

## Lang, lustig und bunt Wurmartige Sockenwesen gestalten

### Klassen 2 und 3

Ein Beitrag von Sina Vogel, Stuttgart

Wer kennt sie nicht: Dünne, fadenscheinige Socken oder verwaiste Strümpfe ohne „Partner“? Holen Sie sie aus der Schublade und erwecken Sie sie zu neuem Leben. In dieser Unterrichtseinheit wird beschrieben, wie das geht. Hier gestalten Ihre Schüler mit einfachen Mitteln fantasievolle Sockenwesen. Dabei werden sie sensibilisiert für die Beschaffenheit und Veränderbarkeit verschiedener Werkstoffe, sie erfahren das kreative Potenzial von Alltags-, Abfall- und Bastelmaterial und lernen verschiedene plastische und textile Verfahren kennen.

Doch damit nicht genug: Als Zusatzmaterial gibt es eine Anleitung, wie die fertigen Sockenwürmer zu Protagonisten selbst gestalteter Bücher werden. Los geht's!



Lang, lustig und bunt: Sockenwesen einer 2. Klasse

### Das Wichtigste auf einen Blick

#### Lerninhalte

- Bilder von wurmartigen Lebewesen aus dem Tierreich betrachten
- Wurmartige Wesen zeichnen
- Techniken zur Befestigung und Verbindung von textilen Materialien kennenlernen
- Gestalten auf der Fläche und an bzw. auf einem dreidimensionalen Objekt

#### Kompetenzen

- Erweiterung der haptischen Wahrnehmungsfähigkeit
- Kennen und Anwenden grafischer Gestaltungsmöglichkeiten
- Kennen und Anwenden plastischer und textiler Gestaltungsmöglichkeiten

#### Fächerübergreifender Einsatz

- Deutsch: Steckbrief, Geschichte (und Buch) oder Theaterstück zu fertigen Sockenwesen
- Sachunterricht: Sachinformationen zu wurmartigen Wesen aus dem Tierreich

#### Dauer

ca. 3 Unterrichtsstunden (2–4 weitere bei Einsatz des Zusatzmaterials)

Mit Farbfolie!

Mit Zusatzmaterial:  
Sockenwürmer  
werden  
Bücherhelden!

