

Kunsterziehung

Ziele und Aufgaben des Faches Kunsterziehung

Ästhetisches Lernen in der Grundschule soll an dem orientiert sein, was Kinder im Grundschulalter umgibt und bewegt, was sie benötigen, um sich und ihre Umwelt besser verstehen zu können. Die Schüler finden in den vielfältigen Gestaltungstechniken wie Malen, Zeichnen, Bauen, Montieren, Modellieren, Collagieren und Drucken ein breites Feld von Möglichkeiten, sich mitzuteilen und auszudrücken.

Aufgabe des Faches Kunsterziehung ist es, die bildnerischen Erfahrungen der Schüler und ihren individuellen Bestand an Bildzeichen aufzugreifen und sensibel entsprechend ihrer Entwicklung zu differenzieren und zu erweitern. Durch eine Intensivierung der Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit der Schüler sind die Vorstellungskraft, der Gestaltungswille und das Ausdrucksvermögen zu stärken. Die Vermittlung erster grundlegender Einsichten in bildnerische Sachverhalte und Zusammenhänge sowie die Entwicklung einfacher Fähigkeiten und Fertigkeiten in rezeptiver und praktischer Gestaltungsarbeit bieten die Chance für vielfältige, neue, kreative Lösungen und damit für eine bildnerische Weiterentwicklung der Schüler. Dadurch können sie sich spielerisch, erkundend oder zielgerichtet gestalterisch mit der eigenen Person und ihrem Lebensumfeld auseinandersetzen, Gegebenheiten und Ereignisse schildern, Wünsche, Ängste, Vorstellungen und Fantasien zum Ausdruck bringen und Situationen klären.

Beim Spielen mit dem Partner oder in der Gruppe, mit Masken oder Figuren vollziehen sich komplexe Prozesse. Durch individuelle Wahrnehmungsweisen stellen die Schüler Beziehungen zu früheren Erlebnissen und Erfahrungen, zu Stimmungen und Gefühlen sowie zum Handeln her. Dadurch entwickeln sie eigene Handlungsmuster und Haltungen.

Dem fächerübergreifenden Anspruch an Grundbildung, neuen oder unbekanntem Sachverhalten nicht mit Angst oder Abwehr zu begegnen, sondern Interesse am Erkennen, Abschätzen und Nutzen für die eigene Entwicklung zu wecken, wird der Kunstunterricht in besonderem Maße gerecht, in dem er Neugier weckt und Lust am Suchen, Entdecken, Ordnen und Verändern durch Gestalten befördert.

Angesichts einer von Bildern überfluteten Alltagswelt brauchen Schüler Orientierungshilfen. Der Kunstunterricht bietet ihnen Gelegenheit zu vielfältigen ästhetischen Erfahrungen, um den Variantenreichtum von Betrachtungsweisen und Bearbeitungsmöglichkeiten bildnerischer Sachverhalte erlebbar zu machen und gleichzeitig in Ansätzen zu strukturieren. Damit wird ein grundlegendes Verständnis für die gestaltete Umwelt angebahnt. Dem Umgang mit Werken der Bildenden Kunst kommt dabei eine besondere Rolle zu. Als organischer Bestandteil von Gestaltungsprozessen soll die Arbeit mit Kunstwerken zum einen das Bildgedächtnis der Kinder schulen, um den Vorrat an bildnerischen Zeichen für die eigene Praxis zu bereichern; zum anderen lernen die Schüler erste symbolische Bedeutungen von Elementen der Bildsprache kennen und bekommen so Hilfen zum Sehen von verborgener Bildwirklichkeit. Die individuelle Sichtweise der Schüler wird befördert, wenn über die subjektive Bedeutsamkeit des Werkes Beziehungen zur eigenen Person, zu Fantasien und eigenen Erfahrungsebenen geknüpft werden. Fragen wie: "Wie ist das gemacht? Was stellt es für mich dar? Wie wirkt es auf mich? Woran erinnert es mich?" befördern behutsam individuelle Deutungsversuche.

Die regionalen Möglichkeiten der Begegnung mit Originalkunst sind in die Lernprozesse einzubeziehen.

Im Sinne ganzheitlicher Lern- und Handlungszusammenhänge ist ein bekannter, für die Schüler reizvoller Inhalt in unterschiedlichen Darstellungs- und Gestaltungsweisen zu betrachten und zu bearbeiten (z. B. Wege in ihrer mehrschichtigen Bedeutung -

Verbindungen, Irrwege, Labyrinth, ...). Ansätze einer fächerübergreifenden ästhetischen Erziehung in Kooperation mit den Bereichen Musik, Sprache und Bewegung eröffnen die Möglichkeit, inhaltliche Problemstellungen in ihrer Komplexität erlebbar zu machen. Sie sind für ganzheitlich orientierte Lernprozesse zu erschließen.

Im Kunstunterricht sind Lernformen zu ermöglichen, die der Individualität von Gestaltungsarbeit angemessen sind. Weil das Sichtbarmachen innerer Bilder naturgemäß ganz individuell verschiedene Ergebnisse hervorbringt, sind Erkundungs- und Arbeitswege zunehmend eigenständig von den Schülern zu beschreiten. Die Arbeitsformen des Kunstunterrichtes ermöglichen es, neue Medien als Mittel der selbstbestimmten Gestaltung zu begreifen. Sie sind auch für Dokumentation und Veröffentlichung eigener Arbeitsergebnisse zu nutzen. Die Entwicklung von Genussfähigkeit und kritischer Distanz sind bei der eigenen Medienreflexion und -produktion durch Einsichten in deren Gestaltungsweise und Wirkungen gegeben.

In den Lernbereichen - Gestalten mit Farbe, Gestalten mit grafischen Mitteln, Gestalten mit Material und Spielen - entwickeln die Schüler *Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz* in künstlerisch rezeptiven und praktischen Arbeitsprozessen, die von konkreten Anforderungen gesteuert werden.

