

Marlon Roth

# Seltsame Wesen auf dem Schulhof

## Eine Verknüpfung von analogen und digitalen Medien

Im Rahmen der Unterrichtsreihe erkunden die Schüler:innen das Schulgelände aus neuen und ungewöhnlichen Blickwinkeln. Dabei werden sie von kleinen, eigens erschaffenen Wesen begleitet, die ihnen helfen, Erfahrungen zu sammeln, wie sie diese auf fotografische Weise effektiv in Szene setzen können.

### Kinder erkunden den Klassenraum

Es liegt in der kindlichen Natur, zu fantasieren und zu experimentieren. Automatisch schaffen sie sich eigene Welten im Prozess des alltäglichen Spielens. Dadurch wird die intrinsische Motivation des Fantasierens deutlich, an die im Kunstunterricht fruchtbar angesetzt werden kann.

Zum Anfang der ersten beiden Unterrichtsstunden wird mit einer kurzen, selbstausgedachten Geschichte gestartet, in der kleine, wundersame Wesen in den Ferien den Schulhof bevölkern. Die Geschichte bietet den Kindern eine erste Möglichkeit an, sich in die Rolle eines Geschöpfes einzufühlen, das nur so groß ist wie die eigene Handspanne. In einem Unterrichtsgespräch wird zunächst besprochen, wie es sich anfühlen könnte, so klein zu sein. Es kommen Schlagwörter wie *zerbrechlich*, *flink* oder *unauffällig* auf. Es bietet sich an, die Geschichte in den folgenden Kunststunden weiterzuführen, um sie als roten Faden durch die Einheit hinweg zu nutzen. Ebenso bietet sie jedes Mal aufs Neue einen guten Ein-

stieg, da die Kinder spannungsvoll auf die Fortsetzung warten.

Nachdem die Schüler:innen ihre Ideen geäußert haben, erhält jedes Kind ein Tablet (oder falls vorhanden: eine Kinderkamera mit Display). Die Aufgabe ist nun, den eigenen Klassenraum aus der *Froschperspektive* zu erforschen und besondere Stel-

len im Raum im Querformat zu fotografieren (Abb. 1). Dabei entstehen Fotos von sonst unscheinbaren Dingen, die den Kindern ins Auge fallen. Dadurch werden interessante Blickwinkel deutlich, die anschließend thematisiert werden können. So wird ein unscheinbares Papierknäuel plötzlich zu einem riesigen Hindernis.



1 | Den Klassenraum fotografisch in der Froschperspektive entdecken

Abb. 1: © Marlon Roth

**KLASSENSTUFE**

ab Klasse 3

**ZEITBEDARF**

4 Doppelstunden

**FÄCHERVERBINDUNG**

Deutsch

**KOMPETENZEN**

- differenziertes Wahrnehmen
- Imaginationsfähigkeit
- Analysieren
- bildnerisches Handeln
- Umgang mit digitalen Medien
- Reflektieren
- Präsentieren

**ZIELE DES UNTERRICHTS**

- fotografisches Erkunden des schulischen Umfelds
- neue Blickwinkel entdecken
- mit digitalen Medien umgehen
- Wesen imaginieren, zeichnen und beschreiben
- fotografisches In-Szene-Setzen

**MATERIALIEN**

- Tablets oder Kinderkameras
- Blei-, Bunt- und Filzstifte
- ggf. Jaxon-Kreide oder Wasserfarben
- Zeichenpapier
- Scheren
- Holzspieße
- Klebefilm

**DIFFERENZIERUNG**

- Leitfragen für das Erstellen des Steckbriefs
- individuelle Hilfestellungen (z. B. Formulierungshilfen)
- freie Materialwahl (Wasserfarben, Stifte, Wachskreiden oder eine Kombination)

Nutzt man Tablets als Kamera, bietet es sich im Anschluss daran, die Fotos in Form eines Museumsrundgangs zu präsentieren. Dabei können die Schüler:innen darauf eingehen, wie sie die *Aufgabe erlebt* haben und warum manche Fotos *das Kleinsein besonders gut darstellen*.



