

Sequenzplanung

Kunst und Deutsch			Sequenz: Wir erstellen einen Cartoon – ohne Menschen und Tiere	
UZE	LB	KE	Thema	Inhalt
1	Kunst LB 5 Fantasiewelten	KE: nutzen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus den bildnerischen Experimenten für die eigene Gestaltung, um bestimmte Bildwirkungen zu erzielen. KompAkt: Die SuS beschreiben wichtige Motive, Gegenstände, Atmosphären einer Geschichte, um daraus Elemente für eigene Bilder und Objekte zu entwickeln.	Weißblatttest „Mein erster Cartoon“	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS zeichnen einen Cartoon um ihr Vorwissen zu überprüfen und zu eruiieren - Die einzigen Vorgaben hierbei sind, dass es nur 1-3 Bilder sind (Cartoon 1-3, mehr Comic)
1/2	Deutsch LB 3 Schreiben	KE: Die SuS verfassen eigene informierende, beschreibende Texte.	Lernstands-analyse „Lautmalerei“	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS schreiben ihre Ideen zum Wort Lautmalerei - Die SuS experimentieren mit Sprache und verschriftlichen ihre Überlegungen zu Lautmalerei
1	DaZ LB 4	KE: Die SuS nutzen Komposita von Adjektiven als Mittel für Wortbildungen, um sich treffend auszudrücken (z.B. <i>Telefon-hörer, bitter-kalt, wunder-schön, tief-kühlen</i>).	Wir beschreiben Nahrung mit Adjektiven	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS sammeln WS (beschreibende Adjektiv zu Nahrungsmitteln in versch. Kategorien) - Die SuS beschreiben mit dem erarbeiteten Wortfeld Nahrungsmittel in ganzen Sätzen (erst mündlich, dann Sicherung schriftlich)
1	Kunst LB 5 Fantasiewelten	KE: nutzen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus den bildnerischen Experimenten für die eigene Gestaltung, um bestimmte Bildwirkungen zu erzielen. KompAkt: Die SuS beschreiben wichtige Motive, Gegenstände, Atmosphären einer Geschichte, um daraus Elemente für eigene Bilder und Objekte zu entwickeln.	Wir zeichnen einen Cartoon – ohne Menschen und Tiere!	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS erarbeiten anhand eines Ruthe-Baum-Cartoons Merkmale eine Cartoons (7) - Die SuS bringen eigenen Gestaltungsideen ein (TA) - Die SuS beginnen einen eigenen Cartoon im Heft zu gestalten - Die SuS sichern ihr Wissen im Kunstheft - Die SuS reflektieren und gegen Feedback zu den begonnen Cartoons
1	Deutsch LB 2 Mit Texten und anderen Medien umgehen	KE: Die Schülerinnen und Schüler ... lesen sinnerschließend, indem sie grundlegende Lesestrategien vor, während und nach dem Lesen mit Anleitung anwenden.	Wir lesen Sachtexte über Comics und Cartoons	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS lesen nach Leistungsstand diff. Texte über diverse Cartoons und Comics, um ihr Vorwissen für den gestalterischen

