



Orientierungsstufe

Kulturtag

.....

Beschreibung der Projekte

- 1 Was glaubst Du?
- 2 Museumsberg Flensburg
- 3 Sportpiraten
- 4 Comic
- 5 Landestheater
- 6 Ostseelabor
- 7 Outdoor-Klassenzimmer
- 8 Kulturlücke
- 9 Meereswelten
- 10 Vom Korn zum Brot

1 Was glaubst Du?

Kulturpartner:

St. Petri Kirchengemeinde und der moderne islamische Kulturverein



Kurzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler erkunden explorativ Glaubensgemeinschaften im Flensburger Norden.

Die Kulturpartner werden dabei mit Kameras erkundet.

Bekanntes, Unbekanntes und wichtig Erscheinendes werden festgehalten und im gemeinsamen Gespräch mit der Gruppe und den Experten besprochen und hinterfragt.



Die Ergebnisse werden in einer Informationsbroschüre festgehalten. Vertiefend werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Glaubensrichtungen bearbeitet.

2 Museumsberg Flensburg

Kulturpartner:

Museumsberg Flensburg

Kurzbeschreibung:

In Zusammenarbeit mit dem Museumspädagogen werden den Schülerinnen und Schülern interessante Begegnungen mit Kunstwerken ermöglicht. Die Schülerinnen und Schüler lernen den Museumsberg als besonderen Ort der Kunst- und Kulturgeschichte kennen und setzen sich bei Führungen, Workshops und Projekten mit den jeweiligen Ausstellungen oder mit Techniken und Kunstformen auseinander.



3 Sportpiraten

Kulturpartner:

Sportpiraten Flensburg



Kurzbeschreibung:

An einem Vormittag wird die offene Kinder- und Jugendeinrichtung Schlachthof-Flensburg erkundet. Es geht dabei um die geschichtliche Entwicklung des Standorts, die verschiedenen Arbeitsfelder und natürlich die Sportart BMX-Fahren. Unter Anleitung versuchen die Schülerinnen und Schüler Grundtechniken auszuprobieren



und den Park, je nach Können, zu befahren. Sie können sich die ersten Tricks auf dem Trendsportgerät aneignen. Gefahren wird natürlich mit der nötigen Schutzausrüstung. Die Inhalte können bei Interesse im Wahlpflichtunterricht ab Klasse 7 vertieft werden. Dort wird der Schlachthof in Kooperation mit den Sportpiraten wöchentlich als Lernort genutzt.

4 Comic

Kulturpartner:

Kim Schmidt



Kurzbeschreibung:

An einem Vormittag in der Schule bietet der Comiczeichner und Cartoonist Kim Schmidt einen Comicworkshop an. Mit Bleistift, Block und Radiergummi geht es los. Mit vielen praktischen Übungen weicht Kim Schmidt die Schülerinnen und Schüler der Comenius-Schule in die Kunst des Comiczeichnens ein.

5 Landestheater

Kulturpartner:

SH Landestheater



Kurzbeschreibung:

In Zusammenarbeit mit dem theaterpädagogischen Team des schleswig-holsteinischen Landestheaters werden durch unterschiedliche Workshops sowie Backstage-Angebote aus den Bereichen Schauspiel, Musik(theater) oder Ballett Möglichkeiten geschaffen, den Schülerinnen und Schülern Zugänge zu Theater, Musik und Literatur zu verschaffen. In den Workshops wird erforscht und probiert. Die Schülerinnen und Schüler erfahren auf kreative und spielerische Weise etwas über sich selbst sowie über soziales Miteinander. Theaterführungen und Probenbesuche führen zu neuen Erkenntnissen und machen Lust auf mehr.

6 Ostseelabor

Kulturpartner:

Universität Flensburg



Kurzbeschreibung:

An einem Schultag wird das Ostseelabor am Flensburger Ostseebad erkundet. Dabei wird mit einer Schulklasse „Biologie im Freien“ praktiziert. Schülerinnen und Schüler dürfen mit der Natur und den Lebewesen etwas ausprobieren. Es wird eine Basis für die Natur- und Umweltbildung geschaffen, in dem Naturerlebnisse direkt vor der

Haustür ermöglicht werden. Wir fördern damit aktive Naturbegegnungen und beziehen sie in den Erziehungsprozess ein.



