

LERN - RAUM - GESTALTUNG

Mit Schüler:innen ihre Lernräume
wahrnehmen, reflektieren und aktiv gestalten

Natacha Pinheiro



Archjeunes

Ein herzliches Dankeschön an die Schüler:innen der Sekundarschule Vogesen aus dem Schuljahr 2025/26, die die Aufträge als Erste umgesetzt haben und deren Arbeiten im IdeenSet als Beispiele zu sehen sind. Dank gilt zudem Claudia Melchor del Rio für die wunderschönen Illustrationen sowie Stéphanie Spring (Institut für Weiterbildung und Dienstleistung PHBern), Eveline Althaus (Archijeunes), Olivia Estermann, Lara Schwander, Jérôme Phillip, und Battista della Zassa für ihre wertvolle Unterstützung und Inspiration.

LIZENZ

Die Inhalte des IdeenSets inkl. Abbildungen stehen, wo nichts anderes erwähnt, unter der Creative Commons-Lizenz.

INHALTSVERZEICHNIS

DIDAKTISCHER KOMMENTAR	06
01/ RAUM WAHRNEHMEN	10
ÜBUNG 1/ PERSPEKTIVENWECHSEL	12
ÜBUNG 2/ OUT OF SCALE: SPIEL MIT PROPORTIONEN	14
ÜBUNG 3/ MOVE YOUR BODY	16
ÜBUNG 4/ EXTRA-KÖRPER UNTERWEGS	18
02/ RAUM REFLEKTIEREN	22
ÜBUNG 1/ EINFÜHRUNG: NACHHALTIGKEIT IN DER SCHULE	24
ÜBUNG 2/ NEUE VISIONEN FÜR UNSERE SCHULE	26
03/ RAUM MITGESTALTEN	32
ÜBUNG 1/ EXPERIMENTIEREN MIT KARTON: STATIONEN-WERKSTATT	34
ÜBUNG 2/ PLACE TO BE	36

DIDAKTISCHER KOMMENTAR

VON NATACHA PINHEIRO
UND EVELINE ALTHAUS

Das IdeenSet «LERN – RAUM – GESTALTUNG» lädt Schüler:innen dazu ein, ihre Schule als gestaltbaren, veränderbaren Lebens- und Lernraum zu erleben. Baukulturelle Bildung wird dabei nicht nur abstrakt vermittelt, sondern im unmittelbaren schulischen Umfeld erfahrbar gemacht.

BAUKULTURELLE BILDUNG IM EIGENEN SCHULHAUS

Kinder und Jugendliche verbringen einen grossen Teil ihres Alltags in Schulhäusern, auf Pausenplätzen und Schulwegen. Diese Räume prägen ihr Lernen, Verhalten und Wohlbefinden – oft unbewusst. Die Sensibilität für Raumthemen wird in der Schule immer wichtiger (vgl. Schäfer & von der Beek 2013, S. 61f). Doch nicht nur beim Gestalten von Lernräumen gibt es viele Möglichkeiten – sondern auch beim Begleiten von schulischen Lernprozessen darüber. Die baukulturelle Bildung setzt hier an: Sie sensibilisiert fächerübergreifend für raumbezogene Zusammenhänge (vgl. Gaus-Hegner 2019, S.2). Sie unterstützt Kinder und Jugendliche dabei, sich der Bedeutung von gestalteten Räumen bewusst zu werden und diese im Rahmen ihrer Möglichkeiten mitzugestalten (vgl. Zenke 2020; Weniger 2025). Dazu muss man nicht weit reisen. Dieses IdeenSet zeigt konkrete Umsetzungsmöglichkeiten im eigenen Schulhaus auf.

RÄUME WAHRNEHMEN, REFLEKTIEREN UND MITGESTALTEN

«Baukultur braucht die Fähigkeit aller, die gebaute Umwelt bewusst wahrzunehmen, zu reflektieren und aktiv zu gestalten» (Potsdamer Resolution zur baukulturellen Bildung 2022). *Wahrnehmen, Reflektieren und Mitgestalten* – das IdeenSet orientiert sich an diesen drei grundlegenden Lerndimensionen baukultureller Bildung.

Beim *Wahrnehmen* geht es darum, das eigene Schulhaus spielerisch, überraschend anders und mit verschiedenen Sinnen zu erleben. Beim *Reflektieren* lernen die Schüler:innen, ihre Räume in einem breiteren Zusammenhang zu verstehen und eigene Visionen dafür zu entwickeln. Und beim *Mitgestalten* geht es darum, aktiv zu werden: mit den eigenen Händen an der Gestaltung eines Lernorts mitzuwirken und so auch Teilhabe zu erleben.

Das IdeenSet leistet damit einen Beitrag, baukulturelle Bildung als Teil schulischer Bildung zu verankern und Schüler:innen zu ermutigen, ihre Lernumgebung nicht einfach unbewusst zu nutzen, sondern auch zu lernen, sich verantwortungsvoll an deren Gestaltung zu beteiligen.

EIN LERNANGEBOT FÜR GESTALTERISCHE FACHBEREICHE MIT BNE-BEZUG

Das IdeenSet richtet sich an Lehrpersonen im Bildnerischen Gestalten (BG), im Textilen und Technischen Gestalten (TTG) sowie in verwandten Fachbereichen. Es ist für den Einsatz in Zyklus 2 und 3 konzipiert und kann auch in der Sekundarstufe II eingesetzt werden. Offen gestaltete Aufgabenstellungen ermöglichen differenziertes Lernen und unterstützen die Entwicklung von Kompetenzen auf unterschiedlichen Niveaus.



ABBILDUNG 01 / N. PINHEIRO (2026)
 "Place to be", Arbeit von Schülerinnen (7. Klasse).

Orientiert am Lehrplan 21 spricht das IdeenSet alle drei Kompetenzbereiche – *Wahrnehmung und Kommunikation, Prozesse und Produkte* sowie *Kontexte und Orientierung* – an und fördert zugleich zentrale Anliegen der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE).

Die Lernenden arbeiten mit unterschiedlichen Materialien und Verfahren und entwickeln dabei in gestalterischen, iterativen Designprozessen sowohl handwerkliche Fähigkeiten als auch Problemlösekompetenzen. Durch die Auseinandersetzung mit räumlichen Situationen erweitern sie ihre bildnerischen und räumlichen Kompetenzen und vertiefen ihr Verständnis von Konstruktion und strukturellen Zusammenhängen.

Im Sinne der BNE erkennen die Lernenden durch eigenes Tun und Denken, dass die Umwelt gestaltbar ist und verantwortungsvoll im Hinblick auf Lebenszyklen und planetare Grenzen entwickelt werden muss (Pöhl & Zraggen 2024, S. 31).

LERNEN MIT DESIGN THINKING UND MAKING

Gestalterische Prozesse in "LERN-RAUM-GESTALTUNG" werden als offene Lernprozesse verstanden, bei denen die Erfahrungen, Bedürfnisse und Perspektiven der Schüler:innen den Ausgangspunkt bilden. Um selbstgesteuerte und problem(löse)orientierte Lernprozesse zu fördern, verbindet das IdeenSet Making und Design Thinking (Ingold & Maurer 2024; Isberg 2024).

Design Thinking wird dabei als flexibler Bezugsrahmen und gemeinsame Sprache für ko-kreative Prozesse verstanden. In einem iterativen Prozess – *Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping und Testen* – entwickeln die Lernenden Lösungen für räumliche Fragestellungen in ihrem schulischen Umfeld (Isberg 2024, S. 27). Damit unterstützt das IdeenSet auch die Entwicklung von Future Skills wie Kreativität, Kollaboration und Problemlösefähigkeit, fördert ein offenes Mindset und stärkt die Fähigkeit der Schüler:innen ihre Zukunft aktiv mitzugestalten (ebd., S. 28).

Die Lehrperson übernimmt eine begleitende Rolle in einer offenen Lernumgebung, unterstützt Reflexionsprozesse durch gezielte Fragen und regt die Lernenden dazu an, eigene nächste Schritte zu entwickeln, anstatt direkte Lösungen vorzugeben (Adamina et al. 2020, S. 25). Eine positive Fehlerkultur versteht „Störungen und Irritationen“ als produktive Momente und begreift Experimentieren und Scheitern als zentrale Bestandteile des Lernens, die Kreativität, Ausdauer und kritisches Denken fördern (Pöhl & Zraggen 2024, S. 31; Ingold & Maurer 2024, S. 208f).

Making als Methode stärkt die Selbstwirksamkeit der Schüler:innen, während Dokumentation, Reflexion und Präsentation Lernprozesse sichtbar machen und überfachliche Kompetenzen wie Zusammenarbeit und Kommunikation stärken (Adamina et al. 2020, S. 25; Isberg, 2024 S. 27).

AUFBAU DES IDEENSETS UND ARBEITSHILFEN

Die Unterrichtseinheiten sind in drei aufeinander aufbauenden Schwerpunkte gegliedert: *Raum wahrnehmen*, *Raum reflektieren* und *Raum mitgestalten*. Ausgangspunkt ist der eigene Körper als Massstab für die Raumwahrnehmung. Durch experimentelle Übungen zu Perspektive, Proportion, Bewegung und Materialität erfahren die Schüler:innen, dass Raum immer auch körperlich erlebt wird.

Darauf aufbauend entwickeln sie Visionen für eine nachhaltige Schule und formulieren konkrete Gestaltungsideen – von räumlichen Interventionen zu ihren Lernorten bis hin zu eigenen Möbeln. Analoge und digitale Werkzeuge werden dabei gleichwertig eingesetzt. Genauso sind Dokumentation, Austausch und Präsentation integraler Bestandteil des Lernens,

um die Reflexionsfähigkeit, Sprachkompetenz und Selbstwirksamkeit der Schüler:innen zu fördern.

