

Kulturelle Bildung draußen

Lernen an jedem Ort





Kulturelle Bildung draußen - Lernen an jedem Ort

Dieser Praxisleitfaden möchte Ideen geben und Inspiration sein, rauszugehen und sich überraschen zu lassen von den vielen Lern- und Entwicklungsmöglichkeiten draußen, an jedem Ort.

Rauszugehen bedeutet konkret, den Klassenraum und das Schulgebäude zu verlassen und andere Lernorte aufzusuchen. Rauszugehen bedeutet auch, die Komfortzone des täglichen Stundenplans und der Arbeitsbögen zu verlassen und andere kreative Zugänge und Ausdrucksweisen auszuprobieren. Dies bedeutet, miteinander an anderen Orten anders zu lernen und zu wachsen – Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte gemeinsam. Die Kulturelle Bildung hat das Potenzial, zu zeigen, woher wir kommen, wo wir jetzt sind und wohin uns die Zukunft tragen kann. Das Lernen am anderen Ort bietet in natürlichen und kulturell geprägten Umgebungen Erfahrungsräume mit realen Lerngegenständen. Hier entfalten Orte ihre

Themen und werfen ihre spezifischen Fragen auf, denen mit Forschergeist und Neugier nachgegangen werden kann. In der Verbindung mit kultureller Bildung kann Lernen an jedem Ort stattfinden. Es wird in ästhetischen Prozessen verantwortungsvolles Handeln geübt und das Begreifen komplexer Zusammenhänge ermöglicht.

Dafür braucht es zunächst nur den kleinen Funken der Begeisterung und Neugier, den wir alle in uns tragen. Wie war es, als Kind an einen neuen Ort zu kommen? Was wollte gesehen, gehört, ausprobiert werden? Dieser Funke wartet in der kulturellen Bildung darauf, wieder zu einem Feuerwerk an Kreativität, Spiel- und Lernfreude entfacht zu werden.

Die folgende Ideensammlung möchte dazu anregen, mit Freude und Mut diesen Funken wieder zu entzünden.

„Es steckt eigentlich in unserer DNA, neugierig zu sein und herausfinden zu wollen, was vor unserer Tür passiert. Es geht eben darum, unsere Umgebung zu beobachten, unsere Schlüsse zu ziehen oder auch kreativ zu gestalten.

Dabei bewegen wir unseren Körper und unseren Geist, aktivieren unsere Sinne und vernetzen ganz konkret Begriffe und zu Begreifendes.“

Petra Müller, Lehrkraft

Dies ist ein
interaktives
Dokument -
klicken Sie einfach
auf die Seite, um
dorthin zu
springen.

Inhalt

Kulturelle Bildung als Querschnittsaufgabe draußen nutzen

Was ist Kulturelle Bildung?
Qualitäten der Kulturellen Bildung

Projektstunden - Lernen an jedem Ort

Marktplatz - Spuren der Zeit
Orte anders sehen
Wir machen Theater
Schleswig-Holstein
Spiegelungen

Methoden der Gruppenorganisation - Classroom-Management draußen

Gruppen zusammenhalten
Reflexionsmethoden draußen

Überfachliche Kompetenzen in der Kulturellen Bildung draußen

Lernen an jedem Ort - Beispiele für die Praxis Klasse 3 und 4

BaumGestalten - Bäume erleben | Sachunterricht, Kunst, Deutsch
Eichhörnchen | Sport, Sachunterricht, Technik, Patenschaft KiTa, Mathematik
Friedhof | Religion, Kunst, Deutsch, Mathematik, Philosophie
Glücksorte | Sachunterricht, Kunst, Deutsch
Herkunftswerkstatt Zukunft | Sachunterricht, Kunst, Deutsch
Fahrradwanderführer | Sport, Medien, Technik, Deutsch, Mathematik, Sachunterricht
Spinnen | Sachunterricht, Kunst, Deutsch, BNE, MINT
Wir atmen Geschichte | Sachunterricht, Kunst, Deutsch, Mathematik, Technik

„Schule trifft Kultur“

Ressourcen nutzen
Ausblick und Netzwerk

Kulturelle Bildung als Querschnittsaufgabe draußen nutzen

Was ist Kulturelle Bildung?

Kulturelle Bildung – der Begriff bezeichnet auch einen Prozess der Selbstbildung. Sie vollzieht sich, wenn wir:

- uns spielerisch oder künstlerisch mit Gegenständen oder Themen beschäftigen.
- auf diesem Wege versuchen, die Welt zu begreifen.
- eine Position suchen und finden, allein und auch gemeinsam.
- miteinander etwas verhandeln, auf der Bühne oder im Spiel, und uns so verständigen.
- die Welt mitgestalten und verändern.

An kultureller Bildung ist oft der ganze Körper beteiligt, und ebenso die Gefühle und der Verstand. Dabei werden viele verschiedene kulturelle Ausdrucksformen genutzt: bildende Kunst und digitale Medien, Erzählen, Literatur und Schreiben, Film und Fotografie, Musik und Rhythmik, Spiel und Zirkus, Tanz und Theater ... Diese Vielfalt ist wichtig, weil Menschen unterschiedlich sind und nicht alle dasselbe interessiert und begeistert.

Angebote der Kulturellen Bildung haben einen spielerischen Charakter. Es geht darum, freiwillig und gemeinsam mit anderen etwas zu tun, das uns Spaß und Freude bereitet, worauf wir neugierig sind, was uns fasziniert oder was uns stark beschäftigt. Kulturelle Bildung geht von Stärken und Interessen aus und fragt: „Was kannst du schon, und was möchtest du noch entdecken oder dazulernen?“

Kulturelle Bildung ist Teil sowohl der Jugendarbeit als auch der Kulturarbeit und der formalen Bildung.

In Schleswig-Holstein wird die Kulturelle Bildung in den Fachanforderungen als Querschnittsaufgabe genannt. Im Folgenden soll dies beleuchtet und für den Unterricht draußen in den Klassenstufen 3 und 4 der Grundschulen greifbar gemacht werden.

Bildung beinhaltet einen weit gefassten Auftrag, den wir in der Schule verwirklichen dürfen. Dabei geht es um mehr als die reine Vermittlung von Lernstoff. Bildung beinhaltet auch Persönlichkeitsentwicklung, Empathie, Kommunikationskompetenzen und die Fähigkeit, Verbindung zu schaffen. Hier ist also auch die Vermittlung sozial-emotionaler Kompetenzen gemeint.

Die Kultur verweist auf das Verstehen des eigenen Ichs in der menschlichen Welt. Kulturelle Bildung eröffnet einen Weg, das eigene Ich in der Welt zu verstehen und in Beziehung zu anderen zu setzen. Zwischen Kulturen und Gesellschaften bestehen Unterschiede im Denken und Handeln, die zugleich durch viele universelle Gemeinsamkeiten verbunden sind.

Diese Vielfalt eröffnet die Chance, voneinander zu lernen, Brücken zwischen Kulturen zu bauen und die eigene Haltung für die Zukunft bewusst zu gestalten.

Wir können Brücken zwischen Kulturen bauen, die auf einem tieferen Verständnis für die Vielfalt menschlicher Erfahrung basieren.

Aus dem Auftrag, Kulturelle Bildung als Querschnittsaufgabe zu verstehen, ergibt sich ein Unterricht, der Fächer verbindet und partizipativ und prozessorientiert ist. Damit erfüllt dieser Unterricht zentrale Anforderungen der zeitgemäßen Bildung:

Er ermöglicht die Vermittlung von Zukunftskompetenzen, die für das erfolgreiche Handeln in einer sich stetig wandelnden Welt entscheidend sind. Durch die Förderung von Kreativität, kritischem Denken und sozialer Kompetenz wird eine ganzheitliche, zukunftsorientierte Bildung gewährleistet.

Das kulturelle Handeln sollte also Anlass sein, kommunikativ in einen Austausch zu gehen. Dabei ist kritisches Denken im Gespräch für das Bilden der Urteilsfähigkeit und den Perspektivwechsel gewünscht. Kreativität lässt das individuelle und

neue Denken und Handeln zu. Die Kollaboration beschreibt das Zusammenwirken der Einzelnen in der Gruppe zu einem sinnvollen gemeinsamen Vorhaben.



Abb. 1 Kulturelle Bildung im 4K-Modell

Hier entsteht eine große Chance auf Freiheit in der Unterrichtsgestaltung, die lebensorientiert ist und erlebnisorientiert agiert. Die Kulturelle Bildung fördert durch Fehlerfreundlichkeit und eine forschenden Haltung das Lernen, das die Schülerinnen und Schüler stärkt, ihr Potential zu entde-

cken. Durch Erproben, Anwenden und Korrigieren wird mit einem Thema gestaltend umgegangen und in einer kommunikativen Phase kritisch bewertet und korrigiert. Hier ist das Modell des „Growth Mindset“ zu nennen.



Abb. 2 Kulturelle Bildung im Growth-Mindset-Modell

Qualitäten der Kulturellen Bildung

Unter den Leitlinien der Kulturellen Bildung wird ein komplexes Unterrichtswirken aktiviert. Die Genres der Kulturellen Bildung (Darstellendes Spiel, Literatur, Tanz, Musik, Bildende Kunst) können unter anderem mit den Methoden des Rollenspiels, des Standbilds, des Spiels, der Rhythmusumsetzung, des Raps, des Gesangs, des Films, des Bildes umgesetzt werden.

Da die Schülerinnen und Schüler selbst steuern dürfen, welche Methoden sie nutzen möchten, um eine gestaltende Arbeit durchzuführen, ist der partizipatorische Ansatz in der Kulturellen Bildung besonders ausgeprägt. Lehrkräfte und Kulturvermittler/-innen begleiten die Lernenden und befähigen sie, ihre Ideen selbstwirksam auszudrücken.



Abb. 3 Qualitäten der Kulturellen Bildung

Die Kulturelle Bildung draußen, das Lernen an jedem Ort, vermittelt darüber hinaus die Fähigkeit, sich mit der Umwelt im gesellschaftlichen Raum konkret auseinanderzusetzen. Das Draußen beinhaltet neben Naturräumen und Stadträumen auch Orte im Umfeld, wie beispielsweise den Friedhof, den Marktplatz, das leerstehende Gebäude, öffentliche Einrichtungen, Büchereien und Institutionen.

Es können aber ebenso Plätze des Alltags sein, wie zum Beispiel ein Abschnitt eines Schulweges oder eine Bushaltestelle.

Durch das Handeln im analogen Resonanzraum der Welt werden die Beobachtungsgabe gefördert, der Gebrauch der Sinne, Reflexionsfähigkeit, Gestaltungsfähigkeit und vor allem die vier Kompetenzen für das 21. Jahrhundert (4-K-Modell): Kommunikation, Kreativität, Kritisches Denken und Kollaboration.



Abb. 4 Möglichkeiten des Dreisprungs

”

„Die Kulturelle Bildung zeigt, woher wir kommen, wo wir jetzt sind und wohin uns die Zukunft tragen kann.“

Antje Smorra, Kreisfachberaterin und Kulturvermittlerin

Projektstunden - Lernen an jedem Ort

Diese Stunden beschreiben den kulturellen Draußenunterricht, der an einem Vormittag stattfinden kann. Auch die kleinen Übungen bilden die Kompetenzen zur Kulturellen Bildung aus.



Marktplatz – Spuren der Zeit

Kunst | Deutsch | Mathematik | Sachunterricht

Die Gruppe sucht einen belebten Platz im Ort auf. Dies kann der Marktplatz sein oder eine Haltestelle, der Schulhof, eine Baustelle, ein Stück Natur oder der Platz vor dem Supermarkt.

Die Gruppe soll heute Zeitforscher sein und sich ganz genau umsehen.



Zur Einführung wird das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“ in kleinen Gruppen gespielt, die sich in einem vorher definierten Umkreis frei bewegen können. Diese Übung fördert auf spielerische Weise das genaue Hinsehen und das Entdecken von Verborgenen.



Suchauftrag: „Sucht viele kleine Dinge, die ihr wegnehmen dürft und denkt dabei darüber nach, ob es besonders alt oder neu ist. Dazu habt ihr 20 Minuten Zeit. Bleibt in unserem besprochenen Feld.“



Um die Gruppe wieder zusammenzuholen, kann ein akustisches Signal ertönen, z.B. eine Klingel, Musik aus der Box oder auch das Kommando „Magnetische Füße“. Dabei gilt es, so schnell wie möglich in einem Kreis zu stehen und die Füße rechts und links an den Fuß eines anderen Partners oder einer Partnerin zu stellen. So entsteht automatisch ein Kreis. Das Kommando kann z.B. auch „Magnetische Ellenbogen“ heißen.



Anschließend legen die Kinder ihre gesammelten Dinge an das Seil, und es wird gemeinsam ausgewertet, ob die Dinge dort richtig liegen. Hierbei geht es nicht ausschließlich um richtig oder falsch, sondern um Überlegungen, Orientierung und Kommunikation. (Wann wurde was hergestellt? Gab es dieses Material schon lange oder ist es modern?)



Wenn die Gruppe zusammensteht, kann dreimal die Frage gestellt werden, welches Kind etwas Besonderes entdeckt hat. Drei Kinder geben eine Antwort. Für lange Gesprächsphasen ist die Gruppe meist im Draußen noch nicht bereit.



