Unterrichtsmodelle

für das Fach Kunst

5. bis 10. Jahrgangsstufe an Haupt- und Realschulen



Udo Rödel, Stephan Greck und Sebastian Waßmann mit Studierenden des Staatsinstituts Bayreuth

Unterrichtsmodelle

für das Fach Kunst

5. bis 10. Jahrgangsstufe an Haupt- und Realschulen



Udo Rödel, Stephan Greck und Sebastian Waßmann mit Studierenden des Staatsinstituts Bayreuth





Mitarbeit

Wir bedanken uns bei allen Lehrkräften und Studierenden, die uns zur Erstellung dieses Skripts mit Texten und Bildern unterstützt haben

Maßgeblich bei der Erstkonzeption waren beteiligt: Manuela Beier, Urban Bergmann, Sabine Berschneider, Julia Bisani, Veronika Braun, Annemaria Bräuer, Daniela Dötterl, Nicole Dumler, Johannes Ederer, Florian Eisner, Stephan Frankenberger, Georg Frim, Claudia Günther, Julia Guß, Andreas Hammerl, Melanie Hirsch, Daniela Hoffmann, Bettina Hoffmann, Michael Kolb, Silvia Kratzer, Sebastian Langer, Eva Leissl, Dominik Madlon, Manfred Maier, Nina Melzner, Alice Pannek, Regina Perko, Melanie Pinhart, Ulrich Probst, Helmut Rietsch, Tobias Schmidbauer, Christian Schmidt, Kathrin Schmidtke, Florian Schmitt, Carina Schneider, Silvio Schömann, Lena Seifert, Mario Simon, Fabian Stendenbach, Uwe Wagenhäuser, Veronika Wanninger, Stefanie Wildgans, Michael Ziebell uvm.

Die hier aufgeführten Unterrichtsmodelle erheben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit, sondern sollen Anregung für den täglichen Unterricht sein.

Es bleibt nun zu hoffen, dass viele Kollegen diese Unterrichtsmodelle für den eigenen Unterricht nutzbar machen und weiterentwickeln.



Sich ein Bild machen von der Welt

Im Kunstunterricht finden Lernweisen und Lehrformen statt, die für die ganze Schule wichtig sind und noch wichtiger werden sollten.

Sie werden nicht nur in der Schule, sondern weit verbreitet in der Gesellschaft verkannt und unterschätzt, obwohl sie in der aktuellen philosophischen Diskussion z. B. einen hohen Stellenwert haben (vgl. Henrich 1989; Welsch 1990).

Deswegen lautet die Forderung: Die ästhetische Bildung verdient in allen Bereichen der Schule, nicht nur im Musik-, Sport-, Technik- oder Kunstunterricht, genauso viel Aufmerksamkeit, wie sie die theoretische Ausbildung hat und die praktische haben sollte.

"Das Ästhetische als Ferment"

"Fermente sind Gärstoffe. Deren didaktische Valenz kann man u. a. im Kunstunterricht besonders deutlich erfahren. Unterricht über ästhetische Objekte, deren Produktion und Rezeption, steht als Beispiel für Handlungs-, Erfahrungs- und Verstehensprozesse, aber es geht in allen Unterrichtsfächern um Wahrnehmung, Handlung, Erfahrung und Verstehen als Modi von Erkenntnisgewinn, von Offenheit und Flexibilität, um Perspektivität und um die Fähigkeit zum Perspektivwechsel." (G. Otto "Ästhetik als Ferment").

Die gegenwärtig zu beobachtende und von vielen beklagte Monotonie im Schulalltag, die daraus folgende Unlust und fehlende Leidenschaft für sinnliche Erfahrungen beim Lernen und Lehren, kann durch eine stärkere Einbeziehung anspruchsvoller ästhetischer Erfahrungen in vielen schulischen Lehr- und Lernprozessen durchbrochen werden. Dabei umgreift "Ästhetik" im weitesten Verständnis sowohl Inhaltsfelder als auch Prozesstypen des Handelns, Sprechens und Verstehens, ja, auch des Denkens.

Nun hat der Schritt vom Einzelfach zum Schulprogramm, besonders in den Fächern des ästhetischen Lernbereichs, seit der Kunsterziehungsbewegung Tradition. Oftmals haben Nebenfächer Reformimpulse für Unterricht gegeben.

Allgemeindidaktisch wird heute für entdeckendes Lernen und für Handlungsorientierung plädiert, und es wird mehr sinnliche Wahrnehmungssensibilität oder generell Lebensnähe gefordert. Bei alledem sind Erkenntnisformen mit einem hohen ästhetischen Stellenwert notwendig, wie z. B. Wahrnehmung und Handlung, Sinnlichkeit und Leiblichkeit, Deutungsfragen und Sinnsuche, nicht zuletzt die Aufnahmebereitschaft der Lernenden.

"Solche Verhaltensweisen gehören zum Repertoire der ästhetischen Erziehung, ohne jedoch auf den Bereich der Künste begrenzt zu sein. Hier liegt ein Innovationspotential für das Lernen in der Schule, das offensiv vorgetragen werden muss, ob die in künstlerischen Fächern gepflegten Prozesse - gewiss nicht ausschließlich, aber auch - als Modelle für Lehren und Lernen überhaupt gelten können. Darin läge die Chance, divergente - nach Lösungsvielfalt strebende - und konvergente - an der einen richtigen Lösung orientierte - Lernhandlungen weniger den einzelnen Unterrichtsfächern zuzuordnen, sondern tendenziell innerhalb jeden Fachunterrichts anteilig zu kultivieren." (G. Otto).

"Der Streit um Konzepte und Stundentafel-Anteile nutzt nichts, solange wir das Schulsystem nicht als Ganzes in Frage stellen. Der Zustand, in dem die Schulen heute vielerorts sind, bedarf allererst der Erörterung mit den Lehrenden, weil man Schulen weder ohne noch gegen die Lehrerinnen/Lehrer reformieren kann. Über drei Ursachen muss nachgedacht werden:

- über die nicht selten mangelnde Kompetenz der Lehrenden,
- über die mangelnde Reflexion didaktischer und ästhetischer Prozesse.
- über die grundsätzliche Fehlakzentuierung des Schulsystems auf Kenntnisvermittlung mit dem Ziel des Erwerbs theoretischer Kompetenz.



Das ist insofern ein Betrug an den Lernenden als ihnen die Chance vor allem ästhetischer, aber auch sozialer und praktischer Erkenntnis zu oft verweigert wird."

(G. Otto 1998).

Seine Antwort ist:

Das Lernen in der Schule sei (zu häufig) auf Faktenwissen reduziert, (zu oft) eher auf Wissensvermittlung als auf Phänomene bezogen.

Das alles ist notwendig, aber Wissensvermittlung müsse gespeist werden durch das Aufspüren der Sache, das Wahrnehmen der Eigenarten, das Fasziniertsein, das Staunen über ein Ereignis, das Irritiertwerden durch eine Erfahrung. Lernen ohne die subjektiven Komponenten des Wahrnehmens, des Interessennehmens an etwas, des Verblüfftwerdens, der Neugier, der Lust am Lernen sei kein Lernen.

Was Otto beschwört, sind nicht ästhetische Objekte als Inhalt eines Unterrichtsfaches, sondern die ästhetischen Anteile eines jeden Lernprozesses, die sinnlichen, die ästhetischen Erfahrungen, an die sich jeder von uns erinnert, wenn er sich fragt: "Wann hat mir Lernen mal Spaß gemacht?"

Die Protagonisten des Lehrens und Lernens sind davon immer ausgegangen: Pestalozzi hat das Lernen mit dem Kopf an Herz und Hand

gebunden: Für Fröbel waren die taktile Aktivität und der soziale Zusammenhang im Spiel entscheidend; Makarenkos Lernen war an harte Arbeit gebunden. Nur unsere Schule delegiert die Aufmerksamkeit für die Sinne, den Leib und die Praxis am liebsten an die 45-Minuten-Ouanten einzelner, ohnehin an den Rand gedrängter Fächer.

Lernen ist - in allen Fächern - ein Prozess, der ohne die Beteiligung der Lernenden, der Sinne und des Leibes nicht in Gang kommt (Peters 1996). Was er ins Spiel bringt, sind ästhetische Momente.

Denn Kunst schreibt nicht vor, sondern gibt Beispiele.

Kunst in der Schule

Schule darf nicht nur über vergangene Werte informieren. Schüler haben auch einen Anspruch über aktuelle und zukunftsweisende Probleme ausreichend informiert zu werden. Moderner Kunstunterricht hat die Aufgabe, neben der Förderung der Erlebnisfähigkeit, auch die Sensibilität zu steigern und vertiefte Einsichten in ästhetische Phänomene zu geben, aber auch zur Entwicklung und Einübung kreativer Verhaltensweisen beizutragen.

Eben diese Kreativität, die sowohl im künstlerischen wie auch wissenschaftlichen Bereich auf einer Reihe von bestimmten Eigenschaften beruht, die sich durch entsprechende künstlerische Betätigungen und Übungen entwickeln und fördern lässt:

Sensitivität

als Fähigkeit, feine Unterscheidungen bei der sinnlichen Wahrnehmung zu machen.

Aufnahmebereitschaft

als Fähigkeit, während des Gestaltungsprozesses offen zu sein für Zufälligkeiten und neue Einfälle.

Originalität

als Fähigkeit des Schülers, außergewöhnliche und unerwartete Lösungen zu finden. Er weicht damit vom Normverhalten der Gruppe ab.

Kunst in der Schule

Umgestaltungsfähigkeit

als Fähigkeit der Beweglichkeit im Umgang mit vorgegebenen Formen und Materialien. Beide können aus ihrem Zusammenhang gelöst und auf neue Weise verwendet werden.

Analytisches und synthetisches Denken

Wer Ganzheiten zergliedern, ihre Teilgestalten einzeln auffassen und Wesentliches von Unwesentlichem unterscheiden kann, wird bei der Synthese leichter zu Variationen und Kombinationen kommen. Die Entwicklung kreativer Verhaltensweisen ist in unserer Zeit wichtiger denn je, da sie für alle menschlichen Lebensäußerungen relevant sind. Kunst und Kunsterziehung sind heute nicht mehr Privatsache oder Vorrecht privilegierter Gesellschaftsschichten, sondern verstehen sich als Mittel zur Bewältigung und Veränderung der Wirklichkeit. Dieser Anspruch stellt den Kunstunterricht vor neue wichtige Aufgaben: Es geht - wie schon immer - darum den eigenen Ideen eine Form zu geben, die jeweils gegebenen Grenzen und Bedingungen zu prüfen und darauf zu reagieren. Kunst besitzt Qualitäten, die zukünftig ebenso aktuell sein werden wie bisher. Angesichts der zu erwartenden Veränderungen in den nächsten Jahren spielen sie eine herausragende Rolle, wie im Folgenden dargestellt:

Selbstverwirklichung und soziale Kompetenz

Die heutige Arbeitswelt fordert von den Menschen ein enormes Maß an Anpassungsfähigkeit und Mobilität. Der Wunsch nach Selbstverwirklichung ist stark ausgeprägt. Wir brauchen Werte, die uns miteinander verbinden. Kunst ist wie ein Spiegel dieser Situation. Jedes Kunstwerk ist etwas Einzigartiges. Die Werke in einem Museum gleichen einer Ansammlung von Individuen. Jedes hat seine eigene Geschichte, seine eigene Idee, einen anderen Hintergrund. So unterschiedlich sie sind, sie bilden doch

eine feste Gemeinschaft, bei der die Identität jedes Einzelnen gewahrt bleibt.

Lernbereitschaft und Lernzuwachs

Wir müssen uns ständig mit Veränderungen auseinandersetzen, neu ist allerdings das Tempo der Veränderungen. Symptomatisch für diese Innovationsdynamik ist jenes Werkzeug, das unsere Lebens- und Arbeitswelt in den letzten Jahren entscheidend verändert hat: der Computer. Genauso gravierend wie die technische Weiterentwicklung ist die somit folgende rasche Zunahme an Wissens- und Lerninhalten.

Um kompetent zu sein, muss man heute permanent dazulernen. Dies setzt Lernbereitschaft, Offenheit und mentale Wendigkeit voraus. Kunst und Kunstunterricht sind ein ideales Terrain zur Aneignung solcher Qualitäten.

Der Kunsthistoriker Max Ihmdahl hat einmal sinngemäß formuliert, mit dem Kunstwerk verhalte es sich umgekehrt wie mit einer mathematischen Aufgabe. Während die Rechenaufgabe ein Problem darstelle, dessen Lösung man finden müsse, stelle das Kunstwerk die Lösung für ein Problem dar, das man dahinter erkennen müsse.

Die Erschließung eines Kunstwerks weckt im Betrachter den neugierigen Blick und trainiert spielerisch das Assoziationsvermögen. Sie setzt die Bereitschaft voraus, Unerwartetes und Fremdartiges zu akzeptieren und Widersprüche gelten zu lassen. Ein Kunstwerk ermöglicht die Erfahrung, etwas als schön und wahr zu empfinden, ohne es bis ins Letzte erklären zu können. Kunst ist ein ständiger Innovationsprozess. Das Streben des Künstlers nach der gültigen Form hört nie auf. Ein vollendetes künstlerisches Werk wird nie übertroffen werden, wird nie altern. Der Wissenschaftler weiß, dass sein Werk irgendwann überholt sein wird, wie der Biologe und Nobelpreisträger Francois Jacob

erläutert: "Beethoven überwindet nicht Bach und Picasso nicht Rembrandt - nicht in der Weise wie Einstein Newton überwindet."

Globales Denken

Die Grenzen von Raum und Zeit sind durch unsere heutigen Verkehrsund Kommunikationsmittel nahezu überwunden. Die Menschen auf der Erde rücken näher zusammen. Sie verständigen sich über Grenzen und politische Systeme hinweg und bewegen sich in unterschiedlichen Kulturräumen und Traditionen. Die Kunst spielt seit jeher eine herausragende Rolle bei der Vermittlung zwischen den Kulturen.

Selbständige und zielgerichtete Freizeitgestaltung

Die Lebensarbeitszeit hat die letzten Jahrzehnte über kontinuierlich abgenommen. Rationalisierung und Automatisierung verstärken diesen Trend durch die hohe Arbeitslosigkeit, die für viele zur Zwangsfreizeit wird. Museen und Kunstausstellungen sind dabei klassische Anbieter die Freizeit sinnvoll zu nutzen und sind deshalb in besonderem Maße gefordert.



Beide können zur Weiterbildung und als Freizeitvergnügen dienen. Sie werden deshalb zu wertvollen Medien, die dem Menschen ermöglichen sein Leben frei und eigenwertig zu gestalten.

Wer in der Schule nur immer gegängelt wurde, wird auch in der Zukunft die Steuerung von außen erwarten. Er wird damit zum Spielball fremder Interessen. Dem kann eine verantwortungsvolle Kunsterziehung wirkungsvoll begegnen.

Schon im Jahre 1912 schrieb Franz Marc: "Wir wollen unseren Zeitgenossen Ideen zeigen, um die wir ringen (...) wir sind in der Tat keine großen Kunsthandwerker, sondern Jäger auf neuen Spuren!"

Konsequenzen für die Gesellschaft

Viele Firmen betrachten Kunst heute als natürliche Quelle der Inspiration in der beruflichen Tagesarbeit. Sie bieten Kreativkurse für ihre Mitarbeiter an, auch während der Arbeitszeit. George Weissmann, Vorstandsvorsitzender von Phillip Morris, meint: "Wir wenden uns der Kunst zu, um Impulse zu bekommen für neue Ideen und innovative Ansätze. Wir halten ständig Ausschau nach Formen und Ausdrucksweisen der Kunst, die unsere Fantasie herausfordern. Kunst schenkt uns die einzigartige Fähigkeit, mehr zu sehen, besser zu unterscheiden, neue Ideen zu entwickeln."

Wir können es uns nicht leisten, dieses großartige Potential für die Erziehung und Bildung unserer Kinder brachliegen zu lassen.

Was ist Unterricht?

Beobachtung von Unterrichtskompetenz durch sich selbst (...)

Es gibt keinen Unterricht der Welt, der "an sich" gut ist. Die empirische Unterrichtsforschung hat in den letzten 15 Jahren erhebliche Fortschritte gemacht. Die Wissenschaftler, überwiegend Psychologen, haben mithilfe aufwändiger Langzeitstudien und Kontrollgruppen-Forschung verschiedene Merkmale guten Unterrichts isoliert. H. Meyer hat nach gründlichen Absprachen mit den Theoretikern und Praktikern 10 Kriterien, die er "Kriterienmix" nennt, zusammengestellt.

Also: Es gibt keinen Unterricht, der an sich gut ist! Vielmehr müssen 4 Fragen beantwortet werden:

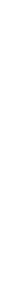
- 1. Für wen soll der Unterricht gut sein?
- 2. Für welche Fächer sollen die Kriterien gelten?
- 3. Für welche Zielvorstellungen sollen sie gelten?
- 4. Wozu sollen sie taugen?

Zu 1. Die Gütekriterien sollen für alle Kinder an allgemeinbildenden Schulen gelten, für Jungen und Mädchen, für Hochbegabte und weniger Begabte, für Schüler mit nichtdeutscher Muttersprache ebenso wie für Sachsen und Ostfriesen, für schnelle Lerner wie für langsame, für Schüler mit AD(H)S gleichermaßen wie für pflegeleichte Schüler. Dieser Anspruch, allen Schülern gerecht zu werden, ist hoch.

Zu 2. Die Gütekriterien sollen dem Anspruch nach für alle Schulfächer, für alle Schulstufen und alle Schulformen gelten.

Zu 3. Die Kriterien sollen dazu befähigen, einen guten Unterricht zu bewerkstelligen, indem sowohl das affektive, das kognitive und das soziale Lernen der Schülerinnen und Schüler gefördert wird.





Zu 4. Die Kriterien sollen der Analyse und der Beurteilung alltäglichen Unterrichts dienen. Sie können also sowohl für das individuelle Nachdenken über Stärken und Schwächen des eigenen Unterrichts wie auch für gemeinsame Bewertungsprozesse im Kollegium genutzt werden.

Was guter Unterricht ist und sein soll, kann grundsätzlich nicht aus den empirischen Unterrichtsforschungen abgeleitet werden.

Definition von H. Meyer

Guter Unterricht ist ein Unterricht, in dem

- 1. im Rahmen einer demokratischen Unterrichtskultur,
- 2. auf der Grundlage des Erziehungsauftrags
- 3. und mit dem Ziel eines gelingenden Arbeitsbündnisses,
- 4. eine sinnstiftende Orientierung
- und ein Beitrag zur nachhaltigen Kompetenzentwicklung aller Schülerinnen und Schüler geleistet wird.

Zehn Merkmale guten Unterrichts

- Klare Strukturierung des Unterrichts (Prozess- und Zielklarheit; Rollenklarheit, Absprache von Regeln, Ritualen und Freiräumen).
- 2. Hoher Anteil von echter Lernzeit (durch gutes Zeitmanagement, Pünktlichkeit, Auslagerung von Organisationskram, Rhythmisierung des Tagesablaufs).
- Lernförderliches Klima (durch gegenseitigen Respekt, verlässlich eingehaltene Regeln, Verantwortungsübernahme, Gerechtigkeit und Fürsorge).

- Inhaltliche Klarheit (durch Verständlichkeit der Aufgabenstellung, Plausibilität des thematischen Gangs, Klarheit und Verbindlichkeit der Ergebnissicherung).
- Sinnstiftendes Kommunizieren (durch Planungsbeteiligung, Gesprächskultur, Sinnkonferenzen, Lerntagebücher und Schülerfeedback).
- Methodenvielfalt/Reichtum an Inszenierungstechniken (Vielfalt der Handlungsmuster, Variabilität der Verlaufsformen und Ausbalancierung der methodischen Großformen).
- Individuelles Fördern (durch Freiräume, Geduld und Zeit, durch innere Differenzierung und Integration, durch eine individuelle Lernstandsanalyse und abgestimmte Förderpläne, besondere Förderung von Schülern aus Risikogruppen).
- 8. Intelligentes Üben (durch Bewusstmachen von Lernstrategien, passgenaue Übungen und Arbeitsaufträge, gezielte Hilfestellungen und "überfreundliche" Rahmenbedingungen).
- Transparente Leistungserwartungen (durch ein an den Richtlinien oder Bildungsstandards orientiertes, dem Leistungsvermögen der Schüler entsprechendes Lernangebot und zügige förderorientierte Rückmeldungen zum Lernfortschritt).
- 10. Eine vorbereitete Umgebung (durch gute Ordnung, funktionale Einrichtung und brauchbares Lernwerkzeug).





Was ist erfolgreicher? **Direkte Inst- ruktion oder offener Unterricht?**

Es gibt einen inzwischen drei Jahrzehnte alten internationalen Streit zu der Frage, ob das Unterrichtskonzept der direkten Instruktion oder das des offenen Unterrichts zu besserem Lernerfolg beiträgt. Zusammenfassend lässt sich das knapp so sagen:

- Beim Lernen von fachlichen Inhalten zeigt sich eine leichte Überlegenheit der direkten Instruktion. Wer hohen fachlichen Lernerfolg anstrebt, sollte die Gütekriterien 1, 2, 4 und 9 beachten.
- Beim Methodenlernen, beim sozialen Lernen und im Blick auf die Entwicklung des Selbstvertrauens der Schüler zeigt sich eine leichte Überlegenheit des offenen Unterrichts. Wer hier hohen Lernerfolg anstrebt, sollte sich besonders um die Gütekriterien 3, 5, 7 und 10 kümmern.

Eine weitere Kontroverse betrifft die Frage, ob vom offenen Unterricht eher die leistungsstarken Schüler mit hohem Selbstwirkungsanteil profitieren oder die leistungsschwächeren. Die Forschungsergebnisse zu dieser Streitfrage sind wiederum inkonsistent, wie Sabine Gruehn in ihrer Studie (2000) nachweist.

Die guten PISA-Ergebnisse von Einzelschulen, wie der Laborschule Bielefeld und der Helene-Lange-Schule Wiesbaden, mit einem hoch differenzierten und offenen Unterrichtskonzept belegen jedoch, dass auch Schüler aus Risikogruppen in offenen Unterrichtssituationen gut gefördert werden können.

Man kann also keine eindeutige Überlegenheit des einen oder des anderen Unterrichtskonzepts nachweisen. Folglich gilt:

Lehrer sind gut beraten, wenn sie dafür sorgen, dass ihre Schüler in beiden Lernumgebungen lernen können.

- Eine gut vorbereitete Umgebung schaffen (10)
- Ein lernförderliches Klima aufbauen(3)
- Ein sinnstiftendes Kommunizieren unterstützen (5)
- Ein individuelles Fördern praktizieren (7)

Diese vier Merkmale sind für das Lernen von Methoden und vor allem für das soziale Lernen bedeutsam!

Was ist offener Unterricht?

Die Lernwerkstatt: Die Offenheit dieser Unterrichtsform und die damit verbundene Vielfalt der Lernangebote bieten optimale Möglichkeiten, die neuen Medien in den Unterricht zu integrieren.

Welches Konzept steckt hinter dieser Idee?

Wie plane ich eine Lernwerkstatt und welche Gesichtspunkte muss ich bei der Durchführung beachten? Im Folgenden sollen Theorie und Praxis der unterschiedlichen Werkstattformen erläutert und ihr Einsatz in einem fächerübergreifenden Unterricht beschrieben werden.

Dabei dienen die Ausführungen des Schweizer Pädagogen Jürgen Reichen als Grundlage für einen Definitionsversuch:

"Eine Lernwerkstatt ist eine Lernumwelt." Werkstattunterricht kann sich aus variierenden Formen folgender Aspekte zusammensetzen:

- Inhalt
- Form
- Zeit
- Selbständigkeitsgrad

Zu "Inhalt"

- · thematisch gebunden
- thematisch ungebunden

Zu "Form"

- · reiner Werkstattunterricht
- Werkstattunterricht vermischt mit anderen Unterrichtsformen
- programmierter Werkstattunterricht (bestimmte Reihenfolge der Angebote)
- begleitender Werkstattunterricht (freiwilliges Ergänzungsangebot)

Zu "Zeit und Selbständigkeit"

- · täglich eine Stunde
- pro Woche einen Tag
- hintereinander ein bis zwei Tage
- durchgehend ein bis zwei Wochen
- Möglichkeiten der selbständigen Information und Selbstkontrolle

Weitere Möglichkeiten der offenen Unterrichtsformen

- Wochenplanunterricht
- Freiarbeit
- gleitender Schulanfang
- · Sitzkreis/Morgenkreis
- · Klassenkonferenzen
- Konfliktlösungsstrategien
- Rollenspiele
- · Lerntheken, Lernzirkel
- mediative Techniken
- Projektarbeit

Kriterien für die Beobachtung und Beurteilung offener Unterrichtsformen

Jede Bewertung von Unterricht ist komplex, ganz gleich, ob es sich dabei um mehr geschlossene oder offene(re) Formen handelt. Lernen und Handeln sind immer zielgerichtet. Ein Verzicht auf Ziele ist daher nicht möglich. Ziele können zunehmend mit den Schülern oder im Idealfall von den Schülern selbständig festgelegt werden.

Czerwenka unterstreicht die Notwendigkeit einer klaren Strukturierung: Offener Unterricht braucht Eindeutigkeit, Klarheit, Überschaubarkeit und den Prozess. Zum Schutz der Kinder braucht er Bindung, Ordnung und Konzentration.

Bei der Bewertung offenen Unterrichts innerhalb geschlossener Unterrichtsformen kommt es darauf an, welche Unterrichtsform den jeweiligen Zielen und Inhalten entspricht.

Hildegard Kasper warnt vor Pauschalurteilen über offenen Unterricht! Es müsse immer sinnvoll nachgefragt werden können, ob die Lehr- und Lernvollzüge unter den gegebenen Zielzusammenhängen zu Recht "offen" stattfinden.

Eiko Jürgens meint, vielleicht werden künftige Untersuchungen zeigen, dass "gute" Lehrerinnen und Lehrer sowohl im traditionellen als auch im offenen Unterricht sehr erfolgreich sein können und "schlechte" es weder in dem einen oder dem anderen jemals sein werden.

Denn offene und geschlossene Unterrichtsformen stehen sich nicht unversöhnlich gegenüber, sondern ergänzen sich und sind aufeinander bezogen in einem Spannungsfeld von Schülerzentrierung und Lehrerzentrierung.

Immer wird jedoch gelten: Für einen beweglichen Unterricht mit einem flexiblen Methodeneinsatz ist die Beherrschung eines guten Frontalunterrichts, den es zunächst zu erlernen gilt, notwendig.

Ehe man also ungewöhnliche Häuser baut, sollte man ganz gewöhnliche zu konstruieren gelernt haben.



