

16.4.6 Zeichnen mit Tinte und Feder

Im Handel sind **Zeichenfedern** aus Metall zu erwerben. Sie unterscheiden sich in der Dicke und der Spitzenart für verschiedene Strichführungen. Die Federn werden auf Federhalter (die meist aus Holz bestehen) gesteckt und können je nach Zeichnungswunsch einfach ausgewechselt werden. Zum Zeichnen werden die Federn in flüssige Tinte getaucht und dann über das Papier gezogen. Dabei erzeugen sie einen gleichmäßigen Strich und sind leicht zu führen.

Das ursprüngliche Zeichenwerkzeug sind **Vogelfedern**, meist Gänse- oder Schwanenfedern, weil diese groß und stabil sind. Auch heute noch ist es spannend, sich Vogelfedern selbst zurechtzuschneiden. Das Zeichnen mit einer Vogelfeder birgt viele Überraschungen, weil die Feder ein großes Eigenleben führt, manchmal mehr oder weniger Tinte abgibt und weil die Strichführung weniger kontrollierbar ist als bei industriell hergestellten Metallfedern. Große Vogelfedern von einheimischen Vögeln gibt es im Künstlerbedarf oder Bastelgeschäft zu kaufen.

Material

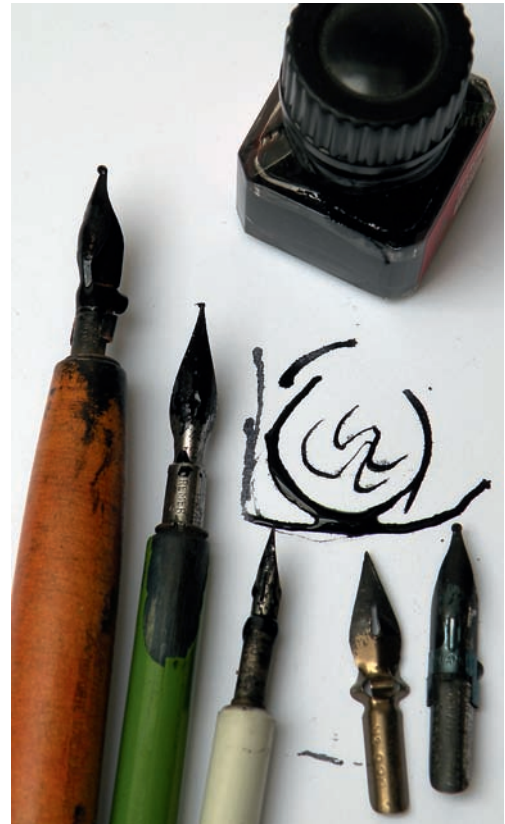
Zeichenfedern aus Metall, angespitzte Vogelfedern, Tinte, weißes A4-Papier

Gestalterische Übung

Erstellen Sie in Gruppenarbeit eine lange Schlange, die sich über viele Papierblätter »schlängelt«. Bemalen Sie dafür das Zeichenpapier im Querformat: Eine Person übernimmt die Aufgabe, den Kopf zu zeichnen, eine andere Person das Schwanzende.



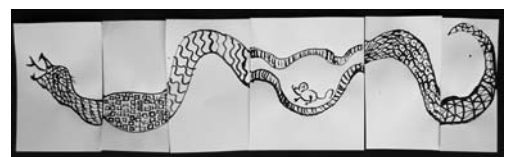
22 Vogelfeder zum Zeichnen mit Tinte



21 Tinte, Federhalter und Schreibfedern aus Metall

Bedingung ist, dass alle darauf achten, dass jeweils der Anfang und das Ende der weiteren Teilstücke der Schlange in der Breite zusammenpassen. Jeder gestaltet sein Schlangenteil nach eigenen Ideen mit Linien, Mustern oder gegenständlichem Zeichnen (z. B. mit einer gefressenen Maus im Bauch). Probieren Sie sowohl das Zeichnen mit der Metallfeder als auch mit der Vogelfeder aus.

Am Ende werden die einzelnen Blätter zusammengeklebt und die Papierschlange wird an die Wand – eventuell über mehrere Ecken – gehängt.



23 Zeichenschlange, Tinte und Vogelfeder, Gruppenarbeit

Reflexion

1. Wie hat Ihnen diese Herangehensweise an eine Gruppenarbeit gefallen?
2. Welche Eigenschaften der Tinte und Werkzeuge haben Sie beobachtet?

Es braucht etwas Übung, um mit den Zeichenfedern gleichmäßige Striche übers Papier zu ziehen. Kleine (oder große) Kleckser können in die Gestaltung mit einbezogen werden. Der klare dunkle Tintenstrich eignet sich gut für grafische Arbeiten und hat in dem Hell-Dunkel-Kontrast eine starke Wirkung.

Kreatives Gestalten für Kinder unter drei Jahren

Für diese Altersgruppe ist chinesische Tusche, die meist in gepresster Form als Tuschestäbchen angeboten wird, wunderbar geeignet. Die Tuschestäbchen werden an dem Reibestein gerieben, der großzügig mit Wasser angefeuchtet ist. Die Kinder können nun entweder diese Stäbchen direkt zum Malen verwenden oder mit einem weichen Pinsel die Farbe vom Reibestein aufnehmen und damit malen. Die blauschwarze Farbe hinterlässt unterschiedliche Tuschespuren auf dem Papier.

- ◆ Bieten Sie auch einmal das zarte, strukturierte Japanpapier an: Hier wird die Farbe ganz anders aufgesogen.
- ◆ Lassen Sie die Kinder die Tinte mit dicken weichen Haarpinseln vermalen. Ähnlich den japanischen Zeichnungen werden ganz unterschiedliche weiche Linienspiele entstehen.



