

III.22

Modellieren, bauen, Umwelt gestalten

Ene, mene, miste, ein Märchen in der Kiste! – Märchenhafte Schuhkartons gestalten

Isabel Klösel



Ob Rapunzel, Rotkäppchen oder Rumpelstilzchen – Märchen bieten für den Kunstunterricht ein schier unerschöpfliches Potenzial an kreativen Ideen. In dieser Unterrichtseinheit setzen Ihre Schülerinnen und Schüler eine Erzählung ihrer Wahl auf ungewöhnliche Weise in Szene: Sie bauen sie in einem Schuhkarton nach. Dabei können die Kinder nicht nur ihrer Fantasie freien Lauf lassen, sie lernen auch, ihren Gestaltungsprozess sinnvoll zu planen, Farben zu mischen, Materialien gezielt auszuwählen und zu verarbeiten sowie den sach- und sicherheitsgerechten Umgang mit verschiedenen Werkzeugen. Freuen Sie sich auf märchenhafte Kunststunden!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	3–4
Dauer:	ca. 12 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Malerische, plastische, textile und bautechnische Verfahren kennen und anwenden; Fantasie und Kreativität beim Lösen gestalterischer Aufgaben einsetzen; Gestaltungsprozesse planen und reflektieren; mit Werkzeugen sach- und sicherheitsgerecht umgehen können
Thematische Bereiche:	Eine Märchenszene gestalterisch umsetzen; eine Skizze zeichnen; Figuren, Landschaftselemente und Gegenstände aus verschiedenen Materialien bauen; mit Acrylfarben mischen und malen
Medien:	Bildbeispiele, Arbeitsblätter, Anleitungen, Beobachtungsbogen
Zusatzmaterial:	Farbfolie

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen

AB: Arbeitsblatt

BK: Bildkarten

AL: Anleitung

FF: Farbfolie

BD: Bilder

WK: Wortkarten

1./2. Stunde

Thema: Einführung in das Thema und Planung des Märchenkartons

- M 1** (FF) **Ein Märchen im Schuhkarton** / Betrachtung eines Kartons zum Märchen „Aladin und die Wunderlampe“
- M 2** (AL) **Wie kommt das Märchen in den Schuhkarton?** / Gemeinsame Erarbeitung der Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Bau eines Märchenkartons
- M 3** (WK) **Steckbrief für „Aladin und die Wunderlampe“ – Material für die Lehrperson** / Erstellen eines Beispielsteckbriefs und Ermitteln der Bestandteile
- M 4** (BK) **Planung des Märchenkartons „Aladin und die Wunderlampe“ – Material für die Lehrperson** / Erstellen einer Tafelskizze zum Ablauf des Gestaltungsprozesses
- M 5** (AB) **Mein Märchen im Schuhkarton** / Planung des eigenen Märchenkartons anhand von Steckbrief und Skizze

- Benötigt:**
- ☐ M 1 mit OHP oder anderem Präsentationsmedium
 - ☐ M 2 im Klassensatz und evtl. zusätzlich für ein anderes Präsentationsmedium vorbereitet (z. B. OHP, Beamer)
 - ☐ M 3 (ausgeschnittene Wortkarten) und Magnete
 - ☐ M 4 (ausgeschnittene Bilder von Figuren und Palast) und Magnete
 - ☐ M 5 im Klassensatz (evtl. jeweils in Klarsichthülle zum Schutz vor Farbe oder Wasser)
 - ☐ Bleistift, Buntstifte, Radiergummi
 - ☐ Märchenbücher

3./4. Stunde

Thema: Farbige Gestaltung des Hintergrunds

- M 1** (FF) **Ein Märchen im Schuhkarton** / Wiederholen der Arbeitsschritte bei der Gestaltung eines Märchenkartons
- M 6** (BK) **Märchenhafter Hintergrund – Bildersammlung** / Betrachten von Landschaftsbildern als Impuls für die Gestaltung des Hintergrunds

- Benötigt:**
- ☐ M 1 mit OHP oder anderem Präsentationsmedium
 - ☐ M 6 (evtl. vergrößert) sowie weitere Landschaftsbilder aus Büchern, Zeitschriften usw.
 - ☐ 1 Schuhkarton mit Deckel je Schüler
 - ☐ Arbeitsunterlage, z. B. Folie oder Zeitungspapier

9.–11. Stunde

Thema:

Weitere Gestaltung der Landschaftselemente, Figuren und Gegenstände

Vorbereitung



Woll- und Stoffreste sammeln. M 10 im Klassensatz kopieren. Eine Farb-, eine Material- und eine Heißklebestation mit den angegebenen Materialien einrichten.

Einstieg

M 4

Planung des Märchenkartons „Aladin und die Wunderlampe“ / L zeigt als Impuls die fertiggestellte Grundform einer Figur sowie die ausgeschnittenen Bilder aus M 4 (Figuren und Palast). SuS äußern sich zunächst spontan. L stellt Impulsfragen und bespricht mit den SuS das weitere Vorgehen, z. B.:

- Was ist wohl der nächste Schritt bei der Gestaltung der Figuren?
- Wie würdest du bei der weiteren Gestaltung vorgehen?

