

bild*Öffner*

Bildnerisches Gestalten
Vorschule und Unterstufe

1



Inhaltsverzeichnis

Unterrichtseinheiten	Themenkreise	Verfahren
5 Zum Gebrauch des bildÖffners		
7 Alles dreht	Gegenstand	Grafische
13 Auf Spurensuche	Gegenstand	Grafische
17 Berglandschaften	Landschaft	Räumlich-plastische
21 Blätterhände	Pflanze	Druckgrafische
27 Braun wie Schokolade	Farbe und Form	Malerische
31 Buchstabenland	Schrift	Malerische und Collage
37 Bunte Laternen	Farbe und Form	Malerische
41 Der Turmbau zu Babel	Werkbetrachtung	Grafische
47 Eierfestival	Gegenstand	Malerische
51 Feuerfest	Farbe und Form	Malerische
57 Geheimnisvolles Retablo	Gegenstand	Räumlich-plastische
61 Gelb-Rot-Blau	Farbe und Form	Malerische
65 Graslandschaft	Landschaft	Collage
71 Indischer Elefant	Tier	Malerische
75 Kuppeln und Minarette	Architektur	Malerische
81 Malen mit Erdpigmenten	Farbe und Form	Malerische
87 Meine Welt ist voller Farben	Farbe und Form	Malerische
93 Mein schöner Königsmantel	Gegenstand	Grafische
97 Pferde	Tier	Grafische
101 Pinguine im Schneesturm	Landschaft	Malerische und räumlich-plastische
107 Quadrat, Dreieck, Kreis	Farbe und Form	Grafische
113 Rabenvögel	Tier	Grafische
117 Schlösser und Burgen	Architektur	Malerische und räumlich-plastische
123 Schneckenhäuser	Tier	Räumlich-plastische
127 Schneefrauen und Schneemänner	Gegenstand	Druckgrafische
133 Schneeglöckchen	Pflanze	Verschiedene
137 Schneekristalle	Gegenstand	Grafische
141 Schuhe für Aschenputtel	Gegenstand	Räumlich-plastische
145 Seerosenteich	Werkbetrachtung	Malerische

Impressum

Redaktionsleitung Ruth Wenger-Allenspach, Martin Toggweiler | **Projektleitung** Hans Jensen | **Autorenteam** fw_Franziska Weber Herrmann, Kindergärtnerin, Erwachsenenbildnerin, Lehrerfortbildung, Projektteam im Bildnerischen Gestalten, Kt. Bern | mb_Maja Bläsi Gamma, Kindergärtnerin, Grafikerin, museumspädagogische Arbeit, Kt. Solothurn | ra_Rita Assmann-Steiger, Lehrerin/freischaffende Künstlerin, Kt. Aargau | cms_Christina-Maria Schmid, Kindergärtnerin, Fachklasse für bildende Kunst Basel (Malerei), Freischaffende als Malerin und Illustratorin, langjährige Mitarbeit bei der Fachzeitschrift «4 bis 8»; Kt. Zürich | jh_Julia Heusser, Primarlehrerin, Pädagogin lic. phil., Kt. Zürich | bw_Bettina Waber-Lory, Lehrerin, Erwachsenenbildnerin, Lehrerfortbildung, Projektteam im Bildnerischen Gestalten, Kt. Bern | rwa_Ruth Wenger-Allenspach, Primarlehrerin und Lehrerin für Bildnerisches Gestalten auf der Volksschul- und Maturitätsstufe, Kursleiterin ZSLLFB und Dozentin PH, Kt. Bern | to_Martin Toggweiler, ehemaliger Primarlehrer, Seminarlehrer an verschiedenen Abteilungen im Fachbereich BG, Dozent an der Lehrerbildung, Kt. Bern | **Mitherausgeber** Schule und Weiterbildung Schweiz swch.ch | **Titelbilder/Key-Visuals** Stefan Süess, Bern | **Illustration** Martin Ryser, Oberwil i. S. | **Grafisches Konzept** www.atelierrichner.ch | **Lektorat** Hans Jensen, Walter Loeliger | **Satz und Druck** W. Gassmann AG, Biel
ISBN 978-3-292-00375-1
© Schulverlag plus AG, swch.ch, 3. Auflage 2012

