



## Didaktischer Kommentar zum Projekt LUZERNSCAPE

**Sabine Ziegler und Edina Krompák**

**Zielstufe: 5./6. Klasse**

### Lehrplanbezug Sprache

- D5.B.1 Die Schülerinnen und Schüler können den Gebrauch und die Wirkung von Sprache untersuchen.
- FS1E.5.A.1a Die Schüler\*innen können mehrsprachige Situationen bewusst wahrnehmen und benennen (z. B. in der eigenen Klasse, Umgebung, am Ferienort, in Medien).
- FS1E.5.A.1b Die Schüler\*innen können sprachliche Vielfalt in der Schweiz beschreiben.

### Lehrplanbezug Natur Mensch und Gesellschaft

- NMG.4.1a Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären: Die Schüler\*innen können im Alltag gebräuchliche Signale erkennen und deren Bedeutung beschreiben (z. B. Sirene der Feuerwehr, Verkehrsampel, Handzeichen).
- NMG.4.2a Die Schüler\*innen können Schallquellen und akustische Phänomene erkunden und beschreiben (z. B. Rausches des Waldes oder Bachs, Singen der Vögel und Menschen, Küchengeräusche, Bau- oder Verkehrslärm, Stille).
- NMG 8.5h können sich mithilfe unterschiedlicher Orientierungsmittel im Raum orientieren (z. B. Ortsplan, OL-Karten, topographischen Karten, Verkehrsnetzplan der Region). können ausgewählte Orte im Gelände auffinden sowie begangene Wege und wahrgenommene Objekte in Karten eintragen.
- NMG 9.4e können Kriterien geleitet Sagen und Mythen von geschichtlichen Darstellungen unterscheiden (z. B. Sagen der Schweiz).

### Lehrplanbezug Informatik

- MI.1.4 Die Schüler\*innen können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

## Ziele

Schülerinnen und Schüler können

- das Konzept der Linguistic Landscape (sprachliche Landschaft) an verschiedenen Orten in der Stadt Luzern anwenden und sprachliche Spuren im öffentlichen Raum, dokumentieren und interpretieren.
- sich mit einer Karte im öffentlichen Raum orientieren und konkrete Orte aufsuchen.
- historische Aussagen zur Geschichte der Stadt Luzern und zu den Geschichten in der Stadt wahrnehmen und diese erschliessen.
- in einem digitalen Lernprodukt ihre Ergebnisse aufbereiten und darstellen.

Beim Stadtrundgang LUZERNSCAPE geht es darum, den Blick auf die sprachlich-historische Landschaft der Stadt Luzern zu lenken. Im Mittelpunkt stehen dabei sog. «sprachliche Spuren», die visuelle und auditive Spuren der Stadt beinhalten (siehe dazu auch den [Animationsfilm](#)). Einige Spuren sind in den Aufgaben bereits angelegt und sollen von den Schülerinnen und Schülern vor Ort entdeckt werden, andere können frei gewählt werden. In den verschiedenen Spuren werden Bezüge zu sprachlichen und historischen Inhalten und/oder den dahinter liegenden Geschichten und Erzählungen hergestellt.

