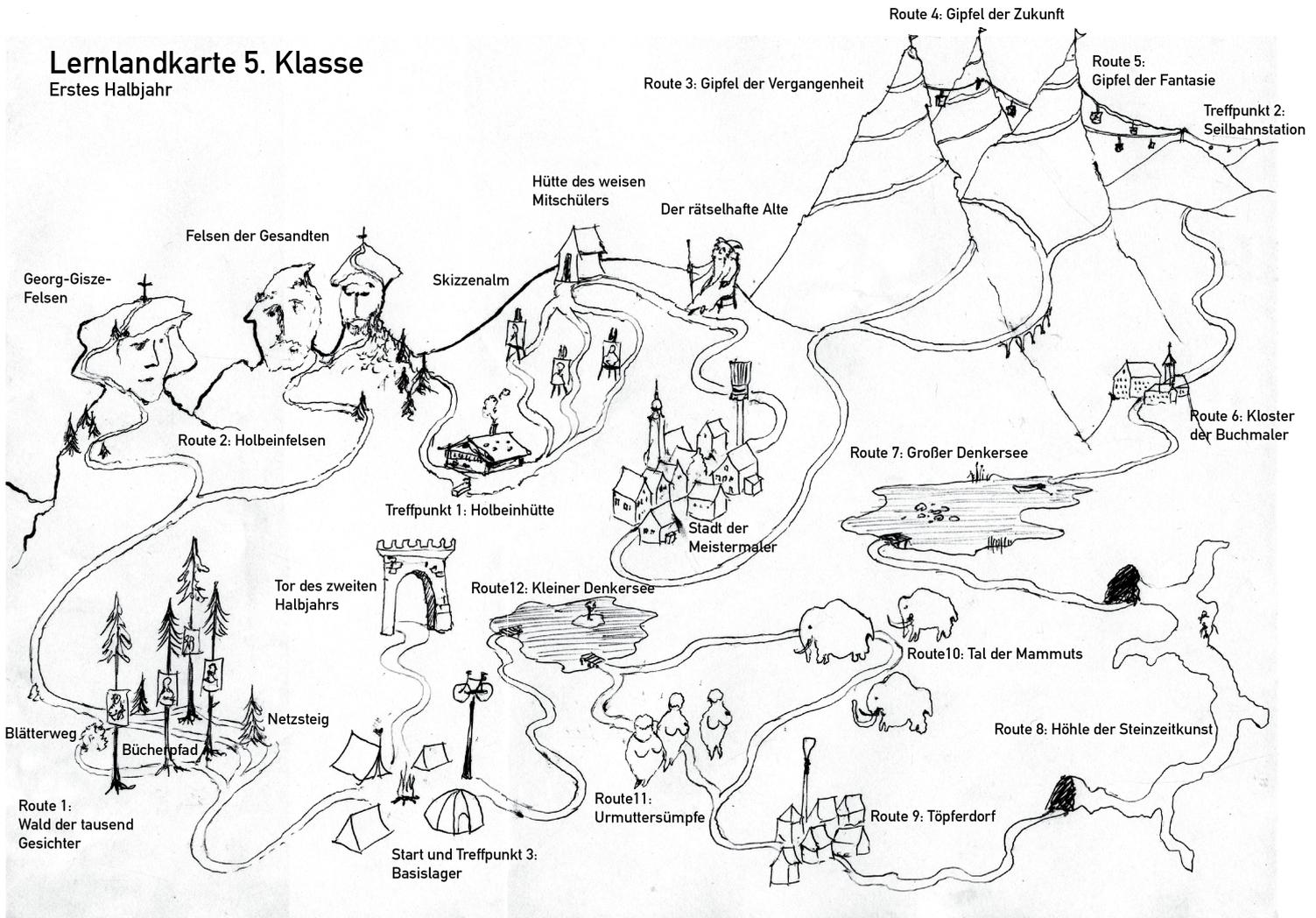




## Lernlandkarte 5. Klasse

Erstes Halbjahr



## Stationsbeschreibung

Hallo und herzlich willkommen auf unserer großen Wandertour durch das geheimnisvolle Land der Kunst! Sie wird das ganze erste Halbjahr dauern.

Auf der Wanderung gibt es verschiedene Routen, wie Du oben auf unserer Lernlandkarte sehen kannst. Manchmal führt nur ein Weg weiter, manchmal kannst Du zwischen mehreren Wegen wählen. Du bekommst von Deiner Lehrerin/Deinem Lehrer die Wegbeschreibungen für die einzelnen Routen über MEBIS zugeschickt. Wenn es mehrere Routen gibt, bekommst Du auch mehrere Wegbeschreibungen, aus denen Du eine auswählen kannst.

Eine Station hast Du dann erfolgreich abgeschlossen, wenn Du von Deiner Lehrerin/Deinem Lehrer einen Stempel in Dein Wanderbuch bekommst. Erst dann kannst Du weitergehen.

Wenn Du etwas auf MEBIS hochladen sollst, dann achte darauf, ob Du es nur für Deine Lehrerin/Deinen Lehrer abgibst oder so, dass es die ganze Wandergruppe sieht. Wenn Es Dir unangenehm ist, etwas den anderen zu zeigen, dann melde Dich ruhig bei Deiner Lehrerin/Deinem Lehrer.

Los geht es vom Basislager in den Wald der tausend Gesichter. Hier kannst Du zwischen drei Wegen wählen: dem Blätterweg, dem Bücherpfad und dem Netzsteig. Öffne das entsprechende Aufgabenblatt!



## Aufgaben

So wie auf diesem Blatt siehst Du auch auf den anderen Aufgabenblättern verschiedene Symbole. Unter dem Symbol „Aufgaben“ erfährst Du, was Du genau tun musst.

1. Lese Dir die Aufgabenblätter ganz gründlich durch, damit Du nichts vergisst!  
Wenn es Dir oft passiert, dass Du Dinge überliest, dann drucke Dir die Aufgabenblätter aus und markiere farbig, was unbedingt getan werden muss!



## Ausrüstung

Dieses Symbol zeigt Dir an, was Du alles brauchst, um die Aufgaben zu lösen. Die Grundausstattung solltest Du immer zuhause haben:

- DIN A3 Zeichenblock mit festerem Papier
- Deckfarbentasten, Deckweiß, Wassergefäß und Lappen
- Borstenpinsel (2, 6, 14) und Haarpinsel (1, 6, 10)
- Weiße DIN A 4-Blätter ohne Linien und Karo, gelocht
- Zeilenhilfe und zwei Büroklammern zum Befestigen hinter dem weißen Blatt. Man sieht die Zeilen dann durch und kann gerade schreiben. Eine Zeilenhilfe zum Ausdrucken findest Du in unserem MEBIS-Ordner
- Füller
- Bleistift, Buntstifte, Spitzer und Radiergummi
- Schere und Kleber



## Herausforderungen

Unter diesem Symbol findest Du Hinweise, was Du bei der Aufgabe lernen sollst und worauf Du besonders achten musst. Das ist wichtig zu wissen, weil Deine Arbeiten danach benotet werden, wie gut Du die Herausforderungen gemeistert hast.

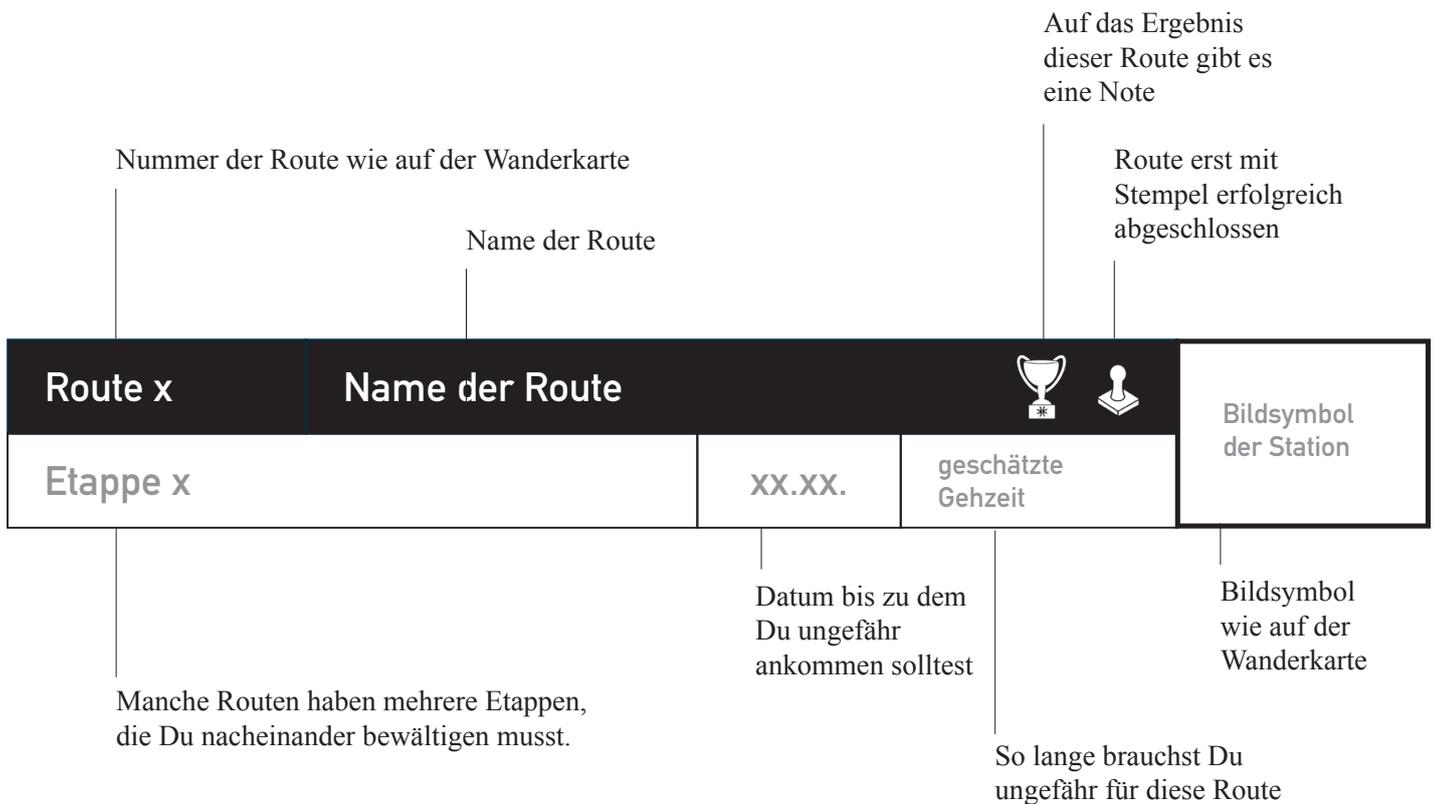


## Bonuslevel

Jeder in der Wandergruppe geht in einer anderen Geschwindigkeit. Manchen kann es nicht schnell genug gehen, andere wollen sich lieber Zeit lassen und mehr von der Umgebung mitbekommen. Wenn Du eher schneller bist, dann findest Du unter diesem Zeichen Aufgaben, die Du zusätzlich machen kannst, aber nicht musst.

**WICHTIG:** Es geht **nicht** um einen Wettbewerb, wer am schnellsten wieder im Basislager ist. Es geht darum, die einzelnen Ziele so gut wie möglich zu erreichen. Die Sorgfalt und die Mühe, die Du auf Deine Arbeiten verwendest, wird bei der Benotung berücksichtigt.

## Erläuterung der Symbolzeile auf jedem Aufgabenblatt



## Zur Benotung

Nur bei den Routen mit Pokalsymbol auf dem Aufgabenblatt wird eine Note vergeben. Damit Du einschätzen kannst, ob Du auf dem richtigen Weg bist, ist es sinnvoll, immer wieder Rücksprache mit Deiner Kunstlehrerin/Deinem Kunstlehrer zu halten.

**Dass** Du eine Route gemeistert hast, zeigt der Stempel im Wanderbuch.  
**Wie** Du die Route gemeistert hast, zeigt die Note.

Aber keine Angst: Wenn Du eifrig bei der Sache bist und auf Ratschläge Deiner Wanderfreunde und Deiner Lehrerin/Deines Lehrers hörst, kann nichts schief gehen.

Die Noten sollen Dich motivieren, über Dich hinaus zu wachsen. Auch wenn mal was schief geht, bei der nächsten Route geht es wieder bergauf!

**Und jetzt viel Spaß auf unserer Wanderung durch das geheimnisvolle Land der Kunst!**



## Wegbeschreibung

Im Wald der tausend Gesichter entdeckst du Porträts und Menschendarstellungen aus mehreren Jahrhunderten.

Im Aufgabenordner auf MEBIS findest Du einen Ordner mit dem Zeichen, das auch rechts oben auf diesem Aufgabenblatt zu sehen ist. Darin befinden sich mehrere Porträtdarstellungen, das heißt gemalte Abbildungen von einzelnen bedeutsamen Menschen.



## Aufgaben

1. Betrachte die verschiedenen Porträtdarstellungen und wähle **zwei** aus, die dich besonders ansprechen!
2. Zeichne die beiden Bilder mit Bleistift und Buntstiften auf ein weißes Blatt ab! Deine Skizzen sollten eine Höhe von ca. 5 cm haben, die Breite ergibt sich nach der Vorlage! Platziere die Zeichnungen auf der linken Hälfte des Blattes! Durchpausen ist nicht erlaubt!
3. Notiere neben die beiden Zeichnungen den Namen des Malers und – falls bekannt – der dargestellten Person!
4. Schreibe neben die beiden Zeichnungen, was die Porträts über die dargestellte Person erzählen!
5. Schicke das Bild über MEBIS an Deinen Lehrer!



