

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Alltagsgegenstände zeichnerisch verwandeln

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

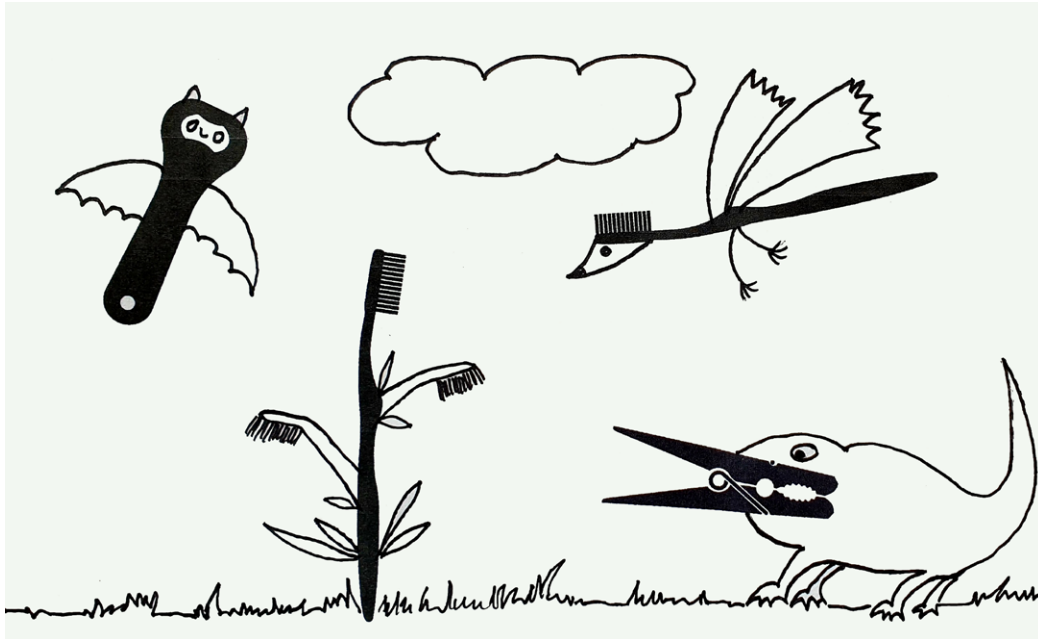


I.27

Zeichnen, drucken, mit Schrift gestalten

Bürstenblume und Klammerkrokodil – Alltagsgegenstände zeichnerisch verwandeln

Deborah Scheller



© RAABE 2023

Schülerbeispiel

Scheren, Stifte, Wäscheklammern – es gibt viele Dinge, die im Alltag durch unsere Hände gehen. Sehen wir aber auch ihr Verwandlungspotenzial? Durch die Reduktion der Dinge auf ihre zweidimensionale Form haben die Schülerinnen und Schüler in dieser Einheit die Möglichkeit, sie noch einmal neu zu entdecken und für fantastische Gestaltungen zu nutzen. Nach einer aufregenden Fantasiereise nehmen die Alltagsgegenstände, die die Kinder mitgebracht haben, neue Identitäten an und werden grafisch ergänzt. Seien Sie gespannt auf die Gestaltungslösungen Ihrer Schülerinnen und Schüler!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	1 bis 4
Dauer:	ca. 2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; Fantasie und Kreativität beim Lösen gestalterischer Aufgaben erweitern
Thematische Bereiche:	Alltagsgegenstände wahrnehmen, sammeln, betrachten und verfremden; Zeichnen; Collagieren
Medien:	Texte, Bilder, Beobachtungsbogen
Zusatzmaterial:	Memo-Spiel

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Was geht durch deine Hände? – Alltagsgegenstände wahrnehmen und sammeln

Ob im Badezimmer, in der Küche oder im Keller – die in dieser Einheit benötigten Materialien finden die Schülerinnen und Schüler direkt bei sich zu Hause. Regen Sie die Kinder durch den Mitbringauftrag (vgl. M 1) an, täglich verwendete Dinge wahrzunehmen, mit in die Schule zu bringen und kreativ zu nutzen. Neben den anderen, hier als Vorlagen zur Verfügung stehenden Motiven, bringen diese persönlichen Dinge die individuelle Einzigartigkeit eines jeden Kindes in den Gestaltungen zum Ausdruck. Die Bilder erhalten eine persönliche Note.

An was denkst du? – Über Alltagsgegenstände sprechen

Alltagsmaterialien sind häufig mit emotionalen Erinnerungen verknüpft. Schaffen Sie zu Beginn der Einheit Raum für einen Austausch über die von Ihren Schülerinnen und Schülern mitgebrachten Gegenstände. Dies kann in einem Stuhlkreis erfolgen oder z. B. durch Sortieren der Gegenstände und ein anschließendes kurzes Gespräch darüber. Interessant könnte an dieser Stelle sein, aus welchem Bereich des Alltags (Haushalt, Hobby, Schule usw.) die meisten Gegenstände mitgebracht wurden. Auch das Sortieren nach Farben, Funktionen oder nach (vermeintlich) typischen Mädchen- und typischen Jungendingen bringt Sie mit der Klasse ins Gespräch.

