

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgaben Kunst



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

Lernaufgaben

- **Lernaufgabe „Räumliches Gestalten“: Ein Stuhl verwandelt sich**
- **Lernaufgabe „Farbiges Gestalten“: Entwickeln und Collagieren von Großstadtbildern**
- **Lernaufgabe „Textiles Gestalten“: Eine Maske aus textilen Materialien erstellen**
- **Lernaufgabe „Szenisches Spiel“: Szenisches Spiel im Karton**
- **Lernaufgabe „Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten“: Mit einer Person in einem Kunstwerk ein Interview führen**



Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgaben Kunst

Grundschule

Räumliches Gestalten **Ein Stuhl verwandelt sich**



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Räumliches Gestalten

Lernaufgabe: Ein Stuhl verwandelt sich

Bereich des Faches: Räumliches Gestalten

Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Gestaltungstechniken des Plastizierens, Bauens und Konstruierens. Dabei lernen sie unterschiedliche Materialien und Werkzeuge kennen.

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung:

Die Schülerinnen und Schüler

- verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu

Inhalt: Alte Stühle der Schule umgestalten und mit einer neuen Sinnggebung versehen

Anforderungsbereiche:

- Umgestaltung und Veränderung
- Innovation und Originalität
- Übertragung und Transfer

Lernaufgabe: Ein Stuhl verwandelt sich

Vertiefung des Wissens:

Dinge des Alltags wahrnehmen und untersuchen
Vorgefundene Bedeutungsebenen des Alltäglichen umwandeln und neue hinzufügen

Erkundung und Erprobung von Materialien und Werkzeugen und Realisation von Gestaltungsverfahren zur Veränderung und Herstellung von Objekte

Vernetzung mit anderen Kompetenzbereichen:

Farbiges Gestalten:

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben und ihre Wirkungen an, kombinieren und verfeinern sie
- setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein

Grafisches Gestalten:

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen Bewegungen, Beziehungen und Sachverhalte grafisch räumlich dar
- setzen bei der Gestaltung von Flächen, Oberflächen und Bildern grafische Mittel gezielt ein

Textiles Gestalten:

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur kreativen Gestaltung und Verfremdung von Gegenständen an
- finden mit textilen Materialien und Techniken, differenzierte Gestaltungen für Objekte

Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Die Schülerinnen und Schüler

- erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen

Überprüfung der Kompetenz:

Portfolio, Lernbegleitbögen, Lerntagebuch (über eigene Arbeitsweisen, Auswahl von Farben und Materialien, Entwurfszeichnungen etc.)

Unterrichtsvorhaben:

Veränderung von Alltagsgegenständen

Methoden:

Werkstattunterricht
Unterrichtsgespräch
Bildervortrag
Lehrgang für Techniken/Werkzeug

Sozialform:

Einzelarbeit
Partnerarbeit
Gruppenarbeit
Gesprächskreis

Material:

Bilder und Objekte
Phasenanschauungsmittel
Plakate

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/

Vorwissen:

Stühle als Alltagsphänomen begleiten und faszinieren Kinder.

Sie verwandeln Dinge des täglichen Lebens im Spiel, gestalten sie um oder erfinden sie neu.

Kenntnisse/Fertigkeiten:

Werkzeuge
Materialien
Verbindungen
Konstruktionen und Statik
Techniken

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler

finden im Internet, in Büchern, Zeitschriften, Katalogen, Prospekten die unterschiedlichsten Formen und Funktionen (Zahnarzt, Büro, Camping) von Stühlen

wenden in den Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben an

setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein

erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge zu eigenen Gestaltungen

Übergreifende Kompetenzen:

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen Alltagsdinge neu zu sehen, erkennen deren unterschiedliche Funktionen und tauschen sich darüber aus.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Dinge des Alltags neben einer Gebrauchsfunktion ästhetische und symbolische Funktionen haben. Sie kombinieren Gestaltungstechniken und reflektieren über die gemeinsamen Arbeitsprozesse und kreativen Produkte.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren die umgestalteten Stühle im Schulgebäude und tragen so zur Umgestaltung der Schulumgebung bei.

Anwendungszusammenhang:

Die Schülerinnen und Schüler denken über den Alltagsgebrauch von Gegenständen nach. Sie erkennen unterschiedliche Funktionsebenen von Alltagsdingen.

Kombinatorisches Denken:

Verarbeitung und Neuorganisation von Wahrnehmungseindrücken

Arbeits- und Sozialverhalten:

Konstruktive Mitgestaltung von Gruppenprozessen
Klassenraumorganisation
Verantwortungsvoller Umgang mit Werkzeug und Materialien

II. Aufgabenbeispiel

Kunst

Bereich:	Räumliches Gestalten	Klasse: 3/4
Schwerpunkt:	Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
	Zielgerichtet gestalten	
Vorhaben:	Kunst	

Titel der Lernaufgabe: Ein Stuhl verwandelt sich

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen unterschiedliche Materialeigenschaften und wissen, wie Materialien verbunden werden
- haben Erfahrung im Experimentieren, Formen, Bauen und Konstruieren mit unterschiedlichen Materialien
- können Werkzeuge nach ihrer Funktion einsetzen und gebrauchen
- können figurative und nicht-figurative Formen gestalten
- gestalten mit formbaren Materialien Formen und Figuren

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- **verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu**
- suchen Materialien im Hinblick auf ihre Gestaltungsideen
- setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein
- sammeln in den eigenen Konstruktionen Erfahrungen mit der Statik
- reflektieren in Gruppen die Stuhlgestaltungen

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen Alltagsdinge neu zu sehen, erkennen deren unterschiedliche Funktionen und tauschen sich darüber aus.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler nutzen und kombinieren Gestaltungstechniken und reflektieren über die gemeinsamen Arbeitsprozesse und kreativen Produkte.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren die umgestalteten Stühle im Schulgebäude und tragen so zur Umgestaltung der Schulumgebung bei.

Sachinformation

Stühle sind selten bewusst wahrgenommene Gebrauchsgegenstände. Am Beispiel Stuhl lernen Kinder Alltagsdinge mit anderen Augen zu sehen. Neben einer Gebrauchsfunktion haben Stühle eine ästhetische und symbolische, und sie haben eine kulturgeschichtliche Bedeutung. Die Statusfunktion, die der Stuhl noch vor wenigen Jahrhunderten besaß, äußert sich auch heute noch in Begriffen wie Heiliger Stuhl, Lehrstuhl, Minister- oder Chefsessel. Der Stuhl als Möbelstück ist nicht nur

Gegenstand zum Sitzen sondern auch Zeichen, wie Menschen sich einrichten und die Welt um sich herum gestalten: Stühle dienen zur Repräsentation. Designer suchen immer wieder nach neuen Stuhlformen. Künstler haben Stühle gemalt, gebaut, verfremdet und in vielfältige künstlerische Prozesse einbezogen.

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Bildungsstandards	Aufgabenbeispiel
AB I: Umgestaltung und Veränderung der Bedeutung	Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.	Die Schülerinnen und Schüler verändern die Form des Stuhls und fügen neue Elemente hinzu: der gewohnte Zusammenhang wird verändert und eine neue Bedeutungsebene erstellt.
AB II: Innovation und Originalität, Individualisierung	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, in dem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ungewöhnliche Ideen und nutzen die fachlichen Freiräume für ihre subjektiven Vorlieben und Phantasien. Sie erkennen und reflektieren die Wirkung von Umgestaltungsideen und -produkten.
AB III: Übertragung und Transfer	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.	Die Schülerinnen und Schüler erkennen und benennen das Prinzip Umgestaltung – in Formen der Kunst, Werbung, Design ... – und übertragen es auf andere Phänomene und Dinge des Alltags.

