


Vorwort	4
Die Projekte:	
 Jorinde und Joringel	Der verzauberte Wald (Experimentelles Drucken) 5 Kurzversionen: Unheimliche Bäume, Die blutrote Blume 10
 Rumpelstilzchen	Oh, wie gut, dass niemand weiß ... (Bewegliche Figur) 13 Kurzversion: Tanz ums Feuer 19
 Der kleine Däumling	Der kleine Däumling auf großer Tour (Die Froschperspektive) 21 Kurzversion: Klein trifft Groß 26
 Die Bremer Stadtmusikanten	Die siegreichen Vier (Tiere zeichnen) 27 Kurzversion: Der Turm der Tiere 33
 Die Prinzessin auf der Erbse	Wie man sich bettet, so liegt man! (Titelbild mit Guckloch) 35 Kurzversion: Schlafgeräusche 40
 Schneewittchen	Schneewittchens böse Stiefmutter (Klappschnitt mit Rahmen) 43 Kurzversion: Spieglein, Spieglein, an der Wand 49
 Hänsel und Gretel	Hänsel und Gretel in Bilderschrift (Initialen und andere Buchstaben) 51 Kurzversion: Ganz groß geht's los! 55
 Rapunzel	Rapunzels Zopf (Bewegte Linien) 57 Kurzversion: Geflochtenes 61
 Die kleine Meerjungfrau	Wasserspiele (Steckfigur) 63 Kurzversion: Geheimnisvolles Lesezeichen ... 67
 Gullivers Reisen	Landschaft einer Abenteuerreise (Gesichtslandschaften) 69 Kurzversion: Masken 72
 Das tapfere Schneiderlein	Schneiderleins Flickenteppich (Puzzle-Bild) 73 Kurzversion: Sieben auf einen Streich 78
 Der kleine König Dezember	Alle meine Träume (Die Parallel-Perspektive) 79 Kurzversion: Schachtelträume – Traumschachteln 84

Märchen und Geschichten aller Art werden in vielen Fächern, besonders aber im Deutsch- und Kunstunterricht behandelt. Der Lehrplan sieht im Fach Deutsch das Lesen, Nacherzählen, Umschreiben und vieles mehr vor. Im Fach Kunst geht es im Schwerpunkt „Gestalten“ um das „Veranschaulichen der eigenen Vorstellungs- und Fantasiewelt, Ausgestalten von z. B. [...] Märchen, [...]“

Um eine solche Unterrichtseinheit abzurunden und die „Story“ nochmals aus einem ganz anderen Blickwinkel zu betrachten, bietet sich kreatives Arbeiten im Sinne eines handlungsorientierten Unterrichts an.

Dieses Buch möchte, ausgehend von bekannten Märchenmotiven und -figuren, mit zwölf Projektvorschlägen Motivation, Fantasie und Kreativität der Schüler fördern. Durch eine Vielfalt von vorgeschlagenen Techniken bietet es interessante Einsatzmöglichkeiten für alle Altersgruppen und Klassenstufen der Sekundarstufe I.

Ziel dieses Buches ist es außerdem, von der reinen Illustration einer Märchenszene abzugehen und neue, überraschende Methoden der Bildumsetzung aufzuzeigen.

Da meist nur ein geringes Stundenkontingent zur Verfügung steht, werden für jedes Projekt auch innovative Kurzversionen vorgeschlagen, die in 1 – 2 Unterrichtsstunden oder sogar als Hausaufgabe zu bearbeiten sind.

Das benötigte Material gehört i. A. zur Grundausstattung der Schüler.

Vor Beginn der Arbeit an einem der Projekte sollte das jeweilige Märchen gelesen werden. Auf den Arbeitsblättern wird jeder einzelne Arbeitsschritt detailliert und schülergerecht beschrieben. Zudem verdeutlichen Skizzen und Bildbeispiele den Arbeitsablauf und mögliche Ergebnisse. Die Arbeitsanleitungen sind so konzipiert, dass die Schüler auch selbstständig und in Gruppen arbeiten können.