## 1. Stunde: Wurmartige Wesen betrachten und zeichnen

Phase	Verlauf	Hilfen	Vorbereitung & Material
<b>Einstieg</b>	<p><b>Wurmartige Wesen im Tierreich</b></p> <p>Schaffen Sie eine ruhige Arbeitsatmosphäre und zeigen Sie die wurmartigen Wesen aus dem Tierreich von der <b>Farbfolie M 1</b>.</p> <p>Lassen Sie die Abbildungen zunächst ohne Stimmen Impuls auf die Schüler wirken. Fragen Sie die Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– „Welches Tier beschreibt dir besonders auf? Wurm?“</li> <li>– „Wie sehen die Tiere aus? Beschreibe die Körperform.“ (Evtl. ein paar Adjektive anbieten: rundlich, breit, schmal, gleichmäßig, gewölbt, wellig, stark, etc.)</li> <li>– „Welche besonderen Merkmale haben einige der Tiere?“ (Evtl. ein paar Beispiele nennen: Stacheln, Füllborsten, Haare usw.)</li> </ul>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Geben Sie den Schülern genügend Zeit zum Betrachten der vermutlich unbekannteren Tiere.</p> <p>Lassen Sie sie zunächst ungefiltert und ohne Wertung ihre persönlichen Eindrücke wiedergeben.</p> <p>Die anschließenden Leitfragen sensibilisieren die Schüler für Details, die im späteren Unterrichtsverlauf wichtig werden, insbesondere die Formgebung der Tiere sowie besondere Merkmale.</p>	<p><b>Farbfolie M 1</b>, Overheadprojektor</p>
<b>Hauptteil</b>	<p><b>Ein Wurmwesen zeichnen</b></p> <p>Kündigen Sie an, dass die Schüler im Folgenden wurmartige Wesen gestalten. In einem ersten Schritt sollen diese gezeichnet werden. Zeigen Sie die vergrößerten <b>Körperteil-Kärtchen M 2</b> mit Kopf, Mittelteil und Schwanz des Wurmwesens und fordern Sie die Schüler auf diese zu ergänzen. Stellen Sie die <b>Gestaltungsaufgabe</b></p> <p>„Zeichne Kopf, Mittelteil und Schwanz eines Wurmwesens: Die Formen auf den Kärtchen sind nur der Anfang der Zeichnung. Du sollst die Formen so verändern, dass ein ganz besonderes Wurmwesen entsteht.“</p> <p>Lassen Sie die Kopien der <b>Körperteil-Kärtchen M 2</b> austeilen und lassen Sie die Schüler mit dem Zeichnen zu beginnen.</p>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Vergrößern Sie die Körperteil-Kärtchen zur Erläuterung der Gestaltungsaufgabe. Besprechen Sie die Vorzeichensweise an einem Beispiel: Zeigen Sie nach und nach, wie ein einzelnes Kärtchen und fragen Sie die Schüler, was man an jeweiligen Körperteil verändern könnte.</p> <p><b>Tipps</b></p> <p>Die Schüler erhalten jeweils zwei Kopien je eines Körperteils und zeichnen diese aus.</p>	<p><b>Körperteil-Kärtchen M 2</b> Schüler: Bleistifte</p>
<b>Abschluss</b>	<p><b>Präsentation und Reflexion</b></p> <p>In einer kurzen „Murmelfase“ tauschen sich die Schüler zunächst mit ihrem Nachbarn über ihre Zeichnung aus.</p> <p>Dann erfolgt eine Besprechung im Plenum: Einzelne Schüler zeigen Kopf, Mittelteil und Schwanz ihres Wurmwesens und erläutern ihre Zeichnung.</p> <p>Betrachten und besprechen Sie insbesondere: „Wie wurde die Form des Wurmwesens verändert? Was ist daran besonders?“</p>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Bitte Sie die Schüler, ein kurzes Feedback zu geben: zunächst positive Kritik zu äußern und anschließend negative Kritik durch konstruktive Verbesserungsvorschläge zu ergänzen.</p> <p>Heften oder skizzieren Sie ggf. auch die <b>Gesamtform M 2</b> vergrößert an die Tafel. Lassen Sie die Schüler ihre besonders gelungenen Körperteilkärtchen anheften und erläutern. Dies hilft insbesondere schwächeren Schülern Ideen zu entwickeln.</p>	<p>Schüler: Fertige Zeichnung Gesamtform M 2</p>

## 2./3. Stunde: Sockenwürmer gestalten

Phase	Verlauf	Hilfen	Vorbereitung & Material
<p><b>Einstieg</b></p>	<p><b>Der Grundformwurm zur Ausgangsgestaltung</b></p> <p>Kündigen Sie an, dass Sie im weiteren Verlauf Sockenwürmer entstehen lassen. Erinnern Sie die an den Zeichnungen der letzten Stunde und dass Sie die Ausgangspunkte die Grundform der Körperteile war. Achten Sie für die Sockenwürmer wollen wir jetzt erst einmal eine Grundform herstellen. Diese werdet ihr dann später ausgestalten."</p>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Zeigen Sie zur Veranschaulichung der Grundform ggf. noch einmal ein paar Zeichnungen aus der vorherigen Stunde.</p>	
<p><b>Hauptteil</b></p>	<p><b>Die Grundform herstellen</b></p> <p>Erklären und demonstrieren Sie, wie die Schüler die Grundform für ihren Sockenwurm erstellen. In dem Schritt mitgebackten Strumpf befüllen (vgl. Punkt 1 in der <b>Anleitung M 3</b>).</p> <p><b>Sockenwürmer gestalten</b></p> <p>Kündigen Sie an, dass die Schüler in einem nächsten Schritt die Grundform zu einem originellen Sockenwesen ausgestalten. Zeigen Sie einen der gefüllten Strümpfe und stellen Sie den</p> <p><b>Gestaltungsauftrag</b></p> <p><i>„Das ist die Grundform für deinen Sockenwurm. Verändere diese Grundform so, dass ein ganz besonderes Wesen daraus wird. Nimm mindestens drei Veränderungen vor.“</i></p>	<p><b>Tipp</b></p> <p>Kleinere und größere Schnipsel reißen und für das Füllen verwenden. Den gefüllten Strumpf zunächst mit einem Gummiband verschließen, sodass man nach späterem Zeitungsschnipsel einfüllen oder herausnehmen kann.</p> <p><b>Hinweis</b></p> <p>Geben Sie bei der Gestaltung folgenden Tipp: „Erinnere dich an die Tierarten, die du betrachten hast, und an eure Zeichnungen aus der letzten Stunde.“</p>	<p><b>Anleitung M 3</b></p> <p>Strumpf, Zeitungspapier, Gummibänder</p> <p>Schüler: 1 Strumpf</p>

