



DOWNLOAD

Gerlinde Blahak

Fabeltiere

Tiere zeichnen, malen und gestalten

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

VORSCHAU

3. Fabeltiere

Kurzbeschreibung:

Die Schüler malen gleichzeitig mit beiden Händen zwei Fabeltiere, die sich gegenüberstehen. Anschließend werden sie mit verschiedenen Stiften detailliert ausgearbeitet.

Zeitaufwand: 4 Unterrichtsstunden

Jahrgangsstufe: 5–7

Material:

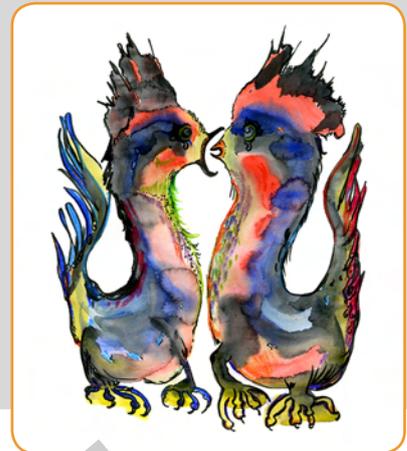
- Zeichenpapier (DIN A3 oder DIN A4)
- 2 gleich breite Pinsel
- Zeitungspapier zum Abdecken
- Holzmalstifte, Aquarellmalstifte, Wachsmalkreiden
- Malkasten
- Wassergefäß
- Filzstifte in verschiedenen Stärken
- Tuschestift

Hinweise für Lehrer / Lernziele:

1. Zeigen Sie zur Einführung Abbildungen von Fabelwesen aus der Kunstgeschichte, z. B. Ungeheuer aus Romanik und Gotik, die der Abwehr von bösen Geistern dienen oder diese selbst darstellen sollten. Deshalb erhielten sie auch im Volksmund Namen wie „Der Teufel und seine Großmutter“ (Dom zu Regensburg).
2. Achten Sie darauf, dass Schüler wirklich mit beiden Händen arbeiten und bereiten Sie diese darauf vor, dass das Ergebnis aufgrund des Zufallsprinzips noch keine perfekt ausgeformten Wesen sein werden. Es gilt die Maxime: Je unklarer der erste Entwurf ist, desto mehr Spielraum hat später die Fantasie.
3. Lehrplanziele sind: Gestalten aus der Fantasie, Arbeiten mit verschiedenen Malinstrumenten.

Material:

- Zeichenpapier (DIN A3 oder DIN A4)
- Malkasten
- 2 gleich breite Pinsel
- Wassergefäß
- Zeitungspapier zum Abdecken
- Filzstifte in verschiedenen Stärken
- Tuschestift
- Holzmalstifte, Aquarellmalstifte, Wachsmalkreiden



1. Beidhändiges Malen

- a) Decke deinen Arbeitsplatz mit Zeitungen ab und lege dein Zeichenblatt vor dich hin (Hoch- oder Querformat).
- b) Benetze die Farbnapfchen deines Malkastens, die du verwenden willst, mit Wasser.
- c) Halte in **jeder** Hand einen Pinsel von gleicher Breite, nimm mit ihm Farbe auf und beginne zu malen. Versuche **spiegelbildlich**, ohne lange nachzudenken, Farbkleckern auf das Papier zu setzen. Sie sollen folgende Körperteile andeuten: Kopf, Hörner, Schnauze, Rachen, Ohren, Schnabel, Hals, Rumpf (stehend oder sitzend), Schwanz, Arme, Beine ...
- d) Arbeite spontan und nimm immer wieder neue Farbe auf. Die Farbkleckern können ineinander-fließen. Du kannst auch neue Farbe auf bereits bemalte Flächen auftupfen. Wasserflecken setzen interessante Akzente. Denke daran: Es soll nur ein ungefähres Bild eines Fabelwesens entstehen.
- e) Ganz wichtig ist, dass du **immer gleichzeitig mit beiden Händen** malst. Natürlich werden keine zwei identischen Fabeltiere entstehen, aber das gibt dir später mehr Gestaltungsspielraum.

Tipp: Mache mehrere Versuche.

- f) Lass alles gut trocknen.

2. Ausgestalten

Wahrscheinlich erinnern die Malexperimente nur mit sehr viel Fantasie an Fabelwesen. Und genau diese Fantasie ist gefragt, um fantastische Wesen entstehen zu lassen:

- a) Lege alle Arten von farbigen Stiften bereit: z. B. Holz-, Wachsmal- und Filzstifte. Nimm zuerst einen dünnen Filzstift und beginne an einer Stelle (am besten am Kopf) Einzelheiten heraus-zu-arbeiten: Augen, Ohren, Rüssel usw. Dabei kannst du vorhandene Farbflächen „umfunktio-nieren“ oder neue Flächen hinzumalen.

Tipp: Jedes deiner Fabelwesen sollte einen eigenen „Charakter“ bekommen.

- b) Setze jetzt sehr feine Details wie Krallen, Warzen, Härchen an. Gib den Fabelwesen einen unterschiedlichen Gesichtsausdruck, indem du Glotzaugen, ein gefährliches Gebiss, Stirnfalten, Nasenlöcher und Ähnliches hervorhebst oder hinzufügst. Verwende auch hierfür unterschiedliche Stifte.
- c) Setze auf den Körper Punkte, Streifen oder Zotteln. Das Tier könnte auch mehrere Köpfe oder Greifarme haben. Am Ende wird kein Fabelwesen dem anderen gleichen.
- d) Zuletzt gibst du deinem Fabelwesen einen „fantastischen“ Namen.

