

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ene, mene, miste, ein Märchen in der Kiste!

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.22

Modellieren, bauen, Umwelt gestalten

Ene, mene, miste, ein Märchen in der Kiste! – Märchenhafte Schulkartons gestalten

Julia Köllig



Die Legende, Botschaften oder Kernbotschaften – Märchen bieten für die Klassenstufe ein eher ungewöhnliches Material an. Insofern lohnt es diese Besonderheit schon den Schreibern und Schülern eine Erklärung ihrer Wahl auf geeigneter Weise zu geben. Sie bauen sie in einem Schulkarton nach. Dabei können die Kinder nicht nur ihrer Fantasie freien Lauf lassen, sie lernen auch, ihren Gestaltungsgedanken sinnvoll zu planen, Farben zu mischen, Materialien gezielt auszuwählen und zu verwenden sowie die sach- und sachbezogenen Umgang mit neueren Werkzeugen. Proben Sie sich auf märchenhafte Klassenarbeiten!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 3-4

Bereiche: 12.1 Lernstoffverständnis

Kompetenzen: Mündliche, grafische, verbale und buchstäbliche Verfahren kennen und anwenden, Verfahren mit Kreativität beim Lösen gestaltunglicher Aufgaben einsetzen, Gestaltungsprozesse planen und reflektieren; mit Werkzeugen sach- und sachbezogenfertig umgehen können.

Thematische Bereiche: Eine Markierung grafisch umsetzen, eine Skizze zeichnen, Figuren, Landschaftselemente und Gegenstände aus verschiedenen Materialien bauen, mit Applikationstechnik und neuen

Medien: Bildende Medien, Arbeitsblätter, Anleitungen, Beobachtungsgegenstände

Darstellungsmittel: Farbfolie

III.22

Modellieren, bauen, Umwelt gestalten

Ene, mene, miste, ein Märchen in der Kiste! – Märchenhafte Schuhkartons gestalten

Isabel Klösel



Ob Rapunzel, Rotkäppchen oder Rumpelstilzchen – Märchen bieten für den Kunstunterricht ein schier unerschöpfliches Potenzial an kreativen Ideen. In dieser Unterrichtseinheit setzen Ihre Schülerinnen und Schüler eine Erzählung ihrer Wahl auf ungewöhnliche Weise in Szene: Sie bauen sie in einem Schuhkarton nach. Dabei können die Kinder nicht nur ihrer Fantasie freien Lauf lassen, sie lernen auch, ihren Gestaltungsprozess sinnvoll zu planen, Farben zu mischen, Materialien gezielt auszuwählen und zu verarbeiten sowie den sach- und sicherheitsgerechten Umgang mit verschiedenen Werkzeugen. Freuen Sie sich auf märchenhafte Kunststunden!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	3–4
Dauer:	ca. 12 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Malerische, plastische, textile und bautechnische Verfahren kennen und anwenden; Fantasie und Kreativität beim Lösen gestalterischer Aufgaben einsetzen; Gestaltungsprozesse planen und reflektieren; mit Werkzeugen sach- und sicherheitsgerecht umgehen können
Thematische Bereiche:	Eine Märchenszene gestalterisch umsetzen; eine Skizze zeichnen; Figuren, Landschaftselemente und Gegenstände aus verschiedenen Materialien bauen; mit Acrylfarben mischen und malen
Medien:	Bildbeispiele, Arbeitsblätter, Anleitungen, Beobachtungsbogen
Zusatzmaterial:	Farbfolie

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Anordnen, verbinden, befestigen – Bauen und Konstruieren in der Grundschule

Kinder lieben es, zu bauen und zu konstruieren, denn das Bauen ist ein grundlegender Bestandteil des kindlichen Spiels. Beim Bauen und Konstruieren, wie es auch in dieser Unterrichtseinheit stattfindet, entwickeln die Schülerinnen und Schüler¹ nicht nur ihre planerischen, baulichen und technischen Fertigkeiten, sondern erleben sich selbst als kreative Schöpfer und Gestalter ihrer Umwelt. Das Ausdenken, Ausprobieren, Verwerfen und wieder neu Entwerfen von Materialkonstruktionen hilft den Schülern, Problemlösestrategien zu entwickeln, z. B. bei statischen Fragen oder der Frage nach Verbindungsmöglichkeiten. Zudem werden durch die Bautätigkeit, z. B. durch das Gestalten von Vorder-, Mittel- und Hintergrund, Räumlichkeit, Größenverhältnisse und Perspektiven erfahrbar.