Zusatz: Vorab lassen sich Karten mit Zeiträumen und Jahreszahlen gestalten und am Seil platzieren. Ergänzend können mündliche Aufgaben gestellt werden, auch von Kindern, möglichst mit viel körperlicher Bewegung. Dazu eignet sich ein Kreis, in den die Fragenden hineinspringen müssen.



Eine weitere Frage lautet: „Was war besonders alt?“ Die nächste Frage lautet: „Was war besonders neu?“ Nun wird die Gruppe aufgefordert, ein langes Seil auszulegen. Die Lehrkraft mischt sich nicht ein und lässt die Gruppe diese Aufgabe selbstständig lösen. Nur bei Konflikten wird beraten.



Abschlussspiel „Zeitrad“: Alle Kinder stellen sich in einen Kreis. Ein Kind schickt einen Klatscher (in die Hände klatschen) an das nebenstehende Kind und schaut ihm dabei in die Augen. Das „angeklatschte“ Kind dreht sich zum anderen Nachbarn und schickt den Klatscher genauso weiter. Ziel dabei ist, dass die Gruppe einen harmonischen Rhythmus im Klatschen rundherum entstehen lässt, weil jedes Kind diesen Vorgang entsprechend unterstützt.



Auftrag: „Stellt euch vor, dieses Seil ist ein Zeitstrahl. Wo würdet ihr den heutigen Tag positionieren?“ Daraufhin wird die Gruppe sich einigen. Die nächste Frage lautet: „Wo ist die Stelle, die am weitesten in der Vergangenheit liegt?“ Die Gruppe einigt sich. Die Vereinbarung, wo was verortet ist, wird kurz festgehalten.

Wir machen Theater

Deutsch | Leseförderung | Kunst | DSP

An einem Ort, den die Lehrkraft ausgesucht hat, lesen die Kinder Texte, um sie anschließend in Gruppenarbeit szenisch zu proben und der Klasse vorzuspielen. Für einen Ort bieten sich an:

- a) eine bühnenähnliche Konstellation wie eine Lichtung,
- b) ein Platz mit Sitzmöglichkeiten für das Publikum,
- c) ein Platz, der Dinge beinhaltet, die im Text vorkommen (Haus, See, Bach, Baum, Bank, Brücke, ...).



Durchführung:
Texte mit unterschiedlicher sprachlicher Komplexität und gleichem Inhalt werden verteilt, und jedes Kind zieht sich an einen gemütlichen Leseort zurück.



Dazu gehen die Gruppen an verschiedene Orte im Umfeld, damit sie genug Platz zum Spielen haben. Die Lehrkraft geht herum und vermittelt und bestärkt. Abschließend spielt jede Gruppe vor.



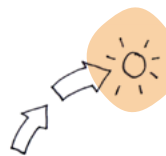
Nach einer zuvor festgelegten Zeit wird die Gruppe wieder zusammengerufen („Magnetische Füße“ s.o.), und es werden heterogene Gruppen zusammengestellt.



Das Feedback wird mit drei positiven Rückmeldungen aus dem Publikum gegeben und einer Meldung zum Aspekt: Das könnte noch verbessert werden. Als Texte eignen sich beispielsweise Balladen und Fabeln.



Der Auftrag an die Gruppen lautet: Verständigt euch über den Text. „Wer kommt vor? Was passiert in welcher Reihenfolge? Wie geht es aus? Nehmt euch Zeit und stellt euch Fragen, wenn ihr etwas anders seht oder nicht versteht.“



„Nun verteilt Rollen und probt das Spiel. Ein Kind kann dabei den Text laut vorlesen, sodass nur die Schauspieler*in wichtig ist. Es muss kein Text gelernt werden. Achtet dabei besonders auf Gefühle und körperliche Schauspieler*in.“



Spiegelungen

Mathematik | Deutsch | Kunst

Zur Erweiterung und Festigung des Themas „Spiegelungen“ im Fach Mathematik geht die Klasse an einen geeigneten Ort draußen, am besten in die Natur.



Dort wird mit einem sehr langen Seil eine Achse ausgelegt. Die Klasse hat nun im Ganzen den Auftrag, an dieser Achse große Formen abzulegen, die sich auf der anderen Seite spiegeln. Dazu eignen sich Äste, Blätter, Steine usw. Das Herantragen von Material ist eine kollaborative Übung, und die Diskussion über die großen Formen fördert die kommunikative Kompetenz.



Dieser Unterricht wurde von den Schülern und Schülerinnen als besonders erhellend benannt. Das Thema aus dem Mathematikunterricht verstanden viele Kinder nach eigener Aussage in einem tieferen Sinne als im Klassenraumunterricht.



Als Reflexion geeignet: Fotografisches Festhalten der Ergebnisse und auch der Dinge, die herangeholt werden. Anschließend im Klassenraum mit Hilfe einer Beamerpräsentation der Fotos eine Diskussion führen über den Wert von Gemeinschaftsarbeiten in der Klasse (Fotoerlaubnis vorher klären).



Orte und Dinge anders sehen

Mathematik | Englisch | Sachunterricht | Deutsch | Kunst

Die Gruppe sucht einen Ort auf, an dem möglichst viele Anlässe zu sehen sind, die der Stunde zuarbeiten.


Für die mathematische Kompetenz: Muster, Strukturen, Architektur, Zahlen, Fermi-Aufgaben.


Für die künstlerische Kompetenz: Farbklänge, Formen, Farbkontraste, Komplementärfarben.


Für die sprachliche Kompetenz Englisch: Gegenstände, Situationen, Gebäude.

Für die biologische Kompetenz: Pflanzen, Tiere.


Für die sprachliche Kompetenz Deutsch: Gegenstände, Situationen, Gebäude.


 **Prinzip:** Alle Kinder suchen mit fokussiertem Blick, erfinden Aufgaben, stellen anderen Schülerinnen und Schülern Aufgaben und lassen die anderen denken.


 **Ablauf Kameraspiel:** Die Lehrperson zeigt der Gruppe eine Situation / einen Gegenstand am Ort und stellt eine Frage dazu.


 **Beispiele:**
Mathematik: „Welche Malaufgabe (Multiplikation) kannst du hier sehen?“ oder „Wie viele Kinder rutschen monatlich die Rutsche auf dem Spielplatz runter?“
Englisch: „Welche englischen Wörter oder Ausdrücke kannst du dazu nennen?“
Sachkunde: „Welche Baumarten siehst du hier?“
Deutsch: „Welche Adjektive fallen dir zu dem Gegenstand ein?“


Die Gruppe sammelt die Antworten, und alle schreiben diese in ihr Heft.


 **Durchführung:**
Individuelle Vorbereitung: Die Kinder gehen mit dem mathematischen, englischen, biologischen oder deutschsprachigen Blick an dem Ort umher. Sie schweigen und suchen sich eine Sache aus, die sich eignet, um eine Aufgabe zu stellen.

 **Partnerarbeit:** Ein Kind ist Kameraperson und führt ein weiteres Kind („Kamera“) mit verbundenen Augen zu einem sehr nahen Ort. Dort angekommen, richtet die Kameraperson den Blick der „Kamera“ auf einen bestimmten Gegenstand / Zusammenhang und „öffnet“ die Augen.

 Die „Kamera“ wird nun von der Kameraperson ausgelöst, indem ihr leicht auf dessen Kopf getippt wird. Nun stellt die Kameraperson die vorbereitete Frage: „Welche siehst du hier?“ (Rechenaufgabe, Multiplikationsreihe, Wörter/words, Adjektive, Pflanzen, geometrische Formen, Muster, ...)

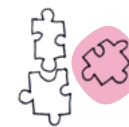
 Die Antwort kann von der Vorstellung der führenden Person abweichen. Wichtig sind das Gespräch und die Sinnhaftigkeit der Antwort. Danach tauschen die Partner/-innen die Rollen.

 **Teamarbeit als Weiterführung:**
In Gruppen werden Sachaufgaben schriftlich erdacht, die zu einem Ereignis am Ort passen. Eine Sachaufgabe wird von der Gruppe schriftlich gestellt. Hier bietet sich eine schematische Aufteilung an, die eingehalten werden sollte: Aufgabenstellung schriftlich, Antwortfeld, Begründungsfeld (sprachliche Kompetenz).

 **Mögliche Aufgabenstellungen:**
- Misst den Parkplatz aus! Für einen Quadratmeter Asphalt benötigt man 1,8 t Asphaltmasse. Wie viele Tonnen Asphalt wurden hier verarbeitet?
- *Collect new words:* Findet 20 Wörter zu Dingen, die ihr seht. Bildet mit fünf Wörtern Sätze und nehmt sie auf.
- Ein Künstler soll an diesem Ort ein Straßenbild malen. Was würdet ihr als Motiv nehmen? Warum passt das Motiv genau an diesen Ort? – Malt es auf euren Arbeitsbogen.



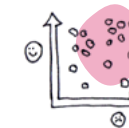
Aufträge: Bildet an diesem Ort Fragen zu den Objekten im Nominativ/Genitiv/Dativ/Akkusativ. Beispielsätze: Wer oder was hat die Parkbank bezahlt? Wessen Auto steht auf dem ersten Parkplatz? Wem ist der Baum gewidmet? Wen oder was siehst du, wenn du über die Straße blickst?



Entlastung: Um die Kinder an Aufgabenstellungen eines gewissen Niveaus heranzuführen, kann in einer Trainingsstunde an gestellten Aufgaben geübt werden. Erst danach entwickeln die Kinder eigenständig Aufgaben.



Reflexion: Mit Straßenkreide, Seil oder Ästen wird ein Koordinatensystem erstellt. Eine Achse beschreibt das Vergnügen (*enjoyment/Spaß*), die anderen die Schwierigkeit (*challenge/Herausforderung*).



Nun erhält jedes Kind einen kleinen Gegenstand, der sich von dem Gegenstand der anderen Kinder unterscheidet (Steine, Waldfrucht, Kronkorken oder kleine Figuren) und legt, nachdem die Lehrperson erklärt hat, wie das Koordinatensystem zu lesen ist, den Gegenstand an eine definierte Stelle. Die Ablage bezieht sich auf die vorhergehende Aufgabe, die bearbeitet wurde: je höher, desto mehr Spaß hat es gemacht und je weiter rechts, desto herausfordernder war es (mathematische Kompetenz und kritisch-reflexive Urteils-



kompetenz). Aus dem nun entstandenen Diagramm kann schnell abgelesen werden, wie die Gruppe die Übungen im Vorfeld empfand.



Das Diagramm wird von den Kindern ausgewertet und dabei miteinander versprochen. Nun kann ein Kind einen Gegenstand aussuchen und fragen, wer ihn dort hingelegt hat und warum er genau dort liegt. Das betreffende Kind erläutert die Position in eigener Argumentation und nimmt danach einen anderen Gegenstand und stellt die Fragen (wer und warum) weiter an die zugehörige Person..



Schleswig-Holstein

Hier werden Unterrichtsvorhaben genannt, die aufzeigen, wie im kulturellen Draußenunterricht ein Thema auf verschiedenen Ebenen bearbeitet werden kann.

A. Schleswig-Holstein als Bundesland



Aufgabe in Gruppenarbeit: Formt in Sand oder zeichnet mit Straßenkreide die Umriss-Schleswig-Holsteins nach. Zur Hilfe gibt es eine Abbildung der Silhouette. Achtet dabei darauf, wie lang die Grenze zu Dänemark ist und wie lang die Küstenlinien im Verhältnis dazu sind.



Orte: Die Kinder tragen Orte ein, die in ihrem Umfeld liegen. Mögliche weitere Aufgaben: Tragt die Städte Kiel, Flensburg, Lübeck an der Ostküste ein. Tragt Neumünster in der Mitte ein. Tragt Husum an der Westküste ein (es sind weitere Orte möglich). Die Kinder arbeiten draußen an einem geeigneten Ort.



Galeriegang: In einem Rundgang werden zu jedem Ergebnis drei Stärken und ein Verbesserungsvorschlag benannt.



Reflexion mit der Gruppe:
Laufspiel „Eule und Krähe“: Eine Hälfte der Gruppe wird in Eulen eingeteilt, die andere sind Krähen. Diese beiden Gruppen stehen sich in Linien gegenüber. Zwischen ihnen ist ein Abstand von ca. einem Meter. Die Mittellinie kann mit einem Seil gekennzeichnet sein. Sie kann auch durch einen Weg im Park gekennzeichnet werden.



Hinter der Linie wird im Feld der Krähen und der Eulen ein „Tickfeld“ benannt. Außerhalb des Tickbereiches (hinter dem Feld, nicht rechts oder links) sind die zu Tickenden in Sicherheit.



Nun ruft die Lehrkraft eine Behauptung aus, die entweder wahr oder falsch ist (z.B. Die Grenze zu Dänemark ist kürzer als die Küstenlinien. / Kiel liegt an der Nordsee.). Die Eulen rennen immer dann hinter den Krähen her und versuchen sie zu ticken, wenn die Behauptung richtig ist.



Getickte Krähen werden zu Eulen und stellen sich für die nächste Behauptung mit in die Reihe der Eulen gegenüber den Krähen auf. Die Krähen laufen den fliehenden Eulen nach, wenn die Behauptung falsch ist. Daraufhin werden getickte Eulen zu Krähen.



Dieses Spiel ist bei den Kindern sehr beliebt. Auch ein Kind kann Behauptungen ausrufen.

B. Geomorphologie und plastisches Arbeiten



Wie sieht die Oberflächenstruktur von Schleswig-Holstein aus?

