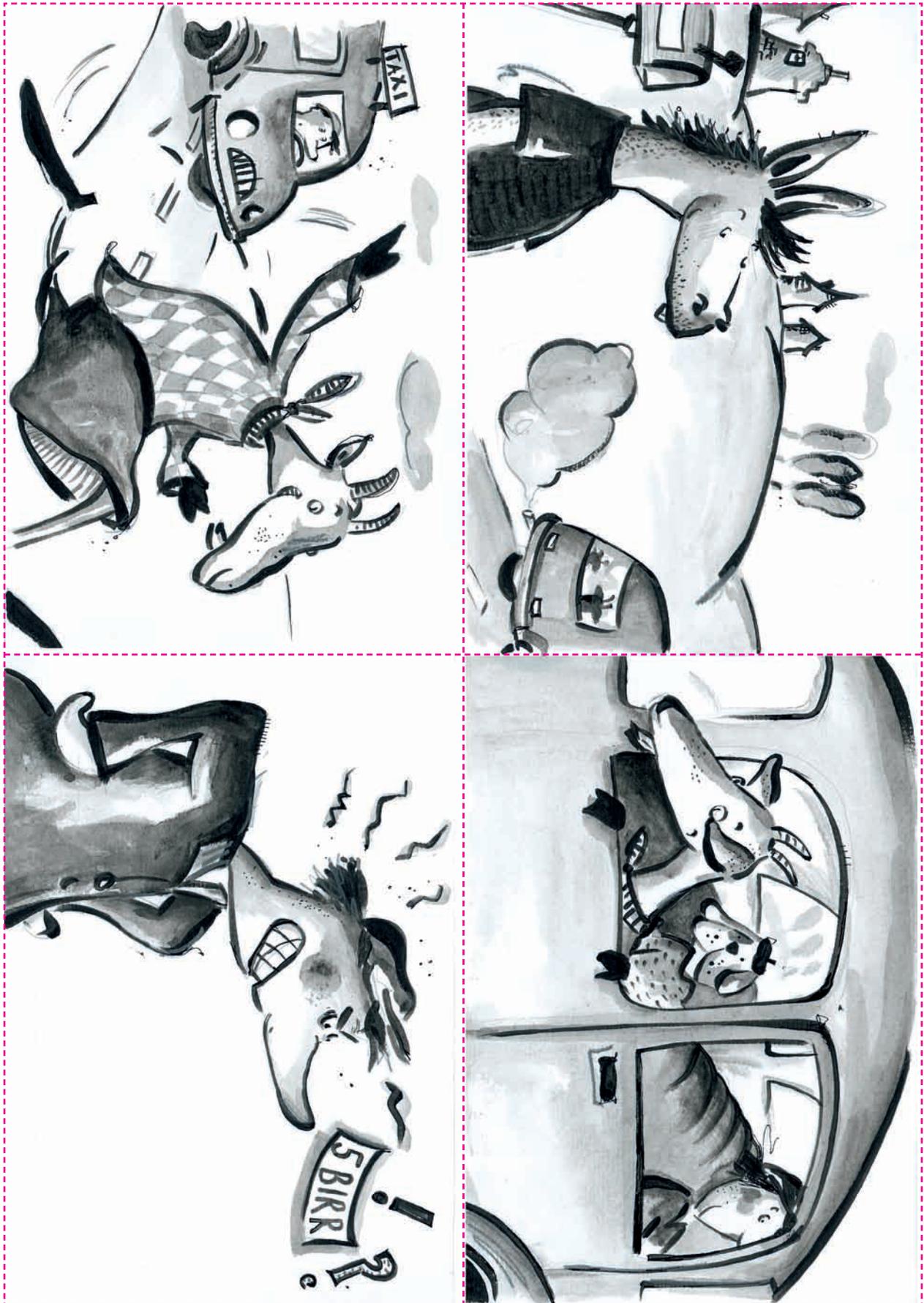
Anhang ÜE 4: Bildkarten, afrikanisches Märchen (von Seite 17)

