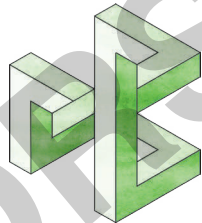
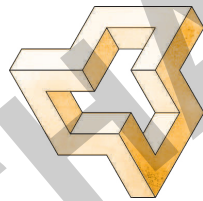
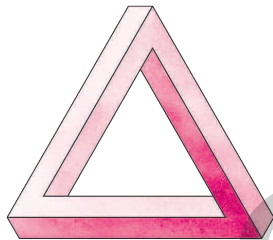


UNMÖGLICHE FIGUREN

Vorlagen für 20 unmögliche Figuren
zum Nachzeichnen und Ausmalen





UNMÖGLICHE FIGUREN

Einleitung	Seite 3
Übersicht	Seite 4
So wird's gemacht.....	Seite 5
Unmögliche Figuren.....	Seite 6-25

VORSCHAU

DRUCKEINSTELLUNGEN FÜR ADOBE PDF:

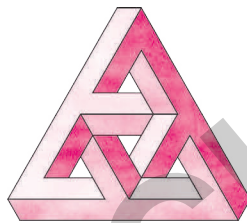
Bitte beim Drucken beachten, dass die Einstellung "Seitenanpassung: keine" ausgewählt und ein Häkchen bei "Automatisch drehen und zentrieren" gesetzt ist. Tipp: Schauen Sie sich zuerst das PDF an, und drucken Sie nur die Seiten aus, die Sie benötigen.

Verlag & Herausgeber: LABBÉ GmbH, Walter-Gropius-Str. 16, 50126 Bergheim, Deutschland, Telefon (02271) 4949-0, Fax (02271) 4949-49, E-Mail: labbe@labbe.de. Geschäftsführer: Michael Labbé, Ruth Labbé. Amtsgericht Köln, HRB 40029, Umsatzsteuer-ID: DE 121858465. Alle Rechte an diesem PDF liegen bei Labbé. Es ist ausdrücklich untersagt, das PDF, Ausdrücke des PDFs sowie daraus entstandene Objekte weiterzuverkaufen oder gewerblich zu nutzen. www.labbe.de

ÜBER DIE UNMÖGLICHEN FIGUREN

Unmögliche Figuren sind grafische zweidimensionale Konstrukte. Sie täuschen eine Dreidimensionalität vor, die real nicht existieren kann. Es sind optische Täuschungen, bei denen das Gehirn die einzelnen Teile des Bildes unterschiedlich interpretiert. Auf den ersten Blick wirken diese dreidimensionalen Figuren ganz normal. Da man sie nicht sofort im Ganzen begreifen kann, erfasst man sie sozusagen in Etappen. Wie bei einem Puzzle setzt man die erfasste Information zusammen und erkennt erst dann, dass die Figur in der Realität so gar nicht vorkommen kann. In den meisten Fällen kann das Gehirn regelrecht zwischen einer "möglichen Figur" und einer "unmöglichen Figur" hin und herschalten. Je größer die Figur ist, desto schwieriger wird es, solche räumlichen Täuschungen wahrzunehmen.

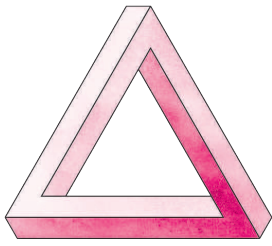
Diese unlogischen Figuren üben eine gewisse Faszination aus, hier gewinnt die Kunst über die Realität. Viele Gehirnforscher, Psychologen, Mathematiker und Künstler wie M. C. Escher (1898 – 1972) und Oscar Reutersvärd (1915–2002) setzten sich mit diesen Phänomenen auseinander.



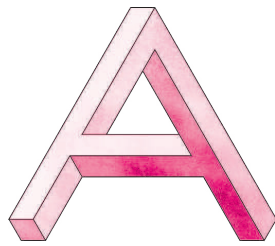
Die Konstruktion solcher optischen Täuschungen ist kompliziert, wird aber mit unseren Vorlagen zum Kinderspiel. Die Originalfigur ist auf einem Raster vorgegeben und wird auf ein leeres Raster übertragen. Diese leichte "Gehirnakrobatik" schult die Konzentration und das räumliche Vorstellungsvermögen.