Die Gruppe erarbeitet im kulturellen Draußenunterricht ein großes liegendes Halbreif, indem Schleswig-Holstein mit Sand, Gras und Steinen nachgebildet wird. Dabei wird eine große Umrisslinie angeboten, innerhalb derer die Kinder mit den geeigneten Materialien die geomorphologische Beschaffenheit Schleswig-Holsteins nachbilden.



Diese Aufgabe eignet sich als kollaborative Klassenaufgabe, sofern die Umrisszeichnung entsprechend groß ist. Insbesondere kann der eigene Wohnort noch speziell gekennzeichnet werden (Einsatz von Spielfiguren denkbar). Reflexion: Die Kinder verfassen einen auf das Relief bezogenen Text zu der Überschrift: „Mach mal Urlaub in Schleswig-Holstein! Da kannst du viel erleben.“ Die Texte werden vor dem Relief vorgelesen.

C. Landgewinnung: Lahnungen



An einem Gewässer bauen die Kinder in Gruppen beispielhaft Lahnungen mit Stöcken, Gras und Draht. Vorab wird den Kindern eine Abbildung zum Lahnungsbau gegeben, die sie analysieren müssen, um dann in Gruppen Lahnungen zu bauen.



Dazu benötigt die Lehrkraft Werkzeuge wie Säge, Astschere und Schnitzmesser, um Äste abzulängen und anzuspitzen. Auf dem Weg zu einem Gewässer werden geeignete Stöcke mit der Gruppe gesammelt und ggf. Schilf geerntet.



Reflexion:

Alle Kinder stehen an einem entfernteren Ort zu den fertigen Lahnungen. Die Lehrkraft ruft Qualitätsmerkmale zu den Ergebnissen aus, wie: „Welche Lahnung ist stabil gebaut?“, „Welche Lahnung ist am längsten?“, „Welche Lahnung hat alle Materialien gut verbaut?“, ...



Die Kinder laufen nach Ansage zu der Lahnung, die ihrer Meinung am besten gelungen ist und tauschen sich in Gruppen oder als gesamte Klasse dazu aus.

D. Kreise und Autokennzeichen



Die Klasse begibt sich zu einem zuvor gemeinsam im näheren Umfeld der Schule ausgewählten Standpunkt, und die Kinder notieren dort alle Autokennzeichen, die sie an fahrenden und parkenden Autos entdecken. Jedes Kind vermerkt in einer eigenen Strichliste die entsprechende Anzahl an Autos.



Anschließend wird mit der Klasse ein Säulendiagramm erstellt. Hierbei werden die Daten besprochen und der Maximalwert zu jedem Kennzeichen notiert. Welches Kind hat am meisten von einem Kennzeichen gezählt? Diese Werte werden nun in einem Säulendiagramm festgehalten. Dieses Diagramm kann mit Straßenkreide oder mit Ästen / Seilen erstellt werden.



Die Auswertung kann im Hinblick auf umliegende Kreise des Wohnortes reflektiert werden, und es kann eine Einordnung stattfinden, aus welchem Teil Schleswig-Holsteins die Autos kommen, die den Ort besuchen (Nord, West, Ost, Süd...). Mit Hilfe einer Auflistung aller Kreise und kreisfreien Städte kann auch diagnostiziert werden, welche Kreise in dem Ort gerade nicht zu finden sind.



Laufspiel als Festigung: Eine Fläche wird in Nord, Ost, Süd, West und Mitte eingeteilt. Dazu werden Straßenkreide oder Tücher als Markierung genutzt. Die Lehrkraft hält ein Kennzeichen hoch, und die Kinder laufen in die dazu passende Region. Anschließend wird der Kreis zum Kennzeichen benannt.



Methoden der Gruppenorganisation

Classroom-Management draußen

Gruppen zusammenhalten

Es ist wichtig, die Gruppe zu binden, denn das Hinausgehen kann bei Schüler/-innen als Unsicherheit oder Unverbindlichkeit wahrgenommen werden.

Vor dem Losgehen kann das Aufstellen in einem Kreis geübt werden. Dabei gilt es, die Form immer wieder zu üben, bis die Gruppe es schafft, in kurzer Zeit einen Kreis zu bilden, in dem die Nachbarn gleich bleiben. Die Schüler/-innen sollen sich die Nachbarkinder merken, was durch Nummern unterstützt werden kann. Jedes Kind erhält eine Nummer. Die Nachbarkinder gelten nun während des gesamten Vorhabens draußen als „Buddys“ im Kreis. Das bedeutet, dass sie aufeinander achten sollen, ob alle da sind und ob alles in Ordnung ist. Diese Übung kann auch während des

Spaziergangs zum Zielort immer wieder gespielt werden. Dazu bietet sich ein Stichwort an, das ausgerufen wird (z. B. „Kreis“, „Buddy“, „Magnetische Füße“).

Eine weitere Methode, um den Unterricht zu binden, ist ein Speeddating im Vorfeld. Dazu stehen alle Kinder im Kreis. Auf ein Signal dürfen sie in der Kreiszone durcheinandergehen. Die Lehrkraft fordert die Kinder auf, sich zu zweit zu einer Frage zusammenzufinden und kurz über das Thema, das die Lehrkraft nennt, zu sprechen (z. B. „Wie bist du heute aufgewacht?“, „Was weißt du über Schleswig-Holstein?“, „Wann hast du das letzte Mal eine Spinne gesehen?“). Der Abschluss der Übung erfolgt wieder im Kreis.

Einen Ort sicher kommunizieren

Um einen Ort sicher zu kommunizieren, wird dieser gemeinsam erkundet und auf Gefahrenquellen untersucht. Anschließend werden gemeinsam Regeln mit den Kindern aufgestellt. Der Ort kann auch mit farbigen Tüchern markiert werden, und es gilt die Regel, den Ort nicht über diese Grenze hinaus zu überschreiten. Bei speziellen Orten, wie beispielsweise einem Friedhof, bedarf es einer besonderen Kommunikation über Verhaltensgebote (z. B. respektvoll sein, nicht über die Gräber laufen, Trauernde nicht stören). Auch hier wird gemeinsam nachgedacht.

Wenn eine Gruppe besonders lebhaft und weniger rücksichtsvoll im Freien agiert, bieten sich zunächst soziale Spiele und Vertrauensübungen an. Ein Kind kann die Erste-Hilfe-Tasche tragen und mit einem anderen Kind auf eventuelle Verletzungen achten. Zudem können zwei Kinder als Straßenwächter eingesetzt werden, die darauf achten, dass die Klasse sicher eine Straße überquert. Alles muss zuvor geübt und kommuniziert sein.

Reflexionsmethoden draußen

Der Stehkreis ist für Kinder oft schwierig. Konzentration und Kommunikation in dieser Organisationsform fallen den Kindern häufig schwer, was gelegentlich zu einer störungsanfälligen Reflexionsphase führt. Erfahrungen zeigen, dass Reflexionen mit Bewegung den Kindern entgegenkommen und Begeisterung wecken, zum Beispiel „Eule und Krähe“, „Enjoyment-Challenge-Koordinatensystem“.

Beim Galeriegang werden alle Ergebnisse abgelaufen und gewürdigt. Es ist wichtig, eine echte Würdigungseuphorie zu unterstützen, um die Energie der Gruppe zu erhalten. Es kann geklatscht und gejubelt werden. Die körperliche Energie dabei hochzuhalten, trägt zur Kommunikation bei.

Generell gilt: Draußen darf mit Spaß und Bewegung reflektiert werden. Das kommt den Kindern entgegen. Kognitives Grübeln und Erörtern in der Klassengruppe ist meist schwierig. Diese Phasen sollten in kleineren Gruppen und kooperativ verwirklicht werden. Im Klassenverband ist durch Bewegung, Aktion, Präsentation und Freude das Erlebte abzuschließen.



Hier klicken
für Literatur-
hinweise &
Quellen.



Überfachliche Kompetenzen in der Kulturellen Bildung draußen

Kulturelle Bildung draußen überschreitet die Grenzen fachlicher Disziplinen, daher sind überfachliche Kompetenzen weit mehr als eine Art Nebeneffekt, nämlich integraler Bestandteil insbesondere des Draußenunterrichts.

Überfachliche Kompetenzen stehen draußen besonders im Fokus, weil sie permanent aktiviert werden. Die komplexe Umgebung draußen, verbunden mit der Bewegungsorientierung und der sozialen Arbeitsweise, sprechen die Lernenden durchgehend an. Dabei schulen die Lernenden ihr Wahrnehmungsvermögen durch die Sinne, und all dies verbindet sich im gestaltenden Umgang selbstreflexiv in ihrer Persönlichkeit.

Die forschende Haltung und der experimentelle Umgang mit Umfeld und Themen in Originalbegegnung sind prozessorientiert und festigen sich durch kommunikative Prozesse in der Gruppe und im Individuum. Ergebnisse und Präsentationen spiegeln dem lernenden Kind wider, was es bewältigt hat.

Selbstkompetenz

A. Personale Kompetenzen

- Selbstwirksamkeit: Die Schülerin bzw. der Schüler hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.
- Selbstbehauptung: Die Schülerin bzw. der Schüler entwickelt eine eigene Meinung, trifft Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.
- Selbstreflexion: Die Schülerin bzw. der Schüler schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.

B. Motivationale Einstellungen

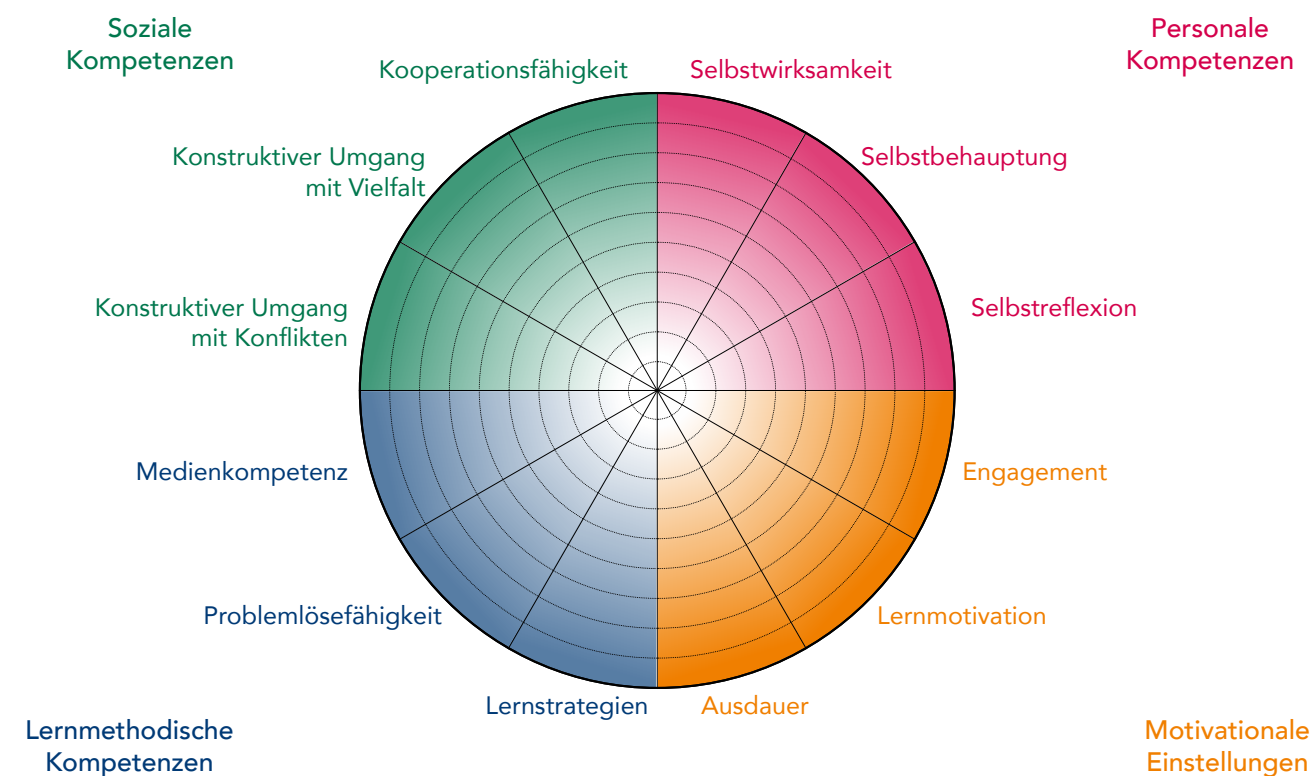
- Engagement: Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt persönlichen Einsatz und Initiative
- Lernmotivation: Die Schülerin bzw. der Schüler ist motiviert, etwas zu lernen oder zu leisten.
- Ausdauer: Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet ausdauernd und konzentriert auch über längere Zeiten in Projekten.

Lernmethodische Kompetenzen

- Lernstrategien: Die Schülerin bzw. der Schüler geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert Arbeitsprozesse.
- Problemlösefähigkeit: Die Schülerin bzw. der Schüler kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
- Medienkompetenz: Die Schülerin bzw. der Schüler verarbeitet Informationen angemessen (s. *KMK-Strategie (2016) Bildung in der digitalen Welt*).

Soziale Kompetenzen

- Kooperationsfähigkeit: Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet konstruktiv mit anderen zusammen und übernimmt Verantwortung in Gruppen.
- Konstruktiver Umgang mit Vielfalt: Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.
- Konstruktiver Umgang mit Konflikten: Die Schülerin bzw. der Schüler verhält sich in Konflikten angemessen und versteht die Sichtweisen der Anderen.