## Ausrüstung

- + Blätter mit Porträtdarstellungen aus dem MEBIS-Ordner
- + Bleistift, Radiergummi, Spitzer
- + Buntstifte



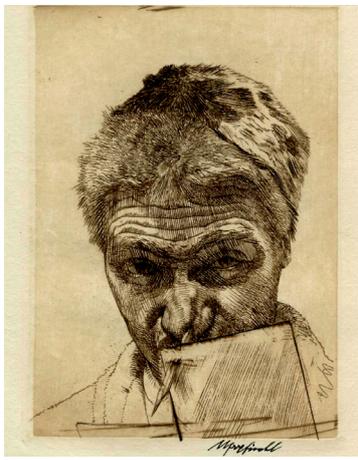
## Herausforderungen

- > Erfasse das Seitenverhältnis des Vorlagenbildes!
- > Versuche Formen und Farben so genau wie möglich wiederzugeben!
- > Versetze Dich in die abgebildete Person so gut wie möglich hinein! Was ist sie von Beruf? Wie alt ist sie? Wie fühlt sie sich? Was denkt sie?



## Bonuslevel

Erfinde eine kurze Geschichte zu **einer** der beiden dargestellten Personen!

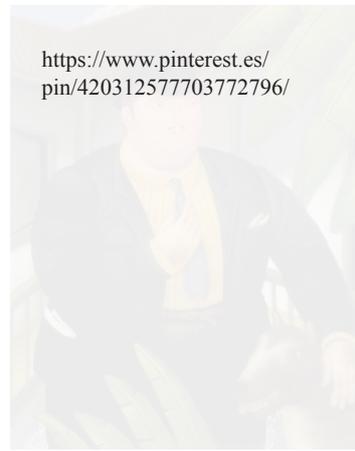


Die Seiten sind in DIN A3 angelegt, werden farbig ausgedruckt und dann so geteilt, dass in etwa postkartengroße Bildblätter entstehen, aus denen die Schüler\_innen auswählen können.

Es wurde darauf geachtet, den Schüler\_innen ein Panorama der bildenden Kunst über die Jahrhunderte zu geben und Bilder zu wählen, die Lust aufs Erzählen machen.

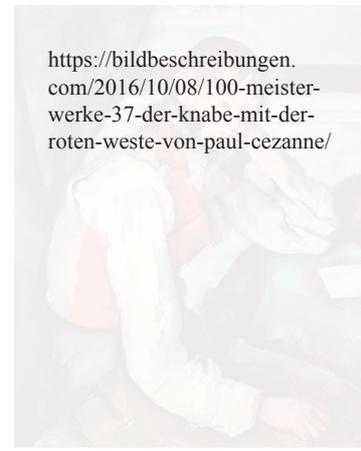
Aus rechtlichen Gründen werden nur Links angegeben, unter denen man die gewählten Bildbeispiele betrachten kann.

Franz Xaver Fischl: Selbstporträt, um 1925



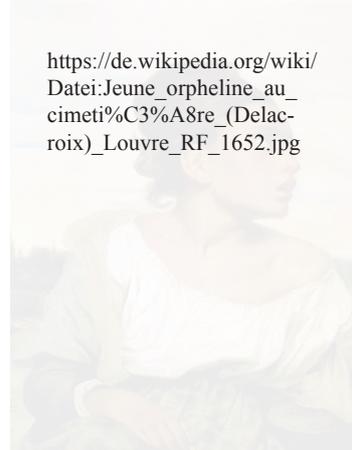
<https://www.pinterest.es/pin/420312577703772796/>

Fernando Botero: Mann mit Hund, 1989



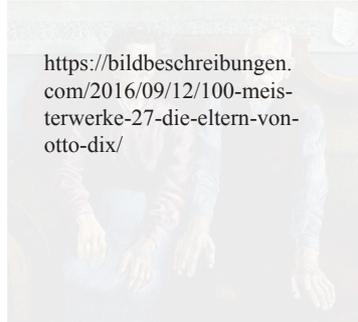
<https://bildbeschreibungen.com/2016/10/08/100-meisterwerke-37-der-knabe-mit-der-roten-veste-von-paul-cezanne/>

Paul Cezanne: Knabe mit roter Weste, 1890



[https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Jeune\\_orpheline\\_aucimet%C3%A8re\\_\(Delacroix\)\\_Louvre\\_RF\\_1652.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Jeune_orpheline_aucimet%C3%A8re_(Delacroix)_Louvre_RF_1652.jpg)

Eugene Delacroix: Die Waise, 1826



<https://bildbeschreibungen.com/2016/09/12/100-meisterwerke-27-die-eltern-von-otto-dix/>

Otto Dix: Die Eltern des Künstlers, 1924



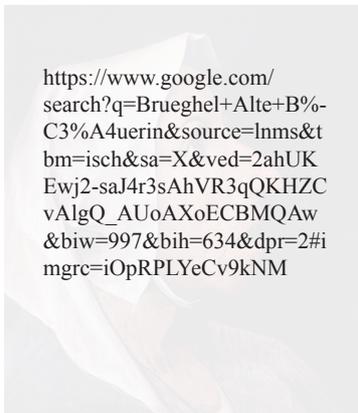
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WLA\\_metmuseum\\_Manuel\\_Osorio\\_Manrique\\_de\\_Zuniga\\_by\\_Francisco\\_Goya.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WLA_metmuseum_Manuel_Osorio_Manrique_de_Zuniga_by_Francisco_Goya.jpg)

Francisco di Goya: Manuel Osorio, 1788



<https://www.pinterest.de/pin/443112050828237057/>

Andy Warhol: Marilyn, 1964



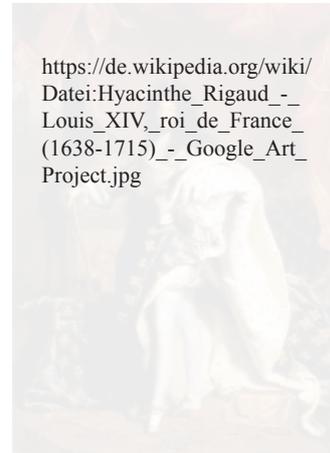
[https://www.google.com/search?q=Brueghel+Alte+B%C3%A4uerin&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj2-saJ4r3sAhVR3qQKHZCvAlgQ\\_AUoAXoECBMQAw&biw=997&bih=634&dpr=2#imgrc=iOpRPLYeCv9kNM](https://www.google.com/search?q=Brueghel+Alte+B%C3%A4uerin&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj2-saJ4r3sAhVR3qQKHZCvAlgQ_AUoAXoECBMQAw&biw=997&bih=634&dpr=2#imgrc=iOpRPLYeCv9kNM)

Pieter Bruegel: Alte Bäuerin, 1567



[https://commons.wikimedia.org/wiki/wiki/File:Tōshūsai\\_Sharaku\\_\(1794\)\\_Shōsei\\_Ichikawa\\_Omezō\\_no\\_Yakko\\_Ippeijpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/wiki/File:Tōshūsai_Sharaku_(1794)_Shōsei_Ichikawa_Omezō_no_Yakko_Ippeijpg)

Toshusai Sharaku: Der Schauspieler Kabuku, 1795



[https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Hyacinthe\\_Rigaud\\_-\\_Louis\\_XIV\\_roi\\_de\\_France\\_\(1638-1715\)\\_-Google\\_Art\\_Project.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Hyacinthe_Rigaud_-_Louis_XIV_roi_de_France_(1638-1715)_-Google_Art_Project.jpg)

Hyacinth Rigaud: Ludwig XIV., 1701



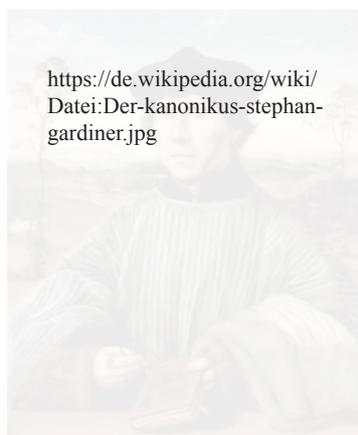
<http://www.zeno.org/Kunstwerke/B/Pinturicchio%3A+Bildnis+eines+Knaben>

Pinturicchio: Knabe, 1481



<https://kunstbeziehung.goldecker.de/work>

Pablo Picasso: Frauenbildnis, 1940



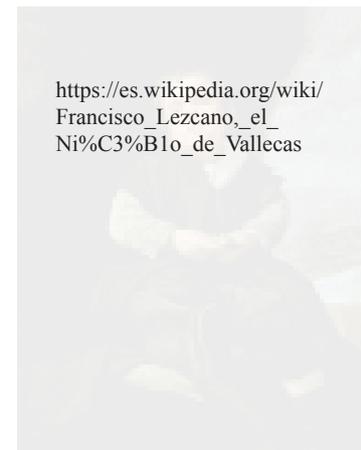
<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Der-kanonikus-stephansgardiner.jpg>

Quentin Massys: Porträt eines Kanonikers, 1510



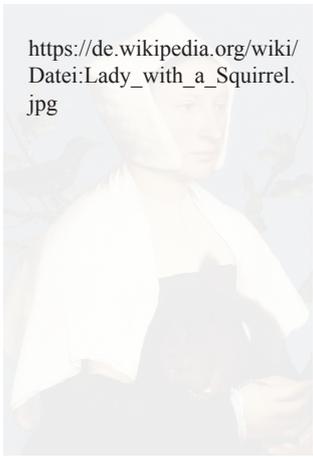
<https://www.tagesanzeiger.ch/kultur/kunst/mama-meine-muse/story/13905501>

David Hockney: Meine Mutter, 1950



[https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco\\_Lezcano,\\_el\\_Ni%C3%B1o\\_de\\_Vallecas](https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_Lezcano,_el_Ni%C3%B1o_de_Vallecas)

Diego Velazquez: Francisco Lezcano, 1642



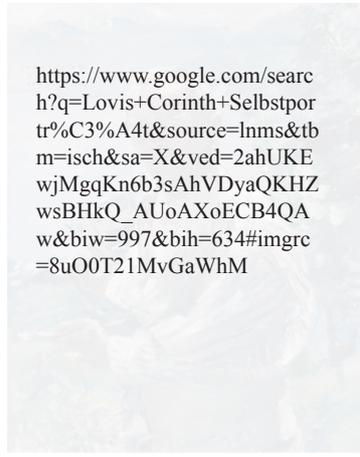
[https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Lady\\_with\\_a\\_Squirrel.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Lady_with_a_Squirrel.jpg)

Holbein der Jüngere: Dame mit einem Eichhörnchen, 1526



<https://www.pinterest.de/pin/356699232978779890/>

Umberto Boccioni: Selbstporträt, 1908



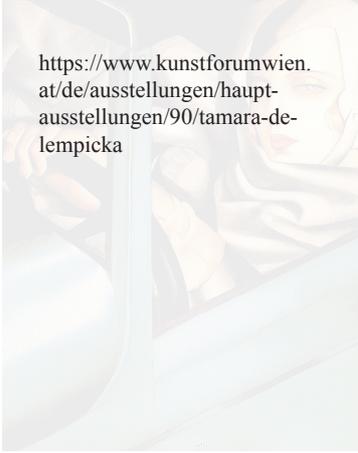
[https://www.google.com/search?q=Lovis+Corinth+Selbstportr%C3%A4t&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjMgqKn6b3sAhVDyaQKHZwsBhkQ\\_AUoAXoECB4QAw&biw=997&bih=634#imgrc=8uO0T21MvGaWhM](https://www.google.com/search?q=Lovis+Corinth+Selbstportr%C3%A4t&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjMgqKn6b3sAhVDyaQKHZwsBhkQ_AUoAXoECB4QAw&biw=997&bih=634#imgrc=8uO0T21MvGaWhM)

Lovis Corinth: Selbstporträt 1924



<https://silviaeidenberger.com/de/publikation/>

Joseph Beuys: Wie man einem toten Hasen die Bilder erklärt, 1965



<https://www.kunstforumwien.at/de/ausstellungen/hauptausstellungen/90/tamara-de-lempicka>

Tamara Lempicka: Selbstporträt, 1927



<https://www.pinterest.ca/pin/397794579557246548/>

Ludwig Meidner: Ich und die Stadt, 1913



[https://de.wikipedia.org/wiki/Paula\\_Modersohn-Becker](https://de.wikipedia.org/wiki/Paula_Modersohn-Becker)

Paula Modersohn-Becker: Selbstporträt, 1927



[https://studlib.de/2369/kultur/beispielanalyse\\_bildanalyse\\_beckmanns\\_selbstbildnis\\_saxophon](https://studlib.de/2369/kultur/beispielanalyse_bildanalyse_beckmanns_selbstbildnis_saxophon)

Max Beckmann: Selbstporträt mit Saxofon, 1930



<https://www.akg-images.de/archive/Portrait-de-l%E2%80%99artiste-dit-%E2%80%98Le-Fou-de-Peur%27-2UMD-HUWNG3716.html>

Gustav Courbet: Verzweifelter Mann, 1843



<https://www.pinakothek.de/kunst/albrecht-duerer/selbstbildnis-im-pelzrock>

Albrecht Dürer: Selbstpoträt, 1500



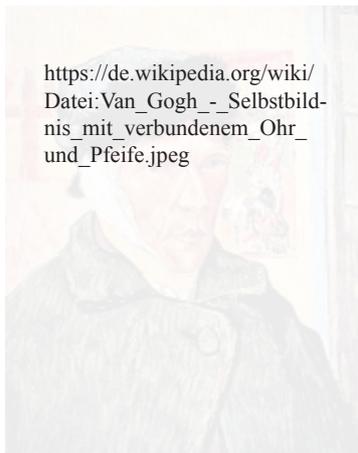
<https://www.fotohits.de/themen/report/serie-ein-bild-und-seine-geschichte/dorothea-lange-migrant-mother/>

Dorothea Lange: Emigrantin, 1937



<https://www.akg-images.de/archive/Selbstbildnis-mit-dem-Arzt-Arrieta-2UMD-HUGFJAM.html>

Francisco Goya: Selbstporträt mit Doktor, 1820



[https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Van\\_Gogh\\_-\\_Selbstbildnis\\_mit\\_verbundenem\\_Ohr\\_und\\_Pfeife.jpeg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Van_Gogh_-_Selbstbildnis_mit_verbundenem_Ohr_und_Pfeife.jpeg)

Vincent van Gogh: Selbstporträt mit eingebundenem Ohr, 1889



<https://www.tagblatt.ch/leben/die-doppelte-frida-ld.1090154>

Frida Kahlo: Doppelselbstporträt, 1939



<https://artsandculture.google.com/entity/arnulf-rainer/m033yc5?hl=de>

Arnulf Rainer: Rote Federn, 1969



<https://www.alejandradeargos.com/index.php/en/artp/41580-egon-schiele-beauty-and-abys>

