

V.21

Kunstprojekte und Werkstätten

Es war einmal ... – Kreative Märchenwerkstatt

Natascha Smolka



© Mitte: Stankovic/iStock/Getty Images Plus

Es war einmal ... – jedes Kind kennt wohl Geschichten, Bücher oder Filme, die so oder ähnlich beginnen. Der vorliegende Beitrag knüpft an diesem Vorwissen an und macht sich das kindliche Interesse an Fantastischem zunutze. Er erzählt ausgewählte Märchen und bietet dazu passend eine Vielzahl an praktischen Aufgaben. So werden die Kinder in die zauberhafte Welt der Märchen eingeführt und lernen bei der Gestaltung zentraler Motive gleichzeitig verschiedene kreative Verfahren kennen.

KOMPETENZPROFIL





Klassenstufen:	2 bis 4
Dauer:	ca. 18 Unterrichtsstunden (für alle Gestaltungsaufgaben)
Kompetenzen:	Grafische, malerische, textile und bautechnische Verfahren kennenlernen und anwenden; die Wirkung gestalterischer Mittel und Verfahren erproben; Kunstwerke betrachten, beschreiben und deuten
Thematische Bereiche:	Zeichnen, Malen, Drucken, Collagieren, Bildbetrachtung
Medien:	Texte, Bilder, Arbeitsblätter, Anleitungen, Vorlagen Beobachtungsbogen

Auf einen Blick

Legende:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BD: Bild/er; SK: Stationskarte; SP: Spiel; TX: Text; VL: Vorlage;

L: Lehrperson; SuS: Schülerinnen und Schüler

 Differenzierung/Alternative	 Hinweis/Tipp
 Gesprächsimpuls	 Gestaltung

1./2. Stunde

Thema:	Einführung in das Thema „Märchen“
Vorbereitung:	M 1 im Klassensatz kopieren, M 2 bei Bedarf zur Differenzierung.
Einstieg:	Brainstorming: L schreibt den Begriff „Märchen“ an die Tafel, fragt, was den SuS dazu einfällt und hält die Antworten an der Tafel fest.
Hauptteil	L fragt, woher Märchen kommen und welche Merkmale die SuS kennen.
M 1 (TX/AB)	Was Märchen so spannend macht / L verteilt M 1. Der Text wird gemeinsam gelesen, die Aufgaben individuell bearbeitet.
M 2 (TX/AB)	Märchen in der Kunst / Das Material kann zusätzlich bei älteren oder besonders interessierten SuS eingesetzt werden.
Abschluss:	Die SuS vergleichen und besprechen ihre Ergebnisse. Die Lösung für das Rätsel in M 1 wird bekanntgegeben.
Benötigt:	<input type="checkbox"/> M 1 im Klassensatz <input type="checkbox"/> zur Differenzierung: M 2, Zeichenblätter (DIN-A4-Format), Bleistifte



3.–5. Stunde

Thema:	Gestaltungsaufgabe zu „Frau Holle“: Frau Holle schüttelt ihre Betten
Vorbereitung:	M 3 und M 4 im Klassensatz kopieren, M 5 und/oder M 6 bei Bedarf zur Differenzierung.
Einstieg:	Die SuS berichten, was sie über das Märchen „Frau Holle“ bereits wissen.
M 3 (TX/AB)	Frau Holle / L verteilt M 3. Der Text wird gemeinsam gelesen, die Aufgaben individuell bearbeitet.
Hauptteil:	L kündigt an, dass die Klasse ein Bild von Frau Holle gestalten wird.
M 4 (AL)	Ein Bild von Frau Holle gestalten / L verteilt die Anleitung und bespricht sie mit den SuS.

- Benötigt:**
- M 7 im Klassensatz
 - Ton, lufttrocknende Modelliermasse oder Salzteig
 - Acrylfarbe, Pinsel, Wasserbehälter, Zeitung oder anderes Abdeckmaterial für die Tische, Malerkittel o. Ä.

