

# KUNST

<b>1. Gestaltung im Raum</b> .....	281
1.1 Landart	
1.2 Tonobjekte	
1.3 Andere Objekte	
1.4 Gestaltung von Räumen	
<b>2. Flächiges Gestalten</b> .....	284
2.1 Spuren	
2.2 Farben	
2.3 Malen	
2.4 Zeichnen	
2.5 Drucken und Stempeln	
2.6 Collagieren	
<b>3. Gestalten mit technisch-visuellen Medien</b> .....	290
3.1 Fotografie	
3.2 Filmarbeit	
3.3 Gestaltung mit dem Computer	
<b>4. Umgang mit Kunstwerken</b> .....	293
4.1 Das eigene Kunstwerk	
4.2 Kunstbetrachtung	

*Gestaltungsprozesse stehen im Mittelpunkt des Kunstunterrichts.*

## KUNST

*Schülerinnen und Schüler nehmen das Vorgefundene wahr, untersuchen, vergleichen, bewerten und gestalten kreativ.*

*Künstlerische Aktionen ermöglichen vielfältige Begegnungen und gemeinsames Lernen*

*Lehrerinnen und Lehrer unterstützen die Schülerinnen und Schüler bei der Umsetzung ihrer Gestaltungsvorstellungen und geben behutsam Anregungen.*

### *Bedeutung des Lernbereichs*

Der Unterricht im Lernbereich Kunst ermöglicht Selbst- und Weitererfahrung durch Lernen mit allen Sinnen. Kunst spricht den Menschen in seiner Ganzheitlichkeit an, denn sinnliche Wahrnehmung beinhaltet körperliche, emotionale und kognitive Aspekte. Gestaltungsprozesse stehen im Mittelpunkt des Kunstunterrichts. Schülerinnen und Schüler nehmen das Vorgefundene wahr, untersuchen, vergleichen, bewerten und gestalten kreativ.

Bewegung, Spiel und Theater als gestalterische Äußerungen ermöglichen umfassende Sinneserfahrungen und erweisen sich neben klassischen bildnerischen Materialien als Ausgangspunkte für ästhetische Erziehung. Weitere Anregungen dazu finden sich in den Lernbereichen Spiel, Bewegung und Sport sowie Musik.

Der Lernbereich Kunst bezieht die neuen Medien sowie digital erzeugte, ästhetische Produkte ein. Er setzt sich mit jenen ästhetischen Erscheinungsformen auseinander, denen Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt begegnen.

Der Unterricht im Lernbereich Kunst fördert Sach- und Sozialkompetenz. Er nimmt auf vielfältige Weise positiven Einfluss auf die Entwicklung der gesamten Persönlichkeit:

- Die Schülerinnen und Schüler erleben Freude beim selbsttätigen Gestalten.
- Wahrnehmungsübungen tragen zu Sensibilisierung und Entfaltung der Sinne bei.
- Erfahrungen mit unterschiedlichen Materialien und verschiedenen Werkzeugen erhöhen handwerkliche Fertigkeiten und fördern die gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten.
- Durch künstlerisches Tun können Alltagserfahrungen und emotionale Erlebnisse mitgeteilt und verarbeitet werden. Kinder und Jugendliche entwerfen eine persönliche Sicht von Welt, die sie mit Hilfe verbaler und nonverbaler Ausdrucksformen vermitteln.
- Sie gelangen zu Vorstellungen im Sinne von inneren Bildern.
- Künstlerisches Gestalten fördert Konzentration und Entspannung. Es regt zu sinnvoller Freizeitgestaltung an.
- Künstlerische Aktionen ermöglichen vielfältige Begegnungen und gemeinsames Lernen mit anderen. Sie bahnen Wertschätzung für Kulturerzeugnisse und Toleranz gegenüber ungewohnten künstlerischen Ausdrucksformen an.

### *Hinweise für den Unterricht*

Der Unterricht im Lernbereich Kunst

- ermöglicht sinnliche Erfahrungen,
- führt zu fantasievollem Tun,
- fördert künstlerisches Empfinden,
- vermittelt Freude am schöpferischen Gestalten.

Kunstunterricht bietet Freiräume für entdeckendes Lernen und freies Experimentieren mit bildnerischen Materialien. Lehrerinnen und Lehrer berücksichtigen bei der Themenwahl die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler und ermutigen dazu, aus eigener Initiative heraus frei zu gestalten. Sie stellen Informationen bereit und regen zur kritischen Reflexion an. Sie unterstützen die Schülerinnen und Schüler bei der Umsetzung ihrer Gestaltungsvorstellungen und geben behutsam Anregungen zur Fortsetzung von kreativen Prozessen, die ins Stocken geraten sind.

Den Gemeinschaftsarbeiten kommt innerhalb des Lernbereichs Kunst eine große Bedeutung zu. Während einzelne Bildwerke individuelle Ausdrucksmöglichkeiten bieten und aufzeigen, sammeln Schülerinnen und Schüler in der gemeinsamen Arbeit vielfältige soziale Erfahrungen: Sie erleben Freude und Stolz im gemeinsamen Tun, kooperieren mit wechselnden Partnerinnen und Partnern, entwickeln mit anderen Ideen und helfen bei den Vor- und Nachbereitungen. Alle Schülerinnen und Schüler wirken entsprechend ihren Fähigkeiten am gemeinsamen Vorhaben aktiv mit.

Ästhetische Gestaltungsprozesse können im Wesentlichen folgende Schritte enthalten:

- Erfahrungsspiele und Sinnesübungen

- Festlegen der Aufgabenstellung und der Gestaltungsregeln
- Ideensammlung
- Auswahl des Materials, Vorbereitung des Arbeitsplatzes, Festlegung des zeitlichen Rahmens
- Durchführung der Gestaltungsaufgabe
- Betrachtung und Präsentation

*Die Bewertung von Arbeitsergebnissen folgt dem individuellen Gestaltungsvermögen und vermeidet eine Kategorisierung nach gut und schlecht.*

Die Bewertung von Arbeitsergebnissen folgt dem individuellen Gestaltungsvermögen und vermeidet eine Kategorisierung nach gut und schlecht.

Bei Planung und Durchführung des Kunstunterrichts müssen folgende Aspekte beachtet werden:

- Individuelle und flexible Handhabung von Gestaltungsaufgaben, Materialangebot und Zeitstrukturen
- Unterrichtsorganisation: weitgehend selbstständige Bereitstellung von Material und eigenverantwortliche Vorbereitung des Arbeitsplatzes durch Schülerinnen und Schüler, Einweisung in den sachgerechten Gebrauch von Gestaltungsmitteln, sorgfältige Aufbewahrung der Materialien und Arbeitsergebnisse
- Vielfältiges Raumangebot: Räume mit Werkstattcharakter, Räume für Groß- und Kleingruppen; natürliche Räume wie Schulhof, Schulgarten, Wiese, Wald, Gewässer; interessante Plätze in Ortschaften; Museen, Galerien, Kunsthandwerksbetriebe, Künstlerateliers

## 1. Gestaltung im Raum

In einer von Technik und Medien geprägten Welt kommt dem vielsinnigen Entdecken und Gestalten des räumlichen Umfeldes große kunsterzieherische Bedeutung zu. Durch den handelnden Umgang mit unterschiedlichen Materialien im Raum können Schülerinnen und Schüler vielfältige Erfahrungen sammeln und eine Vorstellung von Wirklichkeit entwickeln. Gestaltung im Raum umfasst alle dreidimensionalen Gestaltungsformen. Diese sind besonders geeignet, die Sensibilisierung der Sinne zu fördern und die verschiedenen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen.

