

3 Frottierte Kleider (b)

Oberflächen von Kleidern oder anderen Gegenständen erzählen lassen

Geh auf die Suche nach geeigneten Kleiderstrukturen, welche du „frottieren“, also abreiben kannst. Dazu bewegst du dich im ganzen Klassenraum und Schulhaus. Du tastest über die verschiedenen Materialstrukturen – auch Schuhe eignen sich zum Teil sehr gut. Diese Abriebe dienen als Grundlage für das weitere Gestalten.

Phase 1

Material:

- weißes Papier, 50 g/m² oder 40 g/m², DIN A3
- weicher Bleistift (B oder 2B)

Du wählst bei einem Kleidungsstück Stellen mit besonderen Unebenheiten (Taschen, aufgenähte Buchstaben usw.) oder Strukturen (Reißverschluss und Ähnliches) aus, die gut spürbar, „tastbar“ sind. Du bedeckst diese Stellen mit einem weißen Papier und zeichnest vorsichtig darüber.

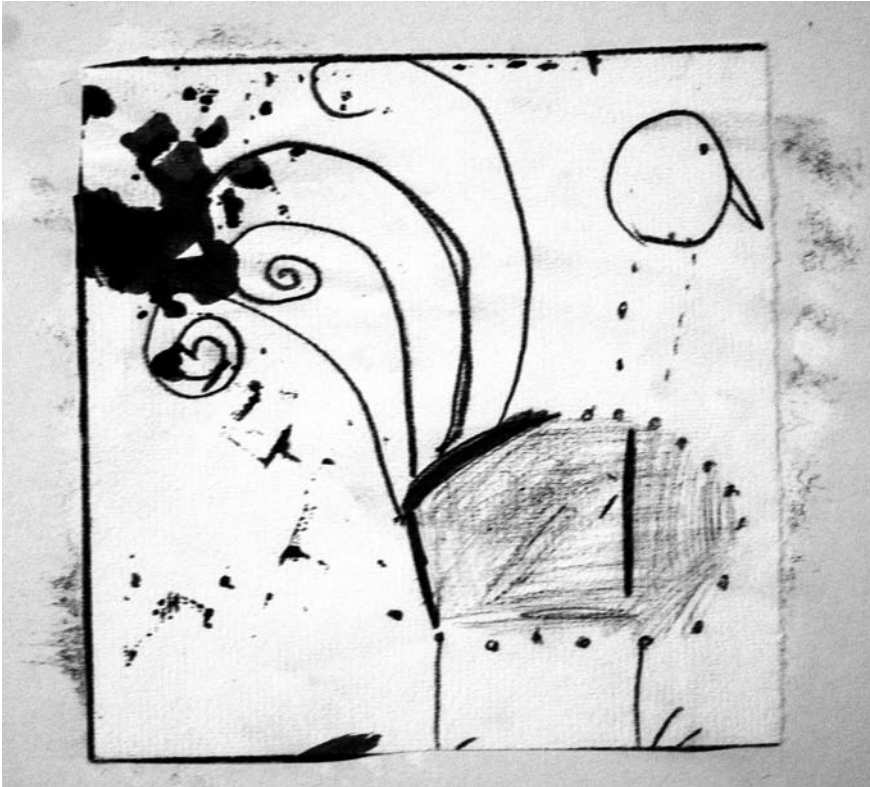
Phase 2

Material:

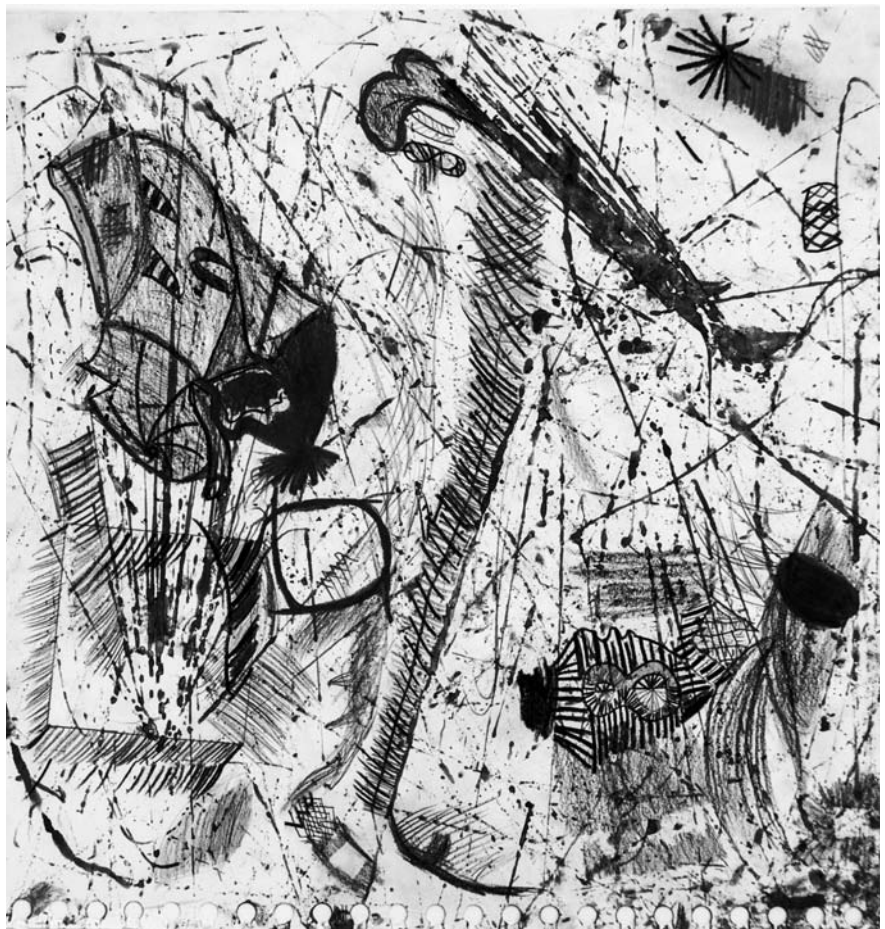
- Farbstifte
- Wachspastellfarben
- Filzstifte oder Kugelschreiber

