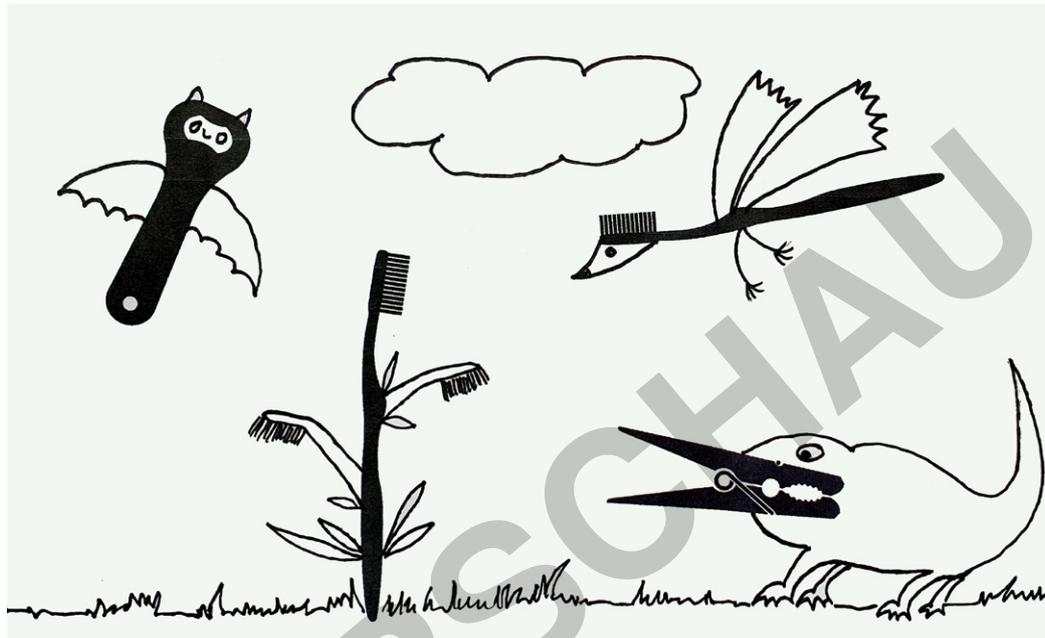


I.27

Zeichnen, drucken, mit Schrift gestalten

Bürstenblume und Klammerkrokodil – Alltagsgegenstände zeichnerisch verwandeln

Deborah Scheller



© RAABE 2023

Schülerbeispiel

Scheren, Stifte, Wäscheklammern – es gibt viele Dinge, die im Alltag durch unsere Hände gehen. Sehen wir aber auch ihr Verwandlungspotenzial? Durch die Reduktion der Dinge auf ihre zweidimensionale Form haben die Schülerinnen und Schüler in dieser Einheit die Möglichkeit, sie noch einmal neu zu entdecken und für fantastische Gestaltungen zu nutzen. Nach einer aufregenden Fantasiereise nehmen die Alltagsgegenstände, die die Kinder mitgebracht haben, neue Identitäten an und werden grafisch ergänzt. Seien Sie gespannt auf die Gestaltungslösungen Ihrer Schülerinnen und Schüler!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	1 bis 4
Dauer:	ca. 2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; Fantasie und Kreativität beim Lösen gestalterischer Aufgaben erweitern
Thematische Bereiche:	Alltagsgegenstände wahrnehmen, sammeln, betrachten und verfremden; Zeichnen; Collagieren
Medien:	Texte, Bilder, Beobachtungsbogen
Zusatzmaterial:	Memo-Spiel

Darüber hinaus stehen Ihnen in **M 5** auch fertige Vorlagen mit Motiven als Silhouetten zur Verfügung, die die Kinder nutzen können.

Wie können Sie die Materialien einsetzen?

Ob Bürste, Tacker oder Flaschenöffner – in jedem Alltagsgegenstand liegt das Potenzial zu einer fantastischen Transformation. In der vorliegenden Unterrichtseinheit geschieht diese besondere Metamorphose über zeichnerisch ergänzte Silhouetten der Gegenstände.

Der Einführung in das Thema dient die Fantasiereise **M 2**, bei der die Schülerinnen und Schüler mithilfe einer anregenden Geschichte mit dem Unterrichtsvorhaben vertraut gemacht werden.

