

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kunst: Eine Zeitmaschine zeichnen und bauen - Plastik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



I.PL.32

Plastik

Auf Zeitreise – Eine Zeitmaschine zeichnen und bauen

Laura Wimmer



© RAABE 2023

© ChakisAtelier/iStock/Getty Images Plus

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, der Gegenwart zu entfliehen, die Vergangenheit zu verändern oder einen Blick in die Zukunft zu werfen? Das Thema „Zeitreisen“ beflügelt die Fantasie der Menschheit schon seit Jahrhunderten. Zahlreiche Bücher und Filme zeigen, welche Möglichkeiten eine solche Reise eröffnet und welche Gefahren sie birgt. Auch in Bezug auf das Transportmittel, die Zeitmaschine, sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. So auch in dieser Unterrichtseinheit. Hier beschäftigen sich die Lernenden intensiv mit dem Thema „Zeitreise“ und erfinden selbst Zeitmaschinen. Diese entwerfen und zeichnen sie zunächst und setzen sie schließlich auch dreidimensional um.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	6 bis 8
Dauer:	6 bis 8 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; plastische Verfahren kennen und anwenden; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können
Thematische Bereiche:	Zeitreisen; Zeichnen; Collagieren; plastisches Gestalten; Bauen und Konstruieren
Medienkompetenzen:	Kommunizieren und Kooperieren; Analysieren und Reflektieren
Material:	Bildimpulse, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben, Tippkarten

Fachliche Hintergrundinformationen

Was versteht man unter Zeitreisen?

Von einer Zeitreise wird dann gesprochen, wenn eine Person oder ein Objekt reist und „die Differenz zwischen ihrer Abfahrts- und seiner Ankunftszeit in der umgebenden Welt nicht der Dauer der [...] zurückgelegten Reise entspricht.“¹ Das heißt, dass der Zeitreisende die zurückgelegte Zeit als deutlich kürzer erlebt als die Zeitspanne, die tatsächlich vergangen ist. Dabei ist es egal, ob die Person in die Zukunft oder in die Vergangenheit reist.²

Zeitreisen und Zeitmaschinen in den Medien

Das Thema „Zeitreisen“ fasziniert die Menschheit bereits seit Hunderten von Jahren.³ In zahlreichen Erzählungen wird spekuliert, was passieren könnte, wenn Zeitreisen möglich wären. Immer wieder reisen die Hauptfiguren von Büchern, Filmen oder Computerspielen in die Vergangenheit, um Katastrophen zu verhindern oder ihr Schicksal zu ändern. Andere entfliehen ihrer Gegenwart und erleben Abenteuer in der Zukunft. Um zu reisen, nutzen sie dabei die unterschiedlichsten Fahrzeuge und Apparaturen.

Mit seinem Roman „The Time Machine“ beschrieb H. G. Wells im Jahr 1895 erstmals eine Zeitreise, die mithilfe einer Zeitmaschine erfolgt.⁴ Seine Maschine ähnelt dort einem Schlitten oder Fahrrad und verfügt über eine Uhr, welche das Jahr anzeigt. Mit dieser Erzählung setzte Wells einen Meilenstein in der Science-Fiction-Literatur, auf welchen zahlreiche weitere Zeitreise-Geschichten folgten. Eine Vielzahl solcher Erzählungen beschäftigt sich auch mit den Problemen, die eine Zeitreise mit sich bringt: Was passiert z. B., wenn die Vergangenheit verändert wird? Welche Auswirkung hat dies auf die Gegenwart? Kann ein Mensch seinem früheren Ich begegnen? Ein bekanntes Beispiel stellt hier der Film „Zurück in die Zukunft“ dar, in welchem der Protagonist Marty McFly mithilfe eines umgebauten Autos in die Vergangenheit reist und seine zukünftige Existenz gefährdet, da er beinahe verhindert, dass seine Eltern zusammenkommen.