## Didaktische Prinzipien

- *Ausserschulisches Lernen und Handlungsorientierung*  
An verschiedenen Stationen im Zentrum der Stadt Luzern werden unmittelbare und nachhaltige Begegnungen mit einem Lerngegenstand oder Sachverhalt ermöglicht. Durch passende Aufgabenstellungen werden diese Begegnungen bewusst in den Lernprozess integriert. Die Lernenden werden darin unterstützt, sprachliche Spuren wahrzunehmen, zu interpretieren und Geschichten zu erschliessen. In der handlungsorientierten Auseinandersetzung an und mit den ausserschulischen Lernorten entstehen Produkte, die in der unterrichtlichen Nachbereitung nutzbar sind und in eine Synthese überführt werden können.
- *Narrativität und in der Welt handeln*  
Den Lernenden begegnen auf dem Rundgang LUZERNSCAPE verschiedene Geschichten: Je eine fiktive Geschichtserzählung wird zum Bahnhofsbrand im Jahr 1970 und zur Sust bzw. ihrem Sustmeister auf dem Kapellplatz im 16. Jahrhundert erzählt. Im Rahmen der Veranstaltung werden den Schüler\*innen zwei lokal tradierte Geschichten präsentiert, die sich mit dem «Gespenst in der Furrengasse» und der «Luzerner Mordnacht» befassen. Dabei handelt es sich um Narrative, die sowohl einen konkreten, spezifischen Ort in der Stadt als auch einen konkreten historischen Kontext aufweisen. Die Fassadenmalereien auf dem Weinmarkt sowie die Darstellung der Wilden Männer in der Kleinstadt eröffnen weitere Erzählelemente und Anregungen für eigene Geschichten.
- *Interdisziplinarität*  
LUZERNSCAPE ist durch einen interdisziplinären Zugang geprägt: Für das Fach Deutsch wird die Vielfalt an sprachlichen Zeichen im öffentlichen Raum und die Interpretation der sprachlichen Zeichen im Zentrum fokussiert. Im Fachbereich NMG wird in der räumlichen Perspektive die Orientierung mit einer Karte und in der zeitlichen Perspektive eine Annäherung an die lokale Geschichte, beispielsweise mit Luzern als eigenständigem Ort der Frühen (oder Alten) Eidgenossenschaft, thematisiert. Im Umgang mit den technischen Geräten iPad oder

Smartphone lernen die Schüler\*innen sowohl Aufnahme- als auch Abspielfunktionen vertieft; diese münden in der Erstellung eines eigenen digitalen Produkts.

### **Vorbereitung (2 Lektionen): Linguistic Landscape**

Für das ausserschulische Lernen ist die unterrichtliche Vorbereitung zu LUZERNSCAPE zentral: Diese geschieht auf mehreren Ebenen. Zunächst soll das Vorwissen der Schüler\*innen über die Stadt Luzern aktiviert und ihre räumliche Orientierung anhand von Kartenmaterial geschult werden. Mit dem [Animationsfilm](#) werden die Schüler\*innen an das Konzept der Linguistic Landscape herangeführt.

Möglicher Ablauf:

a. Einstieg mit Traumreise «Wecke deine inneren Bilder von Luzern» (die Lehrperson erzählt)

Wir fahren auf einem Dampfschiff über den tiefblauen **Vierwaldstättersee** und nähern uns der Stadt Luzern. Die **Schiffsanlegestelle** ist direkt beim KKL, dem berühmten **Kultur- und Kongresszentrum** der Stadt mit seinem beeindruckenden Dach. Wir laufen über den Bahnhofsvorplatz vorbei am **Torbogen**, dem berühmten Treffpunkt. Sollen wir über die **Seebrücke** gehen oder die hölzerne **Kapellbrücke** nutzen? Wir nehmen die Kapellbrücke und bewundern den **Wasserturm** aus der Nähe. Genau dort fließt die **Reuss** aus dem See. In der Altstadt verzaubern uns die malerischen Gassen und Plätze. Sollen wir noch zur **Museggmauer** hinaufwandern, deren Türme immer wieder durch die Häuser blitzen? Lieber überqueren wir die Reuss wieder und nehmen dazu die **Spreuerbrücke**. Ahhh, jetzt wird es laut: Die Autos brausen auf die Autobahn. Wir gehen lieber am Fluss entlang wieder zum **Bahnhof** zurück.

b. Kurzes Auswertungsgespräch: Kennt ihr die Orte, Plätze und Gebäude, die genannt wurden? Was gefällt euch an der Stadt Luzern? Gibt es Orte, zu denen ihr besonders gerne geht? Gibt es Orte, die euch gar nicht gefallen? Warum?

c. Schüler\*innen identifizieren Orte der Traumreise auf einer digitalen oder analogen Karte, z. B. [3D-Stadtmodell Luzern \(stadtluzern.ch\)](#)

e. Memory auf Learning-Apps zur Einführung von Plätzen, die aufgesucht werden.

<https://learningapps.org/35951998>

e. Welche Geschichte aus oder über Luzern kennt ihr? Könnt ihr sie nacherzählen?