Alles kann zu Kunst werden! – Alltagsgegenstände umdeuten und verfremden

Zahnbürste, Flaschenöffner, Schere – weil solche Dinge in unserem Alltag ständig durch unsere Hände gehen, schenken wir ihnen kaum Aufmerksamkeit. Bei genauerer Betrachtung können Gabel, Magnete und Korkenzieher aber sehr inspirierend und fantasieanregend sein. Rein auf die Form beschränkt und als Silhouette dargestellt, erhalten die Alltagsgegenstände in dieser Einheit die Möglichkeit, sich zu verwandeln.

Sammeln Sie möglichst vor Beginn der Einheit vielfältiges Material aus dem Alltag, das kopiergeeignet ist. Achten Sie darauf, dass Sie in Form und Struktur variierende Dinge auswählen. Nicht nur Gegenstände mit Durchbrüchen (z. B. Scheren oder Flaschenöffner) bieten besonders viele Gestaltungsmöglichkeiten bei der anschließenden Deutung und zeichnerischen Verwandlung.

Im Folgenden einige Vorschläge für Gegenstände, die Sie den Kindern in gescannter bzw. kopierter Form (also als Silhouetten) zur Verfügung stellen können:

- Haushaltsartikel: Besteck, Flaschenöffner, Korkenzieher, Trinkhalm, Wäscheklammer, kleines Sieb, Reibe, Kochlöffel etc.
- Textilien: Spitze, Wolle, Schnur etc.
- Schulmaterialien: Radiergummi, Stift, Schere, Lineal, Tacker, Klebefilmspender, Stempel, Büroklammer, Musterbeutelklammer etc.
- Hygieneartikel: Zahncremetube, Zahnbürste, Haarbürste, Pinzette, Feile, Nagelknipser etc.
- Schmuck, Accessoires: Kette, Uhr, Ring, Armband, Anhänger, Haarklammer oder -gummi etc.
- Spielzeug: kleines Fahrzeug, kleine Puppe, Spielfigur etc.
- Werkzeuge: Schere, Zange, Nagel, Schraube, Dübel, Häkelnadel, Anglerzubehör etc.

Kopieren bzw. scannen Sie möglichst viele dieser Gegenstände und stellen Sie sie den Kindern, zusätzlich zu den von ihnen mitgebrachten, kopierten Dingen, zur Verfügung. Je größer Sie das Angebot an Motiven gestalten, desto vielfältiger können Ihre Schülerinnen und Schüler arbeiten. Drucken Sie die Motive außerdem in verschiedenen Größen aus, damit sie möglichst unterschiedlich verwendet werden können.

Darüber hinaus stehen Ihnen in **M 5** auch fertige Vorlagen mit Motiven als Silhouetten zur Verfügung, die die Kinder nutzen können.

Wie können Sie die Materialien einsetzen?

Ob Bürste, Tacker oder Flaschenöffner – in jedem Alltagsgegenstand liegt das Potenzial zu einer fantastischen Transformation. In der vorliegenden Unterrichtseinheit geschieht diese besondere Metamorphose über zeichnerisch ergänzte Silhouetten der Gegenstände.

Der Einführung in das Thema dient die Fantasiereise **M 2**, bei der die Schülerinnen und Schüler mithilfe einer anregenden Geschichte mit dem Unterrichtsvorhaben vertraut gemacht werden.

Mit der Assoziationsübung **M 3** starten Sie den gestalterischen Prozess der Kinder. Verwenden Sie entweder einen OHP und eine Folie mit dem aufgedruckten Gegenstand oder nutzen Sie ein Präsentationstool wie MS PowerPoint oder Paint, mit dem Sie die Abbildung der Gegenstände aus **M 4** an die Wand projizieren. Beide Varianten bieten die Möglichkeit, die Assoziationen der Kinder direkt und für alle sichtbar an den Gegenstand zu zeichnen. Alternativ können Sie die Vorlagen aus **M 4** auch vergrößern und an die Tafel hängen.

Bei dieser Betrachtung der Motive sollten Sie auf jeden Fall auch einmal die gewohnte Perspektive wechseln. Wenn die Schülerinnen und Schüler die Gegenstände z. B. auf dem Kopf sehen, ergeben sich sicher viele weitere Assoziationen. Formen können losgelöster wahrgenommen werden. Bevor sie also bei der Assoziationsübung die Ergänzung an einem Motiv vornehmen, drehen Sie es einmal um 90 und einmal um 180 Grad.

Motivieren Sie danach Ihre Schülerinnen und Schüler, beim Gestalten ihre ganz individuellen Assoziationen umzusetzen. Dafür kopieren Sie im Vorfeld die mitgebrachten Gegenstände oder nutzen die Gestaltungsblätter mit Bildvorlagen in **M 5**. Jedes Kind hat eine sehr persönliche Sichtweise auf die Dinge. Was für den einen schon fast aussieht wie ein Adler und nur noch mit einem Schnabel versehen werden muss, kann für die andere ein Tennisschläger sein, der um eine Figur ergänzt wird. Die Schülerinnen und Schüler können bei ihrer Gestaltung aber nicht nur einzelne Motive weiterzeichnen, es besteht auch die Möglichkeit, mehrere kleine Motive zu einer Collage zusammenzufügen und anschließend noch das ein oder andere Detail zu ergänzen.