Zeichnen mit einer Vogelfeder

Anregungen für die gestalterische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

- ◆ Kindergartenkinder finden es spannend, mit ungewöhnlichen Werkzeugen umgehen zu dürfen. Sie führen erste Schreibversuche mit den Vogelfedern durch, um so nachzuempfinden, wie die Menschen in früheren Zeiten geschrieben haben.
- ◆ Schulkinder schreiben sich mit Tinte und Feder gegenseitig Briefe und Bildernachrichten.
- ◆ Ältere Kinder gestalten mit Tinte ein persönliches Logo (grafisches Symbol) oder gestalten wie in der mittelalterlichen Buchmalerei die eigenen Anfangsbuchstaben besonders aus (siehe auch Kapitel 17 »Die Druckwerkstatt« und Projektaktivität »Die Schreibwerkstatt«).
- ◆ Jugendliche »lavieren« eine Tintenzeichnung, d. h., sie verwischen mit Pinsel und Wasser einzelne Striche. So entstehen neben den schwarzen Linien zarte Grau-Nuancen.



Lavierte Zeichnung, Anja

16.5 Schwarz-Weiß-Experimente mit Linien und Formen

Linien beschreiben Formen und Flächen. Neben dem Ziehen von Linien ist es für das mathematische Verständnis wichtig, dass Kinder die Grundformen erkennen und benennen können. Einfache Zeichen- und Malübungen unterstützen diesen Wahrnehmungsprozess und führen die Kinder zu einem abstrahierenden Denken. Im ersten Schritt geht es um das Gestalten mit geometrischen Grundformen wie Kreis, Dreieck, Quadrat und Rechteck. Wenn man mit offenen Augen durch die Welt geht, erkennt man, dass wir von diesen Grundformen und vielen weiteren geometrischen Formen umgeben sind. Spielereien mit Zeitschriften bieten ein anregendes Feld, um mit Buchstabenlinien und dem schwarz-weißen Raster der Zeitung zu experimentieren.

16.5.1 Geometrische Formen

Material

Schwarzes Tonpapier, weißes Papier, Kleber oder Kleister, Schere

Gestalterische Übung

Schneiden Sie aus dem Tonpapier ohne Schablonen frei Hand Grundformen wie Kreise, Dreiecke, Quadrate und Rechtecke in verschiedenen Größen aus. Kleben Sie die schwarzen Formen in freier Gestaltung auf weißes Papier, und zwar als

- ◆ gegenständliches Motiv und als
- ◆ abstraktes Motiv.

Reflexion

Wie leicht oder wie schwer fiel es Ihnen, Grundformen frei Hand auszuschneiden?

Wenn man frei Hand Formen schneidet, werden diese nicht perfekt – dies trägt aber zu einem lebendigen Formenspiel bei. Lassen Sie die Kinder ruhig die Formen noch vorzeichnen (Kinder brauchen diese Schneidelinien i.d.R. noch) und ausschneiden, um daraus eine Formencollage zu kleben. Die schwarzen Formen auf dem weißen Papier ergeben an ihren Grenzen auch Linien, die aus der dunklen Fläche entstehen. Dies ist eine andere Herangehensweise an Linien, als diese mit einem Stift zu ziehen.



26 Tänzerin, Collage mit geometrischen Formen

16.5.2 Tierische Zeitung

Material

Tageszeitungen, Kleber oder Kleister, weißes oder schwarzes großes Papier

Gestalterische Übung

Reißen Sie verschiedene Formen aus dem Zeitungspapier. Die Formen müssen nicht exakt geometrisch sein. Legen Sie aus den gerissenen Teilen Tiere oder Fantasiewesen und kleben Sie diese auf ein weißes oder schwarzes Papier.



27 Tierische Zeitung Fisch, Collage

Reflexion

Vergleichen Sie die entstandenen Werke mit der vorherigen Übung, bei der die Gestaltung mit klaren, geschnittenen geometrischen Formen erfolgte.

Mit gerissenen Formen lassen sich ebenso abstrakte wie gegenständliche Formen erkunden. Durch den gerissenen Rand sind die Formlinien nicht so klar und abgegrenzt wie bei geschnittenen Formen. Durch das »Zeitungsornament« der gedruckten Buchstaben entsteht eine stärker bewegte Oberfläche als beim rein schwarzen Papier. Dies bietet neue Gestaltungsimpulse.

16.5.3 Geheimzeichen

Material

Tageszeitung, weiße, schwarze oder bunte Temperafarbe, Kleister, großes Papier

Gestalterische Übung

Kleben Sie eine Seite der Zeitung auf das Papier, damit sie stabil wird. Führen Sie anschließend folgende Übungen durch:

- ◆ Malen Sie mit der weißen oder schwarzen Farbe Geheimzeichen auf das Zeitungspapier. Erfinden Sie verschiedene interessante Linien und Formen.
- ◆ Malen Sie das Zeitungspapier mit schwarzer Farbe an, mit Ausnahme »bedeutsamer« Zeichen, die dann aus dem Zeitungspapier herauschauen.



29 Bei Anruf Flirt, Zeitung, bemalt, Anke



28 Positiv/Negativ, Geheimzeichen, Zeitung, bemalt

Reflexion

Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Experimentieren auf Zeitungspapier gemacht?

Zeitungspapier ist ein einfaches, günstiges Gestaltungsmittel. Es begegnet uns oft im Alltag und ist vielseitig einsetzbar. Es als Malgrund für Zeichen und Formen zu verwenden, scheint zuerst ungewöhnlich. Während einen beim weißen Papier eine neutrale leere Fläche empfängt, hat man hier schon eine gestaltete Grundlage, die man umdefinieren kann. Durch die unterschiedlichen Druckseiten können ganz neue Impulse entstehen. Dies kann auch eine Erleichterung bedeuten, da man weniger »falsch« machen kann.

