

Katja Spitzer

Kreatives Gestalten

77 Ideen rund um Zeichnen,  
Malen und Collage

Reclam Texte und Materialien

Kostenlose  
Arbeitsvorschläge  
für den Unterricht

# Reclams Arbeitsvorschläge für den Unterricht

aus:

**Texte und Materialien**

**Kreatives Gestalten**

**77 Ideen rund um Zeichnen, Malen und Collage (UB 15079)**

**Für die Sekundarstufe I und II**

**von Katja Spitzer**

77 genial einfache Übungen rund um Zeichnen, Malen und Collage, zusammengestellt von der Illustratorin Katja Spitzer, laden zum kreativen Erfinden und Ausprobieren ein. Sie setzen auf Neugier, Fantasie und Originalität. Perfektionismus? – Hier lernt man anderes: Selbstvergessenheit und Konzentration, Schönes erkennen, Überflüssiges weglassen, Fehler machen und zulassen, Narration, Komposition, Technik ...

Gleichmaßen geeignet für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I und II, Studierende und andere Kreative.



KREATIVES GESTALTEN  
77 IDEEN RUND UM ZEICH-  
NEN, MALEN UND COLLAGE  
Für die Sekundarstufe I und II  
von Katja Spitzer

129 Seiten

UB 15079 · € 6,00  
978-3-15-015079-5

## Lehrerservice

Reclams Lehrerservice bietet ausgewählte Titel zum Lehrerprüfpreis und weitere exklusive Sonderangebote für Lehrerinnen und Lehrer an allgemeinbildenden Schulen. Weitere Informationen und das Anmeldeformular für die Registrierung unter: [www.reclam.de/hilfe/lehrerservice](http://www.reclam.de/hilfe/lehrerservice)

## Teil I: Aufwärmübungen und Kreativspiele

### (1) Eine Postkarte geht auf Reisen

*Einsatz:* Unter-, Mittel-, Oberstufe

*Arbeitsform:* Gruppenarbeit

*Zeit:* 15–25 Minuten

*Material:* Blankopostkarten oder zugeschnittenes Zeichenpapier (DIN A6), schwarzer Fineliner, schwarzer und roter Filzstift oder Marker, grauer Filzstift, gelber Buntstift und weitere Farben, Bleistift, Lineal

Wir starten mit einer Gruppenarbeit. Am besten funktioniert die Übung, wenn ihr euch im Kreis um einen Tisch setzt. Jeder erhält eine Blankopostkarte.

- Einigt euch auf ein Format (hoch oder quer) und zeichnet zunächst mit einem schwarzen Filzstift eine Linie (egal, ob horizontal oder vertikal, lang oder kurz) oder ein Gekritzelt. Wenn ihr fertig seid, könnt ihr die Postkarte an eure Nachbarin oder euren Nachbarn weitergeben. Jeder kann die Aufgabe in seinem Rhythmus und Tempo lösen. Es ist ok, wenn es sich bei der Weitergabe ein bisschen staut.
- Ihr habt jetzt die Zeichnung eurer Nachbarin oder eures Nachbarn vor euch liegen. Ist bereits eine Form erkennbar? Ihr könnt die Linie oder das Gekritzelt aufgreifen und weiterzeichnen oder dieser Zeichnung etwas Neues entgegensetzen. Wenn ihr das Gefühl habt, fertig zu sein, gebt ihr die Postkarte erneut weiter.
- Setzt einen oder mehrere Punkte mit einem roten Filzstift. Gebt dann die Karte wieder weiter.
- Zeichnet eine Figur mit einem wasserfesten schwarzen Fineliner. Ihr könnt dazu eine bestehende Form aufgreifen oder etwas Neues beginnen. Gebt die Karte wieder weiter.
- Zeichnet die von der Nachbarin oder dem Nachbarn begonnene Figur weiter. Ihr könnt auch etwas Überraschendes damit machen. Verwendet einen Fineliner.
- Nehmt nun einen grauen Filzstift und zeichnet drei graue Flächen (egal wie groß und wo positioniert) auf die neue Postkarte und gebt sie dann weiter.
- Ergänzt gelbe Akzente mit eurem Buntstift, wo ihr es für stimmig haltet und gebt die Karte weiter. Wenn ihr bereits das Gefühl habt, dass die Karte fertig ist, behaltet ihr sie. Ansonsten gebt ihr sie weiter. Spielt das Ganze weiter durch mit Punkten, Wörtern oder grafischen Formen, bis die Karte in euren Augen fertig ist.

Variante:

Legt eine Postkarte vor euch hin. Schließt die Augen und kritzelt die Karte mit einem Bleistift voll. Nach einer Minute gebt ihr die Postkarte an eure Nachbarin oder euren Nachbarn weiter. Auf die bereits vollgekritzelt Karte könnt ihr nun etwas mit geöffneten Augen zeichnen. Dabei kann die durchs blinde Kritzeln entstandene Form eure Fantasie anregen. Ist dort bereits eine Figur zu erkennen? Oder sieht das Gekritzelt vielleicht wie eine Mondlandschaft aus?

Weitere Variante:

Legt eure Postkarte vor euch hin. Malt mit Wasserfarbe einen Kleks auf die Karte. Wenn die Farbe trocken ist, gebt sie an euren Nachbarn weiter. Schaut euch die Klekse genau an. Nehmt einen Fineliner und macht ein Monster aus den Kleksen!