”

„Draußenlernen und Kulturelle Bildung passen gut zusammen. Beide bauen auf Flexibilität und Zugewandtheit zur Mitwelt und zu den Mitmenschen auf und ermöglichen Freiheit im Lernen und Erleben - ich liebe die Lebensfreude, die daraus erwächst.“
Dr. Johanna Pareigis, Kulturvermittlerin

BaumGestalten - Bäume erleben und kennen

Sachunterricht | Kunst | Deutsch

Im Rahmen dieses Projekts entdecken die Kinder die faszinierende Welt der Bäume. Dabei lernen sie nicht nur verschiedene Baumarten kennen, sondern stärken auch ihre Teamfähigkeit und ihr Bewusstsein für nachhaltige Entwicklung. Die Kinder lernen an jedem Projekttag auf dem Weg einen Baum kennen (Buche, Eiche, Ahorn, Esche o.ä.) und gehen weiteren Such- und Sammelaufgaben nach. Hierbei werden die Bäume, denen die Kinder begegnen, in ihrer Gestalt und ihrer Form wahrgenommen und nachgestellt. Die Unterschiede in Blattform, Astwuchs und Rinden-

beschaffenheit werden künstlerisch untersucht, um die Baumarten zu erkennen und zu benennen. Das Laufen in der Gruppe und der Aufenthalt im Freien fördern die Klassengemeinschaft. Auch die Lebensgemeinschaft verschiedener Baumgruppen wird beobachtet, untersucht und interpretiert. Themen der nachhaltigen Entwicklung werden aufgegriffen und alle Ergebnisse des Vorhabens abschließend in einer Ausstellung präsentiert. Dabei nehmen die Schüler/-innen eine tragende Rolle bei der Präsentation ein.

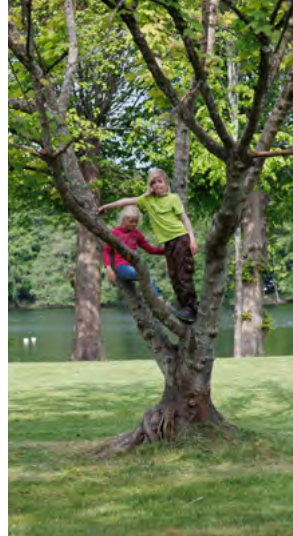
Hier klicken
für weitere
Infos zum
Projekt

Projektziel

Kinder begegnen Natur in der Natur. Bäume werden biologisch als Baumart, als individuelles Wesen und lebendes System wahrgenommen. Alle Beteiligten - Kinder wie Erwachsene - erleben und verstehen authentisch vor Ort die Ruhe und Ausdruckskraft der Natur. Die ästhetischen Methoden

der Kulturellen Bildung erlauben den essentiell wichtigen emotionalen Zugang zu den Phänomenen und Erscheinungen. So wird die Wertschätzung des Menschen für den Baum oder den Wald geweckt und erhalten.





Projektablauf der Projektwoche BaumGestalten

1. Tag

Zunächst finden die Kinder einen Platz im Wald. Es folgt eine Hörübung, bei der eine Hörlandkarte erstellt wird. In Partnerarbeit werden Bäume durch blindes ertasten erfühlt und wiedergefunden. Die Kinder suchen sich „ihren“ Baum aus und verbringen Zeit an diesem Platz, um sein Umfeld wahrzunehmen. Sie verfassen Briefe an kleine Bäume aus der Perspektive von großen Bäumen im Wald.

2. Tag

Durch ein Memory-Spiel mit Naturmaterialien finden sich neue Paare. Diese wechselnden Partnerschaften unterstützen soziale Interaktionen, fördern die Zusammenarbeit in unterschiedlichen Konstellationen und den Zusammenhalt der Klasse. Die Paare stellen Bäume mit dem Körper nach und raten, welcher Baum im Umfeld gemeint ist. Die Kinder zeichnen sich gegenseitig mit Holzkohle vor den Bäumen in der nachgestellten Baumgestalt. In der nächsten Übung lassen die Kinder Bäume sprechen: Der Baum wird zunächst genau untersucht, z.B. die Rinde auf Spuren. Anschließend „erzählt“ der Baum von seinem Leben. Zum Schluss wird spielerisch erforscht, wie ein Baum sich ernährt (Kapillarspiel und Zuckerspiel).

3. Tag

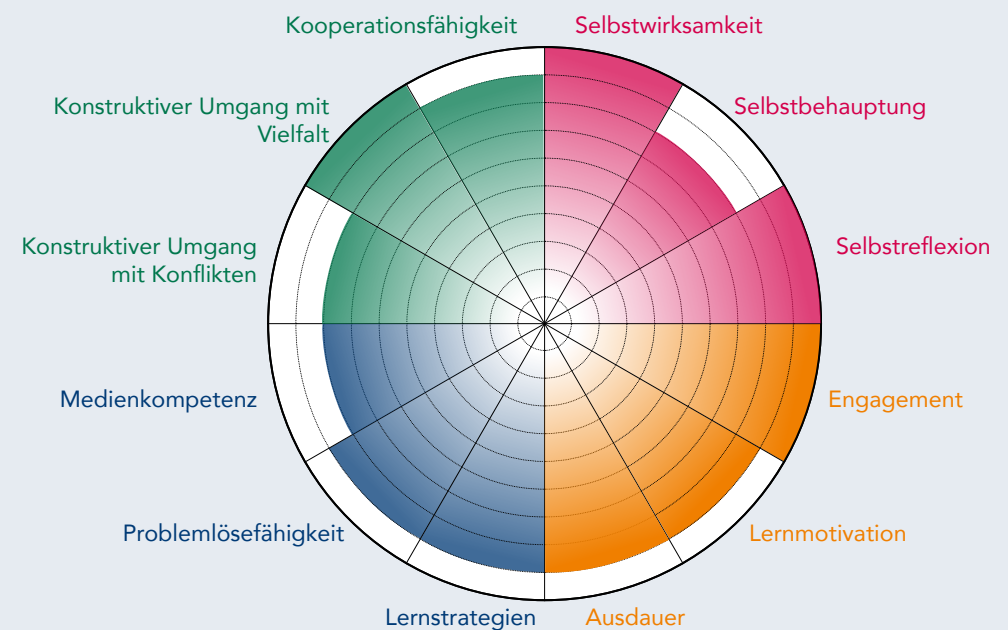
Die Kinder verbringen wieder etwas Zeit bei „ihrem“ Baum. Anschließend vertiefen sie ihre Wahrnehmung, indem sie Blätter zeichnen. Ziel ist es, ein selbst gewähltes Blatt so genau wie möglich zu zeichnen, wofür viel Zeit gegeben werden sollte. In Folge wird ein „Waldmuseum“ aufgebaut: Die Kinder suchen Naturgegenstände, die für sie an diesem Ort wichtig sind. Ein weißes Laken wird ausgelegt, und die gefundenen Dinge werden unter Abwägung aller Beiträge gemeinschaftlich sortiert.

4. Tag

Stöcke werden in ihrer Rolle als Baumaterial, Spielmaterial und Wegbegleiter des Menschen thematisiert. Anschließend erproben die Kinder „Landart“ durch das Legen von Mustern und Figuren mit Naturmaterialien. Die Kinder verabschieden sich vom Ort, indem sie z.B. poetische Baumnamen vergeben, die etwas mit dem Erlebten zu tun haben. Mit einer Baummeditation und Dank an den Wald schließen die Kinder den Waldbesuch ab.

5. Tag

Die Kinder bereiten eine Ausstellung in der Schule vor, indem sie Naturgegenstände auslegen und Bilder und Briefe aufhängen. Auf dem Schulhof leiten die Kinder für die Besucher der Ausstellung verschiedene Spiele zum Thema Wald an.



Fächeranbindung

Kunst

- Zeichnen (mit unterschiedlichen Materialien: Bleistift/Holzkohle)
- Installation

Deutsch

- Mit anderen sprechen
- Vor anderen sprechen
- Texte verfassen
- Leseförderung: flüssig lesen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen

Sachunterricht

- Natürliche Lebensräume sowie Tiere und Pflanzen
- Artenvielfalt und Artenkenntnisse von Tieren und Pflanzen in ausgewählten Lebensräumen
- Morphologische Merkmale von Tieren und Pflanzen
- Verantwortung für die Natur übernehmen

Ideen und Tipps zur Weiterführung

Schülerinnen und Schüler kennen Bäume aus ihrem alltäglichem Leben. Die lebensnotwendige Bedeutung von Bäumen als Sauerstofflieferant für Menschen zu erfahren und daher mit Bäumen als ortsgebundene Lebewesen in Kontakt zu treten, kann auch über spielerische Rahmenhandlungen initiiert werden, z.B. als außerirdische Forschende Bäume zu untersuchen.



Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Sylva Jürgensen
Kreisfachberaterin
sylva.juergensen-fl@kfk-sh.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de

Dr. Hannah Pareigis
Kulturvermittlerin
dr.johanna.pareigis-ki@kulturvermittler-sh.de

Dem Eichhörnchen auf der Spur

Sport | Sachunterricht | Technik | Patenschaft KiTa | Mathematik

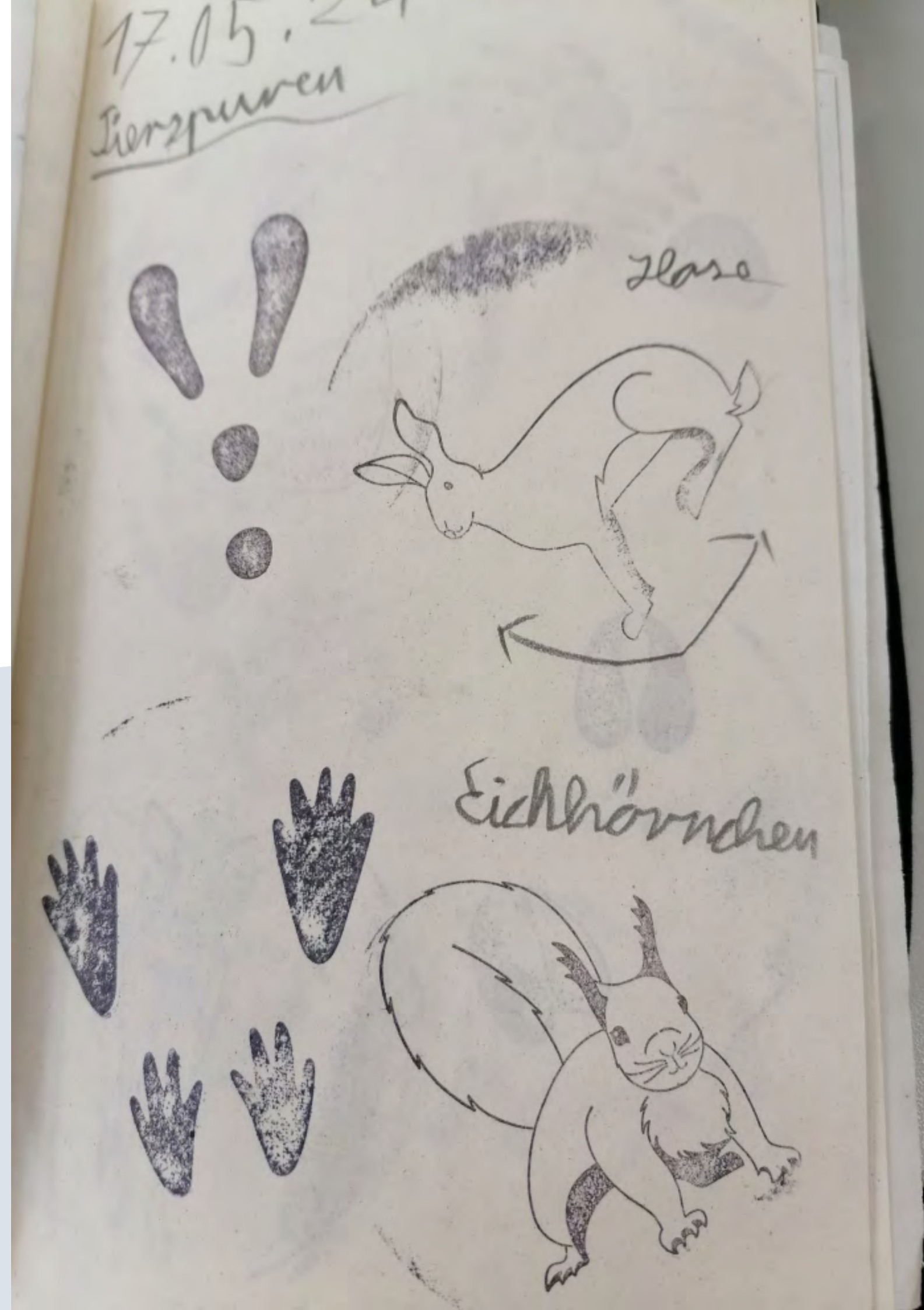
In diesem Projekt begleiten wir das Wildtier Eichhörnchen durch das Jahr. Mit forschenden Lernmethoden werden die Lebensgewohnheiten und der Lebensraum der Eichhörnchen, einschließlich ihrer Nahrung und natürlichen Feinde spielerisch erkundet, nachgespielt und in eigene Spielabläufe für Kinder transferiert. Die Erkenntnisse werden als Erlebnis-Rallye für eine KiTa-Gruppe von Kindern für Kinder zusammengestellt.

