

Hinweise und Erläuterungen

Themenbereich: „Zu Hause und Unterwegs“

Lernbereich Künste

Hauptschule

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Bildung und Sport
Amt für Bildung
Hamburger Straße 31, 22083 Hamburg
Alle Rechte vorbehalten

Referat: Deutsch und Künste

Referatsleitung: NN

Fachreferat Musik:

Theodor Huß

Fachreferat Darstellendes Spiel:

Gunter Mieruch

Fachreferat Bildende Kunst:

Gabriele Hatting

Redaktion:

Heinrich Kaiser
Walter Forstmeyer
Monika Kuhrau-Pfundner
Beate Pohlendt
Christine Schröder

Internet: www.bildungsplaene.bbs.hamburg.de

Hamburg 2007

Themenbereich: „Zu Hause und Unterwegs“

Wie viel leichter dagegen ist das „Fliegen“ in der Kunst, wozu nicht einmal ein Flugzeug notwendig ist. *Wassily Kandinsky*

Anregung zur Entwicklung von Projekten unter dem Titel „Koffer“ und „Souvenirs“

1. Lebensweltlicher Bezug

Verreisen ist für die meisten Menschen mit Spannung, Neugier und erwartungsvoller Aufregung verbunden. Was wird uns auf dem Weg, was am Ziel begegnen?

Eine Reise will sorgfältig vorbereitet sein – dazu gehört, dass man sich vorstellt, wie es wohl unterwegs und am Ziel aussehen mag, was man dort tun möchte und welche vertrauten, notwendigen oder bedeutsamen Gegenstände man mitnehmen möchte. So ist die Reisevorbereitung gleichermaßen eine Auseinandersetzung mit persönlichen Bedürfnissen (Was brauche ich? Worauf möchte ich nicht verzichten?) und mit Wünschen und Projektionen (Was wird mich erwarten? Worauf freue ich mich? Was erhoffe ich mir? Was macht mir Sorge?).

Um sich an die fremde Orte und schöne Zeiten zu erinnern, manchmal auch um einen Beweis für die Reise vorweisen zu können, findet oder erwirbt und sammelt man Souvenirs. Mögen es Postkarten oder Kleinplastiken von Sehenswürdigkeiten (die Mona Lisa zwinkert auf einer 3D-Wackelkarte, der Kölner Dom im Miniaturformat) sein – häufig zudem mit Nützlichkeitsanspruch (das Kolosseum als Aschenbecher) -, oder Gebrauchsgegenstände (mit Muscheln beklebte Kästchen, Handtücher, T-Shirts oder Caps mit Aufdruck) mögen es Fundstücke (Muscheln, Steine, Äste) oder selbst hergestellte Andenken (Fotos, Fotoalben, Zeichnungen) sein - es gibt sie in fast jedem Haushalt und häufig finden sie einen gut sichtbaren, prominenten Platz im Wohnzimmerschrank.

In der fiktiven und spielerischen Auseinandersetzung mit Reiseplanungen und Reiseerinnerungen finden Kinder der Beobachtungsstufe Gelegenheit, ihre Bedürfnisse, Wünsche und Projektionen und ihre positiven Erinnerungen zu erforschen, zu artikulieren und zu bearbeiten.

Ausgangsfragen

- Wohin möchte ich einmal reisen?
- Wohin bin ich schon einmal verreist?
- Mit welchem Transportmittel bin ich verreist/möchte ich verreisen?
- Mit wem verreise ich?
- Worauf, worüber freue ich mich beim Reisen?
- Wovor habe ich eventuell Angst?

- Was nehme ich auf eine Reise mit?
- Was gehört in MEINEN Koffer?
- Wie soll mein Koffer, Rucksack, meine Tasche aussehen, beschaffen sein?

2. Anregungen zu Projektideen

Die folgenden Ausführungen geben Anregungen zur Entwicklung von Projekten. Gemäß der Idee, dass Projekte auch situativ und in Zusammenarbeit mit den Beteiligten entstehen, werden jedoch keine durchgeplanten Unterrichtseinheiten vorgestellt.

Ausgangspunkt kann das gemeinsame Sammeln von Erinnerungen an Reisen sein (z.B. nach dem Ferien) oder auch die gemeinsame Planung und Vorfreude auf eine Klassenreise.

2.1 Kofferprojekt

Ein Koffer/Rucksack/Trolley als (vom Lehrer) mitgebrachtes „Fundstück“¹ wird eingehend untersucht:

- Was erzählt uns der Koffer?
- Wohin könnte der Besitzer gereist sein?
- Was hat der Besitzer für Eigenschaften, für Bedürfnisse?

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in Gruppenarbeit kleine Spielszenen, die zur Klärung der oben genannten Fragen weiter helfen können und zur Entwicklung von Ideen und Fantasie dienen.

