

## Warum?

Das Projekt gibt den Kindern und Jugendlichen den Raum, ihre eigene Wirksamkeit zu erleben und zu erfahren, dass sie die Welt, in der sie leben, mitgestalten können. Auf diese Weise steigern sie ihr Verantwortungsbewusstsein für Umwelt und Menschen und stärken ihr Selbstwertgefühl.



## Besonders geförderte Kompetenzen

- offene Auseinandersetzung mit individuellen und kulturellen Anschauungen
- Team- und Kommunikationsfähigkeit
- Motivation der eigenen Person und Anderer
- Kreativität
- Planung



## Wie?

Das Projekt verzahnt Methoden der Inklusiven Pädagogik und Ästhetischen Feldforschung. „Tracks“ ermöglicht dem Kind/Jugendlichen, sich entsprechend der individuellen geistigen Fähigkeiten, körperlichen Handicaps, Herkunft etc. mit Themen des Alltags auseinander zu setzen. In einem künstlerischen Prozess lernt jede/r nach den eigenen Möglichkeiten und steuert einen gleichberechtigten, wertgeschätzten Teil bei. Museumserfahrene Künstlerinnen begleitet dies. Am Ende präsentiert die Klasse ihre Arbeit und Ideen anderen Schüler/innen und Mitbürger/innen.

## Für wen?

„Tracks“ ist ein Projektangebot für die 6. – 10. Jahrgänge der Bremer Oberschulen. Damit sind ausdrücklich Schulklassen und -kurse angesprochen, in denen mit inklusiver Pädagogik gearbeitet wird.

## Worum geht's?

Im Zentrum steht die Frage „Wie will ich leben?“ Anhand eines ausgewählten Themas beschäftigen sich die Kinder/Jugendlichen zunächst im Museum mit Objekten von Menschen aus anderen Kulturen und gehen deren „Spuren“ nach.



Anschließend erforschen die jungen Projektteilnehmer/innen ihr Lebensumfeld und suchen eigene Spuren in ihrem Stadtteil.



Auf Basis ihrer Forschung legen sie am Ende neue „Fahrten“ und entwickeln eigene Vorstellungen zu den Fragen: Wie muss meine Umgebung gestaltet sein, damit ich mich darin wohl fühle und leben möchte? Was ist mir wichtig?

## Zur Auswahl stehen folgende Themen

- Stadt / Raum
- Natur
- Ernährung
- Technik

## Teilnahme

Sie ist empfohlen für Oberschul-Klassen und -kurse von Jahrgang 6 – 10 mit einer Anzahl von max. 25 Schüler/innen.

## Projektleistung

Die Betreuung der Klasse übernehmen jeweils zwei Museumsvermittler/innen. Die Projekte finden sowohl im Museum als auch im Stadtteil der Jugendlichen statt. Material wird gestellt. Die Fahrtkosten werden teilweise erstattet.

**Die Teilnahme ist kostenfrei.**

## Zeitraumen

„Tracks“ wird als Projektwoche (Donnerstag – Mittwoch) durchgeführt. Jedes Projekt umfasst 27,5 Zeitstunden. Darin enthalten sind ein Auftakttreffen in der Schule (2,5h), die Projektwoche (20h) und die Präsentationen in Museum und Stadtteil (5h).

## Anmeldung

Pro Schulhalbjahr vergibt das Übersee-Museum fünf Projektplätze. Anmeldungen schicken Sie bitte unter Mitteilung folgender Angaben:

- Klasse (Schule, Jahrgang, Anzahl der SuS)
- Ansprechperson mit Kontaktdaten
- Datum der gewünschten Projektwoche (Do – Mi)

## Buchungsservice

anmeldung@uebersee-museum.de  
Tel. 0421 160 38-171  
Fax 0421 160 38-99

## Information

Übersee-Museum Bremen  
Birte Stüve, Hedwig Thelen  
Bahnhofsplatz 13 | 28195 Bremen  
tracks@uebersee-museum.de

© Übersee-Museum Bremen, Fotos: Matthias Haase



Mit freundlicher Unterstützung von:

**PwC-Stiftung**  
Jugend · Bildung · Kultur

Robert Bosch **Stiftung**

**VGH**  **Stiftung**

# Tracks

Im Übersee-Museum geht Ihr zunächst „Spuren“ von Menschen aus anderen Kulturen nach. Danach erforscht Ihr Eure Umwelt und sucht solche „Spuren“ im eigenen Stadtteil. Schließlich legt Ihr eigene „Fährten“: Entwickelt eigene Vorstellungen und gestaltet eine Umgebung, in der Ihr Euch wohl fühlt und leben möchtet! Bei Eurer Spurensuche und künstlerischen Arbeit unterstützen Euch Museumsleute und Künstler/innen. Am Ende präsentiert Ihr Eure Arbeit und Ideen anderen Klassen und Mitbürger/innen.

## Folgende Themen stehen zur Auswahl:



### Stadt / Raum

Im Museum lernt Ihr verschiedene Wohnformen aus anderen Ländern kennen. Wer wohnt zusammen? Wie viel Platz haben die Menschen? Aus welchen Materialien bestehen ihre Häuser? Wie richten sich die Menschen ein?

Unter diesen Aspekten erkundet Ihr dann Euren eigenen Stadtteil. Am Ende stellt sich die Frage:

**Wie sieht meine Ort und mein Zuhause aus, in dem ich mich wohlfühlen kann?**

### Natur

Die natürlichen Bedingungen geben vor, in welcher Umgebung die Menschen leben. Untersucht im Museum, wie eng die Menschen mit der Natur zusammen leben.

Erforscht anschließend, wie viel Natur es in Eurem eigenen Stadtteil gibt. Wo befinden sich Grünflächen? Welchen Nutzen haben sie? Welche Tiere gibt es dort?

Am Ende stellt sich die Frage:

**Wie wichtig ist die Natur für mich? Wieviel Grün brauche ich?**



### Ernährung

Entdeckt im Museum, wie sich Menschen in anderen Kulturen ernähren. Dabei geht es nicht nur um die Lebensmittel an sich, sondern auch darum, unter welchen Bedingungen sie produziert und verzehrt werden.

Diese Bedingungen untersucht Ihr dann auch im eigenen Stadtteil: Was, wie und wie viel essen wir? Wie versorgen wir uns? Woher stammt unser Essen?

Am Ende stellt sich die Frage:

**Wovon will ich mich ernähren? Wie will ich mit Lebensmitteln umgehen?**

### Technik

Im Verkehr, in der Kommunikation und Freizeit ist der Einsatz von Technik nicht wegzudenken. Verschafft Euch im Museum einen Überblick darüber, in welchen Alltagsbereichen sich der Mensch durch den Einsatz technischer Gegenstände Erleichterung verschafft hat.

Nehmt dann Euer Leben selbst unter die Lupe und schaut, wie sehr Technik Euren eigenen Alltag bestimmt.

Am Ende stellt sich die Frage:

**Wie viel Technik brauche ich? Welche Rolle soll Technik in meinem Leben spielen?**



**tracks** (engl.): 1. Spuren, die man hinterlässt; 2. Fährten, die man sucht; ungetragene Wege