Anregung: Lassen Sie die Zeitungsseiten auch einmal farbig bearbeiten.

16.5.4 Absprengtechnik

Material

Deckweiß, schwarze Tusche, festes Papier, Pinsel, Wasser, Lappen, Waschbecken, Schwamm

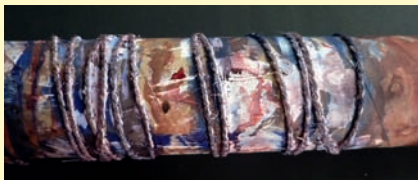
Technik

Mit Deckweißfarbe wird auf dem festen Papier eine Zeichnung angelegt. Die Farbe darf nicht zu dünn aufgetragen werden! Nach dem Trocknen wird mit der Tusche darübergemalt. Ist auch die Tusche getrocknet, wird das Blatt von hinten vorsichtig unter einen Wasserstrahl gehalten. Da das Wasser durch das Papier zu der Deckweißfarbe dringt, wird

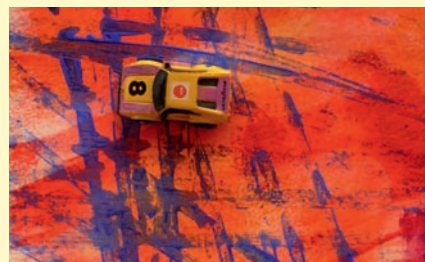
Kreatives Gestalten für Kinder unter drei Jahren

Drucken ist auch schon für Kinder unter drei Jahren eine interessante Technik.

- ◆ Am besten eignet sich natürlich der **Körperabdruck**: Die Kinder können mit bemalten Fußsohlen über ein großes ausgerolltes Papier laufen; sie können ihre Hände und Finger abdrucken und über verschiedene Variationen auf Papier staunen. Aber auch andere Körperteile wie Bauch und Po ergeben interessante Drucke und Spuren. Das Drucken mit Körperteilen unterstützt stark die eigene Körperwahrnehmung. Siehe auch Kapitel 9 »Gestalten von Körperbildern«.
- ◆ Auch der **Materialdruck** ist für Kinder unter drei Jahren hervorragend geeignet. Sie können – nach einer Einführung mit Beispielen wie Schuhsohlen, Bauklötzen oder LEGO-Steinen – selbst Gegenstände suchen und herausfinden, welche Druckergebnisse damit erzeugt werden können. Eine Variation auf farbigen Papieren ergibt neue Effekte.
- ◆ Spannende Ergebnisse erzielen die Kinder, wenn sie einfache Farbrollen abdrucken und diese Spuren mit schlichten Stempeln aus Korken ergänzen. Statt eines komplizierten Kartoffelschnittes können die Kinder die einfachen Schnittflächen von Kartoffeln, Zwiebeln oder Zitronen ausprobieren.
- ◆ Bieten Sie ruhig auch **fertige Stempel** an, die die Kinder in ihre Arbeiten integrieren können.
- ◆ Eine Alternative ist es, flache Gegenstände mit einem weißen, dünnen Papier abzudecken und dann mit einer eingefärbten Rolle durchzudrücken. Dabei die Gegenstände leicht fixieren, damit sie beim Überrollen nicht verrutschen.
- ◆ Auch einfache **Farbmonotypien** können die Kinder begeistern. Die Farben können leicht mit dem Finger auf der Druckplatte verteilt werden.
- ◆ Kleinkinder finden auch den **Schnurwalzendruck** faszinierend. Dafür eine dicke Schnur (oder andere Materialien zum Drucken) auf eine feste Papprolle oder ein Nudelholz wickeln bzw. kleben. Die Seiten bleiben als Grifffläche frei. Die Schnur mit Farbe einstreichen und auf weißem und farbigem Papier abrollen. Dabei hinterlässt die Schnur interessante Strukturen.
- ◆ **Frottagen** mit einem dicken Grafitstift oder Wachsmalblöcken können die Kinder ebenso schon selbstständig durchführen. Welche Spuren hinterlassen der Fußabtreter oder die Betonplatten im Hof? Hier gibt es bestimmt noch mehr zu entdecken.
- ◆ Drucke mit Schnitzwerkzeugen sind aus Sicherheitsgründen noch nicht geeignet.



Rolle mit Schnur umwickelt für den Schnurwalzendruck



Mit der Farbrolle eingefärbtes Papier und Autoreifenspuren, Johannes (2,5 Jahre)

18.3 Decollage

Die Decollage ist das Gegenteil zur Collage. Es geht nicht darum, Bilder durch Zusammenkleben entstehen zu lassen, sondern das Bild wird erst durch Zerstören und Abreißen »entdeckt«. Es ist eine Überraschungstechnik, bei der nicht alle Details vorgegeben sind. Das französische Wort *decollager* bedeutet ablösen, abtrennen.

Material

Zeitungen und Zeitschriften, verschiedenfarbige Papiere, angerührter Kleister zum Kleben, weißes Papier und Malmaterial, Messer

Technik

Mehrere Schichten Zeitschriftenseiten werden mit jeweils **unregelmäßig** aufgetragenem Kleister übereinandergesetzt. Es soll auch Flächen ohne Kleber geben. Nach dem Trocknen werden die einzelnen Schichten mit einem Messer geöffnet und aufgerissen. Dabei lassen sich die kleberfreien Papiere leicht lösen. Die darunterliegenden Bilder, Farb- und Formenspiele werden sichtbar. Durch die aufgerissenen Flächen wirkt die Arbeit dreidimensional. Einzelne Bildelemente tauchen gestalterisch aus dem gerissenen Papier wieder auf.

