

Arbeitsplan Kunst (Stand: Schuljahr 2021/22)

Kunstunterricht in der Primarstufe

Aufgabe des Kunstunterrichts in der Primarstufe ist die Entwicklung des individuellen Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Ausdrucksvermögens der Schülerinnen und Schüler. Der Kunstunterricht initiiert und ermöglicht ästhetische Erfahrungs- und Erkenntnisprozesse, in denen die Schülerinnen und Schüler sich wahrnehmend und deutend, praktisch gestaltend sowie reflektierend und urteilend mit sich selbst, mit anderen und mit ihrer Lebenswelt auseinandersetzen können.

Damit leistet der Kunstunterricht innerhalb des Fächerkanons einen entscheidenden Beitrag zur Förderung von Bildkompetenz sowie zur Persönlichkeits- und Identitätsentwicklung. Der Kunstunterricht vertieft Einsichten in die Gestaltbarkeit von Leben und Kultur, Umwelt und Gemeinschaft. Eigene Visionen von Welt können entwickelt sowie bildnerisch dargestellt werden und befähigen zur aktiven Teilhabe am gesellschaftlichen Leben.

Bilder sind für alle Schülerinnen und Schüler Teil ihrer Alltagswelt und werden bewusst oder unbewusst wahrgenommen sowie in ihre Konstruktion von Wirklichkeit integriert.

Der Begriff Bild umfasst – im Verständnis eines erweiterten Bildbegriffs – sowohl mentale Bilder wie Vorstellungen, Fantasien und Wünsche als auch Bilder aus dem soziokulturellen Raum (Kunst, Alltag und Medien). Beide Bildräume werden durch individuelle, kulturelle und historische Bedingungen beeinflusst.

Bilder haben verschiedene ästhetische Eigenschaften und Ausdrucksformen. Dabei kann grundlegend zwischen den Bildmitteln der Gestaltung (Farbe, Form und Material) und deren räumlichen, flächigen oder zeitlichen Charakteristika unterschieden werden. Letztere betreffen Aspekte der Zwei- bzw. Dreidimensionalität (wie Bezüge auf der Fläche, Ausdehnung im Raum) oder zeitbezogene Eigenschaften (wie Geschwindigkeit, Rhythmus), bspw. in (audio)visuellen Bewegtbildern, Inszenierung und Spiel. Die ästhetischen Eigenschaften und Ausdrucksformen von Bildern lassen sich oft in Mischformen wiederfinden.

Bilder haben verschiedene inhaltliche Funktionen, wie z. B. Erzählung, Ausdruck, Erfindung, Dokumentation, Information, Manipulation oder Orientierung. Dem gesamten Lehrplan liegt dieses Verständnis eines erweiterten Bildbegriffs zu Grunde.

Rezeptive Prozesse sind das Wahrnehmen, Erleben, Beschreiben, Imaginieren, Analysieren und Interpretieren, in denen das eigene Empfinden, die Wirkung des Kunstwerks auf das Individuum, das Deuten und Werten im Vordergrund stehen. Produktive Prozesse beinhalten das Entwickeln von Bildideen, das freie und gezielte Experimentieren, das sachgerechte Anwenden von Materialien und Werkzeugen und das Gestalten mit bildnerischen Mitteln sowie Strategien in eigenen Bildzusammenhängen. Reflexive Prozesse fokussieren das Verstehen und Kommunizieren über eigene und fremde Bilder durch Vergleichen, Hinterfragen, Herstellen von Zusammenhängen, Bilden ästhetischer Urteile und kriteriengeleitetes Bewerten. (s. Lehrplan Kunst, NRW)

Bereiche des Kunstunterrichts Blau -> neuer Lehrplan

Bilder betrachten und verstehen Schülerinnen und Schüler nehmen mittels individueller Zugänge die vielfältigen Phänomene ihrer Lebenswelt bewusst wahr und erforschen sie bspw. mittels Sammeln, Ordnen, Nachstellen, Einfühlen, Imaginieren, Fabulieren, Verändern, (Details) Untersuchen, (Um-) Deuten. Hierdurch können sie ihr individuelles Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Ausdrucksvermögen erweitern. Die Schülerinnen und Schüler sollen Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Inhalt und Wirkung herstellen sowie u. a. deren kommunikative Funktionen untersuchen. Durch die Auseinandersetzung mit vielfältigen Gestaltungsweisen und Bildstrategien von Künstlerinnen und Künstlern kann Interesse für eigenes experimentelles Arbeiten und spezifische Ausdrucksformen geweckt werden. Einblicke in zeitgenössische Kunst, verschiedene Epochen und kulturelle Kontexte sollen u. a. Fenster zu Kulturen und deren Bildkonzepten sowie zu aktuellen Denk- und Lebensweisen öffnen (auch unter Berücksichtigung von Genderaspekten). Unterschiedliche Deutungsansätze bieten Chancen zur Toleranzentwicklung, zur Weltorientierung und zur ästhetischen Urteilsbildung. Die Schülerinnen und Schüler nehmen im Austausch mit anderen Bildern bewusst wahr und lernen sie als vielfältige Form-Inhaltsgefüge zu begreifen. Sie werden für die Mehrdeutigkeit von Bildern sensibilisiert und versuchen unterschiedliche Sichtweisen darauf wahrzunehmen und diese nachzuvollziehen.

Bilder betrachten und verstehen

Schülerinnen und Schüler sollen mittels individueller Zugänge (Wahrnehmen, Assoziieren, Imaginieren, Fabulieren) Einsichten in die vielfältigen ästhetischen Phänomene ihrer Lebenswelt erhalten. Sie nehmen diese bewusst wahr und erforschen sie durch eigenes Handeln (Sammeln, Sortieren, Ordnen, Legen, Dokumentieren, Vergleichen).

Malen Der Bereich Malen beinhaltet malerische Gestaltungsformen mit farbigem Material auf Oberflächen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. Oftmals nutzen Schülerinnen und Schüler im Alltag bereits malerische Gestaltungsweisen im Bild als Ausdrucksmöglichkeit oder um Erscheinungsformen und Gegenstände in ihrer Umwelt farbig festzuhalten. Möglicherweise präferieren sie beim Malen bestimmte Farben und setzen Farbe affektiv und intuitiv als Gestaltungsmittel ein. Auf diesen Erfahrungen aufbauend sollen Malwerkzeuge (wie Finger, Pinsel, Schwämme), Auftragstechniken (wie Pinseln, Tupfen, Spritzen), vielfältige Malgründe und verschiedene farbige Materialien (Wasserfarben, Acrylfarben, Farbkreiden, Farbstifte, Naturfarben) erforscht werden. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die Veränderbarkeit und Wirkung von Farben (deren Mischung, Auftrag und Beziehung zueinander) zu erproben und zu beschreiben. Einsichten in die vielfältigen Möglichkeiten des Farbeinsatzes sowie das wachsende Repertoire malerischer Gestaltungsmittel kann die Schülerinnen und 58 59 Schüler beim Ausdruck zunehmend komplexerer eigener Gestaltungsideen und -bedürfnisse unterstützen.

Malen

Der Bereich Malen beinhaltet malerische Gestaltungsformen mit farbigem Material auf Oberflächen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. Malwerkzeuge (Finger, Pinsel, Schwämme), Auftragstechniken (Pinseln, Tupfen, Spritzen), vielfältige Malgründe und verschiedene farbige Materialien (Wasserfarben, Acrylfarben, Farbkreiden, Farbstifte) sollen von den Schülerinnen und Schülern erforscht werden.

Zeichnen und Drucken Im Bereich Zeichnen und Drucken sollen wirkungs- und funktionsbezogen grafische Spuren erzeugt, Strukturen dargestellt, Flächen voneinander abgegrenzt, Figur und Grund in Beziehung gesetzt werden. Die Zeichnung nutzen Schülerinnen und Schüler vielfach, um ihre Wirklichkeit, ihre Ideen, Wünsche, Träume und Gedanken wahrzunehmen, zu verarbeiten, zu verstehen, zu verändern und neu zu gestalten. An diese individuellen Ausdrucksbedürfnisse und alltagsgemäßen Darstellungsschemata anknüpfend sollen im Bereich Zeichnen und Drucken zeichnerische Verfahren (wie Zeichnen, Frottieren, Schraffieren; mit Bleistift, Kohle, Feder, Kreide), druckgrafische Verfahren (wie Abklatschen, Stempeln, Hoch- und Flachdruckverfahren) und Elemente der Schriftgestaltung für die Darstellung eigener Bildideen erarbeitet und weiterentwickelt werden. Die Auseinandersetzung mit verschiedenen Druckverfahren ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die besonderen Ausdrucksqualitäten im Rahmen von z. B. Vervielfältigungs- und Zufallsverfahren zu erproben und zu bewerten. Sie können befähigt werden Bezüge zwischen Motiv, Drucktechnik, Ausdruck und Wirkung herzustellen.

Zeichnen und Drucken

Im Bereich Zeichnen und Drucken sollen wirkungs- und funktionsbezogen grafische Spuren erzeugt, Strukturen dargestellt, Flächen voneinander abgegrenzt, Figur und Grund in Beziehung gesetzt werden. An die individuellen Ausdrucksbedürfnisse und alltagsgemäßen Darstellungsschemata anknüpfend sollen im Bereich Zeichnen und Drucken zeichnerische Verfahren (Blind- Zeichnen/ Zeichnen, Frottieren, Schraffieren; mit Bleistift, Kreide), druckgrafische Verfahren (Abklatschen, Stempeln, Hoch- und Flachdruckverfahren) und Elemente der Schriftgestaltung für die Darstellung eigener Bildideen erarbeitet und weiterentwickelt werden.