Die Kinder tauchen in die faszinierende Welt der Eichhörnchen ein und lernen, was diese Tiere im Laufe des Jahres erleben und benötigen, um zu überleben. Dabei arbeiten die Kinder ganzheitlich, selbstständig, kreativ und im Team. Das Projekt umfasst drei Projektstage in jeder der vier Jahreszeiten, wobei jeweils jahreszeitlich passende Themen rund um das Leben des Eichhörnchens behandelt werden.

Projektziel

Das Ziel des Projektes ist es, den Kindern durch spielerisches Lernen mit emotionalen sowie körperlichen kreativen Zugängen ein tiefes Verständnis für das Eichhörnchen und seine Fähigkeiten zu vermitteln. Sie erfahren die Zusammenhänge in der Natur und lernen, das Tier wertzuschätzen. Durch die ästhetischen und körperlichen Aktivitäten treten die Kinder in Verbindung mit dem Tier und steigern darüber hinaus ihr Selbstvertrauen.

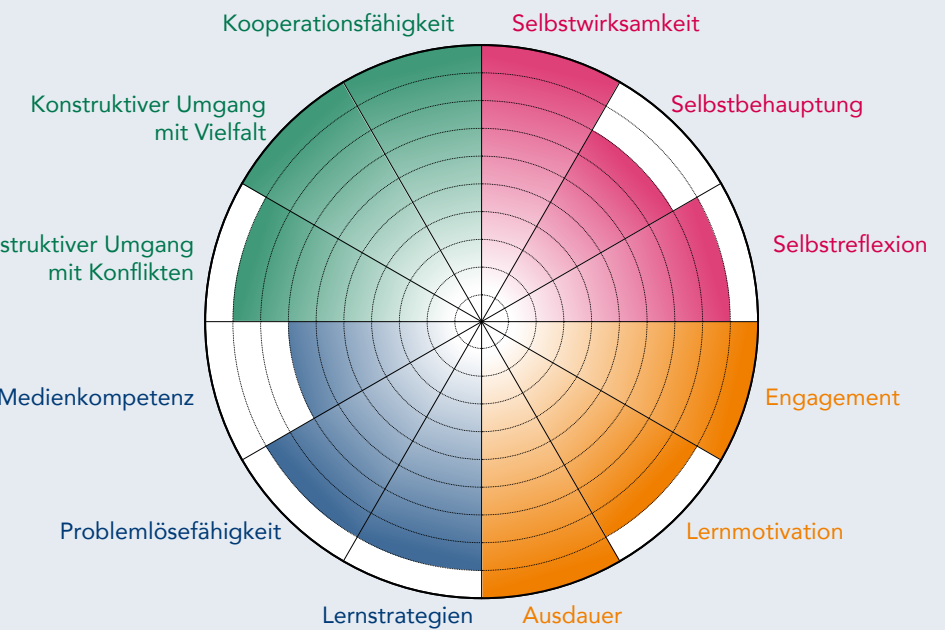
Mit der Eichhörnchen-Rallye tragen die Grundschulkinder aktiv zu einem gelingenden Übergang der KiTa-Kinder bei.





Beispielhafter Projektablauf

- Winter** Im Winter liegt der Fokus auf der Annäherung an das Eichhörnchen und seinen Lebensraum. Die Kinder gehen auf Spurensuche in der Natur, wo sie vorbereitete Spuren entdecken und weitere natürliche Hinweise lesen. Außerdem bauen sie einen Kobel – das kugelförmige Nest des Eichhörnchens – für Menschen und verwandeln sich selbst in Eichhörnchen. Bewegungsreiche Aktivitäten wie Klettern im Tiefseilgarten, Springen und Richtungswechsel helfen den Kindern, die Geschicklichkeit der Eichhörnchen hautnah zu erleben.
- Frühling** Im Frühling dreht sich alles um die Eichhörnchen-Jungen und die Gefahren, die ihnen drohen, wie zum Beispiel Fressfeinde. Die Kinder schlüpfen in die Rolle einer Eichhörnchenmutter, gehen auf Nahrungssuche und lernen, ihre Jungen vor den Gefahren des Frühlingswaldes zu beschützen. Kreativität steht ebenfalls im Vordergrund, wenn sie mit Naturmaterialien ihre Verbindung zur heimischen Tierwelt ausdrücken.
- Sommer** In den Sommerprojekttagen arbeiten die Drittklässler/-innen eng mit den KiTa-Kindern zusammen, um den Übergang zur Schule zu gestalten. Die Drittklässler/-innen führen ein Miniprojekt in Form einer Rallye durch, bei dem sie in Kleingruppen Stationen entwickeln, die den KiTa-Kindern das Eichhörnchen aus verschiedenen Perspektiven näherbringen. Dabei übernehmen sie die Anleitung der KiTa-Kinder.
- Herbst** Zum Abschluss schlüpfen die Kinder erneut in die Rolle eines Eichhörnchens. Sie bessern ihren Kobel aus, legen einen Wintervorrat an und gestalten die Nahrungssuche in Spielform.



Fächeranbindung

Sachunterricht

- Natürliche Lebensräume sowie Tiere und Pflanzen
- Technische Erfindungen

Sport

- Vielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle und im Freien
- Entwickeln eigener Spielideen nach konkreten Vorgaben

Technik

- Bauwerke hinsichtlich ihrer Charakteristika unterscheiden (Konstruktion, Bauweise, Bauwerkstoffe, Statik, Nutzung)

Mathematik

- Mengen und Zahlenräume
- Kombinatorik
- Umgang mit verschiedenen Messgrößen und -einheiten

Deutsch

- Zu anderen sprechen
- Vor anderen sprechen
- Leseförderung: flüssig lesen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen
- Texte verfassen

Ideen und Tipps zur Weiterführung

Die von den Schülerinnen und Schülern entwickelte Rallye für KiTa-Kinder kann als Peer-to-Peer-Projekt entwickelt werden. Die Idee der Rallye kann mit Schülerinnen und Schülern durch die Gestaltung eines Parcours vermittelt werden. Dieser wird mit Gegenständen und Informationen befüllt, die KiTa-Kindern einen Zugang zum Eichhörnchen und den Lebensgewohnheiten bieten.

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Solveig Trimpler
Naturpädagogin
hallo@drauβenzeit-sh.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfkb-sh.de

Friedhof - unterschiedliche Religionen vergleichen

Kunst | Deutsch | Religion | Philosophie

In diesem Vorhaben werden Friedhöfe hinsichtlich ihrer Bedeutung und Gestaltung untersucht.

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Frage des Glaubens und der Frage nach dem Abschiednehmen in einem Übergang von Leben und Tod. Im Fach Religion werden Parabeln und Gleichnisse gelesen.

Die Schülerinnen und Schüler stellen zunächst kleine individuelle Forscherhefte unter Anleitung einer Kulturschaffenden in Handarbeit her, die so-

wohl von hinten als auch von vorn lesbar sind. So lernen die Kinder den Prozess der Buchherstellung (Buchbinden) kennen.

Sie besuchen sodann die Friedhöfe unterschiedlicher Glaubensgemeinschaften (z.B. den jüdischen, evangelischen oder islamischen Friedhof) und nutzen die Forschertage, um in selbstgestalteten Forscherheften festzuhalten, welche Beobachtungen sie bei ihrer Erkundung der Orte mithilfe ästhetischer Mittel gemacht haben.

Hier klicken
für weitere
Infos zum
Projekt

Projektziel

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über Rituale zum Thema Leben und Tod unter Beachtung verschiedener Religionen. Die Friedhöfe werden durch kreative Zugänge als Orte des Lebens wahrgenommen, an denen sich die Geschichten der Menschen ablesen lassen.

Die Rituale der Lebenden werden erkannt und kindgerecht bearbeitet, sodass für die Kinder ein eigener Umgang damit möglich werden kann.





Projektdauer: 5 Tage

1. Tag

Buchbindeworkshop: Die Schülerinnen und Schüler gestalten und binden ihre eigenen Forscherhefte, die sie durch das Projekt begleiten werden.

2. und 3. Tag (lange Termine)

Forschertage: Jeweils einen Tag verbringen die Kinder auf einem christlichen und auf einem jüdischen und/oder muslimischen Friedhof.

Erkundung und Erforschung des Friedhofs:

Anhand von Wahrnehmungsübungen (siehe Material) nähern sich die Schülerinnen und Schüler dem Ort an und finden heraus, was ihn von anderen Orten unterscheidet.

Übung I: Es wird (z.B. in Partnerarbeit) mit einer Stoppuhr gearbeitet, die zu einem bestimmten Moment piept - und genau in diesem Moment sind die Kinder aufgerufen, alles wahrzunehmen, was sie umgibt - mit allen Sinnen. Sie gehen auf die Suche nach Worten und nach Gegenständen, nach Besonderheiten. Sie sammeln, zeichnen, frotieren, notieren. Die Kinder überlegen sich Fragen zum Ort und zum Thema Glauben.

Übung II: Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine emotionsbasierte Landkarte des Friedhofes. Dabei zeichnen sie feste Bestandteile der Umgebung in das Wegenetz ein und markieren auch

emotionale Orte, wie z.B. ihren Lieblingsort, und tragen ihre damit verbundenen Emotionen ein. Alle Eindrücke, Ideen und Fragen aus diesen Übungen nehmen die Schülerinnen und Schüler in ihre Forscherhefte auf.

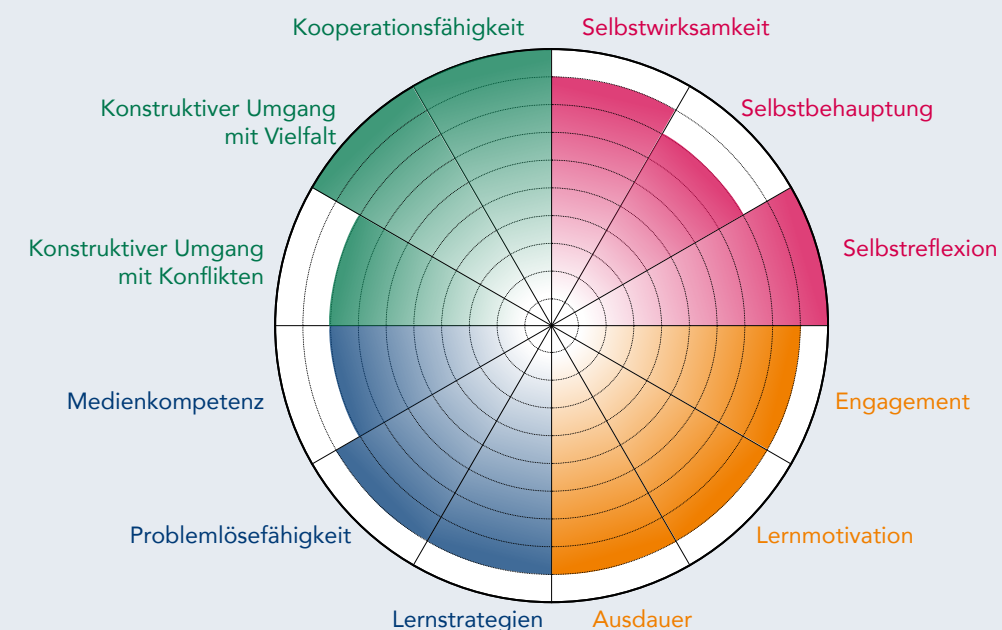
Abschluss: Die Gruppe trifft eine Person (Pastor, Friedhofsgärtner, Bestatter), welche die Rituale und Bedeutungen der religiösen Zeichen vermitteln kann und entwickelt selber ein Zeichen und ein Ritual. Sie stellen der Fachperson die Fragen, die gemeinsam im Vorfeld erarbeitet wurden. Nachbereitung im Klassenraum: Es werden Zeichnungen aufgearbeitet und Texte gestaltet.

4. Tag

Die Kinder drucken auf ein Klassenplakat Auszüge, Worte, Zeilen und Skizzen aus den Forscherheften mit der Styrofoamtechnik (eine Drucktechnik ähnlich zum Linoldruck mit weichen Styrofoamplatten). Jede Schülerin und jeder Schüler gestaltet eine Druckvorlage.

5. Tag

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren das Plakat und die Bücher in den Gemeinden.



Fächeranbindung

Kunst

- Zeichnen
- Kommunikationsdesign

Sachunterricht

- Zeit und Entwicklung
- Räume und Regionales

Philosophie

- Leben und Tod
- Fragen nach Gott

Religion

- Frage nach den Religionen in der Gesellschaft
- Frage nach Gott

Mathematik

- Raum und Form

Deutsch

- Mit anderen sprechen
- Texte präsentieren
- Texte in unterschiedlicher Form erschließen und nutzen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen

Ideen und Tipps zur Weiterführung

Die Schüler/-innen nehmen im Vorfeld das Werden und Vergehen in der Natur anhand der Jahreszeiten draußen wahr. Sterbende und vergehende Substanzen und Tiere werden wahrgenommen und in einer selbst entwickelten Zeremonie dem Kreislauf der Natur übergeben.

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Ann Carolin Renninger
Kulturvermittlerin
ac@joonfilm.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de

Dr. Hannah Pareigis
Kulturvermittlerin
dr.johanna.pareigis-ki@kulturvermittler-sh.de

Wir schreiben einen Guide zu Glücksorten

Sachunterricht | Kunst | Deutsch

Kinder erstellen zum schulischen Umfeld einen Glücks-Guide für Kinder. Das Thema „Wohlbefinden“ wird als Vorarbeit in das Projekt integriert. Dabei suchen sie vor Ort ihre Plätze auf, die für sie persönliche Glücksorte sind. Anhand einer Ideen-sammlung werden diese Plätze mit der Gruppe

aufgesucht, erkundet und beschrieben. Im Anschluss werden Bilder, Texte und Rätsel in einer Broschüre digital zusammengeführt, die gedruckt werden soll. Im Ort wird der „Glücks-Guide für Kinder“ an Kinder verteilt.