Beurteilungskriterien

- Steht die Gesamtplanung des Unterrichts in einem größeren Zusammenhang? Hat die Lehrerin/der Lehrer über die Einzelstunde hinaus eine klare Vorstellung über die wichtigsten Ziele für die Lerngruppe wie für einzelne Schüler/innen?
- Besteht Ausgewogenheit zwischen Inhalten und Aktivitäten, die von der Lehrerin/demLehrer ausgewählt und geplant wurden, und Aktivitäten, die aus den Interessen der Kinder hervorgehen? Nimmt die Lehrkraft das, was Kinder beschäftigt, wirklich in ihren Unterricht auf?
- Besitzen die ausgewählten Ziele und Inhalte eine Gegenwartsund Zukunftsbedeutung (Primat von Klafki)?
- Werden die konkreten Lernvoraussetzungen der Kinder berücksichtigt?
- Werden die Schüler zu zielgerichtetem Arbeiten motiviert?
- Gibt es Regeln und Rituale, die den Lernenden Sicherheit und Orientierung ermöglichen?
- Erfahren die Kinder Neues oder betrachten sie Bekanntes unter einem veränderten Blickwinkel? Lernen sie sachgerechte und abwechslungsreiche Übungsverfahren kennen und anwenden?
- Konnten die Schüler den Lerngegenstand selbständig erarbeiten?
- Ist ein ausgewogenes Verhältnis von lehrerzentrierten Phasen, Gruppenarbeit, Freiarbeit, Partnerarbeit und Einzelarbeit zu beobachten?
- Unterstützt die Lehrkraft selbständiges und konzentriertes Lernen und Arbeiten? Ermöglicht sie das Finden eines eigenen Lernwegs der Kinder?

- Sind optimale Forderung und Förderung der Kinder zu beobachten?
- Sind die bereitgestellten Medien in Funktion, Auswahl und Umfang der Sache angemessen?
- Werden die Ziele des Unterrichts mittels flexibler Umsetzung der Planung verfolgt, angebahnt und erreicht (Zusatzangebote)?
- Steht der benötigte Zeitaufwand zum Erreichen der Ziele in einem angemessenen Verhältnis zu ihrer Bedeutung?
- Werden die Kinder in die Lage versetzt, verantwortungsbewusst mit dem Faktor Zeit umzugehen (Selbständigkeit, nicht abschreiben)?
- Zeitpunkt und Form der Rückmeldung der Lehrkraft: Wann und wie erfahren die Kinder, ob sie Aufgaben ihrem Leistungsniveau entsprechend erledigt haben? Wann und wie werden Teilund Endergebnisse gewürdigt? Werden die Kinder zur eigenen Einschätzung ihrer Lern- und Arbeitsergebnisse angeleitet?
- Bietet der Klassenraum eine Lernumgebung, in welcher Schüler selbständig, allein oder in Gruppen lernen und arbeiten können?

Die Methode der schülerorientierten Verfahren des Unterrichts hat zum Ziel, dass Schülerinnen und Schüler in den Unterrichtsphasen der Planung von Stunden und Sequenzen, der Erarbeitung und Vermittlung aktiv werden können. Voraussetzung ist, dass den Schülerinnen und Schülern bereits Lernstrategien und wählbare Methoden bekannt sind. Außer Zweifel steht, dass offener Unterricht den Kindern eigene Gestaltung der Lernwege ermöglicht. Die Lehrperson hält sich zurück und achtet auf mögliche Hilfen, Beratung und vor allem Sicherung tatsächlicher Arbeit und ökonomisch erreichbare Ergebnisse.

Unterrichtsmodelle

für das Fach Kunst

5. bis 10. Jahrgangsstufe an Haupt- und Realschulen



Actionpainting

AUF EINEN BLICK

Ohne Berührung

Thema: "Actionpainting"

Technik: Malen ohne die Leinwand zu berühren **Material:** Lackfarbe, verdünnte Acrylfarbe **Bildproblem:** Linien werden zu einem Bild

Altersstufe: 5. bis 7. Jahrgangsstufe



a | Actionpainting

WEITERE INFORMATIONEN

Rumgetröpfel und Hingespritze

1. Information über die Sachstruktur

Vielen ist Jackson Pollock ein Begriff. Was steckt hinter der völlig diffusen Kunstrichtung "Actionpainting", die er erfunden hat. Vielen fällt es schwer, dieser speziellen Kunstrichtung die gebührende Anerkennung zu schenken. Dieses Rumgetröpfel und Hingespritze ist doch keine Kunst. Oft reagieren genau die Schüler mit solchen Bemerkungen auf ein Werk von Jackson Pollock. Nach der Erstellung eines solchen Werkes schaut es dann aber meist ganz anders aus, die einst geteilten Meinungen verbinden sich dahingehend, dass das Actionpainting etwas ganz Besonderes sei. Es ist gar nicht so leicht wie man auf den ersten Blick dachte.

Der Amerikaner Jackson Pollock war ein Maler des Abstrakten Expressionismus. Jackson Pollock lebte ein ausschweifendes und extremes Leben. Ebenso extrem wie sein Leben und ebenso wechselhaft erfand er über Nacht das Drip-Painting, auch Actionpainting genannt. Hierbei werden die Bilder mit Lackfarbe oder relativ flüssiger Farbe auf die Leinwand getröpfelt oder gespritzt, ohne dabei die auf dem Boden liegende Leinwand zu berühren. Jackson Pollock starb bei einem Autounfall.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Schüler sind begeistert davon etwas Neues kennen zu lernen, vor allem

dann, wenn dadurch ihre bisherige Meinung erneuert wird. Ein Actionpainting wird von den meisten Schülern als primitiv bezeichnet. Viele äußern sich folgendermaßen: "Was ist denn das für ein Geschmiere, das ist doch keine Kunst." Das Actionpainting hilft dabei, den geprägten Kunstbegriff zu reformieren und die Kinder offen für neue Ideen zu machen. Vor allem zu Beginn der Sekundarstufe macht das Sinn. In den künstlerischen Prozess werden Bewegungen und Emotionen mit aufgenommen. Eine schnelle Bewegung, die durch etwas aggressives entsteht, hinterlässt eine andere Linie wie eine Linie, die langsam und geschmeidig in Ruhe entsteht. Dem Schüler soll bewusst werden, dass Kunst mehr ist als einfaches Malen. Kunst ist in der heutigen Zeit nicht die Vermittlung des Könnens und der Perfektion der Handwerkskunst, nein, Kunst ist ein Prozess, der stark mit der Persönlichkeit und somit mit dem Leben eines Künstlers verknüpft ist.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Kinder erlernen vor allem in der Primarstufe ein Bild von Kunst, das sehr stark von Ästhetik und dem Abbilden von Schönem geprägt ist. Das Geistige in der Kunst wird nicht vermittelt, der Schüler kann es in den meisten Fällen auch gar nicht realisieren. Durch die Einführung des Actionpaintings wird diese gebildete Meinung oft ins Schwanken

ZUR UNTERRICHTSGESTALTUNG

Actionpainting

5. Ablauf einer Unterrichtsstunde

Am Anfang der Stunde sollte die Person Jackson Pollock vorgestellt werden. Hierzu eignen sich Bildwerke und die Biographie des Künstlers. Anschließend sollte dem Schüler die besondere Malweise Pollocks vermittelt werden, am Besten geschieht dies in diesem Fall durch audiovisuelle Medien. Der Kinofilm "Pollock" oder die Originalaufnahmen von Jackson Pollock beim Actionpainting eignen sich hierzu besonders. Der Schüler soll erkennen wie ein solches Malen geschieht und was man dazu braucht. Anschließend sollten die erworbenen Kenntnisse gesammelt und besprochen werden. Nun kann der Schüler mit seinem neuen Wissen an die Arbeit gehen. Es eignet sich hierzu eine Teilung der Klasse. Ein Teil malt auf eine Leinwand, der Rest malt sein Actionpainting auf Papier, anschließend findet ein Wechsel statt. Am Stundenende sollten einzelne Bildwerke besprochen werden, um die Stimmung des Schöpfers während des Malens ableiten zu können.

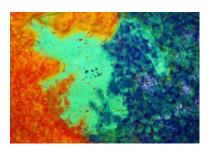
PRAXIS

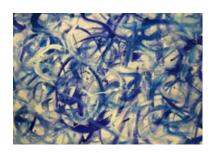
Zur Technik

gebracht. "Was soll denn an solchen Bild einem Kunst sein? Das kann doch jeder, da ist doch nichts dabei ..." In der Grundschule und in den Anfängen der Sekundarstufe werden Kinder in ihren handwerklichen Fähigkeiten gegenüber der Kunst geschult. Eine Fläche soll gemalt werden, eine Linie soll besonders gerade sein oder ein Bild soll besonders räumlich wirken. Die Kinder sollen die Erweiterung des Kunstbegriffs im 20. Jahrhundert nachvollziehen können und verstehen, warum einzelne Künstler so besonders malen.

4. Gestaltungsprozess und Bildprobleme

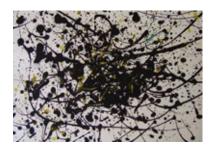
Als Vorübungen zum Actionpainting eignen sich das Verblasen von Farbe, ebenso wie das Träufeln oder Spritzen mit der Farbe auf das Papier. Diese Vorübung kann in einer vorherigen Einheit angewendet werden. Der Schüler kann somit schon im Vorfeld Erfahrungen mit ähnlichen experimentellen Malweisen machen und deshalb beim Actionpainting leichter und schneller einsteigen. Die größte Schwierigkeit dürfte es beim Actionpainting sein, den Farbfluss so zu steuern wie man es möchte. Langsame Bewegungen ergeben kurvige, dickere Linien, während schnelle Bewegungen eher kantige und dünne Linien entstehen lassen. Ein weiteres entscheidendes Problem und eine enorme Neuerung stellt aber vor allem auch die Pinselhaltung und dessen Einsatz, sowie die Position des Bildträgers (Leinwand, Papier) dar. Der Pinsel wird nur als Farbspender im Sinne einer Pipette verwendet und er berührt eigentlich nie die Leinwand. Das Papier oder die Leinwand liegen aufgebahrt auf dem Boden und werden vom stehenden, umherlaufenden Künstler in "action" bemalt. Dies ist eine wichtige Erfahrung, die der Schüler unbedingt machen sollte - im Stehen zu malen stellt eine enorme Bewegungsfreiheit dar und gibt dem Bild ein großzügiges Aussehen. Ein großes Problem stellt die Bildkomposition dar. Dem Schüler sollte vorher erklärt werden, dass ein Actionpainting ein Stimmungsbild ist und somit von der Laune des Schülers sehr stark abhängig ist. Die Anordnung und die Gesamtfarbwirkung sollten schon im Vorfeld des Malens Beachtung finden.











Vom Stamm bis zum Blatt

Thema: Bäume

Technik: Deckfarbenmalerei und Stempeldruck

Material: Deckfarben

Bildproblem: Blattformen, Proportionen,

Wachstumsdarstellung, Raum

Altersstufe: 5. bis 7. Jahrgangsstufe



a | Baum im Sommer

Form und Gestalt

1. Information über die Sachstruktur

Schüler lassen sich für Landschaft als Bildmotiv oft nicht so einfach motivieren, deshalb sollte man verschiedene Themen, wie Blätterformen und -farben, Bäume selbst entdecken und darstellen, als Einstiegsthema wählen. In der Grundschule tragen die Kinder Bildmotive additiv zusammen und kommen damit zu keiner geschlossenen Bildwirkung. Um hier zu einem befriedigenden Ergebnis zu kommen, muss die Aufmerksamkeit der Kinder durch Beschränkung des Darzustellenden zielgerichtet auf die Beobachtung und Beschreibung des Gegenstandes gelenkt werden. Hier bietet sich fächerübergreifend eine Zusammenarbeit mit Biologie und Deutsch an.

Das bedeutet zwar eine Begrenzung des Spielraumes der gegenständlichen Fantasie, eröffnet aber den kreativen Kräften erst die Möglichkeit, auf der vom Lehrer vorgeschriebenen Bahn ohne Ablenkung durch Nebensächlichkeiten bildnerische Fantasie zu entfalten.

Unser Beispiel fordert nur Baumdarstellungen und beschränkt sich auf Farbfamilien. Somit richtet sich die kindliche/jugendliche Ausdruckskraft auf ein eng umrissenes, für jeden Schüler erreichbares Ziel.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Zunächst ist die Form des Baumes zu entdecken und malerisch zu beschreiben, dies alles erzwingt natürlich das Wachstum des Baumes und die Art des Baumes. Baumarten und Baumformen werden gesammelt und in Familien nach Form eingeteilt. Der Baum in seinem Wachstum ist aber die erste ursprüngliche Art der Gestaltung, dies bedingt das Prinzip der Ökonomie auf der Bildebene, diese besteht darin, durch Reduzierung der Bildmittel mit möglichst wenig Aufwand, eine möglichst große Wirkung zu erzielen. Der vorgeschlagene methodische Weg bedeutet nicht eine Einschränkung der Gestaltungsfreiheit, sondern eben gerade eine Erleichterung, weil zu erwartende Misserfolge von vornherein ausgeschaltet werden. Trotzdem bleiben ihnen aber genügend Freiheiten, je nach Veranlagung mehr dekorativ oder mehr expressiv zu arbeiten. Den Baum in seiner winterlichen Nacktheit zu zeigen und dann ihn mit seiner Baumkrone zu bedecken, die ja wiederum wie auch in der Wirklichkeit aus einzelnen Formelementen besteht und erst durch ihre Dichtheit zu einer geschlossenen Form gelangt (dies unterstützt der Stempeldruck).

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Kinder stellen den Baum oft mittels Schema dar, auch Erwachsene tun dies noch oft. Wir kennen diese verschiedenen Darstellungsweisen auch aus der Kunstgeschichte, so den Kugelbaum oder den Kletterbaum. Seit Gustav Britsch in seiner "Theorie der bildenden Kunst" am Beispiel des Baumes die Entwick-

Baumdarstellungen

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Mischen der Braun- und Grünabstufungen, denn der genormte Deckfarbkasten enthält Gelbgrün und Blaugrün. Beide sind aber für die Wiedergabe von Pflanzen und Blättern ungeeignet, wenn sie nicht durch Beimischung verändert werden. Ein Farbaufstrich mit dem Blatt einer Pflanze verglichen demonstriert das eindeutig.

Ähnliches erleben wir bei den Brauntönen. Man könnte hier z. B. auf die Verfärbung des Laubes hinweisen: Wenn das Chlorophyll aus den Blättern verschwindet, bleibt immer noch das Xantophyll (gelb, ocker, rot, braun) übrig, Grün lässt sich auch aus einer Mischung von Gelb und Blau herstellen. Da wir im Farbkasten zwei Gelb (Gelb und Ocker) und zwei Blau (Ultramarin und Preußischblau) haben, ergeben sich viele neue Möglichkeiten der Farbabstufung. Die Zahl der Variationsmöglichkeiten wird praktisch unendlich, wenn man jedes Grün außerdem noch mit Weiß aufhellt, mit Schwarz verdunkelt oder mit Grau trübt. Auch Ähnliches gilt beim Braun der Rinde. Die Schüler erkunden die Vielfalt der Farben. Farbfamilien werden gefunden. Helligkeiten und Dunkelheiten können abgestuft sortiert werden, ein Farbkatalog wird erarbeitet.

Zur Technik

lung der bildnerischen Denkfähigkeit der Kinder demonstriert hat, gilt der Kugelbaum als Schema und scheint verpönt. Oft geschieht das zu Unrecht, so meint auch Prof. Böhm, weil für Kinder nicht nur das Astwerk (Kletterbaum), sondern auch die mächtige Krone (Schatten, Schutz vor Regen) darstellungswürdig ist. Somit sind sowohl die Struktur des Baumes als auch die komplexe Baumdarstellung voll gültige bildnerische Lösungsversuche.

Hierzu gibt es auch verschiedene bildnerische Verfahren, die malerische und grafische Lösung. In einem Beispiel sollen Baumkronen aus dem Fleck heraus entwickelt und nachträglich weiter ausdifferenziert werden, eine absolut malerische Lösung, oder in unserem Beispiel eine mehr grafische Lösung, mittels Linienführung des Pinsels und Druckens der Blätter. Hier sind die Möglichkeiten der bildnerischen Mittel und der Raumgestaltung einzusetzen.

5. Gestaltungsprozess

- 1. Grundierung des Zeichenblattes: Es gibt keinen farblosen oder nur weißen Hintergrund, mit Schwamm oder breitem Pinsel werden Farben lasierend aufgetragen. Der Schwamm oder Pinsel kann die Fläche strukturieren und somit lebendig gestalten.
- 2. Suchen und Finden der Formen: An der Tafel, am Tageslichtprojektor und auf Skizzenblättern wird mit dem Pinsel das Wachstum des Baumes erkundet, verschiedene Baumformen werden entdeckt. Charakteristika der Baumarten werden zeichnerisch gesammelt und geordnet. Zu dieser Sammlung von Baumformen kommt die Sammlung der dazugehörenden Blattformen. All das könnte ein spannendes Biologie- und Kunstbuch werden.











- 3. Malen der Baumform: Brauntöne werden mit breitem Pinsel, beginnend bei den Wurzeln, im Stamm verdichtend in den Ästen und Zweigen schließlich auslaufend und sich verjüngend, aufgetragen. Der Baum in seiner Gewichtigkeit füllt das Blatt. Beim Spielen mit den sich kreuzenden und hintereinander verschlingenden Pinsellinien erfahren die Schüler den Raum.
- 4. Vergleichen und Beschreiben der individuellen Formen: Verschiedene Baumformen werden beschrieben und eingeordnet, wie auch zugeordnet.
- 5. Gestalten der Baumkrone mittels Stempeldruck: Helle und dunkle Grüntöne einer Farbfamilie strukturieren die Baumkrone, ergeben Hinter- und Voreinander, wie auch Dichtheit und Form der Krone.

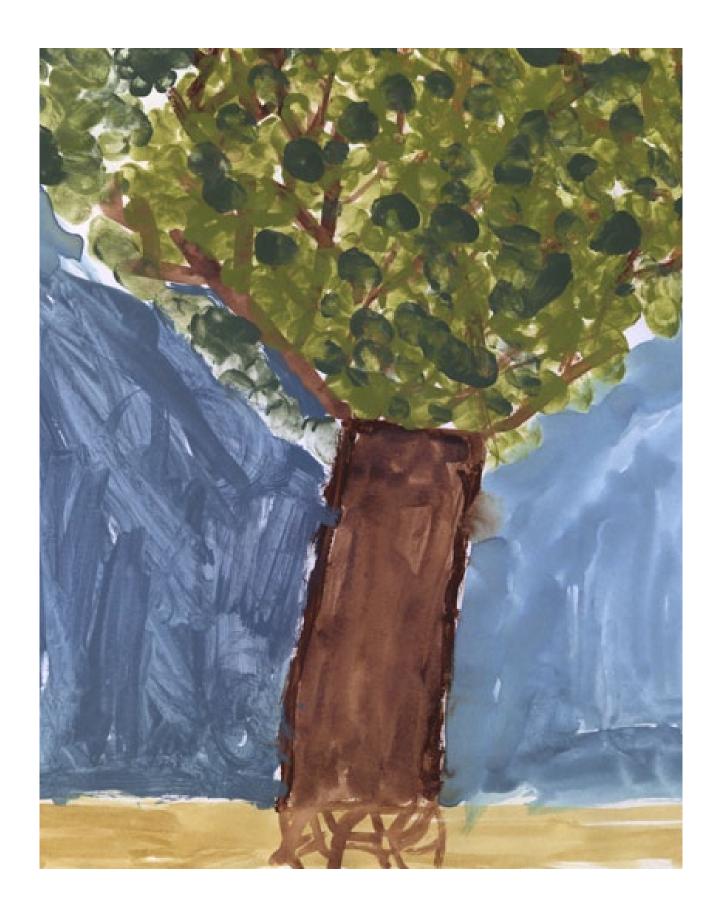
6. Bildnerische Probleme

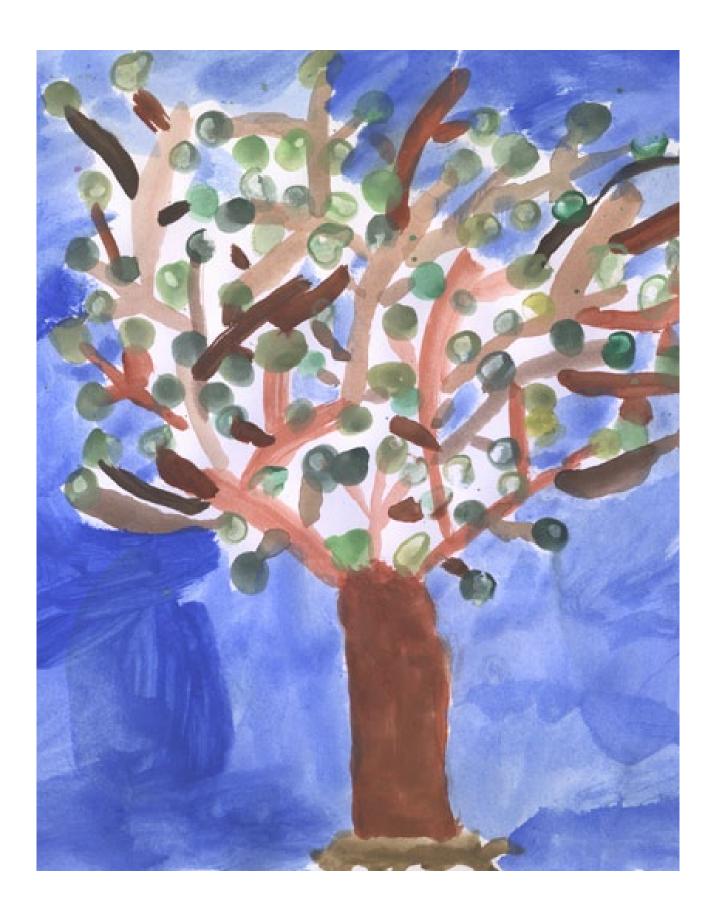
- a) Strukturierung des Bildgrundes
- b) Aufteilung des Blattgrundes
- c) Farbvariationen
- d) Form des Baumes
- e) Form der Baumkrone
- f) Form der Blätter
- g) Verdichtung
- h) Räumlichkeit

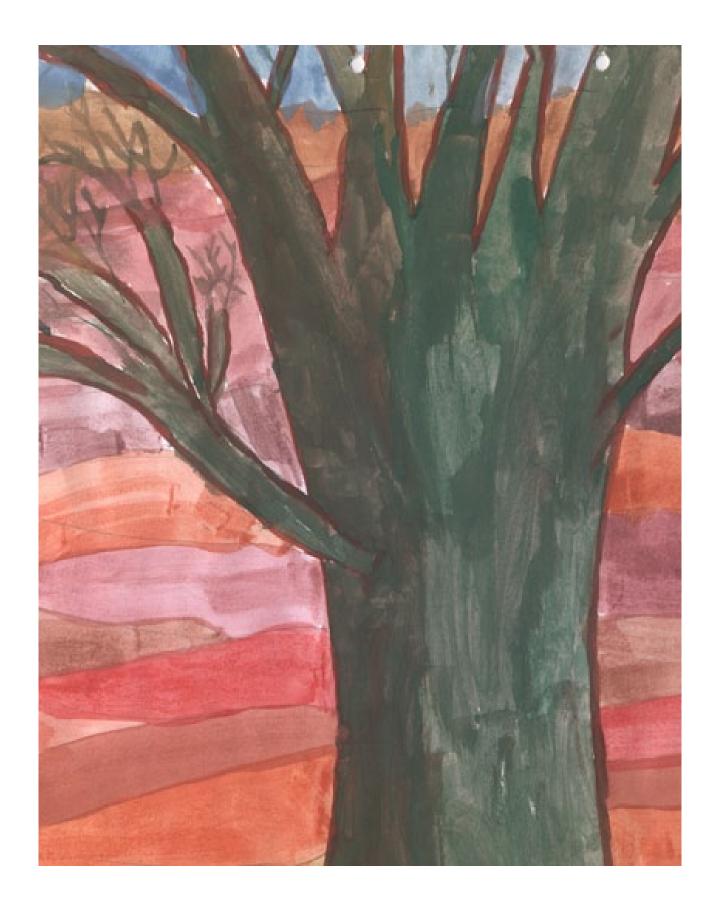
7. Variationsmöglichkeiten

Frühlingsbaum, Herbstbaum, Winterwald, Parklandschaft, Frühling am Waldrand, Pavillon im Park, Botanischer Garten, Urwald, Märchenwald, Blick aus dem Fenster, Blick in die Landschaft, Bootsteich im Park, Irrgarten, Dorflinde (...)

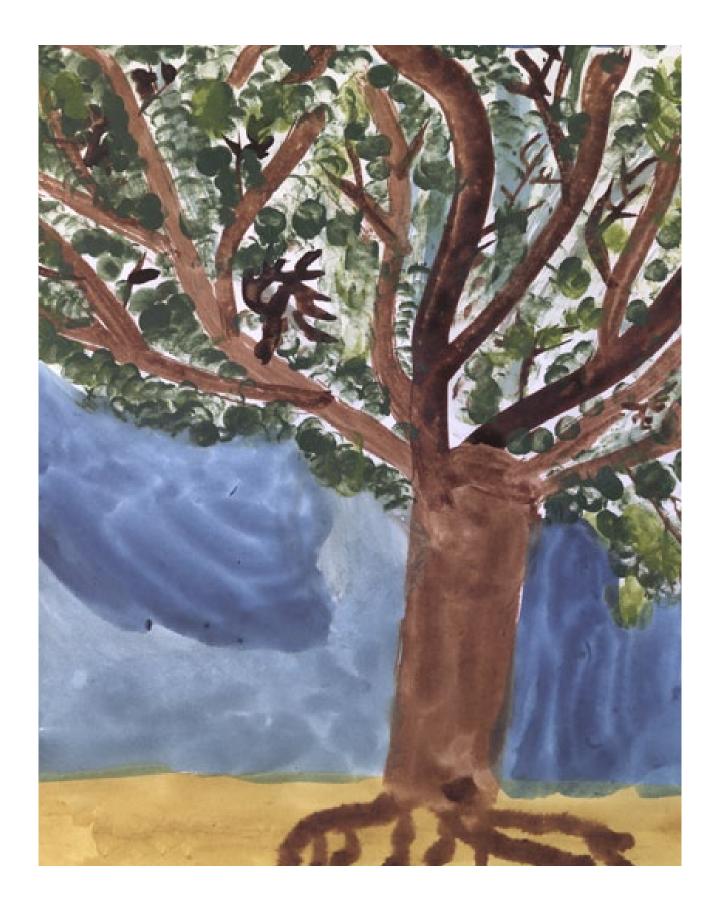
Modelleisenbahnlandschaft, Moorlandschaft, Weiden in der Nacht, Bäume im Nebel













Fantasiemaschinen

Crazy Machines

Thema: Fantasiemaschinen

Technik: Collage/Zeichnung - DIN A3

Material: Schere, Klebstoff, Farbstift, Papier, Zeitungsausschnitte **Bildproblem:** Kreativität, Komposition, Ausdruck, Sauberkeit

Altersstufe: 6. Jahrgangsstufe



a | Fantasiemaschine

Erfinderwerkstatt

1. Information über die Sachstruktur

Die Vorstellung von ungewöhnlichen Maschinen und Erfindungen fasziniert die Menschen bereits seit Jahrhunderten. Schon Leonardo da Vinci begeisterte zu seiner Zeit mit Skizzen von Flugobjekten (z. B. Hubschrauber) oder technischen Geräten (Bau- und Kampfmaschinen), die Produkte seiner weitreichenden Forschungen in den verschiedensten Bereichen waren (Anatomiestudien, Wasserbewegungen, Studien im Bereich der Botanik).

