

Lehrplan
für die Primarschule

Bildnerisches Gestalten

Kanton Freiburg

Der vorliegende Lehrplan wurde von der Lehrplan-Arbeitsgruppe Bildnerisches Gestalten der IEDK (heute BKZ) erarbeitet. Auf Antrag der Fachgruppe BG unter der Leitung von Beat Fasel hat 2005 die EKSD Freiburg beschlossen, die Richt- und Grobziele dieses Lehrplans zu übernehmen.

Copyright 1995 / 3. Auflage 2004
Bildungsplanung Zentralschweiz
Zentralstrasse 18, 6003 Luzern
Telefon 041/226 00 60; Fax 041/226 00 61
info@bildungsplanung-zentral.ch
www.bildungsplanung-zentral.ch

Inhaltsverzeichnis

Teil A: Leitideen	3
1. Bedeutung des Fachbereichs	3
2. Richtziele	4
3. Umsetzung im Unterricht	6
Teil B: Grobziele	7
Arbeitsbereiche	7
Erläuterungen zum Grobzielkatalog	13
Grobziele ab 1./2. Schuljahr	14
Grobziele ab 3./4. Schuljahr	20
Grobziele ab 5./6. Schuljahr	28
Teil C: Übersicht Grobziele	36
Lehrplan-Arbeitsgruppe Bildnerisches Gestalten (1995)	38

Hinweis: Im Internet befinden sich auf dem Bildungsserver (www.zebis.ch) weitere Unterrichtsmaterialien zu den Grobzielen.

Teil A: Leitideen

1. Bedeutung des Fachbereichs

Im Fachbereich **Bildnerisches Gestalten** wird die persönliche Ausdrucksfähigkeit der Schülerinnen und Schüler und die Fähigkeit zur Orientierung im visuellen Bereich entwickelt und gefördert. Vorstellungen, Erlebnisse und Beobachtungen werden mit bildnerischen Mitteln umgesetzt und die Auseinandersetzung mit Werken der bildenden Kunst und der visuellen Umwelt einbezogen. Der Zugang zu dieser Welt der Bilder eröffnet sich sowohl durch die aktive und lustbetonte bildnerische Gestaltung, wie auch durch die differenzierte Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Bildern. Die Schülerinnen und Schüler sollen fähig werden, sich in der Verschiedenheit von Eindrücken und Aussagen in unserer visuell geprägten Umwelt selbständig, kompetent und aktiv zu orientieren. Bildnerisches Gestalten fördert die Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz in Richtung ganzheitlicher Bildung.

Im Bildnerischen Gestalten werden folgende Grundanliegen vermittelt:

Visuelle Wahrnehmung und bildhaftes Denken werden aktiviert

Wahrnehmen ist ein grundlegender, aktiver Prozess der Auseinandersetzung mit unserer Umwelt und mit sich selbst und bildet die Grundlage für den bildnerischen Ausdruck. Bildnerisches Gestalten erfordert Denken, Handeln und Fühlen und fördert damit die Entwicklung der ganzen Persönlichkeit. Dem begrifflichen Denken wird das bildhafte Denken gegenüber gesetzt. Bildnerisches Gestalten leistet so einen notwendigen und eigenständigen Beitrag zur ganzheitlichen Bildung und zur Förderung der Kreativität.

Bildnerischer Ausdruck und visuelle Kompetenz werden entwickelt

Das kontinuierliche, stufengemäße Entwickeln der bildhaften Ausdrucksfähigkeit geschieht in praktischer bildnerischer Arbeit. Der Umgang mit bildnerischen Mitteln wie Formen und Farben, anregenden Inhalten und grundlegenden Verfahren führt zu persönlichen Aussagen. Bildnerisches Gestalten umfasst eine Vielfalt verschiedener bildnerischer Tätigkeiten wie Zeichnen, Drucken, Malen, Sammeln, Kombinieren, Umformen, Fotografieren und Filmen. Die in der bildnerischen Arbeit gemachten Erfahrungen bilden die Grundlage, um zu einer eigenen Kompetenz im visuellen Bereich zu gelangen.

Bildende Kunst und visuelle Kommunikation im Alltag werden einbezogen

Die Begegnung mit Werken der bildenden Kunst entwickelt die Interpretationsfähigkeit. Bildnerisches Gestalten schafft die Verbindung zu kulturellen Werten und leistet so einen Beitrag bei der Suche nach kultureller Identität.

Wir sind aber auch umgeben von visuellen Medien und sind einer Vielfalt von visuellen Informationen ausgesetzt. Bilder sind weitgehend Träger unseres Welt- und Wertverständnisses. Auch gesellschaftliche Entwicklungen vollziehen sich zunehmend über Bilder. Durch die praktische Arbeit mit visuellen Medien bekommen die Schülerinnen und Schüler Einblick in Herstellung, Aussagen und Wirkungen visueller Kommunikation.

Bildnerisches Gestalten ist lehr- und lernbar

Die Fähigkeiten zur visuellen Wahrnehmung und Interpretation sowie des bildnerischen Gestaltens sind in jedem Mensch angelegt, müssen aber entwickelt und differenziert werden. Ohne entsprechenden Anreiz, abwechslungsreichem Gebrauch und permanenter Übung verkümmern sie. Die Schülerinnen und Schüler werden ermutigt, ihre persönlichen Wahrnehmungs- und Ausdrucksformen zu entwickeln. Der Unterricht im Bildnerischen Gestalten ermöglicht ihnen, sich ein Repertoire an bildnerischen Mitteln und Verfahren, Interpretationsmöglichkeiten und visuellen Kommunikationsformen aufzubauen und stetig zu erweitern. Der lernzielorientierte Unterricht knüpft an vorhandenen Erfahrungen und Interessen der Lernenden an und führt zu neuen Erkenntnissen. In Auswertungsgesprächen werden gemachte Einsichten mit vorhandenem Wissen und benachbarten Bereichen vernetzt.

2. Richtziele

1. Wahrnehmen, beobachten und umsetzen

Wir nehmen unsere Umwelt mit verschiedenen Sinnen wahr. Die **visuelle Wahrnehmung** spielt dabei eine zentrale Rolle. Wahrnehmen ist ein Strukturierungsprozess des Auswählens und Wertens. Dabei werden Wahrnehmungen mit inneren Vorstellungen, Gefühlen und Stimmungen aus früheren Erfahrungen verknüpft. Sowohl unvoreingenommenes Sehen wie bewusstes Beobachten sind aktive Prozesse, mit deren Hilfe wir uns die Umwelt erschliessen. Es ist deshalb wichtig, die visuelle Wahrnehmungsfähigkeit zu fördern und zu differenzieren.

Neben der Wahrnehmung der äusseren Welt geht es auch darum, die Welt der inneren Vorstellungen und Bilder wahrzunehmen und zum Ausdruck zu bringen. Voraussetzung dafür ist Offenheit, Ruhe und der Wille, sich Zeit zu nehmen. Dadurch wird das bildhafte Denken angeregt.

Die Schülerinnen und Schüler

- gehen von der eigenen sinnlichen Erfahrung aus
- nehmen Umwelt und Vorstellungen und Empfindungen gleichermassen wahr
- nehmen sich Zeit, die Dinge bewusst zu beobachten und gezielt, nach bestimmten Kriterien, zu untersuchen
- klären, ordnen und vergleichen ihre Beobachtungen und stellen Zusammenhänge her
- werden sich bewusst, dass Wahrnehmung selektiv und wertend ist
- setzen sich mit eigenen Sehgewohnheiten auseinander
- anerkennen, dass Mitschüler und Mitschülerinnen unterschiedlich wahrnehmen
- verwenden Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Bildnerisches Gestalten
- beschreiben ihre Wahrnehmungen mit differenzierten Begriffen.

2. Gestalten und umgestalten

Im Bildnerischen Gestalten steht der **praktische Gestaltungsprozess** im Zentrum. Mit bildnerischen Mitteln werden Wahrnehmungen, Gedanken, Vorstellungen, Sachverhalte, Erfahrungen und Empfindungen dargestellt. Dazu werden bildnerische Elemente wie Punkt, Linie, Fläche, Farbe, Körper, Raum und bildnerische Ordnungsgefüge und Beziehungen wie Kontraste, Figur-Grund und Reihung eingesetzt. Beim Umgestalten werden vorgegebene Bilder, Bildteile oder Gegenstände als Ausgangspunkt für neue Kombinationen und Aussagen benützt. Die Auseinandersetzung mit bildnerischen Mitteln und ihren Beziehungen steht im Vordergrund. Bildnerische Gestaltung ist aber auch abhängig von Materialien, Werkzeugen und Verfahren. Bildnerisches Gestalten erweitert deshalb auch das Repertoire an Verfahren und lehrt, wie Werkzeuge und Materialien anzuwenden sind.

Jede bildnerische Äusserung ist ein unverwechselbarer Ausdruck der Persönlichkeit und entsteht aus der persönlichen Auseinandersetzung mit bildnerischen Problemen.

Die Schülerinnen und Schüler

- merken, dass bildnerische Gestaltung ein Zusammenspiel ist von bildnerischen Absichten, bildnerischen Mitteln, Materialien, Werkzeugen und Verfahren
- kennen wichtige bildnerische Mittel und variieren sie
- bauen ein persönliches Repertoire auf an Darstellungs-, Gestaltungs- und Verfahrensmöglichkeiten und setzen Werkzeuge und Materialien sachgerecht ein
- können Bildideen aus Vorgaben entwickeln
- geben ihren bildnerischen Aussagen einen individuellen Charakter.

3. Suchen, erfinden, ausführen und beurteilen

Bildnerisches Gestalten ist ein kreativer **Prozess**, der Suchen, Finden, Erfinden und Ausführen umfasst. Er führt in mehreren Schritten von der Vorstellung bis zur bildnerischen Gestaltung. Im Unterricht sind sowohl der Arbeitsprozess wie das daraus entstehende bildnerische Produkt von Bedeutung.

Die Fähigkeit, neue Zusammenhänge zu finden und Neues zu entwickeln kann im Bildnerischen Gestalten exemplarisch erfahren werden.

Kreatives Denken und **Arbeiten** geschieht in einem Wechselspiel und verbindet spontan-spielerisches Entdecken von neuem mit bereits Bekanntem. Im kreativen Problemlösungsprozess wird intuitives und divergentes Denken gefördert und die Ganzheitlichkeit von Fühlen, Empfinden, Denken und Handeln angestrebt.

