



| | | |
|-------------------------------|------------------------------|---------------|
| Schule/Schulart: Gymnasium | Lehrer/in: Anne Bösenberg | Klasse: 6b |
|-------------------------------|------------------------------|---------------|

Unterrichtseinheit/Thema: Im Abenteuerlabyrinth

- Bild**
 Grafik
 Malerei
 Architektur
 Plastik
 Medien
 Aktion

Material/technisches Verfahren

- Architektonische Styrodurplatte 60 x 60 cm
- Weitere Materialien zur Ausgestaltung: Blech, Sperrholz, Draht, Drahtgitter, Folien, Ton, bunte Knetmasse, diverse Fundmaterialien, Spielfiguren, Acrylfarbe, diverse Klebstoffe, Schneidewerkzeuge etc.
- Mobiltelefon, ggf. Macro-Kamera
- Computer, Bildverarbeitungsprogramme wie z.B. Movie-Maker

Aufgabenstellung (Hinführung, bildnerische Mittel, ...)

Das Projekt gliedert sich in drei Teilaufgaben: Zeichnung, Modell und Film. Die Erfindung und Gestaltung des Labyrinths auf einer Fläche bildet hierbei die Grundlage für die anschließende dreidimensionale Umsetzung und Gestaltung mit Requisiten und Spielfiguren. Fotoreihe bzw. Film machen das Modell erlebbar, indem dadurch eine oder mehrere mögliche Begehungen simuliert werden. Das Mobiltelefon dient den Schülerinnen und Schülern dabei als Kamera und wird von Beginn an einbezogen, um die spezifischen Möglichkeiten und Einschränkungen wie Blickwinkel, Maße, Distanzen sowie deren Wirkungen auszuloten. Die anschließende Bearbeitung am Computer ermöglicht filmspezifische Gestaltungsmöglichkeiten und Präzisierungen.

1. „Labyrinth“: Begriff, Beispiele, Geschichten und Mythen (Labyrinth des Minos auf Kreta, Chartres, Harry Potter und der Feuerkelch)
2. Vorstellen der gestalterischen und technischen Rahmenbedingungen und Erproben der Möglichkeiten: Maße / Dimensionen in Abhängigkeit von der Größe des Mobiltelefones, Materialien und ihre spezifische Verarbeitung
3. Zeichnerischer Entwurf des Labyrinths im Maßstab 1:1 (Ideensammlung und Visualisierung, jeder Schüler der Gruppe für sich)
4. Diskussion der Entwürfe im Team im Hinblick auf die Umsetzung, Ausloten von Kombinationsmöglichkeiten
5. Bau und Gestaltung des Labyrinths: Raumgestaltung (Wände, Durchgänge, Türen, Oberflächen etc.)
6. Bau und Gestaltung der Requisiten und Spielfiguren
7. Erstellen der Fotosequenz bzw. des Films, dabei spezifische Aspekte (Dramaturgie, Spannung, Zeit, Blickführung)
8. Bearbeiten der Fotosequenz bzw. des Films: z.B. mit Movie-Maker, dabei gezielter Einsatz der Aspekte Verzögerung und Beschleunigung, Gestaltung von Anfang und Schluss, Untermalung durch Musik und Geräusche
9. Präsentation der Ergebnisse, Auswertung, Bewertung

Hinweise (Weiterführung, Fächerverbindende Aspekte, Projekt, ...)

Organisation: Gruppenarbeit (je 3-4 Schülerinnen / Schüler)
8 Doppelstunden

Prozessbezogene Kompetenzen (Schwerpunkte)

- 2.1.
2. entwickeln Strategien, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern
- 2.2.
2. beschreiben ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse, hinterfragen diese und bewerten sie selbst
- 2.3 alle Teilkompetenzen
- 2.4 alle Teilkompetenzen

Inhaltsbezogene Kompetenzen (Teilkompetenznummer)

| | |
|------|--------------------|
| Bild | Fläche, Raum, Zeit |
|------|--------------------|



3.1.1

- (4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen
(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen

3.1.2.2 Malerei

- (3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen

3.1.3.1 Plastik

- (2) verschiedene Materialeigenschaften (z. B. formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (z. B. aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)

- (4) Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln

3.1.3.2 Architektur

- (2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen

3.1.4.1 Medien

- (1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten

- (2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (z. B. Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)

3.1.4.2 Aktion

- (1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen

Bezüge zu Leitperspektiven

BNE, BO, BTV, MB, VB, PG