Projektziel

Kinder beschreiben ihre Glücksorte im Umfeld und gestalten digital eine Broschüre. Dabei haben sie die Möglichkeit, über Bedingungen von Plätzen und Orten, die Kinder schön finden und ihren

Bedürfnissen entsprechen, zu reflektieren und zu schreiben. Durch Besuche der Orte, Gespräche und Veröffentlichungen nehmen die Kinder aktiv am Leben im Ort teil.



Projektlänge: 5 - 7 Tage

Zu Beginn setzen sich die Kinder aktiv mit folgenden Fragen auseinander:

„Was tut mir gut?“

„Wann fühle ich mich wohl?“

„Was brauchen Kinder, um sich draußen und in unserem Ort gut/wohl zu fühlen?“

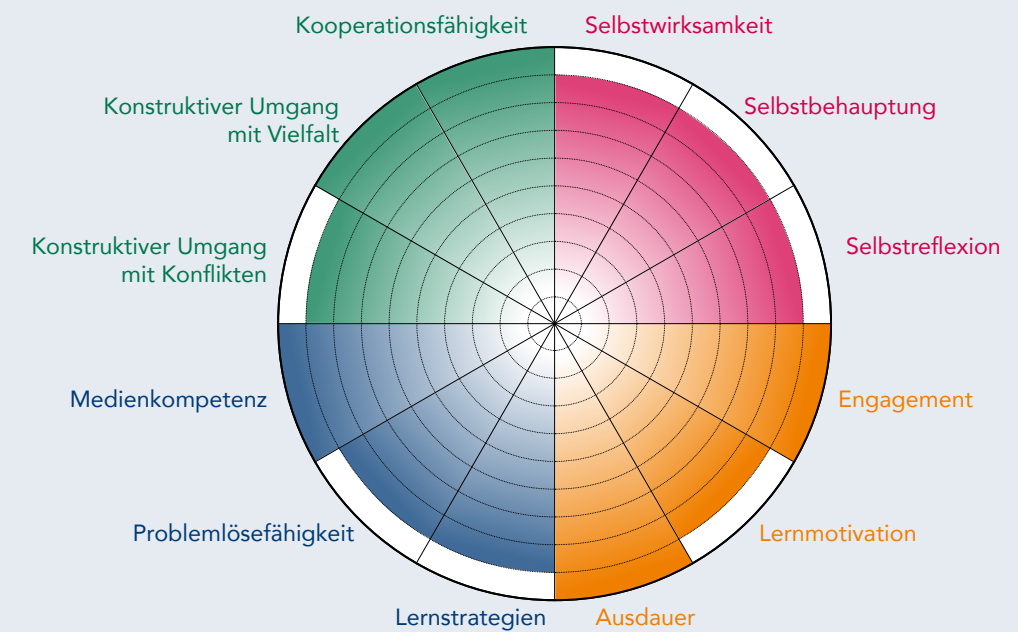
„Wo sind Orte und Plätze, an denen ich mich gut/wohl fühle?“

Im nächsten Schritt erkunden die Kinder das schulische Umfeld und suchen die genannten Orte auf. Dabei werden Notizen und kleine Texte vor Ort geschrieben und Fotografien hergestellt.

Die Gruppe sichtet im Klassenraum die Materialien der Ortsbesuche, überarbeitet mit einem geeigneten digitalen Tool ihre vorgefertigten Texte und fügt Fotos und Zeichnungen ein. Diese Phasen werden in Gruppenarbeit organisiert. Kleine Rätsel oder Suchbilder können zur kreativen Anregung ebenfalls in den Glücks-Guide eingebunden werden. Es ist hilfreich, vorab an Beispielen eines Ortsführers zu sehen, wie ein Aufbau aussehen könnte.

Diese Phase schließt mit einer Sichtung der gesamten Arbeit ab, bevor sie in den Druck gegeben wird.

In einer Marktplatz-Aktion können die Glücks-Guides, die vorab durch die Presse beworben werden, von den Kindern verteilt oder verkauft werden.



Fächeranbindung

Kunst

- Zeichnen
- Kommunikationsdesign
- Grafik
- Digitales Arbeiten - Layout

Sachunterricht

- Räume, Globales und Regionales

Deutsch

- Texte für die Öffentlichkeit aufbereiten
- Texte in unterschiedlicher medialer Form erschließen und nutzen
- Leseförderung: flüssig lesen
- Texte präsentieren
- Über Schreibfertigkeiten verfügen
- Digitale Medien
- Mit anderen sprechen

Ideen und Tipps zur Hinführung

- Kinderrechte kennenlernen
- Über Kinderrechte im Ort reflektieren
- Ideen sammeln
- Nachfolgend Glücksorte untersuchen
- Bedürfnisse von Kindern im Ort formulieren

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Elisa Priester
Kulturvermittlerin
elisa.priester-fl@kulturvermittler-sh.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de

Herkunftswerkstatt Zukunft - Geschichten finden

Sachunterricht | Kunst | Deutsch

Orte, seien es Gebäude, Bäume, Landschaften oder Straßen, haben immer Geschichten zu erzählen. Inspiriert durch Kinderliteratur, wie z.B. die Bücher von Kirsten Boie, die Erzählungen Astrid Lindgrens oder Gedichte Arne Rauten-

bergs, sollen Kinder ermutigt werden, persönliche Geschichten oder Poesie zu ihrem Ort zu verfassen. Dazu werden Orte rund um die Schule aufgesucht und Erlebnisse kommuniziert, Bilder gestaltet und ein Buch erstellt.

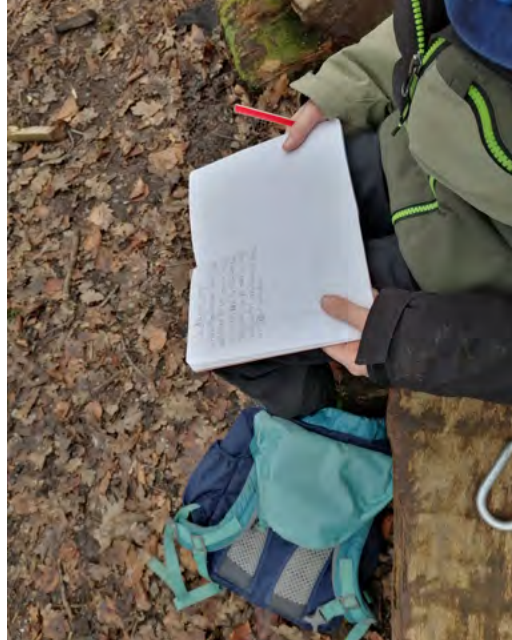
Hier klicken
für weitere
Infos zum
Projekt

Projektziel

Kinder wenden sich lesend, hörend, beobachtend und schreibend dem Ort zu, der einen Teil ihres Lebensumfeldes darstellt. Es findet eine literarisch-ästhetische Erkundung der eigenen Position in der historischen Entwicklung des Lebensortes statt.

Die Kinder erkunden anhand von Objekten im Stadtbild die Geschichte ihres Schulortes. Sie nehmen sich als Teil eines immer weiterführenden historischen Prozesses wahr, indem sie die Vergangenheit erkunden, die Gegenwart wahrnehmen und die Zukunft imaginieren.





Projektlänge: 5 - 7 Tage

Zu Beginn setzen sich die Kinder aktiv mit folgenden Fragen auseinander: Wer bin ich? Seit wann bin ich hier? Was mag ich an meinem Ort? Sie verfassen kurze Texte zu sich selbst und lesen diese im Plenum laut vor. Es wird auch aus literarischen Quellen vorgelesen, die sich mit der Beschreibung des Lebensortes befassen.

Im nächsten Schritt erkunden die Kinder das schulische Umfeld in kleinen Gruppen zu Fuß. Um einen Blick auch abseits der vertrauten Wege zu werfen, wird ein Würfelspiel eingesetzt, das die Streckenführung mitbestimmt. Hierbei betrachten die Kinder den Ort bewusst und suchen nach Wahrzeichen, Gegenständen, Namen u. ä., die ihre Neugierde wecken und über die sie mehr erfahren möchten. Erste Eindrücke, Ideen und Fragen nehmen sie mit geeigneten Geräten auf.

Die Kinder entscheiden sich für ein Objekt (Platz, Gebäude, Straßename, alter Baum ...), das sie im Laufe des Projektes erforschen wollen. Dann wird dieses Objekt aufgesucht und anhand von strukturierten Aufgabenkarten (siehe Material) mit allen Sinnen erforscht und in einem individuellen Forscherbuch beschrieben. Sprache und Wort werden in dieser Phase assoziativ, kreativ ungeordnet und spontan genutzt. So können Grundlagen für eine literarische Arbeit entstehen.

Um ihr Objekt dann in einen historischen Kontext zu setzen, stehen den Kindern verschiedene Quellen zur Verfügung: Sie können sich z.B. mit einem Stadtführer treffen, sie recherchieren in der Bücherei und im Stadtarchiv. Alles Interessante wird in den Forscherbüchern festgehalten. Bildmaterial wird kopiert. Aus allen bislang über ihr Objekt gesammelten Eindrücken und Informationen erstellen die Kinder jeweils ein eigenes Poster.

Nachdem die Kinder die (historischen) Geschichten ihrer Objekte erforscht und ihre nun gewonnenen Einsichten in Form von Postern verarbeitet haben, folgt die aktive ästhetische Auseinandersetzung mit den jeweiligen Objekten in einer künstlerisch-multimedialen Ausstellung im Ort. Hierbei werden die Bücher ausgestellt. Ein Ortsplan kann gezeigt werden, an dem erkennbar ist, wo die Kinder gearbeitet haben. Zeichnungen vorab und Textsammlungen können dazugestellt werden. Fotografien, die bei der Erkundung gemacht wurden, können ebenfalls präsentiert werden. Je nach Lerngruppe und Lehrkraft ist es auch denkbar, Tonaufnahmen hörbar zu machen. Texte können vorgelesen werden. Bei der Ausstellung gilt es, den Schatz zu heben, den jedes Kind kreiert hat.

Fächeranbindung

Kunst

- Zeichnen
- Kommunikationsdesign
- Grafik
- Architektur

Sachunterricht

- Zeit und Entwicklung
- Räume, Globales und Regionales

Deutsch

- Leseförderung: flüssig lesen
- Texte präsentieren
- Texte in unterschiedlicher Form erschließen und nutzen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen
- Mit anderen sprechen

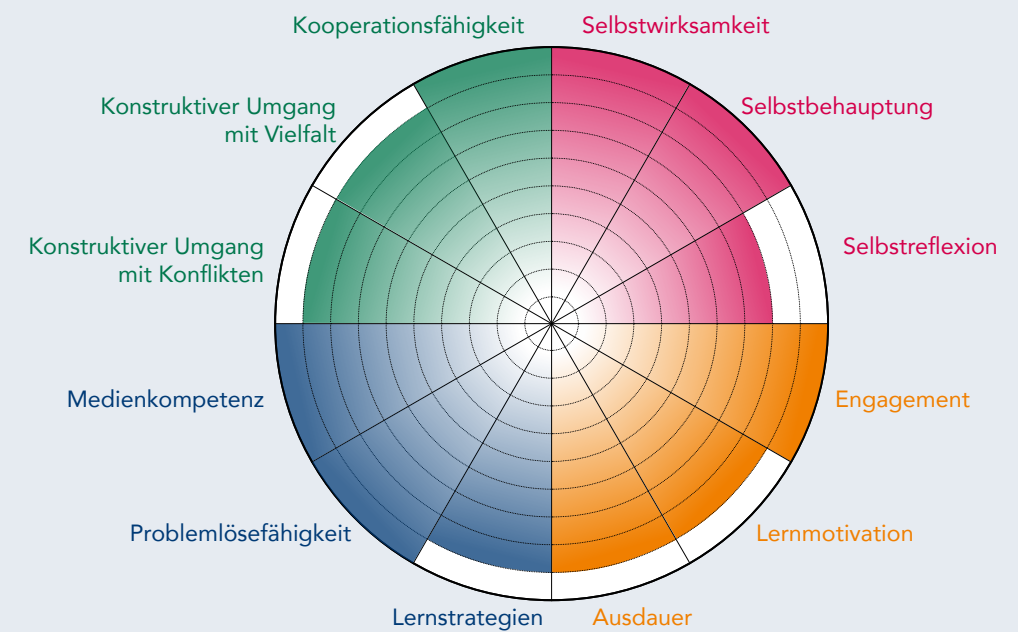
Ideen und Tipps zur Weiterführung

Die abschließende Ausstellung kann als Peer-to-Peer-Modul genutzt werden, indem die Schüler/-innen Besucher/-innen durch die Ausstellung führen.

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Ann Carolin Renninger
Kulturvermittlerin
ac@joonfilm.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de



Kinder erstellen einen Fahrradwanderführer

Sachunterricht | Kunst | Deutsch | Digitale Medien | Sport

In diesem Projekt wird ein Fahrradwanderführer von Schülerinnen und Schülern erstellt, der anderen Kindern und Familien eine Auswahl an

Radwegen in und um den Heimatort an die Hand gibt, die aus Kinderperspektive interessant und faszinierend sind.

