

**das oderbruch  
im comic**



**oderbruch**

**museum**

**altranft**

**werkstatt**

**für ländliche**

**kultur**

**bildung**

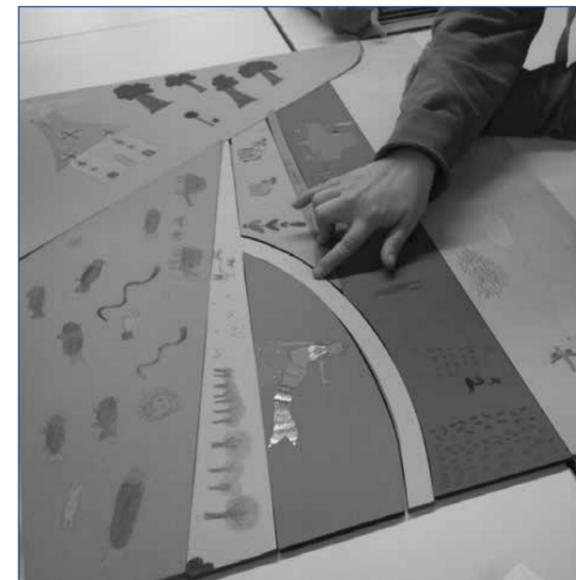
## Info

Netzwerkeinrichtung:	Salvador Allende Grundschule Wriezen
Fächer:	Sachkunde, Deutsch
Themen :	Landschaft, Miteinander Leben, Geschichten erfinden, Comic, Aquarell, Zeichnen, Collage
Umfang:	18 Stunden
Altersgruppe:	Jahrgangsstufe 4

## Das Oderbruch im Comic

Mit diesem Landschaftspuzzle und dem dazu gehörigen Kinderbuch »Wie ich die Nixe entdeckte und mit dem Deich nach oben rannte« sind die Künstlerin Peggy Neumann, die Lehrerinnen Frau Sattelberg und Frau Scheuerlein in das Projekt »Das Oderbruch im Comic« eingestiegen.

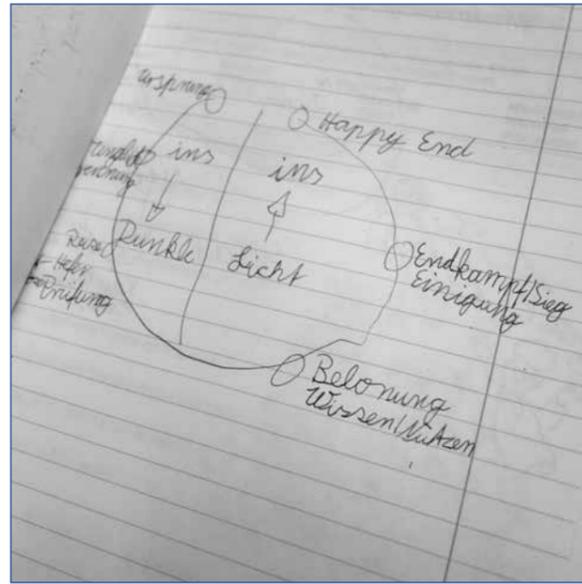
Aufgeteilt in vier Gruppen erhielten die SchülerInnen der vierten Klasse der Salvador Allende Grundschule jeweils ein Puzzle, das mit einer kleinen Lesung aus dem Kinderbuch eingeführt wurde. Gemeinsam lösten die Teams das Puzzle, bezeichneten die einzelnen Teile – den Himmel, die Alte und die Neue Oder, die Höhen, den Acker, die Wiesen und die Gräben – mit dem, was ihrer Erfahrung nach darin zu finden ist. Erste Figuren, Beziehungen, Kreisläufe oder auch Konflikte zeichneten sich dabei ab und wurden zum Anlass, über das Oderbruch ins Gespräch zu kommen.