Im Rückblick auf den Arbeitsprozess wird den Schülerinnen und Schülern eigenes und fremdes Handeln und Denken bewusst. Sie beurteilen die Ergebnisse mit differenzierten Kriterien.

Die Schülerinnen und Schüler

- können eigene Ziele formulieren oder sich nach gegebenen Zielen orientieren und individuelle Wege dazu finden
- arbeiten in mehreren Schritten auf ein komplexes Endergebnis hin
- sind fähig über den Arbeitsprozess zu sprechen, gewinnen Einsichten und können Folgerungen für die nächsten Schritte ziehen
- sind offen für persönliche Ideen und verwirklichen diese selbständig
- können gewohnte Denk- und Darstellungsformen verlassen und betrachten Ungewohntes als Herausforderung
- können Beziehungen zwischen scheinbar Beziehungslosem herstellen
- sind bereit, sich mit fremden bildnerischen Produkten auseinanderzusetzen
- trauen sich ein Urteil zu und wenden dabei differenzierte Beurteilungskriterien an.

4. Mitteilen, verstehen und interpretieren

Im Bildnerischen Gestalten kommt der **Werkbetrachtung** eine besondere Bedeutung zu. Kunstwerke und andere bildnerische Gestaltungen in ihrem Umfeld kennen zu lernen, ist eine Bereicherung, ein sinnliches Erlebnis und eine wichtige Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe. Die Werkbetrachtung wird auch in engem Zusammenhang mit der eigenen bildnerischen Arbeit gesehen.

Neben herkömmlichen Medien spielen visuelle Medien wie Fotografie und Video eine immer bedeutendere Rolle im Alltag und in der Freizeit der Schülerinnen und Schüler.

In unserer Umwelt werden statische und bewegte Bilder in vielfältiger Weise für **visuelle Kommunikation** verwendet. Deshalb ist es wichtig, einerseits diese Informationsträger in Bezug auf ihre Merkmale unterscheiden und verstehen zu lernen und andererseits sich mit eigenen Bildern anderen verständlich zu machen.

Die Schülerinnen und Schüler

- setzen sich mit Kunstwerken und bildnerischen Gestaltungen verschiedener Kulturen und Epochen auseinander
- setzen sich im Gespräch mit Produkten der Mitschülerinnen und Mitschüler auseinander
- untersuchen und interpretieren visuelle Mitteilungen in Bezug auf ihre Mehrdeutigkeit
- kennen verschiedene visuelle Medien und ihre Merkmale
- kennen Formen der visuellen Beeinflussung, erkennen beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen und bilden sich dazu eine persönliche Meinung
- benützen visuelle Medien und machen damit verständliche Aussagen.

3. Umsetzung im Unterricht

Zielorientiert unterrichten

- Themen und Motive in Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern als Ausgangspunkt auswählen.
- Bei jedem Unterrichtsvorhaben Zielsetzung, Motiv, Materialien, Werkzeuge und Verlauf der Arbeit festlegen.
- Anknüpfungsmöglichkeiten zu vorangegangenen Arbeiten aus dem Bildnerischen Gestalten oder aus anderen Fächern aufgreifen.
- Grobziele verschiedener Arbeitsbereiche miteinander vernetzen.
- Über einen längeren Zeitraum hinweg planen und aufbauend unterrichten.

Von Wahrnehmungen ausgehen

- Sinnliche Wahrnehmungen und Erfahrungen von Gegenständen, Materialien, Situationen auch ausserhalb des Schulzimmers fördern.
- Kontakte zu Museen, Galerien und Kunstschaffenden herstellen.

Prozessorientiert und schülerorientiert unterrichten

- Schülerinnen und Schüler in Bezug auf Motiv, Gestaltung und Verfahren offen lassen.
- Die Schülerinnen und Schüler zur Suche nach eigenen Wegen für die bildnerische Gestaltung anregen.
- Gelegenheit geben, ein Repertoire von bildnerischen Gestaltungsmöglichkeiten und Verfahren aufzubauen.
- Für geeignete Einrichtungen, anregende Materialien und entsprechende Werkzeuge besorgt sein.
- Arbeitsprozesse und Produkte als gleichwertig betrachten.
- Die gestalterische Arbeit mit Anregungen, Gesprächen und Hilfestellungen individuell betreuen.
- Eine anregende Arbeitsatmosphäre schaffen.

Schülerarbeiten konstruktiv beurteilen

- Schülerinnen und Schüler in ihrer persönlichen Ausdrucksweise bestärken und individuelle Ausdrucksformen fördern.
- Beurteilungskriterien für die Schülerinnen und Schüler einsichtig machen.
- Die Schülerinnen und Schüler befähigen, auf selbständig formulierte oder vorgegebene Ziele hinzuarbeiten.
- Arbeitsprozesse und Produkte in Bezug auf Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz von Schülerinnen und Schülern beurteilen lassen.

Bildnerisches Gestalten und andere Fachbereiche

- Im fächerübergreifenden Unterricht die spezifischen Anteile und Eigenarten des Bildnerischen Gestaltens berücksichtigen und aufzeigen.
- Fächerübergreifende Projekte planen, in denen Bildnerisches Gestalten Ausgangspunkt oder Schwerpunkt ist.
- Verbindungen zu anderen Fachbereichen wie Deutsch, Musik, Mensch und Umwelt, Technisches/Angewandtes Gestalten herstellen.

Teil B: Grobziele

1. Arbeitsbereiche

Der Unterricht im Bildnerischen Gestalten ist vielfältig und umfassend. Die Aufteilung in einzelne Arbeitsbereiche hat sich in der Praxis als nützlich erwiesen und soll der Lehrperson als Orientierungshilfe dienen. In jedem Arbeitsbereich werden je spezifische bildnerische Tätigkeiten zusammengefasst.

Die Zuordnung zu einem Arbeitsbereich wird in erster Linie durch die bildnerischen Mittel und erst in zweiter Linie durch Materialien, Werkzeuge und Verfahren begründet. Die Grenzen zwischen den Arbeitsbereichen sind nicht genau definierbar, Übergänge sind fließend.

Grafik

Farbe

Collage/Montage

Plastik

Aktion/Spiel

**Foto, Film, Video,
Computer**

Grafik

Dieser Arbeitsbereich umfasst das Gestalten mit Linien und Flächen. Dabei bilden das Zeichnen und das Drucken den Schwerpunkt; einfache Formen der Gestaltung mit Schriften werden ebenfalls miteinbezogen.

Im Arbeitsbereich Grafik werden mit den bildnerischen Elementen Punkt, Linie und Fläche:

- Konturen gezeichnet
- Flächenformen abgegrenzt, Binnenformen gegliedert und differenziert
- Oberflächenstruktur, Hell-Dunkel und Plastizität herausgearbeitet.

Linien werden auch zum Kritzeln, für expressives und schreibähnliches Zeichnen eingesetzt oder als autonomes und dekoratives Element verwendet. Hinzu kommen Grundfragen des formalen Bildaufbaus:

- die Grössenverhältnisse der Bildelemente zueinander (Proportionen, Formkontraste)
- die Verbindung von Positiv- und Negativ-Formen
- die Figur-Grund-Beziehung
- das Bild als Ordnungsgefüge (Komposition, Anordnung der Flächen)
- die Ordnung der Bildelemente (Rhythmus).

Zeichnen und Skizzieren sind die spezifischen bildnerischen Tätigkeiten, die in vielfältiger Art und Weise eingesetzt werden. Die Schülerinnen und Schüler erleben dabei spielerisch, wie mit formalen Mitteln Bedeutungen entstehen. Zeichnen heisst die dreidimensionale Erfahrungswelt zu Bildzeichen abstrahieren, nach bildnerischen Entsprechungen suchen und sie auf einer Fläche anordnen. So machen sich die Schülerinnen und Schüler mit grundlegenden Formen von zeichenhaftem Ausdruck vertraut.

Das Zeichnen fördert differenziertes Sehen und bildhaftes Denken. Beim spontanen Zeichnen steht der persönliche Ausdruck, beim untersuchenden Zeichnen die Beobachtung im Vordergrund.

Skizzieren heisst sowohl innere Bilder und Vorstellungen wie auch äussere Eindrücke, Beobachtungen zeichnerisch entwerfen und zusammenfassend festhalten. Beim Skizzieren kann die Aufmerksamkeit auf einzelne Komponenten (z. B. Kontur, Proportion, Hell-Dunkel, Licht und Schatten) eines Motivs gelenkt werden. Solche Skizzen werden auch Studien genannt. Sie wirken oft unfertig, sind aber wichtige Schritte im Prozess zur endgültigen Bildfindung.

Material und Werkzeug: Für lineares und flächiges Gestalten sind Bleistifte, Kohle, Tusche mit Feder oder Pinsel, Öl- und Pastellkreiden, Farbstifte, Kugel- und Faserschreiber, aber auch Papierflächen geeignet. Beim Drucken spielen lineare und flächige bildnerische Mittel eine wichtige Rolle. Deshalb werden die entsprechenden Grobziele diesem Arbeitsbereich zugeordnet.

Im Gegensatz zur Zeichnung ermöglichen die meisten Druckverfahren, von einem Druckstock mehrere Abzüge zu machen und in jeder Arbeitsphase Zustandsdrucke herzustellen.

Für den Unterricht eignen sich Druckverfahren wie Schablonendruck, Materialdruck, Stempeldruck, Linoldruck, Holzschnitt und Radierung.

Farbe

In diesem Arbeitsbereich steht die Farbe im Zentrum. Für das Malen ist sie das wichtigste bildnerische Mittel. Zum farbigen Gestalten gehören ausserdem der Umgang mit farbigen Papieren, Folien usw. sowie der Einsatz der Farbe beim Drucken. Wichtige Grundlagen für das farbige Gestalten und die Auseinandersetzung mit Farbe in der Umwelt sind ein differenziertes Farbempfinden, ein bewusstes Wahrnehmen von farbigen Zusammenhängen und Einsichten in Wirkungen von Farben.

