

## Fantastische Tiere – betrachten, zeichnen und drucken

### Klassen 3 und 4

Ein Beitrag nach einer Idee von Stephanie Schmitz, Paderborn

Ob der Zentaur aus der Mythologie, der Gruffelo aus dem Kinderbuch oder der Donnervogel aus dem Harry-Potter-Ableger „Phantastische Tierwesen“ – solche Tiere faszinieren Jung und Alt. Nutzen Sie diese Faszination und leiten Sie Ihre Schüler in dieser Unterrichtseinheit dazu an, Fantastietiere nicht nur zu betrachten, sondern auch neue zu erfinden, zu zeichnen und schließlich in einem einfachen Hochdruckverfahren zu gestalten. Tauchen Sie ein in die Welt der Fantasie und Magie und lassen Sie sich überraschen von den tierischen Ergebnissen!



Fantastietier – geflügelt und behaart

### Das Wichtigste auf einen Blick

#### Lerninhalte

- Bilder von Fantastietieren betrachten
- Ein Fantastietier in der Gruppe zeichnen
- Ein Fantastietier im Hochdruckverfahren gestalten

#### Kompetenzen

- Kennen und Anwenden grafischer Gestaltungsmöglichkeiten
- Differenzierte Wahrnehmung und Assoziationsfähigkeit
- Kooperatives Arbeiten

#### Fächerübergreifender Einsatz

- Deutsch: Beschreibung des Fantastietieres verfassen; Fantasiegeschichten schreiben
- Musik: Musikstücke zum Thema „Tiere“ hören und gestalten

#### Dauer

ca. 5 Unterrichtsstunden

Mit Farbfolie!

## 1./2. Stunde: Fantastische Tiere betrachten, beschreiben und zeichnen

Phase	Verlauf	Hilfen	Vorbereitung & Material
<b>Einstieg</b>	<p><b>Fantastische Tiere betrachten und beschreiben</b></p> <p>Sie die Puzzler auf der <b>Farbfolie M 1</b> und besprechen Sie die einzelnen Teile des Tieres. <b>Welche Körperteile haben sie?</b> Wie sind die Körperteile geformt? Fragen Sie außerdem: <b>„Was macht diese Tiere Schau und beschreibe genau, was ist anders bei realen Tieren?“</b></p> <p>Sammeln Sie weitere fantastische Tiere, die die Schüler kennen, und lassen Sie sie beschreiben. Achten Sie darauf, dass die Schüler eigene Fantastietiere gestalten werden.</p>		<b>Farbfolie M 1, OHP</b>
<b>Hauptteil</b>	<p><b>Fantastische Tiere als Puzzler</b></p> <p>Wählen Sie eine Version aus und verteilen Sie das <b>Zeichenspiel M 2</b> oder/und erläutern Sie die Vorgehensweise mündlich.</p> <p>Nach dem Zeichnen lassen Sie den Schülern ein wenig Zeit, die Tiere zu betrachten, und hängen Sie die Bilder auf. Sie können auch Impulsgeber die anschließende Gestaltungsaufgabe dienen.</p> <p><b>Fantastische Tiere zeichnen</b></p> <p>Verteilen Sie die <b>Anleitung M 3</b> und besprechen Sie die <b>Gestaltungsaufgabe</b> „Zeichne ein fantastisches Tier. Dieses Tier gibt es in Wirklichkeit nicht. Es kann aber einzelne Körperteile oder Eigenschaften realer Tiere enthalten. Gestalte die Körperteile sowie die Oberfläche des Tierkörpers beliebig anders interessant. Nutze das ganze Blatt.“</p> <p><b>Einen Steckbrief verfassen</b></p> <p>Wenn die Schüler mit ihrer Zeichnung fertig sind, sollen sie ihr Tier mithilfe des <b>Steckbriefs M 4</b> beschreiben.</p>	<p><b>Hinweise</b></p> <p>Je nach Zeit können Sie die Vorübung mit dem <b>Zeichenspiel M 2</b> auch weglassen und direkt zur Gestaltungsaufgabe übergehen.</p> <p>Die Schüler können die Ergebnisse aus dem Zeichenspiel als Anregung für die Gestaltungsaufgabe verwenden.</p> <p><b>Differenzierung</b></p> <p>Sie können den Steckbrief der Zeichnung auch anstelle von ihr konkretisieren und damit leichter umzusetzen.</p>	<p><b>Zeichenspiel M 2</b>, Zeichenpapier (DIN-A4-Format für Version I, DIN-A5-Format für Version II) Schüler: Bleistift</p> <p><b>Anleitung M 3</b>, A4-Zeichenpapier Schüler: Blei- und Buntstifte</p> <p><b>Steckbrief M 4</b> Schüler: Bleistifte oder Füller</p>
<b>Abschluss</b>	<p><b>Präsentation und Reflexion</b></p> <p>Die Schüler stellen ihr Fantastietier anhand der Zeichnung und der Stichworte im Steckbrief vor.</p> <p>Anschließend betrachten und besprechen Sie die Ergebnisse auch hinsichtlich der Gestaltungskriterien, die zu beachten waren, z.B.: <b>„Sind die Körperteile und die Oberfläche des Körpers interessant gestaltet? Wurden verschiedene Farben und Muster verwendet? Hat der Schüler das ganze Blatt genutzt?“</b></p> <p>Wenn Sie die Unterrichtseinheit fortführen wollen, geben Sie einen Ausblick auf den weiteren Verlauf.</p>	<p><b>Hinweis</b></p> <p>Als Fortführung können sich beispielsweise an:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Drucken der Fantastietiere (z.B. im Folgenden beschriebenen) an</li> <li>- Das Zusammenfügen der Zeichnungen und Steckbriefe zu einem „Leitikon der fantastischen Tiere“</li> <li>- Eine großformatige Gestaltung (evtl. in der Umgebung) mit Deck- oder Acrylfarben</li> </ul>	<p>Schüler: fertige Zeichnungen, Steckbriefe</p>

