

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Eine kreative Reise in die Welt der Wikinger

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

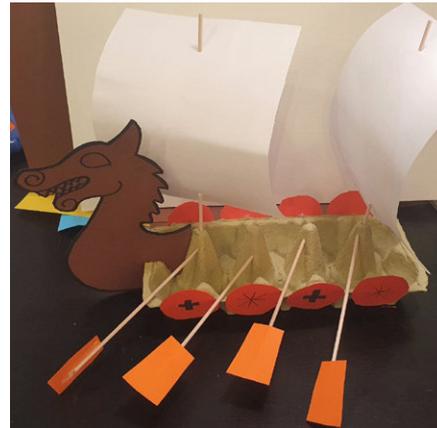
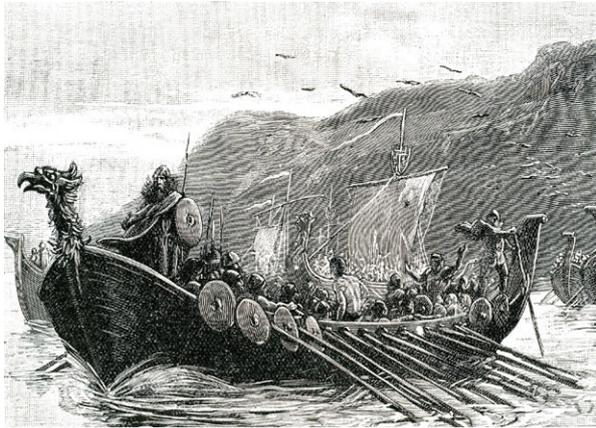


V.17

Kunstprojekte und Werkstätten

Eine kreative Reise in die Welt der Wikinger – mit Langboot, Helm und Midgardschlange

Natascha Smolka



© Foto links: THEPALMER/DigitalVision Vectors/
Getty Images

Die wilden Wikinger – beinahe jedes Kind hat schon einmal Geschichten über das Volk der Nordländer gelesen oder gehört, hat Bilder oder Filme gesehen. Das Thema eignet sich daher nicht nur für den Sach-, sondern auch für den Kunstunterricht ideal. Das Interesse der Kinder ist meist groß und man kann an den Vorkenntnissen anknüpfen, diese erweitern und gleichzeitig mit einigen falschen Mythen aufräumen. Der vorliegende Beitrag vermittelt viel Wissenswertes darüber, wie die Wikinger wirklich waren, und bietet dazu passende Praxisaufgaben. Ob die Gestaltung eines Langboots, eines Kopfschmucks oder der sagenumwobenen Midgardschlange – vielfältige Impulse bringen Ihren Schülerinnen und Schülern die Welt der Wikinger auf kreative Weise näher.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	3 und 4
Dauer:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische, malerische und textile Verfahren kennen und anwenden; Kreativität beim Lösen gestalterischer Aufgaben einsetzen
Inhalte:	Zeichnen; Malen; Bauen; Gestalten mit Papier, mit Textilien und Naturmaterialien; Gestalten mit Alltags- und Abfallmaterialien
Medien:	Bilder, Texte, Arbeitsblätter, Anleitungen, Vorlagen
Zusatzmaterial:	DIN-A2-Poster

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Die Wikinger – ein Überblick

Wer die Wikinger waren bzw. woher der Begriff „Wikinger“ stammt, ist gar nicht so leicht zu beantworten: Das altnordische Wort „vikingr“ bedeutet zum einen „Gefolgsmann“ und zum anderen „Räuber und Pirat“. Auch ist es möglich, dass sich der Name „Wikinger“ übersetzt vom Wort „Bucht“ ableitet, da die Wikinger mit ihren Booten oftmals in Buchten anlegten, um von dort zu ihren Eroberungszielen zu gelangen. Statt dem Wort „Wikinger“ wird manchmal auch das Synonym „Nordmänner“ bzw. „Nordländer“ verwendet – was sehr passend erscheint, da die Wikinger weit im Norden lebten, im heutigen Dänemark, Schweden und Norwegen. Die Wikinger lebten etwa zwischen dem späten 7. und dem 11. Jahrhundert. Die Wikingerzeit endete, als Norwegen, Dänemark und Schweden zu großen Königreichen wurden und die Nordmänner begannen, sesshaft zu werden. Auch die Hinwendung zum christlichen Glauben führte zu einem grundlegenden Kurswechsel der einstigen Krieger. Außerdem verloren die Wikinger durch den Wandel der europäischen Welt ihre Vormachtstellung in Schiffsbau und Seefahrt.

