

# Lernangebot 2022

## Performance- und Medienwerkstatt

### Schloss Eulenbroich

KENNENLERNENUMWELT

EULENBROICH

## Allgemeine Informationen

### Buchungen über:

Kerstin Schneider, Seminarorganisation

[k.schneider@schloss-eulenbroich.de](mailto:k.schneider@schloss-eulenbroich.de) / [info@schloss-eulenbroich.de](mailto:info@schloss-eulenbroich.de)

02205-9010090

[www.schloss-eulenbroich.de](http://www.schloss-eulenbroich.de)

### Anschrift:

Schloss Eulenbroich gGmbH

Zum Eulenbroicher Auel 19

51503 Rösrath

### Kursdauer:

3 Stunden pro Workshop bei Angeboten für Klasse 1 bis 13.

2,5 Stunden pro Workshop bei Angeboten für Vorschulkinder.

1 Stunde pro Online-Class.

Die Workshops werden in der Regel von 9 Uhr bis 12 Uhr angeboten. Die

Workshopangebote für Vorschulkinder können nach Wunsch stattfinden.

Im Medienbereich können auch Tiefenworkshops über mehrere Tage angeboten werden.

### Kursgebühren:

Tanz-, Theater- und Musikworkshops 4,50 € pro Kind

Medienworkshops 8,00 € pro Kind

Online-Classes 1,50 € pro Kind

### Buchungszeiträume:

Die Workshops können ganzjährig gebucht werden.

Buchungen müssen im Medienbereich drei Monate im Voraus erfolgen.

### Sonstiges:

Bei den Theater- und Musikangeboten sollen die Kinder Stoppersocken oder Schlappchen mitbringen. Bei den Tanzworkshops sollen die Kinder bitte in Sportkleidung kommen.

Seite 1

Seiten 2 – 7

Seite 7 – 9

Seite 9 – 13

Seite 13 – 15

Ab Seite 15

Vorschulangebote

Online-Classes

Tanzworkshops

Musikworkshops

Theaterworkshops

Medienworkshops

# Angebot für Vorschulklassen

## 1. Ein Klang geht auf Reisen

Was hör ich da? Wenn wir auf Reisen gehen, nehmen wir unterschiedliche Klänge wahr. Wie hört sich zum Beispiel ein startendes Flugzeug oder ein fahrendes Schiff auf hoher See an? Gemeinsam entdecken wir diese Alltagsklänge, bewegen uns dazu und übertragen diese auf unsere kleinen Instrumente. Neben unserem „Flugzeuglied“, welches wir einstudieren und singen, folgt zum Abschluss noch ein kniffliges Geräuschequiz. Lasst uns gemeinsam mit den Klängen auf Reisen gehen.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Kinderlieder, Wahrnehmung, Stimmentwicklung, Ausdruck, Rhythmus, Vorschule, Singspiel, Body-Percussion

## 2. Tanz des Frühlings

Wir blicken gemeinsam auf die Zeit im Frühling. Was passiert im Frühling? Welche Dinge verändern sich? Habt ihr schon herausgefunden welche Tiere zum Vorschein kommen. Wir werden sie gemeinsam entdecken und den Frühling gebührend feiern. Also los kommt mit zum Frühlingstanz.

## 3. Tanz zum Karneval

## 4. Weihnachtstanz

## 5. Tanz der Tiere

In diesem Workshop wird eines der oben genannten Thema (oder ein Wunschthema) vertanzt. Der Workshop startet mit einem tänzerischen Aufwärmen und Kennenlernen der Bewegungen. Alle Körperteile werden einmal warm getanzt. Danach dürfen die Kinder eigenständig zu dem ausgewählten Thema eine kleine Bewegungssequenz erarbeiten. Diese darf natürlich vor der ganzen Gruppe präsentiert werden.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Tanz, Bewegung, Elemente, Musik, Rhythmus, Tanzformen, Sport

## 6. Die Jahreszeiten

Im Workshop „Die Jahreszeiten“ begleitet die Gruppe das kleine Eichhörnchen Fine durch das Jahr. Veränderungen in der Natur werden dabei in Musik und Klang umgesetzt. Gemeinsam wird musiziert und zugehört. Dazu werden Lieder gesungen, Geräusche aus der Natur mit dem eigenen Körper und mit Alltagsgegenständen nachgemacht und bekannte Musik angehört. Im gemeinsamen Spiel wird auch das gegenseitige Zuhören und das Lauschen auf die Musik geübt.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Kinderlieder, Wahrnehmung, Stimmentwicklung, Ausdruck, Rhythmus, Vorschule, Singspiel, Body-Percussion

## Online-Classes

Die Workshops können die Schüler entweder von zu Hause im Klassenverband wahrnehmen (ein Laptop oder Handy sowie eine kostenfreie App werden benötigt) oder als Schulklasse in der Schule (ebenfalls mit Laptop/Handy und App) wahrgenommen werden.

### 7. Hip-Hop Online Class (Klasse 2-4)

In der Stunde werden die Kinder in den Ursprung des Hip-Hop-Tanzes eintauchen. Zunächst beginnen wir mit einer spielerischen Einleitung, um Bewusstsein zu entwickeln worauf es beim Tanzen ankommt. Ein gemeinsames Warm-Up erhöht das Herz-Kreislauf-System. Wir mobilisieren und dehnen unseren Körper. Nach einer kurzen Pause erlernen wir eine Choreographie von Anfang bis Ende. Zum Abschluss gibt es eine Gruppenpräsentation.

