

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Von Kopf bis Fuß - Köpfe modellieren und Spielfiguren gestalten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Von Kopf bis Fuß

Köpfe modellieren und Spielfiguren gestalten

Klassen 3 und 4

Ein Beitrag von Clara Stebner, Rheinfelden, und Hanna Schmid, Ludwigsburg

Wie fühlst du dich? Diese Frage steht am Anfang dieser Unterrichtseinheit. Beim Betrachten von Bildbeispielen und durch eigenes Erleben werden die Schüler für Gefühle und deren Ausdrucksformen sensibilisiert. Diese Erfahrungen können sie beim anschließenden Modellieren von Köpfen einfließen lassen und ihren Figuren einen besonderen Ausdruck verleihen. „Von Kopf bis Fuß“ heißt es dann an drei Stationen, an denen die Figuren ein Gesicht, eine Frisur und Kleidung erhalten. Bei diesen Gestaltungsaufgaben üben die Schüler also nicht nur den Umgang mit unterschiedlichen Materialien und Techniken, sie schaffen auch bühnenreife Figuren, die es kaum erwarten können aufzutreten.



Bereit für den großen Auftritt

Das Wichtigste auf einen Blick

Lerninhalte

- Gefühle erkennen, benennen und auf unterschiedliche Weise darstellen
- Mit Modelliermasse einen Kopf formen
- Mit Farbe und textilen Materialien Spielfiguren gestalten

Kompetenzen

- Bewusstes Wahrnehmen von Mimik und Gestik als Gefühlsausdruck
- Kennen und Anwenden von Ausdrucksformen für eigene Gefühle
- Kennen und Anwenden plastischer, textiler und malerischer Gestaltungsmöglichkeiten
- Selbstständiges Arbeiten an Stationen

Fächerübergreifender Einsatz

- Sachunterricht: Meine eigenen Gefühle und die der anderen
- Deutsch: Steckbrief oder Theaterstück zu den fertigen Puppen

Dauer

ca. 4 Unterrichtsstunden

Mit Farbfolie!

| Vorbereitung | Material |
|--|--|
| 1./2. Stunde: Gefühle darstellen und Köpfe für Spielfiguren modellieren | |
| Gefühle benennen und darstellen | |
| <input type="checkbox"/> Overheadprojektor mit Gefühlsbilder M 1 vorbereiten <input type="checkbox"/> Gefühlskarten M 2 kopieren und ausschneiden <input type="checkbox"/> Ggf. Skizzenblatt M 3 kopieren (Differenzierung: Gefühle zeichnen) | <input type="checkbox"/> Overheadprojektor • Papierstreifen zum Ab- und Aufdecken der Bilder <input type="checkbox"/> <u>Schüler:</u> Bleistift • evtl. Handspiegel (Differenzierung: Gefühle zeichnen) |
| Besprechen der Gestaltungskriterien | |
| <input type="checkbox"/> Anleitung und Kriterien M 4 für die Tafel (evtl. vergrößert) kopieren oder/und als Anleitung für jeden Schüler oder jede Gruppe (evtl. verkleinert) kopieren | |
| Modellieren der Köpfe | |
| <input type="checkbox"/> Modelliermasse vorbereiten (ausprobieren, wie viel man für einen Kopf benötigt, und entsprechend der Anzahl der Schüler einteilen) <input type="checkbox"/> Für Stabfiguren je einen Rundstab zusägen (Ø ca. 8 mm, Länge ca. 30 cm) <input type="checkbox"/> Separaten Tisch zum Ablegen, Trocknen und Besprechen der Köpfe bereitstellen <input type="checkbox"/> Plastiktüten und Gummibänder oder Klebeband bereithalten, um unfertige Köpfe luftdicht zu verpacken | <input type="checkbox"/> pro Gruppentisch: Modellierwerkzeug oder Alltagsmaterial z. B. Schaschlikstäbe, Plastikbesteck u. Ä. • evtl. Schale mit Wasser <input type="checkbox"/> <u>Schüler:</u> weiße Modelliermasse (lufttrocknend) |
| 3./4. Stunde: Die Spielfiguren an Stationen fertigstellen | |
| Fertigstellen der Spielfiguren | |
| <input type="checkbox"/> Bilder der Handpuppen von Paul Klee M 5 zeigen oder auslegen (Differenzierung) <input type="checkbox"/> Drei Stationstische mit Zeitungspapier bzw. Abdeckfolie abdecken; Stationskarten M 6 ausschneiden, falten und aufstellen; Materialien und Werkzeuge verteilen <input type="checkbox"/> Separaten Tisch zum Ablegen, Trocknen und Besprechen der Köpfe bereitstellen | <input type="checkbox"/> <u>Station Beauty-Salon:</u> feine Pinsel • Acryl- oder Dispersionsfarben <input type="checkbox"/> <u>Station Boutique:</u> Scheren • Stoffreste • Nadel und Faden • Flüssigkleber • Haushalts- oder Haargummis <input type="checkbox"/> <u>Station Friseur:</u> Wolle oder Märchenwolle • Flüssigkleber oder Heißklebepistole <input type="checkbox"/> <u>Schüler:</u> Malkittel o. Ä. • Schere • Klebstoff |
| Angebot zur Leistungsbeurteilung: Beobachtungsbogen M 8 und M 9 | |

