



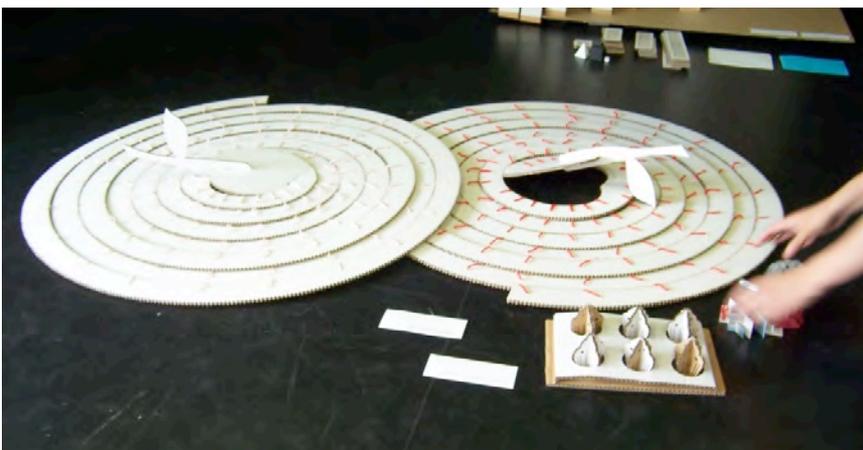
Pop-up zum Anziehen, auf die Reifen werden kleine Türmchen gestellt, die balanciert werden müssen. Bei wem die meisten stehen bleiben, diejenige ist Siegerin. (Arbeitsergebnisse 4. Sem. LA Kunst/Gestalten an Grundschulen der MLU Halle-Wittenberg)

Konstruieren: Mega-Pop-up – Einen Raum betreten

Pop-ups sind Objekte, die aufspringen, aufklappen und beim Öffnen in besonderem Maße auf sich aufmerksam zu machen wissen. Wir kennen Pop-ups vom Computer, wo sie beispielsweise Werbebotschaften transportieren und von uns wegen ihrer starken Präsenz als störend empfunden werden. Wir kennen sie aber auch als Klappkarten oder finden sie in Büchern. Letztere sind im Stande, infolge einer auslösenden Klapp-Bewegung Räume zu öffnen, die Kinder wie Erwachsene gleichermaßen faszinieren.

Der Charme von Pop-ups kann in der Vielschichtigkeit des erschaffenen Raumes liegen, in der Bewegung, die ein Pop-up beim Öffnen vollführt oder in der verblüffenden Verwandlung eines Zustandes in einen anderen.

Was wäre, wenn wir unsere Position zum Pop-up verändern könnten und anstatt daneben plötzlich mittendrin stünden? Wir fänden so eine Welt, die uns faszinieren und Kinder spielerisch lernen lassen könnte.



Klassenstufe 11/12

INTEGRALE SUBJEKTSCHWERPUNKTE

- ganzheitlich (alle Subjectbereiche)

TEILKOMPETENZEN

- Recherchen von Bildern, Objekten und Informationen zum Thema Pop-up
- Analytische Auseinandersetzung mit Pop-up-Bauprinzipien
- Entwerfen eines großteiligen Pop-ups
- Konstruktive Umsetzung des Entwurfs mit geeigneten Materialien
- Präsentation der Nutzungsmöglichkeiten im Rahmen einer Performance

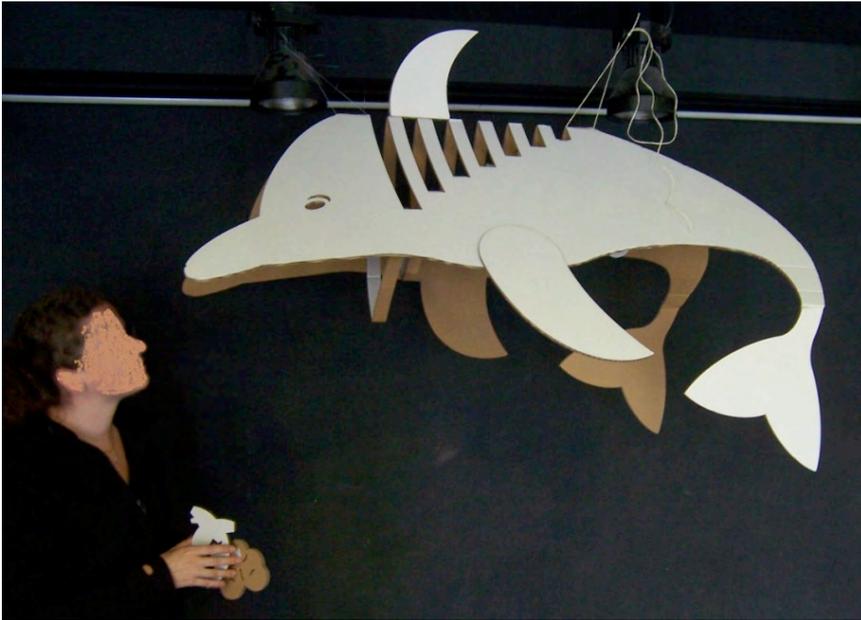
MATERIALIEN

- eigener Auswahl
- Werkzeuge nach Bedarf

ARBEITSZEIT 4 X 90 MINUTEN

© Autor/Fotos: Enrico Wilde
Dezember 2017

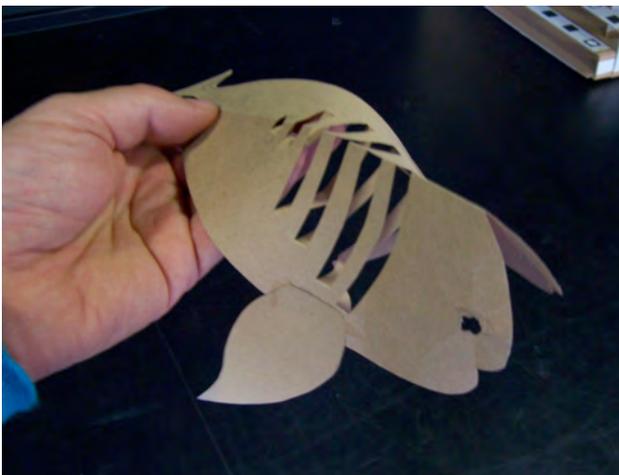


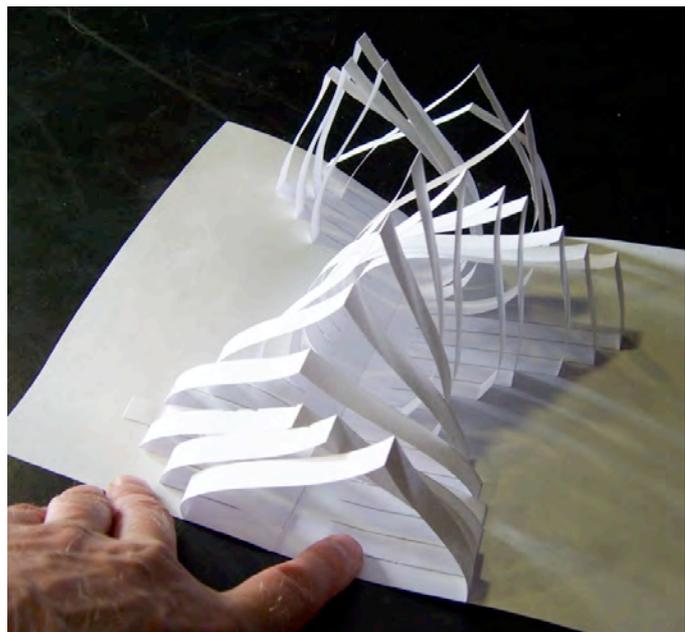
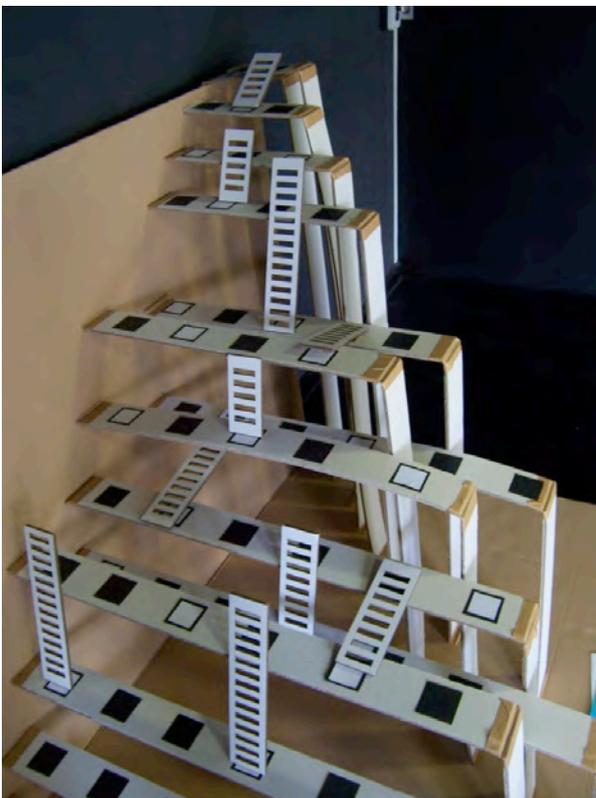


Fisch zum Aufklappen; im Inneren befindet sich eine Spielwelt zur Tieranatomie. Ideen-
anregung liefert das Pop-up-Modell unten.

Arbeitsanregung

- Suchen und finden Sie faszinierende Pop-up-Prinzipien. Recherchieren Sie im Internet, suchen Sie Beispiele in Büchern und Klappkarten.
- Überlegen Sie in Arbeitsgruppen von 2 bis vier Schüler/innen, ob und mit welchen Mitteln sich eine Dimensionsverschiebung des Pop-ups realisieren lassen könnte. Ergründen Sie dabei, welcher Mittel es bedarf, um einen Raum zu konstituieren. (Hinweis: Ein Raum entsteht nicht nur durch das Vorhandensein von Wänden. So kann beispielsweise ein Lichtkegel ebenfalls einen Raum beschreiben.)
- Setzen Sie sich mit dem Begriff des Spielens auseinander und entwickeln Sie ein Spielkonzept, welches sich mit ihrem Pop-up-Prinzip verbinden lässt. Das Spiel sollte typische Effekte erzielen, wie Freude an der Bewegung vermitteln, Lerninhalte transportieren, zum Üben von Handlungsabläufen und Einnehmen von Rollen animieren oder im weiteren Sinne ein Regelwerk für (soziale) Handlungen vorgeben.
- Bauen Sie ein Spielmittel, das durch Aufklappelemente einen eigenen Handlungsraum für die Spieler eröffnet.
- Erläutern Sie Ihre Mega-Pop-ups in einer performativen Präsentation.





Pop-up als Würfelspiel – entsprechend der Treffer werden die kleinen Leitern als vertikale Verbindung eingestellt. Anregung für den Entwurf bietet das Pop-up-Modell rechts.