

# Materialien zu **Schulraumforschung**

Eine kreative Forschungsarbeit für das Amt außerirdischen Schulkontakts



Ein Konzept von

Laura Klatt I 0178-1654052

und

Hannah Biedermann I 0176 24323481

## Das Projekt

Innerhalb einer Projektwoche macht sich eine Schulklasse JÜL [Jahrgangsübergreifendes Lernen]-Schüler die Schule zu eigen.

Durch theaterpädagogische Übungen, z.B. Improvisationsübungen, Rollenspiele und mit performativen Elementen (Raum laufend, fühlend, tanzend u.a. erkunden) erforschen die SchülerInnen den Lebensraum Schule.

Gemeinsam mit zwei Theaterpädagoginnen und einer Lehrerin werden Orte erkundet, hinterfragt beispielsweise warum die Orte sind wie sie sind und zudem neue Geschichten zu ihnen erfunden. Die Schüler können sich dadurch die Schule und ihre spezifischen Orte aneignen und eigene Erfahrungen in dem Schulraum sichtbar werden lassen. Die Identität der Schule wird erkundet, zudem werden neue Elemente den Schulraum ergänzen. Somit ist der Schulraum Grundlage und Spielfläche auf der die Kinder ihre Sicht und ihre Wünsche wie dieser sein könnte präsentieren und ihre Spuren hinterlassen.

Theater bietet die Möglichkeit andere Rollen einzunehmen, etwas in Frage zu stellen und neue Geschichten zu erfinden und zu erzählen, die die eigene Position im Raum neu formulieren können. Der eigene Standpunkt wird herausgearbeitet und die Kinder bekommen die Chance zu überlegen wie sie zu diesem Raum, in dem sie sich soviele Stunden am Tag befinden, stehen.

Doch werden die Haltungen nicht nur theoretisch durchdacht, sondern im Spiel werden Veränderungen ausprobiert.

Innerhalb der Projektwoche werden die Kinder in die Rolle der Forscher und Geschichtenerzähler schlüpfen die ihre Schule „auf Herz und Niere“ untersuchen.

Es geht darum, die vorhandenen Geschichten, Orte, Geräusche kennenzulernen und diesen einen persönlichen Bezug zu geben.

Das Projekt fand im Rahmen des Kulturagentenprogramms<sup>1</sup> in Kooperation mit dem GRIPS Theater statt.

Die Konzeption kann auf andere Klassen problemlos übertragen werden.

Viel Spaß beim Forschen, Spielen und Verändern!

---

<sup>1</sup> <http://www.kulturagenten-programm.de/programm/> (Stand: 25.05.2013)

## **Das Setting**

Die Raumforschung ist in einen inhaltlichen Rahmen gebettet, um zum einen den Grund der Forschung für die Kinder zu begründen, zum anderen aber auch Anreiz für eine kreative und ungewöhnliche Forschungsart zu bieten. Dieser Rahmen sieht wie folgt aus:

### **Ausgangssituation**

Die Klasse ist ausgewählt für eine besondere Aufgabe. Der Planet Ork, ein kleiner unscheinbarer Spiral-Planet am Rande unseres Sonnensystems, hat Kontakt zur Erde aufgenommen. Sie haben keine Schule, wollen aber auch so etwas bauen für die kleinen Orkis. Um eine Schule zu bauen, die für die kleinen Orkis besonders gut ist und wo sie besonders glücklich sein können, brauchen die Orks Informationen die nicht in Büchern stehen, sondern direkt von Erdlingsschülern kommen. Das Amt für außerirdischen Schulkontakt hat diese Klasse ausgewählt, weil man gehört hat, die Schüler sind besonders mutig und besonders clever.

Am Ende der Woche wird eine Live-Schaltung zum Planeten Ork stattfinden, wo die Ergebnisse live für die Orks vorgestellt werden sollen. Es gibt also ein Wochenziel. Während der Woche wird es immer wieder Kontakt zu den Orks geben. Sie stellen Forschungsfragen, schicken ein Paket mit außerirdischen Forschungsgegenständen, oder bedanken sich für die bisherige Arbeit. Dieser Kontakt kann durch ein gespieltes Telefonat, ein hinterlegtes Paket im Sekretariat oder eine Postkarte an die Lehrerin stattfinden.

### **Rolle der Theaterpädagoginnen**

Die Theaterpädagoginnen sind Forscherinnen vom *Amt für außerirdischen Schulkontakt* auf der Erde. Sie stellen sich von Beginn an mit Doktornamen vor, z.B. *Dr. Yeah Yeah* und *Dr. ddd*. Sie haben schon seit längerer Zeit Kontakt mit den Orks. Allerdings können sie ihnen nicht die Informationen geben, die die Orks unbedingt haben wollen: „Insider“- Informationen – denn diese Informationen können nur von den Erdlingsschülern direct kommen. Die Forscher arbeiten auch im Theater oder mit den Mitteln des Theaters, da die Kommunikation nicht immer auf Deutsch bzw. sprachlich funktioniert. Die Ergebnisse müssen daher oft in Bilder und Situationen übertragen werden.

Hinweis: Wenn das Projekt ohne externe Theaterpädagogen durchgeführt werden soll, kann diese Funktion etwas abgewandelt auf den Lehrer übertragen werden. Dieser wurde dann ins Amt für außerirdischen Schulkontakt berufen, geschult und hat nun die ehrenvolle Aufgabe, die Arbeit mit den eigenen Schülern anzutreten. Hierfür könnte beispielsweise ein Urkunde erfunden werden, die den Schülern zeigt, welche Aufgabe ihr Lehrer nun hat.

### **Rolle der Kinder**

Die Schüler sind die Experten ihrer Schule und Experten des Schüler-Seins. Sie sollen nun Daten erheben, die Informationen darüber geben, wie die Schule geschaffen ist, was daran gut ist und was für die Orks verbessert werden müsste. Sie sollen ihre Bedürfnisse formulieren, Fragen entwickeln und Ideen und Wünsche äußern.

Um die Forschungsarbeit zu beginnen müssen alle Kinder ein Raumforschungsdiplom machen. Danach bekommen alle Kinder Doktornamen und ein Forschungsbuch, in der sie die Ergebnisse der Forschung über die Woche festhalten können.

# **Merkzettel für theaterpädagogische Projekte**

## **Dauer**

Die Länge eines Projekttages kann ganz individuell bestimmt werden. Je nach Klassengröße und Klassenstufe kann es ein Tag länger oder kürzer sein. Auch die Zeit für Gruppenspiele und Szenen können je nach Klasse individuell bestimmt werden. Es sollte jedoch ein Zeitraum von vier bis sieben Zeitstunden eingeplant werden.

Im Schnitt bietet es sich an, mindestens 3 – 6 Schulstunden zu arbeiten. Innerhalb unserer Projektwoche, arbeiteten wir von 09.00 – 12.30 Uhr.