Zeitmaschinen treten in der Literatur sowie in Film und Fernsehen in allen erdenklichen Formen auf. Grob lassen sie sich folgendermaßen einordnen:

- fahrzeugähnliche Maschinen oder Flugobjekte, z. B. das Auto im Film „Zurück in die Zukunft“ oder die Zeitmaschine in Wells' Roman „The Time Machine“;
- Alltagsgegenstände, z. B. die Telefonzelle aus der Serie „Doctor Who“ oder der Briefkasten aus dem Film „Haus am See“;
- magische Objekte, z. B. der Zeitemkehrer von Hermine im dritten Teil der Harry-Potter-Reihe oder das magische Baumhaus aus der gleichnamigen Kinderbuchreihe.

Des Weiteren können Zeitreisen in der Literatur auch aufgrund von angeborenen Fähigkeiten oder kosmischen Phänomenen erfolgen. So kann die Protagonistin der Roman-Trilogie „Liebe geht durch alle Zeiten“ von Kerstin Gier beispielsweise aufgrund eines „Zeitreise-Gens“ die Vergangenheit besuchen. In der Serie „Star Trek“ werden Zeitsprünge durch Wurmlöcher möglich.

¹ Hunter, Joel: Time Travel. In: The Internet Encyclopedia of Philosophy, 2004. Online: <https://iep.utm.edu/>.

² Vgl. ebd.

³ Vgl. Falk, Dan: Wie funktionieren Zeitreisen? National Geographic, 2021. Online: <https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2021/01/wie-funktionieren-zeitreisen>

⁴ Vgl. Schlobinski, Peter und Siebold, Oliver: Wörterbuch der Science-Fiction. Peter Lang. Frankfurt am Main 2008. S. 21–23.

Zeitreisen in der Realität

Obgleich die oben genannten Zeitreise-Erzählungen alle der Fantasie von Autorinnen und Autoren entspringen, sind Zeitreisen nicht nur Hirngespinnste. Mit der Veröffentlichung der speziellen Relativitätstheorie 1905 beschreibt Albert Einstein Zeit und Raum als formbar. Seine Theorie besagt, dass Zeit nicht überall gleich vergeht und es ab einer gewissen Geschwindigkeit möglich ist, in die Zukunft zu reisen, wobei dies immer vom Standort abhängt, an dem man sich befindet. So lässt es sich physikalisch beweisen, dass beispielsweise ein Mann, der mit Lichtgeschwindigkeit zu den Sternen reist, bei seiner Rückkehr deutlich jünger ist als sein Zwillingbruder, der auf der Erde geblieben ist, obgleich sich die vergangene Zeit für beide gleich lang angefühlt hat.

1915 erschien die allgemeine Relativitätstheorie, in der Einstein sogar davon ausgeht, dass die Zeit eine vierte Dimension darstellt. Nach dieser Theorie könnten auch Zeitsprünge in die Vergangenheit möglich sein. Damit regte Einstein zu zahlreichen wissenschaftlichen Diskussionen und Forschungen zur Durchführung von Zeitreisen an, die noch lange nicht abgeschlossen sind.⁵

Das Zeichnen und das plastische Gestalten einer Zeitmaschine

Im Mittelpunkt dieser Unterrichtseinheit stehen zwei künstlerische Verfahren: das Zeichnen sowie das dreidimensionale Arbeiten. Die **Zeichnung** dient hier dazu, erste Ideen und Vorstellungen von einer Zeitmaschine zu entwickeln und festzuhalten. Insofern kann sie als Entwurf für die spätere dreidimensionale Umsetzung der Zeitmaschine dienen, kann aber auch für sich stehen. Keinesfalls muss die Zeichnung beim Bau exakt umgesetzt werden. Eine solche Umsetzung ist aufgrund der zur Verfügung stehenden Materialien und Techniken eventuell nicht möglich. Zudem sollen sich die Schülerinnen und Schüler von den Materialien, die sie sammeln, auch inspirieren lassen und können ganz neue Vorstellungen von ihrer Zeitmaschine entwickeln. Die Zeichnung selbst sollte in dieser Einheit als eigenständiges Kunstwerk begriffen werden und als solches Anerkennung finden, insbesondere, da sie noch um Collageelemente erweitert wird und damit über einen bloßen Entwurf hinausgeht. Auch die Collageelemente – größtenteils mögliche Bauteile für die Zeitmaschine – dienen der Inspiration und bieten Anhalts- und Orientierungspunkte für die Zeichnung.