**Der Himmel, die Höhen, der Acker, die Wiesen, die Gräben, der Deich, die Alte und die Neue Oder – das sind wesentliche Teile der Oderbruchlandschaft. Und: die Teile unseres Landschaftspuzzles. Die Züge dieser Landschaft sind im Zusammenspiel sozialer, natürlicher und kultureller Einflüsse hier entstanden: Dadurch wie der Mensch und die Tiere in dieser Landschaft leben, durch das Wetter, die Eiszeit, den Lauf der Flüsse, die Trockenlegung, die Besiedlung, die Landwirtschaft und vieles mehr. Wer oder was belebt heute diese Landschaft? Die Puzzle-Teile helfen uns, einmal ganz genau hinzusehen, was kann ich im Himmel entdecken? Wer fühlt sich auf dem Acker wohl, wer bearbeitet die Gräben und wer schwimmt am liebsten in der Alten Oder?**

Aus den Puzzlebildern wählte jedes Team im nächsten Schritt drei bis vier Charaktere aus und bestimmte deren Lebensräume, Charaktereigenschaften und deren mögliche Beziehungen zueinander.

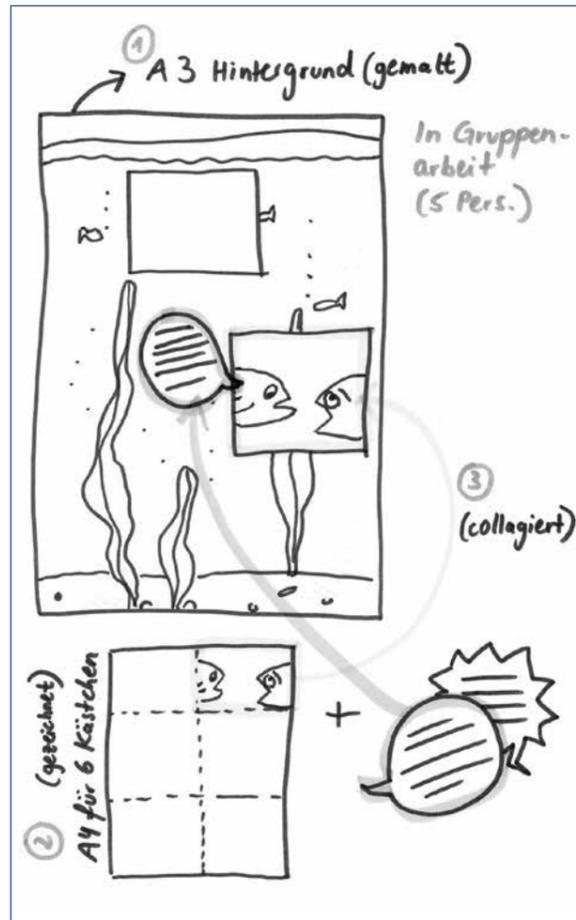
Nach einer kurzen Theorieeinheit zur Dramaturgie einer Geschichte, legten die Gruppen ihr Thema fest und entwickelten einen ersten Erzählstrang ihrer Kurzgeschichte. So fingen z.B. Kürbis und Co an mit dem Landwirt über den Einsatz von Agrochemikalien zu diskutieren, ein Fischer tauschte mit der Odernixe eine Schildkröte gegen ein volles Netz Fische und vieles mehr. Diese Ideen wurden verschriftlicht und die Texte zur Grundlage der Dialogentwicklung, der Szenenbilder und der Figurengestaltung.

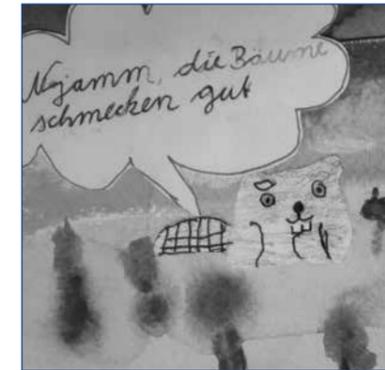


Doch wie werden Dialoge im Comic gestaltet? Wie ein Szenenbild und wie kommt der Ausdruck in die Figuren? Dazu folgte eine Einheit zum Aufbau eines Bildes mit Vordergrund, mittlerer Ebene und Hintergrund und einer Übung zum Zeichnen von Mimik, Gestik und zur Darstellung von Emotionen.

