

ANOHA

ANOHA IMPULSE — GRUNDSCHULE

Zusammenleben

Zusammenleben

Pädagogische Impulse
für ein gutes Miteinander
und gegenseitigen Respekt

Inhalt

Einführung

1 Zusammenleben im ANOHA

Zur Vorbereitung

3 Macht mal einen Ausflug!

5 Zusammen unterwegs

7 Dein Haussegen

9 „Andere sagen auch“

11 Schere, Stein, nejár

13 Wörter ausrechnen

ANOHA Empfehlung

Beginnen Sie
die Vorbereitung
mit „Berlin, Jüdisch,
Museum!“ aus dem
Start-Modul!

Im ANOHA

15 Ein Boot für alle

17 Der Sintflut-Simulator

19 Wege auf die Arche

21 Das Boarding der Tiere

23 Wir machen klar Schiff!

25 Essen alle alles?

27 Regenbogen-Fragen

Zur Nachbereitung

29 Die Geschichte der Arche Noah

31 Die Klang-Arche

33 Zusammen auf der Arche

35 Hüpf wie ein Hase!

37 7 Regeln – Die Regenbogen-Charta

39 Langeweile wegrechnen

41 Tikkun Olam

43 Emu und Panda erzählen

45 Noah und der Löwe

Zusammenleben im ANOHA

Was für ein buntes Miteinander! Auf der großen Holzarche im ANOHA, der Kinderwelt des Jüdischen Museums Berlin, leben ganz verschiedene Tiere zusammen. Sie sind groß und stark oder klein und zerbrechlich. Sie sind Pflanzen- oder Fleischfresser, tag- oder nachtaktive, laut oder ganz leise. Zusammen sind sie auf der Reise in eine unbekannte Zukunft.

Die Geschichte der Arche Noah und die Gemeinschaft der Tiere bieten viele Möglichkeiten, um mit Kindern über ein gutes Zusammenleben nachzudenken: Was brauche ich, was brauchen andere? Ist an alle gedacht? Welche Regeln helfen uns und wer darf sie bestimmen? Und was kann ich tun, damit es allen gutgeht?

Ob vor, während oder nach dem Besuch im ANOHA: Mit unseren pädagogischen Impulsen können Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern tiefer in das Thema Zusammenleben eintauchen. Lassen Sie sich inspirieren und variieren Sie unsere Ideen so, wie es zu Ihrer Klasse passt.

Worum geht es bei den Impulsen zum Thema Zusammenleben?

- Relevanz von Werten und Normen wie Gerechtigkeit, Demokratie und Respekt
- Prävention von Diskriminierung und Ausgrenzung
- Perspektivwechsel und Empathie
- Kommunikation und Konfliktmanagement
- Entscheidungen treffen und aktiv umsetzen
- Bedeutung und Voraussetzungen von Teilhabe
- Verhandeln und Aufstellen von Regeln

ANOHA ist ein Ort des Erlebens. In der Gemeinschaft der Tiere an Bord erfahren Kinder spielerisch, was das Zusammenleben in einer vielfältigen Gesellschaft ausmacht – und dass sie gebraucht werden, damit unser Miteinander gelingt.

Verantwortung übernehmen

Im Judentum gibt es verschiedene Gebote (*Mitzwot*) und Prinzipien, die dazu auffordern, die Welt zum Besseren zu verändern. *Tikkun Olam* – wörtlich „die Welt reparieren“ – ist ein solches Konzept. Es lädt dazu ein, durch das eigene Handeln einen Unterschied zu machen: mit einer freundlichen Geste, einer guten Tat oder einer helfenden Hand. Dieses Prinzip lässt Kinder Selbstwirksamkeit spüren. Es ermutigt sie, das Zusammenleben in ihrem sozialen Umfeld mitzugestalten. Im ANOHA können Kinder z. B. den Tieren an Bord helfen und sich um ihre Fütterung oder Pflege kümmern.



Demokratie und Regeln

Die Geschichte von Noahs Arche beginnt damit, dass die Menschen Schlechtes tun. Sie halten sich nicht an die Regeln für gutes Zusammenleben. Aber wie entstehen Regeln? Wer darf sie sich ausdenken? Kann man sie wieder ändern? Die Impulse geben Gelegenheit, mit Kindern über Regeln, Mitbestimmung und Macht nachzudenken, demokratische Prozesse zu erleben, zu hinterfragen und zu üben.



Perspektive wechseln, empathisch sein

Empathie kann man lernen! Es ist wichtig für das Zusammenleben in unserer Gesellschaft, die Perspektive zu wechseln, sich in andere hineinzuversetzen und die Welt nicht nur vor dem eigenen Erfahrungshintergrund zu betrachten.

Das gilt im Alltag für Religionen, Traditionen oder Einstellungen ebenso, wie für die unterschiedlichen Tiere auf der Arche: Wie fühlt sich die langsame Schnecke auf dem Weg zur Arche? Hat sie Angst, das rettende Schiff zu verpassen? Wie ginge es mir, wenn ich an ihrer Stelle wäre? Was würde ich mir von den anderen wünschen? Respekt? Hilfe? Freundlichkeit?



Zusammenleben

Zur Vorbereitung

Ab der 3. Klasse

**Macht
mal...**

einen

Ausflug!

Macht mal einen Ausflug!

- Pläne machen / recherchieren / andere informieren
- ▲ Darum geht's: Verantwortung übernehmen, als Gruppe ans Ziel kommen
- Sie brauchen: Stadtplan, BVG-Plan, ANOHA-Flyer, Website-Ausdrucke, ggf. Tablet und Internetzugang

Yippie, ein Ausflug! Neue Erlebnisse und gemeinsames Unterwegssein mit Freundinnen und Freunden. Vielleicht haben Sie mit der Klasse zur Einstimmung den Impuls zum Jüdischen Museum Berlin aus dem Start-Modul gemacht – dann wissen die Kinder schon, wo es hingehet. Und wer organisiert den Ausflug ins ANOHA? Alle zusammen! In Kleingruppen können die Kinder dafür verschiedene Aufträge bearbeiten:

- Wo in Berlin ist ANOHA? Wie finden wir das raus?
- Welches Verkehrsmittel bringt uns ins ANOHA? Wie lange dauert die Fahrt? Welche Tipps gibt ANOHA zur Anfahrt?
- Was packen wir in den Rucksack? Sollen wir etwas ins ANOHA mitbringen? Dürfen wir etwas nicht mitnehmen? Was steht auf den Tickets / auf der Website?

Je nach Alter, Lesekompetenz und Digitalkonzept der Schule kann analog oder im Internet recherchiert werden – oder Sie geben wichtige Informationen schon vor. Sammeln Sie die Ergebnisse der Recherche z. B. an einer Magnetwand. Helfen Sie den Kindern dabei, dass aus den Infos ein guter Plan entsteht und sich so alle zusammen auf den Ausflug freuen können.

Tipp

Beziehen Sie das Thema Zusammenleben in die Vorbereitung mit ein: Wie verhalten wir uns als Gruppe unterwegs? Gibt es in öffentlichen Verkehrsmitteln Regeln? Und wie ist das in einem Museum? Wo sollten wir Rücksicht auf andere nehmen? Entwickeln Sie mit der Klasse eigene Regeln, damit alle zusammen gut unterwegs sind.

