

## **Grünland. Wunsch. Weg. Wirklichkeit.**



GS Grünlandschule Freiberg am Neckar

Dokumentation unseres Schulhof-Projektes  
im Rahmen von „Kunst.Klasse 2011/12“



## Der Wunsch.

*Die Welt um uns ist so bunt und lebendig, wie wir sie machen'. Stevens*

**Miteinander arbeiten, lernen und leben in einem ästhetisch erfahrbaren und künstlerisch gestalteten schulischen Umfeld und Räume für Veränderungen, für Entfaltung und Entdeckungen schaffen – das waren unsere Wünsche.**

Die Grünlandschule und das Kreativlabor Freiberg planten eine schuljahresbegleitende Projektkooperation zum Thema „Schulhofgestaltung“.

Ziel war die stärkere Zonierung des Geländes durch unterschiedliche Gestaltung einzelner Bereiche, die Rückzug und Ruhe, Wahrnehmung und Kommunikation oder Interaktion im Spiel fördern. Diese Bereiche sollten für die Schüler erlebbar werden als Inseln im bewegten Schulhofalltag.

Jeder dieser Inseln erhielt einen ausgeprägten eigenen sinnlichen Charakter, der das räumliche Potential des Ortes aufgreift.

Die konkreten „Inselphantasien“ und entsprechenden gestaltenden Eingriffe wurden im Projektverlauf mit den Kindern erarbeitet.

Leitgedanke war dabei die Neuerzählung der Odyssee als lustvolle Erlebnisreise durch den Schulhof.



Und was wurde nun daraus?

Wir laden Sie ein!

Steuern Sie mit uns Insel unserer Grünlandwelt an!

# Willkommen.

## Zu einer Odyssee ins Reich der Sinne



Griechenland vor ca. 3000 Jahren: Der Krieger Odysseus will nach dem Krieg gegen die Stadt Troja nach Hause segeln. Doch auf der Heimreise erwarten ihn viele Abenteuer.



Stell dir vor, unser Schulhof wäre ein Meer und du fährst mit einem Schiff von Insel zu Insel. Vieles kannst du dabei erleben, tun und gestalten. Lass deiner Fantasie und Freude freien Lauf.



## Der Weg. Die Wirklichkeit.

Auf Ihrer virtuellen Reise durch unsere Inselwelt begegnen Sie immer einer Beschreibung des Prozesses und darauffolgend einer Schautafel zu der jeweiligen Insel.

Diese ist auch auf dem Schulhof montiert.

Erzählt werden darauf in einfacher Form die Abenteuer des Odysseus auf dieser Insel.

Die Tafeln sind nummeriert und ermöglichen wie eine Art Schnitzeljagd das Auffinden der nächsten Episode.

So kann die Geschichte auch insgesamt gelesen und durchlaufen werden.



Folgen Sie uns nun auf Odysseus  
Spuren!



## experimentieren



Bei der Gestaltung der Insel der Winde konfrontieren wir die Kinder mit entwurflichen, künstlerischen und technischen Fragestellungen.



# 1 Insel der Winde

Auf seiner Heimfahrt übers Meer landet Odysseus auf der Insel des Aiolos, des Windgottes.

Aiolos lebte auf der Insel Aiolia und hielt dort alle Winde fest verschlossen in einer Höhle und ließ sie nur zeitweise heraus. In seiner Macht stand es, ob der Wind sanft oder stürmisch, von Süden, Norden, Westen oder Osten wehte.

Odysseus wurde auf der Insel des Aiolos freundlich empfangen und einen Monat lang bewirtet. Aiolos schenkte Odysseus zum Abschied einen mit Winden gefüllten Lederschlauch.

Kurz vor der Ankunft in Ithaka, als sich Odysseus - glücklich über die baldige Ankunft in seiner Heimat- erschöpft zum Schlafen legte, öffneten Odysseus' neugierige Gefährten den Lederschlauch. Sofort brachen heftige Stürme heraus, die alle Schiffe hinaus auf das offene Meer und zurück zur Insel des Aiolos trieben. Doch dieser verweigerte Odysseus nun seine Hilfe.



Ist die Luft um Dich herum gerade ruhig oder bewegt sie sich? Spüre dem Luftzug auf deinem Gesicht, deiner Haut oder in deinem Haar nach... Beobachte, wie sich die Insel im Wind verändert.



sich selbst und  
seine Umwelt  
wahrnehmen,  
Muster entwickeln



Wir entwickelten mit  
den Schülern Ruhe-  
und Rückzugsräume.