In Teamarbeit entstanden aus Zeichnungen, Malereien, Sprech- und Denkblasen Collagen, die sich zu kurzen Comicstrips zusammenfügten. Die Originale wurden für den Druck und die Vervielfältigung in der Regenbogendruckerei in Altranft digitalisiert und am letzten Tag des Projekts in Zusammenarbeit aller SchülerInnen und einem Angestellten der Druckerei, Fabrice Handke, gedruckt und geheftet, sodass alle am Ende des Tages mit einem fertigen Comic nach Hause gingen.

Die Ergebnisse des Projekts sind derzeit in unserem Ausstellungsraum »Küche+ Jugend zeigt ...« im Schloss zu sehen.





### Reflexion

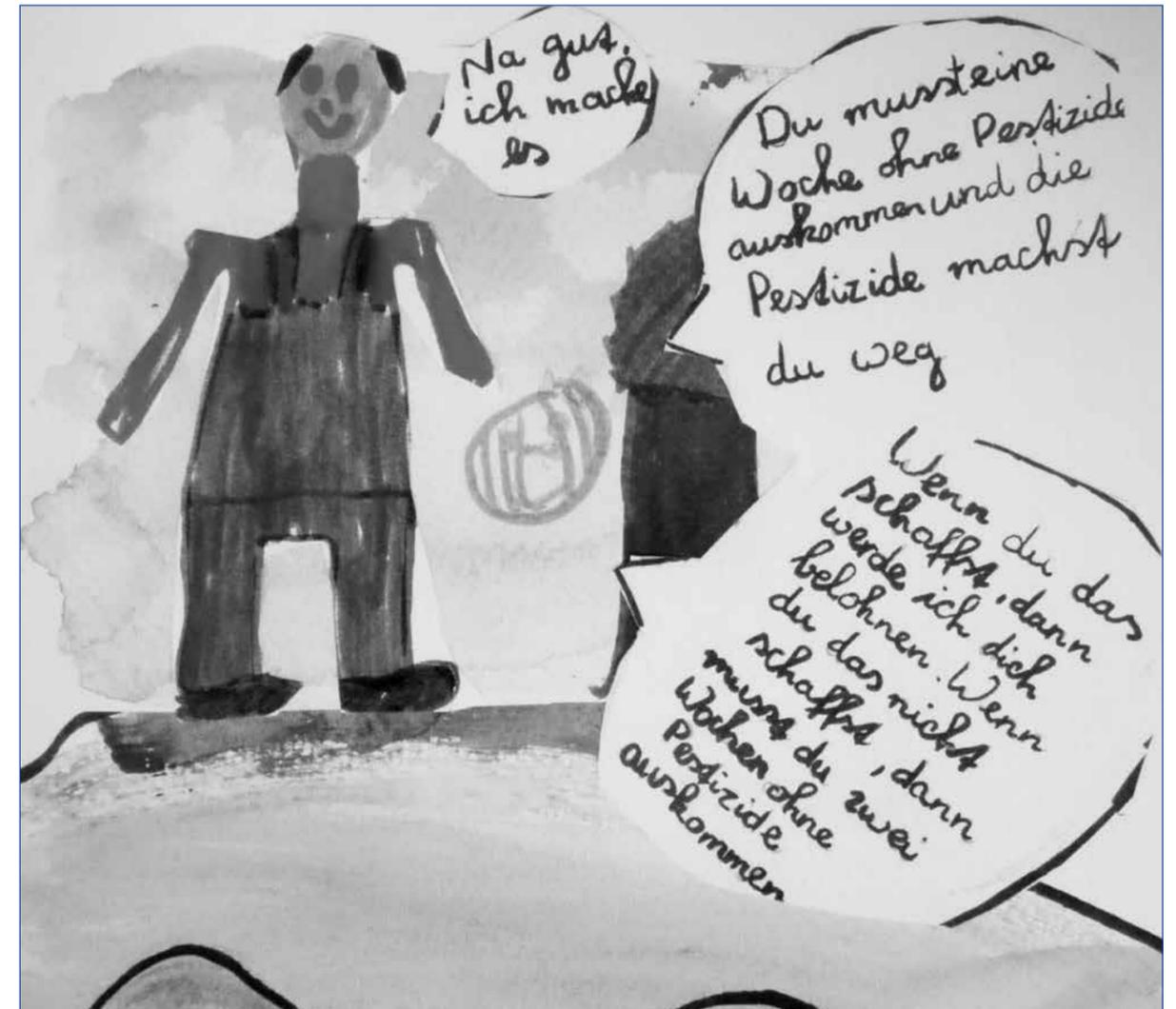
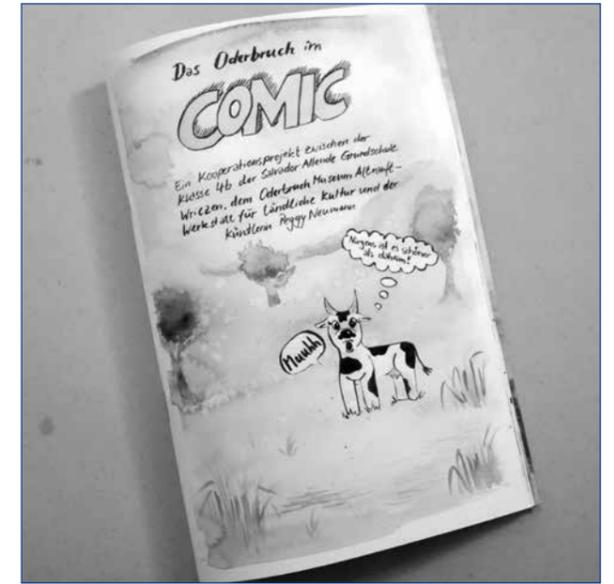
Mit dem Projekt »Landschaft im Comic« haben wir in diesem Jahr ein Spiel neu belebt, das Anne Hartmann bereits 2010 für die Landschaftliche Bildung entwickelt hat. Bis zu diesem Projekt ist es an vielen Schulen im Einsatz gewesen und war Anlass zum gemeinsamen Austausch, zum Malen, Zeichnen und für Rollenspiele über das Leben im Oderbruch.