Das Konzept ist im Folgenden vor allem inhaltlich ausgelegt, das heißt es wurden bestimmte Forschungsfragen den Tagen zugeordnet. Es behebt keinen Anspruch einer zeitlich ausgewogenen Konzeption. Es kann also gut sein, dass aus dem Angebot ausgewählt werden muss, bzw. die Tagesstruktur sich nicht vollständig aufrecht erhalten lässt und begonnene Fragen am nächsten Tag weiter erarbeitet werden müssen.

## **Räumlichkeiten**

Das Klassenzimmer sollte während der Projektwoche vollkommen verstellt werden dürfen. D.h. alle Ideen der Kinder sollten zumindest ausprobiert werden können. Die Projektidee kann sich auch sehr stark auf das ganze Schulgebäude beziehen, jedoch ist es sinnvoll das Klassenzimmer als Ausgangspunkt zu nehmen, von dem aus sich alles entwickelt. Erste Forschungen im Raum bieten sich somit an.

Auch könnte überlegt werden, ob eine komplette Schulforschung, mit mehreren Klassen durchgeführt wird, nachdem zuerst das Klassenzimmer erforscht wurde.

## **Aufwärmung**

Der Tag sollte mit Spielen beginnen, die dazu dienen, gemeinsam anzukommen, langsam ins Spiel zu kommen und sich aufzulockern. Alltagssorgen und Müdigkeit sollen hier abgeschüttelt werden. Wie viele Spiele zur Aufwärmung genutzt werden, hängt zum einen von der Zeit und zum anderen von der Gruppe ab.

Innerhalb unserer Projektwoche hat sich der 8er-Kreis etabliert. Dieser wurde mehrmals am Tag durchgeführt.

## **8er- Kreis**

**Aufgabe:** Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Nacheinander wird erst der rechte Arm, dann der linke Arm, das rechte Bein, das linke Bein und der Po acht mal ausgeschüttelt, dann jeweils sieben mal, sechs mal...bis man bei Null angekommen ist.

**Ziele:**

- Schnelligkeit
- Konzentration
- Abwechslung
- Müdigkeit und Alltagssorgen abschütteln

## **Pause**

Pausen können individuell gelegt werden. Zum Beispiel, wenn Unruhe in der Gruppe herrscht oder nach einem langen Übungsabschnitt. Um nach einer Pause wieder Dynamik und Spielspaß in den Workshop zu bringen, bieten sich schnelle Spiele an, die den Teamgeist der Gruppe wecken und meist allen Spaß machen.

## **Gruppeneinteilung**

Es gibt verschiedene Spiele, die dazu dienen, die Spieler in Kleingruppen einzuteilen. Eine einfache Möglichkeit beispielsweise vier Gruppen zu bekommen ist, die Teilnehmer bis vier durchzählen zu lassen und das die jeweils gleichen Zahlen eine Gruppe bilden. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Spieler selbst entscheiden, mit wem sie eine Gruppe bilden wollen. Doch das kann oft sehr lang dauern oder es werden nur Gruppen aus Spielern gebildet, die ohnehin immer zusammen sind.

Weitere Einteilungsmöglichkeiten sind: sich alphabetisch dem Namen nach aufstellen (oder nach der Augenfarbe, dem Geburtstag  
Größe,...)

## **Materialien**

Folgende Materialien sind nie schlecht dazu haben: Musik, Musikrecorder, Plakate, Dicke Stifte, Kreppband, Fotoapparat, Aufnahmegerät, Maßband

## Tag 1 – Das Raumforscherdiplom

Am ersten Tag geht es hauptsächlich darum, den Kindern das Setting zu präsentieren. Sie sollen die Geschichte begreifen und Spaß daran entwickeln in ihr mitzuspielen. Sie bekommen an diesem Tag ihre Rolle als Forscher zugewiesen und werden in die Geschichte integriert.

### **Vorstellung der Forscher und des Wochenziel**

Material: vorgeschriebener Brief der Orks, Plakat, Stifte

Um die Kinder in den Bann der Geschichte zu ziehen und das Setting zu vermitteln, stellen sich die Projektleiterinnen als Forscher vom „Institut für außerirdische Schulkontakte“ vor. Sie erläutern den Kindern, weswegen sie bei ihnen in der Klasse sind und was die gemeinsamen Aufgaben für die Woche sind.

Anschließend präsentieren sie den Brief, den die Orks ihnen geschrieben haben.

Hierfür werden nacheinander verschiedene Kinder auf die Bühne geholt die den Brief vorlesen. Nach jedem Abschnitt wird überprüft, ob die Kinder den Inhalt verstanden haben. Dies geschieht durch gemeinsames Besprechen dessen, was vorgelesen wurde.

#### **Brief von den Orks**

Liebe Erdlingsschülerinnen und Erdlingsschüler! Wir brauchen Euch! Wir stehen vor einer planetenbewegenden Aufgabe.. Denn wir wollen auch so etwas, wie das was ihr Schule nennt. Uns wurde mitgeteilt und wir konnten es über unsere Planetentelevisionsapparate auch beobachten, dass das richtig was bringt. Nun wollen wir auch eine Schule bauen. Damit unsere Orkis glücklich wachsen können, soll unsere Schule von kleinen Erdlingen geplant werden. Ihr wisst nämlich am Besten was es braucht, um glücklich zur Schule zu gehen. Wir bitten euch uns Daten, Zahlen, Bilder, Bewertungen und Pläne eurer Untersuchungen an eurer Schule zu schicken. Leider haben wir wenig Zeit. Wir haben Dr. Ddd und Dr. Yeah Yeah gebeten über die Woche Kontakt zu uns zu halten und regelmäßig zu berichten. Am Freitag werden wir eine Liveschaltung einrichten, so dass wir über unsere Planetentelevisionsapparate die Ergebnisse vor Ort und Stelle präsentiert bekommen. Wir hoffen ihr werdet eine gute Woche haben und sind gespannt auf eure Ergebnisse. Die kleinen Orkis werden es euch danken.

## **Was ist Forschung**

Um als Forscher die Woche zu arbeiten, wird gemeinsam geklärt was überhaupt zur Forschung gehört und was für Aufgaben ein Forscher hat.

Hierfür kann ein vorab geschriebenes Plakat mitgebracht werden. Folgende Informationen sollte es enthalten:

### **Forschung ist:**

- sich einer Frage nähern
- etwas behaupten und das dann überprüfen
- wir brauchen:
  - Forschungsfragen
  - Forschungsinstrumente
  - Forschungsergebnisse
- Erforschung des Ist - Zustands
- Forscherdiplom

Den Kindern wird erklärt, dass die Voraussetzung für die Forschungsarbeit ein Diplom ist.

Hierfür müssen sie verschiedene Prüfungen bestehen, die sie als Forscher auszeichnen.