Mit der Assoziationsübung **M 3** starten Sie den gestalterischen Prozess der Kinder. Verwenden Sie entweder einen OHP und eine Folie mit dem aufgedruckten Gegenstand oder nutzen Sie ein Präsentationstool wie MS PowerPoint oder Paint, mit dem Sie die Abbildung der Gegenstände aus **M 4** an die Wand projizieren. Beide Varianten bieten die Möglichkeit, die Assoziationen der Kinder direkt und für alle sichtbar an den Gegenstand zu zeichnen. Alternativ können Sie die Vorlagen aus **M 4** auch vergrößern und an die Tafel hängen.

Bei dieser Betrachtung der Motive sollten Sie auf jeden Fall auch einmal die gewohnte Perspektive wechseln. Wenn die Schülerinnen und Schüler die Gegenstände z. B. auf dem Kopf sehen, ergeben sich sicher viele weitere Assoziationen. Formen können losgelöster wahrgenommen werden. Bevor sie also bei der Assoziationsübung die Ergänzung an einem Motiv vornehmen, drehen Sie es einmal um 90 und einmal um 180 Grad.

Motivieren Sie danach Ihre Schülerinnen und Schüler, beim Gestalten ihre ganz individuellen Assoziationen umzusetzen. Dafür kopieren Sie im Vorfeld die mitgebrachten Gegenstände oder nutzen die Gestaltungsblätter mit Bildvorlagen in **M 5**. Jedes Kind hat eine sehr persönliche Sichtweise auf die Dinge. Was für den einen schon fast aussieht wie ein Adler und nur noch mit einem Schnabel versehen werden muss, kann für die andere ein Tennisschläger sein, der um eine Figur ergänzt wird. Die Schülerinnen und Schüler können bei ihrer Gestaltung aber nicht nur einzelne Motive weiterzeichnen, es besteht auch die Möglichkeit, mehrere kleine Motive zu einer Collage zusammenzufügen und anschließend noch das ein oder andere Detail zu ergänzen.

Je kleiner das kopierte Motiv ist, desto mehr wird es als Detail eines Körpers wahrgenommen und desto mehr grafische Ergänzungen sind nötig, um die Assoziation umzusetzen. Größere Motive werden schneller als Figur bzw. Körper wahrgenommen und bedürfen deshalb weniger grafischer Ergänzungen.

Wie können Sie differenzieren?

Da die Aufgabenstellung sehr offen ist und es keine Vorgaben gibt, ermöglicht die Gestaltung eine natürliche Differenzierung: Die Schülerinnen und Schüler deuten und verwandeln die Gegenstände ganz nach ihren individuellen Vorstellungen und Möglichkeiten.

Besonders fantasievolle und ausdauernde Schülerinnen und Schüler können mehrere Gegenstände kombinieren und weiterzeichnen. Auch mehrere zeichnerisch verwandelte Gegenstände können zu einem Gesamtbild zusammengestellt werden (vgl. Titelbild des Beitrags).

Auf einen Blick

Abkürzungen

TX: Text; VL: Vorlage

L: Lehrperson; SuS: Schülerinnen und Schüler

 Differenzierung/Alternative	 Hinweis/Tipp
 Gesprächsimpuls	 Gestaltung

1./2. Stunde

Thema: Alltagsgegenstände verwandeln sich

Vorbereitung: **Mitbringauftrag M 1** mindestens eine Woche vor der Stunde ausgeben. Mitgebrachte Gegenstände der Kinder sowie selbst ausgewählte Gegenstände in verschiedenen Größen scannen bzw. kopieren und ausdrucken; zusätzlich oder alternativ M 5 im Klassensatz kopieren. M 2 zum Vorlesen bereitlegen. M 4 mit geeignetem Präsentationsmedium vorbereiten (als Folie mit OHP, mit MS PowerPoint oder Paint oder als vergrößerte Kopien). Ggf. Karten des Memo-Spiels (Zusatzmaterial) zuschneiden und in Schachtel, Umschlag o. Ä. bereitlegen.

Einstieg: L führt mit einer Fantasiegeschichte in das Thema ein.

M 2 (TX) **Eines Nachts in der Schule** / L liest die Geschichte vor, macht an geeigneter Stelle ggf. eine Zäsur und lässt SuS raten, worum es sich bei dem beschriebenen Gerät handelt.

Wenn möglich, demonstrieren Sie nach dem Vortragen der Geschichte das Kopieren von Gegenständen an einem realen Kopiergerät.

