

LEHRPLAN

LUZERN • URI • SCHWYZ • OBWALDEN • NIDWALDEN

BILDNERISCHES GESTALTEN

ZUG • DEUTSCHSPRACHIGER TEIL: • WALLIS

Für das 1. – 9. Schuljahr

Lehrplan

Bildnerisches Gestalten

1. bis 9. Schuljahr

Inhaltsverzeichnis

A: Leitideen

1. Bedeutung des Fachbereichs	3
2. Richtziele	4
3. Umsetzung im Unterricht	6

B: Grobziele

Arbeitsbereiche	7
Erläuterungen zu den Grobzielen	12
Grobziele ab 1./2. Schuljahr	13
Grobziele ab 3./4. Schuljahr	21
Grobziele ab 5./6. Schuljahr	29
Grobziele ab 7. – 9. Schuljahr	39

C: Anhang

Übersicht Grobziele	55
Lehrplan-Arbeitsgruppe Bildnerisches Gestalten	58

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 Viel-

falt 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 ist 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 **Arbeitsprozess** 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 kennenzulernen, 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

- Bei Aufgabenstellungen Entscheidungsspielräume für 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 selbstständig formulierte oder vorgegebene Ziele hinzuwirken.
- 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, Farbkugel) 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, selbstgefärbte 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 Raumschliessung 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** 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** geben inhaltliche Umschreibungen und geben methodische Anregungen für die Unterrichtsgestaltung.

Lehrmittel

Zusammen mit diesem Lehrplan erscheint eine Liste mit Literatur- und Lehrmittel-Hinweisen.

Legende

MB: Motivbeispiele und thematische Anregungen

WB: Werkbetrachtung

> LP Hinweis auf Lehrpläne anderer Fächer

AB Arbeitsbereich / AF Arbeitsfeld

Verbindlichkeiten

Aus der Vielzahl der Grobziele ist eine Auswahl zu treffen. 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.

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

Grafik

1. Bildzeichen differenzieren und charakterisieren.

Gesamtform, Teilformen
Muster
Attribute, Haltung, Gestik

- 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

2. Bildzeichen einander zuordnen.

Zuordnung
Gruppierung

- 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

3. Bildzeichen als Mitteilung verstehen und deuten.

Visuelle Kommunikation
Piktogramm

- Bildzeichen aus der Umgebung der Kinder auswählen. Eigene Bildzeichen und Piktogramme erfinden. Eine Sammlung von gebräuchlichen Piktogrammen anlegen
- MB: Stundenplan mit Bildzeichen, Verkehrszeichen

> LP Deutsch
4.2 Mitteilungsmöglichkeiten

LP Mensch und Umwelt
AF Verkehr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
4. Mit verschiedenen Materialien unterschiedliche Strukturen abdrucken.	Materialstruktur Materialdruck	<ul style="list-style-type: none">• Geeignet sind Materialien mit stark strukturierten Oberflächen wie Wellkarton, altes Holz, Schwamm, Schuhsohlen, Tüllspitzen, Kork, grobe Stoffe, Tortenpapier, Papierknäuel• Mit Frottage-Verfahren verschiedene Strukturen abreiben• Mit gefundenen Strukturen gezeichnete Figuren und Gegenstände ausgestalten <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AB Gestaltung</p>
5. Abdrucke gleicher oder verschiedener Druckformen zu einem Bildzeichen zusammensetzen.	Formelemente Formanordnung Gesamtform	<ul style="list-style-type: none">• Stempelsortimente herstellen und austauschen• Füße oder Finger als Stempelformen verwenden• MB: Palast aus verschiedenen Stempelformen, Schneesterne

Farbe

6. Mit bunten und/oder unbunten Farben malen.	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
--	----------------------	---

ab 1./2. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
7. Eine bunte Farbe durch Mischen mit anderen Farben differenzieren.	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 Papiere, 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
8. Farbfigur zu Farbgrund in Beziehung setzen und beim Malen als gleichwertig erfahren.	Farbfigur/Farbgrund	<ul style="list-style-type: none">• Figur und Zwischenraum gleich beachten• Motive mit offenen und vielfältigen Formen wählen, welche viele Zwischenräume ergeben• MB: Zu einer gemalten Figur oder einem Gegenstand, eine passende oder unpassende Farbumgebung malen• WB: Henri Matisse, Paul Klee
9. Durch flächen- und fleckensetzendes Malen farborientierte Bilder entstehen lassen.	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
10. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen.	Bewegungsspuren Bewegungsrhythmus Absolute Farbe	<ul style="list-style-type: none">• 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 <p>> LP Musik AB Musizieren</p>

Collage/Montage

11. Den Oberflächen von Papieren und anderen flachen Materialien eine andere Bedeutung geben und Bilder zusammensetzen.	Musterung Farbe Materialstruktur Stofflichkeit	<ul style="list-style-type: none">• 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
--	---	--

ab 1./2. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
12. Ein vorgegebenes einzelnes Bildmotiv oder reale Gegenstände durch Zeichnen und / oder Malen in einen neuen Bildzusammenhang stellen.	Bildergänzung Umdeutung	<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, aufgeklebte Knöpfe zu einem Gesicht, einer Maschine, einem Fahrzeug werden lassen
13. Fundstücke sammeln, nach Kriterien ordnen und präsentieren.	Sammlung Präsentation	<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 Loch; 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

14. Plastische Oberflächen herstellen.

Oberflächenstruktur
plastische Struktur

- Die plastische Struktur ist neben ihrer Bedeutung für Licht und Schatten auch stark für die tastbaren Qualitäten verantwortlich
- Materialien und Gegenstände mit ausgeprägten Oberflächenstrukturen suchen, sammeln und davon Tonabdrücke herstellen
- Oberflächen direkt mit Händen und Fingern bearbeiten oder mit verschiedenen Werkzeugen einritzen, stempeln, drücken
- MB: Schildkrötenpanzer, Schlangenhaut, Fischschuppen, Baumstämme

> LP Technisches/Angewandtes
Gestalten
AB Gestaltung

15. Auf einer Fläche durch Erhöhungen ein Relief entstehen lassen.

Körper-Flächen-Beziehung

- Die plastischen Formen sind an die Fläche gebunden und auf eine frontale Ansicht (Einsichtigkeit) 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

16. Vollplastische Figuren oder Gegenstände in charakteristischer Gestalt und differenzierter Gliederung modellieren.

Körpergliederung
Körper-Raum-Beziehung

- 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

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
17. 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
18. Plastische Figuren und/oder Gegenstände in einer Situation anordnen.	Beziehungsgefüge	<ul style="list-style-type: none">• 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, Untersuch bei Zahnärztin, Pilzgruppen
Aktion/Spiel		
19. Mit Materialien spielen und dabei Formen und Strukturen entstehen lassen.	Form- und Strukturvariation	<ul style="list-style-type: none">• 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

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
20. Den eigenen Körper und Gegenstände als Darstellungsmittel entdecken und einsetzen.	Mimik Gestik	<ul style="list-style-type: none">• 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 <p>> LP Deutsch 4.2 Mitteilungsmöglichkeiten</p> <p>LP Mensch und Umwelt AF Medien</p> <p>LP Musik AB Bewegen</p> <p>LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Kleiden</p>

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

Grafik

1. Teilformen eines Gegenstandes oder einer Figur zusammenhängend darstellen.

Komplexität
Funktionszusammenhänge

- 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

> LP Mensch und Umwelt
AF Pflanzen / Tiere / Lebensräume

2. Gegenstände und Figuren in ihrem räumlichen Bezug darstellen.

Körper-Raum-Beziehung

- Rauntiefe entsteht auf dieser Stufe ohne perspektivische Konstruktion durch:
 - 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