Ursprünglich waren die Wikinger sehr geschickte Seefahrer, Eroberer und Entdecker, aber auch Händler und Siedler: So haben sie sich unter anderem als Bauern in Island, Russland, Nordfrankreich, England oder Sizilien niedergelassen und Dörfer errichtet. Dabei konnten sich die Wikinger umfassend selbst versorgen, indem sie Getreide und Gemüse anbauten und Nutztiere hielten.

Vor allem aber waren sie geschickte Bootsbauer und Seefahrer. Mit ihren Booten waren sie nicht nur auf hoher See unterwegs, sie konnten auch blitzschnell an Land oder an einem anderen Boot anlegen, um z. B. Beute zu machen, traten dann aber genauso schnell auch wieder den Rückzug an. Ohne ihre gut gebauten Schiffe, den sogenannten Langbooten, wären die Wikinger nicht zu einem so mächtigen Volk geworden. Dazu gehörte auch, dass sie bereits sehr gut navigieren konnten, wobei sie sich an den Sternen und an der Sonne orientierten. Nur so waren Entdeckungs- und Eroberungsfahrten in weit entfernte Länder möglich, wie beispielsweise nach England oder Neufundland. Auch die Geschichten und Mythen der Wikinger, z. B. über die Götter Odin und Thor oder über die weltumspannende Midgardschlange, die die Endzeit heraufbeschwört (Ragnarök), sind uns auch heutzutage noch ein Begriff und kommen in der Literatur, der Kunst und in Filmen vor.

Gestaltungsarbeiten rund um die Wikinger – Intentionen der Unterrichtseinheit

Auch in der Kunst finden sich Themen rund um Meer, Seefahrt, Weltentdeckung und Wikinger. So bietet sich das Thema nicht nur für den Sachunterricht, sondern auch für den Kunstunterricht an. Die Intention liegt dabei vor allem darin, den Schülerinnen und Schülern Einblicke in das Leben der Wikinger zu eröffnen und passende Gestaltungsaufträge zu verwirklichen. Die Kinder erhalten altersgerechte Informationen über die Wikinger, über deren Zeit, Lebensraum, Kultur und Alltag sowie über ihre technischen Errungenschaften. Mithilfe verschiedener, einfach zu beschaffender und kostengünstiger bzw. kostenfreier Materialien erstellen die Kinder Kunstwerke und Werkstücke zu und aus der Welt der Wikinger. Dabei werden verschiedene kreative Techniken eingeführt und angewandt und, da viel mit Alltags- und Abfallmaterialien gearbeitet wird, auch ein Bewusstsein für Nachhaltigkeit, Recycling und Upcycling geschaffen. Auf einem Low-Budget-Niveau werden so insbesondere künstlerische Fertigkeiten wie Malen, Aquarellieren, Collagieren, textiles Arbeiten, Schneiden und Kleben geübt.

Wie können Sie die Materialien einsetzen?

Um in das Thema einzuführen, werden in **M 1** grundlegende Informationen über die Wikinger sowie deren Leben und Kultur geliefert. Mit **M 2** erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ein typisches Langboot aus einem alten Eierkarton anzufertigen. **M 3** bis **M 5** befassen sich mit den Walen, die für die Wikinger eine besondere Rolle spielten. In **M 3** findet sich ein Informationstext zu den Tieren, deren Jagd, Verarbeitung und Nutzen. **M 4** und **M 5** bieten Anleitungen, zum einen für eine Wal-Collage in Blautönen, zum anderen für ein Ring-Fangspiel aus Holzbruch- und Schnittresten aus der Natur. Das Material **M 6** befasst sich mit dem Wikinger-Kopfschmuck; die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, einen Helm aus Papier zu gestalten. Anhand von **M 7** erhalten die Kinder Informationen über die Erfindungen der Wikinger, hier insbesondere über deren Navigationshilfen. Als passende Gestaltungsaufgabe wird der Bau eines Nadelkompasses vorgeschlagen. **M 8** klärt die Schülerinnen und Schüler über den Stellenwert der Tiere bei den Wikingern auf; es werden sowohl die wichtigsten Nutztiere thematisiert als auch Tiergestalten in der Mythologie der Wikinger. Als praktische Aufgabe kann sich eine Midgardschlange aus bemalten Steinen (vgl. **M 9**) und/oder ein Wolf-Stock-Stofftier (vgl. **M 10**) aus alten Kleidern anschließen.