Plastizieren und Montieren Der Bereich Plastizieren und Montieren beinhaltet dreidimensionale Gestaltungsformen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. Oftmals plastizieren und montieren Schülerinnen und Schüler in ihrem Alltag intuitiv oder planvoll. Hierbei sind sensomotorisches Erleben und räumliche Erfahrung eng miteinander verbunden. An diese Vorerfahrungen anknüpfend sollen im Bereich Plastizieren und Montieren vielfältige Materialien (wie Modelliermasse, Alltags- und Naturgegenstände), Werkzeuge sowie Verbindungen (wie Kleben, Verdrahten, Stecken) erforscht und der Umgang mit ihnen weiterentwickelt werden. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern das Erproben und Beschreiben von spezifischen Materialeigenschaften; Bearbeitungsmöglichkeiten (wie Formen, Schneiden, Abtragen), Statik, Volumen und Gliederung. Sie können Sicherheit in der Verwendung dreidimensionaler Gestaltungstechniken gewinnen und diese zunehmend zielgerichtet für die Umsetzung eigener Gestaltungsvorhaben auswählen.

Plastizieren und Montieren

Der Bereich Plastizieren und Montieren beinhaltet dreidimensionale Gestaltungsformen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. An die Vorerfahrungen anknüpfend sollen im Bereich Plastizieren und Montieren vielfältige Materialien (Knete, Ton, Pappmaché, Alltags- und Naturgegenstände), Werkzeuge sowie Verbindungen (Kleben, Verdrahten, Stecken) erforscht und der Umgang mit ihnen weiterentwickelt werden.

Agieren und Inszenieren Der Bereich Agieren und Inszenieren beinhaltet das Spiel mit dem eigenen Körper, mit Figuren und Alltagsgegenständen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. Hierbei sind die Aspekte Aktion und Interaktion von zentraler Bedeutung. In ihrem Alltag erleben, erproben oder inszenieren Schülerinnen und Schüler häufig sich und ihren Körper im Zusammenspiel mit Räumen, Objekten, Figuren, Materialien und dem Gegenüber. Dabei können sie Erfahrungen, Träume, Fantasien und Wünsche verarbeiten und in verschiedene Rollen schlüpfen. An diese Vorerfahrungen anknüpfend sollen Schülerinnen und Schüler je nach Spielform verschiedene Ausdrucksmittel (wie Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung, Sprache, Licht, Geräusche und Musik) erproben, verändern, erfinden und mit ihnen improvisieren. Sie können daraus eigene Aktionen, Szenen und Inszenierungen entwickeln.

Agieren und Inszenieren

Der Bereich Agieren und Inszenieren beinhaltet das Spiel mit dem eigenen Körper, mit Figuren und Alltagsgegenständen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. An die Vorerfahrungen anknüpfend sollen Schülerinnen und Schüler je nach Spielform verschiedene Ausdrucksmittel (Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung, Sprache, Licht, Geräusche, Klänge und Musik) erproben, verändern, erfinden und mit ihnen improvisieren.

Fotografieren und Filmen Der Bereich Fotografieren und Filmen beinhaltet die wirkungs- und funktionsbezogene Auseinandersetzung mit analogen und digitalen (Bewegt-)Bildern. (Bewegt-)Bilder gehören zu den alltäglichen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler. Häufig fotografieren und filmen sie sich, andere und Szenen mit digitalen Kameras, verändern mit einfachen Apps Fotos und navigieren sich durch virtuelle Bildwelten. An die unterschiedlichen Vorerfahrungen anknüpfend sollen Schülerinnen und Schüler im Bereich Fotografieren und Filmen digitale Werkzeuge, Gestaltungsmöglichkeiten (wie digitale Fotografie, Film, Animation) und Bildmittel (wie Kameraperspektive, Ausschnitt, Format, Figur-Grund-Bezug) spielerisch erproben. Diese können sie wirkungs- und funktionsbezogen beim Fotografieren und Filmen zum Beispiel zur Darstellung eigener Szenen, Selbstinszenierungen, für Dokumentationen und Präsentationen untersuchen. Hierbei greifen analoge und digitale Gestaltungsmöglichkeiten ineinander und können zur Reflexion eigener Wahrnehmungsgewohnheiten führen. Einsichten in die Manipulierbarkeit von Wirklichkeit und die Wirkung und Veränderbarkeit vorgefundener Bilder werden ermöglicht.

Fotografieren und Filmen

Der Bereich Fotografieren und Filmen beinhaltet die wirkungs- und funktionsbezogene Auseinandersetzung mit analogen und digitalen (Bewegt-) Bildern. An die unterschiedlichen Vorerfahrungen anknüpfend sollen Schülerinnen und Schüler im Bereich Fotografieren und Filmen digitale Werkzeuge, Gestaltungsmöglichkeiten (digitale Fotografie, Film, Animation) und Bildmittel (Kameraperspektive, Ausschnitt, Format, Figur- Grund-Bezug) spielerisch erproben. Einsichten in die Manipulierbarkeit von Wirklichkeit und die Wirkung und Veränderbarkeit vorgefundener Bilder werden ermöglicht.

Textiles Gestalten Der Bereich Textiles Gestalten beinhaltet die Auseinandersetzung mit textilen Materialien und Produkten, die Herstellung und Gestaltbarkeit textiler Flächen und Hüllen sowie die Realisation eigener Gestaltungsideen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. Die Schülerinnen und Schüler kennen in der Regel aus ihrem Alltag verschiedene Erscheinungsformen von Textilien und erproben häufig deren Gestalt- und Veränderbarkeit im kindlichen Spiel zum Beispiel beim Verkleiden, Bau von Höhlen und Verstecken. Daran anknüpfend sollen im Bereich Textiles Gestalten textile Materialien (wie Fäden, Stoffe), Textilien aus unterschiedlichen Erfahrungsbereichen (wie Kleidung, Wohnen, Spiel, Arbeitswelt, Kunst und Design) sowie deren natürliche bzw. chemische Herkunft und Gestaltbarkeit (wie Knoten, Flechten; Reißen; Verhüllen, Upcyclen, Verkleiden) erkundet werden.

Textiles Gestalten

Der Bereich Textiles Gestalten beinhaltet die Auseinandersetzung mit textilen Materialien und Produkten, die Herstellung und Gestaltbarkeit textiler Flächen und Hüllen sowie die Realisation eigener Gestaltungsideen in verschiedenen Wirkungs- und Funktionszusammenhängen. Im Bereich Textiles Gestalten sollen textile Materialien (Fäden, Stoffe), Textilien aus unterschiedlichen Erfahrungsbereichen (Kleidung, Wohnen, Spiel, Arbeitswelt, Kunst und Design) sowie deren natürliche bzw. chemische Herkunft und Gestaltbarkeit (Knoten, Flechten; Reißen; Verhüllen, Upcyclen, Verkleiden) erkundet werden. (s. Lehrplan Kunst, NRW)

Kunstunterricht an der Grundschule Ostenland

Das Fach Kunst wird in allen Jahrgängen im Umfang von 2 Wochenstunden unterrichtet. Der Unterricht wird je nach Stundenplan von der Klassenlehrerin oder einer Fachlehrerin erteilt.

Der Kunstunterricht kann sich an den Themen anderer Fächer orientieren (fächerübergreifender Unterricht) oder eigene Themen bearbeiten. Die Grundschule Ostenland verfügt über einen Kunstraum mit gesammelten Materialien, Werkzeugen, Mal- und Zeichenmitteln und einem großen Waschbecken. Als weitere Räume für den Kunstunterricht können der Klassenraum oder der Schulhof genutzt werden.

Als Ausstellungsflächen für die gestalteten Arbeiten der Schülerinnen und Schüler können Wände, Fenster im Klassenraum, Flur oder Foyer und Stellwände genutzt werden.

Zu den in der Schule vorhandenen Materialien benötigen die Schülerinnen und Schüler auch eigenes, selbst angeschafftes Material bzw. Werkzeuge, die in der Schule gelagert und stets zur Verfügung stehen:

- Schere
- Klebstoff
- DIN A3 Malblock, Din A4 Malblock
- Borsten- und Haar-Pinsel in den Stärken 4, 6, 8 und 10
- Wasserfarbe mit Deckweiß,
- Lappen
- Kittel

Bei besonderen Arbeiten bringen die Schülerinnen und Schüler Materialien und Werkzeuge nach Vorankündigung von zu Hause mit: z.B. Nadeln, Faden, Verpackungen, Papprollen, Kartons, Wolle, Stoffe, Schuhkartons, abgelegte Kleidung/ Schuhe, Zahnbürsten, Naturmaterial (Äste, Zapfen, Steine, ...), Spielfiguren, Handpuppen, Kuschtiere,... Weitere Materialien für den Kunstunterricht werden für alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse aus der

Klassenkasse angeschafft. Die Teilnahme an regionalen Kunst-Wettbewerben ist möglich. Die Fachlehrerin / der Fachlehrer entscheidet über die Teilnahme und informiert die Eltern, deren Zustimmung zur Teilnahme notwendig ist. In jedem Fall sind die im Rahmen eines Wettbewerbs gestalteten Arbeiten der Schülerinnen und Schüler Gegenstand des Kunstunterrichts.

