

Auf hoher See: Piratenabenteuer

Jahrgangsstufe	1/2
Fach	Kunst
Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele	Sprachliche Bildung, Kulturelle Bildung
Zeitraumen	3-4 Unterrichtseinheiten
Benötigtes Material	Piratengeschichte, ggf. passende Musik oder Hintergrundgeräusche für die Geschichte Wachsmalkreiden, DIN-A4-Aquarellpapier, Wasserfarben, Malbecher, Mallappen, Material für Stationen (weiße und blaue Acrylfarbe, Schwämmchen, Pappspachteln, Gabeln, dicke Pinsel), Bleistift, Holzstifte, Skizzenpapier DIN A4

Kompetenzerwartungen

Ku 1/2 4 Erfahrungswelten

Die Schülerinnen und Schüler ...

- geben Personen, Tiere und Objekte in differenzierten Schemata wieder.

Ku 1/2 5 Fantasiewelten

Die Schülerinnen und Schüler ...

- entnehmen Anregungen aus fremden oder selbsterfundenen Geschichten, um daraus Elemente und Ideen für eigene Bilder und Objekte (z. B. Figuren) zu gewinnen.
- erproben einfache gestalterische Verfahren in Fläche und Raum, auch im Hinblick auf Verbindungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten verschiedener Materialien, um daraus ausdrucksvolle Objekte oder Figuren fantasievoll zu gestalten.
- präsentieren ihre selbst gestalteten Objekte, erklären ihre Vorgehensweise und vergleichen ihre Arbeiten, mit denen der Mitschülerinnen und Mitschüler.

Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler hören eine Piratengeschichte und entwickeln erste kreative Gestaltungsideen für eine bildliche Umsetzung.

Bei diesem Aufgabenbeispiel ist zum einen die Gestaltung des Piraten ein bildlicher Aspekt, zum anderen die Darstellung eines Hintergrundes, welcher die Atmosphäre von hoher See (Wellen, unruhiges Meer) vermittelt. In einer Künstlerwerkstatt experimentieren die Kinder mit verschiedenen Materialien (Spachtel, Schwamm, Gabel), um ein wirkungsvolles Ergebnis für Wellen und Meer zu erzielen. Anhand dieser Arbeitsergebnisse gestalten die Schülerinnen und Schüler im Anschluss ihre Bildidee: ein Piratenschiff mit einer Seeräuberin oder einem

Seeräuber auf hoher See.

Mögliche kompetenzorientierte Impulse

- Hör die Piratengeschichte an und stelle dir dazu eine Piratin/einen Piraten auf hoher See vor.
- Beschreibe, was deine Piratin/dein Pirat braucht (z. B. Augenklappe, Säbel, Kopftuch, Piratenhut, Ringelshirt, zerfranste Hose, Schiff).
- Fertige eine Skizze von deiner Piratin/deinem Piraten an. Achte auf Einzelheiten.
- Stelle deine Skizze den anderen Schülerinnen und Schülern vor und beschreibe deine Seeräuberin/deinen Seeräuber.
- Deine Piratin/ Dein Pirat ist auf hoher See bei starkem Wellengang unterwegs. Probiere mit Farbe, Schwamm, Gabel und Pappspachtel verschiedene Möglichkeiten aus für die Darstellung des Meeres mit den Wellen. Beachte die Hinweise zu den unterschiedlichen Techniken.
- Präsentiere deine Ergebnisse für die Gestaltung des Meeres und erkläre deine Vorgehensweise.
- Gestalte nun ein Bild zur Geschichte. Lass dein Schiff mit dem Piraten auf dem Meer fahren!
- Präsentiere dein Bild und erkläre deine Vorgehensweise.

Hinweise zum Unterricht

Zunächst hören die Schülerinnen und Schüler eine Piratengeschichte (frei erzählt oder aus einem Kinderbuch). In dieser Geschichte sind folgende Aspekte wichtig als Anregung für die Kinder: Aussehen der Piratin/ des Piraten, Ausstattung (Pistole, Säbel o. Ä.), Schiff und der Blick auf das große, weite Meer und die Wellen. Meeresrauschen oder spannende sphärische Musik kann das Hineinversetzen in die Welt der Piratenabenteuer unterstützen.

Im Anschluss an die Geschichte wird das Aussehen einer Piratin/ eines Piraten erarbeitet. Als Skizzen und ggf. Detailstudie werden die Ideen und Vorstellungen der Schülerinnen und Schüler zu Papier gebracht. Durch die Präsentation der Zeichnungen im Plenum erhalten die Kinder weitere Eindrücke, die in das eigene Bild im Anschluss einfließen können.