Insgesamt legt der Beitrag großen Wert auf die Selbstwirksamkeitserfahrung der Schülerinnen und Schüler sowie deren Neugier und Entdeckungsfreude. Er ist thematisch ansprechend und operiert mit vielfältigen kreativen Arbeitstechniken und Materialien.

Wie können Sie differenzieren?

Die Auswahl der vorgeschlagenen Gestaltungsaufgaben kann flexibel im Sinne der Differenzierung vorgenommen werden – je nach Lernstand der Schülerinnen und Schüler. Dabei sind die Aufgaben **M 2**, **M 7** und **M 10** als etwas aufwendiger bzw. schwieriger einzustufen, die anderen Aufgaben dagegen als weniger anspruchsvoll. Darüber hinaus bietet die Unterrichtseinheit noch weitere Differenzierungsmöglichkeiten. So können bei den Gestaltungsaufgaben **M 4** und **M 10** als Hilfestellung Schablonen angeboten werden, oder aber die jeweiligen Motive werden komplett frei umgesetzt. Bei der Ausgestaltung der einzelnen Werkstücke sind die Lernenden sehr frei, sodass eine natürliche Differenzierung stattfindet.

Wie können Sie variieren?

Sowohl die Reihenfolge der Arbeitsaufträge als auch der zeitliche Rahmen der Unterrichtseinheit kann flexibel gestaltet werden. Bei ausreichenden zeitlichen Kapazitäten kann die Einheit bis zu zehn oder zwölf Unterrichtsstunden umfassen. Es lassen sich aber auch einzelne Materialien bzw. Gestaltungsaufgaben herausgreifen. Es empfiehlt sich allerdings, die Einheit am Stück durchzuführen, damit die Schülerinnen und Schüler thematisch fokussiert bleiben können.

Auch wenn die Auswahl und der Einsatz der Materialien flexibel ist, sollte mit dem Informationsblatt **M 1** über das Volk der Wikinger begonnen werden; es fungiert als Einstiegsmaterial. Des Weiteren ist es ratsam, den Unterrichtsverlauf und die Gestaltungsaufgaben rechtzeitig zu planen, da für manche etwas Vorbereitung notwendig ist, z. B. bei der Materialbeschaffung. Da es sich vielfach um Alltagsmaterialien handelt, können die Kinder dabei gut einbezogen werden. Auch sollte nach jeder abgeschlossenen Unterrichtssequenz eine kleine Präsentation oder eine Ausstellung stattfinden, um die Arbeiten der Kinder zu würdigen.

Welche fächerübergreifenden Bezüge können Sie herstellen?

Sachunterricht

- Das Zeitalter und das Leben der Wikinger kennenlernen
- Die Wikinger als Seefahrer, Erfinder und Entdecker kennenlernen
- Aufbau und Funktionsweise eines Kompasses erarbeiten
- (Weitere) Möglichkeiten zur Orientierung im Raum kennenlernen
- Arten, Vorkommen und Lebensweise von Walen erarbeiten