Die Schülerinnen und Schüler legen ein individuelles Werkstagebuch an, ein von ihr/ihm selbst gestaltetes Heft, in das alle Fragen des Unterrichts geschrieben und alle Arbeitsbögen eingeklebt werden. Das Werkstagebuch dient auch dem Entwickeln von Ideen, dem Skizzieren, der Selbstbeobachtung (was habe ich heute im Kunstunterricht gemacht?) und der Selbstbeauftragung (was möchte ich heute erreichen?).

Spielanlässe:

Der Koffer als Requisit:

- Umdeutung: Der Koffer ist ein Koffer, aber auch ein/eine.....
- Den Koffer einbeziehen, mit dem Objekt umgehen: Der Koffer als beispielbares Bühnenobjekt
- Sich mit dem Koffer im Raum bewegen und dadurch seine Eigenschaften verdeutlichen (Gewicht, imaginäre Größe, vielleicht empfindlicher Inhalt), allein, zu zweit, in der Gruppe

Szenen mit dem Koffer als zentraler „Figur“ entwickeln, gestalten und spielen:

- Beleben, Personifizieren: Der Koffer hat etwas erlebt und erzählt eine Geschichte
- Koffer-Stomp“
- verschiedene Dinge einzeln oder nacheinander aus dem Koffer auswählen und etwas dazu erzählen und spielen (zu zweit oder in der Gruppe)
- „blind“ etwas aus dem Koffer herausziehen und das Requisit anspielen
- in Kleingruppen eine Szene mit dem Koffer erfinden und spielen
- den Koffer als Objekt „umdeuten“, das heißt ein Koffer ist ein Koffer, aber auch ein/eine.....

Konkrete Vorschläge zur spielerischen und bildnerischen Umsetzung:

- Schülerinnen und Schüler bringen (nach eigenem Geschmack) „etwas“ für den Koffer mit² und packen ihn: sie fotografieren (digital) die Anhäufung der Objekte, das Verpacken in den Koffer, das wieder Auspacken und Entfalten (in eine andere Ordnung bringen), das erneute Verpacken und so weiter. Dabei achten sie zum Beispiel auf die Inszenierung maximaler Unordnung oder Übersichtlichkeit, auf das Platzsparen und das Ausbreiten von Dingen sowie auf die Wahl von Bildausschnitten, mit denen sie in ihren Augen bedeutsame Details hervorheben oder den Grad der (Un)ordnung verdeutlichen.³ Sie erzählen etwas darüber, die anderen ergänzen, erfinden neu. Hieraus kann sich eine Spielszene oder eine Bildergeschichte ergeben. „Etwas“ kann sein: „Reales“ im Koffer, z.B. Kleidung, Accessoires, Sanitäres, Plüschtiere, Talismänner, Merchandise-Artikel, Fanzines, kleinere Instrumente,

¹ **Man** kann sogar günstig Gepäckstücke, die am Flughafen gestrandet sind, „blind“ ersteigern, ohne den Inhalt vorher in Augenschein nehmen zu können.

² **oder** stellen etwas aus einem Fundus der Schule zusammen

³ **Vergleiche** auch Wehrli, Ursus; Kunst aufräumen; Zürich 2002. In diesem Buch werden zentrale Werke der Kunstgeschichte buchstäblich neu geordnet, indem die Bildgegenstände oder Formen sortiert werden oder Räume im Sinne des ordentlichen Haushalts aufgeräumt werden. Ein Bildvergleich aus diesem Buch könnte gleichermaßen zum Thema beitragen und einen Baustein zu kultureller Orientierung bieten.

Spielzeug, Jonglierartikel, Bücher, Comics, Schmuck, Schminke, Faschingsartikel, allgemeine Reiseutensilien, (mit Überlegungen über die zugehörige Person) „Vertreter-Koffer“ oder „Fiktiv-Bedeutsames“ im Koffer, z.B. Stoffe, Utensilien aus Küche, Büro etc., märchenhafte Dinge, Naturmaterialien (Federn, Steine, Stöcke, Blätter...)