### 1.1 Landart

Am Beginn jedes Landart-Projektes stehen vielfältige sinnliche Erfahrungen in und mit der Natur. Der Kontakt zur Natur bringt schöpferische Prozesse in Gang. Zugleich wird ein sorgsamer Umgang mit der Natur angebahnt. Es ist sinnentsprechend, Naturmaterialien am Ort ihres Vorkommens zu erkunden. Das Klassenzimmer als Lernort spielt eine untergeordnete Rolle. Bei allen Vorhaben müssen Gesichtspunkte des Naturschutzes beachtet werden.

Weitere Inhalte finden sich im Lernbereich Natur.

<i>Naturerleben</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einen Ort in der Natur mit allen Sinnen entdecken: einen Platz auswählen, bewusst wahrnehmen, Augen schließen, auf Geräusche achten, Gerüche und Düfte wahrnehmen; Licht, Schatten, Wind erleben</li> <li>- Intensive Erfahrungen in der Natur sammeln: Baumstämme mit Armen umschließen; über Baumstämme balancieren; Baumrinne fühlen, riechen; ein Stück als Schiffchen in einen Bach setzen; barfuß über eine Wiese laufen; sich ins Gras legen; Blumen pflücken, daran riechen; Blumenkränze binden</li> <li>- Veränderungen in der Natur wahrnehmen: Veränderungen im Aussehen der Bäume in verschiedenen Jahreszeiten verfolgen</li> <li>- Von der Natur geschaffene „Kunstwerke“ entdecken: Abendrot, Wolkenbilder, Regenbogen, „Skulpturen“ im Fels</li> <li>- Naturmaterialien, die nicht unter Naturschutz stehen, sammeln: Steine, Blätter, Zapfen, Zweige, Früchte, Federn, Schneckenhäuser</li> <li>- Ausgewähltes Material mit vielen Sinnen wahrnehmen: Erde fühlen, streuen, riechen; über Steine laufen, mit Steinen Geräusche erzeugen; Materialien blind ertasten</li> <li>- Materialien beschreiben und sortieren: Farbe, Form, Größe, Geruch, Struktur, Konsistenz, Herkunftsort</li> <li>- Fundstückporträt erstellen: interessante Fundstücke in eine Tonplatte drücken, verzieren, dazu eine Geschichte erfinden</li> </ul>
<i>Kunstwerke in der Natur</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spuren in Sand und Schnee hinterlassen: Fuß- und Handabdrü-</li> </ul>

	<p>cke, Ganzkörperabdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In Erde oder Sand zeichnen: mit dem Finger, mit Stöcken oder Steinen</li> <li>- Steine aufschichten: Berge, Türme, Figuren</li> <li>- Mit Erde, Sand und Wasser bauen: Berge, Gräben, Höhlen, Burgen, Plastiken</li> <li>- Mit Schnee bauen: Findlinge einhüllen, Kugeln rollen und aushöhlen, Wände und Skulpturen als Relief gestalten</li> <li>- Mit Lehm formen: Zauberwesen, Ungeheuer; Steine mit Lehm umhüllen</li> <li>- Formen und Figuren legen: Mandala, Kreis, Bogen, Spirale, Labyrinth, Schlange, Schnecke, Fisch; mit Steinen, Blättern, Blüten, Rinden, Früchten</li> <li>- Naturmaterialien mit Naturfarben bemalen: Steine, Blätter, Holzstücke</li> <li>- Blätter mit Wasser aufkleben: an Säulen, Fenstern, Türen</li> <li>- Schmuck gestalten: Kette, Haarkranz, Gürtel aus Pflanzenteilen</li> <li>- Naturmaterialien ihrer Beschaffenheit entsprechend verwenden: Steine schichten, reihen, häufen; mit Laub und Blüten weben, kleben, verzieren; mit Halt gebenden Ästen konstruieren, zeichnen, umrahmen; mit Lehm modellieren, aushöhlen, befestigen</li> <li>- Naturzeichen legen: Hinweise für eine Schnitzeljagd, Steinmännchen</li> <li>- Skulpturen in der Natur gestalten: einen Wolpertinger, eine Spinne aus Ästen</li> <li>- Sich zum Bau eines Naturkunstwerks anregen lassen: Sprüche, Gedichte, Sagen, Fabeln, selbst erfundene Geschichten, Auszüge aus Kinderbüchern, Musikstücke; Fotografien von Landartkunstwerken</li> <li>- Die Umgebung bei der Gestaltung eines Naturkunstwerks einbeziehen: Äste im Flusssand zum Stehen bringen; einen Fantasiezaun dort bauen, wo Wiese und Acker aufeinander stoßen</li> <li>- Durch Wettereinfluss verursachte Vergänglichkeit der Kunstwerke beobachten</li> </ul>
--	--

## 1.2 Tonobjekte

Die im Zusammenhang mit dem Material Ton vorgeschlagenen Inhalte und Zugangsweisen lassen sich auch auf andere Modelliermassen übertragen.

Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Werken.