Die Auswertungsgespräche zu diesem Projekt zeigten uns, dass sich das Landschaftspuzzle immer noch sehr gut eignet, um den Blick für den eigenen Lebensraum zu sensibilisieren, Zusammenhänge zu begreifen und eine sinnliche und phantasievolle Lernatmosphäre zu schaffen. Vor dem Hintergrund dieser Erfahrungen wurde uns klar: Das Landschaftspuzzle lässt sich mit den verschiedensten künstlerischen Ansätzen verknüpfen, von Theater über Comic, Fotografie oder Film u. v. m.

Mit dem Ziel, Geschichten dieser Landschaft aufzuspüren und in ein Comic zu bringen, hat das Projekt eine Verbindung zwischen Deutsch- und Sachkundeunterricht geschaffen. Wir haben viele Themen gefunden, die die Inhalte und Ziele des Unterrichts mit denen des Projekts verknüpften: Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensraum, das Kennenlernen der verschiedensten AkteurInnen dieser Landschaft, ihre Beziehungen zueinander, das Aufspüren von Sagen und Märchen, das Erfinden und Schreiben einer Geschichte wie auch die Zusammenarbeit im Team. Auch das Fach Kunst wäre hier anschlussfähig gewesen, jedoch war es in diesem Schulhalbjahr organisatorisch nicht möglich, die Stunden der Comicgestaltung in die Zeit des Kunstunterrichts zu legen.

Obwohl wir in diesem Projekt bereits zwei Fächer miteinander kombinieren und damit Zeit gewinnen konnten, wurde die Zeit am Ende etwas knapp. Gerade Projektphasen, in denen viel künstlerisch und handwerklich gearbeitet wird, bedürfen viel zusammenhängender Zeit – für Trocknungsprozesse, das Einrichten einer Werkstatt etc. Das ist im Schulalltag jedoch nicht immer leicht zu organisieren. Schlussendlich würden ein bis zwei Doppelstunden mehr schon zu einem runderen Zeitplan führen. Ein Höhepunkt auch in diesem Projekt war der Ausflug zur Regenbogendruckerei in Altranft, der es uns zum einen ermöglichte, die Endproduktion der Comics in die Hand der SchülerInnen zu legen und zum anderen auch diese AkteurInnen kennenzulernen. Das Abschlussgespräch hat hier ganz neue Perspektiven für unsere kulturelle Bildungsarbeit am Museum eröffnet, denn die Druckerei wäre gern wieder bereit, ein solches Projekt zu unterstützen.