<p><b>Hauptteil</b></p>	<p>Erklären und demonstrieren Sie anhand der <b>Anleitung M 3</b>, wie die Schüler ihren Sockenwurm ausgestalten können. Zeichnen Sie im Einzel- oder Partnergespräch die Gestaltung eines Socklenwürmers:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abschnitten</li> <li>- Wegnehmen</li> <li>- Anbringen von D...</li> <li>- Ankleben oder tackern</li> <li>- Annähen</li> </ul> <p>Teilen Sie die Kopien der <b>Anleitung M 3</b> aus und lassen Sie die Schüler mit der Gestaltung beginnen.</p>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Die Ideen und Anleitungen in M 3 sind als Anregungen zu verstehen. Die Schüler müssen nicht alle umsetzen und auch nicht die genannte Reihenfolge einhalten.</p> <p>Bei einigen Techniken ist die Hilfe der Mitschüler notwendig, daher ist die Sozialform den Schülern freigestellt.</p> <p><b>Achtung</b></p> <p>Das Ankleben erfolgt am besten mit der Heißklebepistole. Wenn ihre Klasse mit dieser noch nicht vertraut ist, entweder einen weiteren Erwachsenen um Hilfe bitten oder stattdessen Flüssigkleber verwenden.</p> <p><b>Differenzierung</b></p> <p>Gelegentliche Schüler können den <b>Steckbrief M 4</b> zu ihrem Sockenwurm ausfüllen.</p>	<p><b>Material- und Werkzeugzeitlich</b> einrichten (vgl. M 4)</p> <p><b>Anleitung M 3</b></p> <p>Schüler: Unterlage für den Arbeitsplatz, gefüllter Strumpf</p>
<p><b>Abschluss</b></p>	<p><b>Museumsrundgang</b></p> <p>Lassen Sie die Schüler ihren Arbeitsplatz aufräumen. Nur die Sockenwürmer und ggf. die Steckbriefe sollen auf dem Tisch liegen bleiben.</p> <p>Führen Sie einen Museumsrundgang durch, bei dem die Schüler die entstandenen Sockenwürmer betrachten.</p> <p><b>Präsentation und Reflexion</b></p> <p>Einzelne Schüler zeigen ihre Sockenwürmer und erläutern, wie sie sie gestaltet haben. Betrachten und besprechen Sie z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- An den Schüler gerichtet: „Bist du zufrieden mit deinem Sockenwurm? Warum (nicht)? Was war beim Arbeiten schwierig? Wie hast du das Problem gelöst? Konntest du es lösen? Was hast du heute gelernt?“</li> <li>- An die Klasse gerichtet: „Was ist an diesem Sockenwurm ganz besonders? Welche Veränderungen wurden vorgenommen? Welche Techniken wurden eingesetzt? Wie gefällt euch der Sockenwurm? Warum?“</li> </ul>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Falls die Methode noch nicht bekannt ist, besprechen Sie das Vorgehen beim <b>Museumsrundgang M 5</b>.</p> <p><b>Hinweis</b></p> <p>Bitten Sie die Schüler auch um ein faires Feedback: zunächst positive Kritik und negative Kritik ergänzt durch konstruktive Verbesserungsvorschläge.</p> <p>Die Schüler sollen bei ihrer Rückmeldung insbesondere die besprochenen Kriterien berücksichtigen; mindestens drei Veränderungen an der Grundform originale „ganz besondere“ Ausgestaltung.</p>	<p><b>Museumsrundgang M 5</b></p> <p>Evtl. CD mit ruhiger Musik und CD-Player o. Ä.</p>