3. Einen Handlungsablauf in einer Bildfolge festhalten.

Bildgeschichte
Comics

- Bildgeschichten mit oder ohne Einbezug von Comic-Elementen wie Sprechblasen, lautmalischen Zeichen, Bewegungszeichen darstellen. Die Verständlichkeit der Bildfolge hängt ab von der Lesbarkeit der Bildzeichen und Einzelbilder sowie der sinnvollen Reihenfolge der einzelnen Bilder
- WB: Bildergeschichten, Comics

> LP Deutsch
3.1 Sich schriftlich mitteilen
3.2 Sprachliche Verarbeitung von Erfahrungen und Empfindungen

LP Mensch und Umwelt
AF Medien

ab 3./4. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
4. Oberflächen beobachten und ihre Beschaffenheit in grafische Strukturen umsetzen.	Oberflächenstruktur Grafische Struktur	<ul style="list-style-type: none">• Grafische Strukturen (z. B. Baumrinde, Fell, Erde) in einem Motivzusammenhang verwenden. Geeignet sind gegensätzliche Materialoberflächen• MB: Materialhaufen auf einem Bauplatz, eine Katze liegt auf einem gehäkelten Bettüberwurf
5. 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
6. 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 <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AB Material und Verfahren</p>

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

Farbe

7. Farben in ihrer Helligkeit verändern und zueinander in Beziehung setzen.

Farbhelligkeit
Hell-Dunkel-Kontrast

- 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 Eigenhelle 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

8. Kältere und wärmere Farben einander gegenüberübersetzen.

Warm-Kalt-Kontrast

- 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

9. Farbfigur und Farbgrund bewusst zueinander in Beziehung bringen.

Farbfigur-Farbgrund-Beziehung

- Die Beziehung kann in zwei Richtungen weisen: Hervorheben der Farbfigur bis zur Signalwirkung oder Angleichen der Farbfigur bis zur Intergration in den Farbgrund
- Motive, die mit Tarnung oder Mimikry zu tun haben, auswählen
- MB: Der grüngesprenkelte 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
10. Verschiedene Malweisen kennenlernen und ausprobieren.	Farbauftrag	<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 deckend 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
11. Farben durch Beimischen verschiedener Stoffe und Materialien verändern.	Farbkonsistenz	<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 Binfähigkeit nimmt durch Beimischen von Fremdstoffen ab, Zusatz von Kleister oder Weissleim nötig• MB: Ausschnitte von verschiedenen Bodenoberfläche• WB: Antoni Tàpies, Rolf Iseli <p>> LP Mensch und Umwelt AF Unbelebte Natur</p>

Collage/Montage

12. 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, Schrifttafeln 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

13. 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.

14. 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

ab 3./4. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
15. Gegenstände themenbezogen sammeln und ausstellen.	Sammlung Spurensicherung	<ul style="list-style-type: none">• Gesammeltes Material nach inhaltlichen und/oder bildnerischen Kriterien ordnen• Gesammeltes Material evtl. 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 <p>> LP Mensch und Umwelt AF Zeit</p>

Plastik

16. Auf einer Fläche ein mehrstufiges Relief entstehen lassen.	Körper-Flächen-Beziehung	<ul style="list-style-type: none">• 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 zusammensetzen• Materialien: Ton, Papiermaché• MB: Figurengruppe, archäologische Grabung, Versteinerung• WB: Mittelalterliche Bronzeportale, indianische Reliefs aus Mittelamerika
---	--------------------------	--

ab 3./4. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
17. Vollplastische Figuren oder Gegenstände wirklichkeitsbezogen darstellen.	Komplexität Detailgenauigkeit	<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
18. Mit plastischen Figuren und Gegenständen eine komplexe Szene darstellen und deuten.	Beziehungsgefüge	<ul style="list-style-type: none">• Einzelne Figuren und/oder Gegenstände sind in ihrer Ausprägung und Anordnung zueinander in Beziehung gesetzt• Mit selbsthergestellten 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
19. Sich bewegende plastische Gebilde herstellen.	Reale Bewegung	<ul style="list-style-type: none">• Die sich bewegende Plastik zeigt sich in vielschichtigen, 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 <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Phänomene AF Bewegen / Steuern</p>

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

Aktion/Spiel

20. Sich durch ungewöhnlichen 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.

21. 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

> LP Deutsch,
4.2 Mitteilungsmöglichkeiten

LP Mensch und Umwelt
AF Medien

LP Musik
AB Bewegen

Foto, Film, Video, Computer

22. 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

> LP Deutsch
5. Lesen / Umgang mit Medien

LP: Mensch und Umwelt
AF Medien

Grafik

1. Einen Gegenstand oder eine Figur beobachten und darstellen.

Proportionen
Richtungen

- 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

2. Haltungen und Bewegungen von Menschen und Tieren beobachten und darstellen.

Bewegungsdarstellung
Frontal-, Seitenansicht

- 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

> LP Mensch und Umwelt
AF Kleidung
AF Pflanzen, Tiere, Lebensräume

3. Mit grafischen Mitteln Hell-Dunkel-Werte und -Kontraste herstellen.

Linie, Fläche
Hell-Dunkel-Werte
Hell-Dunkel-Kontraste

- 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

ab 5./6. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
4. Möglichkeiten der Körper-Raum-Darstellung kennenlernen und anwenden.	Grössen- und Lagebeziehung Überdeckung Hell-Dunkel-Werte	<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 aufeinanderkleben• 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
5. Figuren und Zwischenraum als gleichwertig betrachten und ein Bild als ein Flächengefüge aufbauen.	Figur-Grund-Beziehung Positiv-Negativ-Form Flächengefüge	<ul style="list-style-type: none">• Figur und Grund zusammenhängend betrachten und die Zwischenräume nicht vernachlässigen• Die Figur-Grund-Beziehung als wichtige Gesetzmässigkeit bewusst machen und überall einbeziehen• Zeichnungen als ein Gefüge aus einzelnen Teilflächen aufbauen• MB: Dächer im Winter, Ausschnitte von Pflanzen, Landschaftsausschnitte• WB: Scherenschnitte, Linol-, Holzschnitte, Paul Gauguin, Ferdinand Gehr, Felix Vallotton
6. Neue Buchstabenformen und Schriftbilder erfinden.	Schriftformen	<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>> LP Deutsch 6. Das sprachliche Kunstwerk</p>

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
7. Mit verschiedenen Verfahren grafische Strukturen erzeugen und weiterverarbeiten.	Grafische Strukturen	<ul style="list-style-type: none">• Druckverfahren, bei denen die genaue Vielfältigung 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 <p>> LP Technisches/Angesandtes Gestalten AB Material und Verfahren</p>
8. Bilder auf Gestaltungsmittel und deren Wirkung hin untersuchen.	Hell-Dunkel-Gestaltung Blickwinkel Ausschnitt	<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, Druckgrafik, Illustrationen <p>> LP Deutsch 4.2 Mitteilungsmöglichkeiten</p>

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

Farbe

9. Durch Mischen der Farben bestimmte Wirkungen erzielen.

Farbmodellierung
Farbmodulation

- Durch allmähliches Verändern der Farbe plastische Wirkung erzeugen
- Eine Farbe kann verändert werden:
 - 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. Jh.: Caravaggio, Pablo Picasso: Blaue Periode, Caspar David Friedrich, Paula Modersohn-Becker

10. Die Zusammenhänge zwischen Rauntiefe und Farberscheinung wahrnehmen.

Erscheinungsfarbe
Luftperspektive

- Die Luftperspektive berücksichtigt den Intensitätsverlust, das Hellerwerden und Verblauen mit zunehmender Rauntiefe
- MB: Landschaftliche Motive. Abend auf der Terrasse
- WB: Landschaftsmalerei aus dem 16./17. Jahrhundert