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Was sind Plastiken? – Gattungsbegriff und Beispiele aus der Kunstgeschichte

Plastiken zählen zu den Hauptgattungen der Kunst. Der Gattungsbegriff bezieht sich auf dreidimensionale Kunstwerke, unabhängig von Materialien und Techniken. Auf einzelne Werke bezogen, sind Plastiken dreidimensionale Kunstwerke, die aus dem Ausgangsmaterial gegossen (z. B. mit Bronze oder Beton) oder geformt werden (z. B. aus Ton, Gips oder Pappmaché). Diese Arbeitstechnik wird als additiv (aufbauend) bezeichnet. Demgegenüber wird bei Skulpturen subtraktiv (abtragend) gearbeitet. Beim subtraktiven Vorgehen wird das Kunstobjekt aus dem Ausgangsmaterial geschlagen (z. B. aus Stein), geschnitzt oder geschnitten (z. B. bei Holz).

Die wohl bekannteste Skulptur in der Kunstgeschichte ist die zu Beginn des 16. Jahrhunderts entstandene Davidskulptur des Künstlers Michelangelo Buonarroti (1475–1564).

Ein weiterer bedeutender Bildhauer ist Henry Moore (1898–1986). Er legte bei seinen Skulpturen besonderen Wert darauf, dass sie dreidimensional wirken. Seine Arbeiten zeigen meist Abstraktionen des menschlichen Körpers.

Dünne, überlange Figuren, Figurengruppen, Köpfe und Büsten, die den umgebenden Raum einbeziehen, sind die bekanntesten Werke von Alberto Giacometti (1901–1966). Er gilt als einer der bedeutendsten Künstler des 20. Jahrhunderts.

Zum Ende des 20. Jahrhunderts wurde der Gattungsbegriff weiter gefasst. Neben klassischen Plastiken und Skulpturen zählen seitdem auch Installationen, Raumkunst oder Verpackungskunst zur plastischen Gestaltung.

Suche nach dem Wesen des Menschen – Plastiken von Franz Xaver Messerschmidt

Unter anderem werden in dieser Einheit die Plastiken von Franz Xaver Messerschmidt (1736–1783) betrachtet, einige seiner Köpfe sind auf der **Folie Gefühlsbilder M 1** zu sehen. Mit seinen über 50 Köpfen aus Bronze schaffte es der Bildhauer auf besondere Weise, menschliche Gefühle festzuhalten und darzustellen. Die Bandbreite reicht dabei von schreienden, lachenden, gähnenden, schlafenden, weinenden bis zu verzerrt wirkenden Gesichtsausdrücken. Die Köpfe spiegeln die neu formulierten Ideale der Kunst der Aufklärung des späten 18. Jahrhunderts wider. In dieser Zeit stand die Frage nach dem wahren Wesen des Menschen und seinen Empfindungen im Mittelpunkt.