Micha Labbé

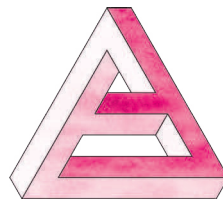
ÜBERSICHT UNMÖGLICHE FIGUREN



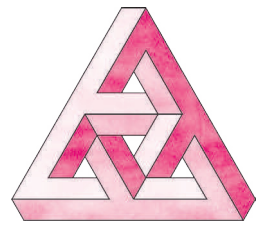
Seite 6



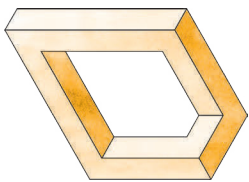
Seite 7



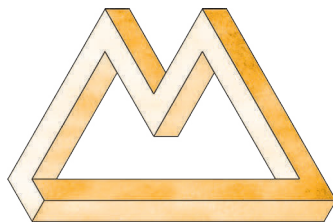
Seite 8



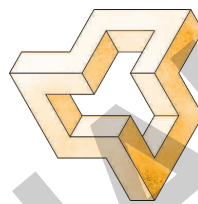
Seite 9



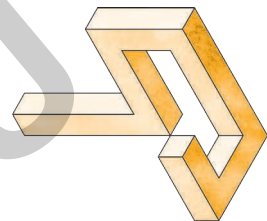
Seite 10



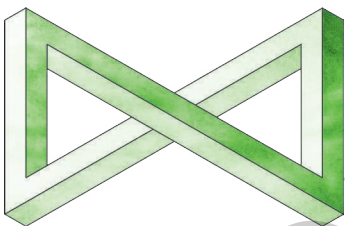
Seite 11



Seite 12



Seite 13



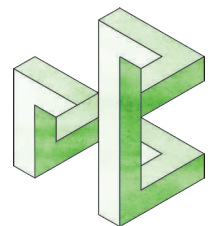
Seite 14



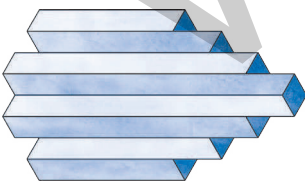
Seite 15



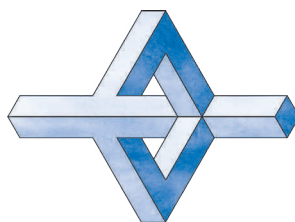
Seite 16



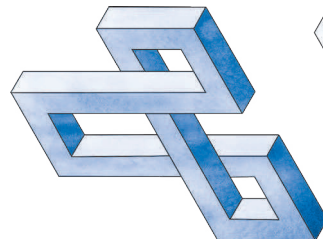
Seite 17



Seite 18



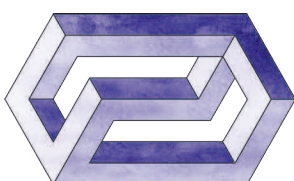
Seite 19



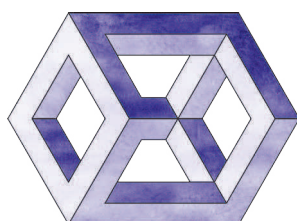
Seite 20



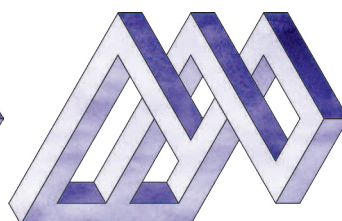
Seite 21



Seite 22



Seite 23



Seite 24



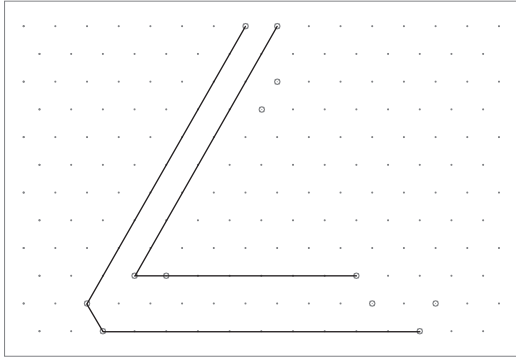
Seite 25



SO WIRD'S
GEMACHT!