Das Diplom dient dazu die Kinder nun schon für die Raumwahrnehmung zu sensibilisieren und sie darauf vorzubereiten, dass sie sich nun eine Woche lang mit dem Raum, in dem sie sich aufhalten auseinandersetzen und als Forscher agieren.

Die folgenden Übungen sind eine Zusammenstellung theaterpädagogischer Übungen, die sich für die Heranführung an das gemeinsame Spiel eignen.

## Blickrunde

Aufgabe: Alle stehen oder sitzen im Kreis. Die Spielleitung beginnt damit dem Nachbarn in die Augen zu gucken und zu schauen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur Nächsten weiter gegeben bis er wieder bei der Spielleitung ankommt

Ziele: • sich gegenseitig wahrnehmen

- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment auszuhalten
- Empathie

## 8er- Kreis

siehe Merkzettel

## Raumläufe

Raumläufe können auch zur Aufwärmung und dem Beginn eines Projekttages dienen. Zudem geben sie den Spielenden die Möglichkeit einen Raum besser kennenzulernen, wahrzunehmen und in diesem anzukommen. Es gibt verschiedene Arten von Raumläufen, die auch zum näheren Kennenlernen und ersten Körperkontakt mit den anderen Mitspielenden und für eine positive Gruppendynamik hilfreich sind.

Bei Raumläufen ist es wichtig, den Spielern vorab zu sagen, dass jede Person für sich allein läuft, außer es geht explizit darum mit den Anderen in einen Austausch zu kommen. Raumläufe sollten zudem ohne Sprechen stattfinden.

## Wo ist Was

Aufgabe: Alle Spieler laufen durch den Raum. Sie stellen sich vor, dass sie spazieren gehen und ihre Umgebung aufmerksam erkunden. Wenn die Spielleitung klatscht, schließen alle Spieler die Augen und bleiben dort stehen wo sie sind. Die Spielleitung nennt nun einen Gegenstand der sich im Raum befindet. Alle Spieler zeigen mit geschlossenen Augen dorthin, wo sie den Gegenstand vermuten. Bei dieser Übung kann zur Beruhigung im Hintergrund leise Musik laufen.

Dabei ist wichtig, den Spielenden klar zu machen, dass es hierbei keinen Gewinner gibt also schummeln nichts bringt.

- Variationen:
- Im Raum werden Requisiten platziert die später in der weiteren Arbeit benötigt werden.
  - Die Spielleitung fragt nicht nach bestimmten Gegenständen, sondern nach Mitspielern
  - Die Spielleitung fragt nach Gegenständen die eine bestimmte Farbe haben, oder eine bestimmte Form

- Ziele:
- Sensibilisierung in der Wahrnehmung der Umwelt/ des Raums
  - Wahrnehmung der anderen Mitspieler
  - Konzentrationsförderung

### **Ich möchte...**

Aufgabe: Die Teilnehmenden laufen durch den Raum. In einer Ecke steht ein Stuhl. Ein/e Spieler/in stellt sich auf den Stuhl und sagt den anderen, wie sie sich durch den Raum bewegen sollen. Zum Beispiel: „Ich möchte, dass ihr alle hoch hüpfst.“ Alle Spielenden müssen dies nun tun, bis die nächste Person auf den Stuhl steigt und einen neuen Wunsch äußert. Es sollte darauf geachtet werden, dass keine Wünsche genannt werden, bei denen Verletzungsgefahr besteht. Bei dieser Übung kann leise Musik im Hintergrund laufen.

- Ziele:
- Sensibilisierung
  - aufeinander achten
  - Gruppendynamik

### **Ich packe meinen Forschungskoffer**

Was braucht man zum Forschen? Werkzeuge? Oder kann auch eine Schulheft oder eine Puppe oder..für das Forschen nützlich sein?

Aufgabe: Nacheinander sagen alle Kinder was sie in ihren Forschungskoffer packen würden. Der erste Spieler sagt beispielsweise: „Ich packe in meinen Forschungskoffer einen Stift.“ Der Nächste sagt nun: „Ich packe in meinen Forschungskoffer einen Stift und ein Buch.“ So geht es immer weiter bis alle Kinder dran waren. Das kann teilweise etwas dauern, es ist dennoch wichtig, dass jedes Kind dran kommt und nicht

abgekürzt wird. Es dürfen andere auf Anfrage helfen.

## Was ist was

Als guter Forscher muss man natürlich die Beobachtungen die man macht, auch gut beschreiben können. Da die Orks nicht so gut deutsch sprechen, muss man schwierige Worte auch umschreiben können. Das muss für das Diplom geübt werden.

Material: Karteikarten mit Begriffen

Aufgabe: Immer zwei Kinder kommen zusammen vor die Klasse und versuchen in eigenen Worten einen Begriff zu beschreiben, ohne ihn dabei zu nennen. Die anderen Kinder in der Klasse versuchen ihn zu erraten.

Es werden Begriffe/ Gegenstände aus dem Klassenzimmer/ Schulalltag gewählt.

Dies schafft ein weiteres Bewusstsein für den Ort, an dem wir uns befinden.

Ziele: • Sprachförderung

- Bewusste Wahrnehmung von Begriffen/ Gegenständen schärfen

## Verleihung Forscherdiplom

Material: Kappen (für jedes Kind), Notizbücher (für jedes Kind)

Zum Abschluss der Diplomprüfung bekommen die Kinder eine Forscherkappe, dürfen sich einen Doktornamen geben, der auf die Kappe geschrieben wird und bekommen ein Forschungsbuch, in das sie all ihre Ergebnisse schreiben können.

Die Namen sind ganz frei wählbar und dürfen sehr phantasievoll sein. Die Namen schaffen in der Gruppe eine Verbindung, da nun jeder ein Teil des Expertenteams ist und dies auch nochmal durch die Namenssetzung aufgezeigt wird. Von nun an, werden alle Teilnehmer nur noch mit ihrem Doktortitel angesprochen.

*Dr. Dino, Dr. Gülli, Dr. EmeEme, Dr. Eule,  
Dr. Adidas, Dr. Maikäfer, Dr. Qualle, Dr. Katze,  
Dr. Drakula, Dr. 89, Dr. Apokalypse, Dr. Malik,  
Dr. Elise, Dr. Eule 2, Dr. Coach 39*

## Tag 2 – ist der Klassenraum ein klasse Raum?

Dieser Tag steht unter dem Motto, den Raum, in dem man sich befindet besser kennen zu lernen und auf seinen IST- Zustand hin zu überprüfen.

Irgendwann im Laufe des Tages erhalten die Kinder ein Paket von den Orks. In ihm befinden sich Forschungswerkzeuge mit denen sie den Schulraum erforschen können.

