

Wieder „Pull-out“-Tag in der Weingartenschule

Am vergangenen Freitag kamen in der Weingartenschule wieder einmal über 60 besonders begabte und fleißige Schülerinnen und Schüler aus den sechsten und siebten Klassen von fünf Schulen in der Region zusammen, um einen ganz besonderen Schultag zu erleben. „Pull-out“ nennt sich das Konzept für diese Tage, an denen die Kinder aus dem alltäglichen Unterricht herausgezogen werden, um in bunt gemischten Gruppen mehrere Projekte zu durchlaufen. „Es geht darum, außerhalb des üblichen Fächerkanons ganz neue Themen und Denkmuster kennenzulernen“, erklärt

Oberstudienrätin Nicola van de Loo, Leiterin des Gymnasialzweiges wie auch der Begabtenförderung an der Weingartenschule das Konzept, das vor zehn Jahren entwickelt wurde und seitdem erfolgreich vom Netzwerk „Hochbegabtenförderung im Main-Taunus-Kreis“ umgesetzt wird. In diesem Netzwerk arbeiten die Weingartenschule in Kriftel, die Main-Taunus-Schule in Hofheim, die Mendelssohn-Bartholdy-Schule in Sulzbach, die Heinrich-Böll-Schule in Hattersheim sowie die Graf-Stauffenberg-Schule in Flörsheim zusammen. Beim jüngsten „Pull-out“-Tag standen drei verschiedene Projekte auf der Agenda.



Die Weingartenschule verfügt über eine gute technische Ausstattung. So konnten die Jugendlichen jetzt auch mit Mikroskopen arbeiten.

Brain Games – Datenwissen und Strategie

„Brain Games – und die Synapsen wachsen.“ So hatte Detlef Braun sein Projekt überschrieben. Braun ist Vater zweier Schülerinnen der Weingartenschule und betreibt als Hobby und mit großer Leidenschaft den „Spiel-Punkt“ in Kriftel. Er hatte jetzt einen Koffer mit vielen Denk-, Strategie-, Knobel- und Geschicklichkeitsspielen ins Freizeithaus an der Weingartenschule mitgebracht. „Intelligenz ist eine Mischung aus Datenwissen und Strategie“, stellte Braun fest. „Das Datenwissen muss man lernen, die Strategien kann man spielerisch trainieren.“ Die Schüler saßen in kleinen Gruppen an Spieltischen und überlegten, knobelten, kombinierten und taktierten mit Würfeln und Karten sowie mit Spielfiguren. Zur Entspannung jonglierten sie zwischendurch mit Bällen und Stäben. Bei „TrioVision“, „Perplexus“ oder „Kakerlakensalat“ – die Kinder erkannten beim Spielen schnell: Übung macht den Meister. Und so übten sie: hochmotiviert und hochkonzentriert mit kühlem Kopf, scharfem Auge und schneller Hand. „Man muss viel trainieren, dann wird man auch gut!“ stellte Joshua von der Graf-Stauffenberg-Schule fest. „Und manchmal muss man ein bisschen nachdenken“, meinte Nils von der Weingartenschule, „aber das macht ja Spaß!“ Detlef Braun freute sich über die positive Resonanz auf sein Projekt, die zeige, dass Kinder gerne die Herausforderung annehmen und sich für vernünftige Spiele begeistern lassen. „Und jede Minute, in denen sie nicht vor dem PC sitzen, ist eine gewonnene Minute“. Die

Spiele sind übrigens für alle Altersstufen ab Schulalter bis 99 geeignet. Im „Spiel-Punkt“ in Kriftel kann man sie (und noch viele mehr) testen und auch erwerben. (Spiel-Punkt, Am Holzweg 26, 65830 Kriftel, www.spiel-punkt.de).

Einblicke in die Mikrowelt

Anschließend begaben sich die Schülerinnen und Schüler in den Biologiesaal, in dem es nach rohen Zwiebeln roch. Unter Anleitung von Rektor Dr. Christoph Richter, Koordinator und Naturwissenschaftler an der Weingartenschule, und Referendar Jens Frühbeis, untersuchten die Jugendlichen mit dem Mikroskop das System der Natur aus einer für sie ganz neuen Perspektive. Der Aufbau des Mikroskops und die Arbeitsweise damit wurde ihnen auch erklärt.

Mit Hilfe der hervorragenden technischen Ausstattung gelang es den Schülern, den Aufbau von Zellen der Wasserpest zu erkennen und eine Küchenzwiebel zu analysieren. Sie konnten außerdem interessante Beobachtungen an Zellen der menschlichen Mundschleimhaut machen. Zum Schluss wurden die Unterschiede im Aufbau von Pflanzenzellen und Tierzellen herausgearbeitet. Mit einer Mischung aus Faszination und Ekel beobachteten die Kinder unter dem Objektträger Wasserflöhe, Kopfläuse, Zecken

u.a. Und sie lernten z.B. was Chloroplasten und die Photosynthese für unser Leben leisten.

Gemeinsam sind wir stark

Den Teamgeist der Kinder bei dem gemeinsamen Lösen von Aufgaben zu schulen – das hat Tobias Dauner in den Mittelpunkt seines Projektes gestellt. Mit einfachsten Mitteln wie Stangen, Seilen, Töpfen, Eimern oder Teppichresten hatte der



Spielpunkt-Betreiber Detlef Braun hatte zum „Pull-Out“-Tag in der Weingartenschule mehrere „Brain Games“ für die Schülerinnen und Schüler mitgebracht.

engagierte Sportlehrer, der auch für den Landessportbund arbeitet, mehrere Stationen aufgebaut. Es gab auch Übungen ohne Hilfsmittel, bei denen die Schüler einfach nur ihre Arme, Beine, Hände und Füße gebrauchen mussten. Es ist zum Beispiel gar nicht einfach, wenn man zu zehnt ist, aber nur mit drei Füßen und acht Händen den Boden berühren darf.

Bei allen Aufgaben ging es darum, in der Gruppe Lösungen zu finden, sie schnell umzusetzen und sich dabei aufeinander zu verlassen und einander zu vertrauen. Oft waren die Lösungen überraschend einfach. „Es gibt bei diesen Übungen keine Verlierer“, erklärte Dauner. „Wichtig ist ein konstruktives Miteinander.“ Der Sportlehrer war erstaunt über die Kreativität, mit der die Schüler die Aufgaben lösten. Eine Beobachtung hat er nebenbei getätigt, die soll nicht unerwähnt bleiben: Die schlaun Mädchen mit den besten Ideen waren fast alle blond!

Nicola van de Loo
07.03.2014
Auswertung Pull-Out Tag

„Lieber Herr Braun,
dieses derart positive Ergebnis der Auswertung des heutigen Tages und insbesondere Ihres Projektes will ich Ihnen nicht vorenthalten:
Von 62 Schülern haben 58 (!) Ihr Projekt mit zwei ++ ausgezeichnet (Höchstnote!) - 3 Schüler mit + und nur 1 einziger mit einer "0".
So ein gutes Ergebnis hatte ich noch nie für ein Projekt! Vielen, vielen Dank - und wenn Sie möchten, sind Sie nächstes Jahr gerne wieder dabei. ...“