2 | Museumsrundgang auf dem Schulhof

**Kinder erkunden den Schulhof**

Nun erhalten die Kinder den Auftrag, den Schulhof aus der Froschperspektive fotografisch zu erkunden. Dabei erstellen sie ein Foto von ihrem Lieblingsort. Selbstverständlich kann ein Ort auch von mehreren Wesen bevölkert werden, was von den Kindern gemeinschaftliches Fantasieren, Imaginieren und Kompromissfähigkeit fordert.

Nachdem jedes Kind ein solches Foto angefertigt hat, werden die Bilder erneut in einem Museumsrundgang präsentiert und reflektiert (Abb. 2):

- Was kannst du auf den Fotos entdecken?

- Welches Foto findest du besonders interessant/ansprechend?
- Welches Foto zeigt das „Kleinsein“ besonders gut? Warum?
- Wie hast du die Welt beim Fotografieren wahrgenommen?
- Worauf hast du beim Fotografieren geachtet?

Es bietet sich an, den Museumsrundgang auf dem Schulhof durchzuführen, sodass die Kinder ihre Fotos direkt in Bezug zur Örtlichkeit setzen können.

**Das Wesen zeichnerisch umsetzen**

Zurück im Klassenraum erhalten die Kinder den Auftrag, sich zu

überlegen, was für ein Wesen ihren Lieblingsort in den Ferien bevölkern könnte. Zunächst fertigen sie Bleistiftskizzen an (Abb. 3), die sie in eine Buntstiftzeichnung (Abb. 4) überführen. Hierbei entstehen sehr unterschiedliche Figuren: Von menschlichen über tierische bis hin zu alienähnlichen Gestalten ist alles vertreten. Bereits in dieser Phase bietet es sich an, gezielte Impulse zu setzen, sodass sich die Kinder Gedanken über besondere Eigenschaften ihres Wesens machen, die zum jeweiligen Lebensraum passen.

Mögliche **Impulse** können sein:

- Tarnung der Lebewesen in ihrem Lebensraum
- besondere körperliche Fähigkeiten
- unverwechselbare äußerliche Merkmale

Die fertigen Wesen werden schließlich grob ausgeschnitten und mit einem Klebestreifen auf einen Holzspieß geklebt, der dem Aufstellen dient. Bei einem Wesen, das in den Bäumen lebt, kann zum Positionieren eine Reißzwecke oder Büroklammer verwendet werden.

### Erstellen eines Steckbriefs

Die Wesen werden nun mithilfe eines Steckbriefs (Abb. 5) näher beschrieben. Sie erhalten *Namen*, *Alter* und *Fähigkeiten*, die sie auszeichnen, sowie eine *kurze Lebensgeschichte*. Diese Aufgabe regt die Kinder an, sich mit ihrem Wesen intensiv auseinanderzusetzen, um so Hintergründe zu den gezeichneten Gestalten zu entwickeln. Bei der Ausarbeitung dieses Steckbriefs können neben Charakteristika der einzelnen Wesen auch *Beziehungen* zwischen ihnen erfunden und ausgeschmückt werden.

