

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Kunst, Ausgabe: 60

Titel: Drahtarbeiten zu Halloween - Geisterwesen aus der Flasche (15 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](http://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](mailto: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>

## Vorüberlegungen

## Lernziele:

- Die Schüler können einfache grafische Mittel einsetzen, indem sie mit einem Kugelschreiber eine Einlinienzeichnung ihres Geisterwesens anfertigen.
- Sie erweitern ihr Repertoire an grafischen Möglichkeiten, indem sie und zufällige Bewegungen über die Form des Wesens bestimmen lassen.
- Die Mädchen und Jungen können ihr kreierte Wesen in einer grafischen Skizze optisch veranschaulichen und aus dieser die Idee für ihr späteres Vorhaben (Drahtfigur) ableiten.
- Sie können durch das Biegen von Draht einen Begriff von Räumlichkeit entwickeln und erkennen, dass sich die erste Vorstellung von ihrem Wesen nicht unbedingt mit dem späteren künstlerischen Ergebnis deckt.
- Die Schüler sind fähig, die Umrissformen ihrer Figur haptisch zu erfahren und sind bereit, diese in der Reflexionsphase verbal zu beschreiben.

## Anmerkungen zum Thema:

Heute sehnen sich die Menschen nach einem Überschreiten der vorfindlichen Wirklichkeit, nach Transzendenz. Angesichts der gesellschaftlichen Ausrichtung auf Materialität und Rationalität suchen Menschen oft nach existenziellen Antworten auf das Wohin und Woher. Allerdings wachsen die Jugendlichen gegenwärtig in einem Zeitalter auf, in welchem Mystisches und Unerklärbares keinen Platz in ihrem Alltag finden. Gleichwohl kennen diese Kinder und Jugendliche Phänomene und Situationen aus ihrem Leben, die für sie unerklärt, die verborgen bleiben. In diesem Verborgenen-Sein liegt ein besonderer Reiz. Das Unbekannte birgt ein Geheimnis, das sich dem Menschen entzieht und ihn doch magisch anzieht. Auch an Halloween (oder an Fasching) kommt die menschliche Sehnsucht nach Geheimnisvollem zum Ausdruck. So verkleiden sich sowohl Kinder als auch Erwachsene als Elfen, Fledermäuse, Kürbisse, Skelette, Zombies, Hexen, Tote, Vampire oder Geister.

In den vorliegenden Unterrichtsschritten verschränken sich zwei unterschiedliche Ansätze. Der thematische Anlass soll der Festtag Halloween (alternativ: „Gruselnacht bei Vollmond“) sein, während die kreative Umsetzung auch an die orientalische Kultur anschließt. Es sollen Geisterwesen aus der Flasche erzeugt werden, die auch Assoziationen aus der Kindheit ermöglichen (z.B. „Aladin und seine Wunderlampe“). Der Arbeitsvorgang während der Stunden soll aber den Anspruch eines Werkprozesses offenbar werden lassen: Aus der grafischen Linie soll später eine Figur werden. Da es sich hierbei um abstrakte Aktionen handelt, die die Jugendlichen vollziehen, kann das Arbeiten eben nicht in eine allzu kindliche Ebene abdriften. Durch die thematische Einbindung des Themas in die (herbstliche) Jahreszeit und die Beziehung zu Halloween kann der Lebensweltbezug zu den Jugendlichen hergestellt werden.

Bei dem **räumlichen Arbeiten** mit Draht soll der Fokus auf der grafischen Umsetzung liegen. Das heißt, die Schüler werden, nachdem sie eine Einlinienzeichnung von einem Geisterwesen angefertigt haben, Möglichkeiten abwägen, wie sie diese figural umsetzen könnten. Beim ersten Schritt des Einzügers (Einlinienzeichnung) spielt auch die Ungenauigkeit des Kritzelns eine Rolle. Der Psychologe Georg Franzen sagt dazu:

„Die gestaltenden Kräfte, die sich in den Kritzeleien manifestieren, sind im Grunde dieselben, die auch in unseren Träumen am Werk sind. Weil keine Selbstbeobachtung stattfindet, ist das Ergebnis so gewichtig. Es stimmt mit der inneren Natur und der momentanen inner-

## Infobox

Thema:	<b>Figurales Arbeiten mit Draht</b>
Bereich:	<b>Räumliches Gestalten</b>
Klasse(n):	<b>5. bis 8. Jahrgangsstufe</b>
Dauer:	<b>2 bis 4 Stunden</b>

## Vorüberlegungen

seelischen Stimmung des Verfassers überein. Kritzeleien lassen einen Lebensprozess der Seele sichtbar werden.“ (Pantle, 2014)