Zusammenleben

Zur Vorbereitung

Ab der 2. Klasse



**Zusammen
unterwegs**

Zusammen unterwegs

- Miteinander sprechen / in Gedanken experimentieren
- ▲ Darum geht's: Zusammenleben auf verschiedenen Ebenen denken
- Sie brauchen: Tafel und Klebezettel

Schüchtern oder gesellig, musikalisch oder sportlich – in der Klasse sind die Schülerinnen und Schüler jeden Tag mit so vielen anderen Kindern zusammen. Ein tolles Sprungbrett für ein Gedankenexperiment über gutes Zusammenleben in unserer Gesellschaft.

Stellen Sie sich gemeinsam mit den Kindern vor: Wir sind als Klasse zusammen unterwegs auf einer langen Reise, vielleicht auf einem großen Schiff.

- Was braucht ihr, damit ihr euch mit den anderen wohlfühlt? *z. B. Freundinnen und Freunde*
- Was könnt ihr tun, damit unser Zusammenleben auf dem Schiff gelingt? *z. B. auf die Gefühle anderer achten*
- Warum könnte es vielleicht Streit geben?
z. B. Streit um die schönste Koje auf dem Schiff
- Was können wir tun, um so einen Streit gut zu lösen?
z. B. Kojen alle 3 Tage tauschen

Sammeln Sie die Ideen der Kinder auf Klebezetteln an der Tafel und werten Sie sie gemeinsam aus.

Tipp

Das intensive Eintauchen in das Gedankenspiel erleichtert es den Kindern, kreativ zu werden und neue Ideen zu entwickeln. Mit Begriffen wie „Koje“, „Deck“ oder „Kapitän“ helfen Sie ihnen, in der Geschichte zu bleiben. Im Anschluss an das Gedankenexperiment können Sie die gesammelten Vorschläge der Kinder auf das Zusammenleben in der Klasse übertragen: Welche Ideen können uns vielleicht auch im Schulalltag in unserer Klasse helfen?

Zusammenleben

Zur Vorbereitung

Ab der 3. Klasse



Dein

Haussegen

Dein Haussegen

- Miteinander sprechen / Wünsche formulieren / gestalten
- ▲ Darum geht's: Was macht einen Raum zu einem guten Ort fürs Miteinander?
- Sie brauchen: Zettel, leere Verpackungen (z. B. Zahnpastakarton), Papier, Aufkleber, Klebeband, Farben, Kleber, Schere, Holzspatel oder Eisstieler

Am Türrahmen der Wohnung, des Hauses oder eines Zimmers haben manche Jüdinnen und Juden ein kleines Kästchen, eine *Mesusa*, befestigt. In ihr steckt eine Schriftrolle mit einem Gebetstext, der das Zuhause und die Menschen darin beschützen soll. Wer eintritt oder weggeht, kann die *Mesusa* berühren und daran denken.

Sie können mit den Kindern ein ähnliches Kästchen mit Wünschen für die Klassengemeinschaft oder ihr Zuhause füllen. Was soll in der Klasse oder bei mir zuhause immer Platz haben: Freundlichkeit? Ruhe? Zusammenhalt? Jedes Kind schreibt eigene Wünsche auf einen kleinen Zettel.

Für das Kästchen können leere Verpackungen, z. B. Zahnpastakartons bemalt oder beklebt werden. Der Zettel wird gerollt und in das fertige Kästchen gesteckt. Hinter die Verpackung wird ein Holzspatel (z. B. ein Eisstieler) geklebt, der oben und unten etwas überstehen soll.

Am Türrahmen oder Eingang des Klassenzimmers befestigt sind die fertigen Kästchen mit den verschiedenen Wünschen ein sichtbares Zeichen, das alle willkommen heißt und daran erinnert, was den Kindern für ihr Zusammensein wichtig ist.

Eine *Mesusa* wird leicht schräg am rechten Türrahmen angebracht. Auf der Pergamentrolle im Innern steht u. a. das jüdische Glaubensbekenntnis *Schma Jisrael* aus der Tora. Die *Mesusa* erinnert die Menschen an ihre Verbindung zu Gott und daran, die Gebote zu leben. Sie ist ein Segenszeichen und Schutzsymbol für das Zuhause und die Menschen, die dort leben.

הבית

פרק שנים ועשרים

שבת

להשתטף שופכן על גופו דלאו דרך רחיצה היא
סיפא אכלי בני אדם כו' : ומניחה בתלון הס
לאולירין בלגים : על אותן דבר סחיסה : הא
כל אלו שמתירין : ומחד לגב כו' דבי שמעון לט

דתיא אמר רבי כהנינו למדן תורה כמסתמידי היה שלא היה חלה
 אחד מתלמידיו עמו כשהיה רוחן כדתיא במקום שנהנו שלא
 ירחוק תלמיד עם רבו אם היה רבו גרין לו מית' ומסתמא ר' שמעון לא היה
 גרין חלה לאחד כשהיה רוחן וכשהיו שנים לביתם היה התלמיד נושא

דלהשתתף כל נופא אילו לכתחילה ש'דמי
 ל'ש היא דמיא לא'ישתתף אדם בין בחמין
 בין בצונן דברי רבי באר רבי שמעון מהיר
 יורא אום בחמין אסור צונן מותר ונתפס
 אביעשר אקנות' רישא רבוחא קמ'לן
 וספא רבוחא קמ'לן רישא רבוחא קמ'לן
 דאפי' הני דלא נפשי בהו מיא כיון דחד הוא
 אתי לדיחא חשיה וספ' רבות קמ'לן אפילו הני
 דנפשי בהו מיא כיון דרבים נינהו מפרכי
 דהוי' ת'ר' מסתגא אדם בחמין ומניח
 בחלולא ומסננה לאחוריו כפני שחשויר
 על אוחו דבר ר' שמעון אום מסתגא באלונת
 אחת ומביאה בידו לתוך ביתו אמר ליה אבי
 לרב איבא הלכת' כא' אמר ליה הא ר' שמעון
 הא רביא השתתף ויחנך רביא שמעון הא
 דאמר רבי הניא אמר' כשהיינו לבדנו חור
 אצל רבי שמעון בתקערה היינו מעלים שמן

מוסאף עמו דהא סנירא ליה שידוך מותר
להביאה ולא פיישין להסיוטה והא דקאמר
היינו רוצה לומר כל אחד ואחד בפני עצמו
כסיוטה מביע ויחולקם דכולהו לפרק
דק"מ כירה גרסין מעשה בתלמוד של ג' מאיר
כנסם אחריו וכלתו התרחק ויש ספר דגר
תלמודו ואינו גרל האספריס גר לקמן
בפר"ש שולח תלמודו מ' דקנא

צריך לקש' שני ראשית למש' כנטי' כפר
הניזקין מפר' דסכנית הוא כגד
דק דאמרין סוכני וחמ' כי ארמונו ופגמ'
דאמנוח ואמ' הכי צריך לקש' שני ראשית
למשה שלם ופירחמו מעליו הרוח ואתי
לאתיו ואו מאסו דנראה כעין מאוי לפי
שהו דק אמר ואינו נראה מלכות אלה
נראה חסור :

אין דף קכג
מעצבין את הקטן פי' כשילבי
במה חשה ;

הדרן עלך חבית

ואלוני' מחצר לגג וכנג לקרפיה

Andere sagen auch

[illegible]

Figure 6

Abdo

VIDEO

WATER

Abstract

more

2019

Logo

100



click

2006

and

... ..