Ausgestaltung der Lernaufgabe

In unserem Schulkeller befinden sich viele ausrangierte Schülerstühle. Diese Alltagsgegenstände, die Schülerinnen und Schülern vertraut sind, bieten sich an, in Kunstobjekte umgestaltet zu werden.

Fragen und Anregungen als Hilfe für die Schülerinnen und Schüler:

Wähle einen Stuhl aus, der deiner Meinung nach für eine Umgestaltung eignet.

Überlege:

- Welche neue Bedeutung soll dein persönlicher Stuhl erhalten?
- Wie kannst du den Stuhl farbig gestalten?
- Wie willst du die Form des Stuhls verändern?
- Welche Werkzeuge benötigst du für deine Umgestaltung?

Du benötigst einen Entwurf!

- Zeichne und beschreibe deine Vorstellungen auf Papier.
- Stelle deinen Entwurf dann in der Gruppe vor und bespreche ihn mit den anderen.
- Erstelle eine Liste mit den Dingen und Materialien, die du brauchst.

Partnerarbeit

- Suche dir einen Partner, damit ihr euch gegenseitig unterstützen könnt.

Museum

- Im Klassenraum findest du Abbildungen gestalteter Stühle vieler Künstler. Du kannst dir dort auch weitere Ideen holen.

Das benötigen wir wahrscheinlich:

- Stühle, Pappe, alte Zeitungen, Kleister für Pappmaschee, Holzreste, Textilien, Draht, Bindfäden, leere Schachteln, Verpackungen, Dosen, etc.
- Hammer, Nägel, Klebepistole, Akku-Schrauber, Zangen, Scheren u. a.

Erwartete Lernergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler

- erkunden (im Internet, in Büchern, Zeitschriften, Katalogen, Prospekten) die unterschiedlichsten Formen und Funktionen (Zahnarzt, Büro, Camping) von Stühlen
- wenden in den Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben an
- setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein
- erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge zu eigenen Gestaltungen

Hinweise zum Unterricht

„Ein Stuhl verwandelt sich“: Mit den Schülerinnen und Schülern werden vielfältige Gestaltungswünsche und -möglichkeiten gewonnen und entwickelt. Anschließend werden die Ideen individuell konkretisiert. Dazu werden Umdeutungsvorstellungen skizziert, Gestaltungsabsichten problematisiert, Gestaltungswege geplant und benötigte Materialien und Werkzeuge aufgelistet. Anregungen erhalten die Schülerinnen und Schüler aus vielfältigen Bildern und Stühlen aus dem Klassenmuseum. Zur Umsetzung der entwickelten Ideen dienen Stühle aus dem Schulkeller, die sich als Alltagsgegenstände zur Umgestaltung anbieten. Der Unterricht in Werkstattform und die Gestaltung in Gruppen lässt Raum für ein Experimentieren, Entwickeln, Reflektieren und Überarbeiten.

1. Die Aufgabenstellung ist so angelegt, dass die Kinder zu einer individuellen Lösung und Gestaltung kommen, die persönliche Vorlieben und Interessen spiegeln. Die individuell erstellten Skizzen (Bleistift, Buntstifte, Papier) werden in Gruppen und im Plenum vorgestellt. In dieser Phase können die Kinder ihre Ideen reflektieren und die Skizzen ergänzen und erweitern.
2. Anschließend finden sich Partner, die sich bei der Verwirklichung der Stuhlgestaltungen unterstützen. Sukzessive werden so zwei Stühle gestaltet.

Alternativ können sich auch 2 – 3 Kinder zusammenschließen und (bei Ähnlichkeit der Ideen) gemeinsam an der Gestaltung des Stuhles beteiligen.

Material

- Bilder und Objekte
- Phasenanschauungsmittel
- Plakate

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgaben Kunst

Grundschule

Farbiges Gestalten

Entwickeln und Collagieren von Großstadtbildern



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Farbiges Gestalten
Lernaufgabe: Gemeinsam mit Farbe und farbigen Materialien Flächen gliedern, differenzieren und themenbezogen gestalten

Bereich des Faches: Farbiges Gestalten
Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Fähigkeiten und Techniken im Bereich des Zeichnens, Malens und Szenischen Agierens. Sie gestalten mit unterschiedlichen Materialien und Werkzeugen und kombinieren verschiedene Gestaltungswege.

Kompetenzerwartung **Kompetenzerwartung**

Kompetenzerwartungen:
Die Schülerinnen und Schüler

- erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmateriale mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Inhalt: Gemeinsam mit Farbe und farbigen Materialien Flächen gliedern, differenzieren und themenbezogen gestalten

Anforderungsbereiche:

- Wahrnehmung und Weiterentwicklung
- Innovation und Originalität, Individualisierung
- Übertragung und Transfer

Lernaufgabe: Entwickeln und Collagieren von Großstadtbildern

Vertiefung des Wissens:
Den Umgang mit Materialien und Werkzeugen erweitern und vertiefen

Vernetzung mit anderen Kompetenzbereichen:

Farbiges Gestalten:

Grafisches Gestalten:

- nutzen grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend
- ordnen Bildzeichen zu und ein (z. B. Figur-Grund-Bezug, Vordergrund – Hintergrund)

Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

- erkennen in Kunstwerken und Produkten des Unterrichts technische und gestalterische Aspekte wieder
- entdecken in Bildern und Objekten Anregungen für eigene Gestaltungsmöglichkeiten und -wünsche

Anwendungszusammenhang:
Verarbeitung von Wahrnehmungseindrücken und verändernde Einwirkung auf vorhandene Objekte

Überprüfung der Kompetenz:
Portfolio, Lernbegleitbögen, Lerntagebuch (über eigene Arbeitsweisen, Auswahl von Farben und Materialien, Entwurfszeichnungen, etc.)

Unterrichtsvorhaben:
Entwickeln, Konstruieren und Kombinieren von Großstadtszenen für ein Gemeinschaftsbild

Methoden:
Gruppenarbeit
Unterrichtsgespräch
Bildervortrag

Sozialform:
Einzelarbeit
Gruppenarbeit
Gesprächskreis

Material:
Bilder
Phasenanschauungsmittel
Tafelbild

Bezüge zur Lebenswirklichkeit / Vorwissen:
Darstellung von Alltagsszenen und menschlichen Lebensräumen begleiten und faszinieren Kinder. Sie stellen Alltägliches und Szenen des Miteinanders in Bildern dar. Häuser, Menschen, Autos sind häufig gezeichnete Bildelemente

Kenntnisse/Fertigkeiten:
Materialien
Figur – Grundbezüge
Kontraste
Verarbeitung und Neuorganisation von Wahrnehmungseindrücken

Überprüfung der Kompetenz:
Fotografische und schriftliche Dokumentation, Lernprozesshefte ...

Kombinatorisches Denken:
Verarbeitung und Neuorganisation von Wahrnehmungseindrücken
Lehrer-Schüler-Gespräche

Erwartete Lernergebnisse:
Die Schülerinnen und Schüler finden in Medien Großstadtszenarien wendeln in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben ansetzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein.

Übergreifende Kompetenzen:

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler nehmen Bilder der Kunst wahr, untersuchen und beschreiben sie nach inhaltlichen, formalen und technischen Bedeutsamkeiten.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler verfolgen eigene Gestaltungswünsche und entdecken, kombinieren gemeinsam mit anderen neue Gestaltungsmöglichkeiten.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr eigenes Großstadtbild in einer Museumsausstellung.