In den Lehrerhinweisen werden die wichtigsten Angaben sowie Anregungen zur Variation des Themas geliefert. Die jeweiligen Lernziele entsprechen dem Lehrplan für die sechsstufige Realschule in Bayern. Viele Projekte können auch im Sinne eines fächerübergreifenden Unterrichts, für Vertretungsstunden, für fachfremden Unterricht und zur Gestaltung des Schulumfelds erfolgreich eingesetzt werden.

Viel Freude und Erfolg beim Motivieren und Ausprobieren!

Die Autorin

Hinweis: Zur besseren Lesbarkeit des Textes wurde in vorliegendem Band anstatt „die Schülerinnen und Schüler“ die Formulierung „die Schüler“ verwendet. Selbstverständlich sind damit gleichermaßen weibliche und männliche Lernende gemeint.



Unheimliche Bäume



Die blutrote Blume



Berlinde Blahak: Märchen im Kunstunterricht
© Auer Verlag

Unheimliche Bäume

Idee: Die Schüler erzeugen ein geheimnisvoll anmutendes Bild des verzauberten Waldes, indem sie Tuschekleckse verblasen und zeichnerisch zu einem Gesamtbild komplettieren.

Zeitaufwand: 1 – 2 Unterrichtsstunden

Lernziele:

- Neue Gestaltungstechniken erproben: Tuschekleckse „verblasen“
- Einzelne Punkte (Kleckse) zu einem größeren Bild weiterentwickeln

Material:

- weißer Zeichenkarton (DIN A3)
- schwarze Tusche
- Strohhalme
- schwarze Filzstifte

Vorgehen:

1. Auf dem weißen Zeichenblatt wird nacheinander schwarze Tusche aufgetropft. Mit einem Strohalm bläst man die Flüssigkeit nach allen Seiten auseinander. Es entstehen „Stämme“ und „Verästelungen“.
2. Nach einer kurzen Trockenphase werden nun mit schwarzem Filzstift die „Bäume“ weiter bearbeitet: Stämme werden verdickt und mit Rindenstrukturen versehen, Äste werden hinzugefügt und an der Stelle, wo sie herauswachsen, verstärkt, Wurzelwerk wird ergänzt. Es entsteht der Eindruck eines geisterhaften Waldes.

Tipp: Die Schüler können die Tusche auch durch schwarze Farbe aus dem Malkasten ersetzen. Vogel und Blume können sie wie bei der Hauptversion hinzufügen (vgl. S. 8).



Die blutrote Blume

Idee: Die Schüler bilden in einer gemeinschaftlichen Arbeit einen stark abstrahierten Zaubewald ab. Während das zentrale Märchenmotiv der blutroten Blüte als solches erhalten bleibt, werden die restlichen Waldpflanzen zu Quadraten in verschiedenen Graustufen reduziert.

Zeitaufwand: 1 – 2 Unterrichtsstunden

Lernziele:

- Den Zaubewald in einer stark abstrahierten Form gestalten
- Ein gemeinschaftliches Vorhaben ausführen

Material:

- roter oder schwarzer Fotokarton (DIN A2 oder größer)
- Arbeitsblatt 3 „Grautöne Mischen“

Vorgehen:

1. Jeder Schüler erhält das Arbeitsblatt 3, bemalt die drei Quadrate in verschiedenen Grautönen und schneidet sie aus.
2. In dem Rechteck wird eine Blume gestaltet: Mithilfe von Pappkanten drückt man in verschiedenen Rottönen eine Pflanze mit Stiel, Blättern und Blüte. Kleine Akzente in Schwarz, Blau oder Gelb sind erlaubt. Auch dieses Rechteck wird ausgeschnitten,
3. Auf dem Fotokarton wird mit Bleistift ein ca. 5 – 8 cm breiter Rahmen eingezeichnet.
4. Aus den von den Schülern gestalteten Blüten werden 4 – 6 ausgewählt.
5. Nun beginnen die Schüler, von einer Kante ausgehend ihre Quadrate eng aneinanderzukleben. Zusätzliche Quadrate aus weißem Papier werden eingestreut. Es sollen immer unterschiedliche Grautöne nebeneinander stehen. Auf der Fläche verteilt werden die Blüten (ihre Höhe entspricht drei Quadraten) integriert.
Tipp: Die Quadrate stoßen eng aneinander oder werden (bei Ungenauigkeiten) so überlappend geklebt, dass die Kanten exakt fortlaufen.
Der Fotokarton soll als Rahmen sichtbar bleiben.