Die lebensnah wirkenden Charakterköpfe von Messerschmidt sowie die anderen Bildbeispiele von der **Folie Gefühlsbilder M 1** sollen die Schülerinnen und Schüler¹ dazu anregen, sich mit ihren eigenen Emotionen auseinanderzusetzen und sich bewusst zu werden, wie sich diese in Mimik und Gestik zeigen.²

Wie fühlst du dich? – Emotionen erkennen und darstellen

Die Schüler lernen in dieser Einheit, Gefühle bewusst wahrzunehmen, zu deuten und einzuordnen. Beim eigenen Darstellen von Emotionen setzen sie sich mit sich selbst auseinander und können ihr Denken, Handeln, Wollen und Fühlen miteinfließen lassen. Sie üben sich in der Selbstdarstellung und finden differenzierte und vielfältige Formen, ihre Gedanken, ihre Selbstwahrnehmung und ihre Persönlichkeit auszudrücken.

Bei dieser Betrachtung bzw. Beobachtung sowie bei der gestalterischen Darstellung der Emotionen wird die Entwicklung einer differenzierten Wahrnehmung gefördert. Die Fähigkeit zur sinnlichen Wahrnehmung ist grundlegend für Erfahrungen und Erkenntnisse im künstlerischen Gestalten. Durch den Einsatz der Sinne, praktischer Übungen und unterschiedlicher Materialien lernen die Schüler, sich mit gestalterischen Mitteln auszudrücken.

¹ Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

² Weitere Bildbeispiele von Messerschmidt und Gestaltungsanregungen finden Sie im Beitrag „Wie fühlst du dich?“ (siehe „Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?“).

In der Eingangsphase der Einheit können Sie die **Gefühlsbilder M 1** zeigen und von den Schülern die abgebildeten Emotionen benennen lassen. Um ihnen nachzuspüren, lassen Sie die Kinder die dargestellte Mimik imitieren und initiieren Sie nach der Bildbetrachtung ein Ratespiel: Die Schüler stellen eines der auf den **Gefühlskarten M 2** vorgegebenen Gefühle mimisch und gestisch dar, die anderen sollen es erkennen und benennen.

Drücken, Kneten, Formen – plastisches Arbeiten im Unterricht

Die meisten Schülerinnen und Schüler¹ gehen bereits seit ihrer frühen Kindheit mit formbaren Materialien um. Sie haben mit Schnee, Sand oder Matsch geformt und gebaut oder haben mit Knetmasse gestaltet. Dabei konnten sie intensive sinnliche und gestalterische Erfahrungen mit dem plastischem Material machen.

Der Kunstunterricht der Grundschule kann beim plastischen Arbeiten an diese frühen Erfahrungen anknüpfen. In einer vornehmlich visuell geprägten Welt ist es von großer Bedeutung, den Einsatz aller Sinne sowie die motorischen und manuellen Kompetenzen der Schüler zu fördern.

Die Fähigkeit, Dinge selbst zu formen und zu gestalten, erfahren die Schüler beim Drücken, Kneten und Aushöhlen des Materials. Sie erleben ihre Hände dabei als Gestaltungs- und Wahrnehmungsorgan. Im Arbeitsprozess entsteht zwischen dem Objekt, dem Raum und dem eigenen Körpergefühl eine Wechselwirkung, die den Arbeitsprozess vorantreibt und dadurch eine stetige Kontrolle und Verbesserung der entstehenden Form mit sich bringt.

Von Kopf bis Fuß – die Gestaltung der Figuren

Da die Köpfe, die die Schüler in dieser Einheit modellieren, für Hand- bzw. Stabpuppen verwendet werden, müssen die Schüler einige Kriterien bei der Gestaltung berücksichtigen. Besprechen Sie diese anhand der **Anleitung und Kriterien M 4**, bevor die Schüler mit der Arbeit beginnen:

- Der Kopf soll etwa faustgroß sein.
- Es muss ein Hals herausgearbeitet werden, der lang genug ist, um daran Kleidungsstücke zu befestigen.
- Auf der Unterseite muss ein Loch angebracht werden, in das der Zeigefinger oder ein Stab passt.
- Gesichtsmerkmale wie Augen, Nase, Mund und Ohren sollen gut zu erkennen sein.
- Der Kopf soll dreidimensional sein, das heißt rundum gestaltet und gut erkennbar.