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

- ▶ **Kock, Hauke:** *Die Wikinger. Das will ich wissen. Band 42. Arena Verlag, Würzburg 2008.*
Das Buch befasst sich vor allem mit den Wikingern als Seefahrer und mit ihren Booten. (Nur noch antiquarisch oder in Bibliotheken erhältlich)
- ▶ **Schaller, Andreas:** *Die Wikinger. Aus der Reihe „WAS IST WAS“, Band 58. Tessloff Verlag, Nürnberg 2016.*
Dieser WAS-IST-WAS-Band widmet sich in kurzen Texten und mit vielen Bildern dem Leben der Wikinger und vermittelt Wissenswertes auf Augenhöhe der Kinder.
- ▶ **Schwieger, Frank:** *Ich, Odin, und die wilden Wikinger – Götter und Helden erzählen nordische Sagen. dtv Verlagsgesellschaft, München 2019.*
Die nordischen Mythen werden hier von den Göttern und Helden selbst erzählt. Auf witzige Weise erfährt man z. B. Wissenswertes über Odin und Thor. (Ab 10 Jahre)
- ▶ <https://raabe.click/ek-Wikinger>
Auf der Seite der „Kinderzeitmaschine“ wird das Leben der Wikinger in kindgerechter Sprache erklärt und wissenschaftliche Einzelheiten und historische Abläufe verständlich dargestellt. Es wird auch beschrieben, wie eine Kindheit bei den Wikingern aussah.
- ▶ <https://raabe.click/ek-Wikinger-Wale>
Dieses Seite erklärt ebenfalls altersgerecht, warum Wale so wichtig für das Leben der Wikinger waren und wie sie genutzt wurden.
- ▶ <https://raabe.click/ek-Meeresgeraeusche>
Dieses YouTube-Video können Sie als Audiospur nutzen, um Meeresrauschen und Wasserklänge einzuspielen, z. B. als Einstieg für die Stunde 3.

[letzter Abruf der Internetseiten 21.12.2021]

Auf einen Blick

Legende

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BD: Bild/er; VL: Vorlage

L: Lehrperson; SuS: Schülerinnen und Schüler



Variationen/Differenzierung



Gesprächsimpulse



Gestaltung

1./2. Stunde

Thema:	Die Wikinger – Einstieg in das Thema und Gestaltung von Langbooten	
Vorbereitung:	M 1 und M 2 im Klassensatz kopieren, Poster bereithalten. Notwendige Gestaltungsmaterialien zur Verfügung stellen.	
Einstieg:	L kündigt das Thema „Wikinger“ an.	
Poster	<p>Die Welt der Wikinger / L hängt das Poster gut sichtbar im Klassenraum auf. Das Poster soll als stummer Impuls auf die SuS wirken. Wenn die Reaktion der SuS ausbleibt, regt L mit Fragen zum Gespräch an, z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Was seht ihr auf dem Poster? Beschreibt es. – Was fällt euch dazu ein? Was wisst ihr bereits darüber? <p>L aktiviert durch ein freies Unterrichtsgespräch das Vorwissen der SuS und erfragt deren Wissensstand.</p>	
M 1 (TX/AB)	Wer waren die Wikinger? / L teilt Infotext aus. Text wird vorgelesen oder gemeinsam gelesen, eventuelle Fragen geklärt und ggf. weiteres Wissen über die Wikinger ausgetauscht.	
Hauptteil:	L verweist auf die Langboote, die auf dem Poster zu sehen sind, und kündigt die Gestaltung solcher Boote an.	
M 2 (AL/VL)	<p>Ein Langboot bauen / L teilt M 2 aus. Gemeinsam wird der Text gelesen und Aufgabenstellung und Vorgehensweise werden besprochen.</p> <p>SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung Langboote aus Eierkartons.</p>	
Abschluss:	Die SuS präsentieren und besprechen ihre Arbeitsergebnisse. Auch der Arbeitsprozess wird besprochen und evtl. Fragen und Tipps ausgetauscht. Zum Schluss dürfen die SuS ihrem Boot einen Namen geben.	
Benötigt:	<input type="checkbox"/> M 1 und M 2 im Klassensatz <input type="checkbox"/> leere Eierkartons <input type="checkbox"/> Bleistifte <input type="checkbox"/> Scheren <input type="checkbox"/> Bunt- oder Filzstifte <input type="checkbox"/> Klebstreifen <input type="checkbox"/> festes farbiges Papier (z. B. Tonpapier) für Schilde und Ruder <input type="checkbox"/> dünnes weißes Papier (z. B. Zeichen- oder Kopierpapier) für Segel <input type="checkbox"/> Holzspieße (z. B. Schaschlikspieße oder dünne Zweige)	