#### **BNE Kompetenz:**

Die Schulklasse eignet sich Wissen über den Tanzstil Hip-Hop an. Die Kinder sind im Anschluss des Workshops in der Lage verschiedenen Elemente des Hip-Hops zu benennen und beschreiben sowie darzustellen. Sie können die Entwicklungsgeschichte des Tanzstils erläutern und diesen von anderen unterscheiden und ihn identifizieren. Ihnen ist es möglich den Tanzstil kulturell einzuordnen. Sie erlernen systematisch einen neuen Tanzstil und erarbeiten partizipatorisch eine gemeinsame Choreographie, die sie im Abschluss präsentieren.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Tanz, Bewegung, Elemente, Musik, Rhythmus, Tanzformen, Sport, Online-Class, Online

### 8. Hip-Hop Online Class Tating (Klasse 5-7)

Mal etwas ganz anderes Unterricht von Zuhause. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit mit wenig Platz bei sich zuhause eine komplette Stunde Hip-Hop zu erleben. In dieser Stunde werden wir ein bisschen in den Ursprung vom Hip-Hop tanzen eingehen. Der Schwerpunkt im Online-Kurs liegt beim aktuell beliebten Tating (Hand und Arm). Tating bedeutet nur die Hände oder Arme zu bewegen. Der Rest des Körpers bleibt relativ ruhig. Tating wird vor allem in der derzeit beliebten App Tik Tok verwendet Die Kinder erlernen eine eigne Choreographie.

#### **BNE Kompetenz:**

Die Schulklasse eignet sich Wissen über den Tanzstil Hip-Hop an. Die Kinder sind im Anschluss des Workshops in der Lage verschiedenen Elemente des Hip-Hops zu benennen und beschreiben sowie darzustellen. Sie können die

Entwicklungsgeschichte des Tanzstils erläutern und diesen von anderen unterscheiden und ihn identifizieren. Ihnen ist es möglich den Tanzstil kulturell einzuordnen. Sie erlernen systematisch einen neuen Tanzstil und erarbeiten partizipatorisch eine gemeinsame Choreographie, die sie im Abschluss präsentieren.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Tanz, Bewegung, Elemente, Musik, Rhythmus, Tanzformen, Sport, Online-Class, Online

### **9. Sonne, Mond und Sterne – Geheimnisvolle Klänge aus dem All (Klassenstufe 2-4)**

Wenn wir in einer klaren Nacht in den Himmel schauen, können wir leuchtende Sterne und den Mond beobachten. Auch tagsüber sehen wir die Sonne, die uns jeden Tag mit ihren hellen Lichtstrahlen versorgt. Mit unserem Auge können wir die einzigartigen Himmelskörper wahrnehmen, doch können wir sie auch hören? Wir begeben uns auf eine Entdeckungsreise in eine neue klangliche Welt. Dabei bekommen die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit, ihr Gehör für ungewohnte Klänge zu schärfen, um mit unterschiedlichen Alltagsinstrumenten sowie der Stimme und Bodypercussion eigene Klänge zu erzeugen. Wir erforschen die unendlichen Weiten und erfinden spielerisch unseren eigenen musikalischen Kosmos.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Kinderlieder, Brauchtum, Wahrnehmung, Stimmentwicklung, Ausdruck

### **10. Spiele-Entwicklung mit Scratch**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 10-18 Jahre
- Umfang: 1 x 5,5 Stunden (inkl. Pausen); Wiederholungen und Fortsetzung möglich
- Benötigte Technik und Software (daheim): Computer (PC), Mikro (Headset), Kommunikations-Software, Scratch (kostenlose Software)
- Beschreibung: Die Kinder und Jugendlichen lernen, ein kleines eigenes Spiel mit der Software Scratch zu entwickeln und werden dabei von einer Trainer\*in angeleitet. Vorkenntnisse sind nicht notwendig.

### **11. Teampplay und E-Sport**

- Zielgruppe: Jugendliche
- Altersgruppe: 12-18 Jahre
- Umfang: 3 x 4 Stunden (variabel); Wiederholungen und Fortsetzung möglich
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC), League of Legends (kostenlose Software), Rocket League (kostenpflichtig), Overwatch (kostenpflichtig), Kommunikations-Software
- Beschreibung: Zusammenspiel in einer Gruppe, begleitet durch Medienpädagog\*innen und Coach. Der Workshop fußt auf den Prinzipien des spiel-basierten Lernens, daher umfasst er viele spielerische Einheiten und es wird viel Zeit in Videospiele zugebracht. Dazwischen verfassen die Teilnehmenden Lernziele und reflektieren in regelmäßigen Einheiten ihre Fortschritte. Dabei erlernen sie neue Techniken um sich selbst zu verbessern,

zu trainieren, Informationen zu sammeln und sich gegenseitig zu unterstützen. Wenn die Teilnehmenden gefallen am eSport-Titel haben, bieten sich auch weiterführende Angebote rund um das Spiel für die Gruppe an.

## **12. Spielungen**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 6-18 Jahre
- Umfang: 1-2 Stunden pro Termin; wiederholbar
- Benötigte Technik und Software: Kommunikations-Software
- Beschreibung: Beim Format der Spielungen wird gespielt und gleichzeitig über das Spielerlebnis gesprochen. Das Format ähnelt damit dem klassischen „Let's play“. Die Spielung wird hier durch die Zielgruppe angeleitet. Vornehmlich empfehlen sich Point & Click Adventure-Spiele oder Games mit politischem/historischem Kontext.

## **13. Die faire Stadt der Zukunft**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 8-18 Jahre
- Umfang: 2 Stunden pro Termin; tägliche Termine möglich
- Benötigte Technik und Software: Smartphone oder Computer (PC), Minetest (kostenloses „Minecraft“), Kommunikations-Software, Headset, W-LAN (Internetverbindung)
- Beschreibung: Kinder und Jugendliche bauen in Minetest eine Stadt in der sich die Bewohner wohl fühlen und unterschiedliche Belange bedacht werden.

## **14. MineHandy**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 8-18 Jahre
- Umfang: 4 Stunden pro Termin
- Benötigte Technik und Software: Smartphone oder Computer (PC), Minetest (kostenloses „Minecraft“), Kommunikations-Software, Headset, W-LAN
- Beschreibung: Kinder bauen die unterschiedlichen Stationen, die für die Handy-Produktion notwendig sind.