לחיי' חנה נא חנה ישיבנו סבא

למקו תורהוֹשׁ תאמֵר שׁוֹלֵחַ וְנִכְאֵר

הנה לא רפי נהוראי שפא ארז
 וד' שמו רבנו דוראן שמואל שני

תקו

פ' כט

כֹּה נֶאֱמַר חֹשֶׁשׁוּ בְּשִׂמְיָא בְּיַחַד יִלְכּוּ יַחַד

שכח שכתב

„Andere sagen auch“

- Diskutieren / zuhören / weiterdenken
- ▲ Darum geht's: Unterschiedliche Sichtweisen anerkennen
- Sie brauchen: Klebezettel in mehreren Farben

Sind Zoos oder Tiergärten schlecht, weil die Tiere dort eingesperrt sind? Oder ist es wichtig, manche Tierarten auf diese Weise zu schützen? Was ist richtig? Richtig ist auf jeden Fall, die Meinungen anderer anzuhören, ernst zu nehmen und einfach mal stehen zu lassen! Das kann man üben: Teilen Sie die Klasse dazu in Gruppen. Jede bekommt ein Thema und Klebezettel.

Die Kinder diskutieren ihr Thema und notieren ein Argument auf einen Zettel, den sie auf den Gruppentisch legen oder kleben. Alle Ansichten sind erlaubt! Nach 10 Minuten wechseln die Gruppen an den Nachbartisch, zu einem anderen Thema. Sie lesen die Meinungszettel und dürfen eigene ergänzen – aber keine entfernen.

Überlegen Sie in einer Abschlussrunde: War es schwierig, andere Meinungen stehen zu lassen? Wie fühlt es sich an, wenn alle Sichtweisen Platz haben? Hat das Zuhören vielleicht die eigene Haltung ein wenig verändert?

Tipp

Mögliche kontroverse Themen sind z. B. Tiere in Zoos, Handys in der Schule, Altersgrenze für Social Media, Computerspiele für Kinder, Haustiere in der Stadt.

Im talmudischen Diskussionsstil des Judentums werden neue Gedanken zu einem Text oft mit „Andere sagen auch“ eingeleitet. Verschiedene Ideen bleiben so nebeneinander stehen, keine gilt als einzig richtige. Warum frisst der Löwe auf der ANOHA-Arche das Schaf nicht? Auch im ANOHA geben wir auf schwere Fragen keine fertigen Antworten, alle Überlegungen sind willkommen und gleichberechtigt.

Zusammenleben

Zur Vorbereitung

Ab der 1. Klasse

Schere,

Stein,

nejár



Schere, Stein, nejár

- Hebräisch kennenlernen / Hebräisch sprechen
- ▲ Darum geht's: Sprachen verbinden uns, wir können sie lernen

Unsere Sprache ist ein Teil von uns und verbindet uns mit anderen. Welche Sprachen sprechen die Kinder in Ihrer Klasse? Wer kann „Ich heiße ... und ich wohne in Berlin“ in einer anderen Sprache sagen?

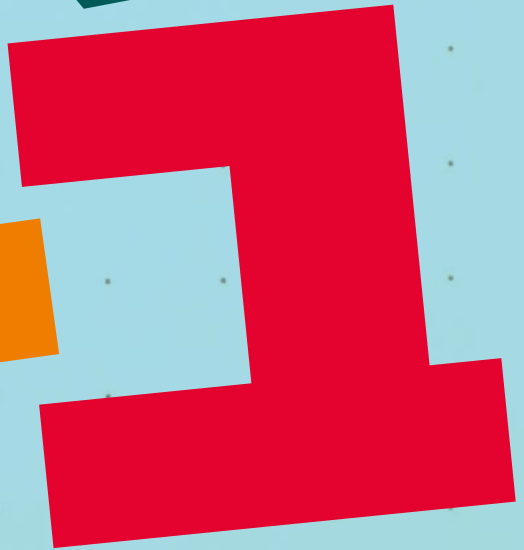
Sprachen klingen unterschiedlich und haben manchmal eigene Schriftzeichen (einige hebräische Buchstaben sind auf der Vorderseite zu sehen) oder Schreibrichtungen. Hebräisch und Arabisch werden von rechts nach links geschrieben, Deutsch und Türkisch von links nach rechts.

Das Tolle ist: Wir können Sprachen lernen, z.B. mit einem Spiel, das vermutlich alle kennen. Spielen Sie mit Ihrer Klasse doch einmal „Schere, Stein, Papier“ auf Hebräisch. Da heißt es „ewén, nejár umisparájim“ (Stein, Papier und Schere).

Die Kinder stehen im Kreis. Gemeinsam rufen alle: „Kullám jachdáv – achát uschtájim!“ Das heißt: „Alle zusammen – eins und zwei!“ Jetzt macht jedes Kind gleichzeitig eines der bekannten Zeichen für *ewén* / Stein (Faust), *nejár* / Papier (flache Hand) oder *misparájim* / Schere (Zeige- und Mittelfinger abgespreizt). Es gewinnen die Kinder mit dem Zeichen, das in einer Runde am meisten andere schlägt. Diese Kinder spielen eine weitere Runde. Das wird wiederholt bis ein Kind gewinnt. Gibt es Kinder mit gleicher Punktzahl oder zeigen alle dasselbe Zeichen, bleibt die Runde unentschieden und es wird weitergespielt.

Hebräisch ist eine alte Sprache, sie ist über 3000 Jahre alt. Gleichzeitig wurde sie lange Zeit nicht im Alltag gesprochen und war in keinem Land zuhause. Erst vor etwa 150 Jahren wurde die Sprache wiederbelebt. Das moderne Hebräisch heißt auch *lwrít* und wird vor allem in Israel gesprochen.



Zusammenleben**Zur Vorbereitung****Ab der 2. Klasse****Wörter****ausrechnen****= 3**

Wörter ausrechnen

- Lesen / rechnen / Zahlenspiele
- ▲ Darum geht's: Schriftzeichen können viele Bedeutungen haben
- Sie brauchen: Zahlenwert-Tabelle und Aufgabenblatt
(Material M1) → QR-Code



Es gibt eine spannende Besonderheit in der hebräischen Schrift: Jedes Schriftzeichen hat auch einen Zahlenwert! Es ist also möglich, Wörter auszurechnen, indem man die Zahlenwerte der einzelnen Schriftzeichen addiert.

In der jüdischen Tradition gibt es eine Methode, um über die Zahlenwerte tiefer in die Bedeutung von Worten und Texten einzutauchen. Sie heißt *Gematria*. Das hebräische Wort für Leben **חַי** (sprich: Chai) besteht z.B. aus zwei Buchstaben Chet **ח** = 8 und Jud **י** = 10, die addiert 18 ergeben. Die Zahl 18 ist deshalb im Judentum ein Symbol für ein glückliches Leben. Manche Menschen spenden deshalb gerne 18 Euro, um ein glückliches Leben zu wünschen.