Von Rapunzel, Rotkäppchen und Rumpelstilzchen – Gestalten von Märchenszenen

Durch ihre jahrhundertelange Tradition haben Märchen einen hohen kulturellen Wert in unserer Gesellschaft. Auch in der kindlichen Lebenswelt spielen sie eine wichtige Rolle, da Schüler im Grundschulalter für fantastische Elemente in der Literatur besonders empfänglich sind. Zudem geben die klaren Strukturen im Märchen, z. B. durch die Einteilung in „Gut“ und „Böse“ sowie die positive Konfliktlösung, den Schülern eine Orientierung und ein Wertemuster an die Hand.

Das Thema „Märchen“ bietet für den Kunstunterricht ein großes Potenzial an kreativen Inhalten und Ideen. Um Ihre Schüler optimal auf die Unterrichtseinheit vorzubereiten, ist es hilfreich, Märchen vorab im Deutschunterricht zu behandeln. Auch die Frühstückspause, eine gemeinsame Lesezeit oder ähnliche Kontexte eignen sich gut, um verschiedene Märchen zu lesen oder vorzulesen, sodass die Kinder bei ihrer Gestaltung auf ausreichendes Vorwissen zurückgreifen können.

Günstiger geht es kaum – Gestalten mit Verpackungsmaterialien

Der Großteil des Baumaterials für diese Unterrichtseinheit kostet Sie keinen Cent. Bitten Sie Ihre Schüler einfach, eine Woche vor der ersten Unterrichtsstunde, einen leeren Schuhkarton von zu Hause mitzubringen, außerdem Verpackungsmaterialien aus Papier und Pappe (insbesondere leere Toiletten- und Küchenpapierrollen) sowie Stoff- und Wollreste. Legen Sie selbst zur Sicherheit auch einen Vorrat an. Die Schüler erfahren auf diese Weise, dass Gestaltungsmittel nicht teuer sein müssen und jedem zur Verfügung stehen. Sie können die Einheit daher auch nutzen, um mit den Kindern Themen wie „Nachhaltigkeit“ und „Upcycling“ zu thematisieren.

Und zum Schluss ... – Reflexion der Arbeitsergebnisse

Um die Arbeitsergebnisse der Schüler wertzuschätzen und zu bewerten, sind Reflexionsphasen ein wichtiger Bestandteil des Kunstunterrichts. Nutzen Sie neben dem am Schluss der Einheit angebotenen Beobachtungsbogen auch Reflexions- und Rückmeldungsmethoden wie den „Museumsrundgang“ oder „Roter Punkt“, die im Folgenden beschrieben werden.

Museumsrundgang: Stellen Sie mit Ihren Schülern mehrere Tische zusammen und platzieren Sie darauf die Schülerarbeiten (Galerietisch). Achten Sie darauf, dass der Platz ausreicht, damit die Kinder ohne Drängeln um die Tische herumgehen können. Wiederholen Sie zusammen mit Ihren Schülern die vorgegebenen Gestaltungskriterien. Nach einem stillen Rundgang überprüfen die Schüler die Kriterien und geben sich gegenseitig Feedback zu ihren Werken.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf nur noch „Schüler“ verwendet.

„**Roter Punkt**“: Sammeln Sie die Schülerarbeiten an einer Ausstellungswand (z. B. Pinnwand) oder auf einem Galerietisch (vgl. Museumsrundgang). Wiederholen Sie mit den Schülern die vorgegebenen Gestaltungskriterien. Geben Sie jedem Schüler 3 Klebepunkte, die er neben den jeweils drei seiner Meinung nach am besten umgesetzten Arbeiten anbringen soll. Durch die Vergabe der Punkte entsteht eine Rangliste, die in eine Bewertung überführt werden kann oder den Schülern als Feedback zur Umsetzung der Kriterien in ihrem Werk dient.²

Wie können Sie differenzieren?

