

## RÖLLI RÖLLI SUPPECHNÖLLI – DER MÄRCHLER RÖLLI

## DAS MUSEUMSPÄDAGOGISCHE PROGRAMM MIT ABLAUF, ANGABE VON LERNZIELEN UND HINWEISEN ZUR VORBEREITUNG

**Angaben zum museumspädagogischen Programm und dessen Verortung im Lehrplan****Die Röllimasken als Zugang zur Märchler Fasnacht im Laufe der Zeit – Leben und Zusammengehörigkeit, Glaube und Aberglaube, wirtschaftliche Entwicklung in der March während der letzten zwei Jahrhunderte**

Die Sammlung der Röllli-Holzmasken im Marchmuseum ist europäisch einzigartig. Anhand der ausgestellten Masken und Kostüme wird die Entstehungsgeschichte eines lokalspezifischen Maskentypus aufgezeichnet. Dieser Entstehungsgeschichte spielerisch-entdeckend nachzugehen ist das eine Ziel dieses Workshops, das sich besonders auf das Richtziel der Wahrnehmungsfähigkeit konzentriert. In einem weiteren Schritt geht es darum, mittels medialer Vermittlung und spielerischem Wissensaufbau anhand der Röllimasken vorzudringen in die Geschichte der Fasnacht und das Feiern der Fasnacht in unserer Region heutzutage. Im Zentrum stehen dabei die religiösen Vorstellungen der Märchler, aber auch die Hintergründe und das Erleben dieser Röllli-Begeisterung.

Zielgruppe: Mittelstufe der March (4.-6. Klasse)

Lehrplan: Mensch & Umwelt

- Arbeitsfeld „Schule/Familie/Mitmensch“, Grobziel „Durch gemeinsames Arbeiten und Erleben Zusammengehörigkeit erfahren und eigene sowie fremde Feste und Bräuche kennenlernen“
- Ferner: Arbeitsfeld „Arbeit“, Grobziel „Der Entstehung von Berufen nachgehen, ausgewählte Arbeitsmöglichkeiten kennenlernen“, Arbeitsfeld „Kleidung“, Grobziel „Sich mit der Kleidung in früherer und heutiger Zeit auseinandersetzen“

Dauer: 2.5 Stunden (total)

Kosten: Der Eintritt ins Museum ist gratis.

**Lernziele**

- Die Schüler kennen die wesentlichen Merkmale der Holzmaske des Märchler Röllli und dessen Veränderungen im Laufe der Zeit.
- Die Schüler lernen, genau zu beobachten und aus den Beobachtungen heraus Vermutungen, so genannte Hypothesen, zu formulieren betreffend das Alter der Masken oder ihre Herkunft.

## RÖLLI RÖLLI SUPPECHNÖLLI – DER MÄRCHLER RÖLLI

- Die Schüler wissen, welche Funktion die Fasnacht in früheren Zeiten hatte, warum das Maskentreiben von der Religion her kommt und inwiefern es heute noch religiöse Eckpfeiler hat.
- Die Schüler wissen, was man unter „röllnen“ versteht und wann dies jährlich soweit ist.
- Die Schüler können die jährlichen Highlights des Siebner Röllli aufzählen und erklären. Sie wissen, wie heutzutage solche Röllimasken hergestellt werden.

### Vorbereitung und Material

- Im Voraus
  - o Anmeldung (Kontaktaufnahme mit Herrn Dr. Wyrsch via Mail oder allenfalls telefonisch)
  - o Organisation der Anfahrt
  - o Arbeitsblätter kopieren (im Voraus in der Schule). Die downloadbaren Dateien finden sich auf der Homepage des Marchrings ([www.marchring.ch](http://www.marchring.ch)). Es sind die Dateien „AB, gleich und doch verschieden“ sowie „Logicals“.
  - o Ablauf studieren, da die Lehrpersonen ihre Schülerinnen und Schüler eigenständig durch das Programm führen
- Vor Ort
  - o Kärtchen mit Abbildungen von den Exponaten im Museum bereitstellen. Eventuell kann im Vorherein eine Auswahl getroffen werden.
  - o Memorys sowie Suchkärtchen mit Abbildungen der Masken bereithalten
  - o PC und Beamer einschalten und ausprobieren (Film „Röllli Nowadays“, Schlusspiel „Jeopardy“)
  - o Sitzkissen bereitstellen
  - o Würfelspiele „Auf den Spuren des Märchler Röllli“ bereitstellen
  - o Ggf. Preise bereitlegen (für Gewinner des Schlussspiels „Jeopardy“)

