Kunstprojekte und Werkstätten

Es war einmal ... - Kreative Märchenwerkstatt

Natascha Smolka







Mitte: Stanke

Es war einmal ... – jedes Kind kennt wohl Geschichten, Bücher ode ..., die so od . ähnlich beginnen. Der vorliegende Beitrag knüpft an diesem Vorwisse ... nund macht sich das kir alliche Interesse an Fantastischem zunutze. Er erzählt ausgewählte Märchen ... bietet daz ... send eine Vielzahl an praktischen Aufgaben. So werden die Kinder in die zauberhafte ... 't der Märchen eingeführt und lernen bei der Gestaltung zentraler Motive gleich zung zen. bive Verfahren kennen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen: 2 bis 4

Dauer: ca. 18 Untern htsst inden (in alle Gestaltungsaufgaben)

Kompetenzen: Grafische, male, iche, textile und bautechnische Verfahren

nlernen und zwenden; die Wirkung gestalterischer Mittel und rfahren erprozen; Kunstwerke betrachten, beschreiben und

deut

Thematische Bereiche: hnen, Malen, Drucken, Collagieren, Bildbetrachtung

Medien: Tex ilder, Arbeitsblätter, Anleitungen, Vorlagen Beobachtungs-

bogen

Was Märchen so spannend macht – Informationsseite

1

Aufgabe 1: Lies den Text aufmerksam.

Die Märchen der Brüder Grimm

Es war einmal vor langer, langer Zeit — da lebten zwei Brüder: Wilhelm und Jakob Grimm. Die beiden sind wohl die bekanntesten Geschichtensammler, die es jemals gab. Sie schrieben die gesammelten Geschichten auf und nannten das Buch "Kinder- und Hausmärchen". Ihre erste Märchensammlung wurde im Jahr 1812 veröffentlicht. Die Geschichten selbst sind aber noch viel, viel älter: Erzählungen wie "Rapunzel", "Hänsel und Gretel" oder "Aschenputtel" erzählten sich die Menschen jeher, zum Beispiel im Winter am Kaminfeuer oder als Gutenachtgeschichten.



Was ist eigentlich ein Märchen?

Das Wort Märchen leitet sich vom mittel ochdeutschen Wert "maere" ab, was "Erzähltes" bedeutet. Märchen haben besti, mte Merkmete:

Märchen sind immer ähnlich aufgebaut. Meist g. t es eine Heldin oder einen Helden und schwierige Aufgaben im Sen gemen werden. Es passieren wundersame und zauberhafte Dinge un am Ende siegt immer das Gute über das Böse. Die meisten Märchen haben auch ein. Botschaft. Man nennt das "Moral".

Typisch sind unbestimmte Or - Land Zeitangaben ("Es war einmal in einem fernen Land …") und außerdem former afte "In Land und Enden ("Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie nicht heute."). Auch die Personen sind meist nicht klar beschrieber wir Müllerschn, eine schöne Königstochter, eine böse Stiefmutter). Die Fir uren sind oft gegensätzlich (das fleißige Aschenputtel und ihre faulen Stiefschwaren). Haufin tauchen bestimmte Zahlen auf, wie 3, 7 oder 13.

Aufgabe 2: Sieh dir der Kasten mit dem Wörter-Rätsel an. Umkreise die Märchen-Winners sind in Samt 18 Wörter.

KLEO, GUTCBAS, TBÖSEPKLOSTAASCNBGFFRHEXELOKHOKMA LIEBEC JASSPILK ASGGTQKLOSWHWALDOÖÖÄÜSTZAUBEREIK LC KÖR SWNAJKPWOLFQPRINZESSINJDHWSHELDDGFTWA BEG IM MELK DHTWALSÖÖPLJDHGOLDIÖSHCMSELL SCHLOSSDRMSABENTEUERÖLKWOOIHAÄLGGSPRINZ

Ein Bild von Frau Holle gestalten – Anleitung

1VI 4

Hilf Frau Holle, die Betten auszuschütteln und Schnee auf e Erarieseln zu lassen.

Aufgabe: Gestalte ein Bild von Frau Holle in der Schwam. Technik und ergänze Bettzeug aus Stoffresten.

Du brauchst: 1 großes Blatt Papier (DIN A3), 1 kleine Slatt Papier (DIN A4), Wasserfarben, Pinsel, Schwamm, Wasserbehälte Punt- od Filzstifte, Schere, Klebestift, Stoffreste

So geht's:

- 1. Gestalte erst den Himmel: Rühre mit dem Pinse' blaue sebe an und tupfe sie mit dem Schwamm auf das Paper Tupfe lange, bis das ganze Blatt Papier bedeckt ist.
 - Tipp: Besonders interessant wird de in Himmel, wenn verschiedene Blautöne verwendest.
- 2. Lass den Hintergrund trocknen.
- 3. Zeichne Frau Holle auf ein Blatt Papie. Nutze des a inze Blatt.
- 4. Male Frau Holle mit Stiften an, "e es an s
- 5. Schneide die fertig bemalte Frau Holle aus.
 - zeichnen, kannst du die Vorlage Hilfe nehmen: Male sie an und schneide sie aus.
- 6. Klebe Frau Houe in a Mitte de les Hintergrundes.
- 7. Zeichne ein ster v folle herum

- 8. Norm eine Tick Stoff, das etwa die Breite deines Fensters hat and klebe es an der unteren Fensterkante auf.
 - Frau Folle kann nun ihre Betten schütteln und es auf der westeln lassen.

Dein Frau-Holle-Bild ist fertig!











Eine Dornenhecke als Pustebild gestalten – Anleitung

Marc



Dornröschen und alle Bewohner schlafen hundert ahre lang. Um das prächtige Schloss herum wächst in a. ser Zeit eine große Dornenhecke.

Hier erfährst du, wie du diese Hecke gestalten kan. Du brauchst dafür Farbe und ein bisscher Puste.

Aufgabe: Gestalte eine Dornenhecke in der Puste-Techni

Du brauchst: 1 großes Blatt Papier (DIN A3), Wasse farbe, iter Pins I oder Schwamm, dünner Pinsel, Wasserbehälter, Trinkha.

So geht's:

- 1. Gestalte zuerst den Hintergrund: Färbe nit dem breiten Pinsel oder dem Schwamm das gesamte Natt vende möglichst helle Farben.
- 2. Lass deinen Hintergrund trocknen



- 4. Puste mit dem Trinkhalm in den in blacks, bis dieser in verschiedene Richtungen ve läut.
- 5. Gib mehrmas hwar auf das Papier und puste sie in verschiedene Rich gen.

 Mach da oft, bis v. Ste und Zweige entstanden sind
- Tipp Drehe und Rope dein Blatt, dann verläuft die Farbe noch bess

und de eine De enhecke erkennen kannst.

- 6. Lass eine Dornenhecke trocknen.
- Dorne d Rosenblüten dazu malen.
 - Fertig ist deine Puste-Dornenhecke!











Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.





Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung

Attraktive Vergünstigungen für Referendar:innen mit bis zu 15% Rabatt

Käuferschutz
mit Trusted Shops

Jetzt entdecken: www.raabe.de