Die Fantasie der Kinder könnte mit einem Spiel der kostenlosen Software "Professor Tims verrückte Erfinderwerkstatt" oder "Crazy Machines - Die Erfinderwerkstatt" (Teil1), "Crazy Machines - Neue Herausforderungen" (Teil 2) und "Crazy Machines - Neues aus dem Labor" (Teil 3) (Demoversion im Anhang) angeregt werden.

Die virtuellen Spiele beinhalten Elemente wie Motoren, Zahnräder, Seile, Laser, Röhren, Transportbänder, Keilriemen, Windräder, Sonnenkraftwerke, Luftballons und vieles mehr. Die kreative Leistung besteht darin, sie zu einem funktionierenden Ganzen zu verknüpfen.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Collage/Zeichnung "Fantasiemaschine" wird dem kindlichen

Forscher- und Entdeckerdrang voll gerecht. Damit sollen die Kinder spielerisch an Themen aus Wissenschaft und Technik herangeführt werden. Der besondere Reiz liegt für die Schüler darin, bekannte, vertraute Gegenstände und Dinge neu zu kombinieren und damit zu einer neuen, ungewöhnlichen Funktion oder Aussage zu gelangen.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Fähigkeit, sich Ungewöhnliches auszudenken und bildhaft sichtbar zu machen, wird im Erfinden und Darstellen fantastischer, utopischer oder auch unsinniger "Konstruktionen" ("Fantasiemaschinen") besonders herausgefordert. Im Zeichnen und Collagieren sollen die Schüler Apparate, Geräte und Maschinen entwerfen und sich zu deren Verwendung eine Geschichte ausdenken. Bei der Umsetzung kann der Schüler persönliche Vorlieben in die Gestaltung mit einbringen:

- a) Künstlerisch, gestalterisch begabte Schüler können ihre Collagen mit Grafiken, Schrift und Skizzen ergänzen oder eine plastische Umsetzung anstreben.
- b) Technisch, handwerklich begabte Schüler können ihre Collagen mit Erläuterungen zu Funktion, Arbeitsweise und Aufbau ergänzen.

Vom Zahnrad zur Maschine

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die Umsetzung kann als Bleistift-, Buntstift-, Federzeichnung, Collage oder in Mischtechnik erfolgen. Dazu können Ausschnitte aus Zeitungen und Zeitschriften (z. B. Computer-, Autozeitschriften, Maschinenkataloge, Baumarktangebote) gesammelt und beliebig neu "zusammengebaut" werden. Folgende Arbeitstechniken können zum Einsatz kommen: Schneiden, Kleben, Knittern, Reißen, Kolorieren (...)

Die gestalterischen Möglichkeiten sind praktisch fast unbegrenzt.

Schneiden und Kleben

5. Bildnerische Probleme

Die "Fantasiemaschine" soll nicht ein willkürliches Produkt der vorhandenen Bildelemente werden, stattdessen sollen sich die Schüler Gedanken zur Funktion, Sinn oder Zweck (Nutzen) ihrer "Erfindung" machen. Bildnerische Elemente, wie beispielsweise die Komposition, sollen mit technischen Aspekten verknüpft werden. Bei dieser Aufgabe sollen Kreativität und Originalität in besonderem Maße zum Ausdruck und zur Bewertung kommen. Schülern, die mit der offenen und freien Themenstellung ihre Probleme haben, können auch konkrete Vorgaben gemacht werden (z. B. "Wir entwickeln eine Schleuder/ein Katapult, wie es im Mittelalter zur Eroberung von Burgen eingesetzt wurde", "Die Super-Dampfmaschine", Schafwolle-T-Shirt-Produktionsmaschine usw.)





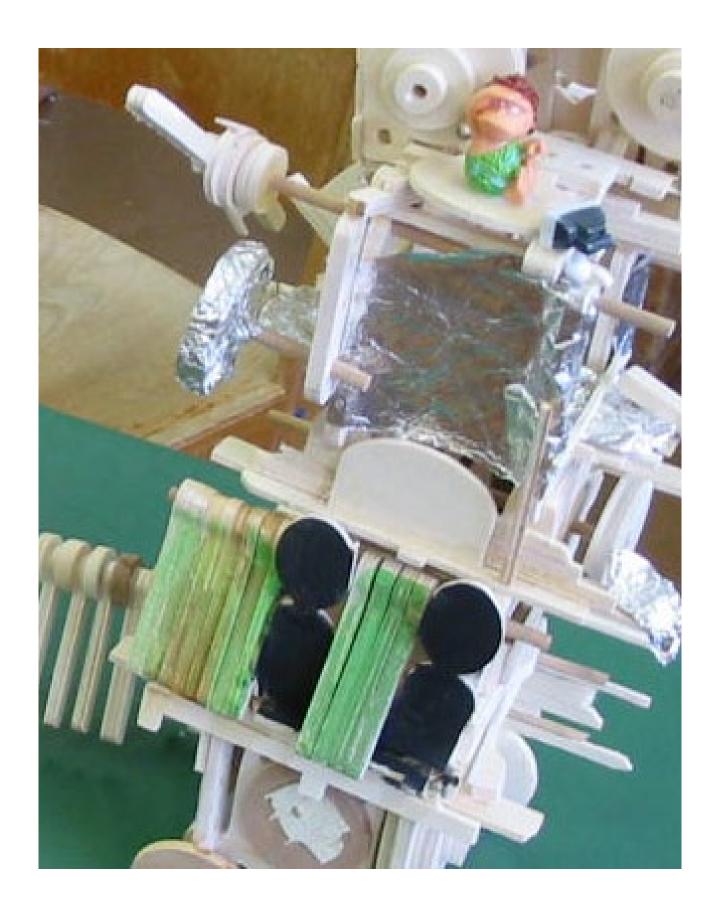


6. Variationsmöglichkeiten

Die Schüler können in Gruppenoder Klassenarbeit größere Plakate gestalten oder Teilmaschinen zu größeren "Fantasiemaschinen" verbinden. Weitere Themen könnten Wohnbauten, -häuser, Fabriken, Automaten und Roboter sein oder die Gestaltung von Wertstoff- und Schrott-Plastiken. Sollte das Thema plastisch umgesetzt werden (ohne konkrete Funktion), bietet sich der Einsatz folgender Materialien an: Papprollen, Alu-Folie, Konservenbüchsen, Stoffreste, Fäden, Drähte, Verpackungsmittel-Reste, Knöpfe, Schachteln, Schnüre, Gläser usw.









Environment

Raumfiguren

Thema: Darstellung einer Handlung in Form und Anordnung **Technik:** Verformen von Drahtgeflecht und Kaschieren mit Papier

Material: Hasendraht, Kleister und Seidenpapier **Bildproblem:** Proportionen und Handlungsabläufe

Altersstufe: 7. bis 10. Jahrgangsstufe



a | Environment

Umraum

1. Information über die Sachstruktur

Mit der Entstehung der dadaistischen und surrealistischen Objektkunst veränderte sich der Begriff der geschlossenen Skulptur; sie verliert den in sich geschlossenen Charakter und wird ein Element der eigenen Raumsituation.

Der Körper wird nicht mehr allein nach seinen Volumenverhältnissen, seinen ihm eigenen plastischen Eigenschaften und der sich hieraus entwickelten Ausdrucksintensität verstanden. Seine Beziehungen zum direkten und weiteren Umraum werden offengelegt, Aussagen in ein kompliziertes Raum-Umraum Gefüge durch die gegenständliche Ausdehnung des Objekts eingebettet.

Aus diesem Ansatz entwickelt sich im Environment eine künstlerisch gestaltete Raumsituation, die den Betrachter zu geistigen Reaktionen herausfordert. Als Raumgefüge umgibt es den Betrachter, bezieht ihn in die Situation mit ein und macht ihn so zum Teil dieses Raumkomplexes. Ein Erfahrungsbereich eröffnet sich, der weit über die visuelle Wahr-nehmung hinausreicht. Tastgefühl, Gehör-, Geruchs- und Sehvermögen werden in Anspruch genommen.

Das Ziel, die Wahrnehmungsqualität möglichst komplex und vielschichtig zu entwickeln, wird zur methodischen, künstlerischen Gestaltung.

George Segal erfasst mit seinen direkt am menschlichen Körper abgenommenen Gipsfiguren Situationen des erlebbaren Alltags. "Sie sind umgeben von Objekten, die der realen Umwelt entstammen, so dass sich eine Raumsituation entwickelt, die über die weißen Figuren in ihrer Gestik eine direkte Beziehung zum Umraum entwickelt. Die Reduktion auf das Weiß lässt die Körper in Isolation und Distanz erleben, während ihre Umgebung die Vergegenwärtigung eines Augenblicks aus dem unüberdachten gewöhnlichen Alltag aufgreift."

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

- 1. Im Mittelpunkt steht hier in erster Linie die menschliche Figur, die es formal und inhaltlich zu klären gilt, nämlich deren Proportionen und Bewegungsabläufe.
- 2. Werden mehrere Figuren zueinander in Beziehung gesetzt, so muss das Problem der Gruppierung von Objekten als zweiter Schwerpunkt aufgegriffen werden. Das Thema von Komposition und Raum spielt dabei eine tragende Rolle.
- 3. Als inhaltlicher Schwerpunkt ist ein direkter Umraum zu entwickeln, der die Figuren in eine Situation einbezieht, die eine neue erweiterte Interpretation erlaubt. Inhalt und Ziel der Information stellen dabei eine Handlungseinheit dar.

Aus technischer oder materialbezogener Sicht können diese Inhalte im Unterricht problemlos behandelt werden, weil kein kompliziertes plastisches Verfahren einer Durchführung entgegensteht.

Draht und Kleister

3. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Das Arbeiten mit den Skulpturen aus Hasendraht setzt ausreichende räumliche Bedingungen voraus. Weiterhin sollten die Schüler das Arbeiten mit veränderten Arbeitsumgebungen bereits an kleineren Projekten gelernt haben. Mögliche Plätze für Arrangements müssen vorher erkundet werden und Lagerräume für Trocknung und Aufbewahrung vorhanden sein.

- 1. Wenn Figuren zu entwickeln sind, so muss in erster Linie die menschliche Figur untersucht, Maßverhältnisse festgestellt, überprüft und festgehalten werden. Dies kann bereits in Gruppenarbeit bewältigt werden.
- 2. Wurden die proportionalen Bedingungen erkannt, muss eine Handlungssituation aufgegriffen und in den gestikulierten Merkmalen untersucht werden. Dies kann mittels Spielaktionen geschehen, wenn eine oder mehrere Schüler eine Handlung vorstellen. Dadurch lässt sich eine Haltung aus dem Handlungszusammenhang bestimmen und festlegen.
- 3. Hilfreich ist es, die Haltung in einer Strichmännchen-Zeichnung festzuhalten. Die proportionalen Verhältnisse sollten dabei mit einbezogen werden, um den Beobachtungsprozess zu sensibilisieren.
- 4. In der folgenden Phase wird das Gerüst aus Hasendraht geformt und möglicherweise mittels Leisten gestützt und mit Blumendraht arretiert.
- 5. In einer weiteren längeren Arbeitsphase wird das Gerüst stückweise mit Kleister versehen und mit Seiden- oder Zeitungspapier beklebt. Mehrere Schichten werden aufgetragen und die Oberfläche geebnet.

Menschliche Figur

Das Environment als sachbegrenzter Ausschnitt der Realität verlangt die Auseinandersetzung mit einer aktuellen alltäglichen Situation. Das können sportliche Bewegungsabläufe, Verhaltensweisen, Ausdrucksformen und Geschehnisse sein, Beispiele von Skizzen zu Ausdrucksformen oder Bewegungsabläufen.

Da das Handeln den stetigen Wechsel zeitlicher und räumlicher Bedingungen mitbestimmt, kann eine Situation nur dann aufgegriffen werden, wenn man den Schüler für solch eine Gegebenheit direkt sensibilisiert. Die Klärung des Alltäglichen ist also wichtig, da sie ihm durch die anhaftende Selbstverständlichkeit äußerst erschwert wird. Oft werden nur Ausnahmesituationen bewusst registriert, bewältigt oder aber auch verdrängt. Jede Figur ist geprägt durch ihre handlungsbedingte Gestik. Sie äußert sich in der jeweiligen Haltung. Auch dies muss erprobt und auf die Skulptur übertragen werden. Sie ist erst dann als schlüssig erkannt, wenn sie in den gestikulierten Ausdrucksformen eindeutig erklärt wird

Der Herstellungsprozess solcher Objekte ist in der Regel nicht von einer Person zu bewältigen, da sowohl die technischen als auch die materialbezogenen Bedingungen die Hilfestellung anderer Mitschüler erfordern und der zeitliche Rahmen für die Skulpturerstellung begrenzt bleibt. In der hier vorherrschenden Sozialform, der Gruppenarbeit, liegt ein soziales Lernziel, das dem methodischen Prinzip des Environments entgegenkommt. Diskussionen ergeben unterschiedliche Beurteilungen, die es zu verbalisieren gilt. Hieraus wird die darzustellende Situation der Figur allgemeingültiger erschlossen.







Mit der Herstellung der Einzelfigur ist der Lernprozess noch nicht abgeschlossen. Es geht nun um den Ansatz, den direkten Realitätsbezug durch die Raumsituation herzustellen. Die Schüler müssen klären, welcher Umraum ihre jeweilige Situation zu unterstützen vermag.

Diese Phase ist durchaus als kreativer Prozess zu verstehen, da der erste gestaltete Umraum wahrscheinlich nicht von vornherein als optimal akzeptiert wird, sondern die Fähigkeit, etwas umzugruppieren und umzugestalten, eine Situation ständig verändert. Dieses Verhalten, bei dem die komplexe Sinnestätigkeit angeregt wird, schafft stets neue Bezüge zur Realität und fordert die Schüler zur aktiven Auseinandersetzung heraus. Die Möglichkeit des Erlebens und Erfahrens bekannter Situationen wird genutzt und bezieht den Schüler direkt in das Geschehen ein. Sein Ergebnis wird für ihn zum Erlebnis, weil es Aktualität besitzt.

4. Bildnerische Probleme

Die bildnerischen Probleme stellen zugleich auch die Beurteilungskriterien dar:

- 1. Einzelfigur:
- Proportionale Richtigkeit
- Haltung und Gestik
- Ausführung
- 2. Environment:
- Eindeutigkeit der Haltung
- Beziehung von Figur und Umraum
- Inhaltliche Schlüssigkeit

5. Alternative Themen

- · Lichtelemente aus Draht
- Möbel aus Draht
- Tiere aus Draht
- · Vom Affen zum Menschen
- Schulbaum (Wir formen einen Baum für unsere Schule – ein Baum der Früchte trägt, jedes Jahr andere)









Höhlenmalerei

Höhlenforscher

Thema: Die Höhle zu Lascaux **Technik:** Wasserfarbe (Aquarell)

Material: Papier, Wasserfarben, Aquarellstifte

Bildproblem: Gestaltung der Höhlenmalerei nach Vorbild

Altersstufe: 5. Jahrgangsstufe



a | Höhlenmalerei

Tierzeichnungen

1. Information über die Sachstruktur

1940 wurde Lascaux als erste Höhle mit Malereien der Steinzeit entdeckt. Damals konnte man noch kaum glauben, dass die Malereien etwa 15.000 Jahre alt sind. Heute wissen wir es.

Die Malereien sind in der letzten Epoche der Altsteinzeit (Paläolithikum), im Jungpaläolithikum, entstanden. Zu sehen sind Tiere, die in der Eiszeit gelebt haben - ein Pferd, Hirschkühe und vor allem Bisons sowie abstrakte Zeichen. Die Bilder sind mit braunen, gelblichen und roten Ockerfarben, schwarzer Manganerde und Kohleschwarz gemalt, teilweise auch graviert. Insbesondere bei den Bisons sind die Farben in vielfältigen Tönen abgestuft, so dass die Tiere erstaunlich plastisch und realistisch wirken. Die liegenden Bisons sind auf natürliche Felsbuckel gemalt und erscheinen dadurch zugleich als Malerei und Relief.

Die Schüler dürfen selber Entdecker spielen und auf der Website http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/lascaux/de/ die Höhle erforschen.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schüler lernen die Bedeutung und Wichtigkeit der Zeugnisse früher Kulturen höher einzuschätzen. Darüber hinaus lernen die Kinder die Wichtigkeit des bildnerischen Prozesses hinsichtlich seiner geschichtlichen Dokumentierbarkeit kennen. Der Künstler lebt im aktuellen Moment und hält diesen für die Nachwelt bildnerisch fest.

Sie versetzen sich in die Lage der damaligen Menschen und deren Lebenssituation, versuchen die Hintergründe zu verstehen und die Inhalte zu interpretieren.

Dies kann fächerübergreifend geschehen und vertieft werden.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Kinder sind motiviert, in lang vergangene Zeiten einzutauchen und das Leben von damals nachzuempfinden. Sie können sich spielerisch mit den Lebensumständen und Zeugnissen der damaligen Zeit auseinandersetzen.

Die Inhalte der Bilder können neue und aktuelle, den Schüler betreffende Geschichten erzählen. Auch Szenen aus der damaligen Zeit, die mit den Ausdrucksformen und der Farbigkeit der steinzeitlichen Höhlenmalerei dargestellt werden sollen, kann man wiedergeben. Dabei sollen die Fantasie und Kreativität der Schüler in besonderem Maße angesprochen werden.

Finger und Farbe

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die Schüler benötigen ihren Farbkasten mit Deckweiß, Pinsel, evtl. einen kleinen Schwamm und natürlich Papier. Anfangs (vielleicht am Ende einer vorhergehenden Stunde) sollen die Schüler mit verschiedenen Braun- und Ockertönen das Blatt vollständig ausfüllen. Dabei ist jedoch Eile geboten, die Farben sollen relativ nass sein, und nicht vollständig austrocknen. Wenn ein Blatt gefüllt ist, soll es von den Schülern geknittert werden - das führt zu einer steinähnlichen Struktur (zum Trocknen das Blatt wieder relativ glätten und aufhängen).

Nachdem das Papier getrocknet ist, sollen die Schüler mit Fingern, Pinsel oder dem Schwamm eine "Wand" mit Höhlenmalereien (Tiere, Zeichen, Figuren), in Anlehnung an die vorher gezeigten Bilder von echten Höhlenmalereien, gestalten.

(Neben der spannenden Erforschung der Höhle im Internet empfiehlt sich der Einsatz von Abbildungen aus Büchern, Arbeitsblättern und Folien.)









Zweidimensionalität

5. Bildnerische Probleme

Die Schüler müssen erkennen, dass die Darstellung von Mensch und Tier in den Höhlenmalereien und der heutigen Zeit unterschiedlich ist, und dies bei der Durchführung beachten (flächige, zweidimensionale und plakative Malweise, Reduktion).

Außerdem soll das Ergebnis in Bezug zu "echten" Höhlenmalereien stehen, also erkennbar sein, dass es sich inhaltlich nicht um "moderne Kunst" handelt. (Schwierigkeit: Die Schüler sollen keine Tiere oder Gegenstände der heutigen Zeit aufs Papier bringen - ein Dackel, Auto, usw. wären falsch)

Außerdem sollen mehr als ein Tier auf dem Bild platziert und verschiedene Darstellungsmöglichkeiten ausprobiert werden.

6. Variationsmöglichkeiten

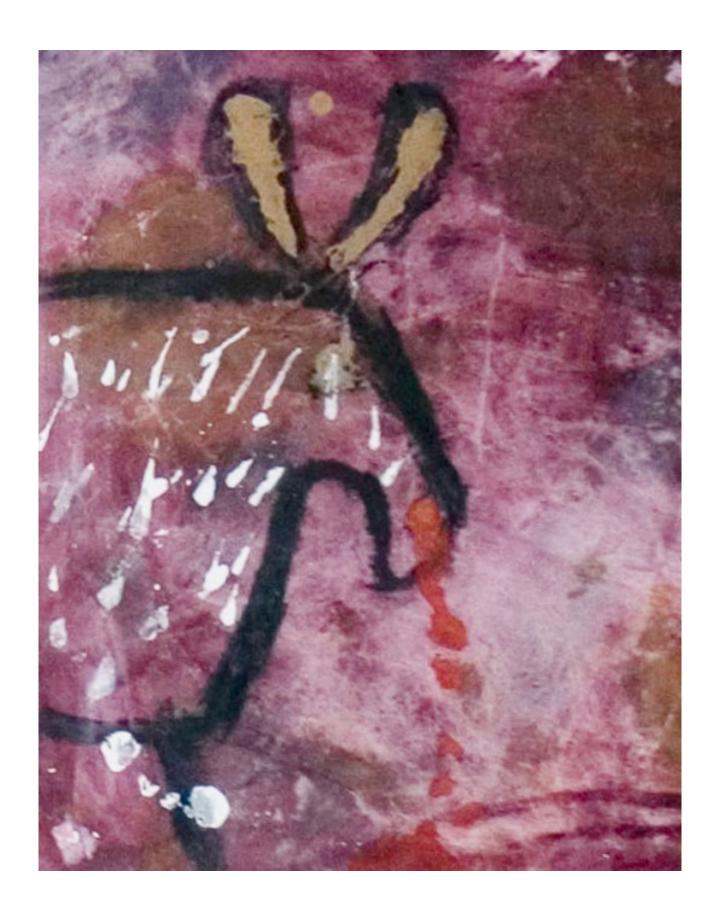
Die Schüler könnten statt Einzelarbeiten eine Wand oder große Leinwand als Gruppenarbeit zu einer Höhlenwand umgestalten und diese Arbeit durch ein kurzes darstellendes Spiel anderen Klassen oder bei einem Tag der offenen Tür präsentieren.

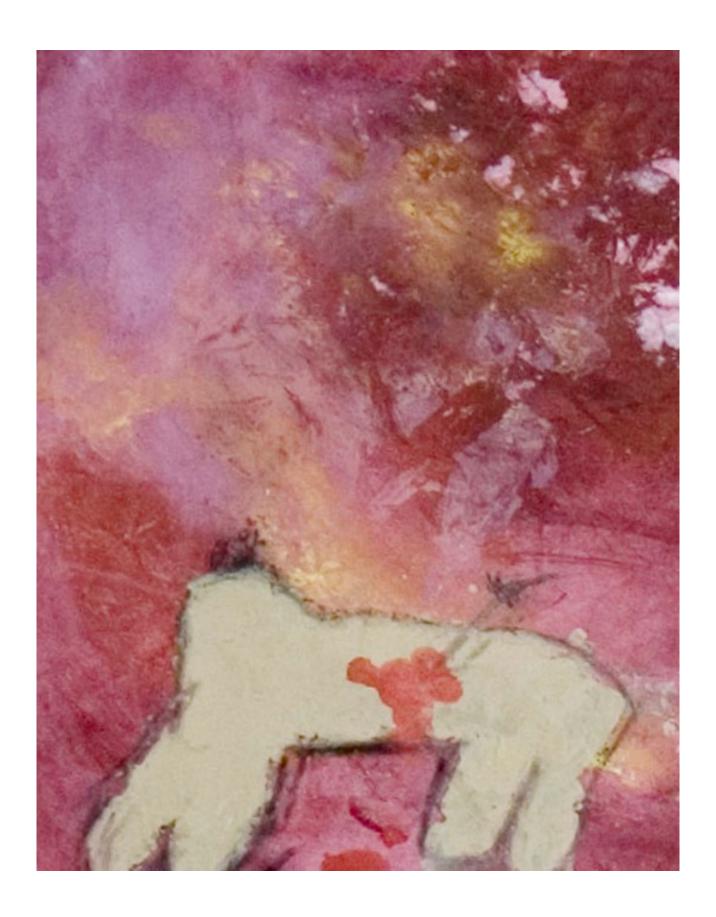
Weiter bietet sich an, die Arbeiten im Rahmen eines museumspädagogischen Projekts durchzuführen (Urwelt-, Naturkundemuseum) oder mit einem Besuch einer Ausstellung (z. B. Giganten der Urzeit) zu verbinden.

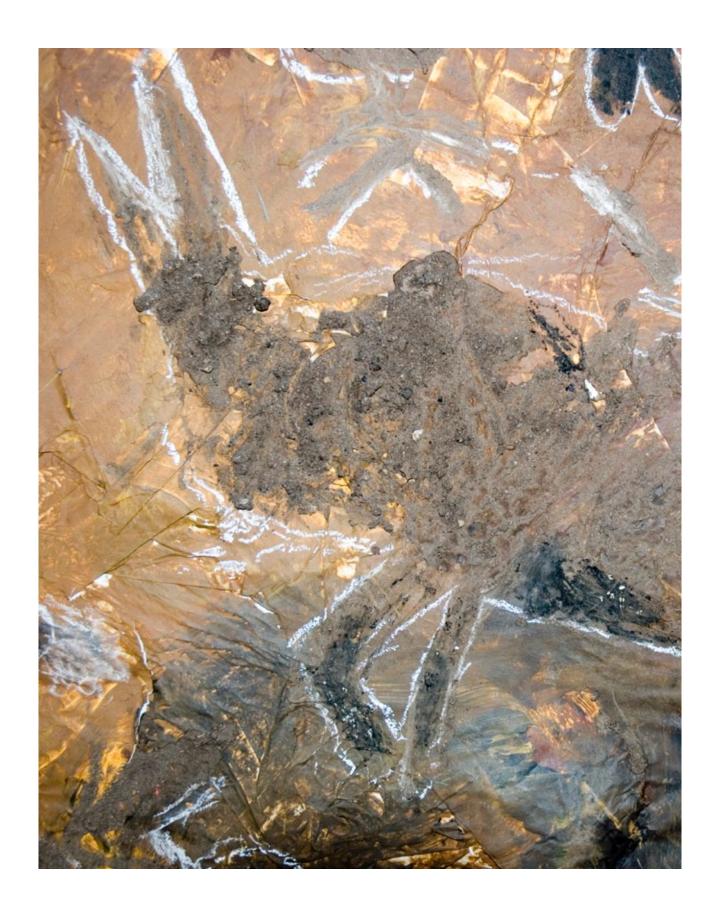
Möglicherweise könnte man auch leicht zu bearbeitende Steine (z. B. Sandstein, Ytong) organisieren und diese von den Schülern plastisch gestalten lassen und als Skulptur vor oder in der Schule ausstellen (Schulgelände-, Schulhausgestaltung als Projekt).

