

# Schulwettbewerb „Wunderhorn-Graphic Novel“ ab Klasse 7

Die Durchführung ist auch im Distanzlernen denkbar und ist eine kreativ-künstlerische Herausforderung in Zeiten mit wenig Möglichkeiten außerschulische Kulturangebote zu nutzen!

Geeignet auch fächerübergreifend für die Fächer Kunst, Geschichte und Deutsch.



Zur Ausstellung

**600 JAHRE WUNDERHORN – Ein Oldenburger Kleinod  
macht Geschichte(n)** 3. April bis 1. August 2021 im Oldenburger  
Schloss

## Das Oldenburger Wunderhorn als Gegenstand des Schulwettbewerbs:



Unbekannter Künstler, *Die Jungfrau mit dem  
Wunderhorn*, um 1684,  
Landesmuseum für Kunst und Kulturgeschichte  
Oldenburg

Es ist das wohl **berühmteste Trinkgefäß des Mittelalters**: das Oldenburger Wunderhorn. Um seine Herkunft rankt sich eine Legende, die die Menschen bis heute in ihren Bann zieht. Vor allem im 19. Jahrhundert stieß das Oldenburger Horn auf großes Interesse bei Künstlern und Literaten der Romantik, die sich von dem Begriff „Wunderhorn“ inspirieren ließen und ihn auf eigene Weise interpretierten. So geht z.B. die Volksliedersammlung „Des Knaben Wunderhorn“ von Achim von Arnim und Clemens Brentano auf das Oldenburger Trinkhorn zurück.

Die Sage vom Oldenburger Wunderhorn wurde seit dem 17. Jahrhundert häufig im Bild dargestellt.

Eine bekannte Version ist die von Arthur Fitger (1840-1909), die er für die Decke des 1894 errichteten Schlosstheaters, dem heutigen Schlosssaal, malte.

Das hier abgebildete Gemälde eines unbekanntes Malers ist ebenfalls im Schloss zu sehen.

Bereits 1592 wird das alte vergülte (vergoldete) Horn in der Silberkammer des Grafen Johann der Deichbauer bezeugt. Stolz präsentierte der Graf fremden Besuchern diese Sehenswürdigkeit.

Sein Sohn, der in Oldenburg allseits bekannte Graf Anton Günther, servierte seinen Gästen seit 1626 einen Willkommenstrunk in diesem Gefäß.

Im Oldenburger Chronicon, einer 1599 geschriebenen Chronik über die Geschichte der Grafenzeit von Hermann Hamelmann, ist eine Sage zu finden. Kann sie uns sagen, wie das Wunderhorn an den Oldenburger Hof kam?

**Nun haben die Oldenburger Schülerinnen und Schüler ab Klasse 7  
die große Ehre, das berühmteste Trinkgefäß des Mittelalters, das  
Oldenburger Wunderhorn, neu in Szene zu setzen!**

## Eine Graphic Novel zum Oldenburger Wunderhorn ist Ziel des Schulwettbewerbs:

Im Zentrum steht die Sage um das Oldenburger Wunderhorn. Der Wahrheitsgehalt einer Sage darf in Frage gestellt werden. Die SchülerInnen sollen aus ihrer Sicht auf diese Begebenheit schauen und können kreativ mit Mitteln der Jetztzeit auf die Inhalte der Story einwirken. Zum Beispiel: Wo kommt das Wunderhorn her, woraus besteht es, hat es Zauberkräfte?

Die Ergebnisse sollen in Form einer Graphic Novel präsentiert werden. Eine Einleitung zum Geheimnis des Gegenstandes Wunderhorn, ein Hauptteil mit den Protagonisten und eine Schlusszene rund um das Schloss sollten Inhalt sein. Das Wettbewerbsbeitrags-Minimum ist eine DIN A 3-Seite pro Einleitung, Hauptteil und Schluss, eine Gruppenarbeit ist denkbar und vermindert den Zeitaufwand.

Mit nur geringem Materialaufwand kann eine Graphic Novel gefertigt werden. Mit der Anmeldung zum Wettbewerb schickt das Landesmuseum Ihnen den Link für den Download der Arbeitsanleitung Graphic Novel, der Panels, der Sprechblasen und Hilfestellungen für die Figurenentwicklung der Protagonisten zu. Die Figuren können collagierend überarbeitet werden oder als Inspiration für eigene Zeichnungen genutzt werden. Auch eine Betextung mit Sprechblasen ist denkbar.

Zum Download:

- Arbeitsanleitung Graphic Novel
- „Panels“ (auf DIN A 3 ausdrucken)
- Die Sage vom Wunderhorn
- Fotokopien zu den Figuren der Sage um das Oldenburger Wunderhorn
- Sprech-/Denkblasen

Material in der Schule:

- Farben: Buntstifte, Deckfarben
- Material aus Zeitschriften
- Kleber, Scheren
- Fineliner o.Ä. für die Schrift

Pro beteiligte Klasse können drei Wettbewerbsbeiträge (auch Gruppenarbeiten) bis zum **11. Juli 2021** eingereicht werden, indem sie als Bilddatei an [info@landesmuseum-ol.de](mailto:info@landesmuseum-ol.de) unter Betreff **Wunderhorn-Graphic Novel** gesendet werden.

