

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Kunst, Ausgabe: 6

Titel: Entwurf einer Schatzkarte (11 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>

Entwurf einer Schatzkarte

5.2.4

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler lernen grafische Zeichen zur Übermittlung von Bedeutungen kennen und werden sich der Merkmale von Zeichen und Symbolen bewusst.
- In der praktischen Arbeitsphase entwickeln die Schüler selbst Bildzeichen und gestalten eine Schatzkarte.

Anmerkungen zum Thema:

Hinter der Thematik **Schatzkarte** verbergen sich Mystik, Geheimnisse und Abenteuer. Diese Bereiche faszinieren besonders Kinder und Jugendliche, wie zahlreiche Jugendbücher, Filme und Spiele belegen. Ein aktuelles Beispiel dafür sind die Romane und der Film von „Harry Potter“ von denen sich Jugendliche faszinieren und in den Bann ziehen lassen.

Eine Schatzkarte beinhaltet eine **Wegbeschreibung** zu einem bestimmten Ziel. Der Weg (oder der Zielort) wird durch grafische Zeichen beschrieben.

Je nach Art der Karte werden verschiedene Schriftarten benutzt oder der Weg wird mittels Bilderschrift mit besonderem Symbolgehalt deutlich gemacht.

Die **Bilderschrift** hat einerseits den Vorteil, dass auch Sprachunkundige die Botschaft verstehen können. Andererseits lassen **Symbole** als Kommunikationsmittel oft mehrere Deutungen zu. Um einen Weg genau zu beschreiben ist es also wichtig, dass die Zeichen so eindeutig wie möglich sind.

Die Eindeutigkeit spielt auch beim **Aufbau** einer Schatzkarte eine wichtige Rolle. Wichtige und unverkennbare Gebäude oder Merkmale werden so eingezeichnet, dass sie erkennbar sind, auch wenn dabei der Maßstab oder die Perspektive außer Acht gelassen werden.

Bei der Gestaltung des **Hintergrunds** und der Symbole sind außerdem grafische Strukturen von Bedeutung. Wie bei einer Landkarte kann z.B. Sumpflandschaft oder bewaldetes Gebiet durch bestimmte Schraffuren deutlich gemacht werden.

Literatur zur Vorbereitung:

Klant, Michael/Walch, Josef: Bildende Kunst 1, Schroedel Verlag, Hannover 2000

Sassoon, Rosemary/Lovett, Patricia: Kreatives und spielerisches Gestalten mit Buchstaben, Haupt Verlag, Stuttgart 1993

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Fantasiereise
2. Schritt: Entschlüsseln einer Schatzkarte – Erarbeitung der Merkmale von Symbolen
3. Schritt: Vorübung – Erfinden von Bildzeichen
4. Schritt: Vorbereitung und Gestaltung einer Schatzkarte

5.2.4**Entwurf einer Schatzkarte****Vorüberlegungen****Checkliste:**

Klassenstufen:	<ul style="list-style-type: none"> • 6. Jahrgangsstufe
Zeitangaben:	<ul style="list-style-type: none"> • 4 bis 6 Unterrichtsstunden
Vorbereitung:	<ul style="list-style-type: none"> • evtl. Entspannungsmusik als Untermalung der Fantasiereise • Schatzkarte (ca. DIN A2) aus Pergamentpapier herstellen und mit z.B. Tannennadeln, Laub im Karton verpacken (vgl. Texte und Materialien M 2) • Arbeitsblätter herstellen (vgl. Texte und Materialien M 3 und M 4)
Technische Mittel:	<ul style="list-style-type: none"> • CD-Player oder Kassettenrekorder • Tafelmagnete oder Kreppband
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • evtl. Decken (zum Hinlegen auf den Boden) • evtl. 2 Lupen, Pinzetten und Kittel für die „Archäologen“ • DIN-A5-Papiere • Bleistifte • Filzstifte • Transparent- bzw. Butterbrotpapiere • Tee • Kaffee • Erde • evtl. Feuerzeug • Wassergefäße • Tusche • Federn

Entwurf einer Schatzkarte

5.2.4

Unterrichtsplanung

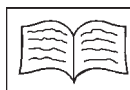
1. Schritt: Fantasiereise

- Die Schüler werden mit der Fantasiereise zunächst affektiv auf die Thematik eingestimmt.
- Sie tauchen in ihre eigene Fantasie ein und machen dort subjektive und individuelle Erfahrungen.



Die Unterrichtseinheit beginnt mit einer Fantasiereise. Dazu nehmen die Schüler eine entspannte Sitzhaltung ein oder legen sich – sofern genug Platz vorhanden ist – auf den Boden. Wenn sie möchten dürfen sie dabei die Augen schließen.

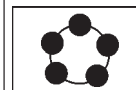
Voraussetzung für das **Vorlesen** der **Fantasiereise** (vgl. **Texte und Materialien M 1**) ist eine ruhige Atmosphäre und die Hinführung zur Geschichte. Damit die Schüler in ihrer Fantasie auf Reisen gehen können, müssen sie sich entspannen. Zur Unterstützung kann während des Vorlesens leise *Hintergrundmusik* eingespielt werden. Während des Vorlesens sollten *kurze Pausen* gemacht werden, damit die Schüler Zeit haben, in ihrer Vorstellung Bilder zu entwickeln.



In ihrer Fantasie machen die Schüler eine Wanderung. Diese beginnt auf einer Wiese und führt durch den immer dichter werdenden Wald zu einer Burgruine. Dort finden sie in einer alten Truhe etwas Zerknülltes (eine Schatzkarte).

Nach der Fantasiereise werden die Schüler langsam in die Realität zurückgeholt. **Aktivierungsübungen** wie Schütteln der Arme und Beine sollen den Kreislauf nach der Entspannungsphase wieder anregen und die Klasse auch geistig aufwecken.

Im Halbkreis vor der Tafel berichten die Schüler nun kurz im *Plenum* über ihre Erfahrungen. Von besonderer Bedeutung ist natürlich die Frage:



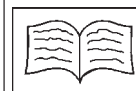
- Was habt ihr in der Truhe gefunden?

2. Schritt: Entschlüsseln einer Schatzkarte

- Die Schüler entschlüsseln die Zeichen/Symbole der gefundenen Schatzkarte.
- Dabei werden wichtige Merkmale für Symbole erarbeitet.



Die in der Fantasie gefundene **Schatzkarte** (vgl. **Texte und Materialien M 2**) ist auch in der Realität vorhanden und wird von der Lehrkraft mitgebracht.



Das **Auseinanderfalten** und **Präsentieren** der Karte können zwei Schüler übernehmen. Sie schlüpfen in die Rolle von *Archäologen* (evtl. mit entsprechender Ausrüstung wie Schutzkittel, Lupen und Pinzetten) und befestigen die Karte an der Tafel. Damit alle Schüler die Symbole auf der Karte sehen können, zeichnen die Archäologen das jeweilige **Symbol** bei Bedarf an die Tafel. Alle anderen Schüler sind *Experten für Zeichensprache* und fassen die Bildzeichen in Worte.