






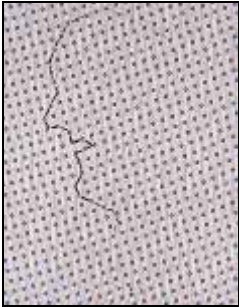



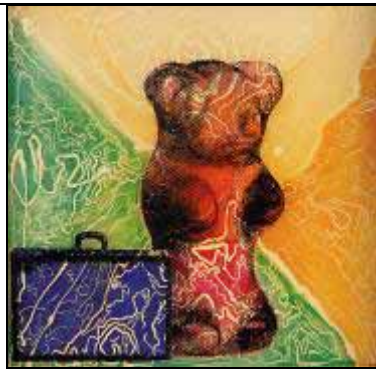


Wegweiser für LehrerInnen und Begleitpersonen

Document réalisé par Patrick STRAUB CPDAV et Dominique DROUARD CP/ELV.
 Merci à Sabine Gramlich, enseignante allemande en échange.

Sichtbar	Künstlerischer Aspekt	Aktion	Möglichkeiten zur Weiterarbeit in der Klasse
<p>A. Menschenbrücke</p> 	<p>Unwahrscheinliche Konstruktionen</p>	 <p>→ Aktion : Ich zeichne eine Brücke, die aus Tieren besteht. Ich gebe ihr einen Namen. → Austausch : Zusammen mit seinem Partner ein Tier aussuchen, dem Partner erklären, was er machen soll und einen Titel in beiden Sprachen finden.</p>	<p>Collagen Weitere unwahrscheinliche Montagen erstellen. → Austausch : Deutsch-französische Brücken erfinden (typische Elemente beider Kulturen verwenden, z.B. Schilder, Symbole, ...)</p>
<p>B. Mann steigt durch Glaswand</p> 	<p>Das induktive Potential eines Vorgehens : Tintenkleckse</p>	 <p>→ Aktion : Überlegen, welche möglichen Bedeutungen die Tintenkleckse in Polkes Bild haben können. Weitere erfinden. → Austausch : Zusammenfinden deutscher und französischer Schüler, die den gleichen Vorschlag gemacht haben</p>	<p>Technik der zerflossenen und geblasenen Tinte. Den Klecksen einen Sinn geben, indem man sie mit anderen Bildern zusammenfügt oder ein Bild, bestehend aus Umrissen, darüber legt.</p>  <p>→ Austausch : Arbeit anhand der Bilder der Partnerklasse; den Bildern einen Titel geben und Tintenspuren darüber legen Einen Titel für das Abschlusswerk in beiden Sprachen finden.</p>

<p>C. Reis</p> 	<p>Schreibspiel</p>	 <p>→ Aktion : Ich schreibe ein Wort mit Hilfe seines Bildes in meiner Sprache. → Austausch : Das Wort seinem Partner zeigen, der es dann in seiner Sprache schreibt.</p>	<p>Gleiches Vorgehen, dabei aber Realgegenstände benutzen.</p> <p>→ Austausch : Erstellen eines deutsch – französischen Wörterbuches, ausgehend von digitalen Bildern der mit Gegenständen geschriebenen Wörter.</p>
<p>D. Profil</p> 	<p>Graphische Verwendung des Punktrasters.</p>	 <p>→ Aktion : Ich zeichne, indem ich die Punkte verbinde. → Austausch : Der Zeichnung des Partners einen Titel geben und ihm das Vorgehen erklären.</p>	<p>Punkte verbinden (Spiele). Ausgehend von nummerierten Punkten « Ausmalbilder » (coloriages magiques) erfinden. Öffnung Richtung Andy Warhol und Pop A.</p>  <p>→ Austausch : « Nummerierte Punkte » erstellen, die auf einem Multiple Choice Fragebogen über die Kultur oder die Sprache des Nachbarlandes basieren. Die richtige Antwort gibt an, welche Punkte miteinander verbunden werden müssen. Fragebogen zur Durchführung an Partnerklasse schicken. Gleiches Vorgehen für Ausmalbilder (Farben durch Multiple Choice Fragen zuordnen)</p>
<p>E. Bärchen</p>	<p>Das kreative Potential von Punktrastern auf</p>		<p>Zeichnung : Ich lerne, « Bärchen » zu zeichnen.</p>



transparentem Hintergrund.