Projektziel

Die Schülerinnen und Schüler erfahren durch die Auswahl eigener Fahrradrouten Freude am und Motivation zum Radfahren und können ihre alltägliche Umgebung bewusster wahrnehmen. Sie erlernen neue Fertigkeiten zur Routenplanung und -beschreibung sowie zur grafischen und digitalen Darstellung. Dabei werden Perspektivwechsel und Empathie angebahnt, da sie sich in die vielfältige Zielgruppe ihres Fahrradwanderführers hineinversetzen.

Der kreative Ausdruck wird in Bezug auf die Routengestaltung und -beschreibung sowie auf die Gestaltung des Fahrradwanderführers gefördert. Der kommunikative Umgang mit Institutionen des Wohnortes wird geübt, da der fertige „Fahrradwanderführer für Kinder“ dem Tourismusbüro übergeben und von dort aus verteilt werden kann.





Projektlänge: 5 – 7 Projekttag

In einem ersten Schritt werden Schülerinnen und Schüler nach ihren Lieblingsstrecken und nach ihnen bekannten Attraktionen befragt, die Erwachsenen häufig nicht ins Auge fallen. Die Schülerinnen und Schüler überlegen, was ihnen bei Radtouren wichtig ist: Muss die Radtour ein Ziel haben? Mit welcher Streckenlänge fühlen sie sich wohl? Braucht es viele kurze Pausen oder eine lange? Kann eine Route auch durch Rätsel oder in mehreren Sprachen beschrieben werden? Je nach Interesse und individuellen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler bilden sie Kleingruppen, in denen sie eine Fahrradrouten entwerfen.

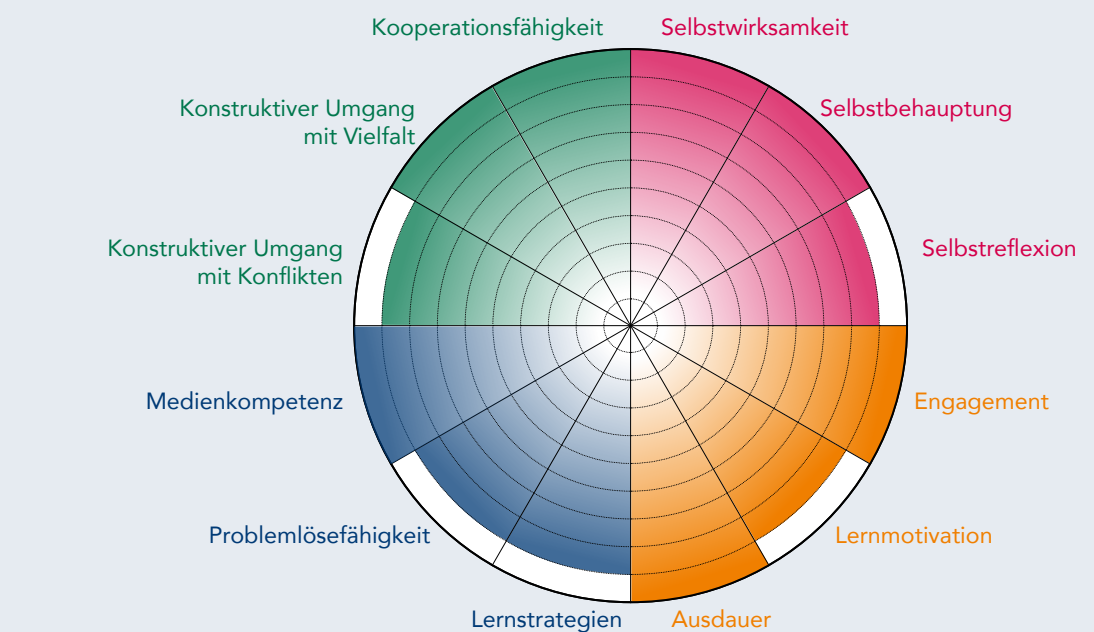
Die unterschiedlichen Strecken werden nacheinander abgefahren, Sehenswürdigkeiten und Besonderheiten am Wegesrand werden ausgetastet, gezeichnet und fotografiert. Die Fahrradrouten werden in das Kartenmaterial eingezeichnet, beschrieben und durch Fotos dokumentiert.

An einem Projekttag werden die Fahrräder im Rahmen einer Radwerkstatt genauer unter die Lupe genommen. Hierbei kann der ortsansässige Allgemeine Deutsche Fahrrad-Club (ADFC) unterstützen. Tipps und Tricks zur Radreparatur und zur richtigen Kleidung oder Versorgung auf der

Strecke werden dann ebenfalls in Bild und Text festgehalten.

An der Erstellung des Textes für den Fahrradwanderführer und der Gestaltung des Layouts sind die Schülerinnen und Schüler ebenfalls beteiligt. Hier gibt es inzwischen kostenfreie Apps und interaktive Programme, die es ermöglichen, den Text sowohl zu schreiben, zu sprechen als auch aufzunehmen. Er kann durch Fotos, Videos, Musik und Zeichnungen der Kinder ergänzt werden.

So entsteht ein Buch, das auf den virtuellen Plattformen des ADFC und der Tourismus-Agentur einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden kann. Zudem erhalten die Schülerinnen und Schüler jeweils ein ausgedrucktes Exemplar des Fahrradwanderführers.



Fächeranbindung

Kunst

- Zeichnen
- Kommunikationsdesign
- Grafik
- Digitales Arbeiten - Layout
- Performance

Sport

- Rollen, Gleiten, Fahren
- Bewegungsangebote zum Fahren längerer Strecken zur Schulung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Kraft und Ausdauer
- Verkehrssicheres Verhalten

Deutsch

- Texte für die Öffentlichkeit aufbereiten
- Leseförderung: flüssig lesen
- Texte präsentieren
- Texte in unterschiedlicher Form erschließen und nutzen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen
- Den PC zum Schreiben und für Textverarbeitung nutzen

Sachunterricht

- Räume, Globales und Regionales

Ideen und Tipps zur Weiterführung

- Fahrradtouren durchführen und vor Ort Geschichten über die Tour schreiben
- Geschichten durch QR-Codes für andere nutzbar machen

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Elisa Priester
Kulturvermittlerin
elisa.priester-fl@kulturvermitter-sh.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de

Spinnen und ihre Netze

Sachunterricht | Kunst | Deutsch | BNE | MINT

Die Kinder erwerben in dieser Unterrichtseinheit Kenntnisse über den Aufbau von Spinnentieren und ihren Netzen und bauen beides mit Recycling- und Naturmaterialien nach. Sie beschäftigen sich besonders mit den unterschiedlichen Netzbauten und der Funktion der Fäden. Gemeinsam mit einem Erlebnispädagogen oder einer Erlebnispädagogin lernen die Kinder Knotenverbindungen, konstruieren in einer Spielgeschichte im Wald eigene Riesennetze und erproben deren Tragfähigkeit.

Sie legen mit einer Künstlerin oder einem Künstler große Fadeninstallationen mit dem Schwerpunkt der Musterbildung an. Das Faden-spinnen wird durch den Bau einer Handspindel aus Naturmaterialien und das Spinnen von Rohwolle zu Fäden vertieft. Am Ende des Projektes werden alle Produkte und Fotos der Aktivitäten in einer Ausstellung präsentiert, bei der die Schülerinnen und Schüler die Moderation übernehmen.

Hier klicken
für weitere
Infos zum
Projekt

Projektziel

In diesem Projekt verbindet sich Kulturelle Bildung mit nachhaltigem Umweltverhalten durch einen emotionsbasierten Zugang zur Natur. Die Wertschätzung der Natur an sich und ebenso das Verständnis für die Komplexität der Zusammenhänge stellen ein wichtiges Wissens- und Erfahrungsgut dar, um im Sinne der Zukunftskompetenzen zu kritischem und kreativem Handeln befähigt zu werden. Spinnen - im Alltag häufig als minderwertige und abstoßende Tiere wahrgenommen - werden als faszinierende Wesen mit besonderen Fähigkeiten

kennengelernt. Spinnenfäden und -netze werden thematisiert und in ihrer Funktionalität untersucht. Ein Bezug zur Bionik wird hergestellt, da der Aufbau von Netzfäden als Vorbild für Stahlkonstruktionen dient. Außerdem wird ein Zusammenhang zur Textilproduktion aufgezeigt, indem eigene Fäden aus Rohwolle gesponnen werden. Die Musterbildung des Netzes und dessen strukturierter Aufbau werden als mathematische Phänomene betrachtet.





Projektlänge: 5 Tage

1. Tag Draußen

Wahrnehmungsübungen anhand einer Geschichte zu Spinnen. Spinnennetze und Spinnen finden, in Lupengläsern sammeln und beobachten. Bestimmungsbücher nutzen und Besonderheiten des Körperbaus herausfinden.

2. Tag Draußen

Aufbau von Riesennetzen mit Tiefseilgartentechnik unter Anleitung eines Erlebnispädagogen/einer Erlebnispädagogin. Knoten lernen. Kletterübungen zwischen Bäumen. Nachahmung von biologischen Phänomenen in einer Spielgeschichte Spinne/ Fliege.

3. Tag Klassenzimmer

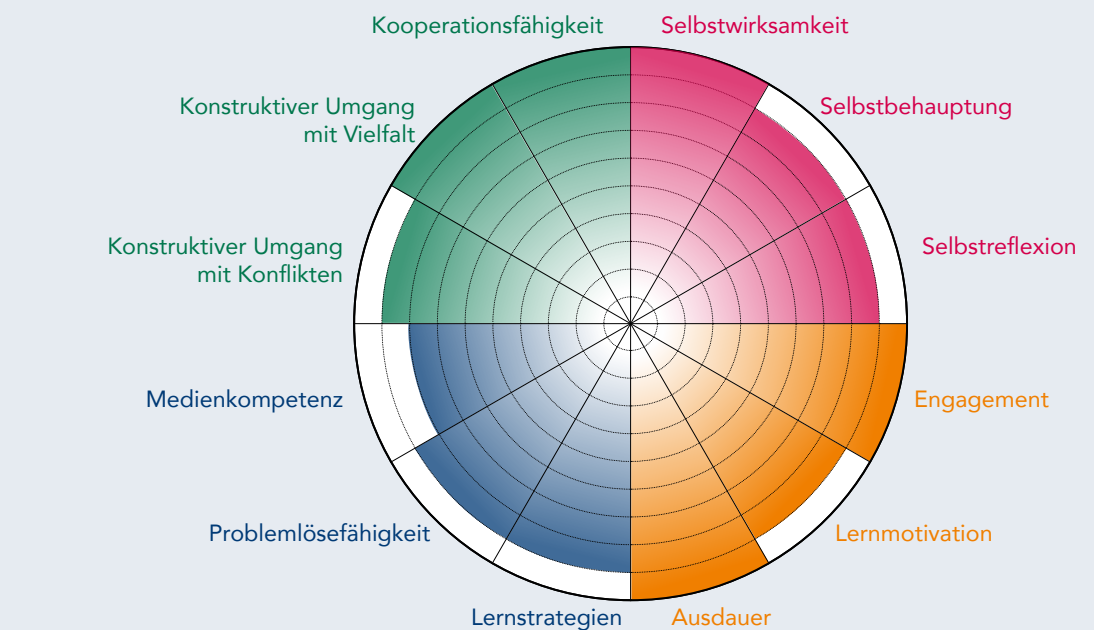
Spinnenkörper zeichnen. Elemente benennen. Spinnenkörper aus gesammelten und mitgebrachten Materialien bauen (z.B. Kartons, Äste, Draht, Pfeifenreiniger).

4. Tag Draußen

Bau von einfachen Handspindeln aus Ästen. Spinnen von Rohwolle zu Fäden. Reflexion des Projektes durch ein Wollfadennetz. Spiele im Wollfadennetz.

5. Tag

Ausstellung und Spiele mit Besuchern der Ausstellung.



Fächeranbindung

Kunst

- Plastik und Installation
- Architektur

Sachunterricht

- Natürliche Lebensräume
- Technische Erfindungen

Technik

- Vergleich von Netzwerken und Bauwerken hinsichtlich ihrer Konstruktion, Bauweise, Baustoffe, Statik und Nutzung
- Sachgemäße Nutzung von Werkzeug, z.B. Säge

Mathematik

- Umgang mit verschiedenen Messgrößen und -einheiten

Deutsch

- Leseförderung: flüssig lesen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen
- Texte verfassen
- Zu anderen sprechen
- Vor anderen sprechen

Textilunterricht

- Fadenbildende Technik: Spinnen mit Rohwolle

Sport

- Klettern und Raufen
- Vielfältiges Bewegen im Freien
- Entwickeln eigener Spielideen nach konkreten Vorgaben

Ideen und Tipps zur Weiterführung

Die Schüler/-innen nehmen Spinnen oftmals mit Abneigung oder Ekel wahr. Über die Fähigkeiten dieses Tieres, Netze zu spinnen und diese kunstvollen Produkte eingehender zu betrachten, kann diese Abwehrhaltung abgebaut werden. Ein Transfer in den Bereich Technik kann über die Eigenschaften der Spinnenseide als Vorbild für technische Bauten wie Brücken oder Anzüge für die Raumfahrt vorgenommen werden.