<i>Sinnliche Erfahrungen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taktile Erfahrungen mit Ton machen: Ton befühlen, Körperteile in Ton einhüllen, Feuchtigkeit und Kühle erfahren, getrockneten Ton von der Haut abbröckeln lassen</li> <li>- Steine mit Ton umhüllen und das Aufspringen und Abblättern der Tonschicht beobachten</li> <li>- Ein schweres Tonstück tragen</li> <li>- Einfache Tonformen blind ertasten</li> <li>- Verschiedene Tonsorten und Zustandsformen unterscheiden: unterschiedliche Farben, gebrannt - ungebrannt, feucht - trocken</li> </ul>
<i>Verformung</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spuren in einem Tonklumpen hinterlassen: Finger und Hände in Tonklumpen eindrücken</li> <li>- Tonklumpen verformen: auf eine Knetbank oder den Boden werfen, in der Faust pressen, mit der Handfläche schlagen; walzen und kneten; einen Tunnel in einen Tonberg graben; mit den Füßen bearbeiten</li> <li>- Tonklumpen ausbreiten: mit den Fingern verstreichen, auswalzen; mit den Füßen verschmieren</li> <li>- Weitere Umgehensweisen mit Ton erproben: quetschen, biegen, stoßen, drücken, kneifen, falten</li> </ul>
<i>Platten, Kugeln und Wülste</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tonstücke abschneiden: mit dem Messer, mit der Drahtschlinge</li> <li>- Platten herstellen: Tonballen zu einer Platte schlagen, große Tonkugel mit Rund- oder Nudelholz ausrollen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Platten herstellen: runde, eckige, unregelmäßige und frei erfundene Formen</li> <li>- Tonkugeln herstellen: zwischen beiden Handflächen oder auf Knetbank rollen</li> <li>- Wülste herstellen: Tonkugeln ausrollen, große Wülste quetschen</li> </ul>
<i>Gegenstände</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einfache Gefäße herstellen: eine Schale durch nach oben Biegen der Plattenränder, eine Vase durch Pressen der Platte in eine zylindrische Form</li> <li>- Aus Tonwülsten einfache Figuren formen: Schlange, Schnecke</li> <li>- Aus unterschiedlich großen Tonkugeln Daumenschälchen in verschiedenen Formen herstellen</li> <li>- Masken gestalten: durch Aufsetzen, Durchbrechen, Ausschneiden</li> <li>- Keramische Schmuckelemente gestalten: Kugeln, Zylinder, Rolle, Kegel</li> <li>- Keramischen Schmuck herstellen: Ketten, Anhänger, Ohrringe</li> <li>- Aus Tonkugeln einfache Gefäße und figürliche Darstellungen aufbauen: Schale, Schneemann</li> <li>- Aus verschiedenen Ausgangsformen aufbauen: eine Plastik aus vielen Würfeln, einen Becher aus mehreren Kugeln</li> <li>- Wülste zu Platten oder einfachen Gefäßen verbinden: glatt streichen oder in ihrer ursprünglichen Form belassen</li> </ul>
<i>Strukturierung</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Oberfläche eines Tonobjekts strukturieren: Tonstücke, Kugeln, Wülste aufsetzen</li> <li>- Tonplatten ohne Werkzeug strukturieren: mit dem Finger bohren, kratzen; in feuchte Tonplatten</li> <li>- Tonplatten mit Werkzeugen strukturieren: Stifte, Nägel, Rundhölzer, Kamm, Blätter, Schnüre; in lederharte oder feuchte Tonplatten</li> <li>- Platten auf strukturiertem Untergrund ausrollen: Sacktuch, grobes Material</li> <li>- Fertige Stempel verwenden</li> <li>- Alltagsgegenstände als Stempel benützen: Korken, Gabel</li> <li>- Naturmaterialien als Stempel nutzen: Blätter, Gräser, Muscheln, Hölzer, Rinde, Erbsen</li> <li>- Stempel selbst herstellen: Tonstempel brennen, aus Rundholz einen Rollstempel schnitzen</li> </ul>
<b>1.3 Andere Objekte</b>	
<i>Verfremden</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materialien erkunden: fühlen, betrachten, tragen, zerkleinern, Geräusche erzeugen</li> <li>- Mit Papier zudecken oder einwickeln: Personen, Gegenstände</li> <li>- Mit Papier ausstopfen: Kissen, Jacken, Hosen</li> <li>- Kleider aus Papier gestalten: Hüte, Umhänge, Röcke</li> <li>- Luftballons mit Klebeband verbinden: Schlange, Iglu, Schloss</li> <li>- Gegenstände mit Stoffen und Folien einhüllen</li> <li>- Einen Teppich mit CD-ROMs legen</li> <li>- Taue, Schnüre und Bänder legen: Figuren, Muster</li> </ul>
<i>Formen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Knetmassen formen: Sägemehlteig, Salzteig, selbst hergestellte Knetmasse</li> <li>- Gipsquetschplastik herstellen: in Plastiktüte befindlichen Gips verformen, trocknen lassen, Plastiktüte entfernen</li> <li>- Stoffkleisterfiguren gestalten: mit Kleister getränkten Stoff verformen</li> <li>- Figuren oder Kleinmöbel mit Pappmaché und Maschendraht formen</li> <li>- Eine Plastik aus Draht formen: Fliegengitter, Maschendraht</li> <li>- Gebilde farbig gestalten</li> </ul>
<i>Bauen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit Papierstreifen, großen Pappkartons und Pappröhren gestalten: Marmorbahn, Turm, Brücke</li> <li>- Abfallmaterial sammeln und zum Bauen verwenden: Fantasie-</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>gebilde, Mobile, Traumhütte aus Obstkisten</li> <li>- Mit Eisen- und Elektronikschrott bauen</li> <li>- Verschiedene Steine mit Mörtel oder Steinkleber verbinden: bearbeitete Steine, Natursteine</li> <li>- Beim Bau verschiedene Materialien kombinieren: Stele aus Holzstücken und Steinen</li> <li>- Rauminstallationen aufbauen: vorgefundene oder vorgefertigte Gegenstände gezielt auswählen und in einer bestimmten Raumsituation wirkungsvoll platzieren</li> <li>- Objektkasten anlegen: Kussmund-Sammlung, Haarlockensammlung, Kaugummimuseum; in der Schuhschachtel, in der Streichholzschachtel</li> </ul>
<i>Skulptieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Steine bearbeiten: Speckstein, Ytongstein, Sandstein; Handschmeichler, Tierfiguren, Köpfe oder Häuser</li> <li>- Weichholz gestalten: Masken</li> </ul>

### 1.4 Gestaltung von Räumen

Durch das Erleben unterschiedlicher Räume erfahren Schülerinnen und Schüler, dass Räume elementare menschliche Grundbedürfnisse wie Wohlbefinden, Individualität, Gemeinschaft, Aktivität und Sicherheit in hohem Maß beeinflussen können.

Die ästhetische Gestaltung der Lern- und Lebensräume trägt dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler den Schulalltag positiv erleben. An Planung und Ausführung aller Vorhaben wirken sie aktiv mit; ebenso werden ihre Bedürfnisse berücksichtigt.

Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Wahrnehmung und Bewegung

<i>Räume erleben</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wirkungen möblierter und unmöblierter Räume wahrnehmen: Akustik, Nutzungsmöglichkeiten, persönliche Befindlichkeit</li> <li>- Verschiedene Räume in ihrer unterschiedlichen Atmosphäre erleben: Esszimmer - Speisesaal, Wohnzimmer - Bahnhofshalle</li> <li>- Verschiedene Funktionsbereiche im Klassenraum nutzen: Lesecke, Ruhezone, Arbeitsbereich, Maltisch</li> <li>- Gegenstände in verschiedenen Gebäuden auf sich wirken lassen</li> <li>- Praktische und schmückende Elemente unterscheiden: Arbeitstisch, Stuhl, Schrank; Pflanzen, Bilder, Mobile</li> </ul>
<i>Räume verändern</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eigene Vorschläge zur Raumgestaltung entwickeln und verwirklichen: Raum mit Möbeln, Teppich, Vorhängen, Pflanzen gestalten</li> <li>- Raum teilen: spanische Wand, von der Decke herabhängende Stoffe und Schnüre, Wände aus Schachteln</li> <li>- Wände schmücken: selbst bemalen; Fotografien, Bilder, Collagen, Werkstücke, Mobile, Spiegel aufhängen</li> <li>- Klassenraum zu einem bestimmten Thema gestalten: „Wo die wilden Kerle wohnen“</li> <li>- Klassenraum verdunkeln und mit Dias farblich verändern</li> <li>- Möbel verpacken: mit Tüchern, Papier, Schnüren</li> <li>- Formen der Raumgestaltung in anderen Kulturen kennen lernen</li> </ul>
<i>Das Schulgelände verändern</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Objekte herstellen und anbringen: Mobiles, Skulpturen, Klang- und Tastwände</li> <li>- Den Pausenhof verändern: Bodenspiele aufmalen, Labyrinth anlegen, Möbel aufstellen, Fantasiefahnen anbringen</li> <li>- Zäune und Mauern gestalten: Materialien in Zäune „einweben“, Mauern anmalen</li> <li>- „Garten der Sinne“ anlegen: Brummstein, Holzxylophon, Baumhaus</li> </ul>

## 2. Flächiges Gestalten

Neben dem Malen, der Handzeichnung und dem Drucken gibt es eine Fülle anderer Möglichkeiten des flächigen Gestaltens. Welches Verfahren jeweils angewendet wird, richtet sich nach den Fähigkeiten, der aktuellen Erlebnissituation und den Wünschen der Schülerinnen und Schüler. Auch das Thema beeinflusst die Auswahl eines bestimmten Verfahrens. Unbekannte Techniken wecken Neugier und wirken sich deshalb

positiv auf Motivation und Kreativität aus. Ästhetisch ansprechende Ergebnisse werden aber nur dann erzielt, wenn den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben wird, sich intensiv mit einem Gestaltungsverfahren auseinander zu setzen. Die angebotene Vielfalt an Tätigkeiten, Materialien und Themenstellungen orientiert sich stets an den Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler. Jede Überforderung behindert individuelle, kreative Entfaltung. Bei der Einführung unbekannter Techniken finden und nutzen Schülerinnen und Schüler stets Möglichkeiten zum Experimentieren. Die mit der jeweiligen Technik gesammelten Erfahrungen und erworbenen Kenntnisse werden in verschiedene Gestaltungsprozesse integriert.