3.–6. Stunde

Thema:	Die Wikinger und die Wale – eine Wal-Collage in Blautönen gestalten										
Vorbereitung:	Infotext M 3 sowie Anleitung M 4 („Wal-Collage“) und/oder Anleitung M 5 („Ring-Fangspiel“) im Klassensatz kopieren. (Es kann entweder eine der Gestaltungsaufgaben angeboten werden oder beide.) Benötigte Gestaltungsmaterialien zur Verfügung stellen. Für den Einstieg ggf. internetfähiges Endgerät bereitstellen. Tipp: Wenn möglich sammeln Sie vorher bei einem gemeinsamen Spaziergang die benötigten Zweige oder bitten Sie vorab die SuS, diese mitzubringen.										
Einstieg:	L leitet den Unterricht mit dem Abspielen von Meeressklängen ein. (Siehe Link bei „Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?“) SuS stellen Vermutungen an, warum es im nachfolgenden Unterricht gehen könnte.										
Hauptteil:	L kündigt das Stundenthema „Die Wikinger und die Wale“ an.										
M 3 (TX/AB)	Die Wikinger und die Wale / L teilt Infotext aus. Text wird vorgelesen oder gemeinsam gelesen, eventuelle Fragen geklärt und die Aufgabe bearbeitet.										
M 4 (AL)	Eine Wal-Collage in Blautönen gestalten / L teilt die Anleitung M 4 aus. Aufgabenstellung und Vorgehensweise werden besprochen. SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung eine Wal-Collage in Blautönen. Als Hilfe stehen auf der dritten Seite von M 4 Schablonen für das Wal-Motiv zur Verfügung.										
											
											
M 5 (AL)	Ein Ring-Fangspiel aus Naturmaterialien bauen / L teilt die Anleitung M 5 aus. Aufgabenstellung und Vorgehensweise werden besprochen. SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung ein Ring-Fangspiel.										
											
Abschluss:	Die SuS präsentieren und besprechen ihre Arbeitsergebnisse: Die Wal-Collagen werden auf die Gestaltungskriterien hin betrachtet und darauf, wie welche Effekte erzielt wurden. Die Fangspiele können ausprobiert und, wenn nötig, verbessert werden. Dafür tauschen die SuS Tipps und Ratschläge aus.										
Benötigt:	<input type="checkbox"/> M 3 im Klassensatz <input type="checkbox"/> M 4 im Klassensatz <input type="checkbox"/> internetfähiges Abspielgerät für Meeressklänge (siehe Link) <input type="checkbox"/> festes Malpapier, Malkarton oder Aquarellpapier (DIN-A4- oder DIN-A3-Format) <input type="checkbox"/> blaue Wasserfarbe <input type="checkbox"/> Wasserbehälter mit Wasser und Pinsel <input type="checkbox"/> evtl. alten Schwamm und/oder Trinkhalme <input type="checkbox"/> Blei- und Filzstifte <input type="checkbox"/> Scheren <input type="checkbox"/> Klebestifte <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="vertical-align: top;"><u>Wal-Collage</u></td> <td style="vertical-align: top;"><u>Ring-Fangspiel</u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> M 4 im Klassensatz</td> <td><input type="checkbox"/> M 5 im Klassensatz</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> dünne, biegsame Zweige</td> <td><input type="checkbox"/> dickere Astgabeln</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Schnur</td> <td><input type="checkbox"/> Scheren</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Filzstifte oder Wasserfarben</td> <td></td> </tr> </table>	<u>Wal-Collage</u>	<u>Ring-Fangspiel</u>	<input type="checkbox"/> M 4 im Klassensatz	<input type="checkbox"/> M 5 im Klassensatz	<input type="checkbox"/> dünne, biegsame Zweige	<input type="checkbox"/> dickere Astgabeln	<input type="checkbox"/> Schnur	<input type="checkbox"/> Scheren	<input type="checkbox"/> Filzstifte oder Wasserfarben	
<u>Wal-Collage</u>	<u>Ring-Fangspiel</u>										
<input type="checkbox"/> M 4 im Klassensatz	<input type="checkbox"/> M 5 im Klassensatz										
<input type="checkbox"/> dünne, biegsame Zweige	<input type="checkbox"/> dickere Astgabeln										
<input type="checkbox"/> Schnur	<input type="checkbox"/> Scheren										
<input type="checkbox"/> Filzstifte oder Wasserfarben											

