



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Schüler-Kreativität fördern*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)





|  |    |
|--|----|
| <b>Vorwort</b> .....   | 5  |
| <b>Kreativitätsförderung</b> .....                                   | 6  |
| KV „10 Gebote zur Kreativitätsförderung für Lehrer und Eltern“ ..... | 9  |
| <b>Lernen durch Spielen</b> .....                                    | 10 |
| <b>Unterrichtsvorschläge</b> .....                                   | 13 |
| Musisch-kreativer Bereich .....                                      | 13 |
| Sprachentwicklung / -förderung .....                                 | 19 |
| Sozialentwicklung / -förderung .....                                 | 29 |
| Mathematisch-naturwissenschaftlicher Bereich .....                   | 36 |
| Fremdsprachen-Anfangsunterricht .....                                | 41 |
| <b>Freiarbeit / Freispiel</b> .....                                  | 47 |
| <b>Projektarbeit</b> .....   | 53 |
| Schritt für Schritt durch die Projektarbeit .....                    | 53 |
| Projekt „Wasser“ .....   | 54 |
| Projekt „Ich und meine Welt“ .....                                   | 55 |
| <b>Elternabend „Lernen durch Spielen“</b> .....                      | 57 |
| Checkliste „Vorbereitung“ .....                                      | 57 |
| Ablauf .....   | 58 |
| KV Einladungsschreiben .....   | 59 |
| KV Kurzreferat „Lernen durch Spielen“ .....                          | 60 |
| KV Kartenspiel zum Thema „Lernen durch Spielen“ .....                | 61 |
| KV Gemeinsam spielen – Kinder fördern .....                          | 62 |
| <b>Anhang</b> .....  | 63 |



### **Liebe Kollegin, lieber Kollege,**

die Welt um uns herum verändert sich in rasendem Tempo. Wer weiß schon, wie die Zukunft unserer Kinder aussehen wird? In jedem Fall müssen Kinder bestens gerüstet sein für die Anforderungen von morgen. Kein Zweifel: zur persönlichen Ausrüstung gehören neben einem breiten und soliden Wissen eine ganze Reihe von unterschiedlichen Kompetenzen, wie z. B. Kreativität, Flexibilität und Kooperationsfähigkeit. Insbesondere die Entwicklung und Förderung von Kreativität ist ein zentrales Bildungsziel und Inhalt sämtlicher Grundschullehrpläne bundesweit.

Die vorliegende Projektmappe wurde erstellt in der Absicht, Lehrerinnen und Lehrern praxisnahe Ideen und Materialien für eine kindgemäße Kreativitätsförderung an die Hand zu geben. Fächerübergreifend, ganzheitlich und kindgemäß – das sind Schwerpunkte, die den hier vorgestellten Unterrichts-Skizzen zugrunde liegen. Dass dabei großer Wert auf spielerisches Lernen gelegt wird, war den Autoren, die alle als Grundschullehrer mit viel Freude tätig sind, ein besonderes Anliegen. Mit Spaß schlau werden, so heißt ihr Leitgedanke.

Nach einem kurzen Überblick zu den Themen „Kreativitätsförderung“ und „Lernen durch Spielen“ erhalten Sie zahlreiche Unterrichtsvorschläge zu allen Bereichen der Grundschule, z. B. Stundenskizzen zum musisch-kreativen Bereich, zur Sprach- und Sozialentwicklung und zum mathematisch-naturwissenschaftlichen Bereich. Auch für den Fremdsprachen-Anfangsunterricht und die Freiarbeit haben Autoren interessante Ideen und viele Materialien zusammengestellt.

Ein eigenes Kapitel ist der Projektarbeit gewidmet. „Schritt für Schritt“ geht es hier von der Vorbereitung bis zum erfolgreichen Abschluss. Dazu erhalten Sie außerdem noch verschiedene Projektideen.

Jeder gute Elternabend braucht eine solide Vorbereitung. Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, erhalten Sie Materialien, Checklisten und viele Ideen für einen anregenden Elternabend zum Thema „Lernen durch Spielen“.

Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf, nehmen Sie unsere Vorschläge an, aber entwickeln Sie auch neue Ideen.