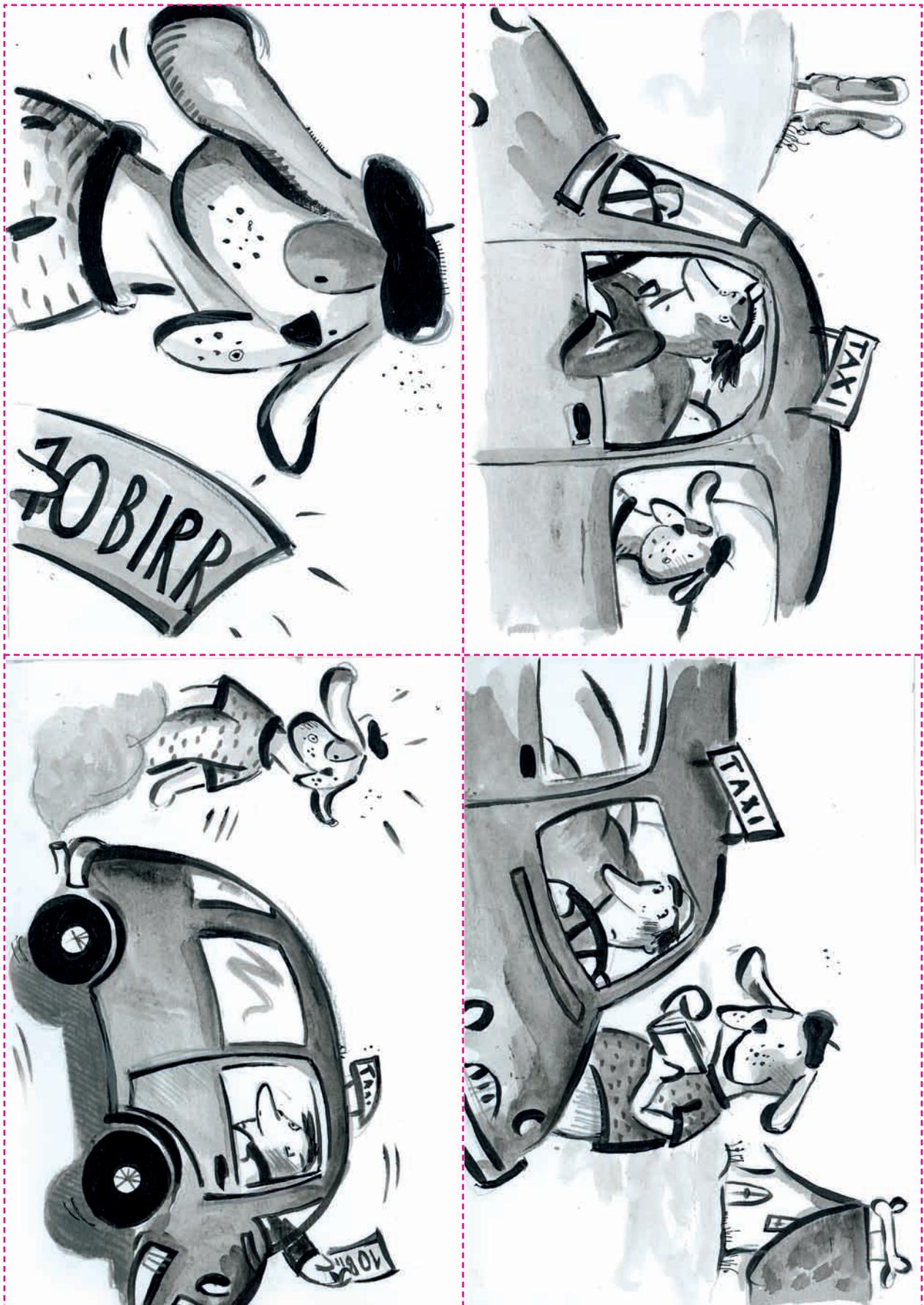


Anhang ÜE 4: Bildkarten, afrikanisches Märchen (von Seite 17)