Arbeits- und Sozialverhalten:
Konstruktive Mitgestaltung von Gruppenprozessen
Klassenraumorganisation
Verantwortungsvoller Umgang mit Werkzeug und Materialien

II. Aufgabenbeispiel

Kunst

Bereich: Farbiges Gestalten **Klasse:** 1/2
Schwerpunkt: Entwickeln von Fähigkeiten und Techniken im Bereich des Zeichnens und Malens
Vorhaben: Kunst

Titel der Lernaufgabe: Entwickeln und Collagieren von Großstadtbildern

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen die Anwendung von Deckfarben und deren Mischweisen
- haben Erfahrung im Experimenten mit Farben
- können Werkzeuge nach ihrer Funktion einsetzen
- können figurative und nicht-figurative Formen gestalten

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- **erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmaterialien mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen**
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler nehmen Bilder der Kunst wahr, untersuchen und beschreiben sie nach inhaltlichen, formalen und technischen Bedeutsamkeiten.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler verfolgen eigene Gestaltungswünsche und entdecken, kombinieren gemeinsam mit anderen neue Gestaltungsmöglichkeiten.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr eigenes Großstadtbild in einer Museumsausstellung.

Sachinformation

Die Großstadtkulisse mit ihrer Farbigkeit, Werbung und Stadtgestalt steht im Vordergrund der bildlichen Darstellung. Die Bilder des Künstlers James Rizzi sollen betrachtet, untersucht und besprochen werden. Eigene Assoziationen, Mutmaßungen und Phantasien fließen in das Gespräch ein, fremde und eigene Wahrnehmungen werden verglichen.

Die farbige Vielfalt der künstlerisch gestalteten Großstadt gibt Anregung für eigene Gestaltungsmöglichkeiten. Im Gruppenprozess findet Erlebtes und Phantastisches seinen bildhaften Ausdruck. Verschiedene Farben und Farbmaterialien werden hierbei erprobt und verarbeitet, Flächen werden durch Farbfelder und Konturlinien gegliedert. Grafische Mittel und Bildzeichen werden schmückend verwendet. Thematische Lösungen, Formen, Farben und Farbwirkungen werden besprochen und reflektiert, Besprochenes und Reflektiertes und fließt in den weiteren Gestaltungsprozess ein.

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Bildungsstandards	Aufgabenbeispiel
AB I: Wahrnehmung und Weiterentwicklung	Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.	lassen sich auf neue Bilderwelten ein, zeigen und entwickeln ihr Bildzeichenrepertoire und Kompetenzen des Zeichnens und Farbigen Gestaltens
AB II: Innovation und Originalität, Individualisierung	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, in dem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ungewöhnliche Ideen und nutzen die fachlichen Freiräume für ihre subjektiven Vorlieben und Phantasien. Sie erkennen und reflektieren die Wirkung von Collagemöglichkeiten
AB III: Übertragung und Transfer	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.	Die Schülerinnen und Schüler erkennen und benennen Prinzipien gemeinsam kreativ und arbeitsteilig zu gestalten, Gestaltungsschritte und -bereiche sinnvoll aufzubauen und zu verknüpfen

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Fragen und Anregungen für die Schülerinnen und Schüler:

- Tauscht euch in der Gruppe aus, wie ihr ein Bild von James Rizzi wahrnehmt.
- Welche Farben entdeckt ihr?
- Wie hat James Rizzi die Farben eingesetzt?
- Gestaltet in Gruppen Großstadtszenen.
- Überlegt in der Gruppe, welche Farben ihr einsetzen wollt.
- Welches Material benötigt ihr für die Gestaltung?
- Besprecht in der Gruppe, ob ihr Farbflächen durch farbiges Papier einsetzen wollt.

Klassenmuseum

In den Klassen hängen einige Bilder von James Rizzi. Du kannst dir auch dort weitere Anregungen holen.

Material

Das benötigen wir wahrscheinlich:

- Deckfarben, großformatigen Karton, Tonpapier, Kleber, Schere u. a.

Erwartete Lernergebnisse

Schülerinnen und Schüler

- finden in Medien Großstadtszenarien
- wenden in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben an
- setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein.

Hinweise zum Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler lassen sich von den „Großstadtbildern“ des Künstlers James Rizzi anregen. In Unterrichtsgesprächen werden vielfältige und individuelle Gestaltungsmöglichkeiten besprochen. Eigenes Erleben in Großstädten wird verbalisiert. Die Herstellung und Kombination von Gemeinschaftsbildern wird geklärt. In Gruppen werden Gestaltungsabsichten und Gestaltungswege geplant. Die Gestaltung lässt Raum für ein Experimentieren, Entwickeln und Überarbeiten.

Die Aufgabenstellung ist so angelegt, dass die Kinder in Gruppen eine Großstadtkulisse auf das Papier bringen. Die Gruppenarbeiten werden später zu einer Collage zusammengefügt. Der Aufbau der Collage erfolgt unter Beteiligung der Schülerinnen und Schüler. Dabei wird die Wirkungsweise des Gesamtwerkes besprochen, Änderungs- und Verbesserungswünsche werden berücksichtigt.

Material

- Bilder
- Phasenanschauungsmittel
- Tafelbild

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Kunst

Grundschule

**Eine Maske aus textilen Materialien
erstellen**



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Textiles Gestalten

Lernaufgabe: eine Maske aus textilen Materialien gestalten

Bereich des Faches: Textiles Gestalten

Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler erleben und reflektieren Textiles als kulturell bedingt und das textile Material als gestaltbar. Im experimentellen und zielgerichteten Gestalten erweitern sie technisches Können und ästhetisches Empfinden. Im textilen Gestalten sensibilisieren und reflektieren die Kinder ihre haptischen und visuellen Wahrnehmungen und motorischen Erfahrungen für spezifische Material- und Ausdrucksqualitäten.

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur kreativen Gestaltung und Verfremdung von Gegenständen an,
- stellen Spielobjekte und Räume aus textilen Materialien und Materialverbänden her
- finden mit textilen Materialien und Techniken differenzierte Verkleidungen für sich selbst, für Objekte und Räume

Inhalt: Umgestaltung von Stofftaschen zu persönlichen und phantastischen Masken

Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)

Lernaufgabe/Lernarrangement:

Eine Maske aus textilen Materialien gestalten

Vertiefung des Wissens:

Textile Gestaltungswege reflektieren und überarbeiten. Textile Masken für Spielsituationen gestalten. Rollen und Spielprozesse beachten, abstimmen und verfeinern.

Vernetzung mit anderen Bereichen:

Die Schülerinnen und Schüler

Räumliches Gestalten

- untersuchen Materialien im Hinblick auf räumliche Wirkungen und nutzen sie in Gestaltungen
- erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an
- verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu
- entwerfen zu Szenen und Spielideen differenzierte Gestaltungen und präsentieren sie

Farbiges Gestalten

- wenden in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben und ihre Wirkungen an, kombinieren und verfeinern sie
- erweitern ihre technischen Fertigkeiten im Umgang mit Farben und Farbmaterialien und unterschiedlichen Werkzeugen
- setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein

Szenisches Gestalten

- erproben Ausdrucksmöglichkeiten von Spielfiguren für Spielsituationen
- setzen visuelle Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen. Sie entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf

Anwendungszusammenhang:

Die Erstellung und Gestaltung von textilen Masken führt zu gemeinsamen szenischen Handlungen und Maskenspielen.