Um mit hebräischen Buchstaben zu rechnen, haben wir Aufgaben für verschiedene Klassenstufen vorbereitet, die sie über den QR-Code herunterladen können. Die Zahlenwerte der Schriftzeichen finden Sie am Anfang der Aufgabenblätter.

Im modernen Hebräisch werden die weltweit verbreiteten arabischen Zahlen verwendet, z. B. für den Mathematikunterricht, für Geldbeträge, Telefonnummern oder Uhrzeiten. Die arabischen Zahlen heißen so, weil sie im Mittelalter über arabische Mathematiker nach Europa kamen. Ursprünglich stammen sie aus Indien. Deshalb nennt man sie manchmal auch das indisch-arabische Zahlensystem.



Ein Boot

für

alle

Ein Boot für alle

- Gemeinsam planen / zusammen konstruieren
- ▲ Darum geht's: Eine gute Lösung für alle finden
- ▷ Wasserstrecke / Sintflut-Simulator

Vom ersten Tröpfeln bis zur Überschwemmung: Im ANOHA erleben die Kinder, wie aus dem Regen eine bedrohliche Flut wird. Was nun? Wie bringen sich alle in Sicherheit? Schiffe, U-Boote, Unterwasserstädte, Stelzenhäuser: Welche Ideen können jetzt helfen?

Hinter dem Flutraum liegt die Werkstatt. Sie kann eine Werft sein, in der Boote gebaut werden. Oder ein Ideenlabor, in dem neue Rettungslösungen entstehen. Verpackungsmaterialien wie gesäuberte Joghurtbecher liegen zum Bauen bereit.

Die Kinder arbeiten in Kleingruppen zusammen und überlegen:

- Wie lässt sich das vorhandene Material nutzen?
- Was macht unsere Konstruktion stabil?
- Welche Stellen könnten undicht werden, und wie dichten wir sie ab?
- Wie können alle in der Gruppe ihre Ideen einbringen?

Bilder über der Werkbank zeigen, was andere schon einmal entworfen und gebaut haben. Das kann die Kinder inspirieren, auf ähnliche oder auf ganz andere Ideen zu kommen.

Tipp

Alte Verpackungsmaterialien sehen wir normalerweise nicht gerne im Wasser! Sie können die Gelegenheit nutzen, um mit den Schülerinnen und Schülern über die Verschmutzung der Meere durch Plastikmüll zu sprechen. Überlegen Sie gemeinsam, wie wir dazu beitragen können, das zu ändern.



Der Sintflut- Simulator

Der Sintflut-Simulator

- Experimentieren / erforschen
- ▲ Darum geht's: Teste deine Ideen
- ▷ Wasserstrecke / Sintflut-Simulator

Die Flut steigt! An der 14 Meter langen Wasserstrecke können die Kinder ihre selbstgebauten Wasserfahrzeuge oder andere wasserfeste Ideen testen.

Achtung, Flutwelle! Durch Leeren des Wassertanks können die Kinder eine große Welle auslösen. Halten die Konstruktionen dem Seegang stand?

Um Wellengang und Wetterbedingungen während der Fahrt zu simulieren, gibt es Wellenpaddel, Untiefen, Schleusen und Regenduschen.

Haben es Boote bis zum rettenden Berg geschafft? Sind andere noch unterwegs oder unternehmen einen neuen Versuch?

Tipp

Überlegen Sie gemeinsam: Was hat funktioniert? Was nicht? Und warum? Viel wichtiger als die tatsächlichen Konstruktionen sind die Ideen und Geschichten, die alle gemeinsam entwickelt haben. Falls etwas nicht funktioniert wie geplant, ermutigen Sie die Kinder: Tolle Erfindungen durchlaufen viele Testphasen und erleiden auch Rückschläge, bevor sie die Welt verbessern.

In der Geschichte von der Sintflut baut Noah eine Arche (auf Hebräisch *תֵּיבָה* *Tevá*). Eine Arche ist ein kastenartiges Schiff oder Boot, das Schutz und Sicherheit bietet. Auf die Idee mit dem Schiff ist Noah nicht allein gekommen. Er erhielt dazu einen Auftrag. Dazu wurde ihm ein sehr genauer Bauplan übermittelt, mit den Maßen für die Arche.



Wege

auf die Arche

Wege auf die Arche

- Sich orientieren / sich bewegen / auf die eigenen Bedürfnisse achten
- ▲ Darum geht's: Jeder Mensch hat andere Bedürfnisse und Fähigkeiten
- ▷ An der Bordwand

Zeit, an Bord zu gehen! Verschiedene Wege führen auf die große Holzarche. Es gibt den Haupteingang, aber auch kleine Luken und Einstiege in der Bordwand. Und dann ist da auch noch die Giraffe, die die Kinder auf ihrem langen Hals an Deck rutschen lässt.

Rennen, rutschen, kriechen oder klettern: Lassen Sie die Kinder die unterschiedlichen Wege auf die Arche entdecken und ihren eigenen Einstieg finden. Im Anschluss können Sie gemeinsam überlegen: Welchen Weg mochtet ihr am liebsten? Und warum? Habt ihr alle den gleichen Eingang ausgesucht?

Toll, dass beim Archebau an verschiedene Bedürfnisse gedacht wurde, oder? Es tut unserem Zusammenleben gut, wenn wir darauf aufpassen, dass es für alle einen Weg gibt, der einfach und angenehm ist. Sonst können nicht alle dabei sein und das wäre ungerecht.

Tipp

Sie können diesen und den folgenden Impuls mit dem Modul „Gegen Antisemitismus“ vertiefen. Es ist für Kita-Kinder konzipiert, eignet sich aber auch für die Grundschule. Es ist an der ANOHA-Kasse erhältlich oder kostenfrei als Download.



Die inklusive Idee, verschiedene Einstiege in die Bordwand zu bauen, kam von unserem Kinderbeirat, der das Museum seit der Planungsphase von ANOHA berät. Nachdem die Kinder den Entwurf der Arche sahen, war ihnen klar: Die kleinen Tiere trauen sich vielleicht nicht durch den riesigen Haupteingang. Es muss andere inklusive Angebote für sie geben!

Zusammenleben

Im ANOHA

Ab der 1. Klasse



Das Boarding der Tiere

Das Boarding der Tiere

- Sich in andere hineinversetzen / anderen helfen
- ▲ Darum geht's: Was brauchen andere? Wie kann ich sie unterstützen?
- ▷ An der Bordwand

Bitte nicht drängeln! Alle Tiere dürfen an Bord der Arche kommen, die riesigen genauso wie die ganz kleinen! Aber vielleicht traut sich die Maus nicht durch den großen Haupteingang? Die Kinder können dabei helfen, dass alle einen sicheren Weg auf das rettende Schiff finden.

- Findet ihr bewegliche Tiere, die ihr an Bord der Arche bringen wollt? Arbeitet zusammen – einer setzt sie hinein, eine andere nimmt sie vom Inneren der Arche aus entgegen und bringt sie von dort an einen schönen Ort.
- Habt ihr die Eselin gesehen? Sie hilft beim An-Bord-Gehen der Tiere. In ihren Körben kann sie kleine Passagiere transportieren. Überlegt einmal, wer ihre Hilfe brauchen könnte. Wer ist besonders müde von der langen Anreise? Die langsamen Schnecken? Die kurzbeinigen Hunde?
- Was ist mit dem Eisbären? Er braucht die Hilfe mehrerer Kinder, die ihn behutsam an Bord ziehen. Das schafft ihr zusammen!