Sachkompetenz im Fach Kunsterziehung entwickeln heißt, die Schüler zu befähigen, durch komplexe sinnliche Erlebnisse die reale und die abgebildete Wirklichkeit intensiver wahrnehmen und in Ansätzen deuten zu können. Die Schüler gewinnen Kenntnisse zum Gebrauchswert verschiedener Materialien für Gestaltungsarbeiten, zu einfachen bildnerischen Techniken und zum sachgerechten Umgang mit Arbeitsmitteln. Sie erweitern ihren individuellen Zeichenvorrat in verschiedenen Darstellungsbereichen als Mittel der Verständigung und Verarbeitung. Das bildhafte, assoziative und spielerisch-fantasievolle Denken stellt eine Erweiterung des begrifflich-logischen Denkens dar und ist damit eine Orientierungshilfe für die komplexen und vielfältigen Erscheinungen der Wirklichkeit.

Methodenkompetenz gewinnen die Schüler durch die Aneignung und Nutzung fachspezifischer und grundlegender Arbeits- und Lerntechniken. Kunsterziehung konzentriert sich hier auf die Handhabung künstlerisch-technischer Mittel, auf die Entwicklung der Fähigkeit zur Aufnahme von Informationen, zum Entscheiden, zum planvollen und zielgerichteten Handeln und zum konstruktiven Umgang mit Problemen. Die Begegnung mit Kunstwerken wird eng mit dem Gebrauchswert für die eigene gestalterische Arbeit verbunden.

Die ästhetische Praxis trägt zur Entwicklung der *Selbstkompetenz* bei, indem durch sie die Wahrnehmungsfähigkeit sensibilisiert, die Vorstellungskraft gestärkt, Ausdrucks- und Urteilsvermögen sowie Willensqualität entwickelt werden. Durch das Wecken von Neugier, Erfindungslust und Interesse wird bei den Schülern die Bereitschaft zur selbstständigen Arbeit und das Selbstvertrauen in die eigenen schöpferischen Kräfte gestärkt. Die Schüler sind fähig, eine Aufgabenbearbeitung und -lösung mit Geduld, Ausdauer und eigenständig anzustreben sowie diesen Prozess selbstkritisch zu werten.

In engem Zusammenhang mit der Ausprägung von Selbstkompetenz steht die Entwicklung der *Sozialkompetenz*. In dem Maße, wie im Kunsterziehungsunterricht der individuelle Ausdruck und die individuelle Sichtweise auf bildnerische Sachverhalte toleriert werden, wird auch die Fähigkeit zur Integration, zur Kooperation und sozialen Interaktion gefördert. Sinnvolle Möglichkeiten gemeinsamer Tätigkeit sind zu nutzen, um durch vermehrte Eigenaktivität, die Intensivierung von Sozialkontakten oder einen erlebnisorientierten Zugriff auf Lerninhalte bildnerisches Lernen attraktiv, abwechslungsreich und effektiv zu gestalten.

Im Kunstunterricht sind alle Lernbereiche zu berücksichtigen. Inhalte mit lernbereichsübergreifendem Ansatz sind grafisch durch das Zeichen ⊕ markiert; die integrierenden Lernbereiche sind mit den Abkürzungen

Raum für individuelle Deutungsversuche. Durch das beratende Betrachten verschiedener Ergebnisse sammeln die Schüler erste Erfahrungen im Bewerten individueller Gestaltungsarbeit.

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Farben in Natur, Alltagswelt und Bildender Kunst erleben, erkennen, benennen und spielerisch ordnen

Farben im Wandel der Jahreszeiten sowie an Pflanzen und Tieren betrachten
Funktion und Wirkung von Farben im Lebensbereich der Kinder thematisieren
Lieblingsfarben der Kinder aufgreifen
Rezeptive und produktive Gestaltungsarbeit eng verknüpfen
Soziale Lernformen nutzen

→ *De, HS, Mu*

– Grundfarben: Rot, Gelb, Blau spielerisch erkunden, betrachten und in Bildern gebrauchen

Farbige Papiere sammeln, herstellen und ordnen
Farbe in ihrer Deutbarkeit kennen lernen (individuell oder üblich)
Malen in reinen Farben

→ *HS, ER, KR, Et*

– Mischfarben: Grün, Orange, Violett selbst entdecken und in Bildzusammenhängen einsetzen

Mischen von Sekundärfarben aus Primärfarben als entdeckendes Lernen gestalten (z. B. farbiges Wasser, Farbfolien, Pigmentfarben, Tuschen und Kreiden)

– Einzelne Farbwerte Farbfamilien zuordnen

Farbe in ihrer Vielfalt erkennen
Farbtöne in Bildzusammenhängen durch Mischen erfinden und benennen
Farbengeschichten erzählen

→ *De*

– Veränderung von Farbe durch Aufhellen, Dunkeln und Trüben kennen lernen, ihre veränderte Wirkung sprachlich kommentieren und in treffenden Bildsituationen anwenden

Zusammenhang zwischen Farben und Licht erkennen
Spiele am OHP und in abgedunkelten Räumen nutzen
Einfache Synonyme des Ausdrucks mit sprachlichen, bildnerischen und musikalischen Mitteln finden

→ *De, Mu*

Verschiedene Farbmaterialien, Malgeräte und Malgründe sowie deren Gebrauch kennen lernen und selbst erproben

Pastose, flüssige und pulvrige Farbstoffe auf verschiedene Materialien tupfen, streichen, tropfen, wischen, ...
Großformatige Malgründe in Partner- und Gruppenarbeit gestalten

- Deckende und lasierende Farbaufträge als malerische Verfahren kennen lernen und deren unterschiedliche Wirkung betrachten