Übersicht über die Themen

Bereiche	SEP - Jahrgang 1 (ggf.2)	SEP - Jahrgang 2 (ggf.1)	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Malen	Einführung in das Malen mit Wasserfarbe und Pinsel	Farbenlehre – Grundfarben und Mischfarben „Farbenforscher“	Architektur	
Zeichnen und Drucken	Dreieck, Kreis, Quadrat	Tiere, Raum - „Meine, deine...viele Tiere“/ Dürer Hase; Franz Marc Weißer Kater; Franz Marc Tiger		Muster
Plastizieren und Montieren	Aus alt mach neu - Wir erforschen Gegenstände aus Alltag und Natur, gestalten diese um und geben ihnen eine neue Bedeutung - Landart	Plastizieren mit Ton Tiere / Wilde Kerle		
Agieren und Inszenieren	Das bin ich			
Fotografieren und Filmen		Wir entdecken ungesehene Orte und versteckte Nischen mit der Kamera und erwecken sie mit unseren Spielfiguren und Gegenständen zum Leben		
Textiles Gestalten		Kleidungsstücke werden lebendig – Wir gestalten Spielfiguren aus alten Textilien	Kleidung	Upcycling

Bereich: Malen	Zeitungsumfang:
Thema: Einführung in das Malen mit Wasserfarben und den Gebrauch des Pinsels, Aufhellen (ohne Mischen)	
<p>Inhalte / Unterthemen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regelplakat besprechen - SuS bereiten Plätze vor: Unterlage, DIN A3 Blatt, halb gefüllter Wasserbecher, Lappen, Borstenpinsel, Wasserfarbkasten - Werkzeuggebrauch durch Vormachen (mittels iPad, Beamer)/ Nachmachen einführen: Pinsel anfeuchten und abstreifen, mit leichtem Druck in Farbe rühren bis sich kleine Blasen bilden, Pinsel gleichmäßig streifenweise über das Papier streichen, evtl. erneut Wasser und Farbe aufnehmen. Pinsel in Wasserbecher durch leichtes Stampfen auswaschen. Neues Wasser nur dann holen, wenn altes verschmutzt ist. - Einüben des Holens der Materialien in organisierter Form - Einüben, Pinsel und Wasserbecher zügig auszuwaschen. Pinsel schnell und gründlich waschen, nur 2 Kinder in der Warteschlange, andere Kinder wartet am Platz, Pinsel am Lappen trocknen, Arbeitsplatz in Ruhe und mit Rücksicht auf andere Kinder aufräumen - Gemalte Bilder zu vorgesehenen Plätzen (Trockenwagen, Fensterbank etc.) vorsichtig und waagrecht tragen, um Farblaufen zu vermeiden <p>Mögliche Themen:</p> <p>a) Farbrechtecke, Elmar der Elefant:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. /2.Stunde: Buch: Elmar von David McKee vorlesen, Bilder über E Screen betrachten und Eindrücke verbalisieren , Schwarz – weiß Kopie von Elmar DIN A3 - Jedes Rechteck mit einer anderen Farbe ausmalen. 3. Stunde: Farben aufhellen: Malen mit mehr oder weniger Wasser. Freunde von Elmar malen. <p>b) Mein Farbkasten, Im Blau-Land (Rot-Land, Violett-Land,...):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stunde: DIN A3-Kopie eines „leeren“ Farbkastens, Farben aus eigenem Farbkasten übertragen 2. Stunde: Im (z.B.) „Blau“-Land: Lieblingsfarbe auswählen, mit verschiedenen Helligkeitsstufen Figuren (Türme, Raupen, Autos, Blumen, Häuser etc.) ausmalen. Dazu entweder vorzeichnen lassen oder Ausmalbilder kopieren. <p>c) Weitere Möglichkeiten siehe: https://www.kunstgaleriederrotehahn.de/malen-mit-deckfarben/</p>	
<p>Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - experimentieren mit Malwerkzeugen (Pinsel, Schwämme), Auftragstechniken (Pinseln) sowie verschiedenen farbigen Materialien (Wasserfarben, Farbkreiden) und benennen Besonderheiten - stellen experimentell neue Farbtöne zum Malen her und beschreiben Entstehungsprozesse sowie Wirkungen 	

Sprachsensibilität**Empfohlener Wortschatz:**

Farbnamen, Aufhellen (mehr – weniger Wasser)

Materialien/Medien und Organisation

- iPad, E Screen
- Unterlage, DIN A3 Blatt
- halb gefüllter Wasserbecher, Borstenpinsel
- Wasserfarbkasten
- Trockenwagen

a) Kinderbuch: Elmar von David McKee

b) Kopie „leerer“ Farbkasten

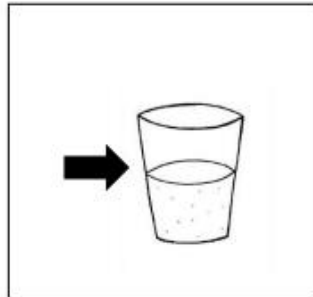
Leistungsfeststellung:

Aufmerksamkeit - Übertragung der vorgemachten Handlung auf eigene Handlung - Malen mit kräftigen Farben - Malen mit aufgehellten Farbtönen
- Erkennen von Abstufungen der Helligkeit von Farbtönen aus derselben Farbe - Malvorgang - Malergebnis

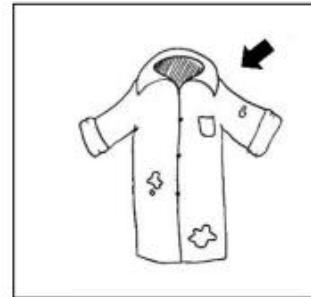
Regeln für das Malen mit Wasserfarben



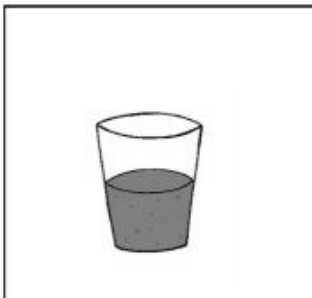
1. Ich lege Zeitung unter.



2. Ich fülle meinen Wasserbecher nur halbvoll.



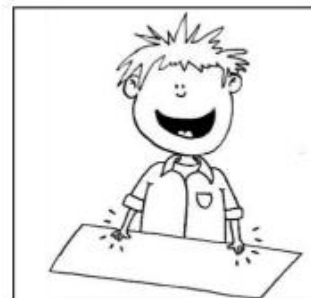
3. Ich trage meinen Malkittel.