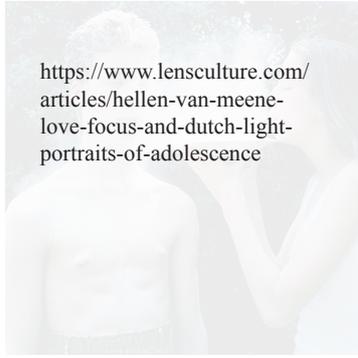
Egon Schiele: Selbstporträt, 1913

<https://sieveking-verlag.de/vincent-van-gogh-selbstbildnisse/>



Vincent van Gogh: Selbstporträt, 1889

<https://www.lensculture.com/articles/hellen-van-meene-love-focus-and-dutch-light-portraits-of-adolescence>



Hellen van Meene, Ohne Titel, 2003

[https://www.fondationbeyeler.ch/sammlung/werk?tx\\_wmdb-basefey\\_pi5%5Bartwork%5D=276&cHash=bcde680505ecf81b268bb4978aa80f2b](https://www.fondationbeyeler.ch/sammlung/werk?tx_wmdb-basefey_pi5%5Bartwork%5D=276&cHash=bcde680505ecf81b268bb4978aa80f2b)



Andy Warhol: Selbstporträt, 1969

<http://www.zeno.org/Kunstwerke/B/La+Tour,+Georges+de%3A+Frau+mit+de m+Floh>



Georges de la Tour: Flöhe fangende Frau, 1630

[https://de.wikipedia.org/wiki/William\\_Hogarth](https://de.wikipedia.org/wiki/William_Hogarth)



William Hogarth: Selbstporträt mit Hund, 1745

<https://www.cafka.org/cafka09/pipilotti-rist>



Pipilotti Rist: Öffne meine Lichtung, 2000

[https://de.wikipedia.org/wiki/Das\\_M%C3%A4dchen\\_mit\\_dem\\_Perlenohrgeh%C3%A4nge](https://de.wikipedia.org/wiki/Das_M%C3%A4dchen_mit_dem_Perlenohrgeh%C3%A4nge)



Jan Vermeer: Mädchen mit Perlenohrgehänge, 1665

<https://www.gerhard-richter.com/de/art/paintings/photo-paintings/children-52/betty-7668>



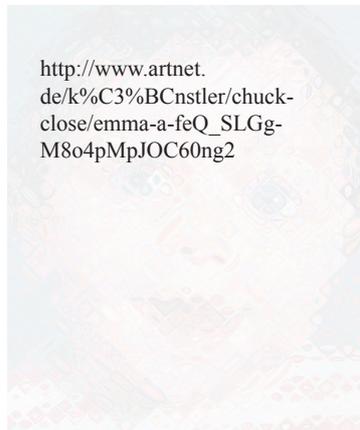
Gerhard Richter: Betty, 1988

<https://www.basis-wien.at/avdt/avdt/htm/248/00060152.htm>



Bruce Nauman: Selbstporträt als Brunnen, 1966

[http://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/chuck-close/emma-a-feQ\\_SLGg-M8o4pMpJOC60ng2](http://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/chuck-close/emma-a-feQ_SLGg-M8o4pMpJOC60ng2)



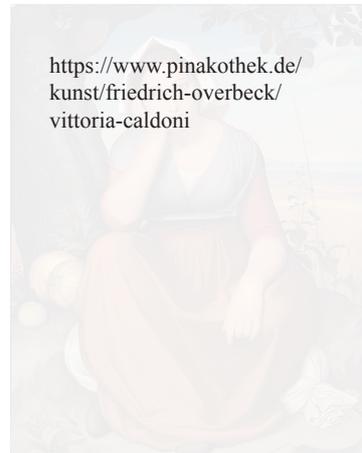
Chuck Close: Emma, 2002

[https://de.wikipedia.org/wiki/Franz\\_Pffor](https://de.wikipedia.org/wiki/Franz_Pffor)



Friedrich Overbeck: Porträt des Malers Franz Pffor, 1810

<https://www.pinakothek.de/kunst/friedrich-overbeck/vittoria-caldoni>



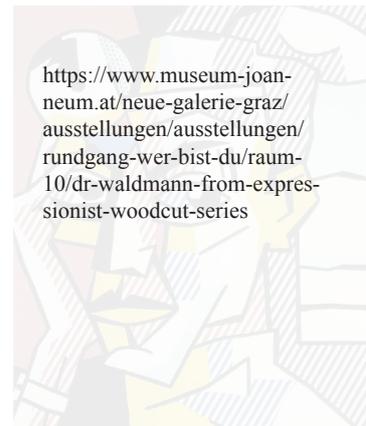
Friedrich Overbeck: Victoria Caldoni, 1821

[https://de.wikipedia.org/wiki/August\\_Macke](https://de.wikipedia.org/wiki/August_Macke)



August Macke: Frau Macke, 1909

<https://www.museum-joanneum.at/neue-galerie-graz/ausstellungen/ausstellungen/rundgang-wer-bist-du/raum-10/dr-waldmann-from-expressionist-woodcut-series>



Roy Lichtenstein: Dr. Waldmann, 1979

<https://kunstschau.netsamurai.de/oskar-kokoschka-retrospektive/>



Oskar Kokoschka: Selbstbildnis, 1937

<https://artmap.com/hausderkunst/exhibition/gilbert-george-2007>



Gilbert & George: Leben, 1984



## Wegbeschreibung

Im Wald der tausend Gesichter entdeckst du Porträts und Menschendarstellungen aus mehreren Jahrhunderten.

Frage Deine Eltern, ob ihr Kunstbücher im Haus habt! Blättere sie durch und suche nach Porträt-darstellungen, das heißt gemalten Abbildungen von einzelnen bedeutsamen Menschen!



## Aufgaben

1. Betrachte die verschiedenen Porträt-darstellungen und wähle **zwei** aus, die dich besonders ansprechen!  
Nimm das Buch oder die Bücher, in denen sie abgebildet sind mit zum Arbeitsplatz!
2. Zeichne die beiden Bilder mit Bleistift und Buntstiften auf ein weißes Blatt ab! Deine Skizzen sollten eine Höhe von ca. 5 cm haben, die Breite ergibt sich nach der Vorlage! Platziere die Zeichnungen auf der linken Hälfte des Blattes! Durchpausen ist nicht erlaubt!
3. Notiere neben die beiden Zeichnungen den Namen des Malers und der dargestellten Person!
4. Schreibe neben die beiden Zeichnungen, was die Porträts über die dargestellte Person erzählen!



## Ausrüstung

- + Porträt-darstellungen aus Büchern in Eurer Wohnung
- + Bleistift, Radiergummi, Spitzer
- + Buntstifte



## Herausforderungen

- > Erfasse das Seitenverhältnis des Vorlagenbildes!
- > Versuche Formen und Farben so genau wie möglich wiederzugeben!
- > Versetze Dich in die abgebildete Person so gut wie möglich hinein! Was ist sie von Beruf?  
Wie alt ist sie? Wie fühlt sie sich? Was denkt sie?



## Bonuslevel

Erfinde eine kurze Geschichte zu **einer** der beiden dargestellten Personen!



## Wegbeschreibung

Im Wald der tausend Gesichter entdeckst du Porträts und Menschendarstellungen aus mehreren Jahrhunderten.

Suche im Internet nach **gemalten** Porträtdarstellungen von berühmten Künstlerinnen und Künstlern, etwa indem du den Begriff „Porträt“ in eine Suchmaschine eingibst! Du kannst auch nach Künstlerinnen und Künstlern suchen, die dir bereits bekannt sind.



## Aufgaben

1. Betrachte die verschiedenen Porträtdarstellungen und wähle **zwei** aus, die dich besonders ansprechen!
2. Zeichne die beiden Bilder mit Bleistift und Buntstiften auf ein weißes Blatt ab! Deine Skizzen sollten eine Höhe von ca. 5 cm haben, die Breite ergibt sich nach der Vorlage! Platziere die Zeichnungen auf der linken Hälfte des Blattes!
3. Notiere neben die beiden Zeichnungen den Namen des Malers und der dargestellten Person!
4. Schreibe neben die beiden Zeichnungen, was die Porträts über die dargestellte Person erzählen!



## Ausrüstung

- + Computer mit Internetzugang
- + Bleistift, Radiergummi, Spitzer
- + Buntstifte



## Herausforderungen

- > Erfasse das Seitenverhältnis des Vorlagenbildes!
- > Versuche Formen und Farben so genau wie möglich wiederzugeben!
- > Versetze Dich in die abgebildete Person so gut wie möglich hinein! Was ist sie von Beruf? Wie alt ist sie? Wie fühlt sie sich? Was denkt sie?



## Bonuslevel

Erfinde eine kurze Geschichte zu **einer** der beiden dargestellten Personen!



Georg-Gisze-Felsen

XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
1 Stunde

## Wegbeschreibung

Die Wanderung führt nun zu den nach dem Maler Holbein dem Jüngeren benannten Holbeinfelsen. Die Steigung ist hier so stark, dass du deine Sitznachbarin/deinen Sitznachbarn brauchst, um eine Seilschaft zu bilden. Tauscht euch über MEBIS-Chat, per Telefon oder über Social Media aus!

Der Weg gabelt sich, ihr biegt nach links zum Georg-Gisze-Felsen ab. Georg Gisze wurde 1532 von Holbein dem Jüngeren porträtiert. Das Bild findet ihr im Materialordner mit dem Symbol, das auch rechts oben auf diesem Blatt abgebildet ist. Jeder druckt das Bild zuhause aus! Wenn Ihr keinen Farbdrucker habt, geht es auch in schwarz-weiß.



## Aufgaben

1. Betrachte das Porträtbild von Georg Gisze ganz genau!
2. Jeder versucht für sich, alle Gegenstände auf dem Bild zu benennen, dann tauscht Ihr Euch aus! Um das Bild ist eine weiße Papierfläche, auf der Du Zahlen eintragen kannst. Verbinde die Zahlen mit den passenden Bildgegenständen, indem Du mit Stift und Lineal Verbindungslinien ziehst! Nimm ein Blatt Papier, schreibe die Zahlen noch einmal auf und dahinter Deine Beobachtungen! Wenn Du Dir bei einzelnen Gegenständen nicht sicher bist, kannst Du auch Vermutungen aufschreiben.
3. Beantworte auf der Rückseite des Blattes schriftlich folgende Fragen:
  - a) Welchen Beruf könnte Georg Gisze ausüben? Worauf stützt Du Deine Vermutung?
  - b) Warum hat sich Georg Gisze wohl in diesem Raum und mit diesen Gegenständen malen lassen?
4. Fotografiere alle Seiten der Blätter und ladet sie auf MEBIS hoch!



## Ausrüstung

- + Arbeitsblatt mit dem Bild von Georg Gisze aus dem Materialordner in MEBIS
- + Dunkler Stift oder Füller
- + Lineal



## Herausforderungen

- > Betrachtet das Bild wie Detektive und versucht verborgene Dinge herauszufinden!
- > Versetzt euch in die Rolle des Auftraggebers und versucht euch vorzustellen, wie er von anderen gesehen werden möchte!
- > Findet heraus, welche Tricks ein Maler hat, um auf einem eher kleinen Bild möglichst viel über eine Person zu erzählen!



## Bonuslevel

Recherchiere im Internet! Bringe in Erfahrung, welchen Beruf Georg Gisze wirklich hatte! Was kannst Du noch über das Bild herausfinden? 10



Hans Holbein der Jüngere: Porträt des Georg Gisze, 1532

Gemäldegalerie, Berlin, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=49611536>



Felsen der Gesandten

XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
1 Stunde

## Wegbeschreibung

Die Wanderung führt nun zu den nach dem Maler Holbein dem Jüngeren benannten Holbeinfelsen. Die Steigung ist hier so stark, dass du deine Sitznachbarin/deinen Sitznachbarn brauchst, um eine Seilschaft zu bilden. Tauscht euch über MEBIS-Chat, per Telefon oder über Social Media aus!

Der Weg gabelt sich, Ihr biegt nach rechts zum Felsen der Gesandten ab. Die beiden Gesandten wurde 1533 von Hans Holbein dem Jüngeren porträtiert. Das Bild findet ihr im Materialordner mit dem Symbol, das auch rechts oben auf diesem Blatt abgebildet ist. Jeder druckt das Bild zuhause aus! Wenn Ihr keinen Farbdrucker habt, geht es auch in schwarz-weiß.



## Aufgaben

1. Betrachte das Porträtbild der Gesandten ganz genau!
2. Jeder versucht für sich alle Gegenstände auf dem Bild zu benennen, dann tauscht Ihr Euch aus! Um das Bild ist eine weiße Papierfläche, auf der Du Zahlen eintragen kannst. Verbinde die Zahlen mit den passenden Bildgegenständen, indem Du mit Stift und Lineal Verbindungslinien ziehst! Nimm ein Blatt Papier, schreibe die Zahlen noch einmal auf und dahinter Deine Beobachtungen! Wenn Du Dir bei einzelnen Gegenständen nicht sicher bist, kannst Du auch Vermutungen aufschreiben.
3. Beantworte auf der Rückseite des Arbeitsblattes schriftlich folgende Fragen!
  - a) Was für Menschen könnten die beiden Gesandten sein? Wie unterscheiden sie sich?
  - b) Warum haben sich die Gesandten wohl in diesem Raum und mit diesen Gegenstände malen lassen?
  - c) Wie schafft es Holbein so viele Gegenstände wie möglich in dem Bild zu zeigen?
4. Fotografiere alle Seiten der Blätter und lade sie auf MEBIS hoch!



## Ausrüstung

- + Arbeitsblatt mit dem Bild der Gesandten aus dem Materialordner im roten Kasten
- + Dunkler Stift oder Füller
- + Lineal



## Herausforderungen

- > Betrachtet das Bild wie Detektive und versucht verborgene Dinge heraus zu finden!
- > Versetzt euch in die Rolle der Auftraggeber und versucht euch vorzustellen, wie sie von anderen gesehen werden möchte!
- > Findet heraus, welche Tricks ein Maler hat, um auf einem eher kleinen Bild möglichst viel über eine Person zu erzählen!