M 10

Kleider machen Leute / L verteilt die Anleitung und bespricht mit den SuS die weitere Gestaltung.

Hauptteil

M 4

Zeichnerische Planung des Märchenkartons / L hängt die Bilder als Anschauungsmaterial an die Tafel.

SuS decken ihre Tische ab und ziehen einen Malerkittel o. Ä. an. Sie decken sich mit den benötigten Materialien ein und gestalten ihre Landschaftselemente, Figuren und Tiere mit Acrylfarben, Wolle und Textilien. Filzstifte eignen sich besonders für Details, wie z. B. das Gesicht.

Wichtig: Bevor die Figuren mit Details bemalt oder mit Textilien oder Wolle beklebt werden können, muss die Acrylfarbe getrocknet sein.



Abschluss

Museumsrundgang mit Bewertungsmethode „Roter Punkt“ (vgl. Beschreibung in „Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?“)

12. Stunde

Thema:

Präsentation der Märchenkartons

Vorbereitung

M 12 im Klassensatz bzw. in der benötigten Anzahl für schnellere Schüler kopieren.

Einstieg

M 12

Bühne frei! / L verteilt das Arbeitsblatt und bespricht mit den SuS die Gestaltung des Märchenbanners und des Ausstellungssteckbriefs.

Hauptteil

M 12

Bühne frei! / SuS gestalten ihren Banner und den Steckbrief

Tipp: Der Steckbrief kann durch einen Tonkarton verstärkt oder mithilfe eines gefalteten Aufstellers aus Pappe präsentiert werden.



Abschluss

Die fertigen Märchenkartons werden zusammen mit den Ausstellungssteckbriefen z. B. im Schulhaus präsentiert.

M 2 Wie kommt das Märchen in den Schuhkarton? – Anleitung

Aufgabe: Entscheide dich für ein Märchen. Überlege dir eine Szene aus dem Märchen. Plane und gestalte dazu einen Märchenkarton.

Achte darauf

- Bevor du mit der Gestaltung beginnst, plane deinen Märchenkarton. Ein Steckbrief und eine Skizze helfen dir dabei.
- Gestalte zuerst den Hintergrund. Gestalte dann die Landschaft, die Figuren und Gegenstände. Baue am Schluss alles zusammen.
- Verbinde Materialien und Einzelteile gut miteinander.
- Achte darauf, dass alles stabil ist.

So geht's

1. Überlege dir, welche Märchenszene du darstellen möchtest. Schreibe einen Steckbrief dazu.



Tipp: Du kannst im Märchen noch einmal nachlesen, damit du nichts Wichtiges vergisst.

Du brauchst: Bleistift, Buntstifte, Radiergummi

2. Zeichne eine Skizze der Märchenszene, die du gestalten möchtest. Du kannst auch notieren, welche Bestandteile gemalt und welche gebaut werden sollen.

Du brauchst: Bleistift, Buntstifte, Radiergummi

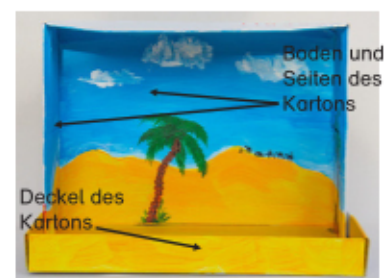
3. Bemale das Innere deines Kartons als Hintergrund. Bemale den Deckel als Boden und klebe Karton und Deckel zusammen.



Wichtig: Bevor der Hintergrund übermalt werden kann, muss er trocknen, sonst vermischen sich die Farben. Zum Beispiel: Erst den Himmel malen, trocknen lassen, dann Wolken darauf malen.

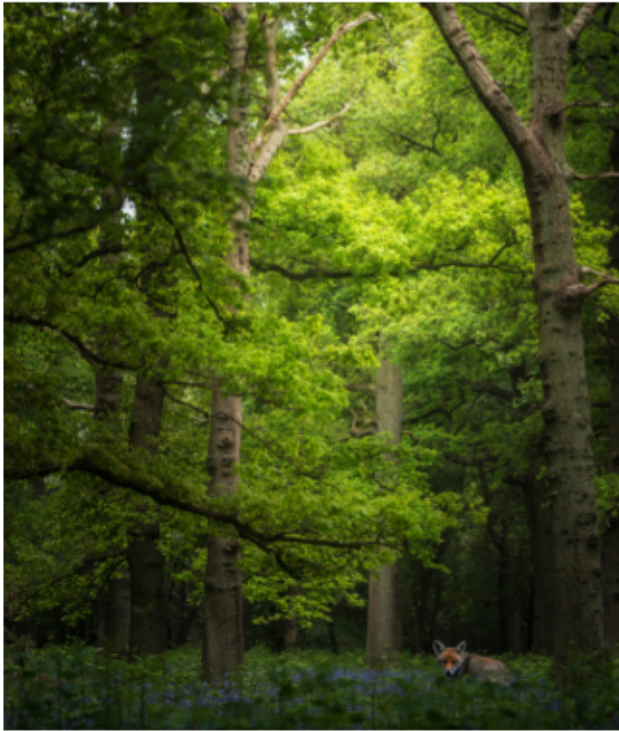
Du brauchst: Schuhkarton, Arbeitsunterlage, Borstenpinsel, Haarpinsel, Malerhemd, Acrylfarben, Mischpalette, Wasserbehälter

Mein Märchen im Schuhkarton	
1)	Nenne das Märchen:
2)	Figuren und Tiere: Die wichtigsten Figuren und/oder Tiere sind
3)	Gegenstände: Die wichtigsten Gegenstände (z. B. Gebäude, Ding)
4)	Landschaft: Im Hintergrund sollst man ...



