

I.PL.32

Plastik

Auf Zeitreise – Eine Zeitmaschine zeichnen und bauen

Laura Wimmer



© RAABE 2023

© ChakisAtelier/iStock/Getty Images Plus

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, der Gegenwart zu entfliehen, die Vergangenheit zu verändern oder einen Blick in die Zukunft zu werfen? Das Thema „Zeitreisen“ beflügelt die Fantasie der Menschheit schon seit Jahrhunderten. Zahlreiche Bücher und Filme zeigen, welche Möglichkeiten eine solche Reise eröffnet und welche Gefahren sie birgt. Auch in Bezug auf das Transportmittel, die Zeitmaschine, wird der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. So auch in dieser Unterrichtseinheit. Hier beschäftigen sich die Lernenden intensiv mit dem Thema „Zeitreise“ und erfinden selbst Zeitmaschinen. Diese entwerfen und zeichnen sie zunächst und setzen sie schließlich auch dreidimensional um.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	6 bis 8
Dauer:	6 bis 8 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; plastische Verfahren kennen und anwenden; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können
Thematische Bereiche:	Zeitreisen; Zeichnen; Collagieren; plastisches Gestalten; Bauen und Konstruieren
Medienkompetenzen:	Kommunizieren und Kooperieren; Analysieren und Reflektieren
Material:	Bildimpulse, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben, Tippkarten

Auf einen Blick

Abkürzungen

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – AL: Anleitung – BD: bildliche Darstellung – TX: Text – VL: Vorlage

1./2. Stunde

Thema:	Einstieg in das Thema und Zeichnen einer Zeitmaschine
M 1 (Video/TX)	Bitte einsteigen! – Videoimpulse zu Zeitmaschinen / Betrachten eines Ausschnitts aus dem Film „The Time Machine“ (2002) und/oder Lesen einer Zusammenfassung des Films
M 2 (BD)	Bitte einsteigen! – Bildimpulse zu Zeitmaschinen / Betrachten von Zeitmaschinen-Bildern
M 3 (AB/AF), M 4 (BD)	Eine Zeitmaschine entwerfen und Zeichnen und Kleben / Ideensammlung und Mindmap zu einer eigenen Zeitmaschine; Zeichnen einer Zeitmaschine und Ergänzung um Collageelemente
M 5 (AF)	Wie war's? / Reflexion der Arbeit an den Zeichnungen sowie der Ergebnisse
Benötigt:	<input type="checkbox"/> M 1 im Klassensatz sowie Endgeräte mit Internetzugang und Ausstattung für das Abspielen des vorgeschlagenen Videos <input type="checkbox"/> M 2 mit Präsentationsmedium oder als großformatige Kopie <input type="checkbox"/> M 3 im Klassensatz <input type="checkbox"/> M 4 im Klassensatz <input type="checkbox"/> Zeichenpapier (DIN-A3-Format) <input type="checkbox"/> Blei- und Buntstifte <input type="checkbox"/> M 5 (ausgeschnitten, laminiert)

3.–8. Stunde (3 Doppelstunden)

Thema:	Bau einer Zeitmaschine
M 1 (Video/TX)	Bitte einsteigen! – Videoimpulse zu Zeitmaschinen / Betrachten von Ausschnitten aus dem Film „Apollo 13“ (1995) und/oder Lesen einer Zusammenfassung des Films
M 6 (AF/AB)	So geht's / Vorbereitung und Bau der Zeitmaschinen
M 7 (AB/AL)	So klappt's / Bau der Zeitmaschinen
M 5 (AF)	Wie war's? / Reflexion der Arbeit an den Zeitmaschinen sowie der Ergebnisse

Benötigt:

- M 1 im Klassensatz sowie Endgeräte mit Internetzugang und Ausstattung für das Abspielen des vorgeschlagenen Videos
- M 6 im Klassensatz
- M 7 im Klassensatz oder nach Bedarf
- M 5 (ausgeschnitten, laminiert)
- Alltags- und Abfallmaterialien sowie Werkzeuge und Materialien zum Schneiden, Kleben, Verbinden und Bemalen (nähere Angaben siehe M 6)