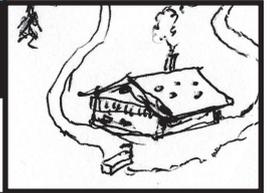
## Bonuslevel

1. Im unteren Teil des Bildes befindet sich ein eigenartiger Fleck. Wenn man ihn von einem bestimmten Blickwinkel aus ansieht, wird er zu einem Gegenstand. Finde heraus, zu welchem er wird!
2. Sammle weitere Informationen zu dem Bild!



**Hans Holbein der Jüngere: Die Gesandten, 1533**

National Gallery London: bQEwblB26MG1LA at Google Cultural Institute, zoom level maximum, Gemeinfrei,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=22354806>



## Stationsbeschreibung

Nach dem steilen und schwierigen Aufstieg zu den Holbeinfelsen kommt ihr jetzt zur landschaftlich schön gelegenen Holbeinhütte. Hier trifft sich die ganze Wandergruppe, um sich in einer Videokonferenz **am XX.XX. in der Xten Stunde** auszutauschen.

Bis dahin solltet Ihr Eure Zeichnungen und Arbeitsblätter fotografiert und auf MEBIS hochgeladen haben. Wenn ihr besonders schnell wart, könnt ihr noch einmal umkehren die Aufgaben des Bonuslevels in Angriff nehmen.

Nach der gemeinsamen Besprechung musst du dich auf den Anstieg auf einen der drei Hauptgipfel des ersten Halbjahres vorbereiten. Drei verschiedene Routen führen zu je einem der Gipfel.

Die zukünftige Aufgabe besteht darin ein Selbstbildnis von Dir zu malen.



## Aufgaben

1. Halte Deine Zeichnungen aus dem Blätterwald und Dein Blatt aus den Holbeinfelsen bereit!
2. Tausche Dich mit der Wandegruppe aus und versuche dan anderen, gute Anregungen zu geben!
3. Entscheide dich für eine der drei Routen zu den Gipfeln!  
Du kannst dich selbst als eine Figur der Vergangenheit (Ritter, Künstler, Politiker, Steinzeitmensch, Indianer usw.) zeigen, dann nimm die **Route 3 zum Gipfel der Vergangenheit!**

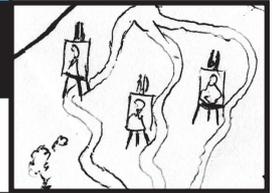
Wenn du dich selbst als eine Figur aus der Zukunft darstellen willst, dann nimm **Route 4 zum Gipfel der Zukunft!**

Willst du dich als Fantasiefigur malen, dann wähle **Route 5 zum Gipfel der Fantasie!**



## Herausforderungen

- > Stelle Deine Porträts vor und versuche die Anregungen des anderen zu verstehen!
- > Überlege, welche der drei Arten der Selbstdarstellung am besten zu dir passt!
- > Suche dir eine Figur, mit der dich etwas Besonderes verbindet!
- > Überlege, ob das Umfeld interessant ist, in dem man die gewählte Figur zeigen kann!



## Wegbeschreibung

Zunächst geht es langsam nach oben bis du auf die **SKIZZENALM** kommst. Hier nimmst Du Deinen Zeichenblock und zeichnest mit Bleistift die Umrisse Deines Selbstporträts als Figur der Vergangenheit. Achte genau auf die einzelnen Aufgaben, die du dabei lösen musst!



## Aufgaben

1. Nimm Deinen Zeichenblock DIN A3!
2. Zeichne dich mit Bleistift als eine Figur der Vergangenheit. Dabei muss die eigentliche Figur mindestens so groß wie dieses Aufgabenblatt sein (DIN A 4)! Drücke nicht zu fest auf, damit du radieren kannst!
3. Versuche dein Gesicht so ähnlich wie möglich zu zeichnen, damit man dich erkennt!
4. Gestalte die Kleidung so fantasievoll und detailgenau wie möglich!
5. Erfinde einen zur Figur passenden Hintergrund! Bringe wie Holbein der Jüngere so viele Dinge wie möglich unter, die etwas über dich oder die Figur der Vergangenheit erzählen!



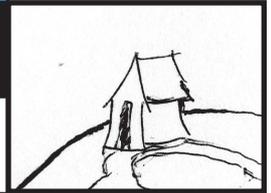
## Ausrüstung

- + Zeichenblock DIN A3  
(Wenn Du noch keinen hast, kannst Du ihn im Schreibwarenhandel kaufen oder online bestellen)
- + Bleistift
- + Radiergummi und Spitzer



## Herausforderungen

- > Erfinden einer fantasievollen und zu dir passenden Figur aus der Vergangenheit
- > Erzeugen einer Ähnlichkeit
- > Detailgenaue Wiedergabe von Kleidungsstücken
- > Zeichnen eines abwechslungsreichen, zur Figur passenden Hintergrundes
- > Unterbringen von vielen Bildgegenständen, die etwas über dich oder die Figur erzählen



## Wegbeschreibung

Nimm nun Deine fertige Skizze und gehe zur **HÜTTE DES WEISEN MITSCHÜLERS!** Wie Du ihn findest, erfährst Du unten. Er wird Dir wertvolle Ratschläge für Dein Bild geben.

Überlege, welche Anregungen des weisen Mitschülers Du übernehmen möchtest. Verbessere wenn nötig deinen Entwurf!



## Aufgaben

1. Du findest den weisen Mitschüler, indem Du die Klassenliste aus MEBIS öffnest und von Deinem Namen sieben nach unten zählst. Der siebte Name nach Deinem ist der des weisen Mitschülers. Falls die Klassenliste früher zu Ende ist, zählst Du am Anfang weiter bis Du zum siebten Namen kommst.
2. Schicke dem weisen Mitschüler eine Nachricht und bitte ihn den „Brief an den weisen Mitschüler“ zu öffnen, den der rätselhafte Alte auf MEBIS hochgeladen hat!
3. Fotografiere Deine Skizze und schicke die dem weisen Mitschüler zu! Sprich mit ihr/ihm über Dein Bild! Wenn Dir die Ratschläge sinnvoll erscheinen, ändere deinen Entwurf entsprechend ab!



## Ausrüstung

- Nummerierte Klassenliste
- Brief an den weisen Mitschüler auf MEBIS



## Herausforderungen

- > Achte darauf, wie Dein Entwurf auf den weisen Mitschüler wirkt. Erkennt er bzw. sie was du darstellen willst?
- > Höre auf die Anregungen des weisen Mitschülers. Überlege, ob Du sie sinnvoll findest!

Liebe weise Mitschülerin, lieber weiser Mitschüler,

Du wurdest durch das große Los ausgewählt, Deine Mitschülerin oder Deinen Mitschüler zu beraten.

Lass sie oder ihn zunächst schweigen, denn ihr bzw. sein Bild muss auch ohne Erklärungen wirken.

Betrachte den Entwurf genau und berichte ihm oder ihr, was du siehst!

Welche Verbesserungsmöglichkeiten gibt es? Hier einige Fragen zur Hilfe:

- Ist die Figur so groß wie ein DIN A4-Blatt?
- Kann man Deine Mitschülerin oder Deinen Mitschüler erkennen?
- Hat er oder sie die Kleidung abwechslungsreich und fantasievoll gezeichnet?
- Hat er oder sie viele Gegenstände auf dem Bild abgebildet, die etwas über seine oder ihre Figur erzählen?
- Was könnte er oder sie noch im Hintergrund zeigen, damit das Bild möglichst viel erzählt?

Danke für die Mithilfe!

Der rätselhafte Alte



## Wegbeschreibung

Der weise Mitschüler hat dir gute Tipps gegeben. Aber bei einem so schwierigen Vorhaben ist es besser noch einen zweiten Rat einzuholen.

Deshalb gehst du noch zum **RÄTSELHAFTEN ALTEN**, Deinem Kunstlehrer Herrn XXX, und zeigst ihm Dein Bild. Auch er wird Dir Ratschläge geben.



## Aufgaben

1. Vereinbare mit dem rätselhaften Alten, Herrn XXXX, einen Termin für eine Bildbesprechung per Videokonferenz!
2. Frage Dich, wo du Probleme bei der Vorskizze hattest und überlege dir Fragen, die dich weiterbringen!
3. Überlege, welche Ratschläge sinnvoll sind und ändere Deine Vorzeichnung ab!



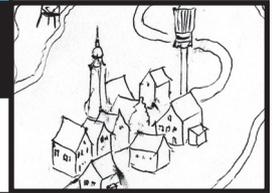
## Ausrüstung

+ Zwei offene Ohren



## Herausforderungen

- > Sei offen für Anregungen von anderen!
- > Lasse dich aber auch nicht vom Weg abbringen, wenn Du Deine Idee für wirklich besser hältst
- > Erkenne, dass dein Ziel das bestmögliche Bild ist und nicht unbedingt eine gute Note!



## Wegbeschreibung

Nachdem Du Deine Skizze mit Hilfe des rätselhaften Alten verbessert hast, geht es weiter in die **STADT DER MEISTERMALER**. Sie werden dir zeigen, wie man meisterhaft malt.

Zunächst werden dich die Meistermaler unterrichten. Sieh dir das Video mit dem Titel „So malt der Meister“ an, das auf MEBIS hochgeladen wurde.

Anschließend musst du die Prüfung zum Meistermaler bestehen! Dann kannst du den Aufstieg zum Gipfel wagen!



## Aufgaben

1. Betrachte aufmerksam das Video „So malt der Meister“!
3. Wenn du glaubst, dass du alle Regeln der Meistermaler gelernt hast, kannst Du das auf MEBIS eingestellte Prüfungsblatt ausdrucken!  
Beantworte alle Fragen so gut du kannst! Wenn du etwas nicht weißt, kannst du den Film ein zweites Mal ansehen.
4. Fotografiere das ausgefüllte Prüfungsblatt und lade es auf MEBIS hoch, damit Dir die Meistermaler sagen können, ob Du die Prüfung bestanden hast.
5. Füge die Verbesserungsvorschläge der Meistermaler ein und hefte Dein Prüfungsblatt in den Denker ein!



## Ausrüstung

- Film „So malt der Meister“ auf MEBIS
- Prüfungsblatt auf MEBIS
- Deckfarbenkasten
- Haar- und Borstenpinsel



## Herausforderungen

- > Präge dir die im Film genannten Regeln der Meistermaler gut ein!
- > Male den Hirsch auf dem Prüfungsblatt so genau und sauber wie möglich aus! Beachte dabei die Regeln der Meistermaler!

Anmerkung:

Aus rechtlichen Gründen kann das Video „So malt der Meister“ nicht öffentlich bereit gestellt werden. Was in den Video gezeigt wird, erschließt sich durch die hier eingetragenen Antworten.

# Prüfung zum Meistermaler



1. Frage: *Wie rührt der Meister die Farben an?*

Er rührt die Farbe gut an bis sie schäumt.

---

2. Frage: *Was malt der Meister zuerst? Wie geht er dabei vor?*

Er malt zuerst den Hintergrund und dann von hinten nach vorne.

---

Er malt die helleren Farben mit viel Wasser.

---

3. Frage: *Was malt der Meister mit dem Borstenpinsel?*

Größere Flächen und gerade Linien

---

4. Frage: *Was malt der Meister mit dem Haarpinsel? Worauf muss er dabei achten?*

Ecken, Details, geschwungene und anschwellende Linien

---

Er drückt nicht zu fest auf, so dass der Pinsel spitz bleibt.

---

5. Frage: *Wie füllt der Meister Flächen mit Farbe?*

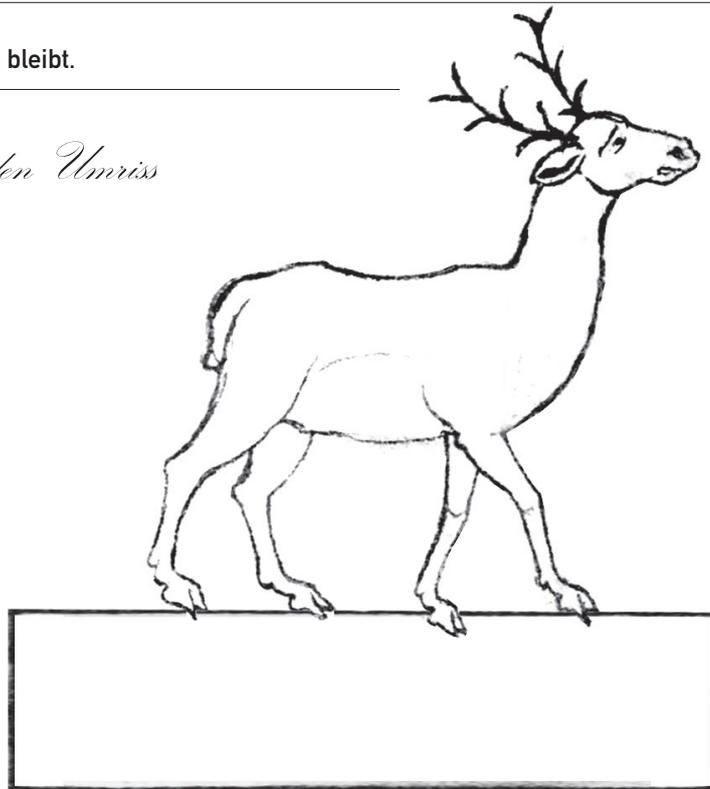
Er malt zuerst mit dem Borstenpinsel entlang der Ränder und füllt sie dann schnell aus, damit

---

die Farbe flüssig bleibt.

