



# HIGH WATER

*Pädagogisches Begleitmaterial*

*Übersetzt aus dem Englischen*



# HIGH WATER

## Studienführer

In «High Water» werden in einem Aquarium mit Alltagsgegenständen fantastische und vertraute Landschaften erschaffen, die einem stetig steigenden Wasserspiegel ausgesetzt sind. Während das Wasser steigt, werden die Zuschauer\*innen Zeug\*innen einer Fülle von Verwandlungen und Zerstörung, die Fantasie für jed\*en zu einer eigenen Geschichte wird.

Wäscheklammern, Kassettenbänder, Slush-Eis-Becher und Slinkies werden zu Raketenschiffen, U-Booten, Wolkenkratzern, Satelliten und vielem mehr.

«High Water» ist ein Zeugnis unserer scheinbar grenzenlosen Kreativität und zugleich menschlicher Kurzsichtigkeit für die Dinge.

Dieses Dokument enthält sechs 15-minütige Aufgaben, die als pädagogisches Begleitmaterial zur Unterstützung eines Besuchs von «High Water» eingesetzt werden können.

Jede Aktivität kann für sich oder als Teil einer größeren Unterrichtseinheit durchgeführt werden. Die «Nächste Schritte» Themen sind Optionen angeboten, um in einen umfassenderen Exkurs einzuführen.

Bilder von «High Water» und ein Link zu einem Videoclip sind im Anhang dieses Begleitmaterials erhältlich und können als visuelle Unterstützung im Klassenzimmer verwendet werden.

Film zum Stück: [macromatter.com/High-Water](http://macromatter.com/High-Water)



## **GRUPPENGROSSE**

10-30 Schüler\*innen

## **ZIELE**

Überlegen, wie das, was wir sehen, unsere Gefühle beeinflusst

## **ÜBERBLICK**

Die Objekte in *High Water* sind in Form, Farbe, Textur und Dichte sehr unterschiedlich. Jedes hat ein anderes Aussehen, eine andere Haptik und macht andere Bewegungen. Diese Aufgabe lädt dich dazu ein, herauszufinden, wie die sichtbaren Eigenschaften der Objekte deine Gefühle beeinflussen.

## **MATERIALIEN**

Farbe

Buntstifte

Marker

Papier

## **ANLEITUNG**

Denkt an einen Moment in *High Water*, in dem du ein starkes Gefühl gehabt hast/der für dich bewegend war. Verwende die Materialien, um diesen Moment zu zeichnen.

Denke über die Bewegungen, die Beschaffenheit, die Formen und Farben der Objekte nach, an die du dich erinnerst. Was denkst du, was diese mit dem Gefühl zu tun haben, das du in diesem Moment hattest?

## **NÄCHSTE SCHRITTE**

Elemente der visuellen Sprache

Ästhetik

Emotionalität



# WAS IST DIE GESCHICHTE?

## **GRUPPENGROSSE**

10-30 Schüler\*innen

## **ZIELE**

Eine visuelle Erzählung erkunden und in Worte fassen

## **ÜBERBLICK**

In *High Water* kommen verschiedene Objekte vor, die als Symbole oder sogar als Figuren in einer Geschichte verstanden werden können. In dieser Aufgabe untersuchst du, welche Geschichten diese Objekte erzählen, während sie sich durch ihre Umgebung bewegen und einander begegnen. Die Geschichten können an der Tafel gesammelt werden und die erarbeiteten Dialoge können der Gruppe vorgespielt werden.

## **MATERIALIEN**

Stifte

Papier

## **ANLEITUNGEN**

Wähle eine Szene aus *High Water* aus – es kann deine Lieblingsstelle sein, ein lustiger Moment oder etwas, das du seltsam fandest..

Nehmt euch 10 Minuten Zeit, um eine Geschichte darüber zu schreiben, was passiert ist. Versucht, die Geschichte auf eure Weise zu verändern, indem ihr fragt: «Was wäre wenn?»

Wähle 2 Gegenstände, die in *High Water* vorkommen. Stell dir vor, sie könnten miteinander sprechen. Was würden sie sagen? Verfasse einen kurzen Dialog.

## **NÄCHSTE SCHRITTE**

Geschichtenerzählen

Struktur einer Geschichte

Charakterdesign

Charakterwandel



# KANN ES SCHWIMMEN?

## **GRUPPENGROSSE**

10-30 Schüler\*innen

## **ZIELE**

Identifizieren der Eigenschaften, die Objekte schwimmfähig machen

## **ÜBERBLICK**

*High Water* war voller Überraschungen darüber, was im Wasser sinkt und was schwimmen kann. In dieser Aufgabe werden die Eigenschaften untersucht, die einen Gegenstand schwimmfähig machen.

## **MATERIALIEN**

Ein Eimer

Ein Behälter oder Gefäß

Wasser

Wasserfeste Objekte unterschiedlicher Größe, Form und Material:

Bleistifte, Radiergummis, Tennisbälle, Murmeln, leere und volle Getränkedosen, Pappteller

## **ANLEITUNGEN**

Teilt eure Klasse in Teams auf.

