



Monster wollen auch nur spielen

-

Finde Freunde für das Grüffelo-Kind!



Eine Arbeit vorgelegt von:

Samira Schad

Käferholzstrasse 109

4058 Basel

samira.schad@students.fhnw.ch

14-059-448

Eingereicht am 14. Juni 2019 bei:

Sabine Amstad

Pädagogische Hochschule FHNW

Institut für Kindergarten/Unterstufe

Hofackerstrasse 30

4132 Muttenz

Muttenz, 14. Juni 2019

Einleitung

«Der Schnee stürmt wild und kalt weht der Wind, hinaus in den Wald geht das Grüffelo-Kind.» (SCHEFFLER 2004: 7)

In ihrem Alltag setzen sich Mädchen und Jungen auf verschiedenste Arten mit der Differenzierung von Lebewesen auseinander. Dies kann der Nachbarhund mit seinen lustigen Flecken, ein Kind, das nicht die gleiche Sprache spricht, ein Familienmitglied mit einer Beeinträchtigung oder sogar das Kind selber sein. Die in dieser Arbeit dargestellte Aufgabenstellung soll ein Ansporn für Kinder sein, die Welt aus einer neuen Perspektive zu betrachten: wir sind alle anders und gehören alle zusammen hier hin! Diese gestalterische Lernumgebung vermittelt den Kindern anhand von multiplen Sinneserfahrungen eine Sensibilisierung in verschiedenen Bereichen.



Abb.1: Titelbild des Bilderbuchs „Das Grüffelo-Kind“

Leitfrage

Inwiefern kann mit dem Thema „Finde Freunde für das Grüffelo-Kind!“ bei Schülerinnen und Schülern eine Sensibilisierung in der kreativen Arbeit mit Naturmaterialien und in der Sozialkompetenz bezüglich Akzeptanz erreicht werden?

Theoretischer

Hintergrund

Eine ästhetische Erfahrung mit dem verbundenen ästhetischen Lernen ist nie komplett losgelöst von dem eigenständigen Handeln, denn genau die neuen Entdeckungen sind es, die ein solches Erlebnis ausmachen. Der Sinn hinter einem neuen Erfahrungsraum im Kindergarten und der Schule besteht darin, dass Schülerinnen

Gestaltungsaufgaben kurz

- ❖ Ertasten von abgedeckten Naturmaterialien (Äste, Steine etc.) zur Sensibilisierung → Idee mit Bleistift skizzieren
- ❖ nach dem Kennenlernen des Grüffelo-Kindes Naturmaterialien im Garten / Wald sammeln, im Plenum den anderen SuS vorstellen, „Museumsbesuch“ im Kreis machen
- ❖ mit dem gesammelten Material werden im Plenum Formen, Muster & Figuren gelegt
- ❖ Sensibilisierung auf Oberfläche und Struktur → was fühlt sich anders an? Was gleich?
- ❖ mit Licht und Leinwand bewegen wir uns selber wie Monsterfiguren (kann von anderen Kindern abgezeichnet werden)
- ❖ eigene Monster mit Farbstiften und Papier zeichnen.
- ❖ auf „magisches Papier“ einen Wald mit dem Grüffelo-Kind und seinen Freunden mit Zahnstochern kritzeln
- ❖ aus Ton/Salzteig o.Ä. können weitere Figuren entstehen
- ❖ aus Naturmaterial werden Farbe und Figuren auf Papier kreiert (Variation: anstatt Papier Baumrinde o.Ä. verwenden)
- ❖ mit einem Tablett ein Haus für das Grüffelo-Kind und seine Freunde im Wald bauen
- ❖ Geschichte schreiben/ zeichnen von einem Abenteuer der Freunde (Geschichte mit Zeichnungen ergänzen)
- ❖ Klassenprojekt: grosse Landschaft für die Freunde erstellen

und Schüler unabhängig von ihrer Herkunft und dem Elternhaus die Möglichkeit erhalten, neue Erfahrungen zu sammeln. Damit Kinder die neue Lernumgebung effektiv nutzen, ist es wichtig, klar definierte Bereiche im Raum zu haben (CROWTHER 2012: 61). Da jeglicher Gegenstand Anlass für ästhetische Forschung und Untersuchung sein kann, wird in dieser Aufgabe hauptsächlich auf Naturmaterialien in Bezug zu Fantasiewesen der Fokus gelegt. Die Tagträume und Fantasien der Kinder zu realisieren ist ein zentraler Aspekt, denn für die Kinder stellt dies eine gleich bedeutsame Wirklichkeit wie die reale Welt dar. Bei Fantasievorstellungen und Gestaltungen ist es wichtig, dass Kinder verstanden werden und das Gegenüber dasselbe sehen kann (GAUS et al. 2015: 7f.). Zur Lösung einer solchen Aufgabenstellung ist die Kreativität zentral. Sie gilt grundsätzlich als Standardkompetenz, um Menschen im Leben weiterzubringen (GYSIN et al. 2018: 189). Das Wort Kreativität kommt ursprünglich aus dem Lateinischen (*creare*) und bedeutet, *etwas hervorbringen* (PEEZ/KIRCHNER 2009: 21). Zur Förderung dieser Kreativität müssen gewisse Voraussetzungen stimmen, beispielsweise, dass Kreativität einen äusseren Rahmen benötigt, in welcher Zeit, Spiel- und Experimentierbereitschaft vorhanden sind. Diese Voraussetzungen erfordern von den Einbezogenen Neugier wie auch Geduld. Ein Fokus der Kreativitätsförderung ist unter Anderem die

Sensibilität, Flexibilität und Assoziationsfähigkeit wie auch die Offenheit, sich etwas Neues vorzustellen. Was nicht vergessen werden darf ist, dass das Zulassen der Kreativität von Kindern eine eigene Kreativität voraussetzt. Dies wird in den eingestalterischen Erprobungen näher erläutert (vgl. SEITZ/SEITZ 2012: 14f/ GYSIN et al. 2018: 189). Eine genaue Definition von Kreativität fällt dennoch nicht ganz leicht:

«Kreativität bedeutet, einfach Neues zu denken in jedem beliebigen Bereich, in Wissenschaft und Kultur, in der Verwaltung, im sozialen und zwischenmenschlichen Bereich, im Haushalt, in der Lebensplanung und –gestaltung, einfach überall.»

(SEITZ/SEITZ 2012: 22)

Teilkompetenzen

Die SuS können...

- ❖ bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Erinnerungen und Wünschen assoziativ aufbauen und kombinieren (z.B. Spielwelt, Schulweg, Wolkenbilder, Fantasiegestalten, Verborgenes imaginieren). (BG.1.A.1.1a)
- ❖ in der visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmung Unterschiede erkennen und sich darüber austauschen. (BG.1.A.2.1a)
- ❖ ihre Vorlieben in Bezug auf Merkmale und Eigenschaften von Bildern beschreiben (Motive, Farben, Formen und Materialien). (BG.1.A.3.1a)
- ❖ eigene Bildideen zu Themen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt entwickeln (7.B. Familie, Tier, Figuren und Fantasiewesen (BG.2.A.1.1a)
- ❖ Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eignen oder vorgegebenen Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. (BG.2.A.2.1a)
- ❖ offene, geschlossene, eckige, runde, organische und geometrische Formen bilden. (BG.2.B.1.1a)
- ❖ durch Zerlegen, Vergrössern, Verkleinern, Drehen und Wiederholen Darstellungsmöglichkeiten entdecken. (BG.2.C.2.1a)
- ❖ durch Reissen, Schneiden, Falten und Kleben collagieren und montieren. (BG.2.C.1.3a)
- ❖ Naturfarben, Naturmaterialien und Kohle zeichnerisch und malerisch erproben und einsetzen. (BG.2.D.1.1b)

Es gibt jedoch nicht nur kreativitätsfördernde Voraussetzungen wie Raum und Zeit, sondern auch kreativitätshemmende Aspekte. Einige Aspekte, welche sich negativ auf die Kreativität auswirken sind sehr autoritäre Umgebungen, ein Zwang zur Konformität, zu hohe Erfolgserwartungen, der Angst vor Versagen wie auch Spott (SEITZ/SEITZ 2012: 29ff). Nach SEITZ/SEITZ (2012: 27) findet der kreative Prozess in vier Phasen (I. Problemphase, II. Suchphase, III. Lösungsphase, IV. Verwirklichungsphase) statt. Das kreative Verhalten der Kinder zeichnet sich unter anderem dabei in Sensibilität, Originalität und Spontaneität aus. In engem Zusammenhang dazu gehören wichtige Lernabschnitte. Die Problemphase wird begleitet von einer Reizaufnahme, welche im Wahrnehmen einer Aufgabenstellung besteht. Zu der Suchphase gehört das Denken, wobei neues Wissen mit altem verknüpft wird, um einen Lösungsweg zu finden. Darauf folgt das Behalten dieses verknüpften Wissens, welches zur Lösungsphase führt. Die letzte Phase, die Verwirklichungsphase, beinhaltet das Anwenden des Gelernten. Deutlich wird hierbei, dass Lernprozesse und kreative Prozesse fast deckungsgleich verlaufen (WIERZ 2010: 9f).

Ein häufig verwendeter Einstieg in Gestaltungsaufgaben, die zu einem kreativen Prozess führen können und sollen, ist über die fünf Sinne (taktil, auditiv, visuell, gustatorisch und olfaktorisch), denn hauptsächlich

dadurch entdecken Kinder die Welt. Dabei soll ein Kind neuen Materialien begegnen und diese ausprobieren. Solche Erfahrungen stellen die Basis jeder Lernerfahrung beim Kind dar. (SEITZ/SEITZ 2012: 108) Solche neuen Erfahrungen sind wichtig für den kindlichen Alltag, denn die bereits bei der Geburt vorhandenen Nervenzellen der Kinder müssen miteinander verbunden werden. Dies geschieht unter anderem mit den Sinneswahrnehmungen, wobei die neuen Impulse weitergeleitet werden und Synapsen zwischen den Nervenzellen entstehen (WIERZ 2010: 7). Die sinnliche Wahrnehmung spricht alle Sinne einer Person an, wobei Kinder dies noch viel besser

Materialien und Werkzeug

- ❖ Kinderbuch „Das Grüffelo-Kind“ & Beispiele „Monster Freunde“
- ❖ DIN A3-Zeichenpapier
- ❖ Schere, Pinsel, flüssiger Leim & Leimstift
- ❖ kleine Schachtel/Tüte für jedes Kind
- ❖ selbstgesammelte Naturmaterialien von jedem Kind in den Schachteln: Äste, Blätter, Steine etc.
- ❖ Zwiebelschalen, Spinat, Currypulver Veilchen, Wasser & Gummiarabikum o.Ä. für die Herstellung der Naturarben

Für weitere Aufträge

- ❖ verschiedene Naturmaterialien, um in der Mitte des Zimmers grosse/ kleine Monster zu legen und kreieren
- ❖ Zeichenpapier (auch „Magic Paper“) & Stifte
- ❖ Leinwand und Licht, um mit den eigenen Schattenbildern witzige Kreaturen zu erschaffen
- ❖ Ton für die Herstellung von weiteren Freunden für das Grüffelo-Kind
- ❖ Tablett mit verschiedenstem Material (Holz, Karton, Nägel, Hammer etc.), um ein Spielhaus für das Grüffelo-Kind und seine Freunde zu machen

Verfahren

- ❖ malen, legen, schneiden, zerlegen,
- ❖ zusammenfügen, collagieren

Anforderungsniveau

- ❖ Kindergartenstufe: mittel
- ❖ 1.-3. Primarstufe: einfach bis mittel

beherrschen als Erwachsene (ZIMMER 2011: 28). Grundsätzlich wird die Kreativität in die kreative Person, das kreative Produkt und der kreative Prozess eingeteilt, wobei mittlerweile auch das kreative Umfeld eine zentrale Rolle hat (PEEZ/KIRCHNER 2009: 7). Die vorhandenen Aufgabenstellungen der Herstellung einer Fantasiefigur komplett aus Naturmaterialien, um für das Grüffelo-Kind Freunde zu finden, soll die Kreativität der Kinder anregen. Sie soll den Schülerinnen und Schülern anhand von unterschiedlichen Sinneserfahrungen einen Zugang zu ihrer Umwelt ermöglichen. Die Aufgabenstellung ist für die Kindergartenstufe konzipiert, kann jedoch mit einzelnen Veränderungen auch in der Primarstufe durchgeführt werden. Aufgrund des fächerübergreifenden Unterrichts im ersten Zyklus werden neun entwicklungsorientierte Zugänge im Lehrplan 21 vorgeschlagen. Einer dieser Zugänge nennt sich „Fantasie und Kreativität“ und verfolgt dem Gedanken, dass kreative Prozesse bei Kindern meistens spontan und intuitiv stattfinden, da sie oft mit Sinneswahrnehmungen gekoppelt sind. Konkret für das Fach „Bildnerisches Gestalten“ beinhaltet dies den Kompetenzbereich „Prozesse und Produkte“ (D-EDK 2016).

Didaktische Hinweise

- ❖ Die Hauptfigur des Themas ist an eine literarische Figur (das Grüffelo-Kind) mit verschiedenen Bilderbüchern gebunden,

wodurch die Schülerinnen und Schüler einen konkreten Anhaltspunkt haben. Daher ist die Einführung in das Thema mit diesem Bilderbuch sinnvoll.

- ❖ Die vorgestellte kreative Lernumgebung „Finde Freunde für das Grüffelo-Kind“ für Kindergarten- und Primarschulkinder ermöglicht eine Erkundung von verschiedensten Naturmaterialien, einer Kombination der Fachbereiche „Natur, Mensch, Gesellschaft“ und „Gestalten“.
- ❖ Das Thema lässt sich leicht mit anderen Fachbereichen wie „Mathematik“, „Sport“ und „Musik“ kombinieren. Es ist also zielführend, dies fächerübergreifend zu planen.
- ❖ Die Sensibilisierung zu verschiedensten Naturmaterialien ermöglichen den Kindern mit allen fünf Sinnen ihre Umwelt besser kennenzulernen.
- ❖ Die Anspielung auf das Thema „Monster“ und „anders sein“ soll die soziale Kompetenz in Bezug auf Akzeptanz und Toleranz der Kinder erweitern.
- ❖ Je nach Altersstufe lässt sich das Thema für den Kindergarten oder die Primarstufe anpassen.

Vorbereitung

Ein kreativer Prozess benötigt Zeit, weshalb die Lehrperson sich genügend Freiraum für die eigengestalterischen Erprobungen und

die Vorbereitung für die Aufgabe einberechnen soll. Als erster Schritt muss das Bilderbuch „Das Gruffelo-Kind“ für eine aufbauende Basis vorhanden sein. Zusätzlich muss die Lehrperson weiteres Material und Werkzeuge wie Zeichenpapier, Pinsel, Lebensmittel und Gummi Arabicum für die Farbherstellung besorgen. Nachdem die Naturfarben hergestellt wurden, werden diese auf das Papier aufgetragen. Anschliessend wird Naturmaterial für die Herstellung der Fantasiefiguren gesucht. Optimal dafür ist ein eher trockener Tag. Für die eigengestalterische Erprobung wurde der Hintergrund zuerst mit Aquarellfarben gemalt. Erst zu einem späteren Zeitpunkt kam die Idee der Naturfarben.



Abb. 2: Eigengestalterische Erprobung der Fantasiewesen

Die Erprobungen waren optimal, um zu bemerken, dass genügend Zeit für den Prozess notwendig sind. Zudem soll die Lehrperson bei der Erprobung darauf achten, dass viele unterschiedliche Beispiele entstehen.



Abb. 3: vgl. Abb. 2



Abb. 4: vgl. Abb. 2

Unterrichtsverlauf

Um den kreativen Prozess bei den Kindern anzuregen, soll ein halboffenes Unterrichtsvorhaben stattfinden. Dies wurde bereits mehrfach als optimale Lernumgebung zur Förderung der Kreativität genannt. Wichtig zu beachten ist jedoch, dass ein offenes Unterrichtsvorhaben auch Planung und Strukturierung benötigt (GAUS et al. 2015: 8). Auf der Zielstufe Kindergarten könnte ein komplett offenes Unterrichtsvorhaben gewisse Kinder ziemlich verunsichern, wenn nicht bereits an dies herangetastet wurde. Aus diesem Grund werden die Aufgabenstellungen konkret von der Lehrperson vorgegeben, der Prozess und das Produkt dieser Aufgabe sind jedoch den Schülerinnen und Schülern individuell überlassen. Somit soll den Kindern der Einstieg

der offenen Lernumgebung erleichtert werden. Folgend wird eine vorgeschlagene Reihenfolge für den Unterrichtsablauf präsentiert. Diese kann auch der Situation angemessen angepasst werden.

Einführung mit dem Bilderbuch

Die Einführung in das Thema findet mit dem Grüffelo-Kind als Leitfigur in der Kreissequenz statt, welches von der Lehrperson gespielt wird und die Kinder dazu auffordert, seine Geschichte anzuhören. Danach wird die Geschichte „Das Grüffelo-Kind“ von Axel Scheffler und Julia Donaldson von der Lehrperson vorgelesen. Durch diese Einführung sollen die Kinder ein Gespür für die Hauptfigur und seine Welt bekommen. Sie sollen damit auch aufmerksam auf ihre Umwelt werden.



Abb. 5: Vorlesen des Bilderbuchs

Sensibilisierung durch Tastspiel

Zur Verstärkung dieser Einstimmung hat das Grüffelo-Kind Geschenke aus seiner Heimat (dem Wald) mitgebracht. Eine Sensibilisierung soll dabei stattfinden, indem die Kinder in einem Ratespiel durch Riechen und Tasten

schätzen können, was sich wohl abgedeckt unter dem Tuch befindet (Tannenzapfen, Holz, Blätter etc.). Die ertasteten Gegenstände können vor der Aufdeckung auch abgezeichnet werden, damit die Kreativität der Kinder angeregt wird. Bereits in dieser Aufgabenstellung kann gefragt werden, inwiefern Figuren in ihren Zeichnungen zu sehen sind (gibt es einen Kopf? Arme?).

Sammel- und Suchspiel

Nach der Sensibilisierung gehen die Kinder mit dem Grüffelo-Kind in den Wald/Garten, um mit ihm neue Materialien zu entdecken. Jedes Kind erhält eine kleine Tüte, in welcher es Naturmaterial sammeln darf. Dies soll beliebig nach Interesse der Kinder gesammelt werden. Eine vorgegebene Regel könnte sein, dass nichts gepflückt werden darf.

Erkundung mit Museumsbesuch

Nach dem Sammeln der Naturmaterialien dürfen die Kinder ihre Lieblingsstücke im Plenum vorstellen oder ein „Museumsbesuch“ findet im Kreis statt. Mit dem gesammelten Material können Muster, Figuren oder Formen im Kreis gelegt werden. Dies kann in Einzel-, Gruppen- oder Klassenarbeit durchgeführt werden. Die Kinder sollen dabei auch auf die verschiedenen Strukturen, Formen oder Oberflächen des Naturmaterials sensibilisiert und aufmerksam gemacht werden. Das Material soll dabei in Ruhe erprobt werden,

denn es ist der Grundbaustein für weitere gestalterische Arbeiten zu diesem Thema.

Schattenspiele



Abb. 6: Fantasiefiguren mit Schattenbildern

Da gewisse Kinder sich oft an eine bestimmte Körperform (zwei Arme, zwei Beine, ein Kopf, ein Gesicht) halten, soll der Kreativitätsprozess vor der gestalterischen Aufgabe erneut angeregt werden, indem in einem Licht- und Schattenspiel mit dem eigenen Körper und weiteren Gegenständen Figuren erstellt werden.

Ein Freund für das Grüffelo-Kind

Der Fokus dieser Arbeit liegt bei folgender gestalterischen Aufgabe, welche auch mit einem Kind der Zielstufe erprobt wurde. Diese beinhaltet das eigene Herstellen von Naturfarben, dem Sammeln von Naturmaterial und dem anschliessenden kreativen und selbstständigen Herstellen von Figuren, welche Freunde für das Grüffelo-Kind werden sollen. Der Zeitpunkt dieses Gestaltprozesses kann beliebig gewählt und je nach Interesse verändert werden, es scheint jedoch sinnvoll, zuerst eine Sensibilisierung zu dem Material

stattfinden zu lassen. Der genaue Ablauf dieser Aufgabenstellung wird in der Erprobung näher erläutert.

Abschluss

Die Kinder dürfen ihre selbst hergestellten Produkte und Ergebnisse dem Rest der Klasse vorstellen und ihre Ideen dazu äussern. Sie können die Figuren auch benennen oder äussern, was sie mit dem Grüffelo-Kind spielen würden.

Weiterführung und Varianten

Weitere Varianten, wie die Welt des Grüffelo-Kindes und Freunde für ihn gestaltet werden können werden kurz erläutert. Möglichkeiten sind das Herstellen und Gestalten von Figuren aus Salzteig/Ton, das Zeichnen der Welt des Grüffelo-Kindes auf „magischem Papier“ (weisses Papier mit Ölkreide bemalen und anschliessend mit schwarzer Gouache-Farbe übermalen) auskratzen oder eine Zeichnung des Grüffelo-Kindes oder sogar einer weiteren Erzählung machen. Eine weitere Aufgabenstellung im technischen Gestalten wäre das Bauen eines Hauses aus verschiedenen Materialien für die Gruppe von Freunden. Diese Aufgaben scheinen sinnvoll erst nach der Einführung des Themas „Freunde“ durchzuführen. Die genannten Aufgabenstellungen können auch insofern variiert werden, dass anstatt von mit Pinseln, mit Naturgegenständen gemalt wird (auch

das Papier kann mit einem Stück Rinde ausgetauscht werden). Fächerübergreifende Angebote lassen sich für dieses Thema auch leicht ausdenken: Grössen- und Mengenanordnungen im mathematischen Bereich sowie Wortschatzerweiterungen im Fachbereich Deutsch oder eine Umgebungserkundung im Bereich Natur, Mensch und Gesellschaft.

Binnendifferenzierung

Da die kreative Lernumgebung und insbesondere die Aufgabenstellung „Ein Freund für das Grüffelo-Kind“ ziemlich offen gestellt ist, lässt es sich leicht an die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler anpassen. Falls gewisse Kinder Mühe mit der Aufgabenstellung haben, kann auch eine Fantasiefigur auf einem Blatt vorgegeben sein, welche mit Naturmaterial dann nachgelegt wird. Für starke Kinder im Bereich Gestaltung kann eine weitere Aufgabenstellung einerseits das Erweitern des Freundeskreises und der Welt sein (weitere Fantasiefiguren, Häuser etc.) oder auch das Herstellen einer dreidimensionalen Figur. Jedes Kind soll am Ende des Prozesses ein Produkt haben, welches es seinen Mitschülerinnen und Mitschülern vorstellen darf.

Begutachten

Die Begutachtung bezieht sich auf den gesamtgestalterischen Prozess des Kindes, auf das Produkt der entstandenen Fantasiefiguren sowie die Auseinandersetzung mit dem

entstandenen Produkt. Die Auswertung dieses gestalterischen Prozesses soll in zwei Schritten stattfinden, wobei dieser auch für weitere kreativen Arbeiten verwendet werden kann. Einerseits sollen die Kinder ihr Ergebnis ihren Mitschülerinnen und Mitschülern vorstellen dürfen und dazu frei erzählen, was ihnen dazu in den Sinn kommt (Name der Figur, Geruch der Naturfarbe etc.). Anschliessend soll immer das nebenansitzende Kind ein positives Feedback geben, was ihm/ihr gefallen hat. In einem zweiten Schritt begutachtet die Lehrperson die gestalterische Arbeit anhand eines festgelegten Beurteilungsrasters (vgl. GLASER 2001: 2). Diese Begutachtung wird kombiniert aus Beobachtungen im Unterricht und dem endgültigen Ergebnis.

Erprobung

Die kreative Umgebungslandschaft wurde am Sonntag, den 21. April, und am Montag, den 22. April, mit einem Kind aus dem Kindergarten durchgeführt. Zur Situation: es war ein fünfjähriger Junge, welcher sich im ersten Kindergartenjahr befindet. Die Dauer der Durchführung betrug insgesamt zirka fünf Stunden, wobei dies auf zwei unterschiedliche Tage unterteilt wurde. Der Onkel des Jungen war auch anwesend, da die Arbeit bei mir zuhause durchgeführt wurde. Da die gesamte Erprobung des Themas „Grüffelo-Kind“ enorm viel Zeit in Anspruch genommen hätte, wurden nur einzelne Sequenzen mit

dem Kind gemacht. Dies ist möglicherweise hinderlich für den kreativen Prozess gewesen, denn nach SEITZ/SEITZ (2012: 14) benötigt Kreativität neben Spiel- und Experimentierbereitschaft vor allem auch Zeit. Da die Sinneserfahrung und Sensibilisierung bei einer kreativen Herangehensweise von hoher Relevanz ist, wurde einen speziellen Wert auf diese Aspekte gelegt. Als erster Schritt wurden mit dem Kind Naturfarben hergestellt und zwar so, dass wir uns gemeinsam Obst, Gemüse und Gewürze ansahen und zusammen versuchten zu raten, ob man damit eine Farbe machen könnte. Anschliessend wurden die ausgewählten Lebensmittel mit etwas Wasser aufgekocht und eine Art „Wasserfarbe“ entstand. Diese wurde anschliessend mit Gummi Arabicum vermischt. Wahrscheinlich aufgrund der fehlerhaften Proportionen festigte die Farbe sich kaum (KNIERIEMEN/KRAMPFER 2010: 73).



Abb. 7 & 8: Herstellung von Naturfarbe

Es wurden fünf Farben hergestellt: rot, grün, gelb, braun und blau. Als das Kind am nächsten Tag wieder zu mir kam, war die blaue Farbe jedoch komplett verblasst und die

braune nicht mehr verwendbar. Naturfarben tendieren auch dazu, nach einiger Zeit zu verblassen. Die spannende Herausforderung, aus getrockneten oder frischen Lebensmitteln Naturfarben herzustellen, ist eine interessante Aktivität für die Schülerinnen und Schüler (KATHKE 2001: 121). Die Geschichte „Das Grüffelo-Kind“ wurde dem Jungen vorgelesen mit dem leicht abgeänderten Ende, dass das Kind von vielen Freunden träumte. Anschliessend ging es hinüber in den kreativen Prozess. Die vier Phasen (I. Problemphase, II. Suchphase, III. Lösungsphase, IV. Verwirklichungsphase) nach SEITZ/SEITZ (2012: 27f.) konnten an einigen Stellen bemerkt werden, die Zeit für intensivere Phasen war jedoch zu knapp.



Abb. 9: Erprobung mit Naturfarben

Mit den drei vorhandenen Naturmaterialien sollte ein aufstellender Hintergrund gezeichnet werden. Der Junge durfte dabei die Farben nach Lust und Laune wählen. Eine Schwierigkeit trat dabei auf, dass ich die Aufgabe fast zu offen liess und er nicht genau verstand, was zu tun war. Ich demonstrierte

also kurz, was ich grob unter der Aufgabenstellung gemeint hatte. Interessant zu beobachten war, wie er sich mit der Konsistenz und dem Geruch der Farbe auseinandersetzte. Die gelbe Farbe roch beispielsweise stark nach Curry und hatte eine leicht pulvrige Konsistenz im Vergleich zu den anderen Farben. Die rote Farbe, welche aus Zwiebelschalen hergestellt wurde fand er beispielsweise sehr ekelig. Ich zeigte dem Kind, dass ich auch bereits einige Freunde für das Grüffelo-Kind gemacht hatte und ob er nicht auch Freude daran hätte, dies zu tun. Er war sofort begeistert und wir liessen das bemalte Blatt trocknen und gingen in den Garten, um Naturmaterial zu suchen. Dies dauerte länger als erwartet, denn das Kind hatte enorm Freude, viele verschiedene Sachen zu entdecken und darin bereits etwas zu sehen.

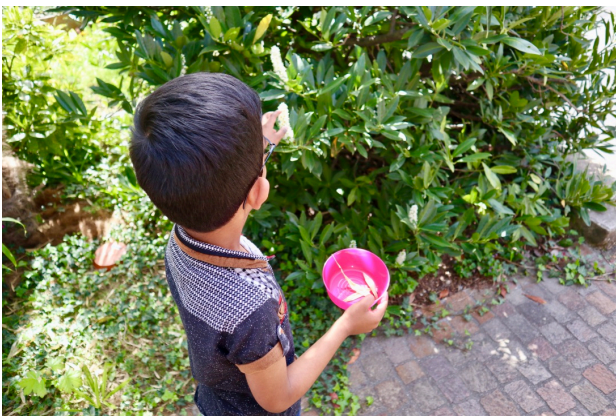


Abb. 10: Auf der Suche nach Naturmaterial

Nach der Sammlung der Materialien gingen wir wieder zu den bemalten DIN A3 Blättern und ich gab ihm die Anweisung, er könne doch einfach ausprobieren, wie ein Freund für das Grüffelo-Kind aussehen könnte. Er wusste dann sehr schnell, wie er es wollte

und ich gab ihm einen flüssigen Leim, um dies festzuhalten.



Abb. 11: Herstellung der Fantasiewesen

Im Vergleich zum Suchen von Material, wurden die Fantasiefiguren extrem schnell erfunden. Auf einem Blatt erstellte er einen Eltern teil mit einer Baby-Fantasiefigur und auf einem zweiten eine weitere Figur. Interessant zu sehen war, dass sich die Wesen extrem an den menschlichen Körper noch richteten (zwei Arme, zwei Beine, einen Kopf), die Lösung für ihn, ein Monster zu kreieren, also noch sehr an die Realität gebunden war.



Abb. 12: Fantasiefigur 1

Grundsätzlich hat er sich sehr aufmerksam und interessiert verhalten, obwohl es einige Zeit und Konzentration in Anspruch nahm, dies alles in einer solch kurzen Zeit zu erledigen. Die zu erprobenden Sequenzen waren damit beendet. Schnell realisierte ich aber, dass es einen Eindruck hinterlassen hatte, denn als wir etwas später noch auf den Spielplatz gingen sagte er mir, wir könnten dort doch Monster suchen gehen.



Abb. 13: Fantasiefigur 2

Der Junge befindet sich wahrscheinlich in der frühen Schemaphase. Dies kann beispielsweise am vorhandenen Prinzip der Rechtwinkligkeit oder dem Prinzip der Addition erkannt werden. Auch die Bedeutungsgrösse kann in Abbildung 9 erkannt werden (Elternteil und Kind) (vgl. PEEZ 2015). Der gestalterische

Prozess wird deshalb als alters- und stufengerecht beurteilt.

Hinweis

Das Thema „Grüffelo-Kind“ kann sehr kreativ umgesetzt werden, eine längere Einführung und Sensibilisierung ist für vielfältigere Ergebnisse eventuell von Vorteil. Daraus lässt sich der Schluss ziehen, dass eine vielfältige Lernumgebung zwar die kreative Ader der Kinder anregen kann, dies jedoch genügend Zeit benötigt. Auch die Kinder müssen sich an neue Aufgabenstellungen gewöhnen und darauf sensibilisiert werden. Die Förderung einer solchen Arbeit soll also zielstufen- und zeitgerecht durchgeführt werden, um optimale Ergebnisse der Kreativität zu kreieren.

Literaturverzeichnis

- Crowther, Ingrid (2012): *Im Kindergarten kreativ und effektiv lernen. Auf die Umgebung kommt es an*. Berlin Düsseldorf: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co.
- Deutsch-Schweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz [D-EDK] (2016): Lehrplan 21. Lehrplan Volksschule Basel-Landschaft. Bereich Bildnerisches Gestalten. Grundlagen. Zyklus 1 und 2. Luzern: D-EDK. [<https://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=e|7|2>; 25.02.2019].
- Deutsch-Schweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz [D-EDK] (2016): Lehrplan 21. Lehrplan Volksschule Basel-Landschaft. Bereich Bildnerisches Gestalten. Kompetenzstufen. Luzern: D-EDK. [<https://vef.lehrplan.ch/index.php?code=b|7|1|1>; 09.03.2019].
- Gaus, Elisabeth, Homberger, Ursula und Morawietz, Anja (2015): *Himmelhoch und Türkisblau. Gestalten mit 4- bis 9-jährigen Kindern*. Bern: Schulverlag Plus.
- Glaser, Edith (2001): *Noten im Bildnerischen Gestalten. Beurteilen – Bewerten im Bildnerischen Gestalten*. (Moodle, FHNW)
- Gysin, Sabine, Widmaier, Verena, Windholz, Barbara und Riedrich, Bettina (2018): *Bildschulen Schweiz. Aus der Praxis zur Theorie und zurück. Kreative Prozesse wahrnehmen und steuern. Eine Standortbestimmung*. In: Kontext Kunstpädagogik (47). S. 189-203.
- Kathke, Petra (2001): *Sinn und Eigensinn des Materials. Projekte, Anregungen, Aktionen*. Weinheim: Beltz Verlag.
- Knieriemen, Heinz und Krampfer, Martin (2010): *Kinderwerkstatt. Naturfarben und Lehm*. 3. Auflage. Aarau: AT Verlag.
- Peez, Georg (2015): *Kinder zeichnen, malen und gestalten. Kunst und bildnerisch-ästhetische Praxis in der KiTa*. Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.
- Peez, Georg und Kirchner, Constanze (2009): *Kreativität in der Grundschule erfolgreich fördern. Arbeitsblätter, Übungen, Unterrichtseinheiten und empirische Untersuchungsergebnisse*. Braunschweig: Westermann Verlag.
- Scheffler, Axel und Donaldson, Julia (2004): *Das Grüffelokind*. Weinheim Basel: Beltz und Gelberg.
- Seitz, Marielle und Seitz, Rudolf (2012): *Schulen der Phantasie. Lernen braucht*

Kreativität. 1. Auflage. Seelze: Kallmeyer/Klett Verlag.

Wierz, Jakobine (2010): *Kreativität fördern - Intelligenz entwickeln. Spiele und Übungen zur Förderung kognitiver, sozialer und emotionaler Intelligenz*. Aachen: Ökotoxia.

Zimmer, Renate (2011): *Sinnliche Erfahrungen. Die Grundlage kindlichen Handelns*. In:

Zimmer, Renate (2012): *Handbuch der Sinneswahrnehmung*. Freiburg: Herder.

S. 16-31.

Abbildungsverzeichnis

Titelbild: Ausmalbild der Grüffelo und das Grüffelo-Kind

[<http://www.ausmalenbilder.com/ausmalbilder-von-grueffelokind-malvorlagen-gratis-zum-ausdrucken/ausmalbilder-grueffelokind-ausdrucken-2/>, 09.05.2019]

Abbildung 1: Titelbild des Bilderbuchs „Das Grüffelo-Kind“ (Schad, Samira)

Abbildung 2: Eigengestalterische Erprobung Fantasiewesen (Schad, Samira)

Abbildung 3: Eigengestalterische Erprobung Fantasiewesen (Schad, Samira)

Abbildung 4: Eigengestalterische Erprobung Fantasiewesen (Schad, Samira)

Abbildung 5: Das Bilderbuch „Das Grüffelo-Kind“ wird vorgelesen (Schad, Samira)

Abbildung 6: Fantasiefiguren mit Schattenbildern [https://www.toonpool.com/cartoons/Schattenspiel_150503, 04.05.2019]

Abbildung 7: Herstellung von Naturfarbe (Schad, Samira)

Abbildung 8: Herstellung von Naturfarbe (Schad, Samira)

Abbildung 9: Erprobung mit Naturfarben (Schad, Samira)

Abbildung 10: Auf der Suche nach Naturmaterial (Schad, Samira)

Abbildung 11: Herstellung der Fantasiewesen (Schad, Samira)





Abbildung 12: Fantasiefigur 1 (Schad, Samira)

Abbildung 13: Fantasiefigur 2 (Schad, Samira)

Anhang

Beurteilungsraster

Beurteilungsraster – Finde Freunde für das Grüffelo-Kind!

<p>Name:</p> <p>Klasse:</p> <p>Datum:</p> <p>Lehrperson:</p>				
<p>Wahrnehmung und Kommunikation</p>				
<p>Fantasiestalten (mit mindestens einem nicht der menschlichen Anatomie entsprechenden Merkmal) können aufgrund von Wünschen und Erinnerungen bildhaft hergestellt werden.</p>				
<p>Vorlieben in Bezug auf Merkmale und Eigenschaften von Bildern können beschrieben werden (Farben, Formen & Material)</p>				
<p>Prozesse und Produkte</p>				
<p>Figuren und Fantasiewesen können in verschiedenen gestalterischen Aufgaben eigenständig entwickelt werden.</p>				
<p>Mit Material aus der eigenen Alltags- und Umgebungsweit wurde reichhaltig erprobt und experimentiert.</p>				
<p>Naturfarben und Naturmaterial wurden erprobt, sodass sie sinnemäss und kreativ eingesetzt und verwendet werden können.</p>				
<p>Kontexte und Orientierung</p>				
<p>Die eigenen Fantasien zu der entstandenen Gestaltarbeit können den anderen Kindern erkennbar wiedergegeben werden.</p>				

Ehrlichkeitserklärung

s

Erklärung zur eigenständigen Erstellung der Arbeit

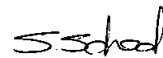
Hiermit bestätige ich, dass das eingereichte Projekt zu folgendem Thema:

Monster wollen auch nur spielen - Finde Freunde für das Grüffelo-Kind!

selbstständig verfasst und konzipiert wurde: Alle anfallenden Arbeiten wurden zu gleichen Teilen erledigt und selbstständig durchgeführt. Es wurden keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt.

Samira Schad

Muttenz, 08. Juni 2019



Ort, Datum

Unterschrift