Im Bildnerischen Gestalten kann Farbe im Zusammenhang mit einem gegenständlichen Motiv eingesetzt oder als autonomes bildnerisches Mittel ohne Bezug zu Gegenständlichem verwendet werden. Es ergeben sich, je nach Zielsetzung, viele Möglichkeiten farbiger Gestaltung innerhalb dieser beiden Pole. Es wird unterschieden zwischen:

- Lokalfarbe: die tatsächliche Farbe eines Gegenstandes
- Erscheinungsfarbe: Veränderung der Farbigkeit durch momentane Beleuchtungsverhältnisse
- Symbol- oder Ausdrucksfarbe: Farbigkeit zur Verdeutlichung einer beabsichtigten Aussage
- absolute Farbe: Farbe losgelöst vom gegenständlichen Bezug.

Wichtige Gestaltungsmöglichkeiten beim farbigen Gestalten sind:

- Differenzierung der Farbe in Bezug auf Farbrichtung, Helligkeit und Intensität
- Farbbeziehungen wie Hell-Dunkel-Kontrast, Bunt-zu-Unbunt-Kontrast, Warm-Kalt-Kontrast usw.
- Farbe-Form-Beziehungen
- Wirkung der Farbe in Bezug auf Konsistenz und Oberfläche.

Die Spontaneität beim Malen soll erhalten und gefördert werden, auch wenn ein mehr und mehr bewusster Einsatz der Farben angestrebt wird. Die Erarbeitung von systematischen Farbordnungen (Farbkreis, Farbenkugel) ist sekundär und sinnvollerweise in den höheren Klassen vorzusehen.

Material und Werkzeug: Für das farbige Gestalten eignen sich Wasserfarben (Gouache) in Farbnapfchen oder Plastikflaschen, verschieden breite Borstenpinsel, verschieden dicke Haarpinsel, sowie Malstifte, selbst gefärbte oder farbige Papiere, farbige Folien, wasserlösliche Druckfarben.

Farbe als bildnerisches Mittel kommt in allen Arbeitsbereichen zur Geltung.

Collage / Montage

Mit Collage/Montage wird eine bildnerische Denk- und Handlungsweise umschrieben, bei der aus Gefundenem, Zurückgelassenem, Bruchstückhaftem Neues gestaltet wird. Die spezifischen Tätigkeiten bestehen darin, diese Materialien und Gegenstände:

- zu sammeln und/oder zu ordnen
- auf mögliche Assoziationen und Bedeutungen zu befragen
- zu ergänzen
- neu zusammenzufügen
- zu kombinieren.

Bei diesen Tätigkeiten geht es darum, neue Bildideen zu entwickeln und die Bedeutung und Aussage der ursprünglichen Teile zu verändern und umzudeuten. Bei dieser Arbeit ist es wichtig, Materialien auf ihre vielseitige Verwendbarkeit hin zu überprüfen, gewohnte Regeln und Konventionen aufzulösen und den Zufall in den Arbeitsprozess einzubeziehen. Es sollen neue, eigene Regeln und Kriterien erfunden und ausprobiert werden.

Materialien und Gegenstände werden in ihren Bedeutungen und ihrem Kontext differenziert wahrgenommen, vielseitig interpretiert und neu arrangiert. Dabei kann die Bedeutung auch manipuliert werden.

Eine wichtige Voraussetzung für den Unterricht ist das unsystematische Sammeln und Bereitstellen von Materialien. Hier wirkt eine möglichst grosse Vielfalt anregend. Zu unterscheiden davon ist die Sammlung, die zielgerichtet und nach im Voraus festgelegten Kriterien zusammengestellt und in geeigneter Form präsentiert wird (Spurensicherung).

Die Unterscheidung von Collage und Montage ist nicht eindeutig festgelegt. In der Regel wird eine Collage mit flächigen Materialien, eine Montage mit dreidimensionalen Gegenständen oder Materialien hergestellt.

Plastik

Dem Arbeitsbereich Plastik werden alle Arten des plastisch-räumlichen Gestaltens zugeordnet, die auf dem Aufbauen und Abbauen, dem Formen und Verformen sowie der Raumbegrenzung und Raumerschliessung mit verschiedenen Materialien beruhen. Die plastische Form wie Relief oder Vollplastik in ihrem Umraum spielt dabei eine zentrale Rolle.

Die bildnerischen Mittel im Arbeitsbereich Plastik sind:

- Kanten und Flächen
- Höhlungen und Wölbungen
- Oberflächenstrukturen, plastische Strukturen.

Auch die Komposition, die Proportion, das Material und die Farbe spielen eine grosse Rolle.

Die Wirkung des räumlichen Zueinanders einzelner Teile wie auch das Verhältnis vom Körper zum Raum gilt es zu untersuchen.

Im plastisch-räumlichen Gestalten geht es immer um das Begreifen und Bilden von Körper und Raum, um dreidimensionales Sichtbarmachen von inneren Bildern, Vorstellungen und äusseren Eindrücken. Dabei steht das Suchen und Finden von plastisch-räumlichen Formen, die etwas ausdrücken und mitteilen, im Vordergrund.

Im Gegensatz zum Fachbereich Technisches/Angewandtes Gestalten stehen im Arbeitsbereich Plastik nicht technisch-funktionale Aspekte im Vordergrund, sondern gestalterische.

Die unmittelbare Erfahrung einer plastisch-räumlichen Form durch Begreifen und das elementare Bedürfnis und die Lust am Betasten, Kneten und Verformen von Material sind Anknüpfungspunkte für den Unterricht. Material: Alle Materialien, welche die jeweilige plastische Gestaltungsabsicht ermöglichen und die aus ökologischer und ökonomischer Sicht problemlos sind.

Die Wahl des Materials hängt vor allem auch vom Verfahren ab.

Aktion / Spiel

Dieser Arbeitsbereich knüpft an den unmittelbaren Erfahrungen an, die Kinder im Sandhaufen, mit Bauklötzen oder anderen Materialien machen. Das stete Ordnen, Umordnen und Neuordnen der Materialien ist der Ansatzpunkt für bildnerische Tätigkeiten.

In dieser spielerischen Art und Weise werden hier Material und der eigene Körper als Ausdrucksmittel eingesetzt.

In diesem Arbeitsbereich lassen sich daher zwei Schwerpunkte unterscheiden:

- Materialbezogene Aktion: Das spielerische Agieren mit Materialien, bei dem sich neue Formen und Strukturen entwickeln und verändern. Voraussetzung dafür sind anregende Materialien und geeignete Räumlichkeiten und Orte, die auch Unvorhergesehenes zulassen.
- Auf den eigenen Körper bezogenes Spiel: Damit sind die Aktions-Aspekte gemeint, die in spielerischen Darstellungen sichtbar werden. Dazu können sowohl der eigene Körper wie auch Gegenstände, Puppen usw. eingesetzt werden.

Der Arbeitsbereich Aktion/Spiel beinhaltet bildnerische Tätigkeiten, bei denen eine spontane, aktionsbetonte und auf visuelle Wirkung ausgerichtete Auseinandersetzung mit Gegenständen, Materialien, Räumen und Personen stattfindet. In der Regel spielt dabei der Entstehungsprozess eine grössere Rolle als das fertige Produkt. Der Unterricht in Aktion/Spiel fördert das Agieren und Reagieren in der Gruppe.

Im Arbeitsbereich Aktion/Spiel sind folgende Punkte zu berücksichtigen:

- Die Auseinandersetzung liegt vor allem auf der bildnerischen, nicht auf der sprachlichen Ebene.
- Der Umgang mit Material geschieht ohne Rücksicht auf die üblichen Verwendungszwecke.
- In der Regel wird in Gruppen agiert und gespielt.
- Die Lehrperson gibt Impulse, setzt einen Ansatzpunkt. Der weitere Verlauf der Aktion oder des Spiels wird durch die Gruppe selbständig bestimmt.
- Der Verlauf einer Aktion oder des Spiels kann in der Regel nicht wiederholt werden. Deshalb sind Fotografien oder Videoaufnahmen für eine Nachbesprechung notwendig.

Material und Werkzeug: Eine Vielzahl von Gebrauchsgegenständen, Abfallmaterialien, Naturmaterialien, Textilien, Kleidern, Schminke usw., die ohne Gefahr verwendet werden können.

Grobziele, die den Schwerpunkt Spiel betreffen, sind fächerübergreifend zu den Lehrplänen Deutsch und Musik gedacht.

Foto, Film, Video, Computer

Dieser Arbeitsbereich bezieht sich auf die spezifischen Gestaltungsmittel von Bildern, die mit Hilfe von apparativen Medien hergestellt werden. Die Auseinandersetzung bezieht sich vor allem auf das Erkennen von Mehrdeutigkeit und verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten.

Mit Fotografie, Film, Video und Computer stehen uns visuelle Medien zur Verfügung, mit denen Bilder in technisch komplexen Verfahren produziert werden und beliebig verfügbar und reproduzierbar sind.

Wir unterscheiden zwischen Medien des stehenden Bildes wie Fotografie, Fotokopie, Computergrafik und Medien des bewegten Bildes wie Film, Video, Computeranimation. Diese Medien werden sowohl für alltägliche Informationsvermittlung wie auch für künstlerische Aussagen eingesetzt.

Die Auseinandersetzung mit diesen Medien fördert das Verständnis für die Formen der visuellen Kommunikation wie sie uns in den Massenmedien alltäglich begegnen. Eine zentrale Frage spielt dabei das Verhältnis zwischen der Wirklichkeit und deren Abbild durch Medien einerseits und der Wahrnehmung und Interpretation dieser Abbilder in den Köpfen der Betrachterinnen und Betrachter andererseits.

Im aktiven Umgang mit visuellen Medien ergeben sich folgende gestalterische Möglichkeiten:

- Auswählen, Vervielfältigen, Kopieren und Montieren von Bildern
- Gestalten und Komponieren von Bildern und Bilddokumentationen zu Ereignissen oder Sachverhalten
- Aufzeichnen und Gestalten von sich bewegenden Gegenständen und Personen in einer Bildfolge.

Material und Werkzeug: Es werden nicht teure Ausrüstungen und Einrichtungen benötigt. Auch einfachste Voraussetzungen genügen, um an gestalterische Fragen heranzukommen.

Viele der Grobziele in diesem Arbeitsbereich eignen sich für fächerübergreifendes Arbeiten.

2. Erläuterungen zum Grobzielkatalog

*Grobziele, Fachinhalte,
Hinweise*

Die **Grobziele** in der ersten Spalte beschreiben, welche Kenntnisse, Fertigkeiten, Einstellungen und Verhaltensweisen die Schülerinnen und Schüler in einem zeitlich begrenzten Abschnitt erwerben sollen.

Grobziele aus unteren Stufen können auf höheren Stufen wieder angegangen werden, jedoch nicht umgekehrt. So können wichtige Grobziele in zyklischer Weise wiederholt bearbeitet werden.

Fachinhalte oder **Inhaltsangaben** geben einen Überblick über wichtige Inhalte.

Die **Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung** bieten inhaltliche Umschreibungen und geben methodische Anregungen für die Unterrichtsgestaltung.

Verbindlichkeiten

Die **verbindlichen Grobziele** sind jeweils **fett** gedruckt. Die anderen Grobziele sind fakultativ. Es ist nicht vorgesehen, alle Grobziele zu bearbeiten.

Innerhalb der Jahresplanung sind Grobziele so auszuwählen, dass alle Arbeitsbereiche berücksichtigt werden.

Die Arbeitsbereiche Grafik und Farbe sind ihrer zentralen Bedeutung wegen zeitlich stärker zu gewichten.

Lehrmittel

Die jeweils aktuelle Medienliste zu Literatur und Lehrmitteln ist auf dem Internet abrufbar: www.zebis.ch (Rubrik Bildungsregion, Dokumente).

Legende

MB Motivbeispiele und thematische Anregungen

WB Werkbetrachtung

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Grafik

<p>1. Bildzeichen differenzieren und charakterisieren.</p>	<p>Gesamtform, Teilformen Muster Attribute, Haltung, Gestik</p>	<ul style="list-style-type: none"> – An vorhandenem Repertoire von Bildzeichen für Mensch, Baum, Haus usw. der Kinder anknüpfen. Durch Beobachten zu differenzierter, vorwiegend linearer Gliederung der Bildzeichen anregen – Durch Strukturen und Muster werden Bildzeichen differenziert (Binnenzeichnung) – Bei Figuren und Tieren spielt die Charakterisierung mittels Haltung, Gestik und Bewegung sowie durch Attribute (Gegenstände zur Kennzeichnung) eine Rolle – MB: Gefieder der Vögel oder Haut von Amphibien durch Musterung charakterisieren, Prinzessin im Festtagskleid
<p>2. Bildzeichen einander zuordnen.</p>	<p>Zuordnung Gruppierung</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Einzelne differenzierte Bildzeichen in einen bildhaften Zusammenhang stellen. Darstellen, wer was mit wem tut – Zuordnungsmöglichkeiten ergeben sich durch Nähe, Standort, Berührung, Seiten- oder Frontansicht, Gestik oder Haltung – Bei der Verteilung der Bildzeichen auf Kontraste, Rhythmus und Spannung achten – MB: Kinderspielplatz, Verkehrsunfall, Wespen fressen von einem Tortenstück – WB: Bilder mit erzählerischem Inhalt: Albert Anker, Pieter Breughel, Bilderbücher
<p>3. Bildzeichen als Mitteilung verstehen und deuten.</p>	<p>Visuelle Kommunikation Piktogramm</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Bildzeichen aus der Umgebung der Kinder auswählen. Eigene Bildzeichen und Piktogramme erfinden. Eine Sammlung von gebräuchlichen Piktogrammen anlegen – MB: Stundenplan mit Bildzeichen, Verkehrszeichen
<p>4. Abdrucke gleicher oder verschiedener Druckformen zu einem Bildzeichen zusammensetzen.</p>	<p>Formelemente Formanordnung Gesamtform</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Stempelsortimente herstellen und austauschen – Füße oder Finger als Stempelformen verwenden – MB: Palast aus verschiedenen Stempelformen, Schneesterne

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Farbe

<p>5. Mit bunten und/oder unbunten Farben malen.</p>	Bunte/unbunte Farben	<ul style="list-style-type: none"> _ Weiss, Schwarz und Grau sind unbunte Farben. Bunte Farben sind z.B. Rot, Gelb, Grün, Blauviolett und andere Mischfarben. _ Bunte Farben können gezielt mit Weiss oder Schwarz getrübt werden _ Farben mit Analogiebegriffen benennen, Mischanleitungen formulieren _ MB: Motive nach ihrer Farbigkeit auswählen <ul style="list-style-type: none"> - Bunte Farben: Kindermaskenball, das bläulichweisse Schloss der Eiskönigin, Glacekugeln - Unbunte Farben: bunter Vogel grau verzaubert _ WB: Bilderbücher, Joan Miró
<p>6. Eine bunte Farbe durch Mischen mit anderen Farben differenzieren.</p>	Farbenfamilie Farbbereich	<ul style="list-style-type: none"> _ Eine Farbenfamilie umfasst alle Farbnuancen einer Farbe z.B. von hellem bis dunklem, von gelblichem, bräunlichem bis violetterem Rot. Wichtige Farbenfamilien sind: Grün, Rot, Gelb, Blau, Braun _ Einzelne Farbtöne aus Farbenfamilien gruppieren _ Auch farbige Papier, Textilien oder andere Materialien einsetzen _ MB: Eine spritzende Wassernixe im Teich, ein loderndes Feuer, ein Ausschnitt aus der grünen Gartenwildnis _ WB: Paul Klee, Henri Rousseau, Bilderbücher
<p>7. Durch flächen- und fleckensetzendes Malen farborientierte Bilder entstehen lassen.</p>	Ausdrucksfarbe	<ul style="list-style-type: none"> _ Die ganze Bildfläche wird aus Farbflächen, -flecken und farbigen linearen Elementen zusammengesetzt. Flecken kontrastartig nebeneinander setzen _ Farborientiertes Malen stellt die ausdrucksbetonte Verwendung der Farbe in den Vordergrund _ WB: Ernst Wilhelm Nay, Wassily Kandinsky, Sonja und Robert Delaunay

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

8. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen.

Bewegungsspuren
Bewegungsrhythmus
Absolute Farbe

- Die Farbe wird ohne gegenständliche Bezüge eingesetzt
- Bewegungsspuren mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausprobieren, auch mit Füßen und Fingern malen
- Grossformatige Malflächen von mehreren Seiten her bearbeiten
- Sich von Stimmungslagen (Freude, Wut), Musik oder von Bewegungen in der Natur (Bach, Vulkan, Flammen) anregen lassen
- Die entstandenen Bilder weiterentwickeln: Figuren finden, Silhouetten ausschneiden, malerische Strukturen weiterführen
- Verbindung mit "Schreiben lernen" herstellen
- WB: Action painting; Jackson Pollock, Yves Klein, Wilfried Moser

Collage/Montage

9. Den Oberflächen von Papieren und anderen flachen Materialien eine andere Bedeutung geben und Bilder zusammensetzen.

Musterung
Farbe
Materialstruktur
Stofflichkeit

- Eine möglichst grosse Sammlung von bedruckten Papieren, Stoffen, Verpackungsmaterialien, Plastikfolien usw. anlegen
- Aus einzelnen Flächen wird eine prägnante Gesamtform zusammengesetzt
- Verarbeitung durch Reissen oder Schneiden
- MB: Fisch auf dem Seegrund aus glänzenden Materialien, Zwerg auf Waldboden

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
<p>10. Ein vorgegebenes einzelnes Bildmotiv oder reale Gegenstände durch Zeichnen und / oder Malen in einen neuen Bildzusammenhang stellen.</p>	<p>Bildergänzung Umdeutung</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Die gegebenen Bildmotive oder Gegenstände sollen anregend wirken, eine grosse Auswahl ist daher notwendig _ Je nach Aufgabenstellung werden verschiedene Schwerpunkte betont: <ul style="list-style-type: none"> - das einzelne Bildmotiv oder der einzelne Gegenstand behält seine Bedeutung - oder die ursprüngliche Bedeutung des Bildmotives oder des Gegenstandes wird verändert, umgewandelt (Umdeutung) _ MB: das Bild eines Tieres zu einem Denkmal mit Umgebung ergänzen, aufgeklebt Knöpfe zu einem Gesicht, einer Maschine, einem Fahrzeug werden lassen
<p>11. Fundstücke sammeln, nach Kriterien ordnen und präsentieren.</p>	<p>Sammlung Präsentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Für das Sammeln der Gegenstände genügend Zeit einplanen. Die Schülerinnen und Schüler zum Tauschen anregen _ Der Sammelort kann beliebig oder vorgegeben sein (z.B. Pausenplatz, eigenes Zimmer, Schulweg) _ Das Ordnen kann erfolgen nach inhaltlichen Kriterien (z.B. Verwendungszwecke, Gegenstände, die gleiche Assoziationen auslösen) oder bildnerische Kriterien (z.B. Form, Farbe, Material) _ Die gesammelten und geordneten Gegenstände können präsentiert werden durch Auslegen, Aufkleben oder Ausstellen in Vitrinen _ MB: Rote Spielsachen (bildnerisches Kriterium), Steine, Scherben und Holzstücke mit einem Lock; Äste, Wurzeln, Steine, die aussehen wie Tiere (inhaltliches Kriterium) _ WB: Ursula Stalder (Katalog "Gestrandet")

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Plastik

12. Auf einer Fläche durch Erhöhungen ein Relief entstehen lassen.	Körper-Flächen-Beziehung	<ul style="list-style-type: none"> – Die plastischen Formen sind an die Fläche gebunden und auf eine frontale Ansicht (Einansichtigkeit) hin ausgebildet – Motive mittels Wülsten, Platten, Streifen formen und auf die Fläche setzen, mit ihr verarbeiten und die Oberflächenstruktur bearbeiten – Materialien: Ton, Plastilin – MB: Schnecke kriecht über die Steinmauer, Schlange sonnt sich zwischen den Steinen, Spielzeug liegt auf dem Boden
13. Vollplastische Figuren oder Gegenstände in charakteristischer Gestalt und differenzierter Gliederung modellieren.	Körpergliederung Körper-Raum-Beziehung	<ul style="list-style-type: none"> – Die vollplastische Form ist freistehend und kann von mehreren Seiten her betrachtet werden – Vollplastische Figuren und Gegenstände von allen Seiten gleich intensiv bearbeiten – Typische und prägnante Formen, Haltungen, Gesten auswählen – Plastiken durch Drücken, Ziehen oder im additiven Verfahren ausformen – Material: Ton, Plastilin, Schnee, Papiermaché – MB: Tierfamilie, Märchenfiguren, Menschen in typischen Haltungen z.B. liegend gebückt
14. Gegebene plastische Elemente zu Körper und Raumformen zusammenbauen.	Elementgefüge Körper-Raum-Beziehung	<ul style="list-style-type: none"> – Die Bedeutung von verwendeten Gegenständen bleibt nicht erhalten, sie werden als plastische Elemente eingesetzt – Die Elemente können je nach Bedarf verändert und mit Materialien ergänzt werden – Ähnliche oder gleiche Elemente kleben, binden, ansetzen, stecken und ev. bemalen – Materialien: Bausteine, Plastikwürfel, Büchsen, Schachteln, Rollen, Röhren, Korkzapfen, kleinteiliges Verpackungsmaterial – MB: Zootiere, Maske, Puppenhaus, Schloss, Hubschrauber, Kaktuswald, Patisserie

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	---------------------------------	----------------------------------------------------------

15. Plastische Figuren und/oder Gegenstände in einer Situation anordnen.

Beziehungsgefüge

- _ Einzelne Figuren und/oder Gegenstände werden durch ihre charakteristische Gestalt, durch räumliche Anordnung und Gestik zueinander in Beziehung gesetzt
- _ Figuren/Gegenstände selber herstellen.
- _ Auch bewegliche Spielzeugfiguren und Gegenstände verwenden
- _ MB: Dialogische Situationen, drei Mädchen spielen Gummitwist, Untersuchung bei Zahnärztin, Pilzgruppen

Aktion/Spiel

16. Mit Materialien spielen und dabei Formen und Strukturen entstehen lassen.

Form- und Strukturvariation

- _ Geeignete Materialien sind Sand, Lehm, Knöpfe, Steine, Tücher, Seile, Kartonschachteln usw.
- _ Durch Einschränkung auf ein Material werden die Variationsmöglichkeiten besser vergleichbar
- _ Entstandene Formen oder Strukturen werden laufend verändert, es gibt kein endgültiges Produkt

17. Den eigenen Körper und Gegenstände als Darstellungsmittel entdecken und einsetzen.

Mimik
Gestik

- _ Mimik und Körpersprache werden als visuelle Zeichen in der nonverbalen Kommunikation und Interaktion eingesetzt
- _ Requisiten wie Hüte, Tücher, Kleider oder geschminkte Gesichter als Auslöser für Situationsspiele benützen
- _ Dabei durch Überzeichnung und Kontraste "Bilder" entstehen lassen und sie verändern
- _ Ansatzpunkte: Begegnung zwischen Weiss- und Rotgeschminkten, Verkleidungsspiele, Schattenspiele

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	---------------------------------	----------------------------------------------------------

Grafik

<p>1. Teilformen eines Gegenstandes oder einer Figur zusammenhängend darstellen.</p>	<p>Komplexität Funktionszusammenhänge</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Gegenstände und Figuren werden in ihren Teilformen und ihren Beziehungen untereinander dargestellt (Komplexität). Bei Gegenständen werden die funktionalen Zusammenhänge einzelner Teile in Bezug zum Ganzen sichtbar gemacht _ Detailgenauigkeit: Details sollen beachtet werden _ MB: Kassettenrecorder, Nähmaschine, Rollbrettfahrer, Discotänzerin, Reiterin
<p>2. Gegenstände und Figuren in ihrem räumlichen Bezug darstellen.</p>	<p>Körper-Raum-Beziehung</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Raumentiefe entsteht auf dieser Stufe ohne perspektivische Konstruktion durch: <ul style="list-style-type: none"> - Lage- und Grössenbeziehungen (vorne = unten im Bild, grosse Formen, hinten = oben im Bild, kleine Formen) - Überdeckung von Bildzeichen (Figuren, Gegenstände) _ MB: verkehrsreicher Platz, Pferdestallung, Schwimmbad _ WB: Illustrationen in Kinderbüchern, Fotografien
<p>3. Einen Handlungsablauf in einer Bildfolge festhalten.</p>	<p>Bildgeschichte Comics</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Bildgeschichten mit oder ohne Einbezug von Comic-Elementen wie Sprechblasen, lautmalerischen Zeichen, Bewegungszeichen darstellen. Die Verständlichkeit der Bildfolge hängt ab von der Lesbarkeit der Bildzeichen und Einzelbilder sowie der sinnvollen Reihenfolge der einzelnen Bilder _ WB: Bildergeschichte, Comics

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
4. Bilderschriften erfinden und sich damit mitteilen.	Piktografie	<ul style="list-style-type: none"> _ Für Worte werden Bildzeichen eingesetzt. _ Im Unterschied zu den Piktogrammen, die mehr Hinweischarakter haben, können mit Bilderschriften Aussagen mit komplexem Inhalt gemacht werden _ WB: Bilderschriften der Maya, der Eskimos
5. Formelemente drucken und ordnen.	Formanordnung Gruppierung, Streuung, Verdichtung	<ul style="list-style-type: none"> _ Aus einzelnen Formelementen werden Muster und Ornamente zusammengestellt _ Als Druckverfahren eignen sich Stempel aus Gummi, Karton, Kork, Styropor, Plastilin sowie Schablonen _ MB: Rattenfänger von Hameln, Fischeschwarm, Teppich- oder Tapetenmuster _ WB: Bilderbücher von Leo Lionni, Teppichmuster und textile Muster aus verschiedenen Kulturen

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Farbe

<p>6. Farben in ihrer Helligkeit verändern und zueinander in Beziehung setzen.</p>	<p>Farbhelligkeit Hell-Dunkel-Kontrast</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Der Hell-Dunkel-Kontrast ist grundlegend für die Wahrnehmung. Zwischen Hell und Dunkel gestaltet sich die gesamte optische Welt, alle bunten und unbunten Farben – Die Eigenhell der bunten Farben ist in sich sehr verschieden (Gelb-Violett) – Die Helligkeit einer Farbe kann durch Ausmischen mit Schwarz oder Weiss verändert werden – Farbhelligkeit an Gegenständen und farbigen Papieren beobachten – MB: Stadt im Nebel, Berglandschaft oder Figuren im Gegenlicht
<p>7. Kältere und wärmere Farben einander gegenüberstellen.</p>	<p>Warm-Kalt-Kontrast</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Der Warm-Kalt-Kontrast beruht auf subjektiven Empfindungen. Rotorange gilt als wärmste, Blaugrün als kälteste Farbe – Im Vordergrund steht die empfindungsmässige Auseinandersetzung – MB: Farbige Kanus im schäumenden Wildbach, Touristen auf dem Gletscher – WB: Expressionismus, Fauvismus
<p>8. Farbfigur und Farbgrund bewusst zueinander in Beziehung bringen.</p>	<p>Farbfigur-Farbgrund-Beziehung</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Die Beziehung kann in zwei Richtungen weisen: Hervorheben der Farbfigur bis zur Signalwirkung oder Angleichen der Farbfigur bis zur Integration in den Farbgrund – Motive, die mit Tarnung oder Mimikry zu tun haben, auswählen – MB: Der grün gesprenkelte Frosch oder der auffällig gefärbte Käfer im grünen Gras – WB: Paul Klee (Unterwassergarten), Bilderbücher, Tarn- und Warnfarben

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
<p>9. Verschiedene Malweisen kennen lernen und ausprobieren.</p>	<p>Farbauftrag</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Farbe kann in verschiedener Art aufgetragen werden: Von "deckend" (viel Farbe, wenig Lösungsmittel) bis dünn, durchsichtig (wenig Farbe, mehr Lösungsmittel) _ Das Beimischen von Weiss erhöht die Deckkraft der Farben _ Nasse oder trockene Malflächen ergeben verschiedene Wirkungen. "Nass-in-nass"-Malerei kann decken oder lasierend geschehen _ Malflächen selber grundieren und später übermalen _ MB: Sturz beim Skifahren (nass-in-nass, deckend), auf der Strasse im Regen (nass-in-nass, lasierend) _ WB: Bei Bilderbüchern und Ausstellungsbesuchen Bilder mit verschiedenen Malweisen vergleichen
<p>10. Farben durch Beimischen verschiedener Stoffe und Materialien verändern.</p>	<p>Farbkonsistenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Stoffe und Materialien wie Sand, Kies, Erde, Sägemehl usw. beimischen. Der Farbauftrag wird als pastos bezeichnet _ Reliefcharakter und Struktur der Bilder differenzieren _ Die Bindefähigkeit nimmt durch Beimischen von Fremdstoffen ab, Zusatz von Kleister oder Weissleim nötig _ MB: Ausschnitte von verschiedenen Bodenoberflächen _ WB: Antoni Tàpies, Rolf Iseli

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Collage/Montage

11. Frottagen von verschiedenen Oberflächen herstellen, deren Formen und Strukturen umdeuten und zu einem Bild zusammenfügen.

Frottage
Grafische Strukturen

- _ Eine grosse Sammlung von Frottagen verschiedener Materialoberflächen und einzelner Gegenstände wie Blätter, Teppichfransen, Steckdosen, Gitter, Geräteverschalungen, Schrifftafeln usw. anlegen
- _ Die Collage aus Frottage-Teilen deutet die Materialstrukturen um, z.B. faserige Holzstruktur wird zum Tierfell
- _ MB: Zauberwald, Roboter in Marslandschaft, Buchstabenvogel
- _ WB: Max Ernst

12. Flache Fund- oder Abfallgegenstände umdeuten und zu einem Bild mit figürlichem Motiv zusammensetzen.

Umdeutung

- _ Gegenstände und deren Materialbeschaffenheit bieten Anreiz für eine Umdeutung (z.B. ein Löwenzahnblatt kann zum Schweif eines Sauriers werden)
- _ Einzelne Gegenstände zu einer prägnanten Gesamtform zusammensetzen
- _ MB: Phantasietier aus Blättern, insektenähnliches Tier aus Metall-, Mechanik- oder Elektronikteilchen, Metallmensch aus Schrauben, Türschlössern, Muttern usw.

13. Alltägliche Gegenstände miteinander kombinieren und zu Menschen-, Tier- oder Phantasiegestalten umdeuten.

Objets trouvés
Objektmontage

- _ Die Gegenstände werden nur wenig oder gar nicht bearbeitet, ihre Erscheinungsweise bleibt erhalten. Durch Kombination wird aber die Bedeutung verändert
- _ MB: Masken aus verschiedenen Haushaltgegenständen wie Taschen, Körben usw., Stabpuppen aus alten Reinigungsgeräten, Jacken-, Hosen-, Sockenvogel
- _ WB: Pablo Picasso, Kaspar Fischer

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

14. Gegenstände themenbezogen sammeln und ausstellen.

Sammlung
Spurensicherung

- Gesammeltes Material nach inhaltlichen und/oder bildnerischen Kriterien ordnen
- Gesammeltes Material evt. mit Fotos, Zeichnungen, Texten ergänzen
- Die Präsentation kann in Form einer Schautafel oder eines Objektkastens erfolgen
- MB: Fund- und Erinnerungsgegenstände von der Schulreise, vom Klassenlager, aus den Ferien usw., "krank sein", "Spuren" der eigenen Katze (Haarbüschel, Pfotenabdruck, Zeichnungen, Fotos usw.)
- WB: Daniel Spörri, Niklaus Lang, Claudio Costa, Arman, Schaukästen in einem Museum

Plastik

15. Auf einer Fläche ein mehrstufiges Relief entstehen lassen.

Körper-Flächen-Beziehung

- Die plastischen Formen sind beim Relief an die Fläche gebunden und auf eine frontale Ansicht (Einansichtigkeit) hin ausgebildet
- Relief durch Aufbauen und Eindrücken differenzieren
- Kaschierverfahren: Gegenstände wie Puppe, Spielzeug oder Materialien wie Hölzchen, Steine, Schächtelchen, Röhren usw. auf Unterlage anordnen und kaschieren
- Oberflächenstruktur bearbeiten
- Reliefqualitäten durch verschiedene Lichteinfallswinkel überprüfen
- Einzelne Reliefs zu einem Fries zusammenstellen
- Materialien: Ton, Papiermaché
- MB: Figurengruppe, archäologische Grabung, Versteinerung
- WB: Mittelalterliche Bronzeportale, indianische Reliefs aus Mittelamerika

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
<p>16. Vollplastische Figuren oder Gegenstände wirklichkeitsbezogen darstellen.</p>	<p>Komplexität Detailgenauigkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Vollplastische Formen von allen Seiten her bearbeiten _ Figuren mittels Gliederung, Haltung, Gestik, Mimik, Bekleidung und Attributen detailliert darstellen _ Gegenstände in Bezug auf funktionale Erscheinungsweise kennzeichnen _ Figuren und Gegenstände im additiven Verfahren wie auch durch Antragen, Wegnehmen, Stauchen, Herausziehen, Eindrücken von Masse modellieren _ Materialien: Ton, Plastilin _ MB: Auto mit allen Details, Puppe oder Mädchen mit Kleidern und Attributen (z.B. Hut, Sonnenbrille, Schirm), schleichender Einbrecher mit Utensilien _ WB: spätgotische und barocke Plastiken, Volkskunst aus verschiedenen Kulturen, Spielpuppen
<p>17. Mit plastischen Figuren und Gegenständen eine komplexe Szene darstellen und deuten.</p>	<p>Beziehungsgefüge</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Einzelne Figuren und/oder Gegenstände sind in ihrer Ausprägung und Anordnung zueinander in Beziehung gesetzt _ Mit selbst hergestellten oder vorhandenen Figuren Szenen erfinden und in unterschiedlichen räumlichen Situationen darstellen _ MB: Pippi Langstrumpf auf dem Pausenplatz, Rentierjäger auf der Jagd, Menschen auf dem Bahnsteig
<p>18. Sich bewegende plastische Gebilde herstellen.</p>	<p>Reale Bewegung</p>	<ul style="list-style-type: none"> _ Die sich bewegende Plastik zeigt sich in vieldeutigen, zufälligen, sinnlich faszinierenden Folgen von Formenkonstellationen im Raum. Sie bezieht ihre Wirkung aus der realen Bewegung _ Materialien: Karton, dünne Bleche, Büchsen etc. _ MB: Mobile, sich bewegende Figuren, Gegenstände _ WB: Alexander Calder, Jean Tinguely

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Aktion/Spiel

19. Sich durch ungewohnten Gebrauch von alltäglichen Gegenständen zu Aktionen anregen lassen.

Umdeutung

- Gegenstände zweckentfremdet einsetzen: Ein umgekippter Stuhl kann z.B. zu einem Fahrzeug oder zu einem gehörnten Tier werden
- Als Gegenstände eignen sich alte Reinigungsgeräte, altes Schulhausinventar, Turngeräte, Zimmermobiliar, Taschen usw.

20. Mittels Gestik, Mimik und Requisiten Szenen darstellen.

Körpersprache
Bildfolge

- Durch Pantomime eine Szene darstellen
- Das Typische der Figuren durch Schminken und Verkleiden herausarbeiten. Andere Requisiten sparsam einsetzen
- Die Handlung fotografieren und die Bildfolge auf ihre Aussage hin betrachten

Foto, Film, Video, Computer

21. Merkmale visueller Medien unterscheiden.

Visuelle Medien

- Als visuelle Medien gelten Schrift, Bilder aller Art, Handzeichnung, Druckgrafik, Fotografie, Printmedien und elektronische Medien
- Typische Merkmale und Verwendungszwecke verschiedener Medien vergleichen
- Am Medienverhalten der Kinder anknüpfen
- MB: Die Kinder porträtieren sich gegenseitig mit verschiedenen Medien: fotografieren, zeichnen, fotokopieren

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	---------------------------------	----------------------------------------------------------

Grafik

<p>1. Einen Gegenstand oder eine Figur beobachten und darstellen.</p>	<p>Proportionen Richtungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Es geht um einen Wandel von der symbolhaften zur abbildhaften Sicht- und Darstellungsweise – Messen und vergleichen der Proportionen und Richtungen am Modell. Als Hilfsmittel dient das Messverfahren mit dem Bleistift – Gegenstände auch mit der Umgebung vergleichen und darstellen
<p>2. Haltungen und Bewegungen von Menschen und Tieren beobachten und darstellen.</p>	<p>Bewegungsdarstellung Frontal-, Seitenansicht</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Verschiedene Stellungen und Körperhaltungen vorspielen lassen und mit Tusche und Pinsel skizzieren – Prägnante Ansichten wählen z.B. Seiten- oder Frontalansicht – Bewegte Figuren und Fotos übermalen und auf Silhouetten reduzieren, zu einem Linolschnitt entwickeln – Bewegungen in verschiedenen Phasen darstellen und spielerisch weiterentwickeln – MB: Discotänzer, Eiskunstläuferin, Fussballer
<p>3. Mit grafischen Mitteln Hell-Dunkel-Werte und -Kontraste herstellen.</p>	<p>Linie, Fläche Hell-Dunkel-Werte Hell-Dunkel-Kontraste</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Hell-Dunkel-Werte mittels Linien werden durch Verdichten der Strichlagen, Kritzeln oder regelmässige / unregelmässige Schraffuren erzeugt – Hell-Dunkel-Kontraste entstehen durch Aneinandersetzen von hellen und dunklen Flächen. Die Grenze zwischen hellen und dunklen Flächen zeigt sich als Umriss eines dunklen Gegenstandes oder einer Figur vor einem hellen Hintergrund und wird als Silhouette oder Kontur bezeichnet – Entwürfe für Drucke – MB: Situationen in der Dämmerung, Illustrationen zu Sagen. Ungeheuer als Silhouette (z.B. Hände und Gegenstände auf HP). Landschaftssilhouetten – WB: Edvard Munch, Käthe Kollwitz, Saul Steinberg, Scherenschnitte, Holzschnitte, Schattenrisse

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
<p>4. Möglichkeiten der Körper-Raum-Darstellung kennen lernen und anwenden.</p>	<p>Grössen- und Lagebeziehung Überdeckung Hell-Dunkel-Werte</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Raumdarstellung ohne konstruierte Perspektive ausführen – An tatsächlichen, fotografierten oder gemalten Motiven beobachten. Dabei auch den Bildausschnitt beachten – Silhouettenformen mit unterschiedlichen Helligkeiten ausschneiden und kulissenartig aufeinander kleben – MB: Personengruppe beim Abendessen auf dem Balkon vor Stadt-, Wald- und Bergsilhouette, Landschaft durch Scheibe betrachten und die Flächen mit Filzschreiber auf die Scheibe zeichnen – WB: Handzeichnungen, Eduard Hopper, Henri Matisse
<p>5. Neue Buchstabenformen und Schriftbilder erfinden.</p>	<p>Schriftformen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Unterschiedliche Schriften sammeln, ordnen und deren Charakter vergleichen – Aus den bekannten Schriftarten neue, eigene Formen entwickeln – Schriften als Gestaltungselement verwenden – MB: Monogramm, Zier- und Geheimschriften – WB: Initialen, mittelalterliche Buchmalerei, Werbung
<p>6. Mit verschiedenen Verfahren grafische Strukturen erzeugen und weiterverarbeiten.</p>	<p>Grafische Strukturen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Druckverfahren, bei denen die genaue Vervielfältigung nicht möglich ist, werden grafische Zwischentechniken genannt: Monotypie (Ein-Druck-Verfahren), Aussprengverfahren, Frottage, Décalcomanie (Abklatschbild) – Zufallsstrukturen spielen dabei eine wichtige Rolle – Die gedruckten Strukturen zeichnerisch und malerisch weiterbearbeiten – WB: Max Ernst

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	---------------------------------	----------------------------------------------------------

<p>7. Bilder auf Gestaltungsmittel und deren Wirkung hin untersuchen.</p>	<p>Hell-Dunkel-Gestaltung Blickwinkel Ausschnitt</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Ausschlaggebend für die Aussage von Bildern ist neben der Auswahl des Motivs und der Bildgegenstände ihre Umsetzung mit bildnerischen Mitteln – Dieses GZ kann einerseits mit Werkbetrachtungen erarbeitet und andererseits durch praktische Arbeit vertieft werden – WB: Handzeichnungen, Illustrationen, Druckgrafik
---------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Farbe

