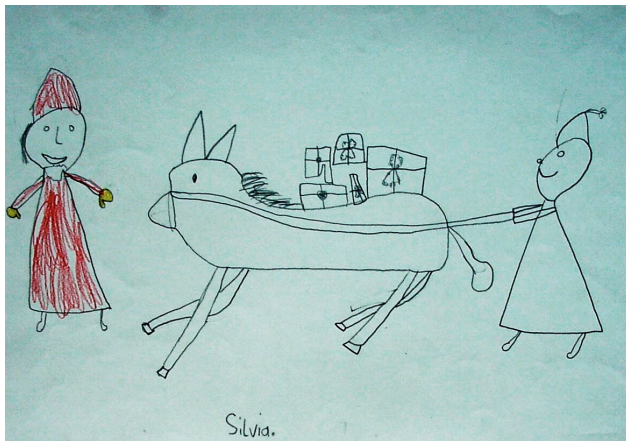


## Esel – zeichnen und verzaubern / Übersicht

Inhalt/Themenschwerpunkt:	Differenzierung des Bildzeichens »Tier«
Stufe:	Eingangsstufe (erprobt in 1.Kl.Primarstufe)
Zeitbedarf:	3 Doppellektionen
Kontaktpersonen:	Edith Glaser-Henzer, Projektleiterin



### Worum es geht

Dem Alter entsprechend unterscheiden junge Kinder die Tiere anhand ausgeprägter Merkmale: Ein Esel zum Beispiel hat Hufe, eine kurze Mähne, einen Quastenschwanz, lange Ohren, während ein Elefant u.a. Stosszähne und grosse Ohren aufweist. Der Fokus auf die Merkmale/Eigenschaften von Tieren hilft, das Aussehen verschiedener Tiere miteinander zu vergleichen und sich dies ins visuelle Gedächtnis einzuprägen. Dadurch wird eine Grundlage für anschauliches Denken und produktive Phantasie geschaffen. Aus dem vielfältigen Schatz an Vorstellungen kann beim Erzählen oder Zeichnen geschöpft werden, Wissen kann frei kombiniert und Neuschöpfungen können erfunden werden.

### Kompetenzen - Kompetenzformulierungen

Schülerinnen und Schüler können ....

- ... Merkmale von Tieren beobachten, beschreiben und zeichnen.
- ... sich in Bewegungen von Tieren einfühlen, diese nachahmen.
- ... Interesse an der Lebensweise von Tieren zeigen, Fragen stellen, Erfahrungen mitteilen.
- ... sich typische Verhaltensweisen von Tieren merken und diese beschreiben (z.B. Lasten tragen, Schlitten ziehen, sich störrisch zeigen, ...) oder Geräusche erkennen und nachahmen wie das Klappern von Hufen, das Schreien eines Esels.

... ihre Erfahrungen und Kenntnisse über ein Tier in einer Zeichnung gestalten und reichhaltig umsetzen (erzählerische Phantasie).

... durch die Handhabung von Pinsel/Farbe oder von Stiften ihre Ideen und Empfindungen realisieren.

... in der Lerngruppe einander zuhören sowie Ideen aufnehmen und in der eigenen Zeichnung kreativ weiter verarbeiten.

### **Übersicht über die kleine Aufgabenreihe *Esel – zeichnen und verzaubern***

1. Der Esel
2. St. Niklaus kommt mit dem Esel.
3. Zwischenarbeit für schnelle SchülerInnen: »Zeichne ein Pferd«
4. Eine Hexe zaubert – sie fügt dem Esel Merkmale anderer Tiere an.

### **Hinweise**

Zentrale *Denk- und Handlungsprozesse* sind: Wahrnehmen, Umsetzen von Gesehenem in Bewegungen, Geräusche und Zeichnungen sowie das Erzählen eigener Erlebnisse. In ihrem Zusammenspiel (vgl. TRIAS, Glaser-Henzer, 2006) werden Erfahrungen, Sachwissen sowie bildnerisches Wissen und Können erweitert und Vorstellungen präzisiert.

Wesentlich für ein nachhaltiges Lernen sind zudem die aufeinander *aufbauenden Lernschritte* von Erarbeiten – Festigen/Üben – variieren bzw. das Gelernte in neuen Situationen anwenden. In dieser Aufgabenreihe werden die Merkmale eines Esels (1) *erarbeitet*, im Rahmen der zweiten, erweiterten Aufgabe (2) wiederholt und gefestigt, schliesslich (3/4) unter einem andern Motiv variiert, indem ein Transfer auf Merkmale anderer bekannter Tiere angeregt wird.

Die vierte Aufgabe kommt zudem dem Bedürfnis kindlichen Phantasierens und Fabulierens entgegen. Die Kinder können ganz selbstverständlich wechseln zwischen äusserer Wirklichkeit und persönlichen Konstrukten, die Mögliches enthalten und eigenen Sinn schaffen.