Jedes Team wählt einen Gegenstand aus und sagt voraus, ob er sinkt oder schwimmt, stellt eure Vorhersage den anderen Teams vor.

Diese stimmen dann ab, ob sie das selbe annehmen oder nicht. Lass dann den Gegenstand in das Wasserbad fallen und überprüfe, ob er schwimmt. Probiert eine Erklärung für das Versuchsergebnis zu finden.

## **NÄCHSTE SCHRITTE**

Größe, Masse, Dichte, Auftrieb  
Oberflächenspannung



# DAS BAD DES ARCHIMIDES

## **GRUPPENGROSSE**

10-30 Schüler\*innen

## **ZIELE**

Erforschung des Prinzips der Verdrängung

## **ÜBERBLICK**

In *High Water* beeinflussen einige Objekte den Wasserstand (man denke an die Bowlingkugel). Da Luft unsichtbar ist, machen wir uns nur selten Gedanken darüber, wie die Anwesenheit eines Objekts die Luft in seiner Umgebung verdrängt.

Wasser hilft uns, diese Beziehung zwischen einem Objekt und seiner Umgebung sichtbar zu machen. In dieser Aufgabe wird das Prinzip der Verdrängung erforscht.

## **MATERIALIEN**

Plastikbecher

Klebeband

Lineale

Wasser

Wasserfeste Gegenstände unterschiedlicher Größe

## **ANLEITUNGEN**

Fülle deine Tasse zur Hälfte mit Wasser.

Tauche den kleinen Gegenstand ein und markiere den neuen Wasserstand mit einem Klebeband.

Dann tauche den größeren Gegenstand ein und markiere den neuen Wasserstand mit einem Maßband.

Messe den Abstand zwischen den Markierungen. Welches Objekt hat den Wasserstand am stärksten verändert?

## **NÄCHSTE SCHRITTE**

Volumen

Verdrängung

Die Geschichte von Archimedes

## GRUPPENGROSSE

10-30 Schüler\*innen

## ZIELE

Beobachtung der Kapillarwirkung von Wasser

## ÜBERBLICK

*High Water* macht viele wissenschaftliche Prinzipien und physikalische Eigenschaften des Wassers auf eine kunstvollen Art und Weise sichtbar. Diese Aufgabe demonstriert eine der vielen besonderen Eigenschaften von Wasser.

## MATERIALIEN

6 breite Becher/Gläser

6 Papierhandtücher

Lebensmittelfarbe

Wasser

Schere



## ANLEITUNGEN

Stelle die 6 Gläser in einem Kreis auf.

Fülle jedes zweite Glas fast bis zum Rand mit Wasser. Gib 5 Tropfen rote Farbe in das erste Glas Wasser, 5 Tropfen blaue Farbe in das nächste und 5 Tropfen gelbe Farbe in das letzte Glas Wasser.

Falte 6 Papierhandtücher senkrecht in der Mitte, schneide etwa 5 cm ab und lege jedes Papierhandtuch zwischen jedem sich neben stehendem Glas so, dass seine Enden die unterschiedlich gefärbten Wasser verbinden.

Beobachte, wie die Farben wandern!



# MEIN HAUSTIER OZEAN

## **GRUPPENGROSSE**

10-30 Schüler\*innen

## **ZIELE**

Pflege und Verantwortung in die täglichen Aktivitäten einbeziehen

## **ÜBERBLICK**

Die Darstellerin in *High Water* hat die Objekte während der Aufführung mit Sorgfalt und Rücksicht behandelt. Diese Aufgabe lädt dich dazu ein, deine eigene Unterwasserwelt zu schaffen, um die du dich nun selbst kümmerst.

## **MATERIALIEN**

Tupperware Wasser  
Verschiedene Objekte  
Bleistift Papier

## **ANLEITUNG**

Wähle eine Reihe von Gegenständen, die dir eine Geschichte erzählen, entweder durch ihre Form, Farbe, Größe oder Beschaffenheit. Schreibe auf, warum du jedes Objekt ausgewählt hast. Fülle deine Tupperware mit Wasser. Gestalte darin eine Szene mit deinen Objekten. Beschreibe die Szene. Hat dich etwas überrascht?

Schaue jeden Tag in deiner Unterwasserwelt nach verschiebe die Objekte, nimm manche heraus oder füge neue hinzu. Beschreibe, was sich in deiner Welt zuletzt ereignet hat.