Gestalterische Übung

- ◆ Kleben Sie verschiedene Zeitschriftenbilder übereinander und reißen Sie diese dann punktuell auf.
- ◆ Malen Sie ein buntes Bild und überkleben Sie es wie oben beschrieben mit einem farbigen Papier, z. B. Seidenpapier, Butterbrotpapier oder Transparentpapier. Reißen Sie nun alle nicht klebenden Teile ab. Das gemalte Bild wird so durch die gerissenen Formen verändert und ergäntzt.

Reflexion

1. **Wie empfanden Sie das Überkleben und anschließende Abtrennen – Zerstören – der Bilder?**
2. **Konnten Sie mit der Spannung, Ungewissheit und Frustration beim Überkleben eines gemalten Bildes umgehen?**

Erst ältere Kinder halten die Frustration aus, eine gerade gemalte Zeichnung zu überkleben. Daher ist es wichtig, am Beispiel von Plakatwänden, an denen oft durch Wind und Wetter Decollagen entstehen, die Technik und Überraschung zu verdeutlichen.

Anregungen für die gestalterische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

- ◆ Jüngere Kinder fertigen eine Decollage an, bei der die unteren Schichten aus bunten und glänzenden Papieren bestehen, über die sie ein dunkles einfarbiges Papier kleben. Im Bunt-Dunkel-Kontrast leuchten die Farben wie Schätze.
- ◆ Ältere Kinder arbeiten kleine Botschaften in ihre Decollage ein. Diese kommen dann wie bei einem Fenster wieder zum Vorschein oder erscheinen nur zum Teil wie ein Rätsel.



Schiff, Decollage, Samira

25 DIE ZEICHENENTWICKLUNG DES KINDES UND JUGENDLICHEN

25.1 Die Phasen der kindlichen Zeichenentwicklung

Zeichnen ist ein grundlegendes Bedürfnis von universeller Bedeutung – zu allen Zeiten und Kulturen wurde und wird gezeichnet. Dabei kann man feststellen, dass immer und überall bestimmte Urzeichen wie Kreis, Spirale, Kreuz allein für sich mit Symbolbedeutung stehen oder als Grundlage differenzierter Zeichnungen dienen. Diese Zeichensprache zu entwickeln, ist also allen Menschen gemein.

Die Darstellungen kindlicher Zeichnungen und ihre Entwicklung wird in der Literatur von verschiedenen Autoren mit unterschiedlichen Bezeichnungen belegt. Gemeinsam ist die grobe Aufteilung der Phasen kindlicher Zeichenentwicklung in vorfigurative und figurative Phase (Bettina Egger) bzw. in die Phasen des kindlichen Realismus und visuellen Realismus (Daniel Widlöcher). Die Phasen werden als aufeinander aufbauend betrachtet, wobei Entwicklungsmerkmale zweier Phasen auch gleichzeitig auftreten können, also nicht zwingend nacheinander folgen müssen. Immer wieder greifen ältere Kinder auch auf frühere Darstellungselemente zurück, wenn sie dies als notwendig erachten. Beispielsweise kann ein fünfjähriges Kind eine detaillierte Seitenansicht eines Schiffes zeichnen, die Menschen darauf ähneln aber kleinen Kopffüßlern.

Die beschriebenen Entwicklungsschritte beziehen sich nur auf die reine Zeichnung mit Stiften oder klaren Pinselspuren, alle experimentellen Techniken und Malereien wurden außer Acht gelassen.

Die Zeichenentwicklung ist stark an die emotionale, motorische und kognitive Entwicklung des Kindes geknüpft. Wichtig ist zu wissen, dass erste Spuren zu hinterlassen ein Ausdruck der Körperwahrnehmung und des Körperempfindens ist.

Erst wenn alle motorischen Fähigkeiten gut differenziert entwickelt sind, malt ein Kind nicht mehr über den Bildrand hinaus. Die Fähigkeit, sauber auszumalen, besitzt es erst in der Grundschule.

25.2 Die vorfigurative Phase (Alter ca. 1–3 Jahre)

Vorfigurative Phase bedeutet, dass das Kind noch nicht gegenständlich zeichnet, sondern einen Ausdruck seiner emotionalen, motorischen und kognitiven Gesamtentwicklung abbildet. Die Lust an der Motorik des Zeichnens ist wichtiger als das Abbilden von Gegenständen. Die gesamten Körpererfahrungen sind die Grundlage dieser ersten Zeichenspuren.



1 Verschiedene Zeichenelemente der vorfigurativen Phase



2 Haus mit den Urzeichen Kreis, Spirale, Dreieck, Rechteck

25.2.1 Das Schmieren

Am Anfang steht das Entdecken und Kontrollieren der Körperbewegungen. Das Kind ist noch ganz »Körper-Ich« und nimmt seine Umwelt nur in Beziehung zur Körpererfahrung wahr. Das Kind ist sein Körper. Es hat noch kein Gefühl für Körpergrenzen, sondern erlebt sich noch als symbiotische Einheit mit der Mutter. Es hat noch keine Orientierung im Raum und wenig Kontrolle über seine Motorik. Wichtiger Entwicklungsschritt ist das gezielte Greifen von Gegenständen.

Die ersten Zeichenspuren, die ein Kind hinterlässt, entstehen durch zufällige Schmieraktivitäten mit Speiseresten oder Speichel. Mit ca. einem Jahr entdeckt das Kind, dass es bei seinen Streichbewegungen über den Tisch Spuren hinterlässt (z. B. mit Spinat), und wiederholt diesen Vorgang. Dabei erkennt das Kind, dass es die Ursache für diese Spuren ist, es versteht, dass seine Aktivität eine Wirkung hat (Selbstwirksamkeit). Die bewusst wiederholten Schmier Spuren sind sein erster Ausdruck von Ich-Bewusstsein.