Die Zusammenarbeit zwischen der Künstlerin und den Lehrerinnen wurde beiderseits als sehr kooperativ und ergänzend empfunden. Wichtig sei es hier immer wieder, dass Raum für etwas Neues, für andere Vermittlungswege entstünde und wertgeschätzt werde. Gleichzeitig seien aber auch die Beziehungen der Lehrpersonen zu ihrer Gruppe, ihr Blick für das soziale Miteinander und die fachliche Zusammenarbeit sehr wichtig.



## KooperationspartnerInnen

### Peggy Neumann

Peggy Neumann lebt in Eberswalde und arbeitet von hier aus freiberuflich als Coach für Potenzialentfaltung und ist Künstlerin im Bereich Malerei und Schreiben. Sie gibt Workshops, betreut verschiedene Werkstätten am Museum und erzählt Märchen in Schulen, wo die Kinder sich immer wieder an ihrer aufgeweckten und lustigen Art erfreuen. In diesem Projekt hat sie die kunstpädagogische Anleitung von der Erkundung der Landschaft, der Geschichtenentwicklung bis hin zur Comicgestaltung übernommen.



### Regenbogendruckerei Stephanus Werkstätten

Die Regenbogendruckerei ist Teil der Stephanus Werkstätten in Altranft. Im Haus befinden sich neben der Druckerei viele verschiedene Arbeitsbereiche, so zum Beispiel auch eine Holzwerkstatt. In den Projekten im Netzwerk Landschaftliche Bildung ist die Druckerei immer wieder ein wichtiger Partner gewesen. Dieses Mal konnten die SchülerInnen sogar unter Anleitung des Mitarbeiters Fabrice Handke den Druck ihrer Comics selbst in die Hand nehmen.



## **Oderbruch Museum Altranft**

Am Anger 27  
16259 Bad Freienwalde OT Altranft

## **Netzwerk für Landschaftliche Bildung**

Schneiderstraße 18  
16259 Bad Freienwalde OT Altranft

Telefon: 0 33 44 - 155 39 02  
p.kluever@oderbruchmuseum.de  
www.oderbruchmuseum.de

Text: Pia Klüver

Redaktionsschluss: 11.09.2019

Druck: Regenbogendruckerei Altranft

## **Landschaftliche Bildung am Oderbruch Museum Altranft**

»Was macht das Leben im Oderbruch aus?«

»Wie hat sich das Leben hier eigentlich im Laufe der Zeit verändert?«

»Was bringt die Zukunft?«

Antworten auf diese großen Fragen finden sich oft in kleinen Geschichten, die von einer Vielfalt an Berufen, Ideen und Interessen in der Landschaft erzählen.

Wir entdecken sie erst, wenn wir uns selbst oder andere Menschen auf unserer Forschungsreise befragen.

Machen wir uns auf den Weg!

Wir möchten Kinder und Jugendliche dazu einladen, die eigene Landschaft wahrzunehmen, sich als ein Teil von ihr zu begreifen und Handlungsmöglichkeiten in diesem Lebensraum zu finden.

Das Netzwerk Landschaftliche Bildung erprobt dafür zusammen mit Partnerschulen und Kindergärten lebensraumbezogenes Lernen und Lehren in Form von kulturellen Bildungsprojekten. Die Ergebnisse werden zum Teil öffentlich gezeigt und in diesen Dokumentationen so aufgearbeitet, dass die Projektideen auch in anderen Bildungszusammenhängen verwendet und weiterentwickelt werden können.

Lassen Sie sich inspirieren ...

**oderbruch**  
**museum**  
**altranft**  
**werkstatt**  
**für ländliche**  
**kultur**  
**bildung**

Die Transformation des »Oderbruch Museums Altranft – Werkstatt für ländliche Kultur« wird gefördert in »TRAFO – Modelle für Kultur im Wandel«, einer Initiative der Kulturstiftung des Bundes, und durch den Landkreis Märkisch-Oderland.

Mit Unterstützung der Stadt Bad Freienwalde (Oder).

**TRAFO**  
Modelle für  
Kultur im Wandel

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