Unterrichtseinheiten	Themenkreise	Verfahren
151 Steinschrift	Gegenstand	Verschiedene
157 Steinsuppe	Pflanze	Collage
161 Sternenglanz	Gegenstand	Grafische
165 Stilleben mit Austern	Werkbetrachtung	Collage
171 Unterwasserwelt	Farbe und Form	Malerische und druckgrafische
177 Verzauberung	Werkbetrachtung	Malerische
183 Vom Himmel hoch...	Mensch	Grafische
189 Von Dinosauriern und Drachen	Tier	Druckgrafische
195 Wichtel, Gnomen und Zwerge	Mensch	Druckgrafische
201 Wild Life	Tier	Malerische und Collage
207 Wind und Wetter	Landschaft	Collage und grafische
215 Wolkenbaum	Pflanze	Verschiedene
219 Wo wohnt die Zeit?	Bewegung und Zeit	Räumlich-plastische
223 Bildnachweis		

Themenkreis Zum Gebrauch des bildÖffners



Themenkreisbild

Hauptverfahren

Lernbereich

Einleitung

Führt an das Thema heran und positioniert dieses in den grösseren Zusammenhängen.

Begründung

Stellt grundsätzliche Überlegungen zum Thema an und stellt den Bezug zum Gestaltungsunterricht her.

Lernziele

Zeigt die spezifischen Lernziele zum Unterrichtsvorhaben auf.

Hintergrundinformationen

Vertiefende Informationen, Grundlagen und Anregungen für das Unterrichtsvorhaben: Künstlerbiografien, thematische Vertiefungen, Impulse usw.

Marginalien

Hier stehen Zusatzinformationen in Form von Text und Bild sowie Hinweise auf den Grundlagenband.

Themenkreise



Farbe und Form



Mensch

Verfahren

Bei jeder Unterrichtseinheit wird das schwergewichtige Verfahren erwähnt (Hauptverfahren).

Verfahrensgruppen

Grafische Verfahren
Malerische Verfahren
Collageverfahren

Druckgrafische Verfahren
Räumlich-plastische Verfahren
Räumlich-zeitliche Verfahren



Gegenstand



Landschaft



Architektur



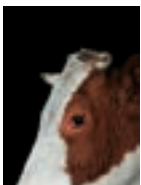
Werkbetrachtung



Bewegung und
Zeit



Schrift



Tier



Pflanze

Unterricht

Aufgabenstellung

Beschreibt die Unterrichtseinheit schrittweise.

Einstieg

Gibt Anregungen für die Einführung in der Klasse.

Prozess

Einzelne Schritte der Ausführung werden beschrieben und zum Teil illustriert. Teile der Unterrichtseinheit können ausgewählt werden, diese kann aber auch ausgebaut oder mit anderen Unterrichtsteilen ergänzt werden. Es ist Aufgabe der Lehrperson, die dafür notwendige Unterrichtszeit zu bemessen und festzulegen.

Reflexion

Gibt Ideen zur Betrachtung und Begutachtung der entstandenen Resultate und Prozesse.

Ausblick

Varianten für weiterführende oder alternative Arbeiten werden kurz vorgestellt. Daraus können neue Unterrichtseinheiten abgeleitet werden.

Das Bildmaterial setzt sich aus Schülerarbeiten und exemplarischen Beispielen zur Anschauung zusammen. Es stammt von den jeweiligen Autorinnen oder Autoren und dem Redaktionsteam. Ausnahmen bilden hier die ausgewiesenen Abbildungen von Kunstwerken.

Gegenstand **Alles dreht**



Grafische Verfahren

Lernbereich

Einleitung

Spiele mit beweglichen Objekten faszinieren. Bereits Kleinkinder haben Freude an Hampelmännern; später werden diese abgelöst von beweglichem Holzspielzeug, lenkbaren Autos und Kugelbahnen. Auch Rasenmäher, Mixer, Handbohrmaschinen und Staubsauger interessieren Kinder. Viele Menschen haben aber oft nur ein sogenanntes Karosserie-Wissen, denn Funktion, Innenleben und Mechanik sind meistens nicht einsehbar: Die Hülle verhindert den Einblick und damit das Verständnis.

Begründung

Das grosse Spielinteresse an drehbaren und fahrbaren Gegenständen nutzen wir für gestalterische Umsetzungen. Alte, einfache Geräte wie die Handbohrmaschine, die Parmesanreibe, der Fleischwolf oder das «Passevite» zeigen noch ihr Innenleben und damit die mechanischen Abläufe. Sie eignen sich hervorragend, um Funktionen und die Funktionszusammenhänge darzustellen und damit auch zu verstehen.