Überleitung durch LP: Wir bereiten uns auf einen etwas anderen Stadtrundgang vor, bei dem wir zwar auch Orte aufsuchen und Plätze und Gebäude anschauen, aber wir schauen auch noch nach anderen Spuren, wir suchen nach sprachlichen Spuren. Was es damit genau auf sich hat, schauen wir nun in einem kurzen [Animationsfilm](#) an.

f. Erarbeitung mit Tafelbild/Visualisierung mit den Begriffen; Schüler\*innen nennen Beispiele aus dem Animationsfilm und/oder eigene Beispiele und notieren diese ins gelbe Feld (Abbildung 1).



Abbildung 1 Linguistic Landscape – Lebensweltbezug

### Durchführung (2 Lektionen): LUZERNSCAPE

Einführung am Bahnhof

Unbedingt die Aufgabenstellung und die drei Rollen bzw. Verantwortungsbereiche für die 3-er-Gruppen besprechen (siehe Abbildung 2). Mit dem QR-Code zum Animationsfilm kann nochmals aufgezeigt werden, welche Spuren für LUZERNSCAPE relevant sind. Neben den drei Rollen und deren übergeordnete Aufgaben gilt es ebenfalls, die jeweiligen Aufgabenstellungen an den einzelnen Stationen zu bearbeiten und die Ergebnisse zu dokumentieren. Die Reihenfolge der Stationen 1 bis 10 ist sinnvoll, muss aber nicht unbedingt eingehalten werden. Lediglich Stationen 5 und 6 nehmen aufeinander Bezug.

In Bezug auf die Durchführung des eigentlichen Spaziergangs bestehen verschiedene Optionen: Einerseits kann die Lehrperson die Gruppe begleiten und alle Aktivitäten gemeinsam durchführen. Andererseits besteht die Möglichkeit, nur ausgewählte Stationen aufzusuchen, wobei die Lehrperson lediglich eine begleitende Funktion einnimmt. Auch Gruppen, die LUZERNSCAPE eigenständig bewältigen können, haben die Freiheit, Stationen nach eigenem Ermessen auszuwählen.

Erkundet die Stadt Luzern und folgt dem Weg auf dem Plan.

An verschiedenen Orten macht ihr Halt und geht mit Aufgaben auf Spurensuche.

Ihr beobachtet, macht Fotos und Tonaufnahmen.

Ihr hört Geschichten und erfindet eigene.

Die Geschichten findet ihr auf dem Plan als QR-Code.

Einführungsvideo über Linguistic Landscape:



Arbeitet zu dritt:

Der/die Fotograf\*in macht Fotos über interessante sprachliche Spuren mit einem Smartphone.

Der/die Tontechniker\*in spielt die Audios mit Hilfe des QR-Codes ab und nimmt Klänge von Luzern auf.

Der/die Kartograph\*in liest den Plan und führt die Gruppe durch die Stadt.

**PH LUZERN**  
PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra  
Swiss Confederation

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
Département fédéral de l'intérieur DFI  
Dipartimento federale dell'Interno DIF  
Departament federal da l'interior DFI  
Föderal Department of Home Affairs FDHA  
Bundesamt für Kultur BAK  
Office fédéral de la culture OFC  
Ufficio federale della cultura UFC  
Ufficio federal da cultura UFC  
Federal Office of Culture FOC