M 1

# Wurmartige Wesen – Bildbeispiele aus dem Tierreich

①



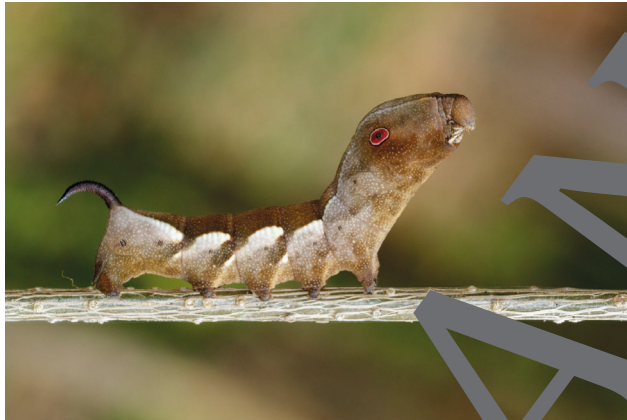
Raupe

②



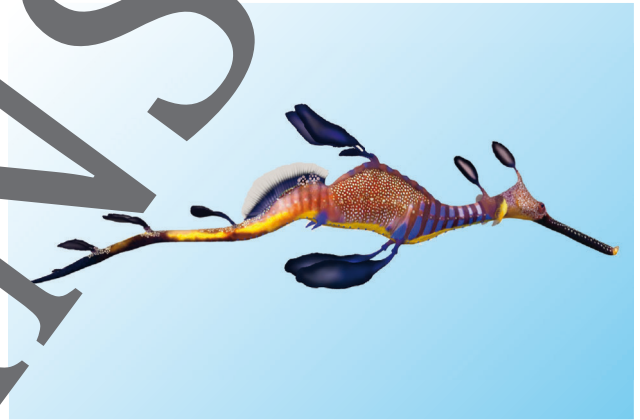
Raupe

③



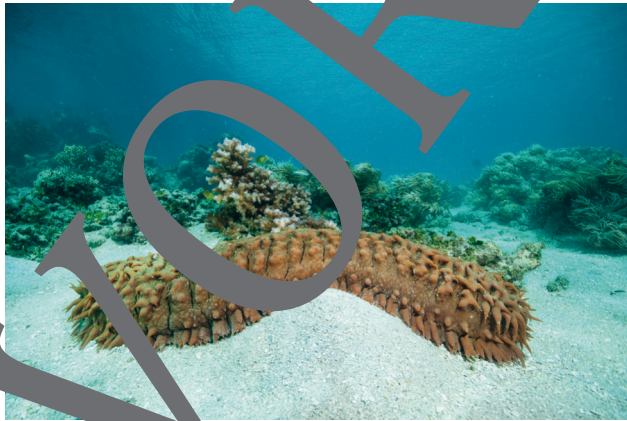
Raupe

④



Seedrache

⑤



Seegurke

⑥



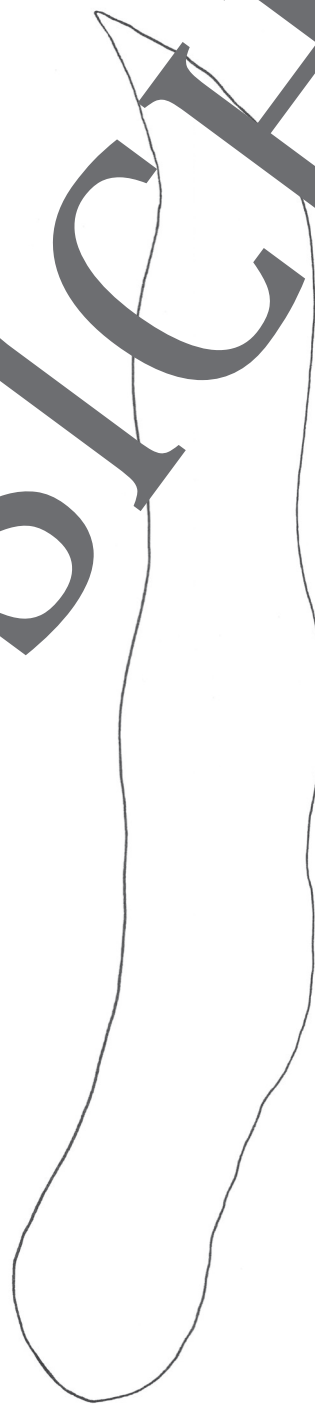
Schnabeltier

Alle Fotos © iStock/Thinkstock

## Ein Wurmwesen zeichnen – Körperteil-Kärtchen



## Der gesamte Wurmkörper



Hinweis: Diese Skizze der Gesamtform ist als Vorschlag gedacht. Sie muss nicht eins zu eins übernommen werden. Entweder Sie zeichnen die Form direkt an die Tafel oder auf ein Plakat, welches aufgehängt wird. Die Schüler können ihre fertigen Körperteil-Kärtchen passend zuordnen und ihre Gestaltungsideen erläutern.

## M 3

## Lang und lustig – einen Sockenwurm gestalten

☀️ **Aufgabe**

Gestalte einen Sockenwurm.

☀️ **Achte darauf**

- Am Wurmkörper (der Grundform) sollen mindestens drei Veränderungen vorgenommen werden.
- Dein Sockenwurm soll ganz besonders aussehen.

☀️ **Du brauchst**