Überprüfung der Kompetenz:

Gemeinsame Reflexionen über Arbeits- und Gestaltungsweisen, Ergebnisse, Spielabsichten und Präsentationen

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler fertigen aus Stofftaschen oder Kopfkissenbezügen eigene Masken. Sie gestalten die Masken rollenbezogen und wenden dabei verschiedene Techniken an. Sie prüfen die beabsichtigte ästhetische Wirkung und bringen das Charakteristische der Maske durch Zerreißen, Zusammenziehen, Auflösen und Zerlöchern der Gewebestruktur zur Entfaltung. Sie verändern die Oberflächenstruktur und erzielen eine Flächengestaltung mit den spezifischen Besonderheiten des Textilen als Collage-Material. Sie überprüfen ihr Arbeitsergebnis immer wieder auf die beabsichtigte Wirkung. Auf dem Geisterfest bringen die Kinder die Wirkungsweise und das Charakteristische der Masken zur Entfaltung.

Übergreifende Kompetenzen:

Wahrnehmen und Kommunizieren :

Die Schülerinnen und Schüler beobachten und betrachten Abbildungen und Objekte (z. B. Masken, Unterrichtsergebnisse) und teilen sich darüber anderen mit

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler erkennen Spezifika und Charakteristika von Masken und Maskieren. Sie kennen die spezifischen Eigenschaften des Textilen (z. B. Formveränderung, Materialgestaltung).

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln, hinterfragen und vertiefen im Gespräch textilspezifische Gestaltungskriterien. Sie bestimmen und verfeinern Gestaltungsabsichten auch im Hinblick für Präsentationen.

Arbeits- und Sozialverhalten:

Soziales Lernen durch Zuhören, Mitdenken und Weiterdenken in gemeinsamen Planungsphasen für ge-

II. Aufgabenbeispiel

Kunst

Bereich:	Textiles Gestalten	Klasse: 4
Schwerpunkt:	Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen. Zielgerichtetes Gestalten und Präsentieren	
Vorhaben:	Eine eigene Maske aus textilen Dingen und Materialien für gemeinsame Spielsituation erfinden und gestalten.	

Titel der Lernaufgabe: Eine Maske aus textilen Materialien gestalten

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- haben Erfahrungen im gestalterischen Umgang mit textilen Materialien
- haben mit textilen Materialien experimentiert
- können Textiles und Nicht-Textiles aneinander fügen und kombinieren
- textile Objekte verzieren und schmücken

Die Schülerinnen und Schüler

- verfügen über Erfahrungen im Umgang mit spielerischem Verhalten
- können figurative und nicht-figurative Formen für Spielszenen entwickeln

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen Spielobjekte aus textilen Materialien her
- wenden konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur kreativen Gestaltung von Masken an.

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler beobachten und betrachten Abbildungen und Objekte (z. B. Masken, Unterrichtsergebnisse) und teilen sich darüber anderen mit.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler erkennen Spezifika und Charakteristika von Masken und Maskieren und kennen die spezifischen Eigenschaften des Textilen (z. B. Formveränderung, Materialgestaltung).

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln, hinterfragen und vertiefen im Gespräch textilspezifische Gestaltungskriterien und bestimmen und verfeinern Gestaltungsabsichten auch im Hinblick für Präsentationen.

Sachinformation

Bei der Umgestaltung einer textilen Stofftasche zu einer spielfähigen Maske finden textile und nichttextile einen sinnvollen Funktions- und Gestaltungszusammenhang. So werden Stoffe gespannt, gewickelt, zerlöchert und gefärbt. Auch können strukturelle und dessinierte Ausdrucksqualitäten des Textilen in unterschiedliche Beziehung gesetzt werden.

Stoffarten werden zerrissen, mit vielfältigen Knoten und Accessoires versehen und kombiniert: Z. B. kann Jute mit weißem Chiffon verbunden werden. Das textile Material wird dabei durch Verkleben, Nähen, Verknoten und Heften miteinander verbunden und die unterschiedlichsten Materialien aus Metall, Pappe, Stoff oder Holz appliziert.

Findet darüber hinaus eine Unterfütterung mit Füllwatte, Wollresten, Schaumstoff-Flocken oder auch geknülltem Papier statt, entstehen reliefartige Gestaltungen. Diese oben genannten Varianten können die Kinder mit der Stoffhülle verwenden und damit eine eigene und individuelle Stoffmaske herstellen und im Spiel verwenden.

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Bildungsstandards	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.	Die Schülerinnen und Schüler kennen textilspezifische Gestaltungswege und wenden diese bei der Umgestaltung einer textilen Hülle an.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, indem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen.	Sie nutzen und kombinieren strukturelle und dessinierte Ausdrucksqualitäten des Textilen.
AB III: Reflektieren und Beurteilen	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.	Die Schülerinnen und Schüler prüfen ihr Endprodukt auf die rollenbezogenen Aspekte (Geistermaske).

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Wir wollen demnächst ein Geisterfest feiern. Dafür können sich alle Kinder als Gespenst, Monster oder Vampir verkleiden.

Du erhältst für deine eigene Verkleidung eine Stofftasche, die du nach deinen Wünschen und Vorstellungen verändern kannst.

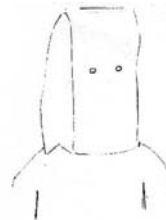
<i>Du brauchst folgende Materialien Wähle aus</i>	<i>Du brauchst folgende Werkzeuge</i>
Garne	Schere
Stoffe	Kleber
Kordeln, Bänder, Wolle	Steck- und Nähnadeln
Seide	Hefter
Fell	
Pelzreste, Leder	
Knöpfe	
Federn	
Perlen	
Krimskrams	

Gestalte eine schaurig-gruselige Maske für unser Geisterfest.

Überlege. Wie soll deine Maske aussehen?

Wie gewinnt deine Maske einen gruseligen Ausdruck? Welche Merkmale musst du dafür beachten?

Du kannst zunächst eine Skizze machen.



Den Stoff deiner Maske darfst du auch löchern, reißen, schneiden und mit Farbe verändern.

Befestige mit Nadel und Faden oder auch Kleber Nase, Ohren und Haare.

Denke daran, dass du mit deiner Maske sehen und sprechen musst. Wo kommen die kleinen Öffnungen hin, damit du mit den Augen hindurchschauen kannst?



Was musst du beachten, damit du deine Maske tragen und mit ihr spielen kannst? (Sitz, Stabilität, Sehlöcher, Gewicht, ...)

Probiere deine Maske aus und frage deine Mitschüler, wie gruselig sie ist.

Erwartete Lernergebnisse

- Die Schülerinnen und Schüler fertigen aus Stofftaschen oder Kopfkissenbezügen eigene Masken.
- Sie gestalten die Masken rollenbezogen und wenden dabei verschiedene Techniken an.
- Sie prüfen die beabsichtigte ästhetische Wirkung und bringen das Charakteristische der Maske durch Zerreißen, Zusammenziehen, Auflösen und Zerlöchern der Gewebestruktur zur Entfaltung.
- Sie verändern die Oberflächenstruktur und erzielen eine Flächengestaltung mit den spezifischen Besonderheiten des Textilen als Collage-Material.
- Sie überprüfen ihr Arbeitsergebnis immer wieder auf die beabsichtigte Wirkung.
- Auf dem Geisterfest bringen die Kinder die Wirkungsweise und das Charakteristische der Masken zur Entfaltung.

Hinweise zum Unterricht

Am Anfang des Unterrichts werden die Vorfahrungen der Kinder zusammengetragen. Auslöser können hier auch Maskenpräsentationen und -darstellungen des Alltags (z. B. Staub- und Arbeitsmasken, Masken im Sport), anderen Kulturen (Afrika, Ozeanien, etc.) und der Kunst sein (z. B. Miro, Picasso, Ensor). Dabei werden die besonderen Ausdrucksrepertoires gedeutet und analysiert. Vermutungen und Erkenntnisse über die Gründe und Anlässe für Verkleidungen und Maskierungen werden erörtert und festgehalten. Denkbar ist auch, dass die Kinder eine Bildersammlung im Klassenraum (Klassenmuseum) vorfinden, Maskendetails abzeichnen und Masken zeichnen und malen. In einem „Maskenheft“ können Zeichnungen, Abbildungen und Texte zusammengetragen werden.

