

Station 1



Hier kannst du zu den Figuren, dem Ort, dem Marmor, dem Pilz oder auch den Werkzeugen ein Bild mit den Marmorierfarben malen.

Märchenwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

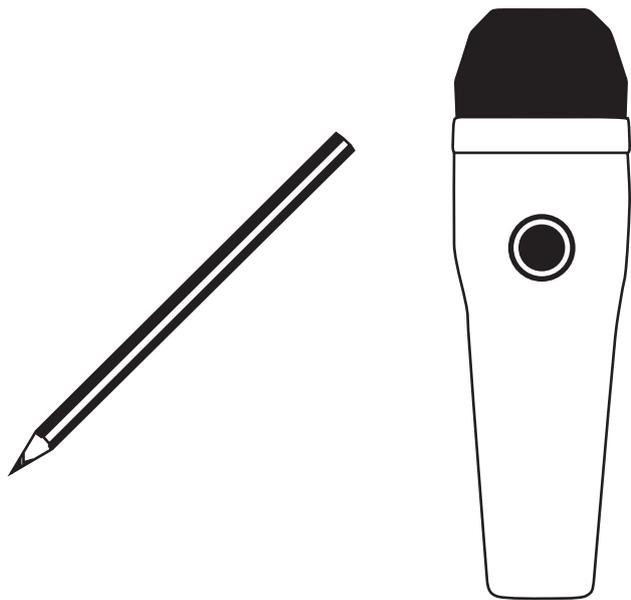
**Institute of
Design Research
Vienna**



LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN**
UNIVERSITÄT

Station 2



Was ich gerne wissen möchte?

Führe ein Gespräch mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern zu der Sage. Was ist dir dabei aufgefallen? Was würdest du gerne noch wissen?

Märchenwerkstatt - Marmor



gefördert von:



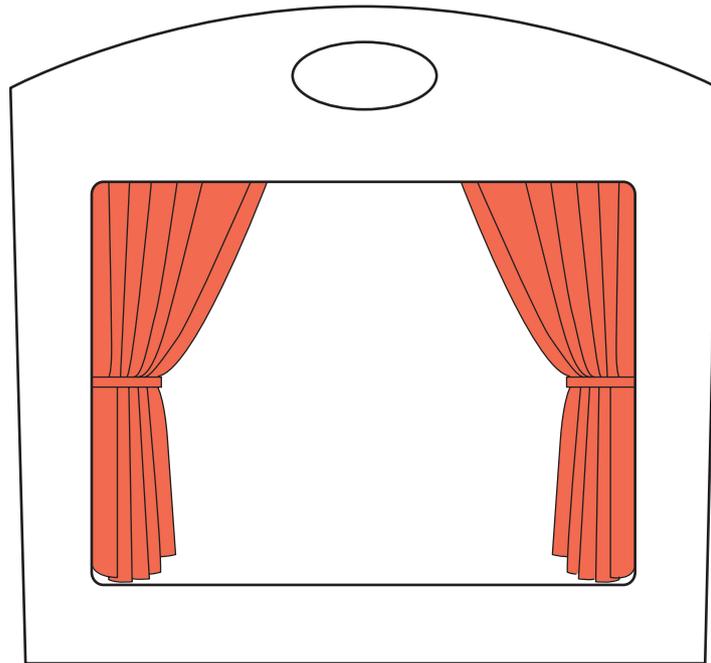
Fördernehmer:



Kooperationspartner:



Station 3



Gestalte eine Bildkulisse für ein Theaterstück zu deiner Geschichte. Welcher Ort, welcher Gegenstand hat dich besonders interessiert und soll unbedingt auf dem Bild zu sehen sein?

Märchenwerkstatt - Marmor



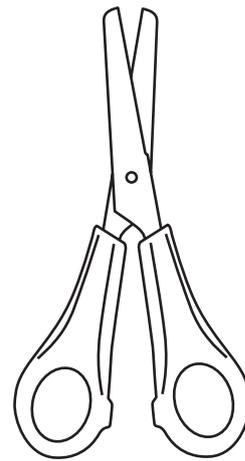
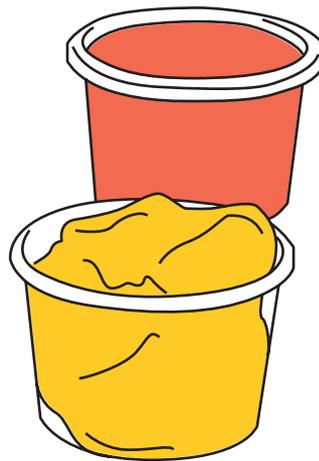
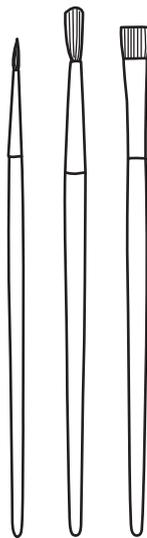
gefördert von:



Kooperationspartner:



Station 4



Wer spielt aller in deiner Sage mit? Welche Werkzeuge gibt es in deiner Sage? Du kannst diese malen, kneten und Gegenstände sowie Personen dazu herstellen.

Märchenwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

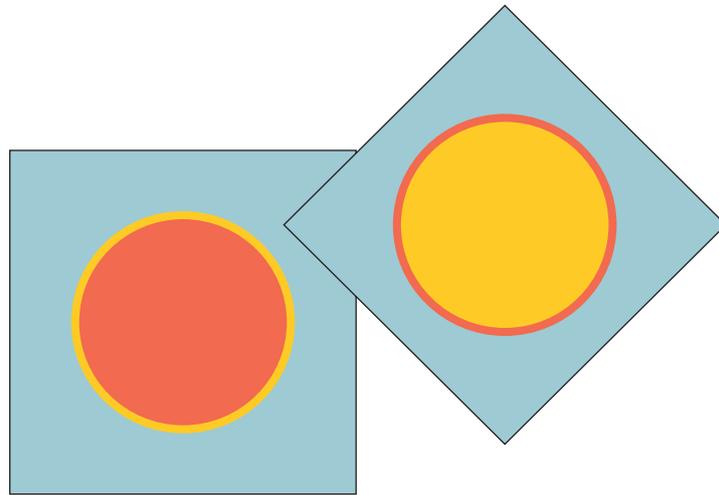
Kooperationspartner:

 Institute of
Design Research
Vienna

 LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN**
UNIVERSITÄT

Station 5



Welche Gegenstände, welche Personen kamen in der Sage vor?

Wozu benutzte man diese? Zeichne den Gegenstand 2x für ein Memory.

Die Karten können, müssen nicht gleich aussehen, aber zusammenpassen.

Märchenwerkstatt - Marmor



gefördert von:

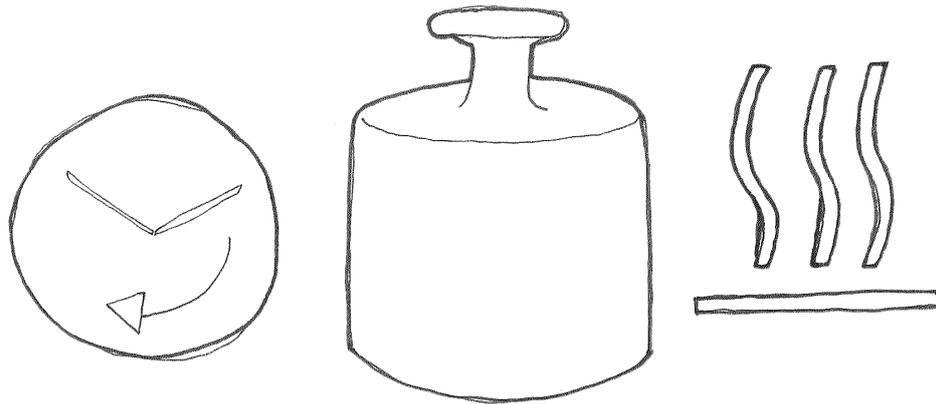


Kooperationspartner:



Station 1

Entstehung von Marmor



Woraus besteht Marmor?

Wie ist Marmor entstanden?

Wie bekommt Marmor die besondere Farbe?

Kreislaufwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

Institute of
Design Research
Vienna

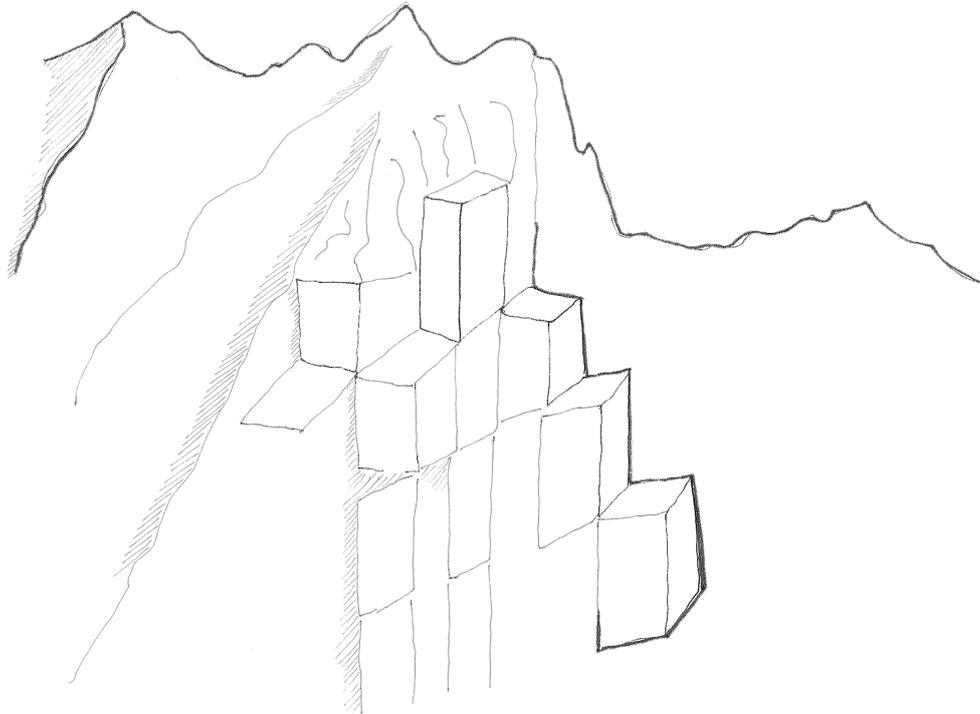


LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN**
UNIVERSITÄT

Station 2

Abbau von Marmor



Wie wird Marmor abgebaut?

Welche Maschinen braucht man?

Wer baut den Marmor ab?

Wie sehen Marmorsteinbrüche heute aus?

Wo gibt es in Österreich und auf der Welt noch Marmor?

Kreislaufwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

**Institute of
Design Research
Vienna**

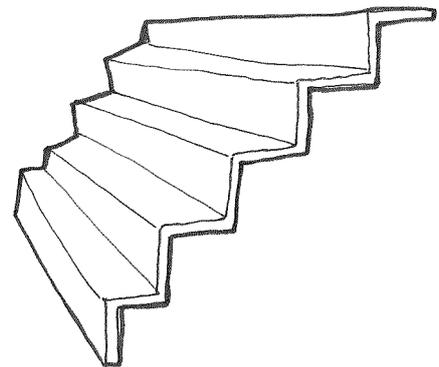
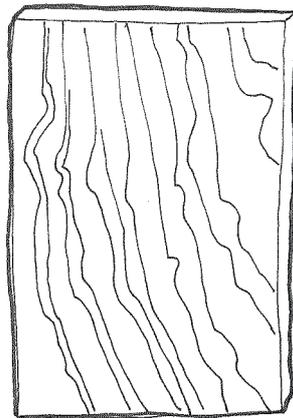
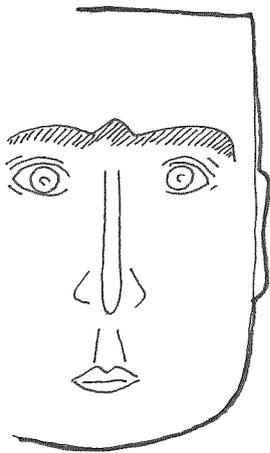


LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN
UNIVERSITÄT**

Station 3

Verwendung von Marmor



Was wird aus Marmor hergestellt?

Wie wird er verarbeitet?

Findest du Beispiele, wo der Engelsberger Marmor benutzt wurde?

Was für eine Bedeutung hat Marmor?

Kreislaufwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

**Institute of
Design Research
Vienna**

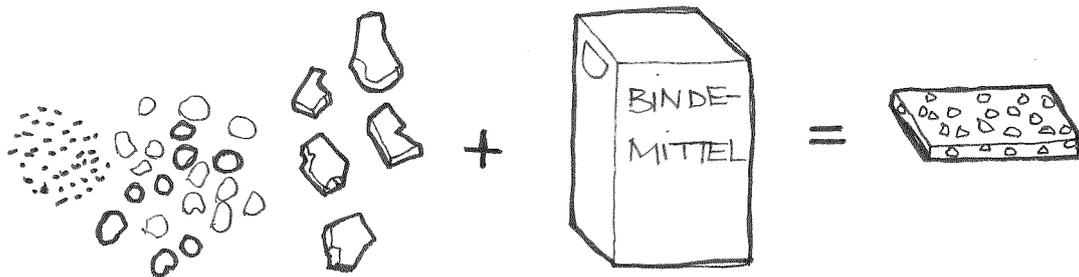


LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN**
UNIVERSITÄT

Station 4

Neue Formen



Entsteht bei der Verarbeitung von Marmor Abfall?

Kann dieser Abfall wieder genutzt werden?

Was passiert mit Marmor, der nicht mehr genutzt wird?

Kann er zum Wertstoff werden?

Wie kann man Abfälle und alte Marmorteile wieder benutzen?

Kreislaufwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 oead
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 PH
NÖ
PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

 Institute of
Design Research
Vienna

 LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 MONTAN
UNIVERSITÄT

Station 5

Neue Ökosysteme



kultkraftplatz.com

Was passiert mit der Abbaustätte, wenn sie nicht mehr gebraucht wird?