## **15. Religiöse Themen digital**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 8-18 Jahre
- Umfang: regelmäßig, 2 Stunden pro Termin
- Benötigte Technik und Software: Smartphone oder Computer (PC), Minetest (kostenloses „Minecraft“), Kommunikations-Software, Headset, W-LAN
- Beschreibung: Kinder und Jugendliche bauen Orte aus der Bibel nach und beschäftigen sich mit unterschiedlichen Gleichnissen und Geschichten aus der Bibel.

## **16. Digitale Sofarallyes – Abenteuer Zuhause**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 10-18 Jahre
- Umfang: von 2 x 5 Std. bis 5 x 5 Std. plus Pausen
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC), Headset, Kommunikations-Software, Zugang für Actionbound Handy oder Tablet
- Beschreibung: Digitale Rallyes mit Actionbound erstellen und spielen.

### **17. Minecraft Gemeinsam-Gegeneinander**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 10-18 Jahre
- Umfang: 2 x 5 Std. plus Pause
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC) oder Konsole, Minecraft-Account (kostenpflichtig), Headset, Kommunikations-Software
- Beschreibung: Gemeinsam auf einem Server Minecraft, Hindernisparcours auf Schweinen reiten, Bauwettbewerbe, Schatzsuche...

### **18. Spieleentwicklung in 2D und 3D**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 10-18 Jahre
- Umfang: 4 x 5 Std. plus Pause
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC), Headset, Scratch und Kodu (kostenlose Software zur Spieleentwicklung), Kommunikations-Software
- Beschreibung: Erstellen von eigenen kleinen Spielen mit Scratch und Kodu

### **19. Politische/Historische Bildung mit Pen und Paper**

- Zielgruppe: Jugendliche
- Altersgruppe: 14-18 Jahre
- Umfang: 1 x 8 Stunden inkl. Pausen oder 2 x 4 Stunden inkl. Pausen je Spielgruppe (kann je nach Bedarf auch leicht angepasst werden)
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC) mit Mikrofon, Kommunikations-Software, Roll20-Account (kostenlos)
- Beschreibung: Spielen einer historischen/fiktiven Pen und Paper Geschichte mit dem Thema Widerstand. Bespielt werden können 1933 kurz nach der Machtergreifung und 1989 kurz vor dem Mauerfall. Einführung in das Thema und das Spielsystem sowie Auswertung inklusive. Weitere Spiele sind in der Entwicklung und können auch auf spezielle thematische/inhaltliche Nachfrage erstellt werden.

### **20. Medienbildung mit Pen und Paper**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: ab 12 Jahren (nach Rücksprache auch ab 10 Jahren je nach konkreter Zielgruppe)
- Umfang: 1 x 8 Stunden inkl. Pausen oder 2 x 4 Stunden inkl. Pausen je Spielgruppe (kann je nach Bedarf auch leicht angepasst werden)
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC) mit Mikrofon, Kommunikations-Software, Roll20-Account (kostenlos)

- Beschreibung: Spielen einer fiktiven Pen und Paper Geschichte zum Thema Fake News oder Datenschutz. Einführung in das Thema und das Spielsystem sowie Auswertung inklusive.

### **21. Einstieg Live-Streaming**

- Zielgruppe: Jugendliche
- Altersgruppe: 12-18 Jahre
- Umfang: 2 x 3 Stunden
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC), Mikro oder Headset, Webcam optional, Kommunikations-Software, Twitch/Youtube, OBS (kostenlose Rekorder-App)
- Beschreibung: Erklärung Live-Streaming, Channel, Software, Bots, Etiketete.

### **22. Einführung in Game Design**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 10-18 Jahre
- Umfang: 2 – 16 Stunden (variabel nach Gruppengröße und Alter)
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC) mit Mikrofon, Kommunikations-Software, ggf. GIMP (kostenlose Grafik-Software)
- Beschreibung: Es wird spielerisch in der Gruppe eine Spielidee und Spielwelt entwickelt, visuell unterstützt mit einem Zeichenprogramm (GIMP). Dabei wird das Berufsfeld Gamedesign vorgestellt und die Grundlagen erschlossen. Gleichzeitig kann ein Einstieg in das Zeichenprogramm gewährt werden.

### **23. Interaktive Geschichten mit Bitsy**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 8-18 Jahre
- Umfang: 1x 2-3 Stunden (Wiederholungen möglich)
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC) mit Mikrofon, Kommunikations-Software
- Beschreibung: Lerne, eine kleine interaktive Geschichte in Bitsy zu schreiben.

### **24. Interaktive Geschichten mit Twine**

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- Altersgruppe: 12-18 Jahre
- Umfang: 1x 2-3 Stunden (Wiederholungen möglich)
- Benötigte Technik und Software: Computer (PC) mit Mikrofon, Kommunikations-Software
- Beschreibung: Lerne, eine kleine interaktive Geschichte in Twine zu schreiben.

## **Tanzworkshops**

### **25. Hip-Hop Streetdance (ab 3. Klasse)**



Der Hip-Hop Dance hat seine Wurzeln in den schwarzen Ghettos der USA. Wenn ihr gerne tanzt und groovige Musik mögt, seid ihr hier genau richtig. In diesem Kurs lernt ihr zahlreiche Grundformen und kleine „Choreos“. Von Anfang an - bleibt einfach locker und habt Spaß beim Tanzen. Bitte Hallenturnschuhe mitbringen. Nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musik Tänze ausführen und gestalten.

**BNE Kompetenz:**

Die Schulklasse eignet sich Wissen über den Tanzstil Hip-Hop an. Die Kinder sind im Anschluss des Workshops in der Lage verschiedenen Elemente des Hip-Hops zu benennen und beschreiben sowie darzustellen. Sie können die Entwicklungsgeschichte des Tanzstils erläutern und diesen von anderen unterscheiden und ihn identifizieren. Ihnen ist es möglich den Tanzstil kulturell einzuordnen. Sie erlernen systematisch einen neuen Tanzstil und erarbeiten partizipatorisch eine gemeinsame Choreographie, die sie im Abschluss präsentieren.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Tanz, Bewegung, Elemente, Musik, Rhythmus, Tanzformen, Sport

**26. Erde, Wasser, Feuer, Luft: Tanz der Elemente (Klasse 1-6)**

Eine Tanzreise durch die vier Elemente. Spielerisch bewegen sich die Schülerinnen und Schüler im kraftvollen Rhythmus der Erde, erfahren die fließende Beweglichkeit des Wassers, die lebendige Kraft des Feuers und die schwebende Leichtigkeit der Luft. Bewegungsspiele und Improvisationsübungen führen in erste choreografische Gestaltungen zu jahreszeitlich abgestimmten Themenschwerpunkten allein, mit Partner oder in der Gruppe. Ein tanztechnisches Warmup, sowie eine Entspannungsphase runden das Programm ab.