### Platzieren und Präsentieren

Sobald alle ihre Steckbriefe fertiggestellt haben, wird der Unterricht er-



3 | Schülerin zeichnet ihr Wesen mit Bleistift



4 | Farbiges Gestalten mit Filz- und Buntstiften: Das Wesen nimmt Gestalt an

## UNTERRICHTSIDEEN

Steckbrief des Wesens von \_\_\_\_\_

Name: Hörnchen

Alter: 30

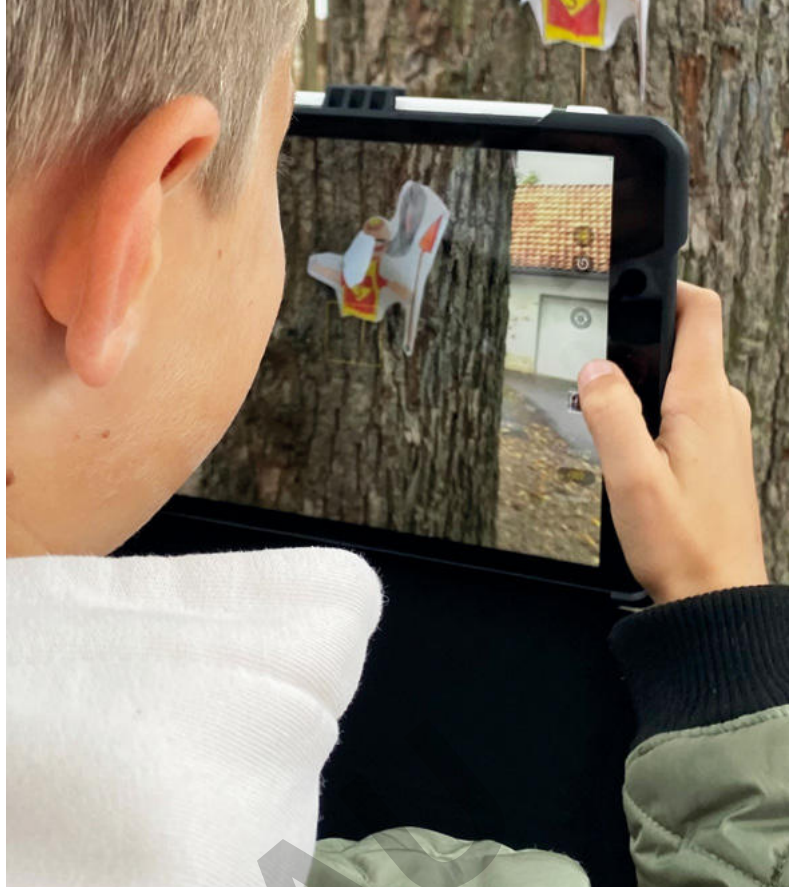
Aussehen: Wie eine Libelle

An diesem Ort lebt es (auf dem Schulhof):  
Am Baumstamm

Das kann es:  
Fliegen

Schreibe eine Geschichte zu deinem Wesen:  
Das Hörnchen ist ein kleines Wesen, das in der Natur lebt. Es hat sechs Beine und zwei Flügel. Es mag Blumen und Honig. Es ist sehr schnell und kann weit fliegen. Es ist ein sehr interessantes Wesen.

5 | Steckbrief des Wesens



6 | Das Wesen hat sein Zuhause an einem Baumstamm gefunden

neut auf den Schulhof verlagert. Jedes Kind ist mit seinem Wesen, dem Steckbrief und einem Tablet ausgestattet. Die Schüler:innen platzieren ihr Wesen dort, wo es sich in den Ferien am wohlsten fühlt, wenn der Pausenhof menschenleer ist. Ist die endgültige Position gefunden, wird fotografiert (Abb. 6). Für das Platzieren der kleinen Figuren sollte den Kindern Zeit und Freiraum gelassen werden, sodass sie die Möglich-

keit haben, spielerisch eine Beziehung zwischen Wesen und Umwelt aufzubauen und fotografisch mit Perspektiven zu experimentieren.

Nachdem die Schüler:innen die Wesen in ihrer Umgebung fotografiert haben, machen sie sich aktiv erkundend auf die Suche nach den kleinen Gestalten (Abb. 7 und 8). Dabei wissen alle, dass diese lediglich betrachtet und nicht angefasst werden dürfen. Abschließend ver-

sammeln wir uns für einen gemeinsamen Rundgang über den Schulhof, auf welchem jedes Kind sein Wesen kurz mit Namen und einer besonderen Eigenschaft vorstellen darf.

Abschließend erhalten alle ein ausgedrucktes Foto des Wesens im Lebensraum, das gemeinsam mit der Figur und dem Steckbrief im Klassenraum aufgehängt wird.



7 | Schüler:innen suchen den Schulhof nach den platzierten Wesen ab



8 | Entdeckt!

Lisa Wolf

# Märchen werden digital

## Eine dritte Klasse erstellt Trickfilme im Stil von Warja Lavater

In dem Kunstprojekt gestalteten Grundschul Kinder Animationsfilme mithilfe der Stop-Motion-Technik. Von den Bildwelten Warja Lavaters inspiriert, fanden sie in Gruppen individuelle Lösungen. So wurden vier Märchenhandlungen in eine einfache geometrische Symbolik im Stil der schweizerischen Künstlerin übersetzt.

Ob die Gebrüder Grimm als Autoren fokussiert oder die Gattungsmerkmale untersucht werden: Über Märchen lassen sich Grundschul Kinder zum Erzählen anregen, sie filtern Informationen aus den Texten oder üben sich im Schreiben eigener Märchen. Neben diesen sprachlich orientierten Varianten ermöglicht es der Kunstunterricht, die überlieferten Erzählungen gestalterisch umzusetzen.