Das können beispielsweise sein: Plastiktütchen zum Sammeln von Proben, Karteikarten, Gummiband, Faden/ Wolle/ Seil, Klebeband, Kreide, Eddings

### 8-er Kreis.

Siehe Merkzettel

Anschließend bekommen alle Kinder ihre Kappen und Bücher ausgeteilt.

### Was ich mag – was ich nicht mag

Die Orks wollen ja wissen, was sie genau so nach machen sollen und was sie besser anders machen sollen. Also was gut ist für die Schüler und was weniger.

Aufgabe: Die Kinder werden einzeln nach vorne gebeten und von den Leitern interviewt. Nenne etwas, was du im Klassenraum gerne magst. Nenne etwas, was du überhaupt nicht magst. Am besten wären noch Begründungen! Jeder kommt dran.

Die Ergebnisse werden festgehalten, um anschließend zu sehen, ob es mehrfach Nennungen gibt und ob es sich um Aspekte handelt, die sich konkret ändern lassen.

Ziele:

- Eigene Meinung äußern
- Raumwahrnehmung schulen

### Vier Ecken - hat unser Raum

Wie gut kennen wir unseren Raum wirklich. Was bleibt im Gedächtnis. Und sind das die besonders schönen Sachen, oder die man nicht mag?

Material: Notizbücher

Aufgabe: Die Kinder werden in gleichgroße Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Ecke des Klassenzimmers zugewiesen. Ein bis zwei Kinder aus der Gruppe schließen nun ihre Augen und teilen den anderen mit, was sich in dieser Ecke des Zimmers befindet. Die Kinder tragen die Informationen in ihre Notizbücher ein und stellen es am Ende den anderen Kindern vor. Es geht hierbei nicht um richtig oder falsch bzw. vollständig oder unvollständig, sondern darum festzustellen, was die markanten Gegenstände, Objekte sind die in Erinnerung bleiben.

Ziele: • Bewusstsein für den Raum schaffen

- Erinnerung schärfen
- Raumgefühl verbessern

## Beste Plätze

Die Orks brauchen auch Informationen darüber, wie so ein Klassenraum aufgeteilt ist. Wer sitzt eigentlich wo? Und wo ist man am zufriedensten?

Wo hat man die beste Sicht und was muss überhaupt von jedem Platz aus gesehen werden-



Material: Klebeband

Aufgabe: Die Kinder bekommen die Aufgabe sich ihre vorhandene Tischordnung anzuschauen.

Sie sollen hinterfragen, was sie an ihr mögen und was noch verbessert werden kann.

Anschließend werden Vorschläge für neue Tischordnungen gesammelt und nacheinander ausprobiert. Hierfür kann vorab ein Plakat erstellt werden, auf dem ein Grundriss eingezeichnet wird und die verschiedenen Sitzordnungen eingezeichnet werden können.

Es wird geräumt, gerutscht und Probegesessen und die verschiedenen Konstellationen mit

Klebeband auf den Boden geklebt.(Pro Tisch immer eine Linie, keine Umrandung)

Am Ende wird besprochen und abgestimmt, welche Tischordnung für die Klasse die optimale ist. Dabei werden nun Kriterien deutlich, was für eine Sitzordnung wichtig ist. Die Kriterien werden auf einem Plakat festgehalten.

Ziele: • eigene Wahrnehmung schärfen  
• Auseinandersetzung mit der Umgebung

## Nach Maß!

Wenn die Orks bauen, müssen sie wissen wie viel Platz sie einplanen müssen. Wie groß ist ein Klassenraum und ist das überhaupt die perfekte Größe?

Material: langer Faden/ Wollknäuel oder Seil – mind. 50 Meter, buntes Klebeband zur Markierung

Aufgabe: Gemeinsam wird die Raumgröße nun unter die Lupe genommen. Es wird betrachtet, ob der Raum zu klein oder zu groß ist und ob die Form im Sinne der Kinder ist. Natürlich kann man dies alles nicht so einfach verändern wie eine Tischordnung, jedoch lässt sich ermitteln was die perfekten Raummasse wären.

Hierfür wird zuerst Maß genommen. Ein Kind läuft nun jede Wand ab und die anderen zählen seine Schritte. Zudem hat das Kind einen Faden in der Hand, das es einem Kind am Startpunkt in die Hand gibt und dann jeweils einem Kind in jeder Raumecke. Somit kann die Raumgröße auch nochmal durch einen Faden festgehalten werden.

Anschließend markiert man die Endstelle, sowie die vier Ecken am Faden und geht mit diesem an einen weitläufigen Platz. Am besten draußen auf den Pausenhof.

Nun werden Kinder an vier Ecken postiert und der Faden wieder in einem Quadrat gespannt.

Anschließend wird soviel Faden dazugegeben und die Ecken „wandern soweit auseinander „bis der Raum die Größe hat, den die Kinder für optimal heißen.

Auch diese Stelle wird am Faden markiert und die Schritte, wie groß der Raum nun ist, werden gezählt.

Ziele: • Auseinandersetzung mit Raum  
• Wahrnehmung der eigenen Bedürfnisse schulen



Unser Klassenzimmer ist 42 Schritte groß.  
Die perfekte Klassengröße sind 54 Schritte.

Am Ende vom Tag bekommen die Projektleiterinnen von den Orks einen Anruf/ eine Mail/ eine SMS und erfahren, dass die Orks gerne wissen würden wie viel Bewegungsraum es in der Schule gibt. Und wieviel Bewegungsraum die Erdlilngsschüler brauchen. Somit steht die Aufgabe für den nächsten Tag.

## Tag 3 – Wie viel Bewegungsraum gibt es? .

Der dritte Tag widmet sich ganz der Bewegung.

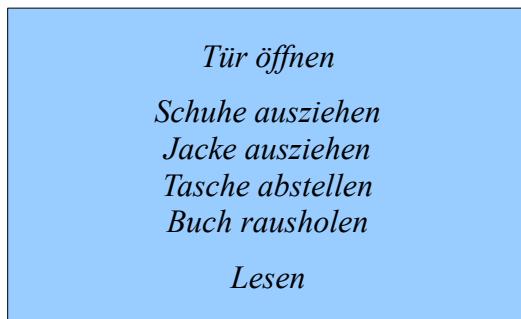
### 8-Kreis

siehe Merkzettel

### Jeden Tag auf's Neue.....

Material: Musik

Aufgabe: Die Kinder sammeln welche Bewegungen sie jeden Tag machen, wenn sie das Klassenzimmer betreten.



Diese Bewegungen werden nun pantomimisch erprobt. Das heißt, ein Kind macht sie vor und die anderen versuchen es so exakt wie möglich nachzumachen. Es sollte auf vereinfachte, sehr klare Bewegungen geachtet werden. Es werden nun ca. 5 Bewegungen in eine Reihenfolge gebracht und als Choreographie einstudiert. Jede Bewegung kann auf 4 Schläge gemacht werden, jeweils einmal. Es können aber auch einzelne Bewegungen schneller gemacht und wiederholt werden. Das Ganze wird dann mit Musik untermalt.