Alternative Themen

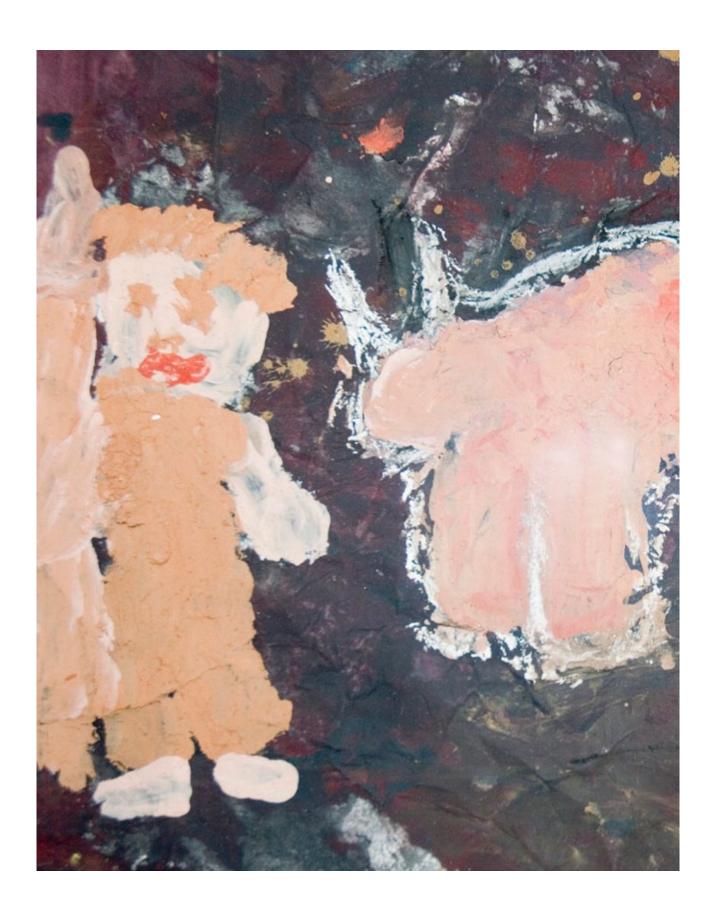
Alternative Themen können sein: Auseinandersetzung mit der griechischen, römischen, afrikanischen, indianischen Kunst oder die Kunst der Aborigines, Erforschung alter Hochkulturen (Majas, Inkas, Ägypter), der Untergang von Pompeji, die Entdeckung Amerikas, Ausgrabungen (wenn es sich örtlich anbietet, wären auch eigene Ausgrabungen mit Hilfe eines Archäologen möglich) und Schatzjagten (Eldorado, Indiana Jones). Des Weiteren würde sich der Besuch verschiedener Handwerksstätten (Goldschmied, Töpfer, Exkursion in eine Dombauhütte) oder weiterer Museen (z. B. Iwalewa-Haus, afrikanische Kunst) anbieten.











Konstruktives aus Karton

Thema: Konstruktive Plastiken **Technik:** Modellbau aus Karton

Material: Pappe versch. Stärke und Farbe, Cutter, Lineal, Klebstoff

Bildproblem: Formen konstruktivistischer Kunst

Altersstufe: 8. bis 10. Jahrgangsstufe



a | Karton

Modellbau

1. Information über die Sachstruktur

Konstruktivismus wird in Lexika definiert als: "Gegenstandslose Kunst: Bilder aus Kreisformen, rechten Winkeln, Rechtecken und Quadraten, meist auf monochromen (einfarbigen) Grund"

"Unter konstruktivistischer Kunst versteht man jegliche künstlerische Formgebung, die mit formal und rational kontrollierbaren Elementen harmonische Strukturen aufzubauen versucht. Das so angestrebte Ordnungsprinzip kann nur mit den als grundlegend für jede Gestaltung betrachteten Primärformen - geometrische, stereometrische, technoide Elemente - und einer stark reduzierten, nicht illusionistischen Farbskala erreicht werden. Inhaltlich ist damit der Verzicht auf die Mimesis verbunden. Wichtig ist allein die Verbindung der Elemente zueinander und zum umgebenden Raum in einer konkret definierbaren Komposition. Wirklichkeit soll nicht mehr nachgeahmt, sondern durch konstruierte, visuellästhetische Realität ersetzt werden." (Lexikon der Kunst)

Einen wichtigen Beitrag für die Entwicklung des Konstruktivismus leisteten die russischen Künstler, voran Kasimir Malewitsch, der Begründer des Suprematismus.

Die Befreiung von der Gegenständlichkeit der Kunst zugunsten der Erfahrung einer absoluten Gegenstandslosigkeit wurde angestrebt. Künstler wie Tatlin, El Lissitzky und Rodtschenko entwickelten diese

Ideen weiter und wollten nach der russischen Revolution eine umfassende Erneuerung der Gesellschaft einleiten.

Geometrische Elemente, technische Klarheit und ein architektonischer Aufbau sollten Bilder, Plastiken, Architekturen, Gestaltungen jeglicher Art vom Kinderbuch bis zum Kleid, Objekte von kühler Harmonie und dynamischer Vitalität ergeben.

Die Idee vom Gesamtkunstwerk wurde geboren. Architektur, Malerei und Plastik sollten zusammengeführt werden. Die Idee des Bauhauses griff manche dieser Gedanken auf und entwickelte sie weiter bis ins gestaltende Handwerk hinein. In unterschiedlichen Entwicklungen der Kunst wurden die ursprünglichen Ideen des Konstruktivismus immer wieder aufgenommen, in der Op-Art, der konkreten Kunst oder in der mathematisch-technisierten Kunst, die sich heute des Computers bedient.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

- Kennenlernen des historischen Hintergrundes des Konstruktivismus von der industriellen Revolution bis zur gesellschaftlichen Revolution. Seine Bedeutung für das Bauhaus, die heutige Architektur und die konkrete Kunst der heutigen Zeit erkennen.
- Sichtung der Elemente konstruktiver Kunst als Grundlage von Malerei, Grafik, Architektur, Design und Umweltgestaltung.
- Einsatz von Primärformen: Kreis,

Konstruktivistische Experimente

Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

- a) Kennenlernen von Architekturmodellen
- b) Bezüge von heutiger Architektur und konstruktiver Kunst aus den 20er Jahren herstellen
- c) Elemente konstruktiven Gestaltens werden analysiert
 - turmartiger Aufbau aus konstruktiven Formen
 - raumbezogene Addition von Flächen (Kreise, Dreiecke, Quadrate u. a.)
 - Kontrast positiver und negativer Formen
 - raumbezogene Aktivierung negativer Formen
 - dynamische, raumbezogene Wirkung
 - Assoziationen an Architektur (Türme, Hochhäuser ...)
 - Materialgerechte Verarbeitung: falzen, biegen, schneiden von Pappe
 - monochrome Farbgebungen

Die Schüler erhalten die Aufgabe, aus starkem, grauen Karton eine Plastik mit konstruktivistischem Ausdruck und konstuktivistischer Wirkung zu bauen.

Dreieck, Rechteck, Quadrat/Würfel, Kugel, Quader, Pyramide/Rad, Zahnrad, Übertragungsteile, Maschinenteile u. a.

- Reduktion der Farbskala, Betonung der Monochromie und der Grundfarben
- Kunst nicht als Ausdruck subjektiver, emotionaler Befindlichkeiten, sondern als objektiv konstruierte, visuellästhetische Realität
- Erneuerung der Gesellschaft durch eine reine, objektive, reduzierte, allgemein verständliche Formensprache

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Schon frühzeitig beginnt beim Heranwachsenden das Spiel mit Bauklötzen und somit dem Schaffen einer kleinen realen und doch reduzierten Welt. Architektonische Gebilde im Sandkasten und mit gefundenen Materialien helfen ihm, sich ein eigenes Bild von der Welt zu machen.

Spielerisch erkundet er dabei die Grundlagen der Statik und der Mechanik, wie auch des Raumes und der Raumkörper.







Messer und Lineal

4. Bildnerische Probleme

- Ausgangspunkt ist eine Säulenform (Winkel oder vollplastisch) oder ein vollplastischer geometrischer Körper.
- An diese Form sollen konstruktiv gestaltete Elemente montiert werden.
- Der Kontrast positiver und negativer Formen soll beachtet werden.
- Die Elemente sollen als offene Raumformen einen starken Raumbezug haben.

Unterstützende Medien: Videofilm "Konstruktivismus", Verleih über Landesbildstellen.

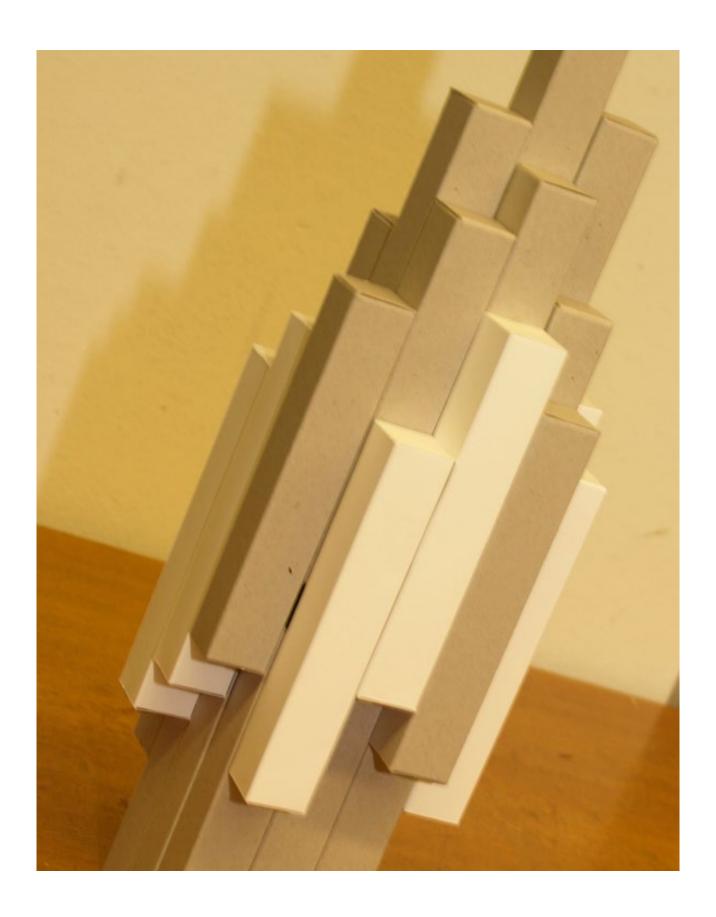
5. Variationsmöglichkeiten

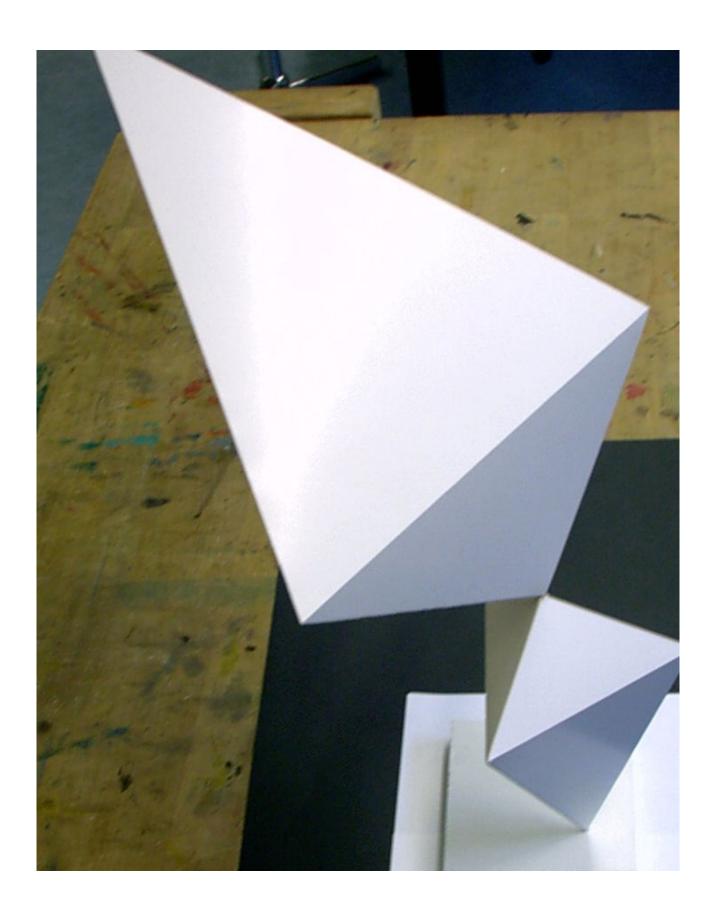
- Bau aus verschiedenen geometrischen Grundkörpern
- Farbige Elemente sollten einbezogen werden (die Grundfarben Rot, Blau und Gelb sollten im Mittelpunkt stehen).
- Ebenso könnte mit linearen Elementen aus weißem Karton ein Raumgerüst gebaut werden, in das farbige Elemente als Flächen und Körper eingefügt oder geometrische Grundkörper eingesetzt werden bzw. die Kinetik noch ins Spiel gebracht wird (siehe Unterrichtsmodell Kugelbahn).

6. Alternative Themen

Architekturmodelle Raummodelle (futuristischer Innenraum) Gestaltung von Plätzen Möbel- und Designentwicklung









Karton- und Schablonentechnik

Plakatives Arbeiten

Thema: Plakat, Theater und Dekoration (Inneneinrichtung)

Technik: Druck und Schablonierung mit Karton

Material: Karton und Holzstempel

Bildproblem: kurz gegen lang/dick gegen dünn/breit gegen schmal oder krumm gegen gerade/rund gegen eckig/kraus gegen glatt

Altersstufe: 9. bis 13. Jahrgangsstufe



a | Karton- und Schablonentechnik

Rhythmisierung

1. Information über die Sachstruktur

Edvard Munch hat Experimente mit dem Holzschnitt gemacht, ähnliche Erfahrungen können auch mit dem Kartondruck gemacht werden.

Er zeichnete seine Bildkompositionen auf dünne Holzplatten und zersägte diese den Linien entlang. So gewann er Einzelstempel des gesamten Bildes, die er verschieden einfärben und wie ein Puzzle-Spiel zusammenfügen konnte. Jede Farbkonstellation ergab ein anderes Bild. Die gleiche Komposition, die erst in grünen Tönen gezeigt wurde, erschien das nächste Mal in braunen Tönen. Andererseits könnte man die Bildeinzelteile neu zusammenstellen und somit eine andere Komposition aufzeigen. Diese Ideen lassen sich weitgehend auch auf den Kartondruck anwenden.

Diese Anregungen lassen sich weitgehend auf Einzelbilder anwenden. Andererseits könnten diese Experimente schon der Beginn einer plakativen Vervielfältigung sein. Für das serienmäßige Mustern von Stoff und das serielle Herstellen von Drucken und Plakaten lässt sich diese Technik noch nicht anwenden, da muss man ein weitergehendes Verfahren benützen. Die Technik des Kartondrucks hat besondere Chancen beim Drucken von Plakaten und Spruchbändern.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Kennenlernen der Grundlagen von Komposition anhand von Linie und Fläche. Ein Stück Papier wird mit Linien, die einen rhythmischen Bezug zur Grundfläche haben, unterteilt, dabei sind Kontraste zu setzen und wieder aufzulösen, etwa in den Größenverhältnissen: kurz gegen lang, dick gegen dünn, breit gegen schmal, oder in der Bewegung dieser Linien: krumm gegen gerade, rund gegen eckig, kraus gegen glatt. Ebenso sind die Abstände zu beachten, denn diese bilden genauso rhythmisierende Elemente.

Wenn also diese Linienkomposition gut durchdacht ist, werden im Verlauf dieser Linien die Einzelteile mit der Schere oder einem Papiermesser herausgeschnitten. Man legt sie erst in der bisherigen Reihenfolge auf und beginnt dann, zwischen ihnen größere und kleinere Abstände zu setzen. Aus einem Liniengebilde ist ein Flächengebilde geworden. Solche Übungen sind geeignet, feinstes gestalterisches Empfinden zu entwickeln.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Das Kennenlernen weiterer bildnerischer Techniken kommt der Erfahrungssuche des Kindes, des Heranwachsenden entgegen, das Spiel mit bildnerischen Techniken und seinen bildnerischen Mitteln unterstützt die Experimentierlust und die Suche nach weiteren persönlichen

Linie und Fläche

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Der Kartondruck ist das einfachste, billigste und handlichste Druckverfahren, das es gibt. Einen Kartonstempel stellt man her, indem man auf ein Stück Pappe oder ein Stück Holz ausgeschnittene Kartonstücke von gleicher Höhe aufklebt, nach gründlichem Trocknen ist dieser Stempel verwendbar. Da verhältnismäßig dicker Karton verwendet werden muss, macht das Schneiden einige Schwierigkeiten, das Messer muss somit sehr scharf sein, die Unterlage sollte entsprechend beschaffen sein, wie auch schwere Eisenlineale zur besseren Schneideführung.

Die Druckfarbe wird auf einer Glasscheibe oder dicken Folie aufgetragen und dann mit der Walze auf den Druckstock übertragen. Das Einwalzen ist sorgfältig durchzuführen; da Karton keine Eigenstruktur hat, spricht beim Abdruck die Struktur der aufgebrachten Farbe mit, sie bildet beim Druck dicke oder dünne Spuren und bildet Schlieren, die das Oberflächenmuster beleben. Bei einem gemeinsamen Druckstock kann die Rückseite des Papiers nochmals mit einer sauberen Walze zusätzlich angedrückt werden.

Allzu ängstlich sollte man nicht sein, dem fertigen Werk dürfen die Spuren des Handdrucks und seiner eventuellen Unregelmäßigkeiten anhaften, denn diese beleben das Muster und sorgen für lebendige Strukturen.

Bei dieser Technik des Kartondrucks sind, ähnlich wie beim Linolschnitt, die verschiedensten Möglichkeiten des Druckes zu nützen. Der Witz des Kartondrucks besteht ja gerade im Experimentieren der Anordnung von Abdrucksfolgen auf der Grundfläche in Form und Farbe.

Alle Möglichkeiten des Überdrucks, des Zweiund Vielfarbendrucks können bei dieser Technik angewendet werden. Ein weiterer Vorteil dieser Technik ist, dass in kurzer Zeit große Flächen zu bewältigen sind (z. B. Plakate oder Fahnen). Darstellungsmöglichkeiten, das Wahrnehmen unter zielgerichteter Suche wird verstärkt und neue Erfahrungen mit den verwendeten Materialien als Druckstock, als Schablone und mit den Druckfarben gemacht.



Vom Stempel zum Druck

5. Bildnerische Probleme

Die bildnerischen Probleme sind ja schon genügend beschrieben worden, so dass es nicht schwer sein sollte, diese auf die Herstellung eines Plakates im Ein- oder Vielfarbendruck zu beziehen. Der Stempel sollte möglichst den Umfang des Plakates haben, damit keine Rapportschwierigkeiten entstehen. Sollen mehrere Farben eingesetzt werden, so müssen diese Kartonteile, die Farbträger sein sollen, auf eine gleich große Platte genau an der betreffenden Stelle angebracht werden. Dann ist es sogar möglich, ohne Schwierigkeiten und in verhältnismäßig kurzer Zeit die Plakate in einer großen Handpresse zu drucken.

Das Einsetzen und Ergänzen von Schrift- und Bildelementen solcher Plakate kann noch auf eine andere Weise geschehen. Sind alle Plakate im Vordruck fertig, so kann etwa schwarze Schrift im Überdruck von einer kleineren Platte weg eingesetzt werden.

Das serienmäßige Herstellen von Schriftbändern geht in keiner Technik so leicht wie beim Kartondruck.





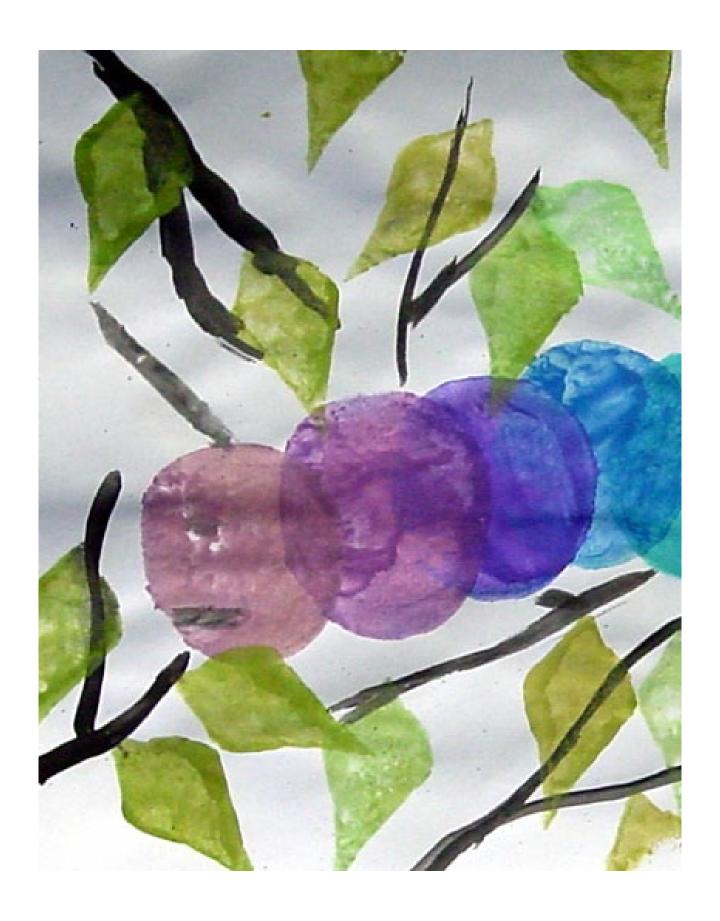


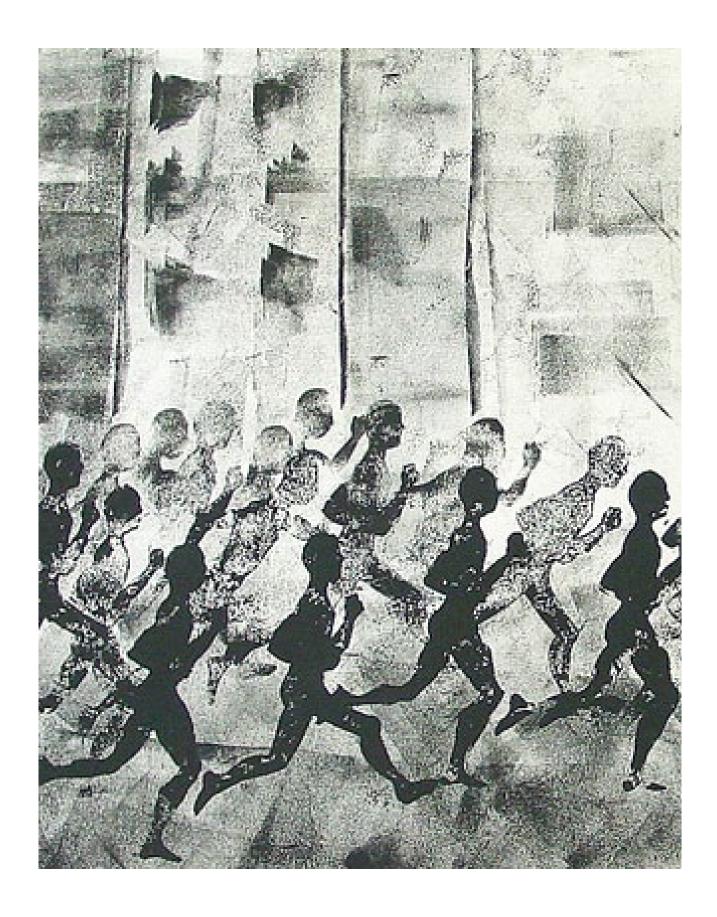
6. Variationsmöglichkeiten

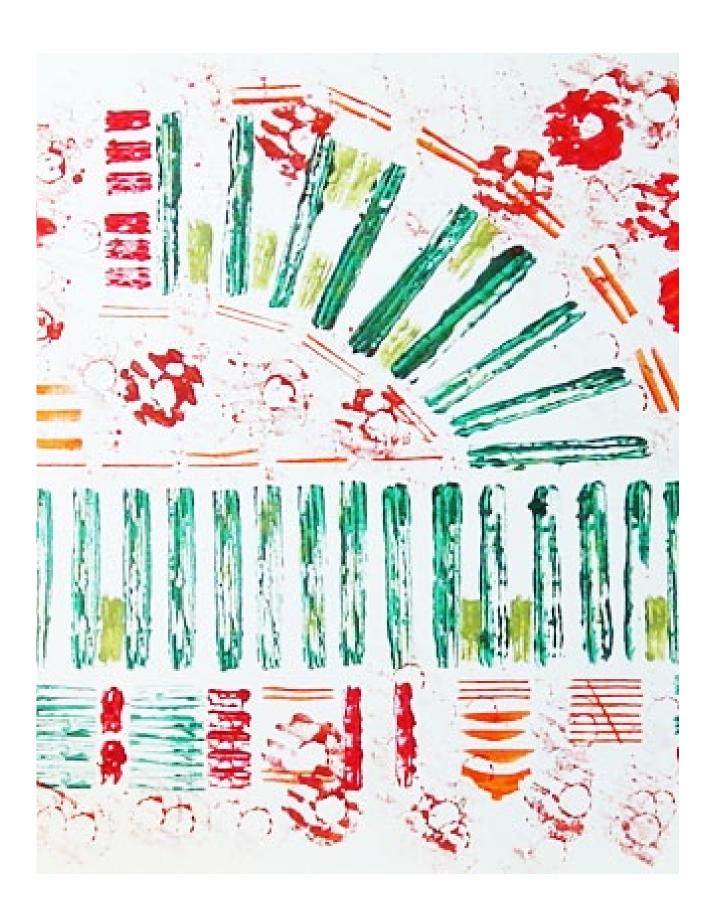
Plakate lassen sich leicht mit Hilfe einer oder mehrerer Kartonschablonen herstellen, je nachdem, ob man einfarbige oder vielfarbige Plakate wünscht.

