

Aussehen und Kleidung

Essen und Kochen

Leben und Wohnen

Lernen und Schule

Feste und Feiern

Hintergrundinformationen zum Input-Vortrag über das Leben der Menominee im Reservat¹:

Folie 7: Woher kommt die Bezeichnung Indianer?

Die Bezeichnung „Indianer“ ist eigentlich unpassend, da sie nichts mit Indien zu tun hat. Deshalb bezeichnet man die Indianer treffender als „einheimische nordamerikanische Völker“. Als sich der Italiener Christoph Columbus Ende des 15. Jh. über den Atlantik aufmachte, um einen Seeweg nach Indien zu finden, wusste er nicht, dass zwischen Europa und Asien noch ein riesiger Kontinent liegt – Amerika. Als er dort 1492 mit seinen Schiffen vor Anker ging, dachte er, er wäre in Indien angekommen und nannte die Bewohnerinnen und Bewohner des amerikanischen Kontinents Indianer.

Folie 8: Die 10 Kulturreale Nordamerikas

In Nordamerika leben zahlreiche einheimische Völker. Je nachdem, in welcher Umwelt diese Völker leben, haben sie eine bestimmte Kultur entwickelt. Weil man die Kulturen in manchen Teilen Nordamerikas miteinander vergleichen kann, wird der Kontinent in zehn große Gebiete (Kulturreale) eingeteilt. Innerhalb dieser Gebiete leben die einheimischen Völker kulturell sehr ähnlich. Die bekanntesten Gebiete sind die Arktis, die Nordwestküste, der Südwesten, die Great Plains und das Nordöstliche Waldland. Dort leben die Menominee.

Folie 10: Wer findet auf der Karte die Menominee?

Viele Menominee leben im Reservat im Nordosten der USA, in der Region der Großen Seen. Reservate sind Gebiete nur für Indianer in den USA. Die Indianer müssen nicht in Reservaten leben, können das aber, wenn sie wollen. Etwa die Hälfte der nordamerikanischen Indianer lebt außerhalb von Reservaten in Städten oder auf dem Land.

In den USA gibt es mehr als 500 Nationen, die von der US-Regierung als Indigene anerkannt werden. Die Menominee sind eine davon.

Folie 11: Traditionelle Kleidung

Hier seht ihr traditionelle Kleidung der Menominee. Das Bild stammt aus dem „Field Museum“ in Chicago, USA. Typisch für Waldlandindianerinnen und -indianer sind die Blumenmuster auf der Kleidung. Traditionelle Kleidung wird heute nur zu ganz besonderen Anlässen getragen. Im Alltag tragen Menominee traditionelle Kleidung so gut wie gar nicht.

¹ Vgl. Waldhubel, Noémie (2012): Learning culture in an urban tribe: An Indian School in Milwaukee. Indiana University.

Folie 12: Die Regierung des Reservats

Die Menominee sind US-amerikanische Staatsbürgerinnen und -bürger, haben im Reservat aber auch ihre eigene Regierung, die von den Stammesmitgliedern gewählt wird. Dies sind die Mitglieder der Regierung im Jahr 2015 (vordere Reihe, von links nach rechts):

Ruth Waupoose (stellvertretende Vorsitzende), Gary Besaw (Vorsitzender), Craig Corn (Sekretär).

Folie 13: Wigwams

Dies sind die traditionellen Behausungen der Menominee, die Wigwams. Sie wurden für ein Kulturfest aufgebaut und den Besucherinnen und Besuchern gezeigt. Ihr seht einige Touristinnen und Touristen im Hintergrund. Die Touristinnen und Touristen besuchen das Reservat vor allem wegen der schönen Natur, man kann dort z. B. Kajak fahren. Die Menominee betreiben auch ein Restaurant, einen Golfplatz und ein Casino. Das moderne Gebäude ist das Tribal Office – das Büro der Reservatsverwaltung.