## M 2 Fantastische Tiere als Puzzlebild – Zeichenspiel Version I

 **Du brauchst** 1 Blatt Zeichenpapier, 1 Bleistift

 **So geht's**

- 1 Zeichne in den oberen Teil des Blattes den Kopf und den Hals deines Fantastietieres.

**Tipp:** Zeichne Ohren oder Haare, Fell, Fühler oder ...

- 2 Knicke das Blatt so, dass nur noch ein Zentimeter vom Hals zu sehen ist.

- 3 Gib das Blatt nach rechts weiter.

- 4 Du bekommst nun auch von deinem Nachbarn ein geknicktes Blatt. Zeichne an den Halsansatz den Körper deines Fantastietieres.

**Tipp:** Zeichne Arme oder Tentakel, Flügel oder ...

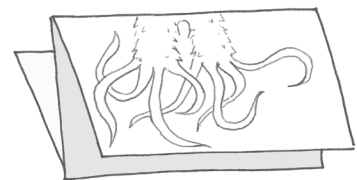
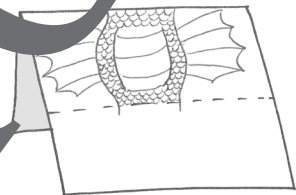
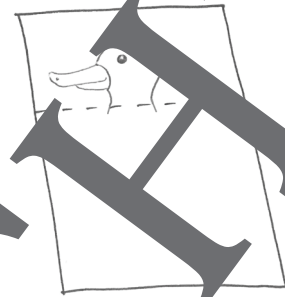
- 5 Knicke das Blatt wieder so, dass noch ein wenig vom Körper zu sehen ist.

- 6 Gib das Blatt wieder nach rechts weiter.

- 7 Auf das Blatt, das du nun von deinem Nachbarn bekommst, zeichnest du die Beine und Füße des Fantastietieres.

**Tipp:** Zeichne Pfoten, Flügel oder Hufe, Flossen oder ...

- 8 Am Schluss klappst du das Blatt auf und dürft gespannt sein auf euer Fantastietier.