8./9. Stunde

- Thema:** Gestaltungsaufgabe zu „Rotkäppchen“: Märchenwald
- Vorbereitung:** M 8 und M 9 im Klassensatz kopieren. (M 8 möglichst farbig kopieren oder für die Betrachtung der enthaltenen Bilder ein geeignetes Präsentationsmedium bereithalten.)
- Einstieg:** Die SuS berichten, was sie über das Märchen „Rotkäppchen“ bereits wissen.
- M 8 (TX/AB)** **Rotkäppchen** / L verteilt M 8. Der Text wird gemeinsam gelesen. Anschließend werden die Bilder betrachtet und die zugehörigen Fragen besprochen.
- Hauptteil:** L kündigt an, dass die Klasse einen Märchenwald malen wird.
- M 9 (AL)** **Einen Märchenwald in Tupf-Technik gestalten** / L verteilt die Anleitung und bespricht sie mit den SuS.
- Die SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung einen Märchenwald in Tupf-Technik.
- Abschluss:** Die fertigen Bilder werden betrachtet und wertschätzend besprochen. Es können auch die Waldbilder vom Einstieg nochmals angeschaut oder/und die Bilder der SuS können vergleichend auf ihre Wirkung hin untersucht werden.
- Benötigt:**
- M 8 und M 9 im Klassensatz
 - Zeichenpapier (DIN-A3-Format)
 - Wasserfarben, Wasserbehälter, Malschwämme
 - Materialien zum Tupfen in unterschiedlicher Stärke (z. B. Wattestäbchen, dünne Stäbe oder Eisstiele, Flaschenkorken, kleine Schwämme, Watte pads usw.)
 - dünne Pinsel, Fineliner



10. Stunde

- Thema:** Gestaltungsaufgabe zu „Rotkäppchen“: Rotkäppchen-Figur
- Vorbereitung:** M 10 im Klassensatz kopieren. Leere Toilettenpapierrollen sammeln und entsprechenden Mitbringauftrag an SuS erteilen.
- Einstieg:** Die Klasse wiederholt, wie das Rotkäppchen aussieht und welche besonderen Merkmale es hat.

Einstieg: Die SuS berichten, was sie über das Märchen „Dornröschen“ bereits wissen.

M 13 (TX/AB) **Dornröschen / L** verteilt M 13. Der Text wird gemeinsam gelesen. Anschließend werden die Bilder betrachtet und die zugehörigen Fragen besprochen.

Hauptteil: L kündigt an, dass die Klasse ein Märchenschloss gestalten wird.

M 14 (AL) **Ein Schloss aus geometrischen Formen collagieren / L** verteilt die Anleitung und bespricht sie mit den SuS.

Die SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung ein Schloss aus geometrischen Formen.



M 15 (AL) **Ein Märchenschloss in Stempel-Technik gestalten /** Hat man weniger Zeit oder eine Klasse mit jüngeren SuS, kann man statt M 14 diese etwas weniger aufwendige Gestaltungsaufgabe einsetzen.

Abschluss: Die fertigen Bilder werden betrachtet und wertschätzend besprochen.

Benötigt:

- M 13 im Klassensatz
- Zeichenpapier (DIN-A3-Format), Gegenstände mit geometrischer Grundfläche (z. B. Würfel, kleine Schachteln, Korke, runde Verschlüsse, Klebebandrollen, kleine Becher oder Dosen usw.) buntes Papier, Bleistifte, Scheren, Klebestifte
- zur Differenzierung: M 15, Wasserfarben, Wasserbehälter, Pinsel, Bausteine (aus lackiertem Holz oder aus Kunststoff, sodass sie gut zu säubern sind)

15./16. Stunde

Thema: Gestaltungsaufgabe zu „Dornröschen“: Dornenhecke

Vorbereitung: M 16 im Klassensatz kopieren.

Einstieg: Die Klasse wiederholt die Szene aus „Dornröschen“, in der die Dornenhecke wächst, und beschreibt die hundertjährige Hecke.

Hauptteil: L kündigt an, dass die SuS eine Dornenhecke gestalten werden.

M 16 (AL) **Eine Dornenhecke als Pustebild gestalten / L** verteilt die Anleitung und bespricht sie mit den SuS.

Die SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung eine Dornenhecke.



Abschluss: Die fertigen Bilder werden betrachtet und wertschätzend besprochen.