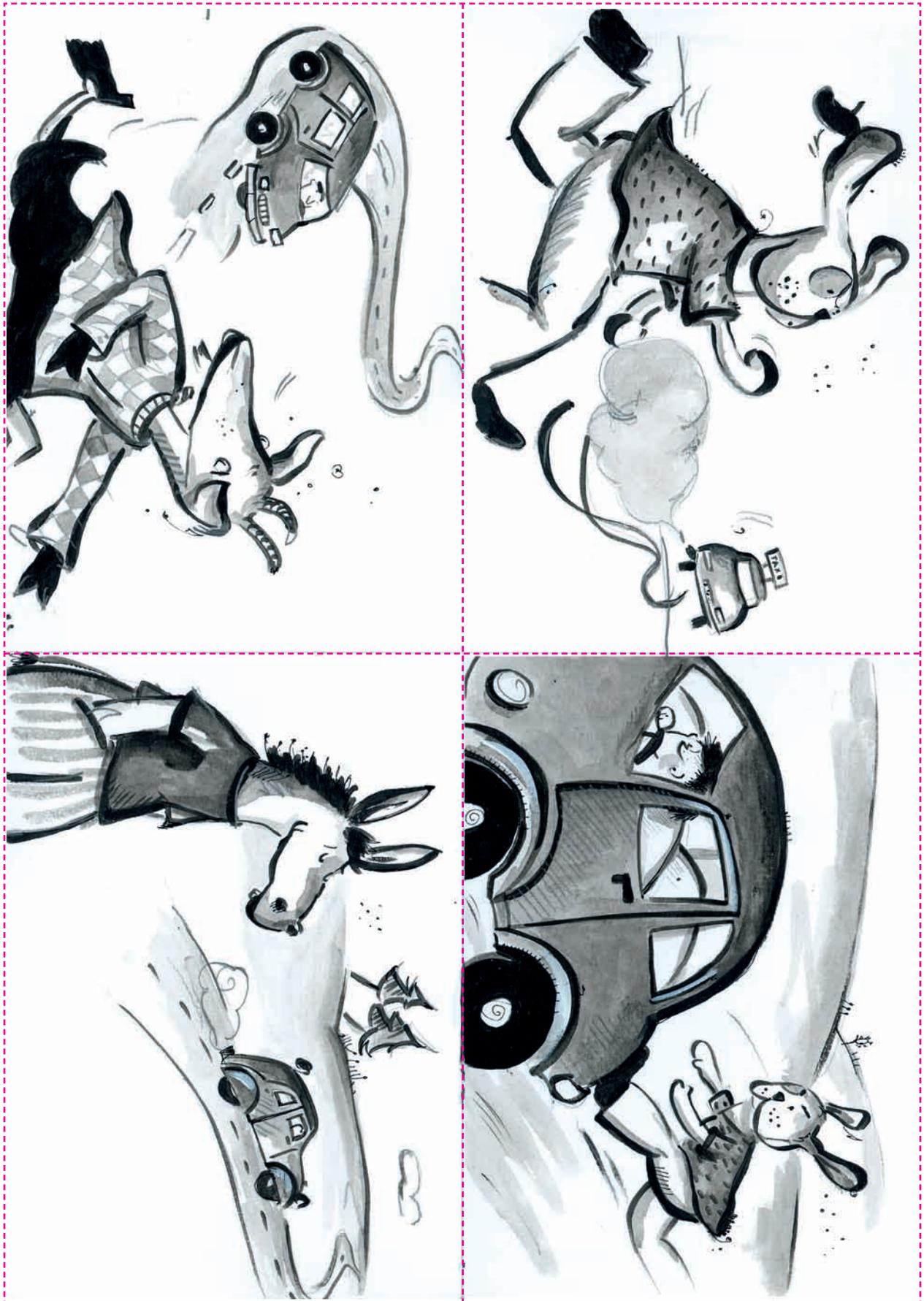


Anhang ÜE 4: Bildkarten, afrikanisches Märchen (von Seite 17)





Anhang ÜE 4: Bildkarten, afrikanisches Märchen (von Seite 17)



## Literatur

**Allan James (Hg.) (2003):** Vielerlei Zungen. Drava Verlag, Klagenfurt

**Auernheimer, G. (2005):** Einführung in die interkulturelle Pädagogik. 4. Auflage. Wissenschaftliche Buchgemeinschaft, Darmstadt

**Baer, U. (1995):** Spielpraxis. Eine Einführung in die Spielpädagogik. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH, Seelze-Velber

**Baer, U. (1974):** 666 Spiele für jede Gruppe und alle Situationen. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH, Seelze