## Fantastische Tiere drucken – Anleitung

M 6

**Aufgabe** Drucke ein fantastisches Tier.

- Achte darauf**
- Dieses Tier gibt es in Wirklichkeit nicht. Es kann aber einzelne Körperteile oder Eigenschaften realer Tiere haben.
  - Gestalte die verschiedenen Körperteile sowie die Oberflächen (zum Beispiel Haut oder Fell) besonders interessant.
  - Arbeite formatfüllend. Nutze die gesamte Druckplatte.
  - Gehe beim Drucken genau nach Anleitung vor.
  - Achte auf sauberes Arbeiten: Nutze verschiedene Wälze für das Arbeiten mit und ohne Farbe. Nutze unterschiedliche Walzen zum Einfärben und zum Andrücken des Blattes.

**Du brauchst** Malerkittel oder Ähnliches, Druckplatte, Bleistift, Druckfarbe, Farbwalze, Glasplatte zum Aufwalzen der Farbe, Blatt zum Abdrucken, saubere Walze zum Andrücken des Blattes

**So geht's**

- 1 Zeichne dein Tier mit dem Bleistift auf die Druckplatte. Drücke dabei leicht an, so dass die Linien in das Material eingeritzt werden.

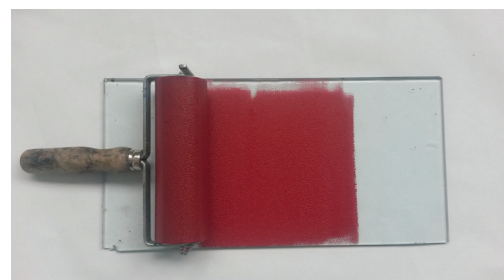
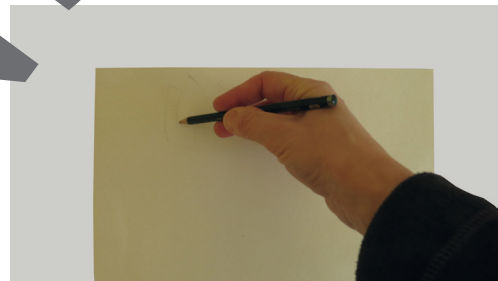
**Wichtig:** Die Linien deiner Zeichnung sollen spürbar sein, dürfen aber nicht durch die Platte hindurchgehen.

**Tipp:** Denk daran, dass die Linien nicht gelöscht werden können. Mach deshalb vorher eine Skizze oder nimm deine Tierzeichnung als Vorlage.

- 2 Gib einen Klecks Farbe auf die Glasplatte – etwa so groß wie eine Haselnuss.

- 3 Rolle die Platte mit der Farbwalze gleichmäßig aus.

Wenn die Farbe nicht mehr „schmatzt“, kannst du sie verwenden.



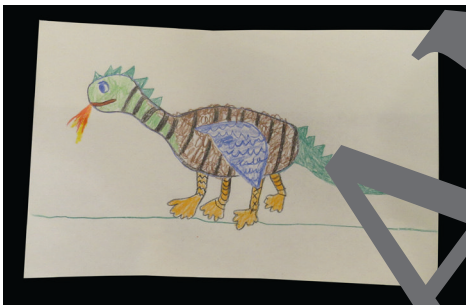
# Fantastische Tiere: gezeichnet und gedruckt – Schülerarbeiten

M 7

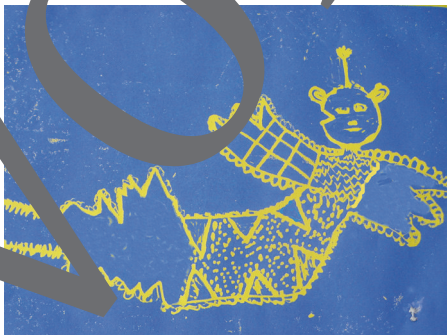
## Beim Zeichenspiel entstandene Puzzlebilder