## Teil II: Zeichnerisches Entdecken

### (21) Zeichnen, was du fühlst

*Einsatz:* Unter-, Mittel-, Oberstufe

*Arbeitsform:* Einzelarbeit

*Zeit:* 20 Minuten

*Material:* Zeichenpapier (DIN A4), Bleistift (B), Radiergummi, Beutel mit Gegenständen

*Zusätzlich:* Tuch zum Verbinden der Augen (optional)

Die Lehrperson hat einen Beutel mit verschiedenen Gegenständen (zum Beispiel mit einem Tennisball, einer Zitrone, einem Kamm, einem Buch, einem Stift, einem Pinsel, einer kleinen Spielfigur, einem Stück Holz, einer Socke, einer Kerze, Streichhölzern, Seife, einem Stück Wolle, einer Haarspange, einem Löffel, einer Cremetube, einer Zahnbürste, einem Haargummi, einem Schraubglasdeckel, einem Schlüssel, einem Korken, einem Schwamm) mitgebracht.

Nacheinander dürft ihr in den Beutel greifen, einen Gegenstand auswählen und dem Beutel entnehmen. Dabei sollten eure Augen geschlossen oder mit einem Tuch verbunden sein. Nun dürft ihr ausgiebig tasten. Welche Form hat der Gegenstand? Ist er hart oder weich? Aus welchem Material besteht er? Wie ist die Oberfläche, spürst du eine Struktur?

Beginnt, das Objekt mit der einen Hand zu erforschen und mit der anderen Hand mit einem Bleistift zu zeichnen. Haltet die Augen immer noch geschlossen. Versucht, den Stift nicht vom Papier abzusetzen.

Wenn alle fertig sind, sammelt die Lehrperson die Gegenstände wieder ein und ihr legt die Zeichnungen auf den Boden. Könnt ihr die Gegenstände den Zeichnungen zuordnen?

## Teil III: Zeichnerisches Erfinden

### (28) Tierwesen-Collage

*Einsatz:* Unter-, Mittelstufe

*Arbeitsform:* Einzel- und Gruppenarbeit

*Zeit:* 45 Minuten

*Material:* ausgedruckte Fotos von Tieren (mindestens im DIN-A5-Format), Buntpapier, Schere, Klebestift, Papier

Bringt drei ausgedruckte Fotos von Tieren mit. Die Tiere sollten möglichst komplett zu sehen sein. Dabei ist es egal, ob die Ausdrücke schwarz-weiß oder farbig sind. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer legen ihre Ausdrücke umgedreht in einem gemeinsamen Stapel auf einen Tisch. Jetzt wird kräftig durchgemischt!

Zieht jeweils drei Fotos aus dem Stapel. Die Aufgabe ist nun, ein neues Tier aus den gezogenen Tieren zu kombinieren! Spielt mit dem Material herum, zerschneidet oder zerreißt die Ausdrücke und ordnet die Teile neu an, bis euch das neue Tier gefällt. Dabei könnt ihr ganz frei rumspinnen, das Tier kann unzählige Beine, kunterbunte Flügel oder lustige Riesenohren bekommen.

Mit Buntpapier könnt ihr Elemente ergänzen. Wenn ihr sicher seid, dass euer neues Tierwesen fertig ist, könnt ihr es auf ein Blatt Papier aufkleben.

## Teil IV: Serien und Bildgeschichten

### (58) Das Souvenir

*Einsatz:* Mittel-, Oberstufe

*Arbeitsform:* Einzelarbeit

*Zeit:* 45 Minuten

*Material:* Zeichenpapier (DIN A6), schwarzer Fineliner, Buntstifte, Filzstifte

Viele Leute bringen aus dem Urlaub Souvenirs mit, um sie zu verschenken oder um sich selbst an die Reise zu erinnern. Diese Dinge stehen im Regal herum und sind mal mehr, mal weniger schön. Ein beliebtes Urlaubsmitbringsel aus der Türkei ist das Nazar-Amulett, das türkische Auge. Das Amulett gibt es in verschiedenen Formen, zum Beispiel als Anhänger, Ring oder Kette. Das Nazar-Amulett ist ein Glücksbringer und soll vor dem »bösen Blick« schützen. Mit glitzernden oder bunten Steinen beklebte Totenköpfe aus Zucker werden manchmal aus Mexiko mitgebracht, Filzpantoffeln aus der Mongolei und Winkekatzen aus Japan und China. Matroschkas kaufst du in Russland und elegante Masken in Venedig.

Hast du auch schon einmal ein Souvenir geschenkt bekommen? Bringe von zuhause ein Souvenir mit oder mache ein Foto davon.

Stell dir nun die Reise der Person vor, die dir das Souvenir mitgebracht hat. Was könnte sie erlebt haben? Wann hat sie das Souvenir gekauft?

Zeichne einen Comic mit dem Titel »Das Souvenir«. Versuche, in acht Bildern von der Reise zu erzählen. Das Souvenir kann der Ausgangspunkt sein oder beiläufig auftauchen. Du kannst Informationen und Geschichten, die dir über die Reise erzählt wurden, in dein Comic einbauen.

2022 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,  
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen  
Made in Germany 2022  
RECLAM ist eine eingetragene Marke  
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart  
[www.reclam.de](http://www.reclam.de)