



65. EUROPÄISCHER WETTBEWERB 2018

Modul 1 (bis 4. Klasse / bis 9 Jahre)

1.1 *Wer will fleißige Handwerker sehen. der muss zu uns Kindern gehen.*

In Europa gab und gibt es unterschiedliche handwerkliche und künstlerische Berufe. Es entstanden und entstehen viele verschiedene Gegenstände. Stelle in deiner Arbeit ein Handwerk in einem europäischen Land dar.

Bereits in der Steinzeit bildeten sich handwerkliche Spezialisten heraus. Es gab Handelsrouten quer durch Europa, auf denen nicht nur Feuersteine, sondern auch die daraus gefertigten Steinwerkzeuge verbreitet wurden. Schmiede standen lange Zeit in hohem Ansehen. Später konnten Handwerker sogar davon leben, dass sie hoch spezialisierte Güter produzierten. Vor allem die Herstellung von Metall und Gegenständen daraus waren hoch angesehen. Als durch die Entwicklung der Landwirtschaft die Bevölkerung stark wuchs und sich auch bei uns immer mehr Dörfer und Städte entwickelten, nahm die Arbeitsteilung weiter zu. Immer mehr Menschen lebten von der handwerklichen Herstellung begehrter Produkte. Es bildete sich eine umfangreiche Handwerkskultur heraus. In der Gegenwart hat jedes Land Europas fleißige Handwerker, die die Traditionen bewahren und mit ihrem Geschick und Können die Europäische Wirtschaft und Kultur bereichern.

Gestaltungsvarianten können neben bildnerischen Arbeiten (Malerei/ Grafik/ Collage) auch plastische Kinderkunstwerke sein, die die Europäische Handwerkerkultur illustrieren und künstlerisch abbilden. Über die Auswahl eines Landes und der Beschäftigung mit dessen speziellen handwerklichen Traditionen finden die Kinder Zugang und erproben Gestaltungsvarianten.

a) *Tipps zur Recherche*

- http://www.planet-wissen.de/gesellschaft/arbeit/altes_handwerk/index.html
- <http://www.kindernetz.de/infonetz/tiereundnatur/elementfeuer/feuerhandwerk/-/id=108992/nid=108992/did=108968/k35lad/index.html>
- Hörbuch – „Der Meister und der Aufstand der Zünfte: Ein Abenteuer aus dem Mittelalter“ von Günther Bentele (ISBN: 978-3654603148)
- CD „Die schönsten Kinderlieder für kleine Handwerker“ von Manfred Ulrich (ASIN: B001OOERUA)
- Hintergrundwissen für Lehrer / Innen „Handwerker, Kaufleute, Bankiers: Wirtschaftsgeschichte Europas 1500-1880“ von Helga Schultz (ISBN: 978-3596601288)

b) Weitere Ideen

- ...Kreuzworträtsel zu antiquierten ungewöhnlichen alten Berufen und dazu helfende Umschreibungen finden (Blümlerin, Punzer, Riemenschneider, Glasbläser, Korbflechter, Hutmacher, ...). Hier können Illustration oder sogar ein mosaikartiger Rundumfries eine Gestaltungsmöglichkeit bieten. Auf ähnliche Weise sind typische Werkzeuge oder Materialien naturalistisch bis stilisiert als Umsetzungsmöglichkeit denkbar.
- ...einen Beruf in Nahaufnahme nur mit Händen und typischen Werkzeugen darstellen
- Es gibt typische Männer und typische Frauenberufe. – Zeichne oder male einen HandwerkerIn in der speziellen Arbeitskleidung beim Arbeiten...
- ...zeige zeichnerisch, womit die Leute arbeiten, wie sie etwas herstellen...
- ...du kannst auch herausfinden welche Berufe es nur früher gab und was damals hergestellt wurde. Male diese, wie Du sie Dir vorstellst, denke dabei auch an Märchen...
- ...vielleicht kennst Du auch ein Handwerk, welches es nur in einem anderen europäischen Land gibt, frage Freunde die dort leben oder Deine Eltern und Großeltern

1.2 Deine europäische Stadt – Du bist der Baumeister!

In einer europäischen Stadt leben viele verschiedene Menschen zusammen: junge und alte Menschen, Menschen verschiedener Herkunft, mit verschiedenen Religionen. Wie sieht so eine Stadt aus? Zeige deine eigene europäische Stadt, in der sich alle wohl fühlen, oder dein Haus, in dem du leben möchtest.