→ **Aktion** : Ich zeichne ein « Bärchen » mit Punkten auf Pauspapier.

→ **Austausch** : die Arbeitsanweisung erklären

→ **Erweiterung** :
In der Schule klebe ich mein Bärchen auf ein anderes Bild, einen Hintergrund oder ein Stück Tapete und bringe es so besser zur Geltung.

Modellieren :

« Bärchen » formen aus Knetmasse

Andere Praktiken :

Verpackung, **Einrichtungen, Bäder, Schlicker...**



→ **Austausch** :

Mit den Bärchen Fotoromane oder Zeichentrickfilme herstellen, zu denen die Partnerklasse Untertitel oder eine Vertonung erfindet.

Riesenplakate aus Verpackungen von Süßigkeiten erstellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Länder herausarbeiten.

F. Geschirr



Das Prinzip des Punktrasters.

Anmerkung : *Das Bild, das sich unmittelbar neben den « Bärchen » befindet, ermöglicht dem Betrachter, das Zusammenspiel der Punkte, die das Raster bilden, zu analysieren.*



Herausfinden und verstehen, wie durch das Punktraster unterschiedliche Grautöne entstehen.

Material: 4 Schüler haben ein Raster: Diese sollen von den anderen Schülern der Gruppe vom hellsten zum dunkelsten geordnet werden. Dabei dürfen nur verbale Anweisungen gegeben werden (nach rechts, nach links...).

Bilder mit verschiedenen Techniken rastern.



→ **Austausch** : Ausgehend von schwarz-weißen Digitalbildern (z.B. Straßen der Partnergemeinde) ein Punktbild malen und der Partnerklasse zur Identifikation schicken. Daraus könnte eine „Kontrastausstellung“ entstehen.

G. Messer mit Ohren

Das kreative Potential plastischer Verarbeitungen : ASSOZIIEREN

Collagen, die Bilder, Gegenstände und Zeichnungen vereinen.

→ Öffnung Richtung Tomy Ungerer

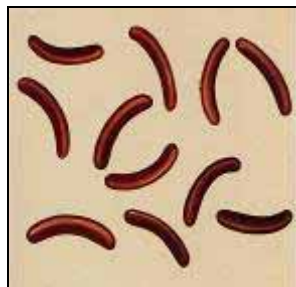


→ **Aktion** : Ich zeichne einen Gegenstand und ordne ihm eine menschliche Eigenheit zu.
→ **Austausch** : Ich teile meinem Partner die menschliche Eigenheit mit und suche gemeinsam mit ihm einen Titel für die Zeichnung in seiner Sprache



→ **Austausch** : Eine Geschichte schreiben und in Gemeinschaftsarbeit zweier Partnerklassen illustrieren. Hauptfiguren könnten dabei personifizierte Gegenstände sein.

H. Würstchen



Künstlerische Würdigung gängiger Konsumartikel.



→ **Aktion 1** : Schüler sollen die dem Bild entsprechende Reproduktion einkreisen.
→ **Aktion 2** : Eine Skizze nach dem Modell « Würstchen » erstellen, dabei ein anderes Produkt verwenden.
→ **Austausch** : Gemeinsam die richtige Antwort wählen, sowie das Thema der Skizze.

Eine Parallele zur amerikanischen Pop Art herstellen.
Andy Warhols Siebdruck uminterpretieren, dabei andere Konsumartikel verwenden.



→ **Austausch** : Die für ein Land typischen Konsumartikel oder jeweils ähnliche Produkte aussuchen. Etikette in beiden Sprachen erstellen / vergleichen.

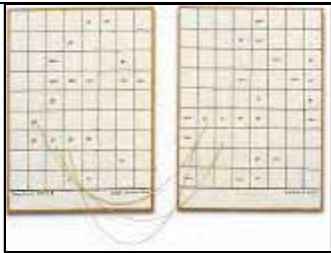
I. Telepathische Sitzung II

Zufall oder psychische Macht ?