Im zweiten Teil der Unterrichtseinheit fertigen die Lernenden aus Alltags- und Abfallmaterialien in einem plastisch-konstruktiven Verfahren Zeitmaschinen-Modelle an. Bei dieser **plastischen Gestaltung** stehen neben dem Finden kreativer Lösungen besonders die haptischen Erfahrungsmöglichkeiten im Vordergrund, die viele Kinder und Jugendliche immer seltener im Alltag erleben. Gerade solche Erfahrungen sind jedoch zur Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit und der Feinmotorik wichtig. Durch die Arbeit am dreidimensionalen Objekt wird außerdem das Verständnis für Proportionen und Raum geschult und das räumliche Denken verbessert. Des Weiteren kann der adäquate Umgang mit verschiedenen Materialien sowie den entsprechenden Werkzeugen geübt werden. Die Lernenden haben dabei auch die Möglichkeit, mit den Materialien zu experimentieren und deren Eigenschaften zu erproben. Beim Zusammenfügen der Zeitmaschinen aus verschiedensten Materialien geht es weniger um das Formen wie sonst üblich beim plastischen Arbeiten, sondern vielmehr um die Komposition der einzelnen Gegenstände und das kreative Zusammenfügen. Aufgrund der zur Verfügung stehenden Gegenstände werden Ideen generiert, ausprobiert und u. U. auch wieder verworfen. Dieser Prozess führt zu Lösungskompetenz und Frustrationstoleranz.⁶

⁵ Vgl. Falk: 2021.

⁶ Vgl. Begriffe Kunstpädagogik: Plastisches Gestalten, 2018. Online: https://wikis.uni-paderborn.de/begriffe-kunstpaedagogik/Plastisches_Gestalten

Didaktisch-methodisches Konzept

Intentionen der Unterrichtseinheit

Im Rahmen dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema „Zeitreisen“ auseinander. Dabei steht vor allem die Frage nach dem Transportmittel im Fokus. Anhand verschiedener Beispiele von Zeitmaschinen werden erste Ideen generiert und die Fantasie der Jugendlichen angeregt.

Das Ziel der Unterrichtseinheit besteht in der Entwicklung, der Zeichnung und der dreidimensionalen Umsetzung einer Zeitmaschine. Zunächst entwerfen die Jugendlichen das Konzept ihrer Zeitmaschine in Form einer Bleistiftzeichnung mit Collageelementen. Ausgehend von diesem erstellen sie anschließend mithilfe verschiedener Alltags- und Abfallmaterialien ein dreidimensionales Modell, das am Ende der Unterrichtseinheit im Rahmen einer Präsentation oder Ausstellung vorgestellt wird.

Während des Arbeitsprozesses reflektieren die Lernenden immer wieder den aktuellen Stand ihrer Werke in der Gruppe, um Anregungen für die Weiterarbeit zu erhalten. Im Mittelpunkt steht dabei insbesondere der Entwicklungsprozess des Werkes. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Erfahrung machen, dass die erste Idee nicht immer die zielführende ist. Manchmal müssen erst einige Ideen ausprobiert und wieder verworfen werden, z. B., weil die passenden Materialien nicht zur Verfügung stehen. Dann gilt es, kreativ zu sein und zu alternativen Lösungen zu gelangen.

Da die Aufgabenstellung bewusst offen gehalten ist, sollen die Jugendlichen, insbesondere in der ersten Phase (Entwurf einer Zeitmaschine), durch ansprechendes Bildmaterial sowie durch Collageelemente bei ihrer Ideenfindung unterstützt werden. Im zweiten Teil der Unterrichtseinheit geschieht dies über das Materialangebot.