Hintergrundinformationen

Untersuchungen zeigen auf, dass Kinder im Alter zwischen fünf und acht Jahren Funktionszusammenhänge von komplizierten Maschinen im Ansatz erkennen und mit ihrer eigenen Unbekümmertheit auch darstellen können. Sie benutzen sozusagen Röntgenbilder, wählen ungewöhnliche Aufsichten und geben uns mit Worten oder Geräuschen Zusatzinformationen zu ihren Maschinen. Oft erkennen die Kinder erst beim Darstellen, wie ein Ding genau funktioniert. Der Zusammen-

hang vom Cheminée-Ofen im Haus und dem Kamin auf dem Dach wurde bei den folgenden Darstellungen erst auf dem Zeichenblatt erkannt, denn der Verlauf des Rohres vom Ofen bis auf das Dach war nicht zu erkennen. Dieser Funktionsablauf wurde so wichtig, dass ihn das Kind in vielen folgenden Hausdarstellungen eingezeichnet hat und die Kamine so rauchen lassen konnte.

Weitere Informationen findet man im Buch «Technisches Werken: Erziehung zum technischen Denken 1. bis 6. Schuljahr», Berger und Zankel, Don Bosco Verlag München, 1974; Kapitel 2.2: Probleme aus den Bereichen Maschinen und Apparate.



Lernziele

Die Kinder können einfache technische Funktionszusammenhänge nachvollziehen und lernen dabei Maschinen verstehen. Die Kinder lernen Verfahren kennen, um technische Systeme darzustellen. Sie lernen den Künstler Jean Tinguely und seine Maschinen kennen.

Unterricht

Aufgabenstellung

Die Kinder lernen mit dem Bilderbuch «Die Wunder-Plunder-Maschine» den Künstler Jean Tinguely und seine Maschinen kennen. Die Kinder erfinden eine Wundermaschine, indem sie verschiedene Einzelteile und räderartige Maschinenteile sammeln, zeichnen, abreiben, ausschneiden und zu einem maschinenartigen Gebilde zusammensetzen. Die Kinder erfinden – ausgehend von einem Zahnrad – eine eigene Maschine. Sie betrachten und analysieren einfache mechanische Geräte und zeichnen sie.



Peter Stieger, Liliane Steiner, aus «Die Wunder-Plunder-Maschine»

Einstieg

Das Bilderbuch «Die Wunder-Plunder-Maschine» wird vorgestellt. Die Kinder erleben, dass aus völlig unterschiedlichen Teilen eine neue Maschine entstehen kann. Das Bilderbuch erzählt: Jedes Ding hat seine Geschichte; gemeinsam erleben alle zusammen eine neue Geschichte.

Die Kinder zeichnen nun runde Einzelteile für ihre Maschine und schneiden diese aus. Sie erhalten den Auftrag, möglichst flache, runde Gegenstände zu sammeln und diese in die Sammelkiste zu legen (Korkzapfen, Knöpfe, Deckel, Räder, Döschen). Von verschiedenen Rädern werden Frottagen hergestellt und ausgeschnitten. Nun erhält jedes Kind eine Weichpavatexplatte und ein Messingzahnradchen als Anfangspunkt für seine Maschine. Die Kinder legen die gezeichneten und frottierten Räder auf der Platte aus und ergänzen sie mit Gegenständen aus der Sammelkiste. Durch Verschieben, Aneinanderhängen und Auswechseln von Teilen entsteht mit der Zeit eine ganz persönliche Wunder-Plunder-Maschine. Die Platte eignet sich auch, um Teile hineinzustecken und so auch dreidimensional zu arbeiten. Mit Fäden, Garn oder mit Blumendraht können die Teile verbunden werden. Andere Kinder brauchen dazu lieber den Stift und zeichnen die Antriebsketten und andere Übertragungsarten direkt auf die Platte. Damit man weiss, auf welche Weise sich die Räder drehen und wohin sich die Teile bewegen, entdecken die Kinder möglicherweise den Pfeil als Richtungsweiser. Auch Worte als Bedienungshinweise und ein Hauptschalter zum Ein- und Ausschalten sind wichtige Teile der Maschine. Durch Fragen und Gespräche können die Kinder diese Gestaltungselemente erkennen und umsetzen.