<p>8. Durch Mischen der Farben bestimmte Wirkungen erzielen.</p>	<p>Farbmodellierung Farbmodulation</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Durch allmähliches Verändern der Farbe plastische Wirkung erzeugen – Eine Farbe kann verändert werden: <ul style="list-style-type: none"> - mit Schwarz und Weiss in Bezug auf ihre Helligkeit - in Richtung einer Nachbarfarbe (z.B. von Gelb in kleinen Schritten, Nuancen, zu Rot) – Die Übergänge können fließend oder abgestuft ausgeführt werden – MB: Gebäck, Früchte. Sonnenuntergang – WB: Stilleben 16./17. Jahrhundert: Caravaggio, Pablo Picasso: Blaue Periode, Caspar David Friedrich, Paula Modersohn-Becker
<p>9. Die Zusammenhänge zwischen Raumtiefe und Farberscheinung wahrnehmen.</p>	<p>Erscheinungsfarbe Luftperspektive</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Die Luftperspektive berücksichtigt den Intensitätsverlust, das Hellerwerden und Verblauen mit zunehmender Raumtiefe – MB: Landschaftliche Motive. Abend auf der Terrasse – WB: Landschaftsmalerei aus dem 16./17. Jahrhundert

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
10. Bunte und getrübte Farben zueinander in Beziehung setzen.	Qualitäts-Kontrast	<ul style="list-style-type: none"> – Getrübte Farben durch Mischen mit Schwarz/Weiss und Grau oder durch Mischen komplementärer Farben herstellen – Zur Steigerung des Kontrastes sind auch die Mengenverhältnisse der leuchtenden und stumpfen Farben zu beachten – MB: Jahrmarkt- oder Zirkustreiben an einem Regentag, farbige Baumaschinen auf einer grauen, staubigen Baustelle – WB: Emil Nolde
11. Die Farbe als autonomes Gestaltungsmittel einsetzen.	Absolute Farbe	<ul style="list-style-type: none"> – Die Loslösung der Farbe vom Bildgegenstand in Teilschritten entwickeln. Von Naturformen oder gegenständlichen Bildern ausgehen – Formale Abstraktion wie Vergrößerungen von Ausschnitten helfen bei der Verselbständigung der Farbe – Damit wird ein Zugang zur ungegenständlichen Malerei geschaffen – MB: Gestrüpp-, Rinden- oder Felsstrukturen vereinfachen und in Malerei umsetzen – WB: Die Entwicklung im Werk von Piet Mondrian, Wassily Kandinsky. Abstrakter Expressionismus, Robert Delaunay
12. Deckendes und lasierendes Malen bewusst einsetzen.	Farbauftrag Schichtmalerei	<ul style="list-style-type: none"> – Deckendes Malen: Helligkeit durch Beimischen von Weiss. Trockene Farbflächen werden deckend übermalt. Farbauftrag mit Borstenpinsel, Spachtel, Ölkreiden – Lasierendes Malen (Aquarellmalerei): Helligkeit durch weniger Farbe, Mischfarben durch Überlagern transparenter Farbschichten, Farbauftrag in der Regel mit Haarpinsel – MB: Landschaftsaquarelle, Blumenstrauß – WB: Aquarelle der Künstlergruppe "Der Blaue Reiter" (Paul Klee, August Macke, Louis Moilliet), Hermann Hesse, Paul Cézanne

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
<p>13. Aus verschiedenen Rohstoffen Farben herstellen und damit Bilder malen.</p>	<p>Farbherstellung</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Pulverfarben (Pigmente) mit verschiedenen Bindemitteln wie Weissleim, Kleister, Hühnerei usw. anrühren – Aus Erden, Ziegeln, Asche und Pflanzen usw. Pigmente und Farbstoffe selber herstellen – Stabile Malgründe benützen. Malerei auf Rinde, Holz, Mauern – Konsistenz der Farben verändern, Oberflächenstruktur beachten – MB: Wüstenlandschaften, archaische Bildzeichen für Mensch, Haus, Schiff, Tiere – WB: Höhlenmalerei, Felsmalerei, Rolf Iseli
<p>14. Farben als Zeichen in unserer Umwelt wahrnehmen.</p>	<p>Visuelle Kommunikation Farbzeichen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Farbe als Signal und Kennzeichnung: Verkehrszeichen, Sportbekleidung, Heraldik – Farbensymbolik: Symbolfarben in Kult und Brauchtum – Bedeutung der Farbe in der Werbung untersuchen – Bilder und Gegenstände zu einer Farbe sammeln und präsentieren – MB: Farbige Piktogramme. Meine Lieblingsfarben

Collage/Montage

<p>15. In Bilder mit figürlichen Motiven fremde Bildteile hineinmontieren und so die ursprüngliche Bildaussage verändern.</p>	<p>Grafik-Collage</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Für die Grafik-Collage werden Bilder und Bildteile aus verschiedenen Druckerzeugnissen verwendet – Veränderung / Verfremdung durch überraschende Kombinationen, Überbetonung einzelner Teile, "falsche" Proportionen – MB: Menschenfiguren Tierköpfe aufsetzen, Teile verschiedener Tiere zu einem Fabelwesen zusammensetzen, in Tierbilder (Gürteltier, Panzerechse, Käfer usw.) Bilder von Auto- oder Maschinenbestandteilen hineinmontieren, das ver-"rückte" Klassenfoto – WB: Max Ernst, Hanna Hoeh, Hieronimus Bosch, Tier- und Menschengestalten aus der Mythologie von Naturvölkern, frühen Hochkulturen und des Mittelalters
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
<p>16. Vorgegebene Bildausschnitte zu einem ungegenständlichen neuen Bild ergänzen.</p>	<p>Bildergänzung</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Aus Bildern Ausschnitte so herauslösen, dass Motive nicht mehr erkennbar sind und dass sich abstrakte Formen bilden (Reizbildcollage) – Verbindungen zur ungegenständlichen Malerei herstellen – Der Anreiz wird erhöht durch Aufkleben von unterschiedlich strukturierten Ausschnitten
<p>17. Gefundenen oder selbst hergestellten Gegenständen eine neue Bedeutung geben und sie zu einer Sammlung zusammenstellen.</p>	<p>Sammlung Spurensicherung</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eine Sammlung erfinden statt finden – Die Präsentation der Sammlung (z.B. Objektkästen) gehört mit zur gestalterischen Arbeit – MB: Aus dem Besitz eines Zauberers, einer Zauberin. "Fundgegenstände" aus einer vorgetäuschten archäologischen Grabung, Spuren und Zeugnisse einer fiktiven Forschungs Expedition (z.B. imaginäre Tiere wie zweihöckriges Alpennashorn) – WB: Vitrinen in einem historischen oder naturhistorischen Museum

Plastik

<p>18. Mit verschiedenen Materialien vollplastische Figuren oder Gegenstände bauen.</p>	<p>Körper-Raum-Beziehung Plastische Oberflächenstruktur</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Die vollplastische Form ist freistehend und kann von mehreren Seiten her betrachtet werden – Auch die Oberfläche bearbeiten (Licht- und Schattenwirkung) – Plastische Formen über einem Kern oder Traggerüst aufbauen oder Kleider, Plastiksäcke usw. ausstopfen – Oberflächen kaschieren, mit diversen Materialien bekleben oder bemalen – Auch lebens- oder überlebensgrosse Plastiken bauen – Materialien: Dachlatten, Drahtgeflecht, Kleider, Plastiksäcke – MB: Gebrauchsgegenstände, Saurier, Fabelwesen, Masken, Strohpuppen – WB: Niki de St. Phalle, Claes Oldenburg, Bernhard Luginbühl, Kultfiguren, Faschnachtsfiguren
------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
-----------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------

19. Einen Raum drei-dimensional gliedern.

Raumgliederung

- Raum lässt sich nur indirekt zeigen durch die Abgrenzung von Innen- und Aussenraum, durch Anordnen von Körpern und Flächen im Raum
- Reale oder Modellräume mittels Abtrennungen, Platzierung von Figuren und Gegenständen, Licht- und Schatten, Farben, Spiegelungen, schiefen Ebenen gliedern
- Materialien: Plastikfolien, Leintücher, Bretter, Holzleisten, Kartonröhren, Schachteln, Kisten, Mobiliar
- MB: Labyrinth, mehrstöckige Siedlungen für fiktive Lebewesen, Behausungen für Kleintiere, Höhengiedlung, Ruinenstätte

20. Verschiedene plastische Werke unterscheiden und deuten.

Kategorien:
Relief, Plastik, Skulptur, Epoche

- Trivialplastiken (z.B. Nippesfiguren) und Werke der Bildhauerei vergleichen
- Typische Merkmale einer Epoche kennen lernen
- Ausstellungsbesuche, Denkmäler, Exkursionen in der näheren Umgebung

Aktion /Spiel

21. Mit Materialien Aktionen entstehen lassen, bei denen Orte und Räumlichkeiten einbezogen werden.

Raum
Verfremdung

- Ausstrahlung und Eigenarten von Räumen und Orten wahrnehmen. Von ihnen Handlungsimpulse ausgehen lassen
- Als Orte oder Räumlichkeiten eignen sich Höhle, Bachbett, Kiesgrube, leer stehendes Gebäude, dunkler Keller, Dachboden
- Ansatzpunkte: Im Bachbett eine Stadt bauen und sie durch Umleitung des Wassers verändern lassen

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
22. Mit dem eigenen Körper oder mit Gegenständen Schattenspiele entstehen lassen.	Formprägnanz Formveränderung	<ul style="list-style-type: none"> _ Den Schatten auf verschiedene Hintergründe fallen lassen (Wand, Treppe, Leintuch). Hellraum- oder Diaprojektor als Lichtquelle einsetzen _ Schattenfiguren durch Spiel mit Händen oder Gegenständen erfinden _ Mehrere Schattenformen zu einem Bild oder Szene kombinieren _ Bewegte Schattenfiguren erfinden
23. Mit selbst hergestellten Figuren Szenen darstellen.	Typisierung Verfremdung	<ul style="list-style-type: none"> _ Spezifische Spielarten der verschiedenen Figuren herausarbeiten. Typische Bewegungen dazu erfinden _ Spielfiguren aus Alltagsgegenständen wie Schuh, Bürste, Werkzeug herstellen oder Spielfiguren wie Handpuppen, Marionetten, Stabpuppen einsetzen _ WB: Sophie Täuber Arp, Paul Klee, Margarete Dubach