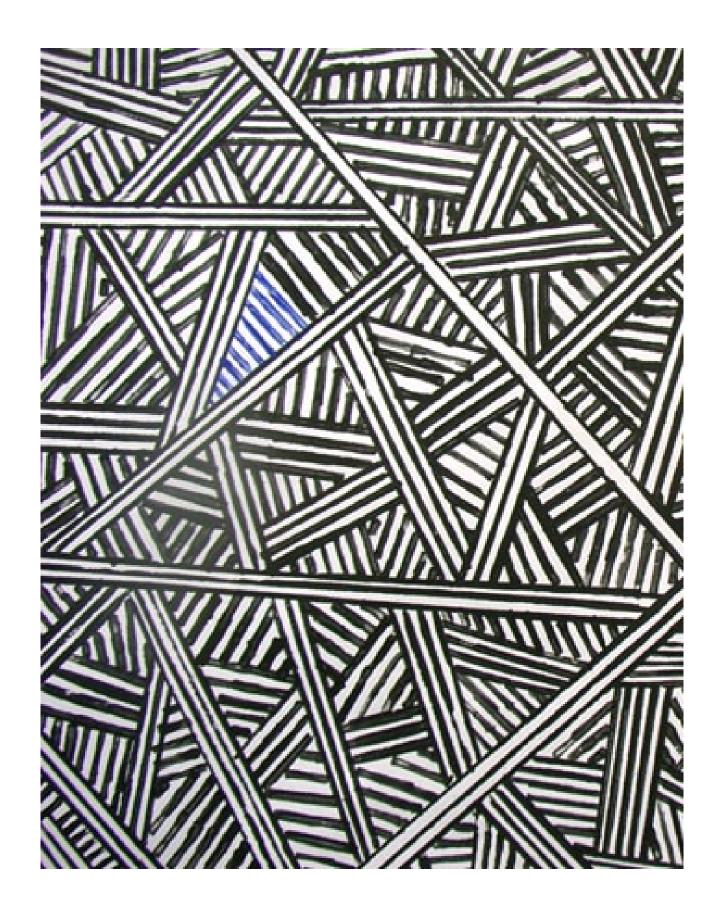
Ist der Plakatentwurf fertig gestellt, so werden die einzelnen Formbestandteile auf Karton übertragen und ausgeschnitten. In diese offenliegenden Stellen, die den Grund zeigen, kann die Farbe mit einem breiten Borstenpinsel oder mit einem Strupppinsel eingetragen werden. Bereits beim ersten Gang ist es möglich, verschiedene Farben zu verwenden, die eine Öffnung etwa grün, die andere dagegen rot auszupinseln. Wird gar noch mit einer weiteren Schablone, die die Komposition des Bildentwurfs entsprechend ergänzt, weitergearbeitet, so sind vielfarbige Plakate von hoher gestalterischer Qualität herzustellen, selbstverständlich könnte man diese Plakate auch mittels Spritztechnik gestalten, beide Verfahren wären auch zu kombinieren. Diese Techniken könnten auch bei Theaterdekorationen eingesetzt werden und könnten mit freier Handmalerei auch noch koloriert werden

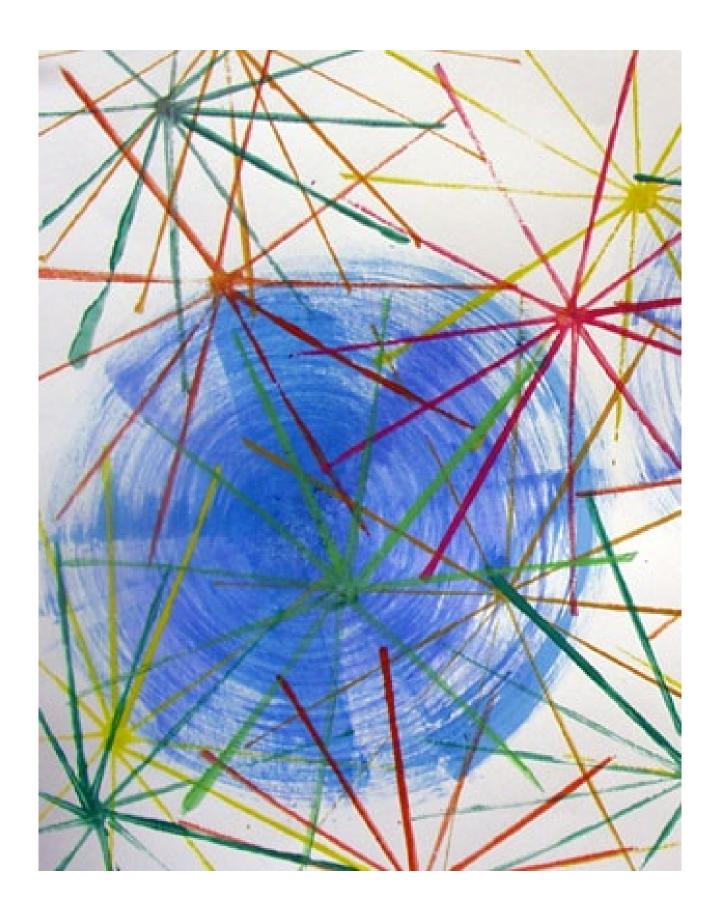
Eine weitere Anwendungsmöglichkeit zeigt sich im Stoffdruck, Textilien jeglichen Bedarfs könnten hiermit gestaltet werden, mit der Schablonierung schafft man auch die Grundvoraussetzungen für einen möglichen Siebdruck.











Kugelbahn

Und es rollt

Thema: Kugelbahn

Technik: Konstruktion/Installation

Material: Pappe, Papier, Schere und Kleber

Bildproblem: Anordnung einzelner Teile, technische Konstruktion,

veränderbare Abläufe, kinetisches Problem

Altersstufe: 7. bis 9. Jahrgangsstufe



a | Kugelbahn

Bewegung und Spiel

1. Information über die Sachstruktur

Bewegung löst bei Kindern eines jeden Alters eine enorme Faszination aus. Kinder spielen gerne mit allem, was sie finden. Kugeln jedoch üben auf "Kinder jeden Alters" eine große Begeisterung aus. Man kann alleine an der Tatsache, wie viele Spiele mit Kugeln es gibt, erkennen, wie sehr der Mensch von dem runden schwer herzustellenden Objekt Kugel ergriffen ist. Um nur wenige Beispiele aufzuzählen, wären das alle Ballsportarten (Golf, Fußball, Tennis), sowie auch Billard, Snooker, Roulette, Kegeln, Minigolf und Kugelstoßen. Menschen sind überwältigt und glücklich, wenn sie mit Kugeln spielen.

Eine ganz spezielle Wirkung haben sowohl auf Jugendliche als auch auf Erwachsene Kugelbahnen. Fast schon andächtig stehen Jung und Alt vor diesen Bahnen und bestaunen den Weg der rollenden Kugel. Man kann lange Zeit begeistert zuschauen, bis die Kugel irgendwann an dem bereits bekannten Ziel ankommt.

Kugelbahnen kann sich im Vergleich zu anderen Kugelobjekten jeder leisten und auch selbst bauen. Eine Kugelbahn benötigt nur wenig Platz und sie ist sehr schnell herzustellen. Kugelbahnen eignen sich für den Hausgebrauch. Sie benötigen nur äußerst wenig Platz. Man kann sie ohne großen Zeitaufwand selbst bauen und der finanzielle Aspekt hält sich in Grenzen. Es gibt für jeden Anspruch unterschiedliche Arten von Bahnen. Sowohl im Kindergarten als auch beim professionellen Techniker können Kugelbahnen Begeisterung finden. Das eigentlich einfache Grundprinzip kann beliebig ausgebaut werden. Es gibt Sperren, Weichen, Umleitungen und Mechanismen, die man in die einfache Konstruktion integrieren kann. Diese Vorrichtungen können sowohl von Hand als auch elektronisch oder durch Schwerkraft bedient werden.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Bei der Erstellung einer Kugelbahn kann der Schüler vielseitig lernen. Begonnen bei der Planung, müssen ihm wichtige physikalische Regeln bekannt sein, um an dem Problem Kugelbahn arbeiten zu können (Schwerkraft, Reibung, Verbindungen). Aber nicht nur das Feld der Physik ist in die Planung mit einzubeziehen, auch die Materialeigenschaften verschiedenster Werkstoffe muss man kennen, um schon in der Planung Vorüberlegungen treffen zu können. Ein Werkstoff hat

Technische Konstruktion

3. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Im Vorfeld

Ausgehend von einer ausführlichen Planung und einer geistigen Durchdringung der Funktion kann in die praktische Umsetzung übergegangen werden. Die geistige Durchdringung der Funktion ist dabei unerlässlich und enorm wichtig. Der Schüler soll lernen, Probleme im Vorfeld zu lösen. Wenn das Problem erst bei der Erstellung des Objektes auftaucht, ist es oft schon zu spät und es wirkt auf den Schüler demotivierend.

Materialwahl

Hinsichtlich der Materialwahl ist es wichtig, das Material auf die Konstruktion anzupassen. Es ist bei der Erstellung einer Kugelbahn möglich, Materialien zu kombinieren. Man kann sowohl mit Hölzern als auch mit Papier, Pappe oder Karton arbeiten. Auch Draht und viele andere Werkstoffe können eingesetzt werden. Hier ist die Kreativität der Kinder gefragt. Wichtig ist nur Folgendes für den Prozess: Eine Kugelbahn ist immer ein Objekt, das plastisch aufgebaut wird. Ausgehend von einem Teil werden viele verschiedene Teile durch Verbindungen angesetzt und ein Gesamtobjekt entsteht.

Praktische Umsetzung

Diese hängt vom Material und Aufbau ab. Der Schüler sollte selbst wählen können, wie er arbeitet und welche Materialien und Verbindungen er für seine Kugelbahn verwenden möchte. Materialien sind im Vorfeld zu besorgen und vom Lehrer oder Schüler bereitzustellen.

eine besonders glatte Oberfläche, ein anderer ist besonders stabil, aber schwer. All das sind Kriterien, die bei der Umsetzung beachtet werden müssen (Der Schritt der Planung ist bei der Erstellung einer Kugelbahn von besonderer Bedeutung).

In der Phase der Umsetzung ist der Umgang mit dem Material und den benötigten Werkzeugen voranzustellen. Ständige Funktionstests steigern die Motivation während der Arbeit. Der Schüler lernt Materialien auszuwählen, er testet sie nach ihren Eigenschaften und verbaut sie nach Brauchbarkeit in der Kugelbahn. Ein weiteres Problem stellt die Verbindung der Materialien dar. Es werden mehrere Möglichkeiten erlernt, Materialien sinnvoll und effektiv zu verbinden.

4. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Immer wieder ist es für Menschen faszinierend, Bewegungen zu beobachten und dabei Erkenntnisse zu gewinnen. Zeit- und Bewegungsabläufe bedingen einander. Die Bewegung macht die Wahrnehmung erst möglich. Bewegung ist ein Prozess. Ein Prozess bedarf eines Rahmens, Anfang und Ende umfassen die Zeit. Der Spieler beeinflusst und plant die Bewegungs- und Zeitabläufe und schafft somit seine eigene Sphäre. Der Hersteller benötigt Kenntnisse im kinetischen und mechanischen Bereich. Was eine Lageenergie und eine Bewegungsenergie ist und wie man diese zu Nutze machen kann, sind Fragen, die den Schüler enorm interessieren und bei ihm Tatendrang wecken. Je besser diese Kenntnisse sind, desto mehr kann der Schüler die Planung seiner Kugelbahn beeinflussen und später umsetzen.









Kurven und Geraden

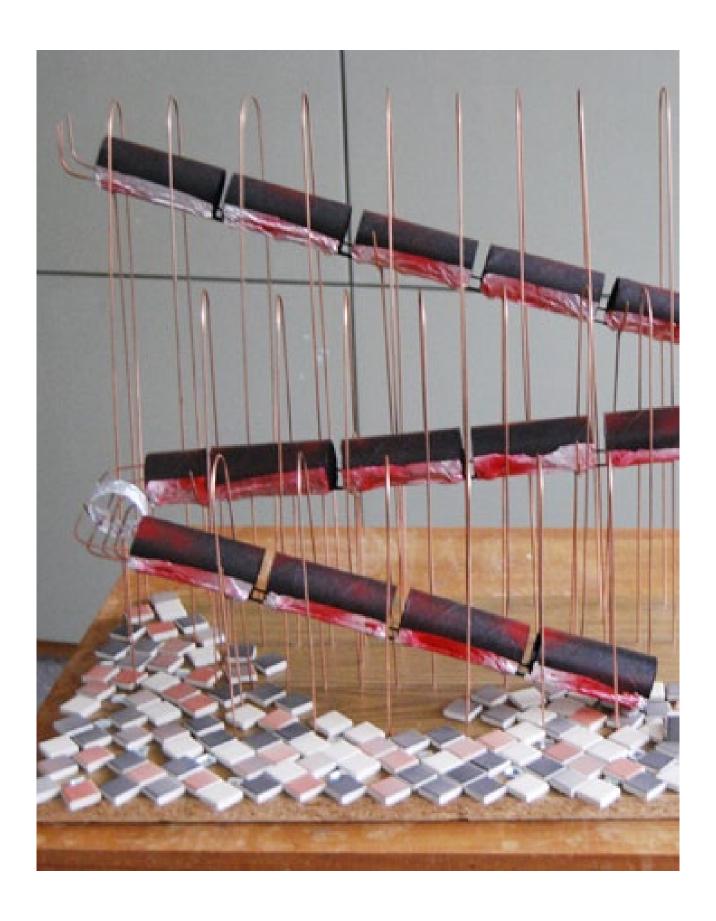
5. Bildnerische Probleme

Es handelt sich bei einer Kugelbahn um ein plastisches Objekt, das räumlich ist. Dies dürfte für den Schüler, vor allem in unteren Jahrgangsstufen, das größte Problem darstellen. Schüler haben noch kein so ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen. Es entwickelt sich erst im Laufe der Zeit. Die Kugelbahn setzt ein gewisses Maß an räumlicher Vorstellung voraus. Der Schüler muss Punkte im Raum festlegen, an denen die Kugel Station hält. Eine Kugelbahn hat einen Startpunkt und einen Endpunkt. Der Endpunkt muss immer tiefer liegen als der Startpunkt, sowie alle Punkte dazwischen auch. Es gibt Kurven und Geraden, leichte und starke Gefälle, die der Schüler in seine Planung mit einbeziehen muss. Ein weiteres Problem stellt die praktische Umsetzung dar. Der Schüler lernt neue Materialien und Verbindungsformen kennen, die er zu verwenden lernen muss. Wie muss ein solches Bauwerk beschaffen sein. damit es stabil genug ist, die Last der Kugeln während des Ablaufens zu halten?

Problem der Bewegung im Raum - Kinetik. Wie läuft an welcher Stelle welche Bewegung wie ab? Für die Schüler ist es im Vorfeld natürlich schwierig, solche Bewegungen abschätzen zu können. Vorangestellte Erlebnisse mit Kugelbahnen helfen dem Schüler in der Planungsphase darauf zu achten, die Kugelbahn so zu planen, dass sie funktioniert, ohne dass die Kugel irgendwo aus der Bahn springt oder droht stehen zu bleiben.

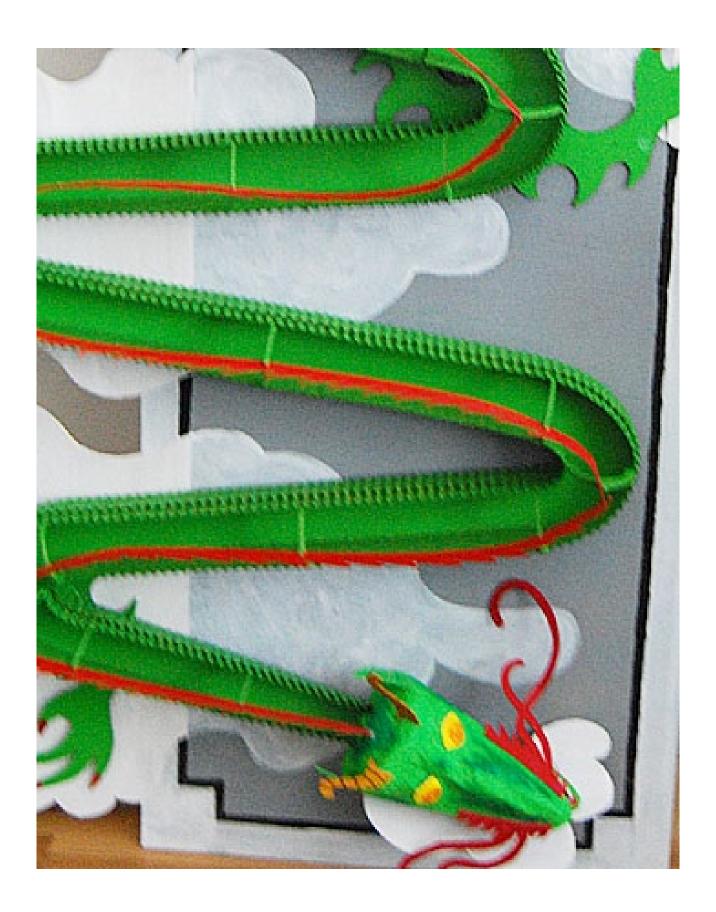
6. Variationsmöglichkeiten

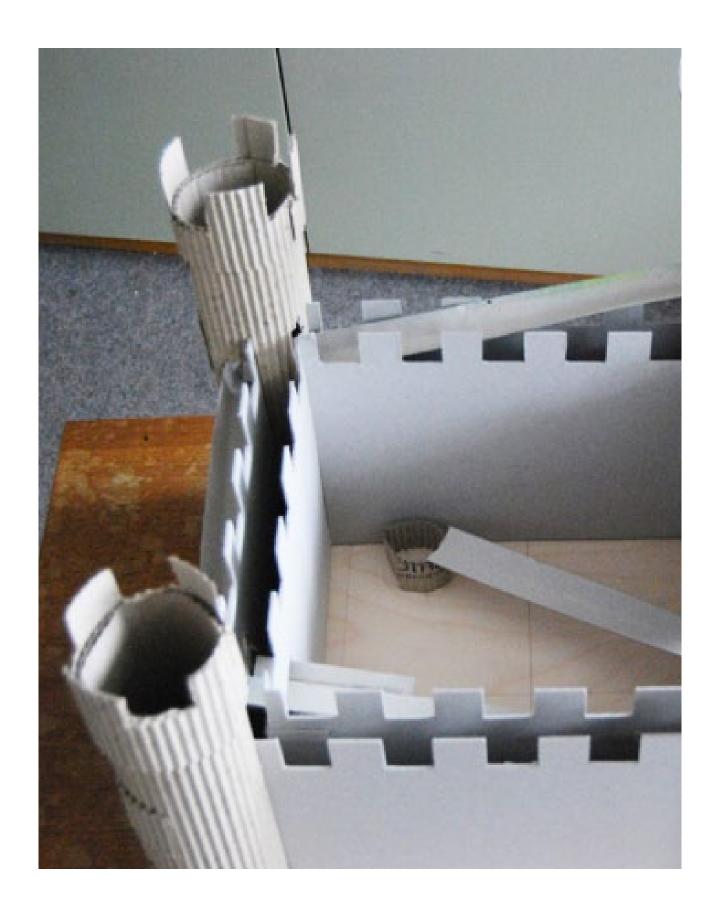
Auch als Projekt ist der Bau einer Kugelbahn durchführbar. Man könnte die Treppenhäuser, den Schulgarten oder Pausenhof mit Kugelbahnen in einer Gruppen- oder Klassenarbeit bestücken.











Kunstlabor

Wir forschen im Kunstlabor

Thema: Wir forschen im Kunstlabor

Technik: Nass in Nass, Verblasen, Stempeldruck, Pappkantendruck

Material: Farbe, Pinsel, Pappe, Papier, Stempel, Strohhalm **Bildproblem:** Welche Möglichkeiten habe ich beim Malen?

Altersstufe: 5. Jahrgangsstufe



a | Verblasen

Strohhalm und Pinsel

1. Information über die Sachstruktur

Die Schüler bringen aus der Grundschule unterschiedliche bildnerische Erfahrungen mit: Was die einen schon erprobt haben, ist den anderen neu - eine gute Gelegenheit, nicht nur miteinander, sondern auch voneinander zu lernen: Schüler stellen an Beispielen ihre "Lieblingstechnik" vor und unterweisen in wechselnden Kleingruppen ihre Mitschüler in deren Handhabung. Neue Möglichkeiten im Umgang mit Farben und Formen, mit neuen Werkmitteln und Verfahren werden experimentierend erkundet und erprobt. Dabei sollen die Schüler aufmerksam werden für die Reize unterschiedlicher, auch ungewöhnlicher Materialien. Beim Betrachten der Ergebnisse sollen sie entdeckte und selbst erzeugte Materialwirkungen vorstellen, erklären und gemeinsam überlegen, wie die Früchte ihrer "Forschung" in origineller Weise für eigene neue Bild-Erfindungen und plastische Gestaltungsideen zu nutzen sind. (Auszug aus dem Lehrplan für Hauptschule in Bayern - Kunst Klasse 5)

Verschiedene bildnerische Techniken kennenzulernen fördert die Kreativität der Kinder. Jeder Schüler hat die Möglichkeit, eine Technik zu finden, die ihm besondere Freude bereitet und in der er sich bestmöglich ausleben und ausdrücken kann. Der Lehrer hat bei einer solchem Arbeit die Möglichkeit, die neuen Kin-

der am Anfang der 5. Klasse kennenzulernen. Er kann erkennen, welche Schüler noch Förderungsbedarf im Kunstbereich haben. Der Kunstunterricht ist gerade an der Hauptschule als Fach zu sehen, welches Kinder motivieren soll. Schwache Schüler sollen hier gefördert, unterstützt und motiviert werden.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Um in späteren Jahrgangsstufen selbständig und kreativ arbeiten zu können, ist die Kenntnis möglichst vieler bildnerischer Ausdrucksmöglichkeiten von Bedeutung. Da die Selbstständigkeit eines der obersten Bildungsziele ist, sollte gerade auf eine eigenständige Arbeit Wert gelegt werden. Der Schüler soll gerade in der 5. Jahrgangsstufe vieles kennenlernen. Das Kind soll sehen. dass Kunstunterricht nicht nur Malen zu einem bestimmten Thema ist, sondern vielmehr auch das Erlernen von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Vordergrund steht.

Es ist entscheidend, dass dem Schüler vermittelt wird, dass es viele Möglichkeiten gibt, wie er mit Farbe und Malwerkzeugen umgehen kann. Ein manchmal starres Bild, eine durch die Grundschule gefestigte Denkweise soll aufgebrochen werden und der Schüler soll das Gefühl haben, dass er in den nächsten Jahren noch vieles lernen kann. Man kann mit Pinseln, Stempeln, Stoh-

Mal- und Drucktechniken

3. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Stationenlernen: Die Klasse wird in 4 Gruppen aufgeteilt. Als differenzierende Maßnahme könnten schnelle Schüler eine 5. Technik erlernen (Mit Farbe tröpfeln oder spritzen)

Nass-in-Nass-Technik: Die Nass-in-Nass-Technik ist eine Maltechnik, bei der in die noch nicht getrocknete Farbe hineingemalt wird. Es ergeben sich feinste Farbverläufe für z. B. Himmel oder Meer. Dafür sind Wasserfarben besser geeignet als langsam trocknende Farben. Material: Wasserfarben, Tücher oder dicke Pinsel, Wasserbehälter, Kopierpapier, Unterlagen für Tische, evtl. Fön zum Trocknen.

Verblasen: Deckfarben eignen sich auch zum Verblasen mit dem Strohhalm. Dieses Verfahren eignet sich aufgrund der entstehenden Strukturen insbesondere für die Gestaltung von Bäumen, Gestrüpp oder bizarren Unterwasserpflanzen. Material: Wasserfarben, Pinsel, Wasserbehälter, Kopierpapier, Strohhalme.

Stempeldruck: Vom Drucken sprechen wir, wenn eine Druckform (Stempel) mit Druckfarbe eingefärbt und auf die Oberfläche eines Druckträgers (Papier) gedrückt wird. Die einfachste Vervielfältigungstechnik ist das Stempeln. Material: Deckfarben, Pinsel, Wasserbehälter, Kopierpapier, Moosgummi, Scheren oder Cutter, Bleistift, Holzklötze oder dicke Pappe.

Pappkantendruck: Der Pappkantendruck ist eine allgemein bekannte Drucktechnik, bei der die Pappkanten als Druckstock dienen. Diese werden wechselweise eingefärbt und abgedruckt. Die Pappstücke lassen sich auch zu beliebigen Formen biegen. Material: Deckfarben, Pinsel, Wasserbehälter, Kopierpapier, Wellpappe verschiedener Stärke, Schere oder Cutter.



Stempel- und Pappkantendruck



Stempel- und Pappkantendruck



Verblasen



Nass-in-Nass

halmen, Fingern und vielem mehr malen. Der Schüler kann mit Farbe und verschiedenen Werkzeugen eigenständig viele Erfahrungen sammeln, von denen der Unterricht später sehr profitieren kann.

4. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Der Forscher- und Erfinderdrang ist in den Kindern dieser Altersstufe enorm ausgeprägt. Der Lehrer sollte somit versuchen, dieses natürliche Verlangen der Kinder zu befriedigen, indem er ihnen viele Möglichkeiten aufzeigt. Der Umgang mit der Farbe und dem Auftragen dieser ist gut dazu geeignet, Kinder zu begeistern und ihre Ideen und Fantasien anzuregen.

Der Schüler kann beim Verblasen der Farbe zum Beispiel erproben, wie stark er in den Strohhalm pusten muss, wie er den Strohhalm halten könnte, um die Farbe an die gewünschte Stelle zu befördern. Beim Drucken wird dem Schüler auffallen, dass der Stempel immer spielgelverkehrt abdruckt und dass man beliebig oft stempeln kann. Beim Arbeiten mit der Nass-in-Nass-Technik ist viel dem Zufall der Farbe überlassen, auch das muss man lernen zu akzeptieren. Der Pappkantendruck zeigt dem Schüler, dass nicht nur der Pinsel Hilfsmittel sein kann, um Farbe aufzutragen, sondern auch andere Werkzeuge hierbei helfen können. Der Schüler wird automatisch dazu angeregt darüber nachzudenken, mit welchen anderen Hilfsmitteln man vielleicht zusätzlich noch Farbe auftragen könnte.

Farbe und Werkzeug

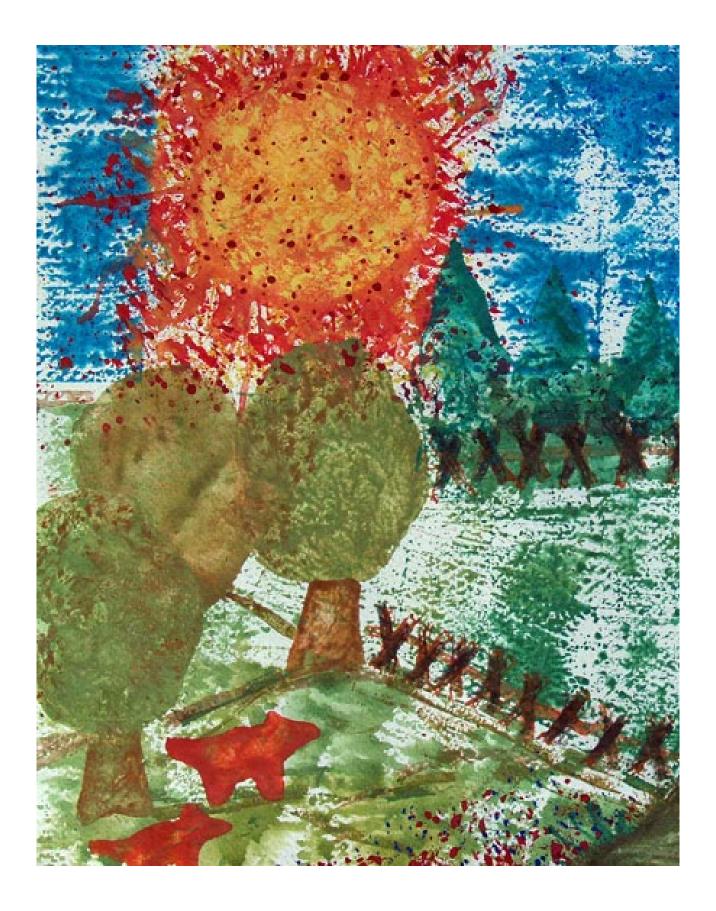
5. Bildnerische Probleme

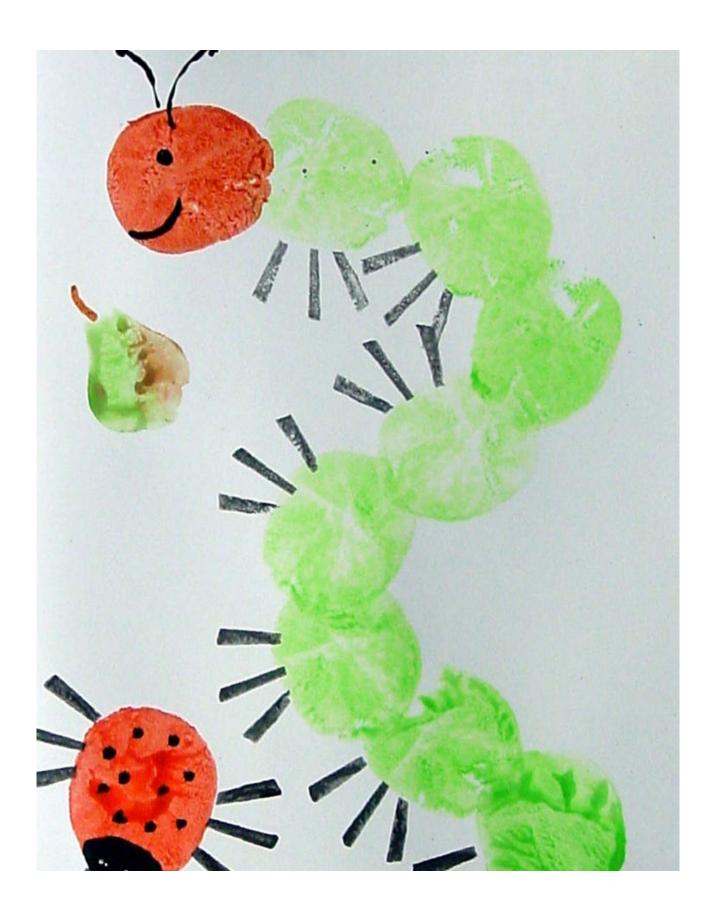
- a) Umgang mit verschiedenen Farbkonsistenzen und Nuancen
- b) Umgang mit unterschiedlichen Malwerkzeugen
- c) Bildkomposition
- d) Kennenlernen verschiedener bildnerischer Techniken

6. Variationsmöglichkeiten

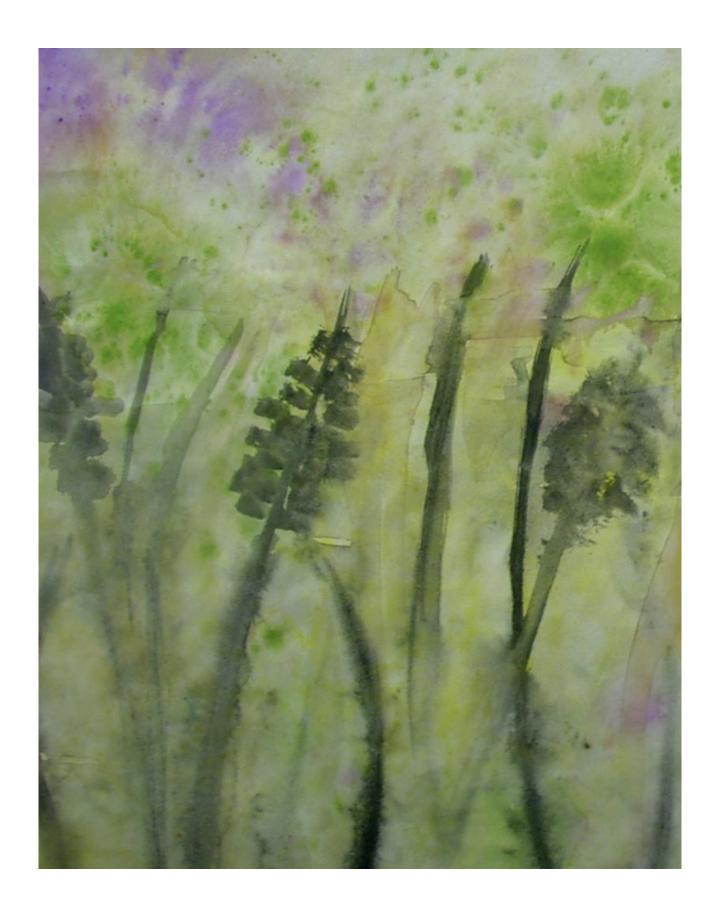
Unterwasserlandschaft, Zu Besuch im Urwald, Feuerwerk, Blumenmeer, Aus dem Leben einer Ameise, Menschen feiern im Stadion











Landschaft entsteht

AUF EINEN BLICK

Landschaft

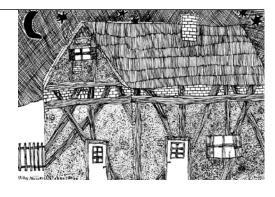
Thema: Landschaft entsteht

Technik: Reduzierung auf die Elemente Punkt, Linie und Fläche

Material: Farbe, Pinsel und Papier

Bildproblem: Bestandteile einer Landschaft und deren Vereinfachung

Altersstufe: 5. bis 7. Jahrgangsstufe



a | Landschaft

WEITERE INFORMATIONEN

Landschaft an sich

1. Information über die Sachstruktur

Natur und Kultur gehen immer mehr getrennte Wege, obwohl beides einander bedarf. In der heutigen westlichen Kultur spielt die Natur eine untergeordnete Rolle. Was ist Kultur, was ist Natur? Diese Frage stellt unsere Schüler in der heutigen Zeit teilweise schon vor ein großes Problem. Dass unsere Existenz, unsere Kultur von der Natur abhängig ist, ist den wenigsten Menschen bewusst. Welche Vielfalt und Schönheit die Natur bringt, wie faszinierend sie ist, das soll in diesem Thema bearbeitet werden. Oft geht man unachtsam durch die Welt und denkt nicht groß darüber nach, was man gerade vor sich hat, womit man sich ständig beschäftigt. Was man sieht, bewegt und beeinflusst einen selbst. Alexander Humboldt spricht davon, dass Landschaft der Totalcharakter einer Erdgegend ist. Mit welcher Landschaft umgibt sich ein Schüler den ganzen Tag. Hier können der Schulweg, der Blick aus dem Klassenzimmer oder dem Kinderzimmer aufgeführt werden, ebenso wie der Fluss des Ortes oder ein bestimmter Berg oder Wald. Diese Eindrücke, die der Schüler hier macht, kann er in den seltensten Fällen bildnerisch zufriedenstellend umsetzen. Die Problematik der Zerlegung der Landschaft in Einzelteile ermöglicht dem Schüler, eine Landschaft bildnerisch umsetzen zu können.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Dem Schüler soll bewusst werden, aus was die Natur, auch die kultivierte Natur entsteht. Landschaften bestehen aus vielen einzelnen Bestandteilen, die in ihrer Gesamtheit eine besondere Stimmung, einen besonderen Charakter ergeben. Im Kind soll das Bewusstsein dafür entstehen, auf die Vielseitigkeit und Schönheit von Landschaft besonders zu achten und zu bewundern. Der Schüler soll seine Rolle in der Natur entdecken.

Ein Motiv aus dem täglichen Erfahrungsbereiches des Kindes mit der Landschaft soll entstehen. Der Schüler soll die Details der Landschaft kennen lernen. Diese Details können Pflanzen, Wälder, Berge, Gewässer und Felder und vieles mehr sein. Der Schüler soll darauf sensibilisiert werden, dass es sowohl ursprüngliche Natur als auch kultivierte Natur gibt.

Der Lehrer könnte versuchen, ausgehend von einer Filmsequenz, durch einen Spaziergang oder mehrere Fotos den Schüler auf die Landschaft aufmerksam zu machen. Was sieht man alles, wenn man durch die Landschaft spaziert, oder sie betrachtet? In einer Diskussionsrunde könnte versucht werden einzelne Details von Landschaft speziell zu betrachten. Anschließend sollte man klären, wie man diese Elemente bildnerisch umsetzen kann. Die landschaftliche Malweise großer Künstler könnte analysiert werden.

ZUR IDEENSAMMLUNG

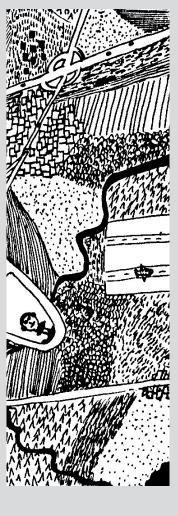
Wir malen eine Landschaft

Aus welchen Bestandteilen besteht eine Landschaft?

Wie könnte ich diese Bestandteile am einfachsten nur mit Linien, Punkten und Flächen malen?

z.B.

- Wald
- Gewässer
- Berge
- Bauwerke
- Felder
- Pflanzen



PRAXIS

Zur Technik

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Kinder sind Entdecker und Forscher. Kinder wollen die Welt kennenlernen. Gerade bei diesem Thema bietet es sich an, mit Kindern auf eine Entdeckungsreise durch die Natur zu gehen. Das Kind hat Fragen, möchte Zusammenhänge und Abläufe kennenlernen. Gerade in der 5. bis 7. Klasse werden in Erdkunde, Biologie und Physik naturwissenschaftlich Fächer unterrichtet, die in den Kindern Fragen hervorrufen. Diese Fragen drängen danach beantwortet zu werden. Was ist Besonders im Gebirge, was am Meer? In einer Gesprächsrunde kann jeder seine Erfahrungen mit der Natur, der Landschaft erzählen. Jeder Schüler hat eine besondere Erinnerung an tolle Landschaften. Der eine Schüler hat einen besonders hohen Berg erklommen, der nächste hat einen tollen Wasserfall, Wald oder eine Heide gesehen, andere waren am Strand, in den Dünen oder an den steilen Felsenküsten. Es entsteht in jedem Schüler eine spezielle Vorstellung davon, was tolle Landschaft für ihn selbst ist. Details machen die Landschaft speziell. Welche besonderen Details sind das? Wie könnte ich diese vereinfacht malen?



4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

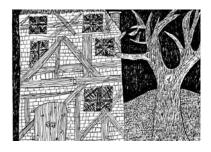
Anhand von Filmen, Bildern oder besser noch einer realen Begegnung soll dem Schüler die Landschaft nahe gebracht werden. In Gesprächen und Erklärungen soll der Schüler auf die besonderen Einzelheiten der wunderschönen Natur aufmerksam gemacht werden. Ein Arbeitsblatt zur Erarbeitung der Landschaftselemente hinsichtlich ihrer Möglichkeit der bildnerischen Umsetzung wäre sinnvoll. Das Arbeitsblatt sollte folgende Fragen klären. Welche Bestandteile von Landschaft gibt es? Wie kann ich diese vereinfacht und altersgerecht bildnerisch umsetzen? Wie kann ich Landschaft nur mit Punkt, Linie und Fläche malen? Wie gestalte ich Landschaft spannend? Wie erhält mein Bild den besonderen Eindruck? Der Schüler soll erfahren wie man Landschaft nur aus Punkten, Linien und Flächen erzeugen kann. Einfache Übungen auf dem Arbeitsblatt helfen ihm dabei. Der Schüler soll mit möglichst wenigen Hilfsmitteln, am besten ohne Farbe nur in schwarz-weiß eine spannende Landschaft erzeugen können. Es eignet sich hierzu besonders Deckweiß auf schwarzem Zeichenkarton.

Die Schüler erhalten als Einstimmung und Vorlage zum Thema einen expressiven Landschafts-Holzschnitt. Er ist reduziert auf das Nötigste und enthält trotzdem alles, was Landschaft braucht um zu wirken. Der Schüler sucht sich sein Motiv selbst aus. Als Hilfestellung kann man einige Grundelemente der Landschaft vorgeben. Dies kann bei schwachen Schülern als Katalysator wirken. Auf dem Bild sollen Bäume, Felder, Wasser und die Sonne zu sehen sein. Der Schüler soll vor dem Malbeginn das Thema seines eigenen Bildes festlegen und auf der Rückseite der Zeichnung fixieren. Das hilft ihm dabei zielstrebig an seinem Thema zu arbeiten.











AUF EINEN BLICK

Logoentwicklung

Thema: Wir erstellen ein Logo für ein Produkt oder eine Sache

Technik: Skizzieren, Gestaltendes Zeichnen, Malerei und Präsentation **Material:** Bildgrund, Farben (Wasserfarben, Acryl, Bunt- und Filzstift)

Bildproblem: Farbwirkung, Symbolik, Werbewirksamkeit

Altersstufe: 7. Jahrgangsstufe



a | Logo

WEITERE INFORMATIONEN

Von der Idee zum fertigen Layout

1. Information über die Sachstruktur

In der heutigen wirtschaftlichen und kapitalistischen Gesellschaft geht es um die Inszenierung einzelner Menschen, Firmen und Produkte. Es wird geworben und konsumiert. Die Werbung ist dabei bewusstes Instrument, um das Empfinden, die Bedürfnisentstehung und das Kaufverhalten zu beeinflussen. Produkte erzeugen beim Konsumenten Bedürfnisse emotionaler Art, es soll eine Abhängigkeit zum Produkt entstehen. Aufgrund des beworbenen Produktes soll eine Handlungsmotivation hervorgerufen werden, um das Produkt zu konsumieren.

Werben im privaten Bereich ist elementarer Bestandteil der Kommunikation. Man will Aufmerksamkeit erregen, die Gunst eines anderen gewinnen und auch soziale Tauschvorgänge in die Wege leiten (Partnersuche). Man entwickelt ein spezielles Verhalten, besondere Eigenschaften, die die eigene Person ausmachen. Im kommerziellen Bereich läuft ein ähnlicher Prozess ab. Eine Sache wird in ihren Eigenschaften und Fähigkeiten bewusst beworben, und um dies visuell festzuhalten, entstehen Logos.

Logos sind Bestandteil der Werbung. Sie sollen für grundlegende Eigenschaften des Werbeproduktes stehen. Das Firmenlogo zum Beispiel ist Teil des visuellen Erscheinungsbildes eines Unternehmens. Ein Firmenlogo kann aus einem oder mehreren Buchstaben, einem Bild oder auch aus einer Kombina-

tion dieser Elemente bestehen. Ein gutes Firmenlogo sollte prägnant und wieder erkennbar sein und als Identifikationsmerkmal für das gesamte Unternehmen stehen. Bei Produktlogos verhält es sich ähnlich.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Schüler sind begeistert davon etwas Neues kennenzulernen. Vor allem die Schüler sollen den Stellenwert von Werbung mit ihren verschiedenen Logos in der heutigen Welt erkennen. Ein Produkt ohne entsprechende Inszenierung kann sich aktuell kaum durchsetzen, ebenso kann eine Firma ohne entsprechende Werbung und ein dementsprechendes Auftreten kaum existieren. Der Schüler soll erkennen, wie sehr Erfolg von einer guten Werbestrategie, von einem guten Auftritt und einer guten Präsentation abhängt (Bewerbung).

Durch die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Firmenlogos soll der Schüler erkennen, wie man grundlegende Eigenschaften einer Firma, eines Produktes in das Aussehen des Logos mit aufnimmt. Welche Farben stehen für welche Eigenschaften und welche Formen für welche Produkte und Ziele, das sind Fragen, mit denen sich der Schüler beschäftigen soll. Der Schüler soll erfahren, dass Logos immer unter speziellen Kriterien betrachtet werden müssen. Nach diesen Kriterien werden Logos erstellt.

ZUR UNTERRICHTSGESTALTUNG

Logoentwicklung

5. Themenvorschläge

Du arbeitest als Grafikdesigner in einem Marketingunternehmen.

Dein Chef gibt dir den Auftrag für einen Kunden ein Logo zu entwickeln. Das Logo sollte das ganze öffentliche Auftreten der Firma neu darstellen. Es sollen Fahnen mit dem Logo bedruckt werden, sowie Kugelschreiber, Briefpapier und viele andere Dinge.

Bitte entwerfe ein greifendes Logo für die neue öffentliche Präsentation der Firma. Das Logo soll die Kontaktdetails beinhalten. Bitte passt eure Ideen den Produkten der Firmen an.

z.B.

- Eine Lederwarenfirma, die hochwertige Schuhe herstellt, soll neu beworben werden: Schuhfritz
- Ein Handyladen braucht eine neue Werbung: Handyman
- Ein Sportartikelgeschäft braucht neue Werbung und bittet dich darum, ein Logo zu entwickeln: Skate & Fun
- Eine Bank tritt an dich heran mit der Bitte ein passendes Logo zu entwickeln: Die Bank für junge Leute

PRAXIS

Zur Technik

Wie muss ein Logo gestaltet sein, damit es gut wirkt?

Auf welche Kriterien müssen wir achten?

- Verständlichkeit
- Unverwechselbarkeit
- Einprägsamkeit
- Reproduzierbarkeit
- Anforderungen

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Das Thema soll beim Schüler ein Nachdenken über die eigene Lage hervorrufen. Wo trage ich selbst Werbung für Firmen und Produkte mit mir herum? Wie sehr ist mein Selbstbewusstsein abhängig davon? Benutze ich Logos zur Selbstdarstellung, zur Inszenierung meines eigenen Lebens? Lasse ich mir von Firmen und Produkten meine Lebensziele vorschreiben.

Dem Schüler soll in einer kleinen Diskussionsrunde bewusst werden, wie sehr wir durch die Wirtschaft und deren Produkte in unserem Konsumverhalten und in unserer Lebensorientierung gelenkt werden.





4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Eine Grafikdesignfirma wird gegründet. Die Schüler sind Mitarbeiter im Designunternehmen und werden vom Chefdesigner, dem Artdirector begrüßt. Die Firma hat schon erste Aufträge erhalten, die die Schüler eigenständig bearbeiten sollen. In Gruppenarbeit sind die einzelnen Arbeitsaufträge zu bearbeiten. Dazu sind folgende Bearbeitungsschritte wichtig.

- a) Thema lesen: Worum geht es in dem Thema? Was will der Kunde bewerben? Was steht im Mittelpunkt? Um welches Produkt geht es genau? Es ist für den Schüler wichtig den Arbeitsauftrag genau zu lesen und die Inhalte genau zu verstehen. Der Schüler soll erkennen, dass es nicht um die Präsentation der eigenen Ideen und Fertigkeiten geht, sondern dass man in erster Linie die Bedürfnisse des Kunden vertreten muss. Das Produkt steht im Vordergrund, es muss gut vermarktet werden.
- b) Ideen sammeln: Der Schüler soll sich selbst informieren. Vom Lehrer ausgehändigte Zeitschriften, Flyer, Broschüren und das Internet unterstützen die einzelnen Gruppen in der Ideensammlung. Erst sollen einzelne Schüler für sich auf die Suche gehen und anschließend ist in einer Diskussionsrunde zu klären, welche Vorschläge sinnvoll und umsetzbar sind.
- c) Skizzen anfertigen: Mithilfe der zusammengesuchten Unterlagen soll der Schüler erste Skizzen anfertigen. In eigenständiger Arbeit soll jedes Teammitglied an Skizzenideen arbeiten.
- d) Skizzen begutachten und Gutes verwenden: In einer Teambesprechung ist zu klären, welche Ideen für das Produkt am besten

- geeignet sind. Anschließend werden einzelne Arbeitsaufträge an die Gruppenmitglieder verteilt, um später dem Kunden verschiedene Vorschläge und Ausarbeitungen präsentieren zu können.
- e) Logo auf Karton malen: Der Schüler fertigt das geplante und skizzierte Logo in einer Kürarbeit an. Jeder Schüler erhält einen vorgefertigten Karton in gleicher Größe und Machart. Auf diesen Karton wird das Logo mit frei gewählten Farben gemalt.
- f) Logo wird dem Kunden präsentiert: Jeder einzelne Schüler präsentiert sein Logo dem Kunden (der Kunde wird durch eine andere Gruppe repräsentiert). Der Schüler legt anhand der vorgegeben Kriterien seine Ideen und seine Vorstellung dar (Verständlichkeit, Unverwechselbarkeit, Einprägsamkeit, Reproduzierbarkeit, Anforderungen).
- g) Kundengespräch: Im Kundengespräch entscheidet sich der Kunde für ein präsentiertes Logo und begründet seine Entscheidung.

Allgemeinziele:

- Einen Überblick darüber bekommen, wie ich ein Logo besonders gut darstellen und es auf die Eigenschaften des Produktes anpassen kann.
- Der Schüler soll erkennen, wie Logos entstehen. Der Arbeitsprozess des Suchens, Orientierens und Überdenkens soll ihm geläufig werden.

6. Variationsmöglichkeiten

- · Entwickeln eines Schullogos
- Entwickeln eines Logos für eine Schülerfirma
- Besuch eines Grafikbüros und Bearbeiten eines realen Kundenauftrages mit einer Betreuungsperson
- Vermarkten eines eigens erzeugten Produktes

Faschingszeit

Thema: Masken

Technik: Spielerischer Umgang mit Farbe und Pinsel **Material:** Deckfarben mit Deckweiß und Schwarz **Bildproblem:** Gestaltung mit Hell-Dunkel-Wirkung

Altersstufe: 5. bis 9. Jahrgangsstufe



a | Maske

Grafik und Relief

1. Information über die Sachstruktur

Alljährlich werden zur Faschingszeit Masken gezeichnet, gewerkelt und gemalt, selten wird aber der tiefere Sinn erforscht. Die Geschichte des Faschings und der Fastnacht ist zu erforschen, wie auch die regionalen Unterschiede des Volksbrauches.

Der Besuch eines Völkerkundemuseums wäre möglich, um afrikanische oder andere Eingeborenenkulturen kennenzulernen, Nachschlagewerke und entsprechendes Bildmaterial genügen natürlich auch, um sich die nötigen Informationen zu beschaffen.

Vielleicht kann der Zwiespalt zwischen Wirklichkeit und Unwirklichem, der für die Gedankenwelt eines aufgeklärten Menschen bezeichnend ist, dem nur das wirklich erscheint, was vernünftig erfahrbar ist, als Ursache dafür angesehen werden, dass in unseren Breiten das Maskentum quasi als Ausnahmezustand auf die närrische, eben unvernünftige Zeit während der Fastnacht beschränkt bleibt. Picasso sagte einmal: "Die Eingeborenen schufen ihre Masken zu geheiligten Zwecken, als eine Art Vermittler zwischen ihnen selbst und den unbekannten bösen Mächten, die sie umgaben, indem sie ihnen Form und Gestalt verliehen. Ich habe erkannt, dass dies und nichts anderes der Sinn der Malerei ist."

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Schüler erfinden gerne Muster und Verzierungen. Das Bedürfnis, etwas zu gestalten, bedarf aber im Kunstunterricht einer gründlichen Vorbereitung. Wichtig ist es, die Stärkung der Ausdruckskraft mit den bildnerischen Mitteln der Farbe und Form hinzubekommen. Die Maske sollte ein anderes Menschenbild jenseits der äußerlich wahrnehmbaren Realität konkretisieren. So ist hier nicht eine Rolle, der man folgt, der Anlass eine Geschichte zu malen, sondern das Abbild der Maske, die eine bestimmte Form, einen bestimmten Ausdruck hat. Der Komplementärkontrast kann diese Wirkung verstärken. Daher ist es unabdingbar, Kenntnisse über die Grundlagen des Farbkreises und der Farbkontraste mit den Schülern zu erarbeiten, wie z.B. Primär- und Sekundärfarben sowie die Stellung der Farben zueinander.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Kinder stehen der Mentalität anderer und früherer Kulturen wesentlich unbefangener gegenüber. Sie sind daher auch stärker motiviert, sich in den Bann der magischen Kräfte von Masken ziehen zu lassen. Erinnert sei an dieser Stelle an die Vorlieben der Schüler für das Verkleiden und Rollenspiele, ihre Gestik und das Grimassenschneiden beim Theater. Mit all ihren Körperteilen zeigen sie

Fühlen und Zeichnen

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

- a) Heranführung an die Aufgabenstellung mittels Wissenserkundung über Fastnacht und Fasching sowie Sammeln von Kurzbeschreibungen. In Nachschlagewerken werden Erkundungen über Masken und Rituale angestellt.
- b) Der Besuch eines Völkerkundemuseums wäre möglich. Eine abschließende Bildbetrachtung führt zu freien Schüleräußerungen und man lenkt die Aufmerksamkeit auf die Formen (Binnendifferenzierung).
- 1. Durch Nachfahren der Kopf-Maske-Linien werden die Verbindungen zwischen Stirn, Augenbrauen, Nase, Augenhöhlen, Mund, Kinn und Hals erfasst. Die Gesichtsphysiognomie wird vereinfacht niedergeschrieben, Charakterunterschiede festgestellt.
- 2. Schüler streichen mit beiden Händen im eigenen Gesicht, angefangen bei der Stirn, zu den Augenbrauenbögen, zum Nasenrücken und den Nasenflügeln, zu den Wangenknochen, zu der Mundpartie und dem Kinn. Sie fühlen die Verbindungen.
- 3. Die Symmetrie des Gesichtes wird erkannt, wie auch die Plastizität.
- 4. Schüler vergleichen nun Maske und Gesicht, bemerken die Betonung und die Übergrößen, wie auch die Ausdrucksveränderung.