Ziele: • Rhythmusgefühl

- Eigenen Tagesablauf bewusst machen
- Körperwahrnehmung
- Konzentration

## Strichliste

Wie anstrengend sind unsere Tage – und woran liegt es?

Material: Plakat, Stifte

Aufgabe: Nun wird gesammelt welche Wege an einem Tag besonders häufig gegangen oder Tätigkeiten häufig gemacht werden. Beispielsweise auf Toilette gehen, an die Tafel schreiben, etc. Anschließend wird ein Plakat im Zimmer aufgehängt, auf das die verschiedenen Abläufe aufgeschrieben werden. Jedes Kind malt nun im Laufe des Tages immer einen Strich auf das Plakat, wenn es einen der Abläufe macht.

Ziele: • Auseinandersetzung mit eigenen Bewegungen/ ritualisierten Gängen

## Wegeprotokoll

Die Orks haben großes Interesse geäußert etwas über das Bewegungsbedürfnis der Erdlinge zu erfahren. Hierfür bitten sie um ein Wegeprotokoll.

Aufgabe: Jedes Kind bekommt einen Zettel mit folgenden Überpunkten:

WELCHER WEG

UHRZEIT

SCHRITTE

Dieser Zettel wird ein Wegeprotokoll, in das jeder seine Wege, die er am Tag macht einträgt. Für den folgenden Tag bekommen alle, auch die Spielleitung, die Aufgabe alle Wege und Schritte vom Betreten des Schuleinganges an, zu protokollieren.

Am darauf folgenden Tag werden alle Protokolle betrachtet und es wird überlegt, welche Wege länger oder kürzer sein sollten, welche werden besonders häufig gegangen und wie müsste der Schulraum konzipiert sein um Wege angenehmer zu gestalten.

Ziele: • Wahrnehmung schärfen

• Bewusstmachung der eigenen sich immer wiederholenden Abläufe

## Raumlauf – Bewegungsarten + Tempi

Wie bewegt man sich in einer Schule? Sind die Bewegungen aller Kinder gleich? Wo bewegt man sich schnell wo langsam? Die Orks brauchen auch darüber genaue Erkenntnisse.

Aufgabe: Bei diesem Raumlauf werden verschiedene Bewegungsarten ausprobiert. Vorab sammeln die Kinder, welche Bewegungsarten ihnen einfallen. Anschließend laufen sie durch den Raum, und die Spielleitung gibt ihnen immer neue Bewegungsarten vor.

Beispiele: hüpfen, schleichen, rückwärts gehen, wie ein Frosch springen, auf Zehenspitzen, im Gänsemarsch, mit den Armen schwimmend, kreisend, immer im rechten Winkel, wie eine alte Oma, wie auf heißem Stein, wie durch Knie hohen Schlamm,...

Im nächsten Schritt geht es darum verschiedene Tempi auszuprobieren. 10 ist Rasen und 1 ist Zeitlupe. Es wird mit einem „normalen“ Tempo begonnen. Wenn alle das selbe Tempo eingenommen haben, wird dieses Tempo als 5 bezeichnet. Daran sollen sich alle orientieren. Nun klatscht die Leitung in die Hände und alle Kinder müssen sofort „einfrieren“ - stoppen und sich nicht bewegen. Dann wird das neue Tempo angesagt und die Kinder laufen los. Sowohl die verschiedenen Tempi können mal sprunghaft wechseln, mal langsam und stetig ansteigen, als auch die Abstände der Wechsel können variieren.

Ziele:

- Gefühl für unterschiedliche Bewegungen entwickeln
- Gefühl für Tempo entwickeln
- Eigene Körperwahrnehmung schärfen
- Gefühl für Raum und Bewegungsmöglichkeiten entwickeln

## Blindführen

Wie gut kennt ihr euch aus in eurer Schule? Die Orks wollen wissen, ob die Schule so strukturiert/ gebaut ist, dass es leicht ist die Orientierung zu behalten. Das testet sich am besten blind.

Aufgabe: Die Kinder gehen immer zu zweit zusammen und führen sich gegenseitig mit Augen zu durch das Schulhaus. Es ist wichtig, dass das „erlaubte“ Gelände vorher besprochen wird.

Besonders spannend ist es, wenn möglichst weite Strecken gemacht werden.

Es kann zunächst im Klassenraum geübt werden.

Hinweis: es können auch Augenbinden benutzt werden, um die blinde Erfahrung wirklich zu ermöglichen.

- Ziele:
- Wahrnehmung schärfen
  - Zusammenarbeit, Verantwortungsgefühl fördern
  - Aufeinander achten
  - neues Gefühl für das Schulgebäude bekommen

## Schullauf

Die Orks haben erfragt welche verschiedenen Böden, Materialien genutzt werden sollen, damit das Laufen in der Schule angenehm ist. Zudem haben sie erfragt, wie Erdlinge sich überhaupt durch ein Schulgebäude bewegen, da dass ja großen Einfluss beispielsweise auf Bodenmaterialien und weitere bauliche Entscheidungen hat.

Material: Blätter, Stifte

Aufgabe: Die Kinder bekommen nun eine halbe Stunde Zeit und sollen im Schulhaus ausprobieren mit welchen Bewegungsarten sie sich wie durch das Haus bewegen könnten.

Beispielsweise könnte auf dem Flur immer auf Zehenspitzen gegangen werden, wohingegen im Schulhof nur gerannt werden darf. Hierfür werden sie in Kleingruppen eingeteilt. Anschließend treffen alle wieder zusammen und präsentieren sich gegenseitig ihre Ideen und erklären weswegen sie sich für die jeweilige Gangart entschieden haben. Diese werden natürlich sofort ausprobiert.

Idee: Die Kinder malen Schilder auf denen eine Fortbewegungsweise erklärt wird. Diese werden an den entsprechenden Orten in der Schule angebracht.

- Ziele:
- Bewusstsein für Räume und Bewegungen entwickeln

## Tag 4 – Wie fühlt sich Schule an?

### 8-Kreis

siehe Merkliste

### Fühlen üben

Jeden Tag fassen wir diverse Gegenstände in der Schule an. Aber wie bewusst ist uns das eigentlich?

Material: Augenbinde, Objekte mit verschiedenen Oberflächen (z.b. Schmirgelpapier, Wolle, Nagel, Legosteine, Alufolie, Jeans, Spiegel, Holzbrett, Stein, Rinde, Pflanzenblatt, ...)

Aufgabe: Die Materialien werden von den Forschern mitgebracht. Zu Beginn sind alle Gegenstände in einer Kiste, so dass sie nicht sichtbar sind. Den Kindern wird erklärt, dass nun das Fühlen bzw. Tasten geübt werden soll. Dazu braucht es Freiwillige. Es werden nach einander einzelne Kinder nach vorne geholt, die eine Augenbinde aufgesetzt bekommen. Dann bekommen sie jeweils ein Material in die Hand.