Tipp: Die Karten aus **Anleitung und Kriterien M 4** können Sie vergrößert an die Tafel oder an die Wand hängen oder/und verkleinert kopieren und den Schülern als Anleitung austeilen.

Die weitere Ausgestaltung der Köpfe zu Figuren erfolgt im Rahmen einer Stationenarbeit. Besprechen Sie mit den Schülern die einzelnen Stationen, die jeweilige Vorgehensweise und den Umgang mit den angebotenen Materialien:

- Im Beauty-Salon werden die Köpfe angemalt.
- In der Boutique wird Kleidung angebracht.
- Beim Friseur erhalten die Köpfe Haare.

Differenzierung: Um den Schülern Gestaltungsanregungen zu geben, können Sie vor der Stationenarbeit beispielhaft **Handpuppen von Paul Klee aus M 5** zeigen (z. B. auf Folie kopieren und projizieren). Auch besonders interessierten Kindern oder solchen, die schneller mit ihrer Gestaltungsaufgabe fertig sind, können Sie das Material anbieten (z. B. an einer Zusatzstation auslegen).

Wie können Sie die Einheit kürzen/variieren/weiterführen?

Die Köpfe, die die Schüler modellieren, können sowohl für Handpuppen als auch für Stabpuppen verwendet werden. Die Stabpuppen eignen sich sehr gut, wenn Sie mit Ihren Schülern im Anschluss ein

Theaterstück umsetzen wollen, da sie leichter von einem Schüler an einen anderen weitergegeben werden können, wenn z. B. ein schneller Rollenwechsel notwendig ist.

Das Verfahren beim Herstellen der Köpfe ist in etwa dasselbe. Der einzige Unterschied besteht darin, dass bei den Handpuppen ein Loch an der Unterseite des Kopfes eingeplant werden muss, in das der Zeigefinger der Schüler passt, bei den Stabpuppen hingegen wird der Kopf auf einen Rundstab gesteckt. Die Gestaltungskriterien gelten für beide Umsetzungsmöglichkeiten.

Welche fächerübergreifenden Bezüge können Sie herstellen?

Deutsch

- Einen Steckbrief zur fertigen Puppe schreiben.
- Ein Theaterstück zu den fertigen Puppen erarbeiten, ggf. schriftlich festhalten und aufführen.

Sachunterricht

- Im Rahmen des Themas „Ich und die anderen“ Gefühle darstellen, betrachten und benennen und dadurch bewusst machen.

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

Köllmeier, Elisabeth: Vorhang auf! – Märchenfiguren an einer textilen Lerntheke gestalten. In: Einfach künstlerisch. Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH, Stuttgart 2015.

Sie wollen textile Materialien und Techniken noch stärker einbeziehen? In diesem Beitrag finden Sie Anregungen für die Ausgestaltung der Spielfiguren mit Stoff, Wolle, Band & Co.

Weber, Viola: Wie fühlst du dich? – Emotionale Selbstporträts zeichnen. In: Einfach künstlerisch. Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH, Stuttgart 2016.

Anhand von Bildbeispielen aus der Kunst und vielfältiger Aufgaben werden die Schüler in der Unterrichtseinheit für Gefühle und Gefühlsausdrücke sensibilisiert und setzen diese in Selbstporträts um. – Ideal für die Weiterarbeit, wenn Sie das Thema „Gefühle darstellen“ vertiefen möchten.

Zentrum Paul Klee (Hg.): Paul Klee – Handpuppen. Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2007.

Dieses Buch zeigt eine Auswahl an Paul Klees Handpuppen, die den Schülern als Anregung für die eigene Gestaltung dienen können.

Hamburger Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V. (Hg.): Theaterfiguren zum Spielen und Lernen. Wilfried Nold, Frankfurt am Main 2011.

Die Broschüre gibt einen Überblick über den Bau und das Spiel mit Hand- bzw. Stabpuppen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Von Kopf bis Fuß - Köpfe modellieren und Spielfiguren gestalten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