**BNE-Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss des Workshops in der Lage die vier Elemente zu benennen, zu beschreiben, zu vergleichen und darzustellen. Sie erarbeiten partizipatorisch eine gemeinsame choreographische Präsentation der verschiedenen Elemente. Das Körperbewusstsein wird gefördert, die Kinder erlernen verschiedene Bewegungsqualitäten und arbeiten Gestalten von Bewegung heraus. Hierbei müssen sie zusammenwirken und solidarisch handeln.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Tanz, Bewegung, Elemente, Musik, Rhythmus, Tanzformen, Sport

**27. 100 Jahre Tanz – Tanz durch die Geschichte (Klasse 1-4)**

Die Schülerinnen und Schüler erleben eine Zeitreise beginnend mit dem Swing der 20er Jahre, weiter mit dem Tanz der 50er und 60er Jahre, über Discotänze der 70er Jahre bis zum Hip-Hop von heute. Zu jeder Epoche probieren die Kinder die jeweiligen Tänze aus. Die Schüler/innen erfahren vom Zeitgeist, der sich in der jeweiligen Musik widerspiegelt. Auch werden je nach Alter der Teilnehmer Standardtänze ausprobiert und aktuelle Umgangsformen beim Tanzen erläutert.

**BNE Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss des Workshops in der Lage unterschiedliche Tanzstile vor ihrem kulturellen Kontext zu benennen, zu beschreiben, darzustellen und zu unterscheiden. Sie können die Entwicklungsgeschichte der Tänze erklären und die Stile identifizieren. Ihnen ist es möglich den Tanzstil kulturell einzuordnen. Sie erarbeiten systematisch eine Choreographie, die sie gemeinsam herausarbeiten und im Abschluss präsentieren. Hierbei müssen sie zusammenwirken und solidarisch handeln.

Förderung von Körperbewusstsein, Erfahrung verschiedener Bewegungsqualitäten, gemeinsames Gestalten von Bewegung

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Tanz, Bewegung, Elemente, Musik, Rhythmus, Hip-Hop, Rock'n'roll, Disco, Swing, Zeitreise, Standardtänze, Sport

## Musikworkshops

### **28. Auf der Suche nach dem Schall (Klasse 1-4)**

Untersuchungen und Experimente zum Schall, seiner Entstehung und Wirkung. Schallquellen in der Natur und der Musik. Bau eines Schallüberträgers. Die Kinder eignen sich Wissen zum Thema Schall an. Die Kinder sind im Anschluss des Workshops in der Lage das Phänomen Schall zu benennen, beschreiben und einzuordnen. Sie arbeiten seine Entstehung aus und analysieren die Wirkung im Kontext von Musik und Wasser.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Schall, Wasser, Wahrnehmung, Ausdruck, Rhythmus

### **29. Kölsche Lieder gemeinsam singen (Klasse 1-4)**

Die Kinder erfahren die Wirkung von eingängigen Melodien und verständlichen Texten, die in der Region durch den Karneval bekannt sind. Sie gestalten die Lieder mit ihren Stimmen und realisieren dazu passende eigene Bewegungsformen. Die erlernten Lieder und Texte dienen neben der persönlichen Bereicherung der Gestaltung von Karnevalsfeiern in Klasse, Schule und bei den örtlichen Umzügen. Die Kinder erfahren bei ihren Auftritten ihre große Wirkung durch diszipliniertes Auftreten mit gekanntem Repertoire und eine erlebnisreiche bindende Gemeinschaft. Sie erleben positive Resonanz durch Anerkennung und Applaus. Inkl. Begleitmaterial zum eigenständigen Weitermachen.

#### **BNE Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss in der Lage verschiedene Kölsche Lieder gemeinsam zu singen. Sie können die Lieder in ihren kulturellen Kontext einordnen. Die Kölsche Sprache können sie beschreiben und identifizieren. Gemeinsam interpretieren und analysieren sie die Texte und deren Bedeutung. Sie lernen die Werte der kölschen Kultur.

Schlagwörter: Singen aktueller und überlieferter Lieder zu verschiedenen Lebensbereichen, Singen von Liedern verschiedener Gattungen, Singen mit differenzierten melodischen und rhythmischen Verläufen und Harmonien, singen und vorführen, in der und für die Gemeinschaft etwas gestalten.

### **30. Traditionelle Kinderlieder gemeinsam singen/ Adventssingen (Klasse 1-2)**

Die Schülerinnen und Schüler erfahren und experimentieren mit der eigenen Stimme und erleben ihren Körper als Klangraum. Der Workshop schult die körperliche Wahrnehmungsfähigkeit. Die Kinder lassen den Ausdrucksgehalt von Musik auf sich wirken und erproben seine körperliche Erlebbarkeit durch Darstellung und Tanz. Sie schulen ihr Gehör beim Singen von traditionellen Kinderliedern und begleiten die Lieder dabei auf Rhythmusinstrumenten.

#### **BNE Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss in der Lage verschiedene Kinderlieder gemeinsam zu singen. Sie können die Lieder in ihren kulturellen Kontext einordnen und verschiedenen Gattungen benennen und unterscheiden. Sie interpretieren und analysieren die Texte und deren Bedeutung.