Nun sollen sie beschreiben wie es sich für sie anfühlt. Wichtig ist hierbei, es geht weniger darum, das Objekt zu „erraten“, als eine Beschreibung für das Gefühl zu finden (rau, kitzelig, kratzig, weich, kalt, glatt,...). Dabei sollen die Kinder möglichst mehrere Adjektive nennen, oder Sätze bilden, „das fühlt sich an wie ....“.

Zum Ende werden alle Materialien auf einem Tisch ausgelegt und alle Kinder dürfen nochmal die Materialien (mit Augen auf) ertasten.

Ziele: • Wahrnehmung schärfen  
• Sprachförderung, Beschreiben üben

## **Bodenproben eines guten Gefühls auf dem Schulhof**

Der Schulhof ist ein wichtiger Ort in der Schule. Hier verbringen die Schüler ihre liebste Zeit: die Pause. Um so wichtiger, dass sich ein Schulhof gut anfühlt. Hier soll es, Jedem schließlich gut gehen. Um den Orks zu zeigen was ein gutes Gefühl ausmacht, schicken wir ihnen kleine „Bodenproben“, Beispiele, für gutes Schulhofsgefühl.

Material: Plastiktüten verschiedener Größen, Pinzette, Schere, Schaufel, Krebband, Stift, Karteikartensystem

Aufgabe:

1. Das Forschungsteam begibt sich gemeinsam auf den Schulhof, dort bekommt jedes Kind eine Tüte. Auf die Werkzeuge wird aufmerksam gemacht, sie bleiben aber beim Forschungsleiter und können bei Bedarf ausgeliehen werden. Die Kinder sollen nun den Schulhof ertasten und nach etwas suchen, dass sich für sie schön und angenehm anfühlt. Vom Material, das sich am Besten anfühlt, sollen sie eine Probe entnehmen und in die Tüte füllen.
2. Zurück in der Klasse werden alle Tüten mit einem Krebband beklebt auf den der Name der Bodenprobe geschrieben wird.
3. → hier gibt es auch die Möglichkeit, die Bodenproben zunächst wieder in eine Schale zu geben und die einem anderen Kind dann mit Augenbinde zum erstasten gereicht wird. Dies ist allerdings ein recht zeitaufwendiger Vorgang, bei dem es gelingen muss die Materialien nicht miteinander zu vermischen oder beim hin und her schütten zu verlieren
4. Die Kinder stellen der Reihe nach ihre Bodenprobe vor. Die Ergebnisse werden vom Forschungsleiter auf Karteikarten festgehalten. Nach der Vorstellung trägt jedes Kind zudem sein Ergebnis in sein Forschungsbuch ein: Was habe ich für ein Material entnommen? Was mag ich daran besonders gerne?
5. Es wird gemeinsam ausgewertet welches das häufigst genannte Bodenmaterial ist

Variation: Die „Materialsuche“ kann sich beliebig fortsetzen lassen. Sucht etwas, was ihr komisch findet. Sucht etwas, was ihr ekelig findet. Es können auch zu Beginn Kleingruppen gebildet werden, die mit jeweils einer Suchaufgabe beauftragt werden.

*Ein gutes Gefühl auf dem Schulhof macht  
für die meisten Kinder*

**SAND**

- Ziele:
- einen neuen Blick für den Schulhof gewinnen
  - Tastsinn aktivieren
  - Abstraktionsfähigkeit schulen: Gefühl übersetzen in Material

### **Gefühle Marsch!**

Es gibt Gegenstände die sich warm oder kalt anfühlen. Aber vor allem gibt es Momente, Situationen, Orte, die einen so oder so fühlen lassen. Diese Gefühle sind in unserem Inneren und manche erkennt man von außen garnicht. Da die Orte besonders wissen wollen, wie sie eine Schule bauen, wo es viele Gefühle gibt, aber besonders natürlich die guten, müssen wir Schulgefühle erforschen. Da Gefühle nur schwer in Worte zu fassen sind, müssen neue Wege her – wir zeigen sie! Hierbei hilft uns das Theater - ein wichtiges Forschungsinstrument in der außerirdischen Verständigung.

Aufgabe: Die Kinder laufen in einem mittleren Tempo durch den Raum. Beim Klatscher bleiben sie sofort im „Freeze“ stehen und ein Gefühl wird genannt. Die Kinder sollen sich nun in diesem Gefühl durch den Raum bewegen und dafür den Körper und die Mimik als Ausdrucksmittel einsetzen. Es darf nicht gesprochen und keine Laute von sich gegeben werden. Die Gefühle werden pantomimisch dargestellt.

Beim nächsten Klatscher, frieren alle wieder ein und das nächste Gefühl wird genannt. Gefühle: freuen, aufgeregten, ängstlich, traurig, beleidigt, wütend, genervt, cool, verliebt, neugierig, geheimnisvoll, überrascht, müde, hungrig, ...

Hinweise:

- Die Tische im Klassenraum können ggf. an den Rand geschoben werden, müssen aber nicht.
- Darauf achten, dass die Kinder beim Laufen nicht quatschen und sich nicht berühren.

- Die Darstellung darf /soll ruhig sehr übertrieben sein. Hier zählt die Lust am Spiel. Die Lust am Extrem.

- Ziele:
- mimische Ausdrucksmöglichkeiten trainieren
  - Gefühle in Körper und Mimik übersetzen
  - in der Gruppe sich zu theatralen Gesten trauen
  - Gefühlsspektrum spielerisch erkunden

## Schulgefühle

Die Orks wollen wissen, welche Gefühle es in der Schule gibt. Wie geht es einem Schüler in der Schule und wo, wann und warum geht es ihm da so?

Aufgabe: Führt in der Klasse ein Gespräch über die Gefühle, die Kinder aus der Schule kennen. Sammelt die Gefühle. Der Forschungsleiter schreibt die Gefühle auf ein Plakat. Redet auch darüber, woher die Kinder das Gefühl kennen, ob es das oft gibt oder eher selten, ob es mit bestimmten Situationen, bestimmten Orten, etc.,..zusammenhängt.

*fröhlich, gelangweilt, wütend, traurig, ängstlich,  
überrascht, ärgerlich, verletzt, krank, neugierig, lustig, stolz,  
glücklich, müde,...*

*„Eifersüchtig, das ist z. B. wenn jemand  
anderes ganz schöne Schuhe hat.“*

*„Enttäuscht, dass ist wenn eine Freundin gesagt hat,  
sie sagt es nicht weiter und macht es trotzdem.“*

- Ziele:
- über Gefühle sprechen lernen
  - Gefühle anderer kennenlernen
  - Zusammenhänge von Gefühlen verstehen (Orte, Situationen)

## Die Gefühlsroute

Die Orks wollen ein Schulgebäude bauen. Dafür ist es natürlich wichtig zu wissen, wie man es baut, damit es einem möglichst überall gut geht. Aber es soll auch kein "Gefühlseinheitsbrei" heraus kommen. Wo geht es einem wie? Was bräuchte ein Ort, um das Gefühl dort zu verändern?