### **Was ist eigentlich Kreativität?**

Kreativität ist eine zentrale menschliche Kompetenz, die seit Beginn der Menschheit Überleben und Weiterentwicklung ermöglicht. Sie ist die Fähigkeit, sich einerseits an vorhandene Lebensbedingungen anzupassen, die Lebensumstände andererseits aber auch zu verändern. Das Bestehende wird dabei modifiziert, angepasst und weiterentwickelt, Neues wird entdeckt, erfunden, geschaffen. Kreative Leistungen entstehen aus der Fähigkeit, vorgegebene Denk- und Handlungssysteme zu verändern.

### **Fit für die Zukunft**

Rasante Veränderungen unserer modernen Gesellschaft, tief greifender Wandel in allen Lebensbereichen machen innovatives, unkonventionelles Denken und Handeln immer wichtiger. Das bezieht sich nicht nur auf den Bereich der Technik oder ganz allgemein auf die materiellen Dinge. Genauso davon betroffen ist z. B. das menschliche Zusammenleben, die Bildung und Erziehung. Es gibt keinen Zweifel: Lehrer und Eltern müssen ihre Kinder auf die Welt von morgen sorgfältig und bewusst vorbereiten. Ziele, Inhalte und Methoden in Schule und Elternhaus werden davon bestimmt, neue Strategien gilt es zu entwickeln und umzusetzen.

### **Stärken ausbauen – Schwächen schließen**

Pädagogen, Mütter und Väter stehen also vor der Aufgabe, Kinder „zukunftsfähig“ zu machen, d. h. ganzheitlich und in ihrer jeweils einzigartigen, vielschichtigen Persönlichkeit zu fördern. Als Leitgedanke gilt dabei: Stärken und Schwächen erkennen, Stärken ausbauen, Schwächen schließen. Das bezieht sich auf das große Spektrum der menschlichen Anlagen, auf kommunikative, musisch-ästhetische, motorische und sozial-emotionale Fähigkeiten.

### **Kreativität als Bildungsziel**

Kreativitätsförderung als Teil einer ganzheitlichen Erziehung wird bundesweit in allen neuen Lehrplänen deutlich. So steht z. B. im Lehrplan für die bayerische Grundschule: „In kindgemäßer Weise ... werden die Schüler angeleitet, ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie ihre musischen und kreativen Kräfte weiterzuentwickeln und sich damit einen Schlüssel für ihr Weltverständnis zu erwerben.“ Oder an anderer Stelle: „In einer Atmosphäre des Vertrauens, der Anerkennung und der Lebensfreude sollen die Kinder Selbstwertgefühl, Eigenverantwortung und eine bejahende Lebenseinstellung aufbauen und lernen, die eigene Person und die Person des anderen anzunehmen. Sie sollen Kenntnisse erwerben und Kreativität, Einfühlungsvermögen, Initiative und Flexibilität entwickeln.“

### **Kreativ in allen Fächern**

Kreativitätsförderung in der Schule bezieht sich auf alle Bereiche und Anforderungen und ist nicht nur dem künstlerischen Bereich vorbehalten. Es geht also um Kreativitätsentwicklung als durchgängiges Unterrichtsprinzip, z. B. in Mathematik, Sachunterricht, Deutsch und im Fremdsprachenunterricht genauso wie in Kunst, Musik und in der Freiarbeit.



## **Merkmale einer kreativen Persönlichkeit**

Wie ist im Idealfall das Ergebnis aller erzieherischen Bemühungen? Was kennzeichnet einen kreativen Menschen?

