Zu jedem Feiertag in diesem Band finden Sie ein Gestaltungselement für ein *Special-Days-Lapbook*. So kann über das Schuljahr hinweg schrittweise eine optisch ansprechende, besondere Sammlung der behandelten Feste und Bräuche entstehen.

Falls Sie als Lehrkraft nur einzelne Feiertage zur Bearbeitung in Ihrem Unterricht herausgreifen möchten, können die einzelnen Lapbook-Vorlagen auch als Grußkarte für den jeweiligen Feiertag genutzt werden. Eine Anleitung dafür findet sich im jeweiligen Kapitel.

Das *Special-Days-Lapbook* kann entweder von jedem Kind einzeln gestaltet werden (Lapbook-Elemente auf DIN-A3-Größe kopieren) oder auch als Gemeinschaftsprojekt in Form eines Riesen-Lapbooks die Englischecke (*English corner*) zieren. Die Lapbook-Elemente können auf festes Tonpapier oder auf Tonkarton (DIN-A3-Größe) aufgeklebt werden (siehe Fotos).
Der Lerngruppe wird durch das Lapbook anschaulich aufgezeigt, welche Feste und Bräuche sie bereits kennengelernt hat. Darüber hinaus können die Kinder anhand des Lapbooks ihr Wissen immer wieder reaktivieren. Zum Abschluss eines Schuljahres (oder der Grundschul-Englischzeit) besteht zudem die Möglichkeit, einen *favourite day* zu küren.

VORSCHAU

mm/Kuhn/Speier: Feste und Bräuche im Englischunterricht 3/4
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Die *Highland Games* bilden seit hunderten von Jahren einen Teil von Schottlands Kultur und zählen heute zu seinen bekanntesten Traditionen. Die Wurzeln der *Highland Games* sollen bis ins 11. Jahrhundert zurückreichen, als König Malcolm III. auf der Suche nach einem persönlichen Kurier ein Rennen zur Spitze des Craig Choinnich in der Nähe von Braemar veranstaltete, um so den schnellsten Läufer zu finden. Mit weiteren Aufgaben wurden außerdem die Leibwachen des Königs ausgewählt. Die Clanoberhäupter nutzten künftig die jährlichen Clantreffen (*gatherings*) in den schottischen Highlands, um bei den Wettbewerben die fittesten und stärksten Männer für ihre Truppen ausfindig zu machen. Kreative Tänze und traditionelle Musik sorgten für eine gute Stimmung während der Spiele.

Die *Highland Games* in ihrer heutigen Form finden seit ca. 1800 statt und sind nicht mehr nur auf die Highlands beschränkt, sondern in ganz Schottland verbreitet. In der Zeit von Mai bis September locken über 100 dieser eintägigen Outdoor-Veranstaltungen jedes Jahr tausende Besucher an. Die bekanntesten *Games* werden Anfang September im historisch bedeutsamen Braemar unter dem Namen *Braemar Gathering* veranstaltet und sogar von der königlichen Familie besucht. Bei den *Highland Games* finden sich insgesamt über 40 Gruppen- und Einzeldisziplinen, die in verschiedenen Kategorien zusammengefasst werden. So gibt es neben Tanz- und Dudelsackwettbewerben die sogenannten *Light Events*, denen zum Beispiel Rennen (*Running*), Berglauf (*Hill Race*) und Fahrrad fahren (*Cycling*) zugeordnet sind. Am berühmtesten sind die *Heavy Events*, die Disziplinen wie Baumstammwerfen (*Tossing the Caber*), Steinstoßen (*Putting the Stone*), Hammerwerfen (*Throwing the Hammer*) und Tauziehen (*Tug-o-War*) umfassen. Einzelne dieser Disziplinen wie Hammerwurf und Kugelstoßen finden seit 1889 sogar bei den olympischen Spielen Berücksichtigung.