Der Thüringer Lehrplan HSK in der Grundschule thematisiert die Beschäftigung mit dem unmittelbaren Lebensraum der Kinder. Heimatorte, Heimatkreise und das Heimatbundesland nehmen eine zentrale Stellung darin ein. In diesem Kontext kann das Thema fächerübergreifend auf den Bereich Kunsterziehung ausgedehnt werden. Historische Gebäude oder Plätze erweitern den künstlerischen Blick des Themas 1.1 auf den Lernbereich Architektur und räumliche Darstellung.

In jedem Ort, egal ob Dorf oder Stadt, gibt es markante Gebäude, Plätze, Türme, Kirchen ..., die das Ortsbild prägen. Die Kinder können ihre Geschichte und Geschichten recherchieren (Verbindung Deutsch / Ethik) und dazu bildkünstlerisch tätig werden.

Bildtechniken können neben malerischer oder grafischer Gestaltung auch Stadtpläne als Modelle oder kombinierte Foto- / Mal- / Zeichentechniken sein. Objektkunst und 2D- oder 3D-Modelle sind ebenfalls als Gestaltungsvarianten geeignet.

a) Tipps zur Recherche

- Blog: <http://kindamtellerrand.de/category/architektur/>
- <http://www.kinderzeitmaschine.de>

- <http://www.huhle-und-partner.de/archinauten.html> (Hinweis: Architekturbüro in Saalfeld, das Architekturprojekte mit GS-Kindern umgesetzt hat)
- Sonja Holz-Henken „Kunst-Stationen mit Kindern – Die Architektur von Hundertwasser“ (ISBN 978-3867406161)
- Carbon/ Blaschke „Maria und der Geist der Architektur“ (ISBN 978-3940909039)
- Florian Heine „13 Architekten, die du kennen solltest“ (ISBN 978-3791371832)
- Modulkatalog: „Architektur – ein idealer Lernstoff“ herausgegeben von der Architektenkammer Thüringen, dem Freistaat Thüringen und dem Thillm.

b) *Weitere Ideen*

- Künstler wie J. Rizzi, F. Hundertwasser, ... können zur Ideenfindung mit behandelt werden. So könnten gebaute, kubische, phantastische, ... Stadtansichten oder Darstellungen entstehen.
- Baumhäuser erfinden
- Wie komme ich zur Schule? Wie bewegen wir uns in der Stadt? Transportmittel (Straßenbahn, Bus, Fahrrad, Auto ...)
- Was sehen wir beim Einkaufen in unserer Stadt? Menschen in unterschiedlicher Kleidung und Haltung Was machen sie? Eis essen, rauchen, sitzen
- Schließe Deine Augen und lass in Gedanken eine Stadt mit vielen verschiedenen Leuten entstehen...
- Suche diese in Zeitschriften und mach eine Collage daraus – eine Stadt oder ein großes Haus in dem alle miteinander fröhlich sind...

Modul 2 (5.–7. Klasse / 10–13 Jahre)

2.1 *Abenteuer in Schlössern, Burgen und Gotteshäusern*

Europas Schlösser, Burgen, Klöster und Gotteshäuser zählen zu den schönsten der Welt und spielen auch in vielen europäischen Erzählungen eine Rolle. Was geschieht dort? Lass die Glocken läuten und die Säbel rasseln und erzähle eine Geschichte, die Europas geschichtliche und kulturelle Vielfalt zum Ausdruck bringt.

Zusammenarbeit / fächerübergreifender Unterricht mit Geschichte / Ethik ist sehr gut zum Mittelalter möglich → Projekttag z. B. auf Burgen oder deren Ruinen in der Umgebung, Herstellung von eigenen Bögen, Mittelalterkostümen, anschließende Modenschau, Filme mit eigens angefertigten Kostümen drehen, Fotocomics o. ä.)

Deu:	Spuk- und Gespenstergeschichten Erforschen von Gebäuden der Region
Deu / Ku:	Aus Alt mach Neu. Wie sieht deine Wunschburg, dein Traumschloss oder ein modernes Gebetshaus aus? Welche Menschen leben hier und was erleben sie? Forschertagebücher, Illustrationen
Ku:	Malerei, Grafik, Foto, Film, Drucktechniken, Frottage etc.