Kreative Menschen sind aktiv und neugierig, offen und interessiert und haben eine lebhaft Fantasia. Sie verzagen nicht angesichts schier unüberwindlicher Hindernisse und Probleme, sondern suchen voller Selbstvertrauen und mit großer Leidenschaft nach Lösungen. Beharrlich bleiben sie konzentriert an „ihrer“ Sache dran und überwinden mit ausgeprägter Frustrationstoleranz Fehlschläge und Misserfolge. Ihre Ideen, Entdeckungen und Erfindungen erfüllen sie selbst mit Zufriedenheit und Glücksgefühl. Dieses wiederum überträgt sich auf ihre Mitmenschen, die sie begeistern und mitreißen können. Kreative Menschen sind jedoch für ihre Umgebung oft unbequem und unangepasst. Sie sind kritisch und lassen sich häufig von äußeren Gegebenheiten, wie z.B. Zeitrahmen, Sitten und Gebräuchen, Normen nicht bremsen. Das scheinbare Chaos, das sie erzeugen können, stört allenfalls ihre Umwelt. Kreative Menschen finden jedoch selbst darin noch ihre Struktur und gehen ihren eigenen Weg, mit langem Atem bis zum erfolgreichen Ende des schöpferischen, also kreativen Prozesses.

## **Kreativität – in die Wiege gelegt?**

Angesichts dieser – bewusst überzeichneten – positiven Beschreibung eines kreativen Menschen stellt sich die Frage: Wie wird das Neugeborene zum kreativen Kind und später zu einem kreativen Erwachsenen? Sind die Anlagen zur kreativen Persönlichkeit „in die Wiege gelegt“ worden, also genetisch bedingt? Oder sind sie ein Ergebnis von Erziehung und Lebensumfeld? Umfeld, Elternhaus, Kindergarten, Schule – wer hat den größten Einfluss auf die Kreativitätsentwicklung?

Das Ergebnis intensiver Forschung auf dem Gebiet der pädagogischen Psychologie sowie ausgiebige Befragungen kreativer, berühmt gewordener Persönlichkeiten und die Lektüre zahlreicher Biografien herausragender Künstler, Wissenschaftler, Erfinder und Entdecker sind die Basis für folgende, schlagwortartig formulierten Thesen:

- Kreativität lässt sich bei jedem Menschen entwickeln und fördern!
- Die Kreativitätsentwicklung ist mit dem 10. Lebensjahr weitgehend abgeschlossen!
- Besonders wichtig ist die harmonische Entwicklung beider Hälften des Großhirns (Sitz des Verstandes) im Kindesalter!
- Große Bedeutung für die Entwicklung der Kreativität hat die Gestaltung des Lebensumfelds des Kindes!
- Kreativitätsförderung ist optimal, wenn Elternhaus, Kindergarten und Schule kooperieren!

## **Kreativität steckt in jedem von uns**

Kreativität ist nicht beschränkt auf Künstler, Erfinder und Wissenschaftler. Kreatives Potenzial schlummert in jedem Menschen – jedoch stets unterschiedlich ausgeprägt. Diese „lebensbestimmende“ und damit „lebenswichtige“ Kompetenz gilt es mit geeigneten Methoden zu fördern und zu entwickeln – und nicht etwa zu hemmen oder gar zu blockieren. Ob der Mensch seine Begabung wirklich zur Gestaltung seines eigenen Lebens nutzen oder ob er nur Gedanken und Erfahrungen anderer nachvollziehen kann, hängt in hohem Maße vom Grad der Kreativitätsentwicklung ab.



### **Je jünger – desto besser**

Erkenntnisse der Hirnforschung belegen, dass die größten Entwicklungspotenziale für eine erfolgreiche Kreativitätsförderung im Vor- und Grundschulalter liegen. Nach der Pubertät sind Entwicklungsrückstände nur schwer aufholbar. Die möglichst frühe Förderung der sprachlichen, der mathematisch-logischen, der musikalischen und emotionalen Fähigkeiten ist von entscheidender Bedeutung. Ein weiterer Aspekt ist die Tatsache, dass kindliches Denken und Handeln, je jünger die Kinder sind, umso weniger von den Einschätzungen, Regeln und Denk- bzw. Verhaltensmustern der Erwachsenenwelt geprägt ist. Je früher, desto besser, heißt deshalb ein Leitgedanke der Kreativitätsförderung.