Viele Schotten tragen bei den *Highland Games* knielange Röcke, die traditionellen *kilts*. Die Bezeichnung *kilt* ist dabei den Röcken der Männer vorbehalten, die der Frauen nennt man *kilted skirts*. Typisch für den Kilt ist das Karomuster (*tartan*). Während die verschiedenen Muster ursprünglich durch regionale Unterschiede in der Herstellung zustande kamen, gilt der Tartan heute als Erkennungszeichen für die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Clan. Viele Tartans tragen den Namen des Clans, dem sie zugeordnet sind, oder der Region, in der dieser angesiedelt ist.

VORSCHAU

Wichtige Wörter „Highland Games“:

Highland Games

Scotland, Scottish, Scot

clan, skirt, kilt, tartan, check pattern (Karomuster)

competition, bag pipe, music, dancing, sports

Umsetzungsideen für den Unterricht:

Lesetext: Highland Games (KV 1): Die wesentlichen Informationen zum Brauchtum der *Highland Games* können mit der Klasse anhand dieses kurzen Lesetextes erarbeitet werden. Hierfür empfiehlt es sich, wichtige Wörter rund um das Thema vorzuentlasten (Wichtig

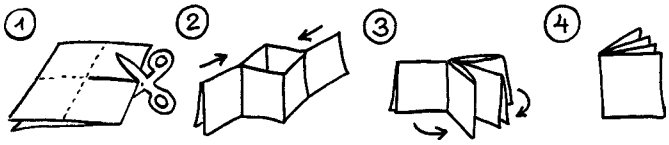
omm/Kuhn/Speier: Feste und Bräuche im Englischunterricht 3/4
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Our Highland Games (KV 7): Die Klasse führt ihre eigenen *Highland Games* anhand des vorliegenden Stationenangebots durch. Hierfür wurden vorwiegend Aufgaben aus den *Heavy Events* gewählt und kindgemäß so umgestaltet, dass sie mit wenig Vorbereitungsaufwand in der Schule durchführbar sind. Falls genügend Zeit zur Verfügung steht, würde es sich hierbei anbieten, die Stationen in einen kulturell passenden Rahmen einzubetten. Die Kinder ziehen gruppenweise mit ihrem vorher gestalteten *clan tartan*-Plakat ein und stimmen sich mit dem einstudierten Tanz auf den Wettbewerb ein. Anschließend durchlaufen sie die Stationen, wobei das Tauziehen (*Tug-o-War*) den Abschluss bildet und gemeinsam in der Mitte durchgeführt wird. Nach dem K.O.-System treten immer zwei Gruppen gegeneinander an, bis die Siegergruppe feststeht. Als Austragungsort eignet sich die Turnhalle ebenso wie die Aula, der Pausenhof oder auch eine Wiese in Schulnähe.
Bei allen Stationen sollten vorab nötige Sicherheitsaspekte beachtet werden, um Verletzungen zu vermeiden.

Stationsübersicht und Materialbedarf:



Damit die Kinder eine gute Übersicht über alle Stationen haben, kann im Vorfeld eine Stationsübersicht als Minibuch gebastelt werden (KV 7). Die einzelnen Minibuchseiten können vergrößert als Stationsschilder dienen.

- **Stone of Manhood:** Medizinballtragen
  Material: (zwei kleine Medizinbälle, Startmarkierung, zwei kleine Kästen als Zielablage)
  Die Mitglieder eines Clans treten gegeneinander an. Aufgabe ist es, einen Medizinball möglichst schnell vom Start- zum Zielpunkt zu tragen und auf einem Kasten abzulegen. Fällt der Ball herunter, muss noch einmal von vorn begonnen werden.

- **Caber Slalom:** Teamslalom mit Stange
  Material: (mehrere Hütchen, zwei lange Stäbe/Stangen, Start- und Zielmarkierung)
  Zwei Clans treten gegeneinander an. Alle Mitglieder eines Clans stellen sich hintereinander auf und halten den Stab gemeinsam fest. Aufgabe ist es nun, möglichst schnell als Gruppe durch den Slalomparcours zu laufen. Der Stab darf dabei zu keinem Zeitpunkt losgelassen werden.

