



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Drahtarbeiten zu Halloween – Geisterwesen aus der Flasche

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler können einfache grafische Mittel einsetzen, indem sie mit einem Kugelschreiber eine Einlinienzeichnung ihres Geisterwesens anfertigen.
- Sie erweitern ihr Repertoire an grafischen Möglichkeiten, indem sie und zufällige Bewegungen über die Form des Wesens bestimmen lassen.
- Die Mädchen und Jungen können ihr kreierte Wesen in einer grafischen Skizze optisch veranschaulichen und aus dieser die Idee für ihr späteres Vorhaben (Drahtfigur) ableiten.
- Sie können durch das Biegen von Draht einen Begriff von Räumlichkeit entwickeln und erkennen, dass sich die erste Vorstellung von ihrem Wesen nicht unbedingt mit dem späteren künstlerischen Ergebnis deckt.
- Die Schüler sind fähig, die Umrissformen ihrer Figur haptisch zu erfahren und sind bereit, diese in der Reflexionsphase verbal zu beschreiben.

Anmerkungen zum Thema:

Heute sehnen sich die Menschen nach einem Überschreiten der vorfindlichen Wirklichkeit, nach Transzendenz. Angesichts der gesellschaftlichen Ausrichtung auf Materialität und Rationalität suchen Menschen oft nach existenziellen Antworten auf das Wohin und Woher. Allerdings wachsen die Jugendlichen gegenwärtig in einem Zeitalter auf, in welchem Mystisches und Unerklärbares keinen Platz in ihrem Alltag finden. Gleichwohl kennen diese Kinder und Jugendliche Phänomene und Situationen aus ihrem Leben, die für sie unerklärt, die verborgen bleiben. In diesem Verborgenen-Sein liegt ein besonderer Reiz. Das Unbekannte birgt ein Geheimnis, das sich dem Menschen entzieht und ihn doch magisch anzieht. Auch an Halloween (oder an Fasching) kommt die menschliche Sehnsucht nach Geheimnisvollem zum Ausdruck. So verkleiden sich sowohl Kinder als auch Erwachsene als Elfen, Fledermäuse, Kürbisse, Skelette, Zombies, Hexen, Tote, Vampire oder Geister.

Infobox	
Thema:	Figurales Arbeiten mit Draht
Bereich:	Räumliches Gestalten
Klasse(n):	5. bis 8. Jahrgangsstufe
Dauer:	2 bis 4 Stunden

In den vorliegenden Unterrichtsschritten verschränken sich zwei unterschiedliche Ansätze. Der thematische Anlass soll der Festtag Halloween (alternativ: „Gruselnacht bei Vollmond“) sein, während die kreative Umsetzung auch an die orientalische Kultur anschließt. Es sollen Geisterwesen aus der Flasche erzeugt werden, die auch Assoziationen aus der Kindheit ermöglichen (z.B. „Aladin und seine Wunderlampe“). Der Arbeitsvorgang während der Stunden soll aber den Anspruch eines Werkprozesses offenbar werden lassen: Aus der grafischen Linie soll später eine Figur werden. Da es sich hierbei um abstrakte Aktionen handelt, die die Jugendlichen vollziehen, kann das Arbeiten eben nicht in eine allzu kindliche Ebene abdriften. Durch die thematische Einbindung des Themas in die (herbstliche) Jahreszeit und die Beziehung zu Halloween kann der Lebensweltbezug zu den Jugendlichen hergestellt werden.