### Die Künstlerin als Einstieg

Während ihres Grafikstudiums an der Kunstgewerbeschule Zürich kam

Warja Lavater mit der farblichen sowie formalen Einfachheit und Klarheit des Bauhauses in Berührung, wobei sie 1957/58 in der Illustration eines Buchs zum Thema Genetik feststellte, „[...] dass sich komplexe Zusammenhänge mit Bildmetaphern verständlicher transportieren lassen als mit Worten.“ (Plath und Richter 2019, S. 12) Über Auftragsarbeiten sowie durch die Konfrontation mit der Pop-Art bei einem Aufenthalt in New York entwickelte Lavater eine eigene Bild-Code-Sprache. Diese hat den Anspruch, in verständlicher Weise für Menschen Geschichten zu erzählen, unabhängig von ihrer Na-

tion, Sprache und Kultur. Durch in Chinatown gesehene Schriftrollen angeregt, verwob Lavater ihre Geschichten in umfangreiche Leporellos (Abb. 1).

Über die schulische Auseinandersetzung mit Lavaters bildlich-formalen „Übersetzungen“ von Märchen können fächerübergreifende Beziehungen zur Mathematik hergestellt werden, da die Verwendung von Kreisen, Dreiecken, Rechtecken sowie gezogenen Linien auf der Geometrie beruht. Ebenso wird damit der literarischen Bildung entsprochen, denn Lavaters Leporellos beziehen sich auf literarische Werke.



1 | Warja Lavater:  
Rotkäppchen,  
Leporello, 1960

## KLASSENSTUFE

3 bis 5

## ZEITBEDARF

6 bis 7 Doppelstunden und ein Projekttag

## KOMPETENZEN

- bildnerisches Gestalten
- Sozialkompetenz
- Medienkompetenz
- Präsentieren
- Beurteilen
- Reflektieren

## FÄCHERVERBINDUNG

- Deutsch
- Mathematik

## ZIELE DES UNTERRICHTS

- Märchentexte in eine bildlich reduzierte Formsprache übersetzen
- Farben und Formen bewusst auswählen
- Fotografie und Film als künstlerische Techniken kennenlernen

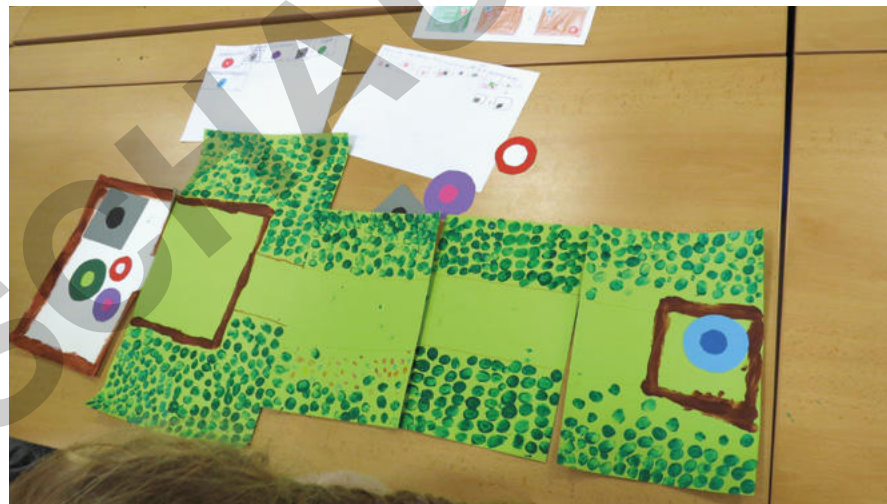
## MATERIALIEN

- Märchenbücher
- Tonpapier für Figuren
- Zeichen- oder Tonkarton (DIN A4 / A3) für Hintergründe und Storyboards
- Blei- und Buntstifte, evtl. Wachs- und Ölmalcreiden
- Pinsel, Tubenfarben, Paletten, Unterlagen, Wassergefäße
- evtl. Schablonen
- Scheren, Lineale, Geodreiecke, Zirkel
- Tablets, App Stop-Motion-Studio
- Stative, Tablethalterungen
- Klebeband
- evtl. Film: Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach dem Riesenkaninchen (2005)