Die Zeichenentwicklung des Kindes wird dadurch unterstützt, dass es seine gesamte Körpermotorik und Handbewegungen immer kontrollierter einsetzen kann. Mit ca. einem Jahr bewegt es noch seinen ganzen Körper schwingvoll hin und her und erzielt damit diagonale Linien auf einem Papier. Dicke, weiche Stifte oder Wachsmalblöcke werden fest im Faustgriff gehalten. Gezielt bestimmte Farben zu verwenden, ist Kindern in diesem Alter noch nicht wichtig. Schwung-, Hieb- oder Zickzackkritzel kennzeichnen diese ersten Zeichenspuren.

25.2.2 Die Urzeichen

In der ersten Phase der Zeichenentwicklung erarbeitet sich das Kind die Urformen Kreis, Kreuz, Spirale, Leiter als Ausdruck seiner Orientierung in sich und im Raum. Die Formen und Zeichen stellen noch keine Figuren oder Abbilder der Umwelt dar, sondern sind Ausdruck des seelischen und körperlichen Wachsens und Entwickelns. Die motorische Entwicklung schafft die Voraussetzungen für das Zeichnen der Urelemente. Dabei erfolgt die Entwicklung vom ganzen Körper zur Differenzierung einzelner Hand- und Fingerstellungen (vom Faustgriff zum Dreipunktgriff).



3 Kritzelknäuel

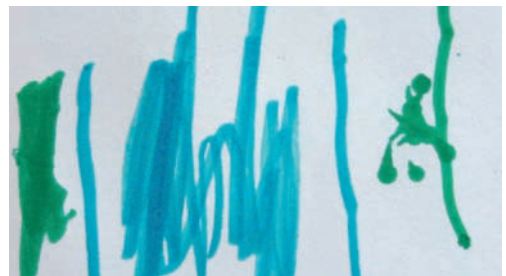
Die folgenden Symbole rechnet Bettina Egger zu der vorfigurativen Phase:

◆ Das Kritzelknäuel oder Urknäuel und offene Ovale

Wenn das Kind **den Unterarm allein** bewegen kann, entstehen Diagonale und Halbkreise auf dem Papier, die sich kombiniert und auf einer Stelle wiederholt zu einem Kritzelknäuel entwickeln. Der Stift wird noch im Pfüchchen- oder Faustgriff gehalten (ca. 1,5–2 Jahre). Bewegt das Kind gezielt **nur die Hand**, ist es ihm möglich, offene Kreise und Ovale auszuführen. Nun hat das Kind ein erstes Ich-Bewusstsein, Grenzen werden erfahren, aber noch nicht deutlich gesetzt. Dies geschieht mit ca. 2 Jahren.

◆ Gerade Linie

Horizontale und vertikale Linien kann das Kind zeichnen, wenn es **sein Handgelenk gerade** halten kann und den Arm dabei über das Papier zieht. Der Stift wird dabei immer mehr zwischen den Fingern gehalten. Für eine gerade Horizontallinie oder Vertikallinie muss das Kind ein entsprechendes Gefühl zur Raumorientierung haben.



4 Gerade Linien

28.9.2 Bilder aus Ton

Spuren im Ton: In flach gedrückten Ton werden die unterschiedlichsten Materialien abgedrückt (Schnur, Schuhsohlen, Stoffe, Steine, Blätter).

Tonbilder: Kleine bezeichnete Tontafeln wurden früher als Notizen im Handel verwendet (z. B. wie viel Ware in einem Tonkrug enthalten war). Auf eine Tonplatte (mit der Hand platt gedrückt oder mit einem Nudelholz glatt gerollt) kann mit einem spitzen Gegenstand ein Bild geritzt werden. Etwas schwieriger ist es, das Bild wie ein Relief mit Erhöhungen und Vertiefungen zu gestalten. Eventuell aufgelegte Teile müssen gut verstrichen werden, damit sie nach dem Trocknen nicht einfach abfallen!

Tonfarbe: Verschiedenfarbiger Ton wird mit Wasser verdünnt. Mit der Tonfarbe bemalen die Kinder draußen die Pflasterung großzünftig. Dafür werden Besen verwendet. Für Gestaltungen auf dem Papier können Borstenpinsel eingesetzt werden.



20 Igel als Tonrelief



21 Fühltafel

28.9.3 Plattenbau und Aufbauarbeit aus Ton

Die Riesenechse

(Gruppenarbeit ab ca. 4–5 Jahre): Der Ton wird zu Platten ausgerollt, die anschließend zu Röhren zusammengefügt werden. Die aneinandergereihten Röhren ergeben den langen Körper der Echse, an den Füße, Augen, Maul und vielleicht sogar wehrhafte Echsenzacken auf dem Rücken angebracht werden.

Der Baum

(Gruppenarbeit ab ca. 6–7 Jahre): Wieder werden in Gruppenarbeit Tonplatten hergestellt, die dann zu einem Stamm mit Ästen zusammengefügt und aneinandergereiht werden. Daran werden viele einzelne Blätter, Blüten und Früchte befestigt. Und welche Tiere leben auf und in dem Baum? Oder wohnen hier sogar Baumgeister?

Turmbau

Ältere Kinder entwerfen vielleicht schon Konstruktionen aus Tonplatten, die miteinander verstrichen werden. Je mehr die Kinder mit viel Masse arbeiten, desto großzügigeres Gestalten ist möglich! Damit große und hohe Werke eine bessere Stabilität erhalten, können die Tonplatten um geknülltes Zeitungspapier gelegt werden. Nach dem Trocknen müssen die Papierstützen entfernt werden. Dies kann durch Verbrennen des Papiers erfolgen (nicht in einem Innenraum!). Falls Papier in einem Hohlraum liegt, muss ein größeres Loch zum Entweichen der heißen Luft beim Brennen gebohrt werden. Je höher die Türme werden sollen, desto mehr ist die Auseinandersetzung mit Material, Gleichgewicht und Statik gefragt. Zu Weihnachten können Lichterhäuser mit vielen Fensteröffnungen entworfen werden, in die sich gefahrlos Kerzen stellen lassen.