Geeignete runde Formen: Zahnräder aus alten Uhrwerken und mechanischen Spielsachen, Rundsiebeinsätze, Raspelscheiben, «Passevite»-Scheiben





Prozess

Literatur:

Peter Stieger, Liliane Steiner: **Die Wunder-Plunder-Maschine. Eine Geschichte zur Kunst von Jean Tinguely**, Atlantis Verlag, Zürich, 2005

Karla Schneider, Katharina Grossmann-Hensel: **Das Vehikel**, Sauerländer Verlag – Patmos Verlag, Düsseldorf, 2006

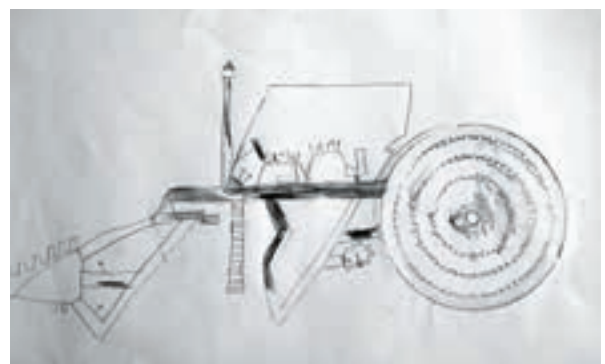
Pillippe Fix: **Serafin und die Wundermaschine**, Thymian Verlag, Stuttgart, 1998

Karolin Weber: **Werkweiser 1**, Handbuch für Lehrkräfte, Schulverlag plus AG, 2003

Hinweis:

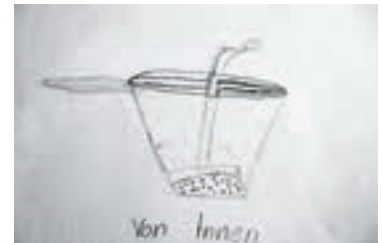
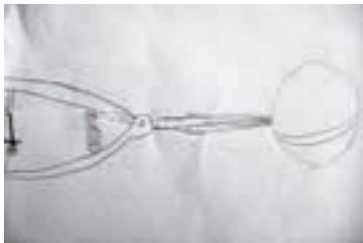
Grundlagenband, Werkbetrachtung und Museumspädagogik, Material, Verfahren und Umsetzungs-ideen

Das Sieb des «Passevites» oder ein altes Zahnrad nehmen wir als Abreibobjekt, um darum herum eine Maschine zu erfinden. Mit Bleistift zeichnen die Kinder ihre Wunschmaschine oder ihren ganz persönlichen Zauberapparat, wobei die Mechanik nicht zwingend logisch sein muss.





Verschiedene einfache Geräte mit sichtbarer Mechanik stehen bereit: die Buttermaschine, das mechanische Rührwerk, der Kugelformer für Eis, die Handbohrmaschine und das «Passevite». Jeweils vier Kinder zeichnen dasselbe Gerät ab. Die Skizzen werden gruppenweise ausgetauscht, mit dem Gerät verglichen und die Funktionsweise analysiert.



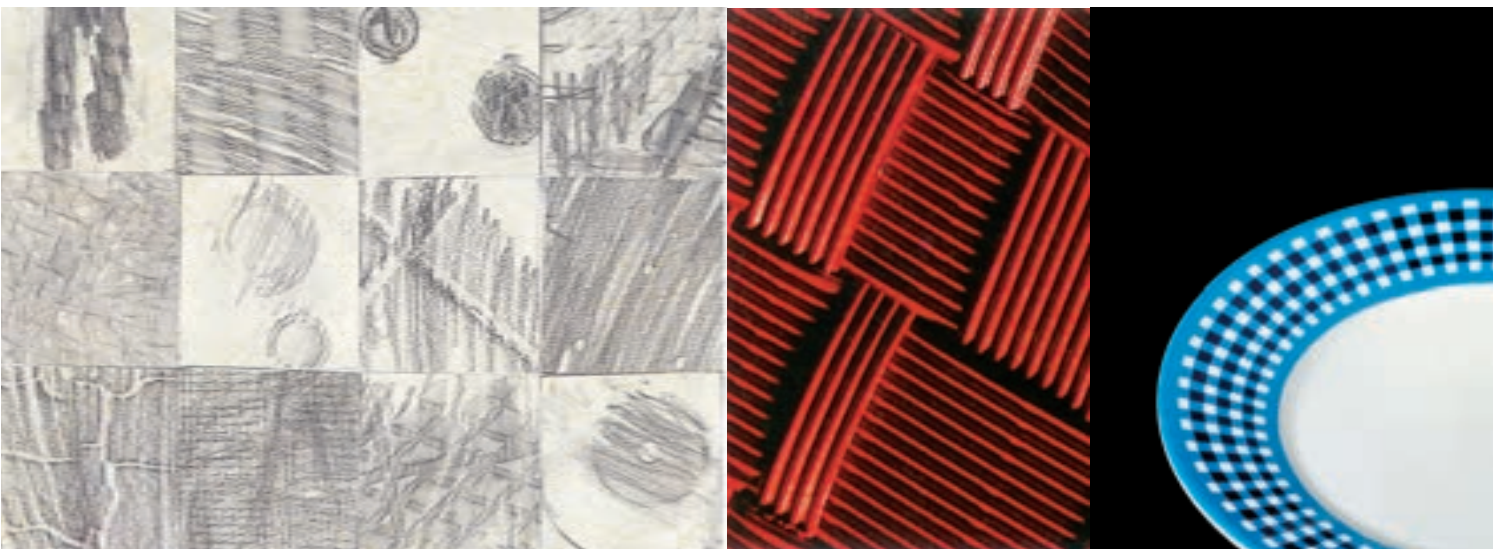
Nun stehen die eigenen Velos im Mittelpunkt. Funktion und Einzelteile werden besprochen und benannt. Die Kinder zeichnen die Velos ihrer Entwicklungsstufe entsprechend: So kann es vorkommen, dass ein Kind ganz versunken vor seinem Velo sitzt und zeichnet, es aber keines Blickes würdigt und nur der Lehrperson zuliebe oder weil die andern es auch so machen, dieses Abzeichnen befolgt. Andere Kinder zeichnen nicht das ganze Velo, sondern nur das, was im Moment wichtig und einleuchtend ist und vergessen ganze Teile oder zeichnen andere viel zu gross. So steht das Velo zum Beispiel ohne Pedale da, aber die neuen Stecklichter sind mit allen Details zu erkennen.