4. Ich hole frisches Wasser, wenn es stark verschmutzt ist.

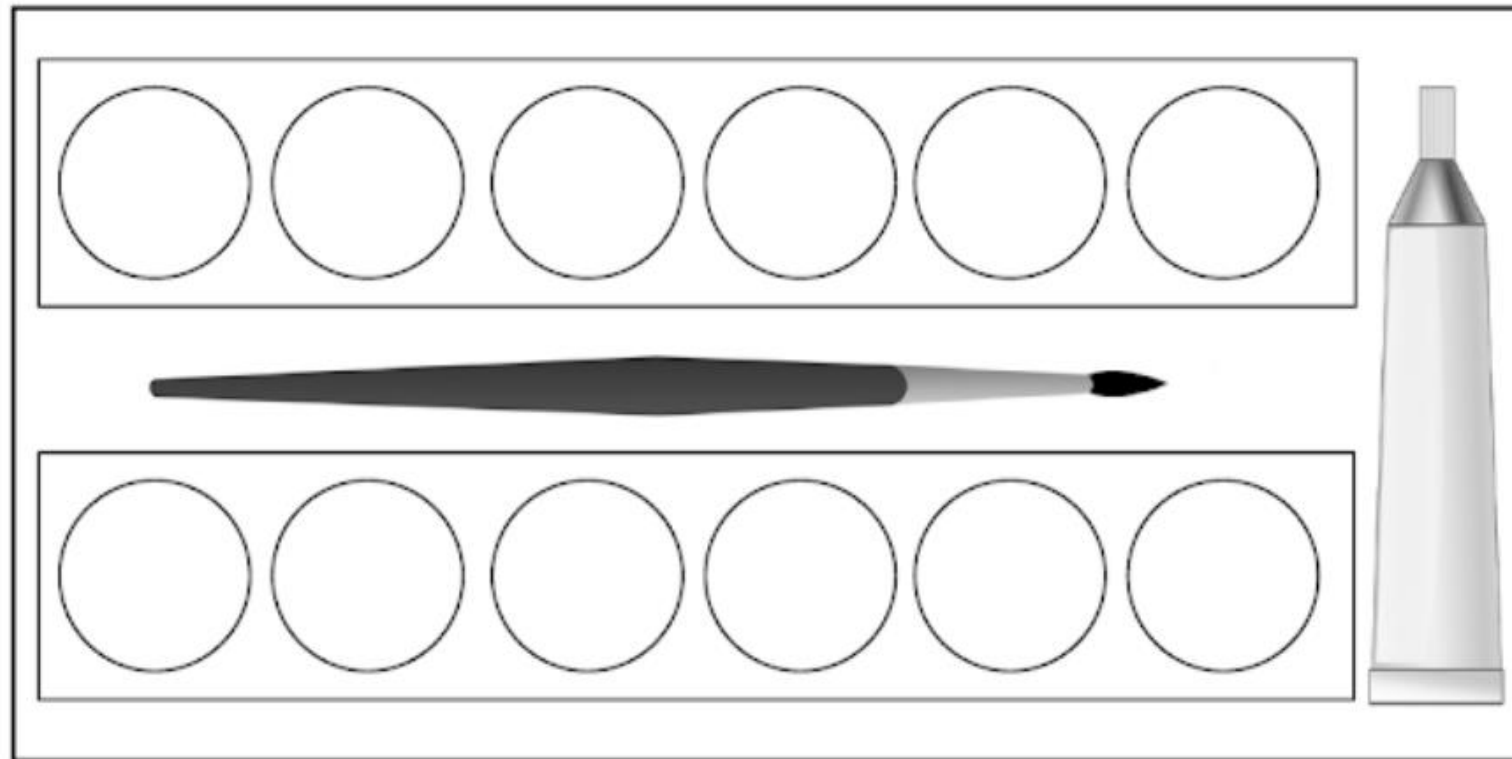


5. Ich bin höchstens mit zwei weiteren Kindern gleichzeitig am Waschbecken.

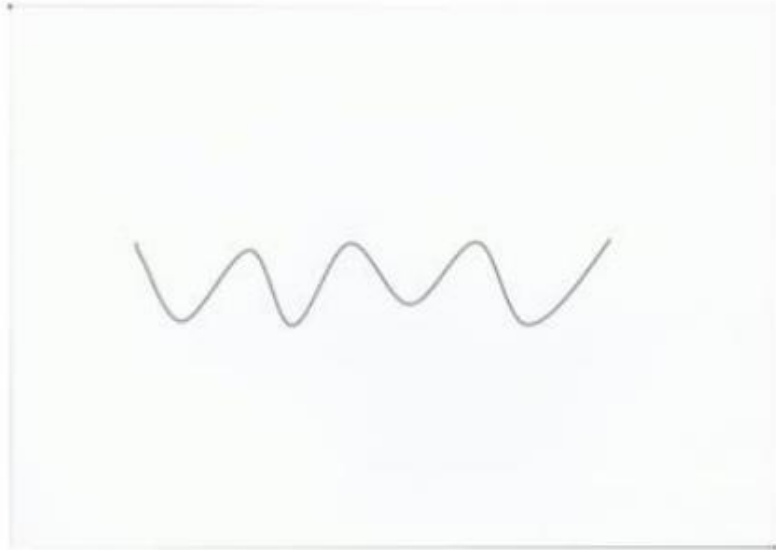
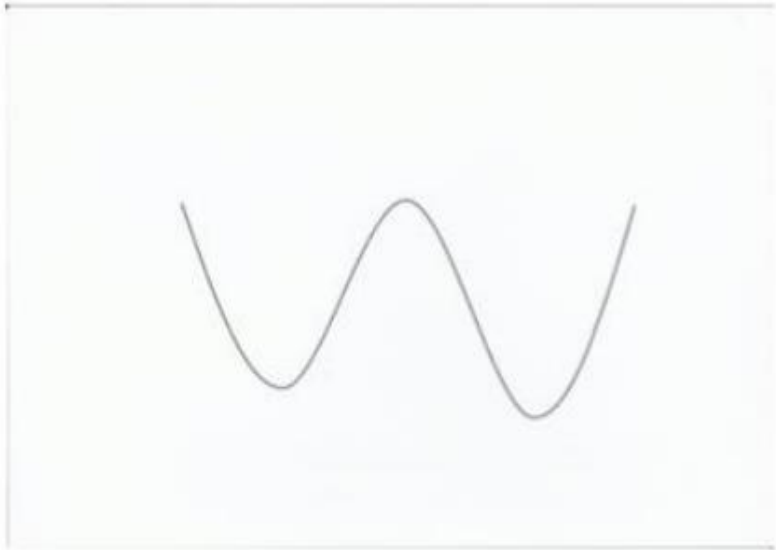
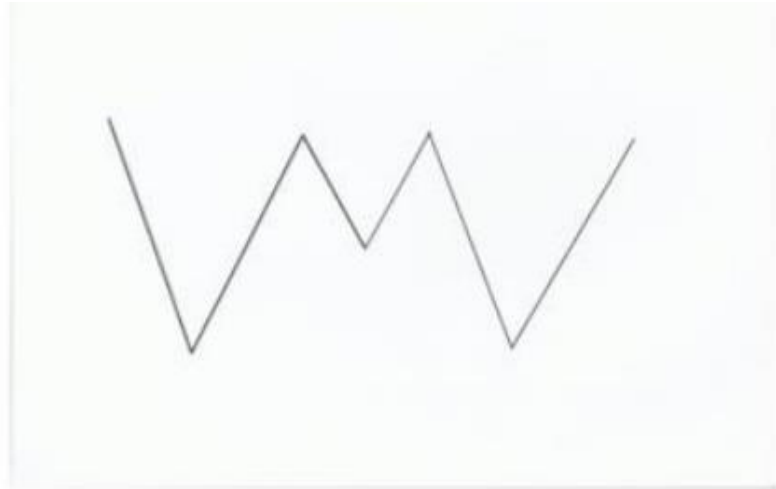
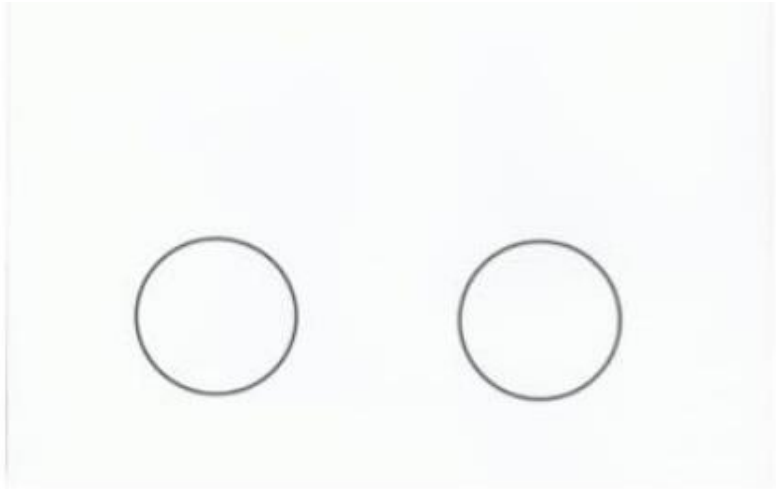


6. Nach dem Malen räume ich meinen Arbeitsplatz auf.

Mein Farbkasten



zu b) Mein Farbkasten, auf DIN A3 vergrößern



zu c) Assoziationsübungen, pro Stunde eine auswählen und für alle SuS auf DIN A4 vergrößern

Bereich: Malen

Zeitungsumfang:

Thema: Farbenforscher

Inhalte / Unterthemen:

- Kontakt aufnehmen zum Themenfeld über Farbspiele
- Wahrnehmen und Sammeln von Farben und entsprechend farbiger Fundstücke aus Alltag und Umwelt ausgehend von der Lieblingsfarbe
- Vergleichen gefundener Farben, Herstellen und Begründen erster Ordnungen und Gruppierungen; Austausch über Farbpräferenzen und Finden von Farbnamen auch nach eigenen Assoziationen
- Ergänzen der Ordnungen durch Sammeln von Farbmaterialien wie Farbschnipsel, Materialreste und Aufspüren von Farbnuancen
- Festhalten der Materialsammlung im Farbensammlerbuch ausgehend von der Lieblingsfarbe
- Betrachten und Untersuchen themenbezogener Kunstwerke und Bildausschnitte hinsichtlich ineinanderfließender Farben, Farbspuren, Farbenspiele, Farbübergänge als Inspirationsquelle für eigene Experimente
- Freies Experimentieren mit flüssigen Farben; Austauschen über Entdeckungen (wie Farbspuren, entstandene Farbmischungen, Farbübergänge), Assoziationen und Wirkungen; Entwickeln erster Kausalzusammenhänge
- Malerisches Erzeugen eigener Farbmischungen unter Einsatz der gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse mit dem Ziel, freie Flächen im Farbensammlerbuch mit selbst hergestellten Farbnuancen zu ergänzen

Präsentieren und Ausstellen des Farbensammlerbuches

Kompetenzen

Bilder betrachten und verstehen

- betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik),
- benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen,

- äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen,
- erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse.

Malen

- sammeln Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her,
- experimentieren mit Malwerkzeugen (Finger, Pinsel, Schwämme), Auftragstechniken (Pinseln, Tupfen, Spritzen) sowie verschiedenen farbigen Materialien (Wasserfarben, Acrylfarben, Farbkreiden, Farbstiften) und benennen Besonderheiten,
- stellen experimentell neue Farbtöne zum Malen her und beschreiben Entstehungsprozesse sowie Wirkungen,
- ergänzen durch malerische Veränderungen farbige Spuren und Formen (auch aus eigenen Bildausschnitten) entsprechend ihrer Assoziationen,
- realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge.

Sprachsensibilität

Fachvokabular

Pinseln, Tupfen, Spritzen

Wasserfarben, Acrylfarben, Farbkreiden, Farbstiften

Materialien/Medien und Organisation

- Farbspiele
- Sammlung von farbigen Papieren, Pappen, Stoffen, Wolle, Materialresten, Farbschnipseln, Naturmaterialien, Fundstücken, Alltagsgegenstände, n Verpackungen, Zeitschriften, Prospekten, Katalogen etc.
- Visualisierte Farbnamen
- Farbensammlerbuch wie prozessbegleitendes Dokumentationsheftchen, Leporello
- Flüssige Farben, Malwerkzeuge, Maluntergründe
- Bildsammlung unterschiedlicher themenbezogener Kunstwerke
- Sprachliche und strukturierende Unterstützungsmaterialien: Satzanfänge, Wortkarten, Feedbackkarten etc.