## 2.1 Spuren

- Wasser auf Tisch oder großer Schiefertafel verschmieren
- Mit Hand, Fuß oder Finger Spuren ziehen: Sand, Erde, Sägespäne, Kleisterpapier
- Beidhändig spuren: mit Fingerfarben, mit Wachsmalkreiden; auf großformatigem Papier
- Spuren durch Bewegung von Gegenständen erzeugen: in Farbe getauchte Kugel auf Papier hin und her rollen, Stäbchen oder Kämmen durch Kleisterpapier ziehen, mit farbigen Eiswürfeln auf Papier malen
- Spuren durch Aufspritzen erzeugen: leere Spülmittelflaschen, Einwegspritzen ohne Nadeln, durchlöcherter, mit Farbe gefüllte Plastiktüten verwenden
- Dünneflüssige Farbe verblasen: mit dem Mund, mit dem Strohhalm
- Dickflüssige Farbe auftragen: mit verschiedenen großen Spachteln, Schwämmen, Besen; auf Packpapier oder Karton
- Spuren mit verschiedenen Pinseln herstellen: spritzen, tropfen, tupfen, streichen

## 2.2 Farben

Die Wahrnehmung von Farben gehört zum Erleben der Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren durch Vergleichen, dass Dinge farbig sind und sich durch ihre Farbe voneinander unterscheiden.

Farbempfindungen werden von vielen Faktoren beeinflusst und unterliegen Veränderungen. Wie eine Farbe erscheint, wird von der Betrachtungsdauer, der Leuchtkraft, der Farbausdehnung, den Lichtverhältnissen, aber auch von persönlichen Erlebnissen und Erfahrungen bestimmt.

Das Experimentieren mit Farben und verschiedenen Farbmitteln sowie die Herstellung von Farben wirken auf Schülerinnen und Schüler stark motivierend und dienen als Vorbereitung für das Malen.

### *Farben erleben*

- Farben in der Natur erleben: Löwenzahnwiese, Rosenbeet, Erde, Gras, Herbstlaub
- Farben am Körper erleben: Farbbad, gefärbter Rasierschaum, Körperbemalung mit verschiedenen Farbmitteln
- Farben auf sich wirken lassen: Sprudelsäule mit Farbwechsler
- Rot- und Blautag gestalten
- Mit farbigem Papier vor den Augen die Umgebung betrachten
- Sich an Farben erfreuen: an der eigenen Kleidung, in der Natur
- Eine Lieblingsfarbe haben und bezeichnen
- Emotionale Wirkung von Farben erfahren und beschreiben: fröhlich - traurig, laut - leise
- Farbwerte unterscheiden: hell - dunkel, leuchtend - stumpf
- Signalcharakter einer Farbe erkennen: Rot für Wärme, Schwarz für Trauer
- Passende Farben auswählen: zur eigenen Stimmung, zu verschiedenen Jahreszeiten, zu Festen

### *Grundfarben*

- Mit den Grundfarben experimentieren: Fingerfarben, Wasserfarben, Kreide
- Zu Farben Gegenstände und Erscheinungen assoziieren: Blau wie der Himmel, Gelb wie die Sonne
- Farbbegriffe sachgerecht verwenden

### *Mischfarben*

- Mit roter, gelber und blauer Fingerfarbe frei malen und die zunehmende Vermischung der Farben beobachten
- Mischfarben experimentell herstellen: gefärbtes Wasser in Gläsern mischen, Wasserfarben oder Tusche ineinander fließen

	<ul style="list-style-type: none"> <li>lassen</li> <li>- Aus den Grundfarben Rot, Gelb und Blau die Mischfarben Orange, Grün und Violett gezielt erzeugen: Pinsel und Malpalette verwenden, einen Farbkreis herstellen</li> <li>- Farben dem gestellten Thema entsprechend mischen: ein buntes Kleid, ein bunter Vogel am Regenhimmel</li> <li>- Durch Farbvarianten persönliche Stimmungen ausdrücken</li> </ul>
<i>Farbtöne</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Farbkontraste wahrnehmen: in blaues - in rotes Licht getauchter Raum</li> <li>- Farben durch Hinzufügen von Weiß aufhellen und durch Hinzufügen von Schwarz verdunkeln</li> <li>- Verschiedene Töne einer Farbe entdecken und durch Mischen herstellen: Erdbeerrot, Ziegelrot, Feuerrot, Lachsrot, Rostrot, Kirschrot; lodernes Feuer</li> </ul>
<i>Erdfarben</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedenfarbige Erde sammeln</li> <li>- Die Arbeitsschritte bei der Herstellung kennen: zerstampfte Erde mit wenig Wasser mischen, Farbenleim unterrühren</li> <li>- Erdfarbe mit Fingern oder dickem Borstenpinsel auftragen</li> </ul>
<i>Pflanzenfarben und Farbpigmente</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit Pflanzen malen: Tomatenblätter, Löwenzahnblüte</li> <li>- Für die gewünschte Farbe die passende Pflanze auswählen: Rot - Rote Rüben; gelb - Löwenzahn; blau - Holunder</li> <li>- Die Arbeitsschritte bei der Herstellung kennen: Pflanzen kochen, Farbsud sieben</li> <li>- Pflanzenfarben mit verschiedenen Pinseln auf verschiedene Untergründe auftragen</li> <li>- Farben aus Farbpigment herstellen: mit wenig Wasser anrühren, Tapetenkleister und Spiritus hinzugeben</li> </ul>

### 2.3 Malen

Beim Malen stehen die Gestaltungselemente Farbe und Fläche im Vordergrund. Ausgehend von ungebundenem Schmieren und Klecksen arbeiten die Schülerinnen und Schüler ohne konkrete Motive mit verschiedenen Werkmitteln experimentell und setzen Spuren. Großflächiges Gestalten, das Spiel mit Farben und Materialien und die Freude am Erproben stehen im Vordergrund. In freier, entspannter Atmosphäre entstehen Werke, die bei positiver Verstärkung das Selbstwertgefühl der Schülerinnen und Schüler fördern. Unterrichtsphasen, in denen das Experimentieren mit und das Erlernen von neuen Techniken im Mittelpunkt stehen, wechseln mit Unterrichtsvorhaben ab, in denen altersangemessene, freie und gebundene Gestaltungsaufgaben bearbeitet werden. Als Gestaltungshilfen dienen Impulse im Hinblick auf Form, Farbe und Bildaufteilung. Bildvorlagen sind sehr sparsam zu verwenden, weil sie sich hemmend auf die Kreativität auswirken können. Beim abschließenden Betrachten der eigenen Werke tauschen sich die Schülerinnen und Schüler über ihre Einfälle und Empfindungen aus.