Enge Verbindung zwischen Inhalt und Gestaltung einer Bildidee erkennen und erprobte Verfahren entsprechend der beabsichtigten Bildaussage einsetzen

Einfache Gliederung des Bildraumes mit Farben kennen lernen und anwenden

Farben als Mittel zum Sichtbarmachen, Abgrenzen und Unterscheiden von Bildteilen erkennen

- Schichtung von Bildebenen (Vorder- und Hintergrund)

Schwerpunkte zur Betrachtung von Bildkunst:

- Farbtöne einer Farbfamilie erkennen und differenziert benennen
- Wirkung aufgehellter, gedunkelter und getrüübter Farben betrachten und beschreiben
- Verschiedene Möglichkeiten des Farbauftrages durch vergleichende Betrachtung erkennen
- Betrachten einer Farbe in ihrer ikonografischen Bedeutung

Gestalten mit grafischen Mitteln - Zeichnen und Drucken

Im Anfangsunterricht erproben die Schüler spielerisch grafische Materialien und entstandene Spuren auf ihren Gebrauchswert für Gestaltungsabsichten. Dabei ist der grob- und feinmotorischen Entwicklung der Schüler durch das Arbeiten in unterschiedlichen Formaten Rechnung zu tragen. Die Schüler gewinnen erste Einsichten in die Vielfalt grafischer Gestaltungsmittel. Sie erweitern und differenzieren ihren Vorrat an Formen und Zeichen in rezeptiven und produktiven Arbeitsprozessen. Sie lernen einfache Möglichkeiten des Vervielfältigens von Einzelformen durch Abdrucken kennen.

Gestalten mit grafischen Mitteln - Zeichnen

Lernziele/Inhalte	Hinweise
Verschiedene grafische Materialien sowie deren Gebrauchsmöglichkeiten kennen lernen und in Bildzusammenhängen selbst erproben	Stifte, Pastell-, Wachskreiden, Tuschen, Stöckchen und andere Spurenmacher auf ihren Gebrauch hin untersuchen und spielerisch benutzen Wirkung auf verschiedenen Papieren betrachten
Spontaner, spielerischer und zielgerichteter Umgang mit den grafischen Gestaltungselementen Punkt, Linie und strukturierte Fläche	Punkt, Linie und strukturierte Fläche in Natur, Alltagswelt und Bildender Kunst entdecken und ihre vielfältige Wirkung erfassen Grafische Werke von H. T. Richter, A. Dürer, P. Klee, V. v. Gogh einbeziehen → <i>HS, Ma</i> ⊕ <i>GF</i>
– Linie als vielseitiges Gestaltungselement in Bildsituationen erfassen und einsetzen	Punkt- und Linienspiele anregen Linie als Bewegungsspur erfahren und erkennen (z. B. Arbeiten auf großen Formaten in Kleisterfarben oder beidhändiges Zeichnen mit Kreiden) Bildvorstellungen auslösen, die mit struppigen, sanften, verknäulten, wilden, endlosen oder zarten Linien umgesetzt werden können → <i>De, Ma</i>
Einzelfiguren allmählich differenzierter mit grafischen Mitteln darstellen	
– Einzelfiguren und -formen in Frontal- oder Seitenansicht darstellen	Formen, Größe, Oberflächen von Gegenständen und Figuren intensiv wahrnehmen und Beobachtungen sprachlich formulieren Bildzusammenhänge aus dem Erlebnisbereich der Kinder entwickeln

- Einfachen geometrischen Formenschatz (Kreis, Dreieck, Viereck) erkennen, unterscheiden und fantasievoll in gegenständlicher oder ungegenständlicher Gestaltung einsetzen

Werke von V. Vasarely, M. Bill, P. Klee, W. Kandinsky betrachten

→ *Ma*
⊕ *GM*

Grafische Mittel zur Binnendifferenzierung erproben und in Bildern erkennen

- Muster als wiederholte Linien, Formen und Farben erkennen, die einem bestimmten Rhythmus folgen

Musterbänder und Verzierungen in Bildzusammenhängen erfinden
Gebrauchsgegenstände schmücken

→ *We*
⊕ *GgMD*

- Einfache grafische Strukturen als Zeichen für Oberflächen erzeugen und entsprechend der Bildaussage einsetzen

Engen Zusammenhang von Fühlen, Sehen und dem Erfinden von Zeichen organisieren
Sprachbilder in bildnerische Zeichen übertragen
Vorstellungskraft stärken

→ *De*

Wirkung von einfachen Kontrasten in grafischen Arbeiten erkennen und in eigener Bildgestaltung einsetzen

- Groß und klein
- Wenig und viel

Bilder zu Geschichten betrachten und zeichnen (z. B. Riese Timpetu)
Bildsituationen finden, die Gegensätze erkennbar machen
Kinderbuchillustrationen einbeziehen

→ *De, Ma*
⊕ *GF, GM, Spiel*

Gestalten mit grafischen Mitteln - Drucken

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Erstes Heranführen an das Drucken als bildnerische Technik und Mittel zur Gestaltung

- Abdrücke, Stempel und Druckspuren entdecken und selbst erzeugen
- Einzelne Druckspuren zu größeren Bildzusammenhängen zusammenfügen
- Einfache Druckspuren in ihrer Wirkung deuten und mit anderen grafischen Mitteln zu größeren Bildzusammenhängen ergänzen

Spuren im Schnee und Sand
Abdrücke von Figuren und Händen
Stempeln mit vorgefundenen Formen

Geordnet (Reihung, Wechsel, Versetzung) oder ungeordnet (Gebautes wie Mauern und Häuser oder Gewachsenes wie Pflanzen und Wesen)

Druckspuren zu Fantasiewesen weiterentwickeln
Flächengestaltung anregen
Kinderbücher einbeziehen