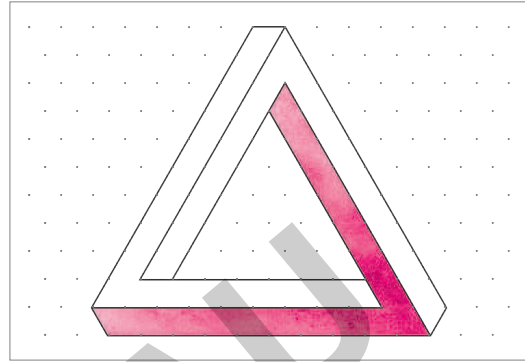
UNMÖGLICHE FIGUREN

1



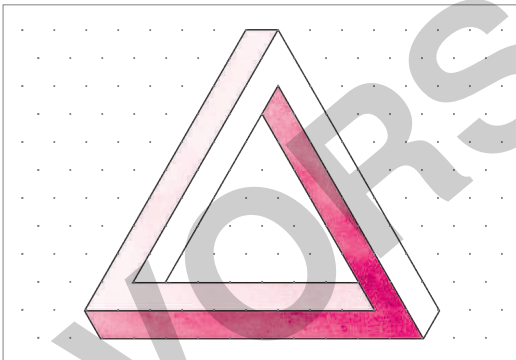
Eine Vorlage ausdrucken und die Originalfigur mit einem Liniyal oder freihand auf das untere Raster übertragen. Die Eckpunkte helfen dabei.

2



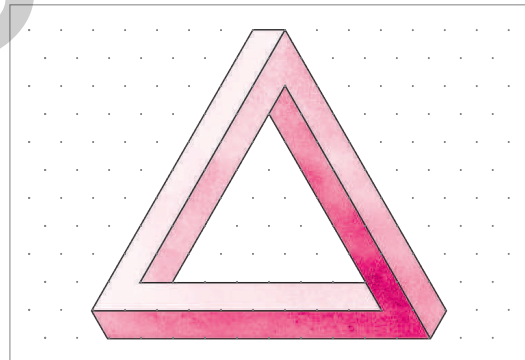
Alle „rechten“ Seiten (Schattenseiten) dunkel ausmalen.

3

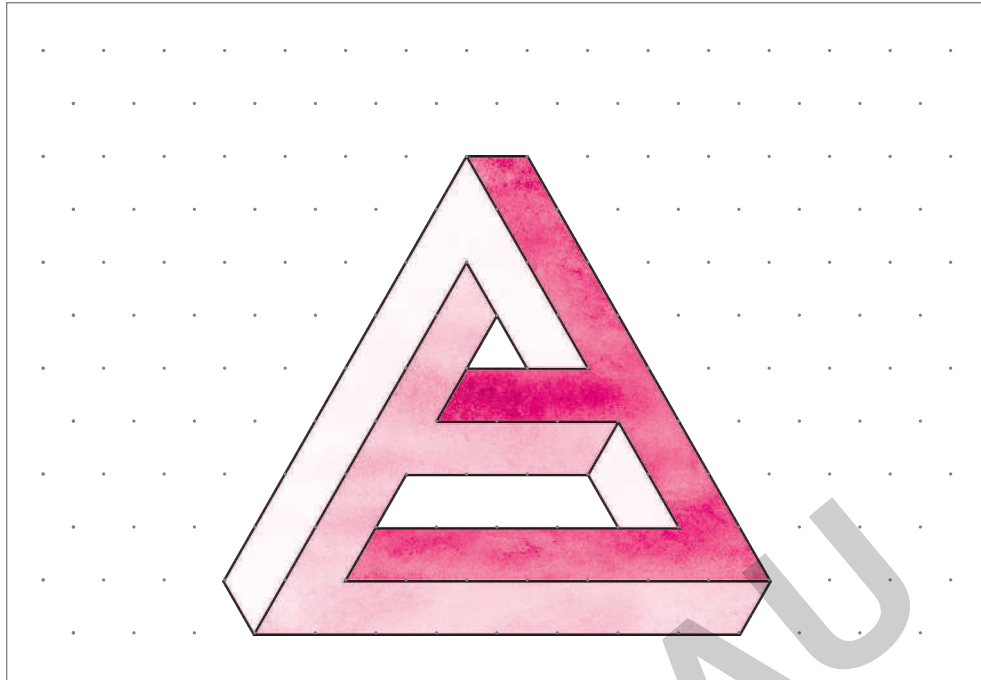


Alle „linken“ Seiten (Sonnenseiten) frei lassen oder hell ausmalen.