<i>Malexperimente mit vielfältigen Materialien: Farben, Werkzeuge, Untergründe</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Farbmittel einsetzen: Fingerfarben, Wasserfarben, Aquarellfarben, Acrylfarben, Ölfarben, Sprühdosen, Naturfarben</li> <li>- Unterschiedliche Werkzeuge verwenden: Hände, Füße, Bürsten, Besen, Spachteln, Pinsel, Vogelfedern, Schwämme</li> <li>- Verschiedene Untergründe verwenden: Papiere, Stoffe, Folien, Glas- und Spiegelflächen, Leder, Holz, Stein</li> <li>- Erfahrungen mit dem Farbauftrag auf verschiedenen Untergründen machen: Aquarellpapier, Plastikfolie, Holz</li> <li>- An unterschiedlichen Orten malen: am Tisch, auf dem Boden, an der Staffelei, im Freien</li> <li>- Pinsel aus Naturmaterial selbst herstellen: die Enden von Haselnuss- oder Weidenstöcken mit einem Stein weich klopfen und pinselartig spreizen</li> <li>- Großflächig malen: an der Wand, am Fenster</li> <li>- Erkenntnisse über die sachgemäße Kombination von Gestaltungsmaterialien gewinnen: textiles Material und Stofffarben, Spiegelflächen und Glasmalfarben</li> </ul>
<i>Malen mit Wasserfarben</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Farbe mit dem Pinsel sachgerecht entnehmen: aus Einer-Palette, aus dem Farbkasten</li> <li>- Pinsel sachgemäß handhaben: Haltung, Dosierung des Drucks, Auswaschen und Farbaufnahme</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Farben mit dem Pinsel unterschiedlich auftragen: spritzen, tupfen, drehen, ziehen</li> <li>- Passende Maluntergründe verwenden: Malblock, Aquarellpapier</li> <li>- Farben und Pinsel sorgfältig aufbewahren</li> </ul>
<i>Malen mit anderen Farbmitteln</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vielfältige Verwendbarkeit von Wachsmalkreiden nutzen: deckend malen, vermalen, abkratzen, schmelzen und tropfen</li> <li>- Mit anderen Kreiden malen: Ölsticks, Ölkreide</li> <li>- Mit Stiften malen</li> <li>- Mit Stiften sachgerecht umgehen: Filzstifte schließen, Buntstifte spitzen</li> <li>- Farbe mit Stiften oder Kreiden auftragen und mit dem Pinsel vermalen</li> <li>- Besonderheiten im Umgang mit Ölfarben kennen lernen: für jede Farbe einen eigenen Pinsel verwenden, Arbeit mit der Malpalette, Einsatz von Leinwand und Malpappe, Möglichkeit des Schichtauftrags, lange Trockenzeit</li> <li>- Verschiedene Techniken kombinieren: Wasserfarben und Wachsmalkreiden</li> </ul>
<i>Freies Malen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Körperteile bemalen</li> <li>- Zu Musik malen</li> <li>- Kommunikatives Malen erproben: gemeinsam eine lebensgroße Menschendarstellung am Boden malen, Aufgabenteilung absprechen</li> <li>- Zufälligkeiten, die sich durch den Umgang mit Farbmaterialien ergeben, für erfinderisches Gestalten nutzen: Farbtropfen in eine Perlenkette verwandeln, aus Klecksen Fantasiegebilde entwickeln</li> <li>- Die eigene Sicht der Wirklichkeit mit bildnerischen Mitteln ausdrücken: freie Form- und Farbgebung, unrealistische Größenverhältnisse</li> <li>- Thema, Technik, Farbauswahl und Zeitaufwand für eine Gestaltungsaufgabe selbst bestimmen</li> </ul>
<i>Gebundenes Malen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Den Gegenstand vor dem Malen mit allen Sinnen erkunden: eine Orange betrachten, befühlen, riechen, abschälen, aufschneiden, essen</li> <li>- Personen genau beobachten: sich als Clown verkleiden und schminken, sich wie ein Clown bewegen, Bilder von Clowns betrachten und sich dazu äußern</li> <li>- Situationen vor dem Malen vielfältig erleben: in der Realität, im Film, auf Bildern</li> <li>- Grundformen an Gegenständen, Personen und in Situationen wiedererkennen: Punkt, Linie, Fläche, Form</li> <li>- Aus Grundformen Darstellungsmöglichkeiten entwickeln: Personen, Tiere, Pflanzen</li> <li>- Farbe bewusst als Ausdrucksmittel einsetzen: Farbkontraste, Tarnfarben, Signalfarben, Sättigungsgrad</li> <li>- Eine Gestaltungsaufgabe planen: vorbesprechen, selbst vorzeichnen</li> <li>- Gestalterische Impulse anderer aufgreifen: Form-, Farb- und Hintergrundgestaltung</li> <li>- Zur Gestaltung eines vorgegebenen Themas die geeignete Technik auswählen</li> <li>- Inhaltliche Anregungen aufnehmen: Spiel mit unterschiedlichen Materialien, szenische Darstellung, Exkursionen, Geschichten, Bilderbücher</li> <li>- Bildtitel erfinden</li> </ul>

## 2.4 Zeichnen

Zeichnen bedeutet, auf Flächen oder Objekten lineare Spuren mit den bildnerischen Grundelementen Punkt und Linie zu erzeugen.

Handzeichnungen eignen sich besonders dafür, die Wirklichkeit abzubilden. Sie verfügen über eine Ausdrucks-, Darstellungs- und Mitteilungsfunktion. Je nach Alter und Aufgabenstellung kann eine Funktion überwiegen.

<i>Zeichentechnik</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit unterschiedlichen Zeichengeräten auf verschiedenen Unterlagen experimentieren: verschiedene Stifte, Kreiden; Zeichenkohle, Feder und Tusche; Pflaster, Tafel, unterschiedliche Papiere</li> <li>- Mit kräftigem und leichtem Druck arbeiten</li> <li>- Flächige Gestaltungsmöglichkeiten erproben: punktieren, schraffieren, verwischen</li> <li>- Helle und dunkle Flächen herstellen: durch unterschiedliche Dichte von Strichen und Punkten</li> </ul>
<i>Wahrnehmung und Zeichnen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einfach geformte Gegenstände mit geschlossenen Augen wahrnehmen</li> <li>- Den Gegenstand beschreiben</li> <li>- Den ertasteten Gegenstand imaginär in der Luft und von allen Seiten zeichnen</li> <li>- Den Gegenstand mit geschlossenen Augen zeichnen</li> <li>- Den Gegenstand sehend zeichnen</li> <li>- Zeichnerische Elemente mit malerischen Aspekten kombinieren: Hintergrund malen und Gegenstände, Personen darauf zeichnen</li> </ul>
<i>Darstellungsmöglichkeiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildzeichen zur Darstellung von Personen, Dingen und Tieren entwickeln: Rundformen für Blüte, Baumkrone, Kopf und Körper; Linien für Stiel, Stamm, Beine und Arme; Vierecke und Dreiecke für Häuser</li> <li>- Situationen, Empfindungen zeichnerisch darstellen: Wellen für Wasser, Punkte für Regen, Spirale für Sturm, Zacken für Wut</li> <li>- Handlungen mit Hilfe von Bildzeichen darstellen</li> <li>- Mit Stiften zu rhythmischen Musikstücken zeichnen: mit offenen oder geschlossenen Augen, sitzend oder stehend</li> <li>- Unterschiedliche Muster zeichnen: Stoffmuster entwerfen</li> <li>- Zeichenspiele durchführen: Punkte und Linien nach Musik auf Papier setzen, das Blatt weitergeben, ergänzen, zum Schluss einen Titel finden; „Montagsmaler“</li> <li>- Ein Zeichenheft führen: eigene Erlebnisse, Wünsche, Konflikte zeichnerisch darstellen</li> <li>- Handzeichnungen von Künstlerinnen und Künstlern des 20. Jahrhunderts kennen lernen: Kollwitz, Picasso, Christo</li> </ul>

## 2.5 Drucken und Stempeln

Kinder machen frühzeitig erste Erfahrungen mit Druckvorgängen: Nasse Füße hinterlassen Spuren auf Steinböden, farbverschmierte Finger und Hände auf Papier. Der spielerische Umgang mit den zum Drucken benötigten Arbeitsmaterialien wie Druckstock, Farbe, Papier und Walze bietet zahllose Ausdrucksmöglichkeiten.

Je nach Beschaffenheit des Druckstocks können die erhabenen Teile oder die ganze Fläche als Farbträger fungieren. Deshalb unterscheidet man die vier Druckverfahren Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck und Siebdruck.