Material: Da 4 Papier, bunte Malstifte, Klebstreifen, Fotoapparat

Aufgabe:

1. Gefühlsschilder malen: Jedes Kind sucht sich ein Gefühl aus der gesammelten Liste. Eines was es oft hat, oder eines was ihm noch sehr deutlich in Erinnerung ist, oder eines was es besonders doof findet. Nun sollen die Kinder dieses Gefühl malen. Dazu kann man gemeinsam überlegen, welche Farben zu welchen Gefühlen passen. Oder welche Formen sich wie anfühlen. Es darf gerne „abstrakt“ gemalt werden, aber es dürfen auch Figuren vorkommen, oder Wörter geschrieben werden. Wichtig ist: Das Bild wird ein Schild. Es muss also möglichst deutlich erkennbar sein.
2. Nun nennt jedes Kind reihum einen Ort in der Schule wo dieses Gefühl am Besten hinpasst. Das kann zum einen sein: Glücklich – das hänge ich auf den Schulhof, weil da bin ich glücklich, denn ich spiel mit meinen Freunden. Das kann aber auch sein: ärgerlich sein – das Gefühl gehört zur Toilette weil es ein schlechtes Gefühl ist und auf der Toilette habe ich Angst/ es stinkt immer so.
3. Beim Zuordnen der Gefühle zu Orten, kann auch gemeinsam in Kleingruppen/in der ganzen Klasse überlegt werden.
4. Aus den Orten wird von den Forschungsleitern eine Route überlegt, die alle Orte sinnvoll miteinander verbindet. Die Forschungsgruppe macht nun eine Exkursion durchs Schulgebäude. Wenn ein Zielort erreicht wurde, stellt das jeweilige Kind sich in diesem Ort mit dem Bild auf, zeigt das Gefühl mit seiner Mimik und es wird ein Foto gemacht, dann wird das Bild an Ort und Stelle aufgehängt. Die Forschungsgruppe zieht weiter zum nächsten Ort, bis alle Schilder verteilt wurden.

Ziele: • Gefühle abstrakt ausdrücken lernen  
• Zusammenhänge von Gefühlen verstehen (Orte, Situationen)



### Variation:

Material: abhängig von den Ideen (zb. Räucherstäbchen, Absperrband)

Die Forschungsgruppe kann beschließen, dass sie nicht nur die Daten an die Orks weitergeben wollen, sondern durch die Ergebnisse auch Veränderungen bei sich veranlassen möchten. So können Orte verändert werden: Der gruselige Keller bekommt mehr Lampen, auf der Toilette werden Räucherstäbchen entzündet, oder Räume mit doofem Schulunterricht (symbolisch für eine bestimmte Zeit) abgesperrt,...



Zum Ende des Tages sollten die Kinder ihr Gefühl und ihren Ort in das Forschungsbuch übertragen.

## Tag 5 – Wie klingt Schule? - und das Abschlussplenum

Material: Stühle, Tische, Podest, Laptop, Boxen, Videofilm der Orks, Klebeband, Stellwände mit Stecknadeln, Musik, die Fotos der Gefühle ausgedruckt/entwickelt, alle Plakate und Mitschriften, Bodenproben, ggf. Videokamera

Vor Beginn bereiten die Leiter in der Aula das Abschlussplenum vor. Der Raum teilt sich in drei Teile. Der Besprechungskreis, der Ausstellungs- und Aktionsraum, die Abstimmungsfelder. Es wird ein Stuhlkreis gestellt mit einem kleinen Podest für den Laptop und Boxen. Der Orkfilm wird vorbereitet, so dass er sich direkt starten lässt. (ggf. wird das Schnittprogramm für die Geräusche geöffnet, sodass innerhalb der Pause, die Tonaufnahme noch geschnitten und ausgespielt werden kann). Außerdem wird die Musik, die für die Choreografie von Bewegungen im Klassenzimmer benutzt wurde, bereitgestellt. Im zweiten Teil des Raumes werden mit Klebeband die zwei verschiedenen großen Klassenräume aufgeklebt (der Originalraum und der vergrößerte Raum). Auf Tischen an der Seite, werden die Bodenproben ausgelegt. Außerdem werden an den Seiten Stellwände aufgestellt, um dort später die Plakate und Bilder auszuhängen. Der dritte Teil befindet sich bestenfalls auf der Bühne. Hier werden zwei Felder rechts und links abgeklebt in die jeweils ein großes Ja und ein Nein geklebt werden. An der Wand können zusätzlich zwei Zeichen, ein Haken und ein Kreuz, angeklebt werden. Dies sind Abstimmungsfelder, auf die die Kinder später gehen sollen. Die Felder müssen also groß genug für die ganze Klasse sein und dürfen nicht direkt aneinander anschließen. In der Mitte ist ein neutrales Feld.

### 8-Kreis

siehe Merkzettel

### Augen zu – Ohren auf

Die Orks haben besonders große Ohren. Für sie ist es sehr wichtig wie Schule klingt. Und welche Geräusche gut sind und welche man lieber nicht hätte.

**Aufgabe:** Alle Kinder schließen die Augen und sitzen ganz ruhig. Keiner macht absichtlich ein Geräusch. Jetzt sollen die Kinder versuchen genau hinzuhören. Was kann man hören? Und woher kommt das Geräusch?

Die Kinder lassen die Augen zu, aber können sich melden. Die Forschungsleiter nehmen die Kinder dran. Nun benennen die Kinder die Geräusche.

## **Der Klassenraum – Klang - Orchester**

Es gibt Geräusche die einfach passieren, es gibt aber auch versteckte Klänge. Alles was im Klassenzimmer ist, klingt anders. Was klingt laut, was leise? Was klingt dumpf? Was klingt ganz hell?

### **Aufgabe:**

1. Jedes Kind nimmt sich einen Stift oder ein Lineal. Die Kinder laufen nun kreuz und quer durch den Raum und untersuchen mit ihrem „Schlagstock“ den Klang der einzelnen Gegenstände. Nach einiger freier Forschungszeit darf jedes Kind einen Klang vorstellen, den es für besonders schön, merkwürdig, unangenehm,...hält.

**Hinweis:** Es darf ruhig chaotisch und laut werden. Dennoch sollte es einen Hinweis geben, dass nur so fest geklopft werden darf, wie es die jeweiligen Gegenstände aushalten.