- **Rolling the Barrel:** Medizinballrollen
  Material: (zwei große Medizinbälle, Start- und Zielmarkierung)
  Die Mitglieder eines Clans treten gegeneinander an. Aufgabe ist es, einen Medizinball möglichst schnell vom Start- zum Zielpunkt zu rollen.

- **Horseshoe Pitching:** Ringwerfen
  Material: (verschiedenfarbige Ringe, Start- und Zielmarkierung)
  Die Mitglieder eines Clans treten gegeneinander an. Aufgabe ist es, einen Ring möglichst genau auf die Zielmarkierung zu werfen.

- **Pulling the Caber:** Mattenziehen
  Material: (zwei Matten, Start- und Zielmarkierung)
  Zwei Clans treten gegeneinander an. Aufgabe ist es, die Matte möglichst schnell vom Start- zum Zielpunkt zu ziehen.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Highland Games

The Highland Games are events of sport and culture. They are a very old Scottish tradition. The Highland Games take place all over Scotland every summer. Many people visit them, even the Queen and the Royal family.

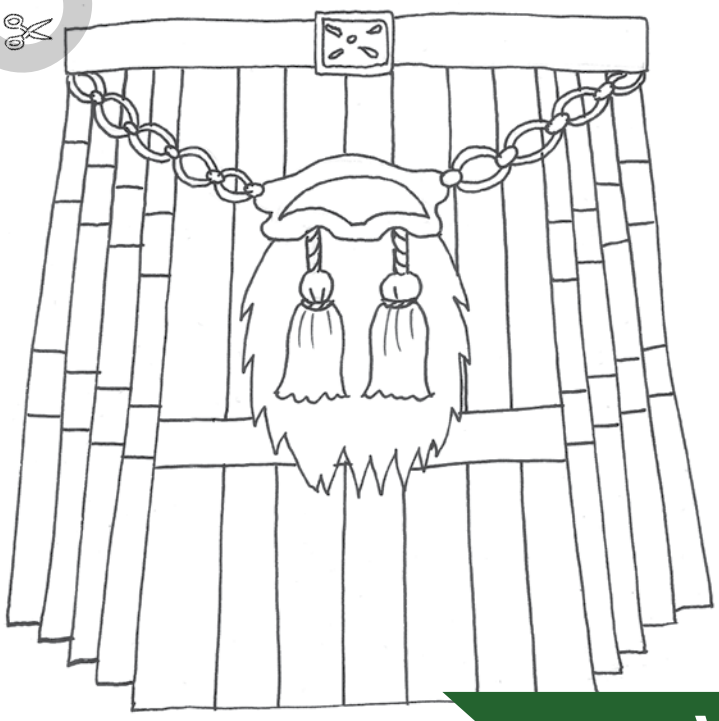
People try to show that they are the best in different competitions. It is a mix of **sports**, **bag pipe music** and **dancing**.

All sportsmen have to wear **kilts**. These are traditional skirts for men with a special check pattern, the tartan. The pattern shows which family or clan a person belongs to.

_____ _____ _____ _____

Bastelelement (KV 2)

Bitte am Kopierer vergrößern!



VORSCHAU

mm/Kuhn/Speier: Feste und Bräuche im Englischunterricht 3/4
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

name: date:

At the Highland Games (hints)

You want to visit the Highland Games in Braemar. Follow the hints to find the right way. Start at the two trees (1).

