



## KINDER ZUM OLYMPI!

### Wenn Geschichte lebendig wird



#### Schule:

Immanuel-Kant-Schule  
 Flensburger Str. 10  
 27570 Bremerhaven  
 Tel.: 0471 300455  
<http://www.iks-medien.de>  
 (Von Schülern mitgestalteter Internetauftritt)  
<http://www.stabi.hs-bremerhaven.de/iks/>  
 (Offizielle von der Schulleitung betreute Seite)

Sonstige

#### Kooperationspartner:

Historisches Museum Bremerhaven  
 Frank Alpers (Musiker)  
 Mark "Blooz" Bortey (Rapper)  
 Martin Kemner (Video)  
 Cengiz Kibaroglu (Video)  
 Georg Schütz (Medienkünstler)  
 Friedo Stucke (Regisseur)  
 Nils Wandrey (Musiker)

#### Beteiligte Schüler:

ca 120  
 Klassen 5/ Musik,  
 Klasse 7/8 Video, Musik  
 Klassen 9 Musik, Theater, Geschichte  
 Klasse 10 Malerei

IKS Medienwerkstatt - Video  
 Musik AG XDrums

#### Beteiligte Lehrkräfte:

Vera Ahlgrim (Klassenlehrerin), Jens Carstensen, Medien, Musik, Geschichte, Susanne Miesner, Kunst, Susanne Carstensen (Dipl.-Sozialpädagogin, Nadine Kranz (Dipl.-Sozialpädagogin)

#### Stundenvolumen:

Das Zeitvolumen des Projektes verteilt sich auf  
 Projektphasen je Klasse 1 Woche 30 Stunden (60 Std.)  
 Arbeitsgemeinschaften/Kurse Arbeit 8 Monate a 4 Stunden (80 Std.)  
 regulärer Unterricht 3 Monate je Klasse 4 Stunden  
 (96 Std.)  
 insgesamt ca. 236 Stunden

#### Vorstellung und Kurzbeschreibung:

Wenn Geschichte lebendig wird  
 ein Multimedia-Theater Spektakel  
 Ein Jahresprojekt der Immanuel-Kant-Schule Bremerhaven in Kooperation mit dem Historischen Museum Bremerhaven.

Columbusbahnhof, Columbus-Center, Columbusstraße, Columbusdenkmal. Es scheint, als hätte der spanische Seefahrer italienischer Abstammung seine Entdeckungsreisen von

Bremerhaven aus unternommen. Einige hundert Jahre später erlebt Bremerhaven dann einen ersten großen Aufschwung mit der massenhaften Auswanderung in diese von Columbus neu entdeckte Welt.

500 Jahre nach Columbus' Tod ist dies der Ausgangspunkt einer fiktive Entdeckungsreise unsere Schüler durch die Stationen ihrer Stadtgeschichte und zum Thema Aus-/Einwanderung.

Die Schule als primären Lernort verlassen und auf Entdeckungsreise durch die Stadt gehen, so lässt sich unsere Hauptmethode beschreiben. Für unsere Projekte haben wir dabei ganz verschiedene Verfahren entwickelt mit dem Ziel:

Das Besondere im scheinbar Alltäglichen frei zu legen und diesen Weg zu dokumentieren mit Fotoreihen, Video- und Klangaufzeichnungen.

In den jeweiligen Arbeitsgruppen wurden im Laufe des Schuljahres dann Bausteine/Module erarbeitet, die sich am Abend der Aufführung zu einer Gesamtinszenierung fügten und das Museum als Bühne für diese verschiedenen Zugänge nutzten.

Dabei wurden klassische Präsentations- und Aufführungsformen ebenso wie interaktive und mediale Aktionen verwendet.

#### **Projektauslöser/Idee:**

Viele Schüler der Immanuel-Kant-Schule haben keinen familieären Hintergrund in Bremerhaven. Eingewandert oder zugezogen haben sie keine lange Geschichte in der Stadt. Unser Projekt will die lebendige Auseinandersetzung mit der Stadt und ihrer Geschichte führen und die Frage provozieren, wohin es gehen könnte: für den Einzelnen und für die Stadt.

#### **Projektentwicklung:**

Unsere Fragen für unterwegs:

Warum wurde die Stadt gegründet?

Welche Bedeutung hat der Hafen?

Welche Berufe waren in der Stadgeschichte wichtig?

Wie haben diese sich entwickelt?

Wie Klang die Arbeitswelt des Schiffbaus vor hundert Jahren?

Bremerhaven - ein Ort des Transits?

Aufbruch in die Fremde ohne Wiederkehr?

Verlockung und Lüge?

Mit Unterstützung von Historikern, Regisseuren, Filmemachern werden Szenen zu Stationen der geschichtlichen Entwicklung Bremerhavens gemeinsam mit Schülern und Lehrern erarbeitet. Sowohl in Projektwochen für einzelene Klassen, wie auch in regelmäßigen Arbeitsgemeinschaften werden diese Szenen zu einem Multimedia- Theater-Spektakel für eine Aufführung im Museum aufbereitet.

"Wenn Geschichte lebendig wird" schraubt sich durch eine ganze Reihe von Schulfächern wie Erdkunde, Deutsch, Arbeitslehre, Geschichte, Kunst, Musik.

Aber auch in den Nachmittags-Kursen finden sich Angebote unter Schauspiel, Theater, Video und Musik, die auf das Projekt und den Auftritt vorbereiten.

Wir sammeln Informationen auf Stadtspaziergängen und historischen Führungen.

Wir entwickeln eine eigene Geschichte, schreiben ein eigenes Drehbuch.

Wir spielen Theater.

Wir drehen kleine Filme.

Wir organisieren historische Klangwelten.

Wir präsentieren unsere Ergebnisse in einer Museumsnacht.

#### **Besonderheiten:**

Darstellendes Spiel fehlt als Neigungsfach an der Immanuel-Kant-Schule. Im Rahmen von Projektarbeit und speziellen Nachmittagsangeboten sollen in diesem Projekt die beiden Hälften (Vormittag - Schule und Nachmittag freiwillige Kurse) der Bildungsarbeit vernetzt

werden. Die Aufführung in einer Museumsnacht im Museum stärkt das Wir Gefühl für unsere Schüler.

**Probleme und Lösungen:**

Die Schule übernimmt den organisatorischen Rahmen.

Das historische Museum betreut die wissenschaftlich-historische Anbindung an das Thema und stellt das Museum für eine Aufführung zur Verfügung.

**Anekdotisches:**

Unglaublich wie sich die Stimmung positiv im Museum verändert, wenn 300 Schüler/-innen interessiert und begeistert die künstlerische Arbeit ihrer Mitschüler entdecken und verfolgen. Das Leben pur! (eine Zuschauerin am Abend)