Porträt in Ton

(für Jugendliche): Mit der Suche nach und der Auseinandersetzung mit der eigenen Identität in der Jugend ist es ein reizvolles und anspruchsvolles Thema, einen Kopf in natürlicher Größe zu plastizieren. Der Kopf wird von unten mit kleinen Tonstückchen oder Würsten hohl(!) aufgebaut. Über Beobachtungen im Spiegel oder bei anderen Menschen wird ein Gesicht entwickelt. Die Jugendlichen sollten sich vorher überlegen, welchen Charakter sie ihrem Porträt geben wollen. Für eine bessere Sta-

bilität kann der Kopf mit Zeitungspapier ausgestopft werden. Da dieser Gestaltungsprozess meist länger dauert, werden die Tonteile, damit sie nicht

austrocknen, zwischendurch in feuchte Tücher und Folie gewickelt. Nur feuchter Ton kann weiterbearbeitet und aufgebaut werden.

Projektaktivität **WALDGEISTER**

Eine für alle Altersgruppen immer wieder reizvolle Aktion ist das Gestalten von Waldgeistern aus Ton – draußen in der Natur oder im Park. Dafür kann je nach Alter die Gestaltungsaktion in unterschiedliche Zusammenhänge von Geschichten, Mythen oder Naturbetrachtung gebracht werden. Auch ein Theaterstück kann wunderbar dazu inszeniert werden. Hier bietet sich also die Einbindung mehrerer Lernbereiche an!

Lassen Sie jedes Kind sich in einem Waldstück einen Baum aussuchen, der es besonders anspricht, sei es, weil die Rinde so interessant ist, sei es, dass die verschlungene Form des Baumstamms hervorsticht oder das schützende Blätterdach.

Nun nehmen die Kinder sich ausreichend Ton und kleben diesen in Augenhöhe an den Baumstamm. Mit den Fingern oder mithilfe von Stöckchen formen sie das Gesicht oder auch den ganzen Körper ihres

»Waldgeistes«, der in diesem Baum wohnt und nun herausguckt. Mit Blättern, Beeren, Nadeln und Steinchen können diese Gesichter weiter ausdifferenziert werden. Die Kinder haben dann die Aufgabe, sich eine Geschichte zu ihrem Waldgeist ausdenken und in einem gemeinsamen Rundgang ihren Waldgeist mit der Geschichte vorzustellen. Hilfreich sind die einfachen Fragen: Wie heißt du? Woher kommst du? Was magst du gern, was nicht?

Oft ergeben sich mit zufälligen Besuchern, die die Waldgeister entdecken, spannende Gespräche und viele positive Aha-Erlebnisse. In den darauffolgenden Tagen können die Geister wieder besucht werden und die Kinder beobachten, wie der Ton sich je nach Wetterlage verändert. Manchmal muss schnell Abschied genommen werden, manchmal bleiben die Baumgeister länger sichtbar.



Waldgeist, Arne



Waldgeist, Cin

Anregungen für die gestalterische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

- ◆ Kinder arbeiten Reliefs in einen Gipsblock.
- ◆ Ältere Kinder werden dazu ermutigt, neben dem ersten reliefartigen Bearbeiten der Oberfläche Material abzutragen und in die Tiefe zu dringen, um plastische Formen zu erhalten.

29.4.3 Gipsabguss in Sand

Material

Sand im Sandkasten oder in Schüssel/Schachtel, Gips, Wasser, Gefäß und Stab zum Anrühren, Abdruckformen wie Gummitiere oder Muscheln
Der Sand muss leicht angefeuchtet sein, damit er die eingedrückte Form erhält.

Technik

Drücken Sie in ein mäßig feuchtes Sandbett eine Figur (z. B. Dinosaurierfigur aus Plastik), einen Alltagsgegenstand oder die eigene Hand. Entfernen Sie das Objekt vorsichtig. Die Form darf sich nur nach oben verjüngen, da die Sandform sonst zerfällt. In die zurückgebliebene Hohlform gießen Sie Gipsmasse. Nach dem Aushärten bergen Sie die Figur aus dem Sand, nach dem vollständigen Trocknen befreien Sie sie vorsichtig mit einem dicken Pinsel nur(!) vom losen Sand. Die detailgetreue Plastik bleibt so mit einer interessanten Sandpatina überzogen. Auch selbst entworfene kleine Reliefs können in den Sand gedrückt und abgegossen werden.



10 Gipsbanane im Sandbett

»Die Gips-in-Sand-Technik ist so einfach und mit so viel Erfolg umzusetzen. Die Kinder haben draußen im Sandkasten und im Blumenbeet mit vielen Abdrücken vom Fuß bis zu Spielzeugen experimentiert! Die Blumenerde-Abdrücke waren ganz dunkel und ein toller Kontrast zu den hellen Sandformen.« (Samira, Schülerin)

29.4.4 Gipscollage

Material

Neutralform aus Ton, Plastik oder Pappe, Gips, Wasser, Gefäß und Stab zum Anrühren; Naturmaterialien, Sammelobjekte

Technik

In eine große flache Neutralform (= Form, deren Boden eben bleibt) mit einem ca. 3–5 cm hohen Rand gießen Sie Gips. Solange der Gips noch nicht fest ist, arbeiten oder stecken Sie weitere Gegenstände hinein: Steinchen, Muscheln, Plastikteile. Diese Werke können Sie wie eine dreidimensionale Collage in ihrer Eigenwirkung stehen lassen oder



11 Sandabguss von einem Dinosaurier mit Sandpatina



12 Naturmaterialien im Gipsbett

Sie bearbeiten sie weiter, indem Sie Teile bemalen. Nach dem Festwerden des Gipses können Sie mit Gipsbinden weitere Gipsteile (Arm-/Handformen, Masken aus Gipsbinden, siehe unten) an der Gipsplatte befestigen. Die Gipscollage lässt sich auch gut mit gipsgetränkten Kleidungsstücken und Stoffen ergänzen.