Oh, wie gut, dass niemand weiß ...

Bewegliche Figur



Oh, wie gut, dass niemand weiß ...



Aufgabe: Rumpelstilzchen springt und hüpf um ein Feuer. Du gestaltest die Figur als beweglichen Hampelmann. Stelle dir einen Gnom, einen verhutzelten Zwerg oder auch ein außerirdisches Wesen vor. Das Wesen ist außergewöhnlich gekleidet und zeigt einen schadenfrohen oder auch wütenden Gesichtsausdruck.



Material:

- kräftiger weißer Fotokarton oder dünne Pappe (mind. DIN A3)
- Pauspapier
- auf DIN A3 vergrößertes Schablonenblatt (Arbeitsblatt 3)
- Wasserfarben oder Filzstifte
- Schere
- Musterbeutelklammern
- dünne Schnur
- Lochzange



Gestalten der Schablonenteile

- Übertrage die Schablonenteile vom Arbeitsblatt auf weißen Karton (Pauspapier). Beginne mit dem Kopf-/Oberkörperpart. Zeichne mit Bleistift Gesicht und Kleidung vor. Vergiss nicht, Haare und eine Kopfbedeckung hinzuzufügen. Male alles mit Wasserfarben oder Filzstiften aus. Die Farben sollten kräftig und ungewöhnlich sein (z. B. grünes Gesicht)!
- Gestalte Arm- und Beinteile genauso. Denke an Schuhe, Beinbekleidung und eventuell an Handschuhe.
- Anschließend schneidest du die gestalteten Teile aus.