---

*Aufgabe: Male folgenden Umriss  
meisterhaft aus!*



# Prüfung zum Meistermaler



1. Frage: Wie rührt der Meister die Farben an?

---

2. Frage: Was malt der Meister zuerst? Wie geht er dabei vor?

---

---

3. Frage: Was malt der Meister mit dem Borstenpinsel?

---

4. Frage: Was malt der Meister mit dem Haarpinsel? Worauf muss er dabei achten?

---

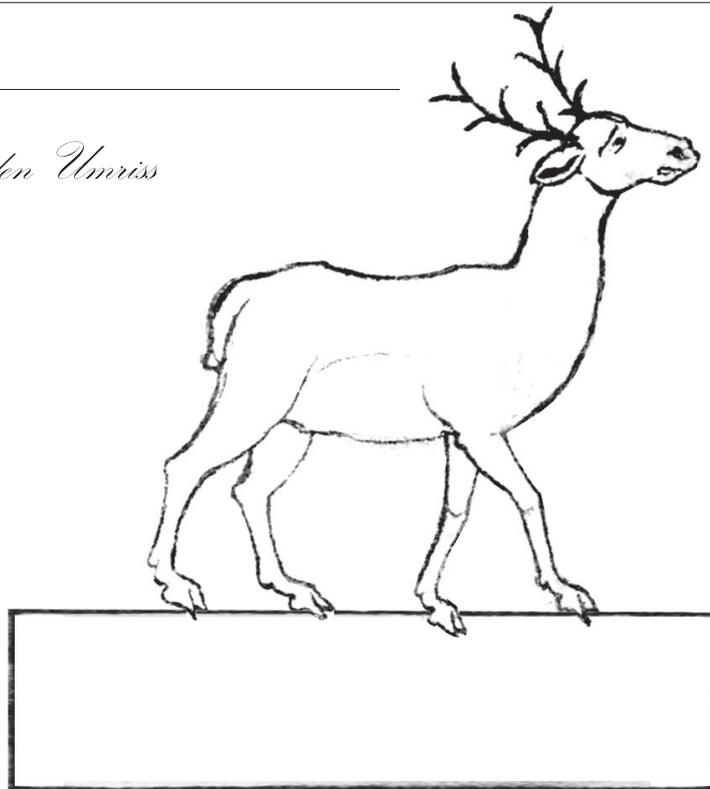
---

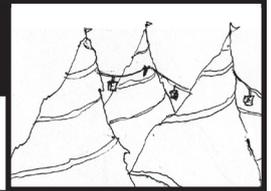
5. Frage: Wie füllt der Meister Flächen mit Farbe?

---

---

Aufgabe: Male folgenden Umriss  
meisterhaft aus!





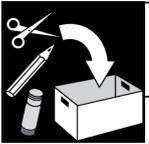
## Wegbeschreibung

Nachdem du dich in der Stadt der Meistermaler hast ausbilden lassen, bist du jetzt bereit, um den **GIPFEL DER VERGANGENHEIT** zu besteigen und das Bild mit Deckfarben zu malen.



## Aufgaben

1. Male zunächst den Hintergrund mit möglichst vielen, selbst gemischten Farben!
2. Wage dich jetzt an das Gesicht! Zum Mischen der Hautfarbe gibst du etwas Ocker und Rot zu Deckweiß. Wenn die Farbe zu rosa wird, kannst Du mit einer Spur Blau gegensteuern.
3. Male jetzt Haare und Kleidungsstücke! Versuche dabei mit dem Pinsel Strukturen zu erzeugen (zum Beispiel Pinselstuffer für Fell oder dünne, geschwungene Linien mit dem Haarpinsel für Haare)



## Ausrüstung

- + Deckfarbenkasten
- + Deckweiß
- + Haar- und Borstenpinsel
- + Wassergefäß
- + Lappen



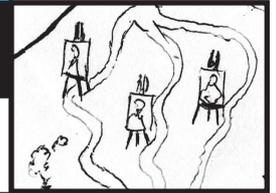
## Herausforderungen

- > Verwende so viele verschiedene, selbst gemischte Farbtöne wie möglich! Auch einfarbige Flächen sehen besser aus, wenn sie aus vielen leicht unterschiedlichen Farbtönen zusammengesetzt sind.
- > Verwende verschiedene Pinsel, um verschiedene Dinge zu malen! Erzeuge damit passende Strukturen!
- > Male die Vorzeichnung sorgfältig aus und achte auf eine gute Gesamtwirkung!
- > Achte auf einen guten Zusammenklang der Farben!



## Bonuslevel

Hole dir im Internet Anregungen von großen Künstlern! Wie hat Dürer Fell gemalt? Wie gibt Rembrandt Stoffe wider? Wie malt Leonardo da Vinci Lippen? etc.



## Wegbeschreibung

Zunächst geht es langsam nach oben bis du auf die **SKIZZENALM** kommst. Hier nimmst Du Deinen Zeichenblock und zeichnest mit Bleistift die Umrisse Deines Selbstporträts als Figur der Zukunft. Achte genau auf die einzelnen Aufgaben, die du dabei lösen musst!



## Aufgaben

1. Nimm Deinen Zeichenblock DIN A3!
2. Zeichne dich mit Bleistift als eine Figur der Vergangenheit. Dabei muss die eigentliche Figur mindestens so groß wie dieses Aufgabenblatt sein (DIN A 4)! Drücke nicht zu fest auf, damit du radieren kannst!
3. Versuche dein Gesicht so ähnlich wie möglich zu zeichnen, damit man dich erkennt!
4. Gestalte die Kleidung so fantasievoll und detailgenau wie möglich!
5. Erfinde einen zur Figur passenden Hintergrund! Bringe wie Holbein der Jüngere so viele Dinge wie möglich unter, die etwas über dich oder die Figur der Vergangenheit erzählen!



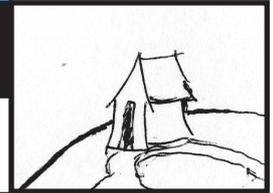
## Ausrüstung

- + Zeichenblock DIN A3  
(Wenn Du noch keinen hast, kannst Du ihn im Schreibwarenhandel kaufen oder online bestellen)
- + Bleistift
- + Radiergummi und Spitzer



## Herausforderungen

- > Erfinden einer fantasievollen und zu dir passenden Figur aus der Zukunft
- > Erzeugen einer Ähnlichkeit
- > Detailgenaue Wiedergabe von Kleidungsstücken
- > Zeichnen eines abwechslungsreichen, zur Figur passenden Hintergrundes
- > Unterbringen von vielen Bildgegenständen, die etwas über dich oder die Figur erzählen



## Wegbeschreibung

Nimm nun Deine fertige Skizze und gehe zur **HÜTTE DES WEISEN MITSCHÜLERS!** Wie Du ihn findest, erfährst Du unten. Er wird Dir wertvolle Ratschläge für Dein Bild geben.

Überlege, welche Anregungen des weisen Mitschülers Du übernehmen möchtest. Verbessere wenn nötig deinen Entwurf!



## Aufgaben

1. Du findest den weisen Mitschüler, indem Du die Klassenliste aus MEBIS öffnest und von Deinem Namen sieben nach unten zählst. Der siebte Name nach Deinem ist der des weisen Mitschülers. Falls die Klassenliste früher zu Ende ist, zählst Du am Anfang weiter bis Du zum siebten Namen kommst.
2. Schicke dem weisen Mitschüler eine Nachricht und bitte ihn den „Brief an den weisen Mitschüler“ zu öffnen, den der rätselhafte Alte auf MEBIS hochgeladen hat!
3. Fotografiere Deine Skizze und schicke die dem weisen Mitschüler zu! Sprich mit ihr/ihm über Dein Bild! Wenn Dir die Ratschläge sinnvoll erscheinen, ändere deinen Entwurf entsprechend ab!



## Ausrüstung

- Nummerierte Klassenliste
- Brief an den weisen Mitschüler auf MEBIS



## Herausforderungen

- > Achte darauf, wie Dein Entwurf auf den weisen Mitschüler wirkt. Erkennt er bzw. sie was du darstellen willst?
- > Höre auf die Anregungen des weisen Mitschülers. Überlege, ob Du sie sinnvoll findest!



## Wegbeschreibung

Der weise Mitschüler hat dir gute Tipps gegeben. Aber bei einem so schwierigen Vorhaben ist es besser noch einen zweiten Rat einzuholen.

Deshalb gehst du noch zum **RÄTSELHAFTEN ALTEN**, Deinem Kunstlehrer Herrn XXX, und zeigst ihm Dein Bild. Auch er wird Dir Ratschläge geben.



## Aufgaben

1. Vereinbare mit dem rätselhaften Alten, Herrn XXXX, einen Termin für eine Bildbesprechung per Videokonferenz!
2. Frage Dich, wo du Probleme bei der Vorskizze hattest und überlege dir Fragen, die dich weiterbringen!
3. Überlege, welche Ratschläge sinnvoll sind und ändere Deine Vorzeichnung ab!



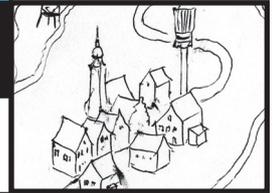
## Ausrüstung

+ Zwei offene Ohren



## Herausforderungen

- > Sei offen für Anregungen von anderen!
- > Lasse dich aber auch nicht vom Weg abbringen, wenn Du Deine Idee für wirklich besser hältst
- > Erkenne, dass dein Ziel das bestmögliche Bild ist und nicht unbedingt eine gute Note!



## Wegbeschreibung

Nachdem Du Deine Skizze mit Hilfe des rätselhaften Alten verbessert hast, geht es weiter in die **STADT DER MEISTERMALER**. Sie werden dir zeigen, wie man meisterhaft malt.

Zunächst werden dich die Meistermaler unterrichten. Sieh dir das Video mit dem Titel „So malt der Meister“ an, das auf MEBIS hochgeladen wurde.

Anschließend musst du die Prüfung zum Meistermaler bestehen! Dann kannst du den Aufstieg zum Gipfel wagen!



## Aufgaben

1. Betrachte aufmerksam das Video „So malt der Meister“!
3. Wenn du glaubst, dass du alle Regeln der Meistermaler gelernt hast, kannst Du das auf MEBIS eingestellte Prüfungsblatt ausdrucken!  
Beantworte alle Fragen so gut du kannst! Wenn du etwas nicht weißt, kannst du den Film ein zweites Mal ansehen.
4. Fotografiere das ausgefüllte Prüfungsblatt und lade es auf MEBIS hoch, damit Dir die Meistermaler sagen können, ob Du die Prüfung bestanden hast.
5. Füge die Verbesserungsvorschläge der Meistermaler ein und hefte Dein Prüfungsblatt in den Denker ein!



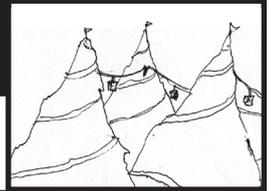
## Ausrüstung

- Film „So malt der Meister“ auf MEBIS
- Prüfungsblatt auf MEBIS
- Deckfarbenkasten
- Haar- und Borstenpinsel



## Herausforderungen

- > Präge dir die im Film genannten Regeln der Meistermaler gut ein!
- > Male den Hirsch auf dem Prüfungsblatt so genau und sauber wie möglich aus! Beachte dabei die Regeln der Meistermaler!



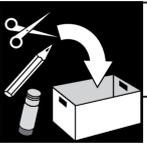
## Wegbeschreibung

Nachdem du dich in der Stadt der Meistermaler hast ausbilden lassen, bist du jetzt bereit, um den **GIPFEL DER ZUKUNFT** zu besteigen und das Bild mit Deckfarben zu malen.



## Aufgaben

1. Male zunächst den Hintergrund mit möglichst vielen, selbst gemischten Farben!
2. Wage dich jetzt an das Gesicht! Zum Mischen der Hautfarbe gibst du etwas Ocker und Rot zu Deckweiß. Wenn die Farbe zu rosa wird, kannst Du mit einer Spur Blau gegensteuern.
3. Male jetzt Haare und Kleidungsstücke! Versuche dabei mit dem Pinsel Strukturen zu erzeugen (zum Beispiel Pinselstuffer für Fell oder dünne, geschwungene Linien mit dem Haarpinsel für Haare)



## Ausrüstung

- + Deckfarbenkasten
- + Deckweiß
- + Haar- und Borstenpinsel
- + Wassergefäß
- + Lappen



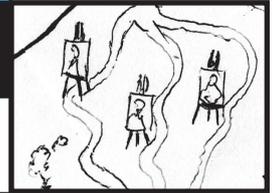
## Herausforderungen

- > Verwende so viele verschiedene, selbst gemischte Farbtöne wie möglich! Auch einfarbige Flächen sehen besser aus, wenn sie aus vielen leicht unterschiedlichen Farbtönen zusammengesetzt sind.
- > Verwende verschiedene Pinsel, um verschiedene Dinge zu malen! Erzeuge damit passende Strukturen!
- > Male die Vorzeichnung sorgfältig aus und achte auf eine gute Gesamtwirkung!
- > Achte auf einen guten Zusammenklang der Farben!



## Bonuslevel

Hole dir im Internet Anregungen von großen Künstlern! Wie hat Dürer Fell gemalt? Wie gibt Rembrandt Stoffe wider? Wie malt Leonardo da Vinci Lippen? etc.



## Wegbeschreibung

Zunächst geht es langsam nach oben bis du auf die **SKIZZENALM** kommst. Hier nimmst Du Deinen Zeichenblock und zeichnest mit Bleistift die Umrisse Deines Selbstporträts als Figur aus der Fantasiewelt. Achte genau auf die einzelnen Aufgaben, die du dabei lösen musst!



## Aufgaben

1. Nimm Deinen Zeichenblock DIN A3!
2. Zeichne dich mit Bleistift als eine Figur der Vergangenheit. Dabei muss die eigentliche Figur mindestens so groß wie dieses Aufgabenblatt sein (DIN A 4)! Drücke nicht zu fest auf, damit du radieren kannst!
3. Versuche dein Gesicht so ähnlich wie möglich zu zeichnen, damit man dich erkennt!
4. Gestalte die Kleidung so fantasievoll und detailgenau wie möglich!
5. Erfinde einen zur Figur passenden Hintergrund! Bringe wie Holbein der Jüngere so viele Dinge wie möglich unter, die etwas über dich oder die Figur der Vergangenheit erzählen!