Der Stempel ist ein Druckelement, das - mit Farbe versehen und auf eine Unterlage gepresst - seine Struktur sichtbar werden lässt. Er druckt immer die gleiche Form ab. Die Summe der Formwiederholungen kann eine neue Gesamtform ergeben. Das Arbeiten mit Druckelementen fördert die Kreativität, weil sie von den Schülerinnen und Schülern immer wieder neu angeordnet werden können. Der Stempel wird zunächst vorgegeben, nachfolgend können Stempelformen selbst hergestellt werden. Die Schülerinnen und Schüler beginnen mit einfachen, freien Versuchen und gestalten dann gebundene Arbeiten. Die Stempeltechnik kann auch mit anderen Formen des flächigen Gestaltens verbunden werden.

<i>Drucken mit dem eigenen Körper</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Körper, Hand- und Fußflächen abdrücken: in feuchte Erde, Sand, Schnee</li> <li>- Nasse oder bemalte Hände und Füße auf trockene Untergründe drucken</li> <li>- Mit den Fingern drucken: Schlangen, Schnecken, Fische, Blumen, Gesichter</li> </ul>
<i>Monotypie</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falt-Klatschbilder herstellen: Schmetterling, Ungeheuer</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schnüre verwenden: Schnur in Farbe tauchen, auf Papier fallen lassen und wieder entfernen</li> <li>- Farbe auf festen Untergrund beliebig auftragen und einmalig abdrucken: verschiedene Untergründe wie Tisch, Resopal- oder Holzplatte verwenden; mit Fingern, Pinsel, Walze auftragen; auf Papier oder Stoff abdrucken</li> <li>- Zusätzliche Gestaltungselemente erproben: vor dem Auflegen des Papiers mit verschiedenen Werkzeugen in den Farbauftrag zeichnen; Papierfiguren auf die farbige Glasplatte legen</li> <li>- Bilder im Abdruckverfahren herstellen: Blätter auf Glasplatte legen, Farbe auftragen, Blätter abheben und Papier auflegen</li> </ul>
<i>Stempeldruck</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fertige Stempel verwenden: Bausteine, Buchstaben, Korken</li> <li>- Die Abdrücke wiederholen, verdichten, schichten, ordnen: Perlenkette, Muster, Blumen, Roboter, kleine Szenen</li> <li>- Stempel herstellen: aus Holz, Moosgummi, Radiergummi, Styropor, Schwämmen; durch Aufkleben von Kordeln</li> <li>- Stempel einfärben: mit dem Pinsel, mit Hilfe von Stempelkissen</li> <li>- Auf verschiedene Untergründe drucken: auf saugfähiges Papier, verschiedene Stoffe, Holz</li> </ul>
<i>Materialdruck</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alltagsmaterialien zum Drucken nutzen: Federn, Spitzen- und Strukturgewebe, Blätter, Holzabfälle, Metallteile</li> <li>- Druckstöcke durch Aufkleben verschiedener Materialien auf einen Untergrund herstellen</li> <li>- Farbe auftragen: mit Walze, mit Pinsel</li> <li>- Papier auf Alltagsmaterialien oder Druckstock auflegen, andrücken und abnehmen</li> <li>- Zu verschiedenen Themen gestalten: Schrottplatz, Blütenwald</li> </ul>
<i>Schablonendruck und Schnurdruck</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schablonenformen aus geeignetem Material ausschneiden: Karton, Moosgummi, Styropor, Linol</li> <li>- Schablone einfärben: dicker Farbauftrag mit dem Pinsel, dünner Farbauftrag mit der Walze</li> <li>- Die einmal gefärbte Schablone mehrmals abdrucken und dadurch unterschiedliche Farbwerte erzielen</li> <li>- Aus Schablonen einen Druckstock anfertigen: Häuserzeile, Sternenhimmel</li> <li>- Verschiedene Schablonen auf einem Untergrund anordnen und mit Farbe darüber spritzen</li> <li>- Durch mehrmaliges Platzieren einer Schablone auf dem gleichen Bild unterschiedliche Farbwerte und Farbmischungen erreichen</li> <li>- Schnüre auf Rundhölzer aufkleben und durch Rollen abdrucken</li> <li>- Aus Schnüren einen Druckstock herstellen: Schnecke, Elefant</li> </ul>
<i>Frottage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gegenstände mit reliefartiger Oberfläche auswählen: Holz mit Maserungen, Netze und Spitzen, Blätter, Prägungen, Denkmalinschriften, verputzte Zimmerwand</li> <li>- Selbst ein Relief herstellen: mit Kordeln</li> <li>- Papier auf Gegenstände legen und mit weichen Stiften oder mit in Tusche getränktem Lappen abreiben</li> <li>- Durch Veränderung des Abreibedrucks verschiedene Tonwerte erzielen</li> <li>- Fotos aus einer Illustrierten mit Nitroverdünnung einstreichen und abdrucken</li> </ul>
<i>Weitere Druckverfahren</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eine Druckplatte aus Styropor anfertigen: mit dem Kugelschreiber einritzen, mit lösungsmittelhaltigen Filzstiften ätzen</li> <li>- Mit einer Metallplatte drucken: Zeichnung eingravieren, Farbe auftragen und unter starkem Druck auf angefeuchtetes Papier drucken</li> <li>- Mit dem Linolschnittbesteck vertraut werden: unterschiedliche Formung der Federn; Feder in den Federhalter einsetzen</li> <li>- Eine Druckplatte aus Linol herstellen: mit und ohne Vorzeichnung in Linoleum schneiden, verschiedene Motive entwickeln</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Linolplatte mit der Walze einfärben und abdrucken</li> <li>- Mehrfarbendrucke gestalten: die Druckplatte nach dem Abdruck nochmals bearbeiten, neue Farbe auftragen und wieder abdrucken</li> </ul>
<p><b>2.6 Collagieren</b></p>	
<p>Beim Collagieren finden alle realen Objekte als Gestaltungsmittel Verwendung. Von einer Collage spricht man, wenn aus Zurückgelassenem und Bruchstückhaftem Neues entsteht. Collagieren ist eine sehr spielerische Gestaltungstechnik. Die Vorgänge des Sammelns, Sortierens, Zerlegens und Zusammenfügens führen zu Entspannung und Konzentration. Zufall und Improvisation sind wesentliche Elemente des Gestaltungsvorgangs. Unterschiedliches wird unter einer übergeordneten Idee kombiniert und erhält dadurch eine neue Bedeutung, Wirkung oder Funktion. Die kreative Leistung zeigt sich in der Weiterführung von Bekanntem zu Neuem. Sie beginnt in jenem Augenblick, in dem sich Schülerinnen und Schüler von einem bestimmten Material faszinieren lassen. Entscheidend ist, die Impulse zu erkennen, die vom Material ausgehen.</p>	
<p><i>Grundlegende Zugangsweisen zum Collagieren</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich von Materialien faszinieren lassen: eine unheimlich wirkende Wurzel, Glitzerkugeln, Folien</li> <li>- Die vorgegebene Funktion des Materials außer Acht lassen: Dinge auf den Kopf stellen, durchlöchern, verdrehen, verformen</li> <li>- Aus dem gesammelten Material ein übergeordnetes Thema ableiten</li> <li>- Zu einem vorgegebenen Thema passendes Material sichten und auswählen: Perlen, Knöpfe und Metallfolien für eine Prinzessin</li> <li>- Komplexe Gebilde auflösen und störende Teile entfernen: von einem abgebildeten Gesicht nur den Mund ausschneiden</li> <li>- Neue Zusammenhänge finden: ausgeschnittene Hände als Baumkrone anordnen</li> <li>- Unterschiedliche Materialien kombinieren</li> <li>- Collagen mit anderen Techniken des flächigen Gestaltens verbinden</li> </ul>
<p><i>Papiercollage</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papiere sammeln: Buntpapier, Seidenpapier, Butterbrotpapier, Tapetenreste, Wellpappe</li> <li>- Papier bearbeiten: schneiden, reißen, knittern, durchlöchern, falten, biegen, bemalen</li> <li>- Verschiedenfarbige Flächen ausschneiden und neu anordnen</li> <li>- Aus Papieren und Pappen mit verschiedener Oberflächenstruktur ein Bild gestalten: Haus mit verschiedenen Zimmern</li> <li>- Ein vorgegebenes Bild durch eigene Malerei ergänzen: ein Foto, einen Kunstdruck</li> <li>- Eine Collage aus gedruckten Buchstaben anfertigen</li> <li>- Ein Bild zu einer Rollage verarbeiten: in gleich breite Streifen schneiden und die Streifen zu einem neuen Bild zusammenkleben, einzelne Streifen auslassen, mehrere gleiche Bilder verwenden</li> <li>- Bilder und Fotos aus Illustrierten und Katalogen neu zusammensetzen: Flugzeug in einer Flasche, Unterwasserlandschaft, Porträts von berühmten Persönlichkeiten verändern</li> <li>- Decollage herstellen: Abrisscollage aus Papier</li> </ul>
<p><i>Materialcollage</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materialien sammeln: ausrangierte Kleidungsstücke, Werkstoffe, Naturmaterialien, Schrott</li> <li>- Materialbilder auf einer festen Unterlage fixieren oder lose zusammensetzen: die Socken unserer Familie, Porträt aus Körnern und Nudeln; kleinteilige Gegenstände zwischen Diagonalen legen und projizieren</li> <li>- Verschiedene Verbundmaterialien nutzen: Klebstoff, Nägel, Fäden, Draht, Gips</li> </ul>