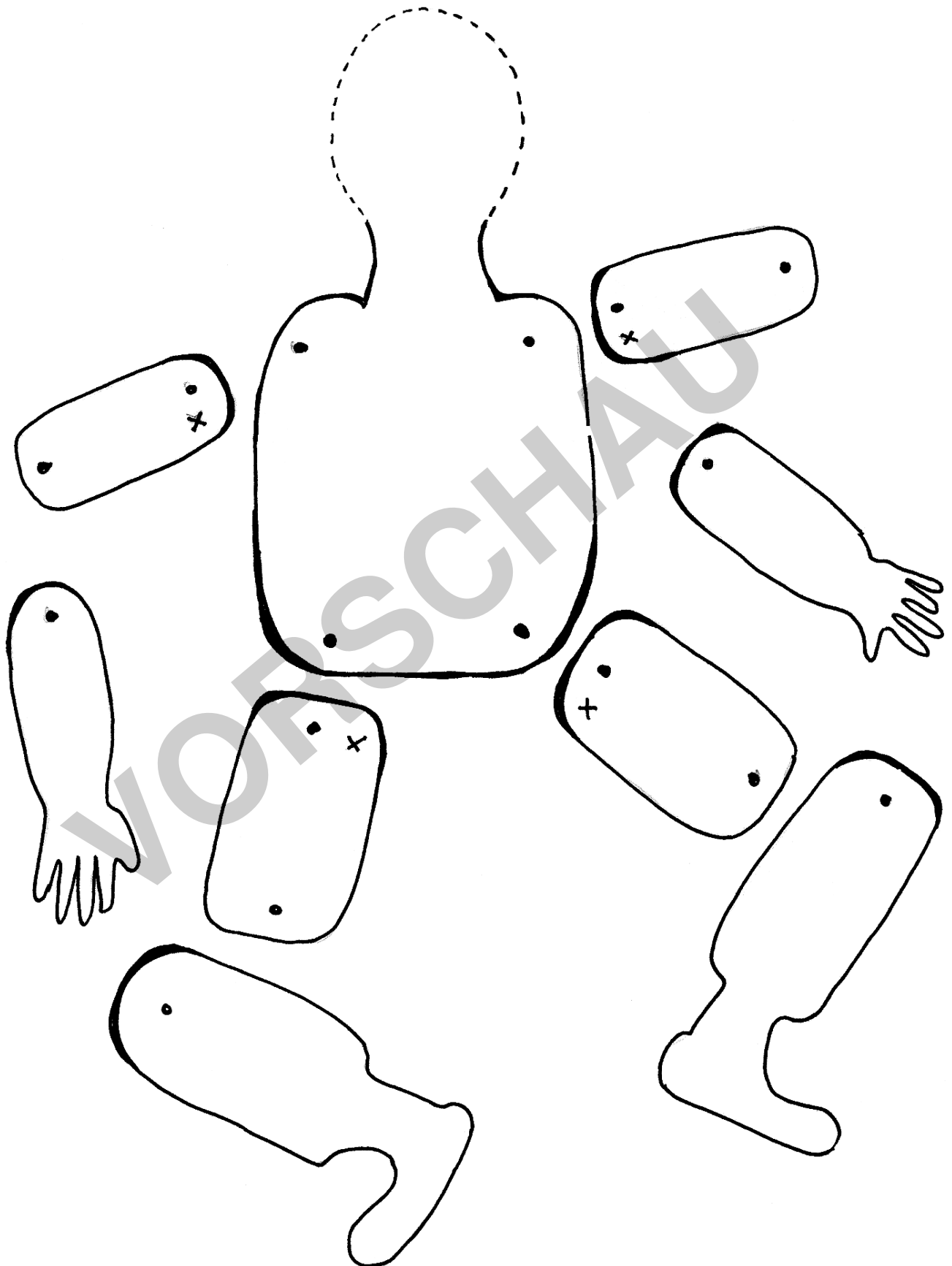


Einzelteile zusammenfügen

- In die mit Punkten markierten Stellen stanzt du mit der Lochzange kleine Löcher.
- Mit Musterbeutelklammern fügst du zunächst Arm- und Beinteile aneinander.
- An den mit Kreuzchen markierten Stellen stanzt du weitere Löcher, in denen du später die Bewegungsschnüre anbringst.
- Erst jetzt verbindest du den Körper und die Gliedmaßen mit Musterbeutelklammern. Dabei legst du die Gliedmaßen hinter den Körper.