**Bitte melden Sie Ihre Klasse bis zum 23. April 2021 unter oben genannter Mail und mit Betreff an.** Nutzen Sie bitte die Datei **Anmeldeformular** im Anhang.

Ein Besuch der Ausstellung ist für die mitwirkenden Schülerinnen und Schüler nach Termin-Absprache und nach geltenden Hygienemaßnahmen kostenlos möglich.



## Prämierung der Wettbewerbsteilnehmer:

Die drei besten Werke insgesamt werden von einer Jury aus dem Landesmuseum prämiert. Die Gewinner erhalten Preisgelder von 150 € für den ersten Platz, 100 € für den zweiten Platz und 50 € für den dritten Platz für die Klassenkasse! Die Beiträge der drei Gewinnerklassen werden im Schlossatelier präsentiert.

Die Abteilung Bildung und Vermittlung bedankt sich herzlich beim *Verein Lebendiges Museum e.V.*, der freundlicherweise unsere Arbeit unterstützt und die Geldpreise gesponsert hat!

**Wir freuen uns über Ihre Teilnahme und hoffen, dass wir Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler zum Kreativwerden animieren konnten!**

Eine gute *Wunderhorn*-Projektzeit wünscht

***Das Team des Landesmuseums für Kunst und Kulturgeschichte***

## Arbeitsanleitung zum Schulwettbewerb Wunderhorn- Graphic Novel für Schülerinnen und Schüler

Ein geheimnisvoller Gegenstand mit einem vielversprechenden Namen bereichert die Dauerausstellung im Oldenburger Schloss. Er erzählt etwas über die Geschichte des Residenzschlosses und gleichzeitig ist er nicht, was er vorgibt.

Der Sohn des Grafen Johann, der in Oldenburg allseits bekannte Graf Anton Günther, servierte seinen Gästen seit 1626 einen Willkommenstrunk in diesem Gefäß. Es wurde überliefert, dass Herzog Ernst August von Braunschweig-Lüneburg das Horn im Jahre 1642 vor Schreck zu Boden fallen ließ, denn das Metallgefäß sonderte einen scheußlichen Geschmack ab.

**Welche geheimnisvolle Geschichte verbirgt sich hinter diesem Gegenstand, wo kommt er her und welche Zauberkräfte mögen in dem goldenen Horn stecken?**

**Hier sind mögliche Zutaten für deine Graphic Novel:**

**Darsteller:**

- ✓ Graf Otto von Oldenburg, ein eifriger Jäger
- ✓ eine wunderschöne Jungfrau, auch Fee genannt
- ✓ ein Reh
- ✓ das Gefolge des Grafen auf Pferden, die Jagdgesellschaft

**Der Ort:**

- ✓ das *Barnefürerholz*, konkret: der sandige Osenberg,
- ✓ ein Berg, der sich öffnet

**Requisiten:**

- ✓ ein prachtvolles goldenes Trinkgefäß, das Wunderhorn
- ✓ **Das Wetter:** es war ein heißer Tag

**Planung:** Überlege dir deine eigene Geschichte. Wo kommt das Wunderhorn her, woraus besteht es, hat es Zauberkräfte? Wie kommen die Personen in der Geschichte zusammen, was passiert in der Umgebung des Waldes und wie kam das Wunderhorn ins Schloss? Bringe das Ganze auf Papier! Eine Einleitung zum Geheimnis des Gegenstandes Wunderhorn, ein Hauptteil mit den Protagonisten und eine Schlusszene am/im Schloss sollten Inhalt sein. (pro Teil mindestens eine DIN A 3 Seite)

Für die Graphic Novel braucht ihr folgende **Arbeitsmaterialien**:

- „Panels“- Ausdruck als DIN A3 Blatt
- Die Sage vom Wunderhorn
- Fotokopien zu den Figuren der Sage um das Oldenburger Wunderhorn
- Material aus Zeitschriften
- Farben: Buntstifte, Deckfarben
- Sprech-/Denkblasen
- Kleber, Scheren, Fineliner o.Ä. für die Schrift

Nutze gerne die vorgefertigten Panels und die Kopien der Figuren. Suche nun passende Figuren, die du verändernd collagierst/montierst und bringe sie in einer Geschichte zusammen. Zeichne Fehlendes hinzu und koloriere den Hintergrund. Schreibe Gedanken, Gespräche oder erklärende Texte in Sprechblasen, damit die Geschichte rund wird.

Lasse deiner Kreativität freien Lauf! Gutes Gelingen und wundersame Inspirationen!

***Das Team vom Landesmuseum für Kunst und Kulturgeschichte Oldenburg***