Märchenhafter Hintergrund – Bildersammlung

M 6



© Matt Gibson/iStock/Getty Images Plus



© ratpack223/iStock/Getty Images Plus



© Paul Viant/DigitalVision/Getty Images



© Wingmar/E+/Getty Images

M 7



© Byrdyak/iStock/Getty Images Plus



© grafxart8888/iStock/Getty Images Plus



© kontrast-fotodesign/E+/Getty Images



© Thorsten Spoerlein/iStock/Getty Images Plus

M 8 Von Kopf bis Fuß – So baust du Märchenfiguren (Menschen)

König, Ritter oder Hexe – welche Figur kommt in deinem Märchen vor? Diese Anleitung zeigt dir zwei Möglichkeiten, wie du Figuren bauen kannst. Figur A ist etwas einfacher als Figur B.

Figur A

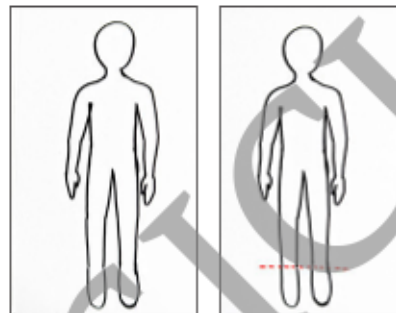
Du brauchst: Arbeitsunterlage, Bleistift, Schere, Pappe

So geht's

1. Zeichne den Körper einer Figur auf ein flaches Stück Pappe.

Achte darauf, dass die Füße nach unten zeigen.

Zeichne oberhalb der Füße eine Linie ein.

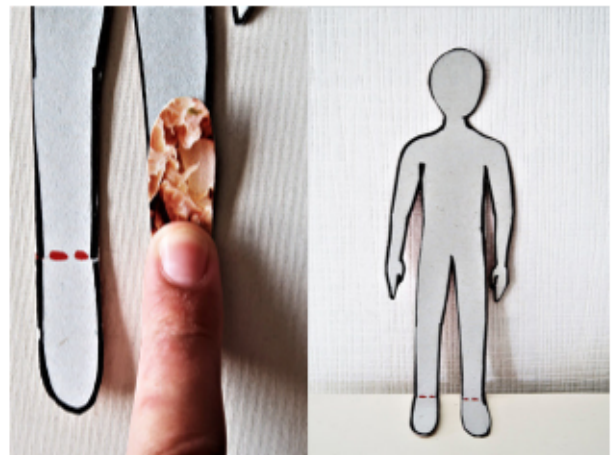


2. Schneide die Figur sorgfältig aus.



3. Knicke die Füße an der eingezeichneten Linie nach oben. Auf den abgeknickten Füßen kann deine Figur stehen.

Das ist die Grundform deiner Figur. Sie wird im nächsten Schritt noch weiter gestaltet.



M 13 Beobachtungsbogen

Name des Schülers: _____ Datum: _____

Bewertungskriterien	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... hat einen Hintergrund sowie die wichtigsten Figuren, Landschaftselemente und Gegenstände des Märchens dargestellt.				
... hat den Schuhkarton sorgfältig mit einem Hintergrund bemalt.				
... hat die Figuren, Landschaftselemente und Gegenstände sorgfältig und stabil gestaltet.				
... hat Einzelteile und Materialien gut miteinander verbunden.				
Kreativität und Originalität	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... hat eine besondere Gestaltungsidee entwickelt und umgesetzt, z. B. beim Bemalen und Bekleiden der Figuren.				
Organisation	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... hat die benötigten Materialien mitgebracht.				
... hat seinen Arbeitsplatz selbstständig eingerichtet und ihn sauber und ordentlich hinterlassen.				
... ist sorgfältig und sparsam mit Material und Werkzeugen umgegangen.				
... ist sach- und sicherheitsgerecht mit der Heißklebepistole umgegangen.				
Sozialverhalten und Kommunikation	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... hat konzentriert und motiviert gearbeitet.				
... hat sich konstruktiv am Unterrichtsgespräch beteiligt.				
... war gegenüber seinen Mitschülern kooperativ und hilfsbereit.				
Reflexion	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... war in der Lage, seinen Arbeitsprozess und sein Arbeitsergebnis zu reflektieren.				
... hat konstruktives Feedback zu den Arbeitsergebnissen der Mitschüler gegeben und konnte Kritik und Anregungen der Mitschüler annehmen.				