Hier kannst du mit dem iPad oder mit Stift, Papier und Schere eine neue Zukunft gestalten.

Kreislaufwerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

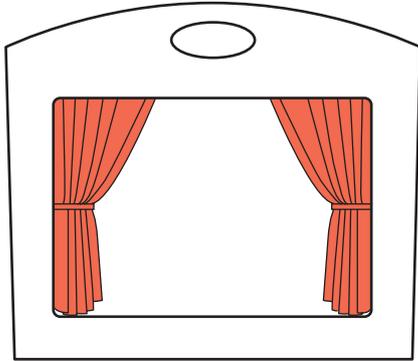
**Institute of
Design Research
Vienna**

 LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN**
UNIVERSITÄT

Station 1

Kamishibai



Was sagen deine Figuren?



Welche Figuren spielen mit? Welche Gegenstände spielen eine Rolle? An welchen Orten spielt die Geschichte? Was passiert in der Geschichte? Was sagen die Figuren?



Schreibe die Gespräche der Figuren in die Sprechblasen.



Verteilt die Rollen: Wer spielt welche Figur in eurem Zukunftsmärchen? Wer nimmt euer Theaterstück mit dem iPad auf?



Spielt die Geschichte als Theaterstück, mit den Figuren, den Gegenständen und der Kulisse.

Zukunftswerkstatt - Marmor



gefördert von:



Fördernehmer:

Kooperationspartner:



Station 2

E-Book



Welche Figuren spielen mit? Welche Gegenstände spielen eine Rolle? An welchen Orten spielt die Geschichte? Was passiert in der Geschichte? Was sagen die Figuren?



Schreibe die Gespräche der Figuren in die Sprechblasen.



Verteilt die Aufgaben: Wer malt welche Szene in eurem Zukunftsmärchen? Wer macht die Fotos von den Bildern mit dem iPad?

Wer macht das E-Book?



Spielt die Geschichte als Theaterstück, mit den Figuren, den Gegenständen und der Kulisse.

Zukunftswerkstatt - Marmor



gefördert von:

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

 **oead**
Agentur für Bildung
und Internationalisierung

 **PH**
NÖ PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
NIEDERÖSTERREICH
TEILRECHTSFÄHIGKEIT

Fördernehmer:

Kooperationspartner:

**Institute of
Design Research
Vienna**

 **LUDWIG
BOLTZMANN
GESELLSCHAFT**
Open Innovation in Science Center

 **MONTAN
UNIVERSITÄT**

Station 3

Hörgeschichte



Welche Geräusche hört man?

Was sagen deine Figuren?



Welche Figuren spielen mit? Welche Gegenstände spielen eine Rolle? An welchen Orten spielt die Geschichte? Was passiert in der Geschichte? Was sagen die Figuren? Welche Geräusche gibt es?



Schreibe die Gespräche der Figuren in die Sprechblasen.



Verteilt die Rollen: Wer spielt welche Figur in eurem Zukunftsmärchen? Wer macht die Geräusche? Wer nimmt eure Hörgeschichte mit dem Audiorekorder auf?

Zukunftswerkstatt - Marmor



gefördert von:



Kooperationspartner:



Station 4

Stop Motion Video



Welche Figuren spielen mit? Welche Gegenstände spielen eine Rolle? An welchen Orten spielt die Geschichte? Was passiert in der Geschichte? Was sagen die Figuren?



Schreibe die Gespräche der Figuren in die Sprechblasen.



Verteilt die Aufgaben: Wer malt welche Szene in eurem Zukunftsmärchen? Wer macht die Fotos von den Bildern mit dem iPad? Wer macht das StopMotion-Video?



Gestalte eine Bildgeschichte als Video.

Zukunftswerkstatt - Marmor



gefördert von:

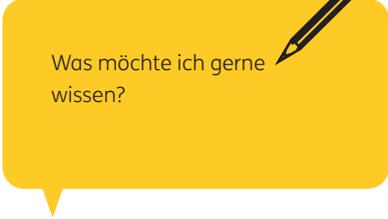


Kooperationspartner:



Station 5

Interview



Was möchte ich gerne wissen?



Welche Figuren spielen mit? Welche Gegenstände spielen eine Rolle? An welchen Orten spielt die Geschichte? Was passiert in der Geschichte? Was sagen die Figuren?



Schreibe die Fragen an die Zukunftsforscherin in die Sprechblasen.



Verteilt die Rollen: Wer erzählt welche Szene in eurem Zukunftsmärchen? Wer stellt die Fragen an die Zukunftsforscherin? Wer nimmt euer Interview mit dem Audiorekorder auf?



Gestaltet eine Hörgeschichte als Audioaufnahme.

Zukunftswerkstatt - Marmor



gefördert von:



Kooperationspartner:

