

<b>1 Darauf baut die Bildende Kunst auf</b>	<b>10</b>
<b>1.1 Zeichnen</b>	<b>12</b>
Spuren und Zeichen setzen	13
Spuren – Zeichen von Anwesenheit	14
Frühe Spuren der Menschheit	16
Den Bildraum gestalten – Vorder- und Hintergrund	18
In Spuren etwas entdecken – mit Spuren experimentieren	20
Gestische Spuren – ungegenständliches Zeichnen	22
Werkzeuge und Materialien – Zeichnen	24
<b>1.2 Die Wirkung von Farbe</b>	<b>26</b>
Was ist Farbe?	28
Farbe selbst herstellen	30
Rot erfahren	32
Gelb erleben	34
Blau erfinden	36
Wie früher Farben benutzt wurden	38
Werkzeuge und Materialien – Malen	40
<b>1.3 Den menschlichen Körper</b>	
plastisch darstellen	42
Die Maße des Körpers	44
Standbilder aus Stein	46
Die Maße von Kopf und Gesicht	48
Porträtbüsten aus Stein: Menschliche Gesichter aus Stein meißeln	50
Mensch aus Stein	52
<b>1.4 Der Mensch und sein Gegenüber</b>	<b>54</b>
Harmonische Körper als Idealbilder	56
Lebensnahe Abbilder	58
Schöne Vorbilder	60
Götter, Götzen und Helden – Magische Abbilder	62
Die Linie	64
Wie ein Bild entsteht	66

<b>2 Darauf bauen Architektur und Design auf</b>	<b>68</b>		
<b>2.1 Modellieren – Ton</b>	<b>70</b>	<b>2.4 Umgebender Raum – Architektur</b>	<b>106</b>
Das Material Ton	72	Architektur – Sinn und Nutzen von Gebäuden	108
Schalen, Gefäße, Behälter	74	Bauten für die Ewigkeit	110
Tonfiguren zwischen Mensch, Tier und Gegenstand	76	Die antike Arena: Bühne für ein grausames Schauspiel	112
Bildergeschichten auf Ton	78	Ein Ort für moderne Gladiator?n	114
Werkzeuge, Materialien, Techniken – Ton	80	Von der Markthalle zum Gotteshaus: Die Basilika	116
<b>2.2 Schnitzen, Sägen und Montieren – Holz</b>	<b>82</b>	Ton als Baumaterial	118
Bildhauerei mit Holz	84	Holz als Baumaterial	120
Formen und Figuren aus Holz aussägen	86		
Holz montieren	88		
Bedeutung von Holz	90		
Werkzeuge und Techniken – Holz	92		
<b>2.3 Gestaltete Objekte – Produktdesign</b>	<b>94</b>		
Richard Steiff: Teddy-Bär (Bär 55 PB) 1902	96		
Die Toblerone (1908): Design einer Schweizer Schokolade	98		
Die Geschichte der Coca-Cola-Flasche von 1915	100		
Der Stuhl – Alltagsgegenstand zum Sitzen oder Symbol der Macht?	102		
Portale und Türen gestalten	104		

<b>3 Darauf bauen Inszenierung und Kommunikation auf</b>	<b>122</b>		
<b>3.1 Schreiben</b>	<b>124</b>	<b>3.4 Theater: Botschaften in Zeit und Raum</b>	<b>158</b>
Schriften (be-)schreiben	126	Theateraufführungen – was gehört alles dazu?	160
Die Entwicklung der Schrift	128	Die Sprache der Hände: Gestik	162
Hand- und Druckschrift	130	Körpersprache als Ausdrucksmittel	164
Materialexperimente	132	Bilder und Plastiken nachstellen: Körper in Beziehungen	166
Werkzeuge und Materialien – Schreiben	134	Die Vergangenheit des Theaters als Geschichte seiner Bauten	168
<b>3.2 Botschaften in Zeichen und Symbolen</b>	<b>136</b>	Fotografie – Geschichte – Technik	170
Zeichen und Symbole	138	Fotografie als Kunst	172
Das Rätsel der Hieroglyphen	140		
Zeichen – Zeichnen – Kommunizieren	142		
Crash – Boing! Botschaften in Text-Bild-Kombinationen	144		
Schrift und Zweck	146		
<b>3.3 Spielen und Erleben</b>	<b>148</b>	<b>Anhang</b>	
Spielen mit Figuren	150	Zeitleiste „Epochen der ägyptischen und der griechisch-römischen Kunst“	174
Puppenspiel auf der großen Bühne	152	Lexikon	176
Kamishibai – ein kleines Theater mit großer Wirkung	154	Register	181
Schattenspiel mit Hand und Kopf	156	Bild- und Textquellen	183

---