Das IdeenSet bietet klare Anleitungen für die Umsetzung im Unterricht und ermöglicht sowohl fachlich fundiertes Arbeiten wie auch kreative Offenheit. Vorbereitende Übungen und Präsentationsformate werden mit Hinweisen zu Lehrplanbezügen und zur Evaluation ergänzt. Weitere Hinweise zu Organisation, Sicherheit und Möglichkeiten der Mitwirkung von Schüler:innen unterstützen die Umsetzung im schulischen Alltag.

WER UND WAS STEHT DAHINTER?

Entwickelt wurde das IdeenSet von Natacha Pinheiro an der PH Bern in Kooperation mit Archijeunes. Es wurde im BG- und TTG-Unterricht an der Sekundarschule Vogesen (Basel-Stadt) in leistungsheterogenen Gruppen mit insgesamt ca. 60 Schüler:innen umgesetzt und getestet. Die Inhalte entstanden im Austausch mit Fachpersonen aus TTG, BG und Architektur und werden kontinuierlich erprobt und weiterentwickelt.

IHR FEEDBACK IST GEFRAGT!

Nutzen Sie das IdeenSet im Unterricht? Bitte teilen Sie uns ihre Erfahrungen mit – wir nutzen Ihr Feedback zur Verbesserung der Inhalte: studio.natachapinheiro@gmail.com
office@archijeunes.ch

WEITERFÜHRENDES

Noch nicht genug? Auf www.archijeunes.ch, der Plattform für baukulturelle Bildung der Schweiz, finden Sie zahlreiche weitere Unterrichtseinheiten, Lernmedien und Hinweise zu Schulprojekten für ganz verschiedene Fächer, Themen und Altersstufen.

LITERATUR

Adamina, Marco; Aebersold, Ursula & Bietenhard, Sophia (2020). *Kompetenzorientierte, fachspezifische Unterrichtsentwicklung: Professionalisierung von Lehrpersonen durch fachdidaktische Fallarbeit* (PHBern, Hrsg.) (1. Auflage, Bd. 10). Bern: hep.

Bundesamt für Kultur (Hrsg.) (2018). *Davos Declaration/Déclaration de Davos/Erklärung von Davos*.
Abgerufen von <https://davosdeclaration2018.ch/wp-content/uploads/sites/2/2023/06/2022-06-09-081317-davos-declaration.pdf> [20. Januar 2026].

Bundesstiftung Baukultur (Hrsg.) (2022). *Potsdamer Resolution zur baukulturellen Bildung*. Beschluss des Konvents der Baukultur vom 4. Mai 2022, Potsdam.
Abgerufen von https://www.bundesstiftung-baukultur.de/fileadmin/K22_Resolution_FINAL_Druck.pdf [20. Januar 2026].

Erziehungsdirektion des Kantons Bern (2016). *Lehrplan 21*. Gesamtausgabe Kanton Bern.
Abgerufen von https://be.lehrplan.ch/container/BE_DE_Gesamtausgabe.pdf [20. September 2025].

Garzi, Manuel; Hefti, Simon; Jent, Marcel; Assaf, Dorit (2019). *Making macht Schule. Ein Framework mit fünf Dimensionen für die Umsetzung von Making-Aktivitäten in der Praxis* (PHSG, Hrsg.).
Abgerufen von <https://proforis.phsg.ch/server/api/core/bitstreams/1d74cc41-9872-4657-b4d5-792becc78594/content> [28. März 2026].

Gaus-Hegner, Elisabeth (2019). *Baukulturelle Bildung an Schweizer Schulen. Analyse von Bestand und Bedarf*. Studie im Auftrag von Archijeunes, zuhanden des Bundesamtes für Kultur BAK (Archijeunes, Hrsg.)

Guinness World Records (2025). *Guinness world records 2026* (Deutsche Ausgabe). Ravensburger: Ravensburger Verlag GmbH.

Ingold, S., Maurer, B. (Eds.), (2024). *Making und Schule: Praxishandbuch für Schulentwicklung und Unterricht*. München: kopaed.
doi: 10.57668/phtg-000517

Isberg, Eva (2024). *Design Thinking – Ein Werkzeugkasten für die Prozessgestaltung*. *Werkspuren*, (4), S. 26-29.

Pöhl, R., & Zraggen, J. (2024). *Forschend Lernen und Gestalten – Entwerfen als transformative Strategie*. *Werkspuren*, (4), S. 30-33.

Schäfer, Gerd E. & Beek, Angelika von der (2013). *Didaktik in der frühen Kindheit: von Reggio lernen und weiterdenken*. Weimar Berlin: Verl. Das Netz.

Truniger, Peter; Wettstein, Stefan & Zimmermann, Andrea (2016). *Systemisch-lösungsorientiertes Mentorat in Designprozessen*. In Park, June H. (Hrsg.) (2016). *Didaktik des Designs* (Bd. 1, S. 107-115). München: kopaed.

Weniger, Lea (2024). *Editorial. Baukulturelle Bildung: Kunstpädagogische Ansätze und interdisziplinäre Perspektiven*. In ASFKP e *Journal Art Education Research*, (14/27). Abgerufen von <https://new.sfkp.ch/artikel/editorial-7> [28. März 2026].

Zenke, Christian Timo (2020). *Baukulturelle Bildung und Partizipation in schulischen Bauprozessen*. In *Kulturelle Bildung Online*.
Abgerufen <https://www.kubi-online.de/artikel/baukulturelle-bildung-partizipation-schulischen-bauprozessen> [28. März 2026].



ABBILDUNG 02 / SCHÜLERINNEN (2026)
"Extra-Körper unterwegs", Videoausschnitte von
Schülerinnen (8. Klasse).

RAUM WAHRNEHMEN

WIE UNSER KÖRPER RÄUME ERLEBT UND WIE
RAUM UNSERE HALTUNG VERÄNDERT

EINLEITUNG

Die Lernenden erkunden den Raum über den eigenen Körper: sie erfahren, wie Proportion, Massstab, Haltung und Bewegung die Raumwahrnehmung prägen – und umgekehrt, wie Räume ihr Verhalten und Empfinden beeinflussen. Durch Experimente mit Perspektive, Proportion und Bewegung erkennen sie, dass Raumwahrnehmung immer körperlich geprägt ist. Diese bewusste Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper schafft die Grundlage für ein vertieftes Nachdenken über Raumwirkung, Gestaltung und Atmosphäre.

LERNZIELE

Die Schüler:innen können...

- die Wirkung von Perspektiven, Körperproportionen und Massstab auf die Raumwahrnehmung erkennen und reflektieren.
- Erweiterungen für den Körper oder den Raum mit einfachen, nachhaltigen Materialien gestalten sowie mit technischen und gestalterischen Verfahren gestalten.
- durch Film ihre Ideen inszenieren und dokumentieren.

ÜBERSICHT / ABLAUFPLAN CA. 19 LEKTIONEN

ÜBUNG	ZEIT	UNTERRICHTSORGANISATION	SOZIALFORM	MATERIAL/ MEDIEN
1. PERSPEKTIVEN-WECHSEL	10 Min.	Einführung - Perspektiven verstehen (Vogel-, Normal-, Froschperspektive)	Plenum	Blatt 1.1 und Beamer
	20 Min.	Wahrnehmung – Schüler:innen erkunden den Raum aus ungewohnten Perspektiven und machen Fotos.	Einzelarbeit	Laptops oder Handys
	10 Min.	Reflexion im Plenum	Plenum	Beamer und Fotos von den Schüler:innen
2. OUT OF SCALE SPIEL MIT PROPORTIONEN	10 Min.	Einstieg – Guinness-World Records	Plenum	Blatt 1.2 (Karten)
	15 Min.	Beobachten & Vergleichen	Teamarbeit	Lineal, Massband
	10 Min.	Gruppenaustausch	Teamarbeit	Laptops oder Hefte
	5 Min.	Reflexion im Plenum	Plenum	-
3. MOVE YOUR BODY	5 Min.	Einführung	Plenum	-
	20 Min.	Ungewöhnliche Bewegungen	Teamarbeit	Blatt 1.3, Malerklebeband, Kartonstücke
	10 Min.	Dokumentation	Teamarbeit	Laptops oder Hefte
	5 Min.	Reflexion im Plenum	Plenum	-
4. EXTRA-KÖRPER UNTERWEGS	2 L	Sammeln & Ordnen – Bildimpulse, Steckbrief	Plenum / Teamarbeit	Blatt 1.4a, Blatt 1.4b, Blatt 1.4c, Laptops/Hefte
	2 L	Experimentieren & Entwickeln: Materialbuffet erkunden, Experimente dokumentieren & reflektieren	Individuell-/ Teamarbeit	Materialbuffet, Laptops/Hefte
	1 L	Planen: Skizzen, Entwurf	Teamarbeit	Papier, Stifte, Laptops/Hefte
	5 L	Herstellen	Teamarbeit	Materialien, Werkzeuge, Maschinen, Laptops/Hefte
	2 L	Begutachten & Weiterentwickeln – Testen, Optimieren	Teamarbeit	Materialien, Werkzeuge, Maschinen, Laptops/Hefte
	4 L	Dokumentieren & Präsentieren – Reflexion & Video	Plenum / Teamarbeit	Kamera, Laptops/Hefte

PERSPEKTIVENWECHSEL

ÜBUNG 1

WORUM GEHT'S

Die Schüler:innen verstehen, dass ihre Körperposition und Blickrichtung bestimmen, wie sie Raum wahrnehmen. Sie lernen die Fachbegriffe *Vogelperspektive*, *Normalperspektive* und *Froschperspektive* kennen und wenden sie an.

