**IMPULSFRAGEN – SCHULTRAUM EXPLORER  
Workshop B/1**

**Das Gebäude ist von außen gesehen**  
hoch / breit / eckig / ein Quader / sticht heraus / fügt sich ein /

.........................................................................................................................

**Verglasungen sind**   
großflächig / regelmäßig / im Raster / niedrig / schmal / rund /

.........................................................................................................................

**Fassade**   
horizontal / vertikal betont / geradlinig / bündig / hat Vor- oder Rücksprünge /

.........................................................................................................................

**Materialien der Fassade**   
Holz / Beton / Ziegel / Aluminium / Glas / Verputz /

.........................................................................................................................

**Die Schule hat: Anzahl ausfüllen**

\_\_\_ Klassen / \_\_\_ Werkräume / \_\_\_ Spezialräume / \_\_\_ Garderoben / \_\_\_ Küche /   
\_\_\_ Pausenräume / \_\_\_ Turnhallen

**Orientierung: Himmelsrichtung ausfüllen**

wo ist die Zufahrt? \_\_\_\_\_\_ / wo ist das Haupt-Stiegenhaus? \_\_\_\_\_\_ /   
wo ist der Haupteingang? \_\_\_\_\_\_

**Zähle ab: Anzahl ausfüllen**

\_\_\_ Nebeneingänge / \_\_\_ Stockwerke / \_\_\_ Stiegenhäuser / \_\_\_ Fluchttreppen

**GRUNDRISS – ANLEITUNG  
Workshop B/3**

Es ist ratsam dafür kariertes Papier zu verwenden (einen Doppelbogen).

Zeichnet man einen Grundriss, so wird gedanklich in zirka einem Meter Höhe über den Fußboden durch die Wände geschnitten und man schaut von oben darauf. Fenster und Türen werden logischerweise mit ihrem Türstock eingezeichnet. Türen markiert man mit einem Bogen in ihrer Öffnungsrichtung.

Wir zeichnen das Klassenzimmer im **Maßstab 1:20**, das bedeutet, dass auf kariertem Papier ein Kästchen (= 5 mm) als 10 cm gemessen wird, ein Meter also 10 Kästchen lang ist.

(1 Meter ergibt im Maßstab 1:20 = 5 cm)

Schätze die Länge und Breite deiner Klasse (ein großer Schritt misst zirka 1 m)

zeichne Fenster und Türe ein, dann die unverrückbaren Gegenstände, wie Tafel und Einbauschränke.

Schneide im gleichen Maßstab (1:20) die zur Verfügung stehenden Gegenstände aus, verwende verschiedenfarbiges Papier: Pulte, Sessel, Möbel, Sitzpolster, Pflanzen.

Verschiebe auf deinem Grundriss die farbigen Elemente so lange, bis eine angenehme Arbeitssituation entstanden ist. Klebe diese Variante auf das Blatt und präsentierte deinen Vorschlag. Überlege dir die Argumente für deinen Entwurf gut, sei überzeugend!

**VARIANTE**

Zeichnen des Schultrakts im **Maßstab 1:100**, das bedeutet 1 cm = 1 Meter in Realität.

(Auf kariertem Papier sind also 2 Kästchen 1 Meter)

Ausgehend vom Klassenzimmer werden Gang, Nachbarräume, Treppenhaus etc. weitergezeichnet.

**REZEPT FÜR ZENTRALPERSPEKTIVE  
Workshop B/2**

Entwirf dein Klassenzimmer, in dem gute Lernatmosphäre herrscht und du dich wohlfühlen würdest. Als Werkzeug dafür eignet sich die Zentralperspektive.

Farbgestaltung und Gegenstände, die üblicherweise nicht in der Schule zu finden sind, sollen fantasievoll einbezogen werden. Zeichnen darf man alles, auch wenn es nicht zum üblichen Mobiliar einer Schule gehört, alles was gefällt!

**Zentralperspektive**

Mit Zentralperspektive gelingt eine dreidimensionale Zeichnung garantiert!

Man nehme ...

die Wand auf die hingeschaut wird (Raumhöhe, Länge ...)

Möbel, die gezeichnet werden sollen

den Fluchtpunkt (in Sitzhöhe / in Stehhöhe ...)

die dem Betrachter zugewandten Flächen bleiben parallel,

die in die Tiefe des Raumes führenden Kanten gehen alle durch den Fluchtpunkt.

Fenster und Türen nicht vergessen!

Setze bewusst farbliche Akzente!

**MODERATION FÜR DEN GEMEINSAMEN KLASSEN(T)RAUM   
Workshop B/4**

Die Gruppen stellen ihren jeweiligen Entwurf anhand der Grundrisse mit farbiger Möblierung vor. Die SchülerInnen sind angehalten eine überzeugende Präsentation zu machen und sich Argumente zu überlegen, warum ihre Gestaltung für die gesamte Klasse passen könnte.

In mehreren Abstimmungsrunden wird versucht, die Auswahl auf zwei Varianten zu reduzieren. Mitunter sind Entwürfe ähnlich und können zusammengruppiert werden.

Regeln für die Diskussion legt die Lehrperson fest. Durcheinanderreden ist nicht erlaubt.

Im gemeinschaftlichen Prozess einigt man sich auf eine Variante, den Klassenraum neu zu gestalten, die Möbel umzustellen oder weitere Objekte (wie Polstermöbel, Pflanzen etc.) zu organisieren.

Es wird auch festgelegt, wie lange diese Variante bestehen bleibt und wann/ob wieder umgestaltet wird.