Sprichwortbox

_

Befreit im Raum und gefangen in der Wörtlichkeit

Erasmus-Grasser-Gymnasium München | StRef M.A. M.Ed. Andreas Stadler



Box 1 von Theo Keller

Die bldnerische Idee

... geht auf das Werk *Die niederländischen Sprichwörter* von Pieter Brueghel d. Ä. von 1559 zurück. 1998 veröffentlichte die Firma DUPLICON eine Animation des Bildes, in der die einzelnen dargestellten Szenen in Bewegung versetzt wurden. (siehe https://www.duplicon.de/projekte/sprichwoerter-pieter-bruegel.php) Hieraus wurde das Vorhaben entwickelt, mit SchülerInnen Sprichwörter zu sammeln, jeweils eine Szene zur wörtlichen Darstellung zu erarbeiten und die Szene in einer kleinen gefalteten Box gestalterisch wörtlich umzusetzen. Eine in die Box integrierte Schiebeleiste sollte ein bewegtes Element ermöglichen, durch das die Szene lebendig wird und das Sprichwort deutlich erkennen lässt.



Box 2 von Klestera Hasso

Interaktive Boxen und die Auflösung der dargestellten Sprichwörter gibt es auf Seite 3.

Skizze zentraler Punkte der Unterrichtssequenz

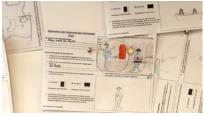
Betrachtung und Reflexion des animierten Werkes: Der narrative Charakter von einzelnen Szenen wird erkannt. Das Thema "Sprichwörter" wird aus der Betrachtung heraus entschlüsselt. Mit der Szene "Mit dem Kopf durch die Wand" wird ein erstes Sprichwort im Werk entdeckt.



Die SchülerInnen sammeln ihnen bekannte Sprichwörter und Redewendungen.



Erste Versuche ein gewähltes Sprichwort in einer zeichnerischen Szene zu fassen werden unternommen.







Das Vorhaben "Sprichwortbox" wird bekannt gegeben. An einem Prototypen werden Möglichkeiten der Platzierung von Zeichnungen im Raum veranschaulicht und diskutiert. Auf die Möglichkeit, etwas Bewegbares auf einer Schiebeleiste in der Box zu platzieren, wird genau eingegangen, da durch die erzeugte Bewegung die Sprichwortbotschaft für BetrachterInnen besser erkennbar gemacht wird.

Mit einem Rätselspiel wurden Schülerarbeiten im Plenum betrachtet und reflektiert. Die Tischkamera diente zur Beamerprojektion einer Kiste, woraufhin die Klasse das Sprichwort zu erraten versuchte. Gleichzeitig gaben die SchülerInnen wertvolle Hinweise für die Weiterarbeit an der jeweiligen Kiste und lobten bereits gut Gelungenes. Fertige Boxen wurden auf der Rückseite mit dem jeweilig dargestellten Sprichwort und dem Namen versehen. Mit der APP GIF-Ersteller, GIF-Editor, Video als GIF wurden GIFs erstellt. Ebenso verwendeten SchülerInnen hierzu eigene Handys mit ihnen bekannten APPs.

Lehrplanbezug

Ku6 Lernbereich 3 - Interaktion, Inszenierung und Kommunikation:

- Text-Bild-Kombinationen, z. B. Bildergeschichten, Plakate, Schautafeln oder digitale Präsentationen
- elementare fotografische bzw. filmische Gestaltungsmittel

Kompetenzerwartung:

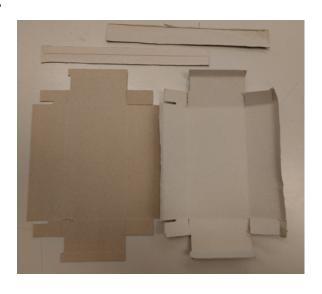
Es findet eine Verknüpfung der beiden im Lehrplan genannten Kompetenzerwartungen statt. Die SchülerInnen gehen von verschriftlichten/sprachtypischen Sprichwörtern aus, gehen spielerisch mit der wörtlichen Verbildlichung der Botschaft um und setzen sich hierbei auch mit Details als Trägern von Botschaften auseinander, wie etwa Mimik und Gestik. Sie inszenieren eine analoge Spielszene, die sogleich auch als digitale, filmische Spielszene festgehalten wird.