		<p>KompAkt:</p> <p>Die SuS nutzen beim Lesen vorhandene optische Markierungen wie Fettdruck oder Unterstreichungen, um zentrale Aussagen zu finden.</p> <p>markieren Wörter, die ihr Leseverständnis behindern und klären sie (z.B. aus dem Kontext, durch Nachfragen oder im Austausch mit anderen).</p> <p>nutzen Bilder und Illustrationen im Text, um das Gelesene zu überprüfen sowie als Merkhilfe.</p>		<p>Vorgang zu erweitern</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die SuS beantworten individuell Fragen zum Text in ihrem Leseheft um den Inhalt durch Verschriftlichung besser zu erfassen - Die SuS treffen sich zum PG im SK und berichten gegenseitig wechselnden Partnern vom Inhalt des Gelesenen um diesen zu wdh. und ihr VW zu Cartoons durch die Informationen der anderen SuS zu erweitern (alle SuS lesen versch. Texte)
1	Deutsch LB 1.5 Szenisch spielen	<p>KE: Die SuS setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z.B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.</p> <p>KompAkt:</p> <p>Die SuS versetzen sich in eine Rolle (Diff: nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen) und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich.</p> <p>interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z.B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz).</p> <p>beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z.B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum.</p>	Wir spielen Pantomime – mit Lautmalerei, Sprech- und Gedankenblasen	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS leiten aus dem stummen Impuls die Lautmalerei, die Sprechblasen und die Gedankenblasen ab - Die SuS erarbeiten mit Unterstützung der LK die Merkmale/mögliche Inhalte der 3 Blasen - Die SuS erstellen in GA ein Pantomimisches Spiel mit Sprech-, Laut- und gedankenblase und präsentieren dieses - Die SuS geben Feedback zum szenischen Spiel und reflektieren ihre Arbeit in Hinblick auf den zu erstellenden Cartoon - Die SuS wiederholen die Kriterien eines Cartoons
1	Kunst LB 5 Fantasiewelten	<p>Kernkompetenz (KE): Die SuS nutzen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus den bildnerischen Experimenten für die eigene Gestaltung, um die Bildwirkung eines Cartoons zu erzielen.</p> <p>KompAkt (Kompetenzanbahnende Aktivitäten):</p> <p>Die SuS erproben und kombinieren gezielt verschiedene gestalterische Verfahren, gebunden an eine Aufgabe oder im spielerischen Experiment, um das handwerkliche Repertoire zu erlernen, zu</p>	Wir gestalten unseren Cartoon mit Obst und Gemüse	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS leiten aus dem stummen Impuls mögliche Ideen für einen Cartoon ab - Die SuS explorieren die Obst- und Gemüsezeichnungen mit Bleistift - Die SuS reflektieren in Form einer Künstlerkonferenz - Die SuS gestalten ihren Cartoon mit schwarzem Fineliner (Außenlinien) sowie Bunt- und Filzstiften

		<p>systematisieren und zu erweitern.</p> <p>Die SuS gestalten fantasievolle Szenen, um die Wechselbeziehung zwischen Darstellungsabsicht und Gestaltung zu erkennen.</p> <p>Die SuS beschreiben und erklären die Gestaltung und die beabsichtigte Bildwirkung an eigenen Arbeiten sowie an Ergebnissen von Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p>Die SuS arbeiten mit schwarzen Finelinern, Bunt- und Filzstiften.</p> <p>Die SuS finden ein geeignetes Bildmotiv, erarbeiten dessen Gestalt, Aussehen, Farbe und vermenschlichen es durch passende Elemente.</p>		<p>(Füllfarbe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die SuS präsentieren ihre Zwischenergebnisse und geben Feedback
2	Kunst LB 5 Fantasiewelten	<p>Kernkompetenz (KE): Die SuS nutzen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus den bildnerischen Experimenten für die eigene Gestaltung, um die Bildwirkung eines Cartoons zu erzielen.</p> <p>KompAkt (Kompetenzanbahnende Aktivitäten):</p> <p>Die SuS erproben und kombinieren gezielt verschiedene gestalterische Verfahren, gebunden an eine Aufgabe oder im spielerischen Experiment, um das handwerkliche Repertoire zu erlernen, zu systematisieren und zu erweitern.</p> <p>Die SuS gestalten fantasievolle Szenen, um die Wechselbeziehung zwischen Darstellungsabsicht und Gestaltung zu erkennen.</p> <p>Die SuS beschreiben und erklären die Gestaltung und die beabsichtigte Bildwirkung an eigenen Arbeiten sowie an Ergebnissen von Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p>Die SuS arbeiten mit schwarzen Finelinern, Bunt- und Filzstiften.</p> <p>Die SuS finden ein geeignetes Bildmotiv, erarbeiten dessen Gestalt, Aussehen, Farbe und vermenschlichen es durch passende Elemente.</p>	Wir stellen unseren Cartoon fertig und präsentieren ihn	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS wiederholen die Kriterien eines Cartoons - Die SuS gestalten ihren Cartoon mit schwarzem Fineliner (Außenlinien) sowie Bunt- und Filzstiften (Füllfarbe) - Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse und geben Feedback