a) *Weitere Ideen*

- Bezug zu aktuellen Filmen, wie z. B. „Ich, einfach unverbesserlich 3“ / Schlösser, Häuser der Brüder im Vgl.; „Herr der Ringe“, „Der Hobbit“ oder andere fantastische Geschichten; unheimliche Sagen und Legenden, die sich um Burg- / Schlossruinen ranken lesen und die Gebäude neu entstehen lassen
- Illustration Thüringer Sagen, evtl. auch mal als Linoldruck oder Gemeinschaftsarbeit, wenn jeder Schüler ein einzelnes Motiv schneidet und man diese sogar mehrmals druckt / stempelt
- Luther und die Wartburg
- Comic erfinden
- Tauche in die Welt der Märchen und Sagen ein und erinnere Dich an eine für Dich Besondere etc.
Versuche eine besonders interessante Szene daraus mit Farben zu malen – mal düster, mal fröhlich, je nach der Geschichte und überlege dabei, wo Deine Helden gerade sind – in einem Raum oder ist die Burg, das Schloss oder die Kirche ganz im Hintergrund zu sehen, auf einem Berg, in einer Stadt als Silhouette.
- Vielleicht hast Du im Urlaub schon solch ein Bauwerk gesehen, in dem etwas Interessantes passiert ist, versuche Dich daran zu erinnern und lass es mit Stiften auf Deinem Papier erstehen. Du kannst eine Szene darstellen oder in kleinen Bildabschnitten sogar in Folge eine ganze Geschichte erzählen.

b) *Tipps zur Recherche*

- Modulkatalog: „Architektur – ein idealer Lernstoff“ herausgegeben von der Architektenkammer Thüringen, dem Freistaat Thüringen und dem Thillm.

2.2 Verein(t) für Europa

Viele Menschen in ganz Europa engagieren sich in Vereinen, sind Pfadfinder oder trainieren Fußball, singen in Chören usw. und teilen mit Menschen verschiedenster Herkunft gemeinsame Interessen.

In welchem Verein engagierst du dich oder möchtest du dich engagieren?

Was erlebst du dort mit deinen Freunden?

Hast du ein Hobby oder eine ausgefallene Freizeitbeschäftigung, die du in einem Verein mit anderen Kindern oder Erwachsenen ausübst? Was ist das Besondere, Außergewöhnliche daran und wie sind die Menschen mit denen du deine Freizeit verbringst? Sind sie sehr unterschiedlich oder habt ihr viele Gemeinsamkeiten, über die ihr euch austauscht?

Stelle dar, warum Personen mit unterschiedlichen Begabungen und Fähigkeiten wichtig für eine Arbeit im Verein oder im Team sind. Wie kann man sich austauschen, voneinander lernen und sich selbst weiterentwickeln? (Plakate, Dokumentationen, Flyer, Interviews über Vereine / Clubs u. ä. erstellen; Logo erfinden; typische Elemente der Freizeitbeschäftigung / des Vereins darstellen, Aufgabenvielfalt beschreiben, besondere Fähigkeiten der einzelnen Personen erklären / darstellen)

Deu / Ku: Vereine mit den Schülern zusammenstellen, um verschiedene Ideen zu finden und Text- oder Bildvorstellungen zu entwickeln, die die jeweiligen Besonderheiten / Tätigkeiten charakterisieren (Feuerwehr, Chor, Sanitäter etc.)

Sozialkunde / Ethik: Soziales Engagement in verschiedenen Bereichen → Ehrenamt
Sozialer Tag an den Schulen – Dokumentation, Projekte etc.

a) Weitere Ideen

- Tag der offenen Tür oder ein Fest (Feuerwehr mit Löschübung) darstellen
- Ein besonderes Erlebnis schildern, z. B. Sanitätsdienst „Erste Hilfe“, auf dem Zeltlager, Ferienfreizeit → Fotos als Inspirationsquelle
- Male Dich in dem Moment, in dem Du gerade mit anderen zusammen bist und ihr gemeinsam etwas Tolles macht. Lass andere erkennen, was Du gerade tust, male dich vielleicht groß in die Mitte und andere darum herum.

2.3 *Denk mal!*

Für wen oder was würdest du ein Denkmal setzen? Überzeuge malerisch, schriftlich etc. deine Mitmenschen davon, ein Denkmal für ... errichten zu lassen.

Toll – ein Denkmal gibt es nicht für alles, aber alle sehen es und es soll auffallen! Überlege was ganz ganz wichtig ist, damit es auch andere interessieren würde.

Wie könnte es aussehen, male ein Bild davon mit Pinsel, Stiften oder Kreide, farbig oder schwarz / weiß. Mit den Schülern erarbeiten, was ein Denkmal ist, wofür es stehen kann, welches Material Verwendung finden kann etc.