### **Training beider Gehirnhälften**

Ein wesentlicher Teil des menschlichen Gehirns ist das Großhirn, welches sich aus zwei Hälften (Hemisphären) zusammensetzt. Nach neuesten Erkenntnissen der Hirnforschung arbeiten die beiden Gehirnhälften auf verschiedene Weise. Die linke Hemisphäre denkt eher analytisch, in Begriffen, in Regeln und ist „zuständig“ für das Rationale, Logische. Die rechte Gehirnhälfte verarbeitet Informationen eher gleichzeitig und ganzheitlich. Der Denkprozess wird bestimmt durch Bilder, Vorstellungen, Zusammenhänge und Gefühle. Durch die rechte Hemisphäre werden musisches und künstlerisches Empfinden, Kreativität sowie Bewegungen und räumliches Denken gesteuert.

### **Optimaler Lernerfolg**

Schulischer Unterricht war in der Vergangenheit weitgehend auf die Entwicklung der Funktionen der linken Hirnhemisphäre gerichtet, die der rechten aber wurde häufig sträflich vernachlässigt. Inzwischen ist es unumstritten, dass erfolgreiches Lernen am ehesten im harmonischen Zusammenspiel beider Gehirnhälften erfolgt. Erst durch gezieltes und ganzheitliches Trainieren und Entwickeln der linken wie auch der rechten Hirnhemisphäre kann eine optimale Ausschöpfung des individuellen Begabungspotenzials erreicht werden. Für den schulischen Unterricht heißt das: logische, inhaltlich stark gegliederte sowie zeitlich klar begrenzte und durch sprachliche Kommunikation gekennzeichnete Aufgaben sollten sich z. B. mit bildlichen, musisch-räumlichen, ganzheitlichen und wenig gegliederten Aufgaben abwechseln und ergänzen.



1. Für die Entwicklung von Kreativität ist ein demokratischer, partnerschaftlicher Erziehungsstil förderlich. Angst und Leistungsdruck sind Kreativitätskiller.  
→ **Vertrauensvolle, angstfreie und offene Kommunikationssituation schaffen!**
2. Das Kind muss an seine Fähigkeiten glauben und braucht Erfolgserlebnisse. Liebevoller, positive Resonanz ermutigen es.  
→ **Aufmerksame Beteiligung signalisieren, mit dem Kind über das Geschaffene sprechen, Fragen stellen, Bewunderung ausdrücken!**
3. Erwachsene müssen lernen, die Welt mit den Augen eines Kindes neu zu entdecken, Wissens- und Erfahrungsvorsprung zählt nicht.  
→ **Abwarten, beobachten, Antworten und Ergebnisse nicht vorwegnehmen, Mottos: „Den Kindern den Vortritt lassen!“ und „Mitmachen – nicht vormachen!“**
4. Kindliche Neugier ist ein wichtiger Motor für Kreativität. Forscherdrang und Wissbegier sollten unterstützt und erhalten werden.  
→ **Zum Ausprobieren ermutigen, zum selbstständigen Handeln auffordern, wohlwollend auf Fragen eingehen, Impulse geben, wie z. B.: „Ich bin gespannt, was passiert, wenn du ...!“**
5. Experimentieren ist das A und O beim kreativen Handeln.  
→ **Sich mit dem Kind über gelungene Ergebnisse freuen, Motto: „Probieren geht über studieren!“**
6. Fehlversuch und Misserfolg gehören zum Experimentieren und Forschen dazu.  
→ **Misserfolg nicht vermeiden, sondern emotional begleiten, zur Wiederholung, zum Neuanfang nach einem Fehlschlag ermuntern. Motto: „Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!“**
7. Unordnung, ja vorübergehendes Chaos im Verlauf kreativer Prozesse darf sein. Übertriebener Ordnungssinn verhindert das freie Experimentieren.  
→ **Strategien, wie Unordnung möglichst gering gehalten werden kann, besprechen und einüben, Gefahren erkennen, über Gefahrenquellen informieren, entsprechende Schutzmaßnahmen einüben!**
8. Selbstständigkeit und Eigeninitiative müssen gefördert und akzeptiert werden.  
→ **Angebote machen, die Kinder motivieren, sich freiwillig zu engagieren und zu beteiligen, Mut machen, Motto: „Wenn du Hilfe brauchst, kannst du mich rufen. Versuch’s aber zuerst alleine!“**
9. Zugang zu verschiedenen Materialien ermöglicht breite Sacherfahrung und vielfältige sinnliche Erlebnisse.  
→ **Zugang zu möglichst vielen unterschiedlichen Gegenständen des Alltags erlauben, Anleitung zum Verändern und Verfremden, jedoch auch Hinweis auf sorgfältigen Umgang mit den Dingen geben!**
10. Abfällige Bemerkungen und überkritische Kommentare sind Kreativitätsbremsen.  
→ **Alle kreativen Schöpfungen interessiert annehmen und Anstrengung und Eigenständigkeit stets würdigen.**