Auslöser für die konkrete Lernaufgabe stellen mitgebrachte Stofftaschen oder Kissenbezüge dar. Ästhetische Anforderungen und Aufgaben entstehen aus der jeweiligen Rollenabsicht. „Wen oder was soll meine Maske darstellen? Welche Charaktereigenschaften sind hiermit verbunden?“

Zur Begleitung der ästhetischen Praxis der Kinder liegen viele textile Materialien und Dinge wie Knöpfe, Fäden, Watte, u. a. in der Klasse bereit. Ein Nählehrgang klärt den Umgang mit Nadel und Faden.

Eine Präsentation der erarbeiteten Masken erfolgt in der Klasse. Die Masken kommen auf einem Geisterfest zum Einsatz und auch an Elternnachmittagen, Schulfesten.



Material und Werkzeuge

Nadel, Fäden, Schere, Kleber, Hefter, Garne, Stoffe, Kordeln, Bänder, Wolle, Seide, Fell- und Pelzreste, Leder, Knöpfe, Federn, Perlen, Krimskrans,

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Kunst

Grundschule

Szenisches Spiel im Karton



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Räumliches und Szenisches Gestalten

Lernaufgabe: Szenisches Spiel im Karton

Bereich des Faches: Szenisches Gestalten

Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln szenische Spielsituationen. Sie spielen Rollen, gestalten diese wirkungsbezogen aus und finden dabei Ausdrucksmöglichkeiten für sich selbst, Gegenstände und Räume. Das szenische Gestalten bietet in besonderem Maße sinnvolle inhaltliche Bezüge zu anderen Fächern.

Bereich des Faches: Räumliches Gestalten

Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Gestaltungstechniken des Plastizierens, Bauens und Konstruierens. Dabei lernen sie unterschiedliche Materialien und Werkzeuge kennen. Sie erkunden, erproben und realisieren Raum verändernde und Raum gestaltende Verfahren.

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen figurative und nicht-figurative Formen differenziert her und reflektieren sie
- entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf
- setzen musikalische und choreografische Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen

Inhalt: eine Spielsituation für das „Theater im Karton“ entwickeln, einen Bühnenraum, Spielfiguren und Requisiten gestalten.

Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)

Lernaufgabe/Lernarrangement:

Szenisches Spiel im Karton

Vertiefung des Wissens:

In einem Kartontheater Requisiten, Handlung und Figuren räumlich koordinieren. Spielsituationen finden, erfinden, reflektieren und überarbeiten. Textverständnis präzisieren und vertiefen

Vernetzung mit anderen Bereichen:

Die Schülerinnen und Schüler

Räumliches Gestalten

- planen, konstruieren und reflektieren neue, phantastische Räume und Raumeinrichtungen
- entwerfen zu Szenen und Spielideen differenzierte Gestaltungen und präsentieren sie

Farbiges Gestalten

- setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein

Textiles Gestalten

- stellen Spielobjekte und Räume aus textilen Materialien her

Anwendungszusammenhang:

Das Spielverhalten der Kinder wird im Unterricht aufgegriffen und für gemeinsame Gestaltungen und für Präsentationen fortgeführt, vertieft und reflektiert

Überprüfung der Kompetenz:

Lerntagebücher (über eigene und gemeinsame Arbeitsweisen, Auswahl und Entwicklung von Gestaltungen und Spielabsichten, etc.), gemeinsame Reflexionen über Präsentationen

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Kartontheater mit selbst entwickelter Kulisse, selbst entwickelten Figuren, Rollen, Szenen und Handlungen

beachten dabei archetypische Märchenfiguren, -handlungen und -situationen

analysieren und reflektieren im Gestaltungsprozess immer wieder vorgegebene Kriterien auf Stimmigkeit

bereiten sich auf eine Aufführung vor (z. B. Nachbarklassen, Tag der offenen Tür, Elternnachmittag)

Übergreifende Kompetenzen:

Wahrnehmen und Kommunizieren:

Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bilder, Materialien und Spielhandlungen und teilen sich darüber anderen mit.

Analysieren und Reflektieren:

Die Schülerinnen und Schüler überprüfen, hinterfragen und vertiefen im Gespräch mit anderen eigene Wahrnehmungen und Überlegungen.

Strukturieren und Darstellen:

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren Handlungs- und Gestaltungsschritte, ordnen diese neu und bestimmen und verfeinern Folgen und Prozesse für Präsentationen.

Arbeits- und Sozialverhalten:

Sozial-emotionales Lernen durch Zuhören, Sich-Einlassen, gemeinsam planen und ausführen, abwarten und mitmachen, mitdenken und andere unterstützen, durchhalten, Kritik annehmen ...

II. Aufgabenbeispiel

Kunst

Bereich:	Räumliches und Szenisches Gestalten	Klasse: 3
Schwerpunkt:	Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen. Zielgerichtetes Gestalten und Präsentieren	
Vorhaben:	Ein Kartontheater für verschiedenen Märchenszenen bauen, Spielszenen rollen und Handlungen erfinden, Spielstücke präsentieren.	

Titel der Lernaufgabe: Szenisches Spiel im Karton

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schülern

- kennen Materialverbindungen und Werkzeuge für den Umgang mit Papier und Pappe
- verfügen über Erfahrungen im Umgang mit spielerischem Verhalten, Spielhandlungen und Rollenspiel
- kennen figurative und nicht-figurative Formen für Spielszenen (Theaterräume, Kulissen, Figuren)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- **stellen figurative und nicht-figurative Formen differenziert her und reflektieren sie**
- **entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf**
- setzen musikalische und choreografische Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler beobachten und betrachten Bilder, Materialien und Gestaltungswege, Spielhandlungen und teilen sich darüber anderen mit.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler überprüfen, hinterfragen und vertiefen im Gespräch mit anderen eigene Wahrnehmungen und Überlegungen.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler reflektieren Handlungs- und Gestaltungsschritte, ordnen diese neu und bestimmen und verfeinern Folgen und Prozesse für Präsentationen.

Sachinformation

Das Bauen und Bespielen eines Kartontheaters orientiert sich am kindlichen Spielverhalten. In Spielsituationen entwickeln Kinder aus Materialien und Dingen des Alltags Figuren und Räume für einfache szenische Gestaltungen. Die Orientierung an Märchentexten bietet den Kindern Hilfe bei der Bestimmung und Gestaltung von Figuren, Räumen und Spielszenarien.

Die nötigen Materialien und Werkzeuge sind den Kindern vertraut. Das Kartontheater kann von den Kindern auch außerschulisch weiter genutzt werden.

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Bildungsstandards	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.	Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Kartontheater für eine gebundene Spielsituation (Märchen).
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, indem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln mit den Figuren und den Kulissen des Theaters eine märchenhafte Spielhandlung und beachten dabei vorgegebene Kriterien.
AB III: Reflektieren, Beurteilen und Transferieren	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.	Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihr Gesamtwerk im Hinblick auf eine Aufführung und nutzen Hinweise und Anregungen für eine gelungene Präsentation.

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Ihr möchtet in der Klasse verschiedene Kartontheater zu verschiedenen Märchen bauen und in der Klasse aufführen. Wähle dir eine Lerngruppe mit der du ein Märchen erfinden und ein Kartontheater bauen und bespielen kannst.