### 3. Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Neben dem Erfahren der konkreten Lebenswelt mit allen Sinnen erlangt der Umgang mit technisch-visuellen Medien eine große Bedeutung. Beide Erfahrungsfelder stehen gleichberechtigt nebeneinander. Die Schülerinnen und Schüler sollen technisch-visuelle Medien als künstlerische Werkzeuge anwenden und den Zu-

sammenhang zwischen Bildherstellung und Bildwirkung erkennen. Sie reflektieren Mediengebrauch und Medienkonsum kritisch. Weitere Inhalte finden sich im Lernbereich Medien.

### 3.1 Fotografie

Fotografieren erzieht zu bewusstem und kritischem Sehen. Es ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, sich persönlich auszudrücken und sich mit ihrer Umwelt aktiv auseinander zu setzen. Hinweise zur Durchführung eines Fotokurses enthält auch der Lernbereich Medien.

<i>Gestaltung mit Fotos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemalte und gezeichnete Bilder mit Fotos vergleichen</li> <li>- Mit Fotos gestalten: Fotomontage, Foto-Story, Puzzle, Dalli-Klick-Spiel, Geburtstagskalender, Glückwunschkarten, Fotomontage, Werbeplakat, Poster zu aktuellen Unterrichtsthemen</li> <li>- Verfremdungsmöglichkeiten erproben: durch Colorierung, durch Zerschneiden und veränderte Anordnung der Fotostreifen, durch Behandlung mit Nitroverdünnung, mit Hilfe des Computers</li> <li>- Diamontage im Sandwichverfahren herstellen: zwei Diapositive übereinander legen</li> <li>- An einem Fotowettbewerb teilnehmen oder diesen veranstalten</li> </ul>
<i>Fotografieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit Fotogrammen experimentieren: Schablonen oder Gegenstände auf Fotopapier auflegen und belichten</li> <li>- Für verschiedene Anlässe adäquate Fotoapparate und Bildspeichermaterialien verwenden: Digitalkamera, Sofortbildkamera, Kleinbildkamera, Spiegelreflexkamera</li> <li>- „Schnappschüsse“ fotografieren</li> <li>- Verschiedene Motive auswählen: Personen, Tiere, Pflanzen, Landschaften, Objekte, Räume, Bauwerke; Situationen und Handlungen; ruhende oder sich bewegende Motive</li> <li>- Lichtverhältnisse berücksichtigen: Blitzgerät, Gegenlicht</li> <li>- Mit unterschiedlichen Bildgestaltungen experimentieren: Schwarz-Weiß- oder Farbfotos, Bildausschnitt, Lichteinfall, Nah- und Fernaufnahme, Detail- und Totalaufnahme, verschiedene Perspektiven</li> <li>- Mehrere Bilder zu einem Thema fotografieren: Gesichter, meine Schule, meine Stadt, Bildergeschichte, Schnappschüsse aus dem Schullandheim</li> <li>- Szenerie für eine Tabletop-Fotografie gestalten: Situationen im Miniformat aufbauen und fotografieren; bei den Dinosauriern, am Badestrand</li> <li>- Fotos projizieren, betrachten und kommentieren: Ergebnisse bewerten, Bildaussage und Bildwirkung beschreiben</li> </ul>

### 3.2 Filmarbeit

Darstellendes Spiel und Filmarbeit fördern die Fähigkeit, persönliche Ausdrucksformen zu finden und tragen zu sozialem Lernen bei: Bilder und Szenen werden gemeinsam entwickelt. Alle Schülerinnen und Schüler können sich einbringen und selbst darstellen; zugleich müssen sie die technischen Maßgaben und sozialen Regeln bei der Erarbeitung beachten. Das gemeinsame Tun strengt an und beflügelt zugleich.

Im Vordergrund stehen zunächst die Gestaltung und das anschließende Betrachten von geeigneten Szenen. Anschließend erfolgt das Erlernen des Umgangs mit der Kamera oder die öffentliche Vorführung der Aufnahmen.

Ein ausreichend großer Raum, eine Kamera mit Stativ, ein Fernsehgerät, eine Sammlung von Musik aus allen Bereichen, Abspielgeräte, Requisiten und Verwandlungsmaterial wie Brillen, Perücken, Hüte, Kleider, Tücher und Masken sollen hierzu zur Verfügung stehen.

<i>Experimente mit und ohne Requisiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten vor der Kamera erproben: Augen verdrehen, Augenbrauen hochziehen, Mund aufreißen, Grimassen schneiden, tanzen, imaginäre Gegenstände mit entsprechender Mimik und Gestik weitergeben</li> <li>- Rollen gestalten: schleichen, klauen, rennen wie ein Räuber</li> <li>- Mit Verwandlungsmaterial vor der Kamera experimentieren: Perücken, Brillen, Kostüme</li> <li>- Das Aufstellen von Standbildern, die aus mehreren Personen bestehen, filmen: an verschiedenen Orten, mit und ohne Requisiten, in Ruhestellung, mit Bewegung</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kleine Szenen spielen und filmen: Schaufensterpuppen erschrecken die Putzfrau oder jagen den Nachtwächter.</li> </ul>
<i>Tricks</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kameraschnitte zur Erzeugung unerwarteter Effekte einsetzen: Eine Person wird geküsst - Schnitt - es taucht an Stelle der geküsst Person ein Tier, eine andere Person auf. Jemand benutzt Haarspray - Schnitt - er bekommt eine Glatze.</li> <li>- Mit digitalen Tricks experimentieren: Zeitlupe, Zeitraffer</li> </ul>
<i>Planung und Durchführung eines Filmprojekts</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eine Filmidee entwickeln: Bildergeschichten umsetzen, ein Gedicht verfilmen, eine Rechenaufgabe darstellen; Rollenspiele, Traum- und Fantasiegeschichten, Musikclip</li> <li>- Ein Drehbuch konzipieren: malen, schreiben</li> <li>- Die Dreharbeiten planen: Raum, Personen, Requisiten, zeitlicher Ablauf</li> <li>- Bei den Dreharbeiten eine Aufgabe übernehmen: Beleuchtung, Darstellung, Filmen, Musik, Geräusche, Hintergrundgestaltung</li> <li>- Aufnahmen drehen: spontan, geplant</li> <li>- Aufnahmen besprechen</li> <li>- Vorspann und Abspann gestalten</li> <li>- Film nachbearbeiten: Musik, Sprache, Schrifteinblendungen</li> <li>- Film vorführen: Schulfest, Elternabend</li> </ul>