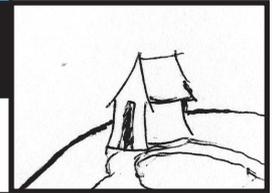
## Ausrüstung

- + Zeichenblock DIN A3  
(Wenn Du noch keinen hast, kannst Du ihn im Schreibwarenhandel kaufen oder online bestellen)
- + Bleistift
- + Radiergummi und Spitzer



## Herausforderungen

- > Erfinden einer fantasievollen und zu dir passenden Figur aus der Fantasiewelt
- > Erzeugen einer Ähnlichkeit
- > Detailgenaue Wiedergabe von Kleidungsstücken
- > Zeichnen eines abwechslungsreichen, zur Figur passenden Hintergrundes
- > Unterbringen von vielen Bildgegenständen, die etwas über dich oder die Figur erzählen



## Wegbeschreibung

Nimm nun Deine fertige Skizze und gehe zur **HÜTTE DES WEISEN MITSCHÜLERS!** Wie Du ihn findest, erfährst Du unten. Er wird Dir wertvolle Ratschläge für Dein Bild geben.

Überlege, welche Anregungen des weisen Mitschülers Du übernehmen möchtest. Verbessere wenn nötig deinen Entwurf!



## Aufgaben

1. Du findest den weisen Mitschüler, indem Du die Klassenliste aus MEBIS öffnest und von Deinem Namen sieben nach unten zählst. Der siebte Name nach Deinem ist der des weisen Mitschülers. Falls die Klassenliste früher zu Ende ist, zählst Du am Anfang weiter bis Du zum siebten Namen kommst.
2. Schicke dem weisen Mitschüler eine Nachricht und bitte ihn den „Brief an den weisen Mitschüler“ zu öffnen, den der rätselhafte Alte auf MEBIS hochgeladen hat!
3. Fotografiere Deine Skizze und schicke die dem weisen Mitschüler zu! Sprich mit ihr/ihm über Dein Bild! Wenn Dir die Ratschläge sinnvoll erscheinen, ändere deinen Entwurf entsprechend ab!



## Ausrüstung

- Nummerierte Klassenliste
- Brief an den weisen Mitschüler auf MEBIS



## Herausforderungen

- > Achte darauf, wie Dein Entwurf auf den weisen Mitschüler wirkt. Erkennt er bzw. sie was du darstellen willst?
- > Höre auf die Anregungen des weisen Mitschülers. Überlege, ob Du sie sinnvoll findest!



## Wegbeschreibung

Der weise Mitschüler hat dir gute Tipps gegeben. Aber bei einem so schwierigen Vorhaben ist es besser noch einen zweiten Rat einzuholen.

Deshalb gehst du noch zum **RÄTSELHAFTEN ALTEN**, Deinem Kunstlehrer Herrn XXX, und zeigst ihm Dein Bild. Auch er wird Dir Ratschläge geben.



## Aufgaben

1. Vereinbare mit dem rätselhaften Alten, Herrn XXXX, einen Termin für eine Bildbesprechung per Videokonferenz!
2. Frage Dich, wo du Probleme bei der Vorskizze hattest und überlege dir Fragen, die dich weiterbringen!
3. Überlege, welche Ratschläge sinnvoll sind und ändere Deine Vorzeichnung ab!



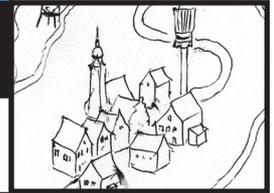
## Ausrüstung

+ Zwei offene Ohren



## Herausforderungen

- > Sei offen für Anregungen von anderen!
- > Lasse dich aber auch nicht vom Weg abbringen, wenn Du Deine Idee für wirklich besser hältst
- > Erkenne, dass dein Ziel das bestmögliche Bild ist und nicht unbedingt eine gute Note!

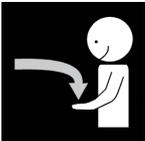


## Wegbeschreibung

Nachdem Du Deine Skizze mit Hilfe des rätselhaften Alten verbessert hast, geht es weiter in die **STADT DER MEISTERMALER**. Sie werden dir zeigen, wie man meisterhaft malt.

Zunächst werden dich die Meistermaler unterrichten. Sieh dir das Video mit dem Titel „So malt der Meister“ an, das auf MEBIS hochgeladen wurde.

Anschließend musst du die Prüfung zum Meistermaler bestehen! Dann kannst du den Aufstieg zum Gipfel wagen!



## Aufgaben

1. Betrachte aufmerksam das Video „So malt der Meister“!
3. Wenn du glaubst, dass du alle Regeln der Meistermaler gelernt hast, kannst Du das auf MEBIS eingestellte Prüfungsblatt ausdrucken!  
Beantworte alle Fragen so gut du kannst! Wenn du etwas nicht weißt, kannst du den Film ein zweites Mal ansehen.
4. Fotografiere das ausgefüllte Prüfungsblatt und lade es auf MEBIS hoch, damit Dir die Meistermaler sagen können, ob Du die Prüfung bestanden hast.
5. Füge die Verbesserungsvorschläge der Meistermaler ein und hefte Dein Prüfungsblatt in den Denker ein!



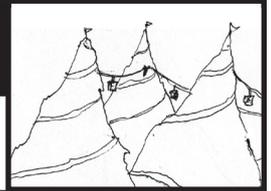
## Ausrüstung

- Film „So malt der Meister“ auf MEBIS
- Prüfungsblatt auf MEBIS
- Deckfarbenkasten
- Haar- und Borstenpinsel



## Herausforderungen

- > Präge dir die im Film genannten Regeln der Meistermaler gut ein!
- > Male den Hirsch auf dem Prüfungsblatt so genau und sauber wie möglich aus! Beachte dabei die Regeln der Meistermaler!



## Wegbeschreibung

Nachdem du dich in der Stadt der Meistermaler hast ausbilden lassen, bist du jetzt bereit, um den **GIPFEL DER FANTASIE** zu besteigen und das Bild mit Deckfarben zu malen.



## Aufgaben

1. Male zunächst den Hintergrund mit möglichst vielen, selbst gemischten Farben!
2. Wage dich jetzt an das Gesicht! Zum Mischen der Hautfarbe gibst du etwas Ocker und Rot zu Deckweiß. Wenn die Farbe zu rosa wird, kannst Du mit einer Spur Blau gegensteuern.
3. Male jetzt Haare und Kleidungsstücke! Versuche dabei mit dem Pinsel Strukturen zu erzeugen (zum Beispiel Pinselstuffer für Fell oder dünne, geschwungene Linien mit dem Haarpinsel für Haare)



## Ausrüstung

- + Deckfarbenkasten
- + Deckweiß
- + Haar- und Borstenpinsel
- + Wassergefäß
- + Lappen



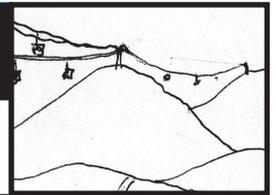
## Herausforderungen

- > Verwende so viele verschiedene, selbst gemischte Farbtöne wie möglich! Auch einfarbige Flächen sehen besser aus, wenn sie aus vielen leicht unterschiedlichen Farbtönen zusammengesetzt sind.
- > Verwende verschiedene Pinsel, um verschiedene Dinge zu malen! Erzeuge damit passende Strukturen!
- > Male die Vorzeichnung sorgfältig aus und achte auf eine gute Gesamtwirkung!
- > Achte auf einen guten Zusammenklang der Farben!



## Bonuslevel

Hole dir im Internet Anregungen von großen Künstlern! Wie hat Dürer Fell gemalt? Wie gibt Rembrandt Stoffe wider? Wie malt Leonardo da Vinci Lippen? etc.



XX.XX.

Gemeinsame Zeit  
etwa 1 Stunde

## Stationsbeschreibung

Gratulation! Du hast den Aufstieg zum Gipfel wunderbar gemeistert. Jetzt kannst Du Dich ein wenig ausruhen und bequem mit der Seilbahn fahren. Wir treffen uns dann am xx.xx. in der xten Stunde an der Seilbahnstation und sprechen über Eure Erlebnisse auf den drei Gipfeln. In der Gondel hast Du Zeit, Dein Selbstporträt noch einmal in Ruhe anzuschauen und Dir Gedanken darüber zu machen.



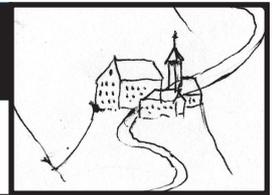
## Aufgaben

1. Fotografiere Dein Selbstporträt und lade das Foto so auf MEBIS hoch, dass nur Deine Kunstlehrerin/Dein Kunstlehrer es sehen kann.
2. Sprich mit Deinen Eltern, Geschwistern oder guten Freunden über Dein Selbstporträt. Stelle ihnen folgende Fragen:
  - Was gefällt Dir gut an dem Bild?
  - Wo hättest Du etwas anders gemacht?
  - Erkennst Du mich wieder? Wenn ja, was ist typisch für mich?
3. Nimm an der Videokonferenz am XX.XX. in der Xten Stunde teil. Deine Lehrerin/dein Lehrer blendet die Bilder ein und wird Dich bitten, etwas zu Deinem Bild zu sagen. Es ist auch noch Zeit, dass Deine Mitschülerinnen und Mitschüler etwas zu Deinem Selbstporträt sagen! Sie freuen sich, wenn Du auch etwas zu ihrem Bild sagst.



## Herausforderungen

- > Noch einmal über das eigene Bild nachdenken.
- > Mit anderen über Dein Bild sprechen und offen sein für Kritik
- > Etwas über die Bilder der anderen sagen, so dass es sie nicht verletzt und ihnen hilft



## Wegbeschreibung

Der Weg führt nun hinunter zum berühmten Kloster der Buchmaler. Dort zieht Dich zuerst eine Ausstellung mit wunderschön verzierten Büchern magisch an. Du schaust die mit Bildern und goldenen Ornamenten verzierten Bücher genau an.

Dann gehst Du in die Schreibstube, wo die Schreibermönche sitzen. Sie zeigen Dir Seiten von jungen Mönchen, die das schreiben noch lernen. Sie heißen Novizen. Du sollst feststellen, was an ihren Seiten noch nicht so gut gelungen ist. Dann zeigen sie Dir von erfahrenen Mönchen geschriebene Seiten. Finde heraus, was eine gute Seitengestaltung ausmacht!



## Aufgaben

1. Schau die in der Ausstellung gezeigten prächtigen Bücher unter folgendem Link an:  
[https://www.bsb-muenchen.de/fileadmin/pdf/publikationen/ausstellungskataloge/bilderwelten\\_ausstellungskatalog.pdf](https://www.bsb-muenchen.de/fileadmin/pdf/publikationen/ausstellungskataloge/bilderwelten_ausstellungskatalog.pdf)  
Betrachte nun besonders das aufgeschlagene Luxusbuch auf Seite 51!
2. Tauscht Euch im MEBIS-Forum bis zum XX.XX. in der Xten Stunde darüber aus, was sich die Buchmaler alles haben einfallen lassen, damit die Seite übersichtlich und gut gestaltet wirkt. Versucht so viele Beobachtungen wie möglich ins Forum zu schreiben. Euere Lehrerin/Euer Lehrer ergänzt die Einträge.
3. Drucke die zwei Beispielseiten der Anfänger und die zwei Beispielseiten der Profis vom MEBIS-Ordner aus und „korrigiere“ sie! Dafür darfst Du mit einem roten Stift alles anzeichnen, was aus Deiner Sicht gut und was weniger gut gelungen ist.
4. Nimm an der Videokonferenz am XX.XX. in der Xten Stunde teil und tausche Dich mit der Wandergruppe darüber aus, was eine gut gestaltete Seite ausmacht!



## Ausrüstung

- Ausdrucke der zwei Seiten der Anfänger und der zwei Seiten der Profisschreibermönche
- Roter Stift



## Herausforderungen

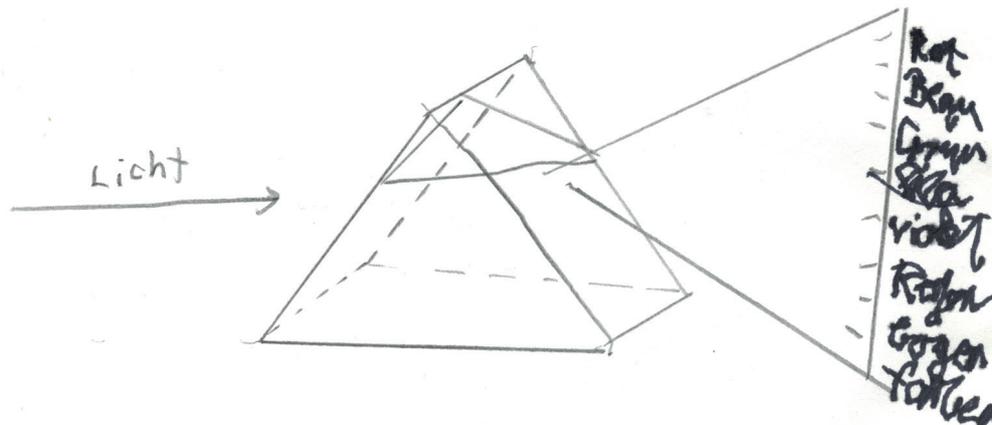
- > Erkenne, was eine Seite ordnet und welche Möglichkeiten einer guten Gestaltung es gibt!
- > Sammle mit den anderen aus der Wandergruppe die wichtigsten Merkmale für eine gute Seitengestaltung!

# Pyramiden

Pyramiden sind Grabbauten der Ägypter. Über einer quadratischen Grundfläche laufen die vier Seitenwände zu einer Spitze zusammen. In Giseh sind die drei berühmtesten Pyramiden der Pharaonen Cheops, Chephren und Mykerinos. Die Pyramiden haben sich von Hügelgräbern allmählich zu monumentalen Sakralbauten entwickelt. Die Cheopspyramide, die größte der dreien, hat eine Basis von 227 m und war ursprünglich 146 m hoch. Das Geheimnis der Pyramiden liegt also in der Kunst der Organisation, die es ermöglicht hat, 2500 v. Chr. solche Bauwerke zu errichten. 2000 Menschen waren an Bau einer Pyramide beteiligt. Pyramiden sind aber mehr als Grabstätten; Sie sind Zeichen der Unsterblichkeit des Gott-Königs, durch die jeder Ägypter an der ~~Ein~~ Ewigkeit teilhaben konnte.

# Farblehre

Farbe ist ein Produkt des Lichts.  
Durch Veränderung des Lichts,  
verändern sich auch die Farben.



Wir unterscheiden Lichtfarben  
und Körperfarben (Pigmentf.)

Spektral-  
Farbe

Farbkreis von Itten.