Mögliche Weiterarbeit

Thema: Präsentation und Weiterarbeit

M 8 (VL) **Präsentiere deine Zeitmaschine!** / Präsentation der Zeitmaschinen mithilfe eines Ausstellungsaufstellers

M 9 (AB) **Wie könnte es weitergehen?** / Ideensammlung für eine mögliche Weiterarbeit zu den Themen „Zeitmaschinen“, „Zeitreise“ und „Zeit“

Benötigt:

- M 8 im Klassensatz
- Scheren und Klebestift
- M 9 nach Bedarf

VORSCHAU

M 2



© RAABE 2023

© oben: Adelevin/DigitalVisionVectors; unten: Donald Iain Smith/Photodisc



Eine Zeitmaschine entwerfen – Mindmap und Zeichnung

M 3

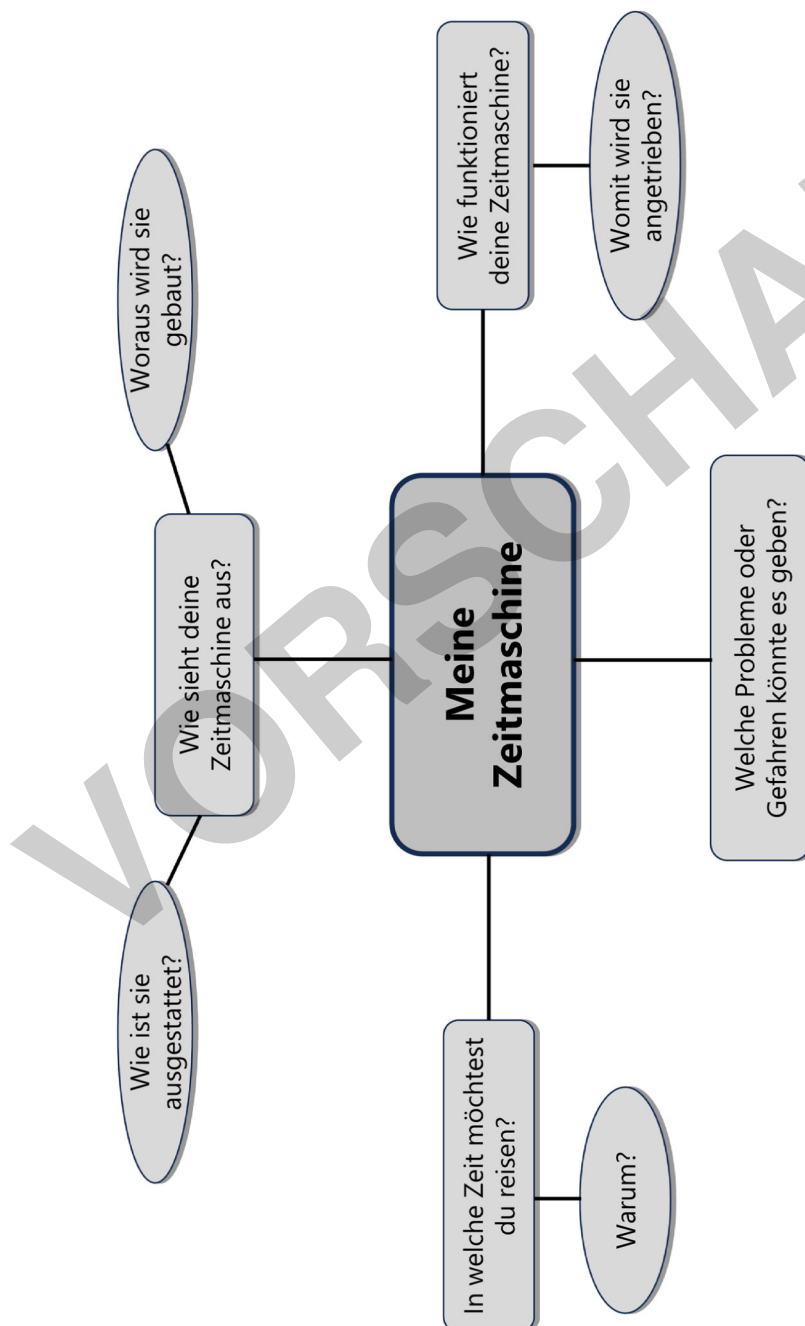
Du hast einige Zeitmaschinen gesehen. Überlege nun, wie deine eigene Maschine aussehen könnte, mit der du durch die Zeit reist.