Das heißt, die Schüler können ihren inneren Gefühlszustand auf Papier bringen und über Kritzelzeichnungen ihr Unbewusstes oder aus der Kindheit Erinnertes aufzeichnen. Das Innere kommt in die Außenwelt und kann den Werkprozess entscheidend beeinflussen, indem es zu neuen Ideen anregt oder bestimmte Affekte in die Gestaltung mit einfließen lässt. Das Verborgene wird so zu einer mit Kuli oder Bleistift gezeichneten Linie, die sich später in ein Geisterwesen aus Draht verwandelt. Die Schüler werden mit dem Material „Draht“ auf Grundlage ihrer Vorstellungskraft und der zuvor angefertigten Zeichnung arbeiten. Ihr Werken ist auch durch Zufall und Spontaneität bestimmt. Die kreativen Gestaltungsprozesse leben also auch von den Assoziationen und zufälligen Verformungen des Drahtes, wobei die Wahrnehmung und Aufmerksamkeit der Jugendlichen sensibilisiert wird.

**Literatur und Internetseiten zur Vorbereitung:**

- *Bertscheit, Ralf*: Bilder werden Erlebnisse. Mitreißende Methoden zur aktiven Bildbetrachtung in Schule und Museum. Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr 2004
- *Hietkamp, Evelin*: Arbeitsbuch Kunsterziehung und Gestaltung für sozialpädagogische Berufe. Cornelsen, Berlin 2006
- *Schönfelder, Kirsten*: Kunst fast kostenlos. BVK, Kempen 2008
- *Pantle, Christian*: Die Wissenschaft vom Kritzeln. PM-Magazin.  
<http://www.pm-magazin.de/a/die-wissenschaft-vom-kritzeln> (Zugriff: ...)
- <https://www.youtube.com/watch?v=-gc9wLKKUqY>

**Bildquellen**

- Öllampe – Arbeitsauftrag/Skizzenpapier:  
[http://s960.photobucket.com/user/assaturi/media/aladdin%20lampe/IMG\\_4822.jpg.htm](http://s960.photobucket.com/user/assaturi/media/aladdin%20lampe/IMG_4822.jpg.htm)

**Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:**

1. Schritt: Eine Geschichte hören
2. Schritt: Ideen sammeln und Lebensweltbezug herstellen
3. Schritt: Gespräch über die Ergebnisse/Zwischensicherung
4. Schritt: Materialerkundung (haptisches Erfahren des Materials)
5. Schritt: Gestalten einer eigenen Geisterfigur
6. Schritt: Befestigen der Drahtfigur an einer Flasche
7. Schritt: Reflexion der entstandenen Arbeiten

## Drahtarbeiten zu Halloween – Geisterwesen aus der Flasche

60/2

## Vorüberlegungen

## Checkliste:

<b>Klassenstufen:</b>	5. bis 8. Jahrgangsstufe
<b>Zeitangaben:</b>	2 bis 4 Stunden
<b>Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>M1</b> ausdrucken</li> <li>• <b>M2</b> im Klassensatz ausdrucken</li> <li>• <b>M3</b> auf eine Overheadfolie ziehen</li> <li>• Drahtstücke (ca. 10 cm pro Schüler) in Umschläge geben</li> </ul>
<b>Technische Mittel:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tafel</li> <li>• Overheadprojektor</li> <li>• CD-Player</li> <li>• Präsentationsfläche (Sockel/schwarze Decke/Kisten)</li> <li>• PC (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-gc9wLKKUqY">https://www.youtube.com/watch?v=-gc9wLKKUqY</a>)</li> </ul>
<b>Materialien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiste/alte Flasche</li> <li>• ca. 100 m Blumendraht (2,5 bis 3 m pro Schüler</li> <li>• + jeweils 10 cm Erprobungsmaterial pro Schüler)</li> <li>• Spitzzangen/Seitenschneider</li> <li>• Glasfläschchen (Recyclingware: leere Klebeflaschen, Trinkflaschen, Kosmetikfläschchen mit Sand auffüllen) im Klassensatz</li> <li>• Sand für die Stabilität der Flaschen</li> <li>• Alufolie und/oder Goldfolie</li> <li>• Deko-Glitzersteine o.Ä.</li> <li>• Schutzbrillen</li> <li>• Klebestreifen</li> </ul>

**Autorin: Sarah Beil-Wiesbeck**, Realschullehrerin, geb. 1985, Studium (Deutsch, evangelische Religion, Kunst) an der Pädagogischen Hochschule in Heidelberg. Lehrerin an einer Realschule in Villingen-Schwenningen.