→ *De, Ma*
⊕ *GgMZ*

Schwerpunkte zur Betrachtung von Bildkunst:

- Was Linien erzählen können
- Anordnung von Einzelformen in einem Bildganzen erkennen und sprachlich kommentieren
- Differenzierung von Formen und Figuren betrachten und ihre Deutung im Gespräch austauschen
- Verzierungen an Gebrauchsgegenständen betrachten
- Einfache Kontrastwirkungen erkennen

Gestalten mit Material

Der gestaltende Gebrauch verschiedener Materialien im Kunstunterricht eröffnet den Schülern den Blick auf deren vielfältige Erscheinungsformen und Eigenschaften. Durch Anordnungen, Verbindungen, Kombinationen und Veränderungen finden die Schüler neue Gebrauchsmöglichkeiten und Wirkungen des ursprünglichen Ausgangsmaterials. Das Gestalten mit plastischen Massen bietet intensive Sinneserfahrungen. Das Wahrnehmen und Gestalten von Räumen greift die Spielerfahrungen der Kinder auf und wird durch einen stärkeren Themenbezug erweitert. Durch das Einordnen von Einzelarbeiten in größere Zusammenhänge entwickeln die Schüler ihre sozialen Fähigkeiten.

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Erkunden unterschiedlicher Materialien und Kennen lernen ihrer Verwendung in Kunst und Umwelt

Sinnliches Wahrnehmen, Sammeln, Ordnen und Untersuchen von Materialeigenschaften natürlicher und künstlicher Materialien
Überprüfen ihrer Verwendbarkeit für Gestaltungsaufgaben (z. B. Herstellen einfacher Spielfiguren)
Papiere, Textilien/Stoff, Wolle, Draht, Folien und Naturmaterialien (z. B. Holz) nutzen

Experimentelles Gestalten mit Papier

- Einfache formgebende und materialverändernde Verfahren zur ästhetischen Gestaltung kennen lernen, überprüfen und anwenden
- Verbindungstechniken zur Gestaltung kennen und erproben
- Gestalten von Papierobjekten

Schneiden, Reißen, Biegen, Falten, Rollen, Knittern, Färben, Verkleben, ...
Einfache Faltschnitte und Collagen herstellen

Kleben, Falten, Umwickeln, Stecken, Knoten, ...

Varianten:
Einfache Flug- und Windobjekte herstellen
Schachtelplastiken und Kartonobjekte für Spielsituationen nutzen
Spielerische Verwandlungen: Papierkostüme, Verhüllungen, Masken

→ *HS, Mu, We*
⊕ *Spiel*

Aufbauende Verfahren mit plastischen Massen kennen lernen

- Plastische Figuren betrachten und ihre Wirkung und Besonderheit erfassen

Sinnliches Erleben und Beschreiben von Materialeigenschaften, gestalteter Form und Mehransichtigkeit
Betrachten, Untersuchen und Erkennen plastischer Objekte in Natur (z. B. Steine), gestalteter Umwelt und in Ausstellungen

Geeignete Kunstwerke einbeziehen: E. Barlach, Giacometti, Plastiken von Naturvölkern, Plastiken auf öffentlichen Plätzen in der Region, ...

→ *De, HS, Sg*

- Modellieren von Einzelfiguren

Formbare Materialien: Erdgemisch, Knete, Salzteig, lufttrocknende Modelliermasse, Sand, Schnee untersuchen und für Gestaltungsprozesse und Spielhandlungen nutzen (z. B. Köpfe für Fingerpuppen formen)
Kneten, Ziehen, Drücken, Schlagen, Ritzen
Figuren aus einem Tonklumpen formen oder durch additives Zusammenfügen aus Elementarformen (z. B. Kugel, Kegel)

⊕ *Spiel*

Entwickeln räumlicher Vorstellungen und Erleben von Räumen

- Ästhetisches Gestalten und Verändern von Räumen

Bauen und spielerisches Erleben von Räumen

Varianten: Nest, Bude, Höhle, Iglu, Irrgarten und Labyrinth

Umgestalten und Verfremden von Räumen (Dinge umplatzieren, neu ordnen, zufälliges und geordnetes Bewegen)

Schaffen eines Raumes im Raum

Verwandlungen in der Natur entdecken und selbst hervorrufen

→ *De, HS, Sp, Mu, Sg, We, Ma*

⊕ *Spiel*

Schwerpunkte zur Betrachtung von Bildkunst:

- Betrachten unterschiedlicher Behausungen von Tieren und Naturvölkern, Erfassen und Beschreiben ihrer Besonderheiten und Funktionen durch vergleichendes Betrachten
- Verschiedene Möglichkeiten der Materialmontage, ihre Funktion und Wirkung erkennen und beschreiben
- Betrachten von Objekten (z. B. Fundstücke), die zum genauen Hinschauen, zum Entdecken und Erfinden anregen
- Plastische Objekte betrachten und ihre Ausdruckskraft erkennen und benennen
- Vergleiche von originalen Objekten und Abbildern

Spiele mit und ohne Figuren

Die Schüler erproben vielfältige Möglichkeiten, sich selbst im Spiel einzusetzen. Bei der Arbeit mit dem Partner oder in der Gruppe entwickeln sie ihre Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz. Sie lernen, sensibel auf Mitmenschen und die Umwelt zu reagieren, verbessern ihre Beobachtungs- und Konzentrationsfähigkeit, festigen ihr Selbstvertrauen und können besser mit Erfolg und Misserfolg umgehen.

Im Spiel mit Figuren lernen die Kinder elementare Möglichkeiten der unterschiedlichen Führung einfacher Figurenarten. Sie versuchen, durch die "Stellvertreterfigur" Freude, Ängste und Nöte darzustellen und über die verschiedenen Spielformen Probleme zu lösen.