Die Unterrichtseinheit „Märchen im Schuhkarton“ ermöglicht durch die sehr offene Aufgabenstellung bereits eine natürliche Differenzierung. Jeder Schüler kann sich für ein Märchen entscheiden, das er gut kennt und dessen gestalterische Umsetzung er sich zutraut. Ihre Märchenfiguren können die Kinder eigenständig bauen, es werden aber auch Anleitungen angeboten, die Sie den Schülern bei Bedarf als Hilfestellung an die Hand geben können (vgl. **M 8** und **M 9**). Beim Bau von menschlichen Figuren (**M 8**) wird nochmals differenziert zwischen einer einfacheren (Figur A) und einer schwierigeren (Figur B).

Die Heterogenität der Lernvoraussetzungen spiegelt sich natürlich nicht nur in den gestalterischen Fähigkeiten und Fertigkeiten, sondern auch im Arbeitstempo der Kinder wider. Daher besteht in der 3. und 4. Stunde die Möglichkeit, dass schnellere Schüler nicht nur die Innenflächen ihres Schuhkartons, sondern auch die Außenflächen farbig gestalten. Auch bei der farbigen und textilen Gestaltung der Figuren bieten sich Differenzierungsmöglichkeiten, so kann z. B. die Kleidung einfach oder detailliert ausfallen, z. B. mit Schmuck, Hut, Schürze oder Fell.

Darüber hinaus können Sie schnelleren Schülern das Material **M 11** für die Präsentation des Märchenkartons anbieten.

Welche fächerübergreifenden Bezüge können Sie herstellen?

Deutsch

- Eine Anleitung zum Bau eines Märchenkartons schreiben
- Das im Schuhkarton dargestellte Märchen schriftlich oder mündlich nacherzählen
- Die im Schuhkarton dargestellte Märchenszene nachspielen
- Märchen lesen oder selbst schreiben
- Märchen in Bezug auf ihre Charakteristika untersuchen (Form, Aufbau, sprachliche Mittel usw.)

Sachunterricht

- Behandlung der Themen „Müll und Müllvermeidung“, „Recycling und Upcycling“ u. Ä.

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

- ▶ **Hofer, Katharina:** Gestalten statt wegwerfen – Objekte aus Recyclingmaterial. Kohl-Verlag, Kerpen 2014.
Das Buch bietet Anregungen für den experimentellen und spielerischen Umgang mit Werkstoffen aus dem Alltag.

² Weitere Reflexions- und Bewertungsmethoden finden Sie im Grundwerk *Einfach künstlerisch*, Teil „Erste Hilfe“.

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen

AB: Arbeitsblatt

AL: Anleitung

BD: Bilder

BK: Bildkarten

FF: Farbfolie

WK: Wortkarten

1./2. Stunde

Thema: Einführung in das Thema und Planung des Märchenkartons

M 1 (FF) **Ein Märchen im Schuhkarton** / Betrachtung eines Kartons zum Märchen „Aladin und die Wunderlampe“

M 2 (AL) **Wie kommt das Märchen in den Schuhkarton?** / Gemeinsame Erarbeitung der Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Bau eines Märchenkartons

M 3 (WK) **Steckbrief für „Aladin und die Wunderlampe“ – Material für die Lehrperson** / Erstellen eines Beispielsteckbriefs und Ermitteln der Bestandteile

M 4 (BK) **Planung des Märchenkartons „Aladin und die Wunderlampe“ – Material für die Lehrperson** / Erstellen einer Tafelskizze zum Ablauf des Gestaltungsprozesses

M 5 (AB) **Mein Märchen im Schuhkarton** / Planung des eigenen Märchenkartons anhand von Steckbrief und Skizze

Benötigt:

- M 1 mit OHP oder anderem Präsentationsmedium
- M 2 im Klassensatz und evtl. zusätzlich für ein anderes Präsentationsmedium vorbereitet (z. B. OHP, Beamer)
- M 3 (ausgeschnittene Wortkarten) und Magnete
- M 4 (ausgeschnittene Bilder von Figuren und Palast) und Magnete
- M 5 im Klassensatz (evtl. jeweils in Klarsichthülle zum Schutz vor Farbe oder Wasser)
- Bleistift, Buntstifte, Radiergummi
- Märchenbücher