Leistungsfeststellung:

- Themenbezogene Gesprächsbeiträge
- Ergebnisse aus den Sammel- und Experimentierprozessen
- Farbensammlerbuch

Bereich: Zeichnen und Drucken**Zeitumfang:****Thema:** Dreieck, Kreis, Quadrat (Schneiden mit der Schere und Umgang mit dem Klebestift üben)**Inhalte / Unterthemen:**

Die Formen Dreieck, Kreis und Quadrat sind den Kindern bekannt und wurden zeitnah im Mathematikunterricht behandelt.

- Regeln zum Umgang mit der Schere besprechen (Schere richtig tragen, kein Spiezeug, nur Material schneiden,...)
- Wie schneide ich richtig? Schere nie ganz schließen, langsam schneiden, auf der Linie schneiden
- Vormachen (iPad, E Screen)/ Nachmachen: Formen von einer Kopie effektiv ausschneiden, dazu Formen grob ausschneiden, dann sorgfältig auf der Linie schneiden. Papier mit der nicht schneidenden Hand drehen, schneidende Hand bewegt sich weitgehend auf der Stelle.
- Vormachen (iPad, E Screen)/ Nachmachen: Formen materialsparend produzieren: Schablonen an den Rand des Papier legen, Schablone erneut nahe an die bereits aufgezeichnete Form auflegen, Schablonen beim Umzeichnen gut festhalten, Anfangspunkt zum Umfahren der Form neben haltender Hand wählen, eventuell umgreifen
- Vormachen (iPad, E Screen)/ Nachmachen: Gebrauch des Klebestifts demonstrieren, dabei eine Unterlage verwenden, nur an den Außenkanten Klebstoff dünn auftragen, Form an der richtigen Stelle auflegen und andrücken

Es ist ratsam, zwischen dem Legen und Kleben eine Unterbrechung einzuschleiben, um das richtige Kleben für alle Kinder vor dem Kleben zu demonstrieren. Die Unterbrechung könnte z.B. ein Museumsgang sein, bei dem die gelegten Figuren begutachtet werden und anschließend noch einmal umgelegt werden dürfen.

Thema: „Im Land der Formen“, Legeregel bzw. Stempelregel: Formen nahe aneinander, aber nicht überlappend verwenden

a) Formen (Kopien) aus farbigen Tonpapier ausschneiden und daraus Figuren legen und aufkleben

- b) Formen mit Schablonen (z.B. logische Plättchen, Pappschablonen Moosgummischablonen) materialsparend auf farbiges Tonpapier legen und mit Bleistift umfahren, ausschneiden, Figuren legen und aufkleben
- c) Formen aus Moosgummi ausschneiden, Moosgummiformen auf Holzklötze oder Korken kleben, Stempel mit Schulmalfarbe bestreichen, Figuren stempeln (Hierfür muss der Umgang mit dem Pinsel und flüssiger Farbe bekannt sein.)

Kompetenzen

- experimentieren mit unterschiedlichen zeichnerischen und druckgrafischen Mitteln (u. a. Punkt, Linie), Werkzeugen (Stempel, auch selbst hergestellt), grafischen Verfahren (Zeichnen, Stempeln)
- ergänzen grafische Spuren und Strukturen entsprechend ihrer Assoziationen zeichnerisch
- entwickeln eigene Bildzeichen (u. a. Mensch, Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter

Sprachsensibilität

Empfohlener Wortschatz:

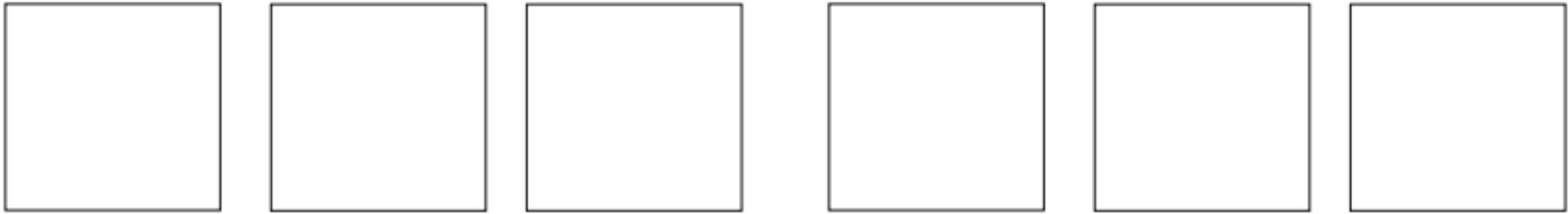
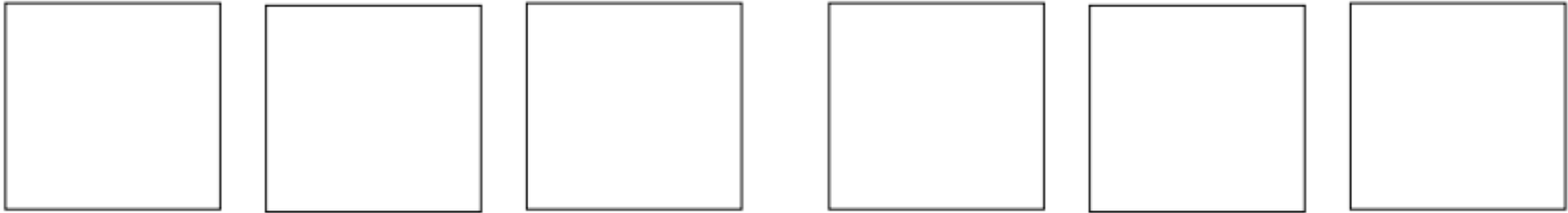
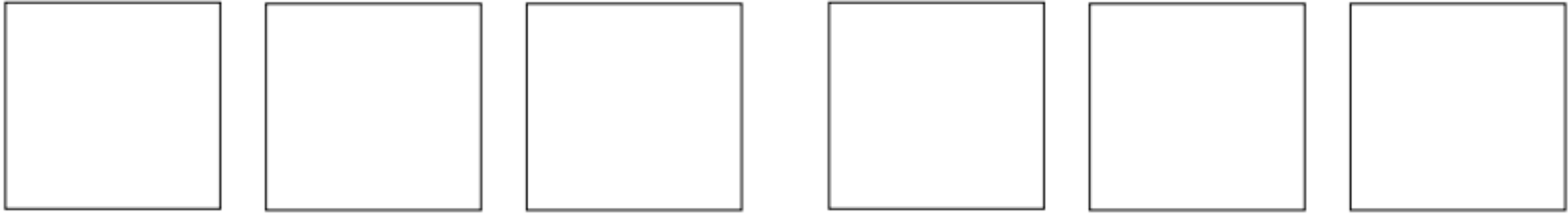
sparsam, am Rand, dicht aneinander, langsam schneiden, erst legen – dann kleben