1. Primärfarben / Grundfarben:

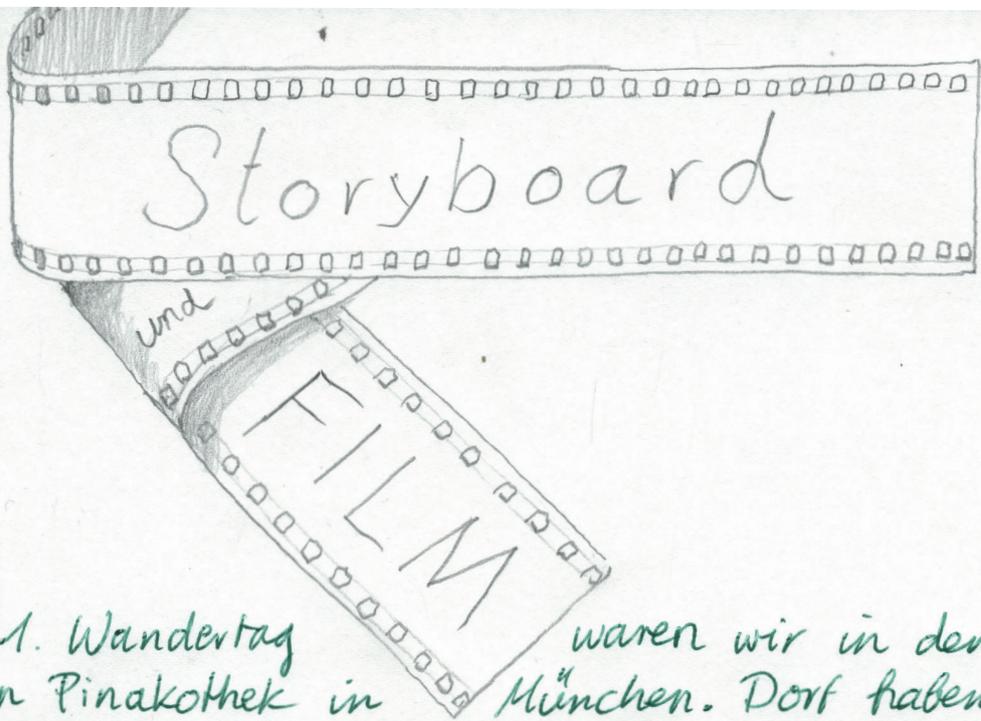
gelb, rot, blau

2. Sekundärfarben

grün, orange, violett

Sekundärfarben bekommen wir durch  
das Mischen zweier Primärfarben.

gelb + rot = orange



Am 1. Wandertag waren wir in der alten Pinakothek in München. Dort haben wir uns in Gruppen aufgeteilt und sind mit Kameras durch die Pinakothek auf Bildersuche gegangen. So haben wir jede Menge Gemälde und Ausschnitte von Gemälden fotografiert, die uns gefallen haben oder/und passend für unseren Film waren.

Dabei hatten wir schon eine Idee, wie wir den Film gestalten könnten. Nämlich mit Schritten, die in verschiedener Weise von Bild zu Bild gelangen und sozusagen etwas erleben. Allerdings waren wir uns lange nicht einig, was es für eine Schrittart werden sollte, ob Turnschuh, Stiefel oder Stöckelschuh, aber wir haben uns letztendlich für den Turnschuh von Leonie entschieden.

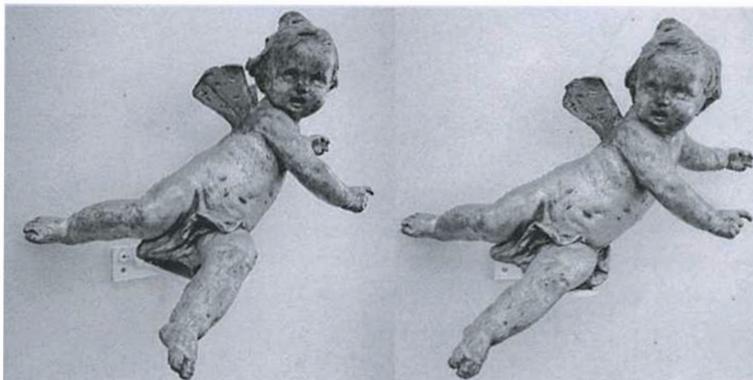


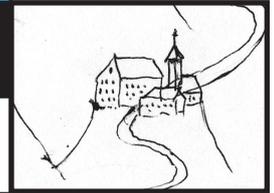
# Das Putto aus dem Barock

- 1) Zur Einführung in das neue Thema schauten wir uns verschiedene Puttis (Engel), die auf die Wand projiziert waren, an. Wir sollten eine Haltung wählen, die später das Putto bekommen sollte. Dann sollten wir das Putto auf einem Block in Originalgröße vorzeichnen, damit später die Proportionen stimmten. Nun sollten wir aus Braht das „Skelett“ des Putto einhüllen. Dann soll- dieses mit Zeitungskrü- stopfen. Als nächste Alufolie, mit der wir das Putto einhüllen. Darauf klebten wir dann eine Zeitungstreifen- Thermoflock Kleister) das Gesicht des Engels formen (z.B. Schicht kann dann und Gips. Franz zum Schluss musste das Putto geschliffen und schließlich angemalt werden.



Engels biegen. Dann soll- dieses mit Zeitungskrü- stopfen. Als nächste Alufolie, mit der wir das Putto einhüllen. Darauf klebten wir dann eine Zeitungstreifen- Thermoflock Kleister) das Gesicht des Engels formen (z.B. Schicht kann dann und Gips. Franz zum Schluss musste das Putto geschliffen und schließlich angemalt werden.





## Wegbeschreibung

Nachdem Du gelernt hast, wie man eine Seite gut gestaltet, stellen Dich die Schreibermönche nun auf die Probe. Du sollst eine Seite ohne Fehler abschreiben. Das ist schon schwierig genug, aber die besondere Herausforderung besteht darin, dass Du den unübersichtlichen Text auf der Vorlagenseite durch Absätze, Freiräume und Gestaltungsideen so anordnen sollst, dass eine gut gestaltete Seite entsteht, die man gerne liest und auf der man das Wichtigste sofort erfasst.



## Aufgaben

1. Öffne die bei MEBIS eingestellte Vorlagenseite! Du kannst sie auch ausdrucken, wenn Dir das leichter fällt. Achte NICHT darauf, was auf dieser Seite steht! Das ist Dir völlig egal.
2. Die Vorlagenseite ist nicht gut gestaltet. Das kannst Du besser! Schreibe den gesamten Text ab und überlege Dir, wo Du Abstände lassen, Absätze einfügen und Platz lassen könntest! Der Text muss nicht auf eine Seite passen. Lasse lieber mehr Platz! Benutze unbedingt die Zeilenhilfe, die Du mit zwei Büroklammern hinter dem weißen Blatt befestigst.  
Mit welchen zum Text passenden Bildern oder Verzierungen könnte man die Seite ansprechender gestalten? Denke dabei immer an die Regeln, die Dir die Schreibermönche beigebracht haben!
3. Fotografiere einen Zwischenstand Deiner Seite und schicke das Bild an die weise Mitschülerin/ den weisen Mitschüler. Frage sie oder ihn, was Du besser machen könntest!
4. Fotografiere die fertigen Seiten und lade sie so auf MEBIS hoch, dass alle aus der Wandergruppe sie sehen können.
5. Nimm an der Videokonferenz am XX.XX. in der Xten Stunde teil, wo Ihr Eure Seitengestaltungen besprecht!



## Ausrüstung

- Auf MEBIS eingestelltes Vorlagenblatt
- Zwei weiße DIN A4-Blätter ohne Zeilen, aber mit Zeilenhilfe zum Darunterlegen.
- Zeilenhilfe und zwei Büroklammern zum Befestigen hinter dem weißen Blatt
- Füller und Buntstifte



## Herausforderungen

- > Den Text fehlerfrei abschreiben
- > Eine gute Seitengestaltung finden, die es leicht macht, den Text zu lesen und zu verstehen.

## Der Denkereintrag

### Gestaltung der Überschrift:

Name des Themashervorheben durch Unterstreichung, besondere Schrift, farbige Gestaltung.

### Beantwortung der drei Denkerfragen

#### 1. Was war die Aufgabe?

Wie lautete die Aufgabenstellung des Lehrers?

Welche Bilder haben wir zur Anregung betrachtet?

#### 2. Wie habe ich die Aufgabe gelöst?

Welche eigenen Ideen hatte ich?

Was habe ich nacheinander getan?

Welche Schwierigkeiten sind aufgetreten?

Wie habe ich sie gelöst?

#### 3. Wie finde ich mein Ergebnis und die Aufgabe?

Bewertung des eigenen Ergebnisses und der Aufgabe mit Begründung

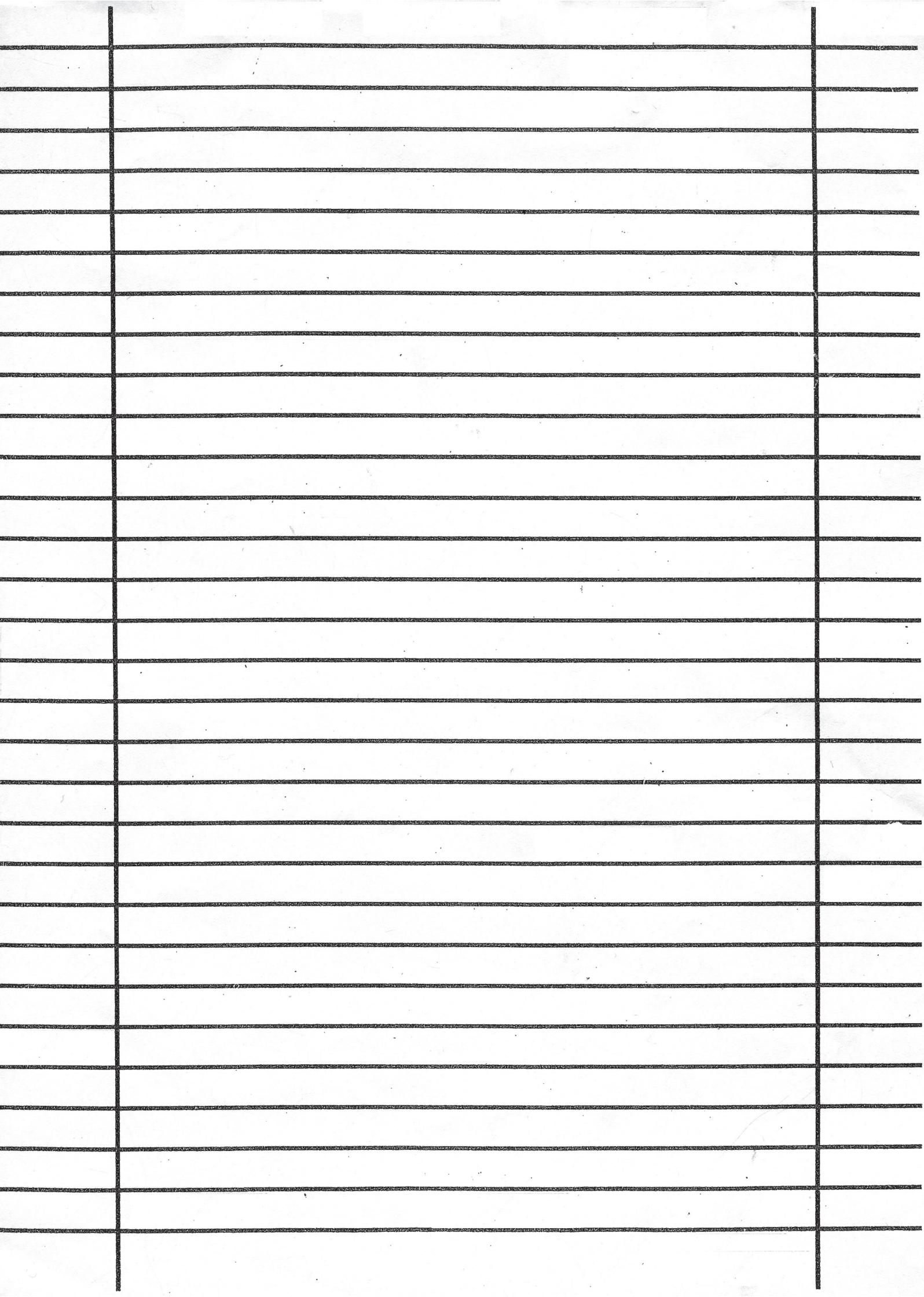
Gestaltung der Seite Ordentliche Schrift und gut angeordnete Texte,

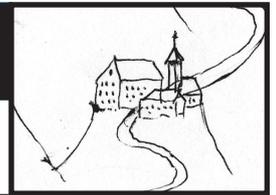
Erklärende Zeichnungen und Bilder (auch aus dem Internet oder Zeitungen)

Jede Seite ein eigenes Kunstwerk!

### Bewertung:

Der Denker wird zu jedem Halbjahr eingesammelt. Auf die Gestaltung des Denkers gibt es eine Note.





XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
1,5 Stunden

## Wegbeschreibung

Du hast Dich von den Schreibermönchen zum absoluten Meister der Seitengestaltung ausbilden lassen. Jetzt kommst Du zum großen und vor allem tiefen Denkersee, wo Du Dein Können unter Beweis stellen kannst.

Du liest den Text, den Du im Kloster der Buchmaler geschrieben hast noch einmal aufmerksam durch und schreibst nach dieser Anweisung nun einen Denkereintrag zu Deinem Selbstporträt, das Du gemalt hast!