So entstanden  
Bereiche um dem  
lauten und umtriebigen  
Geschehen auf dem  
Schulhof ausweichen  
zu können.

Unser Spiegelgang  
regt zu Rollenspielen  
mit sich und anderen  
ebenso wie zur  
Umwelt- und Naturbe-  
obachtung an.

Die Metallscheiben  
sind drehbar und  
laden zu Spielen ein.



# 2

# Zauberhaftes Aiaia



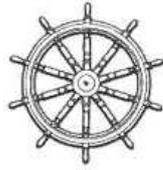
Mit seinem letzten Schiff kommt Odysseus zur Insel Aiaia, wo die Zauberin Kirke wohnt. Sie verwandelt einige seiner Gefährten in Schweine. Odysseus selbst schützt sich durch ein Zauberkraut. Kirke erkennt so, dass sie den berühmten Odysseus vor sich hat und wird freundlicher. Odysseus will erst seine Freunde zurück verwandelt haben. Dann lässt er sich von der Zauberin bewirten. Kirke gibt ihm Tipps für die Heimfahrt und warnt ihn vor den nächsten Gefahren.



Tritt ein und lass dich verzaubern durch die Spiegelbilder, die du sehen kannst. Siehst Du wie sie sich immer wieder verändern?  
Versetze die Scheiben in schnelle Drehbewegungen und lasse Dich verzaubern. Betrachte, was geschieht. Keine Angst – Kirkes Zauberkraft ist nicht von Dauer.



Steine  
wahrnehmen,  
legen, Formen und  
Farben finden,  
Wege entwerfen



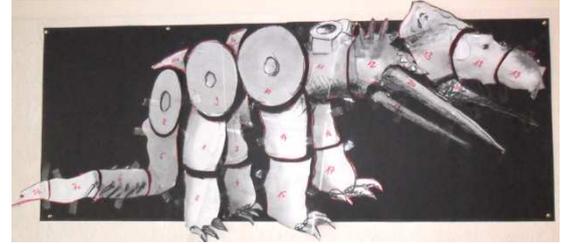
Unser bereits vorhandenes Meerestier Tessi bekam ein Schuppenkleid aus Mosaik und einen Freund aus Keramik. Ihre Schätze aus Edelsteine wurden von den Kindern in Beton gegossen, große Holzplatten als Steine farbig gestaltet.

In der Fantasie der Kinder bewohnt Tessi eine schützende Höhle, wozu nun der Eingang und auch ein Weg zu dieser entstanden ist.



# 3

# Die Meerenge



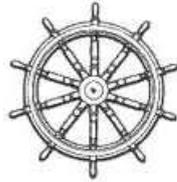
Odysseus fährt durch eine Meerenge, deren Ufer von zwei Seeungeheuern beherrscht werden. Auf der einen Seite die sechsköpfige, Menschen verschlingende Skylla. Auf der anderen Charybdis, die einen Strudel verursacht, in dem ganze Schiffe versinken. Odysseus lässt seine Gefährten in möglichst großer Entfernung von Charybdis und damit nahe an Skylla vorbeirudern. Dabei verschlingt Skylla sechs seiner besten Männer. Tessi und ihr Freund leben ebenfalls in dieser Meerenge und werden Zeuge dieses grausamen Schauspiels.



Setz dich auf Tessis Rücken und entspanne. Vielleicht kannst du dabei das Meer und den Wind rauschen hören?  
Streiche über Tessis Schuppenkleid und raune ihr dabei beruhigende Worte zu.  
Entdecke auf Tessis Rücken spannende Muster und Bilder. Sie erzählen dir über Tessis Welt.



## kombinieren, bauen und konstruieren



Durch die Anwendung unterschiedlicher Materialien entsprechend des „Inselmotivs“ erweiterten die Kinder ihre kreativen Möglichkeiten und das handwerkliche Verständnis. Es ist ein ganz neuer Ort entstanden, an dem sich Klänge, Töne und Geräusche harmonisch miteinander verbinden und sich sehen und hören lassen können.

Künstlerische Elemente korrespondieren mit (Schrift-)Zeichen, die das Interesse der Grundschüler am Lesen-Lernen auch im Außenbereich aufgreifen.