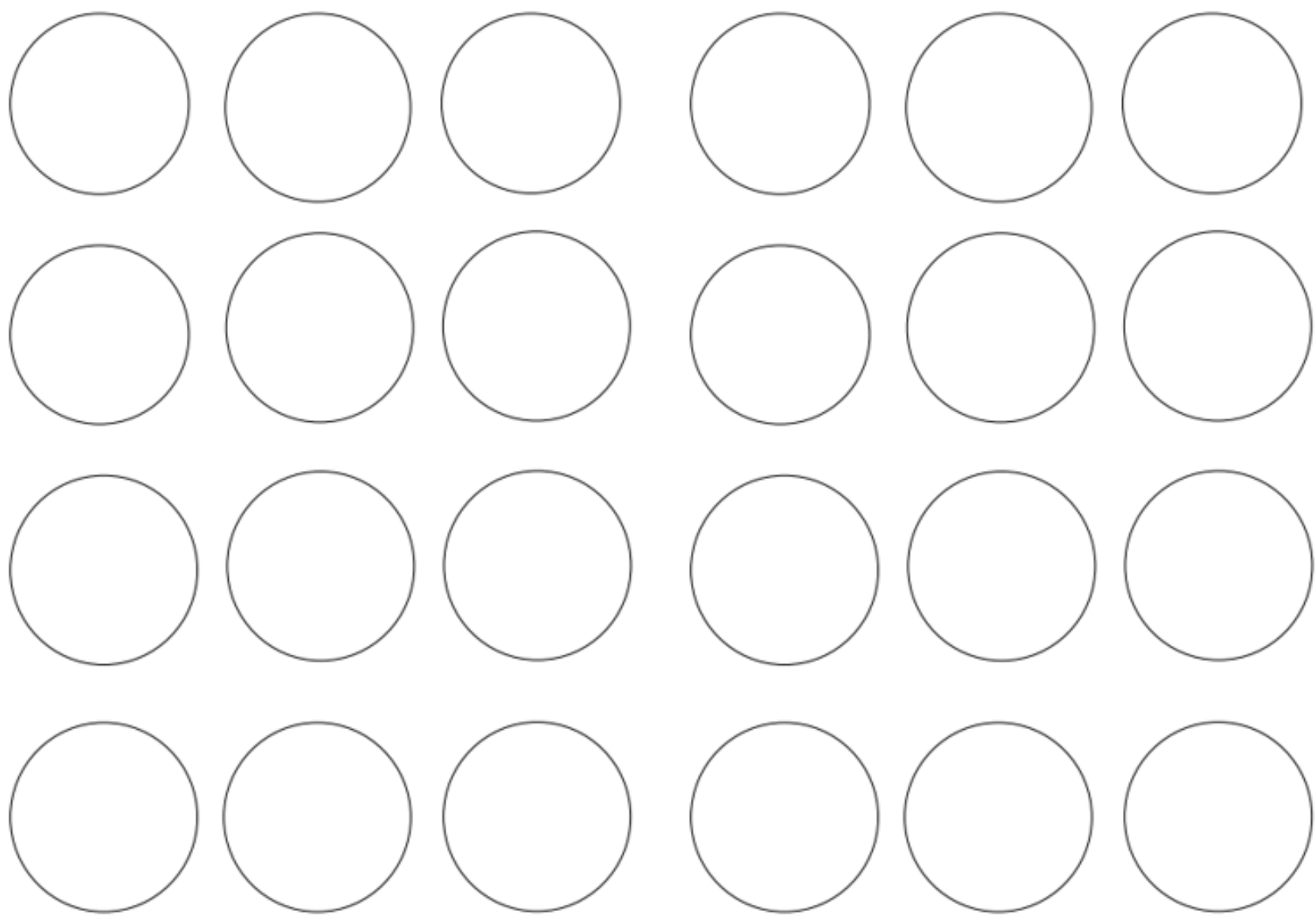
Materialien/Medien und Organisation

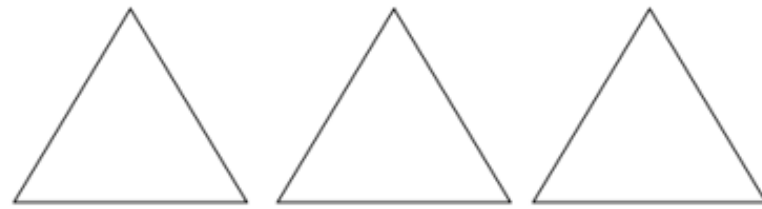
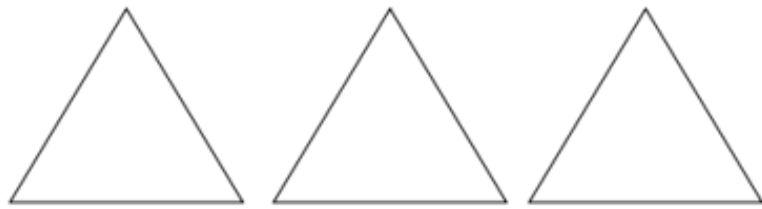
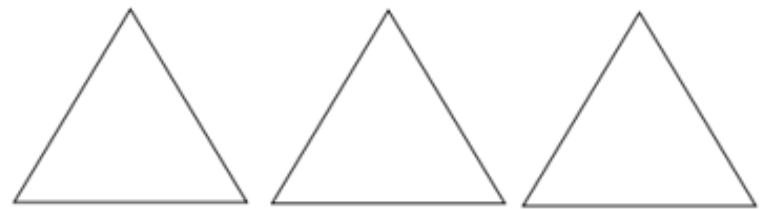
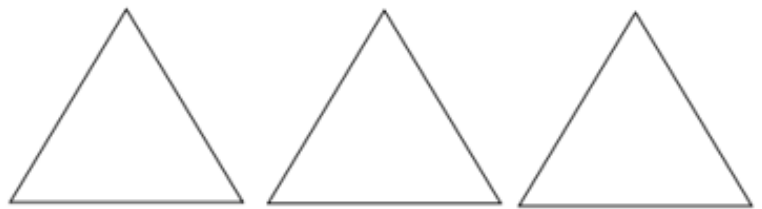
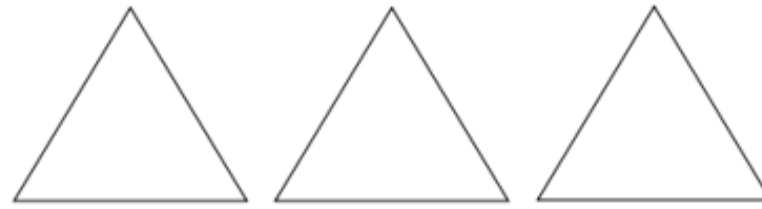
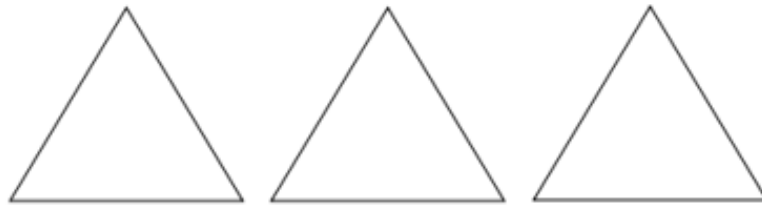
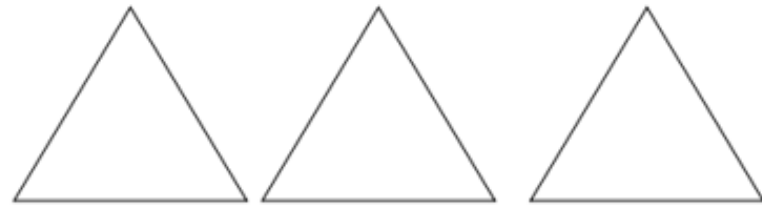
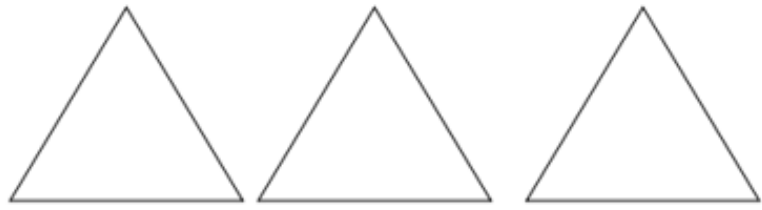
- iPad, E Screen
- logische Plättchen, Pappschablonen oder Moosgummischablonen der drei Formen
- Unterlage, DIN A4 Blatt, Schere, Kleber
- a) kopierten Formen auf farbigem Tonpapier
- b) farbiges Tonpapier, Schablonen (z.B. logische Plättchen, Pappschablonen Moosgummischablonen), Bleistift
- c) Moosgummi, Schablonen (z.B. logische Plättchen, Pappschablonen), Holzklötzchen oder Korken, Schulmalfarbe

Leistungsfeststellung:

- Aufmerksamkeit beim Demonstrieren - Übertragung der vorgemachten Handlung auf eigene Handlung - sorgfältiges, effektives Schneiden - sorgfältiges, materialsparendes Auflegen der Schablonen - Einhalten der Legeregel bzw. Stempelregel - sorgfältiges Kleben - Ergebnis der Lege- und Klebe- bzw. Stempelarbeit







Bereich: Zeichnen und Drucken, Bilder betrachten und verstehen Thema: Tiere, Raum - „Meine, deine...viele Tiere“/ Dürer Hase; Franz Marc Weißer Kater; Franz Marc Tiger	Zeitungsumfang:
Inhalte / Unterthemen: <ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtung • Zeichnen • Drucken 	
Kompetenzen <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Plastizieren und Montieren</u> <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eigene Bildzeichen (Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter, • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. 	
Sprachsensibilität Fachvokabular Adjektive: weich, flauschig, ...	Materialien/Medien und Organisation Abbildungen: Dürer Hase; Franz Marc Weißer Kater; Franz Marc Tiger
Leistungsfeststellung: <ul style="list-style-type: none"> • gedrucktes oder gezeichnetes Tier • Sauberkeit des Drucks • Gestaltung des Raums 	

Bereich: Zeichnen und Drucken

Zeitumfang:

Thema: Landart

Inhalte / Unterthemen:

Anleitung für Lehrkräfte



Natur als Kunstwerk

Landart ist eine Kunst, die in den 1960er Jahren entstand. In der Landart werden mit und in der Natur Kunstwerke gestaltet, ohne dabei die Natur zu stören oder kaputt zu machen. Sie bietet eine tolle Möglichkeit, der Natur nah zu kommen und sich auf eine ganz neue Art und Weise mit der eigenen Umgebung zu beschäftigen. Landart ist immer vergänglich. Das heißt, die Natur, der Regen, Wind, Schnee, Wasser, Sonne, Tiere usw. werden das Kunstwerk verändern und irgendwann wieder ganz verschwinden lassen. Manchmal hält ein Kunstwerk mehrere Monate, manchmal nur wenige Stunden. Und auch das ist ein Teil von Landart, denn Landart beschäftigt sich nicht nur mit der Kunst in und mit der Natur, sondern auch mit dem Thema Vergänglichkeit.