MATERIAL

- Laptop oder Handy für Fotos
- Tafel/Whiteboard
- Blatt 1.1 "Die drei Perspektiven" (Ausdrucke oder Projektion mit Beamer)

METHODE

- Impulsfragen
- Fotografieren
- Gruppendiskussion
- Bildvergleich

DAUER

40 Minuten

ABLAUF

1. Einführung – Perspektiven verstehen (10 min)

Die Lehrperson zeigt die Beispielenbilder aus dem *Blatt 1.1 - Die drei Perspektiven* und erklärt die Fachbegriffe:

- *Vogelperspektive*: Blick von oben (z. B. aus dem Fenster, von einem Stuhl, von der Treppe).
- *Normalperspektive*: Blick auf Augenhöhe, so wie wir normalerweise sehen.
- *Froschperspektive*: Blick von unten (z. B. vom Boden aus nach oben).

2. Wahrnehmung (20 min)

Die Schüler:innen gehen in Gruppen durch den Raum oder das Schulhaus und machen jeweils drei Fotos vom selben Raum, aber aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Sie beobachten, wie sich ihre Sicht verändert, wenn sie aus verschiedenen Positionen schauen:

- Vogelperspektive
- Normalperspektive
- Froschperspektive

3. Reflexion im Plenum (10 min)

Die Gruppen zeigen ihre Fotos im Plenum.

Impulsfragen:

- Wie verändert sich der Raum durch die Perspektive?
- Welche Perspektive gefällt euch am besten und warum?
- Wie fühlt sich der Raum aus jeder Sicht an?

Mögliche Lernerkenntnisse:

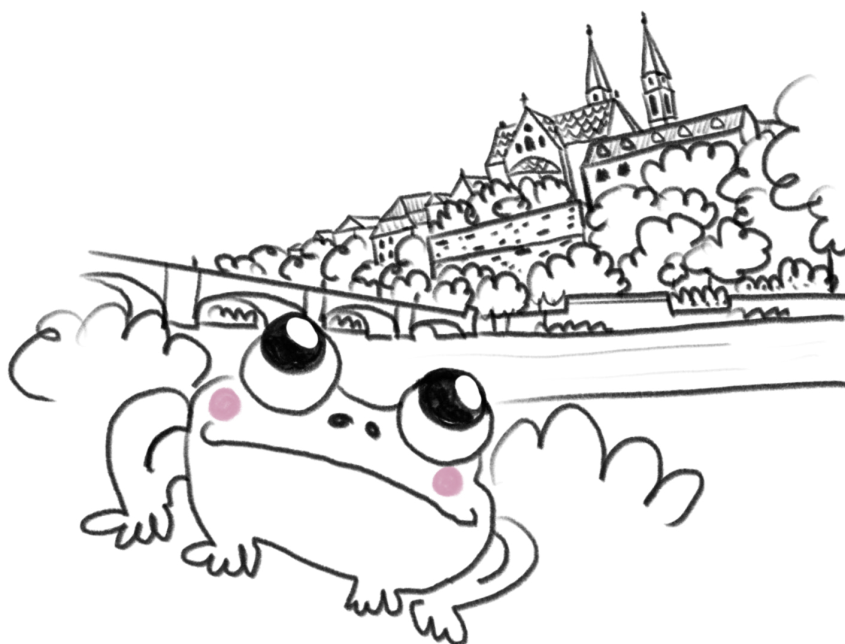
- Unsere Körperposition verändert, wie wir Raum erleben.
- Perspektiven helfen uns, Räume bewusster zu sehen und zu gestalten.



Vogelperspektive



Normalperspektive



Froschperspektive

OUT OF SCALE SPIEL MIT PROPORTIONEN

ÜBUNG 2

WORUM GEHT'S

Die Schüler:innen verstehen, dass Körper, Räume und Objekte auf "durchschnittliche" Masse abgestimmt sind. Sie erkennen, wie stark Körperproportionen die Gestaltung und Nutzung von Alltagsobjekten beeinflussen.

MATERIAL

- Karten aus Blatt 1.2 "Out of Scale – Guinness World Records"
- Massband und Lineale
- Buch Guinness World Records 2026 (optional)
- Heft oder Laptop für Dokumentation (z. B. Padlet)

METHODE

- Impulsfragen
- Bildanalyse
- Gruppendiskussion

DAUER

40 Minuten

ABLAUF

1. Einstieg – Guinness-World Records (10 min)

Die Lehrperson verteilt Karten aus dem *Blatt 1.2 - Out of Scale* mit verschiedenen Guinness-World-Records zu Körpermerkmalen (z. B. grösste Füße, längstes Haar, grösste Körpergrösse).

Die Karten enthalten eine Seitenangabe aus dem Buch Guinness-World Records 2026 sowie einen QR-Code mit weiterführenden Bildern und Informationen zum jeweiligen Rekord.

Die Schüler:innen erkunden die Karten selbstständig und machen sich mit den dargestellten Rekorden vertraut.

2. Beobachten & Vergleichen (15 min)

Die Schüler:innen messen mit Massband oder Lineal ausgewählte Körpermass der Guinness-Rekordhalterinnen nach, um die Grössenverhältnisse besser zu verstehen:

- Wie gross sind die Füße, Hände oder Haare im Vergleich zu unseren eigenen?
- Was bedeutet das in der Realität?

Die Schüler:innen halten ihre spontanen Eindrücke und Gedanken im Heft oder auf einem Padlet fest.

3. Gruppenaustausch (10 min)

In einer kurzen Gruppenbesprechung tauschen sich die Schüler:innen über ihre Beobachtungen aus:

- Was ist an dem Körpermerkmal besonders oder extrem?
- Welche Herausforderungen könnten sich im Alltag ergeben (z. B. Kleidung, Möbel, Treppen, Transport)?
- Wie könnte diese Person Räume erleben (z. B. Türen, Stühle, Tische, Höhen, Breiten)?

4. Reflexion im Plenum (5 min)

In der gemeinsamen Besprechung kann deutlich werden, dass Körperproportionen beeinflussen, wie Menschen Räume und Objekte wahrnehmen und nutzen. Zudem zeigt sich, dass Alltagsgestaltungen – von Kleidung bis Architektur – häufig auf einen "durchschnittlichen" Körper ausgerichtet sind, dessen Normen je nach Land oder Kontext variieren können.



ABBILDUNG 04 / C. MELCHOR DEL RIO (2026)
Guinness World Records 2025.

MOVE YOUR BODY

ÜBUNG 3

WORUM GEHT`S

Die Schüler:innen erkunden durch experimentelle Bewegungen, wie sich Bewegung und Raumerfahrung verändern, wenn Körperteile mit Klebeband miteinander verbunden sind. Dabei erfahren sie, wie Balance, Tempo und Reichweite ihre Bewegung beeinflussen.

MATERIAL

- Blatt 1.3 "Move your Body"
- Malerklebeband
- Kartonstücke
- Laptop oder Handy für Fotos
- Heft oder Laptop für Dokumentation (z. B. Padlet)

METHODE

- Teamarbeit
- Reflexion und Austausch

DAUER

40 Minuten

ABLAUF

1. Einführung (ca. 5 min)

Die Lehrperson erklärt kurz den Zusammenhang zwischen Körperveränderungen und Wahrnehmung sowie Auftrag und Ablauf. Die Schüler:innen arbeiten in Teamarbeit und verbinden Körperteile mit Klebeband. Dabei wird ein langsames und sicheres Vorgehen betont.

2. Ungewöhnliche Bewegungen (ca. 20 min)

Die Lehrperson gibt die Bewegungsaufgaben vor und begleitet die Umsetzung in Teamarbeit. Die Schüler:innen verbinden ausgewählte Körperteile mit Klebeband und erkunden mit dem veränderten Körper den Raum (z. B. Schulzimmer, Gang...).

Bewegungsaufgaben:

- Beine zusammengetaped
- Rücken an Rücken bewegen
- Zwei Arme verbunden
- Vier Beine
- Breiter Körper (seitlich Kartons halten)

Die Schüler:innen werden zum bewussten Wahrnehmen angeleitet: Es wird auf Veränderungen in Gleichgewicht, Tempo, Koordination sowie auf emotionale Reaktionen geachtet. Zudem wird gefragt, wie der Ort (Schulzimmer, Gang etc.), in dem sie sich bewegen, erlebt wird.

3. Dokumentation (ca. 10 min)

Die Lehrperson erklärt die Dokumentationsaufgabe. Die Schüler:innen halten ihre Erfahrungen in Gruppen analog oder digital fest:

- 1 Foto einer aussergewöhnlichen Bewegung
- 1 Satz: Was war ungewohnt? (z.B. Gleichgewicht, Sicht, Tempo, Reichweite...)
- 1 Satz: Was konkret war anders beim Bewegen an einem Ort?

4. Reflexion im Plenum (ca. 5 min)

Die Lehrperson moderiert eine kurze Abschlussrunde im Plenum. Einzelne Gruppen teilen ausgewählte Beobachtungen.

Leitfragen:

- Was war im Raum anders, als ihr euren Körper verändert habt?
- Wirkt unsere Schule anders, wenn wir so unterwegs sind?

Fazit:

Durch das bewusste Verbinden und Verändern des Körpers erfahren die Schüler:innen Bewegung, Raum und Gleichgewicht auf neue Weise.



"Es war ungewohnt, aber mein Gleichgewicht war überraschend gut, obwohl die Arme zusammengetaped waren. Aber es war ein bisschen komisch nur drei Arme zu zweit zu haben und alleine den einen Arm nur begrenzt bewegen zu können, weil die andere Person z.B etwas anderes tun will. Man musste sich gut absprechen was man machen will, sonst wäre man umgefallen, das hat die Bewegung verändert."