Nutzt dazu die Anregungen für ein Märchenspiel und die Anleitung, wie man ein Kartontheater baut.

Das braucht ihr für das Märchenspiel

Sammelt Ideen für das Märchenspiel in eurer Gruppe:

Beachtet dabei typische Märchenfiguren, -gegenstände, -handlungen.

Ihr könnt verschiedene Märchen, die ihr kennt, miteinander vermischen oder euch ein ganz neues Märchen ausdenken.

Folgende Hinweise müsst ihr dabei beachten:

- Magische Orte (Wald, Schloss, Kammer, etc.)
- Magische Gegenstände (Zauberstab, Ring, etc.)
- Held/Heldin
- Bösewicht/Gegenspieler
- Handlungsstrang: verzweifelte Situation des Helden (Gefangenschaft, verlaufen, etc.), Rettung (Umkehr der Situation) durch einen magischen Gegenstand
- Gutes Ende (Heirat, sich wieder vertragen, etc.)
- Schreibt eure Ideen auf.

Achtet bei der Gestaltung und Planung eures Kartontheaters darauf, dass es zu eurem Märchen passt.

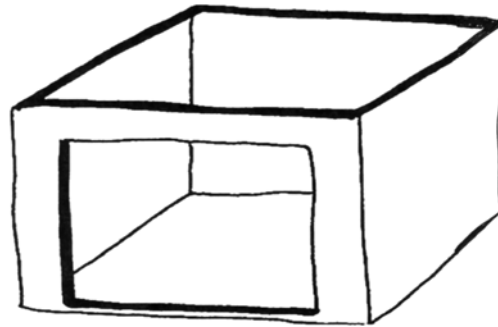
- Welche wichtigen Orte, Räume und Szenen sind entscheidend? Wie könnt ihr sie darstellen?
- Welche Kulissen braucht ihr?
- Welche Figuren müsst ihr basteln?

Das braucht ihr für ein Kartontheater

Bauanleitung

1. Eine Bühne

Zum Bauen der Bühne nimmst du einen stabilen Karton. Seine Größe hängt von der Spielidee und der Anzahl der Spieler ab. In seine Vorderfront schneidest du den Bühneneinblick. Aber auch in die Seiten kannst du vorsichtig Öffnungen mit dem Cutter-Messer schneiden. So kannst du die Figuren nicht nur von oben, sondern auch von der Seite führen. Eventuell musst du den Karton dann mit festen Pappstreifen stabilisieren.

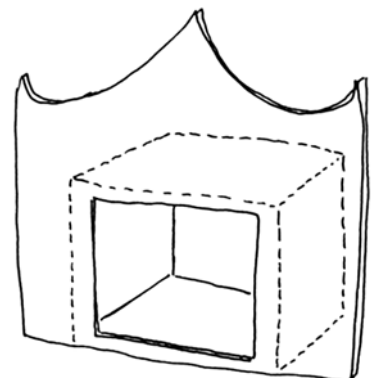


2. Die Figuren

Die Spielfiguren sind Flachfiguren, du gestaltest sie am besten aus einem Stück fester Pappe. Für deine Figur stellst du zwei Figurenumrisse her. Hierzu musst du vorher zwei Kartonstücke zum Ausschneiden übereinander legen. Wenn du die gezeichnete Figur ausschneidest, hast du zwei gleiche. Dann kannst du sie von beiden Seiten bemalen und sie drehen, wenn sie in der Bühne hin- und herläuft. Du kannst auch Fotografien oder Bilder aus Zeitschriften mit Scanner und PC bearbeiten, verdoppeln und verändern. Da du die Figuren von oben in den Karton hinein führen musst, wird die Papierfigur mit einem langen Holzstäbchen oder einem Draht verbunden. Den Draht kannst du mit Klebestreifen ankleben, das Holzstäbchen mit Leim oder Kleber.

3. Der Rahmen vor der Bühne

Du kannst die Vorderseite deines Kartontheaters mit einem besonders interessanten Rahmen gestalten. Den Bühnenvorhang – aus Papier oder Stoff – kannst du an einer Leiste befestigen. Diese muss so lang sein, dass sie links und rechts auf den Kartonseitenteilen aufliegt. Zu Spielbeginn und bei Dekorationswechsel hängst du den Vorhang einfach von oben ein und aus.



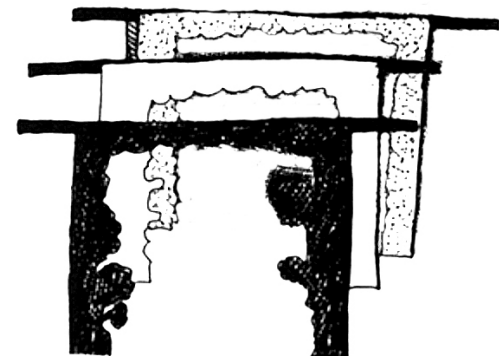
4. Die Kulissen

Die Kulissen sind aus dünnem Karton und du befestigst sie an einer Leiste, die ebenfalls so lang ist, dass sie links und rechts auf den Kartonseitenteilen aufliegt. Du kannst mehrere Kulissen für verschiedene Szenen anfertigen. Auch kannst du mehrere Kulissen, die hintereinander liegen, kombinieren.

5. Erprobe dein Kartontheater

Wählt aus dem bekannten Märchen die Spielsituationen aus, die ihr aufführen wollt. Dazu kann jeder aus deiner Gruppe eine Figur wählen und mit ihr spielen.

Eine Aufführung wirkt gut in einem verdunkelten Zuschauerraum und mit einer beleuchteten Bühne. Stimmung kannst du gut durch farbiges Licht erzeugen. Wenn du vor Halogenlämpchen oder Taschenlampen farbige Papiere hältst, erzeugst du auf einfache Weise Spezialeffekte. Mit Geräuschen und Musik – auch von CD – gestaltest du zusätzliche Effekte. Wenn die Bühne zu klein ist, kann nur eine geringe Anzahl Zuschauer etwas erkennen. Mit Videokamera und Beamer lässt sich ohne großen Aufwand ein attraktives und großes Bild an die Wand projizieren.



Erprobt eure Märchenhandlung

Sind eure gewählten Kulissen und Figuren gut erkennbar?

Hängen die Kulissen in der richtigen Reihenfolge?

Erprobt die kleinen Spielszenen in der Gruppe und stellt sie dann der Klasse vor.

Erwartete Lernergebnisse

- Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Kartontheater mit selbst entwickelter Kulisse, selbst entwickelten Figuren, Rollen, Szenen und Handlungen.
- Sie beachten dabei archetypische Märchenfiguren, -handlungen und -situationen.
- Sie analysieren und reflektieren im Gestaltungsprozess immer wieder vorgegebene Kriterien auf Stimmigkeit.
- Sie bereiten sich auf eine Aufführung vor (z. B. Nachbarklassen, Tag der offenen Tür, Elternnachmittag).

Hinweise zum Unterricht

Die hier vorgestellte Lernaufgabe ist in ein komplexes Lernarrangement eingebunden, das einen entsprechenden längeren Zeitraum benötigt. Die Kinder sind aufgefordert, möglichst eigenständig ihre Theatervorstellung zu planen und umzusetzen. Der Unterricht in Gruppen bedeutet auch, dass es zu unterschiedlichen Lerntempi und Umsetzungen kommt. Die Lehrkraft hat hier die Aufgabe, die Arbeit der Kinder zu begleiten und im Sinne der individuellen Unterstützung Anregung, Hilfen und Hinweise zu geben. Die Kinder wählen gruppenweise das Material für das Kartontheater aus. Ein großes und reichhaltiges Materialangebot bietet Reize für vielfältige Gestaltungswege und -absichten. Mithilfe einer Kriterienliste und ihren Kenntnissen aus Märchen und Märchenhandlungen wählen die Kinder eine Märchenhandlung aus und gestalten dazu ihr Kartontheater.