Als Vorbereitung auf die vorgestellte Unterrichtsidee hatte die Klasse die Möglichkeit, Lavaters Werk im Original als Leihgabe der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden betrachten zu können. Die gewonnenen Eindrücke dienten den Schüler:innen während des Erstellens der eigenen Animationsfilme als



2 | Anfertigen der Legende und Gestalten der Märchenfiguren



3 | Gestalten der Hintergründe und des Storyboards

Teil einer problembezogenen Kunstrezeption. Außerdem malten die Kinder in einer ähnlichen Symbolik wie die Künstlerin in Kleingruppen Bilder zu selbst gewählten Märchen.

## Flächiges Gestalten als Basis

Das Kunstprojekt begann mit einer *Reaktivierung* zu Lavater, wobei sich der Rückgriff auf *Kunstrezeptionsmethoden*, wie z. B. das Legen von Wortstegen, anbietet (siehe Infokasten: *Wortstege legen*). Nach dem Vorlesen des Märchens „*Schneewittchen*“ und parallelem Legen der Bildkarten aus dem Buch *Die Bildwelten der*

*Warja Lavater – „Schneewittchen“* wurde das Wissen zur Künstlerin und deren Arbeitsweise in Erinnerung gerufen. Alternativ lassen sich auch exemplarische Sequenzbilder von Lavaters Leporellos im Internet recherchieren und während des Vorlesens auslegen. Im Anschluss können die Kinder auch diese herausgelösten Szenen durch geschriebene Assoziationskarten ergänzen und sie mündlich innerhalb der Märchenhandlung verorten.

Anschließend erfolgten die *Gruppenaufteilung* sowie die individuelle *Märchenauswahl*, wobei den Kindern verschiedene Märchenbücher zur Verfügung standen, um sich mit

ihrer Selektion inhaltlich vertraut zu machen. Die Klasse entschied sich für Rotkäppchen, Rapunzel, Froschkönig sowie für Hänsel und Gretel.

Zur Planung der Märchenanimationen kreierten die Teams Legenden als Übersetzung der Charaktere in einfache Symbole. Dies stellt einerseits einen Bezug zu Lavater her, die bei ihren Leporellos identisch vorgeht, sowie andererseits zur Geometrie, da sich die Kinder auf Kreis-, Quadrat- und Dreiecksformen festlegten. Danach fertigten sie ihre Figuren aus Tonpapier an, wobei neben Scheren auch Lineale, Geodreiecke und Zirkel als Hilfsmittel dienen. Mitunter waren unterschiedlich große Versionen erforderlich: Eine Schülerin meinte, ihr Team müsse den Wolf noch einmal größer und Rotkäppchen sowie die Großmutter kleiner herstellen, da beide Charaktere am Ende vom Wolf gefressen würden und deshalb in die Wolffigur hineinpassen sollten. Zudem wurden oft mehrere Formelemente übereinander geklebt, sodass mehrfarbige Figuren entstanden. Bewusst wählte z. B. die Rotkäppchen-Gruppe Kreisformen für menschliche Figuren und für den Wolf eine quadratische Fläche, um ihn als Tier abzuheben (Abb. 2).