- Ein Koffer gibt Aufschluss über seinen Besitzer: der Inhalt eines mitgebrachten Koffers wird untersucht – was mag der Besitzer für eine Person sein, welche Vorlieben hat er, welche Eigenschaften, welchen Charakter? Hier könnten pseudo-kriminologische Verfahren Anwendung finden: Für welche Handlung, für welche Absicht ist der Koffer ein Indiz? Möglicherweise sogar im Zusammenhang mit einem Verbrechen? Oder liefert er einen Hinweis auf einen Vermissten? Die Schülerinnen und Schüler sortieren den Inhalt nach Belegspuren für ihre Gedanken und stellen Fotos oder Zeichnungen der Objekte mit einer Beschriftung her. Sie erstellen ein fiktives Porträt des Besitzers, indem sie dessen Eigenschaften benennen und zeichnen ihn, zum Beispiel in Form eines Steckbriefs. (Auch die digitale Bildbearbeitung könnte hier hilfreich sein).⁴ Oder der Inhalt des Koffers verweist auf eine lange Reise. Wie viele Länder hat der Koffer passiert? Was sagt er über seinen Besitzer aus? Welche Vorlieben oder Macken hat er? Ist er reich oder arm, ordentlich oder unordentlich? Welche Gründe für die Reise lassen sich ablesen? Musste der Besitzer aus seinem Heimatland vielleicht fliehen? (Verweis z.B. auf Minidialoge in „Warten auf Godot“ von Beckett – Herr und Knecht-Verhältnis). Die Schülerinnen und Schüler entwickeln aus dem Antwortmaterial Szenen, die sich an Grenz- und Zollkontrollen ereignen können.
- Nichts bleibt, wie es war: der Koffer, seine Gegenstände verwandeln sich. Was wäre, wenn die Zahnbürste in Wirklichkeit eine Eidechse ist, das Knäuel Socken eine Maus? Die Objekte werden so verformt und aus solchen Perspektiven angeschaut, dass zumindest eine Metamorphose plausibel sein könnte. Sie werden in Stadien der Verformung fotografiert. Bilder von Endstadien der Metamorphose (z.B. Eidechse oder Maus) werden gesucht (Biobuch, Internet) und mit den eigenen Bildern verglichen. Die Metamorphose kann gezeichnet oder plastisch dargestellt werden (zum Beispiel die Verwandlung von der Zahnbürste zur Eidechse in vier Stufen).⁵ Die Schülerinnen und Schüler verwandeln durch „pantomimisches“ Spiel den imaginären Koffer in andere imaginäre Gegenstände.

2.2 Souvenirprojekt (Die Souvenirwerkstatt der Klasse ...)

Vom Lehrer oder von den Schülerinnen oder Schülern mitgebrachte oder auf einer Klassenreise erworbene Souvenirs werden untersucht⁶:

- Woher stammt das Souvenir?
- Woran kann man das erkennen?
- Was zeigt es von dem Ort, von der Reise?
- Weshalb ist es erworben/aufgesammelt/mitgenommen worden (auch spekulativ)?

Auch hier legen die Schülerinnen und Schüler ein individuelles Werkstagebuch an (vgl. S. 2), um ihre/seine persönliche Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsstoff und das Vorgehen zu entwickeln und zu dokumentieren.

Anlässe zum Spielen und künstlerischen Arbeiten:

⁴ Diese Ideen beziehen sich auf das künstlerische Verfahren des Biografierens, Bio-Grafie, K+U Heft 280/2004 Biografieren, K+U Heft 281/2004, Arbeiten von Nicolas Lang oder Sophie Calle bilden den Referenzrahmen zeitgenössischer Kunst

⁵ In diesem Zusammenhang bietet es sich an, Arbeiten von Max Ernst oder René Magritte anzuschauen.

⁶ Ausstellung des Jahres 2006 in Frankfurt im Museum für Angewandte Kunst und im Museum für Kommunikation "Der Souvenir - Erinnerung in Dingen von der Reliquie bis zum Andenken". Katalog "Der Souvenir"; Beiträge von Autoren der Kunstgeschichte, Medizin, Psychoanalyse, Archäologie, Geschichte, Ethnologie, Pädagogik, Philosophie und Literaturwissenschaft; Wienand Verlag Köln, ISBN 3-87909-892-1

- Souvenirs untersuchen – was sie symbolisieren und wie sie hergestellt werden
- Das Souvenir „bespielen“ und umdeuten - was fange ich damit an? Was fängt mein Nachbar damit an? Was fängt die Klasse damit an?
- Souvenirs (für einen Lieblingsort, eine Traumreise oder auf der Klassenreise ...) herstellen, zum Beispiel indem
 - aus Ton, aus Pappmaschee oder Gips plastiziert bzw. Skulpturen (Gips) hergestellt werden
 - Fuß-, Hand- oder andere Abdrücke am Strand mit Gips ausgegossen werden
 - Handarbeiten hergestellt oder Textilien bedruckt werden („der Sylt-Wandteppich“, das „Sylt-T-Shirt“)
 - Eine Schneekugel gestaltet wird
 - Gebäck oder Schokoladenfiguren in typischer Form hergestellt werden (Objekte – z.B. Muscheln, Blätter oder selbst geformte Gegenstände in Ton abdrücken, brennen, mit bleifreier Glasur glasieren und als Backmodel oder Form für den Schokoladenguss verwenden– Schokoladensouvenirs oder Kekse herstellen)
 - die Süßigkeiten an einer schön gestalteten Tafel gemeinsam verzehren - oder
 - Verpackungen entwerfen und herstellen (Schachteln, Papiere, Bänder)
 - diese auf einem Basar verkaufen, z.B. am Tag der offenen Tür oder am Elternabend
 eine „Verkaufsvitrine“ (für nicht verderbliche Produkte)