Benötigt:

- M 16 im Klassensatz
- Zeichenpapier (DIN-A3-Format), Wasserfarben, Wasserbehälter, Pinsel, Trinkhalme

17./18. Stunde

Thema: Gestaltungsaufgabe zum „Froschkönig“: Bilder mit zentralen Motiven

Vorbereitung: M 17 und M 18 im Klassensatz kopieren.

Einstieg: Die SuS berichten, was sie über das Märchen „Der Froschkönig“ bereits wissen.

M 17 (AB) **Der Froschkönig** / L verteilt M 17. Der Text wird gemeinsam gelesen, die Aufgabe individuell bearbeitet. Anschließend wird besprochen, was eine Moral ist und welche „Der Froschkönig“ vermittelt.

Hauptteil: L kündigt an, dass die Klasse das Märchen in vier Bildern mit Handabdrücken gestalten wird.

M 18 (AL) **Hand-Bilder zum Froschkönig drucken** / L verteilt die Anleitung und bespricht sie mit den SuS.

Die SuS richten ihren Arbeitsplatz ein und gestalten nach Anleitung vier Bilder mit zentralen Motiven des Märchens.

Abschluss: Die fertigen Bilder werden betrachtet und wertschätzend besprochen.

Benötigt:

- M 17 und M 18 im Klassensatz
- Zeichenpapier (DIN-A4-Format), Wasserfarben, Wasserbehälter, breite und dünne Pinsel, Fingerfarben, Filzstifte



Lösung zu M 1

KLEOJGUTCBASHTBÖSEPKLOSTAASCNBGFFRHEXELOKHOKMALIEBEÖHA
 SSPILKASGGTQKLOSHTWALDOÖÖÄÜSTZAUBEREIKLOISKÖNIGWNADKP
 WOLFÄALSQPRINZESSINJDHWSHELDDGFTWABEGRIMMÖLKDHTWALSÖÖ
 PLJDHGOLDIÖSHCMSELLLSCHLOSSDRMSABENTEUERÖLKWOOIHAÄLGGI
 ÖSCCPINZLGAIOESHCMORALFFDHAÖLZAHLEHHZUGLÜCKLLMZKÖP

Lösung zu M 3

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Pechmarie ist freundlich und hilfsbereit. | <input type="checkbox"/> Die zwei Töchter heißen <u>Goldgabriela</u> und <u>Pechpetra</u> . | <input type="checkbox"/> Wenn Frau Holle die Betten ausschüttelt, regnet es auf der Erde. |
| <input type="checkbox"/> Frau Holle wohnt in einer Höhle im Wald. | <input type="checkbox"/> Als Goldmarie nach dem Sturz ihre Augen öffnet, liegt sie in einem weichen Bett. | <input type="checkbox"/> Frau Holle gibt Goldmarie einen Sack voll Gold. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Goldmarie hilft Frau Holle die Betten auszuschütteln. | <input checked="" type="checkbox"/> Pechmarie ist faul. | <input type="checkbox"/> Goldmarie ist faul. |

Was Märchen so spannend macht – Informationsseite

M 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 seit jeher, zum Beispiel im Winter am Kaminfeuer oder als Gutenachtgeschichten.



Was ist eigentlich ein Märchen?

Das Wort Märchen leitet sich vom mittelhochdeutschen Wort „maere“ ab, was „Erzähltes“ bedeutet. Märchen haben bestimmte Merkmale:

Märchen sind immer ähnlich aufgebaut. Meist gibt es eine Heldin oder einen Helden und schwierige Aufgaben müssen gemeistert werden. Es passieren wundersame und zauberhafte Dinge und am Ende siegt immer das Gute über das Böse. Die meisten Märchen haben auch eine Botschaft. Man nennt das „Moral“.

Typisch sind unbestimmte Orts- und Zeitangaben („Es war einmal in einem fernen Land ...“) und außerdem formelhafte Anfänge und Enden („Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“). Auch die Personen sind meist nicht klar beschrieben (ein Müllersohn, eine schöne Königstochter, eine böse Stiefmutter). Die Figuren sind oft gegensätzlich (das fleißige Aschenputtel und ihre faulen Stiefschwestern). Häufig tauchen bestimmte Zahlen auf, wie 3, 7 oder 13.