## **WEITERE LEKTÜRE**

Ökologie  
Biome  
Stewardship  
Klimawandel

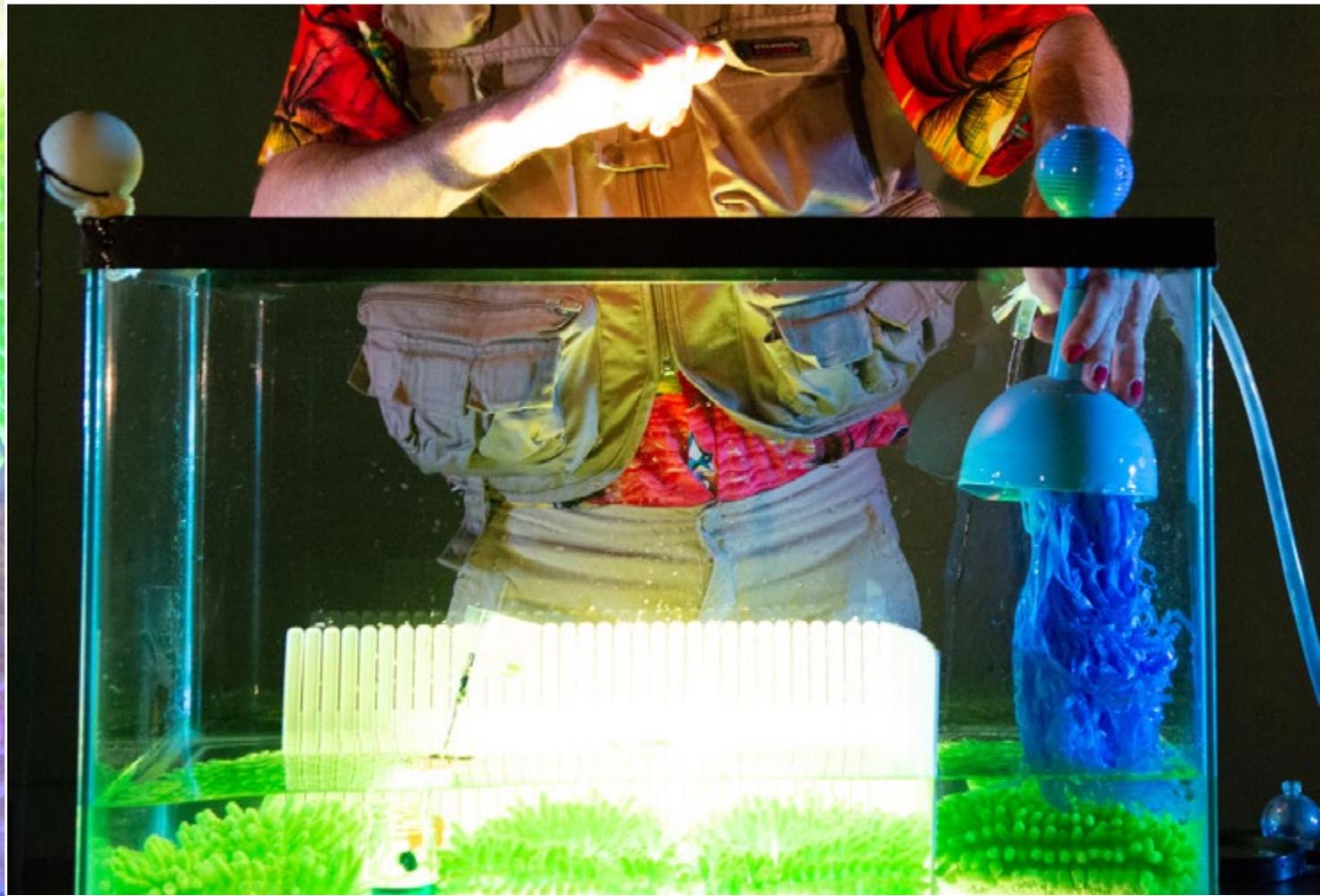
# ANZHANG

©Macromatter 2019