Folie 14: Menominee-Polizei

Das Reservat hat eine eigene Polizei. Auf diesem Bild ist ein Fehler. Könnt ihr ihn finden?

Im Hintergrund neben der Schrift sieht man ein Tipi. Menominee haben nie in Tipis gelebt, sondern in Wigwams.

Folie 15: Menominee – Die Wildreis-Menschen

In ihrer eigenen Sprache (*Menominee*) heißt Menominee „die Wildreis-Menschen“. Die Menominee haben schon immer Wildreis geerntet und sich davon ernährt. Der Reis wird nicht angebaut, sondern wächst wild an den Ufern der Seen und Flüsse.

Ahornsirup wird im März gesammelt und oft mit Wildreis gekocht und gegessen.

Folie 16: Wildreisernte

Im September wird der Wildreis mit Booten geerntet. Dann werden die Reiskörner mit Holzstäben von den Pflanzen abgeschlagen und im Boot gesammelt.

Folie 17: Die Tribal School

Im Reservat gibt es auch eine Schule, die Tribal School. Die Tribal School ist ein Ort, wo die Kinder die Menominee-Sprache lernen. Nur wenige Menominee können auch Menominee sprechen. Im 19. Jahrhundert war es Indianerkindern verboten, in der Schule ihre Sprache zu sprechen. In der Schule lernen die Menominee nicht nur ihre einheimische Sprache. Auch Feste und Rituale werden gefeiert, um die Kultur der Menominee zu erhalten.

Folie 18: Pow Wows

Diese Feste nennen die Indianer Pow Wows. Pow Wows werden nicht nur in Schulen gefeiert, sondern auch im größeren Rahmen von mehreren Indianernationen gemeinsam, z. B. in Sportstadien. Pow Wows sind Ausdruck der nordamerikanischen Indianerkulturen. Die Teilnehmenden präsentieren hier stolz ihre Stammeszugehörigkeit und erneuern bei jeder dieser Veranstaltungen ihr Selbstverständnis als „Native Americans“. Es gibt Tanz- und Sportwettbewerbe, es wird Musik gemacht, gegessen und geraucht, um den Mächten ein Opfer zu bringen oder diese einzuladen.

Diese Fotos stammen nicht aus dem Menominee-Reservat. Sie zeigen Lakota-Indianer bei einem Pow Wow. Die Lakota sind keine Waldland-Indianer wie die Menominee, sondern Prärie-Indianer.

Folie 19: Die Legende über den Traumfänger

Es gibt viele verschiedene Legenden über die Entstehung des Traumfängers. Die folgende Legende erzählen sich die Ojibwe-Indianer.

„Vor langer Zeit lebten alle Gruppen der Ojibwe-Nation auf einem Platz, der Schildkröteninsel hieß. Die Spinnenfrau Asibikaashi half Manibosho, einem wichtigen Trickster (ein Trickster spielt den Göttern und Menschen oft Streiche) der Ojibwe, die Sonne den Leuten wiederzubringen. Sie knüpfte ihr Netz vor der Morgendämmerung und wenn man dann morgens erwachte, fing sie das Licht des Sonnenaufgangs in den Tautropfen, die das Netz funkeln ließen. Diese Netze mit der eingefangenen Sonne brachte die Spinnenfrau zu allen Babys und deren weiblichen Verwandten.

Die Spinnenfrau sorgte sich um ihre Leute und tut das heute noch. Als sich die Ojibwe-Nation ausbreitete, wurde es für die Spinnenfrau schwieriger, ständig die Reise zu allen Baby-Wiegen, Müttern, Schwestern und Großmüttern zu machen. So bildete sich die Gewohnheit aus, für die kleinen Babys das magische Netz unter Verwendung von Weidenholzringen und Sehnen oder Pflanzen-Schnur selbst zu weben. Die Kreisform des Ringes soll den täglichen Lauf der Sonne symbolisieren.