**Chibici-Revneanu, E. (2000):** Vom starken Ich zum neuen Du. Persönlichkeitsbildung in der Grundschule. Veritas Verlag, Linz

**Han P. (2005):** Soziologie der Migration. Lucius&Lucius UTB

**Häusler W., Kirchmair G., Petek M., Sani B., Schrettle A. (2005):** Herausforderung Vielfalt. Verlag Leykam, Graz

**Hössli, N. NCBI Schweiz (2005):** Muslimische Kinder in der Schule. K2 Publisher

**Larcher, D. (1998):** Grenzen der Vielfalt? In: Schulheft 92/1998

**Larcher, D. et al. (2005):** Fremdgehen. Fallgeschichten vom Heimatbegriff. Alpha beta Drava Verlag, Klagenfurt

**Schenk-Danzinger, L. (2002):** Entwicklungspsychologie. öbv&hpt, Wien

**SOS-Kinderdorfmütter (1994):** Kinderspiele aus aller Welt. Falken-Verlag GmbH, Niedernhausen

**Steger, M. & Söller, W. (2003):** Unveröffentlichte Kursunterlagen des Spielpädagogiklehrganges 2003

**Schweitzer, H. (1994):** Der Mythos vom interkulturellen Lernen. LIT Münster/Hamburg

**Teml, H. & Teml, H. (2002):** Komm mit zum Regenbogen. Phantasiereisen für Kinder und Jugendliche. Veritas Verlag, Linz.

**Walker, J. (1995):** Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Grundschule: Grundlagen und didaktisches Konzept; Spiele und Übungen für die Klassen 1 - 4. Cornelsen Skriptor, Frankfurt am Main

**Wege, B. & Wessel, M. (2000):** Spielketten und Spielaktionen, Band 1. Verlag Herder, Freiburg im Breisgau

# SOS-KINDERDORF – Idee aus Österreich für die Kinder der Welt

Das 1949 in Innsbruck gegründete SOS-Kinderdorf spannt heute einen humanitären Bogen um die ganze Welt, quer über 135 Länder, alle Religionen, Kulturen und Gesellschaften hinweg. Gebaut wurde das erste SOS-Kinderdorf in Imst in Tirol. Was dort als „Dorf der 70 Kinder“ begann, hat sich in 70 Jahren zur internationalen Organisation entwickelt: Heute betreut SOS-Kinderdorf in den SOS-Kinderdörfern, Jugendeinrichtungen und über Familien stärkende Programme 600.000 Not leidende Kinder, Jugendliche und Familien. Nothilfeprogramme und medizinische Hilfen erreichen weitere Hunderttausende Hilfsbedürftige. Und abseits dieser direkten Betreuung erhebt SOS-Kinderdorf lautstark die Stimme für Kinder(rechte) und hilft jungen Menschen, dass ihre Stimme gehört wird.

## Wie alles begann ...

Am 25. April 1949 gründete ein Kreis engagierter Frauen und Männer rund um Hermann Gmeiner in Innsbruck die „Societas Socialis“ und leiteten mit ihrer sozial innovativen Idee die Entwicklung von SOS-Kinderdorf ein: Mit der familiennahen Betreuung setzten die SOS-Kinderdorf-Pioniere und Pionierinnen der anonymen Verwahrung von Waisenkindern in Heimen und Erziehungsanstalten etwas völlig Neues entgegen: Kinder sollen im Schutz und in der Geborgenheit einer Familie aufwachsen! Ungeachtet des Gegenwinds von Kirche und Politik und fehlender Unterstützung der öffentlichen Hand gelingt es Gmeiner, die Menschen zuerst in Tirol und dann in ganz Österreich von seiner Idee zu überzeugen. Trotz bitterer Armut folgten viele Menschen dem ersten Spendenaufruf. Die Aktion „Ein Schilling im Monat“ machte es möglich, mit dem Bau des ersten SOS-Kinderdorfes zu beginnen. Am 2. Dezember 1949 fand die Firstfeier für das Haus „Frieden“ statt.