- Schülerin, 8. Klasse

ABBILDUNG 05 / N. PINHEIRO (2025)

Schülerinnen (8. Klasse) bewegen sich ungewohnt und erkunden die Schule neu.

EXTRA-KÖRPER UNTERWEGS

ÜBUNG 4

WORUM GEHT'S

Die Schüler:innen gestalten in Teamarbeit Körpererweiterungen, die ihre Bewegung und Wahrnehmung im Raum verändern. Durch Experimente mit Form und Proportion erfahren sie, wie Körper und Architektur sich beeinflussen. Sie erforschen Materialien, entwickeln tragbare Erweiterungen und präsentieren ihre Ergebnisse in einer kurzen Videodokumentation.

MATERIAL

- Blatt 1.4a "Extra-Körper Unterwegs"
- Blatt 1.4b "Bildimpulse: Körpererweiterung in der Kunst"
- Blatt 1.4c "Steckbrief"
- für Materialbuffet: Schaumstoff, Styropor, Plastikfolien, Karton, Stoff, Moosgummi, Garn, usw.
- Klebeband / Leim
- Heft oder Laptop für Dokumentation (z. B. Padlet)

WERKZEUGE / MASCHINEN

- Cutter, Scheren & Styroporschneider
- Nähmaschine / Nadeln / Tacker
- Bohrmaschine / Säge
- Lochzange / Henkellocheisen

METHODE

- Teamarbeit
- Materialexperimente / Making

DAUER

16 Lektionen

ABLAUF

1. Sammeln & Ordnen (2 L)

Bildimpulse

Die Lehrperson wählt mehrere Beispiele aus dem Blatt 1.4 "Bildimpulse: Körpererweiterung in der Kunst" aus, druckt diese aus und leitet ein kurzes Gespräch:

- Welche Körperteile werden verändert?
- Welche Wirkung hat das?

Die Schüler:innen machen Notizen im Heft oder im Padlet.

Steckbrief

Anschließend füllen sie das Blatt 1.5 „Steckbrief“ aus, das ihnen hilft, erste Ideen für ihre Körpererweiterung zu sammeln, und laden es – je nach Möglichkeit – im Padlet hoch oder kleben es ins Heft ein.

2. Experimentieren & Entwickeln (2 L)

Die Lehrperson bereitet ein Materialbuffet vor und regt zum freien Experimentieren an: kombinieren, falten, verbinden, stapeln.

Ergebnisse werden mit Fotos und kurzen Notizen im Padlet oder im Heft dokumentiert.

3. Planen & Herstellen (6 L)

Die Lehrperson begleitet die Schüler:innen bei der Entwicklung ihrer Körpererweiterung:

- Detaillierte Skizze (Material, Befestigung, Funktion) erstellen.
- Bauphase: stabile, leichte Formen entwickeln; verschiedene Verbindungstechniken ausprobieren.
- Zwischenergebnisse mit Fotos und Notizen dokumentieren.

4. Begutachten & Weiterentwickeln (2 L)

Die Schüler:innen probieren ihre Körpererweiterungen im Raum aus:

- Passt die Erweiterung gut an den Körper?
- Lässt sich die gewünschte Bewegung ausführen?
- Falls nötig, werden Form und Befestigung angepasst.

5. Dokumentieren & Präsentieren (4 L)

Die Schüler:innen probieren ihre Körpererweiterungen in verschiedenen Räumen aus (Gänge, Aula, Pausenplatz, Treppen) und erstellen eine kurze Videodokumentation (max. 5 Min.), in der folgende Fragen aufgegriffen werden:

- Was hat euch überrascht?
- Was war anders in eurer Bewegung?
- Was war anders am Raum?

HINWEISE FÜR BEURTEILUNGSKRITERIEN

GESTALTERISCH

Entwurf, Form, Funktion, Proportion sowie Wirkung im Raum und in der Bewegung

TECHNISCH

Konstruktion, Stabilität, Materialverwendung und Einsatz von Verfahren

PROZESS

Wahrnehmen, Experimentieren mit Materialien, Auswerten, Planen und Reflektieren

DOKUMENTATION / PRÄSENTATION

Padlet, Video (Ausdruck und Wirkung der Inszenierung)

ZUSAMMENARBEIT / HALTUNG

Gruppenarbeit, Verantwortung, Umgang mit Materialien und Ressourcen



ABBILDUNG 06 / SCHÜLERINNEN (2026)

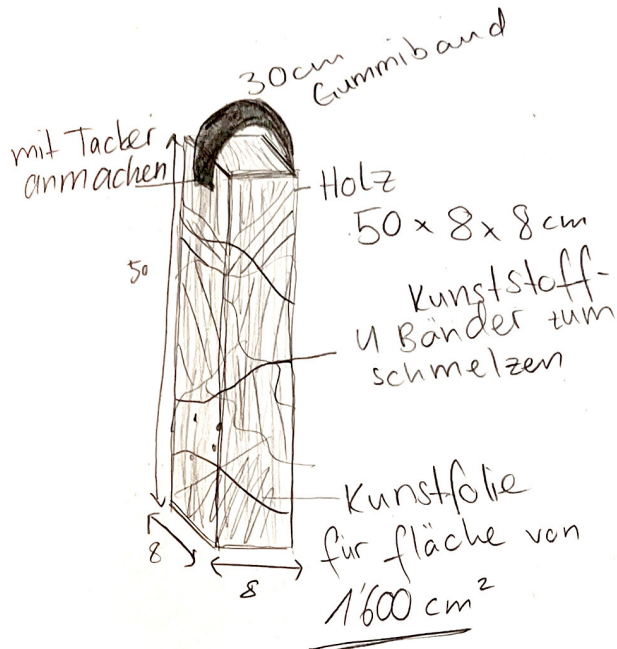
"Extrakörper unterwegs", Beispiel eines Endprodukts von Schülerinnen (8. Klasse). QR-Code zum Video.

Entwurf

2x für Bein

&

2x für Arm



Material :

- 2x Holzstab 50x8x8 cm
- 2x Holzstab 100x8x8 cm
- ca 12 Kunststoffbänder
- Kunststoffolie für Fläche von 4800 cm²
- Gummiband 55 cm

Werkzeug:

- Tacker (für Holz)
- Heissluftföhn
- Nägel

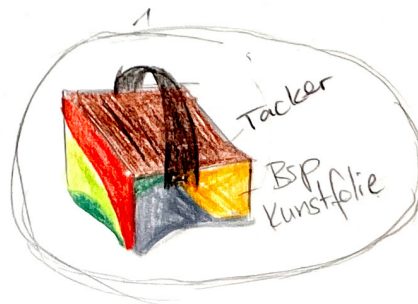


ABBILDUNG 07 / SCHÜLERIN (2026)
"Stelzen für Hände & Füße", Entwurf von
Schülerinnen (8. Klasse).

ABBILDUNG 08 / N. PINHEIRO (2025)

"Stelzen für Hände & Füße",
Experiment einer Schülerin (8. Klasse).

"Das war meine zweite Stelze auf der man stehen kann und es so aussieht, dass der Fuss unten ist, weil ich es mit einer Vorlage mit Kunstfolie umfasst habe. Es war ein cooles Verfahren und ich glaube beim Produkt werde ich das einbauen. Doch es war noch nicht so stabil, das müsste man noch ändern."

- Schülerin 8. Klasse



ABBILDUNG 09 / SCHÜLERIN (2026)

"Stelzen für Hände & Füße", Beispiel eines
Endprodukts von Schülerinnen (8. Klasse).



ABBILDUNG 10 / ABGELEITET VON © SWISSTOPO (2025)
Lieblingsort und Unort einer 8. Klasse.

RAUM REFLEKTIEREN

VISIONEN FÜR EINE NACHHALTIGE SCHULE

EINLEITUNG

In dieser Einheit entwickeln die Schüler:innen Visionen für eine nachhaltige Lernumgebung. Sie setzen sich mit den drei Säulen der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) – Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft – auseinander, beobachten ihren Schulraum bewusst und beschreiben dessen Qualitäten und Herausforderungen. Darauf aufbauend gestalten sie eine Collage – digital oder analog –, in der sie ihre Schule visionär weiterdenken. Die Lehrperson begleitet den Prozess im Sinne des Design Thinking, während die Lernenden selbstständig experimentieren und sich mit Perspektive, Massstab und räumlicher Darstellung in der Collage auseinandersetzen. So erfahren sie zentrale BNE-Kompetenzen wie vernetztes Denken, kreatives Problemlösen und die Fähigkeit, Gestaltungsideen im Hinblick auf die Zukunft kritisch zu beurteilen.

BEZUG LP21

BG.1.A.1, BG.1.A.2, BG.1.A.3
 BG.1.B.1, BG.2.A.1 BG.2.A.2
 BG.2.B.1, BG.2.C.1, BG.2.C.2
 BG.3.B.1

TTG.1.A.1, TTG.1.B.1 TTG.1.B.2
 TTG.2.A.1 TTG.2.B.1, TTG.3.B.1
 TTG.3.B.2

LERNZIELE

Die Schüler:innen können...

- ihren Schulraum mit allen Sinnen beobachten und Qualitäten sowie Herausforderungen beschreiben.
- Schulräume anhand ökologischer, sozialer und ökonomischer Kriterien beurteilen.
- eine Collage (digital oder analog) zur visionären Weiterentwicklung eines Schulraums gestalten.
- Bildmaterial gezielt auswählen und kombinieren sowie gestalterische Mittel wie Farbe, Komposition, Atmosphäre, Perspektive und Massstab einsetzen.
- ihre Gestaltungsideen präsentieren und erläutern, wie diese zu einer nachhaltigeren Schule beitragen.