# ANHANG

©Macromatter 2019



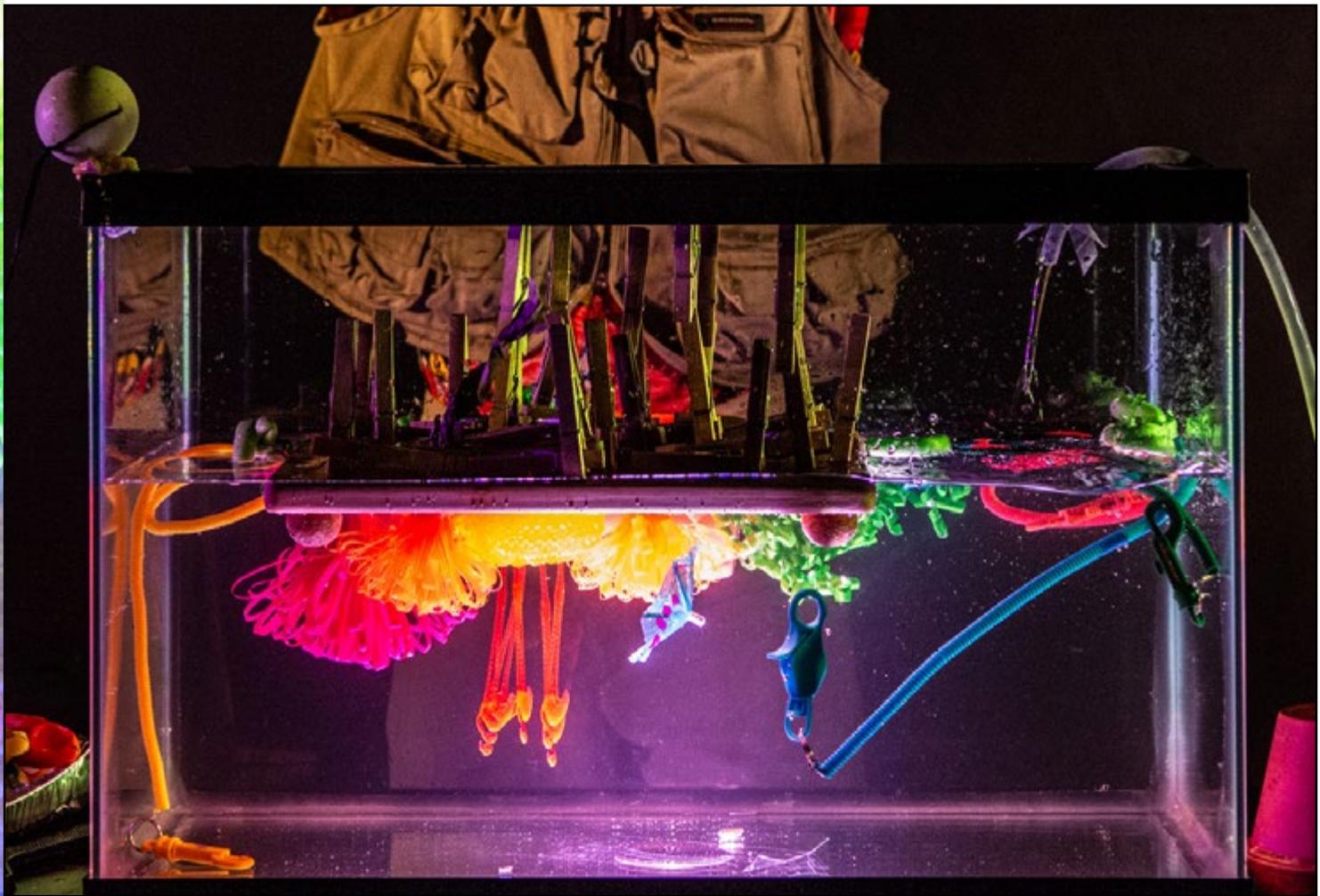
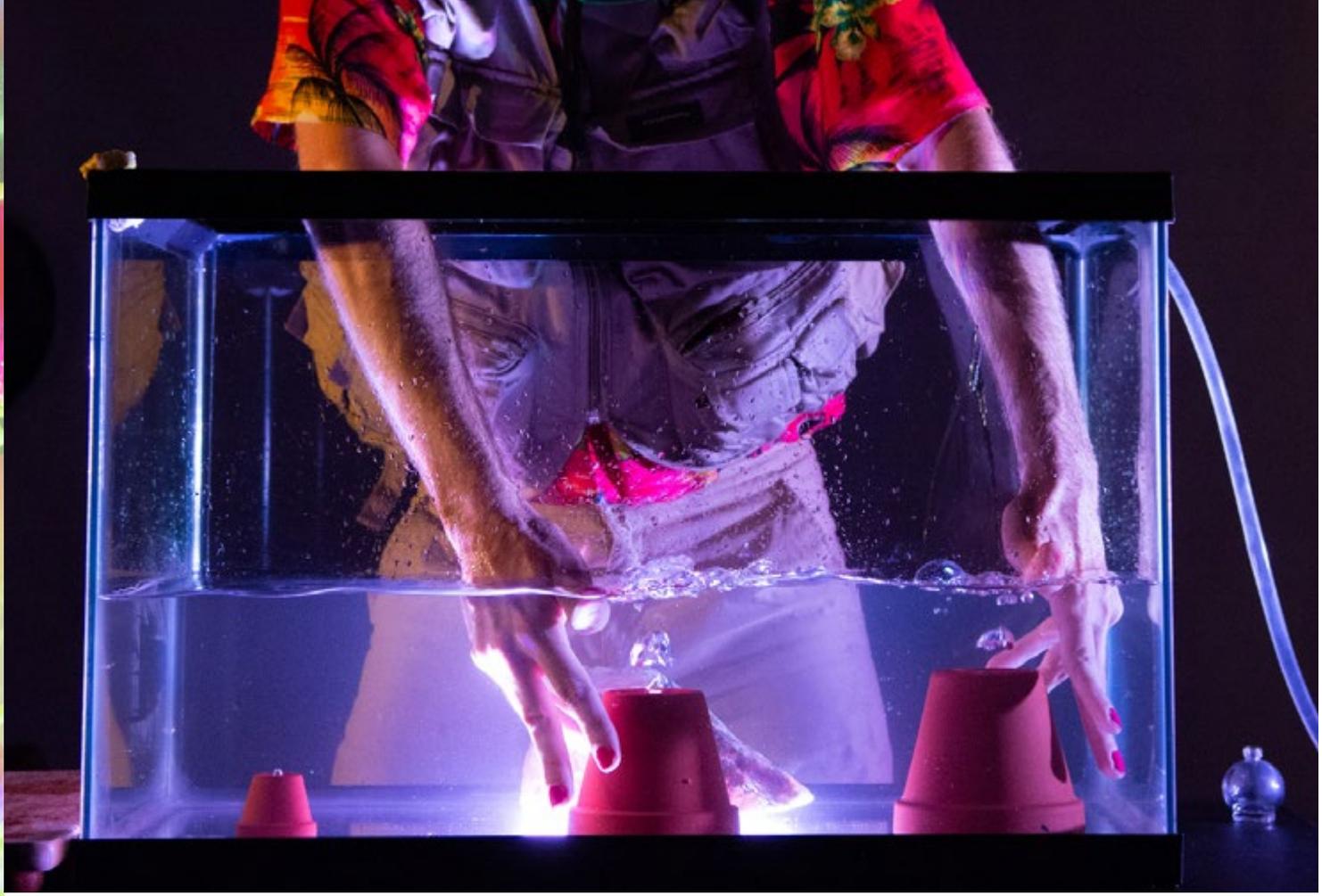
# ANHANG

