

## IV.17

### Kreativ mit Textilien arbeiten

# Fantasievolle Wurmwesen aus textilem Material – Strumpfwürmer gestalten

Sina Vogel



© RAABE 2025

Wer kennt sie nicht: dünne, fadenscheinige Socken oder verknäulte Strümpfe ohne „Partner“? Holen Sie sie aus der Schublade und erwecken Sie sie zu neuem Leben. Diese Unterrichtseinheit beschreibt, wie das geht. Hier gestalten Ihre Schüler mit einfachen Mitteln fantasievolle Wurmwesen aus Strümpfen. Dabei werden sie sensibilisiert für die Beschaffenheit und Veränderbarkeit verschiedener Werkstoffe, sie erfahren das kreative Potenzial von Alltags-, Abfall- und Bastelmaterial und lernen verschiedene plastische und textile Verfahren kennen. Doch damit nicht genug: Als Zusatzmaterial gibt es eine Anleitung, wie die fertigen Strumpfwürmer zu Protagonisten selbst gestalteter Bücher werden.

#### KOMPETENZPROFIL

**Klassenstufe:** 3 bis 4

**Dauer:** ca. 10 Unterrichtsstunden

**Kompetenzen:**

- Grafische, plastische und textile Verfahren kennen und anwenden
- Fantasie und Kreativität beim Lösen gestalterischer Aufgaben erweitern
- Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren

**Thematische Bereiche:** Wurmartige Tiere, Zeichnen, Arbeiten mit Textilien, Arbeiten mit Alltags- und Abfallmaterialien, Upcycling

**Medien:** Bilder, Arbeitsblätter, Anleitungen, Schülerarbeiten, Beobachtungsbogen

## Auf einen Blick

### Legende:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BD: Bilder/Bildkarten; SK: Stationskarte; SP: Spiel; TX: Text; VL: Vorlage;  
L: Lehrperson; SuS: Schülerinnen und Schüler



Differenzierung/  
Alternative



Hinweis/  
Tipp



Gesprächsimpuls



Gestaltung

### 1. Stunde

**Thema:** Wurmartige Wesen betrachten und zeichnen

**Vorbereitung:** M 1 mit Präsentationsmedium vorbereiten. M 2a (Körperteilkarten) in Klassensatz sowie einmal zur Veranschaulichung vergrößern kopieren. Zeichnung aus M 2b (Gesamtform) auf Tafel oder Plakat übertragen.

**M 1 (BD)** **Wurmartige Wesen** / L zeigt Bilder der wurmartigen Wesen aus dem Tierreich  
Geben Sie den SuS genügend Zeit zum Betrachten der teilweise vermutlich unbekannteren Tiere. Lassen Sie sie zunächst ihre persönlichen Eindrücke wiedergeben.  
Nachdem die SuS ihre spontanen Eindrücke mitgeteilt haben, stellt L gezielt Fragen, z. B.:  
– *Welches Tier kennst du? Was weißt du darüber?*  
– *Welches Tier fällt dir besonders auf? Warum?*  
– *Wie sehen die einzelnen Tiere aus? Beschreibe sie genau.*  
– *Welche besonderen Merkmale haben einige der Tiere?*  
Bieten Sie, falls nötig, für die Beschreibung der Tiere Wortmaterial als Unterstützung an, z. B.: länglich, rundlich, breit, schmal, gleichmäßig, gewölbt, wellenstachelig, eckig, bunt usw. Oder auch: Stacheln, Wulstungen, Keulen, Haare, Behaarung, Beine, Fühler usw.  
Nach der Bildbetrachtung kündigt L an, dass die SuS im Folgenden selbst wurmartige Wesen gestalten werden. In einem ersten Schritt sollen sie diese zeichnen.



**M 2a (VL)** **So zeichnest du dein Wurmwesen** / L zeigt die vergrößerten Körperteilkarten (Kopf, Mittelteil und Schwanz des Wurmwesens).  
L fragt die SuS, was man am jeweiligen Körperteil verändern könnte.  
L stellt dann die Gestaltungsaufgabe:

*„Kopf, Mittelteil und Schwanz eines Wurmwesens: Die Körperteile auf den Karten sind nur der Anfang der Zeichnung. Du sollst diese so verändern, dass ein ganz besonderes, originelles Wurmwesen entsteht.“*



**M 2a (VL)** **So zeichnest du dein Wurmwesen** / die SuS erhalten die Körperteilkarten aus M 2a und erweitern die Zeichnung.



## Wurmartige Wesen – Beispiele aus dem Tierreich



Regenwurm



Tausendfüßler



Raupe



Raupe



Feuerwurm



Seegurke

© RAABE 2025

© von links oben nach rechts unten: Viorika/iStock; TrichopCMU/iStock; Nadya So/iStock; sandra standbridge/Moment; johndersonphoto/iStock; treetstreet/iStock

## So gestaltest du deinen Strumpfwurm

IV 4

**Aufgabe:** Gestalte einen ganz besonderen Wurm aus einem Strumpf.

**Achte darauf**

- Am Körper des Wurms (Grundform) sollen mindestens drei Veränderungen vorgenommen werden.
- Dein Strumpfwurm soll ganz besonders aussehen. Gestalte ihn mit verschiedenen Materialien und Techniken.