Aufgabe 1: Überlege dir, wie deine Zeitmaschine aussieht. Halte deine Ideen in einer Mindmap fest.

Unten siehst du, welche Fragen die Mindmap beantworten sollte.






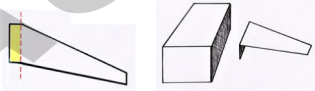
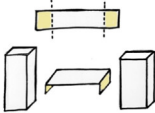
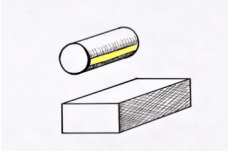





Aufgabe 2: Suche dir eine Partnerin oder einen Partner. Tauscht euch über eure Ideen aus.

Aufgabe 3: Zeichne deine Zeitmaschine. Integriere in deine Zeichnung verschiedene Collageelemente. Diese findest du auf separaten Blättern (M 4).



M 7

So klappt's – Tippkarten für den Bau deiner Zeitmaschine

	Das Cuttermesser benutzen
<p>Schneide immer auf einer Unterlage, die fest aufliegt und nicht rutscht.</p> <p>Du solltest immer vom Körper aus weg schneiden. Das Bauteil, das geschnitten wird, hältst du in sicherer Entfernung zum Messer fest, z. B. entgegen der Schneidrichtung.</p> <p>Denk daran, die Klinge nach dem Schneiden wieder einzufahren.</p>	
	
	Die Heißklebepistole benutzen
<p>Klebe immer auf einer Unterlage.</p> <p>Die Spitze der Pistole und der flüssige Kleber sind heiß! Das gilt auch für Stellen, die du bestrichen hast. Lass sie abkühlen, bevor du sie berührst.</p> <p>Stelle die Pistole nach Gebrauch in den vorgesehenen Halter.</p>	
	
	Bauteile miteinander verbinden
<p>Knicke an dem einen Teil die Kante um. Die Lasche, die entsteht, klebst du dann an das andere Teil.</p>	
	
<p>Ähnlich können auch mehrere Teile verbunden oder eine Art Brücke gebaut werden.</p>	
	
<p>Willst du runde und gerade Teile verbinden, streiche über die gesamte Breite des runden Teils Klebstoff oder bringe einen Streifen doppeltes Klebeband an.</p>	
	
	Bauteile gestalten
<p>Zeitung oder Papier lässt sich super zu verschiedenen Formen knüllen. Zum Stabilisieren evtl. mit Kreppklebeband umwickeln.</p>	
	
<p>Mit Frischhaltefolie kannst du gut Fensterscheiben darstellen: Einfach eine Öffnung ausschneiden und mit Folie hinterkleben.</p>	
	
<p>Du kannst Bauteile auch bemalen, bevor du sie verbaust. Für Papier und unbedruckten Karton kannst du die Farben des Deckfarbkastens nehmen. Für alles andere sind Acrylfarben besser. Noch besser decken die Farben, wenn du die Fläche zuvor mit Kleister und weißem Papier beklebst (kaschierst).</p>	
	
<p>Wenn man einen Gegenstand (z. B. Schachtel, Papierkugel, Pappstück) mit Alufolie umwickelt, sieht dieser metallisch aus.</p>	
	

© Von oben nach unten: hudiemm/E+/Getty Images; Andrii Zorii/iStock/Getty Images Plus; unbekannt; Laura Wimmer; Bjoern Wylezich/iStock/Getty Images Plus; Laura Wimmer