•
Kompetenzen

sammeln grafischer Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her.	
Sprachsensibilität Fachvokabular Ast, Zweig,	Materialien/Medien und Organisation Naturmaterialien
Leistungsfeststellung: <ul style="list-style-type: none"> Gestaltetes Werk aus Naturmaterialien 	

Bereich: Plastizieren und Montieren	Zeitungsfang:
Thema: Tiere / Wilde Kerle	
Inhalte / Unterthemen: Die Ausführungen von a) bis d) sind aufbauend zu sehen. Das Technikrepertoire wird angelegt. a) Herstellen einer Daumenschale: Kennenlernen des Werkstoffs Ton als verformbare Masse. Vorbereitung des Arbeitsplatzes kennen lernen. Werkzeuge und benötigtes Material kennen lernen. Vorbereitung der Tonmasse kennen lernen. (Schlagen). Regeln für das Arbeiten mit Ton festlegen. Beginnen mit der einfachen Kugeltechnik. Brennverfahren besprechen. b) Herstellen einer Maus: Anwendung und Erweiterung der Kugeltechnik: Herausziehen von Ton aus der Kugel zu Schwanz, Schnäuzchen und Ohren. Anbringen von Kugeln für Augen und Nase durch Anritzen. Aushöhlen des Bauches, um Platzen im Ofen zu vermeiden. c) Herstellen einer Eule / Katze: Plattentechnik kennen lernen. Anbringen von Augen, Federkleid, Flügel durch Anritzen vertiefen. Anbringen von Kugeln für Augen und Nase durch Anritzen. Aushöhlen des Bauches, um Platzen im Ofen zu vermeiden. d) Herstellen einer Schale in Wulst-/Rollentechnik: Wulsttechnik als Technik zum Erweitern (und Verengen) von Gefäßwänden kennen lernen. Verstreichen von Wülsten zu einer glatten Gefäßwand. e) Gestalten von „wilden Kerlen“ nach dem Buch „Wo die wilden Kerle wohnen“ von Maurice Sendak	
Kompetenzen gestalten mit formbaren Materialien Formen und Figuren. untersuchen und beschreiben Materialeigenschaften. erproben Werkzeuge. experimentieren, formen mit unterschiedlichen Material.	
Sprachsensibilität Empfohlener Wortschatz:	Materialien/Medien und Organisation - iPad, E Screen => zum Zeigen von Bildern, Videos

Schneidedraht, Modellierwerkzeug, Zahnstocher, Verzierungen, Brennofen, Wulst, anrauen, schlickern,

a) Ton, Schneidedraht, Unterlage (Spanbrett), Gefriertüte, Bildkarten mit Anweisungen, evtl. fertiges Anschauungsobjekt, Wasserbecher oder feuchter Schwamm

Erklärvideo: <https://youtu.be/PBB8ZjrW3SU>

b) Ton, Schneidedraht, Unterlage (Spanbrett), Gefriertüte, Teelöffel, Zahnstocher, evtl. fertiges Anschauungsobjekt, Wasserbecher oder feuchter Schwamm

Erklärvideo: <https://youtu.be/c9RrXMQbOEc>

c) Ton, Schneidedraht, Unterlage (Spanbrett), Gefriertüte, stumpfes Messer, Zahnstocher, Wasser oder feuchter Schwamm, evtl. Kartoffelpresse, evtl. Nudelholz, evtl. fertiges Anschauungsobjekt

d) Ton, Schneidedraht, Unterlage, Wasser o. feuchter Schwamm, evtl. fertiges Anschauungsobjekt, evtl. Werkzeuge, die beim Verzieren helfen (Zahnstocher, Messer, Keksförmchen)

Erklärvideos: <https://youtu.be/PBb7abXI524>

<https://youtu.be/aiHloyftWe0>

e) Ton, Schneidedraht, Unterlage, Wasser o. feuchter Schwamm, evtl. Werkzeuge zum Modellieren, Buch „Wo die wilden Kerle wohnen“ (Maurice Sendak)

Leistungsfeststellung:

- mündliche Mitarbeit - Experimentieren mit dem Werkstoff Ton - sachgerechtes Verarbeiten des Werkstoffs - Beachtung erarbeiteter Regeln und Gestaltungsmerkmale - saubere Verarbeitung des Endprodukt - Originalität

Arbeitsauftrag

☞ Arbeite leise mit deinem Partner zusammen und kreuze die richtigen Antworten mit einem Bleistift an!

1) Lies dir den Text aufmerksam durch!

Ton ist ein Stückchen Erde

Ton entsteht durch Verwitterung von Gestein. Im Laufe der Zeit wird das Gestein durch äußere Einflüsse zu feinem Pulver zerrieben. Von Regen und von Füßen mitgeschwemmt bleibt dieses Gesteinspulver in Mulden liegen, und es bilden sich nach vielen tausend Jahren meterhohe Tonschichten.
Ton enthält viel Schmutz und muss erst gereinigt werden, bevor man mit ihm arbeiten kann.

Ton entsteht durch

- verrostete Blätter
- liegen gebliebenes Gesteinspulver
- Abfall

2) Nimm ein Stückchen Ton in die Hand und versuche verschiedene Eigenschaften herauszufinden! (Es sind mehrere Antworten ☺.)

- kalt
- feucht
- steif
- formbar
- wird schnell feucht
- wird schnell trocken, wenn man ihn lange knetet
- sandig
- schleimig
- tropfnaß
- wird hart, wenn man ihn an der Luft liegen lässt
- bekommt Risse, wenn man ihn zu lange knetet
- durchsichtig
- heiß

3) Was meinst du, welche Regeln du bei der Verarbeitung beachten musst? (Es sind mehrere Antworten ☺.)

- Ton immer feucht halten und abdecken.
- Ton an der Luft liegen lassen.
- Ton nicht länger kneten als nötig.
- Ton immer in der Hand halten.
- Ton sparsam verwenden.
- Ton verschwenden.
- Ton nicht an der Luft liegen lassen.
- Trockener Ton wird mit etwas Wasser wieder formbar.

VIEL SPASS ☺

Daumenschale

1. Forme eine Kugel.
2. Drücke mit dem Daumen eine Vertiefung hinein.
3. Vergrößere die Vertiefung mit dem Daumen und drücke die Tonmasse vorsichtig zum Schalenboden.
4. Drücke und streiche die Wand mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger, sodass sie dünner wird.
5. Der Boden und die Seitenwände sollten gleich dick sein.

Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Plastizieren und Montieren

Zeitungsfang:

Thema: Aus alt mach neu - Wir erforschen Gegenstände aus Alltag und Natur, gestalten diese um und geben ihnen eine neue Bedeutung

Inhalte / Unterthemen:

- Betrachten und Untersuchen von themenbezogenen Kunstwerken hinsichtlich der verwendeten Materialien und Techniken, Entdecken von Zusammenhängen zwischen bildnerischen Mitteln und Wirkungen, Nutzen der Kunstwerke als Inspirationsquelle
- Sammeln von Abfallmaterialien, Verpackungen, Alltagsgegenständen, Naturmaterialien, Fundstücken und Materialresten; Vergleichen, Ordnen und Gruppieren nach Merkmalen wie Material, Aussehen, Haptik, Funktion
- Detailliertes Wahrnehmen der Materialien durch spielerisches Experimentieren; synästhetische Wahrnehmungsübungen wie Zeichnen nach Erfühlen, Nachkneten einer besonderen Stelle; Bilden von Assoziationen
- Erproben von Bearbeitungswerkzeugen und Experimentieren mit Materialverbindungsmöglichkeiten auch mit modellierenden Ergänzungen; Beraten über Eignung und Wirkung
- Nutzen des Materials selbst als Auslöser für die fantasiegeleitete Umgestaltung/ Veränderung/ Abstraktion; themenorientiertes Weiterentwickeln/ Modellieren/ Ergänzen/ Ausgestalten von figurativen Formen unter Berücksichtigung der gewonnenen Erkenntnisse aus den Experimenten zu Material und Technik
- Präsentieren und Ausstellen der dreidimensionalen Figuren

Kompetenzen

Bilder betrachten und verstehen

Die Schülerinnen und Schüler

- betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik),
- benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen,

- äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen,
- erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse.

Plastizieren und Montieren

Die Schülerinnen und Schüler

- sammeln verschiedene Alltags- sowie Naturmaterialien und beschreiben Materialeigenschaften (hinsichtlich Haptik, Optik, Gebrauch),
- experimentieren mit Bearbeitungs- und Verbindungsmöglichkeiten (Formen, Schneiden, Abtragen; Verdrahten, Kleben, Zusammenstecken) von unterschiedlichen Materialien und beurteilen Wirkungen sowie die Eignung von Werkzeugen (Schere, Zange, Säge),
- realisieren themenorientiert Plastiken sowie Montagen (Alltagsmaterial) und beurteilen den Einsatz von Materialien, Werkzeugen und Materialverbindungen,
- deuten Fundstücke aus Alltag und Natur um und ergänzen diese entsprechend ihrer Assoziationen..