- a) Du betrachtest die „frottierten“ Oberflächen, die du gefunden und auf deinem weißen Papier gesammelt hast. Du erinnerst dich an das Gefühl, das beim Abreiben entstanden ist. War die Oberfläche weich oder hart? Gab es kantige oder spitze Stellen? Fühlte sich die Tätigkeit angenehm oder unangenehm an?
- b) Ordne jeder Oberfläche Wörter oder Silben zu, die du als passend empfindest. Schreibe sie auf einen Zettel.
- c) Wähle drei frottierte Stellen und die dazu gehörigen Wörter oder Silben aus. Schneide die drei abgeriebenen Oberflächen aus und klebe sie auf ein neues Blatt. Lass die neu entstandenen drei Figuren miteinander kommunizieren, indem du die dazu gehörigen Wörter und Silben ebenfalls aufs Blatt schreibst. Du darfst diese Silben oder Wörter mehrfach verwenden, vergrößern oder verkleinern, mit unterschiedlichen Stiften schreiben. Du lässt auf diese Weise Kleidungsstücke oder andere Gegenstände von ihren Erlebnissen oder Gefühlen erzählen.

5 Hot Wheels



Celine



Damian

8 Irr(t)räume

Thema/Idee Einen Punkt in den Raum setzen, davon ausgehend Linien ziehen; durch Setzen weiterer Linien Räume schaffen.

Material

- schwarzes Papier, 21 × 21 cm, 120–160 g/m²
- weißer Farbstift
- Farben
- Gouache
- Lineal

Herausforderung der Aufgabe Spielerischen Umgang mit Räumlichkeit erleben; 3D-Gefühl erzeugen

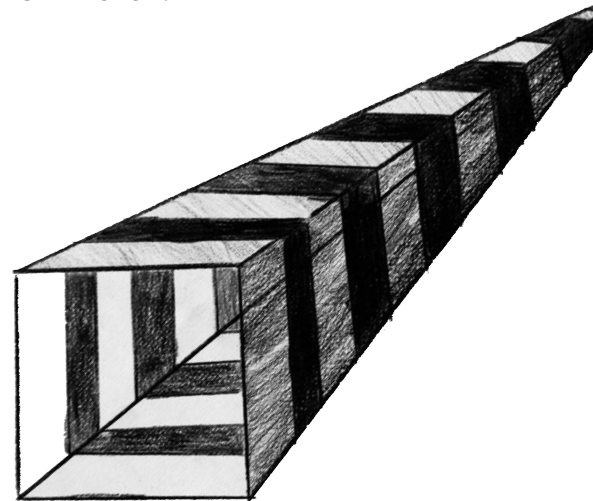
Kriterien für die Bildbesprechung Bei der Bildbesprechung wird Folgendes thematisiert:

- Technik
- Entstehen von Räumlichkeiten
- Abfolge von „Logik“ und „bewusst Unlogischem“

Einstiegsfragen Einstiegsfragen könnten sein:

- Wo ist der höchste Punkt?
- An welchen Punkt im Bild würdest du dich setzen, um hinabzuschauen?
- Wo würdest du dich am liebsten verstecken?
- Wo ist das Bild für dich geheimnisvoll?

Hinweise auf Kunstwerke M. C. Escher, René Magritte



4 Sound Fantasy





Wu spaziert im Park. Er hört Wasser plätschern und folgt dem Klang. Vor einem Brunnen bleibt er stehen. Fasziniert und verzaubert vom Spiel der Wassertropfen taucht er in andere Welten ein.

Die Punkte reisen. Manchmal viele miteinander, dann wieder wenige. Manchmal eng beieinander, dann losgelöst voneinander. Er fragt sich, ob sie sich planlos bewegen oder ob es einen Rhythmus gibt. In seiner Fantasie schlüpft er selbst in einen solchen Punkt und tritt eine Reise an.

Wohin geht der Weg deiner Punkte?