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Spiele in der Gruppe und/ oder mit einem Partner

- Kennenlernspiele
Platzhalterspiele mit kurzen Informationen des Kindes über sich an die Gruppe
- Konzentrationsspiele
Merk- und Reaktionsspiele im Kreis
- Stegreifspiele
Szenen aus bekannten Texten mit sparsamen, typisierenden Gestaltungen der handelnden Personen durch Kostüm oder Zubehör
- Sensibilisierungsübungen
→ *De*
⊕ *GM*
Spiele mit geschlossenen (nicht verbundenen) Augen mit einem Partner und/ oder in der Gruppe
- Übungen zur Entwicklung räumlicher Vorstellungen
Raumbeziehungen wahrnehmen (rechts - links, oben - unten)
Einzelobjekte suchen und wiederfinden, begehen, fühlen, sehen, hören, verändern, ...
Raumgrenzen erfahren

→ *Ma*

Entdecken des eigenen Körpers als Gestaltungsmittel

- Veränderungen durch Farben und Kleidung
Bemalen und Verkleiden (z. B. Modenschau nach Musik)
- Verfremden von Körperteilen zu Spielfiguren
Bemalen und Bekleben von Fingern, Händen und Füßen

- Wirkung verschiedener Masken erproben Tütenmasken, Kartondeckelmasken, Halbmasken, Nasen u. a. zu konkreten Spielinhalten

→ *De, Mu, Sp*
 ⊕ *GM, GF*

Spielen mit Gegenständen

- Gegenstände aus der Umgebung lebendig werden lassen Kartons, Bausteine, Schulmaterial, Besteck, Geschirr, Kleidung bewegen sich und sprechen
 Spielszenen zu Alltagsproblemen der Kinder
- Einfache Führungsmöglichkeiten erlernen Animieren der Gegenstände auf dem Tisch, am Boden, im Raum (in offener Spielweise)
 Verschiedene Gegenstände bewegen sich verschieden (z. B. ein Strick - ein Knäuel, ein großer Karton - ein Holzbaustein)

Spielen mit Puppen

- Leicht zu führende Puppen einsetzen Stockpuppen, Handpuppen, Maulpuppen, Flachfiguren, Standfiguren
 Vorhandene oder selbst hergestellte Figuren mit einfach erlernbaren Führungsmöglichkeiten für kurze Vorspiele mit wenig Text und vielen Spielmöglichkeiten
- Elementare Möglichkeiten der Führung verschiedener Puppenarten erlernen Den Raum oder einen Tisch als Bühne nutzen (Spieler unterschiedlicher Größe sollen sich frei bewegen können)
 Spielerisches Ausprobieren der Eigenarten bei der Führung von Handpuppen, Stockpuppen, Flachfiguren (über dem Kopf) und Marionetten, Standfiguren, evtl. Maulpuppen (vor dem Körper)
 (Anmerkung: Spielen hinter einem Paravent nur bei Hand- und Flachfiguren notwendig, sonst bleibt der Spieler sichtbar)

→ *De, Mu, Et, ER, KR*
 ⊕ *GM*

Verbindung von personalem und Figurenspiel

Mensch und Puppe kommunizieren miteinander
 Spielen auf verschiedenen Ebenen, z. B. Mensch - Handpuppe/Stockpuppe, Mensch - Gegenstand

→ *De*

Klassenstufen 3/4

Gestalten mit Farbe

Aufbauend auf die Kenntnisse aus dem Anfangsunterricht erweitern die Schüler die Fähigkeit zum sachgerechten Umgang mit Materialien und Werkzeugen. Farbe wird schwerpunktmäßig in ihrem Ausdruckswert erlebt, gedeutet und in eigener Bildgestaltung eingesetzt. Erste Farbkontraste und verschiedene Malweisen werden als steigerndes Ausdrucksmittel für beabsichtigte Bildaussagen erkannt und zunehmend selbstständiger in der praktischen Tätigkeit genutzt.

Die Betrachtung von Kunstwerken ist fester Bestandteil der Vermittlung von Wissen über Farben und Arbeitsmethoden. Die Schüler entwickeln so die Fähigkeit des Erlebens und individuellen Deutens von Bildern. Sie lernen, sich mit Aspekten der Gestaltung in Gesprächen wertend auseinander zu setzen.

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Fantasievolles Experimentieren mit Farben

- Zufallsverfahren erproben

Abklatschverfahren, Nass-In-Nass-Technik, Blastechnik, Fließverfahren, ...
Malen mit selbst hergestellten Farben
Verwenden besonderer Farbgründe
Spielen mit farbigem Licht
Rezeptive und produktive Gestaltungsarbeit eng verknüpfen
Soziale Lernformen nutzen

- Arbeiten von Künstlern, ihre Verfahren und Malwerkzeug kennen lernen

Werke von J. Pollock, E. Schumacher, J. Miro, A. Calder, K.-O. Götze u. a. einbeziehen

Farbe als Ausdruckswert erleben, erkennen und individuell deuten

- Farbstimmungen und Farbzusammenhänge als Ausdrucksmittel für Empfindungen und Erlebnisse in Kunstwerken entdecken, sprachlich kommentieren und in Bildern anwenden

Gefühle mit Farben ausdrücken
Steigerung des Ausdrucks durch Kombination mit Sprach- und Klangbildern

→ *De, Mu*

- Farbwirkung in Bildern erleben und selbst erzeugen, die den Betrachter beeindrucken und beeinflussen können

Abhängigkeit der Farbwirkung in Bildern von der Form, dem Material, der Beziehung zu anderen Farben und vom Licht erleben und erkennen (z. B. Werbung)
Technisch erzeugte Bilder (Foto, Computer, Kopierer) betrachten, verändern, verfremden

- Kenntnisse über Signalwirkung und Symbolwert von Farbe in Natur, Alltagswelt und Bildender Kunst erweitern und in eigener Gestaltungsarbeit anwenden