- Personen – konkret und stellvertretend
- Dinge – Bücher, Spielzeug, etc.
- Eigenschaften / Lebensweisheiten

Warum bekommen Menschen / Dinge ein Denkmal?

Weshalb errichtete man in der Vergangenheit Denkmäler?

Welche großen und kleinen Taten von Personen in deinem Umfeld findest du besonders toll?

Wofür bewunderst du eine bestimmte Person, einen Freund, Bekannte oder Verwandte?

Überrasche sie mit einer ausgefallenen Anerkennung für seine / ihre Leistungen, indem du ihnen / ihr / ihm ein Denkmal setzt.

Ebenso sind diese Überlegungen für Gegenstände oder Eigenschaften möglich. Auch Berufe können bei der Denkmalgestaltung mit eingesetzt werden.

a) Weitere Ideen

(Bitte bei plastischen, dreidimensionalen Arbeiten aller Art daran denken, dass sie nur als Foto einzureichen sind)

- Lied / Gedicht schreiben
- Pokal entwerfen / bauen → Tonarbeiten, Gips, Holzschnitzereien
- Glücksbringer in Form von Schlüsselanhänger, Schmuck u. ä.; größere Plastiken und Skulpturen; Installationen; Foto- / Fenstermosaik; Plakat; Film)
- Eine besondere Person mit bestimmten Attributen zeigen, z. B. Mutter mit Haushaltsdingen und Telefon ... oder auch einer Krone
- Ein Denkmal für einen Alltagsgegenstand herstellen, z. B. Anspitzer als Pappmaché-Plastik in Anlehnung an C. Oldenbourg und die Popart

3.1 *Vergiss mein nicht*

Es gibt sie überall in den Städten und Dörfern: Bauwerke, Denkmäler, Industriebauten, Parks, die stumm Geschichten erzählen; ob alt, zerfallen, wiederaufgebaut, poliert, verlassen oder bewohnt. Mach dich auf die Suche nach einem solchen ganz besonderen Ort und erzähle, male, verkörpere seine Geschichte.

Suche einen außergewöhnlichen, besonderen Ort, der dich beeindruckt, interessiert oder in Vergessenheit geraten ist. Erzähle seine Geschichte.

Suche Dir den für Dich interessantesten Ort Deiner Stadt, Deines Landes oder einen Ort der Dich im Urlaub beeindruckt hat. Stelle diesen Ort dar – als Zeichnung, als Collage, als Malerei und überlege, wie Du das Besondere dieses Ortes durch die gestalterischen Mittel hervorheben kannst z. B. durch besondere Farbigkeit, durch Personen oder Objekte, die sich an diesem Ort befinden.

(Buch mit Illustrationen / geschichtlichen Abriss darstellen; Modellbau: Nachbau / Umgestaltung von Bauruinen; Fotografie: besondere Ausschnitte des Bauwerkes suchen und fotografieren, diese eventuell in eigene gestalterische Arbeiten integrieren und etwas Neues erschaffen; Bilderrätsel / Memory entwickeln – Bildausschnitte richtig zuordnen; kleinen Stadtführer entwerfen mit sehenswerten Bauwerken und Orten in Form von Zeichnungen mit kurzer Beschreibung)

a) *Weitere Ideen*

(Bitte bei plastischen, dreidimensionalen Arbeiten aller Art daran denken, dass sie nur als Foto einzureichen sind)

- Spurensuche, ästhetische Forschung eines historischen Ortes, evtl. Entstehung eines Buches
- Fotoserie eines verlassenen Ortes, interessante Präsentationsform der Fotos oder auch Collage oder Übermalung
- Ruinen Zeichnen vor Ort mit Braunkreiden, Kohle mit weißen Erhöhungen auf farbigem Papier (Packpapier)
- Zeitleisten

b) *Tipps zur Recherche*

- Lost places
- Renovierungen / Veränderungen in der eigenen Schule – im / am Haus; Schulhof

3.2 *Aussterbende Berufe*

Weißt du, was ein Kürschner macht, ein Posamentierer, ein Blaudrucker oder ein Körber? Viele alte Handwerksberufe Europas sind in den letzten zwei Jahrhunderten der zunehmenden Mechanisierung und Industrialisierung zum Opfer gefallen. Setze dich mit alten Handwerkstraditionen in Europa auseinander.

Suche ein für Dich interessantes Handwerk aus und überlege, was produziert wurde, wie das aussieht und versuche das in einem Bild darzustellen. Zeige in deinem Bild, wie ein HandwerkerIn etwas herstellt. Informiere Dich vorher, ob es noch Gewerke in Deinem Umfeld gibt und besuche diese, dann kennst Du die Abläufe und kannst etwas Typisches besser darstellen.