ÜBERSICHT / ABLAUFPLAN
CA. 12 LEKTIONEN

ÜBUNG	ZEIT	UNTERRICHTSORGANISATION	SOZIALFORM	MATERIAL/ MEDIEN
1. EINFÜHRUNG IN NACHHALTIGE ENTWICKLUNG	5 Min.	Einstieg kurze Gesprächsphase	Plenum	Beamer, Computer
	15 Min	Videos Videos zeigen	Plenum	Papier, Stifte
	15 Min.	BNE-Diagramm ausfüllen Arbeitsauftrag einzeln oder in Gruppen	Einzelarbeit/ Teamarbeit	BNE-Diagramm analog/digital
	10 Min.	Austausch & Reflexion Gesprächsrunde im Kreis	Plenum	BNE-Diagramm, Notizen
2. SCHULRAUM NEU DENKEN	2 L	Orte auswählen & wahrnehmen Rundgang durchs Schulhaus	Einzelarbeit/ Plenum	Computer/Tablet, Canvas
	1 L	Eindrücke ordnen & BNE-Reflexion Besprechung im Klassen-Canvas	Einzelarbeit/ Plenum	Computer/Tablet, Canvas
	6 L	Collage gestalten Gestalten im Zimmer / Medienraum; Zwischenschritte fotografieren & hochladen	Einzelarbeit	Papier, Stifte, Magazine, Leim und Schere oder Computer/Tablet + Software
	2 L	Präsentation und Reflexion Überarbeitung + Reflexionsauftrag	Einzelarbeit/ Plenum	Collagen (analog oder digital), Beamer

EINFÜHRUNG: NACHHALTIGKEIT IN DER SCHULE

ÜBUNG 1

WORUM GEHT'S

Die Schüler:innen setzen sich mit der Grundidee der nachhaltigen Entwicklung auseinander, betrachten ökologische, ökonomische und soziale Aspekte und können diese anhand von Beispielen aus ihrem Alltag beschreiben. Sie erkennen erste Zusammenhänge zwischen den Bereichen und reflektieren, wie sie mit der Schule zu mehr Nachhaltigkeit beitragen können.

MATERIAL

- Beamer / Laptop für Videos
- Blatt 2.1 "Die Drei-Dimensionen-Schema Nachhaltige Entwicklung" (ausgedruckt oder digital auf Canvas)
- Papier, Stifte
- Heft oder Laptop für Dokumentation (z. B. Canvas, Padlet)

METHODE

- gemeinsames Videoschauen und Notizen machen
- Zuordnen im Diagramm
- Austausch im Plenum

DAUER

1 Lektion

ABLAUF

1. Einstieg – Was ist Nachhaltigkeit? (5 Min.)

Die Lehrperson führt kurz in das Drei-Dimensionen-Schema ein und erklärt die drei Bereiche:

- Ökologie (Umwelt)
- Ökonomie (Wirtschaft)
- Soziales (Gesellschaft)

Leitfragen:

- Was bedeutet nachhaltiges Handeln?
- Wo begegnet euch Nachhaltigkeit im Alltag?

2. Videos anschauen und Stichworte sammeln (15 Min)

Die Klasse schaut eines oder beide Videos:

1. JUGEND PRÄGT (2021).

Nachhaltigkeit einfach erklärt.

<https://youtube.com/watch?v=0ebGZwBk-J8>

2. explainity ® Erklärvideos (2012).

Nachhaltigkeit einfach erklärt.

<https://youtube.com/watch?v=RcNKHQb8QIc>

Optional (auf Italienisch mit Untertiteln)

RSI Edu (2023). *Cosa significa "sviluppo sostenibile"?*

<https://www.youtube.com/watch?v=D7Cs9RzR6Hw&t=34s>

Währenddessen oder direkt danach sammeln die Schüler:innen erste Stichworte und Beispiele.

3. Blatt "Die Drei-Dimensionen-Schema Nachhaltige Entwicklung" ausfüllen (15 Min)

Die Schüler:innen schreiben (analog oder digital) Begriffe aus den Videos in das Diagramm und ordnen sie den drei Bereichen zu.

Hilfswörter zur Orientierung:

ÖKOLOGIE / UMWELT

- saubere Luft & Wasser
- Energie sparen
- weniger Abfall
- Pflanzen & Tiere schützen

ÖKONOMIE / WIRTSCHAFT

- reparieren statt wegwerfen
- Dinge lange nutzen
- fair einkaufen / fair herstellen
- Geld sinnvoll einsetzen

SOZIALES / GESELLSCHAFT

- niemand ausschliessen
- helfen, Rücksicht nehmen
- sich sicher und wohl fühlen
- gemeinsam Lösungen finden

Hinweis:

Begriffe, die zu mehreren Bereichen gehören, kommen in die Schnittmengen.

4. Austausch und Reflexion im Plenum (10 Min)

Leitfragen:

- Welche Beispiele aus den Videos fandest du überraschend?
- Warum passen manche Beispiele in die Schnittbereiche?
- Was könntest du im Alltag nachhaltiger machen?
- Wo siehst du in unserer Schule Potenzial für mehr Nachhaltigkeit?

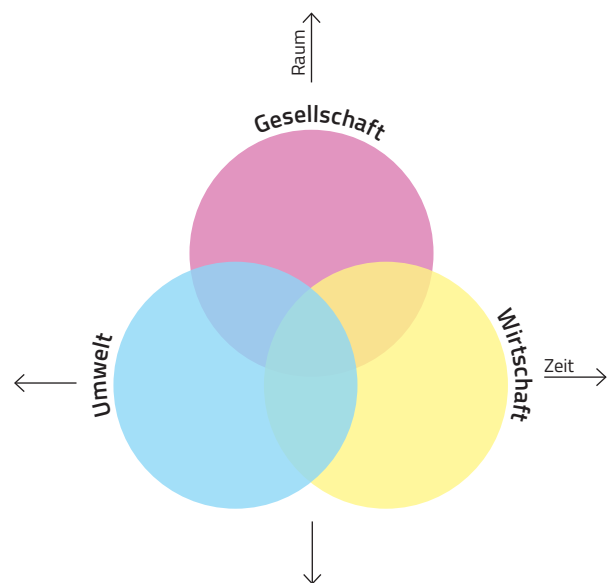


ABBILDUNG 11 / N. PINHEIRO (2025)
Drei-Dimensionen-Schema Nachhaltige Entwicklung nach LP21.

NEUE VISIONEN FÜR UNSERE SCHULE

ÜBUNG 2

WORUM GEHT`S

Die Schüler:innen beobachten ihre schulische Umgebung mit verschiedenen Sinnen und erkennen räumliche, ästhetische und atmosphärische Qualitäten. Sie lernen, Collage-Techniken anzuwenden, um bestehende Räume kreativ und visionär umzugestalten. Dabei berücksichtigen sie ökologische, soziale und ökonomische Aspekte nachhaltiger Entwicklung (BNE) und reflektieren ihren eigenen Gestaltungsprozess.

MATERIAL

- Blatt 2.2a "Neue Visionen für unsere Schule"
- Blatt 2.2b "Collagebeispiele"
- Laptops oder Handy für Fotos
- Papier, Bleistifte (Frottage)
- Luftbild der Schule (Arealplan)
- Papier, Neocolor, Magazine, Leim und Schere oder Laptop + Software (z.B. Gimp, Photopea)
- Heft oder Laptop für Dokumentation (z. B. Canvas, Padlet)

METHODE

- Sinnliche Erkundung
- Fotografie und Videoaufnahme
- Frottage-Technik
- Collagegestaltung

DAUER

11 Lektionen

ABLAUF

1. Beobachtung und sinnliche Erkundung (2 L)

Die Schüler:innen wählen zwei Orte in der Schule (Innen- und/oder Aussenraum):

Lieblingsort – ein Raum oder Platz, der angenehm oder inspirierend wirkt.

Unort – ein Raum oder Platz, der unfreundlich, unattraktiv oder ungemütlich erscheint.

- Beide Orte werden mit verschiedenen Sinnen erkundet: sehen, hören und tasten. Beobachtungen, Fotos, kurze Videos (inkl. Ton) sowie Frottagen von Materialien und Oberflächen werden festgehalten.
- Die gewählten Orte werden auf einem gemeinsamen Arealplan der Schule anhand eines Luftbilds (z. B. <https://maps.geo.admin.ch>) markiert.
- Die Dokumentation erfolgt entweder analog im Heft oder digital auf Canvas / Padlet.

2. Reflexion und BNE (1 L)

Die gesammelten Beobachtungen werden gemeinsam betrachtet. Es wird besprochen:

- Was macht einen Ort angenehm?
- Warum wirkt ein anderer Ort unfreundlich oder leer?

Die Schüler:innen überlegen, wie ihr Unort ökologisch, sozial und ökonomisch verbessert werden könnte.

Die Lehrperson stellt den Bezug zur Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) her.

3. Collage gestalten (6 L)

Die Schüler:innen entwickeln eine Collage, in der sie ihren Unort in einen inspirierenden, nachhaltigen und inklusiven Raum verwandeln.

Zu Beginn werden anhand von Blatt 2.2b ausgewählte Collagebeispiele betrachtet und Gestaltungstechniken kennengelernt (z. B. Zeichnung in Kombination mit Bildmaterial, Überlagerung, Verfremdung).

Die Collage entsteht entweder digital (z. B. mit Photopea) oder analog. Für die analoge Umsetzung dient ein Schwarz-Weiss-Ausdruck des Unorts im Format A3 als Grundlage; bei der digitalen Umsetzung wird eine kurze Einführung in grundlegende Funktionen der verwendeten Software empfohlen (z. B. Ebenen, Freistellen, Skalieren).