©Macromatter 2019



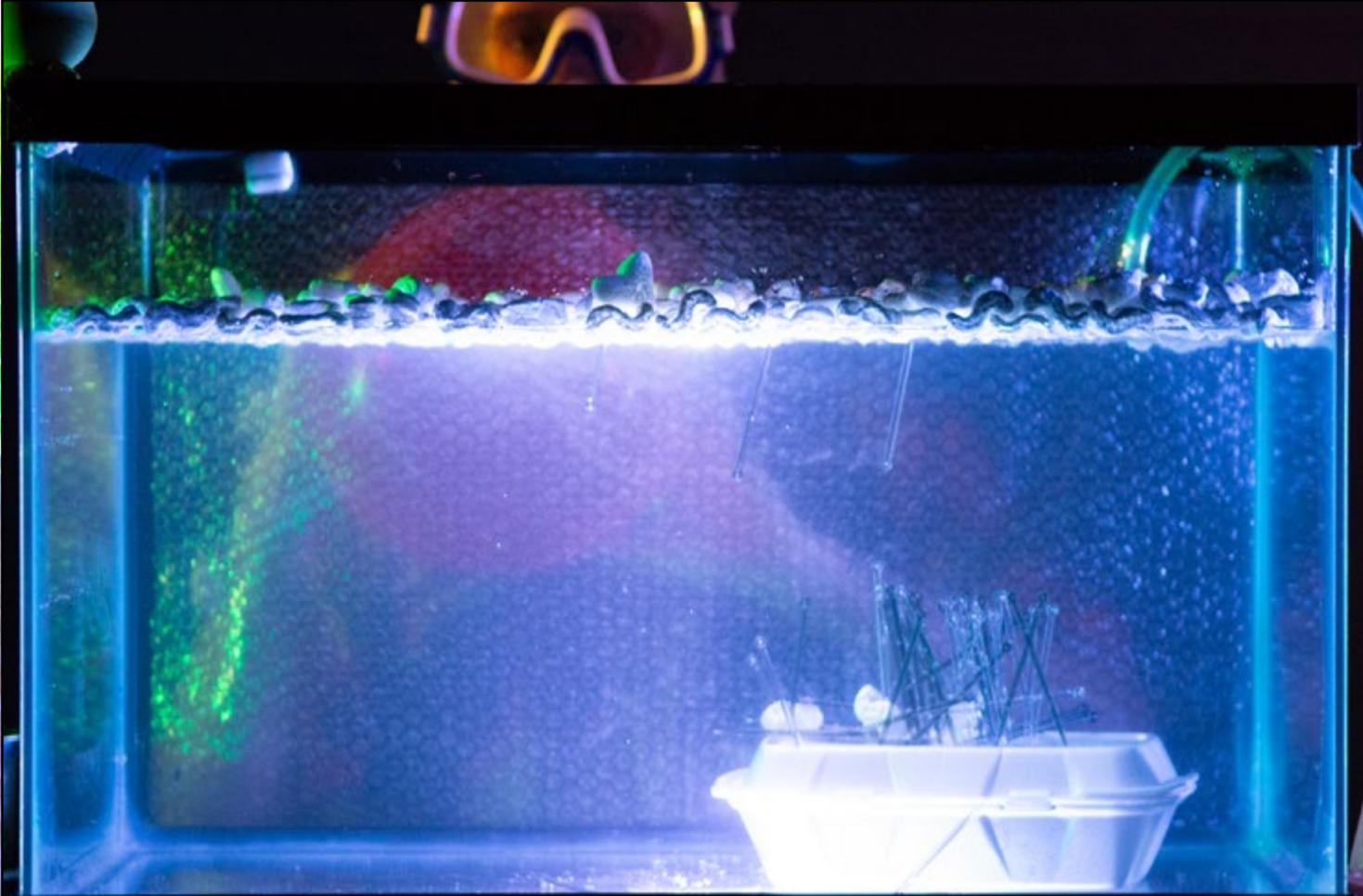
# ANHANG

©Macromatter 2019