Gegensätzliche Wirkung von Farben kennen lernen, betrachten und in Bildern als steigerndes Ausdrucksmittel gebrauchen

- Warme und kalte Farben
- Helle und dunkle Farben
- Komplementärkontrast

Verschiedenheit von Farbauftrag oder Malweise in Kunstwerken erkennen und selbst erproben

- Malweise als ein Transportmittel der Bildidee erfassen und in eigener Gestaltungsarbeit einsetzen
- Im Schaffen eines Künstlers Veränderungen im künstlerischen Stil betrachten

Weitere Gliederungsmöglichkeiten des Bildraumes mit Farben kennen lernen und anwenden

- Überdeckung, Fußpunkte

Tarnfarben, Lockfarben, Warnfarben erkennen

Eigene Deutungen, die über die gebräuchlichen Vereinbarungen unseres Kulturkreises hinausgehen, anregen

Ausgewählte Werke des Expressionismus oder der Pop-Art (z. B. A. Jawlensky, K. Haring) in die Arbeit einbeziehen

→ *HS, Et, ER, KR*

Illustrationen aus Kinderbüchern einbeziehen (z. B. Zilly, Die Zauberin von K. Paul)

Sprachbilder in Bildsprache übertragen

Erkenntnisfördernde Situationen schaffen (z. B. Kerzenlicht im hellen und dunklen Raum)

→ *De, Mu, HS*

⊕ *GgMZ, GM*

Einbeziehen von Werken der Malerei des 20. Jh. (Impressionisten, Expressionisten, Pop-Art)

Art des Farbauftrages oder der Malweise entsprechend der beabsichtigten Bildaussage wählen

Sprachbilder als Anregung nutzen (z. B. flimmerndes Licht - pointilistische Malweise)

Ausgewählte Werke eines Künstlers (z. B. P. Picasso) in Malweise und Wirkung vergleichend betrachten

Klappmodelle zur Veranschaulichung der Raumillusion nutzen

Enge Verknüpfung von rezeptiver und produktiver Gestaltungsarbeit

Schwerpunkte zur Betrachtung von Bildkunst:

- Möglichkeiten des Farbauftrages oder der Malweise durch vergleichende Betrachtung kennen lernen
- Malwerkzeuge und Material eines Künstlers kennen lernen und evtl. erproben
- Wirkung von Farbstimmungen erfassen und individuell deuten
- Symbolwert von Farbe kennen lernen
- Gegensätzliche Wirkung von Farben erkennen

Gestalten mit grafischen Mitteln - Zeichnen und Drucken

Aufbauend auf die Arbeit im Anfangsunterricht werden die grafischen Gestaltungsmittel Punkt, Linie und strukturierte Fläche in größeren Zusammenhängen erkannt und zur Gestaltung genutzt. Erste Einsichten zum Gebrauchswert grafischer Gestaltungen werden gewonnen. Bewusste Entscheidungen für treffende bildnerische Mittel entsprechend einer beabsichtigten Bildaussage werden durch die Vermittlung erweiternder Verfahrenkenntnisse im Umgang mit Material und Werkzeugen ermöglicht. Als Impuls für kreative Leistungen der Schüler ist das vergleichende Betrachten von Kunstwerken zu nutzen. Um die Kooperationsfähigkeit zu entwickeln, sollte ein gemeinsames Vorhaben (z. B. Ausstellung, Kalender) realisiert werden.

Gestalten mit grafischen Mitteln - Zeichnen

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Zielgerichtetes Erkennen, Erproben und bewusstes Einsetzen verschiedener grafischer Materialien/Werkzeuge in Gestaltungsprozessen

Verschiedene Kreiden, Stifte, Quellhölzer, Gänse- und Zeichenfedern, Tusche, Kalligrafiestifte, ...
Vergleichen ihrer Wirkung und Eignung für beabsichtigte Gestaltungsaufgaben
Verschiedene Untergründe verwenden
Werke von J. Miro, K. Kollwitz und Thüringer Künstlern einbeziehen

→ HS

Grafische Gestaltungselemente Punkt, Linie und strukturierte Fläche zielgerichtet in eigenen Bildern anwenden

– Ästhetische Qualität des Schreibens erkennen sowie eigene Schriftzeichen und besondere Schriften erfinden

Geheimschriften, Geheimbotschaften und Monogramme gestalten
Buchkunst und Schriftgestaltung in unterschiedlichen Kulturen betrachten
Bilder aus Schriftformen entwickeln
Computerschriften einbeziehen

– Symbole und Ornamente betrachten, deuten, selbst entwerfen und gestalten

Hieroglyphen, Piktogramme, Schmuck- und Musterkanten gestalten
Dekorative Ordnungsprinzipien (regelmäßig, unregelmäßig) und geometrische Formen kennen
Werke von W. Kandinsky, M. C. Escher, A. Beardsley einbeziehen

→ De, Ma, HS

⊕ GF, GgMD

Weitere grafische Verfahren kennen lernen und entsprechend der Aussageabsicht einsetzen

- Experimentieren und Weiterdeuten von Zufallsspuren

Wachstechniken, Rußtechnik, Abklatschtechnik, Schnurverfahren, ...