### Ablauf des museumspädagogischen Programms (mit ergänzenden Hinweisen und Tipps)

#### 1) Ein Überblick über die Exponate und deren Geschichte gewinnen (30 Minuten)

Es empfiehlt sich, beim Eingang des Museums mit den **Kärtchen „14 Exponate des Museums“** in der Hand zu beginnen. Es sind 14 Kärtchen (ein Satz) bzw. 28 Kärtchen

## RÖLLI RÖLLI SUPPECHNÖLLI – DER MÄRCHLER RÖLLI

(zwei Sätze), auf denen verschiedene Museumsgegenstände abgebildet sind und auf deren Rückseite sich Fragen zum entdeckenden Lernen im Museum befinden.

## Mögliche Einführung

Wie schafft es ein Gegenstand eigentlich, ins Museum zu kommen? Oder anders gefragt: Könnte die Hose von Schüler XY, das Postauto, mit dem wir hierher gefahren sind... auch einmal im Museum landen? Unter welchen Umständen könnte dies geschehen? (*Zeit lassen, um Antworten zu finden*)

Ihr merkt: Damit ein Gegenstand zu einem so genannten Exponat wird, muss er etwas Besonderes werden, das es wert ist, ausgestellt zu werden. Aussergewöhnlich kann er beispielsweise werden, weil die Person, der er gehört, ein Star ist. Oder er wird aussergewöhnlich, weil man ihn im Laufe der Zeit nicht mehr benutzt und seine Bedeutung nicht mehr kennt. Plötzlich wird er von einem Haufen unbrauchbaren Schrott zu etwas Besonderem, das einen ganz speziellen Wert hat. Speziell und wertvoll ist er deshalb, weil es nicht mehr viele Exemplare davon gibt und weil er uns zeigt, wie Menschen sich früher gerade mit Hilfe eines solchen Gegenstands zu helfen wussten.

Dieses Museum hat viele solcher Gegenstände, die wir heute nicht mehr brauchen und kaum mehr kennen. Bei einigen geraten wir ins Staunen und merken, wie viel komplizierter es früher doch war. Ich habe hier einige Kärtchen. Auf jeder Karte ist ein Exponat, d.h. ein Gegenstand vom Museum, abgebildet. Sucht den Gegenstand, lest die Fragen und Informationen auf der Rückseite der Karte und stellt den Gegenstand anschliessend der Klasse vor. Wer fertig ist, kann sich umschauen, was ihn sonst am meisten interessieren würde. (*Diese Aufgabe kann in Einzel- oder Partnerarbeit erledigt werden. Da dieser Einstieg relativ komplex und anspruchsvoll ist, ist die Partnerarbeit wohl geeigneter, nicht zuletzt wegen des Austauschs in der Erarbeitungsphase. Bei Partnerarbeit reicht ein Kartensatz, d.h. 14 Kärtchen aus.*)

Die Schülerinnen und Schüler ziehen ein Kärtchen, suchen ihre Gegenstände (Exponate) und erklären nach einer Vorbereitungszeit von 5-10 Minuten den anderen, was es mit diesem Gegenstand auf sich hat. Dabei können sie sich an den Fragen auf der Rückseite der Kärtchen orientieren. Es liegt dabei im Empfinden der Lehrperson, ob sämtliche Exponate allen Schülerinnen und Schülern vorgestellt werden.

*Dieser Teil kann je nach Umständen bzw. Zeitbudget weggelassen werden.*

**2) Die Masken in ihrer Verschiedenheit entdecken, Teil 1 (15-20 Minuten)**

Aufgrund des Platzangebots vor der Vitrine der Rölli-Masken wird die Klasse zweigeteilt. Die eine Hälfte der Klasse begibt sich vor die Vitrine und versucht in Kleingruppenarbeit, die jeweils passende Maske in der Vitrine zu den einzelnen nummerierten **Suchkärtchen** zu finden, die sie erhalten haben. Die andere Hälfte spielt ein Masken-Memory. Ihnen wird bald bewusst werden, dass genaues Hinschauen unverzichtbar ist.