### **Spiele ist Lernen fürs Leben**

Spiele wird in unserer Leistungsgesellschaft hin und wieder als „nebensächlich“ oder „unwichtig“ abgetan. Weit gefehlt, denn Spiele ist von großer Bedeutung für die Entfaltung der Gesamtpersönlichkeit des Kindes. Im Spiel lernen und üben Kinder schon seit Menschengedenken zahlreiche Verhaltensweisen, die ihre geistige, soziale, emotionale und motorische sowie kreative Entwicklung fördern. Spiele ist sozusagen eine Urform des Lernens fürs Leben.

### **Spiele und Lernen gehören zusammen**

Spiele und Lernen sind keine Gegensätze. Im Gegenteil, in der Grundschule gehören Spiele und Lernen eng zusammen, wird das Spiel zur ausgesprochen effektiven Lernform. gelangweilte, unkonzentrierte und lustlos agierende Schüler, wie sie auch schon in der Grundschule zu erleben sind, zeigen sich beim Spielen wie umgewandelt. Begeistert und motiviert beteiligen sie sich, aktiv und mit ihrer ganzen Persönlichkeit. Spielerisch lernen, das ist kindgemäß und beeinflusst den Lernprozess positiv. Spiele kann beleben und anregen, aber auch beruhigen und entspannen. Vor allem aber macht Spiele Spaß und erleichtert das Lernen. Erfolg versprechendes Motto ist: „Durch Spiele vergnüglich schlau werden.“

### **Spielerisches Lernen im Grundschulunterricht**

Im modernen, offenen Grundschulunterricht ist das Spiel ein universales pädagogisch-didaktisches Mittel. Die Vielzahl der Spielarten und -formen ermöglicht es, Spiele zur Förderung bestimmter Leistungsbereiche gezielt einzusetzen. Durch den Einsatz von Spielen und spielerischen Unterrichtsformen quer durch alle Fächer lassen sich psychomotorische, soziale und kognitive Kräfte der Schüler gezielt aktivieren. Spielerisches Lernen lässt sich in alle Phasen des Unterrichts einbauen, zur Einstimmung, in der Erarbeitungsphase, zur Festigung und Zusammenfassung. Wenn günstige Rahmenbedingungen, wie durchdachte Materialien, überschaubare Gruppengrößen, geeignete Räumlichkeiten sowie eine offene Lernatmosphäre geschaffen sind, steht außer Frage: Spiele gehören in die Grundschule und sind eine Quelle von Spaß und wertvollen Lernerfahrungen.

### **Spielformen im Überblick**

- Spiele zur Förderung des Problemlösungsverhaltens: Experimentierspiele, Bau- und Konstruktionsspiele, Rätselspiele, Kim-Spiele, Strategiespiele
- Spiele zum Wiederholen, Festigen, Einüben von Erlerntem: Übungsspiele, wie z. B. Quartett, Memory, Domino
- Spiele zur Förderung von verbaler und nonverbaler Ausdrucksfähigkeit und sozialem Verhalten: Interaktionsspiele, kooperative Spiele, Rollenspiele, darstellende Spiele (Pantomime, Puppen- und Marionettenspiele, Kasperletheater, Tanzspiele u. a.)