**Du brauchst:** einen alten Strumpf, Zeitungspapier, ein Gummiband, Unterlage für den Arbeitsplatz

Alles Weitere findest du auf dem Materialtisch und dem Werkzeugtisch.

**So geht's**

### 1) Den Körper gestalten (Grundform)

1. Reiße das Zeitungspapier in kleine und große Schnipsel. Du kannst das Papier auch knüllen.
2. Fülle den Strumpf mit Schnipseln und geknülltem Papier.
3. Sieht der Strumpf wie ein dicker Wurm aus? Dann verschließ das offene Ende mit einem Gummiband. (Du kannst du auch später noch nachfüllen oder herausnehmen.)



### 3) Dein Wurmwesen ausgestalten

#### Möglichkeit 1: Etwas ankleben oder tackern

Du kannst an den Wurmkörper Materialien ankleben, zum Beispiel Pappe, Stoff oder Perlen. So entstehen zum Beispiel Augen, Ohren oder Flossen.

Zum Ankleben verwendest du flüssigen Klebstoff oder die Heißklebepistole.

Manche Materialien lassen sich auch mit dem Tacker befestigen.

**! Achtung:** Verwende die Heißklebepistole nur, wenn du sicher damit umgehen kannst oder ein Erwachsener hilft. Verbrennungsgefahr!

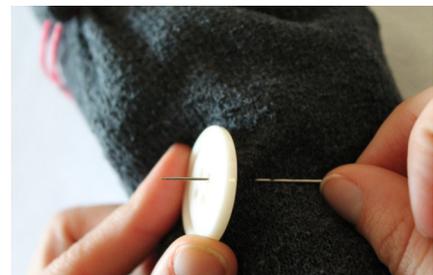
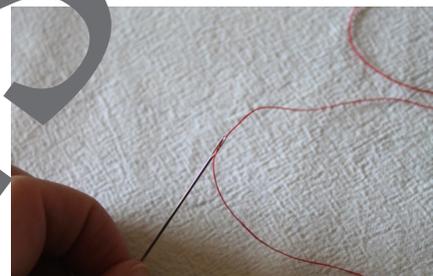


#### Möglichkeit 2: Etwas annähen

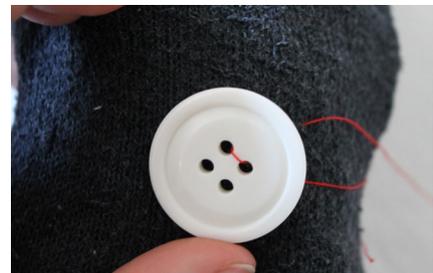
Du kannst auch Knöpfe annähen. So entstehen zum Beispiel Augen oder Ohren.

Das geht so:

- Schneide ein Stück Faden ab. (Nimm das Stück lieber etwas zu lang als zu kurz.)
- Fädle den Faden durch das Nadelöhr.
- Stich die Nadel von unten durch den Strumpf und ziehe sie dann durch ein Knopfloch.



- Stich die Nadel von oben in ein anderes Knopfloch und ziehe sie durch in den Strumpf.
- Wiederhole die letzten beiden Schritte so oft, bis der Knopf fest mit dem Strumpf verbunden ist.



Ziehe den Faden aus dem Nadelöhr und verbinde die beiden Fadenenden.



**💡 Tipp:** Du kannst auf diese Weise auch etwas anderes annähen, zum Beispiel Perlen oder ein Stück Stoff.

# Fantasievolle Wurmwesen – Beobachtungsbogen

Name der Schülerin/des Schülers: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Gestaltungskriterien				Bemerkung
... hat eine Zeichnung eines wurmartigen Wesens angefertigt.				
... hat einen Strumpfwurm aus textilen Materialien gestaltet.				
... hat an der Grundform des Körpers mindestens drei Veränderungen vorgenommen.				
... hat den Strumpfwurm vielseitig ausgestaltet und dabei verschiedene Materialien und Techniken eingesetzt.				
Kreativität und Originalität				Bemerkungen
... hat eine besondere Gestaltungsidee entwickelt und umgesetzt, z. B. bei der Ausgestaltung des Strumpfwurms.				
Organisation				Bemerkungen
... hat ihren/seinen Arbeitsplatz selbstständig eingerichtet und ihn sauber und ordentlich hinterlassen.				
... ist sorgfältig und sparsam mit Materialien und Werkzeugen umgegangen.				
Sozialverhalten und Kommunikation				Bemerkungen
... hat konzentriert und motiviert gearbeitet.				
... hat sich konstruktiv am Unterrichtsgeschehen beteiligt.				
... hat sich gegenüber ihren/seinen Mitschülerinnen und Mitschülern kooperativ und hilfsbereit verhalten.				
Reflexion				Bemerkungen
... war in der Lage, ihren/seinen Arbeitsprozess und ihr/sein Arbeitsergebnis zu reflektieren.				
... war in der Lage, die Arbeitsergebnisse ihrer/seiner Mitschülerinnen und Mitschülern zu reflektieren und hat konstruktives und faires Feedback gegeben.				

# 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](http://www.raabits.de)