Frottage als eine wirkungsvolle Möglichkeit der Binnendifferenzierung erkennen und zielgerichtet gebrauchen
Illustrationen betrachten und erfinden
Werke von M. Ernst für die rezeptive Arbeit nutzen

→ *De, Ma*
⊕ *GM, GF*

Gliederung des Bildraumes mit grafischen Mitteln erkennen und erproben

- Raumbeziehungen:
 - vorn - hinten
 - nah - fern
 - oben - unten

Figur-Grund-Beziehung
Bild aus Bildteilen zusammensetzen, dabei einfache Kompositionen erproben

⊕ *GF, Spiel*

Weiterführende Einsichten zum kontrastreichen Gebrauch grafischer Mittel gewinnen und entsprechend der beabsichtigten Bildaussage einsetzen

- Hell und dunkel
- Rund und eckig

Hervorheben des inhaltlich Wesentlichen durch Verdichtung der Strukturen und Kontraste

Wechselspiel von Hell und Dunkel spielerisch untersuchen, erproben, die Wirkung vergleichen und sprachlich wiedergeben
Suchspiele, Sehspiele und optische Täuschungen zur Entwicklung des bildnerischen Sehens nutzen

Experimente mit Druckspuren vom Computer, Kopierer und von Folien
Werke von M. C. Escher, F. Marc, A. Dürer, O. Knöpfer, O. Paetz und K. Kollwitz einbeziehen

→ *De, Ma*
⊕ *GgMD, GF*

Beziehungsgefüge zwischen Figuren wahrnehmen, beobachten, nachstellen und mit grafischen Mitteln festhalten

- Menschliche Figur in Bewegung

Bewegung an sich selbst beobachten (Tanz, Sport)
Bewegungsschablonen bauen und benutzen

- Einfache Bildgeschichten und Bildfolgen mit grafischen Mitteln darstellen

Bewegungen von Gegenständen und Abstrakta mit grafischen Mitteln nachempfinden (Geräusche, Klänge)
Hilfszeichen für Bewegung entdecken (Comic) und erproben
Daumenkino herstellen
Werke von H. Matisse und K. Haring einbeziehen

➔ *De, Sp, We*

⊕ *GF, Spiel*

Gestalten mit grafischen Mitteln - Drucken

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Weitere Druckverfahren und notwendige Werkzeuge zur dekorativen und inhaltsbezogenen Gestaltung kennen lernen

- Monotypie
- Materialdruck
- Styropordruck

Erweiterung dekorativer Gestaltungsprinzipien
Additive inhaltsbezogene Anwendung von Druckstöcken
Inhaltsbezogenes Ausdifferenzieren von Druckstöcken: geschnitten, geritzt, geprägt in Folie u. a. Oberflächen

- Experimentieren mit selbst gefertigten Druckstöcken zum Erproben unterschiedlicher Wirkungen und Einsatz entsprechend der Gestaltungsabsicht

Suchen verschieden strukturierter Materialien, wie Gewebe, Papiere, Karton, Naturmaterialien u. a.
Ergebnisse für den persönlichen Gebrauch und für das Schulleben nutzen

- Zusammenfügen einzelner Druckergebnisse zu einem größeren Bildzusammenhang

Einzelwerke in Gemeinschaftsarbeit eingliedern
Übereinkünfte, Absprachen, Regeln und Rhythmen finden

→ *Et, KR, ER*

⊕ *GM, GF*

Schwerpunkte zur Betrachtung von Bildkunst:

- Funktion und Gestaltung von Schrift früher und heute durch vergleichende Betrachtung erfahren
- Wirkung von grafischen Gestaltungsmitteln und Kontrasten durch Betrachten von Bildteilen oder -ausschnitten erkennen
- Druckwerkzeuge und Material eines Künstlers kennen lernen und erproben (auf einfache Hochdruckverfahren zurückgreifen)
- Dekorative Gestaltungselemente und Ordnungsprinzipien kennen lernen
- Verschiedene Strukturwirkungen erkennen

Gestalten mit Material

Durch spielerisch erkundenden Umgang mit verschiedenen Materialien entdecken die Schüler neue Möglichkeiten der zwei- und dreidimensionalen Gestaltung. Sie erweitern ihren Vorrat an bildnerischen Zeichen durch Beschäftigung mit entsprechender Bildkunst und im kreativen praktischen Tun. Die Schüler erleben die Wirkung verschiedener Material- und Formentscheidungen und kommentieren ihre Empfindungen. Sie lernen den sachgerechten Umgang mit Werkzeugen und einfachen Verbindungstechniken in ihrer Gestaltungsarbeit anzuwenden. Sie erweitern ihren Erfahrungsraum im Umgang mit formbaren Materialien. Durch das spielerische Erkunden und Gestalten von Raumsituationen wird das Vorstellungsvermögen und räumliche Denken geschult. Die gestalteten Objekte werden in Spielsituationen genutzt.

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Erkennen und Erproben von Materialcollagen

Vielfältige Materialcollagen aufbauend auf den Erfahrungen zur Papiercollagen erproben
Sammlung strukturierter Papiere, Stoffe, Netze, Folien, Federn, ...
Varianten: "Kellerbilder",
"Nähkästchenbilder", "Krambilder",
Experimente mit dem Kopierer

⊕ *GM*

Erkunden unterschiedlicher Materialien und Wiedererkennen ihrer Verwendung in Kunst und Umwelt

- Vielfältige plastische Objekte kennen lernen und ihre Materialbesonderheiten erfassen
- Kennen lernen eines Künstlers und seiner Formensprache

Sammeln, Ordnen, Arrangieren, Präsentieren
Erkennen von Geschlossenheit, Gerichtetheit, Stabilität, Dynamik, Verfremdung
Mögliche Werke: Mobiles, Drahtfiguren von A. Calder, Mo Edoğa
Objekte aus Schrott: P. Picasso, J. Tinguely, Figuren von N. de Saint Phalle, regionale Möglichkeiten nutzen

→ *De, HS*

Kennen lernen von Formkontrasten

- Rund und eckig
- Kurz und lang
- Offen und geschlossen
- Viel und wenig

Erkennen, Erleben, Beschreiben und Anwenden von Kontrasten in vielfältigen Handlungssituationen