Die Prinzipien des Spiels und der Führung von Figuren werden im Laufe des Unterrichts vorgestellt. Die Kinder einigen sich auf Ideen, Figuren und Schritte für eine Spielhandlung. Diese werden immer wieder ausprobiert, reflektiert und weiter entwickelt.

Material

Pappen und Kartons, Packpapier, Seiden- und Krepppapier, Schachteln und Schächtelchen, Eierkartons, Korken, Flaschenverschlüsse, Plastikdosen (Joghurtbecher, Film Dosen, Verpackungen, Gemüseschalen ...), Holzreste (Klötze, Latten, Stäbe, ...), Styroporreste, Folien (farbige, transparente, glänzende, ...), Stoffreste, Filzreste, Teppichbodenreste, Rohwolle und versponnene Wolle, Garne und Nähseiden, Fäden, Kordeln und Seile, Perlen und Knöpfe, Schmuckbänder, Zweige und Borsten, Halme und Gräser, Nuss-Schalen, Fundstücke, ...

Werkzeuge

Scheren, Zangen, Handbohrer, Prickelnadeln, Heißklebepistolen, Näh- und Stopfnadeln, Pinsel (große und kleine, Borsten und Haarpinsel), ...

Kleber

Tapetenkleister, Flüssigkleber, Klebestifte, Holzleim, Klebeband, ...

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Kunst

Grundschule

**Auseinandersetzung
mit Bildern und Objekten**



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Lernaufgabe: Mit einer Person in einem Kunstwerk ein Interview führen

Bereich des Faches: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten
Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler vertiefen durch die Begegnung mit Bildern und Objekten ihre eigenen ästhetischen Erfahrungen, Eindrücke und Erkenntnisse. In der Begegnung mit der Vielfalt künstlerischer Objekte bieten sich Chancen zur Selbstbestimmung, zum Üben von Toleranz und zur Weltorientierung.

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen
- lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten ein

Inhalt:

Ein Bild untersuchen und Fragen zu diesem Bild finden. Fragen und Antworten dialogisch inszenieren

Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)

Lernaufgabe/Lernarrangement:

Mit einer Person in einem Kunstwerk ein Interview führen

Unterrichtsvorhaben:

Kunstwerke als kulturelle Phänomene decodieren und die enthaltene Aussage über die Welt auf die eigene Lebenswelt beziehen

Verknüpfung zu anderen Fächern:

Hier ist ein fächerübergreifendes Arbeiten mit dem Fach Deutsch möglich

Methoden:

Partnerarbeit
Unterrichtsgespräch
Spiel und Reflexion

Sozialform:

Einzel- und Partnerarbeit
Gesprächskreis

Material:

Abbildungen von Kunstwerken,
Requisiten, Verkleidungen

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/Vorwissen:

Kunstwerke bieten Projektionsflächen für kindliche Assoziationen und Vorstellungen. Kinder speisen ihre Assoziationen und Deutungen aus freier Fantasietätigkeit und der Verknüpfung mit Gehörtem, Gelesenem. Spiel, Rollenspiel und spielerisches Verhalten kennzeichnen viele Bereiche des ästhetischen Lernens der Kinder.

Kenntnisse/Fertigkeiten:

Kinder begreifen Kunstwerke als sichtbare Artikulation des Inhalts.

Sie erfassen formale Strukturen, differenzieren, vergleichen diese und beziehen sie auch auf die inhaltlichen Ebenen.

Sie zeigen viel Fantasie und Kreativität im Finden möglicher Bedeutungen.

Kinder sind in der Lage, selbstreflexiv und schlussfolgernd zu denken und entwerfen individuelle Erklärungsmodelle.

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren zu ausgewählten Kunstwerken erfinden Interview-Texte präsentieren ihre Rollenspiele

Arbeits- und Sozialverhalten:

Arbeit mit dem Partner
Eingehen auf Ideen und Vorschläge anderer

Übergreifende Kompetenzen:

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler beobachten und betrachten das Kunstwerk und teilen sich darüber anderen mit.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf ein vertiefendes Deuten des Bildes ein und erkennen Spezifika und Charakteristika dargestellter Personen. Sie entwickeln hierzu passende Fragen und Antworten für eine dialogische Inszenierung.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln für die gefundenen Dialoge ein Rollenspiel und stellen das Interview spielerisch vor

Vertiefung des Wissens:

In jedem Kunstwerk ist eine genuine Aussage über die Welt enthalten, die es zu decodieren und auf die eigene Lebenswelt zu beziehen gilt. In diesem Zusammenhang werden die gewonnen Erfahrungen der Kinder mit dem Kunstwerk nicht nur in der Interaktion mit dem Werk, sondern auch in der Interaktion mit anderen überprüft, gefestigt, erweitert und ggf. auch revidiert. Dabei ist das Sprechen über Wahrnehmungserfahrungen, Vorstellungs- und Fantasiebilder, Gedankenverknüpfungen und Deutungskonstrukte von besonderer Bedeutung.

Vernetzung mit anderen Kompetenzbereichen:

Szenisches Gestalten:

Die Schülerinnen und Schüler

- erproben Ausdrucksmöglichkeiten von Spielfiguren für Spielsituationen
- setzen visuelle Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen
- sie entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf

Anwendungszusammenhang:

Das Neugier- und Frageverhalten der Kinder wird spielerisch im Unterricht aufgegriffen und im Hinblick auf gemeinsame Gestaltungen und für Präsentationen fortgeführt, vertieft und reflektiert

Überprüfung der Kompetenz:

Ergebnisse der Schüler und Schülerinnen werden anderen vorgestellt
Texte und Bilder der Schüler und Schülerinnen werden ausgestellt
Gemeinsame Reflexionen über Präsentationen

II. Aufgabenbeispiel

Kunst

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten **Klasse:** 4
Schwerpunkt: Wahrnehmen und Deuten
Vorhaben: Kunstwerke als kulturelle Phänomene decodieren und die enthaltene Aussage über die Welt auf die eigene Lebenswelt beziehen

Titel der Lernaufgabe: Mit einer Person in einem Kunstwerk ein Interview führen

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- können zu einem Kunstwerk eigene Assoziationen und Vorstellungen äußern
- kennen Spiel, Rollenspiel und spielerisches Verhalten als Bereiche des ästhetischen Lernens
- sind in der Lage, selbstreflexiv und schlussfolgernd zu denken
- sind befähigt über philosophische Fragestellungen nachzudenken und individuelle Erklärungsmodelle zu entwerfen

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten ein
- beziehen Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes Gestalten ein (z. B. Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum)
- präzisieren eigene Wahrnehmungen und äußern Assoziationen
- beziehen Bildinhalte in eigene Erfahrungen und Situationen ein, vertreten sie und äußern einen eigenen Standpunkt dazu

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler beobachten und betrachten das Kunstwerk und teilen sich darüber anderen mit.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf ein vertiefendes Deuten des Bildes ein und erkennen Spezifika und Charakteristika dargestellter Personen. Sie entwickeln hierzu passende Fragen und Antworten für eine dialogische Inszenierung.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln für die gefundenen Dialoge ein Rollenspiel und stellen das Interview spielerisch vor.

Sachinformation

Ausgangspunkt aller didaktischen Überlegungen bezüglich der Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten ist nicht die Kunst selbst, sondern immer das Kind und seine Entwicklung.