1. Go to the Highland cattle.

2. This is a flock of sheep, not Highland cattle. Go back to (1).

3. These cows are called Highland cattle. Go to the big bush on the left.

4. This is a tree, not a bush. Go back to (3).

5. This is a small bush. You went right, not left. Go back to (3).

6. Behind this big bush is a boat. Take the boat and row across the lake. Say hello to Nessie, the Loch Ness monster.

7. This is a stone, not Nessie. Go back to (6).

8. „Latha mhath!“ That means: „Hello! I’m Nessie and I have a hint for you: Row to the castle in the middle of the lake.“

9. You rowed in the wrong direction. Go back to (8).

10. You are at the castle. Look for the Scottish flag with the St. Andrew’s Cross.

11. You rowed in the wrong direction. Go back to (8).

12. This is the Union Jack. It’s the British flag, not the Scottish flag. Go back to (10).

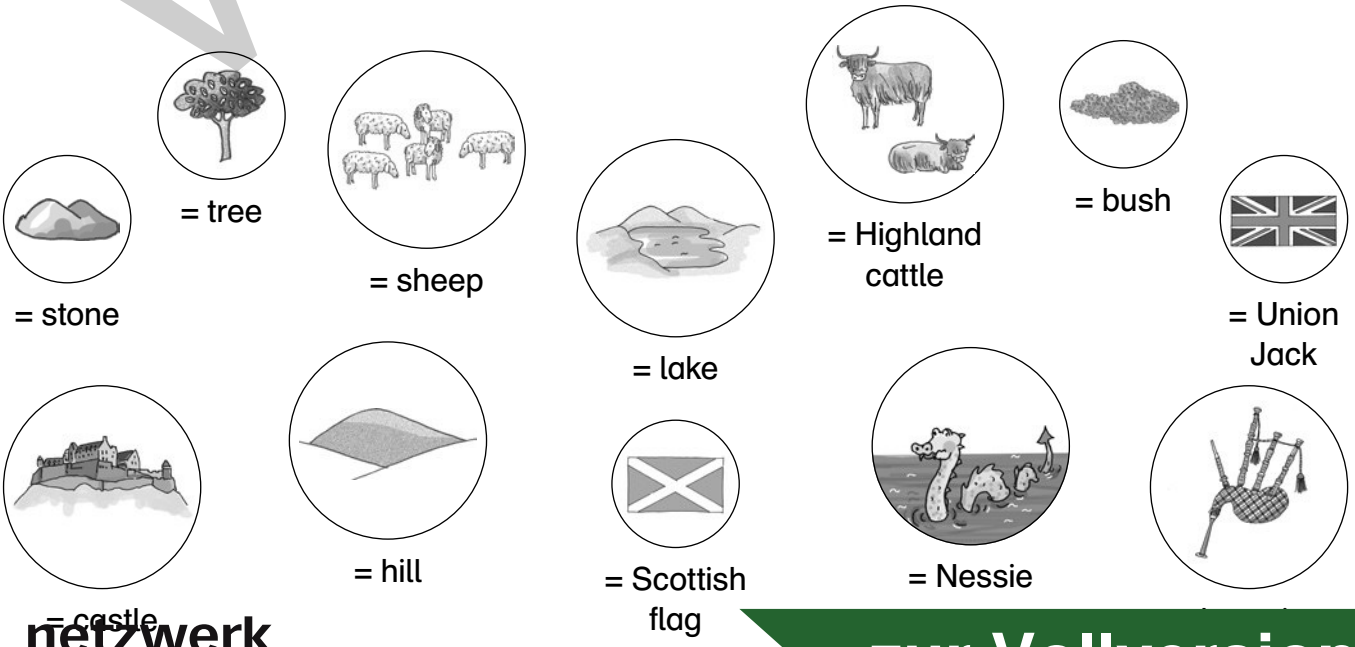
13. This is the Scottish flag. Look at the hills behind the castle. On the top of one hill lies a bag pipe next to the tree. Go there.

14. This is the wrong hill. Here is no bag pipe. Go back to (13).

15. This is the wrong hill. Here is no bag pipe. Go back to (13).

16. Congratulations! You reached the Highland Games in Braemar. Let the games begin!

VORSCHAU



omm/Kuhn/Speier: Feste und Bräuche im Englischunterricht 3/4
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion