

paed

AUS DER
FÜR DIE PRAXIS

IN DER

KEG

Judith Seidenath

Grundschule
Kunst

Die Assemblage-Technik im Kunstunterricht der Grundschule - am Beispiel der Gestaltung von Tieren aus Alltagsgegenständen

Im Kunstunterricht der Grundschule steht meist das Malen und Zeichnen im Vordergrund. Das plastische Gestalten spielt oft eine untergeordnete Rolle. Für Kinder ist das plastische Gestalten aber sehr motivierend, weshalb in der Grundschule Fähigkeiten in diesem Bereich genauso gefördert werden sollten. Mit dieser Art der Gestaltung werden auch Kinder erreicht, die beim Malen oder Zeichnen Schwierigkeiten haben. Die vorliegende Unterrichtseinheit gehört zum Bereich „**Plastisches Gestalten**“.

Dieses umfasst verschiedene Verfahren wie **das Skulptieren, das Modellieren und das Montieren oder Collagieren**, wozu auch die **Assemblage** zählt.

1. Die Technik der Assemblage

Die Assemblage ist eine „[k]ünstlerische Technik aus dem Bereich Material- und Objektkunst, bei der reale Gegenstände in ein Bild eingefügt oder zu einem neuen Bildwerk zusammengefügt werden.“

(vgl. LehrplanPlus Ergänzende Informationen).

Sie ist zwar eng verwandt mit der Collage und der Montage, aber unterscheidet sich von der Collage darin, dass sie dreidimensional ist und das Volumen sichtbar wird, während sie im Gegensatz zur Montage mit einer zweidimensionalen Fläche verbunden ist und nicht als Plastik in ihrer Reinform angesehen werden kann.

Grundsätzlich können auch bei der Assemblage verschiedene Materialien und Gegenstände verwendet werden.

Auch wenn es Vorläufer gibt, wie etwa Giuseppe Arcimboldo oder Auguste Rodin, so ist die Assemblage ein relativ modernes Ausdrucksmittel und wurde vor allem durch die Künstlerbewegung des Dadaismus zu Beginn des 20. Jahrhunderts bekannt. Die Künstler des Dadaismus suchten in dieser Umbruchszeit nach neuen Formen, um sowohl ihrem politischen Standpunkt als auch ihrer grundsätzlichen Anti-Haltung zur traditionellen Kunst Ausdruck zu verleihen. Sie experimentierten mit neuen Techniken und Materialien, die Objekte des Alltags umfassen, und ihre Kunst lässt dabei auch scheinbar „Hässliches“ und „Banales“ zu. Auch Künstler anderer Stilrichtungen gestalteten im 20. Jahrhundert Assemblagen. In der modernen Kunst des 20. Jahrhunderts geht es nicht mehr um die direkte Wiedergabe des Sichtbaren, sondern um das Sichtbarmachen.

Judith Seidenath, Lehrerin
München
Judith-Seidenath@t-online.de

Susanna Weis, Lehrerin
89415 Lauingen
susanna.weis@web.de

INHALT

Die Assemblage-Technik im Kunstunterricht der Grundschule - am Beispiel der Gestaltung von Tieren aus Alltagsgegenständen 1

It's Halloween Die Erarbeitung eines lebensweltbezogenen Dialogs 6

2. Das Arbeiten mit Alltagsgegenständen

Das handlungsorientierte Arbeiten mit Alltagsgegenständen erweckt die Neugier der Kinder, weil sie in Dingen, die sie umgeben, oft viel mehr sehen als Erwachsene. Auf diese Fähigkeit, zu Dingen in ihrer Umwelt zu assoziieren und sie „zum Leben zu erwecken“, hebt das Gestalten einer Assemblage ab. Außerdem liegt es in der kindlichen Natur, Dinge zu sammeln und aus ihnen etwas Neues zu formen, zu bauen, zu ordnen oder zu basteln. Deshalb macht ihnen der Auftrag Spaß, Alltagsgegenstände zu sammeln und sie auf ihre Eigenschaften und vielseitige Gestaltungspotenziale hin zu erforschen.

Auch vermittelt diese Art der Gestaltung ein anderes Verständnis des Begriffes „Ästhetik“. Die Kinder erfahren, dass Kunst nicht perfekt oder für jeden „schön“ sein muss, sondern, dass jeder etwas Eigenes schafft, das er selbst „schön“ findet. Denn Ästhetik liegt bekanntlich im Auge des Betrachters. „Der Begriff der Ästhetik umspannt Aktionen und Produkte des Künstlerischen und der alltäglichen Lebenswelt. Deshalb sind auch Konkrete Kunst [...] oder Alltagskunst [...] Teil des Kunstunterrichts.“ (Maras 2018, S. 266).

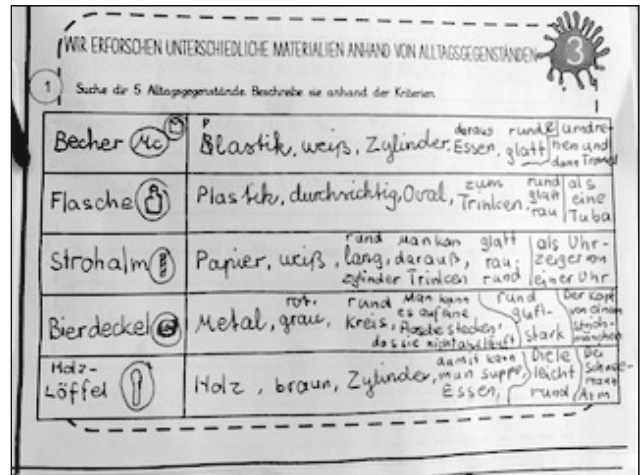
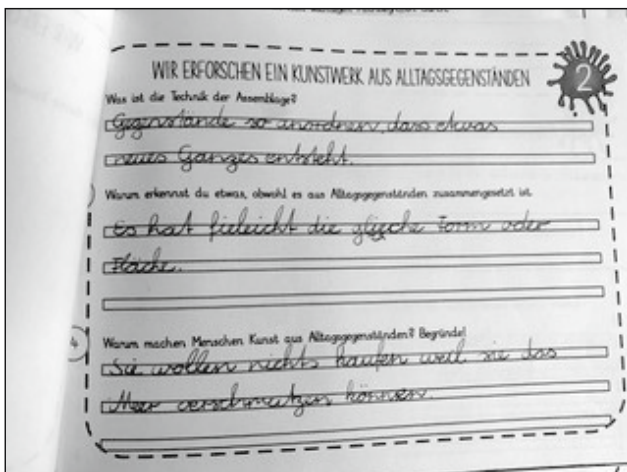
3. Praktische Umsetzung

Auswahl des Gestaltungsthemas

Das Thema wurde auf „Tiere“ (farbig) begrenzt, weil diese einerseits für Kinder durch den starken Lebensweltbezug motivierend wirken und andererseits die Darstellung von Mensch und Tier das Hauptmotiv der plastischen Kunst ist. Es kann aber natürlich jedes andere Thema gewählt werden, auch abhängig von der Jahrgangsstufe. Das Thema „Fahrzeuge“ wäre beispielsweise in einer höheren Jahrgangsstufe gut denkbar.

Hinführung zur Gestaltungsaufgabe und zum Umgang mit unterschiedlichen Materialien

Das Handwerkzeug wurde den Kindern im Zuge der Sequenz vorab an die Hand gegeben, indem sie Kunst aus Alltagsgegenständen und verschiedene Materialien kennengelernt haben. So sollten sie mit der Gestaltungsaufgabe nicht überfordert werden. Die Schülerinnen und Schüler haben mithilfe eines Künstlerheftes verschiedene Materialien untersucht und dokumentiert und dabei das Prinzip der Verfremdung verinnerlicht. Dadurch wurden auch Fachbegriffe wie Assemblage gesichert.



In vorhergehenden Stunden hatten sich die Kinder bereits mit der Darstellung von Tieren im Rahmen der Bildbetrachtung auseinandergesetzt und Gestaltungsmöglichkeiten wie die Einlinienzeichnung erfahren.

Künstlerbrille

Die Methode der Künstlerbrille ist den Kindern schon durch verschiedene Bildbetrachtungen bekannt und zieht sich durch die ganze Sequenz. Sie setzen dazu eine unsichtbare, imaginierte Künstlerbrille auf, die an der Tafel durch ein Symbol visualisiert wird. So schlüpfen sie in eine neue Rolle und betrachten Kunstwerke, Alltagsgegenstände u.Ä. aus der Sicht eines Künstlers. Durch diese Künstlerbrille distanzieren sich die Kinder von herkömmlichen Vorstellungen, üblichen Erfahrungen und auch von der Realität.

Dabei ist wichtig, dass eine Idee oder ein Gedanke der Schülerinnen und Schüler weder richtig noch falsch sein kann, sondern dass sich jede und jeder frei äußert, was er oder sie in einem Alltagsgegenstand „sieht“ oder „imaginiert“. Erst dadurch wird das Unterrichtsgespräch interessant und eröffnet ganz neue Vorstellungswelten.



Vorwissensaktivierung durch Minifilm

QR:
Hinführung - Tiere aus Alltagsgegenständen

Durch einen Minifilm, in dem eine Fliege zum Leben erweckt wird, können die Kinder ihr Vorwissen aktivieren und ihr Wissen anwenden. Die Kinder verbalisieren, wie das Tier gestaltet wurde und begründen, woran das Tier erkennbar ist.

Fantasiereise als Klanggeschichte

QR:
Fantasiereise



Nach der Vorwissensaktivierung wird durch eine Klanggeschichte, in der es um Alltagsgegenstände geht, die zum Leben erweckt werden, auf das Gestalten eingestimmt: In einem Keller haben sich verschiedene Tiere aus Alltagsgegenständen versteckt und machen Geräusche. Diese Erzählung fördert die Vorstellungskraft der Kinder, zu ihren Alltagsgegenständen bestimmte Tiere zu assoziieren.

4. Die Gestaltungsphasen

Prozessorientiertes Arbeiten

Besonders bei der Gestaltung in Assemblage-Technik steht der Prozess und nicht das Ergebnis im Vordergrund. Dieser Prozess verläuft in mehreren Stufen.

Zunächst deuten die Kinder in der Auseinandersetzung mit dem Material die Formen und suchen nach Ähnlichkeiten, beispielsweise sehen sie in einem länglichen, dünnen, gebogenen Gegenstand Ähnlichkeiten zu einer Schlange. Auf der nächsten Stufe überlegen sie, welche charakteristischen Merkmale „ihr Tier“ aufweist. Im Anschluss suchen sie Gegenstände, die diese repräsentieren könnten, und fügen sie dann hinzu. Falls sie mit ihrem Material nicht alle Elemente zufriedenstellend nachbilden können, werden sie mithilfe des Tauschmaterials versuchen, ihre Vorstellungen noch passender umzusetzen. Anzumerken ist auch, dass das Tier nicht für alle erkennbar sein muss, sondern die Idee dahinter ersichtlich sein sollte. Die Prozesshaftigkeit bedeutet auch, dass die Kinder innerhalb der Stunde, aber auch über die Stunde hinaus, ihr Kunstwerk immer wieder ein Stück verändern oder umgestalten können, was Reflexionsprozesse anregen und interessante Gesprächs-anlässe bieten kann.

Auf dieser Anfangsstufe des plastischen Gestaltens werden die Kinder die einzelnen Teile ihrer Assemblagen nicht fest verbinden. Wichtig ist aber, dass das Kunstwerk am Ende der Stunde fotografiert wird, um es als sichtbares Ergebnis für die Kinder festzuhalten.

Aufbau des Arbeitsplatzes

Beim Aufbau des Arbeitsplatzes ist es zum einen besonders wichtig, dass die Kinder alle Materialien, die sie für die Gestaltungsphase brauchen, bereitlegen können und, dass der Arbeitsplatz flexibel aufgebaut ist, das heißt, dass man ihn gegebenenfalls drehen oder verschieben kann. Dafür werden die mitgebrachten Alltagsgegenstände in einer Tüte gesammelt und erst kurz vor der Gestaltungsphase auf die Arbeitsfläche gelegt. Jedes Kind arbeitet auf einem Holzbrett, das mehrere Funktionen erfüllt. Zum einen besteht die Wahl zwischen der schwarzen oder der weißen Seite des Bretts, je nachdem, was besser zum Kunstwerk passt, das Holzbrett dient als Hintergrund für das spätere Kunstwerk. Zum anderen bietet diese „Unterlage“ die Möglichkeit, das Werk zu drehen und somit die Perspektive zu verändern, oder es herumzutragen, falls Kinder beispielsweise auf dem Boden arbeiten wollen oder ihr Zwischenergebnis transportieren möchten. Die Auslage der Gegenstände auf dem neutralen Hintergrund regt bereits zu Assoziationen an. Der Umgang mit dem Holzbrett (Aufbau etc.) ist den Schülerinnen und Schülern schon aus Vorstunden

bekannt. Auch das Künstlerheft, das vorab erarbeitet worden ist, kann als Hilfe dienen und wird bereitgelegt.



Gestaltungskriterien

Die Gestaltungskriterien sind bewusst sehr offen gewählt, da es nicht auf das Produkt bzw. das Arbeiten auf ein Produkt hin ankommt, sondern auf den Prozess des Arbeitens. Um Überforderung bei Kindern, die Schwierigkeiten mit offenen, kreativen Aufgaben haben, zu vermeiden, wird der Rahmen vorgegeben, in dem kreativ gearbeitet und der eigene Prozess gefunden werden kann. Dieser Rahmen wird wie folgt angegeben:

- Alltagsgegenstände so auswählen und anordnen, dass ein Tier entsteht
- Alltagsgegenstände passen zu Körperteilen
- höchstens 10 Alltagsgegenstände verwenden
- einzelne Teile ergeben ein Ganzes

Differenzierung

Da die Gestaltungsaufgabe sehr offen gestellt ist, ist es wichtig, einige Differenzierungsangebote zu machen, auf die die Kinder leicht und jederzeit zugreifen können, ohne sie in ihrer Kreativität einzuschränken, sondern diese im Gegenteil eher zu befördern. Die wichtigste Differenzierung stellt dabei die sogenannte Tauschbörse oder Tauschstation dar. Zu ihr können die Kinder jederzeit gehen, um einen ihrer Gegenstände gegen einen anderen einzutauschen. Sie dürfen dabei aber nicht direkt mit einem anderen Kind tauschen, sondern der Tausch findet ausschließlich über die Tauschbörse statt. Wichtig ist, dass für die Tauschbörse ausreichend Platz zur Verfügung steht, so dass die Gegenstände gut verteilt sind, und die Kinder zu ihr hingehen müssen und nicht von ihrem Platz aus tauschen. Sie sollen bewusst überlegen, welcher Gegenstand an ihrem Werk noch nicht passt und sich auf die Suche nach einem Ersatz begeben, sowie gezielt einen anderen Gegenstand auswählen. Dafür bieten sich zum Beispiel Tische auf dem Gang an.

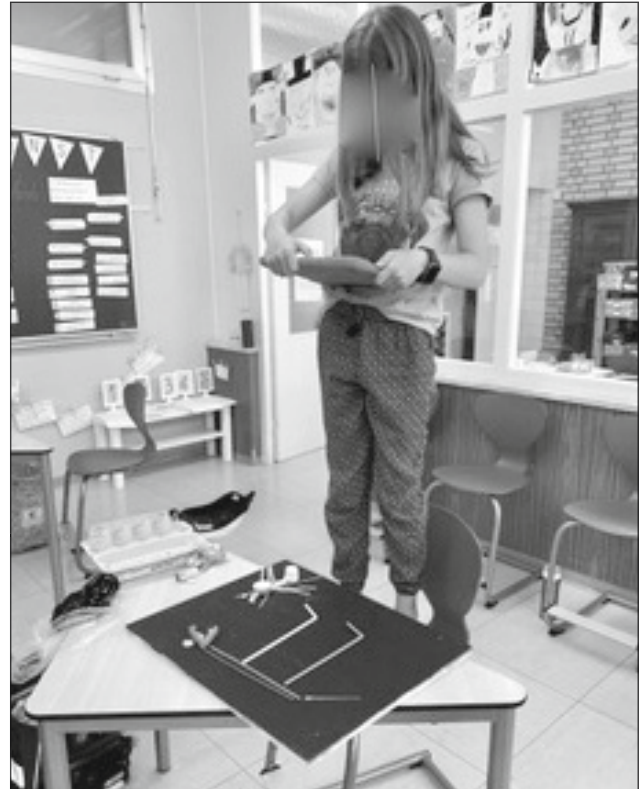


Die Schülerinnen und Schüler können zusätzlich jederzeit in ihrem Künstlerheft nach Ideen suchen und sich inspirieren lassen, beispielsweise durch ihre Notizen zu Materialien oder zu vorher festgehaltenen Assoziationen. Wenn den Kindern diese Hilfsangebote zu abstrakt sind, kann der **Guckkasten** helfen. Im Guckkasten befindet sich ein Guckloch, durch das Kinder ein Beispiel für eine Gestaltungsidee sehen. Der Guckkasten stellt eine Unterstützung dar, weil nur Kinder, die wirklich nicht weiterkommen, Zugang zur Hilfe bekommen, ohne dass andere in ihrer Kreativität eingeschränkt werden.



(Zwischen-)Reflexion

Sowohl die Zwischenreflexion wie auch die Endreflexion sind gerade bei dieser Gestaltungsaufgabe sehr wichtig, da sie die Bedeutung des Prozesses für die Kinder verdeutlichen. Zwischen beiden Gestaltungsphasen findet eine Zwischenreflexion statt, in der jede(r) sich mit einem Partner über den bisherigen Prozess und das Fortkommen austauschen. Dabei können Tipps gegeben, Vorschläge gemacht und gemeinsam Ideen gesammelt werden, die in der zweiten Gestaltungsphase umgesetzt werden können. Nach der zweiten Gestaltungsphase halten die Kinder ihr Kunstwerk in einem Foto fest.



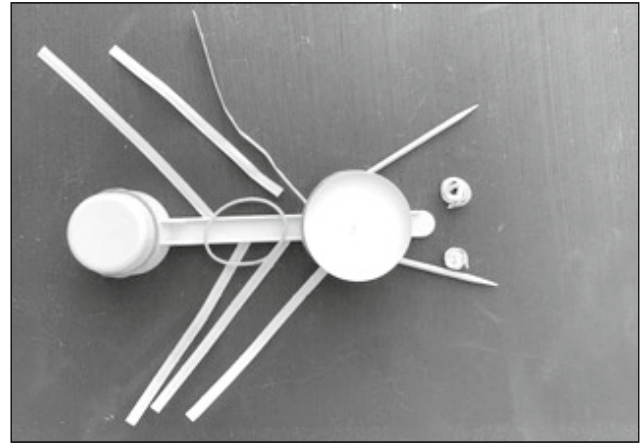
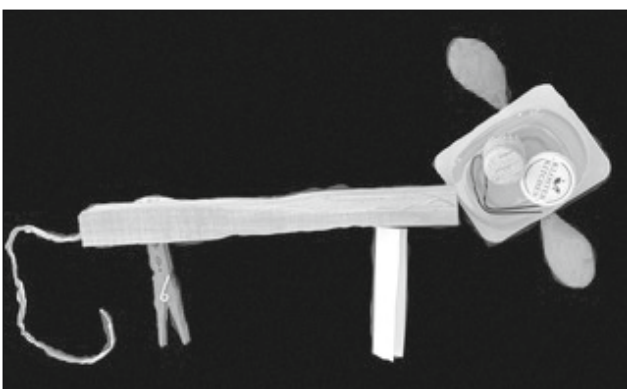
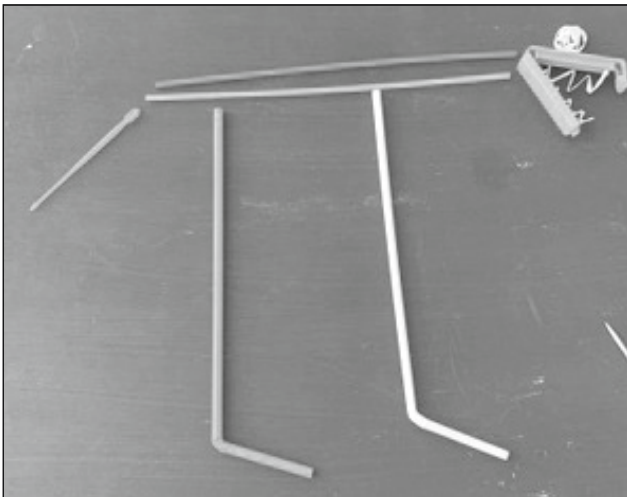
Danach findet ein Museumsrundgang statt, bei dem die Kinder sich wie in einem Museum verhalten und die Kunstwerke ihrer MitschülerInnen unter Einhaltung von vorher festgelegten Regeln genauer betrachten können. Dabei fallen Kindern bereits einige Kunstwerke auf, die sie für besonders gelungen halten, an die sie Fragen haben oder zu denen sie Vermutungen anstellen, beispielsweise um welches Tier es sich handelt. Dies dient der Vorbereitung auf die abschließende Reflexion, in der einzelne Kunstwerke nochmals im Plenum betrachtet und besprochen werden. Folgende Reflexionsimpulse können dabei helfen:

- Besonders gut gelungen ist dir ...
- Ich sehe in deinem Kunstwerk ..., weil ...
- Der Alltagsgegenstand ... passt gut zu ...
- Ich habe noch eine Frage zu ...
- Mein Tipp ist ...

Wichtig dabei ist, dass die Künstlerin oder der Künstler sich selbst ausreichend zu ihrer bzw. seiner Vorgehensweise und den je eigenen Ideen äußern kann. Denn es steht ja nicht das Produkt, sondern der eigene Schaffensprozess und die Kreativität des einzelnen im Mittelpunkt und sollen gewürdigt werden. Dabei kann das Foto hilfreich sein, da es -über den Beamer an die Wand geworfen- das Kunstwerk für alle gut sichtbar macht.



Zum Schluss werden den Kindern die Satzanfänge **Vorher Nachher Weiter ...** vorgegeben, die sie mit eigenen Worten füllen sollen. Durch die Satzanfänge wird nochmals Rückbezug auf den Anfang der Stunde genommen und der Fokus auf den Prozess gelegt. Darüber hinaus wird den jungen Künstlerinnen und Künstlern bewusst, was sie aus „banalen“, „alltäglichen“ Dingen geschaffen haben. Wichtig dabei ist wieder das Verbalisieren unter Verwendung der Fachbegriffe. Durch das „Weiter“ wird den Kindern bewusst gemacht, dass es sich um einen Prozess handelt, der noch nicht abgeschlossen ist. Dadurch wird ein Ausblick auf die nächste Stunde gegeben.



Ideen für eine Weiterarbeit

Die Weiterarbeit wird ebenfalls offen gestaltet. Da die Gegenstände nicht geklebt werden, können die Kinder in der nächsten Stunde ihre Arbeit fortsetzen und ihr Kunstwerk verändern. Darüber hinaus kann auch ein Hintergrund gestaltet werden. Dabei sollte wohl überlegt sein, ob das Kunstwerk dann noch gut zur Geltung kommt. Ein Endprodukt gibt es nicht, stattdessen werden immer wieder Fotos (z.B. mit dem iPad) gemacht, die den Prozess beschreiben. Die Kinder können selbst entscheiden, wann ihr Kunstwerk „fertig“ ist oder in welcher Phase der Entstehung ihnen ihr Kunstwerk am besten gefällt und ihren Vorstellungen am ehesten gerecht wird.

Virtueller Museumrundgang

Trotz des Augenmerks auf die Prozesshaftigkeit kann eine Ausstellung stattfinden, die nicht die Endprodukte präsentieren muss, sondern die Kunstwerke in einem bestimmten Augenblick zeigen. Ich habe mich aufgrund der Corona-Lage für einen virtuellen Museumsrundgang entschieden. Für diesen wurde die Arbeit der Kinder sowie die Idee hinter der Arbeit kurz vorgestellt. Dann wurden die Kunstwerke der Kinder in ihren verschiedenen Entstehungsphasen präsentiert. Dazu verfassten die Schülerinnen und Schüler im Deutschunterricht jeweils ein Tierrätsel in Form eines Elfchens. Der virtuelle Museumsrundgang wurde mithilfe des iPads aufgenommen und den Eltern durch einen QR-Code zur Verfügung gestellt.

QR:
Tierrätsel SuS



5. Fächerübergreifendes Arbeiten

Die Gestaltung von Assemblagen aus Alltagsgegenständen weist auch Bezüge zu fächerübergreifenden Lerninhalten auf, wie z.B. dem Aspekt der Nachhaltigkeit, indem Wegwerfartikel durch die Verwendung im Kunstunterricht „Upcycling“ erfahren.

Darüber hinaus werden auch die in Mathematik erworbenen Kenntnisse zu Flächen und Körpern angewendet, indem die Schülerinnen und Schüler durch das Abstrahieren des Gestaltungsgegenstandes, d.h. durch das Rückführen auf geometrische (Grund-)Formen, sich diese erneut bewusst machen. Außerdem ist für den gestalterischen Prozess auch das räumliche Vorstellungsvermögen nötig, das in Mathematik gefördert wird.

6. Schlussgedanken

Für mich ist wieder überraschend, wie kreativ und einfallsreich Kinder sehen. Kinder brauchen nicht viele Anregungen, um kreativ zu werden und auf fantasievolle Ideen zu kommen, an die man als Erwachsener nicht gedacht hat. Gerade in der multimedialen Welt ist es wichtig, dass Kinder in einfachen Dingen etwas Wertvolles sehen und aus einfachen Dingen etwas Originelles schaffen. Auch in einer Welt, in der es oft nur um das Endprodukt und die Leistungsmessung geht, ist es für die Kinder eine großartige Erfahrung, dass ihr Prozess, ihre Ideen und auch ihr soziales Miteinander im Mittelpunkt stehen und wertgeschätzt werden.

Susanna Weis



It's Halloween

Die Erarbeitung eines lebensweltbezogenen Dialogs

Grundschule
Englisch

Kinder in vielen Ländern der Erde, auch hier in Deutschland, feiern vermehrt Halloween - einem ursprünglich irischen Brauch in der letzten Oktobernacht. Sich gruselig zu verkleiden, *Jack O'Lanterns* zu schnitzen und abends auf Süßigkeitenjagd zu gehen, fasziniert die meisten Grundschüler.

So bietet das Thema Halloween die Möglichkeit authentische Lernsituationen im Englischunterricht zu schaffen, in welchen die Kinder auf vielfältige Sprechanlässe stoßen und dabei lernen, situationsgemäß und adäquat zu reagieren.¹ Die Schülerinnen und Schüler² können in dieser Einheit ihrer Kreativität freien Lauf lassen, indem sie den Dialog nicht nur nachsprechen und verinnerlichen, sondern ihn durch die Verwendung von bekanntem englischem Wortschatz zu ihrem eigenen machen. So bietet der Dialog automatisch die Möglichkeit zur natürlichen Differenzierung (siehe *practice phase* im Stundenbeispiel), berücksichtigt das Sprechen als Hauptkompetenz im Englischunterricht der Grundschule und arbeitet auf eine kommunikative Handlungsfähigkeit der Kinder hin.

1. Einbettung in die Sequenz

Im Lehrplan Plus lässt sich Halloween dem Lernbereich 2 (Interkulturelle Kompetenzen) und dem Lernbereich 4 (Themengebiet Freizeit und Feste (4.3)) zuordnen.³

So bietet es sich an, mit den Kindern auf interkultureller Ebene in das Thema einzusteigen. Die SuS können in der ersten Einheit beispielsweise ihr Vorwissen äußern, Vermutungen zu diesem Fest und dessen Herkunft aufstellen und diese im Anschluss mit Hilfe von kurzen Videos und Texten überprüfen. In der nächsten Einheit

Literatur

- **Andrzejewska, Andrzej Pilichowski-Ragno u. Hückstädt, Christina (2010):** *Ottokar der Elefant aus Sansibar*. Patmos Verlagsgruppe. Mannheim.
- **Bareis, Alfred (2000):** *Praxis der Kunsterziehung – 1.-6. Jahrgangsstufe*. Auer Verlag GmbH. Donauwörth.
- **Bayrisches Staatsministerium für Bildung und Kultur, Wissenschaft und Kunst (2014):** *LehrplanPlus Grundschule. Lehrplan für die Grundschule in Bayern*. München.
- **Hehl, Maïke u. Nette, Angelika (2015):** *Kunst an Stationen: Handlungsorientierte Materialien für die Klassen 1 bis 4: Plastisches Gestalten*. Auer Verlag. Augsburg.
- **Kirchner, Konstanze (2013):** *Kunst – Didaktik für die Grundschule*. Cornelsen Schulverlage GmbH. Berlin.

Hinweis: Die im Artikel mit einem QR-Code hinterlegten Audiodateien stehen auch auf der Homepage der KEG Bayern zum Download zur Verfügung.

kann ein kurzer *Halloween Chant* (z.B. *Little Ghost* siehe Videodatei) mit den Kindern erarbeitet werden. Dieser dient dann während der gesamten Sequenz zur Einstimmung und gibt den Kindern somit einen transparenten Rahmen. Als Vorarbeit für die Dialogstunde muss zudem eine Einführung des benötigten Wortschatzes stattgefunden haben. Verschiedene Grundschulblogs bieten anschauliche Flashcards zum Thema Halloween an. Individueller wird es, wenn die Kinder ihre gruseligen Lieblingskostüme im Voraus zeichnen und dann mit Hilfe dieser Bilder gearbeitet wird. Je nach Fülle der Halloweenkostüme sollte auch wenigstens eine weitere Übungsstunde eingeplant werden. Am Dialog selbst wird mit den Kindern zwei Stunden gearbeitet. Die Auseinandersetzung mit authentischen Bilderbüchern oder Filmen (z.B. *Room on the Broom*, *Froggy's Halloween*, *Winnie and Wilbur – The Haunted House*, *Spookley the Square Pumpkin*) runden die Sequenz ab.

2. Intention und Lernchancen

Die Intention ist es, dass die SuS am Ende der Stunde den Dialog „*It's Halloween*“ entsprechend ihrer individuellen Möglichkeiten vortragen. Dabei sollten die Kinder die Redemittel und das themenspezifische Vokabular produktiv beherrschen, um langfristig ihre kommunikative Kompetenz weiter ausbauen zu können.

Aus der obigen Intention ergeben sich für die SuS folgende Lernchancen:

- Sie festigen den bekannten Wortschatz zum Thema Halloween, hören einfache Satzstrukturen aus dem Dialog heraus und können dadurch den Inhalt erschließen.
- Sie imitieren die Redemittel des Dialogs möglichst lautgetreu, reproduzieren sie mit Hilfe der Piktogramme bzw. Sprechblasen und geben sie während der Übungsphase zunehmend frei wieder.

¹ vgl. Handbuch für einen kindgemäßen Fremdsprachunterricht, S.88

² Schülerinnen und Schüler / SuS

³ vgl. LehrplanPLUS Grundschule in Bayern, S. 154, 156

- Sie verstehen den Inhalt des Dialoges und zeigen dies, indem sie sich passend verkleiden bzw. ihrem Gesprächspartner *Halloween Candy* anbieten.

3. Material

- Einsteckwürfel für das *specific warming up*
- Bild- und Wortkarten der Halloweenkostüme
- Piktogramme des Dialogs (für die Tafel)
- Sprechblasen des Dialogs (für die Tafel, für die SuS)
- Audiodatei des Dialogs
- Verkleidungen, Süßigkeiten für die Präsentation

4. Stundenbeispiel

ritualized beginning und general warming up

Zu Beginn der Unterrichtsstunde wird der *Union Jack* an der Tafel befestigt und als Einstimmung auf die englische Sprache, der den Kindern bekannte *Halloween Chant „Little Ghost“* gemeinsam gesprochen und mit den passenden Bewegungen begleitet. Er bietet den SuS zunächst einen ersichtlichen thematischen Rahmen. Danach unterhalten sich die Schülerinnen und Schüler in einem Kugellager. Um die Sicherheit in der Sprachproduktion zu erhöhen, kommunizieren sie dabei untereinander, indem sie sich Fragen zu bereits vertrauten Themen stellen. Die dafür benötigten Redemittel hängen gut sichtbar als Sprechblasen in der *English corner* im Klassenzimmer. Allgemein liegt der Fokus dieser Phase auf der Vermittlung des Gefühls: „Ich kann mitmachen und weiß, worum es geht!“

specific warming up

Um den Wortschatz zum Thema Halloween spielerisch zu reaktivieren, nennt die Lehrkraft nun einzelne Begriffe. Die Kinder zeigen daraufhin auf die passenden, im gesamten Klassenzimmer verteilten Bildkarten. Dieses Spiel kann langsam beginnen und dann immer schneller gespielt werden (rezeptive Ebene). Danach spricht die Lehrkraft den Wortschatz mit passenden Bewegungen (im Sinne der TPR) vor und die SuS sprechen nach (imitative Ebene). Das Spiel „*Roll the dice*“ erweitert den Themenwortschatz um das bereits bekannte Redemittel („*Are you scared of...? / „Yes, I am./No I’m not.“*) und rundet diese Phase ab. Die Kinder rollen in Kleingruppen nacheinander Einsteckwürfel, die mit Halloween-Bildkarten bestückt sind und befragen sich dabei gegenseitig mit Hilfe des Redemittels (reproduktive Ebene).

first presentation of the dialogue

Nun wird die Tafel geöffnet. Zu sehen sind auf dem linken und rechten Innenflügel die Kinder Liz und Peter (englische Identifikationsfiguren) umgeben von Spinnennetzen, *Jack O’Lanterns* und Fledermäusen. Die SuS tauschen sich zunächst in einer Murmelrunde mit ihren Partnern aus. Danach wird im Plenum gesammelt, was es zu sehen gibt und bereits vermutet, worum es heute gehen könnte (*setting the scene*). Das Redemittel „*What do you see? / „I see a/an ...“*“ hilft den Kindern beim Versprachlichen. Obwohl es sich größtenteils um bekannten Wortschatz handelt, wird es dennoch Kinder geben, die sich noch nicht auf Englisch ausdrücken. Diese Äußerungen werden

von der Lehrkraft aufgenommen und in englischsprachigen Input umgewandelt.

Jetzt hören die SuS den Dialog (siehe Audiodatei), um sich darauf folgend mit dem Nachbarkind über den Inhalt auszutauschen. Sollte den Kindern der Inhalt noch nicht gleich zugänglich sein, kann der Dialog mehrfach angehört werden. Zudem kann die Lehrkraft gezielte Höraufträge geben (z.B. „*What’s Peter’s favorite costume?*“). Das Besprechen des Inhalts wird dann von Seiten der Kinder größtenteils auf Deutsch erfolgen, da dies für die meisten auf Englisch eine zu große Herausforderung darstellt. In dieser Phase geht es vielmehr darum, dass die SuS Sicherheit erlangen und jeder den Inhalt versteht, da dieser als Basis für den weiteren Stundenverlauf dient. Die Lehrkraft agiert in dieser Phase wieder als Sprachmittlerin und liefert englischsprachigen Input.

second presentation of the dialogue

Während die Kinder in den Kinositz kommen, hängt die Lehrkraft die Piktogramme des Dialogs ungeordnet an die Tafel. Nachdem der Dialog ein weiteres Mal gehört wurde, ordnen die SuS die Bilder Liz bzw. Peter zu und bringen sie in die richtige Reihenfolge. Die Piktogramme dienen als Stütze, um sich den Inhalt und den Ablauf allmählich einzuprägen, ohne bei den Kindern Verwirrung durch ein abweichendes Schriftbild hervorzurufen. Um das Lautbild zu sichern, wird nun der Dialog mehrmals von der Lehrkraft vorgesprochen. Die SuS sprechen möglichst lautgetreu nach. Das variative Nachsprechen (z.B. *happy, angry, sad, ...*) soll diese Lernphase möglichst freudvoll gestalten.

presentation of the written dialogue

Wieder zurück am Sitzplatz spielt die Lehrkraft den Dialog nochmals vor. Die Kinder ordnen währenddessen in Partnerarbeit die Sprechblasen des Hörbeispiels. Das Schriftbild wird erst jetzt, nachdem der Dialog schon oft gehört und gesprochen und dadurch das Lautbild möglichst gut gesichert wurde, eingeführt. Grund dafür sind wesentliche Unterschiede in der Phonem-Graphem-Realisation der englischen Sprache. Gleichzeitig kann ein starkes Schülerteam an der Tafel bereits die Sprechblasen den Piktogrammen zuordnen. Danach wird der Dialog noch ein letztes Mal im Plenum gesprochen und von den Kindern die Reihenfolge kontrolliert. Zudem werden die Sprechblasen als sogenannte *brickwords* eingeführt, um den SuS eine Visualisierungshilfe für die richtige Aussprache zu bieten. Die einzelnen Buchstaben der Wörter sind entweder grau oder schwarz gedruckt. Grau bedeutet, dass hier das Laut- vom Schriftbild abweicht. Die hellblau hinterlegten Sprechblasen verdeutlichen den Kindern, dass der Dialog hier individuell abgewandelt werden kann.



practice phase

Die Kinder setzen sich nun individuell mit dem Dialog auseinander, indem sie während des Übens nach und nach die Sprechblasen, die ihnen bereits gut geläufig sind,

umdrehen und sie somit immer mehr auswendig sprechen. Starke Kinder haben am Schluss der Übungsphase eventuell alle Sprechblasen umgedreht. Schwächere üben mit den sichtbaren Sprachbausteinen. Zudem trainieren die SuS ihre Rolle mit verschiedenen Gesprächspartnern. Somit üben sie, vor allem nach mehreren Durchläufen, auf die individuellen Redebausteine ihrer Gesprächspartner zu reagieren. Um die sichere Verwendung der Redemittel anzubahnen, verbleiben die Kinder in dieser Einheit vorerst in ihrer Rolle (Liz oder Peter). Der flexible Wechsel zwischen den Rollen ist für die darauffolgende Stunde vorgesehen.

presentation

Freiwillige Paare führen nun den Dialog der Klasse vor. Dabei drehen sie genau wie in der Übungsphase die ihnen bekannten Sprechblasen an der Tafel um. So zeigen die SuS, inwieweit sie den Dialog bereits auswendig beherrschen. Außerdem können sie die passenden Masken zum Lieblingskostüm aufsetzen und dem Gesprächspartner tatsächlich *Halloween candy* anbieten. Das motiviert und bereitet den meisten Kindern viel Freude.

Die Lehrkraft fungiert in dieser Phase als „prompter“ mit korrektem Sprachvorbild. Insgesamt wird hier aber nach dem Prinzip „*fluency before accuracy*“ vorgegangen.



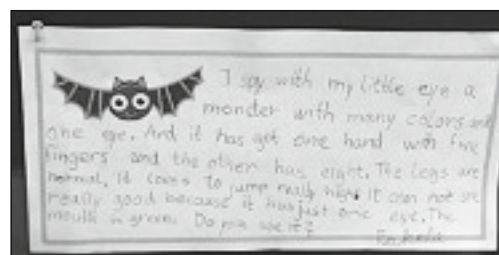
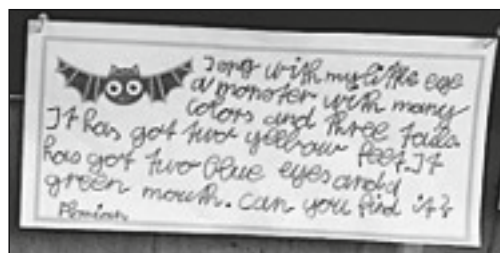
ritualized ending

Zum Ausklang der Stunde werden noch einmal alle Kinder sprachlich aktiviert, indem sie gemeinsam den Abschiedsreim „Up, down, turn around“ sprechen. Zuletzt wird der *Union Jack* von der Tafel genommen und somit das Ende der Englischstunde visualisiert. Die Verabschiedung entlässt die Kinder dann in die Muttersprache.

5. Fächerübergreifende Weiterarbeit

Gerade im Fach Kunst kann das Thema Halloween wieder aufgegriffen werden. Die Kinder können beispielsweise gruselige oder lustige Monster mit Wasserfarben, Strohhalmen und Pipetten gestalten. Anschließend bietet es sich an, das Spiel „*I spy with my little eye*“ gemeinsam mit den SuS zu spielen. Dabei startet die Lehrkraft und beschreibt eines der Kreaturen auf Englisch. Nun dürfen die Kinder raten. Nach wenigen Runden wird es mit Sicherheit mutige SuS geben, die die Rolle des *Quizmasters* übernehmen möchten. Damit diese Wortschatzübung Spaß macht und die Kinder die Monster möglichst genau beschreiben können, sollten zum einen die Farben und die

Körperteile bereits im Englischunterricht erarbeitet worden und zum anderen der Sprachbaustein „*I spy with my little eye*“ geläufig sein. Abschließend gibt es die Möglichkeit die Rätsel aufschreiben zu lassen und gemeinsam mit den Bildern eine Ausstellung im Schulhaus zu gestalten, bei der das passende Bild zum Rätsel gefunden werden kann.



6. Literatur

- **Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus:** LehrplanPLUS Grundschule in Bayern. Maiss Verlag, München 2014.
- **Klippel Friederike:** Englisch in der Grundschule mit CD-Rom - Lehrer-Bücherei: Grundschule: Handbuch für einen kindgemäßen Fremdsprachenunterricht. Übungen, Spiele, Lieder für die Klassen 1 bis 4 (Englisch). Cornelsen, Berlin 2000.

IMPRESSUM

Paed – Herausgeber: Katholische Erziehergemeinschaft Deutschlands, Herzogspitalstraße 13/IV, 80331 München, Telefon (0 89) 2 36 85 77 00. Die Beiträge erscheinen achtmal im Jahr als Beilage zur Verbandszeitschrift „Christ und Bildung“. Schriftleiter: Stephan Wolk, E-Mail: stephan.wolk@web.de; Ruth Seybold, E-Mail: Seybold.Ruth@t-online.de; Beate Bschorr-Staimer, E-Mail: b.bschorr-staimer@t-online.de; Birgit Mauermayer, E-Mail: birgit.mauermayer@t-online.de – Gesamtherstellung: Holzmann Druck GmbH & CO KG, 86825 Bad Wörishofen. – Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung des Verfassers, nicht der Redaktion, wieder.