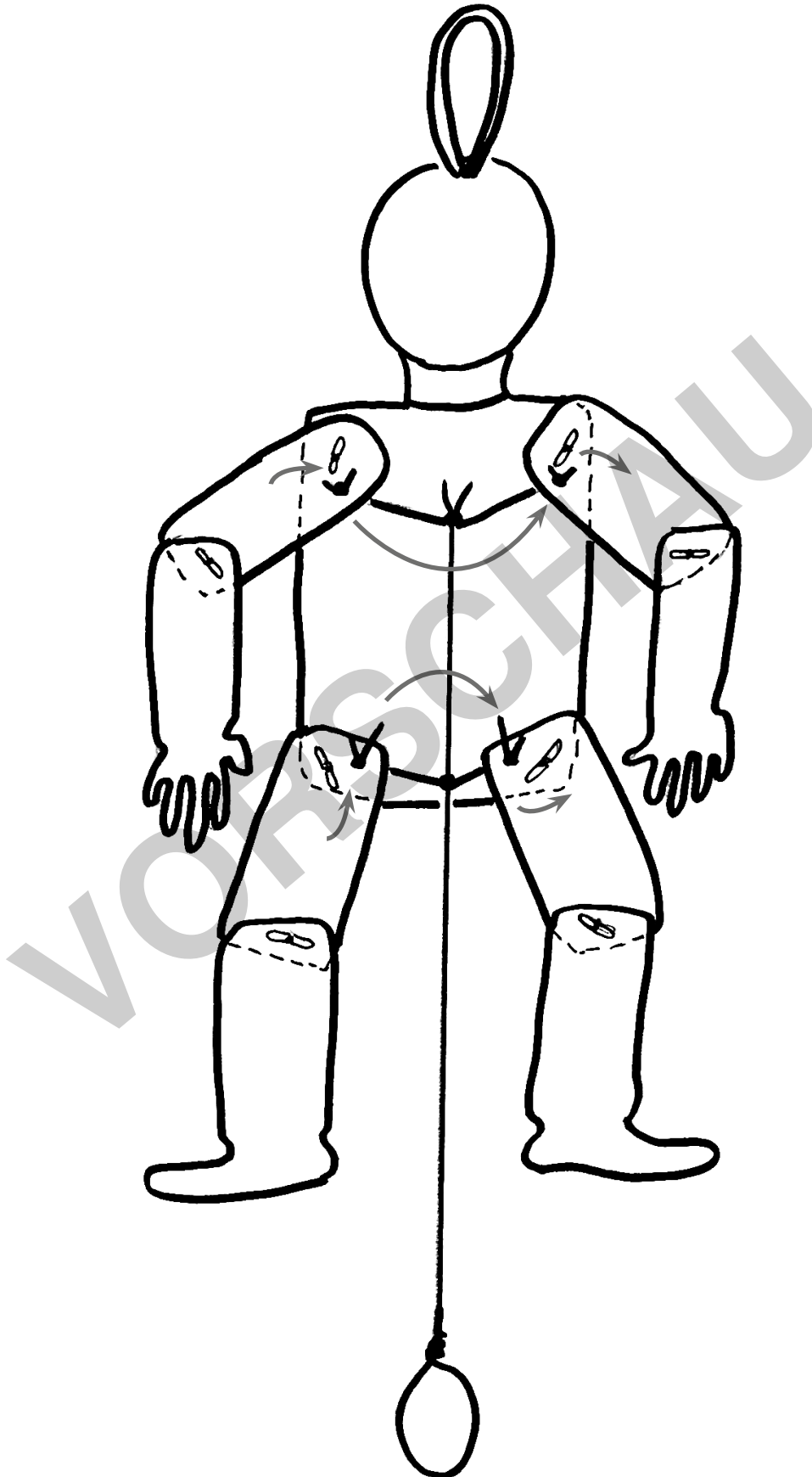


Schablone





Anbringen der Bewegungsschnüre





Tanz ums Feuer

Idee: Die Schüler gestalten das tanzende Rumpelstilzchen nach. Die Bewegung wird hier dadurch erzeugt, dass einzeln ausgeschnittene Körper- und Gliedmaenteile in beliebiger Tanz- oder Sprung-Position zusammengefgt werden. Als Hintergrund wird ein loderndes Feuer gemalt. Krftige Farben verleihen der Figur den bedrohlichen Ausdruck.

Lernziele:

– Vgl. Lehrerhinweise fr Hauptversion, S. 14

Material:

- weier Zeichenkarton (DIN A3 oder DIN A4)
- Filzstifte
- Klebestift
- Schere

Vorgehen:

1. Auf einem weien Zeichenblatt wird zunchst der Hintergrund gestaltet: Mit Filzstiften oder Wasserfarben wird ein loderndes Feuer dargestellt.
2. Die Kopiervorlage fr die bewegliche Figur wird mit Filzstiften bearbeitet (nach der Anleitung von S. 15). Dann werden die Krperteile ausgeschnitten.
3. Auf dem bereits gestalteten Hintergrund werden die Einzelteile so angeordnet, dass sie sich an den Gelenkstellen berlappen. Es soll der Eindruck entstehen, dass das Mnnchen in die Hhe springt und in der Sprungbewegung „eingefroren“ ist.
4. Die Lage der einzelnen Teile wird mit Bleistift markiert und erst dann endgltig aufklebt.



Der kleine Däumling auf großer Tour

Die Froschperspektive



Gerlinde Blahak: Märchen im Kunstunterricht
© Auer Verlag

Rapunzels Zopf



Aufgabe: Mit feinem schwarzen Strich legst du eine Zopfsträhne nach der anderen übereinander und flichst auf diese Weise Rapunzels wunderschönes Haar zu einem langen Zopf.