Singen aktueller und überlieferter Lieder zu verschiedenen Lebensbereichen; Singen von Liedern verschiedener Gattungen; Singen mit differenzierten melodischen und rhythmischen Verläufen und Harmonien. Singen und Vorführen! In der und für die Gemeinschaft etwas gestalten.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Kinderlieder, Brauchtum, Wahrnehmung, Stimmentwicklung, Ausdruck

### **31. Musik & Vertonung: Schumann, Chopin, Vivaldi, Schubert und weitere bekannte Komponisten (Klasse 1-4)**

Der Workshop Musik und Vertonung bietet die Möglichkeiten der darstellerischen und künstlerischen Auseinandersetzung mit Musik. Im Modul Bewegung steht das Hören im Fokus. Es eignet sich für alle Altersstufen als Einstieg in den Workshop. Ebenfalls für alle Altersstufen geeignet ist das Modul Malen. Das Modul Szenische Interpretation eignet sich vor allem für Kinder ab der dritten Klasse.

#### **BNE-Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss an den Workshop in der Lage verschiedenen Komponisten zu benennen und in ihren kulturellen Kontext einzuordnen. Sie können Werke der unterschiedlichen Komponisten beschreiben und vergleichen. Sie analysieren gemeinsam die Musik und beschreiben die Inhalte. Die Inhalte können sie in Bewegung und szenische Darstellungen umsetzen.

Schlagwörter: Bewegen, Malen, szenisch darstellen

### **32. Rhythmusspiele dieser Welt (Klasse 1-4)**

In diesem Workshop werden je nach Altersgruppe unterschiedliche Rhythmusspiele aus allen Ecken der Welt erprobt. Von Liedern zum Singen, über den Rhythmusbus bis hin zum tollkühnen Sprung über zusammenschlagende Bambusrohre gibt es viel zu entdecken. Dabei erleben und fühlen die Kinder den Puls der Musik, erforschen spielerisch den Umgang mit verschiedenen Taktarten und schulen ihre eigene

Körperwahrnehmung. Nebenbei erfahren sie so einiges über Spiele aus anderen Teilen der Welt.

**BNE-Kompetenz:**

Das Rhythmusgefühl der Kinder wird gestärkt. Die Kinder erarbeiten gemeinsam in kleinen Spielen verschiedene Kurzstücke und können diese am Ende des Workshops präsentieren. Die Musikalität, das Rhythmusgefühl, die Körperwahrnehmung und das Gruppengefühl werden gefördert. Sie können verschiedene Rhythmusinstrumente identifizieren, benennen und unterscheiden.

Koordination und Körperbewusstsein; Kreatives Arbeiten in Kleingruppen (auch für Förderschulen geeignet).

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Wahrnehmung, Ausdruck, Rhythmus, Body Percussion

### **33. Instrumenten basteln (Klasse 1-2)**

Die Schülerinnen und Schüler erproben einfache Klangerzeuger und herkömmliche Instrumente. Sie spielen auf einem Instrumentarium selbst gebauter und erprobter Klangerzeuger sowie auf Körper- und Rhythmusinstrumenten. Die Kinder entsprechen beim Mitspielen dem Metrum der Spielvorgabe, den Dirigiergesten und einer elementaren Spiel-mit-Partitur und begleiten Lieder auf Rhythmusinstrumenten.

**BNE-Kompetenz:**

Die Kinder können im Anschluss an den Workshop verschiedenen Instrumente identifizieren, benennen, systematisieren und unterscheiden. Sie sind in der Lage selbstständig Instrumente zu bauen und zu spielen.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Ausdruck, basteln, Instrumente, singen, spielen

### **34. Musik und Wasser (Klasse 1-6)**

Wasser und Klänge. Experimente auf dem Wasser-Lehrpfad um Schloss Eulenbroich. Singen von Wasser-Liedern und Entwickeln eigener Klang-Kompositionen. Schloss Eulenbroich ist von Wasser umgeben. Der in der Nähe beginnende Wasserlehrpfad beschäftigt sich ebenfalls mit diesem Element. Auch in der Musik spielt Wasser eine große Rolle, sei es in unzähligen Liedtexten, als Thema in den Werken verschiedener Künstler oder in den Wassergeräuschen selbst, die aufgenommen, oder nachgeahmt in der Musik auftauchen. Dieser Workshop möchte die Kinder für die Vielfalt des Elements Wassers aus einer musikalischen Perspektive sensibilisieren. Neben dem Kennenlernen verschiedener Werke, die sich mit dem Thema beschäftigen und dem Singen von Wasser-Liedern, steht die eigene Komposition einer Wasser-Klang-Collage im Zentrum der Arbeit.

**BNE-Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss an den Workshop in der Lage die Zusammenhänge zwischen Natur und Musik zu identifizieren und zu erläutern. Sie nehmen Musik als Ausdrucks von Lebenswelten wahr. Sie können die Rolle von Musik in Liedtexten

beschreiben und können Werke nennen in denen Musik eine wichtige Rolle spielt. Sie erarbeiten eine eigene Komposition und können diese präsentieren.

Schlagwörter: Mut machen zum offenen experimentieren mit Klängen und Geräuschen

### **35. Musik auf Schloss Eulenbroich: Von Rittern, Edelfrauen und Gespenstern (Klasse 1-4)**

Auf Schloss Eulenbroich lebt ein Schlossgespenst: Es ist schon sehr alt und hört auf den Namen Edwin-Edgar-Emanuel von und zu Eulenbroich. Edwin erzählt Geschichten aus längst vergangenen Zeiten, von fehlenden Fanfaren während des Ritterturniers, torkelnden Tänzern beim Ball und einem schlafenden Schloss. Durch seine Erzählungen nimmt Edwin die Kinder mit auf eine musikalisch-interaktive Zeitreise. Mit ihrer Hilfe erwachen die Geschichten zum Leben. Dabei greifen die Kinder musikalisch aktiv und kreativ in das Geschehen ein und werden so selber zu einem Teil der Handlung. Förderung von Neugierde, Musikalität und Rhythmusgefühl; Spielerisches Kennenlernen verschiedener Epochen, Instrumente und Musikstile.