Konkret werden an diesem Schultag Informationen über das Ökosystem Fördestrand vermittelt. Durch die praktische Durchführung freilandbiologischer Aktivitäten und Strandexkursionen mit didaktisch-methodisch angepassten Arbeitsmaterialien (Kescher, Wasserbrillen, Beobachtungsbecken, Sammelkästen, usw.) bekommen Schülerinnen und Schüler einzigartige Eindrücke aus der Natur direkt vor der Haustür. Forschung und Wissenschaft trifft Schule.

7 Outdoor-Klassenzimmer

Kulturpartner:

Naturführungen Dibbern

Kurzbeschreibung:

Im Wald, auf der Wiese oder am Meer erleben die

Schülerinnen und Schüler die Vielfalt des Lebens in und mit der Natur.

Durch unterschiedliche Aktivitäten aus den Bereichen Bewegung, Technik,

Naturkenntnis und Handwerk erkunden die Schülerinnen und Schüler ihre Umgebung

und bekommen an diesem Schultag spannende Einblicke und erlangen explorativ

Erkenntnisse. Sie erfahren spielerisch in und mit der Natur zu lernen und diese zu

achten.

Für jede Lerngruppe findet sich ein individuell passendes Angebot:

- Spinnennetze und Wackelbrücken
- Mit Karte, Kompass und GPS



- Bewegungsspiele im Wald
- Sprachspiele im grünen Klassenzimmer
- Waldmathematik
- Am Strand, im Meer
- Am Bach, See oder Teich
- Gemeinsam um einen Topf!
- Salz aus dem Meer
- Biologie - live und um die Ecke
- Naturhandwerk
- Im Dunkel der Nacht ...



8 KulturLücke

Kulturpartner:

KulturLücke

Kurzbeschreibung:

Die KulturLücke umfasst 20 aktive Kulturschaffende aus den Bereichen Kunst (Malerei, Druckgrafik, Raum- und Installationskunst, Performance-Kunst, Objekt-Kunst), Theater (mehrgeneratives Theater, Tanztheater, Figurentheater, Kinder-Theater), kreatives Schreiben und Musik, die in den Räumen der KulturLücke und außerhalb kulturelle Projekte mit Menschen aller Altersklassen,



fach- und generationsübergreifend, interkulturell, inklusiv und integrativ verwirklichen.

Ihr Ansatz ist es, niedrigschwellig und meist kostenfrei kulturelle Angebote zu machen, um für möglichst viele Menschen einen Ort für Kreativität und Begegnung sein zu können.

9 Meereswelten

Kulturpartner:

Bildhauer Johannes Caspersen

Kurzbeschreibung:



Im Flur der Comenius-

Schule soll als

wachsendes

Gemeinschaftsprojekt eine



Meereswelt entstehen. Die Schülerinnen und

Schüler recherchieren Flora und Fauna im Meer

und entscheiden sich für ein Objekt, welches sie

zur Meereswelt der Comenius-Schule beitragen

möchten. Dieses wird zunächst skizziert. Aus der Skizze wird eine Schablone aus

Papier erstellt, diese auf Holz übertragen und der Umriss dann ausgesägt. Danach folgt

die kreative bunte Gestaltung des Werkstücks. Die einzelnen Ergebnisse werden dann

im Flur der Comenius-Schule zu einer wachsenden Meereswelt auf einer



Unterkonstruktion zu einem

Gemeinschaftsobjekt

zusammengeführt. Es entsteht ein

buntes Miteinander unter Wasser! In

Anlehnung an unser Schulmotto: „Wir

leben Vielfalt!“

Im Laufe der Jahre verewigt sich jede

Schülerin und jeder Schüler in der

Meereswelt.

10 Vom Korn zum Brot

Kulturpartner:

Bergmühle

Kurzbeschreibung:

Flensburg war einst die Stadt der Mühlen. Auf dem Höhepunkt des Mühlenwesens, so um das Jahr 1850,



drehten sich auf den Höhen über der Stadt zu beiden Seiten des Flensburger Hafens 19 Windmühlen gleichzeitig. Insgesamt gab es im Laufe der Geschichte der Stadt 30 Wind- und 24 Wassermühlen. Von all dieser Pracht ist nicht viel übriggeblieben. Nur eine intakte Windmühle zeugt noch von der einstigen Bedeutung des Mühlenwesens für die Stadt: die „Bergmühle“ im Norden Flensburgs, direkt neben der Comenius-Schule.

Die Schülerinnen und Schüler verfolgen und begleiten direkt vor Ort den Weg von der Pflanze zum Brot.