3. Kompetenzen, die im Laufe des Kofferprojekts und des Souvenirprojekts erworben werden können:⁷

Die Schülerinnen und Schüler

- *entwickeln eigene Gestaltungsideen und bringen sie in den Planungsprozess für ein Projekt ein*, indem sie Koffer erforschen und spielerisch-assoziativ Ideen zur Entwicklung von Vorhaben nutzen oder indem sie eigene Ideen für Souvenirs finden
- *setzen eigene Ideen oder schriftliche Vorlagen individuell oder in Zusammenarbeit mit anderen um*, indem sie mit Hilfe des Werkstagebuchs Ideen festhalten und entwickeln, sowie in kleinen Schritten Arbeitsprozesse planen und dokumentieren
- *gestalten den Raum und ihren Arbeitsplatz verfahrensgerecht*, indem sie zum Beispiel für die digitale Fotografie passende Hintergründe schaffen, aufbauen und fachgerecht aufbewahren oder für das plastische Gestalten den Arbeitsplatz abdecken, Geräte bereithalten und wieder wegräumen, Material am Arbeitsplatz sachgerecht aufbauen und wieder wegräumen, indem sie zum Beispiel (im Souvenirprojekt) mit Lebensmittel angemessen umgehen oder Bühnenelemente, Objekte, Kostüme und Requisiten herstellen bzw. verwenden, damit angemessen umgehen und wieder wegräumen
- *übernehmen Verantwortung für Teilbereiche eines Projekts*, indem sie gemeinsam Szenen entwickeln und darstellen und bei der Präsentation verantwortlich handeln, indem sie (Souvenir) Objekte für eine gemeinsame Vitrine herstellen und z.B. verpacken

Sie

- *entwickeln Sensibilität für sinnliche Wahrnehmungsphänomene, sie richten ihre Wahrnehmung gezielt aus*, indem sie das Objekt Koffer erforschen oder dem speziellen Gehalt und Aussehen von Souvenirs nachspüren
- *folgen dem Verlauf einer kurzen ästhetischen Präsentation konzentriert*, indem sie bildnerische, darstellerische und/oder musikalische Szenen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler betrachten und würdigen, *oder schauen ein ästhetisches Produkt konzentriert an*, indem sie deren Arbeiten kriteriengestützt untersuchen

⁷

Im Folgenden stellen wir exemplarisch für alle anderen Themenvorschläge dar, wie Projekte in diesem Themenbereich zum Kompetenzerwerb im Bereich der ästhetischen Bildung beitragen. Die kursiv gesetzte Schrift im Fließtext enthält Formulierungen des Rahmenplanes ‚Lernbereich Künste‘.

- *rezipieren und schätzen damit den Wert der Produktionen oder Produkte der Mitschüler auf angemessene Weise*
- *kennen aus dem Bereich Bildende Kunst exemplarisch Werke, Künstler und Gestaltungsmöglichkeiten, die einen Bezug zu den Projekten des eigenen Unterrichts haben, zum Beispiel Arbeiten von Nicolas Lang oder Sophie Calle, sowie von Giuseppe Archimboldo, Magritte oder Max Ernst (Kofferprojekt) oder berühmte Bau- und Kunstwerke, die in Souvenirs abgebildet werden (Eiffelturm, Mona Lisa, Kolosseum, Kölner Dom, Holstentor, Bismarckdenkmal ...)*
- *kennen aus dem Bereich des Darstellenden Spiels unterschiedliche Ausdrucksformen und wählen sie danach aus, ob sie den Schwerpunkt auf den Körper, die Stimme, den Raum, die Zeit legen.*

Sie

- *äußern sich zu eigenen Arbeiten und denen ihrer Mitschüler sowie zu Kunstwerken oder anderen ästhetischen Gegenständen und stellen ansatzweise Bezüge zwischen Inhalten, Wirkungen und Gestaltungsmitteln her, indem sie zum Beispiel Möglichkeiten der Ordnung und Unordnung in Arrangements und Bildern erkennen, benennen und deuten oder verschiedene Abbilder/Abdrücke/Abgüsse von Souvenirs untersuchen oder den Spielzusammenhang zwischen einer Figur und einem Objekt bzw. einem Requisit benennen und deuten*
- *wenden dabei erlernte Fachbegriffe zutreffend an, zum Beispiel, indem sie unterschiedliche Rhythmen benennen (Koffer-Stomp), indem sie Proportionen des Gesichts kennen und benennen (Steckbrief), indem sie die Wirkungen des verschiedenen Umgangs mit Objekten und Requisiten erkennen und benennen, indem sie Bildausschnitte und fotografische Perspektiven (digitale Fotografie) identifizieren, indem sie Begriffe der Form (rund, eckig ...), der Proportion (länglich, kompakt, breit...), der Oberfläche (rau, glatt, strukturiert...) und des Volumens (flach, tief, Höhlung, Wölbung ...) erkennen und benennen (bei „Metamorphosen“ zum Beispiel) oder bei Abformungsverfahren (Themenbereich „Souvenir“) Abdruck, Abguss, Negativform, Positivform (Backform, Gussform) erkennen und benennen*
- *können im Planungs- und Realisierungsprozess eines Projekts Aspekte unter ästhetischen Gesichtspunkten sammeln, ordnen, strukturieren, vergleichen, Ähnlichkeiten und Unterschiede erkennen, indem sie z.B. Objekte für den jeweiligen Koffer sammeln, zuordnen, vergleichen und Vorhaben für das Koffer Packen entwickeln, aus dem Kofferinhalt auf den Besitzer schließen oder eine Verwandlung (Metamorphose) der Objekte darstellen, Souvenirs nach inhaltlichen oder formalen Kategorien ordnen*
- *entwickeln eine subjektive Sichtweise auf ein ästhetisches Produkt und können diese auf angemessene Weise äußern, indem sie ihre Beobachtungen zur eigenen Arbeit, zu Arbeiten von Mitschülerinnen und Mitschülern und zu Kunstwerken, die Gegenstand des Unterrichts werden, mündlich im Unterrichtsgespräch äußern, solche Äußerungen schriftlich vorbereiten und schriftlich fixieren (Arbeitsbögen, Werktagebuch).*