Tipp

Überlegen Sie mit den Kindern: Warum braucht der Eisbär unsere Hilfe? Er ist doch ein großes und starkes Tier. Der Eisbär ist vom Aussterben bedroht! Aber was hat das Aussterben von Tieren mit uns Menschen zu tun? Was können wir unternehmen, damit Arten erhalten bleiben?

Sie können diesen Impuls auch mit dem Modul „Gegen Antisemitismus“ vertiefen (siehe Tipp auf S. 20).

Zusammenleben

Im ANOHA

Ab der 1. Klasse

Wir

machen

klar

Schiff!



Wir machen klar Schiff!

- Sich nützlich machen / kleine Aufträge übernehmen / mithelfen
- ▲ Darum geht's: Wir haben Verantwortung für unseren Lebensraum – und für andere Lebewesen
- ▷ An Bord der Arche

An Bord gibt es immer etwas zu tun. Die Kinder können helfen, klar Schiff zu machen! Das bedeutet in Seemannssprache: Wir sorgen für Ordnung auf dem Schiff. Auf der Arche gehört dazu natürlich auch, sich um die Tiere zu kümmern. Allen soll es gutgehen auf so einer langen Reise!

Seht euch um und packt mit an – am besten gemeinsam!
Das ist lustiger und ihr kommt besser voran.

- Überprüft die Arche auf Lecks! Hinter dem Einhorn muss die Bordwand geflickt werden (Tangram-Puzzle).
- Leert die Tiertoiletten und lasst den Dünger zur Pflege der Pflanzen über die Rollbahnen unter das Blumenbeet rollen.
- Pflegt die Tiere! Helft dem Krokodil, sich die Zähne zu putzen. Das Mammut braucht Hilfe bei der Fellpflege. Knotet und flechtet neue Strähnen in seine Mähne.
- Gibt es genug Futter für alle? Sortiert die Futterkugeln und überlegt, welches Tierfutter welche Farbe hat.
- Oft liegt das Futter verstreut um die Kombüse herum. Helft Noah und sammelt die Futterbälle wieder ein.
- Der Emu verträgt keine Filzbälle, sondern nur sein grünes hartes Futter. Entfernt alle anderen Bälle aus seinem Korb.

Im Judentum gibt es Regeln, Gebote und Verbote, die *Mizwót* (Mehrzahl von *Mizwa*) heißen. Sie stehen in der Tora und beschreiben, wie man sich anderen Menschen, der Umwelt und Gott gegenüber verhalten soll. Eine Mizwa kann auch eine gute Tat sein, z. B. einem anderen Menschen zu helfen oder sich um ein Tier zu kümmern.

A photograph of two children playing with colorful wool balls in a net structure. One child, wearing a grey sweater, is reaching into a black bowl filled with wool balls. The other child, wearing a yellow shirt, is holding a clear plastic container filled with wool balls. The background is a net structure with green ropes.

Essen

alle

alles?

Essen alle alles?

- Über Essgewohnheiten nachdenken
- ▲ Darum geht's: Alle Menschen essen, aber nicht alle essen alles
- ▷ Futterstation

Pflanzen-, Alles- oder Fleischfresser? An der Fütterungsstation finden die Kinder Filzbälle, die Tiernahrung darstellen. Hier können Sie mit Kindern über Essgewohnheiten und Speisevorschriften sprechen:

- Die Bälle haben verschiedene Farben. Wofür stehen sie?
Rot für Beeren? Oder für Fleisch? Gelb für Bananen?
- Welche Tiere brauchen welche Nahrung?
- Gibt es etwas, das ihr nicht esst? *Geschmack, Vorlieben*
- Gibt es etwas, das ihr nicht essen dürft?
Giftig, Allergien, Unverträglichkeiten
- Kennt ihr Speiseregeln? *Koscher, Halal, bestimmte Speisen (nicht) an bestimmten Tagen, vegetarisch, vegan*

Es geht hier nicht um das Vermitteln von Detailwissen, sondern vor allem um die Erkenntnis, dass alle Menschen Essgewohnheiten und Speisevorschriften haben – nur unterschiedliche. Meerschweinchen, Hunde oder Katzen sind in Deutschland Haustiere, die nicht gegessen werden. Das ist auch eine Speiseregeln, die anderswo nicht gilt.

Koscher heißt, dass etwas nach jüdischen Geboten als rein und erlaubt gilt. Das betrifft viele Lebensbereiche (z. B. Kleidung oder Kerzen) und besonders das Essen. Im Judentum gibt es Es gibt Speisegesetze (*Kaschrut*), wie z. B. dass essbare Fische Flossen und Schuppen haben müssen oder dass Fleisch- und Milchprodukte nicht zusammen gegessen werden. Manche Jüdinnen und Juden halten sich streng an diese Gesetze, andere nicht.



Wovon gibt es zu wenig?

Wie Welt etwas besser machen?

Regen

bogen-

Fragen

Regenbogen-Fragen

- Gedanken und Gefühle ausdrücken
- ▲ Darum geht's: Sich etwas zu fragen ist wichtig, um unser Zusammenleben zu gestalten
- ▷ Am Regenbogen

In der jüdischen und christlichen Überlieferung der Geschichte der Arche Noah schickt Gott am Ende einen Regenbogen. Er ist ein Zeichen für sein Versprechen, nie wieder eine so große Flut zu schicken.

Im ANOHA erwartet die Kinder am Ende des Rundgangs ein Regenbogen. Er symbolisiert den Neuanfang nach der Flut und steht für Hoffnung, Wunsch und Verpflichtung, gemeinsam eine bessere Welt zu gestalten.

Am Regenbogen können sich die Kinder über Fragen austauschen, wie z.B. „Wie kannst du die Welt ein bisschen besser machen?“ und ihre Gedanken auf bunte Zettel schreiben. Aber es geht nicht nur um Antworten, sondern auch um das Formulieren von eigenen Fragen – an sich selbst, an die anderen Kinder, an die Erwachsenen, an die ganze Welt oder an Gott.

Je mehr Ideen, Visionen und Fragen die Kinder auf farbigen Zetteln an den Regenbogen kleben, um so bunter erstrahlt er. Ermutigen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler: Jeder Gedanke zählt. Und jede Frage kann ein Anfang sein.

Die 6- bis 12-jährigen Mitglieder des ANOHA-Kinderbeirats haben den Regenbogen gestaltet und die Fragen erarbeitet. In jüdischen Diskussionen haben Fragen einen besonders hohen Stellenwert. Angelehnt an die Sprüche der Väter (*Pirkej Awot* 4,1) gibt es das Sprichwort: „Wer ist weise? Der zu fragen versteht.“



Die Geschichte der Arche Noah

Die Geschichte der Arche Noah

- Zuhören / Text wahrnehmen / philosophieren
- ▲ Darum geht's: Eine Geschichte, die verbindet
- Sie brauchen: Geschichtentext aus dem Modul „Noach, Noah, Nuh“

Nachdem die Kinder im ANOHA viel erlebt haben, lesen und hören sie jetzt gemeinsam die Geschichte, die dem Erlebten zugrunde liegt – die Geschichte der Arche Noah. Sie steht zu Beginn der Tora, nach der Schöpfungsgeschichte. Man findet sie auch in der christlichen Bibel und im Koran. Fast alle Kulturen kennen Geschichten von einer großen Flut. Eine noch ältere Überlieferung steht im *Gilgamesch-Epos* aus Mesopotamien. Das ist dort, wo heute das Land Irak liegt.