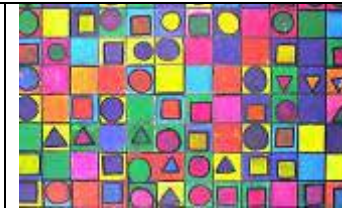


→ **Aktion** : Spiel: Gedankenlesen :

Öffnung Richtung Surrealismus :
Kunst und Zufall
« Der Zufall ist mein Rohstoff »
Max Ernst



Regel 1: 1 „Sender“ sucht sich unter 6 Farbkarten eine aus. Die Empfänger kreuzen das Kästchen an, von dem sie meinen es entspräche der gedachten Farbe. Der Sender gibt seine Antwort auf dem Weg der „stillen Post“ weiter, die Empfänger korrigieren. In der darunterliegenden Zeile wird mit einem neuen Sender gespielt. Berechne am Ende des Spiels wie viele Antworten übereinstimmen, du hast dann eine Telepathienote.
→ Austausch : über die Namen der Farben, die per stille Post weitergegeben wurden.



→ Austausch : Erschaffen eines Bildes, ausgehend von einem Gitter und Würfeln (Farben und Formen) während einer Videokonferenz oder per email.

J. Dürer Hase



Die Kunst ist nicht ausschließlich den großen Meistern vorbehalten.

Ist Dürer wer will !



Eine Unterschrift à la « Dürer » erfinden und sie neben das Bild des Hasen setzen.



Die Gemeinsamkeit zwischen dem Rhinoceros und dem Hasen herausfinden. (die Unterschrift ! AD)

Material : Das Rhinoceros von Dürer

Die Kunst der Parodie

„Unerhörte“ Praktiken der Kunst anwenden. « Entführung » von Dürer-Werken, indem man die Unterschrift eines anderen Künstlers hinzufügt.

Marcel Duchamp

Picasso



→ Austausch : Werke eines Künstlers aus dem Nachbarland aussuchen, daraus einen bi-nationalen Katalog der abgewandelten Kunst erstellen.

K. Lösungen V

In der Kunst ist alles möglich!

→ Austausch : Die Schüler befragen sich abwechselnd, um die Additionen zu korrigieren (in beiden Sprachen)

Öffnung Richtung Surrealismus von Magritte
 Sich widersprechende Gleichungen in der Sprache des Nachbarn.



→ **Austausch** : Eine Klasse sucht ein Bild aus und lässt es der Partnerklasse zukommen. Diese wählt einen widersprüchlichen Titel in der Sprache des Nachbarn aus und schickt das Bild zurück. Die erste Klasse wählt nun ihrerseits einen Titel aus, der im Widerspruch zu dem der Partnerklasse steht (immer in der Sprache des Nachbarn). Andere Bilder können folgen

L. Höhere Wesen befehlen



Ironisierung durch Texteinschub

→ **Material** : Bilder ihrem « Höhere Wesen befehlen » zuordnen

→ **Austausch** :
Andere Anweisungen nach der Vorgabe « Höhere Wesen befehlen, ... » erfinden (Form, Farbe und Anordnung). Diese Anweisungen vom Partner umsetzen lassen.
Variante : Eine Klasse erstellt die digitale Vorlage und gibt eine Anweisung. Die Partnerklassen vervollständigt das digitale Bild. (Mit dem kostenlosen Programm Photofiltre z.B. : <http://photofiltre.free.fr/>)

M. Porträt Frieder Burda



Puzzlebild



→ **Material** : 3 Puzzles von Bildern mit Leitlinien zum Zusammensetzen, ausgehend von einem Ausdruck (in der Sprache des Nachbarn)

→ **Austausch** :
Puzzle herstellen und diese nach und nach der Partnerklasse zum Zusammenpuzzeln zukommen lassen. Jedes Teil kann in einer anderen Technik erstellt werden. Auch der Titel kann in Einzelteilen verschickt werden.

N. Kartoffelgesichter



Anthropomorphismus

He, Kartoffelgesicht !



Herausfinden, warum der Künstler einer ganzen Reihe von Porträts den Titel « Kartoffelgesichter » gibt.

Weitere Anthropomorphismen : Was kann man alles aus einer Kartoffel machen ?



→ **Austausch** : Realisierung eines « Kartoffel Selbstbildnisses » in Verbindung mit einer Tonaufnahme jedes Schülers. Mit Hilfe der in der Aufnahme gegebenen Hinweise können die Schüler der Partnerklasse herausfinden, um wen es sich jeweils handelt.

O. ...aus » lernen neu zu lernen



Effekte



Herausfinden ; was auf diesem Bild sonderbar ist.

Techniken zur Deformation von Bildern.



→ **Austausch** : Anhand verzerrter Bilder der Partnerklasse neue Bilder zusammenstellen. Verzerrte Bilder zurückschicken, usw.