Tipp: Sie können den Gips auch vor dem Verrühren mit Farbpigmenten/Temperafarbe vermengen oder das Wasser mit Acrylfarbe mischen, sodass eine farbige Gipsmasse entsteht.

29.4.5 Experimente mit Gips

In Gips getaucht: Hängen Sie in flüssigen Gips getauchte Stoffe und Kleidungsstücke auf einem Bügel oder einer Wäscheleine zum Austrocknen und Aushärten auf. Achtung, es tropft! Dieses Experiment ermöglicht ein Spiel mit Verfremden und Umfunktionalisieren: Ein T-Shirt ist nicht mehr weich und formbar, sondern steif wie ein Brett, zeigt aber einen ganz natürlichen Faltenwurf. Sollen die Kleidungsstücke Volumen erhalten, müssen sie entweder mit Zeitungspapier ausgestopft oder um einen entsprechenden Hohlkörper gewickelt werden. Diese Technik ermöglicht es, zusammen mit Körperformen und Masken aus Gipsbinden eine große Plastik herzustellen (siehe auch Projektaktivität).



13 Kinderhemd in flüssigen Gips getaucht

Wurfplastik: In Gips getauchte Stoffe werden auf den Boden geworfen (vorher den Raum gut mit Folie abdecken). So entstehen Wurfplastiken, in denen die Kraft des Aufpralls sichtbar bleibt. Welche Assoziationen haben Sie zu den Wurfplastiken? Wie wollen Sie dies weiterverarbeiten? Für jüngere Kinder ist die Verwandlung von weich-flüssig zu hart-fest faszinierend und das Werfen an sich ist spannend. Aus den »Zu-Fall-Produkten« können überraschende Objekte werden!

Die Tütenplastik: Füllen Sie in eine kleinere oder größere Tüte Gipsbrei. Schließen Sie die Tüte mit etwas Luftraum, damit beim folgenden Formen keine Gipsmasse überfließt. Drücken Sie die Tüte, solange der Gips noch weich ist, in beliebige Formen. Öffnen Sie nach leichtem Aushärten des Gipses die Tüte oder bohren Sie Luftlöcher hinein, damit der Gips trocknen kann. Entfernen Sie die Tüte für den Trocknungsprozess möglichst bald. Sie erhalten eine organisch geschwungene Plastik, auf der die Druckeinwirkungen sichtbar sind. Gerade für jüngere Kinder entstehen so einfache, witzige Zufallsobjekte, die zu bunten Malereien auf der Plastik inspirieren.

TECHNISCHE MEDIEN ZUR GESTALTUNG

39 EINSATZ VON MEDIEN IN DER KÜNSTLERISCHEN ERZIEHUNG

39.1 Information und Manipulation durch Bilderflut

Schon bevor Kinder sprechen können, werden sie mit (meist technischen) Bildern konfrontiert. Der gesamte Alltag ist von einer Bilderflut geprägt: Fotos auf Werbeplakaten, Bilder auf Verpackungen, Zeitschriften, Bücher, Fernsehbilder, Filme und bei den meisten Kindern auch Computerbilder. Bilder sind ein wichtiges Kommunikationsmedium. Jedoch gibt es bei der Art und Weise der Wahrnehmung und Aufnahmemöglichkeit von Bildern große Unterschiede. So wird ein Bilderbuch in Ruhe betrachtet. Der Betrachter kann sich in die einzelnen Bilder vertiefen und gegebenenfalls zurückblättern. Plakatbilder werden meist gar nicht bewusst wahrgenommen, sondern die Werbeinformation schleicht sich ins Bewusstsein. Filme und Fernsehbilder liefern Bilder, die durch sekundenschnellen oder sogar noch schnelleren Bildwechsel Inhalte vermitteln. Es besteht kaum eine Möglichkeit, sich mit den Bildern auseinanderzusetzen. Information und Manipulation durch Bilder liegen dicht beieinander.

39.2 Selbst gestalten, statt zu konsumieren

Kinder müssen daher lernen, sich kritisch mit den technischen Medien zu beschäftigen, um sie nicht nur passiv zu konsumieren. Dies gelingt dann, wenn sie aktiv mit ihnen umgehen und sie selbst gestalten. Hierzu gehören das eigene Erstellen und Bearbeiten von Fotos, Filmen, Computergestaltungen und Internetauftritten. Durch diese Tätigkeiten eröffnet sich ein aktiver Zugang zu Medien und deren (Schein-)Bildern. Die Kinder erlernen dabei einerseits Wissen über die Funktionsweisen moderner Techniken und Kommunikationsformen und können sich andererseits kritisch mit ihren Auswirkungen auseinandersetzen. Dies betrifft insbesondere Grundschulkinder sowie ältere Kinder und Jugendliche. Sozial benachteiligten Kindern, die zu Hause keinen Computer nutzen können, bieten

solche Aktivitäten Chancengleichheit und einen Zugang zur Informationsgesellschaft.