Voraussetzungen für die Unterrichtseinheit und Methoden

In der Unterrichtseinheit kommen die Methoden „Think – Pair – Share“ sowie „Gallery Walk“ zum Einsatz. Außerdem erfolgt regelmäßig eine Reflexionsphase. Sowohl die Methoden als auch die Reflexion müssen, falls diese den Lernenden noch nicht bekannt sind, zu Beginn angeleitet und häufiger geübt werden. Beim **Think – Pair – Share** durchlaufen die Lernenden drei Phasen: Zunächst machen sich alle eigenständig Gedanken zur Aufgabenstellung (Think). Im Anschluss tauschen sich die Schülerinnen und Schüler in Zweierteams über die Ergebnisse aus (Pair). Dies kann sowohl schriftlich als auch mündlich erfolgen. Danach geht es ins Plenum. Gemeinsam werden die Ergebnisse der Paare gesammelt (Share). Auch dies kann sowohl mündlich als auch schriftlich erfolgen. Ein Vorteil dieser Methode liegt in dem hohen Maß an Schüleraktivierung. Zudem muss niemand seine Idee direkt vor allen preisgeben, sondern kann sich zunächst mit seinem Partner austauschen. Dies sorgt für eine niedrigere Redeschwelle.⁷

Bei einem **Gallery Walk** oder **Museumsrundgang** werden Bildimpulse oder Arbeitsergebnisse wie in einem Museum ausgestellt, d. h. auf Tischen ausgelegt oder an die Wand gehängt. Im Anschluss können die Lernenden leise umhergehen und sich alles anschauen. Abschließend werden im Plenum Eindrücke ausgetauscht. Alternativ positionieren sich die Jugendlichen vor einem Bild bzw. Werk und begründen kurz, weshalb dieses sie anspricht.⁸

⁷ Vgl. Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL): Think – Pair – Share. Online: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/englisch/bs/weiteres/bej/uebung/

⁸ Vgl. Methodenkartei, Universitäten Oldenburg und Vechta.: Museumsrundgang, Methodenkartei. Online: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/museumsgang/>

Nach den Gestaltungsphasen der Unterrichtseinheit findet jeweils eine **Reflexion** nach Walter Barth⁹ statt: Barth schlägt eine regelmäßige Reflexion des Arbeitsprozesses sowie der entstandenen Werke vor, um Lerneffekte zu erzielen und neue Anregungen zur Weiterarbeit zu schaffen. Diese Reflexion unterteilt sich in drei Phasen: Zu Beginn wird die Frage nach dem Verlauf des Arbeitsprozesses gestellt. Die Schülerinnen und Schüler haben hier die Möglichkeit, sich zu ihrem Erleben und ihren Gefühlen bei der Gestaltung zu äußern. Sie erfahren dabei auch, wie die anderen die Arbeitsphase erlebt haben und zu ihrem Werk gelangt sind, und können dies mit den eigenen Erfahrungen vergleichen. In der nächsten Phase werden die Werke betrachtet. Die Lernenden äußern sich beschreibend und wertfrei zu Unterschieden und Gemeinsamkeiten. In der letzten Phase haben die Jugendlichen schließlich die Möglichkeit, zu Werken Stellung zu nehmen, die sie als besonders gelungen empfinden, müssen dies jedoch anhand der Werke begründen. Hier ist es wichtig, dass nur Positives genannt wird. Die Lehrkraft moderiert die Reflexion und kann dafür die hier angebotenen Impulskarten verwenden (vgl. M 5).

Ablauf der Unterrichtseinheit

Im ersten Teil der Unterrichtseinheit sollen die Lernenden zunächst eine Vorstellung von ihrer Zeitmaschine entwickeln und diese in Form einer Zeichnung festhalten. Dies kann sowohl in Einzelarbeit als auch in Teamarbeit zu zweit erfolgen.

Die Einführung in das Thema erfolgt über die Präsentation eines Ausschnitts aus dem Film „The Time Machine“ (vgl. M 1), der das Interesse der Lernenden wecken soll. Im Anschluss erfolgt eine kurze Think-Pair-Share-Phase, in der sich die Schülerinnen und Schüler über ihre Eindrücke austauschen.

