

I.TU.14

Themenorientierter Unterricht

Spielkarten – Untersuchen, entwerfen, gestalten

Lenny Liebig



© RAABE 2025

© oleksajewicz/iStock

Skat, Rommé, Solitaire und viele mehr – die Bandbreite an Kartenspielen ist groß. Und die Bandbreite an Kartendesigns ebenfalls. Im Rahmen dieser Unterrichtseinheit erproben die Schülerinnen und Schüler verschiedene Kartenspiele und werden angeleitet, diese auf ihre Funktionen und Darstellungsformen hin zu untersuchen. Anschließend entwerfen und gestalten sie eigene Designs für Spielkarten. Diese Auseinandersetzung schließt Diskurse um gesellschaftliche Rollenbilder, die Betrachtung von Kunstwerken und Übungen zum figurlichen Zeichnen ein.

KOMPETENZPROFIL

Klassensufen: 7 und 10 (mit Anregungen auch für die Oberstufe)

Dauer: 12 bis 23 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Grafische und malerische Verfahren kennen und anwenden;
Kunstwerke betrachten und analysieren können; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können

Thematische Bereiche: Zeichnen, Malen, Design, Spielen, Rollenbilder, Figur, Porträt

Medien: Texte, Bilder, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben, Klausurvorschlag, Beispielergebnisse

Auf einen Blick

Legende

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

1./2. Stunde

Thema: Erproben von Kartenspielen

Benötigt: verschiedene Kartenspiele

3./4. Stunde

Thema: Untersuchen von Kartenspielen und Spielkarten

Benötigt: Kartenspiel „Skat“ (mindestens ein, besser mehrere Sets)

5./6. Stunde

Thema: Darstellungen der Dame

M 1 a/b (BD/AF) Vier Damen im Vergleich, unterschiedliche Darstellungen der Spielkarte „Dame“ im gesellschaftsgeschichtlichen Vergleich betrachten

Benötigt: M 1a im Klassensatz, farbig ausgedruckt bzw. kopiert und zerschnitten
 M 1b für die Einzelarbeit

7. Stunde

Thema: Rollenbilder im Kartenspiel

M 2a/b (TX/AF) Die Rolle der Dame / Anhand eines Textes die Geschlechterbilder im Kartenspiel betrachten

Benötigt: M 2a und/oder M 2b im Klassensatz oder nach Bedarf

8./9. Stunde

Thema: Übungen zum figürlichen Zeichnen I

M 3a (AB) Hier fehlt etwas ... / Eine Spielkarte zeichnerisch ergänzen

M 3b (VL) Genau hingeschaut / Einzelne Teile einer Spielkarte abzeichnen

M 1a

Vier Damen im Vergleich – Spielkartendesign im Wandel

<p>A</p>  <p>Adobe Stock</p>	<p>B</p>  <p>Gemeinfrei</p>
<p>C</p>  <p>TeaGraphicDesign/iStock/Getty Images Plus</p>	<p>D</p>  <p>Gemeinfrei</p>

© RAABE 2025

Aus der Kunst ins Spiel II – Eine Karte nach einem Bild von Michel Majerus gestalten

M 8



Michel Majerus: *overdose*, 1997; Acryl und Bleistift auf Leinwand, 1480 x 700 cm, 15-teilig, je 160 x 140 cm

© Michel Majerus Estate, 2025; Foto: Jens Ziehe, Berlin



Aufgaben

1. Formuliere dein ersten Eindruck zum Kunstwerk. Wie wirkt die dargestellte Figur auf dich?
2. Beschreibe die Figur. Beantworte folgende Fragen:
 - Was tut die Figur?
 - Welche Kleidung trägt die Figur?
 - Wo befindet sich die Figur?
 - Wer oder was ist die Figur?
3. Recherchiere im Internet, um wen es sich handelt. Trage die Informationen in Form eines Steckbriefs zusammen.
4. Gestalte **entweder** eine Spielkarte zu der Figur, indem du diese ausschneidest, auf ein DIN-A5-Blatt aufklebst und sie zeichnerisch so erweiterst, dass eine vollständige Spielkarte entsteht, **oder** gestalte einen zur Figur passenden Hintergrund, indem du den Bildausschnitt auf ein DIN-A4-Blatt aufklebst und den Ausschnitt malerisch weiterführst.

Beurteilungsbogen zur Klausur

M 10

Die Schülerin/Der Schüler ...	Max. Punkte	Err. Punkte
Vorarbeiten		
... erprobt schlüssig und nachvollziehbar in zwei Farbskizzen für Vorder- und Rückseite verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten, die dazu dienen können, das Thema „Neue Stärke“ zum Ausdruck zu bringen.	12	
... stellt die Bildgegenstände erkennbar dar und variiert dabei deutlich, z. B. thematisch oder formal.	8	
Gestalterische Umsetzung		
... bringt durch die Inszenierung einer Figur das Thema „Neue Stärke“ deutlich zum Ausdruck, z. B. durch Neuinterpretation einer gesellschaftlichen Rolle und/oder besondere Fähigkeiten und/oder Fertigkeiten.	12	
... erzeugt den Wiedererkennungswert einer Spielkarte, indem typische Gestaltungsmerkmale eingesetzt werden.	10	
... erzeugt ein thematisches und gestalterisches Zusammenspiel zwischen Vorder- und Rückseite, z. B., indem Motive wiederholend und Gestaltungsmittel bewusst gleich oder aber kontrastierend eingesetzt werden.	10	
... unterstützt Wirkungsabsicht und Bildaussage mit kompositionsbezogenen Gestaltungsmitteln, etwa durch den bewussten Einsatz von Ordnungsprinzipien, Formkontrasten usw.	9	
... unterstützt Wirkungsabsicht und Bildaussage durch geeignete raumschaffende Gestaltungsmittel, etwa Größe- und Höhenunterschiede, bewussten Verzicht auf Schaffung einer Raumillusion usw. sowie durch gezielten Farbeinsatz, etwa Kontraste, Ausdrucksfarben usw.	9	
Zwischensumme	70	
Schriftliche Erläuterung		
... erläutert erkennbar die Entscheidungen im Arbeitsprozess.	13	
... benennt eventuelle Verbesserungsmöglichkeiten.	12	
Summe schriftliche Erläuterung	25	
Darstellungsleistung (Rahmen der schriftlichen Erläuterung)		
... entwickelt eine (fach-)sprachlich korrekte, differenzierte sowie Aufbau strukturierte Darstellung.	5	
Summe Darstellungsleistung	5	
Insgesamt	100	

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

