



SCHOOL-SCOUT.DE

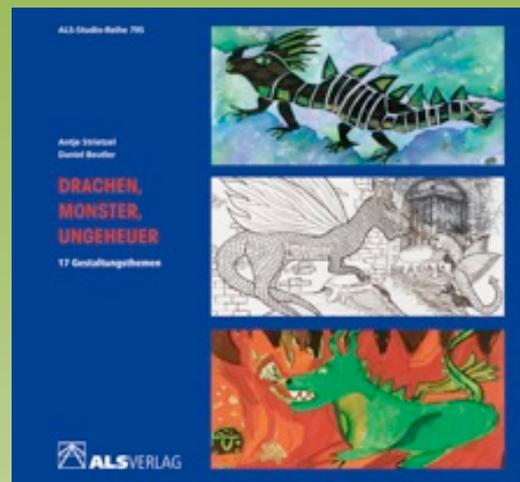
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Drachen, Monster, Ungeheuer: 17 Gestaltungsthemen für den
Kunstunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



ALS-Studio-Reihe 795

Antje Strietzel • Daniel Beutler

**DRACHEN,
MONSTER,
UNGEHEUER**

17 Gestaltungsthemen

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
Vorwort	4
Tintenmonster	5
Mondungeheuer	6
Müllmonster	8
Drache „Schnipsel“	10
Das Drachenei	12
Zeitmonster	14
Auf Drachensuche	16
Drachen in der Ritterzeit	18
Drachen auf der Flucht	20
Der Drachenkampf	22
Autofrackmonster	24
Kistenmonster	26
Erd-, Wasser- und Feuerdrachen	28
Giganten aus der Tiefe	30
Ungeheuer aus dem Meer	32
Drachen im Pappdruck	34
Drachenverstecke	36

VORWORT

Mit unserem dritten Heft stellen wir wieder ein von uns geliebtes Thema vor. Besonders haben es uns die Drachen angetan, von denen wir einfach nicht genug bekommen können, weil sie für uns geheimnisvolle, poetische Wesen aus einer anderen Welt sind. Diese Welt ist auch den meisten Kindern sehr vertraut.

Unser großes Ziel ist die Entwicklung der Fantasie der Kinder, weshalb wir in diesem Heft besonders auf märchenhafte und mythische Themen zurückgreifen. Diese setzen wir mit verschiedenen Techniken um, die untereinander kombiniert werden. Die Techniken sind an den erwähnten Stellen kurz erläutert.

Bewährt hat sich in unserem Unterricht ein Material- bzw. Arbeitsmittelfundus, der den Kindern frei zugänglich ist und in welchen sie Schritt für Schritt, Technik für Technik eingeführt werden. Am Ende z. B. der Grundschulzeit treffen sie dann oft selbstständig die Wahl der Gestaltungsmittel und überraschen uns nicht selten.

Anwendungsbezogen haben wir die Gestaltungsthemen nach Klassenstufen geordnet. Viele der Ideenumsetzungen sind nicht nur in der angegebenen Klassenstufe möglich, sondern eignen sich (z. B. „Das Drachenei“) für alle Klassen. Manchmal haben wir „Zusatzaufgaben“ bzw. besondere Highlights angegeben (siehe letzte Punkte im Gestaltungsverlauf oder Tipp), da fast immer einige Schüler eher fertig sind und an der Aufgabe an sich nichts mehr verbessert werden kann. Somit sind die Stundenangaben lediglich als Richtwerte zu sehen.

Die abgebildeten Schülerarbeiten entstanden in den Institutionen:
Freie integrative Grundschule „Känguru“, Altenburg
Staatliche Regelschule „Erich Mäder“, Altenburg
Franz-Mehring-Schule, Grundschule der Stadt Leipzig

Wir danken allen Beteiligten.



Mysterium Drachen

Drachen, Monster und Ungeheuer sind Begriffe, die sehr schnell die Fantasie anregen. Ob es nun eine Sphinx, eine Hydra, ein riesiger geflügelter Drache, eine zu groß geratene Echse mit mehreren Köpfen, mit Augen so groß wie Mühlenräder und gewaltigen Beinen ist oder womöglich eine mächtige Seeschlange. Der Reiz dieses Themas liegt bei all seiner historischen und märchenhaften Vorgabe in seiner relativen Unbestimmtheit, da niemand jemals zuvor ein solches Wesen zu Gesicht bekommen hat.

Aus vielen Ländern und Kulturen sind uns Sagen und Geschichten zu Drachen überliefert. Für die einen sind Drachen der Inbegriff des Bösen, für andere eine Gottheit, ein Glücksbringer oder ein Schatzhüter. Für die meisten, vor allem Kinder, sind Drachen jedoch Märchenfiguren. Märchen und Geschichten schließen die Schüler für die Fantasiewelt auf. Viele Kenntnisse bringen die Kinder auch aus Filmen mit. Dabei entwickeln sie eine individuelle Vorstellung vom Aussehen ihres Drachen. Sie können der Frage nachgehen: Wie sieht mein lieber Drache aus? Das führt zum Besprechen von drachenspezifischen Merkmalen: z. B. mehrere Köpfe, Schwanz, Hörner, Flügel, große Füße, schuppige Haut.