#### **BNE-Kompetenz:**

Die Kinder sind im Anschluss an den Workshop in der Lage Musikgattungen zu unterscheiden und in ihren kulturellen Kontext einzuordnen. Sie kennen verschiedenen Geschichtsepochen und können die Instrumente und Musikstile der Epochen identifizieren, benennen und unterscheiden bzw. vergleichen.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Kinderlieder, Brauchtum, Wahrnehmung, Stimmentwicklung, Ausdruck, Geschichten, Ritter, Edelfrauen, Gespenster

### **36. Ein Loop geht um die Welt (ab Klasse 8)**

Im Zentrum dieses Workshops für Jugendliche steht die praktische und theoretische Auseinandersetzung mit einem Schlagzeug-Loop aus dem Stück Nummern der deutschen Elektro-Pop-Band Kraftwerk. Nach der praktischen Erarbeitung des Loops als Bodypercussion-Arrangement geht es auf Spurensuche durch Zeit und Raum. Es sind offene Ohren, Neugierde und eigene Meinung gefragt, wenn dem Kraftwerk-Loop durch verschiedene Länder und Musikstile nachgespürt wird. Weiterführend kann in Kleingruppen an eigenen rhythmischen Loops gefeilt werden.

#### **BNE-Kompetenz:**

Das Rhythmusgefühl der Kinder wird gestärkt. Die Kinder erarbeiten gemeinsam in kleinen Spielen verschiedene Kurzstücke und können diese am Ende des Workshops präsentieren. Die Musikalität, Rhythmusgefühl, Körperwahrnehmung und das Gruppengefühl werden gefördert. Sie können verschiedene Rhythmusinstrumente identifizieren, benennen und unterscheiden.

Schlagwörter: Förderung von Musikalität, Rhythmusgefühl, Koordination und Körperbewusstsein, Kreatives Arbeiten in Kleingruppen (auch für Förderschulen geeignet).

### **37. Die Jahreszeiten (Klasse 1-2)**

Im Workshop „Die Jahreszeiten“ begleitet die Gruppe das kleine Eichhörnchen Fine durch das Jahr. Veränderungen in der Natur werden dabei in Musik und Klang umgesetzt. Gemeinsam wird musiziert und zugehört. Dazu werden Lieder gesungen, Geräusche aus der Natur mit dem eigenen Körper und mit Alltagsgegenständen nachgemacht und bekannte Musik angehört. Im gemeinsamen Spiel wird auch das gegenseitige Zuhören und das Lauschen auf die Musik geübt.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Musik, Gemeinsam singen, Kinderlieder, Wahrnehmung, Stimmentwicklung, Ausdruck, Rhythmus, Vorschule, Singspiel, Body-Percussion

## **Theaterworkshops**

### **38. Ich bin ich und Du bist du (Klasse 1-2)**

Simulationsspiele, wie die Zauberseife oder 1-2-3, und Rollentausch lernen die Schüler/innen ihre Ressourcen optimal zu nutzen und die unterschiedlichen Stärken des Einzelnen gezielt einzusetzen. Dabei geben sie sich gegenseitig positive Rückmeldung und tauschen Erfahrungen aus. Auch wenn Ihre Klasse schon gemeinschaftlich stark ist, gemeinsam Projekte angeht und Ziele erreichen will: Es geht noch mehr! Die Klasse wächst stärker zusammen und festigt ihre sozialen Kompetenzen.

#### **BNE-Kompetenz:**

Die Kinder haben im Anschluss des Workshops verschiedenen Szenen analysiert und eine Präsentation erarbeitet. Sie arbeiten eigenverantwortlich und erlernen partizipatorisch die Grundlagen des Theaterspiels. Sie erproben den Umgang mit Widersprüchen in dem sie gemeinsam an einer Präsentation arbeiten. Hierbei müssen sie die Perspektive wechseln, eigene Vorstellungen kommunizieren und die Umsetzung der Präsentation gemeinsam verhandeln. Sie lernen die Verantwortung für einander zu tragen und solidarischen Umgang miteinander. Unterstützung annehmen; Zuhören können; Respektvoller Umgang miteinander.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Theater, spielen, Wahrnehmung, Ausdruck, Geschichten, Identität, Selbstwahrnehmung, Fremdwahrnehmung, szenisches Darstellen, Geschichte entwickeln, schauspielern, Literatur, Deutsch, Vorstellungskraft

### **39. Vom Grüffelo und anderen Monstern (Klasse 1-2)**

Auf Basis des bekannten Kinderbuchs „Der Grüffelo“ von Julia Donaldson nähern sich die Kinder dem Theaterspielen. Theaterspielen unterstützt das Rollenspiel, fördert dabei den verbalen und nonverbalen Ausdruck und trägt dazu bei, die Kommunikationsfähigkeit zu erweitern. Die Kinder erfahren die Vielfalt der körperlichen Ausdrucksmöglichkeit. Gestik und Mimik werden gezielt erprobt und

eingesetzt, um Gefühle und Emotionen darzustellen. Die Beobachtungsgabe, die Nachahmungsfähigkeit und das Zuhören werden geschult. Methodenkompetenz, kreativer Umgang mit Literatur/ Themen sowie die Selbstwahrnehmung und Sozialkompetenz werden gefördert. Die Schüler sammeln erste Berührungspunkte mit dem Medium Theater. Die Spielfreude soll geweckt werden und das Körper- sowie Sprachbewusstsein soll gefördert werden. Der Workshop bietet einen alternativen Zugang zu Bilderbüchern. Das künstlerische Ziel ist das selbständige Entwickeln einer Szene.