# 4 Insel der Sirenen

Nachdem Odysseus die gefährliche Meerenge von Skylla und Charybdis hinter sich gelassen hatte, stand ihm ein weiteres Abenteuer bevor. Er musste an der Insel der Sirenen vorbeisegeln. Von den Sirenen erzählte man sich gar Fürchterliches: Sie besaßen den Körper eines Vogels, doch ihr Kopf war dem Menschen ähnlich.



Jeder Seemann, der an ihrer Insel vorbeifuhr wurde von ihrer Stimme verzaubert und dazu verurteilt, für immer auf ihrer Insel zu bleiben. Viele Boote zerschellten an den Klippen.

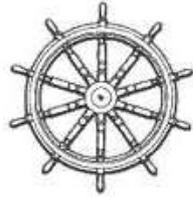
Doch Odysseus wusste sich Rat: Seinen Gefährten befahl er, sich Bienenwachs ins Ohr zu stopfen. Er selbst ließ sich an den Mast seines Bootes fesseln und bat darum, ihn auf keinen Fall zu befreien. So gelang ihm die Überfahrt und er konnte seine lange Reise nach Ithaka fortzusetzen.



Vergiss die Zeit und lausche! Was kannst Du hören?  
Verständige Dich mit Klängen, ohne zu sprechen.  
Erfinde mit anderen eigene Sirenen-Musik.



spielen,  
sammeln und  
ordnen,  
flechten und  
verbinden



Die Kinder stellten ein Materialangebot zusammen, um an einem vorhandenen Spielort in eine andere Welt eintauchen zu können.

Sie tauschen nun, sammeln, ordnen, legen Pfade und schichten ihre Materialien.

Außerdem wurden die Weiden unseres Grünlanddorfes weiter verwoben und bilden nun interessante Geflechte.



# 5

# Das Dorf

Als Odysseus in dieses Dorf kam, lag es verlassen:  
Der junge Häuptling war gerade ausgeritten, um sich ein Wildpferd mit dem Lasso zu fangen.  
Die Späher verfolgten eine Wolfsfährte.  
Die Frauen und Kinder sammelten Beeren und Wurzeln.



Ich kann Indianer spielen. Oder Zelten gehen.  
Ich kann mit den Muscheln spielen oder einen Weg bauen.  
Ich kann in den Tipis Mutter, Vater Kind spielen.  
Ich kann dort lachen.  
Ich kann mit den Holzscheiben einen Stern oder einen Kreis legen und sogar einen Menschen. Oder einen Turm bauen.  
Ich kann Verstecken spielen.  
Ich kann aus Stöckchen ein Zelt bauen oder ich kann Indianer spielen.  
Ich möchte, dass es stiller wird.  
Ich kann auf der Geisterinsel Gruselgeschichten anhören.  
Ich freue mich, dass es gut ist.  
Ich kann einen Indianerstuhl und einen Indianertisch bauen und mit dem Teller essen.  
Ich kann die Zeit von früher nachspielen.  
Ich kann einen Weg legen und ich kann eine Treppe bauen.  
Ich kann darauf abwechselnd mit dem einen und dem anderen Bein hüpfen.  
Ich kann aus den Ästen flechten. Ich kann Fangen spielen. Ich kann auch ein Buch mitnehmen und lesen.



mit textilen  
Materialien  
handwerkliche  
Fähigkeiten  
erweitern,  
Gegebenes  
verändern



Wir entwickelten mit  
den Schülern Ruhe-  
und Rückzugsräume.  
So entstanden  
Bereiche um dem  
lauten und umtriebigen  
Geschehen auf dem  
Schulhof ausweichen  
und sich sammeln zu  
können.

Der Teppich der  
Penelope entsteht als  
Fühlrelief und  
Augenweide immer  
wieder neu, ob alleine  
oder mit anderen.



# 6

# Reich der Penelope

Penelope war die Ehefrau von Odysseus. Weil Odysseus nach dem Krieg gegen Troja lange nicht heimkehrte, wusste niemand, ob er noch am Leben war. In dieser Zeit wollten einige Männer Penelope heiraten. Doch Penelope wollte keinen anderen Mann und so vertröstete sie ihre Verehrer.

Penelope arbeitete an einem Webstuhl und sagte: „Bevor ich wieder heirate, muss ich diesen Teppich fertig weben!“

Die treue Penelope dachte sich dabei einen Trick aus: Jede Nacht trennte sie immer wieder die Fäden auf, die sie am Tag gewebt hatte. Das ging über drei Jahre gut...