Abbildung 2 Aufgabenstellung in Luzernscape

	<b>Aufgabe</b>	<b>Mögliches Produkt für Moodboard</b>	<b>Zusätzliches Angebot für Schülerinnen und Schüler</b>	<b>Zusätzliches Material für Moodboard</b>	<b>Angebot für die Lehrperson (Zusatzmaterialien und Hintergrundwissen)</b>
1. Bahnhof	A. Satz am Boden in eine Sprache übersetzen	Audioaufnahmen: Übersetzung des Satzes  Foto von sprachlichen Spuren oder von Gebäuden	Geschichte zum Anhören: Bahnhofsbrand 1970	Internetrecherche: Foto der früheren Luzerner Bahnhöfe 1856–1895 1895–1970	<a href="#">Gigantisches Bauprojekt - Luzern soll für 3.3 Milliarden einen neuen Bahnhof erhalten - News - SRF</a>  <a href="#">Schweizer Geschichte - Grossbrand im Bahnhof Luzern (nationalmuseum.ch)</a>  <a href="#">Hirschmatt-Neustadt Luzern: C Viktoriaplatz</a>
2. Warenlager «Sust»	A. Spuren der Sust im heutigen Bodenbelag entdecken und messen; Geschichte über B. Sustmeister Josef Widmer anhören: Was war eine Sust, und welche Aufgaben hatte der Sustmeister?	Fotos vom heutigen Bodenbelag  Fotos vom Kapellplatz			<a href="#">Die Luzerner Stadtansicht von Martin Martini 1597 - Kanton Luzern</a>
3. Furrengasse	A. Gespenstergeschichte anhören Gespräch über die Geschichte	Fotos von der Furrengasse, Audio-Aufnahme: Gespenstergeräusche		Andere Orte und Gespenstergeschichten recherchieren oder erfinden	
4. Unter der Egg	A. Fotos von sprachlichen Spuren, die nicht auf Deutsch sind.	Fotos von sprachlichen Spuren, die nicht auf Deutsch sind			

5. Schwippbogen	Geschichte «Luzerner Mordnacht» anhören und Frage diskutieren	Fotos von sprachlichen Spuren und/oder Audio-Aufnahmen mit Statements zur Diskussionsfrage			<a href="#">Microsoft Word - Die Mordnacht von Luzern nach Franz Meyer, 1961, 124ff.doc (luzerner-mordnacht.ch)</a>  <a href="#">Sage und Hintergrund - Luzerner Mordnacht - das Musical (luzerner-mordnacht.ch)</a>
6. Weinmarkt	A. Haus auswählen B. Haus mit Bezug zur Luzerner Mordnacht auswählen	Fotos von Hausfassade bzw. Details davon:- eigene Wahl - Haus zu Metzgern	Vertiefung Aufgabe A: Elemente an den Hausfassaden beobachten und Fragen stellen: Was ist zu sehen? Was bedeutet es?	Geschichten recherchieren und nacherzählen, die hinter den Häuserfassaden stecken	
7. Spreuerbrücke	A. Warum heisst der Mühleplatz so? Warum heisst die Spreuerbrücke so?	Audioaufnahmen mit möglichen Antworten und Fragen	Eigene Fotos aufnehmen		<a href="#">muehlenplatz_2008_09.pdf (lu.ch)</a>  <a href="#">Die Luzerner Stadtsansicht von Martin Martini 1597 - Kanton Luzern</a>
8. Wilde Männer	A. möglichst viele «Wilde Männer» suchen und Fotos machen	Vier Wilde Männer: 1. Fassade Historisches Museum (Reuss-Seite), 2. Giebelgemälde Spreuerbrücke(eher Riese von Reiden) 3. Wilder-Mann-Brunnenfigur, 4. Restaurant «Wilder Mann»		Eine eigene Geschichte zu einem Wilden Mann oder einer Wilden Frau (mit Bezug zur Stadt Luzern!) erfinden.	
9. Graffiti	A. Interview mit der Künstlerin anhören	Fotos und eigene Audioaufnahmen	Vertiefung Aufgabe B: Was sehe ich (für einzelnen Elemente)?	Recherche zu Graffiti und Street Art	<a href="#">Wie Street-Art in Luzern öffentliche Räume prägt   zentralplus</a>

	B. Teile des Graffitis, die sich auf Luzern beziehen, identifizieren		Was bedeutet es (z. B. Bezug zu Luzern)?		<a href="#">Stadt Luzern - In der Neustadt entsteht ein Street-Art-Wandbild zum Thema Klimaschutz</a>  <a href="#">Diese Graffiti-Künstler haben Farbe in die Zentralschweiz gebracht (luzernerzeitung.ch)</a>  <a href="#">Die lange Version des Interviews der Künstlerin, Lilian Loos:</a>  
10. Rückweg Bahnhofs- strasse	Fotos, Geräusche und Klänge aufnehmen				