### 3.3 Gestaltung mit dem Computer

Grafik-Design, Werbung und Film sind ohne die Gestaltungsmöglichkeiten des Computers nicht mehr denkbar. Auch Künstlerinnen und Künstler bedienen sich zunehmend dieses Mediums. Aus diesem Grund muss der Kunstunterricht digitale Gestaltungsformen einbeziehen. Schülerinnen und Schüler erlernen die technische Handhabung von einfachen Programmen und experimentieren mit verschiedenen Anwendungen. Im Gegensatz zur herkömmlichen Malerei ist es von Vorteil, dass Veränderungen rückgängig und die Stadien des Gestaltungsprozesses durch mehrmaliges Speichern einer Arbeit sichtbar gemacht werden können. Vor allem die Gestaltungsbereiche Verfremdung, Montage und Dokumentation eignen sich für den Einsatz des Computers im Lernbereich Kunst.

Weitere Anregungen finden sich im Lernbereich Medien.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funktionen von Computermalprogrammen kennen lernen: verschiedene Werkzeuge, Farben</li> <li>- Mit Maus und elektronischem Stift experimentieren: Gebilde aus Linien und Flächen erstellen und farbig gestalten; mit und ohne Vorgabe eines Themas</li> <li>- Bilder zu Bildfolgen verknüpfen und als „Diashow“ abspielen</li> <li>- Bilder in einem Mal- oder Bildbearbeitungsprogramm auswählen und aufrufen: Fotos, Zeichnungen, Malerei, selbst hergestelltes Bildmaterial</li> <li>- Bilder verfremden: verwischen, verzerren, spiegeln, Farben und Größen verändern, mit Freihandzeichnungen kombinieren; Selbstbildnis, Abbildungen aus der Umwelt</li> <li>- Bilder neu zusammensetzen: mehrmals kopierte Bildausschnitte, Teile verschiedener Bilder, mehrere Bilder zu einer Bildergeschichte; Montage aus Selbstbild und dem Bild von einem Star herstellen, mit der Funktion „Daumenkino“ arbeiten</li> <li>- Computergestütztes Zeichnen und Malen mit Texteingaben verbinden: Einladungskarte, Glückwunschkarte, Comic</li> <li>- Gestaltungsaufgaben in herkömmlicher Weise und am Computer ausführen und vergleichen: Möglichkeit der Vervielfältigung; sinnliche Erfahrungen, Materialien, ästhetische Qualität gegenüberstellen</li> <li>- Aussehen und Wirkung unterschiedlich bearbeiteter digitaler Bilder vergleichen</li> <li>- Medien kombinieren: Bilder, gesprochener oder geschriebener Text, Geräusche, Musik, Videoclip</li> </ul>
--	---

## 4. Umgang mit Kunstwerken

### 4.1 Das eigene Kunstwerk

Mit der Präsentation der eigenen Kunstwerke wird der Gestaltungsprozess abgeschlossen. Diese Präsentation kann in der Klasse, aber auch bei schulinternen und öffentlichen Ausstellungen erfolgen. Schülerinnen und Schüler finden hier die Gelegenheit, anderen ihre Werke zu erklären und bekommen selbst Rückmeldung über ihre Arbeitsergebnisse. Sie erkennen ihre kreativen Fähigkeiten und können positive Erfahrungen auf andere Lebensbereiche übertragen.

- Ein Kunstwerk als das eigene erkennen: aus verschiedenen Arbeiten die eigene herausuchen
- Das eigene Kunstwerk betrachten und beschreiben: eine Geschichte dazu erzählen
- Das eigene Kunstwerk kennzeichnen: Name, Signatur, Monogramm
- Bilder für eine Präsentation vorbereiten: auf Tonpapier aufkleben, Passepartout und Rahmen auswählen
- Geeignete Ausstellungsorte suchen: Klassenzimmer, Bereiche im Schulhaus, Galerien, Banken, Rathaus
- Ausstellungen organisieren und durchführen: Einladungen schreiben und gestalten, Plakate entwerfen, für die musikalische und kulinarische Umrahmung sorgen
- Ungewöhnliche Präsentationsformen finden: Kunstwerke in ein Fest einbeziehen, bei Nacht mit Fackeln oder Teelichtern beleuchten, im Internet veröffentlichen
- Bilder verschenken oder verkaufen
- Bilder aufbewahren: in Mappen, in der Bilderwiege
- Die Entstehung eines Kunstwerks dokumentieren: Foto- oder Videoaufnahmen

### 4.2 Kunstbetrachtung

Die Schülerinnen und Schüler betrachten jedes Kunstwerk zunächst als offenes Angebot ohne vorgegebene Interpretation. Die Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk führt zu Diskussionen und Interpretationen. Kinder und Jugendliche können sich dann intensiv mit dem Kunstwerk beschäftigen,

- wenn sie einen Bezug zu eigenen Erfahrungen und Wahrnehmungen herstellen können,
- wenn sie über Hintergrundwissen verfügen,
- wenn genügend Zeit zur Betrachtung gegeben wird,
- wenn das Werk ansprechend präsentiert wird.

#### *Bildwerke, Plastiken, Installationen*

- Ausstellungsbesuche vorbereiten: Dias, Ausstellungskatalog betrachten; Verhaltensregeln festlegen
- Verschiedene Ausstellungsräume kennen lernen: Museen, Galerien, Kirchen, virtuelle Ausstellungsräume
- Kunstwerke auf sich wirken lassen
- Sich durch eigene künstlerische Tätigkeit mit Bildwerken auseinandersetzen: Bildinhalte szenisch oder musikalisch darstellen, eine Schwarz-Weiß-Kopie farbig gestalten
- Sich mit Plastiken beschäftigen: taktil erfassen, mit dem eigenen Körper nachstellen, eine Zeichnung anfertigen, eine Geschichte erzählen
- Installationen erkunden: Raumerfahrungen machen, Aufbau untersuchen, Entdeckungen vergleichen, Vergänglichkeit erkennen
- Kunstwerke nach Vorlage oder aus dem Gedächtnis nachgestalten: in derselben oder einer anderen Technik, einen Ausschnitt oder im Ganzen, in gleichem oder verkleinertem Maßstab
- Das Thema eines Kunstwerkes aufgreifen und weitergestalten
- Das Kunstwerk beschreiben und deuten: Inhalt, Material, Farbe, Form, Bewegung, Gefühle, Assoziationen, vermutete Absicht des Künstlers
- Sich über die Künstlerin oder den Künstler und ihre Werke informieren: besuchen oder in die Schule einladen; im Internet re-

	<p>cherchieren; Signatur, Lebenslauf, Arbeitsweise</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Reproduktionen von Kunstwerken betrachten: Diareihen, Kalender, Bücher, Postkarten, Poster</li></ul>
<i>Bauwerke</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bauwerke aus Vergangenheit und Gegenwart vor Ort erkunden: Funktion, Größe, Form, Farben, Materialien, Fassadengestaltung</li><li>- Fotos oder Zeichnungen anfertigen</li><li>- Informationen einholen: Architekt, Baujahr, Baustil</li><li>- Bauwerke vergleichen</li><li>- Eigene Ideen für Bauwerke entwickeln und Modelle gestalten: aus Sand, Lehm, Schnee, Pappe</li></ul>