Sprachsensibilität

Fachvokabular
von Abfallmaterialien, Verpackungen, Alltagsgegenstände
umgestalten

Materialien/Medien und Organisation

- Bildsammlung von Kunstwerken mit der Thematik der Umdeutung/ Upcycling/ Irritation/ Neuerfindung/ Umgestaltungen
- Sammlung von Abfallmaterialien, Verpackungen, Naturmaterialien, Alltagsmaterialien, Fundstücken, formbaren Materialien, Verbindungsmaterialien und Werkzeugen – auch durch Unterrichtsgang in das schulnahe Umfeld
- Wahrnehmungsübungen wie Sinnesreisen und Fantasiereisen
- Modellierende Materialien wie Knete, Salzteig, Pappmaché
- Sprachliche und strukturierende Unterstützungsmaterialien: Satzanfänge, Wortkarten, Feedbackkarten
- Visualisierte Gestaltungskriterien

Leistungsfeststellung:

- Themenbezogene Gesprächsbeiträge
- Ergebnisse aus den Sammel- und Experimentierprozesse
- Dreidimensionale Figur

Bereich: Agieren und Inszenieren Thema: Das bin ich	Zeitungfang:
Inhalte / Unterthemen: <ul style="list-style-type: none"> • Das bin ich! – Körper- und Gesichtsmerkmale der eigenen Person wahrnehmen, beobachten und beschreiben, auch mit Blick auf Details wie Erscheinungsform von Nase, Mund, Augen, Wimpern, Augenbrauen, Frisur, Hals, Hände, Kleidung etc. • Erproben, Reflektieren und bewusstes Einsetzen von Mimik, Gestik, und Körpersprache in spielerischen Kontexten - Fotografieren als Möglichkeit der Dokumentation nutzen • Anlegen einer Ich-Mappe mit den ersten Selbstbildnissen als Ausgangspunkt für die wiederholte Auseinandersetzung mit der Darstellung der eigenen Person in verschiedenen Kontexten, wie „Ich und...“ (Freunde und Familie, Spielzeug, Tier etc.); „Ich beim...“ (Spiel, Sport, Essen etc.); „Ich als...“ (Berufswunsch, Zukunftsvorstellung etc.) • Themenbezogene Kunstwerke betrachten und über unterschiedliche methodische Zugänge als Inspirationsquelle für eigene Bildideen nutzen • Präsentieren und Ausstellen der Ich-Mappen mit Zwischen- und Endergebnissen, wie gemalte und gezeichnete Selbstbildnisse, Fotos der Kinder in unterschiedlichen Rollen, mit verschiedenen Gesichtsausdrücken und Körperpositionen etc. 	
Kompetenzen experimentieren mit Möglichkeiten der Veränderung der eigenen Person (Verkleiden), von Alltagsgegenständen und Räumen (Licht, Geräusche) und erläutern deren Wirkungen	

Sprachsensibilität

Empfohlener Wortschatz:

Körperteile, Gesichtsausdruck (Adjektive; fröhlich, ...), Ich – Mappe, Satzanfänge (Mir gefällt ... / Du könntest noch ... / ...)

• Materialien/Medien und Organisation

Spiegel, Lupe

• Zeichen- und Malwerkzeuge/ Foto-Werkzeug

• Sammlung von Gegenständen und Abbildungen aus den Lebensbereichen der Kinder (z.B.: Spielzeug, Essen, Tiere, Tätigkeiten, Berühmtheiten etc.)

• Themenbezogene Kunstwerke und Kinderbildnisse aus versch. Epochen, die Kinder in verschiedenen Zeiten, Spiel- und Lebenssituationen darstellen

• Hilfestellung für die Beschreibung von Körper- und Gesichtsmerkmalen

• Ich-Mappe/ Portfolio

• Sprachliche und strukturierende Unterstützungsmaterialien (z.B. Adjektivlisten, Wortspeicher, Satzanfänge, Feedbackkarten etc.)

• Visualisierte Gestaltungskriterien

Leistungsfeststellung:

- Themenbezogene Gesprächsbeiträge
- Zwischen- und Endergebnisse aus Erkundungsprozessen
- Selbstbildnisse, themenbezogene Fotos/ Ich-Mappe

Bereich: Fotografieren und Filmen

Thema: Wir entdecken ungesehene Orte und versteckte Nischen mit der Kamera und erwecken sie mit unseren Spielfiguren und Gegenständen zum Leben

Zeitumfang:

Inhalte / Unterthemen:

- Zusammentragen, Betrachten und Ordnen von Spielfiguren aus der Lebenswelt der Kinder; Entdecken von Gemeinsamkeiten, Unterschieden, Spielkontexten, subjektiven Wahrnehmungen und Vorlieben
- In der Ordnung Anregungen für Spielszenen finden
- Im Spiel mit Spielfiguren Geschichten erzählen
- Standbilder aus den entwickelten Spielszenen mit der Kamera festhalten; Spielerisches Erproben der Bildmittel Ausschnitt, Kameraperspektive, Format; Entstandene Wirkungen in den Fotografien wahrnehmen und den Bildmitteln zuordnen
- Wahrnehmen und Fotografieren von ungesehenen Orten, versteckten Ecken und Nischen, Spuren und Strukturen im Klassenraum/ Schulgebäude/ auf dem Schulhof - als Inspirationsquelle für Spielszenen mit den eigenen Spielfiguren und Gegenständen
- Sammlung von Gestaltungsideen und -materialien für Spielszenen zu den fotografierten Orten
- Experimentelles Erproben der Gestaltungsideen mit passenden Spielfiguren und Gegenständen an den fotografierten Orten
- Auswahl einer Spielszene, die zu dem ausgewählten Ort passt, Fotografieren von Standbildern der Szene unter Einsatz erarbeiteter Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format)
- Unterschiedliche Wirkungen der Fotografien wahrnehmen und eine begründete Auswahl für die Präsentation der Fotografien im Schulgebäude treffen

Kompetenzen

- sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben angeleitet Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format) und Wirkungen,
- experimentieren u.a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen,
- realisieren u.a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel.

Sprachsensibilität**Empfohlener Wortschatz:**

Ausschnitt,
Kamera,
Hochformat, Querformat,
Froschperspektive, Vogelperspektive, Normalperspektive

Materialien/Medien und Organisation

- Spielfiguren der Schülerinnen und Schüler: Plastik-/Gummifiguren und -tiere
- Tablet
- E Screen
- Medien zur Bilddeutung: Sprech-/Gedankenblasen, Blankostreifen für Assoziationen zum Bildtitel
- Visualisierung von Zwischenergebnissen als Impulsgeber für den Prozess: Ordnung der Spielfiguren und Gegenstände, Bildmittel der Kamera und ihre Wirkung, Fotos der Schülerinnen und Schüler von Orten, Ecken, Nischen des Klassenraums/Schulgebäudes/Schulhofs
- Standbildgestaltung: szenenbezogene Spielfiguren und Gegenstände (Alltagsgegenstände, Naturmaterialien, Abfallmaterialien)

- Sprachliche Mittel: Satzanfänge, Satz-/ Wortkarten
- Digitale Sammelmappe für die Experimente

Leistungsfeststellung:

- Themenbezogene Gesprächsbeiträge
- Organisation von Spielfiguren und Materialien zur Gestaltung der Spielszenen
- Nutzung von Bildmitteln der Kamera
- Sammlung von Spielideen, Orten, Gestaltungsideen
- Gestaltete Inszenierungen
- Fotografierte Standbilder

Bereich: Textiles Gestalten

Zeitungsumfang:

Thema: Kleidungsstücke werden lebendig – Wir gestalten Spielfiguren aus alten Textilien

Inhalte / Unterthemen:

- Wahrnehmen und Sammeln textiler Materialien für Spielfiguren, wie Stoffe, alte Kleidungsstücke und textile Accessoires
- Erkunden von Spiel- und Ausdrucksmöglichkeiten der gesammelten textilen Materialien mit Blick auf Bewegungsmöglichkeiten und Sprache des Materials
- Entwickeln aus Spiel- und Materialerfahrungen Ideen für Spielfiguren mit besonderen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten
- Erforschen der Gestaltbarkeit textiler Materialien und Experimentieren mit einfachen textilen Techniken, wie Abbinden, Knoten, Reißen, Flechten, Nähen / Vorstich
- Ausgestalten der individuellen Spielfigur durch den Einsatz gewonnener Material- und Technikerfahrungen mit Blick auf die besondere Charaktereigenschaft und Fähigkeit der Figur
- Inszenieren/ Präsentieren der Figuren

Kompetenzen

- sammeln und sortieren verschiedene textile Materialien nach unterschiedlichen Kriterien (u.a. Haptik und Gebrauch) und beschreiben ihre Wahrnehmungen,
- experimentieren mit textilen Materialien (Fäden, Stoffe) und erproben deren Gestaltbarkeit (Knoten, Flechten; Reißen),

- entwickeln und realisieren – ausgehend von spezifischen Materialeigenschaften – individuelle Gestaltungsideen (Verkleiden, Herstellen von Spielobjekten, Gestalten von Räumen).

Sprachsensibilität

Empfohlener Wortschatz:

Fäden, Stoffe, Kleidung (Hosenbeine, Pulloverärmel, Handschuh, Schlips, Mütze, Socke)

Knoten, Flechten, Reißen

Adjektive (weich, kratzig, ...)

• **Materialien/Medien und Organisation**

Sammlung alter Kleidungsstücke und textiler Accessoires (Hosenbeine, Pulloverärmel, Handschuh, Schlips, Mütze, Socke etc.)

• Sammlung textiler Verbrauchsmaterialien und Werkzeuge (Stoffe, Garne, Kleidungsstücke, Accessoires, Knöpfe, Nähnadeln, Häkelnadeln etc.)

• Spielimpulse (Geschichten/ Textimpulse/ Bilder/ Musik etc.)

• Hilfen für die Beschreibung von Materialeigenschaften (Adjektivliste, Wortkarten, Satzanfänge)

Visualisierte Gestaltungskriterien

Leistungsfeststellung:

- Themenbezogene Gesprächsbeiträge
- Ergebnisse aus Erkundungsprozessen und Experimentierphasen
- Spielfigur

Thema:		Zeitungfang:
Inhalte / Unterthemen:		
•		
Kompetenzen		
Sprachsensibilität Fachvokabular	Materialien/Medien und Organisation	

Leistungsfeststellung:

-