Foto, Film, Video, Computer

24. Gestalterische Mittel der Fotografie ausprobieren und vergleichen.	Motivwahl Ausschnitt Blickwinkel Bildfolge	<ul style="list-style-type: none"> _ Einführung in die Handhabung einer Fotokamera _ Eigene oder fremde Fotografien in Bezug auf Gestaltung und Aussage "lesen" und vergleichen _ MB: Der Pausenplatz _ WB: persönliche Erinnerungs-, Porträt-, Dokumentar-, Werbefotografie
25. Gestalterische Mittel der Videografie ausprobieren und vergleichen.	Einstellung Aufnahmewinkel Schwenk Scheinbewegung	<ul style="list-style-type: none"> _ Einführung in die Handhabung einer Videokamera _ Als Einstieg "Bilder, die das Laufen lernen" herstellen (Wunderscheibe, Streifenkino, Daumenkino) _ WB: Werbespots, Videoclips

Teil C: Übersicht Grobziele 1. - 9. Schuljahr

AB Grafik	AB Farbe	AB Collage/Montage
ab 1./2. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> Bildzeichen differenzieren und charakterisieren. Bildzeichen einander zuordnen. Bildzeichen als Mitteilung verstehen und deuten. Abdrucke gleicher oder verschiedener Druckformen zu einem Bildzeichen zusammensetzen. 	<ol style="list-style-type: none"> Mit bunten und/oder unbunten Farben malen. Eine bunte Farbe durch Mischen mit anderen Farben differenzieren. Durch flächen- und fleckensetzendes Malen farborientierte Bilder entstehen lassen. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen. 	<ol style="list-style-type: none"> Den Oberflächen von Papieren und anderen flachen Materialien eine andere Bedeutung geben und Bilder zusammensetzen. Ein vorgegebenes einzelnes Bildmotiv oder reale Gegenstände durch Zeichnen und/oder Malen in einen neuen Bildzusammenhang stellen. Fundstücke sammeln, nach Kriterien ordnen und präsentieren.
ab 3./4. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> Teilformen eines Gegenstandes oder einer Figur zusammenhängend darstellen. Gegenstände und Figuren in ihrem räumlichen Bezug darstellen. Einen Handlungsablauf in einer Bildfolge festhalten. Bilderschriften erfinden und sich damit mitteilen. Formelemente drucken und ordnen. 	<ol style="list-style-type: none"> Farben in ihrer Helligkeit verändern und zueinander in Beziehung setzen. Kältere und wärmere Farben zueinander in Beziehung setzen. Farbfigur und Farbgrund bewusst zueinander in Beziehung bringen. Verschiedene Malweisen kennen lernen und ausprobieren. Farben durch Beimischen verschiedener Stoffe und Materialien verändern. 	<ol style="list-style-type: none"> Frottagen von verschiedenen Oberflächen herstellen, deren Formen und Strukturen umdeuten und zu einem Bild zusammenfügen. Flache Fund- oder Abfallgegenstände umdeuten und zu einem Bild mit figurlichem Motiv zusammensetzen. Alltägliche Gegenstände miteinander kombinieren und zu Menschen-, Tier- oder Phantasiegestalten umdeuten. Gegenstände themenbezogen sammeln und ausstellen.
ab 5./6. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> Einen Gegenstand oder eine Figur beobachten und darstellen. Haltungen und Bewegungen von Menschen, Tieren beobachten und darstellen. Mit grafischen Mitteln Hell-Dunkel-Werte und -Kontraste herstellen. Möglichkeiten der Körper-Raum-Darstellung kennen lernen und anwenden. Neue Buchstabenformen und Schriftbilder erfinden. Mit verschiedenen Verfahren grafische Strukturen erzeugen und weiterverarbeiten. Bilder auf Gestaltungsmittel und deren Wirkung hin untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> Durch Mischen der Farben bestimmte Wirkungen erzielen. Die Zusammenhänge zwischen Raumtiefe und Farberscheinung wahrnehmen. Bunte und getrübte Farben zueinander in Beziehung setzen. Die Farbe als autonomes Gestaltungsmittel einsetzen. Deckendes und lasierendes Malen bewusst einsetzen. Aus verschiedenen Rohstoffen Farben herstellen und damit Bilder malen. Farben als Zeichen in unserer Umwelt wahrnehmen. 	<ol style="list-style-type: none"> In Bilder mit figurlichen Motiven fremde Bildteile hineinmontieren und so die ursprüngliche Bildaussage verändern. Vorgegebene Bildausschnitte zu einem ungegenständlichen neuen Bild ergänzen. Gefundenen oder selbst hergestellten Gegenständen eine neue Bedeutung geben und sie zu einer Sammlung zusammenstellen.
ab 7./9. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> Mit grafischen Mitteln Plastizität darstellen. Mit grafischen Strukturen Teile eines Bildes hervorheben oder angleichen. Figuren und Gegenstände aufgrund von Beobachtung darstellen. Räumliche Gegenstände beobachten und festhalten. Räume erfinden und darstellen. Formen vereinfachen und grafische Zeichen daraus entwickeln. Bewegungsabläufe oder Veränderungsprozesse darstellen. Eine grafische Form wiederholen und innerhalb eines Rasters anordnen. Erscheinungsformen von Schriften vergleichen und eigene Schriftformen entwickeln. Grafische Bilder in Bezug auf ihren Verwendungszweck untersuchen und deuten. 	<ol style="list-style-type: none"> Die Farben von Gegenständen und Figuren differenziert wiedergeben. Die Farben von Gegenständen und Landschaften unter bestimmten Lichtverhältnissen wahrnehmen und festhalten. Farbe als Raum schaffendes Mittel erkennen und einsetzen. Farbflächen miteinander in Beziehung setzen. Verschiedene Farbkontraste kennen und anwenden. Farbe als Ausdrucksmittel von Gefühlen einsetzen. Unterschiedliche Formen der Farbmischung kennen lernen. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen. Ordnungssysteme für Farben kennen lernen. Die Funktion und Bedeutung der Farbe in natürlicher und gestalteter Umwelt untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> Bilder zerlegen und die Teile nach einer bestimmten Ordnung zu einem neuen Bild zusammensetzen. Bilder nach Zufallsverfahren zusammensetzen. Die Aussage eines Bildes durch Einfügen fremder Bild- und Textteile verändern. Alltägliche Gegenstände durch Kombination und/oder Veränderung in einen neuen Bedeutungszusammenhang bringen. Verschiedenartige Gegenstände und Materialien sammeln und in einem räumlichen Zusammenhang präsentieren. Collage/Montage als Gestaltungsprinzip in Kunst und visuellen Medien kennen lernen.

AB Plastik	AB Aktion/Spiel	AB Foto, Film, Video, Computer
ab 1./2. Schuljahr 12. Auf eine Fläche durch Erhöhungen ein Relief entstehen lassen. 13. Vollplastische Figuren oder Gegenstände in charakteristischer Gestalt und differenzierter Gliederung modellieren. 14. Gegebene plastische Elemente zu Körper- und Raumformen zusammenbauen. 15. Plastische Figuren und/oder Gegenstände in einer Situation anordnen.	16. Mit Materialien spielen und dabei Formen und Strukturen entstehen lassen. 17. Den eigenen Körper und Gegenstände als Darstellungsmittel entdecken und einsetzen.	
ab 3./4. Schuljahr 15. Auf einer Fläche ein mehrstufiges Relief entstehen lassen. 16. Vollplastische Figuren oder Gegenstände wirklichkeitsbezogen darstellen. 17. Mit plastischen Figuren und Gegenständen eine komplexe Szene darstellen und deuten. 18. Sich bewegende plastische Gebilde herstellen.	19. Sich durch ungewohnten Gebrauch von alltäglichen Gegenständen zu Aktionen anregen lassen. 20. Mittels Gestik, Mimik und Requisiten Szenen darstellen.	22. Merkmale visueller Medien unterscheiden.
ab 5./6. Schuljahr 18. Mit verschiedenen Materialien vollplastische Figuren oder Gegenstände bauen. 19. Einen Raum dreidimensional gliedern. 20. Verschiedene plastische Werke unterscheiden und deuten.	21. Mit Materialien Aktionen entstehen lassen, bei denen Orte und Räumlichkeiten einbezogen werden. 22. Mit dem eigenen Körper oder mit Gegenständen Schattenspiele entstehen lassen. 23. Mit selbst hergestellten Figuren Szenen darstellen.	24. Gestalterische Mittel der Fotografie ausprobieren und vergleichen. 25. Gestalterische Mittel der Videografie ausprobieren und vergleichen.
ab 7./9. Schuljahr 27. Aus plastischen Grundformen durch Abbauen eine Kernplastik herstellen. 28. Eine Vollplastik aufbauend herstellen. 29. Eine flächige oder plastische Form in ein neues plastisches Gebilde umformen. 30. sich bewegende Plastiken herstellen. 31. Funktion und Bedeutung von Plastiken im öffentlichen Raum untersuchen.	32. Mit Licht und Materialien projizierbare Bilder entwickeln. 33. Aktionen entstehen lassen, bei denen Gegenstände mit Orten und Räumen in Beziehung gesetzt werden. 34. Eine Szene unter Einbezug verschiedener visueller Mittel darstellen.	35. Die Möglichkeiten und Wirkungen fotografischer Gestaltungsmittel erfahren und anwenden. 36. Die Fotoserie als gestalterische Möglichkeit kennen lernen. 37. Gestalterische Mittel von Computerprogrammen untersuchen und einsetzen. 38. Formen filmischer Bewegung ausprobieren. 39. Gestaltungsmittel von Film und Video kennen lernen und anwenden. 40. Produkte visueller Medien analysieren und vergleichen.

Lehrplan-Arbeitsgruppe Bildnerisches Gestalten 1995

Erwin Bossard	Luzern	Leitung
Monika Bucher	Ebikon	ZBS*
Walter Hintermann	Schwyz	
Roland Humair	Altdorf	
Ulrich Pfammatter	Visp	
Benno Tscherfinger	Kerns	
Beat Zihlmann	Kriens	
Konrad Zurwerra	Ried-Brig	