Die „Künstlerwerkstatt“ gibt den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit die hohe See, das Meer und die Wellen einmal mit anderen Materialien darzustellen als Pinsel und Wasserfarbe. Der freie Experimentiercharakter soll den Kindern Raum für eigene Ideen lassen und sie zu individuellen Lösungen anleiten. Die Lehrkraft steht hier beratend zur Seite. Je nach Klassensituation kann bei der Künstlerwerkstatt auch die Lehrkraft durch Demonstration der Techniken die Arbeitsschritte verdeutlichen. Bei Kindern mit feinmotorischen Schwierigkeiten können größere Schwämme und Spachteln bereitgestellt werden. Durch den freien Werkstattcharakter hat die Lehrkraft die Möglichkeit die Schülerinnen und Schüler beim Experimentieren zu begleiten und individuell zu betreuen.

In der anschließenden Gestaltungsphase werden nun beide Ergebnisse zusammengeführt. Die Schülerinnen und Schüler stellen den Hintergrund mit einer von ihnen gewählten Technik für das Meer dar. Der Himmel kann mit Wasserfarben und einem dicken Pinsel ergänzt werden. Auf diesen Hintergrund wird das Piratenschiff mit der Piratin oder mit dem Piraten gezeichnet

mit Wachsmalkreiden und Stiften. Im Anschluss präsentieren die Kinder ihre Ergebnisse und beschreiben ihre Vorgehensweise.

Beispiele für Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler

Skizzen der Schülerinnen und Schüler zu den Figuren:

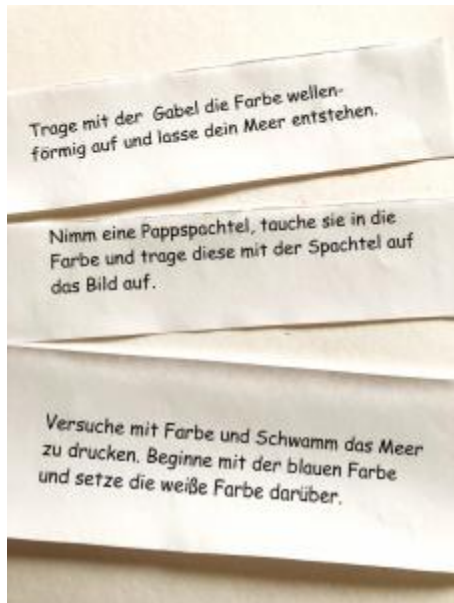


Die Piraten der Schülerinnen und Schülern sind detailliert gezeichnet: Augenklappe, Bartstoppeln, Kopftuch, Ringelshirt, ein Säbel, Piratenhut mit Totenkopf und die zerfranste Hose sind nach der Geschichte entstanden.



Je nach dem zeichnerischen Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler sind die Skizzen unterschiedlich differenziert ausgestaltet.

Künstlerwerkstatt:



Die Arbeitsaufträge für die Schülerinnen und Schüler geben eine kurze Anleitung zum Einsatz der Materialien.



Experimentieren mit Schwamm und Farbe



Farbauftrag mit einer Pappspachtel



Auftrag der Farbe mit einer Gabel

Schülerergebnisse mit unterschiedlichen Techniken zur Darstellung des Meeres



Hier wurde das Meer mit Schwamm und Farbe gestaltet. Der Pirat steht auf seinem Schiff mit Kopftuch und Ringelshirt. Neben dem Schiff schwimmen Haie und am Himmel fliegen Möwen. Durch die Darstellung des Meeres mit dem Schwamm erhält der Betrachter das Gefühl von einer unruhigen See und Wellen, die an das Schiff anschlagen.



Die Wellen und das Meer wurden mit einer Gabel und Acrylfarbe gestaltet. Das Schiff ist sehr detailliert gezeichnet und der Pirat steht am Steuer des Schiffes. Auch hier erkennt man sehr gut den Wellengang und die stürmische See.



Hier wurden das Meer und die Wellen mit einer Pappspachtel gestaltet. Durch den breiten Farbauftrag entsteht der Eindruck von großen Wellen. Der Pirat wurde mit Hut, Säbel und Ringelshirt sehr differenziert gezeichnet.

Anregungen zur Dokumentation und Reflexion des Lernprozesses

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten hier an zwei Schwerpunkten: Zum einen die Darstellung der Piratin/ des Piraten auf seinem Schiff und zum anderen erarbeiten die Kinder selbständig in einer „Künstlerwerkstatt“ die Darstellung von Wellen und Meer.

Die Schülerinnen und Schüler...

- experimentieren zielgerichtet mit den angebotenen Techniken.
- nutzen die Techniken aus der Experimentierwerksatt für die Darstellung des Meeres für ihr Bild und gestalten eine detailreiche Piratenfigur.

Anregungen zum weiteren Lernen

- Geschichten zu den eigenen Bildern schreiben
- Piratenmusik zu den Bildern erfinden, Singen von Piratenliedern
- Lesen weiterer Piratengeschichten

Quellen- und Literaturangabe

ISB

Piratengeschichten aus Lesebüchern, Kinderlektüren usw., z. B. Ulli Schubert: Leselöwen Seeräubergeschichten, Bindlach (Loewe Verlag) 2011.