Sie

- *fügen unterschiedliche Elemente eines Plans in der Präsentation zusammen, wenn sie Spielszenen mit dem Koffer als zentraler „Figur“ entwickeln, zusammenstellen und spielen und/oder Zeichnungen, Drucke, Fotos, Plastiken und andere Objekte unter einem Thema zu einer Ausstellung kombinieren*
- *können ein im Unterricht erarbeitetes ästhetisches Produkt einüben und ihre Arbeitsergebnisse als Ausstellung oder Aufführung vor kleinem Publikum (im Klassenzusammenhang, im schulischen Rahmen oder außerschulisch) präsentieren*
- *interagieren mit den Mitschülern in der Präsentation ihrer Produkte und reagieren angemessen auf die Leitung durch einen Dirigenten oder Spielleiter*
- *kündigen ihre Präsentation gegebenenfalls angemessen an (indem sie es z.B. plakatieren)*
- *geben im Rahmen der Präsentation oder bei Zwischenpräsentationen von Szenen,*

Bildern und Objekten *dem Publikum* bzw. ihren Mitschülerinnen und Mitschülern *zu ihrer Arbeit Auskunft, sie können Feedback annehmen, einschätzen und für ihre Weiterarbeit nutzen.*

Die Schülerinnen und Schüler:

- *gehen mit verschiedenen Zeichen- und Malmaterialien absichtsvoll und experimentierend um*, indem sie zum Beispiel Steckbriefe und Verwandlungen von Objekten zeichnen, Souvenirs entwerfen und Zeichnungen oder Malereien als Postkarten herstellen
- *gestalten ein dreidimensionales Objekt absichtsvoll*, indem sie zum Beispiel die Verwandlung eines Objektes in ein anderes plastisch darstellen oder Abdrücke und Abgüsse herstellen
- *gestalten absichtsvoll mit Medien*, indem sie zum Beispiel die Zustände des Eingepackten und Ausgepackten fotografieren und dabei Bildausschnitte wählen und die Anordnung im Bild variieren. Damit *gestalten sie mit Linie, Farbe und Form eine Bildfläche*. Oder sie fotografieren (auf einer Klassenreise oder in der Schulumgebung) Ortstypisches und verarbeiten die Fotos in Form einer Postkarte
- *haben grundlegende Fähigkeiten im Instrumentalspiel erworben*, indem sie die Koffer als Rhythmusinstrument einsetzen (Koffer-Stomp) und musizieren damit *in der Gruppe*
- *nehmen ihren Körper als „Instrument“ wahr und gehen ihren Fähigkeiten entsprechend damit um*, indem sie sich mit dem Koffer im Raum bewegen und dadurch seine Eigenschaften verdeutlichen und den Koffer als Objekt bespielen
- *haben verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten ihres Körpers, ihrer Sprache und ihrer Stimme erfahren*, indem sie Requisiten als Mitspieler bzw. Gegenspieler einsetzen, sie oder den Koffer als Objekt umdeuten und Spielszenen zum Koffer biografisch erkunden bzw. erfinden und umsetzen. Sie stellen eine Beziehung zwischen ihren Emotionen und den Objekten her, indem sie eine dem Objekt entsprechende Tätigkeit emotional variieren (Steigerung, Kontrast). Sie unterscheiden die Alltagssprache von der Theatersprache und wissen sie entsprechend einzusetzen.

4. Weitere Ideen, Splitter

4.1 Projekt zu Kofferinhalten: Was sieht der Sicherheitsbeamte am Röntgen-Bildschirm beim Durchleuchten der Gepäckstücke? (Bei welchem Koffer möchte er eingreifen?)