Setze dich mit einem alten Handwerksberuf auseinander, erprobe mögliche Arbeitstechniken oder erforsche Familientraditionen

- Gedichte / Sprichwörter als Schmuckblatt
- Plakatgestaltung
- Zunftzeichen gestalten
- Druckverfahren bis hin zum Buchdruck mit einzelnen Lettern
- Besuche in alten Handwerksstätten beschreiben
- Blaudrucker bei der Arbeit fotografieren
- Comic oder Bilderbuch erfinden, in dem die Tätigkeiten des Berufes gezeigt werden
- Person bei der Arbeit darstellen, oder einen bestimmten Ausschnitt, typische Werkzeuge / Kleidung / Geräte zeigen

Nur als Foto oder Zeichnung einreichen

- Schuster: alte Schuhe umgestalten, erneuern, verändern
- Körbe flechten
- Setzkästen füllen
- Knüpf- und Häkelarbeiten
- Tonarbeiten – z. B. Gefäße
- Gießarbeiten mit Gips
- Schmuck
- Metallarbeiten: Schmieden, Hämmern, Umformen von Alltagsgegenständen, Drahtarbeiten

a) Tipps zur Recherche

Wandertage / Exkursionen / LaaO zu Naturkunde- oder Heimatmuseen (z. B. „Rotschnabelnest“ Reichmannsdorf, Museumsdorf Hohenfelden, Naturkundemuseum Erfurt, Museen für Stadtgeschichte, Museum für Ur- und Frühgeschichte, Kloster Veßra, ff.)

TIPP: Hier gibt es sicher auch tolle Angebote der Museumspädagogik, die man nutzen kann.

Berufsorientierung kann man ebenfalls mit einbinden, um zu erfahren, was sich hinter den Berufen verbirgt.

3.3 *Das geschriebene Wort*

...ist Grundlage vieler Kulturen. In vielen Kulturen spielen die kunstvolle Gestaltung von Büchern, kalligrafisches Schreiben und reiche Illustrationen eine große Rolle. Erforsche die Schriftkultur in Europa.

Fächerübergreifender Projektunterricht Deutsch / Geschichte / Kunst:

Sammele verschiedene Schriftarten. Suche in Zeitschriften, Büchern, Internet / PC. (Hieroglyphen, Keilschriften, kyrillische, griechische, arabische, chinesische Schriftzeichen als Gestaltungselemente)

- Schreiben mit Tusche und Feder: verschiedene Federn testen, Schriftarten austesten, Naturfedern
- Sprüche / Aussagen in verschiedenen Schriftarten und Sprachen gegenüberstellen / gestalten
- „Klassische“ Schriftcollage, Gedichtteppich
- Buchstaben / Texte in verschiedenen europäischen Sprachen, evtl. als Leporello oder Buch
- Stempel selbst gestalten und damit arbeiten
- Piktogramme entwickeln über die Initialen
- Initialen erfinden, mittelalterliche Buchseite nachempfinden
- Graffitiprojekte
- Plakatgestaltung
- Lettering, <https://youtu.be/S6l2bSznUOE> oder <http://walbaum-wochenende.de/weimar/event/lettering/>
- Einladungen,
- Buchstaben und Sätze „fliehen“ aus einem gezeichneten Buch
- Alte Bibliothek
- Texte / Buchstaben werden zu einer Collage geklebt, z.B. Landschaft, Meer, evtl. zeichnerische Überarbeitung

4.1 Vom Hofmaler zum „Selfie“

Die Selbstdarstellung, die nicht selten auch zur Selbstinszenierung wird, hat sich in den vergangenen Jahrhunderten deutlich verändert. Untersuchen Sie, inwiefern die heutige Kultur der Selbstinszenierung die europäische Gesellschaft verändert und erkunden Sie verschiedene Formen der Selbstdarstellung in Vergangenheit und Gegenwart.