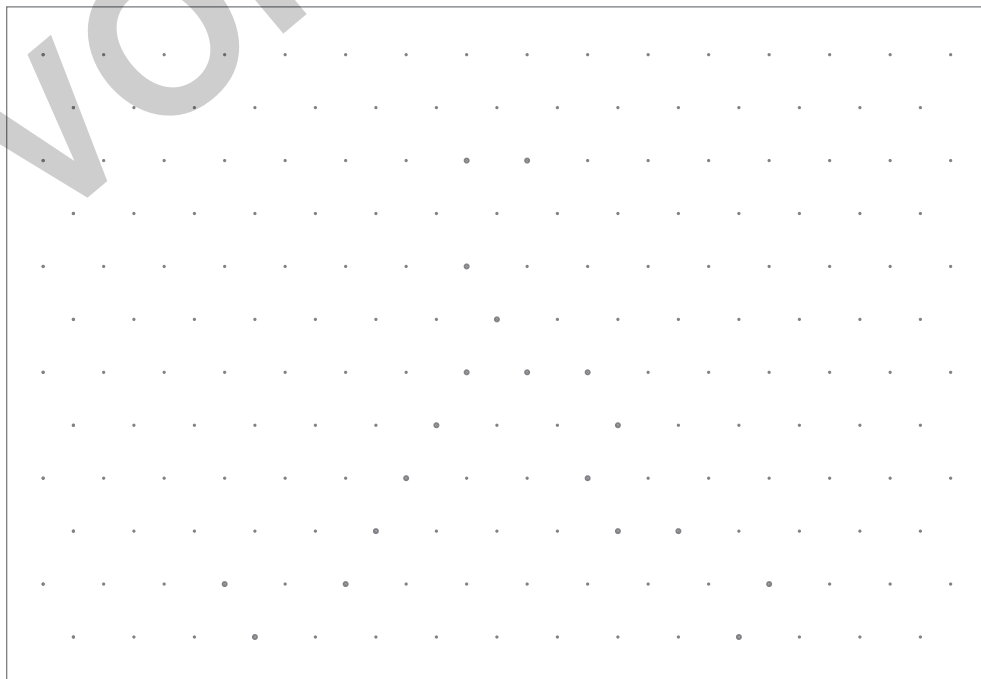
4

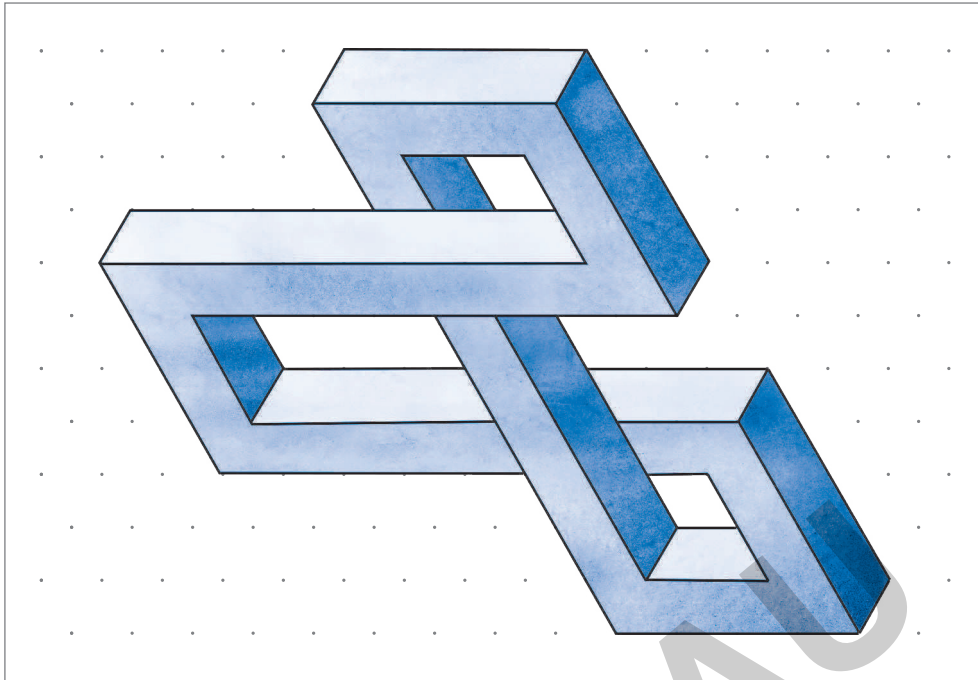


Alle übrigen Flächen mit einem mittleren Farbton ausmalen.



VORSCHAU





VORSCHAU