Bei dem **räumlichen Arbeiten** mit Draht soll der Fokus auf der grafischen Umsetzung liegen. Das heißt, die Schüler werden, nachdem sie eine Einlinienzeichnung von einem Geisterwesen angefertigt haben, Möglichkeiten abwägen, wie sie diese figural umsetzen könnten. Beim ersten Schritt des Einzügers (Einlinienzeichnung) spielt auch die Ungenauigkeit des Kritzels eine Rolle. Der Psychologe Georg Franzen sagt dazu:

„Die gestaltenden Kräfte, die sich in den Kritzeleien manifestieren, sind im Grunde dieselben, die auch in unseren Träumen am Werk sind. Weil keine Selbstbeobachtung stattfindet, ist das Ergebnis so gewichtig. Es stimmt mit der inneren Natur und der momentanen inner-

Vorüberlegungen

seelischen Stimmung des Verfassers überein. Kritzeleien lassen einen Lebensprozess der Seele sichtbar werden.“ (Pantle, 2014)

Das heißt, die Schüler können ihren inneren Gefühlszustand auf Papier bringen und über Kritzelzeichnungen ihr Unbewusstes oder aus der Kindheit Erinnertes aufzeichnen. Das Innere kommt in die Außenwelt und kann den Werkprozess entscheidend beeinflussen, indem es zu neuen Ideen anregt oder bestimmte Affekte in die Gestaltung mit einfließen lässt. Das Verborgene wird so zu einer mit Kuli oder Bleistift gezeichneten Linie, die sich später in ein Geisterwesen aus Draht verwandelt. Die Schüler werden mit dem Material „Draht“ auf Grundlage ihrer Vorstellungskraft und der zuvor angefertigten Zeichnung arbeiten. Ihr Werken ist auch durch Zufall und Spontaneität bestimmt. Die kreativen Gestaltungsprozesse leben also auch von den Assoziationen und zufälligen Verformungen des Drahtes, wobei die Wahrnehmung und Aufmerksamkeit der Jugendlichen sensibilisiert wird.

Literatur und Internetseiten zur Vorbereitung:

- *Bertscheit, Ralf*: Bilder werden Erlebnisse. Mitreißende Methoden zur aktiven Bildbetrachtung in Schule und Museum. Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr 2004
- *Hietkamp, Evelin*: Arbeitsbuch Kunsterziehung und Gestaltung für sozialpädagogische Berufe. Cornelsen, Berlin 2006
- *Schönfelder, Kirsten*: Kunst fast kostenlos. BVK, Kempen 2008
- *Pantle, Christian*: Die Wissenschaft vom Kritzeln. PM-Magazin.
<http://www.pm-magazin.de/a/die-wissenschaft-vom-kritzeln> (Zugriff: ...)
- <https://www.youtube.com/watch?v=-gc9wLKKUqY>

Bildquellen

- Öllampe – Arbeitsauftrag/Skizzenpapier:
http://s960.photobucket.com/user/assaturi/media/aladdin%20lampe/IMG_4822.jpg.htm

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Eine Geschichte hören
2. Schritt: Ideen sammeln und Lebensweltbezug herstellen
3. Schritt: Gespräch über die Ergebnisse/Zwischensicherung
4. Schritt: Materialerkundung (haptisches Erfahren des Materials)
5. Schritt: Gestalten einer eigenen Geisterfigur
6. Schritt: Befestigen der Drahtfigur an einer Flasche
7. Schritt: Reflexion der entstandenen Arbeiten

Vorüberlegungen

Checkliste:

Klassenstufen:	5. bis 8. Jahrgangsstufe
Zeitangaben:	2 bis 4 Stunden
Vorbereitung:	<ul style="list-style-type: none"> • M1 ausdrucken • M2 im Klassensatz ausdrucken • M3 auf eine Overheadfolie ziehen • Drahtstücke (ca. 10 cm pro Schüler) in Umschläge geben
Technische Mittel:	<ul style="list-style-type: none"> • Tafel • Overheadprojektor • CD-Player • Präsentationsfläche (Sockel/schwarze Decke/Kisten) • PC (https://www.youtube.com/watch?v=-gc9wLKKUqY)
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • Kiste/alte Flasche • ca. 100 m Blumendraht (2,5 bis 3 m pro Schüler • + jeweils 10 cm Erprobungsmaterial pro Schüler) • Spitzzangen/Seitenschneider • Glasfläschchen (Recyclingware: leere Klebeflaschen, Trinkflaschen, Kosmetikfläschchen mit Sand auffüllen) im Klassensatz • Sand für die Stabilität der Flaschen • Alufolie und/oder Goldfolie • Deko-Glitzersteine o.Ä. • Schutzbrillen • Klebestreifen

Autorin: Sarah Beil-Wiesbeck, Realschullehrerin, geb. 1985, Studium (Deutsch, evangelische Religion, Kunst) an der Pädagogischen Hochschule in Heidelberg. Lehrerin an einer Realschule in Villingen-Schwenningen.