Im Kunstunterricht werden über ausgewählte Kunstwerke solche Lernprozesse initiiert, die auf exemplarische Weise Fragen nach zwischenmenschlichen Beziehungen, gesellschaftlichen Normen und Werten, ökologischen, ethischen und kulturellen Positionen und Aspekten stellen.

Somit wird die Auswahl von Kunstwerken dadurch begründet, inwieweit diese sich an die Erfahrungen der Kinder anschließen lässt.

Kinder sind interessiert an solchen Bildwelten, deren inhaltliche Aspekte, sich in spezifischer Weise mit Emotionen, Gedanken, Erinnerungen, ästhetischen Vorlieben, Sozialisationsstrukturen, Handlungsmustern, aber auch mit Wünschen, Träumen oder Fantasien in Verbindung bringen lassen. Themen, Motive, Details und Darstellungsweisen von Kunstwerken interessieren Kinder dann, wenn sie Analogien zu ihrer subjektiven Wirklichkeitserfahrung vermuten und erfahren können.

Für das hier vorgestellte Unterrichtsvorhaben eignen sich solche Kunstwerke, in denen Personen abgebildet sind und das Frage- und Neugierverhalten der Kinder ansprechen. Es kommen hierfür Kunstwerke aus allen Epochen in Frage, Kunstwerke aus der Gegenwartskunst ebenso wie Beispiele der Historischen Kunst.

In der Grundschule geht es nicht um die komplexe und nach Objektivität strebende Beschreibung eines Werkes und dessen kunsthistorische Verortung. In der Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten sind die grundschulspezifischen Formen des entdeckenden, handelnden und spielerischen Lernens elementare Unterrichtsprinzipien.

Voraussetzung für die Kunstvermittlung ist auch der eigene subjektive Zugang der Lehrerin bzw. des Lehrers zum künstlerischen Bild oder Objekt und eine sorgfältige Sachanalyse. Zwar bieten die Komplexität und Mehrdeutigkeit vieler Kunstwerke eine Interpretationsbreite, doch ist diese keinesfalls unbegrenzt und willkürlich. Deutungen sollten auch im Gespräch mit den Kindern an formale und inhaltliche Gegebenheiten gebunden werden. So lernen die Schülerinnen und Schüler, eigene interpretatorische Standpunkte einzunehmen und zu vertreten und Akzeptanz und Toleranz gegenüber verschiedenen Sichtweisen zu üben.

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Bildungsstandards	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.	Die Schülerinnen und Schüler betrachten die Personen in der Kunst und tauschen sich darüber aus. Sie beschreiben die abgebildeten Personen und Bilddetails.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, indem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler entdecken und formulieren das Besondere und Spezifische an den Personen der Kunst. Sie erkennen Typ und Charakter.
AB III: Reflektieren und Transferieren	Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und überarbeiten passende Fragen und Antworten für eine dialogische Inszenierung. Sie stellen das fiktive Interview spielerisch vor und reflektieren die Wirkung auf die Zuschauer.

Ausgestaltung der Lernaufgabe ¹

Ihr habt euch die Bilder mit den Personen der Kunst angeschaut und euch darüber ausgetauscht. Entscheidet euch nun für ein Kunstwerk, dessen Person euch besonders beeindruckt, die euch interessiert.

Was ist das Besondere an dieser Person? Welcher Typ ist sie? Hat sie charakteristische Merkmale? Beschreibt sie genau. Was sagt könnte sie sagen? Wie mag wohl ihre Stimme klingen?

Stellt euch vor, die Person sitzt wirklich vor euch und ihr dürft diese Person befragen. Sie mag es, wenn ihr besonders interessante und auch ungewöhnliche Fragen stellt. Schreibt diese Fragen auf Karten auf.

Hier habt ihr ein Beispiel für mögliche Fragen.

Wie heißt du?

Wie alt bist du?

Woher kommst du?

Hast du Kinder und Familie?

Wie sieht dein Tagesablauf aus?

Was magst du?

Was magst du nicht?

Wie sieht dein Lebensmotto aus?

Hast du Marotten?



„Frau mit Artischocke“ (gezeichnet von Grundschülerin Lisa Q. 4. Kl.)
Das Kunstwerk von Picasso selbst – aus dem Jahre 1941 – gehört zur Sammlung des Museums Ludwig in Köln.

¹ Die Idee dieser Lernaufgabe stammt von Karin Rottmann vom Museumsdienst Köln. Der Museumsdienst Köln ermöglicht Klassenführungen ins Museum. Mit ihm kann man auch die „Frau mit Artischocke“ von Picasso im Original erleben.

Anmerkung:

Folgender Link führt zu weiteren Internetinformationen des Museums:

<http://www.museenkoeln.de/museum-ludwig/default.asp?s=720>. Dort gibt es auch eine Abbildung des Originals.

Als Nächstes stellt euch vor, die Person der Kunst gibt euch auf eure Fragen richtige Antworten. Schreibt auch diese auf Karten.

Spielt nun dieses Interview, indem ihr ein Rollenspiel macht.
Wählt hierzu einen Reporter und ein berühmte Person der Kunst.
Wechselt euch ab.

Stellt euch vor, euer Interview wird im Fernsehen übertragen.

Welche Fragen werden als erste und als letzte gestellt und beantwortet.
Müsst ihr noch Fragen und Antworten dazu finden?
Welche Requisiten und Accessoires braucht ihr für das Interview?

Zuletzt zeigt ihr dieses Interview den anderen Kindern eurer Klasse. Besprecht mit den Kindern in der Klasse, was das Interview über die „Frau mit Artischocke“ sagt. Findet heraus, was sie so besonders macht. (Vielleicht findest du noch eine bessere Formulierung. Es geht darum, das Charakteristische durch das Interview aus zu filtern und mit den Kindern zu besprechen!)

Erwartete Lernergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler sammeln, ordnen und beantworten Fragen für ein fiktives Interview. Dieser Dialog wird aufgeschrieben und überarbeitet.

Die Personen des fiktiven Interviews erhalten passende Requisiten und Accessoires, um den jeweiligen Typ und Charakter zu verdeutlichen. Dazu werden auch die ausgewählten Kunstwerke intensiv untersucht, um entscheidende charakteristische Merkmale begründet auszuwählen. Das fiktive Interview wird anderen (Klassen, Eltern ...) vorgeführt. Diese Präsentationen werden fotografiert. Fotos und Texte dieser Präsentationen werden zum Abschluss auf Plakaten angeordnet. Zusammen mit den recherchierten Hintergrundinformationen des Kunstwerks werden sie so präsentiert.

Hinweise zum Unterricht

Den Anfang des Unterrichts bildet ein Klassenmuseum: Die Lehrerin oder der Lehrer hat eine Auswahl von Kunstwerken getroffen, die in der Klasse aufgehängt ist. Die Kinder können zunächst in einem Museumsgang die Abbildungen erkunden, vor einzelnen Bildern verweilen und diese genauer betrachten.

Im Anschluss an diese Phase finden sich die Schülerinnen und Schüler partnerweise zusammen und entscheiden sich für ein Bild. Sie entwickeln zu zweit Fragen zu diesem Bild. Die Fragen werden gesammelt und geordnet und diesen entsprechende Antworten zugeordnet. Fragen und Antworten werden in einem fiktiven Interview und Rollenspiel (Reporter und berühmte Person der Kunst) vorgestellt.

Ausgewählte Requisiten und Accessoires stützen den Gestaltungs- und Handlungsrahmen passend. Eine Fortsetzung und weitere Vertiefung erhält die Partnerarbeit dadurch, dass Hintergrundinformationen zu dem Bild gesammelt und erschlossen werden.