



Oh, wie gut, dass niemand weiß ...

Bewegliche Figur





Oh, wie gut, dass niemand weiß ...

Idee: Die Schüler gestalten die Hauptfigur aus dem Märchen „Rumpelstilzchen“ (Gebrüder Grimm) als Hampelmann. Durch den Einsatz von Farben verleihen sie dem Männchen einen bedrohlichen Ausdruck; mithilfe von Ziehschnüren stellen sie seine wilden Tanzbewegungen nach.

Zeitaufwand: 3 Doppelstunden

Jahrgang: 5 – 7

Lernziele:

- Möglichkeiten erproben, um Bewegungsabläufe auszudrücken
- Unterschiedliche Materialien und Verfahren gestaltend verbinden
- Das Zeichnen mit Faserstiften als Gestaltungstechnik anwenden

Material:

- kräftiger weißer Fotokarton oder dünne Pappe (mind. DIN A3)
- Pauspapier
- auf DIN A3 vergrößertes Schablonenblatt (Arbeitsblatt 3, s. S. 17)
- Wasserfarben oder Filzstifte
- Schere
- Musterbeutelklammern
- dünne Schnur
- Lochzange

Varianten:

- Gestaltungstechnik „Hampelmann“ auf andere Märchenfiguren übertragen: Aladin, Heinzelmännchen, gestiefelter Kater
- Bewegte Kunstfiguren nach demselben Prinzip gestalten (z. B. Keith-Haring- oder Disney-Figuren)

Fächerübergreifende Ideen:

Bewegte Figuren können auch in einem anderen Kontext gestaltet werden.

- Fach Geschichte: Ritter/Ritterrüstung
- Fach Musik: Noten-Männchen



Oh, wie gut, dass niemand weiß ...



Aufgabe: Rumpelstilzchen springt und hüpfet 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.