#### **BNE-Kompetenz:**

Die Kinder haben im Anschluss des Workshops verschiedenen Szenen analysiert und eine Präsentation erarbeitet. Sie arbeiten eigenverantwortlich und erlernen partizipatorisch die Grundlagen des Theaterspiels. Sie erproben den Umgang mit Widersprüchen in dem sie gemeinsam an einer Präsentation arbeiten. Hierbei müssen sie die Perspektive wechseln, eigene Vorstellungen kommunizieren und die Umsetzung der Präsentation gemeinsam verhandeln. Sie lernen die Verantwortung für einander zu tragen und solidarischen Umgang miteinander. Sie reflektieren gemeinsam Werte und Gefühle.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Theater, spielen, Wahrnehmung, Ausdruck, Geschichten, Identität, Selbstwahrnehmung, Fremdwahrnehmung, Gruffelo, Kindergeschichten, szenisches darstellen, Geschichte entwickeln, schauspielern, Literatur, Deutsch, Vorstellungskraft

### **40. Ritter, Drachen und Burgfräulein (Klasse 2-4)**

Ritter, Drachen und Burgfräulein (oder wahlweise Prinzessin) beflügeln schon immer die Fantasie der Kinder und Kinderbuchautoren. Oft dienen sowohl Prinzessinnen oder Burgfräulein als auch Ritter als Identifikationsfigur für Mädchen und Jungen. Während früher in Märchen Prinzessinnen immer eine passive Rolle gespielt haben und auf ihren Ritter und Retter gewartet haben und allenfalls zum Putzen und Kochen gut waren oder in Schlaf zu verharren bis der Prinz sie gerettet hat, geht die heutige Tendenz zum Teil dazu über, Prinzessinnen eine aktivere Rolle zu geben. Aber auch die Figur des Ritters ist in Wandlung. Sowohl in den „Ritter Rost“ Büchern als auch im Musical wird ein Ritter mit Schwächen vorgestellt, der sich allenfalls als Antiheld eignet. Ziel dieses Workshops ist es, u.a., möglichst mit den Kindern Geschichten zu erfinden, die aus diesen klassischen Rollenmustern ausbrechen. Die Schüler sammeln erste Berührungspunkte mit dem Medium Theater. Die Spielfreude soll geweckt werden und das Körper- sowie Sprachbewusstsein soll gefördert werden. Der Workshop bietet einen alternativen Zugang zu Lyrik. Das künstlerische Ziel ist das selbständige Entwickeln einer Szene.

#### **BNE-Kompetenz:**

Die Kinder haben im Anschluss des Workshops verschiedenen Szenen analysiert und eine Präsentation erarbeitet. Sie arbeiten eigenverantwortlich und erlernen partizipatorisch die Grundlagen des Theaterspiels. Sie erproben den Umgang mit Widersprüchen in dem sie gemeinsam an einer Präsentation arbeiten. Hierbei müssen sie die Perspektive wechseln, eigene Vorstellungen kommunizieren und die Umsetzung der Präsentation gemeinsam verhandeln. Sie lernen die Verantwortung

für einander zu tragen und solidarischen Umgang miteinander. Sie reflektieren gemeinsam Werte und Gefühle.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Theater, spielen, Wahrnehmung, Ausdruck, Geschichten, Identität, Selbstwahrnehmung, Fremdwahrnehmung, Kindergeschichten, szenisches Darstellen, Geschichte entwickeln, schauspielern, Literatur, Deutsch, Vorstellungskraft, Ritter, Drachen, Burgfräulein, Rollenmuster, Sprachbewusstsein, Lyrik

#### **41. Die Zauberschule (Klasse 4-6)**

Hexen und Zauberer haben immer eine große Faszination auf Kinder ausgeübt. Ob ganz klassisch „Der Zauberlehrling“ von Goethe oder der Bestseller „Harry Potter“ in seinem englischen Internat, es gibt reichlich Stoff zu diesem Thema, das die Kinder bereits kennen und sie fasziniert. Doch woher kommt diese Faszination? Denn egal welchen Roman oder Geschichte sie lesen oder als Vorlage verwenden, selten finden sich dort omnipotente Helden, die durch ihren Zauberstab alles sofort erreichen. Meistens handeln die Bücher von Kindern und Jugendlichen, die, trotz ihrer Macht und Andersartigkeit genau denselben Lern- und Entwicklungsprozess durchlaufen, wie jedes andere Kind, wie jeder andere Jugendliche. Zauberlehrlinge und kleine Hexen sind anders mit einzigartigen Fähigkeiten. Und doch haben sie dieselben Probleme, Bedürfnisse und Freuden wie alle anderen Kinder und Jugendliche. Die Schüler sammeln erste Berührungspunkte mit dem Medium Theater. Die Spielfreude soll geweckt werden und das Körper- sowie Sprachbewusstsein soll gefördert werden. Der Workshop bietet einen alternativen Zugang zu Lyrik. Das künstlerische Ziel ist das selbständige Entwickeln einer Szene.

##### **BNE-Kompetenz:**

Die Kinder haben im Anschluss des Workshops verschiedenen Szenen analysiert und eine Präsentation erarbeitet. Sie arbeiten eigenverantwortlich und erlernen partizipatorisch die Grundlagen des Theaterspiels. Sie erproben den Umgang mit Widersprüchen in dem sie gemeinsam an einer Präsentation arbeiten. Hierbei müssen Sie die Perspektive wechseln, eigene Vorstellungen kommunizieren und die Umsetzung der Präsentation gemeinsam verhandeln. Sie lernen die Verantwortung für einander zu tragen und solidarischen Umgang miteinander. Sie reflektieren gemeinsam Werte und Gefühle.

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Rösrath, Theater, spielen, Wahrnehmung, Ausdruck, Geschichten, Identität, Selbstwahrnehmung, Fremdwahrnehmung, Kindergeschichten, szenisches Darstellen, Geschichte entwickeln, schauspielern, Literatur, Deutsch, Vorstellungskraft, Zauberer, Harry Potter, Rollenmuster, Sprachbewusstsein, Lyrik, Zauberschule

## **Medienworkshops**

#### **42. Blinken und Rhythmen (Klasse 1-2)**



Technik muss nicht immer farblos sein. Auch Tastaturen, Kabel und Bildschirme sind für das grundlegende Verständnis nicht immer nötig. Mit spannenden Elektronik-Bastelprojekten wird der Sachunterricht um eine zukunftsorientierte Kategorie erweitert: Der Bau von sogenannten Papierschaltschaltungen hilft bei der Vermittlung von Grundlagen der Elektrotechnik. In Algorithmus-Übungen lernen die Kinder Informatik-Grundkenntnisse und logische Denkweisen - ganz ohne Computer.