Die Schüler:innen experimentieren mit Komposition, Farbe und Überlagerungen und kombinieren eigenes Bildmaterial mit weiteren visuellen Elementen.

4. Präsentation und Reflexion (2 L)

Die Schüler:innen verfassen eine kurze schriftliche Reflexion zu ihrer Collage.

Sie beantworten dabei folgende Fragen:

- Was ist in deinem neuen Ort besser als vorher?
- Warum ist dein Ort jetzt angenehmer für Menschen?
- Was macht deinen Ort besser für Umwelt und Zukunft?

Zum Abschluss präsentieren die Schüler:innen ihre Collagen und berichten von ihren Überlegungen dazu.

HINWEISE FÜR BEURTEILUNGSKRITERIEN

GESTALTERISCH
Idee, Komposition, Farbwirkung, Ausdruck

TECHNISCH
Digitale Collage, Bildbearbeitung, Struktur, Umsetzung

PROZESS
Wahrnehmung Experimentieren, Reflexion

DOKUMENTATION / PRÄSENTATION
Beschreibung, Klarheit, Wirkung der Präsentation

BNE-BEZUG
Nachhaltiges Denken



ABBILDUNG 12 / N. PINHEIRO (2025)
"Vom Beton zum Leben", digitale Collage.

ABBILDUNG 13 / SCHÜLER:INNEN (2025)
Canva als Plattform für gemeinsame digitale Dokumentation von Schüler:innen (8. Klasse).



ABBILDUNG 14 / SCHÜLERIN (2025)
Beispiel einer digitalen Dokumentation auf Canvas zur Beobachtung und sinnlichen Erkundung von einer Schülerin (8. Klasse).

Lieblingssort Pause: Betontreppe

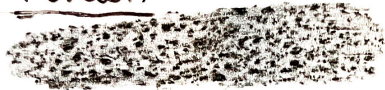
Hören

Ich höre das Rauschen der Bäume und das Vorbeifahren der Autos auf der Strasse. Es ist leise, meist laut und leer.

Sehen

Ich sehe die Betontreppe auf der ich jede Pause mit Freundinnen esse und rede. Der Ort wirkt gross aber in der Pause ist es meist sehr laut.

Fühlen



Das ist der steinige und raue Boden der Treppe. Es passt, denn sie besteht aus Beton.

Unort Eingangsbereich: Sekretariat

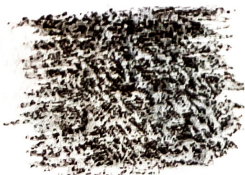
Hören

Es ist ziemlich leise, man hört Stimmen der Schüler hallend vom Treppenhaus und Gang. Leise, hallend und leer.

Sehen

Ich sehe das Sekretariat und ein Glaskasten in dem Flyer hängen. Der Ort wirkt kalt und leer, er könnte ein wenig freundliche Aura, denn es ist ein Eingangsbereich.

Fühlen



Die Oberfläche des Bodens ist robust und rau. Sie passt zum leeren Ort.

ABBILDUNG 15 / SCHÜLERIN (2026)

Beispiel einer analogen Dokumentation im Heft zur Beobachtung und sinnlichen Erkundung von einer Schülerin (7. Klasse).



ABBILDUNG 16 / SCHÜLERIN (2026)
 Analoge Collage zum Unort Pausenplatz,
 von einer Schülerin (7. Klasse).

- "1. Was ist in deinem neuen Ort besser als vorher?
 Es ist chilliger und hat mehr Natur.*
- 2. Warum ist dein Ort jetzt angenehmer für Menschen?
 Weil es Natur, Tiere hat und chillig ist.*
- 3. Was macht deinen Ort besser für Umwelt und Zukunft?
 Es hat Natur, Bäume, Tiere."*

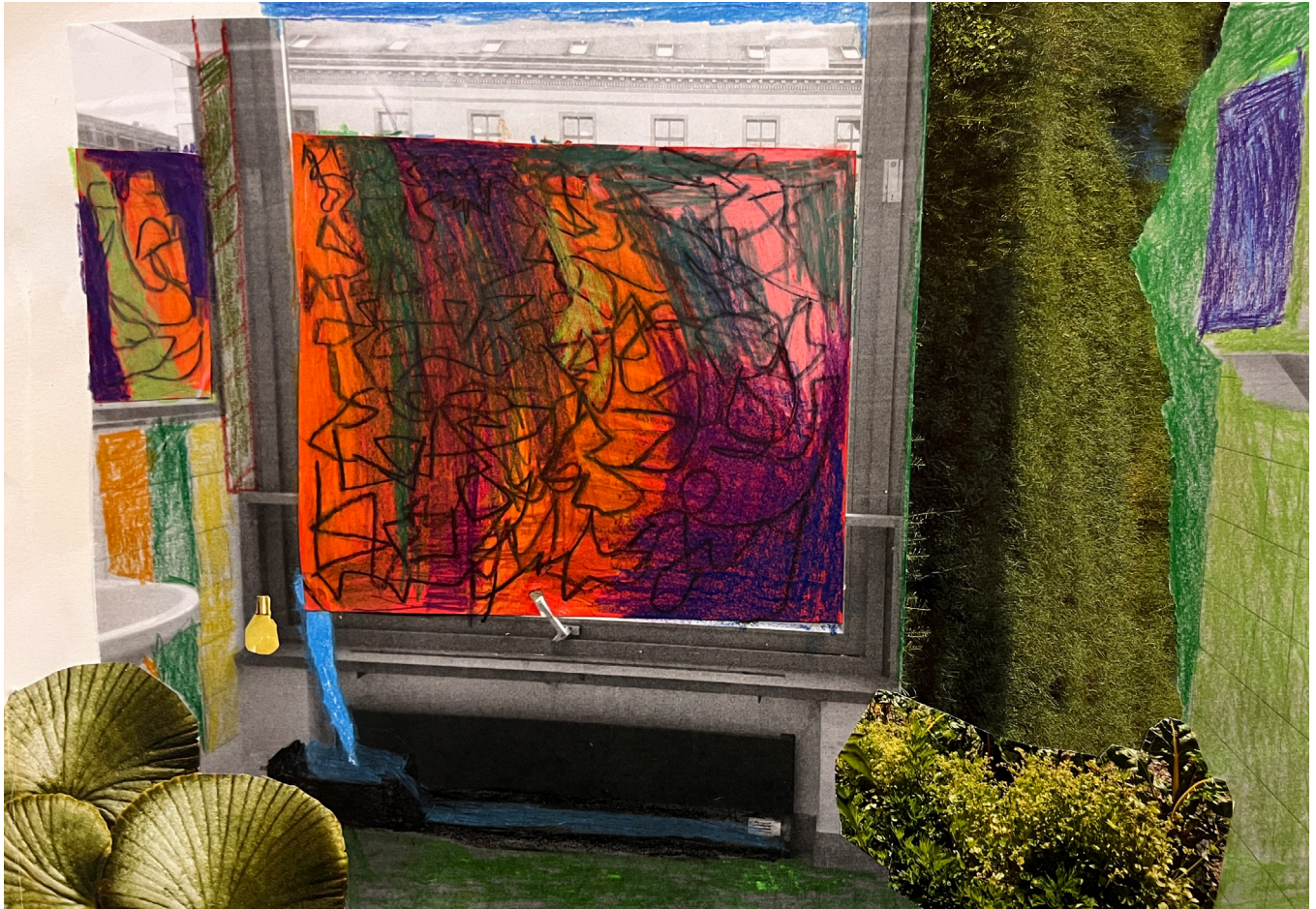


ABBILDUNG 17 / SCHÜLER (2026)
 Analoge Collage zum Unort WC, von einem
 Schüler (7. Klasse).

*"Ich finde es besser, dass Menschen durch das Fenster hinein
 sehen können und dass es nicht so leer aussieht wie vorher.
 Es ist jetzt angenehmer, weil es sehr viele Pflanzen hat und
 einen kleinen, angenehmen Teich durchsetzt von Wasser.
 Es gibt viel Natur, Wasser und nicht nur menschliche Sachen.
 Für die Zukunft kann man es erweitern, damit das Leben
 weiter geht."*



ABBILDUNG 18 / SCHÜLERIN (2025)
 Digitale Collage zum Unort Treppenhaus,
 von einer Schülerin (8. Klasse).