Machen Sie es sich mit den Kindern gemütlich und lesen Sie vor! Wenn Sie begeisterte Leserinnen und Leser in der Klasse haben, lassen Sie die Kinder einander vorlesen.

Tipp

Lassen Sie die Kinder die Perspektive wechseln und die Geschichte aus der Sicht eines Tieres nacherzählen. Wie berichtet ein kleines Tier von der Sintflut, wie ein großes? Wie erinnert sich der Eisbär vom Nordpol und wie die Schlange aus dem Dschungel? Wo beginnt die persönliche Arche-Geschichte der gewählten Tiere? Je nach Alter und Schreibniveau können die Kinder entweder Texte schreiben oder sich im Sitzkreis gegenseitig etwas erzählen.

Die *Tora* ist der wichtigste Text für Jüdinnen und Juden. Sie enthält viele Geschichten und wichtige Gebote und Regeln. Sie ist kein Buch, sondern eine lange Schriftrolle, die beim Lesen immer weiter aufgerollt wird. Am Ende beginnt man wieder von vorne, so kann man den Text immer wieder neu entdecken und über ihn nachdenken.



Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

ANOHA IMPULSE — GRUNDSCHULE

The background of the page is a close-up photograph of a wooden archaic instrument, possibly a 'Klang-Arche'. It features a wooden mallet with a light-colored head and a dark handle, resting on a red-painted wooden frame. The frame has several black pins or screws. Overlaid on the image are several thick, curved, brush-stroke-like lines in light blue, yellow, pink, and teal, arranged in a circular pattern around the mallet.

Die Klang- Arche

Die Klang-Arche

- Erzählen / musizieren / Geräusche machen
- ▲ Darum geht's: Nonverbale Ausdrucksformen finden
- Sie brauchen: Instrumente und Geräuschemacher, z. B. Triangel, Tamburin, Rasseln, Kastagnetten, Schachteln, Töpfe, Federmäppchen, Papier

Vom Archebau bis zum ersten Regentropfen, von der großen Flut, den Tieren an Bord bis zur Ankunft an Land: Erzählen Sie mit der Klasse noch einmal von Noah und der Arche – diesmal mit Geräuschen und Klängen! Was hört man beim Schiffsbau? Welche Geräusche machen die Hufe, Pfoten, Flügel der Tiere, wenn sie an Bord gehen, kriechen, krabbeln oder fliegen? Wie klingt es, wenn der Regen einsetzt und immer heftiger wird – bis zum Unwetter?

Regen

Mit Fingern auf dem Tisch trippeln, leise bis laut

Sturm

Hände reiben, klatschen, mit den Füßen stampfen, pusten, trommeln

Elefanten

Langsames, schweres Stampfen

Archebau

Mit Händen, Stiften oder kleinen Hölzern klopfen

Schlangen

Zischen mit dem Mund

Katzen, Hunde, Kühe

Tierlaute mit der Stimme

Rabe, Taube, Vögel

Flügelschlag mit Tüchern, Pfeifen, Rassel

Esel, Pferd

Hufgeklapper mit Bechern oder Tassen

Blitz und Donner

Stampfen, laut klatschen, auf Metall schlagen (Töpfe, Becken)

Regenbogen

Triangel als Zeichen für eine bessere Welt

Tipp

Lassen Sie die Klang-Arche am besten zweimal erklingen: einmal zum Proben und Ausprobieren, und dann noch einmal als richtiges Geschichtenkonzert – vielleicht sogar als Vorführung für eine andere Klasse.

Musik und Klänge begleiten das religiöse wie das weltliche jüdische Leben. Mehr Informationen und verschiedene Lieder finden Sie auf unserer Website (QR-Code).



Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

Zusammen

auf der

Arche

Zusammen auf der Arche

- Miteinander sprechen / die Perspektive wechseln
- ▲ Darum geht's: Regeln gestalten das Zusammenleben

Während der ersten vierzig Tage auf der Arche regnet es in Strömen. Die Tiere hören den Regen prasseln, dann wird es still. Die Arche schwimmt auf dem Wasser – für lange Zeit.

Überlegen Sie mit den Kindern:

Wie kommen die Tiere so lange Zeit miteinander aus?

- Eisbär, Elefant und Giraffe brauchen viel mehr Platz als andere, um sich auszustrecken. Ist das gerecht?
- Manche Tiere schlafen am Tag, andere in der Nacht. Wecken die einen dann die anderen auf?
- Frisst der Fuchs nicht das Huhn und die Katze die Maus?
- Wie schaffen es die Tiere, sich zu vertragen?
- Was kann jedes einzelne Tier dazu beitragen, dass das Zusammenleben funktioniert?
- Welche Regeln könnten den Tieren helfen?
- Wer gibt die Regeln vor und wer muss sich an sie halten?
- Sollen Regeln immer gleich bleiben?

Tipp

Zur Vertiefung der Themen Regeln und Mitbestimmung können Sie für Grundschulklassen den zweistündigen Workshop „Einfach regeln“ buchen.

Mehr Infos unter: anoha.de/angebote

Für viele geht es in der Sintflut-Geschichte auch um Regeln: Weil die Menschen sich regellos verhalten und die Schöpfung zerstören, kommt die Flut. Am Ende schließt Gott einen Bund mit Noah. Er will nie wieder eine so verheerende Flut schicken. Aber Noah und seine Nachkommen müssen sich an Grundregeln halten, die im Judentum die sieben *Noachidischen Gebote* heißen. Der Regenbogen ist ein Zeichen dieses Bundes.



Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

Hüpf

wie

ein

Hase!

Hüpf wie ein Hase!

- Sich bewegen / miteinander sprechen / über das eigene Handeln nachdenken
- ▲ Darum geht's: Regeln spielerisch verstehen
- Sie brauchen: ein bisschen Platz (Sporthalle, Aula, Pausenhof), ggf. Spielanleitung (Material M4) → QR-Code



Auf dem Pausenhof, im Spiel, bei den Hausaufgaben – Kinder verhandeln täglich Regeln. Wer bestimmt? Was ist fair? Was gilt für alle? Und was passiert, wenn jemand nicht mitmacht? Lassen Sie die Kinder spielerisch erleben, wie Regeln wirken und wie sie verändert und hinterfragt werden können:

Die Kinder laufen hintereinander her. Das erste Kind bestimmt, wie sich alle bewegen: „Alle hüpfen wie Hasen!“ oder „Schleicht wie Katzen!“. Nach einer Weile darf jemand Neues bestimmen. Aber wann? Wenn ein Kind ruft: „Ich will auch mal bestimmen!“, ist das der perfekte Moment für Fragen wie: „Wer darf bestimmen?“ und „Wie entscheiden wir das fair?“ So wird Demokratie nicht erklärt, sondern gefühlt und ausprobiert – beim Hüpfen, Kriechen, Schleichen und Spielen.