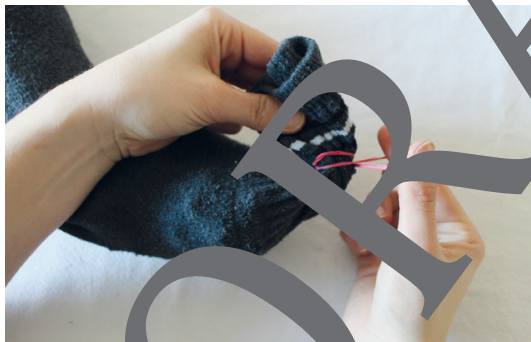
1 alten Strumpf, Zeitungspapier, 1 Gummiband, 1 Unterlage für den Arbeitsplatz

Alles Weitere findest du auf dem Materialtisch und dem Werkzeugetisch.

☀️ **So geht's****Den Körper des Wurms gestalten (Grundform)**

**1** Reibe das Zeitungspapier in kleine und große Schnipsel. Du kannst das Papier auch knüllen.

**2** Fülle den Strumpf mit Schnipseln und geknülltem Papier.



**3** Sieht der Strumpf wie ein dicker Wurm aus? Dann verschließe das offene Ende mit einem Gummiband. (So kannst du auch später noch etwas nachfüllen oder herausnehmen.)

# Sie wollen mehr für Ihr Fach?

## Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



**Über 5.000 Unterrichtseinheiten**  
sofort zum Download verfügbar



**Webinare und Videos**  
für Ihre fachliche und  
persönliche Weiterbildung



**Attraktive Vergünstigungen**  
für Referendar:innen  
mit bis zu 15% Rabatt



**Käuferschutz**  
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:  
**www.raabe.de**