*"Mein Entwurf macht den grauen, hohlen Platz schöner,
 bunter und lebendiger. Ich finde es sieht so besser, süsser und
 lebendiger aus.
 Ich nutze den Platz mehr, statt einfach ihn leer und farblos
 und leblos zu lassen mache ich ihn lebendiger, es schadet auch
 dem Klima und der Umwelt nicht."*

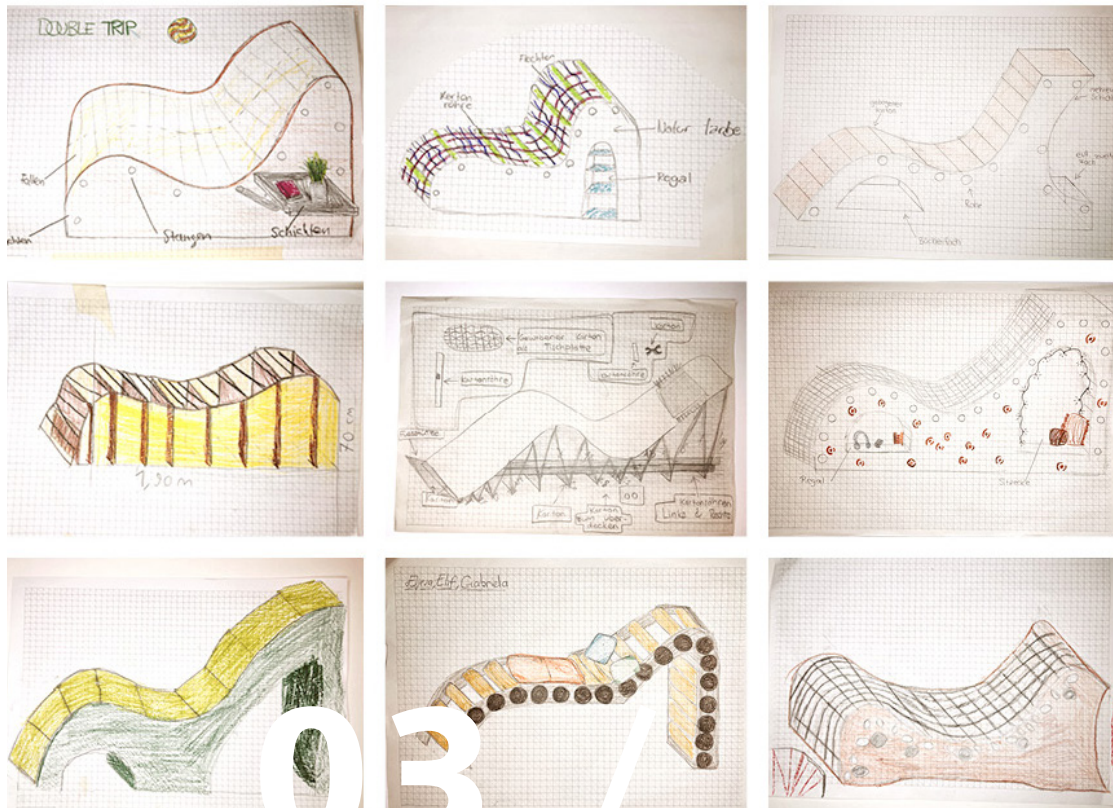


ABBILDUNG 19 / SCHÜLER:INNEN (2026)
"Place to be", Entwürfe (Kavalierverspektive)
von Schüler:innen (7. Klasse).

RAUM MITGESTALTEN

NACHHALTIGE SITZ- UND LIEGEGELEGENHEITEN AUS KARTON

EINLEITUNG

Mitgestalten bedeutet, Räume und Dinge nicht nur zu nutzen, sondern aktiv zu verändern und weiterzuentwickeln. Wenn Schüler:innen ihre Lernumgebung mitgestalten, übernehmen sie Verantwortung, erleben Selbstwirksamkeit und bringen ihre eigenen Perspektiven ein. Sie denken nicht nur über Gestaltung nach – sie entwerfen, erproben und verändern konkret. Im Schwerpunkt "Raum mitgestalten" entwickeln die Schüler:innen Möbel für Zonen und Lernorte, die zu ihren Bedürfnissen passen – und gleichzeitig ein Bewusstsein für Nachhaltigkeit, Partizipation und Gestaltungs-kompetenz fördern.

LERNZIELE

Die Schüler:innen können...

- aus einer Zeichnung ein räumliches Objekt entwickeln (vom Umriss zum Möbel, von 2D zu 3D).
- mit verschiedenen Massstäben arbeiten und verstehen, wie man Grössen richtig vergrössert oder verkleinert.
- überlegen, was für den Körper bequem ist, und dies beim Entwerfen und Bauen ihres Möbels beachten.
- Karton als Baumaterial nutzen, verschiedene Verbindungen ausprobieren und ihr Möbel stabil machen.
- ihren Arbeitsprozess festhalten und darüber nachdenken, mit Fotos, Skizzen, Modellen und kurzen Texten.
- ihr Projekt digital oder analog präsentieren, indem sie ein A3-Poster gestalten und ihre Möbel in einer Ausstellung vorstellen.

ÜBERSICHT / ABLAUFPLAN CA. 30 LEKTIONEN

ÜBUNG	ZEIT	UNTERRICHTSORGANISATION	SOZIALFORM	MATERIAL/ MEDIEN
1. EXPERIMENTIEREN MIT KARTON: STATIONEN-WERKSTATT	20 Min.	Einstieg – Beispiele analysieren Beispiele von Kartonmöbeln betrachten; Vermutungen zu Techniken sammeln	Plenum	Blatt 3.1
	15 Min.	Stationen kennenlernen Vorstellung der sieben Stationen.	Plenum	Blatt 3.1, Anschauungsmaterial
	3 L	Experimentieren in der Stationen-Werkstatt+ Reflexion Stationen selbstständig durchlaufen; Ergebnisse im Padlet festhalten (Foto + Reflexion)	Einzelarbeit	Blatt 3.1, Karton, Garn, Leim, Werkzeuge, Laptop (Padlet)
2. PLACE TO BE	2 L	Erkunden: Orte und Sitz-/Liegepositionen Einführung ins Thema; Schulhaus-Erkundung, Lern- und Ruheorte suchen, Körperumrisse zeichnen, Fotos & Reflexion im Padlet	Teamarbeit	Blatt 3.2a, Schulhausplan, Papierbogen, Stifte, Laptop (Padlet)
	2 L	Skizzieren und Entwerfen Einführung in axonometrisches Zeichnen; Entwurf in in Kavalierperspektive & im Massstab 1:5	Teamarbeit	Blatt 3.2b, Blatt 3.2c, Millimeterpapier, Bleistift, Laptop (Padlet)
	6 L	Planen - Modellbau Einführung Modellbau (1:5); Möbelmodell aus Karton konstruieren; Stabilität & Form testen; Modell dokumentieren	Teamarbeit	Karton, Papierstreifen, Garn, Schere, Cutter, Laptop (Padlet)
	10 L	Herstellen - Möbelbau Entwurf auf 1:1 übertragen; Möbel aus Karton bauen; Zwischenschritte dokumentieren; Oberflächen grundieren & bemalen	Teamarbeit	Karton, Kartonrolle, Leim, Werkzeuge, Gesso, Acrylfarbe, Laptop (Padlet)
	2 L	Begutachten & Weiterentwickeln Möbel im Plenum prüfen (Stabilität, Funktion); letzte Anpassungen	Plenum / Teamarbeit	Möbel, Notizen
	4 L	Dokumentieren & Präsentieren A3-Poster gestalten; Ausstellung im Schulhaus; Kurzpräsentationen & Reflexion	Plenum / Teamarbeit	Posterpapier, Laptop

EXPERIMENTIEREN MIT KARTON: STATIONEN-WERKSTATT

ÜBUNG 1

WORUM GEHT'S

Die Schüler:innen lernen verschiedene Kartontechniken kennen und untersuchen, wie sich Karton für stabile Sitz- und Liegemöglichkeiten bearbeiten lässt. Durch das Experimentieren mit unterschiedlichen Verfahren entwickeln sie ein Verständnis für die technischen und gestalterischen Eigenschaften des Materials.

MATERIAL

- Blatt 3.1 "Stationen-Werkstatt"
- Karton
- Kartonrollen
- Garn, Bänder, Veloschlauch
- Leim
- Laptop für Dokumentation (z. B. Padlet)

WERKZEUGE / MASCHINEN

- Ständerbohrmaschine
- Lochsägen
- Lochstanzen / Stanzunterlage
- Gummihammer
- Cutter / Schneideunterlage
- Geodreieck, Metalllineal
- Schere
- Bleistift

METHODE

- Bildanalyse
- Stationen-Werkstatt

DAUER

4 Lektionen

ABLAUF

1. Einstieg – Beispiele analysieren (20 min.)

Die Lehrperson zeigt Beispiele von Möbeln aus Karton (*Blatt 3.1 "Stationen-Werkstatt"*).

Die Schüler:innen überlegen, mit welchen Verfahren diese hergestellt wurden (z. B. falten, biegen, stecken, kleben, bohren oder weben) und tauschen ihre Vermutungen aus.

Die Beispiele werden den entsprechenden Verfahren zugeordnet.

2. Stationen kennenlernen (15 min.)

Die Lehrperson stellt die sechs Stationen vor:

Karton falten, biegen, stecken, kleben, bohren und weben.

Jede Station umfasst ein Experiment, ein Anleitungsblatt, ein Video sowie ein Beispiel eines Möbelstücks, das mit der jeweiligen Technik umgesetzt wurde. Idealerweise stellt die Lehrperson für jede Station zusätzlich Anschauungsmaterial bereit.

3. Experimentieren in der Stationen-Werkstatt (3 L)

Die Schüler:innen arbeiten individuell und durchlaufen verschiedene Stationen.

Sie probieren die Techniken sorgfältig aus und achten auf Materialverhalten, Stabilität und Verarbeitung.

Die Lehrperson weist darauf hin, zuerst mit Geodreieck und Lineal vorzuzeichnen und anschließend mit Metalllineal, Cutter und Schneidunterlage präzise zu schneiden.

Nach jeder Station dokumentieren sie ihre Ergebnisse im Padlet (Foto + kurzer Kommentar) und reflektieren:

- Was hat gut funktioniert?
- Was war schwierig?
- Was würdest du verbessern?



ABBILDUNG 20 / SCHÜLER (2026)

"Stationen-Werkstatt", Materialexperimente von einem Schüler (7. Klasse).