Anmerkungen

- durch den erarbeiteten Begriff "Szene" wird für folgende Jahrgangsstufe der Begriff "Bühne" vorbereitet.
- die Box bietet die Möglichkeit anschaulich und haptisch den Begriff "Bildaufbau" zu thematisieren.
- Sprichwörter bilden einerseits ein heimisches Kulturgut, andererseits können trans- und interkulturelle Vergleiche von Sprichwörtern einen spannenden Einblick in fremde Kulturen bieten.

Material

- Einstiegsvideo der Firma Duplicon. Herr Martin Mißfeldt erteilt auf Nachfrage sehr gerne eine Erlaubnis für die Verwendung im Unterricht und lässt die SchülerInnen noch dazu herzlich grüßen. (Link: https://www.duplicon.de/projekte/sprichwoerter-pieter-bruegel.php)
- Vorüberlegungen zur Erarbeitung einer Sprichwortszene. (Beispiel: Anlage 1)
- Boxen und Schiebeleiste aus 1mm Graupappe. Für das vorgestellte Projekt wurden Pizzakartons verwendet, aus denen mit einem Schneideplotter (Cricut MAKER) Schnittmuster und Falz eingefügt wurde. (Schnittmuster: Anlage 2)





- FürExperten: Kartonreste um mit kleinen Kartonstückchen Details im Hintergrund aufzukleben und noch mehr Räumlichkeit zu schaffen.
- Tonpapier, Papier, Kleber, Stifte, Schere und gegebenenfalls Cutter.



Box 2 von Klestera Hasso, "Das Gesicht verlieren".



Box 1 von Theo Keller, "Das Herz rutscht in die Hose".



Box 3 von Aleksandar Kohler, "Übung macht den Meister".



Box 4 von Cara Rosner, "Den Boden unter den Füßen verlieren".

Sprichwörter oder Redewendungen als bewegte Szene

Dein gewähltes Sprichwort oder deine Redewendung	
Tipp	s und erste Gedanken für einen guten Start
1.	Überlege nochmal, ob das Sprichwort einfach als Szene darzustellen ist. (Schwierig wäre zum Beispiel "Man soll den Tag nicht vor dem Abend loben")
2.	Welcher Teil der Szene soll sich durch die Schiebeleiste bewegen lassen? Notiere kurz:
3.	Wie kannst du deine Kiste drehen, damit die Szene möglichst gut dargestellt werden kann? Kreuze an.
	→ Hochformat Querformat → →
	Bewegung von oben nach unten. Bewegung von links nach rechts.
 4. 5. 	Das Rechteck unten ist genau so groß wie die Kiste. Beginne mit einer Zeichnung deiner Szene. Beachte die Überlegungen, die du dir bereits gemacht hast. Die Zeichnung dient dir später zur Orientierung. Notiere dir bereits auch Materialien oder Ideen, die du zur Umsetzung brauchen könntest. Erstelle eine erste kurze Zeichnung. Sie klärt die Inhalte deiner Szene.
6.	Du kannst auch Stichworte in die Zeichnung schreiben, um Ideen festzuhalten. Zeichne Gegenstände die in die Kiste sollen einzeln nebeneinander. Hierzu gehört zum Beispiel der bewegliche Gegenstand.

Anlage 2 - Schnitt- und Falzmuster DIN A4 (Prototyp zur Lehrerdemonstration am besten größer, mindestens A3, ausdrucken)