3./4. Stunde

Thema: Farbige Gestaltung des Hintergrunds

M 1 (FF) **Ein Märchen im Schuhkarton** / Wiederholen der Arbeitsschritte bei der Gestaltung eines Märchenkartons

M 6 (BK) **Märchenhafter Hintergrund – Bildersammlung** / Betrachten von Landschaftsbildern als Impuls für die Gestaltung des Hintergrunds

Benötigt:

- M 1 mit OHP oder anderem Präsentationsmedium
- M 6 (evtl. vergrößert) sowie weitere Landschaftsbilder aus Büchern, Zeitschriften usw.
- 1 Schuhkarton mit Deckel je Schüler
- Arbeitsunterlage, z. B. Folie oder Zeitungspapier

- breiter Borstenpinsel für große Flächen (ca. Größe 12)
- mittelbreiter Haarpinsel für Details (ca. Größe 6–8)
- Wasserbehälter zum Auswaschen der Pinsel
- Malerkittel o. Ä.
- Acrylfarben
- Mischpaletten

5.–8. Stunde

Thema: Bau von Grundformen für Landschaftselemente, Figuren und Gegenstände

M 7 (BK) **König, Hexe, Frosch & Co – Märchenfiguren** / Betrachten von Figuren als Impuls für die Gestaltung

M 8 (AL) **Von Kopf bis Fuß** / Bau von Menschen (zwei Varianten)

M 9 (AL) **Von der Schnauze bis zum Schwanz** / Bau von Tieren

- Benötigt:**
- M 7 (evtl. vergrößert) sowie weitere Bilder von Märchenfiguren
 - M 8 im Klassensatz
 - M 9 im Klassensatz
 - Arbeitsunterlage, z. B. Folie oder Zeitungspapier
 - Schere oder/und Cutter
 - Klebestift, Flüssigkleber, Kreppklebeband, Heißklebepistole mit hitzebeständiger Unterlage
 - Schaschlikspieße
 - ca. 2 Styroporkugeln je Schüler (Ø 3 cm)
 - Verpackungsmaterialien aus Papier und Pappe
 - ca. 4 Toiletten- und Küchenpapierrollen je Schüler
 - evtl. Pfeifenputzer
 - Bleistift, Radiergummi

9.–11. Stunde

Thema: Weitere Gestaltung der Landschaftselemente, Figuren und Gegenstände

M 10 (AL) **Kleider machen Leute** / Bemalen und Bekleiden der Figuren

- Benötigt:**
- M 4 (ausgeschnittene Bilder von Figuren und Palast)
 - M 10 im Klassensatz
 - Arbeitsunterlage, z. B. Folie oder Zeitungspapier
 - mittelbreiter Borstenpinsel für große Flächen (ca. Größe 6–8)
 - feiner Haarpinsel für Details (ca. Größe 4)
 - Wasserbehälter zum Auswaschen der Pinsel
 - Malerkittel o. Ä.
 - Acrylfarben
 - Mischpaletten
 - Schere oder/und Cutter
 - Klebestift, Flüssigkleber, Heißklebepistole mit hitzebeständiger Unterlage

- Woll- und Stoffreste (z. B. alte Vorhänge, Kleidung, Filzreste, Kunstfell usw.)
- Filzstifte für Details, z. B. Augen oder Mund
- Dekomaterial (z. B. kleine Perlen oder Knöpfe, Borten, Strasssteine, Pailletten usw.)
- rote Klebepunkte für abschließende Bewertung (nach der Methode „Roter Punkt“)

12. Stunde

Thema: Präsentation der Märchenkartons

M 11 (AB) **Bühne frei!** / Gestalten von Banner und Steckbrief für eine Ausstellung

Benötigt:

- M 11 im Klassensatz
- Schere
- Klebestift
- Bleistift und Radiergummi
- Füller
- Bunt- und Filzstifte

Stundenverläufe

Legende der Abkürzungen

SuS: Schülerinnen und Schüler

L: Lehrperson



Gesprächsimpuls



Differenzierung/Variante



Tipp



Wichtig

1./2. Stunde

Thema: Einführung in das Thema und Planung des Märchenkartons

Vorbereitung Sich über die Gestaltung eines Märchenkartons informieren (vgl. M 2); wenn möglich, selbst einen Karton bauen oder M 1 zu Anschauungszwecken verwenden. M 2 und M 5 im Klassensatz kopieren; M 2 evtl. zusätzlich für ein Präsentationsmedium vorbereiten (z. B. OHP, Beamer). Fragen aus Steckbrief an Tafel schreiben, Wortkarten aus M 3 evtl. vergrößern, ausschneiden und an Tafel heften.