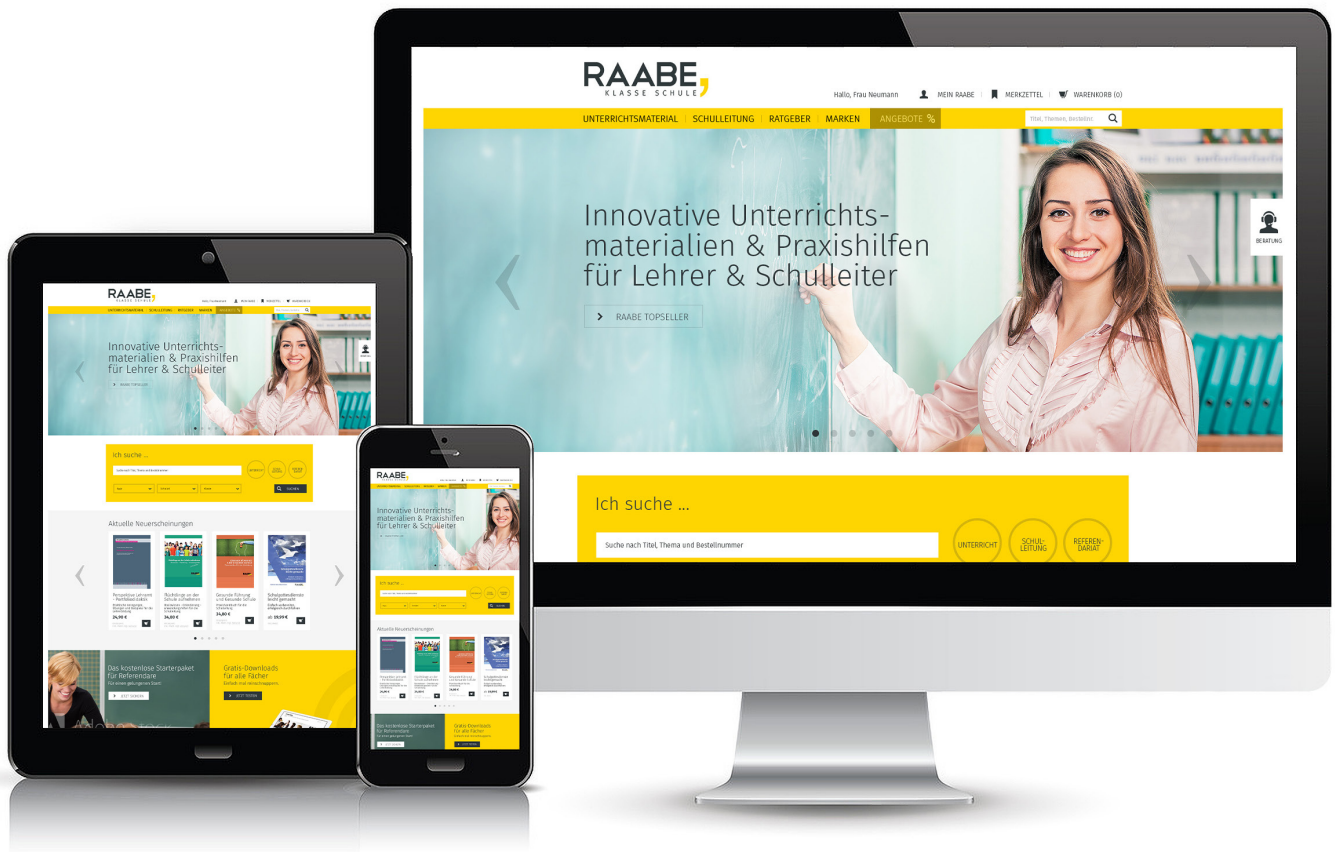
## Gezeichnete Fantasietiere



## Gedruckte Fantasietiere



# Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



## Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über  
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch  
SSL-Verschlüsselung

**Mehr unter: [www.raabe.de](http://www.raabe.de)**