Material:

- Zeichenblatt (DIN A3)
- Bleistift
- dicker schwarzer Filzstift (Edding)
- Radiergummi
- dünner schwarzer Filzstift



Rapunzels Kopf

- Lege dein Zeichenblatt senkrecht vor dich hin. Zeichne mit Bleistift am linken oder rechten Rand die Hälfte eines Ovals (Höhe ca. 25 cm). Daraus entsteht Rapunzels Gesicht, das man jedoch nur zur Hälfte sieht.
- Entwirf in diese Gesichtshälfte hinein ein großes, fantasievolles „R“. Vielleicht kannst du schon Teile dieses Buchstabens als Augenbraue, Auge oder Nase verwenden.
- Zeichne in die verbliebene Fläche ein Auge (mit Pupille, Iris, Augenlid, Wimpern), die Nase mit Nasenflügel, eine Augenbraue, die Hälfte des Mundes und ein Ohr. Füge einen kurzen Halsansatz und eine Schulter hinzu.
- Lege fest, wo sich der Haaransatz und die Haarsträhnen am Oberkopf befinden sollen.





Gestaltung der Meerjungfrau

- Entwirf mit Bleistift auf einem weiteren weißen Zeichenblatt die Figur der kleinen Meerjungfrau. Beachte dabei Folgendes:
 - Sie schwimmt in den Wellen.
 - Sie hat den Oberkörper eines Mädchens und den Unterkörper eines Fisches.
 - Sie hat die Arme angelegt, winkt oder macht Schwimmbewegungen.
 - Man sieht sie von vorne oder im Profil.
 - Sie hat lange Haare.
 - Sie kann Meeresschmuck tragen (Muscheln, Seesterne o. Ä.).
- Male deinen Entwurf mit Wasserfarben aus. Details wie Gesichtszüge, Schuppen, einzelne Haarsträhnen oder Blüten werden mit Filzstift ausgearbeitet.
- Schneide die Figur aus. Sollte sich das Papier zu stark krümmen, klebst du die Figur auf ein weiteres Blatt und schneidest nochmals aus.



Steck-Montage

- Bringe deine Meerjungfrau auf den Meereswellen in Position: Der Kopf und eventuell die Arme ragen über die Wasseroberfläche hinaus.
- Damit der Fischschwanz der Meerjungfrau zum Teil in den Wellen verschwindet, bringst du innerhalb der Meereswellen-Fläche im Abstand von ca. 5 cm zwei Schnitte an. Sie sollen so lang sein, dass du die Figur bequem durchstecken und wieder zum Vorschein kommen lassen kannst.
Es wird der Eindruck erweckt, dass die Meerjungfrau auf einer Welle reitet. Durch Hin- und Herschieben versetzt du sie in eine anmutige Lage.
- Mit einem kleinen Papierstreifen werden zu lange Schnittkanten an der Rückseite wieder zugeklebt. Ein paar Tupfer Klebstoff fixieren auch die Figur. Schwanz und Arme sollen jedoch locker über der Bildfläche schweben.
- Klebe nun das Wasser mit der Meerjungfrau auf dem schwarzen Fotokarton (DIN A3) fest.

Geheimnisvolles Lesezeichen



lete mit
of einen

genossen
n Fron
n Land
freien

Wald-
swo so
kommt,
uch die
ie dort

nit der
erk ge-
in und
e, leb-
nd Ge-
stand

iten in
ferde-
: Aus-
er gar
rücken
en be-
1 Tag
mann
gleich
Hölle
e und

en ließ, von einer Ewigkeit in die
arberg und Murten geschah es nun
einmal am Weihnachtstage vor einem alten Ein-
kehrge-
höhe ein Fuhrwerk anlangte. Es war
berei-
ent, der Stallknecht wollte sich gerade schlafen
legen, als er eine schreckliche Stimme in den Flur des Wirts-
hauses hineinshrie:

»Stallknecht! Ausspannen! Und daß du jedem Roß ein halbes Maß
Hafer gibst, verstanden? Nicht weniger, sonst ergeht es dir übel!«

Die Kellnerin, die in der Wirtsstube noch ein paar späte Gäste zu
versorgen hatte, trat erschrocken in die Tür und schaute, wer denn
da so brülle, sah aber niemanden. Der Stallknecht kroch von seinem
Strohlager auf, nahm eine Laterne und trat vors Haus.