Lassen Sie Situationen entstehen, die zum Nachdenken anregen oder Widerspruch provozieren. Mögliche Gesprächsimpulse:

- **Gerechtigkeit:** Wie können alle beteiligt werden, ohne endlos zu spielen?
- **Regeländerungen:** Wir können gemeinsam entscheiden, unbeliebte oder unpraktische Regeln anzupassen.
- **Mehrheitsprinzip:** Über neue Vorschläge kann abgestimmt werden.
- **Widerstand:** Bei unvernünftigen oder gefährlichen Ansagen („Springt alle vom Tisch wie eine Katze!“) können wir Verantwortung für uns übernehmen und uns widersetzen.

Tipp

Zur Vertiefung der Themen Regeln und Mitbestimmung können Sie für Grundschulklassen den zweistündigen Workshop „Einfach regeln“ buchen.

Mehr Infos unter: anoha.de/angebote

Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

7 Regeln

ANOHA IMPULSE — GRUNDSCHULE

Die Regenbogen- Charta

7 Regeln – Die Regenbogen-Charta

- Miteinander nachdenken / diskutieren
- ▲ Darum geht's: Eigene Regeln vorschlagen, verhandeln
- Sie brauchen: Postervorlage (Material M3) → QR-Code



Die Tora erzählt, dass Gott einen Bund mit Noah schließt. Er schickt einen Regenbogen und verspricht, die Welt nicht noch einmal mit einer Flut zu vernichten. Noah verspricht, dass die Menschen sich künftig an Regeln halten – nach jüdischer Auslegung sind das die *7 Noachidischen Gebote*.

Was regelt eigentlich das Zusammensein in der Schule? Stellen Sie mit den Kindern 7 Regeln für das Miteinander in der Klasse auf: eine eigene Regenbogen-Charta!

Zuerst denkt jedes Kind für sich, dann werden die Vorschläge in Kleingruppen diskutiert und 7 Regeln gewählt. Die Klasse bespricht die Vorschläge der Gruppen und stimmt ab, welche 7 Regeln für alle gelten sollen. Die gewählten Regeln werden auf der Postervorlage mit den 7 Farben des Regenbogens eingetragen.

Die Regenbogen-Charta wird im Klassenraum aufgehängt und erinnert alle daran, wie sie zusammenleben wollen.

Tipp

Dieser Impuls braucht etwas mehr Zeit und Moderation. Sie können für Ihre Klasse alternativ auch die Workshops „Vom Tun und Lassen im Judentum“ oder „Einfach regeln“ buchen. Mehr Infos unter: anoha.de/angebote

Im Judentum wird ein Mensch, der sich an die *7 Noachidischen Gebote* hält, als gerecht (*Zaddik*) bezeichnet, unabhängig von Religion, Herkunft oder Status. Verboten sind Mord, Diebstahl, Götzenanbetung, Unzucht, Tierquälerei und Gotteslästerung. Zuletzt gibt es die Pflicht, Gerichte einzurichten, die für die Einhaltung der Gebote und die Wahrung von Gerechtigkeit sorgen. Solche Gebote findet man auch im Grundgesetz.



**Langeweile
wegrechnen**

Langeweile wegrechnen

- Rechnen / Zahlenspiele / Logik
- ▲ Darum geht's: Textaufgaben, Geschichte anders verinnerlichen
- Sie brauchen: ggf. Aufgabenblätter (Material M2) → QR-Code



Tagelang nur Wasser überall, da kommt bei den Tieren auf der Arche schon mal Langeweile auf – so wie in der Klasse an einem langen Schultag. Wir haben unterschiedlich schwere Rechenaufgaben rund um die Geschichte der Arche Noah zusammengestellt, um müde Geister zu wecken oder ein bisschen Wartezeit zu überbrücken. Ein Arbeitsblatt mit allen Aufgaben können Sie über den QR-Code herunterladen, eine leichte Textaufgabe finden Sie gleich hier.

Langeweile auf der Arche

Während der langen Zeit auf der Arche wird es allen schon mal langweilig. Noahs Frau unterhält ihre Familie dann mit Rechenaufgaben. Sie sagt: „Wie ihr wisst, kommen die Tiere immer paarweise an Bord, von den reinen Tieren sieben Paare und von den unreinen Tieren ein Paar. Und von allen Vögeln auch sieben Paare.“ (Genesis, Kapitel 7, Verse 2–3)

- A Wie viele Tauben sind an Bord?
- B Und wie viele von den Krokodilen, die als unrein gelten?
- C Wie viele Papageien fehlen, wenn schon 3 da sind?
- D Es sind schon 3 Eulenpaare an Bord geflogen. Wie viele kommen noch mit?

Was heißt hier „rein“ und „unrein“? Dazu gibt es unterschiedliche Interpretationen. Vielleicht geht es dabei um die Speisegesetze (*Kaschrut*), also um *koschere* und *unkoschere* Tiere oder um Haustiere und wilde Tiere oder etwas ganz anderes. Viele Antworten sind möglich.

Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

**Tikkun****olam**

Tikkun Olam

● Nachdenken / erzählen

▲ Darum geht's: Deine Ideen verbessern unser Zusammenleben

Die Geschichte der Arche Noah beginnt damit, dass die Welt kein guter Ort mehr ist. Wie ist das heute?

Bestimmt beobachten die Kinder in der Klasse, auf dem Schulhof oder auch auf dem Nachhauseweg manches, das sie nicht so schön finden. Vielleicht liegt Müll auf dem Sportplatz, vielleicht ist jemand traurig und allein.

Aber: Wir alle können die Welt um uns herum ein bisschen besser machen. Und wir können gleich damit anfangen. Oft reichen ganz kleine Ideen und Taten:

- Den Schulhof aufräumen
- Jemandem bei den Hausaufgaben helfen
- Beim Spielen darauf achten, dass niemand ausgeschlossen wird
- Verständnis und Respekt für andere aufbringen
- Trösten, wenn ein anderes Kind traurig ist

Auf was für Ideen kommen die Kinder?

Wie wollen sie das Zusammenleben verbessern?

Die Welt in einen besseren, freundlicheren Ort zu verwandeln, nennt man im Judentum *Tikkun Olam* (sprich: ti-KUN o-LAM). Wörtlich aus dem Hebräischen übersetzt heißt das „die Welt reparieren“. Jeder Mensch kann und soll durch das eigene Handeln dazu beitragen, die Welt ein Stück gerechter, freundlicher und hoffnungsvoller zu gestalten. Schon kleine Ideen und Handlungen können Großes bewirken.

Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

Emu

und

Panda

erzählen



Emu und Panda erzählen

● Fantasieren / erzählen / schreiben

▲ Darum geht's: Einander wahrnehmen, Perspektive wechseln, Vielfalt erkennen

Emu und Panda, Riesenfaultier und Gepard, Katze und Kakerlake: So viele verschiedene Tiere haben ihren Weg auf die Arche gefunden. Jedes Tier hat seine eigene Geschichte – und keine ist wie die andere!