Reflexion

Die fertigen Maschinenbilder brauchen nun noch Namen; sie werden mit einem Schildchen angeschrieben. Die Zeichnungen und die Arbeiten auf Pavatex werden ausgestellt. Nun können die Maschinen auch gestartet und vorgeführt werden: Mit dem symbolischen Einschalten erklärt jedes Kind, was bei seinen Rädchen geschieht, wohin die Bewegung führt, wie die einzelnen Teile funktionieren und welche Geräusche die Maschine macht. Dieses «Laufenlassen», die Bewegung der Maschine, kann mit der Kamera gefilmt und zum Vergnügen der Kinder immer wieder erlebt werden.

fw/bw



Grafische Verfahren

Lernbereich

Einleitung

Kinder entdecken ihre Umwelt mit allen Sinnen. Sammlungen werden angelegt, in Taschen oder Schachteln finden sich viele verschiedene Gegenstände, die ihnen etwas bedeuten. Knöpfe, Murmeln oder Münzen werden gesammelt, ebenso Fundstücke aus der Natur, beispielsweise Steine oder Holz. Oft ist neben der Farbe auch die Oberflächenbeschaffenheit ein Kriterium, einen Gegenstand zu sammeln. Die meisten Kinder dieser Altersstufe haben bereits entdeckt, dass sich Münzen durch abreiben auf einem Papier vervielfältigen lassen.

Hinweis:
Grundlagenband,
Material, Verfahren
und Umsetzungs-
ideen

Begründung

Ausgehend von Vertrautem und Beliebtem können die Kinder ihre Beobachtungsgabe für Alltägliches schärfen sowie für die Oberflächenbeschaffenheit von verschiedenen Materialien sensibilisiert werden.