- Gegenstände in einem Koffer genau anschauen, eine Person hinter den Gegenständen vermuten und sich vorstellen, wer sie sein mag und wie sie sein mag
- Seinen eigenen Kofferinhalt (oder den einer imaginierten Person) aus einem Fundus zusammenstellen
- Die äußere Form der Gegenstände betrachten, Umrisse zeichnen (auf farbiges Transparentpapier) und ausschneiden
- Diese flächigen Formen der Objekte aus Transparentpapier in eine Fläche legen, die der Kofferform entspricht, übereinander montieren und an ein Fenster hängen – Lichtdurchlässigkeit beobachten. Dabei erfahren, dass sich Objekte überschneiden, d.h. durch andere verdeckt werden, dass man sie dennoch als Ganzes erkennt. Dabei außerdem erfahren, dass transparente Farben sich im Gegenlicht mischen – Mischöne benennen
- Die ‚Koffer‘ am Fenster fotografieren und als Diaschau ablaufen lassen (Thema der Show: Was sieht der Sicherheitsbeamte auf seinem Durchleuchterbildschirm?) – Wahl des Bildausschnitts, Scharfstellen
- Eine Szene „Bei der Gepäckkontrolle“ entwickeln und präsentieren
- Szenen erarbeiten: Das Geheimnis im Koffer

4.2 Da wohne ich, da bin ich zu Hause

- Mein Zimmer, mein Platz, mein Lieblingssort, Rückzugsorte, Wunschvorstellungen in unterschiedlichen Situationen z.B.: unter Thematisierung von Angst, Schutz und

- Geborgenheit („Abends allein im Zimmer“ z.B.) - malen, zeichnen, drucken collagieren, bauen, fotografieren
- Geräusche der Umgebung aufnehmen, erkennen und verarbeiten, Geräuschequiz, Klangcollagen mit Audioeditor (MMM)
- vom Aufstehen bis zum ersten Klingeln (Geräuschmontage)
- Mitschnitt Klassenausflug

4.3 Erlebnis der Dinge:

Aus einem reichhaltigen Angebot von Alltagsgegenständen (vom Gummiband über die Bratpfanne bis hin zur Streichholzschachtel) sucht sich jede Schülerin/jeder Schüler einen Gegenstand aus, beobachtet diesen Gegenstand genau und lässt sich von Form und Zustand des Gegenstands zu einer Erlebniserzählung anregen, in der es als Sprecher(in) des Gegenstands auftritt.

4.4 Fortbewegungsmittel

- futuristische Fluggeräte, Schiffe und Fahrzeuge zeichnen oder herstellen,
- Reiselieder, Wanderlieder singen, untersuchen
- Fahrzeuggeräusche sammeln, imitieren

4.5 Pläne und Karten, Darstellung von Orten

- Schatzkarte, Trauminsel, Labyrinth, Luftaufnahme, Suchspiele (Fotografie) und Pläne von Orten der Umgebung
- Seiten aus ausrangierten Atlanten als Malgrund für Reisebilder verwenden

4.6 Was geschieht auf Reisen?

- Abenteuergeschichten – z.B. ich rette mich auf ein Floß (erfinden, zeichnen, filmen) oder ich verliere meinen Koffer oder ich halte unversehens einen „fremden“ Koffer in der Hand. Wie gehe ich jeweils damit um? Und was kann aufgrund meines Verhaltens und der Umstände, in denen ich mich gerade befinde, alles passieren? / Die Odyssee eines Koffers – ein Koffer wandert von Hand zu Hand und Land zu Land
- Szene erarbeiten: meine Traumreise nach ...

4.7 Exotisches

- Urwald malen, filmen, bauen
- exotische“ Musik hören
- „unter wilden Tieren“ malen, filmen, collagieren
- Tiergeräusche sammeln, herstellen
- Unterwasserwelten malen, bauen, installieren
- Wassermusiken hören
- „im All“ malen, zeichnen, filmen, plastisch gestalten, Klangcollage als Soundtrack eines Fotoromans in Powerpoint, für kurze Spielszenen oder Videofilm
- Weltallmusik herstellen

4.8 Ich schicke meine Wünsche auf Reisen

- Wünsche aufschreiben, verpacken und verreisen lassen (per Flaschenpost, per Luftballon)

4.9 Andere Länder

- Sportereignisse oder andere Großereignisse (Fußballweltmeisterschaft, Olympiade): Fahnen, Trikots, nationale Symbole – malen, nähen, drucken
- ethnische Kunst (Masken, Textilien, Teppiche, Volkskunst) und ihre Verfahren, drucken, malen, Objekte herstellen
- andere Landschaften (Vulkan, Wüste, Eiswelt, Urwald) malen
- Hymnen, Fanfaren, Siegesgesänge, Musik anderer Länder hören, untersuchen,

- singen und musizieren
- andere Sitten – Begrüßungen und Rituale – kennen lernen, vorführen
- Musik aus den Heimatländern der Eltern oder Großeltern sammeln – eine Sampler-CD der Musik der Länder der Klasse herstellen (Eltern/Großeltern befragen (Fragenraster entwickeln [persönlicher Bezug zur Musik, warum Land verlassen etc.], Interviews durchführen, aufschreiben und Ergebnisse)
- Fächerübergreifend zum Lernbereich Politik: Landeskunde (Internetrecherche mit vorgegebenen Internetadressen: Lage auf dem Globus, Landkarte mit Hauptstadt und Herkunftsort der Eltern /Großeltern, Flagge und/oder Wappen mit Erklärung der Farben und Symbole, Bilder von typischen Landschaften und Städten, persönliche Bilder der Eltern/Großeltern, evtl. heutige Verhältnisse in dem Land)
- Eventuell Musik aus einem Land zusammenstellen und erforschen, in dem wir schon einmal gewesen sind mit ähnlicher Herangehensweise wie oben