7. Stunde

- Thema:** Der Kopfschmuck der Wikinger – einen Helm gestalten
- Vorbereitung:** M 6 im Klassensatz kopieren. Gestaltungsmaterialien zur Verfügung stellen.
- Einstieg:** L verweist auf das Poster und lenkt die Aufmerksamkeit auf die Abbildung des Helms.
- Poster** **Die Welt der Wikinger** / L gibt kurze einleitende Info, z. B.: *Auf vielen Bildern, in Büchern oder Filmen werden die Wikinger mit einem Horn-Helm auf Eroberungszug dargestellt. Das ist nicht ganz richtig. Auf ihren Expeditionen- oder Kampfzügen trugen sie solche Helme nicht. Diese waren lediglich Festtagsschmuck und wurden zu besonderen Anlässen getragen.* 
- Hauptteil:** L kündigt die Gestaltung eines Wikinger-Helms als Festtagsschmuck an.
M 6 (AL) **Einen Wikinger-Helm gestalten** / L teilt die Anleitung M 6 aus. Aufgabenstellung und Vorgehensweise werden besprochen.
 SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung einen Wikinger-Helm (teils in Partnerarbeit). 
- Abschluss:** Die SuS präsentieren ihre fertigen Helme. Insbesondere Passform und Ausgestaltung werden betrachtet und können, wenn nötig, verbessert werden. Dafür tauschen die SuS Tipps und Ratschläge aus.
- Benötigt:**
- M 6 im Klassensatz
 - festes farbiges Papier (z. B. Tonpapier)
 - leere Toilettenpapier- oder Küchenpapierrollen (letztere evtl. halbiert)
 - Klebstreifen und Flüssigklebstoff
 - Scheren
 - Bleistifte
 - Filzstifte oder Buntpapier zum Verzieren

8. Stunde

- Thema:** Navigationshilfen der Wikinger – einen Kompass bauen
- Vorbereitung:** M 7 im Klassensatz kopieren. Benötigte Gestaltungsmaterialien zur Verfügung stellen. Zur Anschauung und um Bau des Kompasses sowie eventuelle Schwierigkeiten zu antizipieren, idealerweise selbst einen bauen.
- Einstieg:** L gibt kurze einleitende Info, z. B.: *Die Wikinger waren hervorragende Seefahrer und konnten weite Strecken auf dem Meer zurücklegen. Dafür hatten sie nicht nur gut gebaute Boote, sondern auch Navigationshilfen. Das waren Hilfsmittel, um auf offener See den richtigen Kurs zu finden.* 
- Hauptteil:** L kündigt den Bau eines Kompasses an.
M 7 (AL) **Einen Kompass bauen** / L teilt die Anleitung M 7 aus. Aufgabenstellung und Vorgehensweise werden besprochen.
 SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung einen Kompass (Partner- oder Gruppenarbeit sinnvoll). 

- Abschluss:** Die fertigen Kompassse werden gemeinsam erprobt und, wenn nötig, verbessert. Dafür tauschen die SuS Tipps und Ratschläge aus.
- Benötigt:**
- M 7 im Klassensatz
 - Flaschendeckel
 - weißes Papier
 - Bleistifte und schwarze Filzstifte
 - Lineale
 - Nähnadeln
 - Flüssigklebstoff und Klebstreifen
 - kleine Magnete
 - Büroklammern
 - Schüsseln mit Wasser