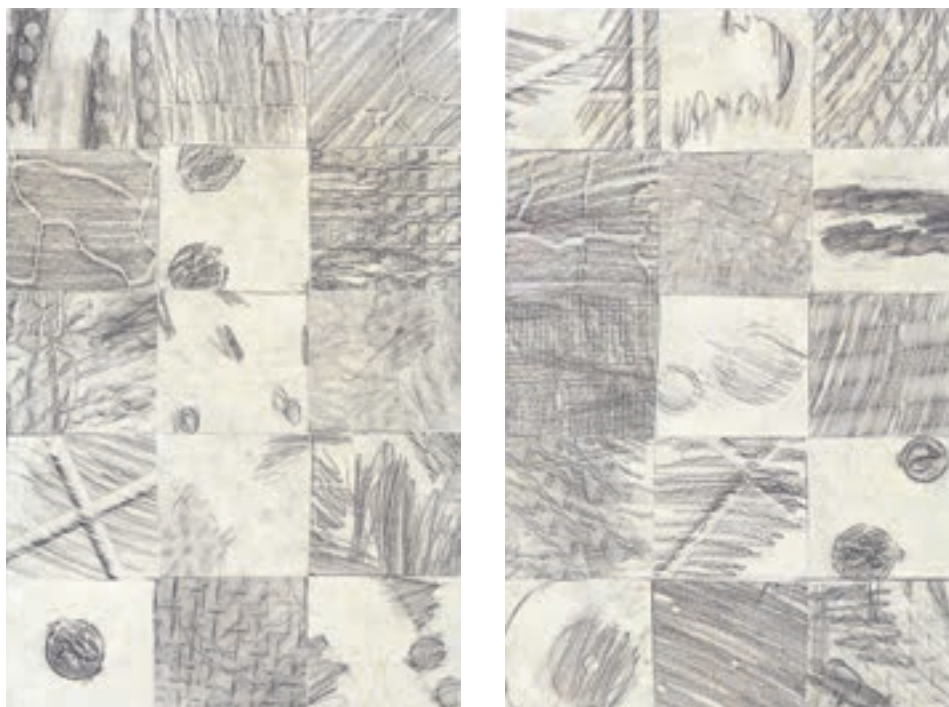
Lernziele

Durch das Sammeln von Gegenständen werden die Kinder auf verschiedene Texturen ihrer Umwelt aufmerksam. Sie erkennen dadurch auch, dass Oberflächen ganz verschieden sein können und sich deswegen unterschiedlich gut zur Spurenaufnahme eignen. So wird ihre Beobachtungsgabe für scheinbar Alltägliches geschärft. Zudem werden ganz direkt die Fähigkeiten im taktilen Bereich gefördert und der Sprachschatz wird durch Benennung der Texturen und Sammelobjekte erweitert.

Unterricht

Aufgabenstellung

Mit den Kindern werden diverse Objekte mit verschiedenen Oberflächen gesucht. Davon werden Abriebe hergestellt. Verschiedene Oberflächen werden benannt und spielerisch zu einem Ganzen zusammengefügt. Dazu entsteht ein Oberflächenmemory.



Hintergrundinformationen

Zum Thema «Oberflächen» existiert vielfältiges Anschauungsmaterial aus dem direkten Umfeld der Kinder. Diese reiche Welt der Gegenstände lässt sich auch anfassen und

erspüren und eignet sich auf ganz unterschiedliche Art und Weise für Frottagen. Welche Oberflächen interessante Abbildungen ergeben, ist nicht auf den ersten Blick erkennbar. Es braucht dazu Experimentier-

freude und Erfahrungen mit dem Material und den Werkzeugen, die für Frottagen geeignet sind.

«Musterkatalog»



Einstieg

In einem ersten Schritt gehen die Kinder, ausgerüstet mit Papier, Wachskreiden, Farbstiften oder einem weichen Bleistift, auf Spurensuche. In der Klasse betrachten und besprechen wir danach die aufgespürten und abgeriebenen Oberflächen. Was eignet sich, was eignet sich weniger oder gar nicht und warum? (Die Textur darf nicht zu starke Höhenunterschiede haben, sie darf keine starken Kanten aufweisen, enge Strukturen sind besser als weite.) Welche Oberflächen ergeben besonders interessante Muster? Danach erspüren die Kinder mit den Fingern diverse Materialien, die unter einem Tuch versteckt sind. Dafür geeignete Materialien sind beispielsweise gemaserte Holzstücke, Rinde, verschiedene Stoffe, Jute, Netze, Münzen, Dachziegel, Flaschendeckel, Zweige, Blätter oder Wellpappe. Durch ausgewählte Materialien, welche die Lehrkraft mitgebracht hat, erhalten die Kinder zusätzliche Ideen.

Matthias Duderstadt:
**Das Material-Buch
von Steinen und
Metallen, Pflanzen
und Tieren und uns,**
Verlag Sauerländer,
Aarau, 1992

Ausgehend vom Material-Buch ertasten die Kinder die verschiedenen Materialien. Sie versuchen, diese zu benennen und zu unterscheiden.

Wir bilden zusammengehörende Begriffspaare wie glatt/glänzend oder wollig/weich, Kontrastpaare wie rau/glatt oder glänzend/matt, aber auch einzelne Begriffe wie gemasert oder porös.

Prozess

Aus den eigenen gesammelten Frottagen schneiden die Kinder Teile aus, die sie zuvor durch einen kleinen Rahmen (zum Beispiel leerer Diarahmen) ausgewählt haben. So entsteht ein kleiner Musterkatalog.

Immer zwei gleiche Muster werden auf Karton aufgeklebt. So entsteht ein Klassenmemory. Aus den Reststücken schneiden die Kinder Streifen, Dreiecke und Kreise. Damit legen sie zuerst spielerisch Bilder und kleben ihre Kompositionen dann fest. Als Bildthemen eignen sich Tiere, Menschen, Pflanzen, Häuser oder Landschaften, die frei erfunden sind. Die Kinder geben zum Schluss ihrem Bild einen Titel.