5. Materialien

5.1 Literatur (Bildende Kunst)

- Puchner, Willy; "Illustriertes Fernweh. Vom Reisen und nach Hause kommen"; Frederking & Thaler; 2006
- Fliegen – ein Traum; Ausstellungskatalog Ruhrfestspiele Recklinghausen 1977
- Katalog "Der Souvenir"; Beiträge von Autoren der Kunstgeschichte, Medizin, Psychoanalyse, Archäologie, Geschichte, Ethnologie, Pädagogik, Philosophie und Literaturwissenschaft; Wienand Verlag Köln, ISBN 3-87909-892-1
- Das Unbekannte im Bekannten; K+U⁸ Heft 270/2003
- Fantasiereisen; K+U Heft 278/2003
- Bio-Grafie; K+U Heft 280/2004
- Biografieren; K+U Heft 281/2004
- Atlas. Bilder Kartografieren; K+U Heft 285u.286/2004

5.2 Literatur (Darstellendes Spiel)

- Hüttenhofer, Karin; Spiel&Theater Grundschule, Spiele-Themen-Werkstattarbeit; BBS HH /LI
- Schlünzen, Wulf; Werkstatt Schultheater, DS 1, Zur Didaktik und Methodik; BBS HH/LI
- Ders.; Werkstatt Schultheater, DS 2 ,Übungen-Experimente-Projekte; BBS HH/LI
- Ders.; Werkstatt Schultheater, DS 4 , Beobachten-Feedback-Bewerten; BBS HH/LI

5.3 Literatur (allgemein)

- Janosch: Oh, wie schön ist Panama, Beltz und Gelberg (auch als Taschenbuch)
- Brüder Grimm: Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen; Die Bremer Stadtmusikanten; Däumlings Wanderschaft; Hans im Glück; Sechse kommen durch die ganze Welt; Up Reisen gohn; Die sieben Schwaben; Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet
- Lindgren, Astrid: Pippi in Taka-Tuka-Land
- Kipling, Rudyard; Geschichten für den allerliebsten Liebling; Der fliegende Teppich – eine imaginäre Reise in den Orient; Dressler; 1994; ISBN-10 3-7915-3545-5; ISBN-13 978-3-7915-3545-6
- Maar, Paul; Lippels Traum; Oetinger-Verlag; 1984; ISBN 3789119571
- Fremde Welten: Ausgabe 2006/2007 (Nr. 16), Kinderbuchfonds Baobab. Das Verzeichnis «Fremde Welten» empfiehlt in der aktuellen, komplett überarbeiteten Ausgabe 200 lieferbare Titel der Kinder- und Jugendliteratur. Die Broschüre, herausgegeben vom Kinderbuchfonds Baobab ist ein wichtiges Hilfsmittel für Lehrkräfte, Bibliothekarinnen, Eltern und andere Vermittlungspersonen. Neben Büchern werden auch Hörbücher, DVDs oder Materialien für den Unterricht

⁸ K+U = Fachzeitschrift Kunst und Unterricht, Friedrich Verlag Velber

vorgestellt.

5.4 Zum Anschauen

- Zeitschriften Geo und Geolino (Verlag Gruner und Jahr)
- Arthus-Bertrand, Yann; Die Erde von oben. Ein Jahrhundert-Projekt (GEO Buch); Frederking u. Thaler; 2003; ISBN: 3894054085

5.5. Kunstwerke (eine Auswahl von Objekten, auf die man nicht sofort kommt)

Exotisches

- Henri Rousseau; The Equatorial Jungle; 1909; National Gallery of Art, Chester Dale Collection (Internet <http://www.nga.gov/kids/rousseau-equatorial-m.jpg>)
- Henri Rousseau; Tropical Forest with Monkeys; 1910, National Gallery of Art; John Hay Whitney Collection (Internet <http://www.nga.gov/kids/linkrousseau.htm>)
- Max Ernst; Painting for young people; Öl; 61 x 76,2 cm ; 1943 Sammlung Menil Family, Houston/Texas; in: Diehl; Gaston; Max Ernst; München; 1973; (zum Beispiel im Vergleich mit einer Arbeit von Henri Rousseau) (im Internet <http://www.abcgallery.com/E/ernst/ernst51.JPG>)
- Niki de Saint Phalle; "L'oiseau amoureux" (Verliebter Vogel); mehrere Versionen, zum Beispiel: 1993; Brunnenfigur; Duisburg; oder: 2000; bemaltes Kunstharz; 40 x 60 x 23 cm, Privatbesitz (Im Internet z.B. <http://www.u-blog.net/ludecrit/img/escapade003.jpg> oder <http://www.coskunfineart.com/lg/561.jpg>)

Andere Reiseerlebnisse, Forschung, besonders Besichtigungswertes (neben allgemein bekannten Touristenattraktionen vom Eiffelturm bis zum Michel, die man unbedingt einbeziehen sollte):

- Sophie Calle; Journey to California; 2003; in: Sophie Calle: M'as-tu vue; München (Prestel); 2003
- Christo und Jeanne-Claude; Surroundes Islands; 1980 – 1983; Stoff 603850 m²; Biscaye Bay, Greater Miami (Fl, USA); in: Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef; Kunst des 20. Jahrhunderts; Köln; 2000, (im Internet z.B. unter http://www.nyc.gov/html/thegates/images/photos/06_surrounded_islands.jpg) und weitere Arbeiten von Christo und Jeanne Claude
- Max Ernst; Der Ausbrecher; Frottage aus der „Histoire Naturelle“; in: Diehl; Gaston; Max Ernst; München; 1973, (im Internet <http://forbin.qc.edu/art/Max%20Ernst.jpg>)
- René Magritte; Die unendliche Besichtigung; Öl auf Leinwand; 81 x 100 cm; 1963; Abbildung in: Passeron, René; Magritte; Berlin 1971, oder im Internet <http://www.art1.friko.pl/netobrazki/rene-magritte2.jpg>
- Marie Sibylle Merian; Metamorphosis insectorum surinamensium; handcolorierte Kupferstiche; in Davis, Natalie Zemon; Metamorphosen – das Leben der Marie Sibylle Merian; Berlin (Wagenbach) 2003; auch im Internet sind vielfältige Abbildungen zu finden: z.B. <http://www.biologie.uni-erlangen.de/mpp/Schmetterlinge/3-exoten/images-exoten/T-agrippina-1.gif>, http://www.oppenheimereditions.com/images/catalog/mer/okmer_011_01.jpg, <http://www.collezione-online.it/scan410%20metamorfoosi%20sibylla.jpg>, http://www.planet-wissen.de/pics/IEpics/portraet_seide_merian.jpg, http://fathom.lib.uchicago.edu/2/21701730/21701730_3mothLG.jpg, – hierzu eventuell im Vergleich Arbeiten von Giuseppe Arcimboldo; Winter, 1573, Öl auf Leinwand, 76x64 cm, Louvre, Paris, http://www.foodnews.ch/allerlei/30_kultur/galerie/images/Arcimboldo_Winter_m.jpg, Sommer, 1573, Paris, Louvre, http://www.artinthepicture.com/artists/Giuseppe_Arcimboldo/summer.jpeg

Fliegen, fantastische Fortbewegungsmittel und Flugobjekte

- Panamarenko; Meganeudon 3, plan-deel 3, mechanisme; 1973; 98 x 150 cm; Bleistift und Tonstift auf Papier, smak, Gent

- Panamarenko; Luftschiffmodell (Zeppelin); 1969; 2700 x Ø 600; 200 x 600 x 300 cm; Mixed Media; smak, Gent
- Panamarenko; Flying Wing (Propellerless Pedal Driven Pure Jet Aircraft, Type Anti-Induction); 1977; 109 x 325 x 282 cm; mixed media; smak, Gent – alle Abbildungen zu Panamarenko zu finden auf der Webseite des Smak:
http://www.smak.be/collectie_kunstenaar.php?kunstwerk_id=541&l=p&kunstenaar_id=3
- Watanabe: Flugdrachen „Himmelsprung hopp hopp“; abgedruckt in: Farbe, Form und Fantasie 3. Das Kunstbuch für die Grundschule; Schroedel Verlag; ISBN: 3-507-02517-5
- Nikolaus Lang; Brain-Ship; 1987/90, 280 x 70 x 65 cm, 4teilig; Papierabguß, Gaze, Leim, Bambus, Fichtenstöcke, <http://www.artfacts.net/muenchen/exhibpics/12353.jpg>
- René Magritte; Der Verführer; Gouache; 15 x 17 cm; 1952; in: Passeron, René; Magritte; Berlin 1971 und im Internet:
<http://imagecache2.allposters.com/images/pic/AWI/f928-magritte~Der-Verfuehrer-Poster.jpg>

Was ist im Koffer, in der Kiste? Was hinterlässt der Reisende? (Biografieren)

- Nikolaus Lang; Kiste für die Geschwister Götte; Korntruhe, Einsätze, Fundobjekte, Texte, Fotografien, Landkarten; 60 x 320 x 87 cm; 1973/74; München, Städtische Galerie im Lenbachhaus; in: Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef; Kunst des 20. Jahrhunderts; Köln; 2000 und im Internet <http://www.efh-freiburg.de/AEKK-Home/Boesner/images/lang1.jpg>
- Sophie Calle; The Hotel; 1981; in: Sophie Calle: M'as-tu vue; München (Prestel); 2003, oder im Internet <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/3438/full.jpg> - allerdings erschließen sich die Arbeiten von Sophie Calle nicht über Abbildungen aus dem Netz, ohne dass man den Kontext kennt.