- Historische Gemäldeportraits nachstellen und fotografieren
- Schöne Scheinwelt und Realität als Thema einer Selbstinszenierung/ Fotoreihe
- Mit Verkleidungen in andere Personen schlüpfen, (z.B. als Frau als Mann, als Baby, als ...)
- Selbstinszenierung vor/ mit Sehenswürdigkeiten (selbstgebastelt)
- Optische Verschmelzung verschiedener „europäische Kulturgesichter“ zeichnerisch gestaltet
- „Das Buch vom ICH“

a) Tipps zur Recherche

- Artikel: „Vom Selbstporträt zum Selfie“
- „Die Welt im Selfie-Rausch“

4.2 Vielfalt macht stark

„Die Stärke Europas besteht eigentlich darin, dass es eine Summe verschiedener Mentalitäten und Kreativitäten ist, das Gegenteil von Gleichschaltung und Einebnung.“ (Lennart Meri 1929-2006, estnischer Schriftsteller, Filmemacher und Politiker).

Stellen Sie dar, wie Vielfalt Europa stark macht.

- Vielfalt der Menschen / Kulturen darstellen zeichnerisch, malerisch, Collage
- Menschen in der Stadt fotografieren, Fotoreihe
- Künstler interviewen, dokumentieren, ästhetisch aufbereiten, evtl. Video
- Menschen bitten ihre Ansicht zu einem Sachverhalt zu äußern → Interview
- Menschen bitten ihre Ansicht zu einem Sachverhalt zu äußern und / oder einen Lieblingsgegenstand zu zeichnen, alle Zeichnungen und Äußerungen zusammentragen und geeignet präsentieren
- Musik, Mode, Architektur mit einbeziehen
- Darstellen und Gestalten / Theater mit nutzen bis hin zum Video / Trickfilm (max. 5 min) einer kurzen Szene (Puppenspiel; Marionetten; ...)
- Ebenso ist die Auseinandersetzung mit Meinungen, Ansichten oder auch Religionen möglich.

4.3 Digitales Erbe

Kulturelles Erbe – das sind für viele Denkmäler, Gebäude, Kunstgegenstände, Literatur oder auch gelebtes Brauchtum. Was hinterlässt aber das heutige Medienzeitalter der Nachwelt? Setzen Sie sich in Ihrem Wettbewerbsbeitrag auch damit auseinander, ob der Begriff „Kulturerbe“ neu definiert werden muss.

- Vorzugsweise schriftlicher Text / Drehbuch, den man visuell aufarbeitet als Video, z. B. nachgespielte Wissenssendung, Forscher / Archäologen entdecken PC
- Diskussion aufnehmen: Was gehört alles zu unseren Kultur-Medien? Was lohnt sich, zu erhalten? Geht das überhaupt? Will ich das?
- Gesellschaftskritische Betrachtungen
- Was ist Schein? Was ist Sein?
- Gegenwartskunst – Widerspiegelung der Gesellschaft?

Sondermodul (alle Altersstufen)

S Freundschaft im Wettstreit

Sport macht nicht nur Spaß und hält fit, sondern vermittelt auch Werte und verbindet Menschen auf der ganzen Welt. Bei Events wie der Leichtathletik- oder der Fußball-EM wird deutlich, wie stark der Einfluss von Sport auf unsere Gesellschaft ist. Zeige gewinnbringende und / oder herausfordernde Aspekte des Sports für die europäische Einigung.

- Welt-Mannschaft – gemeinsam Sport treiben an eigene Grenzen gehen oder einfach miteinander Spaß haben, Freundschaften knüpfen, ...
- Gemeinsames Feiern (Autocorso) verschiedener Nationalitäten nach Fußballspielen
- Aktivitäten mit anderen Schulen zum Beispiel sportliche Spiele und Wettkämpfe der jeweiligen Region gemeinsam durchführen oder auch alte Sportarten wiederbeleben
- Fan-Freundschaften über Landesgrenzen hinweg, Korrespondenz, Vereine besuchen sich gegenseitig
- Verschiedene Nationalitäten schauen gemeinsam Wettkämpfe an, im Stadion, vor dem Fernseher, Biergarten, Kneipe

Die Sonderaufgabe kann mit der ganzen Klasse bearbeitet werden.

(Formale Vorgaben einhalten vgl. www.ew2018.de)

Viele weitere kreative Ideen können Sie gern entwickeln und erproben. Dieser Wettbewerb ist ein besonderes Mittel der Förderung von Begabungen, weil hier alle Schulformen teilnehmen können und

auch eine Gewinnchance besitzen. Die Jurierung berücksichtigt die einzelnen Schularten und Altersgruppen bei der Auswahl der Preisträger. Daher vergeben wir auch keine Plätze, sondern alle Preisträger erhalten Urkunden und Preise.

Viel Erfolg und Spaß bei der Arbeit zu den Themen wünscht Ihnen allen,
das Thüringer Jury Team des Europäischen Wettbewerbes

August 2017