Aufgabe 2: Sieh dir den Kasten mit dem Wörter-Rätsel an. Umkreise die Märchen-Wörter. Es sind insgesamt 18 Wörter.

KLEOJGUTCBASHTBÖSEPKLOSTAASCNBGFFRHEXELOKHOKMA
 LIEBEÖHASSPILKASGGTQKLOSWHWALDOÖÖÄÜSTZAUBEREIK
 LOISKÖNIGWNADKPWOLFQPRINZESSINJDHWSHELDDGFTWA
 BEGRIMMÖLKDHTWALSÖÖPLJDHGGOLDIÖSHCMSELL
 SCHLOSSDRMSABENTEUERÖLKWOOIHAÄLGGSPRINZ
 LGAIÖSHCM MORALFFDHAÖLZAHLENHHZUGLÜCKLLMZKÖP

Ein Bild von Frau Holle gestalten – Anleitung

M 4


Hilf Frau Holle, die Betten auszuschütteln und Schnee auf die Erde rieseln zu lassen.

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

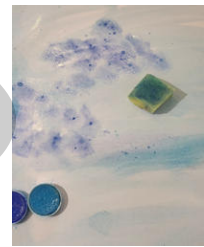
Du brauchst: 1 großes Blatt Papier (DIN A3), 1 kleineres Blatt Papier (DIN A4), Wasserfarben, Pinsel, Schwamm, Wasserbehälter, Bunt- oder Filzstifte, Schere, Klebestift, Stoffreste

So geht's:

1. Gestalte erst den Himmel: Rühre mit dem Pinsel blaue Farbe an und tupfe sie mit dem Schwamm auf das Papier. Tupfe so lange, bis das ganze Blatt Papier bedeckt ist.



Tipp: Besonders interessant wird dein Himmel, wenn du verschiedene Blautöne verwendest.



2. Lass den Hintergrund trocknen.
3. Zeichne Frau Holle auf ein Blatt Papier. Nutze das ganze Blatt.
4. Male Frau Holle mit Stiften an, wie es dir gefällt.
5. Schneide die fertig bemalte Frau Holle aus.



Tipp: Wenn du Probleme hast, Frau Holle selbst zu zeichnen, kannst du die Vorlage zu Hilfe nehmen: Male sie an und schneide sie aus.



6. Klebe Frau Holle in die Mitte deines Hintergrundes.
7. Zeichne ein Fenster um Frau Holle herum



8. Nimm ein Stück Stoff, das etwa die Breite deines Fensters hat und klebe es an der unteren Fensterkante auf.
Frau Holle kann nun ihre Betten schütteln und es auf der Welt schneien lassen.



Dein Frau-Holle-Bild ist fertig!

Eine Dornenhecke als Pustebild gestalten – Anleitung

M 16




Dornröschen und alle Bewohner schlafen hundert Jahre lang. Um das prächtige Schloss herum wächst in dieser Zeit eine große Dornenhecke.

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

Aufgabe: Gestalte eine Dornenhecke in der Puste-Technik.

Du brauchst: 1 großes Blatt Papier (DIN A3), Wasserfarbe, breiter Pinsel oder Schwamm, dünner Pinsel, Wasserbehälter, Trinkhalm

So geht's:

1. Gestalte zuerst den Hintergrund: Färbe mit dem breiten Pinsel oder dem Schwamm das gesamte Blatt ein. Verwende möglichst helle Farben.
 2. Lass deinen Hintergrund trocknen.
 3. Rühre schwarze Farbe mit viel Wasser an. Nimm die flüssige Farbe mit einem Pinsel auf und tropfe einen Klecks auf das Blatt.
 4. Puste mit dem Trinkhalm in den Farbklecks, bis dieser in verschiedene Richtungen verläuft.
 5. Gib mehrmals schwarze Farbe auf das Papier und puste sie in verschiedene Richtungen. Mach das so oft, bis viele Äste und Zweige entstanden sind und du eine Dornenhecke erkennen kannst.
-  **Tip:** Drehe und kippe dein Blatt, dann verläuft die Farbe noch besser.
6. Lass deine Dornenhecke trocknen.
 7. Zum Schluss kannst du mit einem Pinsel noch Blätter, Dornen und Rosenblüten dazu malen.
- Fertig ist deine Puste-Dornenhecke!