M 3 (TX), M 4 (VL) **Wie die Dinge sich verwandeln und Was wird daraus?** / L zeigt Motive für die Assoziationsübung. SuS äußern sich spontan dazu, dann fragt L:

- *Woran erinnert dich die Form des Gegenstands?*
- *Erinnere dich an die Gegenstände in der Geschichte. In was könnte sich dieser Gegenstand verwandeln?*
- *Was müsste man dazuzeichnen?*

L zeichnet beispielhaft einige Ergänzungsvorschläge zu den Motiven oder lässt SuS zeichnen.

Alternativ zum OHP können Sie die Bildvorlagen für die Assoziationsübung digital mithilfe von Präsentationstools wie MS PowerPoint oder Paint an die Wand projizieren oder auch groß kopieren und an die Tafel hängen. Drehen Sie bei der Assoziationsübung die Motive, damit den SuS weitere Verwandlungsmöglichkeiten einfallen.



Hauptteil: Die SuS gestalten Alltagsgegenstände um.

M 5 (VL)

Jetzt bist du dran: Verwandle die Dinge! (Gestaltungsblatt 1 und 2) / L verteilt die Kopien/Scans der mitgebrachten Gegenstände und/oder die Bildvorlagen aus M 5 und bespricht mit der Klasse die Gestaltungsaufgabe: *Gestalte ein Bild, in dem die Gegenstände sich in etwas Neues verwandeln, z. B. in einen ganz anderen Gegenstand, in eine Figur oder ein Tier. Gehe so vor:*

1. *Betrachte die Gegenstände. Überlege, was daraus werden könnte. Schneide den Gegenstand aus, zu dem du eine Idee hast.*
2. *Klebe ihn auf ein Blatt Papier.*
3. *Zeichne ihn weiter.*

Achte auf Folgendes:

- *Platziere den Gegenstand, den du ausgeschnitten hast, so auf dem Blatt, dass du genug Platz für deine Zeichnung hast.*
- *Das neue Motiv soll gut erkennbar sein, aber zeichne nur so viel wie nötig dazu.*
- *Achte darauf, dass du sauber ausschneidest und klebst.*

Die SuS müssen sich nicht auf ein Motiv beschränken, sie können auch mehrere Bildvorlagen kombinieren und weiterzeichnen oder mehrere fertige Bilder in ein Gesamtbild integrieren.

Als **Zusatzmaterial** liegt dem Beitrag ein **Memo-Spiel** bei, z. B. für SuS, die schneller mit ihrer Gestaltung fertig sind. Es wird nach dem Memory®-Prinzip gespielt.

Die SuS gestalten die bereitgestellten Gegenstände um, indem sie die Motive ausschneiden, aufkleben und weiterzeichnen.

Abschluss:

Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse im Rahmen eines Museumsrundgangs. Anschließend können inhaltliche Aspekte besprochen werden (z. B.: In was und wie hat die Verwandlung stattgefunden?) oder gestaltungstechnische (z. B.: Ist die Zeichnung gut erkennbar? Wurde sauber gearbeitet?).

Lassen Sie die Kinder Namen für die entstandenen Fantasiewesen oder -gegenstände finden.

Benötigt:

- M 1 im viertel Klassensatz
- M 2 (für die Lehrkraft)
- M 3 (für die Lehrkraft)
- M 4 mit geeignetem Präsentationsmedium (siehe „Vorbereitung“)
- Scans oder Kopien von Alltagsgegenständen in verschiedenen Größen
- M 5 nach Bedarf
- Zeichenpapier (DIN-A4- oder DIN-A3-Format)
- Scheren, Klebestifte, Bleistifte, schwarze Filzstifte
- ggf. Zusatzmaterial Memo-Spiel (Karten zugeschnitten)