Die Multifunktionen der Medien (Schreiben, Malen, Kommunizieren, Scannen, Gestalten) werden immer mehr im Alltag eingesetzt. Durch das kreative Arbeiten mit den Medien werden wichtige Fähigkeiten erworben und neue Lehr- und Lernmöglichkeiten geschaffen, die zukunftsweisend sein können.

Das Ziel aller medienpädagogischen Aktionen besteht darin, den Kindern **Medienkompetenz** zu vermitteln. Medienkompetenz bedeutet, dass die Kinder einerseits mit Medien wie Computer, Internet, Digitalkamera umgehen können, andererseits auch kritisch dazu Stellung beziehen und reflektierend und selbstverantwortlich damit umgehen. Medienkompetenz soll ihnen außerdem die Möglichkeit bieten, innovative und kreative Gestaltungen zu erarbeiten.

Voraussetzungen für medienpädagogische Aktivitäten sind funktionierende und gut ausgerüstete Geräte. Bei der Umsetzung der Aktivitäten ist darauf zu achten, dass sie dem jeweiligen Entwicklungsstand und den Fähigkeiten der Kinder angepasst und handlungsorientiert ausgerichtet sind. Neben der aktiven Medienarbeit darf die konkrete Umsetzung in die reale Wirklichkeit auf keinen Fall zu kurz kommen. Virtuelle Aktivitäten ergänzen sinnlich reale Erlebnisse und Erfahrungen – nicht umgekehrt!



1 Selbst gebauter Fernseher mit Filmrolle (links), Gruppenarbeit (4–6 Jahre)

40 FOTOGRAFIE

40.1 Mit Bildern die Welt betrachten

Das Medium Fotografie lässt sich problemlos in den Kinderalltag integrieren: Die meisten Kinder sind schon einmal fotografiert worden, manche Kinder durften schon selbst ein Foto schießen. Über spielerische Anregungen können Kinder Schritt für Schritt mit der Technik des Fotografierens vertraut gemacht werden. Ältere Kinder und Jugendliche sind in der Lage, mit Fotos zu experimentieren und sie am Computer zu bearbeiten. Da das Medium Computer heutzutage fast überall anzutreffen ist, ist das Interesse an den modernen Bildbearbeitungsmöglichkeiten sehr groß.

Kinder wählen ihre ganz eigenen Motive – über die Bildauswahl der Kinder lässt sich ihr Blick auf die Welt nachvollziehen, denn sie fotografieren, was **ihnen** wichtig ist. Dazu gehören ebenso Dinge, die sie stören, wie Dinge, die sie schön finden. Beim Fotografieren erforschen sie ihre Umwelt und

dokumentieren die für sie wichtigen Erlebnisse. Kinder erfahren, dass Bilder ein wichtiges Kommunikations- und Dokumentationsmedium sind. So wählen Kinder nicht nur ganz eigene Motive, sondern auch ganz eigene Bildausschnitte. Dabei ist es ihnen anfangs nicht wichtig, ob das Motiv in seiner Gesamtheit erfasst und scharf abgelichtet ist oder ob das Bildobjekt in einer Vielzahl anderer Bildmotive fast verloren geht. Die Wertschätzung dieser eigenwilligen Fotos, dieses eigenen Blickwinkels bleibt für die Kinder wichtig und eröffnet eventuell dem Betrachter auch Neues!

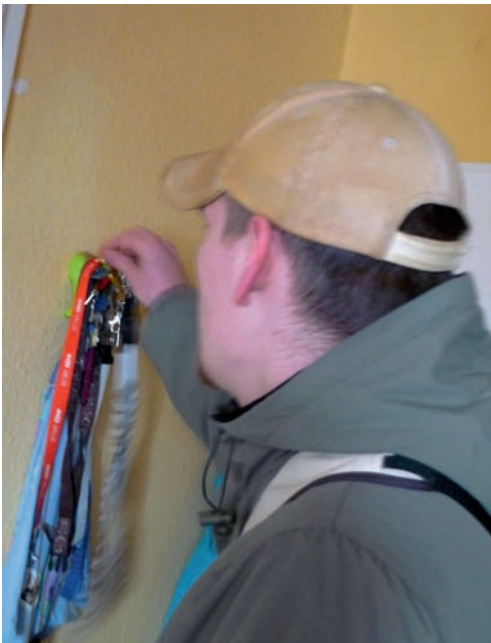
Indem Kinder selbst Fotos erstellen und damit kreativ arbeiten, lernen sie, andere Bilder kritisch zu betrachten und zu hinterfragen. Sie lernen, genau wahrzunehmen und sich bewusst mit fertigen Bildern der Umwelt auseinanderzusetzen. So wird ihnen deutlich, dass Bilder immer nur einen gewählten Ausschnitt und nicht die ganze Wirklichkeit abbilden. Dieses Erkennen zeigt die Möglichkeiten auf, mit Fotos zu manipulieren, aber auch zu experimentieren und zu spielen. So lassen sich Fotos als spannendes Ausdrucksmittel nutzen.

Aufgabe

Beobachten Sie die Kinder beim Fotografieren und sprechen Sie mit ihnen über ihre Fotos. Welche Informationen erhalten Sie von den Kindern über ihren Blick durch die Kamera?

40.2 Wie funktioniert ein Fotoapparat?

Im Prinzip ist das Loch in der Kamera, die **Linse**, mit der Pupille des menschlichen Auges vergleichbar: So wie ein Bild durch die Pupille auf die Netzhaut dahinter fällt, so gelangen Lichtstrahlen durch die Linse auf eine lichtempfindliche Fläche. Diese Fläche besteht bei einer Analogkamera aus einem chemischen Film, bei einer Digitalkamera aus einem Lichtsensor. Die Glaslinse im **Objektiv** erzeugt ein scharfes Bild, das insbesondere von der Blenden-



1 Mein Papa, Boris (6 Jahre)