

»Der böse Riese« / Übersicht

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



Worum es geht

Körpererfahrung, performative Prozesse und Zeichnen sind zentrale Elemente im Kunstunterricht. Denn es geht um mehr als um Kunst, wie die Kunstpädagogen Gunter Otto und Constanze Kirchner (1998) bemerkten: „... es geht um die ästhetischen Erfahrungsprozesse der Kinder und Jugendlichen - in ihrem Wahrnehmen, Denken und Handeln.“ Ästhetisches Lernen wird verstanden als ein subjektbezogener Handlungs- und Erfahrungsprozess, „an dem nicht nur der Kopf, auch nicht nur die Sinne beteiligt sind, sondern der Mensch mit seinem ganzen Körper“.

Märchen – im Beispiel *Das tapfere Schneiderlein* – gehören zur Erlebniswelt junger Kinder und wecken ihr Interesse. Durch Rollenspiel, Mimik und Gestik fühlen sich Schülerinnen und Schüler in Märchenfiguren ein. Sie bewegen sich wie der *böse Riese* oder das *tapfere flinke Schneiderlein*, versuchen mit drohenden Gebärden und dem »bösen Blick« einer fiktiven Figur Angst einzujagen.

Um die beim Spiel intuitiv gestalteten Merkmale einer Figur und deren wahrgenommene Wirkung in einer Zeichnung umsetzen zu können, müssen *visuelle* Eigenschaften bewusst gemacht werden. Dies kann zum Beispiel geschehen durch gegenseitiges Beobachten und Beschreiben des gespielten bösen Blicks (vgl. unter: Beispiel).

Kompetenzen - Kompetenzformulierungen

Schülerinnen und Schüler können

... einer Erzählung zuhören, sich Figuren und Szenen bildlich vorstellen und diese beschreiben.

... sich in eine Märchenfigur einfühlen (Empathie) und sie mittels Mimik, Gestik, Körperbewegungen gestalten.

... Veränderungen in der Mimik sowie die Art und Weise der Körperbewegung beobachten, nachahmen und beschreiben.

... die erarbeiteten Eigenschaften der Märchenfigur in der Zeichnung reichhaltig umsetzen (erzählerische Fantasie z.B. in Abb.9), resp. deutlich darstellen (z.B. Abb.7).

... bestimmte Wirkungen des Motivs *Der böse Riese* auf einzelne Bildelemente bzw. visuelle Eigenschaften der Figur zurückführen (vgl. 4. Reflexion – ästhetisches Urteil).

Übersicht über die kleine Aufgabenreihe *Der böse Riese*

1. sich einfühlen in die Märchenfiguren
2. Böser Riese und tapferes Schneiderlein – Die Differenz pantomimisch herausarbeiten und ins Gedächtnis einprägen.
3. Zeichnung: Der böse Riese
4. Reflexion – ästhetisches Urteil

Was die Erprobung gezeigt hat

Die Erzählung *Das tapfere Schneiderlein* löste emotionale Betroffenheit aus. Die Bewertung der Märchenfiguren wurde schnell klar: Der Riese ist böse und schwerfällig, das Schneiderlein ist gut, tapfer und flink.

Im vorgestellten Unterrichtsbeispiel kann die ästhetische Erfahrung bzw. die Begegnung mit fiktiven Figuren und Szenen intensiviert werden: Die Kinder werden angeregt, das Gehörte in Bewegung und Handlung umzusetzen, sich in diesen Rollen selbst zu erproben und einander dabei zu beobachten. Zur Entwicklung von Vorstellungen werden bewusst vielfältige Wahrnehmungssituationen geschaffen und produktive sowie reflexive Prozesse zu deren Verarbeitung initiiert. Schülerinnen und Schüler setzen Erfahrenes sowie Präsentiertes in der Zeichnung um. Dafür erfinden sie eine persönliche Darstellungsform und erweitern ihr individuelles bildnerisches Repertoire.

Das Prozesshafte, Körperbezogenheit und motorisches Körpergedächtnis sowie präsentisches Erleben und Zeichnen sind Merkmale dieser Aufgabenreihe. Sie bedingen und unterstützen die *Gleichwertigkeit* von *Produkt und Entstehungsprozess*, der zum Produkt führt.

Glaser-Henzer, Edith (2007): Körpererfahrung und Kinderzeichnung. In: A. Büchler/ J. Jaberg / E. Karrer (Hrsg.): *Schule muss schön sein. Facetten des ästhetischen Bildungsauftrages*. München (kopaed), S.126-131

Otto, Gunter (1998): *Lehren und Lernen zwischen Didaktik und Ästhetik*, 3 Bd. Seelze (Kallmeyer)