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Inga Momsen
Kulturvermittlerin
kunst@ingamomsen.de

Sylva Jürgensen
Kreisfachberaterin
sylva.juergensen-fl@kfk-sh.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de

Wir atmen Geschichte

Kunst | Technik | Sachunterricht | Deutsch

Schülerinnen und Schüler untersuchen einen Ort im Umfeld ihrer Schule. Dies kann ein Gebäude, ein Platz oder auch ein Naturraum sein. Sie erforschen mit allen Sinnen die Geschichte des Ortes, lernen Recherchetechniken kennen und nutzen vorhandenes Archivmaterial. Abschließend befragen sie Zeitzeugen und lernen eine Interviewtechnik kennen.

Im Anschluss werden in einer kreativen Arbeit individuell wichtige Aspekte des Ortes aufgenommen und mittels künstlerischer Techniken wie Bildhauerei, Installationskunst oder Grafik transformiert.

Dabei kann der Ort in die Zukunft projiziert oder eine Idee entwickelt werden, die zeigt, was Kinder sich für diesen Ort wünschen.

Die Ergebnisse der kreativen Arbeiten, die Interviews und Rechercheergebnisse werden in einer Ausstellung präsentiert und durch die Schülerinnen und Schüler vermittelt.

Hier klicken
für weitere
Infos zum
Projekt

Projektziel

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit einem historischen Ort in ihrer näheren Umgebung auseinander, identifizieren sich mit ihrem Heimatort und entwickeln mithilfe von Archivmaterial ein Verständnis für die historische Entwicklung von Mensch und Zeit. Durch ihr ästhetisches Handeln fühlen sie sich mit dem Ort verbunden und steigern ihre Ausdrucksfähigkeit, was ihnen mehr Selbstvertrauen verleiht.

In diesem Sinne ist das Projekt eine Möglichkeit, Kinderstimmen sichtbar zu machen und sie aktiv in gesellschaftliche Diskurse einzubinden.

Die Kinder bilden selbstbestimmt durch das Projekt eine Kommunikationsebene zwischen sich, dem Ort und den Bürgerinnen und Bürgern des Ortes und nutzen den Kontakt zu Seniorinnen und Senioren, um generationsbedingte Erfahrungen kennenzulernen.

Die Schülerinnen und Schüler führen eigenständig durch eine abschließende Ausstellung.



Projektdauer 5 Tage

Teil 1 Gute Fragen stellen die Kinder!

Schülerinnen und Schüler der dritten Jahrgangsstufe werden mit Hilfe von Archivmaterial auf einen Ort aufmerksam gemacht. Mithilfe der Informationen entwickeln die Kinder Fragestellungen zu diesem Ort, sodass sie eine ästhetisch-forschende Haltung aufbauen und eine Vorhabenplanung erstellen können.

Teil 2 Ästhetisches Erkunden mit allen Sinnen

In diesem Teil, der die Sinne und Imagination der Kinder anspricht, wird der Ort untersucht. Bei der darauffolgenden Ortsbegehung in Begleitung eines Kulturvermittlers/einer Kulturvermittlerin werden die Kinder den Ort mit allen Sinnen wahrnehmen: Sie vermessen die Strecken, verfassen freie kleine Texte, sammeln Dinge, entwickeln Ideen, fertigen Zeichnungen an, vergleichen Bilder aus dem Archivmaterial mit dem Ort, fotografieren und machen Tonaufnahmen.

Teil 3 Fragen stellen, Zeitzeuginnen und Zeitzeugen oder Großeltern interviewen

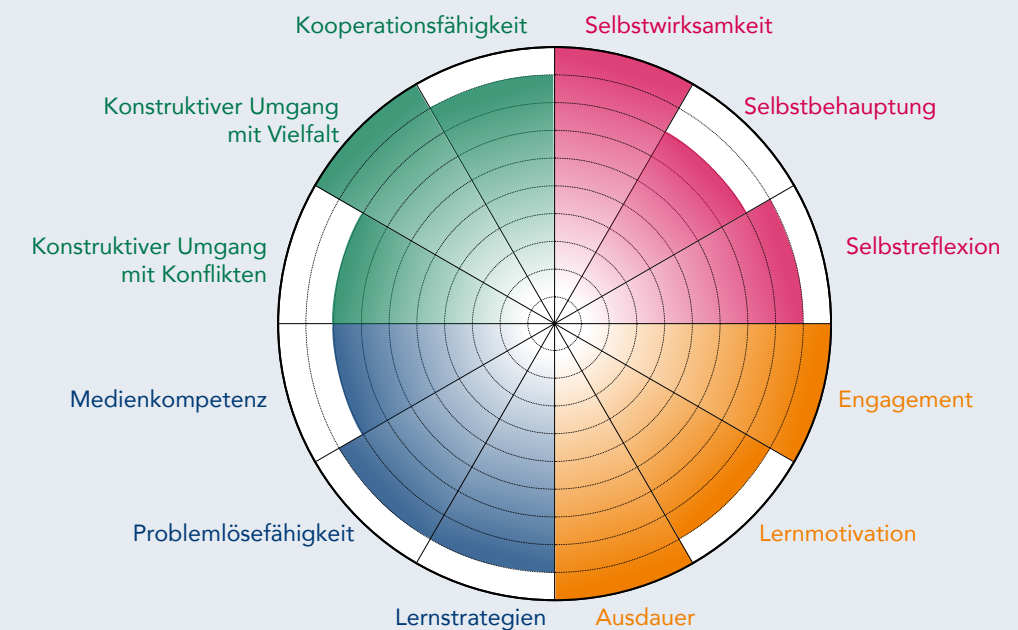
Es folgt ein Besuch im örtlichen Seniorenheim, um mit den Bewohnerinnen und Bewohnern Interviews zum Ort durchzuführen. Die Schülerinnen und Schüler fragen nach alten Erinnerungen und Erzählungen zum Ort. Vorab werden Interviewfragen gemeinsam erarbeitet und Verhaltensregeln besprochen.

Teil 4 Bauen, Erfinden, Ausprobieren, Anfertigen

In den darauffolgenden Stunden werden Objekte mit Bezug zum Ort aus verschiedenen Materialien hergestellt, angeleitet durch Kulturschaffende (Materialien: Holz, Draht, Stoffe, Plastik, Wolle, Farben, Papier, Fotomaterial etc.). Es werden im Mathematikunterricht Zeitbänder angefertigt, im Deutschunterricht Texte geschrieben und Interviews dargestellt. Bei geeignetem Wetter kann ein Großteil der Aktivitäten draußen vor Ort stattfinden.

Teil 5 Ausstellungen konzipieren und arrangieren, Zusammenhänge darstellen

Die entstandenen Installationen, Zeichnungen, Texte etc. werden montiert. Die Kinder erproben gemeinsam mit Klassenlehrer/-in und Kulturschaffenden das Arrangieren vor Ort oder in einem Schulraum und reflektieren über Wirkung und technische Umsetzungen der Montagen. Abschließend wird zur Ausstellung eingeladen, durch welche die Kinder die Besucherinnen und Besucher führen.



Fächeranbindung

Kunst

- Zeichnen
- Kommunikationsdesign
- Grafik
- Plastik

Sachunterricht

- Zeit und Entwicklung
- Räume, Globales und Regionales

Technik

- Nutzen verschiedener Bauwerkstoffe
- Prinzip der Statik verstehen
- Konstruieren von Modellen

Mathematik

- Umgang mit verschiedenen Messgrößen und -einheiten

Deutsch

- Leseförderung: flüssig lesen
- Texte präsentieren
- Texte in unterschiedlicher Form erschließen und nutzen
- Über Schreibfertigkeiten verfügen
- Texte präsentieren

Ideen und Tipps zur Weiterführung

Die abschließende Ausstellung kann als Peer-to-Peer-Modul genutzt werden, indem die Schüler/-innen Besucher/-innen durch die Ausstellung führen.

Kontakt zu Kulturschaffenden und zur Kreisfachberaterin

Inga Momsen
Kulturvermittlerin
kunst@ingamomsen.de

Antje Smorra
Kreisfachberaterin
antje.smorra-sl@kfk-sh.de



„Kulturelle Bildung draußen macht Freude und braucht Mut, einfach mal loszugehen, die Nase in den frischen Wind zu stecken, Ideen umzusetzen und inspiriert zu sein.“

Lena Warnke, Lehrkraft

„Schule trifft Kultur – Kultur trifft Schule“: Ressourcen nutzen

Das Projekt „Schule trifft Kultur - Kultur trifft Schule“ bringt Schülerinnen und Schüler, Kunstschaffende, Lehrkräfte sowie kulturelle Orte zusammen.

Ziel ist es, nachhaltige Strukturen für die kulturell-ästhetische Bildung aufzubauen und zu sichern. Kulturelle Bildung ist ein übergreifendes Prinzip, das für alle Fächer gilt und fächerverbindend wirkt.

Wir bieten Ihnen Beratung und die Vermittlung von Kunst- und Kulturprojekten über das größte interdisziplinäre Netzwerk von Künstlerinnen und Künstlern, Lehrkräften und Kulturpartnerinnen und Kulturpartnern in Schleswig-Holstein.

Die zentralen personellen Säulen:

- Vom Land Schleswig-Holstein zertifizierte Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler (Kulturschaffende und/oder Lehrkräfte)
- Kreisfachberaterinnen und Kreisfachberater für Kulturelle Bildung (für die kulturelle Netzwerkarbeit abgeordnete Lehrkräfte)

Die Kreisfachberatungen der Kulturellen Bildung unterstützen dabei, Finanzierungsmöglichkeiten zur Umsetzung von Projekten zu finden oder einen Antrag bei „Schule trifft Kultur - Kultur trifft Schule“ zu stellen.

[Hier finden Sie weitere Informationen zu den Fachberater/-innen](#)

Bei der Antragstellung ist die Einbindung von mindestens drei Akteuren/Akteurinnen von Bedeutung: der Schule, den Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittlern des Landes Schleswig-Holstein und kulturellen Institutionen. Der Antragszeitraum erstreckt sich in der Regel von Ende des Kalenderjahres bis Februar des folgenden Jahres. Die maximale Förderung beträgt 5.000 Euro, wobei dies keine hundertprozentige Förderung darstellt und daher weitere Fördermöglichkeiten benannt werden müssen.

Projektideen finden Sie auf unserer Website, wo bereits durchgeführte Projekte eingesehen werden können.

[Hier gelangen Sie zu den Projekten](#)

Die Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler sind ebenfalls auf diesem Portal zu finden und zu erreichen.

[Hier finden Sie die Kulturvermittler/-innen](#)

Bestimmt sind auch Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler im Umfeld Ihrer Schule zu finden.

Netzwerk

In Schleswig-Holstein gibt es Kulturschulen und Schulen, die ebenfalls im Draußenunterricht tätig sind.

An der Grund-, Kultur- und Draußenschule Glücksburg werden dazu Netzwerktreffen angeboten, auf denen sich Kolleginnen und Kollegen austauschen können, neue Formate weitergeben und über die Möglichkeiten und Chancen der Kulturellen Bildung im Draußenunterricht sprechen und arbeiten können.

Kontakt Grundschule Glücksburg:
grundschule.gluecksburg@schule.landsh.de
Schulleitung Meike Thiermann

Kreisfachberatung Kulturelle Bildung draußen:
antje.smorra-sl@kfk-b-sh.de
sylva.juergensen-fl@kfk-b-sh.de



Bildnachweise

Titel, Fotos: Stella Jung, Katja Grzam, Tilman Köneke
Seite 1: Foto: Tilman Köneke
Seite 2, 3, 9, 11: Illustrationen: Stella Jung
Seite 4,5,6,7: Illustrationen: Stella Jung
Seite 5: Fotos: Tilman Köneke
Seite 6: Fotos: Tilman Köneke
Seite 7: Fotos: Tilman Köneke
Seite 8: Foto: Tilman Köneke
Seite 9: Fotos: Tilman Köneke
Seite 10: Fotos: Tilman Köneke
Seite 11: Fotos: Tilman Köneke
Seite 12, 13: „BaumGestalten“, Fotos: Tilman Köneke
Seite 14: „Dem Eichhörnchen auf der Spur“, Foto: Antje Smorra
Seite 15: „Dem Eichhörnchen auf der Spur“, Fotos: Tilman Köneke, Antje Smorra
Seite 16: „Friedhof“, Foto: Pixabay/ Dirk (Beeki®) Schumacher
Seite 17: „Friedhof“, Fotos: Pixabay/Katja Fissel, Antje Smorra
Seite 18, 19: „Wir schreiben einen Guide zu Glücksorten“, Foto: Stella Jung
Seite 20, 21: „Herkunftswerkstatt Zukunft – Geschichten finden“, Fotos: Antje Smorra
Seite 22, 23: „Fahrradwanderführer“, Fotos: Stella Jung
Seite 24, 25: „Spinnen und ihre Netze“, Fotos: Tilman Köneke
Seite 26, 27: „Wir atmen Geschichte“, Fotos: Inga Momsen
Seite 28: Foto: Tilman Köneke
Seite 29: Foto: Tilman Köneke

Impressum

Lernen an jedem Ort - Kulturelle Bildung draußen

Herausgeber:

Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel

Kontakt: pressestelle@bimi.landsh.de

Redaktion: Anke Sommer, Kirsten Redlin

Autorinnen und Autoren: Antje Smorra, Sylva Jürgensen, Kulturvermittler/-innen

Layout/Illustrationen: Stella Jung, Christian Kunsch

Fotos: siehe Bildnachweise

Kiel, September 2025

Die Landesregierung im Internet:

www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.