Experimentelles Gestalten mit Materialien

- Sammeln und Auswählen geeigneter Materialien entsprechend der Gestaltungsabsicht
Entscheidung für Materialien, die kombiniert und montiert, aber auch verfremdet und umgestaltet werden können: Draht, Pappe, Schnüre, Kunststoffe, Fundstücke, Stoffe, Hohlkörper
- Kennen lernen und Erproben geeigneter Verbindungstechniken zur Montage
Verdrillen, Vernageln, Umwickeln, Leimen, Verknoten, Verschnüren, Verpacken
Bewegungsmöglichkeiten ausprobieren
- Anwenden gestalteter Objekte in Spielsituationen
Herstellen von Spielfiguren zur praktischen Anwendung

→ *We*
⊕ *Spiel*

Weitere aufbauende und modellierende Verfahren mit plastischen Massen kennen lernen und anwenden

Formbare Materialien: Ton, Knete, Pappmaschee, ...
Werkzeuge: Modellerschlinge, Modellierholz, Schneidedraht, strukturierte Gegenstände (z. B. Steine, Nägel, Besteck)

- Einzelfiguren formen
Zunehmende Oberflächenstrukturierung der Figuren: Muster, Fell, Gesicht
- Begegnungssituationen erfinden und erproben
Gruppierungen und Spielsituationen mit den Figuren erfinden

→ *De*
⊕ *Spiel*

Plastische Darstellungsform Relief kennen lernen und erproben

Material: Ton, Salzteig, Gips, ...

- Reliefs in Kunst und Alltag betrachten und ihre Besonderheit erfassen
 - Reliefs selbst gestalten
- Betrachten, Fühlen, Erkunden von Reliefs (z. B. Kunstwerke, Medaillen, Wappen, Türschilder, Kacheln)
Erkennen der Verschmelzung mit dem Hintergrund und der Wirkung des Erhabenen

→ *De, HS*

Entwickeln räumlicher Vorstellungen und Erleben von Räumen

- Erkennen und Benennen des Zusammenhangs von Körper und Raum
Wahrnehmen von Gegensätzen
Überprüfen desselben Gegenstandes an verschiedenen Orten
Dokumentieren durch Fotos
Vergleichendes Betrachten

- Ästhetisches Gestalten und Verändern von Räumen

Räume bauen, erleben und spielerisch nutzen

Künstlerisch gestaltete Räume kennen lernen (Bühnenbild, Spielplatz, Gestaltung des Klassenraumes zu einem Fest)

Raumaktionen: Legen und Umlegen, Ordnung und Zufall, Klanginstallationen

Außenraummontagen (Land - Art - Künstler: A. Goldsworthy, R. Long, ...)

→ *We, Ma, Mu, Sp, Sg*

⊕ *Spiel*

Schwerpunkte zur Betrachtung von Bildkunst:

- Verschiedene Kontraste durch vergleichendes Betrachten erkennen und benennen
- Werke sinnlich wahrnehmen und die andersartige Ausdrucksweise durch eigene Gestaltung bzw. Um- und Neugestaltung nachempfinden
- Suchen und Entdecken von Erstaunlichem und Winzigem zur Entwicklung des bildnerischen Sehens
- Wirkung von bemalter Plastik erfassen
- Besuch einer Puppenwerkstatt oder Puppenbühne

Spielen mit und ohne Figuren

Durch den bewussten Einsatz von Bewegung, Sprache, Mimik und Gestik drücken die Schüler die Inhalte im Spiel aus. Sie erarbeiten allein, mit einem Partner oder in der Gruppe ein Ergebnis. Dabei stärken sie ihr Selbstbewusstsein und entwickeln zunehmend ihre Kooperations- und Teamfähigkeit. Beim Umgang mit verschiedenen Spielfiguren üben die Schüler, ihre Bewegungen zu koordinieren. Sie sind in der Lage, im Spielverlauf schnell und sensibel zu reagieren.

Lernziele/Inhalte

Hinweise

Kreis- und Gruppenspiele

Bewusster Einsatz des eigenen Körpers im Spiel

- | | |
|---|---|
| – Bewegung, Sprache, Mimik und Gestik im Spiel einsetzen | Rollenspiel zu einer aktuellen Thematik oder dramaturgisch bearbeitete Texte aus der Literatur nutzen
Geeignete Kostüme, Schminken auswählen
Typische Requisiten und/ oder Zubehörteile einbeziehen

→ De |
| – Einfache Bewegungen im Raum nachahmen und erfinden | Körpersprache, einfache und gesteuerte Bewegungen
Einsatz von Videos und Fotos zu Probezwecken
Vorführmöglichkeiten in der Schule oder außerhalb nutzen |
| – Einfache Inhalte nur durch Bewegung verdeutlichen (Pantomime) | |

Spielen mit verschiedenen Puppenarten

- | | |
|---|---|
| – Verschiedene Puppenarten kennen lernen | Stockpuppe, Schlenkerpuppe, Handpuppe, Marionette, frei zu führende Puppe, Flachfiguren, Maulpuppen |
| – Möglichkeiten der Führung erproben | |
| – Eignung der Puppenart für den geplanten Inhalt herausfinden | Gewicht, Führungs- und Bewegungsmöglichkeiten der Puppe beachten |

Erkunden des Spieles mit dem Schatten

Körperschatten
Schattenfiguren hinter einer beleuchteten Leinwand oder in Miniatur auf dem OHP erzeugen

- Verbindung von Effekten beim Schattenspiel und geeigneter Musik erproben
- Hintergrundmuster aus Tüll, Spitze, Folien u. ä. auf dem OHP in Verbindung mit Körperschatten gestalten

Medienproduktion

- Eigene Medienproduktion zum Verständnis für dramaturgische Ansätze und künstlerische Endergebnisse nutzen
- Fotos und Videos anfertigen
- ➔ *De, HS, Mu, We, Sp*
- ⊕ *GM, GF*