Erinnern Sie sich mit den Kindern:

Im ANOHA stehen Panda und Emu ganz nah beieinander. Pandas leben in China und Emus in Australien – in der Natur wären sich die beiden nie begegnet. Auf der Arche sind sie Nachbarn und lernen sich kennen. Vielleicht erzählen sie sich, wie sie zur Arche gekommen sind. Oder von ihrem Lieblingsplatz im Bambus-Wald oder ihrer Rennstrecke im australischen Grasland.

Die Kinder suchen sich ein Tier aus und lassen es vom Weg auf die Arche erzählen: War es ein weiter Weg? Gab es Hindernisse? Ist das Tier alleine gereist oder im Schwarm? Hat es unterwegs Freunde gefunden? Hat es jemandem geholfen?

Ältere Kinder schreiben kleine Fantasiegeschichten aus der Sicht eines Tieres, jüngere erzählen im Sitzkreis.

Tipp

Bei dieser Übung geht es darum, jedes Lebewesen mit seiner individuellen Geschichte zu sehen – und zu respektieren. Bringen Sie die Kinder auf Ideen, die ganz eigene Persönlichkeit ihres Tieres noch sichtbarer zu machen. Fragen Sie nach Lieblingsessen und -orten, Hobbies, besten Freunden oder kleinen Macken der Tiere. Denn: Es ist auch nicht jeder Panda wie der andere. So wie nicht jedes Kind aus der Klasse, jeder Deutsche, jede BerlinerIn ... gleich ist.

Noah und der Löwe



Zusammenleben

Zur Nachbereitung

Ab der 1. Klasse

Eine ganze Arche voller Tiere – ihr könnt euch bestimmt vorstellen, dass Noah da alle Hände voll zu tun hatte. Die Tiere mussten ja mit Nahrung versorgt werden.

Für alle Tierarten hatte er das passende Futter dabei: Nüsse für die Eichhörnchen, Blütenpollen für die Bienen und Gras für die Kühe. Und die Elefanten? Die fraßen Zweige, Blätter und Wurzeln – und zwar riesige Mengen, Tag für Tag!

Nur bei den Zikaden – manche sagen auch, es waren die Chamäleons – wusste Noah nicht so richtig, wovon sie sich ernähren. Sie saßen still in einer Ecke und schauten hungrig – aber sie rührten nichts von dem Futter an, das Noah ihnen anbot. Noah grübelte. Was mochten diese kleinen Wesen wohl essen? Eines Tages schnitt er einen Apfel auf und ein kleiner Wurm fiel heraus. Kaum war er auf den Boden geplumpst, stürzten sich die Zikaden auf ihn und verspeisten ihn mit großem Appetit. Jetzt wusste Noah, was sie brauchten. Von da an weichte er Kleie in Wasser ein und züchtete darin Würmer, die er vorsichtig einsammelte, um auch die Zikaden gut zu versorgen.

Aber das war längst nicht alles. Denn nicht alle Tiere hatten zur gleichen Zeit Hunger. Manche wollten morgens fressen, andere lieber mittags oder abends. Und wenn es endlich Nacht wurde in der Arche, wachten die nachtaktiven Tiere auf – die Eulen, Fledermäuse, Waschbären – und knurrten hungrig.

So kam es, dass Noah kaum noch schlafen konnte. Er lief von Stall zu Stall, mischte Futter und füllte Näpfe. Es wird erzählt, dass die Versorgung der Tiere so viel Arbeit war, dass Noah nie zum Schlafen kam. Und so geschah es, dass Noah eines Tages vergaß, den Löwen zu füttern. Der fand das gar nicht lustig, wurde sehr wütend und biss Noah ins Bein. Von da an hinkte Noah.

Noah und der Löwe

- Zuhören / Text wahrnehmen
- ▲ Darum geht's: Verantwortung für andere übernehmen, Tierwohl
- Sie brauchen: Geschichtentext auf der Vorderseite

Es ist Geschichtenzeit! Machen Sie es sich mit den Kindern gemütlich und lesen Sie vor! Wenn Sie begeisterte Leserinnen und Leser in der Klasse haben, können natürlich auch die Kinder vorlesen. Die Geschichte heißt „Noah und der Löwe“ und ist frei erzählt nach einer alten jüdischen Anekdote.

Tipp

Bestimmt wünschen sich manche Kinder aus der Klasse ein Haustier. Sie können die Geschichte nutzen, um mit den Kindern über die Verantwortung zu reden, die sie übernehmen, wenn sie mit einem Tier zusammenleben.

Was gehört dazu, wenn ein Tier einzieht? Gibt es bestimmte Pflichten und Regeln fürs Zusammenleben von Mensch und Tier? Wer geht Gassi und wie oft? Wer reinigt den Stall? Wo darf das Tier schlafen – und wo nicht? Gibt es Kinder aus der Klasse, die Tiere haben und wissen, was es bedeutet, Verantwortung zu übernehmen? Haben sie manchmal keine Lust, den Hund auszuführen? Wenn es regnet oder die Freunde alle auf dem Fußballplatz sind? Wie gehen sie damit um?

Tza'ar ba'alei chayim (צער עבלי חיים), wörtlich „Leiden der Lebewesen“, ist ein jüdisches Gebot, das es verbietet, Tieren unnötiges Leid zuzufügen. Dazu gehört auch die Regel, dass zunächst die (Haus-)Tiere gefüttert werden müssen, bevor der Mensch, der für sie verantwortlich ist, Nahrung zu sich nimmt.

Alle an Bord – Pädagogische Impulse für Kita und Grundschule Modul für Grundschulen „Zusammenleben“

Eine Publikation der

Stiftung Jüdisches Museum Berlin

Lindenstraße 9–14, 10969 Berlin

Direktorin

Hetty Berg

Direktion

Lars Bahners (Verwaltung)

Julia Friedrich (Sammlung und Ausstellungen)

Barbara Thiele (Vermittlung und Digitales)

ANOHA – Die Kinderwelt des Jüdischen Museums Berlin

Dr. Ane Kleine-Engel (Leitung)

Nadja Rentzsch (Stellvertretende Leitung)

Gefördert durch



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Autorinnen

Kristina Friske, Ane Kleine-Engel, Eva Stollreiter

Text und Gestaltung

buerominimal Berlin

Fotos

Anna-M. W. / Pexels (S. 3), Kimani Marley / Pexels (S. 5), Roman März (S. 9, 43), Eva Bronzini / Pexels (S. 13), Yves Sucksdorff (S. 15, 17, 21, 25), Waldemar Brzezinski (S. 23), Jule Roehr (S. 27, 29, 48), Méline Waxx / Pexels (S. 31), Macrovector / iStockphoto (S. 33), Anna Shvets / Pexels (S. 35), Tara Winstead / Pexels (S. 39), Frazao Studio Latino / iStockphoto (S. 41), KI-generiert / Firefly (S. 7)

Geschichten

Noah und der Löwe (S. 45): frei nacherzählt nach einer alten jüdischen Anekdote

© 2025 Stiftung Jüdisches Museum Berlin sowie die Autorinnen



ANOHA

Die Kinderwelt des Jüdischen Museums Berlin
Fromet-und-Moses-Mendelssohn-Platz 1
10969 Berlin

T +49 (0)30 25993 300
visit@anoha.de
anoha.de

ANOHA