#### **BNE-Kompetenzen:**

Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren.

Schlagwörter: Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache, Makey, Spielcontroller bauen, Elektrotechnik, Informatik, Game-Controller, Text-Adventures, Computer, Geschichten, Games, HTML, Java Script, MINT, Schloss Eulenbroich, Informatik, Mathematik

### **43. Basics: Sensoren und Aktoren (Klasse 2-4, anknüpfend an den Workshop „Blinken und Rhythmen“)**

Menschen und Computer bestehen aus Sensoren und Aktoren – doch was ist das eigentlich? Die Teilnehmer\*innen erhalten eine Übersicht über die kleinen physikalischen Wandler, die in unserer Umwelt bereits sogar die privaten Räume durchsetzen. Sie lernen mit einfachen Übungen den Nutzen, die Grenzen und ihren Einsatz kennen. Zum Beispiel anhand einer Lärmampel.

#### **BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren.

Schlagwörter: Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache, Makey, Spielcontroller bauen, Elektrotechnik, Informatik, Game-Controller, Text-Adventures, Computer, Geschichten, Games, HTML, Java Script, MINT, Schloss Eulenbroich, Informatik, Mathematik

### **44. Creative Coding (Klasse 3-4)**

Es wird immer einfacher, sich komplexe Programmiersprachen spielerisch anzueignen. Scratch Jr. und Scratch sind visuelle Programmiersprachen mit denen schnell kleine Computerprogramme und -spiele erstellt werden können. Die Teilnehmer\*innen erlernen das Programmieren und produzieren eigene kleine Animationen und Spiele.

#### **BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Computer, MINT, Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache

## **45. Creative Coding (Klasse 5-10)/Kulturrucksack**

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in einem kreativen Prozess, der mit der visuellen Programmiersprache Scratch umgesetzt wird ihr eigenes kleines Computerspiel. Zunächst erdenken die Kinder sich ein Setting inkl. Rahmengeschichte für das Spiel. Im Anschluss entwickeln die Kinder nach eigenen Vorstellungen einzelne Spiel-Animationen. Die Geschichte wird im Laufe des Prozesses weiterausgearbeitet und mit den Spielfunktionen zusammengeführt. Die Teilnehmer\*innen erlernen im Rahmen des kreativen Schaffungsprozesses das Programmieren und produzieren eigene kleine Animationen und Spiele.

**BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren

Schlagwörter: Schloss Eulenbroich, Computer, MINT, Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache, Geschichten erfinden, Geschichten erzählen.

## **46. Sound Design mit Sonic Pi (ab Klasse 6)**

Sonic Pi ist eine kostenfreie Software, mit der Musik programmiert kann. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub> Bereits Anfänger\*innen können hier in kurzer Zeit eigene Loops und Samples über Code erzeugen. Die Sounds können in Echtzeit angehört werden und als fertige Audiodatei gespeichert. Der musikalischen Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

**BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren.

Schlagwörter: Medien, Coding, Programmieren, Musik, Programmiersprache, Informatik, Klangverarbeitung, Computer, Beats, Digital, MINT, Schloss Eulenbroich, Informatik, Klang

## **47. MakeyMakey (Klasse 3-10)**

Mit dem Mikrocontroller MakeyMakey lassen sich Making und Coding wunderbar kombinieren. Die Teilnehmer\*innen bauen eigene einfache Spielcontroller, verbinden diese über das MakeyMakey mit einem Computer und können damit eigene Programme steuern. Es werden einfache Elektrotechnik- bzw. Informatik-Kenntnisse vermittelt.

**BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren.

Schlagwörter: Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache, Makey, Spielcontroller bauen, Elektrotechnik, Informatik, Game-Controller, Text-Adventures, Computer, Geschichten, Games, HTML, Java Script, MINT, Schloss Eulenbroich, Informatik

## 48. Arduino (Klassen 5-13)

Mit einem Arduino Micro, ein paar Kabeln, Arcade Buttons, Werkzeug, einer Kiste oder Dose und frischen Ideen können wundervolle Game-Controller gebaut werden. Im Workshop können die Teilnehmer\*innen ihren ganz eigenen Controller entwerfen, bauen und programmieren. Es sind keinerlei Programmierkenntnisse notwendig, ein wenig handwerkliches Geschick wäre aber von Vorteil.

### **BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren

Schlagwörter: Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache, Makey, Spielcontroller bauen, Elektrotechnik, Informatik, Game-Controller, Text-Adventures, Computer, Geschichten, Games, HTML, Java Script, MINT, Schloss Eulenbroich, Informatik

## 49. Text-Adventures (Klassen 7 bis 13)

Für Gamer\*innen, die gerne schreiben, und Leser\*innen, die gerne am Computer spielen, sind Text-Adventures genau das Richtige! Die Teilnehmenden können ihre eigenen interaktiven Geschichten erfinden und diese auf einem Tablet oder Computer spielen. Ob Science-Fiction, Superheld\*innen-Abenteuer oder Krimi – alle Genres sind möglich! Dabei werden unterschiedliche Spiel- und Geschichtenverläufe entwickelt und die fertigen Games später im Netz veröffentlicht. Die Teilnehmer\*innen lernen spielerisch die Programmiersprachen HTML, CSS und JavaScript kennen.

### **BNE-Kompetenzen:**

Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren

Schlagwörter: Medien, Coding, Programmieren, Animationen, Scratch, Programmiersprache, Makey, Spielcontroller bauen, Elektrotechnik, Informatik, Game-Controller, Text-Adventures, Computer, Geschichten, Games, HTML, Java Script, MINT, Schloss Eulenbroich, Informatik

# KENNENLERNENUMWELT

Lohmar | Overath | Rösrath | Troisdorf