*"Hier ist das Bild von den Materialexperimenten.
Das Falten, Biegen, Stecken und Kleben war grundsätzlich einfach und hat gut funktioniert.
Beim Weben habe ich leider vergessen, ein Loch in der Mitte zu machen. (...) Ich hätte gerne noch dieses Loch herausgeschnitten, ansonsten habe ich aus meiner Sicht nichts zu verbessern."*

- Schüler 7. Klasse

PLACE TO BE

ÜBUNG 2

WORUM GEHT'S

Die Schüler:innen entwickeln räumliches Denken, indem sie Körperkonturen in dreidimensionale Formen übertragen. Sie arbeiten in unterschiedlichen Massstäben, erkennen funktionale Anforderungen und nutzen Karton als nachhaltiges Konstruktionsmaterial. Durch Dokumentation und Präsentation reflektieren sie ihren Designprozess und kommunizieren ihre Ergebnisse wirkungsvoll.

MATERIAL

- Blatt 3.2a "Place to be"
- Blatt 3.2b "SuS-Beispiele Place to be"
- Blatt 3.2c "Lineatur
Kavalierperspektive"
- Millimeterpapier
- Schulhausplan
- Grosse Papierbögen
- Karton, Kartonrolle
- Papierstrohhalm, Garn, Bänder
- Leim, Klebeband
- Acrylfarben, Gesso-Grundierung
- Gliederpuppe (ca. 30 cm Höhe)
- Laptop für Dokumentation
(z. B. Padlet)

WERKZEUGE / MASCHINEN

- Dekupiersäge
- Ständerbohrmaschine / Lochsäge
- Schere, Cutter, Schneideunterlage
- Geodreieck, Metalllineal

METHODE

- Design Thinking, Teamarbeit

DAUER

26 Lektionen

ABLAUF

1. Erkunden: Orte und Sitz-/Liegepositionen (2 LE)

Die Lehrperson führt ins Thema ein und zeigt, wie Räume Verhalten beeinflussen. Die Schüler:innen erkunden zu zweit das Schulhaus, wählen einen Lern- oder Ruheort für ihr Möbel und dokumentieren diesen fotografisch. Anschliessend zeichnen sie gegenseitig ihre Körperumrisse in der Haltung, in der sie an diesem Ort sitzen oder liegen möchten. Fotos und Zeichnungen werden im Padlet mit kurzen Reflexionen ergänzt:

- Warum ist dieser Ort angenehm?
- Wie möchtest du dort sitzen oder liegen?
- Welche Eigenschaften sollte dein Möbel haben?
- Was wäre für den Körper bequem?

2. Skizzieren und Entwerfen (2 LE)

Die Lehrperson führt in die Entwurfsphase ein, in der die Schüler:innen erste Ideen für ihr Möbel entwickeln und zeichnerisch umsetzen. Zur Inspiration zeigt die Lehrperson Beispiele aus anderen Klassen anhand des *Blatts 3.2b «SuS-Beispiele – Place to be»*.

Zu Beginn erstellen die Schüler:innen kurze Ideenskizzen. Dabei werden sie angeregt, die in der «Stationen-Werkstatt» kennengelernten Kartontechniken gezielt in ihre Entwürfe einzubeziehen. Anschliessend übertragen die Schüler:innen die Körperumrisse von 1:1 in den Massstab 1:5 und entwickeln daraus ihren Möbelentwurf:

1. Auf dem grossen Blatt mit den Körperumrissen (1:1) wird ein Raster von 20 × 20 cm angelegt.
2. Auf dem Millimeterpapier wird ein Raster von 4 × 4 cm gezeichnet.
3. Die Körperumrisse werden Feld für Feld übertragen und ergeben ein Seitenprofil im Massstab 1:5.

Nach den Ideenskizzen wird das Profil (1:5) auf das Kavalier-Lineaturpapier (*Blatt 3.1b*) übertragen und der Entwurf in Kavalierperspektive ausgearbeitet. Die Zeichnungen werden mit Farbe und kurzen Notizen (Idee, Funktion, Besonderheiten) ergänzt.

Zum Abschluss dokumentieren die Schüler:innen ihren Entwurf im Padlet.

3. Planen - Modellbau (6 LE)

Die Lehrperson führt den Modellbau im Massstab 1:5 ein. Die Schüler:innen bauen ein Kartonmodell, testen Form mit einer Gliederpuppe und Stabilität unter Gewicht (z. B. mit Wasserflaschen) und dokumentieren es mit Fotos und Materialliste im Padlet.

4. Herstellen - Möbelbau (10 LE)

Die Schüler:innen übertragen ihren Entwurf im Massstab 1:1 auf Karton und bauen ihr Möbel gemäss Plan. Die Lehrperson unterstützt bei Fragen zur Stabilität.

Zwischenschritte werden fotografiert und kurz beschrieben.

Am Ende können die Oberflächen optional grundiert, geschliffen und bemalt werden.

5. Begutachten & Weiterentwickeln (2 LE)

Die Schüler:innen prüfen ihre Möbel:

- Ist es stabil und bequem?
- Entspricht es der ursprünglichen Idee?
- Sie nehmen letzte Anpassungen vor und bereiten die Präsentation vor.

6. Dokumentieren & Präsentieren (4 LE)

Die Schüler:innen gestalten ein A3-Poster mit Foto, Skizze, Materialliste und Kurztext zur Funktion ihres Möbels.

In einer Ausstellung im Schulhaus präsentieren sie Möbel und Poster kurz (max. 5 Min.) und reflektieren gemeinsam:

- Was war herausfordernd?
- Was habt ihr über Raumgestaltung gelernt?
- Wie verändern die Möbel den Schulraum und welchen Platz können sie darin einnehmen?
- Können sie auch in zukünftigen Unterrichtssituationen eingesetzt werden?

HINWEISE FÜR BEURTEILUNGSKRITERIEN

GESTALTERISCH
Entwurf, Form, Funktion, Proportion

TECHNISCH
Konstruktion, Stabilität, Verfahren, Materialverwendung

PROZESS
Planung, Modell, Reflexion

DOKUMENTATION / PRÄSENTATION
Padlet, Poster (Ausdruck, Wirkung)

ZUSAMMENARBEIT / HALTUNG
Gruppenarbeit, Verantwortung, Umgang mit Ressourcen



ABBILDUNG 21 / N. PINHEIRO (2026)
Schüler:innen testen die Liegeposition am Modell (Massstab 1:5) mit einer Gliederpuppe.



ABBILDUNG 24 / N. PINHEIRO (2026)
Modelle im Massstab 1:5 von Schüler:innen (7. Klasse).

HINWEISE ZUR KARTONSAMMLUNG

Die Arbeit mit bereits vorhandenem Karton greift zentrale Aspekte der nachhaltigen Entwicklung auf: Ressourcen werden geschont und Materialien weiterverwendet, anstatt entsorgt zu werden. Gleichzeitig ermöglicht das Material den Schüler:innen, im grossen Massstab zu experimentieren und umfangreiche Objekte zu gestalten, ohne dass dafür ein grosses Budget erforderlich ist.

Die Materialbeschaffung kann bewusst in den Unterricht integriert werden, etwa durch eine gemeinsame Sammlung im Schulhaus. So erleben die Schüler:innen konkret, wie Wiederverwertung funktioniert und welchen Beitrag sie zu mehr Nachhaltigkeit leisten können.

Für grosse Kartonflächen lohnt es sich, bei Velogeschäften (z. B. Decathlon oder lokalen Fachgeschäften) nachzufragen, da dort oft geeigneter Karton anfällt. Auch Druckereien, Stoffläden oder Baumärkte geben häufig Kartonrollen ab. Auch bei OFFCUT sind passende Materialien erhältlich.



"Unser Modell ist heute fertig geworden. Vorne ist es jetzt so stabil, dass es eine Flasche Farbe tragen kann, und hinten hat es zwei kleine Regale sowie eine Garderobe. Viele der Stangen, die zur Stabilität dienten, haben wir entfernt. Es ist trotzdem stabil. Den Tisch daneben haben wir zusätzlich mit einer Stütze verstärkt."

- Schülerinnen 7. Klasse

ABBILDUNG 25 / N. PINHEIRO (2026)
Modell im Massstab 1:5 von Schülerinnen (7. Klasse).





ABBILDUNG 26 & 27 / N. PINHEIRO (2026)
Endprodukt von Schülern (7. Klasse) sowie
Einblick in den Herstellungsprozess.

ORIENTIERUNGSHILFEN FÜR MITGESTALTUNG IM SCHULRAUM

Die Gestaltung von Lernräumen durch Schüler:innen ist grundsätzlich möglich und erwünscht. Damit Projekte im Schulraum sicher, abgestimmt und reibungslos umgesetzt werden können, sind frühzeitige Absprachen sowie die Berücksichtigung von Sicherheits- und Nutzungsaspekten erforderlich. Die folgende **Checkliste** dient als Orientierung für die Planung und Umsetzung

Checkliste: Mitgestaltung im Schulraum

- ☐ Schulleitung frühzeitig informieren und Projekt absprechen.
- ☐ Hauswart/Hauswartin frühzeitig einbeziehen (Standorte, Aufstellung, Sicherheit).
- ☐ Flucht- und Rettungswege freihalten
- ☐ Temporäre Nutzung in Gängen klar festlegen (z. B. Ausstellung).
- ☐ Schüler:innen über Möglichkeiten und Bedingungen der Mitgestaltung informieren.

"Da wir letztes Mal mit dem Reinstecken nicht ganz fertig geworden sind, haben wir das heute nachgeholt. Jetzt sind die Aussenwände aufgeklebt. Die Röhren halten den Stuhl zusammen und er hat uns beide schon getragen. Je nachdem, wie viel Zeit noch bleibt, kleben wir noch die oberste Schicht an."

- Schülerinnen 7. Klasse



ABBILDUNG 27 / N. PINHEIRO (2026)
Einblick in den Herstellungsprozess eines
Zweisitner-Stuhls aus Karton und Röhren von
Schülerinnen (7. Klasse).