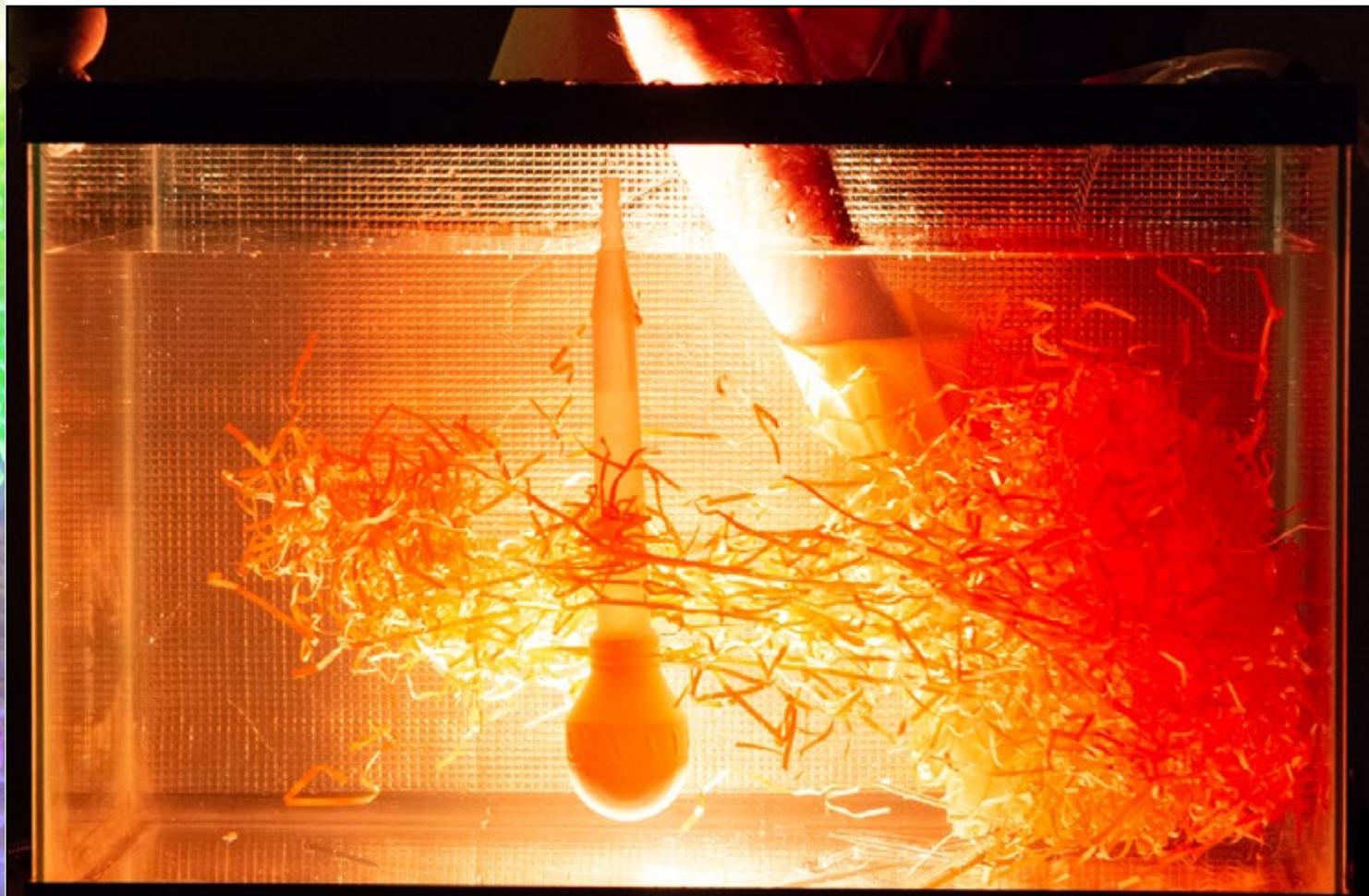
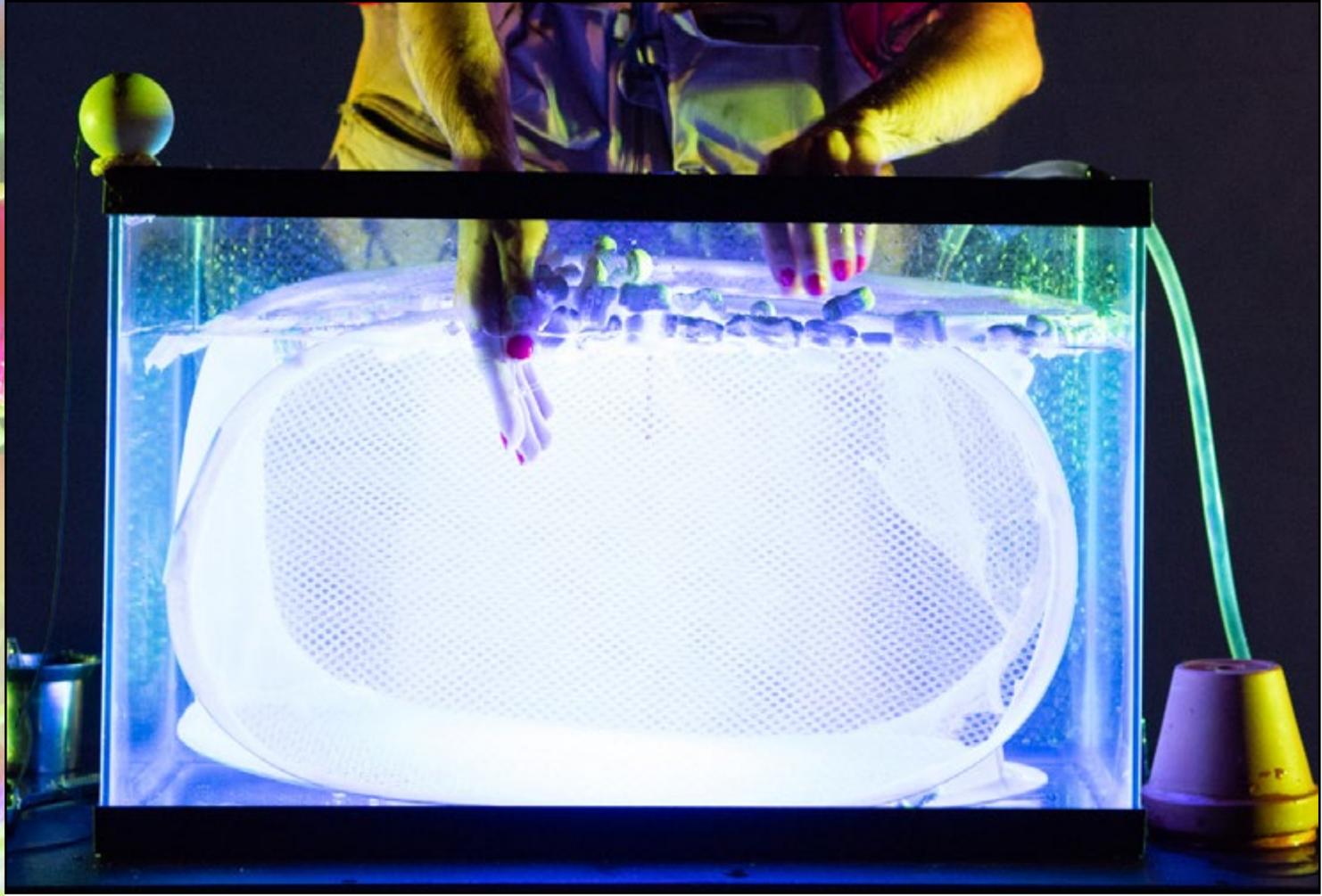
# ANHANG

