

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

Stundenverläufe

Legende der Abkürzungen

SuS: Schülerinnen und Schüler

L: Lehrperson



Gesprächsimpuls



Differenzierung/Variante



Tipp



Wichtig

1./2. Stunde

Thema: Einführung in das Thema und Planung des Märchenkartons

Vorbereitung Sich über die Gestaltung eines Märchenkartons informieren (vgl. M 2); wenn möglich, selbst einen Karton bauen oder M 1 zu Anschauungszwecken verwenden. M 2 und M 5 im Klassensatz kopieren; M 2 evtl. zusätzlich für ein Präsentationsmedium vorbereiten (z. B. OHP, Beamer). Fragen aus Steckbrief an Tafel schreiben, Wortkarten aus M 3 evtl. vergrößern, ausschneiden und an Tafel heften.

Einstieg

M 1 **Ein Märchen im Schuhkarton** / L zeigt die beiden Bilder des fertigen Märchenkartons. SuS äußern sich zunächst spontan. L stellt dann gezielt Fragen, die die SuS anleiten, den Märchenkarton genau zu beschreiben, z. B.:

- Was siehst du in diesem Karton?
- Wie wurde der Schuhkarton dafür genutzt?
- Was siehst du im Hintergrund? Wie wurde der Hintergrund gestaltet?
- Welche Figuren, Gebäude und Gegenstände siehst du?
- Was wurde gemalt und was wurde gebaut?

Hauptteil

M 2 **Wie kommt das Märchen in den Schuhkarton?** / L bespricht anhand von M 2 (austeilen und evtl. zusätzlich projizieren) mit SuS die Gestaltung eines Märchenkartons, z. B.:

- Wie ist der Künstler beim Bau dieses Märchenkartons vorgegangen?
- Was musste er sich vor dem Bau überlegen?

M 3 **Steckbrief für „Aladin und die Wunderlampe“** / L erstellt gemeinsam mit den SuS an der Tafel exemplarisch einen Steckbrief zum Beispielkarton. SuS beantworten die Fragen des Steckbriefs, indem sie die Wortkarten zuordnen.

M 4 **Planung des Märchenkartons „Aladin und die Wunderlampe“** / L erstellt mit den SuS an der Tafel eine Skizze zur Planung des Märchenkartons. Es wird beschriftet, was gemalt und was gebaut werden soll.

M 5 **Mein Märchen im Schuhkarton** / SuS erstellen einen Steckbrief zu ihrem Märchenkarton und zeichnen eine Skizze.

Abschluss

SuS stellen ihre Steckbriefe im Plenum vor. Sie dürfen sich kriteriengeleitet Feedback geben sowie Fragen stellen. Mögliche Kriterien für das Feedback:

- Passt der Hintergrund zum Märchen?
- Wurden die wichtigsten Figuren (Menschen, Tiere, ...), Landschaftselemente und Gegenstände des Märchens dargestellt?
- Wurde in der Skizze beschriftet, was gemalt und was gebaut werden soll?

M 2

4. Baue die Grundform der wichtigsten Figuren und Gegenstände, die in deiner Märchenszene vorkommen.

 **Wichtig:** Achte darauf, dass alles stabil steht und nicht umkippt.

Du brauchst: Arbeitsunterlage, Schere oder Cutter, Klebestift, Flüssigkleber, Heißklebepistole, Schaschlik-Spieße, Styroporkugeln, Papprollen, Papier und Pappe, Bleistift, Radiergummi



5. Gestalte die Grundformen weiter mit Farbe, Stoffen, Wolle und Deko-Material.

Du brauchst: Arbeitsunterlage, Borstenpinsel, Haarpinsel, Malerhemd, Acrylfarben, Mischpalette, Wasserbehälter, Schere oder Cutter, Klebestift, Flüssigkleber, Heißklebepistole, Wolle und Stoffreste, Deko-Material, Filzstifte



6. Stelle oder lege die Figuren und Gegenstände in den Karton. Wenn du möchtest, klebe sie fest.

 **Zusatzaufgabe:** Präsentiere deinen Märchenkarton zusammen mit einem Banner und einem Steckbrief für eine Ausstellung.

Du brauchst: Schere, Klebestift, Bleistift, Radiergummi, Füller, Buntstifte, Filzstifte



M 7

König, Hexe, Frosch & Co – Märchenfiguren



© Yuri Arcurs/E+/Getty Images



© Drazen/E+/Getty Images



© fstop123/E+/Getty Images



© Yuri Arcurs/E+/Getty Images

© RAABE 2019

Mein Märchen im Schuhkarton – Schülerarbeiten

M 12



© RAABE 2019



netzwerk
lernen

29 Einfach Künstlerisch November 2019

zur Vollversion