Der Traumfänger filtert alle schlechten Träume heraus und erlaubt nur den guten, bis zu den Gedanken vorzudringen. Um den guten Träumen den Weg freizumachen, befindet sich in der Mitte eines jeden Traumfängers ein mehr oder minder großes Loch. Mit dem ersten Sonnenstrahl rinnen die bösen Träume, die sich im Netz verfangen haben, wie Wassertropfen an den Federn des Traumfängers ab.“¹

¹ URL: <http://www.besser-traeumen.de/legenden> [aufgerufen am 23.02.2016]

Bastelanleitung für Traumfänger

Material:

Metall- oder Holzringe, Krepppapier oder Stoffreste in bunten Farben, Nähgarn oder Wollfäden in bunten Farben, Federn, Perlen, Kleber, Schere

Bastelschritte:

1. Buntes Krepppapier oder Stoffreste in schmale, lange Streifen schneiden.
2. Papier- bzw. Stoffstreifen um den Metall-/Holzring wickeln und ggf. festkleben.
3. Buntes Nähgarn oder bunte Wollfäden an dem Ring befestigen und in der Mitte des Ringes zu einem Netz knoten. Perlen und Federn nach Belieben einarbeiten.
4. Abschließend einzelne Fäden an den Ring knoten und lose runter hängen lassen. Die Enden der Fäden mit Perlen und Federn dekorieren.

Folie 20: Spiele der Indianer¹

Hinweis zu den Spielen:

Je nach den zeitlichen und räumlichen Rahmenbedingungen sowie der Gruppenkonstellation der Schülerinnen und Schüler kann die Lehrkraft aus folgenden Spielen eine passende Auswahl treffen.

1. Fangt die Klapperschlange

Beschreibung: Die SuS stellen sich in einem Kreis auf. Ein Spieler ist die Klapperschlange, ein anderer der Fänger. Beiden werden die Augen verbunden, die Klapperschlange bekommt die Rassel. Die beiden stellen sich etwa 3 bis 4 Meter voneinander entfernt auf, dann rasselt die Klapperschlange zum ersten Mal, zählt leise für sich langsam bis 10 und rasselt dann wieder. Das macht sie 5 Mal. Der Klapperschlangenfänger versucht, die Klapperschlange zu fangen, indem er genau hinhört, wo es rasselt und wohin sich die Klapperschlange bewegt. Gelingt es dem Fänger, die Klapperschlange zu erwischen, darf er die nächste Schlange sein. Kann die Klapperschlange entweichen, darf sie ihren nächsten Fänger bestimmen. Die Mitspieler sorgen dafür, dass weder Klapperschlange noch Fänger das Spielfeld verlassen.

Material: 1 Rassel (oder Dose mit Linsen), 2 Augenbinden

2. Haguh

Beschreibung: Die Tlingit leben in Alaska. Offenbar lachen die Tlingit so viel, dass sie extra ein Spiel erfinden mussten, bei dem sie einmal ihre Ruhe haben und schön ernst bleiben dürfen. Bei dem Spiel „Haguh“ – dt. „Komm her“ – geht es nämlich darum, keine Miene zu ziehen. Die SuS werden in zwei Teams eingeteilt. Die Teams stellen sich in zwei Reihen einander gegenüber, sodass eine Gasse entsteht. Dann stellt sich je ein Spieler von jeder Mannschaft an den beiden Enden der Gasse auf. Alle SuS rufen laut „Haguh“ und los geht es. Die beiden Spieler gehen langsam und mit ernstem Gesicht aufeinander zu und aneinander vorbei zum anderen Ende der Gasse. Währenddessen versuchen die Mitspieler, den Spieler der jeweils gegnerischen Mannschaft durch allerlei Grimassen und Faxen zum Lachen zu bringen. Anfassen ist nicht erlaubt! Wer durchgekommen ist ohne zu lachen, darf sich am anderen Ende der Gasse wieder einreihen. Wer lachen musste reiht sich bei der gegnerischen Mannschaft ein. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler einmal die Gasse durchquert haben oder wenn nur noch ein Team übrig ist.