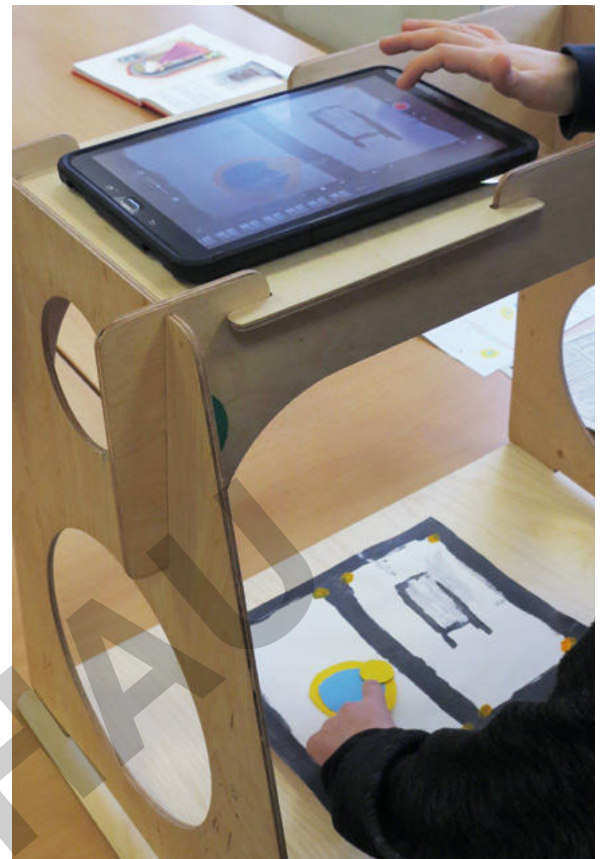
## Das Storyboard

Den Filmablauf planten die Lernenden im Storyboard. Bei diesem gezeichneten Drehbuch arbeiteten sie mit Blei- und Buntstiften, teilweise auch mit Lineal auf DIN-A4-Papier. Für die Gestaltung der Hintergründe bzw. Filmkulissen auf Zeichen- oder Tonkarton verwendeten die Kinder Pinsel und Tubenfarben. Dabei wurde z. B. mit den Fingern getupft, um den Eindruck von Bäumen zu erzeugen und Rechtecke dienten als Sinnbild für Häuser. Bedeutsam waren die Aufgabenteilung sowie die Absprachen innerhalb der Teams: Kinder, die das Storyboard anfertigten,

tauschten sich mit denen aus, die die Hintergründe erstellten, um sie in sich stimmend darzustellen (Abb. 3).

## Vom Foto zum Film

Zur Verwandlung der flächigen Figuren und Hintergründe in bewegte filmische Märchen wurde an einem sechsstündigen Projekttag die Stop-Motion-Technik angewandt. Verfügbar waren dafür auf Stativen montierte Tablets mit der App Stop-Motion-Studio (die App wird im Beitrag **Auf den Spuren des Magiers Georges Méliès** vorgestellt). Eine Gruppe arbeitete mit einer ausgeliehenen Trickfilmbox (Abb. 4), wobei auch eigene Konstruktionen denkbar sind. Nach einem Tutorial zur Stop-Motion-Technik sowie einer Einweisung in die App gingen die Teams in die Arbeitsphase über. Die Hintergründe sowie die Märchencharaktere wurden anhand des Storyboards auf den Schulbänken abgelegt und die Hintergründe mit Klebeband fixiert, um das Verrutschen zu reduzieren. Von oben oder in leicht angeschrägtem Winkel entstand das erste Bild. Anschließend änderten die Kinder die Position(en) der Figur(en) durch Verschieben auf dem Hintergrund. Bevor der Auslöser gedrückt wurde, mussten alle Hände aus dem Bild genommen werden. Durch Fortführen dieser Ar-



4 | Trickfilmbox

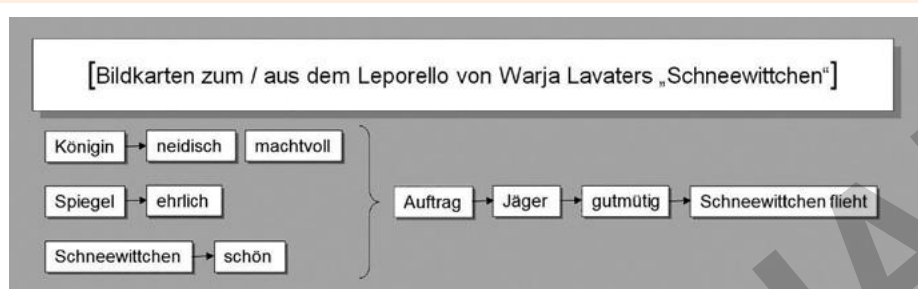
beitsweise und planvolles Austauschen der Figuren und Hintergründe entstanden pro Team zwischen 700 und 800 Fotos, die die Handlung in Einzelbildern widerspiegeln. Je nach App-Einstellung sind für eine Sekunde Film sechs Fotos nötig. Bevor der Film direkt über die App generiert wurde, reicherten ihn die Kinder mit Vor- und Abspannsequenzen sowie Sounds an (Abb. 5).



