

Frottage analog und digital: Tiere im Zauberwald

Voraussetzung: SuS haben verschiedene Strukturen gesammelt.

Artikulation	Inhalt	Materialien
<p>Einstieg</p> <p>Motivation</p>	<p>L stellen sich vor.</p> <p>L: Setze dich bitte in den Kinokreis. Ich gebe dir das Stofftier/Ball, wenn du ihn in der Hand hältst, sage deinen Namen und ein Tier, das mit demselben Anfangsbuchstaben anfängt, wie du. Beispiel: Ich bin Frau Nußbaumer. Mein Tier ist das Nashorn. Sobald die Kinder den Namen sagen, wird ihnen ein Namensschild gegeben.</p> <p>L deckt schrittweise ein Bild auf.</p> <p>SuS beschreiben den Bildausschnitt und raten, was es sein könnte.</p> <p>Das Bild zeigt einen Wald, in dem ein Zauberer steht.</p> <p>L: Das ist der Zauberer Schubidix. Er ist ein bisschen verrückt. Er lebt im Wald und hat dort alle Tiere im Wald verzaubert. Sie sehen nicht mehr aus wie normale Tiere.</p> <p>Erinnerst du dich noch was du letzte Stunde gemacht hast?</p> <p>SuS äußern, dass sie Muster gesammelt haben.</p>	<p>Stofftier/Ball</p> <p>Bild eines Waldes mit einem Zauberer</p> <p>Etiketten, Filzstift</p> <p>Overheadfolie</p>
Zielangabe	<p>L: „Du denkst dir ein Tier aus.</p> <p>Du benutzt dazu deine gesammelten Muster. Du schneidest aus dem Muster dein ausgedachtes Tier aus.“</p>	
Gestaltungsphase 1	SuS gestalten mit ihren gesammelten Muster und Strukturen ein Fabelwesen.	Papier mit Muster, Kleber, Schere, schwarzes Tonpapier
Pause	<i>L scannen Tiere ein und stellen sie frei.</i>	
Gestaltungsphase 2	<p>Computerraum:</p> <p>L: Hier siehst du verschiedene Bilder des Zauberwalds, in dem Zauberer Schubidix wohnt. Du wählst eines der Bilder aus. Du findest sie auf dem Computer.</p> <p>Diesen Wald gestaltest du jetzt so, dass er ein richtiger Zauberwald wird! Dazu hast du ein Zeichenprogramm, den ArtEater. Darfst alle Funktionen des Programms benutzen und ausprobieren, damit der Wald richtig magisch wird.</p>	3-5 verschiedene Waldbilder, Computer für 2 SuS

Differenzierungsaufgaben	<p>Zum Schluss klebst du dann dein Fabelwesen auf den ausgedruckten Zauberwald.</p> <p>SuS arbeiten mit dem ArtEater.</p> <p>Ggf 1 L: Wenn du schon fertig bist, darfst du dir noch einen weiteren Waldteil aussuchen und dein Tier hineinsetzen.</p> <p>Ggf 2 L: Wenn du fertig bist, darfst du einem anderen Kind helfen.</p>	
Schlussphase	<p>L: Wer möchte, darf seine Arbeit vorstellen. Ergebnisse werden im Raum verteilt. Die SuS gehen wie in einem Museumsgang durch den Raum.</p>	

Anmerkung: Auf Grund von Schwierigkeiten mit Ebenen im Zeichenprogramm, haben wir uns dazu entschlossen in der zweiten Durchführung in der 2.Klasse nicht die Tiere auf dem Bild zu bearbeiten, sondern die Waldbilder zu einem Zauberwald zu gestalten. Die SuS durften also in der zweiten Stunde ihren Zauberwald ganz kreativ mit dem ArtEater gestalten und verändern. Im Anschluss wurden die Zauberwälder ausgedruckt und die SuS klebten ihre zuvor hergestellten Fabelwesen auf den neuen Zauberwald.

Methodisch-didaktische Begründung:

Durch das schrittweise Aufdecken des Bildes wird die Neugier der Kinder geweckt. Sie werden motiviert. Durch die kurze Geschichte wird das Thema der Stunde „Tiere im Zauberwald“ in einen Kontext gesetzt und so die Zugänglichkeit für die Kinder gewährleistet. In der Arbeitsphase dürfen die SuS Fantasiereise basteln. Die Vorgaben sind sehr offen und so können die SuS ihrer Fantasie freien Lauf lassen. (ggf.: Vorgabe – das Tier soll einen erkennbaren Kopf haben).

Das Arbeiten mit dem ArtEater am Computer lehrt die SuS den Umgang mit digitalen Medien. Durch das freie Explorieren entdecken sie Funktionen unterschiedlich schnell, angemessen ihrem Lerntempo und ohne Druck. Durch die gegenseitige Hilfe bzw. durch das Erfragen von Funktionen werden Kommunikation und soziales Lernen gefördert. Beim Museumsrundgang werden alle Werke gleich gewürdigt. Jedes Kind darf sein Bild ausstellen. Jedoch kann es auch anonymisiert werden. Beim anschließenden Feedback wird den SuS ihr Arbeitsverhalten gespiegelt.