Ausdruck, z. B. mit den Händen werden Augen und Mund weit aufgerissen, die Zunge herausgestreckt und die Ohren lang gezogen. Sie machen somit instinktiv aus ihrer Mimik, ihrem Gesicht eine Maske. Begeisterungsfähig sind die Kinder durch das schwingende Zeichnen, das rhythmische Beidhandzeichnen (Zweihandzeichnen). Das eben genannte beidhändige Zeichnen, großformatiges Entwerfen, Musik, Farbe sowie das intensive Kennenlernen der einzelnen Gesichtspartien steigern und erhalten die Motivation bis zum Abschluss der Arbeit. Individuelle Bildlösungen sind anzustreben und werden durch das vorher genannte zeichnerische Spiel verstärkt.









Beidhandzeichnen

5. Bildnerische Probleme

Verwirklichen der bildnerischen Vorstellungen: beidhändiges Zeichnen

- 1. Um die Dynamik zu erhalten, sollte jeder Teil des Gesichts mit dem anderen verbunden werden.
- 2. Nach der Außenform mit den Augenbrauen beginnend, folgen Nase, Augen, Mund und Wangenflächen. Musik könnte dies alles unterstützen.
- 3. Es kann auch hinzu erfunden werden.

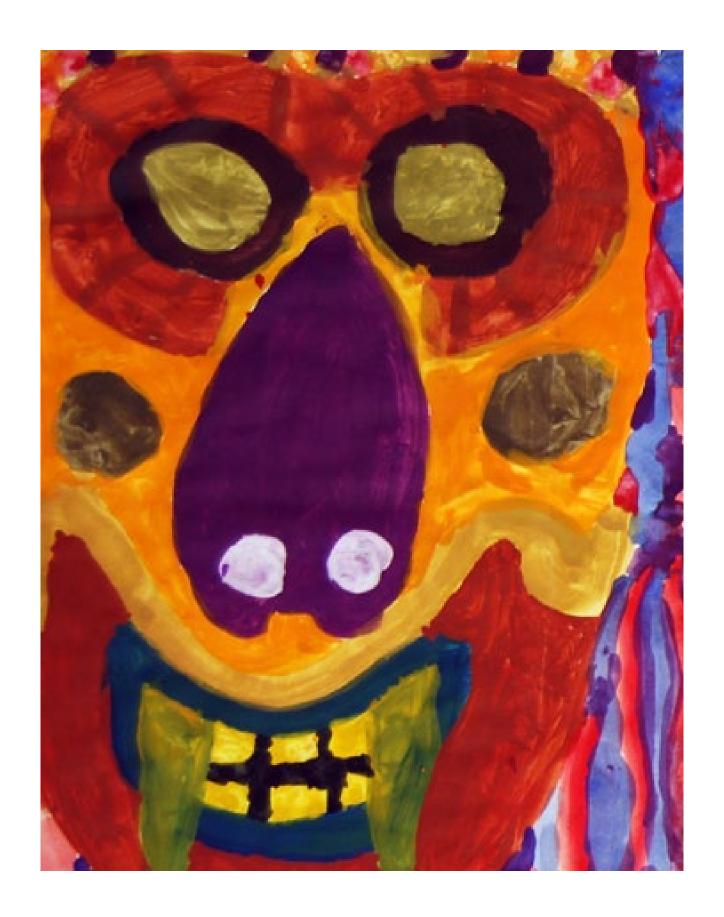
Papier muss mittels Tesastreifen angeklebt werden, da die Kinder beide Hände zum Zeichnen brauchen. Leichte Strukturierung des Hintergrundes wäre sinnvoll, denn leichte Färbung zwingt zum deckenden Auftrag der Farbe. Das Aufzeichnen in jeder Hand ein Bleistift - wird im Stehen ausgeführt, weil so die Bewegungsfreiheit größer ist. Die Besprechung der Ergebnisse und deren mögliche farbige Ausgestaltung, wie freie Flächen für Farbe und Farblinien, unterstützen die Maskenwirkung.

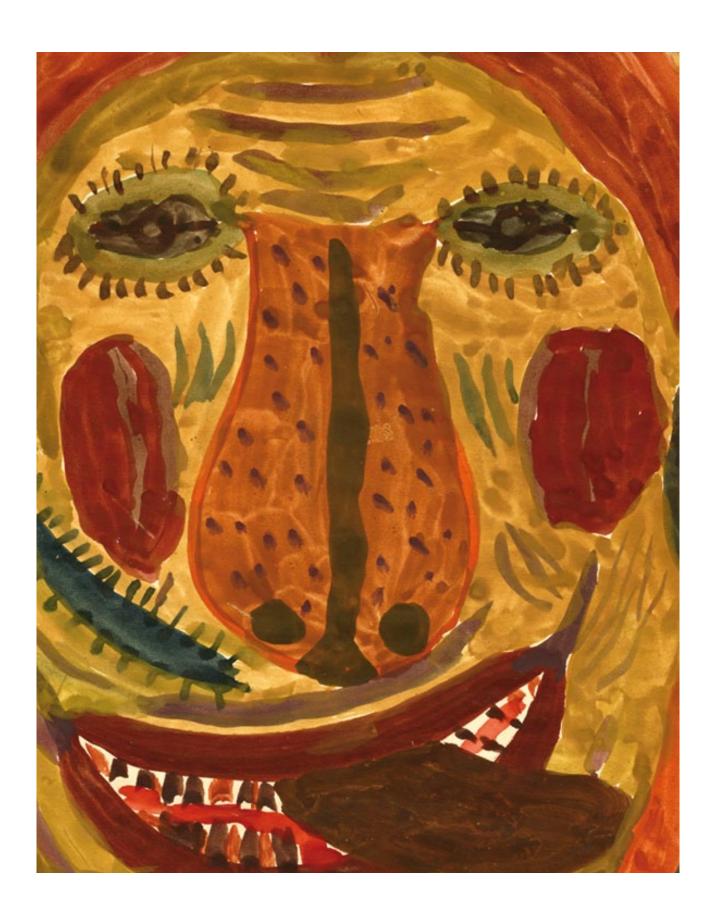
Malen mit Deckfarben

- 1. Viel Farbe, wenig Wasser (deckendes Malen)
- 2. Farben mischen, neue Farben erfinden und benennen
- 3. Komplementärfarben benennen und ihre Farbfamilien erarbeiten

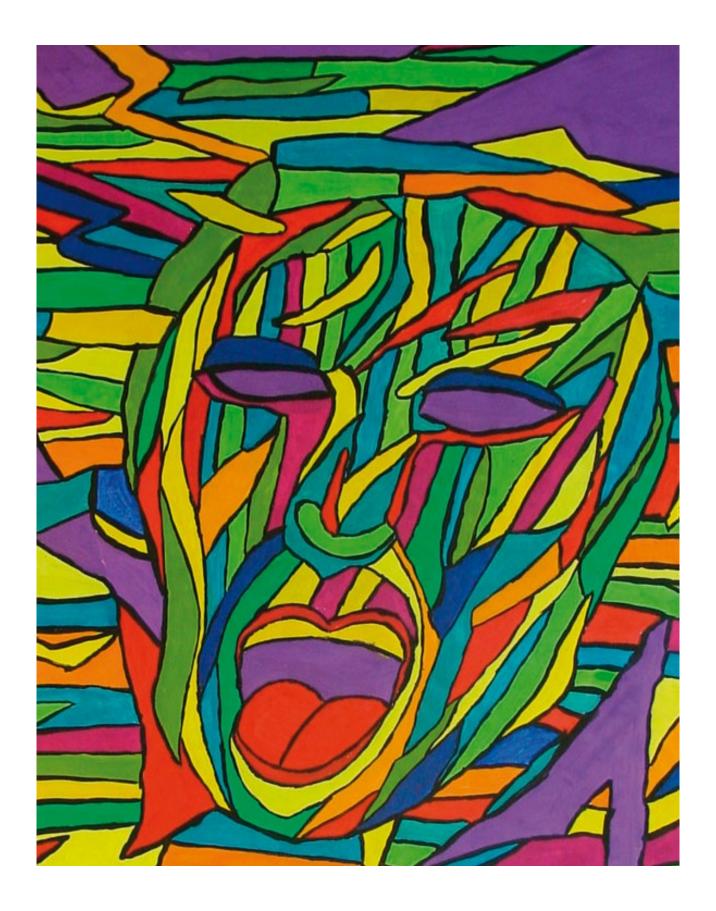
Wie male ich was?

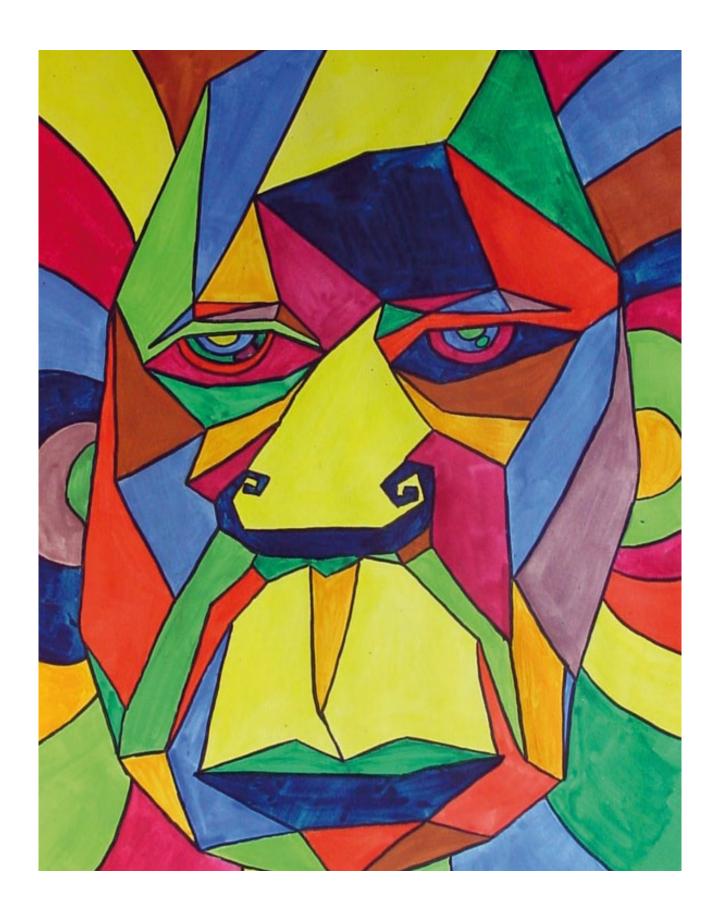
- 1. Betrachten und Beschreiben der Gesichtsteile, z. B. Sehloch: schwarz, Iris: farbig, Augapfel: weiß und ...
- 2. Wegen des klaren Farbauftrages öfter Wasser wechseln, angrenzende Flächen trocknen lassen, Pinsel säubern und Pinsel für Strukturen einsetzen und den Farbauftrag zeitlich einordnen (wann kann ich weitermalen, was mache ich inzwischen?)
- 3. Auf der Zeitungsunterlage erproben, wie man mit den verschiedenen Pinseln "Locken drehen" oder "Strähnchen ziehen" kann (keine Hauben oder Hüte malen).











Obst- und Gemüsewelten

Grundformen entdecken und erforschen

Thema: "Obst- und Gemüsewelten"

Technik: Bleistiftzeichnung, Aquarell, Gipsplastik

Material: Obst, Gemüse, Bleistifte, Papier, Aquarellfarben, Gips,

Deckfarben

Bildproblem: Obst/Gemüse zwei- bzw. dreidimensional naturalis-

tisch darstellen

Altersstufe: 6. Jahrgangsstufe



a | Collage aus Früchten

Grafik und Relief

1. Information über die Sachstruktur

Unsere Welt ist von dreidimensionaler und räumlicher Form bestimmt. Die Gegenstände um uns sind Körper von mannigfaltiger Vielfalt der Formen und farbigen Oberflächen. Dennoch lässt sich alles in seiner Form auf wesentliche Grundformen wie Würfel, Quader, Pyramide, Zylinder und Kugel reduzieren. Es bedarf einer gewissen Übung, um auch in kompliziert geformten Körpern die Grundformen und deren Kombinationen untereinander zu erkennen.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Durch grafisches Zeichnen werden die Naturformen der Modelle beobachtet, erforscht und analysiert. Es gilt, die plastischen Grundformen sowie deren Proportionen zu erkennen, die Allseitigkeit eines Körpers und die plastische Beschaffenheit der Oberfläche eines Körpers zu definieren. So wie beim plastischen Gestalten aus einem "Block" Formen herausgearbeitet werden, so kann dies auch beim Zeichnen geschehen. Im grafischen Bereich wird dann die Bildwirkung vor allem durch den Hell-Dunkel-Kontrast, die Schattenwirkung und die Struktur des Gegenstandes verstärkt.

Im farbigen Bereich wird die Gegenstandsfarbe eines Körpers erkannt, eine Beziehung von Farbe und Form geschaffen und die unterschiedlichen Wirkungen durch stumpfe,

matte oder glänzende Oberflächen erzielt.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Aufgabe soll den Blick für Grundformen schulen. Die Auswahl alltäglicher, "banaler" Gegenstände zwingt zu genauer Beobachtung und sorgfältiger Analyse der Dinge, da der Vergleich mit dem Modell in seiner Originalgröße immer möglich ist. Die Arbeitsaufträge schulen das Auge und schärfen das Wissen über das jeweils gewählte Objekt, in unserem Beispiel besonders das Wissen und Erkennen über die vielen Obst- und Gemüsesorten. Zudem erkennen die Schüler die grafischen und farbigen Gestaltungsmöglichkeiten, wenn sie unterschiedlich farbige Utensilien wählen. Es findet eine Kommunikation zwischen dem Zeichner und den zu zeichnenden Objekten statt.

Von der Grafik zur Plastik

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

a) Jeder Schüler erhält ein bestimmtes Obst bzw. Gemüse. Nach (gemeinsamer) Untersuchung soll der Schüler das Objekt mit Bleistiften, evtl. mittels Raster auf DIN-A3 Papier realistisch darstellen. Auch soll es möglich sein, dass das Obst/Gemüse teilweise geschält oder angeschnitten wird und dann zu Bild gebracht wird. Eine harmonische Bildkomposition soll erreicht werden.

b) Aus der Bleistiftzeichnung/dem Objekt wird ein Ausschnitt bzw. ein besonderes Merkmal des Gegenstandes gewählt und wieder auf DIN-A3-Papier vergrößert mit Aquarellfarben naturalistisch (Farbe/Form) dargestellt.

c) Aus dem Ausgangsmaterial Gips in Form eines Blocks (Herstellung: Alabastergips oder Stuckgips, der in leere Milchpackungen oder Joghurtbecher gegossen wurde), sollen die Schüler ihr Obst/Gemüse mit Raspeln, Feilen, Schraubendreher, Sandpapier etc. herausarbeiten. Das gründliche Tränken der Blöcke in Wasser vermeidet während der Bearbeitung eine übermäßige Staubentwicklung. Eine Lage Zeitungen bindet die Nässe und nimmt den Gipsschlamm auf. Nach gründlichem Trocknen kann mit Deckfarben bemalt werden. Durch Bürsten, Wachsen oder Lackieren können Glanz und Grifffestigkeit erreicht werden.

Obst- und Gemüsewelten





Grafik und Relief

5. Bildnerische Probleme

Der Schüler wird angeregt, sein Objekt genau zu analysieren und realistisch/naturalistisch darzustellen. Dabei sind vor allem die Oberflächenstruktur und die Farbgebung von Bedeutung. Er wird geschult im Übertragen der Proportionen von der Zeichnung auf das Modell. Dazu zählen das Gießen in eine entsprechende Blockform, das immer mehr annähernde Ausarbeiten der Form, die exakte Feinarbeit, das Bemalen und die Oberflächenbehandlung.

6. Variationsmöglichkeiten

- a) Kombinierung der Klassenleistung zu einem Stillleben (z. B. Obstschale)
- b) Andere Motive wie Selbstporträt, Seife, Blumentopf, Tortenstück, Handschuh, Socken
- c) Großformatiges Arbeiten aus dem Gipsblock oder Ytongstein
- d) Freie Arbeiten aus hartem Material, wie Holz, Metallobjekte
- e) Trompe-l'oeil-Beispiele (Augentäuschungen) aus der Renaissance und Gegenwartskunst
- f) Wachsfigurenkabinett

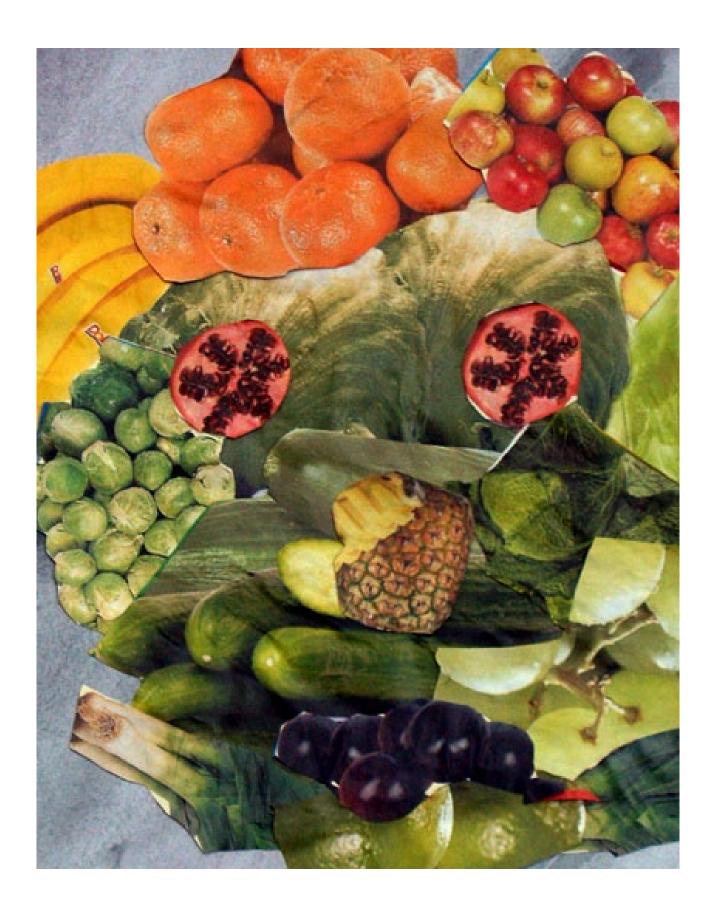




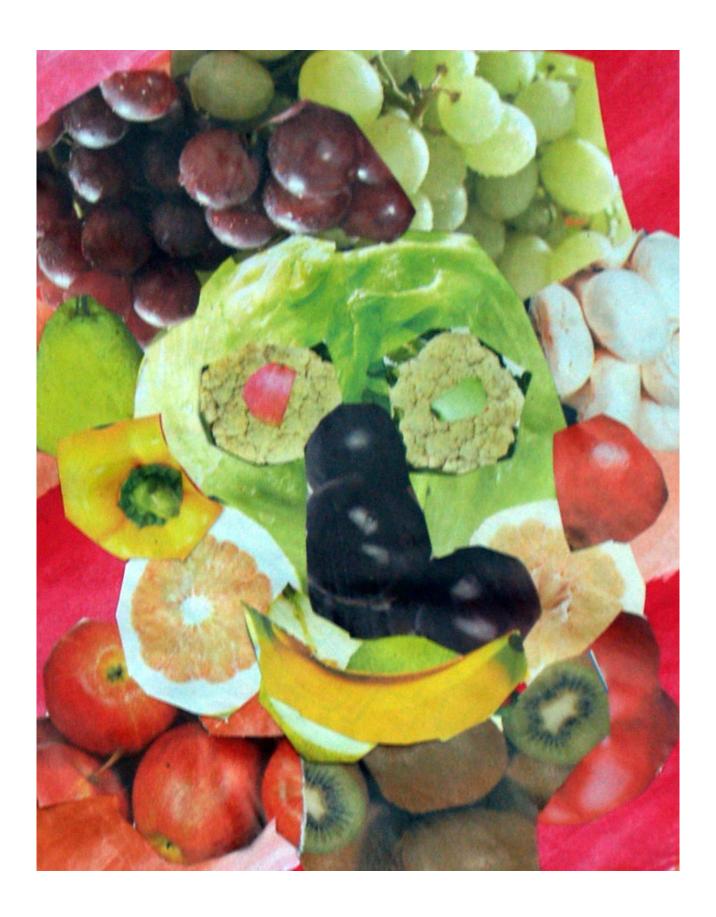
Info

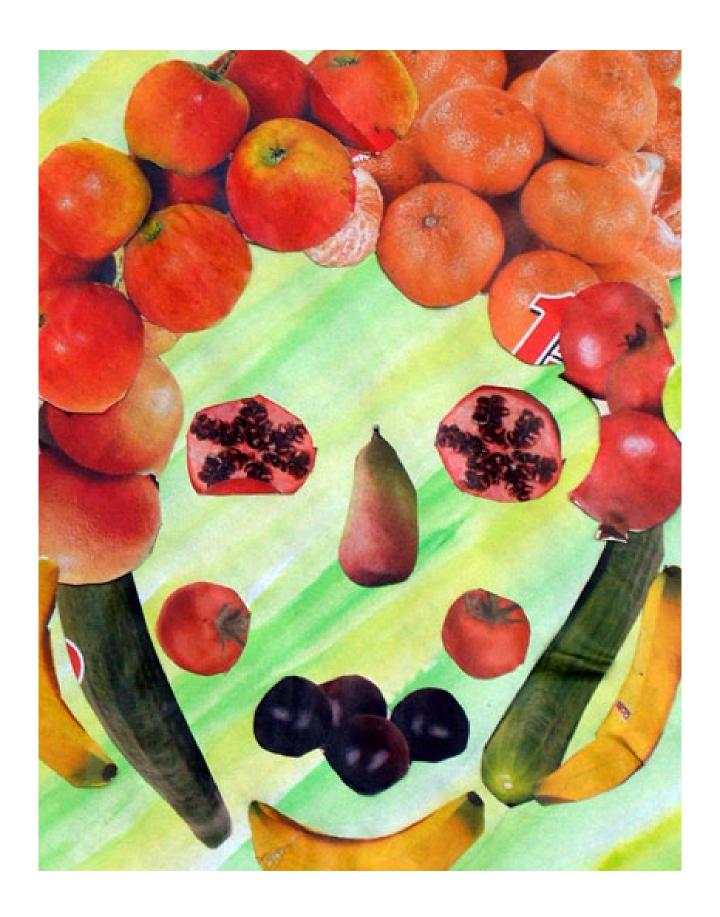
Spezielles zum "Ytongstein:" Dieser ist ein ganz ideales Mittel, gerade Anfängern plastische Formen durch das wegnehmende Verfahren (genau wie bei Gips) nahezubringen. Ytong ist aber noch weicher und das Interessante daran ist, dass er etwas "Erziehendes" an sich hat: Wo er durch extreme Dünnteile überfordert wird, reagiert er durch Bruch. Aus diesem Grund ist die Themenstellung des Lehrers besonders wichtig. Massive Themen wie z. B. Elefant, Fisch, Bär sind besser geeignet als etwa Reh oder Vogel auf dünnen Beinen. Ytong wird synthetisch hergestellt und lässt sich leicht mit einer Säge (Fuchsschwanz) in Stücke zerlegen.











Windspiel

Elemente bewegen sich

Thema: Windspiel - Abstrahieren von Einzelformen

Technik: Sägen, Bohren, Löten

Material: Balsaholz, Rundstäbe, Draht

Bildproblem: Lagerung von beweglichen Teilen

Altersstufe: 9. Jahrgangsstufe



a | Windspiel

Lichtkinetik

1. Information über die Sachstruktur

In der Kunst des 20. Jahrhunderts begann man mit beweglichen Objekten oder mit dem Wechselspiel von Licht und Bewegung (Lichtkinetik) variable Erscheinungsbilder zu erzeugen. Die kinetische Kunst wurde mit dem Mobile populär. Bei dem Kinetikobjekt Windspiel ist es nun den Schülern möglich, diese Erfahrungen, welche die Künstler im 20. Jahrhundert im Bereich der Kinetik machen mussten, nachzufühlen.

Hier können sich die Schüler genau überlegen, wie ihr Objekt im Ruhezustand und im bewegten Zustand aussehen soll, beziehungsweise, was sie damit erreichen möchten. Dazu können sie sich von den verschiedensten Künstlern inspirieren lassen wie z. B. Alexander Calder. Einzelformen können abstrahiert werden, aber Anspielungen auf reale Dinge wie Bäume, Wasserpflanzen, Fische, Vögel, Insekten u. a. enthalten.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Durch die Entwicklung eines Windspieles werden geistiges Vorstellungsvermögen im dreidimensionalen Raum gefördert sowie Lösungsansätze hinsichtlich der Funktionsfähigkeit (richtige Kräfteverteilung - gute Beweglichkeit) gesucht. Die Schüler müssen sich überlegen, wie es möglich ist, ihre naturellen Einzelformen in eine abstrahierte Einzelform zu übertragen.

Schon am Anfang des Projektes, wenn der Schüler mit seinen Überlegungen beginnt, aus welchen Einzelformen er das Windspiel aufbauen möchte, wird ihm kreatives Denken abverlangt. Die Begrifflichkeiten Kinetik und Abstraktion müssen verstanden sein, und werden anhand dieses Kinetikobjektes kaum vergessen werden. Denn nach dem Bau eines Windspieles sind diese Begrifflichkeiten für den Schüler klar und gefestigt, da die Begrifflichkeiten jetzt für ihn greifbar geworden sind.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Jugendlichen macht es Spaß, Ideen für ein Windspiel zu entwickeln, das sie später selbst verwenden können. Die Jugendlichen sind motiviert, etwas selbst zu entwickeln, was nur grundsätzlichen Regeln unterliegt, sie aber ihrer Ideenvielfalt freien Lauf lassen können.

Dass das Kinetikobjekt auch eine Funktion (Beweglichkeit) erfüllen muss, wird auch eher technisch begeisterte Schüler motivieren. Die Schüler befinden sich in einem Alter, in dem sie sich von Regeln und Vorgaben trennen möchten, da eignet sich ein Windspiel, bei dem sie sich von den naturgetreuen Formen lösen können, als eine gute Möglichkeit. Wenn zuvor schon die Begrifflichkeit Abstrahieren im Unterricht geklärt wurde, kann der Schüler hier sein erworbenes Wis-

Draht und Kleister

Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Zu Beginn wird der Begriff Kinetik erklärt, so dass sich auch jeder Schüler etwas darunter vorstellen kann (bewegliche Kunst - bewegliche Objekte - mit dem Wechselspiel von Licht und Bewegung = Lichtkinetik). Dem Schüler muss klargemacht werden, dass variable Erscheinungsbilder erzeugt werden sollen, dies ist anhand eines Windspielmodelles sehr gut zu erklären. Als Nächstes muss erklärt werden, was eine Abstrahierung von Einzelformen ist.