## Spiele ist optimales Lernprogramm für Körper, Geist und Seele



### Überzeugungsarbeit

Vor dem oben ausgeführten Hintergrund ist es wichtig, mit Blick auf das Wohlergehen unserer Kinder, Eltern von der Bedeutung des Spiels und des spielerischen Lernens zu überzeugen. Mancherorts ist die Elternmeinung verbreitet, spielerisches Lernen habe seinen Platz in Vorschule und Freizeit. Dafür könne in der Grundschule keine Zeit vergeudet werden. Auch die Ansicht, Lernen ist nur dann erfolgreich, wenn es als ernste und mühevollere Angelegenheit deutlich spürbar ist, ist hin und wieder zu hören. Es gilt also, Mütter und Väter davon zu überzeugen: Lernen geschieht von selbst, wenn es Spaß macht.

### Tipps für die Elternarbeit

Eltern können auch zu Hause ihre Kinder „vergnügend schlauer“ machen. Wichtig ist:

- sich ausreichend Zeit nehmen, um hin und wieder gemeinsam zu spielen
- Motto: „Mitspielen – nicht vorspielen“, dem Kind den Vortritt lassen
- Ideen, Gedanken und Gefühle des Kindes akzeptieren
- gewisse Unordnung und Lautstärke beim Spielen ertragen
- durch vielfältige Materialien zum Spielen anregen
- Materialien bewusst auswählen, das Kind nicht überhäufen

(Vakat)  
S. 12



## Unterrichtsvorschlag 1, Klasse 1 – 4

### Lernziele

- Gegenstände zur Ausschmückung eines Raumes wahrnehmen und bewerten
- gemeinschaftlich einen Raum durch schmückende Elementen ausgestalten
- das eigene Traumzimmer mit Buntstiften oder Wachsmalkreide malen

**Thema: „Unser Traumhaus“**

### Benötigtes Material

Evtl. Fotos, Möbelkataloge / Prospekte, KV 1 „Das gehört in ...“, große Fotokartons, KV 2 „Papierfiguren“, Zeichenpapier, Buntstifte / Wachsmalkreiden, Kleber, Scheren

### Hinführung

Vorausgehende Hausaufgabe: Bringe Fotos von eurem Haus / den verschiedenen Zimmern / deinem Kinderzimmer mit und sammle Möbelkataloge / Prospekte.

L-Impuls: Erzähle (und zeige), wie du wohnst! Welche Zimmer gibt es bei euch zu Hause? Kinder erzählen von ihrer Wohnung, ihren Zimmern, zeigen ggf. Fotos.

### Erarbeitung

Arbeitsteilige Gruppenaufgabe (s. KV 1): Schreibt in der Gruppe auf (1. Klasse: malt), was in ein Kinderzimmer / Schlafzimmer / Wohnzimmer / einen Garten gehört (KV evtl. zur besseren gemeinsamen Auswertung auf Folien kopieren).

Differenzierung: Malt / klebt euer Zimmer.

Differenzierung: Welche Zimmer gibt es noch? (Bad / Küche / Diele / ...) Was gehört dort hinein?

Gemeinsame Auswertung: Kinder stellen Ergebnisse vor.

Gruppenauftrag: Wählt eines dieser Zimmer aus! (Evtl. darauf achten, dass jede Gruppe einen anderen Raum auswählt.) Bemalt und beklebt mit Bildern aus den Prospekten und Katalogen einen großen Fotokarton mit Möbeln und Dingen, die in diesen Raum gehören.

Differenzierung für schnelle Gruppen: Baut Papier-Figuren (s. KV 2) für euer Zimmer! Gemeinsame Betrachtung und Auswertung der Gruppenarbeit. Beklebte und bemalte Fotokarton-Zimmer an der Tafel zu einem großen Haus zusammensetzen, Dach mit roter Kreide gestalten.

Spielerische Auflockerung durch Pantomime: Kind macht vor, was man in einem bestimmten Zimmer / Bereich tut, z. B. essen, schlafen, sich waschen, Blumen pflücken. Die anderen Kinder ahmen die Bewegung nach und dürfen raten, in welches Zimmer das Kind gehört. Eines der Kinder darf eine Papier-Figur in das entsprechende Zimmer im Hausmodell an der Tafel kleben. Hat es Recht, darf es die nächste Pantomime vorführen.