Gibt es wirklich Meeresungeheuer?

So lange, wie Menschen die Meere befahren, gibt es Berichte und Legenden von Ungeheuern, die im Meer wohnen. Eines der berühmtesten ist die „große Seeschlange“. Es gibt auch noch den „See-teufel“, den „Wasserdrachen“, das „Wasserpferd“ oder den „Meer-affen“. Viele der Legenden und Sichtungen stammen aus dem Mittelalter. Die Menschen waren zu dieser Zeit tief in ihrer Religion verwurzelt. Der Aberglaube und der Glaube an Wunder waren weit verbreitet und bildeten eine fruchtbare Grundlage für so manches fantastische Meerestier. Bedenkenswert sind in diesem Zusammenhang auch die wenigen Erkenntnisse der Naturwissenschaften, über welche die Menschen damals verfügten. Selbst viele der Gelehrten waren geneigt, an Wunder zu glauben. Die Ursachen für die Fehlinterpretationen der Seeleute sind vielfältig. Durch die Bewegung der Schiffe und Wellen war es schwierig, den Anfang oder das Ende eines Tieres bzw. mehrerer Tiere genau auszumachen. Zudem wurden Entfernungen und Größen nur geschätzt.

TINTENMONSTER

1 Stunde / 1. Klasse

Lernbereich: Flächiges Gestalten, fächerübergreifend Deutsch
Technik: Grafik, Tintenkleckse

Material

Zeichenblatt DIN A4 und DIN A5, Tinte bzw. Füllerpatrone, Füller, Strohhalm

Arbeitsplan

1. Einstieg/Motivation (Geschichte)
2. Experimente mit Klecksen und Strohhalm
3. Verblasen des Tintenkleckses und Ausdifferenzieren mit dem Füller

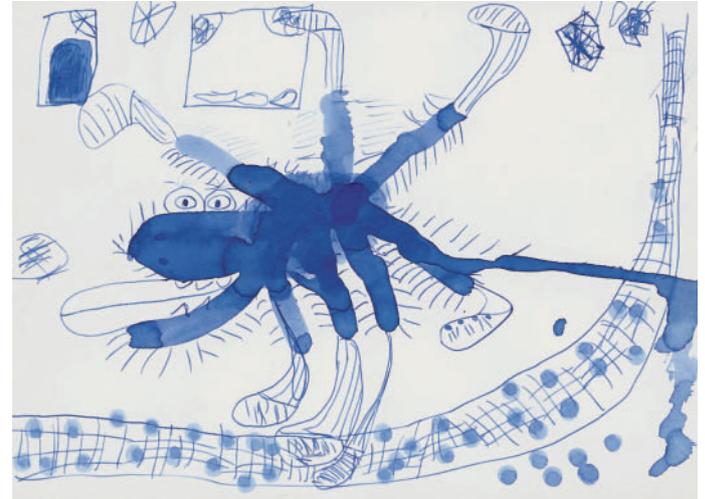
Gestaltungsverlauf

1. Das Kinderbuch von Ursel Scheffler „Ätze das Tintenmonster“ ist hier Gestaltungsanlass. Ätze wohnt im Keller einer Schule und braucht zum Leben Tinte, die er sich aus den Heften der Kinder besorgt. Dadurch kommt er oft in Schwierigkeiten und kann sich nur mit Witz und List retten. Die Kinder lernen das Monster „Ätze“ durch die Geschichte kennen und entwickeln dabei eine bildnerische Vorstellung.

2. Beim Experimentieren (Zeichenblatt DIN A4) mit Tintenklecksen und dem Verblasen mithilfe eines Strohhalmes sammeln die Kinder Erfahrungen. Hierbei handelt es sich um eine Technik, bei welcher der Zufall eine große Rolle spielt und das Ergebnis nur bedingt beeinflusst werden kann. Die „kreativen Kleckse“ werden sehr unterschiedlich ausfallen und mit den Kindern gemeinsam reflektiert.



3. Durch einen Tintenkleck, dem „Lebenselexier“ von Ätze, der nun mit einem Strohhalm verblasen wird (Zeichenblatt DIN A5), entsteht die Grundfigur von Ätze. Sie wird mit dem Füller zeichnerisch vervollständigt, indem mit Einsatz des grafischen Gestaltungsmittels Hände, Füße, Haare und Gesicht ergänzt werden.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Drachen, Monster, Ungeheuer: 17 Gestaltungsthemen für den
Kunstunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