©Macromatter 2019



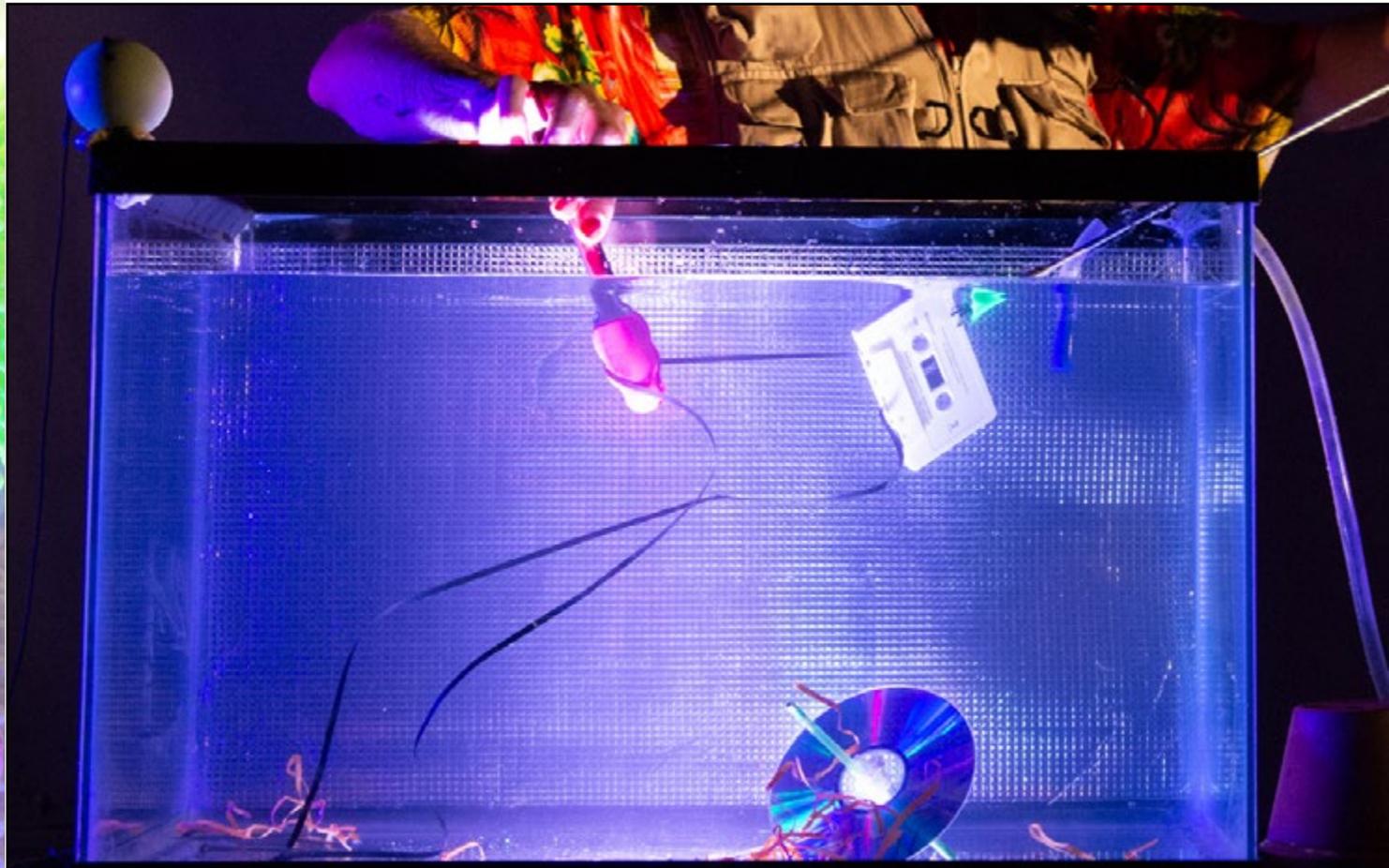
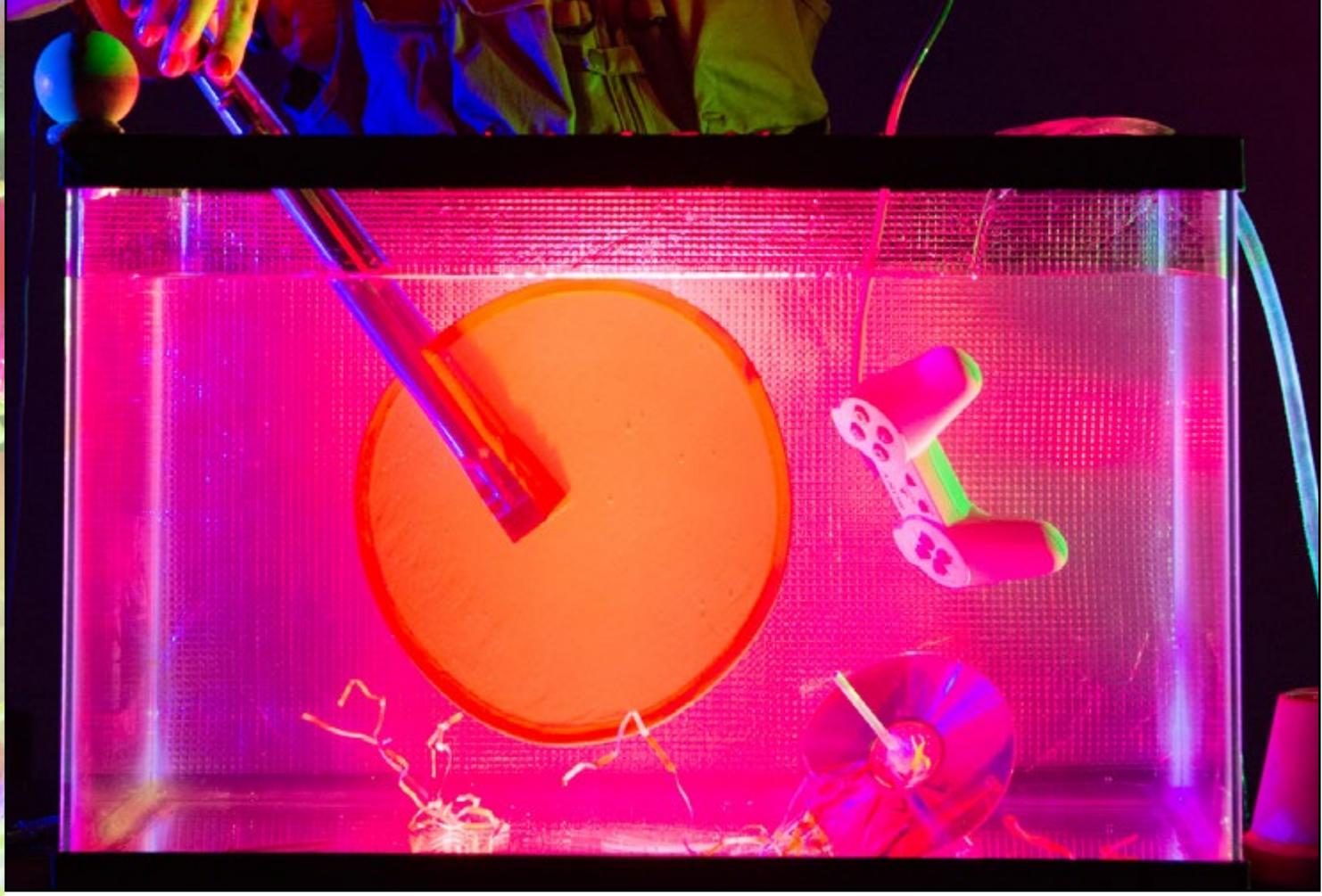
# ANHANG

©Macromatter 2019



# ANHANG

©Macromatter 2019



# ANHANG

©Macromatter 2019





*Erstellt von Macromatter*