9./10. Stunde

- Thema:** Die Tiere der Wikinger – eine Midgardschlange und einen Wolf gestalten
- Vorbereitung:** Infotext M 8 sowie Anleitung M 9 („Midgardschlange“) und/oder Anleitung M 10 („Wolf-Stock-Stofftier“) im Klassensatz kopieren. (Es kann entweder eine der Gestaltungsaufgaben angeboten werden oder beide.) Gestaltungsmaterialien zur Verfügung stellen.
- Einstieg:** L erzählt, dass Tiere sowohl als Nutztiere als auch in den Mythen und Geschichten der Wikinger eine wichtige Rolle gespielt haben.
- M 8 (TX)** **Die Tiere der Wikinger** / L teilt Infotext aus. Der Text wird vorgelesen oder gemeinsam gelesen und eventuelle Fragen geklärt.
- Hauptteil:** L kündigt eine der beiden bzw. beide Gestaltungsaufgaben an.
- M 9 (AL)** **Eine Midgardschlange gestalten**
- M 10 (AL/VL)** **Einen Wolf als Stock-Stofftier gestalten** / L teilt eine oder beide Anleitungen aus. Aufgabenstellung und Vorgehensweise werden besprochen. SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung eine Midgardschlange und/oder einen Wolf. Als Hilfe stehen Schablonen für das Gesicht des Wolfs zur Verfügung.
- Abschluss:** Die SuS präsentieren und besprechen ihre Arbeitsergebnisse: Die Midgardschlangen können anschließend fotografiert werden. Oder die SuS legen in Gemeinschaftsarbeit eine lange Schlange rund um die Klasse. Die Wolf-Stock-Stofftiere können für ein szenisches Spiel verwendet werden.
- Benötigt:**
- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> M 8 im Klassensatz | <u>Wolf als Stock-Stofftier</u> |
| <u>Midgardschlange</u> | <input type="checkbox"/> 10 im Klassensatz |
| <input type="checkbox"/> M 9 im Klassensatz | <input type="checkbox"/> alte Socken oder Ärmel von Sweatshirts |
| <input type="checkbox"/> glatte Steine | <input type="checkbox"/> Füllmaterial (z. B. Watte oder Stoffreste) |
| <input type="checkbox"/> Wasserfarben | <input type="checkbox"/> Schnur |
| <input type="checkbox"/> Wasserbehälter mit Wasser und Pinsel | <input type="checkbox"/> Stöcke oder Rundstäbe (50–100 cm lang) |
| | <input type="checkbox"/> buntes Papier oder Filz |
| | <input type="checkbox"/> Flüssigklebstoff |
| | <input type="checkbox"/> Bleistifte, Filz- oder Buntstifte |



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Eine kreative Reise in die Welt der Wikinger

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



V.17
Kunstprojekte und Werkstatt
Eine kreative Reise in die Welt der Wikinger – mit Langboot, Helm und Midgardschlange
Natascha Smolke



Die wilden Wikinger – behaarte jähres Kind hat schon etwmal Geschichten über das Volk der Nordländer gelesen oder gehört, hat Bilder oder Filme gesehen. Das Thema regnet sich daher nicht nur bei den Töchtern, sondern auch bei den Knaben ein. Die Geschichten der Wikinger sind groß und spannend an den Verknüpfungen anknüpfen, dass erweilen und gleichzeitig mit einigen Vätern tiefen verbunden. Die wichtigsten Beleg verbindet mit Wasserwissen darüber, was die Wikinger wirklich waren, und bietet dazu passende Praxisaufgaben. Die die Gestaltung eines Langboots, eines Kopfhelms oder der sagenumwundenen Midgardschlange – vielfältige Projekte bringen ihnen Schilferinnen und Schilfer die Welt der Wikinger auf kreative Weise näher.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	3 und 4
Thema:	Die 10. Jährhunderts
Kompetenzen:	Gründliche, kreative und lokale Verfahren kennen und anwenden. Individuell über die geschichtliche Aufgaben erörtern.
Inhalte:	Zwischen Mittelalter, Geschichte von Papier, die Gedichten und Naturwissenschaften, Geschichte der Wikinger, die Midgardschlange.
Medien:	Bilder, Texte, Audiovisuelle, Zeichnungen, Malerei.
Zusatzmaterial:	DNA-Praxis