## RÖLLI RÖLLI SUPPECHNÖLLI – DER MÄRCHLER RÖLLI

Tipp: Vor Beginn dieses Teiles wird die Klasse in Vierergruppen eingeteilt. Zudem wird allen Schülerinnen und Schülern ein Sitzkissen gegeben, so dass sie sich beim Memory in ihren Vierergruppen irgendwo im Museum platzieren können.

Hinweis: Sämtliche Lösungen zu allen Teilen des museumspädagogischen Programms finden sich in einem Ordner, den Sie zusammen mit den übrigen Materialien erhalten.

**3) Die Masken in ihrer Verschiedenheit entdecken, Teil 2 (20 Minuten)**

Die Schülerinnen und Schüler versuchen gemäss den Hilfestellungen auf dem Arbeitsblatt „**AB, gleich und doch verschieden**“, das Sie mitgebracht haben, herauszufinden, anhand welcher Kriterien eine Maske datiert werden kann bzw. wie die „Evolution“ der Masken vor sich gegangen sein könnte. Die Resultate können im Anschluss gemeinsam besprochen werden.

Tipp: Wenn einige Gruppen früher fertig sind, können diese ein **Logical** zu den Röllimasken lösen.

*Dieser Teil kann je nach Umständen bzw. Zeitbudget weggelassen werden.*

**4) Die Röllimasken in der heutigen Zeit (ca. 25 Minuten)**

Eine Frage, die sich in einem historischen Museum immer stellt, ist diejenige nach der Gegenwart. Ja, die Märchler Röllli gibt es noch. Auch heutzutage werden noch Rölliholzmasken geschnitzt und bei Umzügen während der Fasnachtszeit getragen. Der lokale Maskenschnitzer Hr. Kläger und ein begeisterter Röllli, der Zunftmeister der Siebner Röllizunft, Hr. Düggelin geben Einblick in die Gegenwart, dies nicht ohne etwas von der Begeisterung zu vermitteln. *(Nach einer kurzen Einleitung kann das eigens für dieses Programm gedrehte Video „Röllli Nowadays“ gezeigt werden. In ihren Bemerkungen nehmen der Maskenschnitzer und der Fasnächtler nach einer allgemeinen Einleitung zur Fasnacht Bezug auf ihre Beziehung zum Röllli.)*

Hinweis: Vergessen Sie nicht zu erwähnen, dass die Inhalte des Films in den kommenden beiden Teilen des Programms (Würfelspiel „Auf den Spuren des Märchler Röllli“ und interaktives Quiz „Lernkontrolle, Jeopardy“) verlangt werden!

**5) Maskentreiben anno dazumal (20-30 Minuten)**

Dieser Teil, das Würfelspiel „**Auf den Spuren des Märchler Röllli**“, beinhaltet eine Wissensfestigung des bisher Erfahrenen. Diese Wissensfestigung findet in den bisherigen Vierergruppen statt, wobei jede Gruppe je ein Spielbrett mit Kärtchen, Würfel und Kegeln erhält.

Mittels Würfeln muss man zum Ziel gelangen. Trifft man auf ein eingefärbtes Spielfeld, so muss man von der entsprechenden Farbe ein Kärtchen vom Stapel ziehen. Sämtliche Kärtchen gehören dabei zu den im Film angesprochenen Themenbereichen,

## RÖLLI RÖLLI SUPPECHNÖLLI – DER MÄRCHLER RÖLLI

zu den Stories der Röllli oder zu Aktivitäten rund um das Maskentreiben in der March. Die Farben geben an, was vom Spielenden getan werden muss.

Die eine Farbe sind Aktivitäten-Karten. Hier muss der Spielende beispielsweise einen Röllitanz aufführen, einen Zauberspruch erfinden, einen Reim zu Ende führen..., um die zusätzlichen Schritte laufen zu dürfen.

Eine zweite Farbe enthält kurze Texte, die angeben, wie viele Schritte vorwärts oder rückwärts der Spielende machen darf. Die Begründung nimmt Bezug auf das Maskentreiben in der March. So muss man eventuell nochmals von vorne beginnen, weil man maskiert jemanden niedergestochen hat.

Eine dritte Farbe enthält Repetitionsfragen zum bisher Gelernten. Achtung: Von dieser Farbe gibt es zwei Stapel. Auf einem Stapel befinden sich die Fragen, auf dem anderen die Antworten. Bei den Fragekärtchen ist auf der Vorderseite nur eine Ziffer abgebildet, bei den Antwortkärtchen die Ziffer sowie „Lösung: Frage, Nummer“. Die Schülerinnen und Schüler müssen also darauf achten, die vermeintlichen Fragen nicht vom Stapel mit den Antworten zu ziehen.