Dort standen, vor einer mächtigen Fuhr mit Weinfässern, zwei
elend magere Pferde, die er wohl kannte. Sie gehörten dem Kutscher
Daniel, der alle ein, zwei Wochen über den Paß kam. Der Kutscher
war aber nicht zu sehen, weder auf dem Bock noch neben dem Fuhr-
werk noch bei den Pferden.

Das kam dem Stallknecht seltsam vor. Er ging mit der Laterne
rund um das Gefährt herum. Da entdeckte er bei dem einen Hinter-
rad den Fuhrmann, der hielt mit beiden Händen die Speichen um-
klammert, stemmte sich mit der einen Schulter ächzend und stöhnend
gegen das Rad und schob aus Leibeskräften an, als ob er den Wagen
allein von der Stelle bringen wollte.

»Ja, Daniel«, sagte der Stallknecht verwundert, »was machst du
denn da? Die Pferde stehen ja längst, hör doch auf zu schieben, du
bist auf dem Paß angelangt!«

Der Kutscher schaute ganz verwirrt und verängstigt dem Stall-
knecht ins Gesicht und fragte mit bebender Stimme:

»Ist er fort?«

»Wer?« fragte der Stallknecht.

»Na — Er! Hast du ihn nicht nach dir schreien gehört?«

»Wer hat denn nach mir geschrien?«

»Der Teufel«, antwortete Daniel, packte den Stallknecht am Arm,
blickte sich zitternd nach allen Seiten um und flüsterte dann:

»Ich bitte dich, spann aus um Gottes willen, so schnell du kannst,
sonst kommt er wieder und holt uns beide!«



Geheimnisvolles Lesezeichen

Idee: Die Schüler gestalten die Figur der kleinen Meerjungfrau in reduzierter Formensprache als Lesezeichen.

Zeitaufwand: 1 – 2 Unterrichtsstunden

Lernziel:

- Eine Gestalt nach einfachen Zeichenregeln darstellen

Material:

- dünne Pappe (DIN A4, weiß oder grau)
- Bleistift
- dünne und dicke Filzstifte
- Schere
- Klebestift

Vorgehen:

1. Der Entwurf erfolgt auf dünner Pappe (Höhe ca. 25 cm). Das Grau bzw. Weiß des Untergrundes wird in die Gestaltung mit einbezogen.
2. Man beginnt mit dem Aufzeichnen eines sehr schmalen und hohen „S“. Es kann nach links oder rechts gerichtet sein. Am oberen Ende wird ein Gesicht im Profil angefügt. Dann gibt man zu beiden Seiten der Linie dem Körper Volumen und lässt ihn in einem Fischschwanz auslaufen.
Tipps: Die Haare wehen wellenförmig nach hinten und legen sich wieder um den Körper. Die Arme sind eng an den Körper angelegt. Insgesamt ist darauf zu achten, dass keine allzu dünnen Details vom Körper abstehen – das würde sowohl das Ausschneiden als auch die spätere Verwendung als Lesezeichen beeinträchtigen.
3. Die Figur wird mit dünnen und dicken Filzstiften ausgearbeitet und ausgeschnitten. Die Rückseite sollte erst nach Arbeitsschritt 4 farbig gestaltet werden.
4. In Höhe des Halsansatzes (der breitesten Stelle) wird zur Verstärkung auf der Rückseite ein kleines Stück Pappe angeklebt. Dann bringt man an dieser Stelle einen waagrechten Schnitt an, der etwa in der Hälfte der Fläche endet. Das Lesezeichen kann nun, neben der üblichen Verwendung, auch über eine Buchseite geklemmt werden.



Landschaft einer Abenteuerreise

Gesichtslandschaften