Nun können die Schüler ihr Thema wählen und mit Skizzen beginnen. Als Nächstes, wenn die Einzelformen feststehen, muss geklärt werden, wie man den unterschiedlichen Bauteilen es ermöglicht, sich zu bewegen. Jetzt können die Schüler beginnen, ihre eigenen Lösungsansätze zu entwickeln. Die unterschiedlichen Lösungen sollten dann vor dem Baubeginn mit dem Lehrer besprochen werden, damit am Schluss das Windspiel sich auch leicht bewegen lässt. Außerdem ist eine richtige Kräfteverteilung zu beachten! Sind alle Vorplanungen abgeschlossen, können die Skizzen auf die Holzteile übertragen und es kann mit dem Aussägen begonnen werden. Dann folgen die Bohrarbeiten. Am Schluss kann das Windspiel noch farblich gestaltet werden und nach dem Trocknen erfolgt die Montage der Einzelteile. Benötigt wird Folgendes:

Werkzeug: Laubsäge, Feinsäge, verschiedene Bohrer, Lötkolben

Material: Balsaholz oder 3-mm-Furnier, Holzrundstäbe, Lager und Wellen. Auf die Wellen kommt ein Lötpunkt, damit die Teile nicht auseinander fallen können!

Modell und Original

sen anwenden. Auch das motiviert Schüler, da sie nun wissen, dass sie dies nicht umsonst gelernt haben.

4. Konstruktive Probleme

Wichtig ist es, auf die Beweglichkeit zu achten - evtl. Beilagscheiben zur besseren Lagerung verwenden. Drehbewegungen anhand von Pappstücken (Modell) simulieren, um spätere Probleme zu vermeiden (wie z. B. Zusammenstoßen von Einzelteilen). Einzelformen sollten nicht zu klein gewählt werden, damit sie auch genügend Wind aufnehmen können, um das Windspiel bewegen zu können. Große Angriffsfläche und sehr gute Beweglichkeit der Lager und Wellen sind notwendig.

5. Variationsmöglichkeiten

Ein Windspiel kann aus Holz und Metall gefertigt werden. Außerdem ist es sinnvoll, für die Schüler Lösungsansätze für die Beweglichkeit der Einzelteile vorzugeben.

- a) Vorgabe einer Mindestzahl und Höchstzahl von Einzelformen
- b) Verwendung derselben Einzelform (nur größere und kleinere Formen möglich)
- c) Verwendung unterschiedlicher Einzelformen
- d) Gesamtes Windspiel soll eine Einzelform ergeben

6. Alternative Themen

- a) Abstraktes Windspiel
- Kritische Äußerung zu einem Thema anhand eines Windspieles: z. B. ein Windspiel aus Abfallprodukten erstellen (Müllverwertung)



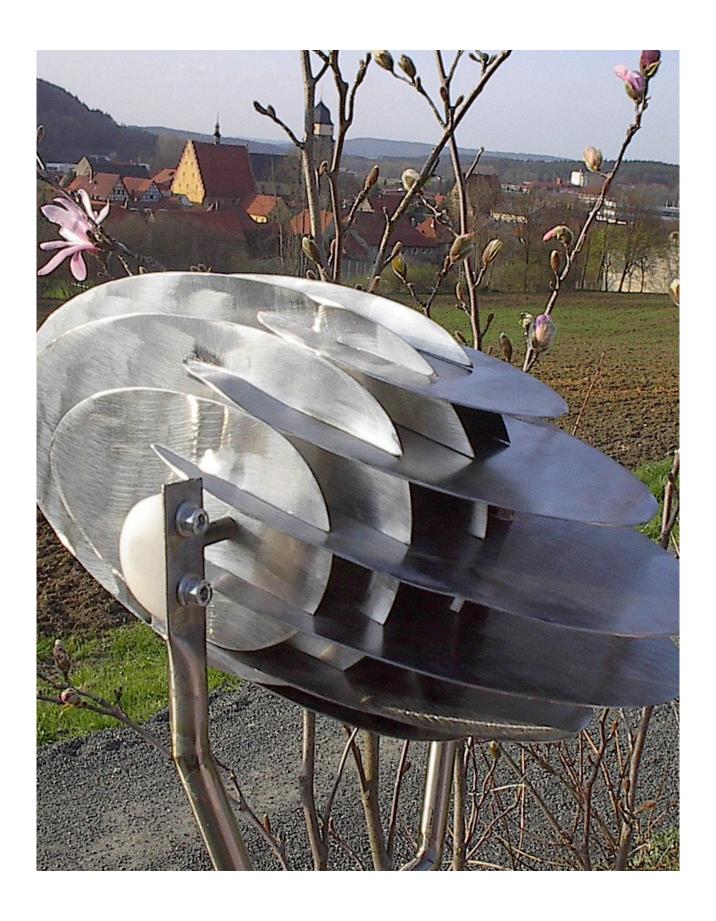












Wohnung

Mein Traumzimmer

Thema: Wohnen in der Zukunft **Technik:** Schneiden, Kleben, Leimen

Material: Pappe, Papier, Tapete, Teppichreste, Holzstäbchen usw.

Bildproblem: Maßstab, Proportionen, Raum

Altersstufe: 8. Jahrgangsstufe



a | Zimmer

Wohnraum

1. Information über die Sachstruktur

Weg vom Land, hin zu den Großstädten – das ist der große Trend, der sich in Mitteleuropa abzeichnet. Unser Wohnen wird sich in Zukunft aufs urbane Umfeld konzentrieren. Der Grund: steigende Energiekosten, die Transport teuer machen, das Abwandern von Jobs in die Metropolen, die Zersiedelung von Infrastrukturen und damit die Verödung der Ortskerne.

In den Großstädten hingegen werden sich Arbeit und Kapital zusammenballen. Auch demografische Bedingungen wie das Altern und der numerische Rückgang der mitteleuropäischen Bevölkerung, die Veränderung von Familienstrukturen sowie eine wachsende Zuwanderung werden unser Wohnen sehr verändern. Früher musste viel Geld für wenig Raum bezahlt werden. Auf längere Sicht wird aufgrund weniger Menschen mehr Raum zur Verfügung stehen. Und das kann beim Wohnen richtig komfortabel werden, so dass auch wieder mehr experimentiert werden kann. Wohnraum ist mittlerweile für alle geschaffen. Jetzt geht es darum, welche Oualität dieser Wohnraum hat

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Das Gestalten einer Raumecke mit Einrichtungselementen erfordert nicht nur handwerkliches Geschick und exaktes Arbeiten, sondern es schult zudem das räumliche Vorstellungsvermögen. Die Kinder müssen sich mit Proportionen auseinandersetzen und diese maßstabsgetreu umsetzen.

An einem Modell prüfen die Schüler, welche ihrer Vorstellungen sich verwirklichen lassen und lernen, ihre Wünsche und die tatsächlichen Möglichkeiten einer Veränderung realistisch aufeinander zu beziehen. Durch die Vielfalt der verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten lässt sich die eigene Individualität zum Ausdruck bringen und das kreative Verhalten wird gestärkt.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Den Schülern wird es Freude bereiten, ihre eigenen Wünsche und Ideen in der Raumgestaltung auszuleben. Besonders die konstruktiven Gestaltungstypen werden angesprochen werden. Im Zuge einer erfolgreichen Aufgabenbewältigung können die Schüler Inspiration für ihr späteres Arbeitsleben gewinnen oder neue Berufswünsche können zum Vorschein treten, z. B. Raumausstatter, Schreiner, Architekt, Innenarchitekt, Möbeldesigner, Tischler, Elektriker, Modellbauer und sämtliche Berufe, die mit Lebensraumgestaltung in Verbindung gebracht werden können.

Von der Skizze zum Objekt

4. Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Anfangs werden erste Überlegungen und Ideen in einer Skizze fixiert. Jedes Kind schneidet sich zuerst die Bodenplatte und Seitenwände nach dem vorher festgelegten Maßstab zurecht. Anschließend werden die Fenster aufgezeichnet und mit einem Cutter ausgeschnitten. Die Fenster können von hinten mit einem Foto beklebt werden, welches einen entsprechenden Ausblick simulieren kann.

Nach der Fußboden- und Wandgestaltung (Teppich, Holzstäbchen, Tapete, Buntpapier, Farbe, Geschenkpapier etc.) werden die Einzelteile schließlich zusammengeklebt. Als Hilfe für rechtwinklige Wände kann ein zugeschnittener Schuhkarton dienen, auf dem die Einzelteile fixiert werden. Ein Materialmix kann zu neuen Ideen in der Umsetzung der geplanten Einrichtungsgegenstände führen.

Im Zuge der Verwendung von verschiedenen Materialien sollte eine fachgerechte Verarbeitung mit den Kindern besprochen werden, z. B. welche Klebersorten eignen sich für welches Material. Zuletzt werden die Möbel gebaut, farbig gestaltet und an richtiger Stelle eingeklebt, zusätzliche Dekoelemente verleihen der Raumecke den letzten Schliff, z. B. Bilder an der Wand, Pflanzenimitationen, Teppichreste auf dem Fußboden und Vorhänge vor den Fenstern.







Wohnraum

5. Bildnerische Probleme

- a) Maßstabsuntreue
- b) Proportionen stimmen nicht
- c) Falsche Farbwahl für die Inneneinrichtung
- d) Materialmangel
- e) Falsche Raumeinteilung
- f) Unsauberkeit
- g) Nicht alle Ideen sind umsetzbar
- h) Manche Komponenten können nur reduziert dargestellt werden

6. Variationsmöglichkeiten

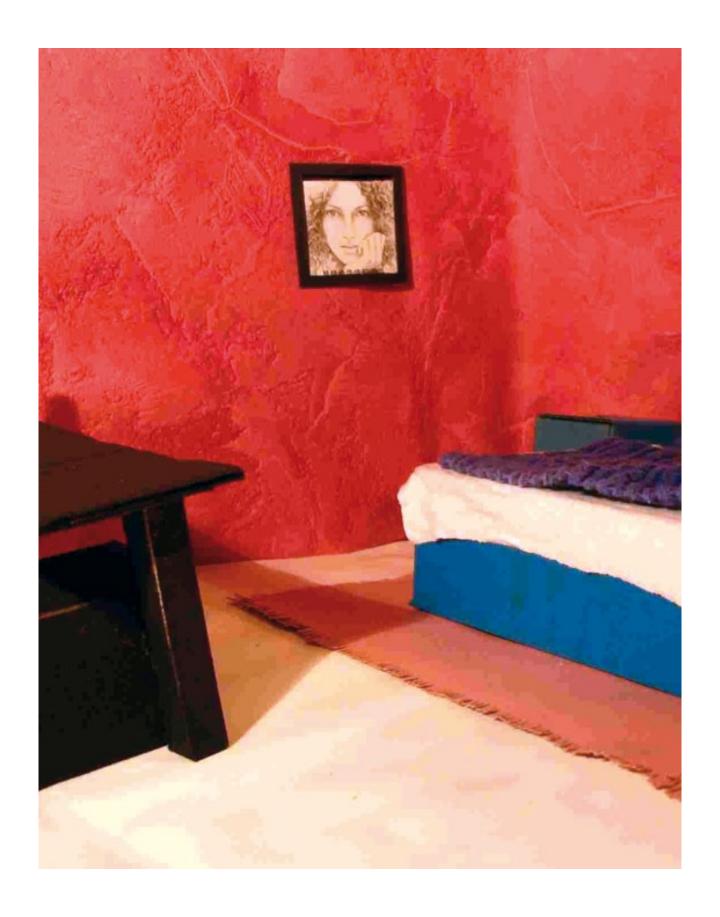
Da in der heutigen Zeit ein Leben ohne elektrisches Licht unvorstellbar geworden ist, sollen sich die Schüler darüber Gedanken machen, wie sie ihre Raumecke durch selbst eingebaute Lichtquellen effektiv und gestalterisch beleuchten können (fächerübergreifend zur Elektrotechnik).

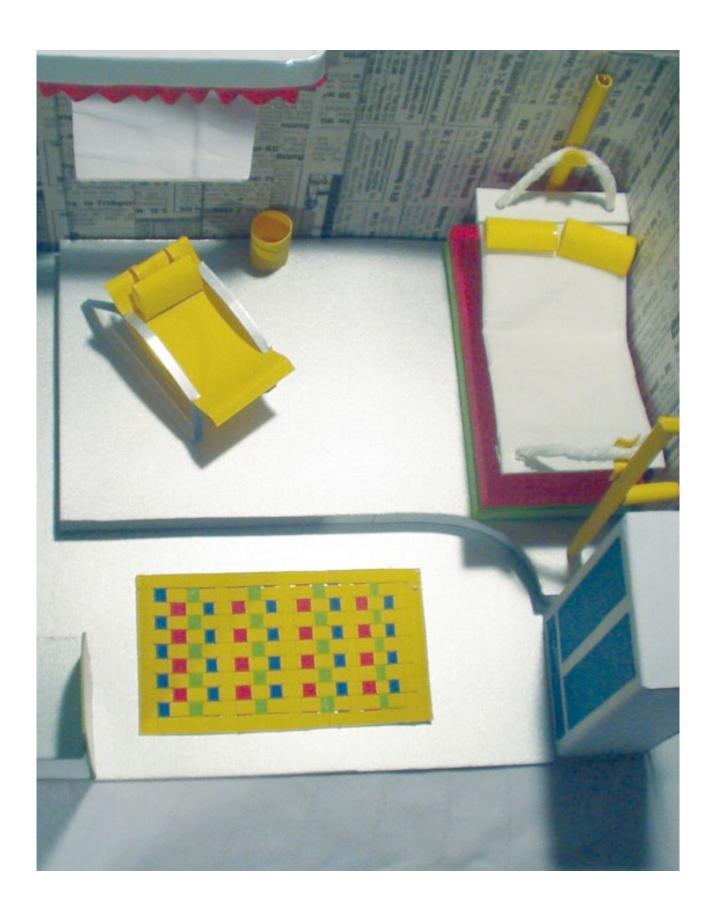
Die Schüler sollen in ihrem Umweltbewusstsein gestärkt werden, indem sie sich gedanklich mit Stromeinsparungsmaßnahmen und dem Einsatz von umweltfreundlichen Materialien auseinandersetzen und ihre Überlegungen praktisch in ihre Arbeit mit einbeziehen.

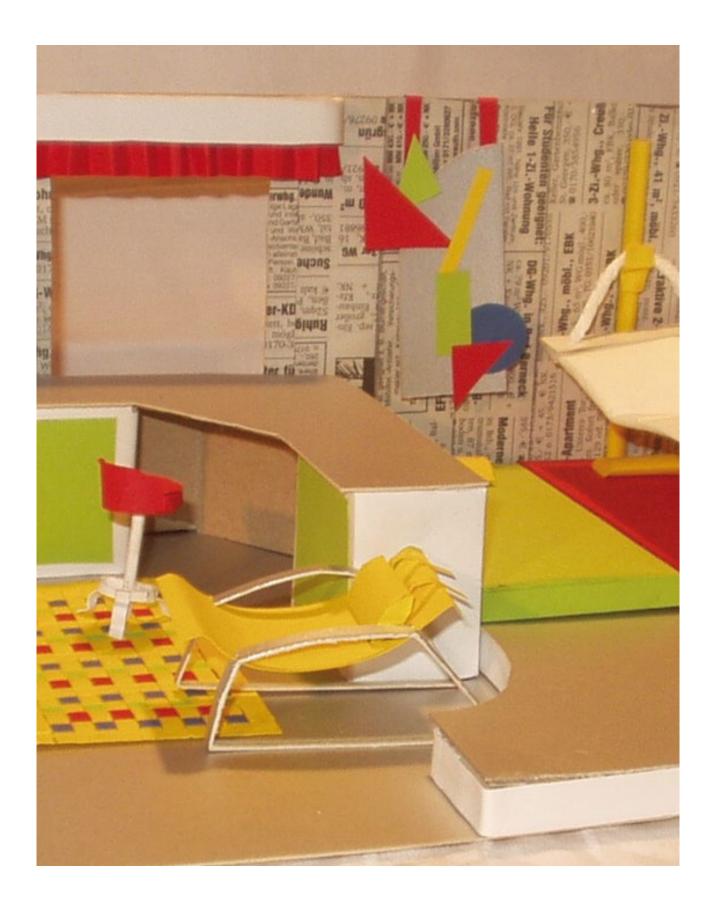
Eine weitere Variationsmöglichkeit kann die effektive Ausnutzung des vorhandenen Platzes im Raum darstellen. So lernen die Schüler, dass auch ein kleiner Raum große Variationsmöglichkeiten bietet und dass mit einer sinnvollen Möbelgestaltung eine effiziente Raumnutzung ermöglicht werden kann.

7. Alternative Themen

Mein Traumzimmer, Zimmer im Stil von Hundertwasser, die Wohnung vor hundert Jahren, eine Wohnung unter Wasser, eine Wohnung auf dem Mond, mein eigenes Baumhaus, ein Haus/Zimmer nur für Kinder, die Villa Kunterbunt, ein Zimmer im Stil von Renaissance/Barock, Leben wie in der Steinzeit, mein Ritterzimmer.









Zentralperspektive

AUF EINEN BLICK

Mal anders betrachtet

Thema: Bildbetrachtung als Einstieg in die Zentralperspektive

Technik: Zeichnung

Material: Lineal und Bleistift

Bildproblem: Raumdarstellung mittels Zentralperspektive

Altersstufe: 7. bis 10. Jahrgangsstufe



a | Zentralperspektive

WEITERE INFORMATIONEN

Bildbetrachtung Dürer

1. Information über die Sachstruktur

Bildbetrachtung Wervon ken Albrecht Dürers Albrecht Dürer, geboren 1471 in Nürnberg, gestorben 1528 ebenfalls in Nürnberg; Maler, Graphiker und Kunsttheoretiker, eine der zentralen Persönlichkeiten der europäischen Kunstgeschichte am Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit. 1494/95 erste Reise nach Venedig. 1496 wandte er sich dem Kupferstich zu; 1498 gab er den Holzschnittzyklus der "Apokalypse" heraus und erlangte mit diesem Werk internationalen Ruhm, 1505-07 zweite Italienreise (Venedig, Bologna), in deren Verlauf er maßgeblichen italienischen Malern wie auch Giovanni Bellini begegnete. 1525 Herausgeber theoretischer Abhandlungen zur Perspektive und Proportionen.

Dürers künstlerisches Betreben richtete sich gleichermaßen auf messend verallgemeinernde Darstellung der Wirklichkeit wie auf ihre individuelle Charakteristik. Dürer stellte Kupferstiche, Holzschnitte und Gemälde her. Kupferstich ist ein manuelles Tiefdruckverfahren. Auf eine 2-3 mm starke plangeschliffene Kupferplatte wird zunächst seitenverkehrt die Zeichnung aufgebracht. Die vorgezeichneten Linien, die im Druck schwarz erscheinen sollen, werden mit dem stählernen, meist vierkantigen, rautenförmig zugeschliffenen Grabstichel in die Kupferplatte geschnitten (gestochen).

Dabei wird ein Span ausgehoben und eine Furche mit seitlichen Graten geschaffen. Der Stecher fasst den Stahl des Stichels mit den Fingern, während er mit der Handfläche auf das breite Heft Druck ausübt und so das Werkzeug vorwärts, von sich weg führt. Er kann nicht frei und leicht skizzieren wie bei einer Radierung, sondern muss gegen den Widerstand des Metalls anarbeiten. Auf diese Weise schafft er ein streng parallel laufendes Liniensystem, mit dem er aber auch durch dichte Schraffuren, Punktierungen, Kreuzlagen sowie durch unterschiedliche Breite und Tiefe der ausgehobenen Linien fließende Verläufe, abgestufte Tonwerte, ja geradezu malerische Wirkungen erzielen kann. Gerundete Formen arbeitet der Stecher durch Drehen der Platte heraus, die auf einem mit Sand gefüllten Lederkissen liegt. Nach dem Stechen werden die aufgeworfenen Grate mit einem dreikantigen Stahl, dem Schaber entfernt. Dann wird die Farbe in die vertieften Linien eingerieben, die Plattenoberfläche blank geputzt. In der Handpresse saugt das leicht angefeuchtete und dadurch besonders saugfähig gemachte Papier die Farbe aus den Vertiefungen. Der Plattenrand prägt sich sichtbar im Papier ein. Weitere Kennzeichen des Kupferstiches gegenüber anderen Drucktechniken sind das Auf- und Abschwellen, die Randschärfe und das Auslaufen der Linien.

PRAXIS

Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

- a) Einführung in die Renaissance, weitergehende Informationen beschaffen sich die Schüler und stellen sie vor
- b) Lehrer stellt Albrecht Dürer und zwei seiner Werke vor, Beschreibungen der Schüler werden im Kunstbilderbuch der Schüler geordnet.
- c) Anhand von Arbeitsblättern suchen die Schüler die Konstruktionslinien des Künstlers und erkennen die Regeln der Zentralperspektive, die unser Sehen beschreibt.
- d) Selbständiges Erarbeiten der Zentralperspektive mit einem Fluchtpunkt: Arbeitsblatt mit einem vorhandenen Rechteck und einem vorgegebenen Fluchtpunkt, Eckpunkte werden mit dem vorhandenen Fluchtpunkt verbunden, wie entsteht nun daraus ein Quader, durch Parallelverschiebung der Rechteckskanten, was sind nun verdeckte Kanten und was sind sichtbare Kanten, verdeckte Kanten brauche ich für die klare Konstruktion eines Quaders. Hefteintrag und Darstellung der Arbeitsschritte.
- Aufgabe auf DINA3: Wir lassen Quader verschiedener Größen durch den virtuellen Raum sausen. Räumlichkeit wird durch Grauwerte verstärkt.
- Aufgabe auf DINA3 mit Bleistift und Filzstift: Wir zeichnen das Innere eines Quaders, nämlich unseren Flur.

TECHNIK

Wissenswertes

Kupferstich-Technik

Die Zentralperspektive wurde entdeckt und erstmals mit allen konstruktiven Regeln zu Beginn der Renaissance angewandt und weiterentwickelt. Auf den Reisen von Albrecht Dürer verschaffte er sich nicht nur Erkenntnisse in bildnerischen Techniken, sondern eben auch Erkenntnisse zu der Zentralperspektive. Sie ist ein Darstellungsprinzip, das eine weitgehend wahrnehmungsgetreue Wiedergabe räumlicher Verhältnisse auf einer ebenen Fläche (Projektions- oder Bildfläche) ermöglicht. Die geometrisch konstruierbare Zentralperspektive trägt den menschlichen Sehbedingungen weitgehend Rechnung: Je weiter Gegenstände vom Betrachter entfernt sind, desto kleiner erscheinen sie. In die Tiefe führende Geraden verkürzen sich, d. h. in Wirklichkeit gleich große Abstände auf diesen Geraden verringern sich progressiv mit zunehmender Raumtiefe. Sind diese Geraden überdies parallel zueinander, führen sie diese in dem so genannten Fluchtpunkt zusammen. Bei quaderförmigen Körpern ist grundsätzlich zwischen Einflucht-, Zweiflucht- und Dreifluchtpunktperspektive zu unterscheiden. Die Einfluchtperspektive ergibt sich, wenn ein quaderförmiger Körper frontparallel zur Bildebene liegt, so dass davon Geraden (Kanten) nur in einer Richtung in die Tiefe führen.

Zweifluchtperspektive

Im Gegensatz zur Einfluchtperspektive gibt es bei der Zweifluchtperspektive oder Übereckperspektive im Allgemeinen keine Flächen, die parallel zur Bildebene liegen. Der Betrachter blickt vielmehr auf die Kante eines quaderförmigen Körpers, die parallel zur senkrechten Bildebene verläuft, von ihr erstrecken sich Geraden (Kanten) in zwei Richtungen in die Tiefe, woraus sich zwei Fluchtpunkte ergeben.

Dreifluchtperspektive

Bei der Dreifluchtperspektive blickt der Betrachter auf die Ecke eines quaderförmigen Körpers, von dem drei Geraden (Kanten) in drei verschiedene Richtungen in die Tiefe führen, woraus sich drei Fluchtpunkte ergeben.

2. Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

- Kunstgeschichte lebendig werden zu lassen, anhand der revolutionären Errungenschaften mit der Zentralperspektive in der Renaissance und an den Arbeiten von Albrecht Dürer
- Die konstruktive Gestalt eines Bildes mittels Bildanalyse erfahren.
- Erfahren, dass die konstruktive Gestalt nur mit Regeln der Zentralperspektive möglich ist.
- Die Grundlagen der Zentralperspektive selbst erfahren und anwenden lernen.
- Den Innenraum mittels der Zentralperspektive mit einem Fluchtpunkt zeichnen.
- Den Außenraum mittels der Zentralperspektive mit zwei Fluchtpunkten zeichnen.
- Und schließlich eine Aufgabe gemeinsam finden, um die erworbenen Kenntnisse umzusetzen.

3. Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Kunstgeschichte kennenlernen, ein oder mehrere Bilder aus der Renaissance betrachten, jahreszeitlich unterstützt durch die Auswahl des Kupferstiches und des Holzschnittes, nicht nur den Aufbau und Inhalt des Bildes sich erarbeiten, sondern eben die konstruktiven Regeln der Perspektive in diesen Bildern für sich nutzbar machen.

So sehe ich den Raum und so kann ich den Raum auf einer zweidimensionalen Bildebene darstellen. Die Dreidimensionalität auf einer zweidimensionalen Bildfläche darstellen. Virtuell Raum schaffen, der architektonisch begehbar erscheint. Die Faszination für die Perspektive ist in der Entwicklung des Kindes im-

mer vorhanden, nur entwicklungsbedingt intellektuell nicht lösbar und umsetzbar. Diese Lösbarkeit will gelehrt und erfahrbar wie auch verwendbar gemacht werden. Fürs zukünftige räumliche Denken eine Voraussetzung, intellektuelle Fähigkeiten und Fertigkeiten werden in Wettbewerb gestellt.

Das Bild von der Welt im Auge sich verwendbar machen, die Weite, die Tiefe, die Höhe endlich für sich verwendbar zu machen.

4. Variationsmöglichkeiten

- 1. Wie kann ich den Raum darstellen: oben und unten, unverdeckt und teilweise verdeckt, vorne mit allen Einzelheiten, hinten grober und unklarer, groß und klein, vorne farbkräftig und hinten blass oder grau, Raum mittels Schrägbild, z. B. Parallelperspektive, Zentralperspektive mit einem Fluchtpunkt, Zentralperspektive mit zwei Fluchtpunkten, Zentralperspektive mit drei Fluchtpunkten
- 2. Wie kann ich den Raum optisch verstärken:
 - a) Einsatz aller vorgenannten Raumentdeckungen, wie Struktur, Farbhelligkeiten, Grauwerte usw. b) Einsatz der Zentralperspektive mit Durchbrüchen, Durchdringungen, Schnitten und Hinzufügen
- 3. Anordnung auf der Bildebene
- 4. Zuordnung der Körper zueinander

5. Variationsmöglichkeiten

Allee, Reihenhäuser, Eingangsbereich mit Treppenhaus, Kreuzgang, Korridor, Inneres eines Flugobjektes, Raumstation, Schachspiel usw.