...und dann konnte Penelope ihren Odysseus endlich wieder in die Arme schließen.



Hier kannst du weben wie Penelope es tat.  
Der Zaun ist dein Webstuhl. Webe die Seile und Schnüre durch die Zaunlücken.  
Du kannst auch bereits gewebte Seile wieder vom Zaun lösen.



## plastisch gestalten und räumlich denken



Die Kinder erlernten den richtigen Umgang mit Werkzeugen und eigneten sich handwerkliche Fähigkeiten an.

Beim täglichen Betreten des Waschhauses erzählen ihnen die Reliefs Geschichten, die sie sehen und begreifen können.



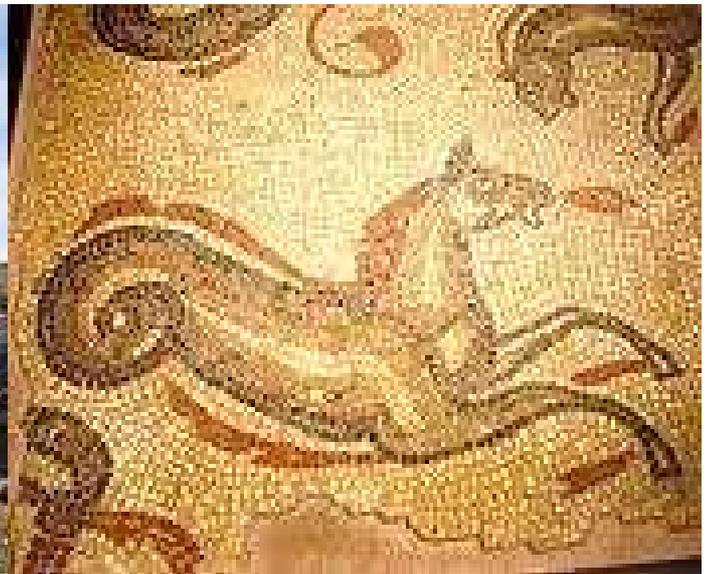
# Der Waschtempel

## Κάνω μπάνιο

Ist griechisch und heißt ganz einfach:  
„ich mache Bad“, im Sinne von „ich bade“.

Schon die Griechen hatten öffentliche Bäder gebaut, "balaneion" (Bad) genannt oder eben "thermon loutron" (warmes Bad). Die Römer machten es den Griechen nach.

Sie begannen seit der Mitte des 2. Jahrhunderts v. Chr. mit der Errichtung größerer Thermen, meist aus Backstein. Auf den Böden waren Mosaik eingelasen, an den Wänden prangten Fresken.



Bevor Du das Haus betrittst und nachdem Du herauskommst,  
spiegele Dich.

Fühl Dich beim Betreten wohl.

Betrachte die Fischfliesen im Inneren.

Halte unser Waschhaus sauber – wie die Griechen.



## Künstler kennenlernen

Hier erfuhren die Kinder, wie Künstler früher und heute die Welt, in der sie lebten, sahen und darstellten.

Mit dem klappbaren verschiebbaren Schiff können die Kinder nun selbst zwischen der Vergangenheit und Moderne pendeln.



# Schiffsreise in die Vergangenheit



Quelle: wikipedia

„Happy RIZZI House“  
in Braunschweig  
Vom Künstler James  
Rizzi entworfen und vom  
Architekten Konrad  
Kloster umgesetzt,  
Fertiggestellt  
**2001 n. Chr.**

„Dionysos in einem Schiff,  
segelnd unter Delphinen.“  
Attische schwarzfigurige  
Keramik  
**530 v. Chr.**



Verabschiede Dich aus unserer Gegenwart mit ihren modernen  
Häusern, dem Verkehr, dem Lärm...  
Besteige ein Schiff und reise in die Vergangenheit. Stell Dir vor,  
welche Abenteuer Dich erwarten und wer Dir begegnen könnte.

# Auf Wiedersehen

Hier in Grönland können Sie neue Welten entdecken, Abenteuer bestehen und faszinierende Dinge kennenlernen.

Aus vielen Träumen ist Wirklichkeit geworden, neue Räume für Fantasie wurden geschaffen und füllen sich mit Leben.

Wir freuen uns auf jeden Besucher!