Material: -

¹ URL: <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaid=558> [aufgerufen am 17.02.2016]

3. Kaipsak

Beschreibung: Bei diesem Spiel, das die Inuit „Kaipsak“ nennen, muss man ganz schnell flitzen können. Die SuS setzen oder stellen sich im Kreis auf, das ist sozusagen ihr Iglu. Der erste Spieler geht in die Mitte, dreht den Kreisel und rennt dann, so schnell er kann aus dem Kreis und einmal um alle Mitspieler herum. Reihum kommen dann alle anderen an die Reihe. Die Inuit sitzen dabei im Iglu und rennen – sobald sich der Kreisel dreht – einmal um das Iglu herum.

Material: 1 Kreisel

4. Muskelarm

Beschreibung: Ein scheuendes Pony festzuhalten, dabei aber den zu Boden gefallenen überlebenswichtigen Wasserbeutel zu ergreifen, das ist gar nicht so einfach. Das Seil wird der Länge nach auf den Boden gelegt. Im Abstand von einem Meter von jedem Seilende entfernt, liegen die Wasserbeutel. Die beiden Spieler ergreifen ihr Seilende mit nur einer Hand und versuchen nach dem Startkommando an ihren Wasserbeutel zu kommen. Dazu müssen sie natürlich das wild gewordene Pony am anderen Seilende in ihre Richtung ziehen.

Material: 1 Seil (2 bis 3m lang), 2 Flaschen voll Wasser

5. Schildkrötenjäger

Beschreibung: Es wird ein Spielfeld (am besten auf einer Wiese) abgesteckt. Einer beginnt als Schildkrötenjäger, die anderen sind die Schildkröten, die es zu fangen gilt. Alle stellen sich ins Spielfeld. Auf das Startkommando beginnt der Schildkrötenjäger, die Schildkröten zu fangen. Wer als Jäger alle Schildkröten am schnellsten gefangen hat, hat gewonnen. Wenn es sehr viele Mitspieler sind, kann auch eine bestimmte Zeit (z.B. 2 Minuten) als „Jagdzeit“ vorgegeben werden. Wer in dieser Zeit die meisten Schildkröten gefangen hat, ist Sieger. Gefangen sind die Schildkröten, sobald sie vom Jäger irgendwie berührt werden. Dann müssen sie das Spielfeld verlassen. Jede Schildkröte hat einmal die Möglichkeit, sich zu „retten“, indem sie sich auf den Rücken – ihren Panzer – legt und mit den Füßen strampelt. Spätestens wenn der Jäger die nächste Schildkröte gefangen hat, muss die strampelnde allerdings wieder auf den Beinen sein.

Material: -

6. Copperhead

Beschreibung: Giftschlangen sind gefährlich. „Copperhead“ – Kupferkopf – ist eine davon und schon sehr früh muss man lernen, sich vor ihr in Acht zu nehmen. Ein Spieler ist die „Copperhead“ und setzt sich mit verbundenen Augen in die Mitte. Die Mitspieler setzen sich im Abstand von 3 bis 4 Metern von ihr entfernt hin und versuchen nun, den Kopf der „Copperhead“ mit dem Softball – nicht mit dem Ast! – zu berühren. Sobald die „Copperhead“ ein Geräusch hört, darf sie einmal in die Richtung des Angreifers schlagen. Trifft sie ihn, scheidet er aus. Trifft sie nicht, geht sie zurück in ihre lauernde Position und horcht erneut. Gelingt es der Schlange, alle Angreifer zu „schlagen“, darf sie noch einmal die Schlange sein. Gelingt es einem Angreifer, die Schlange auf dem Kopf zu berühren, ohne selbst berührt zu werden, darf er die nächste Schlange sein.

Material: 1 Augenbinde, für den Fangzahn: 1 langer Ast, etwas Kordel und 1 Softball.
Der Fangzahn wird hergestellt, indem man den Softball mit einer Kordel an einen langen Baumzweig bindet.