Alternativ oder ergänzend zu dieser Einführung können die Lernenden auch mithilfe eines Gallery Walk an das Thema herangeführt werden. Dabei betrachten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Abbildungen von Zeitmaschinen (vgl. M 2), die im Zimmer ausliegen oder aufgehängt sind. Nachdem sie die Abbildungen angeschaut haben, positionieren sie sich vor dem Bild, das ihnen am besten gefällt. Haben sich alle für ein Bild entschieden, können einige Schülerinnen oder Schüler ihre Wahl begründen.

Im Anschluss erhalten die Jugendlichen den Arbeitsauftrag, eine Zeitmaschine zu entwickeln und eine Bleistiftzeichnung anzufertigen. Für ein erstes Brainstorming nutzen die Schülerinnen und Schüler eine Mindmap (vgl. M 3). Sobald sie eine Idee haben, können sie mit der Zeichnung beginnen. Als Ausgangspunkt oder Ergänzung dienen die Collageelemente aus M 4, welche in die Zeichnung integriert werden können.

Den Abschluss der Doppelstunde bildet die Reflexionsphase. Diese sollte ca. 15 Minuten betragen und wird durch ein akustisches Signal eingeläutet. Die Lernenden hängen ihre Werke in ihrer aktuellen Form mit Magneten an die Tafel neben zuvor angeschriebene Nummern (um eine namentliche Zuordnungen zu vermeiden) oder legen diese auf dem Boden aus. Dann bekommen sie einige Minuten Zeit, um die Werke in Ruhe zu betrachten. Nun berichten sie, wie sie den Herstellungsprozess erlebt haben, vergleichen dann die Werke beschreibend und äußern sich abschließend zu besonders gelungenen Werken, indem sie ihre Meinung begründen. Diese drei Phasen der Reflexion werden von der Lehrperson jeweils durch die entsprechende Karte aus M 5 eingeleitet. Darüber hinaus kann auch die Frage gestellt werden, wohin die Lernenden mit ihrer Zeitmaschine gern reisen würden.

Der zweite Teil der Unterrichtseinheit beschäftigt sich mit der dreidimensionalen Umsetzung einer Zeitmaschine. Die Lernenden sollen nun aus Alltags- und Abfallmaterialien eine Maschine bauen. Dabei können sie auf ihre Zeichnung zurückgreifen oder auch neue Ideen entwickeln.

⁹ Barth, Walter: Der Schüler als (lernender) Autor im Kunstunterricht, Grundlagen und Unterrichtsbeispiele. Schneider-Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler 2000. S. 92–98.

Um die Schülerinnen und Schüler wieder auf das Thema einzustimmen, wird die Stunde mit zwei kleinen Ausschnitten aus dem Film „Apollo 13“ (vgl. **M 1**) eröffnet. In einem anschließenden kurzen Austausch werden die Eindrücke der Jugendlichen gesammelt. Es sollte dabei besprochen werden, dass die im Video gezeigten Personen für den Bau des benötigten Gerätes einfach die Materialien nutzten, die ihnen zur Verfügung standen, und mithilfe ihrer Kreativität das Problem lösen konnten. Wie den Personen im Video steht auch den Schülerinnen und Schülern nur eine begrenzte Auswahl an Materialien zur Verfügung, die sie in eine Zeitmaschine verwandeln können. Dabei ist es nicht wichtig, dass diese am Ende so aussieht wie die Zeichnung. Da das Material einen anderen Aufforderungscharakter besitzt als die Collageelemente, können auch ganz andere Ideen entstehen; hierauf sollte unbedingt hingewiesen werden, um Enttäuschung beim Versuch einer Eins-zu-eins-Umsetzung zu vermeiden. Die Materialien **M 6** sowie optional auch **M 7** unterstützen die Schülerinnen und Schüler beim Bau ihrer Zeitmaschine.