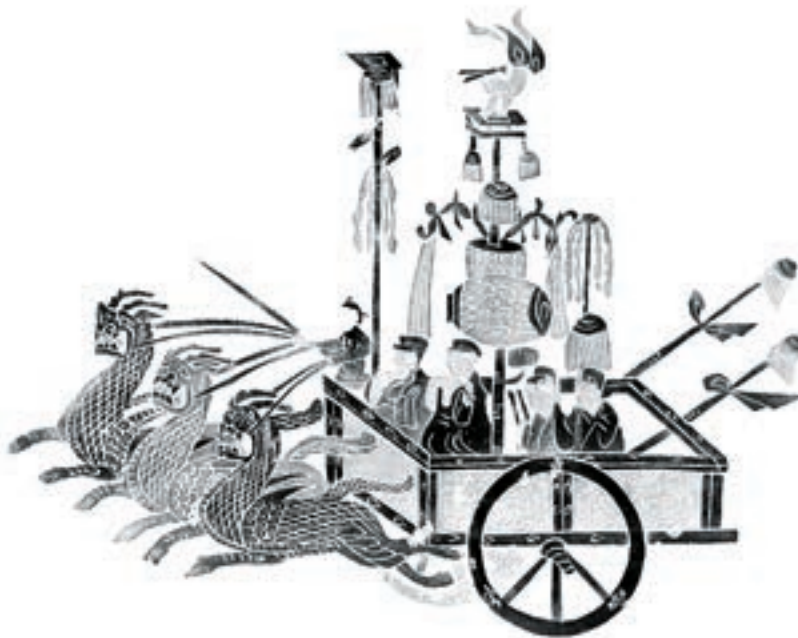


Reflexion

Die Kinder stellen einander ihre Kompositionen vor. Sie erraten, welche Gegenstände für die Frottagen verwendet wurden. Hier könnte der Künstler Max Ernst (1891–1976) vorgestellt werden. Er ist der eigentliche Entdecker der Frottage für die europäische Kunst. «Frotter» bedeutet reiben und bezeichnet die Technik des Durchreibens von texturierten Oberflächen auf Papier. In Indien, China und Japan ist die Steinabreibetechnik eine übliche Art der Frottage. *cms*



Chinesische Steinabriebe





Räumlich-plastische Verfahren

Lernbereich

Einleitung

Berglandschaften faszinieren. Sie sind vielfältig in Formen und Farben. Es gibt feuerspeiende Vulkane, karge Felslandschaften und Berge mit ewigem Schnee.

Begründung

Viele Kinder kennen Berge, bei uns vor allem die Alpen, von Wanderungen oder vom Wintersport. Für andere bedeuten Berge Alltag, weil sie in Bergtälern zu Hause sind. Die Welt der Hochgebirge kann unwirtlich, schroff und unzugänglich sein. Der Lebensraum Gebirge ist sensibel und daher besonders schützenswert.

Lernziele

Die Kinder lernen verschiedene Berglandschaften kennen. Sie erfahren, wie die Berge durch die Faltung entstanden sind. Sie lernen räumlich-plastische Verfahren kennen, um eigene Berglandschaften zu gestalten.

Unterricht

Aufgabenstellung

Hinweis:

Grundlagenband,
Material, Verfahren
und Umsetzungs-
ideen

Die Schüler und Schülerinnen betrachten Bilder von Berglandschaften. Sie erproben die vorgesehenen Verfahren. Die Kinder gestalten ein Bild einer Gebirgslandschaft: Entweder ist es eine feurige Vulkanlandschaft oder ein eisiges Hochgebirge. Beginnend beim Hintergrund und der hintersten Bergkette wird Hügelszug um Hügelszug mit Kleister, Leintuchstreifen oder Gipsbinden gelegt, geformt und anschliessend bemalt.

Hintergrundinformationen

Gebirge entstehen, wenn riesige Gesteinsplatten der äussersten Erdschicht zusammenstossen. Die Kontinentalplatten des Erdmantels können auseinander-, aneinander vorbei- oder aufeinanderzudriften. Sie legen nur wenige Zentimeter pro Jahr zurück. Stossen die Platten gegeneinander, entwickeln sich starke Kräfte. Durch das Zusammenpressen entstehen Falten, ähnlich wie wenn wir ein Stück Stoff von zwei Seiten zusammenschieben. Falten können aufrecht stehen, schief kippen oder überkippen. Die Berge aller Kontinente sind durch Bewegungen der Erdkruste oder durch aufsteigende Lava entstanden, doch haben diese Kräfte nicht überall gleich stark gewirkt. Während die Alpen das höchste Gebirge Europas sind, ist das längste Gebirge der Welt die Kette der Anden. Die höchsten Berge der Welt liegen aber im Himalaja, der durch das Zusammenstossen der Erdplatten Indiens und Tibets entstanden ist; der höchste Berg der Welt ist der Mount Everest (8848 m ü. M.).