Je kleiner das kopierte Motiv ist, desto mehr wird es als Detail eines Körpers wahrgenommen und desto mehr grafische Ergänzungen sind nötig, um die Assoziation umzusetzen. Größere Motive werden schneller als Figur bzw. Körper wahrgenommen und bedürfen deshalb weniger grafischer Ergänzungen.

Wie können Sie differenzieren?

Da die Aufgabenstellung sehr offen ist und es keine Vorgaben gibt, ermöglicht die Gestaltung eine natürliche Differenzierung: Die Schülerinnen und Schüler deuten und verwandeln die Gegenstände ganz nach ihren individuellen Vorstellungen und Möglichkeiten.

Besonders fantasievolle und ausdauernde Schülerinnen und Schüler können mehrere Gegenstände kombinieren und weiterzeichnen. Auch mehrere zeichnerisch verwandelte Gegenstände können zu einem Gesamtbild zusammengestellt werden (vgl. Titelbild des Beitrags).

Welche fächerübergreifenden Bezüge können Sie herstellen?

Deutsch

- Die Fantasiegeschichte in M 2 weiter erzählen oder -schreiben: Wie geht das Abenteuer der Gegenstände in der Schule weiter?
- Namen für die aus den Gegenständen entstandenen neuen (Fantasie-)Wesen finden und/oder die Eigenschaften und Funktion der neuen Gegenstände beschreiben
- Texte (Geschichten oder Gedichte) zu den verwandelten Gegenständen schreiben

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?





- **Damm, Antje:** Was ist das? Gerstenberg Verlag, Hildesheim 2009.
Aus einem Stück Käse wird eine Kuh, aus einem Knäuel Wolle ein Schaf. In diesem Bilderbuch werden 22 Alltagsgegenstände, die jedes Kind kennt, in Tiere verwandelt.
- **Steiner, Joan:** Ich sehe was, was du nicht siehst. Esslinger Verlag, Esslingen 2007.
Schachfiguren, Keksdosen, Bügeleisen, Tennisschläger, Küchensiebe – aus solchen und vielen weiteren Alltagsgegenständen werden in diesem Buch Räume, Szenen und ganze Landschaften konstruiert. Auf den ersten Blick sieht alles ganz gewöhnlich aus, aber beim genauen Betrachten stößt man auf unzählige originelle Details. Diese Entdeckungsreise schult das Sehen, regt die Fantasie an und macht nicht nur Kindern große Freude.

Auf einen Blick

Abkürzungen

TX: Text; VL: Vorlage

L: Lehrperson; SuS: Schülerinnen und Schüler

 Differenzierung/Alternative	 Hinweis/Tipp
 Gesprächsimpuls	 Gestaltung

1./2. Stunde

Thema: Alltagsgegenstände verwandeln sich

Vorbereitung: **Mitbringauftrag M 1** mindestens eine Woche vor der Stunde ausgeben. Mitgebrachte Gegenstände der Kinder sowie selbst ausgewählte Gegenstände in verschiedenen Größen scannen bzw. kopieren und ausdrucken; zusätzlich oder alternativ M 5 im Klassensatz kopieren. M 2 zum Vorlesen bereitlegen. M 4 mit geeignetem Präsentationsmedium vorbereiten (als Folie mit OHP, mit MS PowerPoint oder Paint oder als vergrößerte Kopien). Ggf. Karten des Memo-Spiels (Zusatzmaterial) zuschneiden und in Schachtel, Umschlag o. Ä. bereitlegen.

Einstieg: L führt mit einer Fantasiegeschichte in das Thema ein.

M 2 (TX) **Eines Nachts in der Schule** / L liest die Geschichte vor, macht an geeigneter Stelle ggf. eine Zäsur und lässt SuS raten, worum es sich bei dem beschriebenen Gerät handelt.

Wenn möglich, demonstrieren Sie nach dem Vortragen der Geschichte das Kopieren von Gegenständen an einem realen Kopiergerät.



M 3 (TX), M 4 (VL) **Wie die Dinge sich verwandeln und Was wird daraus?** / L zeigt Motive für die Assoziationsübung. SuS äußern sich spontan dazu, dann fragt L:

- *Woran erinnert dich die Form des Gegenstands?*
- *Erinnere dich an die Gegenstände in der Geschichte. In was könnte sich dieser Gegenstand verwandeln?*
- *Was müsste man dazuzeichnen?*

L zeichnet beispielhaft einige Ergänzungsvorschläge zu den Motiven oder lässt SuS zeichnen.



Alternativ zum OHP können Sie die Bildvorlagen für die Assoziationsübung digital mithilfe von Präsentationstools wie MS PowerPoint oder Paint an die Wand projizieren oder auch groß kopieren und an die Tafel hängen. Drehen Sie bei der Assoziationsübung die Motive, damit den SuS weitere Verwandlungsmöglichkeiten einfallen.



SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Alltagsgegenstände zeichnerisch verwandeln

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