Am Ende jeder Doppelstunde kann immer wieder eine Reflexionsrunde eingebaut werden, um den aktuellen Entwicklungsstand zu besprechen und Tipps zur Weiterarbeit auszutauschen. Eine umfangreichere Reflexion – wie oben beschrieben – sollte dann wieder am Ende der Gestaltungsphase stehen.

Den Abschluss der Unterrichtseinheit bildet die Präsentation der Ergebnisse. Diese kann in Form eines Gallery Walk in der Klasse oder einer kleinen Ausstellung im Schulhaus stattfinden. Mithilfe des angebotenen Ausstellungsaufstellers (vgl. **M 8**) können die Lernenden ihre Zeitmaschinen beschriften.

Möglichkeiten der Weiterarbeit

Schülerinnen und Schüler, die ihr Zeitmaschinen-Modell bereits fertiggestellt haben, können sich überlegen, wohin sie mit ihrer Zeitmaschine gern reisen würden und was sie auf ihrer Reise erleben. Dies können sie zeichnerisch oder in einer Erzählung festhalten.

Falls man mit der ganzen Klasse am Thema weiterarbeiten möchte, bietet **M 9** eine Ideensammlung für die Fortsetzung der Einheit.

Mediathek

Literatur

- **Barth, Walter:** Der Schüler als (lernender) Autor im Kunstunterricht, Grundlagen und Unterrichtsbeispiele. Schneider-Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler 2000. S. 92–98.
Barth beschreibt eingehend den Ablauf und die Wirkung der von ihm entwickelten dreischrittigen Reflexionsphase, die auch in dieser Unterrichtseinheit eingesetzt wird.
- **Schlobinski, Peter und Siebold, Oliver:** Wörterbuch der Science-Fiction. Peter Lang, Frankfurt am Main 2008. S. 21–23.
In diesem Wörterbuch sind Begriffe der „Science-Fiction“ kurz und anschaulich erklärt, darunter auch solche zur Zeitreise.
- **Wells, Herbert G.:** Die Zeitmaschine. Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2017.
Der weltberühmte Science-Fiction-Roman aus dem Jahr 1895 übersetzt und mehrfach in unterschiedlichem Format neu aufgelegt. Hier als Taschenbuch.

Internet

- <https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2021/01/wie-funktionieren-zeitreisen>
Die Seite bietet einen kurzen, informativen Artikel zur Zeitreiseforschung aus dem Magazin „National Geographic“.

- ▶ https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Zeitreiseromanen
Zeitreisen sind auch in der Literatur ein beliebtes Thema. Hier findet sich eine Liste von Romanen, die sich mit dem Sujet befassen, beginnend mit einer Publikation aus dem Jahr 1771 bis zu aktuellen Titeln.
- ▶ <http://zeichnen-lernen.markus-agerer.de>
Auf dieser Website werden verschiedene Techniken des Zeichnens anschaulich erklärt. (Kommerzielle Seite)
- ▶ <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/alle-methoden-von-a-bis-z/>
In dieser Sammlung der Universität Oldenburg werden zahlreiche Unterrichtsmethoden ausführlich und verständlich beschrieben.

[Letzter Abruf der Internetseiten: 16.10.2023]

Auf einen Blick

Abkürzungen

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – AL: Anleitung – BD: bildliche Darstellung – TX: Text – VL: Vorlage