Schliesslich gibt es auch weisse Felder. Hier ist nichts zu tun. Der Nachbar kann mit Würfeln fortfahren.

Zu Beginn des Spieles muss erklärt werden, wie sich das Spiel spielt. (*Die Anleitung findet sich bei den Lösungen zu den anderen Teilen und wird auf der Homepage des Marchrings aufgeschaltet.*)

#### 6) Lernkontrolle „Jeopardy“ (30 Minuten)

Zum Schluss geht es um die Ergebnissicherung. Dafür steht in Form einer Powerpoint-Präsentation ein Quiz bereit, das unter dem Namen „Jeopardy“ vor gut 20 Jahren Einzug ins Fernsehen gefunden hat. Mit einer Klasse empfiehlt es sich, das Spiel in drei oder allenfalls auch vier Gruppen zu spielen, wobei der Reihe nach jeweils eine Gruppe einen Themenbereich und eine Schwierigkeitsstufe wählen kann. Kann diese Gruppe nicht die richtige Antwort geben, wird die Frage der nächsten Gruppe freigegeben. An Jokern fehlt es hier nicht.

Hinweis: Halten Sie doch für die Gewinner einen Gewinnerpreis bereit.

Hinweis 2: Eine ausführlichere Spielbeschreibung findet sich auf der Homepage des Marchrings.

#### 7) Weiterführung des Themas in der Schule

- Eine detailliertere Behandlung der im Programm angeschnittenen Themen zur Fasnacht empfiehlt sich. Einige Unterrichtsmaterialien und –ideen befinden sich auf einer CD, die den Schulleitungen der March übergeben wurden. Zudem können Lehrpersonen die Unterlagen im Marchmuseum via Memostick kopieren.

### Hinweise zum Schluss

- Zur Anreise: ab Siebnen (Bahnhof, Bushaltestelle) mit Bus Richtung Innerthal bis zur Haltestelle „Rempen“. Das Museum liegt direkt bei der Haltestelle in der Kraftwerkzentrale Rempen.  
Bus fährt stündlich (vgl. [http://www.postauto.ch/de/index\\_pag/pag-nat-fahrplan-reservationen/pag-nat-fahrplan.htm](http://www.postauto.ch/de/index_pag/pag-nat-fahrplan-reservationen/pag-nat-fahrplan.htm))  
Kosten ab Siebnen: 2. Klasse, Hin und Zurück 1/2: 4.00 CHF
- Während Ihres Museumsbesuchs wird eine Person vom Marchring im Marchmuseum zugegen sein, um Ihnen die Materialien zu übergeben. Sie wird Ihnen und Ihrer Klasse das Museum öffnen.
- Den Besuchern stehen Sitzkissen und Schreibzeug sowie sämtliche Materialien für das Programm zur Verfügung. Bitte nehmen Sie die notwendigen Exemplare der beiden Dateien „AB, gleich und doch verschieden“ sowie „Logicals“ selber mit. Sie sind auf der Homepage des Marchrings ([www.marchring.ch](http://www.marchring.ch)) aufgeschaltet.
- Vor dem Gebäude befinden sich Sitzgelegenheiten im Freien. Je nach An- und Abreisezeit und investierter Zeit im Museum kann die verbleibende Zeit dazu genutzt werden, eine Snackpause einzulegen.
- Der Museumsbesuch eignet sich dazu, die dort thematisierten Inhalte anschliessend im Unterricht zu vertiefen. Einige Unterrichtsmaterialien und –ideen befinden sich auf einer CD, die den Schulleitungen der March übergeben wurden. Zudem können Lehrpersonen die Unterlagen im Marchmuseum via Memostick kopieren.
- Eine Begleitperson entlastet die Lehrperson enorm, zumal die Schülerinnen und Schüler oft in Gruppen arbeiten und ihre Resultate kommunizieren möchten.
- Last but not least empfiehlt es sich sehr, das Museum vorgängig zu besuchen, um den Unterricht am ausserschulischen Lernort „Marchmuseum“ planen zu können. Die regulären Öffnungszeiten (zweiter Sonntag im Monat) entnehmen Sie der Homepage des Marchrings.