Einstieg

M 1 **Ein Märchen im Schuhkarton** / L zeigt die beiden Bilder des fertigen Märchenkartons. SuS äußern sich zunächst spontan. L stellt dann gezielt Fragen, die die SuS anleiten, den Märchenkarton genau zu beschreiben, z. B.:

- Was siehst du in diesem Karton?
- Wie wurde der Schuhkarton dafür genutzt?
- Was siehst du im Hintergrund? Wie wurde der Hintergrund gestaltet?
- Welche Figuren, Gebäude und Gegenstände siehst du?
- Was wurde gemalt und was wurde gebaut?



Hauptteil

M 2 **Wie kommt das Märchen in den Schuhkarton?** / L bespricht anhand von M 2 (austeilen und evtl. zusätzlich projizieren) mit SuS die Gestaltung eines Märchenkartons, z. B.:

- Wie ist der Künstler beim Bau dieses Märchenkartons vorgegangen?
- Was musste er sich vor dem Bau überlegen?



M 3 **Steckbrief für „Aladin und die Wunderlampe“** / L erstellt gemeinsam mit den SuS an der Tafel exemplarisch einen Steckbrief zum Beispielkarton. SuS beantworten die Fragen des Steckbriefs, indem sie die Wortkarten zuordnen.

M 4 **Planung des Märchenkartons „Aladin und die Wunderlampe“** / L erstellt mit den SuS an der Tafel eine Skizze zur Planung des Märchenkartons. Es wird beschriftet, was gemalt und was gebaut werden soll.

M 5 **Mein Märchen im Schuhkarton** / SuS erstellen einen Steckbrief zu ihrem Märchenkarton und zeichnen eine Skizze.

Abschluss

SuS stellen ihre Steckbriefe im Plenum vor. Sie dürfen sich kriteriengeleitet Feedback geben sowie Fragen stellen. Mögliche Kriterien für das Feedback:

- Passt der Hintergrund zum Märchen?
- Wurden die wichtigsten Figuren (Menschen, Tiere, ...), Landschaftselemente und Gegenstände des Märchens dargestellt?
- Wurde in der Skizze beschriftet, was gemalt und was gebaut werden soll?



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ene, mene, miste, ein Märchen in der Kiste!

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.22

Modellieren, bauen, Umwelt gestalten

Ene, mene, miste, ein Märchen in der Kiste! – Märchenhafte Schulkartons gestalten

Julia Köllig



Ob Kapseltext, Bildgeschichten oder Kunstprojekte – Märchen bieten für die Klassenstufe ein sehr abwechslungsreiches Material an. In dieser Unterrichtseinheit sollen die Schülerinnen und Schüler eine Erklärung ihrer Wahl auf geeigneter Weise in Form von Karten in einem Schulkarton nach. Dabei können die Kinder nicht nur ihren kreativen Ideen Lauf lassen, sie lernen auch, ihren Gestaltungsgedanken sinnvoll zu planen, Farben zu mischen, Materialien gezielt auszuwählen und zu verwenden sowie die sach- und sachbezogenen Umgang mit neueren Werkzeugen. Proben Sie sich auf märchenhafte Klassenarbeiten!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 3-4

Bezug: 12.2 Lerninhaltsbereich

Kompetenzen: Mündliche, grafische, verbale und bildliche Verfahren kennen und anwenden, Verfahren mit Kreativität beim Lösen gestaltunglicher Aufgaben einsetzen, Gestaltungsprozesse planen und reflektieren, mit Werkzeugen sach- und sachbezogenfertig umgehen können.

Thematische Bereiche: Eine Märchenwelt grafisch umsetzen, eine Story schreiben, Figuren, Landschaften und Gegenstände aus verschiedenen Materialien bauen, sich Kopfbedeckungen und Masken entwerfen, Arbeitsschritte, Anleitungen, Beobachtungsgänge festhalten.

Medien:

Darstellungsmittel: Farbstifte