1./2. Stunde

Thema:	Einstieg in das Thema und Zeichnen einer Zeitmaschine
M 1 (Video/TX)	Bitte einsteigen! – Videoimpulse zu Zeitmaschinen / Betrachten eines Ausschnitts aus dem Film „The Time Machine“ (2002) und/oder Lesen einer Zusammenfassung des Films
M 2 (BD)	Bitte einsteigen! – Bildimpulse zu Zeitmaschinen / Betrachten von Zeitmaschinen-Bildern
M 3 (AB/AF), M 4 (BD)	Eine Zeitmaschine entwerfen und Zeichnen und Kleben / Ideensammlung und Mindmap zu einer eigenen Zeitmaschine; Zeichnen einer Zeitmaschine und Ergänzung um Collageelemente
M 5 (AF)	Wie war's? / Reflexion der Arbeit an den Zeichnungen sowie der Ergebnisse
Benötigt:	<input type="checkbox"/> M 1 im Klassensatz sowie Endgeräte mit Internetzugang und Ausstattung für das Abspielen des vorgeschlagenen Videos <input type="checkbox"/> M 2 mit Präsentationsmedium oder als großformatige Kopie <input type="checkbox"/> M 3 im Klassensatz <input type="checkbox"/> M 4 im Klassensatz <input type="checkbox"/> Zeichenpapier (DIN-A3-Format) <input type="checkbox"/> Blei- und Buntstifte <input type="checkbox"/> M 5 (ausgeschnitten, laminiert)

3.–8. Stunde (3 Doppelstunden)

Thema:	Bau einer Zeitmaschine
M 1 (Video/TX)	Bitte einsteigen! – Videoimpulse zu Zeitmaschinen / Betrachten von Ausschnitten aus dem Film „Apollo 13“ (1995) und/oder Lesen einer Zusammenfassung des Films
M 6 (AF/AB)	So geht's / Vorbereitung und Bau der Zeitmaschinen
M 7 (AB/AL)	So klappt's / Bau der Zeitmaschinen
M 5 (AF)	Wie war's? / Reflexion der Arbeit an den Zeitmaschinen sowie der Ergebnisse

- Benötigt:**
- M 1 im Klassensatz sowie Endgeräte mit Internetzugang und Ausstattung für das Abspielen des vorgeschlagenen Videos
 - M 6 im Klassensatz
 - M 7 im Klassensatz oder nach Bedarf
 - M 5 (ausgeschnitten, laminiert)
 - Alltags- und Abfallmaterialien sowie Werkzeuge und Materialien zum Schneiden, Kleben, Verbinden und Bemalen (nähere Angaben siehe M 6)
-

Mögliche Weiterarbeit

Thema: Präsentation und Weiterarbeit

M 8 (VL) **Präsentiere deine Zeitmaschine!** / Präsentation der Zeitmaschinen mithilfe eines Ausstellungsaufstellers

M 9 (AB) **Wie könnte es weitergehen?** / Ideensammlung für eine mögliche Weiterarbeit zu den Themen „Zeitmaschinen“, „Zeitreise“ und „Zeit“

- Benötigt:**
- M 8 im Klassensatz
 - Scheren und Klebestift
 - M 9 nach Bedarf

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kunst: Eine Zeitmaschine zeichnen und bauen - Plastik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



I.PL.32

Plastik

Auf Zeitreise – Eine Zeitmaschine zeichnen und bauen

Lesen/Wissen



Was hat nicht schon einmal dazu geführt, die Gegenwart zu verlassen, die Vergangenheit zu besuchen oder einen Blick in die Zukunft zu werfen? Das Thema „Zeitreise“ eröffnet die Fantasie der Lernenden schon bei den Vorbereitungen. Zahlreiche Bücher und Filme eignen sich, Möglichkeiten eine solche Reise zu eröffnen und welche Gefahren sie birgt. Auch in Bezug auf die Transportmittel, die Zeitmaschine, sind die Lernenden kaum Dämmern geblieben. So auch in dieser Unterrichtsreihe. Hier beschäftigen sich die Lernenden intensiv mit dem Thema „Zeitreise“ und erfinden selbst Zeitmaschinen. Diese entwerfen und zeichnen sie zunächst und setzen sie schließlich auch dreidimensional um.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	6 bis 8
Dauer:	6 bis 8 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; plastische Verfahren kennen und zwischen Gestaltungsgenossen und -gegenseitig anfertigen können
Theoretische Bereiche:	Zeichnen, Zeichnen, Gestalten, plastisches Gestalten, Bauen und Konstruieren
Methodenkompetenzen:	Kommunikation und Kooperation, Analysieren und Reflektieren
Material:	Blatt Papier, Aquarellmalerei, Gestaltungsgelbes, Tapeten