



Übersicht Unterrichtssequenz 1

| | |
|-----------------------|--|
| Arbeitsauftrag | <p>Den SuS wird in dieser Unterrichtseinheit vor Augen geführt, dass Essen nicht für alle Menschen dasselbe bedeutet.</p> <p>Als Einstieg bekommt jedes Kind drei Zettel und einen Bleistift. Die SuS sollen sich überlegen, was der Begriff Essen für sie bedeutet, und sich dabei für die drei treffendsten Begriffe entscheiden. Diese werden auf je einen Zettel notiert.</p> <p>Anschliessend werden die Begriffe im Plenum verglichen und diskutiert: Gibt es Begriffe, die auffallend häufig vorkommen? Hat jemand etwas notiert, was für andere nichts mit Essen zu tun hat?</p> <p>Bei diesem Brainstorming dürfte deutlich werden, welche unterschiedliche Bedeutung Essen für die Menschen hat.</p> <p>Um aufzuzeigen, auf wie viele unterschiedliche Arten die Menschen Nahrung zu sich nehmen, wird ein Spiel gespielt.</p> |
| Ziel | <p>Die SuS werden sich bewusst, auf wie vielfältige Art der Mensch Nahrung zu sich nimmt.</p> |
| Material | <ul style="list-style-type: none"> • Spielanleitung für die LP • Arbeitsblatt • Leere Zettel • Schreibzeug • Sanduhr (zwei Minuten) |
| Sozialform | <p>Plenum (in zwei Gruppen aufgeteilt)</p> |
| Zeit | <p>45'</p> |

Zusätzliche Informationen:

- Das Spiel kann auch in kleinen Gruppen gespielt werden. Die Gruppen notieren selbst Esssituationen auf Karten und tauschen diese untereinander aus.
- Mit den Karten könnte auch Montagsmaler gespielt werden.



Spielanleitung

Das Spiel funktioniert wie das bekannte Spiel Tabu. Der Unterschied besteht einzig darin, dass die Begriffe nicht mündlich beschrieben, sondern pantomimisch dargestellt werden.

Vorgehen:

- Die Klasse wird in Gruppe A und Gruppe B aufgeteilt.
- Ein Kind der Gruppe A beginnt das Spiel. Es bekommt von der Spielleitung (Lehrperson oder Mitschüler) eine Karte mit einer Esssituation gezeigt. Das Kind liest die Karte, ohne dass die anderen sie lesen können.
- Nun gilt es, diese Situation pantomimisch darzustellen. In dem Moment, in dem der Pantomime mit seinen Darstellungen beginnt, dreht ein Spieler der Gruppe B die Sanduhr, damit sie zu laufen beginnt.
- Die SuS beider Gruppen dürfen mitraten. Es gilt, zu erraten, was gegessen wird und wo dies geschieht. Diejenige Gruppe, welche zuerst die Situation errät, erhält einen Punkt.
- Ist die Zeit abgelaufen, bevor eine Gruppe punkten konnte, ruft der Verantwortliche für die Sanduhr: „Stopp!“
- Danach ist ein Mitglied der Gruppe B mit Pantomimen an der Reihe, ein Kind der Gruppe A wird verantwortlich für die Sanduhr.



Verschiedene Esssituationen



Schneidet die Karten aus. Eure Lehrperson erklärt euch dann, wie das Spiel funktioniert.

**Picknick auf der
Woldecke**

Popcorn im Kino

**Festliches Essen
im Restaurant**

**Hamburger und
Pommes frites
bei der Auto-
bahnraststätte**

**Kuchen am
Kindergeburtstag**

**Chips vor dem
Fernseher**

**Mittagessen am
Familientisch**

**Schokoriegel aus
dem
Snackautomaten**

**Wurst grillieren im
Wald**

**Salatbuffet beim
Gartenfest**

Sandwich im Zug

**Kebab am
Kebabstand**

**Znüni auf dem
Schulhausplatz**

**Glace in der
Gelateria**

**Pizza in der
Pizzeria**