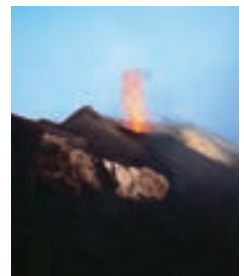
Vulkane sind meist kegelförmig. Der Unterschied zu anderen Bergen zeigt sich dann, wenn sie aktiv werden und ausbrechen: Magma, eine glühend heisse zähflüssige Gesteinsmasse aus dem Inneren der Erde, tritt aus. Sobald Magma an die Erdoberfläche gelangt, nennt man es Lava. Lava kühlt ab und erstarrt zu Stein. Geschmolzenes Gestein, das durch die Spalten der Erdkruste dringt, bildet also vulkanisches Gebirge, wobei sich Lava und Asche zu Bergkegeln auftürmen. Aktive Vulkane in Europa sind der Ätna, der Vesuv und der Stromboli.

Literatur:

Russell Barnet & John James: **Mount Everest. Expeditionen zum höchsten Gipfel der Welt**, Gerstenberg visuell – Geschichte erleben, Gerstenberg Verlag, Hildesheim, 2000

Anne Emmert: **Die Vulkane. Meyer, die kleine Kinderbibliothek**, Bibliographisches Institut + Brockhaus Mannheim, 2004

Hanke Huber: **Gebirge. Reihe Was ist was?**, Band 119, Tessloff Verlag, Nürnberg, 2005



Einstieg

Die Kinder betrachten Bergbilder und erzählen von Erlebnissen in den Alpen. Anhand eines Stücks Leintuch können die Kinder die Faltung des Gebirges anschaulich begreifen und nachvollziehen. Begriffe wie Vulkane, Magma und Lava werden geklärt. Anschliessend werden die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der zwei Landschaftsformen (Hochgebirge mit ewigem Schnee und Vulkanlandschaft) mit ihren typischen Farbtönen besprochen.

Prozess

Die Schüler und Schülerinnen machen sich mit Material und Verfahren vertraut: Sie experimentieren mit Papier, Stoff, Tapetenkleister und Gipsbinden.

Die Arbeitsplätze werden eingerichtet: Tische abdecken und Material bereitstellen.

Nun skizzieren und gestalten die Kinder ihre Bergwelt: Der hinterste Gebirgszug wird mit dünnem Papier und Kleister gestaltet, für den mittleren verwenden die Kinder in Kleister getauchte Stoffstreifen. Die vorderste Bergkette besteht aus Gipsbinden.

Das trockene Bild wird mit dem Blasverfahren ergänzt (Lava, Eis- und Gesteinspalten).

Material:

- _ Dickes Zeichenpapier oder Halbkarton als Bildträger
- _ Dünnes Zeichenpapier
- _ Tapetenkleister
- _ Baumwollstoff in Streifen
- _ Gipsbinden
- _ Wassergefässe
- _ Wasserfarben
- _ Trinkhalme
- _ Pinsel
- _ Abdeckmaterial (Bauplastik)



Reflexion

Die Arbeiten werden zu einer Vulkan- beziehungsweise Gebirgskette zusammengestellt und ausgestellt.

Die Lehrperson erzählt eine Geschichte aus den Hochalpen oder von einem Vulkanausbruch.

Ausblick

Gemeinschaftsbild

Die ganze Klasse gestaltet eine Bergkette mit Gipsbinden und in Kleister getauchten Stoffstreifen. Mit den gleichen Verfahren können auch Wasser und Wellen dargestellt werden. Zuletzt wird die Gemeinschaftsarbeit bemalt.

Wüstenlandschaft

So wie Vulkane und Schneeberge kann eine Wüste mit Sanddünen gestaltet werden.



Sandkastenlandschaft

Die Kinder gestalten eine Berglandschaft im Sandkasten. Wasserblau und Schneeweiss werden mit Strassenkreidepulver hergestellt, Büsche bestehen aus Flechten und Ästchen.

Fensterbilder

Die Kinder schneiden aus farbigen Klarsichtmäppchen verschieden hohe Hügeltzüge aus und legen diese in ein farbloses Klarsichtmäppchen. Die Arbeiten werden am Fenster montiert oder im Raum aufgehängt.

jh