5 | Arbeit mit der Stop-Motion-Technik am Tablet

## INFO: LEGEN VON WORTSTEGEN

In individueller Ausrichtung kann diese Rezeptionsmethode assoziative Gedanken zu einem Kunstwerk zusammentragen, die auf Kärtchen geschrieben und dann in eine systematische Anordnung bzw. Reihenfolge gebracht werden. Im Unterrichtsbeispiel wurden reaktivierende Erinnerungen zur Form- und Farbnutzung Lavaters zusammengetragen und assoziative Stichwörter zu den dargestellten Szenen notiert. Nachdem das Märchen erneut vorgelesen und mit den Bildkarten zu Lavaters Leporello gelegt wurde, ordneten die Kinder ihre Wortkarten den Bildern zu. So fand das visuelle Material die Erweiterung in eine schriftliche Komponente, ohne dabei den gesamten Märchentext wiederzugeben und gleichsam künstlerische Aspekte zu integrieren (Abb. 6).



6 | Wortkarten legen

### Alternative zur App

Als App-Alternative werden die Fotos über *Digitalkameras* aufgenommen und in Programmen wie dem *Windows-Movie-Maker* in Filme umgewandelt. Auch damit lassen sich voreingestellte oder selbst gestaltete Titel- und Abspannszenen einfügen sowie mit Sounds und Musik unterlegen. Als weniger aufwendige Alternative zur Stop-Motion-Technik können die Kinder ihre Märchengestaltungen – ganz im Stile Lavaters – auch als *Leporellos* zusammenkleben. Über eine Kamera werden diese „abgefilmt“, sodass dennoch ein Film entstehen kann.

### „Film ab“

Zur Präsentation ihrer Animationsfilme im Klassenplenum konnten die Teams die gewählten Märchenfiguren in verteilten Rollen sprechen oder nur den Film selbst wirken lassen. Anschließend erklärten die Kinder, wie das Arbeiten stattfand, was

gut geklappt hat und was schwierig war.

Das mündliche Vortragen des Märchens in selbst gewählten Worten stellte die Kinder vor die Herausforderung, sich nicht nur auf ihre Sprechrolle zu konzentrieren, sondern gleichzeitig den parallel laufenden Film im Blick zu haben, um Sprache und Bild aufeinander abzustimmen. Die Rotkäppchengruppe ging bereits beim Erstellen der Fotos so vor, dass sie sich kleinere Abschnitte über die App immer wieder als Film abspielen ließ und währenddessen bereits die an das Originalmärchen angelehnten Redeanteile probte, um die Fotoauswahl und -menge anzupassen.

### Weiterarbeit

#### Fächerverbindung Musik

Eine mögliche fächerverbindende Weiterarbeit lässt sich zum Musikunterricht herstellen, indem beispielsweise zusätzliche Geräusch- und Mu-

sikkulissen erarbeitet und in den Film integriert werden. Sollte dies technisch nicht möglich sein, wäre als Alternative zum mündlichen Vortragen des Märchens während der Filmpräsentation auch eine musikalische Liveumrahmung denkbar, sodass die Kinder mit Instrumenten parallel zum Film zusätzliche Klänge oder auch Melodien erzeugen.

### Stop-Motion in 3D

Beim Ansehen des Films *Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach dem Riesenkaninchen* von Nick Park erhielten die Lernenden einen Einblick in die Stop-Motion-Technik auf Basis von Figuren aus Knetmaterial. Dies entspricht einer Erweiterung der von den Kindern erprobten flächigen Arbeitsweise hin zum Dreidimensionalen, was auch eine Anregung für weiterführende Animationsfilmprojekte in ihrer Freizeit sein kann.

Als Kunstrezeptionsmethode wurde ein Brief an den britischen Trickfilmer Nick Park geschrieben. Darin nahmen die Schüler:innen oftmals eine Bewertung seines *Wallace & Gromit*-Films vor und sie brachten die beim Ansehen gesammelten Eindrücke mit ihren persönlichen Projekterfahrungen in einen Zusammenhang, aus welchem sich reflexive Erkenntnisse sowie Optimierungsgedanken für künftige Filmideen erkennen ließen.

### Literatur

Plath, Monika und Richter, Karin (Hrsg.): *Bilder erzählen Geschichten – Geschichten erzählen zu Bildern*. Band 1. Die Bildwelten der Warja Lavater. „Schneewittchen“. Modelle und Materialien für den Literaturunterricht (Klasse 1 bis Klasse 5). 6. unveränderte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2019.