> LP Mensch und Umwelt
AF Unbelebte Natur

11. Bunte und getrübe Farben zueinander in Beziehung setzen.

Qualitäts-Kontrast

- Getrübe 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

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
12. 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
13. 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, Blumenstraus• WB: Aquarelle der Künstlergruppe "Der Blaue Reiter" (Paul Klee, August Macke, Louis Moilliet), Hermann Hesse, Paul Cézanne
14. Aus verschiedenen Rohstoffen Farben herstellen und damit Bilder malen.	Farbherstellung	<ul style="list-style-type: none">• Pulverfarben (Pigmente) mit verschiedenen Bindemitteln wie Weissleim, Kleister, Hühner- ei 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>> LP Mensch und Umwelt AF Unbelebte Natur</p>

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
15. Farben als Zeichen in unserer Umwelt wahrnehmen.	Visuelle Kommunikation Farbzeichen	<ul style="list-style-type: none">• Farbe als Signal und Kennzeichnung: Verkehrszeichen, Sportkleidung, 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 <p>> LP Deutsch 4.2 Mitteilungsmöglichkeiten</p> <p>LP Mensch und Umwelt AF Verkehr</p> <p>LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Kleiden</p>

Collage/Montage

16. In Bilder mit figürlichen Motiven fremde Bildteile hineinmontieren und so die ursprüngliche Bildaussage verändern.	Grafik-Collage	<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
---	----------------	---

ab 5./6. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
17. Vorgegebene Bildausschnitte zu einem ungegenständlichen neuen Bild ergänzen.	Bildergänzung	<ul style="list-style-type: none">• Aus Bildern Ausschnitte so herauslösen, dass Motive nicht mehr erkennbar sind und dass sich abstrakte Formen bilden (Reizbild-collage)• Verbindungen zur ungegenständlichen Malerei herstellen• Der Anreiz wird erhöht durch Aufkleben von unterschiedlich strukturierten Ausschnitten
18. Gefundenen oder selbst hergestellten Gegenständen eine neue Bedeutung geben und sie zu einer Sammlung zusammenstellen.	Sammlung Spurensicherung	<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 vorgetauschten archäologischen Grabung, Spuren und Zeugnisse einer fiktiven Forschungs-expedition (z.B. imaginäre Tiere wie zwei-höckriges Alpennashorn)• WB: Vitrinen in einem historischen oder naturhistorischen Museum <p>> LP Mensch und Umwelt AF Zeit</p>

Plastik

19. Mit verschiedenen Materialien vollplastische Figuren oder Gegenstände bauen.	Körper-Raum-Beziehung Plastische Oberflächenstruktur	<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, Strohfiguren• WB: Niki de St. Phalle, Claes Oldenburg, Bernhard Luginbühl, Kultfiguren, Faschnachtsfiguren
---	---	---

ab 5./6. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
20. Einen Raum dreidimensional gliedern.	Raumgliederung	<ul style="list-style-type: none">• 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, Höhensiedlung, Ruinenstätte <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Wohnen</p>
21. Plastische Formen durch Abformen sichtbar machen.	Positiv-Negativ-Form	<ul style="list-style-type: none">• Reliefplastisch: vorhandene Negativformen wie z.B. Spuren, Verpackungen ausgiessen• Negativ-Form selber herstellen oder Gegenstände in Ton oder Plastilin eindrücken und mit Gips, Wachs abgiessen• Vollplastisch: Abformen mit Hilfe von Gipsbinden, komplexe Formen in zwei oder mehreren Teilen abformen• Ausgiessen von geeigneten Hohlformen wie Plastiksack, Plastikhandschuh, Flasche• WB: Rollsiegel, Georg Segal <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AB Material und Verfahren</p>
22. Verschiedene plastische Werke unterscheiden und deuten.	Kategorien: Relief, Plastik, Skulptur, Epoche	<ul style="list-style-type: none">• Trivialplastiken (z.B. Nippesfiguren) und Werke der Bildhauerei vergleichen• Typische Merkmale einer Epoche kennenlernen• Ausstellungsbesuche, Denkmäler, Exkursionen in der näheren Umgebung <p>> LP Mensch und Umwelt AF Zeit</p>

Aktion/Spiel

23. 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, leerstehendes Gebäude, dunkler Keller, Dachboden
- Ansatzpunkte: Im Bachbett eine Stadt bauen und sie durch Umleitung des Wassers verändern lassen

> LP Mensch und Umwelt
AF Freizeit

24. Mit dem eigenen Körper oder mit Gegenständen Schattenspiele entstehen lassen.

Formprägnanz
Formveränderung

- 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

> LP Musik
AB Bewegen

25. Mit selbst hergestellten Figuren Szenen darstellen.

Typisierung
Verfremdung

- 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

> LP Deutsch
6. Das sprachliche Kunstwerk

LP Musik
AB Bewegen
AB Musizieren

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

Foto, Film, Video, Computer

26. Gestalterische Mittel der Fotografie ausprobieren und vergleichen.

Motivwahl
Ausschnitt
Blickwinkel
Bildfolge

- Einführung in die Handhabung einer Foto-Kamera
- Eigene oder fremde Fotografien in bezug auf Gestaltung und Aussage "lesen" und vergleichen
- MB: Der Pausenplatz
- WB: persönliche Erinnerungs-, Porträt-, Dokumentar-, Werbefotografie

> LP Mensch und Umwelt
Arbeitsfeld Medien

27. Gestalterische Mittel der Videografie ausprobieren und vergleichen.

Einstellung
Aufnahmewinkel
Schwenk
Scheinbewegung

- Einführung in die Handhabung einer Video-Kamera
- Als Einstieg "Bilder, die das Laufen lernen" herstellen (Wunderscheibe, Streifenkino, Daumenkino)
- WB: Werbespots, Videoclips

> LP Mensch und Umwelt
AF Medien

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

Grafik

1. Mit grafischen Mitteln Plastizität darstellen.

Hell-Dunkel-Modellierung

- Beobachtete und imaginäre Gegenstände oder Figuren darstellen
- Plastizität entsteht durch fließende, weiche Übergänge von Hell zu Dunkel. Darstellung mittels Schraffuren, Punktraster, Gekritzeln oder Hell-Dunkel-Malerei
- Gegenstände beleuchten, Körper- und Schlagschatten unterscheiden
- MB: Gefaltete Papierstreifen, Glühbirne. Technoide Ungeheuer
- WB: Käthe Kollwitz

2. Mit grafischen Strukturen Teile eines Bildes hervorheben oder angleichen.

Figur-Grund-Beziehung Grafische Struktur

- Gegenständliche oder ungegenständliche Teile eines Bildes (Figur) können sich von ihrer Umgebung (Grund) abheben (Prägnanz) oder sich besonders anpassen (Mimikry)
- MB: Ein Nachtfalter an der Wand des Zimmers oder auf einer Baumrinde. Fisch im Teller oder auf dem Meeresgrund

3. Figuren und Gegenstände aufgrund von Beobachtungen darstellen.

Proportionen Struktur Plastizität Oberflächenstruktur

- Die Auseinandersetzung bezieht sich auf die typische Gestalt, den Reichtum an Formen und Strukturen eines Gegenstandes, der als Modell vorliegt (Objektstudium)
- Neben der äusseren Erscheinungsform (Proportionen, Plastizität, Oberflächenstruktur), soll auch der innere Aufbau (Struktur) z.B. durch Längs- oder Querschnitte untersucht werden
- Fragen zur Beziehung zwischen Form, Struktur und Funktion angehen
- Auch Teile von Menschen, Tieren oder Gegenständen zeichnen
- MB: Schuhe, Gemüse, wachsende Pflanzen, Tierpräparate
- WB: Wissenschaftliche Zeichnungen

ab 7./8. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
4. Räumliche Gegebenheiten beobachten und festhalten.	Körper-Raum-Darstellung Proportionen	<ul style="list-style-type: none"> • Durch Vergleichen die Proportionen und Richtungen (Winkel) feststellen und so über die Beobachtung zu einer räumlichen Zeichnung gelangen • MB: Räumlich vielschichtiger Bildaufbau, Durchblicke, Blick durchs Fenster. Figuren oder Figurengruppen auf der Strasse, im Raum • WB: Alberto Giacometti, David Hockney
5. Räume erfinden und darstellen.	Parallelperspektive Fluchtpunktperspektive	<ul style="list-style-type: none"> • Wesentlich ist, dass die Bilder aus der Vorstellung und mit Hilfe eines einheitlichen perspektivischen Systems gezeichnet werden. Dabei spielen Blickwinkel, Blickrichtung und Augenhöhe eine wichtige Rolle • MB: Wunschzimmer, Traumhaus, utopische Städte. Optische Täuschungen • WB: Landschafts- und Architekturzeichnungen aus diversen Epochen, Giovanni Battista Piranesi <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Wohnen</p>
6. Formen vereinfachen und grafische Zeichen daraus entwickeln.	Abstraktion Reduktion	<ul style="list-style-type: none"> • Von differenzierten Darstellungen schrittweise zu einem einfachen, aber charakteristischen grafischen Zeichen gelangen • MB: Baumrinde, Muster eines Käfers vereinfachen und zu einem Signet für T-Shirt umsetzen • WB: Keith Haring, A. R. Penck, Piktogramme, Verkehrsschilder
7. Bewegungsabläufe oder Veränderungsprozesse darstellen.	Bewegungsdarstellung Bildfolge	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen können sowohl mit Bewegungszeichen (Comics) wie auch in einer Bildfolge (Bewegungsphasen) dargestellt werden • Veränderungsprozesse am Gegenstand beobachten und in Bildfolgen darstellen • MB: Phasen einer Tanzbewegung. Ein Zündholz brennt ab. Metamorphosen • WB: Comics, Kaspar Fischer, Futurismus, Prozesskunst

ab 7./8. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
8. Eine grafische Form wiederholen und innerhalb eines Rasters anordnen.	Modul Ornament Raster	<ul style="list-style-type: none">• Einfache, nicht komplexe Formen oder Teile davon wählen• Durch spielerisches Ausprobieren, Drehen, Verschieben, Aufteilen, Zusammensetzen und Kombinieren entstehen komplexe Bilder. Vorbedingung für solche Gestaltungen ist eine regelmässige Aufteilung der Fläche durch Linienraster• Serielle Verfahren wie Stempeldruck, Fotokopie oder geschnittene Papiere eignen sich besonders• MB: Kreise und Teilformen davon, Buchstaben, einfache Umrisszeichnungen• WB: Maurits C. Escher, Fassaden, Bodenbeläge, Alhambra, Kirchen, textile Muster aus Afrika und Asien <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AB Material und Verfahren</p>
9. Erscheinungsformen von Schriften vergleichen und eigene Schriftformen entwickeln.	Schriftformen	<ul style="list-style-type: none">• Schriften aus Zeitungen, Computerprogrammen oder Schriftmusterbüchern sammeln• Schriftbild und Textaussage untersuchen. Aussage mit Schrift formal unterstreichen oder kontrastieren• Verschiedene Schriften und Textgestaltung mit dem Computer ausführen (Desktop Publishing)• MB: Ein persönliches Monogramm, Titel oder Werbeslogan, CD-Faltblatt mit Schriften• WB: Schriftplakate, Platten- und CD-Cover, Werbeanzeigen, konkrete Poesie <p>> LP Deutsch 6. Das sprachliche Kunstwerk</p> <p>LP Informatik Textverarbeitung</p>
10. Grafische Bilder in bezug auf ihren Verwendungszweck untersuchen und deuten.	Dokumentation Illustration Werbung Protest	<ul style="list-style-type: none">• Unterschied zwischen Realität und deren Abbild herausarbeiten. Bilder als Zeichen lesen lernen und in ihrer Mehrdeutigkeit wahrnehmen und interpretieren• WB: Illustrationen, Werbegrafik, Gebrauchsanweisungen, Karikaturen, Handzeichnungen, Druckgrafik, Graffiti <p>> LP Deutsch 4.3 Mitteilungsmöglichkeiten</p>

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

Farbe

11. Die Farben von Gegenständen und Figuren differenziert wiedergeben.

Gegenstandsfarbe

- Im Zentrum steht die Beobachtung und das Nachmischen der tatsächlichen Farbe eines Gegenstandes oder einer Figur
- Die Darstellung erfolgt mittels Farbnuancen und Hell-Dunkel-Werten
- MB: Schmuck, Gebrauchsgegenstände, Haar- und Gesichtsfarben
- WB: Wissenschaftliche Zeichnungen, Illustrationen in Sachbüchern

12. Die Farben von Gegenständen und Landschaften unter bestimmten Lichtverhältnissen wahrnehmen und festhalten.

Erscheinungsfarbe

- Licht und Witterungsverhältnisse beeinflussen die Farbigkeit von Motiven
- Beobachtung im Freien, eventuell künstliche, farbige Lichtquelle einsetzen
- Farbe der Schatten beachten
- Impressionistische Malweise anwenden (Auflösung der Flächen in Farbtupfer)
- MB: Früchte in rotem oder blauem Licht, Landschaft zu verschiedenen Tageszeiten
- WB: Impressionismus, Claude Monet

13. Farbe als raumschaffendes Mittel erkennen und einsetzen.

Farbe und Raum Farbperspektive

- Die Farbperspektive beruht auf der unterschiedlichen räumlichen Wirkung von kalten und warmen Farben
- Farbperspektive kann losgelöst von einem Motiv untersucht werden
- Grosse Farbflächen (Tücher, Karton, Verpackungsmaterial) in einem grossen Raum oder auf dem Sportplatz in einer Reihe nebeneinander aufstellen
- MB: Farbspieleereien im Zusammenhang mit Plakatgrafik, farbiges Umgestalten von Räumen
- WB: Josef Albers, Victor Vasarély, Raumgestaltung in der Architektur

> LP Technisches/Angewandtes Gestalten
AF Wohnen

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
14. Farbflächen miteinander in Beziehung setzen.	Farbkomposition Farbfigur, Farbgrund	<ul style="list-style-type: none">• Farbkomposition umfasst die Auswahl der Farben, Proportion und Anordnung der Farbflächen auf der Bildfläche• Jede Farbe wirkt nicht allein durch Farbrichtung, Helligkeit und Intensität sondern auch durch die ihr zugeordnete Form• Kompositionsprinzipien können sein: Reihung, Gruppierung, Symmetrie, Asymmetrie, Zufall• Spielen mit farbigen Papierformen: Den Ort von Farbflächen in einem Bild ändern, und so unterschiedliche Wirkungen untersuchen (Spannung). Flächige Motive eignen sich dazu besser• MB: Gegenständliche und ungegenständliche Motive• WB: Piet Mondrian, Wassily Kandinsky, Serge Poliakoff, Ernst Wilhelm Nay, Franz Fedier, Sonja Delaunay, Gabriele Münter
15. Verschiedene Farbkontraste kennen und anwenden.	Farbkontraste	<ul style="list-style-type: none">• Farben beeinflussen sich in ihrer Wirkung gegenseitig. Diese Beeinflussung ist verschieden intensiv. In der Regel werden folgende Farbkontraste unterschieden: Bunt-unbunt-Kontrast, Warm-kalt-Kontrast, Hell-Dunkel-Kontrast, Komplementär-Kontrast, Qualitäts-Kontrast, Quantitäts-Kontrast• Den angewandten Farbkontrast in einem Bild bestimmen und ihn variieren• Linol-, Karton- oder Siebdrucke in ihren Farbkontrasten variieren• In Bildern durch Übermalen oder Überkleben Farbkontraste verdeutlichen• MB: Einen Blumenstrauß nach kalten, warmen oder komplementären Farben zusammenstellen und einen Ausschnitt davon malen• WB: Johannes Itten <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AB Gestaltung</p>

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
16. Farbe als Ausdrucksmittel von Gefühlen einsetzen.	Ausdrucksfarbe	<ul style="list-style-type: none">• Die gegenstandsbezogene Funktion der Farbe tritt in den Hintergrund• Farbe wird als Träger von Gefühlen eingesetzt. Übersteigerung der Motive durch expressive Farbgebung• WB: Expressionismus, Vincent van Gogh, Edvard Munch
17. Unterschiedliche Formen der Farbmischung kennenlernen.	Farbmischung	<ul style="list-style-type: none">• Subtraktive Farbmischung kommt bei der stofflichen Mischung von Malfarben zur Geltung• Die optische Farbmischung geschieht im Auge, indem einzelne Farbpunkte aus Distanz wahrgenommen, sich zu einer neuen Farbe verschmelzen• Die additive Farbmischung entsteht durch Übereinanderprojektion von farbigen Lichtern auf weissem Grund• MB: Farbkreisel, -scheibe, Bildvorlage in farbige Rasterpunkte auflösen• WB:<ul style="list-style-type: none">- Optische Mischung: Pointilismus, Ausschnitt eines Mehrfarbendruckes- Additive Mischung: PC-Bildschirm
18. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen.	Absolute Farbe Bewegungsspuren Bewegungsrhythmus	<ul style="list-style-type: none">• Der unmittelbare Malprozess und die damit verbundenen Körperbewegungen stehen im Vordergrund• Verschiedene Formen des Farbauftrags ausprobieren: tropfen, verwischen, fließen lassen• Ausgangspunkte können Musik, Bewegungsabläufe aus der Natur oder rhythmische Körperbewegungen sein• WB: Abstrakter Expressionismus, Action-Painting

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
19. Ordnungssysteme für Farben kennenlernen.	Farbordnung Farbkreis	<ul style="list-style-type: none">• Aus den Grundfarben Gelb, Rot und Blau den zwölfteiligen Farbkreis entwickeln• Die drei Dimensionen einer Farbe: Farbrichtung, Helligkeit, Intensität unterscheiden• Die Farbordnung, die dem Malkasten zugrunde liegt, untersuchen• Weitere Ordnungsmöglichkeiten: Farbenkugel von Philipp O. Runge, Doppelkegel von Wilhelm Ostwald• WB: Richard Paul Lohse <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AB Gestaltung</p>
20. Die Funktion und Bedeutung der Farbe in natürlicher und gestalteter Umwelt untersuchen.	Visuelle Kommunikation Farbzeichen, Farbsymbolik, Signalfarben	<ul style="list-style-type: none">• Farben als Kommunikationsmittel treten in folgenden Bereichen auf:<ul style="list-style-type: none">- Mensch und Farbe: Bemalen und Schminken, Hautfarbe, Maske, Kleidung und Mode, Kult, Politik- Farbzeichen, Signale: Verkehrszeichen, Piktogramme, Signete- Architektur und Farbe: Fassadengestaltung, Wohnung, Dekoration- Produktgestaltung, Werbung und Farbe: Verpackung, Werbeanzeigen- Kunst und Farbe: Wandbilder, Objekte, Plastiken, Comics- Natur und Farbe: Warn- und Tarnfarben• Auf die Zusammenhänge zwischen Farbe und ihrer emotionalen Wirkung eingehen• MB: Verpackungen farblich verändern, Nahrungsmittel und Getränke mit Lebensmittelfarbe färben. Werbeanzeigen farblich verändern <p>> LP Deutsch 4.3 Mitteilungsmöglichkeiten</p> <p>LP Technisches/Angewandtes Gestalten</p>

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

Collage/Montage

21. Bilder zerlegen und die Teile nach einer bestimmten Ordnung zu einem neuen Bild zusammensetzen.

Modul
Abstraktion
Rhythmus

- Modul: bildnerische Grundeinheit in einem grösseren Ganzen
- Das Ordnen erfolgt nach bildnerischen Gesichtspunkten wie Formrhythmen, Farbklässen oder Strukturkontrasten innerhalb eines Rasters
- Durch die Zerlegung wird der ursprüngliche Bildzusammenhang aufgelöst, die Ausschnitte gewinnen Eigenständigkeit in Farbe und Form (Abstraktion)
- Bilder in regelmässige Streifen zerlegen und durch Verschieben, Austauschen, Drehen, Verdoppeln neu kombinieren (Rollage)
- Es können auch Collagen aus Buchstaben, Schriften und Texten entstehen
- WB: Peter Roehr, Jiri Kolar

22. Bilder nach Zufallsverfahren zusammensetzen.

Zufallsmontage
Décollage

- Die Auseinandersetzung mit dem Prinzip des Zufalls kann nur in einer Reihe von Arbeiten erfolgen
- Der Zufall ermöglicht das Finden von neuen Form- und Farbkombinationen und erzeugt unvorhersehbare Bildvorstellungen. Eventuell Bilder zerlegen und neu zusammensetzen
- Zufallsmontage:
 - Bildzusammensetzung mit Würfeln bestimmen
 - Bildelemente blind auswählen
 - Bilder nach selber gefundenen Zufallskriterien zusammensetzen
- Décollage: von mehreren übereinandergeklebten Bildern oder Papieren Teile wegheben. Ausschnitte davon vergrössern und weiterbearbeiten
- WB: Plakatabrisse, Hans Arp, Robert Rauschenberg

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
23. Die Aussage eines Bildes durch Einfügen fremder Bild- und Textteile verändern.	Grafikcollage Bild-Text-Collage	<ul style="list-style-type: none">• Bild- und Textteile werden in einen neuen Bedeutungszusammenhang gebracht• Bild und Text werden in ihren Aussagen intensiviert entweder durch Diskrepanz oder Übereinstimmung• Mögliche Kombinationen:<ul style="list-style-type: none">- dieselben Textelemente mit verschiedenem Bildmaterial- dasselbe Bildmaterial mit verschiedenen Textelementen- Bild mit Bild• WB: Klaus Staeck, Max Ernst, Hanna Hoeh, Werbeanzeigen, Dadaismus <p>> LP Deutsch 3. Schriftliche Kommunikation 6. Das sprachliche Kunstwerk</p>
24. Alltägliche Gegenstände durch Kombinationen und/oder Veränderungen in einen neuen Bedeutungszusammenhang bringen.	Objektmontage Objets trouvés Verfremdung	<ul style="list-style-type: none">• Sich durch ungewohnte Kombinationen vertrauter Alltagsgegenstände anregen lassen• Objektmontage: Zusammenbau von verschiedenartigen, gefundenen Gegenständen zu einem Objekt. Verfremdung entsteht durch kleine Eingriffe.• Der einzelne Gegenstand bleibt in seiner Gestalt noch erkennbar• Weitere Möglichkeiten:<ul style="list-style-type: none">- reliefplastische Bilder mit gefundenen Gegenständen (Assemblage)- Gebrauchsgegenstände werden ohne Veränderungen miteinander kombiniert (Ready-made)- Gegenstände können auch durch Verhüllen, Verpacken, Verbergen verfremdet werden• WB: Man Ray: Bügeleisen mit Nägeln, Meret Oppenheim: Pelztasse, Christo, Margarete Dubach, Joan Miro
25. Fotografien oder Bilder durch Übermalen und/oder Verwischen in ihrer Aussage verändern.	Paracollage	<ul style="list-style-type: none">• Die Bearbeitung einer Bildvorlage kann durch Verändern, Betonen oder Entfernen von bestimmten Teilen des Bildes geschehen• Nicht alle Druckvorlagen eignen sich gleichermassen zum Übermalen und Verwischen. Ausprobieren!• Beim Verwischen von Bildteilen wird die Farbe aufgelöst, weggewischt oder ausradiiert

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
26. Verschiedenartige Gegenstände und Materialien sammeln und in einem räumlichen Zusammenhang präsentieren.	Objekt-Raumbeziehung	<ul style="list-style-type: none">• Materialien und Gegenständen zu Erlebnissen, Ereignissen, Alltagssituationen, Wunschträumen, Sachverhalten, Themen usw. sammeln• Das Arrangieren kann in einem realen oder Modell- Raum geschehen. Licht und Geräusche miteinbeziehen• Möglichkeiten für Modell-Räume: Guckkasten, Objekttableaus• Möglichkeiten für Räume: Raum- oder ortsbezogene Zusammenstellungen von Gegenständen und Materialien (Installation, Environment)• MB: Der Fan-Raum, Draculas Studierzimmer• WB: Edward Kienholz, Joseph Beuys
27. Collage/Montage als Gestaltungsprinzip in Kunst und visuellen Medien kennenlernen.	Umdeutung Kombination	<ul style="list-style-type: none">• Montage-Prinzip in Malerei, Film, in der Dichtung innerhalb eines Gestaltungsprozesses betrachten• Dieses Grobziel soll mit einer praktischen Gestaltungsarbeit kombiniert werden• Vergleichende Bildbetrachtung• MB: Ein positives oder negatives Bildporträt einer bekannten Person zusammenstellen (Manipulation), ein Produkt in einem möglichst guten Umfeld präsentieren (Werbung)• WB: Werbung, Computergrafik, Videoclips, Pop Art und Nouveau Réalisme <p>> LP Deutsch 4.3 Mitteilungsmöglichkeiten</p>

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

Plastik

28. Aus plastischen Grundformen durch Abbauen eine Kernplastik herstellen.

Körper-Raum-Beziehung
Abstraktion

- Die Kernplastik verhält sich bezüglich Raum abweisend, blockhaft
- Nach Entwürfen in Ton oder dreidimensionalen Vorlagen arbeiten
- Abstrahierendes Arbeiten: Auf Genauigkeit verzichten, betonen des Blockhaften
- Oberflächenstruktur bearbeiten
- Materialien: Gasbeton, Gipsblöcke, Kernseife, Speckstein, Holz
- MB: Figuren und Gegenstände oder Teile davon, Erosionsformen
- WB: Ägyptische Skulpturen, Inuit-Skulpturen, Ernst Barlach, Constantin Brancusi

29. Eine Vollplastik aufbauend herstellen.

Körper-Raum-Beziehung
Gliederung

- Die Vollplastik verhält sich raumoffen und/oder raumgreifend
- Nach Vorlagen, Skizzen, Plänen oder Modellen, Gegenständen, Figuren arbeiten
- Körper- und Schlagschatten, Hohlräume, Durchbrüche, Zwischenräume beachten
- Die Plastik ist in ihrer Wirkung und Aussage auch stark vom Material abhängig. Gegenstände in stark verfremdendem Material ausführen wie z.B. eine weiche Säge oder harte Krawatte
- Der Aufbau erfolgt über einem Gerüst von innen nach aussen. Ein Abtragen und erneutes Ansetzen von Masse ist jederzeit möglich
- Materialien: Ton, Plastilin, Gipsbinden, Spachtelmasse, Papiermaché, Zement
- MB: Figuren in Aktion, Gegenstände, Früchte
- WB: antike Plastiken, Edgar Degas, Henry Moore, Alberto Giacometti, Claes Oldenburg, Auguste Rodin, Camille Claudel

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
30. Eine flächige oder plastische Form in ein neues plastisches Gebilde umformen.	Umformung	<ul style="list-style-type: none">• Das Umformen vollzieht sich schrittweise mittels Werkzeugen und soweit wie möglich ohne Zugabe oder Wegnahme von Material oder durch äussere Einwirkungen• Die Formen können vollplastisch oder reliefartig ausgebildet sein• Die Umformungsprozesse können fotografisch oder zeichnerisch dokumentiert werden• Formen biegen, knicken, schneiden usw. oder auseinandertrennen und neu zusammenbauen, kleben usw.• Materialien: Papier, Karton, Draht, Gitter, dünne Bleche• MB: Das Motiv steht in Abhängigkeit zur gegebenen Form
31. Sich bewegende Plastiken herstellen.	Reale Bewegung	<ul style="list-style-type: none">• Bewegungsimpulse werden in zufällige, sinnlich faszinierende Folgen von Formkonstellationen im Raum übersetzt• Diese Form der Plastik bezieht ihre Wirkung vor allem aus der realen Bewegung• Objekte werden durch Naturkräfte, mechanische oder elektrische Impulse in Bewegung versetzt• MB: Mobile, sich bewegende Figuren, Gegenstände• WB: Jean Tinguely, Alexander Calder, Rebecca Horn <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Bewegen / Steuern</p>
32. Funktion und Bedeutung von Plastiken im öffentlichen Raum untersuchen.	Funktion	<ul style="list-style-type: none">• Bedeutung der Plastik und ihres Umraumes untersuchen und beurteilen bezüglich:<ul style="list-style-type: none">- Thema/Motiv- Aufgabe/Funktion- Wahl des Standortes (Innen- oder Außenräume)- Aufstellung (Sockel, Konsole)- Entstehungszeit- Gestaltungsmittel- Herstellungsverfahren- Materialwahl usw.• Aufgabe und Funktion von Denkmälern, Denkmalanlagen, Bauplastiken, Brunnen, Plastikfiguren, Wasserspielen, religiöse Skulpturen, Portraits usw.• Plastiken auch zeichnerisch oder fotografisch erkunden• Ausstellungsbesuche, Exkursionen in der näheren Umgebung

Aktion/Spiel

33. Mit Licht und Materialien projizierbare Bilder entwickeln.

Grafische Strukturen
autonome Farbe
Bewegung

- Verschiedene Materialien auf ihre Projizierbarkeit hin überprüfen (Transparenz). Effekte mit verschiedenen Materialien erkunden: Folien, Schablonen, Spiegel, Textilien usw.
- Eingefärbte Flüssigkeiten auf Hellraum-Projektor verwenden
- Auf zufällig entstehende Strukturen reagieren und sie weiterentwickeln
- Dias, Hellraumprojektor, Theaterleuchten oder andere Lichtquellen für die Projektion einsetzen

34. Aktionen entstehen lassen, bei denen Gegenstände mit Orten und Räumen in Beziehung gesetzt werden.

Raum
Verfremdung

- Ausgangspunkt sind Gegenstände, gesucht wird ein ungewöhnlicher Ort für ihre Platzierung
- Durch eine Gegenüberstellung und ungewohnte Platzierung soll eine spannungsvolle Beziehung geschaffen werden, die sich durch das spontane Agieren laufend verändert
- Ansatzpunkte: Gesichtsmasken im Wald, Bilderrahmen, Spiegel in der Landschaft
- WB: Joseph Beuys

35. Eine Szene unter Einbezug verschiedener visueller Mittel darstellen.

Szenische Darstellung

- Im Zentrum steht das Zusammenwirken verschiedener visueller Mittel wie Gestik, Mimik, Masken, Bewegung, Schatten, Licht. Eventuell auch akkustische Mittel einbeziehen
- In der szenischen Abfolge auf die visuelle Gliederung von Einzelfigur und Gruppen achten
- Ansatzpunkte: Tableaux vivants, Denkmäler nachstellen und verändern lassen, Schminken, Körperpainting
- WB: Tätowierungen

> LP Deutsch
4.2 Mitteilungsmöglichkeiten
6.4 Das sprachliche Kunstwerk

LP Musik
AB Bewegen
AB Musizieren
AB Singen

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

Foto, Film, Video, Computer

36. Die Möglichkeiten und Wirkungen fotografischer Gestaltungsmittel erfahren und anwenden.

Bildausschnitt
Aufnahmewinkel
Beleuchtung

- Technische Möglichkeiten der Kamera zur Bildgestaltung einsetzen: Blende, Belichtungszeit, Distanz, Brennweite des Objektivs
- Gestalterische Möglichkeiten bezüglich Format, Perspektive und Bildausschnitt ausprobieren und ihre Wirkung vergleichen
- Sofern Fotolabor vorhanden, Negative zu Positivkopien verarbeiten. Fotopapiere können auch ohne Labor verarbeitet werden (Fotogramm, Aufnahmen mit Camera obscura)
- MB: Manipulierbarkeit eines Motivs ausprobieren: ein Gesicht hat viele Ansichten, ein UFO landet im Dorf

37. Die Fotoserie als gestalterische Möglichkeit kennenlernen.

Bildfolge
Fotosequenz

- Die Bildfolge ist eine Serie von Fotografien, die inhaltlich und zeitlich eine Einheit bilden
- Die Fotosequenz ist Aneinanderreihung von Fotografien mit mehr inhaltlichem oder bildnerischem Bezug
- Selber fotografieren oder mit vorhandenen Fotografien arbeiten
- MB:
 - Bildfolge: Landschaftsveränderungen, Arbeitsvorgänge, Fotoroman
 - Fotosequenz: Köpfe, Räder, rote Bilder
- WB: Fotoromane

38. Gestalterische Mittel von Computerprogrammen untersuchen und einsetzen.

Zeichen- und Malprogramme
3-D-Programme

- Bestehende digitale Bilder (Bilddatenbank) bearbeiten, Bilder selber zeichnen oder Bilder mit Scanner einlesen und verändern
- Spezifische Merkmale der digitalen Bildbearbeitung sind:
 - Die direkte Wechselbeziehung zwischen Gestalter und Computerbild (interaktiv)
 - Kombination verschiedener Eingabe- oder Ausgabemedien wie Scanner, Drucker, Video, Photo-CD (intermedial)
 - Jeder Arbeitsschritt kann durch Aufrufen früherer Zustände nachvollzogen und alternativ weiterentwickelt werden. Bildzustände sind somit keine Endzustände (prozessual)

> LP Informatik
Grafik

ab 7./8. Schuljahr

Grobziele	Fachinhalte oder Inhaltsangaben	Erläuterungen und Hinweise für die Unterrichtsgestaltung
39. Formen filmischer Bewegung ausprobieren.	Scheinbewegung Animation	<ul style="list-style-type: none">• Herstellung von bewegten Bildern mit einfachen Mitteln: Stroboskop (Phenakistikop), Wundertrommel (Zoetrop)• Verschiedene Arten von Trickfilmen kennenlernen: Zeichentrick, Legetrick, Schiebetrick• Trickfilme realisieren mit Kamera (Einzelbild) oder Computer (Animationsprogramme) <p>> LP Technisches/Angewandtes Gestalten AF Phänomene</p>
40. Gestaltungsmittel von Film und Video kennenlernen und anwenden.	Einstellung, Aufnahmewinkel, Schwenk, Zoom, Travelling Schnitt, Montage	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedene Arbeitsphasen unterscheiden: Idee, Drehbuch, Aufnahmen, Schnittplan• Möglichkeiten der Vertonung einsetzen• Experimentieren in kurzen Einstellungen oder Sequenzen z.B.: Das Telefon läutet. Ein-Minuten-Filme• WB: Videoclips, Werbefilme, Spiel- und Dokumentarfilme, Kunstvideos, Pippilotti Rist <p>> LP Deutsch 5. Medien</p> <p>LP Musik AB Musikhören</p>
41. Produkte visueller Medien analysieren und vergleichen.	Gestaltungsabsichten Rezeptionsbedürfnisse	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltungsabsichten und Rezeptionsbedürfnisse an visuellen Produkten unterscheiden:<ul style="list-style-type: none">- Dokumentation / Information- Fiktion / Spiel- Propaganda / Beratung- und ihre Mischformen• Gestaltungsabsichten des Senders und Kommunikationsbedürfnisse des Empfängers werden als gleichwertige Aktivitäten verstanden• MB:<ul style="list-style-type: none">- Bildmaterial verschiedener Medien zum gleichen Ereignis vergleichen- Fotos nach Kategorien wie Porträt-, Dokumentar-, Werbefotografie unterscheiden <p>> LP Deutsch 5. Medien</p> <p>LP Informatik Bedeutung der Informatik</p>

Teil C: Übersicht Grobziele 1. - 9. Schuljahr

AB Grafik	AB Farbe	AB Collage/Montage
ab 1./2. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildzeichen differenzieren und charakterisieren. 2. Bildzeichen einander zuordnen. 3. Bildzeichen als Mitteilung verstehen und deuten. 4. Mit verschiedenen Materialien unterschiedliche Strukturen abdrucken. 5. Abdrucke gleicher oder verschiedener Druckformen zu einem Bildzeichen zusammensetzen. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Mit bunten und/oder unbunten Farben malen. 7. Eine bunte Farbe durch Mischen mit anderen Farben differenzieren. 8. Farbfigur zu Farbgrund in Beziehung setzen und beim Malen als gleichwertig erfahren. 9. Durch flächen- und fleckensetzendes Malen farborientierte Bilder entstehen lassen. 10. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen. 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Den Oberflächen von Papieren und anderen flachen Materialien eine andere Bedeutung geben und Bilder zusammensetzen. 12. Ein vorgegebenes einzelnes Bildmotiv oder reale Gegenstände durch Zeichnen und / oder Malen in einen neuen Bildzusammenhang stellen. 13. Fundstücke sammeln, nach Kriterien ordnen und präsentieren.
ab 3./4. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Teilformen eines Gegenstandes oder einer Figur zusammenhängend darstellen. 2. Gegenstände und Figuren in ihrem räumlichen Bezug darstellen. 3. Einen Handlungsablauf in einer Bildfolge festhalten. 4. Oberflächen beobachten und ihre Beschaffenheit in grafische Strukturen umsetzen. 5. Bilderschriften erfinden und sich damit mitteilen. 6. Formelemente drucken und ordnen. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Farben in ihrer Helligkeit verändern und zueinander in Beziehung setzen. 8. Kältere und wärmere Farben zueinander in Beziehung setzen. 9. Farbfigur und Farbgrund bewusst zueinander in Beziehung bringen. 10. Verschiedene Malweisen kennenlernen und ausprobieren. 11. Farben durch Beimischen verschiedener Stoffe und Materialien verändern. 	<ol style="list-style-type: none"> 12. Frottagen von verschiedenen Oberflächen herstellen, deren Formen und Strukturen umdeuten und zu einem Bild zusammenfügen. 13. Flache Fund- oder Abfallgegenstände umdeuten und zu einem Bild mit figürlichem Motiv zusammensetzen. 14. Alltägliche Gegenstände miteinander kombinieren und zu Menschen-, Tier- oder Phantasiegestalten umdeuten. 15. Gegenstände themenbezogen sammeln und ausstellen.
ab 5./6. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Einen Gegenstand oder eine Figur beobachten und darstellen. 2. Haltungen und Bewegungen von Menschen, Tieren beobachten und darstellen. 3. Mit grafischen Mitteln Hell-Dunkel-Werte und -Kontraste herstellen. 4. Möglichkeiten der Körper-Raum-Darstellung kennenlernen und anwenden. 5. Figuren und Zwischenraum als gleichwertig betrachten und ein Bild als ein Flächengefüge aufbauen. 6. Neue Buchstabenformen und Schriftbilder erfinden. 7. Mit verschiedenen Verfahren grafische Strukturen erzeugen und weiterverarbeiten. 8. Bilder auf Gestaltungsmittel und deren Wirkung hin untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Durch Mischen der Farben bestimmte Wirkungen erzielen. 10. Die Zusammenhänge zwischen Raumtiefe und Farberscheinung wahrnehmen. 11. Bunte und getrübte Farben zueinander in Beziehung setzen. 12. Die Farbe als autonomes Gestaltungsmittel einsetzen. 13. Deckendes und lasierendes Malen bewusst einsetzen. 14. Aus verschiedenen Rohstoffen Farben herstellen und damit Bilder malen. 15. Farben als Zeichen in unserer Umwelt wahrnehmen. 	<ol style="list-style-type: none"> 16. In Bilder mit figürlichen Motiven fremde Bildteile hineinmontieren und so die ursprüngliche Bildaussage verändern. 17. Vorgegebene Bildausschnitte zu einem ungegenständlichen neuen Bild ergänzen. 18. Gefundenen oder selbst hergestellten Gegenständen eine neue Bedeutung geben und sie zu einer Sammlung zusammensetzen.
ab 7.-9. Schuljahr		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mit grafischen Mitteln Plastizität darstellen. 2. Mit grafischen Strukturen Teile eines Bildes hervorheben oder angleichen. 3. Figuren und Gegenstände aufgrund von Beobachtung darstellen. 4. Räumliche Gegebenheiten beobachten und festhalten. 5. Räume erfinden und darstellen. 6. Formen vereinfachen und grafische Zeichen daraus entwickeln. 7. Bewegungsabläufe oder Veränderungsprozesse darstellen. 8. Eine grafische Form wiederholen und innerhalb eines Rasters anordnen. 9. Erscheinungsformen von Schriften vergleichen und eigene Schriftformen entwickeln. 10. Grafische Bilder in bezug auf ihren Verwendungszweck untersuchen und deuten. 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Die Farben von Gegenständen und Figuren differenziert wiedergeben. 12. Die Farben von Gegenständen und Landschaften unter bestimmten Lichtverhältnissen wahrnehmen und festhalten. 13. Farbe als raumschaffendes Mittel erkennen und einsetzen. 14. Farbflächen miteinander in Beziehung setzen. 15. Verschiedene Farbkontraste kennen und anwenden. 16. Farbe als Ausdrucksmittel von Gefühlen einsetzen. 17. Unterschiedliche Formen der Farbmischung kennenlernen. 18. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen. 19. Ordnungssysteme für Farben kennenlernen. 20. Die Funktion und Bedeutung der Farbe in natürlicher und gestalteter Umwelt untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> 21. Bilder zerlegen und die Teile nach einer bestimmten Ordnung zu einem neuen Bild zusammensetzen. 22. Bilder aus Einzelteilen nach Zufallsverfahren neu zusammensetzen. 23. Die Aussage eines Bildes durch Einfügen fremder Bild- und Textteile verändern 24. Alltägliche Gegenstände durch Kombinationen und/oder Veränderungen in einen neuen Bedeutungszusammenhang bringen. 25. Fotografien oder Bilder durch Übermalen und/oder Verwischen in ihrer Aussage verändern. 26. Verschiedenartige Gegenstände und Materialien sammeln und in einem räumlichen Zusammenhang präsentieren. 27. Collage/Montage als Gestaltungsprinzip in Kunst und visuellen Medien kennenlernen.

AB Plastik	AB Aktion/Spiel	AB Foto, Film, Video, Computer
ab 1./2. Schuljahr		
<p>14. Plastische Oberflächen herstellen.</p> <p>15. Auf eine Fläche durch Erhöhungen ein Relief entstehen lassen.</p> <p>16. Vollplastische Figuren oder Gegenstände in charakteristischer Gestalt und differenzierter Gliederung modellieren.</p> <p>17. Gegebene plastische Elemente zu Körper- und Raumformen zusammenbauen.</p> <p>18. Plastische Figuren und/oder Gegenstände in einer Situation anordnen.</p>	<p>19. Mit Materialien spielen und dabei Formen und Strukturen entstehen lassen.</p> <p>20. Den eigenen Körper und Gegenstände als Darstellungsmittel entdecken und einsetzen.</p>	
ab 3./4. Schuljahr		
<p>16. Auf einer Fläche ein mehrstufiges Relief entstehen lassen.</p> <p>17. Vollplastische Figuren oder Gegenstände wirklichkeitsbezogen darstellen.</p> <p>18. Mit plastischen Figuren und Gegenständen eine komplexe Szene darstellen.</p> <p>19. Sich bewegende plastische Gebilde herstellen.</p>	<p>20. Sich durch ungewohnten Gebrauch von alltäglichen Gegenständen zu Aktionen anregen lassen.</p> <p>21. Mittels Gestik, Mimik und Requisiten Szenen darstellen.</p>	<p>22. Merkmale visueller Medien unterscheiden.</p>
ab 5./6. Schuljahr		
<p>19. Mit verschiedenen Materialien vollplastische Figuren oder Gegenstände bauen.</p> <p>20. Einen Raum dreidimensional gliedern.</p> <p>21. Plastische Formen durch Abformen sichtbar machen.</p> <p>22. Verschiedene plastische Werke unterscheiden und deuten.</p>	<p>23. Mit Materialien Aktionen entstehen lassen bei denen Orte und Räumlichkeiten einbezogen werden.</p> <p>24. Mit dem eigenen Körper oder mit Gegenständen Schattenspiele entstehen lassen.</p> <p>25. Mit selbst hergestellten Figuren Szenen darstellen.</p>	<p>26. Gestalterische Mittel der Fotografie ausprobieren und vergleichen.</p> <p>27. Gestalterische Mittel der Videografie ausprobieren und vergleichen.</p>
ab 7.-9. Schuljahr		
<p>28. Aus plastischen Grundformen durch Abbauen eine Kernplastik herstellen.</p> <p>29. Eine Vollplastik aufbauend herstellen.</p> <p>30. Eine flächige oder plastische Form in ein neues plastisches Gebilde umformen.</p> <p>31. Sich bewegende Plastiken herstellen.</p> <p>32. Funktion und Bedeutung von Plastiken im öffentlichen Raum untersuchen.</p>	<p>33. Mit Licht und Materialien projizierbare Bilder entwickeln.</p> <p>34. Aktionen entstehen lassen, bei denen Gegenstände mit Orten und Räumen in Beziehung gesetzt werden.</p> <p>35. Eine Szene unter Einbezug verschiedener visueller Mittel darstellen.</p>	<p>36. Die Möglichkeiten und Wirkungen fotografischer Gestaltungsmittel erfahren und anwenden.</p> <p>37. Die Fotoserie als gestalterische Möglichkeit kennenlernen.</p> <p>38. Gestalterische Mittel von Computerprogrammen untersuchen und einsetzen.</p> <p>39. Formen filmischer Bewegung ausprobieren.</p> <p>40. Gestaltungsmittel von Film und Video kennenlernen und anwenden.</p> <p>41. Produkte visueller Medien analysieren und vergleichen.</p>

Lehrplan-Arbeitsgruppe Bildnerisches Gestalten

Definitiver Lehrplan 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	

Erprobungsfassung 1990

Xaver Winiger	Luzern	ZBS, Vorsitz
Walter Hintermann	Schwyz	
Hermann Holzer	Luzern	
Hans Jäger	Luzern	
Ulrich Pfammatter	Visp	
Konrad Zurwerra	Ried-Brig	
Barbara Lustenberger-Enderli	Aesch	
Franz Staffelbach	Luzern	ZBS