

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Kunst, Ausgabe: 2

Titel: Tastbox (2 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Tastbox

8.3.5

Unterrichtsplanung

- Die Schüler lernen durch Fühlen die unterschiedliche Beschaffenheit von Materialien kennen.
- Sie lernen haptische Reize differenziert wahrzunehmen.



Das Arbeiten mit der Tastbox stellt insbesondere für Schüler der 5. und 6. Klassen ein **haptisches Erlebnis** dar. Die Entwicklung von **Sensibilität** wird gesteigert, da es sich bei den Tastkarten um Materialien handelt, die auch von Künstlern bei der Gestaltung eines Kunstwerkes eingesetzt werden.

Materialien:

- selbst gebaute Kiste aus 4 mm Sperrholz 30 x 20 x 20 cm mit einer kreisrunden Öffnung (Durchmesser 15 cm); Alternative: Schuhkarton
- 2 Stücke Baumwollstoff 15 x 20 cm
- 24 Stück 2 mm dicke Pappkarten 8 x 8 cm
- 12 Tastmaterialien (z.B. Teppichboden, PVC, Plastikfolie, Blech, Maschendraht, Tonpapier, Frottee, Tapete, Tüll, Alufolie, verschiedene Stoffe)

**Werkzeuge:**

- Schere
- Zange
- Klebstoff (eventuell eine Heißklebepistole)

Arbeitsauftrag:

1. Als Sichtschutz die beiden Stoffstücke wie ein Vorhang (in der Mitte überlappend) hinter der kreisrunden Öffnung auf der Innenseite der Kiste befestigen.
2. Je zwei Pappkarten mit denselben Materialien bekleben, dabei eine Karte einseitig, die zweite Karte beidseitig bekleben.
3. Die beidseitigen Pappkarten in die Kiste legen, die einseitigen in einer kleinen Schachtel aufbewahren.
4. Die Spielanleitung zum Tastmemory (vgl. **Texte und Materialien M 1**) auf die Oberseite der Kiste kleben.



Tastbox	8.3.5
Texte und Materialien	M 1
Tastmemory	
Vorbereitung:	
<p>Die einfachen Tastkarten (Rückseite = Pappe) werden auf dem Tisch ausgelegt. Die übrigen Karten (doppelseitig) befinden sich in der Box. Das Ziel des Spieles ist es möglichst viele Paare zu finden.</p>	
Spielregel:	
<p>Der jüngste Spieler beginnt, er nimmt sich eine einfache Tastkarte. Durch Fühlen in der Tastbox muss er versuchen die entsprechende zweite Tastkarte zu finden.</p>	
<ul style="list-style-type: none">• Hat er die richtige Karte gefunden, dann darf er das Kartenpaar behalten und sein Mitspieler ist an der Reihe.• Hat er eine falsche Karte „ertastet“, so muss er beide Karten wieder zurücklegen und sein Mitspieler spielt weiter.	
<p>Sieger ist, wer am Ende des Spieles die meisten Paare ertasten konnte.</p>	