## 70 Jahre später ...

Im Laufe der Jahrzehnte hat SOS-Kinderdorf seine Programme ständig weiterentwickelt – in Österreich und weltweit: So gibt es in Wien seit 2004 das erste städtische SOS-Kinderdorf, wo SOS-Kinderdorf-Familien in Mietwohnungen Tür an Tür mit anderen Familien leben – genauso wie im ersten integrierten SOS-Kinderdorf in Osttirol (2011). Stark ausgeweitet wurden die Angebote im Bereich der Prävention: Jungen Menschen und Familien in Krisen wird durch mobile oder ambulante Beratung und Begleitung geholfen. Denn eine Familie, in der Kinder gut bei ihren Eltern aufwachsen können, ist die Vision von SOS-Kinderdorf: JEDEM Kind ein liebevolles Zuhause. Darüber hinaus gibt inzwischen in allen Bundesländern auch Einrichtungen für unbegleitete minderjährige Flüchtlinge und SOS-Kinderdorf engagiert sich als kinderpolitische Kraft für die Kinderrechte, gibt Kindern eine Stimme und erhebt öffentlich die Stimme für sie.

## Kinder und Familien immer stärker unter Druck

Neben der Ursprungsaufgabe, Kindern in einer Familie ein neues Zuhause zu geben, steht SOS-Kinderdorf heute vor ganz neuen Herausforderungen. In Österreich leben 1,5 Millionen Kinder und Jugendliche. Viele in Familien, die immer stärker unter Druck geraten mit Folgeproblemen in Schule, Ausbildung, Beruf. Da genügt eine einzige Zusatzbelastung wie Arbeitslosigkeit, der Verlust der Wohnung, Krankheit oder ein Todesfall in der Familie – und die Welt bricht über ihnen zusammen. Ganze Familien schlittern dann schnell in die Überforderung. Erziehungsprobleme, Vernachlässigung, Verwahrlosung, Gewalt in der Familie sind die Folge. Diese Kinder und Jugendliche zu unterstützen, ihnen und ihren Eltern wieder Halt und Stabilität zu geben als Basis für ein liebevolles Zuhause, das ist die tägliche Aufgabe von SOS-Kinderdorf. In Österreich und 135 Ländern der Welt.

Mehr über die Arbeit von SOS-Kinderdorf auf [www.sos-kinderdorf.at](http://www.sos-kinderdorf.at)

Infomaterial über SOS-Kinderdorf: [willkommen@sos-kinderdorf.at](mailto:willkommen@sos-kinderdorf.at), Tel: 0512/580101



## Internetlinks

[www.migrant.at](http://www.migrant.at)

[www.asyl.at](http://www.asyl.at)

[www.peregrina.at](http://www.peregrina.at)

[www.initiative.minderheiten.at](http://www.initiative.minderheiten.at)

[www.zara.or.at](http://www.zara.or.at)

[www.baobab.at](http://www.baobab.at)

[www.tirol.gv.at/integration](http://www.tirol.gv.at/integration)

## Zu den AutorInnen

- **Christine Posch:** Pädagogin, Lebens- und Sozialberaterin, Leiterin der Koordinationsstelle der Elternbildung Tirol
- **Margarete Ringler:** Spielpädagogin, langjährige Leiterin des Spielbusses der Katholischen Jungeschar, Lehrtätigkeit für Animation im Bildungszentrum für Sozialberufe, Referentin in der Erwachsenenbildung
- **Markus Steger:** Spielpädagoge, Referent in der Aus- und Weiterbildung von MultiplikatorInnen, Berater im Männerzentrum „Manns-Bilder“, ausgebildeter Ludothekar

Für die fachlichen Rückmeldungen ein herzliches Dankeschön an:

Mag. Romana Hinteregger, Mag. Bettina Hofer, Mag. Christina Lienhart, Dr. Hermann Putzhuber, Mag. Susanne Zoller-Matthis, Ingrid Melcher, Bernadette Moser, Sandra Cuel, Karin Auer, Cäcilia Rainer, Gaby Neyer, Gernot Lenk, Sabine Käfer, Katharina Lanzmaier-Ugri, Michaela Strzyzowski, Josefa Maria Angerer, Doris Hartwig, Renate Litschauer, Elisabeth Proksch

Der Veritas Verlag unterstützt dieses Projekt mit seiner großen Erfahrung als Bildungsverlag. Layout und Satz wurden kostenlos übernommen.