### Künstlerische Umsetzung

Auftrag: Male nun dein Zimmer, so wie du es gerne hättest. Vorgaben: Querformat, Blatt soll formatfüllend bemalt werden, Buntstifte oder Wachsmalkreiden.

### Mögliche Ausweitung

Die gemalten Zimmer können zu großen Häusern zusammengesetzt werden, Dach z. B. aus Tonpapier basteln oder malen. Toller Schulhausschmuck!



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

**Das gehört in ...**

Gruppe: \_\_\_\_\_

**... ein Schlafzimmer**

---

---

---

---

**... ein Wohnzimmer**

---

---

---

---

**... ein Kinderzimmer**

---

---

---

---

**... einen Garten**

---

---

---

---

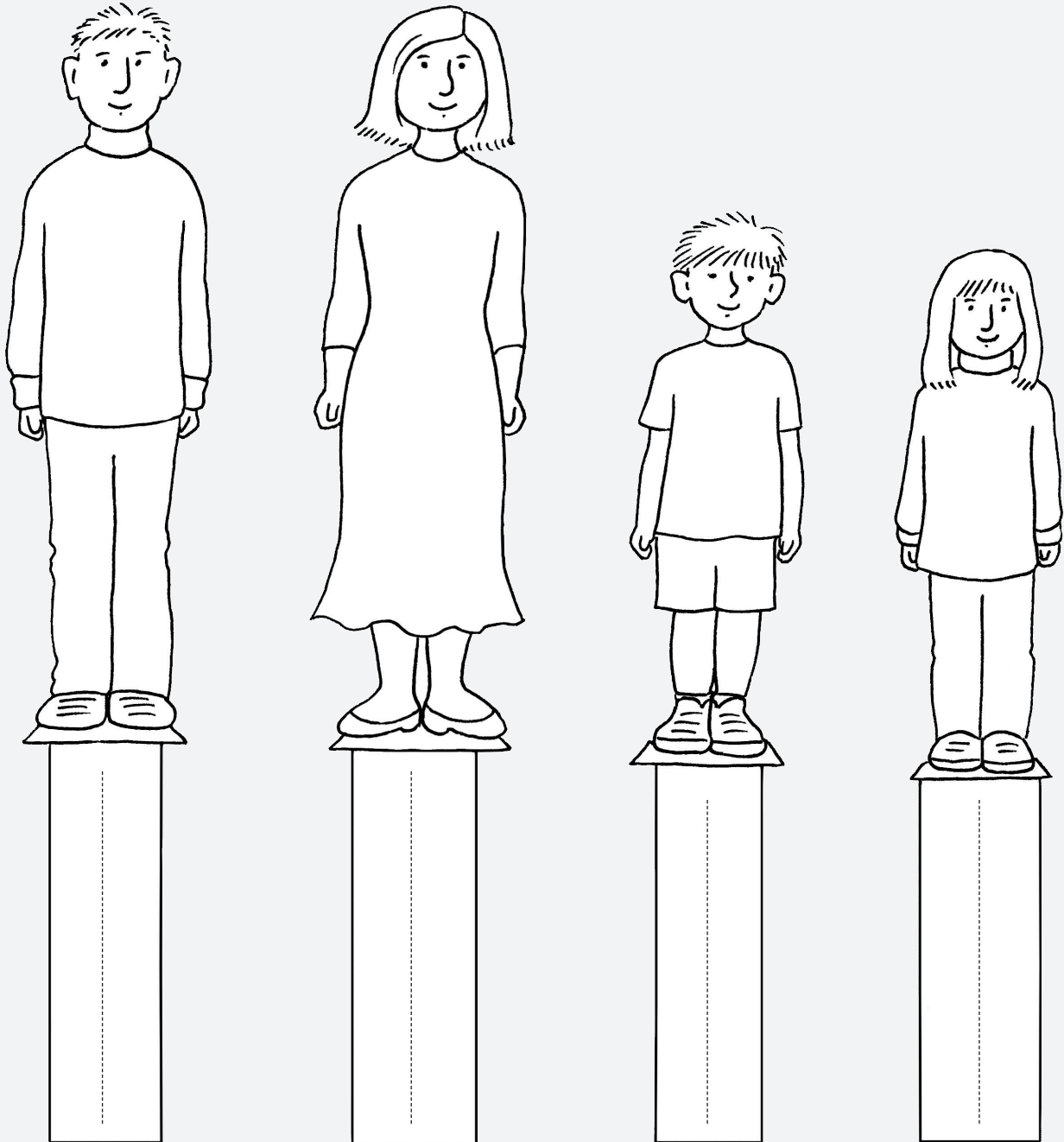


Name:

Klasse:

Datum:

## Papierfiguren

**Anleitung:**

Schneide die Figuren aus, klebe sie auf festes Tonpapier und schneide sie noch einmal aus. Schneide den Sockel an der gestrichelten Linie ein und knicke die eine Hälfte nach vorne, die andere nach hinten. So können deine Figuren stehen.



## Unterrichtsvorschlag 2, Klasse 1 – 4

### Lernziele

- sich in eine Unterwasserwelt und in Fantasiefiguren hineinversetzen
- eine fantastische Unterwasserwelt, ihre Gegenstände und Figuren erfinden
- eigene Fantasievorstellungen mit Wasserfarbe (oder Kreide) gestalten

**Thema: „In der Unterwasserwelt“**

### Benötigtes Material

Vorlesetext „Fantasiereise“, evtl. Musik (Meeresrauschen), vorgestanzte Figuren aus Moosgummi (gibt es im Beutel abgepackt in vielen Schreibwarenläden / Bastelabteilungen), Blanko-Folien, Folienstifte, Overheadprojektor, Klebestifte, Farbpunkte aus Tonpapier, Zeichenpapier, Malsachen

### Hinführung

Fantasiereise durchführen. Kinder äußern sich frei dazu.

L-Impulse und Fragen: Du hast einiges gesehen. Wie sah deine Prinzessin aus? Wie hast du dir das Schloss vorgestellt? Welche Tiere und Pflanzen hast du gesehen? Du kannst dir denken, was wir heute gestalten. Kinder finden Überschrift.

### Erarbeitung

Gruppenauftrag: Du darfst nun deine Unterwasserwelt in deiner Gruppe mit Formen aus Moosgummi gestalten! Klebt die Moosgummi-Formen auf die Folie und zeichnet das, was fehlt, noch mit Folienstift dazu. (Den Kindern unbedingt erklären, dass am Overhead-Projektor alles schwarz-weiß erscheint und Überlappungen von Formen nicht dargestellt werden können!)

Gemeinsame Auswertung am Overhead-Projektor: Kinder betrachten gegenseitig ihre Märchenwelten, geben Tipps und Anregungen. Gruppen stellen vor der Klasse ihre Unterwasserwelten vor.

### Künstlerische Umsetzung

L-Auftrag: Du darfst nun deine eigene Unterwasserwelt mit Wasserfarben malen.

L-Impuls: Du hast bestimmt eine Idee, was du malen möchtest. Welche Farben hat deine Unterwasserwelt? Du findest nicht alle Farben in deinem Farbkasten, und nun?

U-Gespräch: Format, Farben und wichtige Hinweise zur Maltechnik werden besprochen. L malt oder heftet Farbpunkte, hergestellt aus farbigem Tonpapier in Unterwasserfarbtönen an die Tafel (Tafelbild). Das Tafelbild wird ergänzt. Danach gestalten die Kinder ihre Werke.

### Zwischenreflexion / Abschlussbesprechung

Kinder kommen mit ihren (angefangenen) Werken in den Kreis.

L-Impuls: Welchem Kind würdest du noch einen Tipp geben?

### Alternative

Unterwasserwelt mit Kreide oder Zuckerkreide – Rezept für Zuckerkreide: Eckige Kreiden (keine runden, da diese sich in Wasser auflösen!) in eine (verschließbare) Schüssel legen, großzügig mit Zucker bestreuen, mit Wasser aufgießen, so dass alle Kreiden bedeckt sind. Über Nacht die Kreiden einweichen lassen. Die Kreiden können in Stücke gebrochen werden, so reicht eine Kreide etwa für 4 Kinder.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Schüler-Kreativität fördern*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