Fünf Dinge aus deinem Alltag – Mitbringauftrag

M 1

<p>Mitbringauftrag</p> <p>Bringe bis _____</p> <p>Folgendes mit:</p> <p>5 Dinge aus deinem Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nimm Dinge, die du immer wieder in der Hand hast, zum Beispiel Kamm, Stift, Löffel, Schlüssel, Haargummi, Flaschenöffner ... • Packe die Gegenstände in einen Beutel, eine Tüte oder eine Schachtel. 	<p>Mitbringauftrag</p> <p>Bringe bis _____</p> <p>Folgendes mit:</p> <p>5 Dinge aus deinem Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nimm Dinge, die du immer wieder in der Hand hast, zum Beispiel Kamm, Stift, Löffel, Schlüssel, Haargummi, Flaschenöffner ... • Packe die Gegenstände in einen Beutel, eine Tüte oder eine Schachtel.
<p>Mitbringauftrag</p> <p>Bringe bis _____</p> <p>Folgendes mit:</p> <p>5 Dinge aus deinem Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nimm Dinge, die du immer wieder in der Hand hast, zum Beispiel Kamm, Stift, Löffel, Schlüssel, Haargummi, Flaschenöffner ... • Packe die Gegenstände in einen Beutel, eine Tüte oder eine Schachtel. 	<p>Mitbringauftrag</p> <p>Bringe bis _____</p> <p>Folgendes mit:</p> <p>5 Dinge aus deinem Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nimm Dinge, die du immer wieder in der Hand hast, zum Beispiel Kamm, Stift, Löffel, Schlüssel, Haargummi, Flaschenöffner ... • Packe die Gegenstände in einen Beutel, eine Tüte oder eine Schachtel.

Wie Dinge sich verwandeln – Assoziationsübung

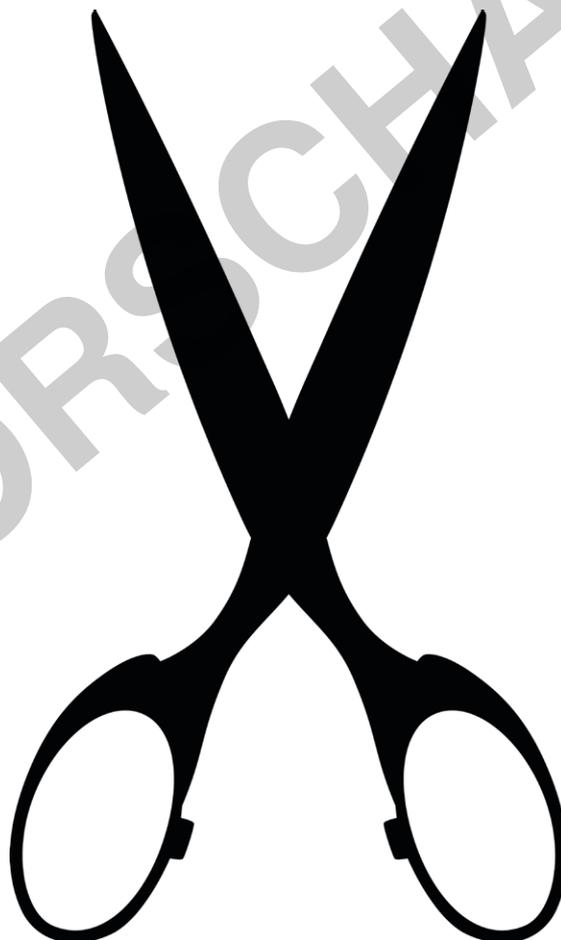
M 3

Kopieren Sie die vier Bildvorlagen aus M 4 jeweils auf eine Folie. Legen Sie diese auf den Overheadprojektor und darüber eine leere Folie. Fragen Sie, in was sich der Gegenstand verwandeln könnte. Die Schülerinnen und Schüler äußern sich spontan. Falls die Klasse nicht sofort Assoziationen äußert, drehen Sie den Gegenstand. Erst wenn dann noch immer keine Ideen kommen, zeichnen Sie selbst etwas zum Gegenstand hinzu, das ihn verwandelt.

Bevor Sie das nächste Motiv auflegen, drehen sie die Folie noch einmal in eine andere Position und legen eine neue, leere Folie darüber. Aus veränderter Perspektive entstehen evtl. weitere Assoziationen. Schöpfen Sie ein Motiv möglichst intensiv in seinen Möglichkeiten der grafischen Ergänzung aus. Die Kinder lernen dadurch, dass es nicht nur eine Verwandlungsmöglichkeit gibt.

Hinweis: Alternativ zur Verwendung eines Overheadprojektors können Sie die Motive aus M 4 auch vergrößert kopieren und an der Tafel zeigen oder ein Präsentationstool verwenden und die Gegenstände an die Wand projizieren.

Was wird daraus? – Bildvorlagen für die Assoziationsübung

M 4

© Leontura/DigitalVision Vectors/Getty Images

Memo-Spiel: Finde Paare



© RAABE 2023

© von links oben nach unten paarweise: Setyorini/iStock; ChubarovY/iStock; Rashad Aliyev/iStock; Philip Krejcarek/Photodisc; Francesco Milanese/iStock/ Getty Images