2. Jedes Kind hat ein Geräusch (es darf auch Dopplungen geben). Der Forschungsleiter ist Dirigent. Die Hand zeigt auf der Senkrechten die Lautstärke an. Wenn die Hand ganz oben ist, ist es so laut es geht. Die Hand ganz unten so leise es geht. Ein Kreis mit einer „einfangenden“ Faust. Bedeutet Stille.

Nun darf jedes Kind sein Geräusch machen und achtet auf den Dirigenten, ein Klangteppich entsteht.

3. Hinweis: Hier geht es vor allem auch darum, zum einen die Vielfalt des Klangs zu erleben aber auch sich darin zu üben ein und dasselbe Geräusch in unterschiedlichen Lautstärken herzustellen.
4. Es werden vier deutlich unterschiedliche Geräusche ausgesucht und vier Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält ein Geräusch. Jetzt ist wieder der Forschungsleiter der

Dirigent. Die Zeichen für Laut und Leise bleiben die selben. Nur das es jetzt noch den Zeigefinger gibt, der den Einsatz für eine Gruppe signalisiert. Das Laut und Leise kann auch nur ein Zeichen für eine der Gruppen sein.

Zu Beginn gibt der Dirigent einen Rhythmus vor (mit vier Geräuschen). So können sich die Kinder orientieren. Ziel ist es einen Ryhtmus zu erstellen der aus vier Geräuschen, die nacheinander folgen besteht, die sich in der Lautstärke jeweils verändern.

- Ziele:
- neue Raumwahrnehmung
  - Kreativität und Musikalität fördern

## **Geräusche raten**

Kennt man sich in der Schule blind aus? Und kann etwas nach Schule klingen ohne das Schule drin ist? Auch das ist für die Orks wichtig. Wie können sie Schule herstellen, ohne dass sie vielleicht die selben Materialien haben...

Aufgabe: Die Forschungsleiter bringen Gegenstände und Materialien mit bzw. benutzen die im Klassenzimmer, mit denn sie Geräusche imitieren. Die Kinder haben die Augen zu bzw. tragen alle eine Augenbinde und sollen das Geräusch zuordnen: Das klingt wie...Sie sollen versuchen es einem Objekt oder einer Tätigkeit zuzuordnen. Sie sollen nicht versuchen herauszufinden wie es hergestellt wird, sondern die Phantasie benutzen und erkennen was es sein könnte.

Beispiele: Vögel= pfeifen, Tippen auf der Tastatur = Wäscheklammern auf und zu, Bücher auf den Tisch klopfen = Trampeln auf dem Flur,....

Hinweis: es können ggf. auch Geräusche das darstellen, was sie sind: Also ein Ball auftitschen lassen...mit der Kreide auf die Tafel schreiben...

- Ziele:
- Hören schulen
  - Vorstellungskraft entwickeln

## Eine Schulhörprobe

Die Orks brauchen nun natürlich Geräuschproben. Wie klingt es denn nun bei euch normalerweise? Wir erstellen eine Hörprobe.

Material: Gegenstände in der Klasse, Tonaufnahmegerät, (ggf. Computer und Schnittprogramm für ein schnelles bearbeiten an Ort und Stelle) Diktiergerät

Aufgabe: Die Kinder sammeln gemeinsam Geräusche die es an der Schule gibt, die besonders typisch sind für diesen Ort. Die Forschungsleiter schreiben diese auf ein Plakat.

*Schulklingel, Geschrei, Lachen, Trampeln, Heizung, Vögel  
Reissverschluss, Türklinke, Schreiben, Buch aufmachen,  
Klospülung, Klettverschluss aufmachen, Tastatur tippen*

Anschließend werden vier Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt zwei Geräusche. Nun haben die Gruppen ca. 5 Minuten Zeit sich zu überlegen und auszuprobieren, wie man das Geräusch herstellen kann. Es darf alles in der Klasse dazu benutzt werden, aber nichts dafür geholt werden. Es geht vor allem darum Geräusche zu imitieren, es kann aber auch ein Lachen durch Lachen dargestellt werden.

Anschließend werden die Geräusche reihum vorgestellt. Die Geräusche die sich eignen werden dann von allen gemeinsam hergestellt und mit einem Aufnahmegerät aufgenommen.

Das heißt: 1. Geräusch wird vorgemacht 2. alle machen das Geräusch. 3. Aufnahme...nächste Geräusch wird vorgestellt.

Ziele: • Wahrnehmung der Akustik der Schule  
• Phantasie und Kreativität fördern

## Das Abschlussplenum

Nun ist der Zeitpunkt gekommen, die Ergebnisse gemeinsam auszuwerten und den Orks zu präsentieren. Dafür gehen alle Kinder mit ihren Mützen und Forschungsbüchern in die Aula, wo bereits alles vorbereitet ist.



Zu Beginn wird der Orkfilm gezeigt: Ein Ork begrüßt die Kinder, und ist nun gespannt auf die Ergebnisse, er wird die ganze Zeit zuschauen.

Nun wird in einem Gespräch gemeinsam an die Woche erinnert und zusammengetragen was gemacht wurde. Als Erinnerungshilfe werden die jeweiligen Plakate rausgeholt und an der Stellwand aufgehängen. Einzelne „Ergebnisse“ werden auch praktisch gezeigt.

Wie zb. -

- 8-Kreis
- Bewegungschoreografie

Außerdem werden bestimmte Ergebnisse auch nochmals nachempfunden.

Wie zB.

- Klassenraumgröße (abgelaufen und Schritte gezählt)
- Sitzordnung (mit den Körpern im Raum nachgestellt)

Zu einzelnen Punkten werden Kinder gebeten etwas aus ihrem Forschungsbuch vorzulesen.

## **Die Auswertung**

Zum Ende des Abschlussplenums gibt es die große Auswertung.

### Aufgabe:

Alle Kinder begeben sich in das neutrale Feld. Nun werden unterschiedliche Behauptungen/Feststellungen vorgelesen, die die verschiedenen Themen der Woche aufzeigen. Diese Behauptungen sind einfach, aber durchaus kreativ (siehe Beispielliste). Bisher wurden viele Beobachtungen gemacht, jetzt sollen diese Beobachtungen bewertet werden. Dazu wird eine Feststellung vorgelesen und jedes Kind stellt sich entweder auf das JA oder auf das NEIN Feld. Es wird notiert wo die meisten Kinder standen. Die Ergebnisliste bekommen die Kinder am Ende mit in ihre Klasse.

*Alle Kinder sollten von ihrem Sitzplatz die Lehrerin sehen können  
Die Tafel ist das wichtigste im Klassenraum  
Auf den Toiletten sollten Duftkerzen angemacht werden.  
Die Schule sollte keinen Keller haben.  
Die meiste Zeit in der Schule sitzen wir.  
In der Schule ist man eifersüchtig.  
Am meisten kann man sich in der Pause bewegen.  
Schule ist zu laut.  
In der Schule sind die Wege zu lang.  
In der Schule bin ich glücklich*