Unterrichtsplanung

1. Schritt: Eine Geschichte hören

- Die Schüler hören eine zur Jahreszeit passende Gruselgeschichte.
- Sie äußern ihre Ideen zur erzeugten Leerstelle.
- Die Klasse nutzt die Atmosphäre des Wahrgenommenen für den zweiten Schritt, ihren Arbeitsprozess.

Die Lehrkraft beginnt den Unterricht mit dem Vorlesen der abgedruckten Gruselgeschichte (siehe **M1₍₁₎**). Um den Unterricht von der Ausrichtung auf Halloween zu lösen, bietet es sich an, auf das alternative Textangebot zurückzugreifen (**M1₍₂₎**). In dieser Geschichte entfaltet sich das Gruseln über den Aspekt des Mitternachtsspuks und nicht über das Geistertreiben an Halloween. Beide Texte lassen sich auch leicht abwandeln und ggf. auf die Fastnachtszeit beziehen.

An einer passenden Stelle der Geschichte könnten auditive Elemente integriert werden. Die Geräusche sollten möglichst unheimlich sein und können sich entweder an der Stimmung der Jahreszeit oder dem Geräusch aus der Kiste orientieren (z.B. Geistergeheul, eine knarrende Tür, Wind, raschelndes Laub usw.). Hierbei soll das ganzheitliche Lernen angesprochen werden. Alle Sinne (Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten) haben im Bereich Kunst wichtige Funktionen. Neue motivierende Einstiege eignen sich dafür, die Neugier der Klasse zu wecken und aus dem sonst kognitiv ausgerichteten Unterricht auszubrechen.

Die kurze Geschichte handelt von einer jugendlichen Person, die sich nachts aus dem Haus schleicht und im Schuppen des Gartens einen überraschenden Fund macht: eine Flasche mit besonderem Inhalt (Geist). Da diese letzte Information nicht aus der Geschichte hervorgeht, liegt es an den Schülern, diese Angabe herauszufinden und im Klassengespräch mögliche Ideen zu entwickeln. Nachdem die Geschichte also gelesen ist, dürfen die Jugendlichen erraten, was sich in der Kiste befinden könnte. Da sie zusätzlich ein geheimnisvolles Geräusch wahrnehmen, wird ihnen dies voraussichtlich leichtfallen und sie thematisch einstimmen.

Antwortmöglichkeiten der Schüler:

- Tiere (Katze, Maus usw.)
- ein altes Radio
- Zauberer
- Hexe
- Magier
- Flaschengeist

Zum Schluss kann die Lehrkraft eine Kiste präsentieren, in der eine Flasche zu sehen ist. Diese Flasche sollte möglichst wertvoll oder auch antik wirken. Mit dem Sichtbarmachen des Gehörten soll die obligatorische Neugier geweckt werden, die die Schüler für ihren Arbeitsprozess benötigen.

Alternativ kann man sich bei älteren Schülergruppen auch für die Präsentation eines Liedes von Christina Aguilera entscheiden. Sie singt in einem ihrer bekannten Pop-Songs „I'm a genie in a bottle, baby“. Dies könnte zu einem Überraschungseffekt führen, vorausgesetzt, die Schüler kennen dieses Lied aus den 90er-Jahren. Jedoch erzeugt das Vorlesen mit Laut-Untermalung wahrscheinlich mehr Spannung.

Vorschlag für das akustische Geistergeheul: <https://www.youtube.com/watch?v=-gc9wLKKUqY>



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Drahtarbeiten zu Halloween – Geisterwesen aus der Flasche

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