## Aufgaben

1. Lies den Text noch einmal gründlich durch, den Du im Kloster der Buchmaler abgeschrieben hast!
2. Schreibe nach dieser Anweisung Deinen ersten Denkereintrag zu Deinem Selbstporträt, indem Du die drei Denkerfragen so genau wie möglich beantwortest! Der Eintrag sollte mindestens eineinhalb Seiten lang sein!
3. Überlege Dir eine gute und zum Thema passende Seitengestaltung!
4. Nimm nun alle Texte und Bilder, die Du auf dem bisherigen Weg gesammelt hast und hefte Sie in folgender Reihenfolge in den Schnellhefter ein:
  - Zeichnung eines Porträts aus dem Wald der tausend Gesichter
  - Beschriftetes Gemälde vom Giszefelsen oder vom Felsen der Gesandten
  - Brief des weisen Mitschülers
  - Seite, die Du im Kloster der Buchmaler geschrieben hast
  - Denkereintrag zu Deinem Selbstporträt



## Ausrüstung

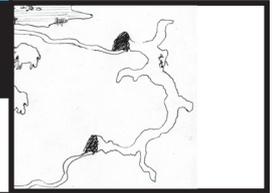
- Weißes DIN A 4-Blatt mit Zeilenhilfe
- Füller und Buntstifte
- Schnellhefter und Locher



## Herausforderungen

> Denke noch einmal ganz gründlich über Deine eigene Arbeit nach! Was hast Du nacheinander getan? Wo gab es Schwierigkeiten? Wo lief es gut und warum? Wie bist Du mit Deinem Bild und der Aufgabenstellung zufrieden?

> Bringe Ordnung in Deinen Denker und gewinne eine Übersicht über das, was Du schon geschafft hast!

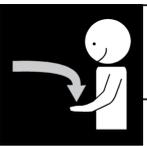


XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
2 Stunden

## Wegbeschreibung

Nachdem Du Dich am großen Denkersee ausgeruht hast, gehst Du weiter den Weg entlang in ein felsiges Gebiet. Plötzlich siehst Du eine dunkle Spalte im Fels, die Dich neugierig macht. Als Du näherkommst, bemerkst Du einen kühlen Lufthauch, der aus der Spalte kommt. Du kriechst hinein und es geht tiefer und tiefer in die Dunkelheit. Langsam wird der Gang größer und Du kommst in mehrere große Höhlen. Als Du die Taschenlampe Deines Handys auf die Wände richtest, entdeckst Du viele wunderbare Bilder von Tieren. Du erkundest die Höhle und hältst Deine Entdeckungen in Zeichnungen fest. Später kommst Du noch zu den Höhlen am Vogelherd, in der es zwar keine Wandmalereien, dafür aber wunderschöne kleine Figuren von Tieren und Urmüttern zu entdecken gibt.



## Aufgaben

1. Gehe auf folgende Seite: <https://archeologie.culture.fr/lascaux/de> und beginne Deine Erkundung durch die Höhle, indem Du bei „Entdecken“ die Führung startest. Wenn Du Bilder genauer anschauen oder mehr zu ihnen erfahren willst, kannst Du links unten bei „Erkunden“ auf den Pfeil klicken.
2. Halte zwei bis drei Wandmalereien, die Dich besonders ansprechen, in kleinen Zeichnungen fest! (etwa so groß wie eine Walnuss)
3. Erkunde jetzt die Höhlen am Vogelherd und die tollen Funde, die dort gemacht wurden: <https://www.archaeopark-vogelherd.de/unesco-welterbe/>  
In der Höhle am Hohlefels wurde auch die Figur einer Urmutter gefunden. Ein weiteres Beispiel findest Du unter <https://www.nhm-wien.ac.at/forschung/praehistorie/forschungen/venus-forschung>
4. Zeichne auch hier zwei bis drei besonders tolle Funde ab!
5. Lade das Arbeitsblatt „Kunst in der Altsteinzeit“ von MEBIS herunter und drucke es aus. Fülle den Lückentext aus! Wenn Du nicht weiterkommst, kannst Du die beiden oben angegebenen Internetseiten noch einmal besuchen oder frei im Internet recherchieren.
6. Schneide Deine kleinen Zeichnungen aus und klebe sie auf die freien Stellen des Arbeitsblattes!
7. Fotografiere das Blatt und lade es für Deine Lehrerin/Deinen Lehrer hoch. Verbessere es, wenn etwas nicht stimmt, und hefte das Blatt in Deinem „Denker“ ab!



## Ausrüstung

- Weißes DIN A 4-Blatt und ausgedrucktes Arbeitsblatt „Kunst in der Altsteinzeit auf MEBIS“
- Bleistift und Buntstifte
- Schere und Kleber



## Herausforderungen

- > Die Kunst der Steinzeit erkunden und herausfinden, wie die ältesten Kunstwerke aussahen
- > Wichtige Bilder zeichnerisch festhalten und auf der Seite platzieren

## Kunst in der Altsteinzeit

Die ältesten Gestaltungen von Menschen entstanden vor 176.500 Jahren. In der Höhle von Bruniquel haben Neandertaler Kreise aus abgebrochenen Tropfsteinen gelegt.

Die Höhlenmalereien sind jünger und entstanden ungefähr \_\_\_\_\_ vor Christus.

Die älteste figürliche Darstellung ist ein Mammut aus dem Material \_\_\_\_\_, das in den Höhlen am Vogelherd gefunden wurde.

Es entstand vor etwa \_\_\_\_\_ Jahren.

Die ältesten Kunstwerke der Menschheit hatten wahrscheinlich folgende Aufgaben:

---

---

### Höhlenmalerei

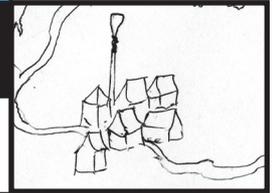
Darstellungen von \_\_\_\_\_, Händen, Mustern und nur ganz selten von \_\_\_\_\_.

### Schmuck und Objekte

Es finden sich Perlen, Anhänger und geritzte Knochenstäbe und Steine mit Mustern.

### Urmütter

Kleine Figuren, die eine \_\_\_\_\_ zeigen.



## Wegbeschreibung

Jetzt kommst Du ins Töpferdorf. Dort wohnen die Keramikmeister, die hervorragend mit Ton umgehen und Dir gute Tricks zeigen können. Während unserer Wanderung ist allerdings eine geheimnisvolle Krankheit ausgebrochen. Die Töpfer holen ihren Ton aus einer weiter entfernten Tongrube. Die Arbeiter der Grube haben sich leider angesteckt. Es kann sein, dass sie keinen Ton liefern können. Weil die Bewohner des Töpferdorfs aber rechte Schleckermäulchen sind, backen sie auch gerne aufwändige Torten. Nun sind sie auf die Idee gekommen, Marzipan zu verwenden, wenn die Tonlieferung mal wieder ausbleibt. Wundere Dich also nicht, wenn Du mit Marzipan statt Ton arbeiten sollst!



## Aufgaben

1. Die Töpfer erklären Dir, dass es bei Ton besonders wichtig ist, dass er so lange geknetet wird bis er keine Luftblasen mehr hat. Die Luft dehnt sich beim Brennen nämlich aus und sprengt Deine Figur. Beim Marzipan ist das nicht so wichtig, denn es wird ja nicht gebrannt. Du legst ein Küchenbrett unter und beginnst das Material eifrig zu kneten. Wie das mit dem Ton geht, kannst Du in folgendem Video sehen: <https://www.youtube.com/watch?v=vEla0PI4NLI>
2. Jetzt formen wir als Übung Tiere. Die Meister aus dem Töpferdorf können super aus Ton (auch aus Marzipan) formen, aber die Marzipantiere, die sie machen, sind etwas kitschig. Du bist aber ganz still und machst mit, weil Du ja erst mal die Technik lernen willst. Du nimmst Dir aber vor, nachher eigene Figuren mit mehr Fantasie zu formen. Hier kannst Du sehen, wie die Leute aus dem Töpferdorf Tiere aus Ton formen: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_RbhyNoP8VY](https://www.youtube.com/watch?v=_RbhyNoP8VY)  
  
Hier kannst Du sehen, wie sie Tiere aus Marzipan formen: <https://www.ichkoche.at/video-marzipanfiguren-formen-artikel-3910>
3. Übe ein wenig mit dem Ton oder dem Marzipan!
4. Packe den Ton/ das Marzipan ohne Brett in die Plastiktüte, damit es nicht austrocknet!



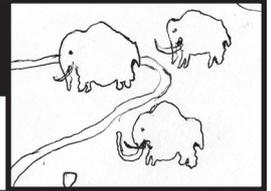
## Ausrüstung

- Ein Klumpen Ton oder zwei Päckchen Marzipan, das Du im Supermarkt kaufst oder Dir schicken lässt
- Schneidebrett
- Küchenmesser, Schaschlikspieß und andere Küchenwerkzeuge, die sich zum Modellieren eignen
- Plastiktüte



## Herausforderungen

- > Das Material Ton oder Marzipan kennen lernen.
- > Versuchen, wie man aus dem Material etwas formen kann.



XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
2 Stunden

## Wegbeschreibung

Nachdem Du jetzt weißt, wie man richtig mit Ton oder Marzipan formt, gehst Du aus dem Töpferdorf hinaus und merkst, dass sich der Weg gabelt. Du gehst nach rechts und kommst in das Tal des Mammuts. Hier lässt Du Dich nieder und nimmst den Ton oder das Marzipan aus der Plastiktüte, dass sie Dir im Töpferdorf mit auf den Weg gegeben haben. Deine Aufgabe ist nun, aus diesem Klumpen ein wunderschönes Mammut zu formen. Es sollte einen schön geschwungenen Rüssel, vier Beine, einen Schwanz und ein Fell haben.

Wenn Du Marzipan verwendest, kannst Du etwas Kakaopulver hineinkneten, damit es eine richtige Mammutfarbe bekommt.



## Aufgaben

1. Knete den Ton gründlich, damit keine Luftblasen mehr darin sind. Falls Du Marzipan verwendest, knete es bis sich das Kakaopulver aufgelöst hat und das Marzipan weich genug ist.
2. Forme jetzt das Mammut und erinnere Dich an die Ratschläge der Meister aus dem Töpferdorf. **WICHTIG:** Es soll Dein eigenes Mammut werden, nicht eines aus irgendeinem Tutorial. Wenn Du Dir unsicher bist, wie ein Mammut aussieht, dann gehe noch einmal in die Höhle der Steinzeitkunst zurück und schau in den Höhlen am Vogelherd nach!
3. Wenn Dein Tier halb fertig ist, fotografierst es und lädst Dein Foto aus MEBIS hoch, so dass Dir Deine Lehrerin/Dein Lehrer noch Tipps geben kann.
4. Wenn das Mammut vollendet ist, fotografierst Du es von vorne, hinten und von der Seite und lädst die Bilder bis zum XX.XX. auf MEBIS hoch.



## Ausrüstung

- Klumpen Ton oder zwei Päckchen Marzipan, das Du im Supermarkt kaufst oder Dir schicken lässt
- eventuell Kakaopulver zum Färben des Marzipans
- Schneidebrett
- Küchenmesser, Schaschlickspieß und andere Küchenwerkzeuge, die sich zum Modellieren eignen



## Herausforderungen

- > Ein lebendig wirkendes Mammut mit vielen Details formen
- > Die eigene Fantasie einsetzen



## Bonuslevel

Schreibe eine kurze Geschichte für Deinen Denker, die etwas über das Leben Deines Mammuts erzählt!



XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
2 Stunden

## Wegbeschreibung

Nachdem Du jetzt weißt, wie man richtig mit Ton oder Marzipan formt, gehst Du aus dem Töpferdorf hinaus und merkst, dass sich der Weg gabelt. Du gehst nach links und kommst in die Urmüttersümpfe. Hier lässt Du Dich auf einem Holzsteg nieder und nimmst den Ton oder das Marzipan aus der Plastiktüte, die sie Dir im Töpferdorf mit auf den Weg gegeben haben. Deine Aufgabe ist nun, aus diesem Klumpen eine wunderschöne Urmutter zu formen. Sie sollte eher rundlich sein, Arme und Beine haben, die am Körper anliegen und Haare.

Wenn Du Marzipan verwendest, kannst Du etwas Kakaopulver hineinkneten, damit es eine dunklere Hautfarbe bekommt.



## Aufgaben

1. Knete den Ton gründlich, damit keine Luftblasen mehr darin sind. Falls Du Marzipan verwendest, knete es bis sich das Kakaopulver aufgelöst hat und das Marzipan weich genug ist.
2. Forme jetzt die Urmutter und erinnere Dich an die Ratschläge der Meister aus dem Töpferdorf. **WICHTIG:** Es soll Deine eigene unverwechselbare Urmutter werden. Wenn Du Dir unsicher bist, wie eine Urmutter aussieht, dann gehe noch einmal in die Höhle der Steinzeitkunst zurück und schaue in der Höhle am Hohlefels nach! Du kannst auch im Internet unter „Venus von Willendorf“ suchen, wenn Du eine besonders schöne Urmutter sehen willst.
3. Wenn Deine Urmutter halb fertig ist, fotografiere sie und lade Dein Foto aus MEBIS hoch, so dass Dir Deine Lehrerin/Dein Lehrer noch Tipps geben kann.
4. Wenn die Urmutter vollendet ist, fotografiere Du sie von vorne, hinten und von der Seite und lade die Bilder bis zum XX.XX. auf MEBIS hoch.



## Ausrüstung

- Ein Klumpen Ton oder zwei Päckchen Marzipan, das Du im Supermarkt kaufst oder Dir schicken lässt
- eventuell Kakaopulver zum Färben des Marzipans
- Schneidebrett
- Küchenmesser, Schaschlickspieß und andere Küchenwerkzeuge, die sich zum Modellieren eignen



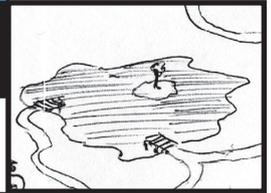
## Herausforderungen

- > Ein lebendig wirkende Urmutter mit vielen Details formen
- > Die eigene Fantasie einsetzen



## Bonuslevel

Schreibe eine kurze Geschichte für Deinen Denker, die etwas übererzählt, wie die Urmutterfigur in der Steinzeit genutzt worden sein könnte!



XX.XX.

Geschätzte Gehzeit  
1 Stunde

## Wegbeschreibung

Bevor es zurück ins Basislager geht, kannst Du am kleinen Denkersee noch einmal in Dich gehen. Du setzt Dich ans Ufer des Sees, legst Deine Urmutter oder Dein Mammut vor Dich hin und denkst noch einmal darüber nach, was die Aufgabe war, wie Du sie gelöst hast und wie Du das Ergebnis sowie die Aufgabe findest. Schreibe Deine Gedanken in einem Denkereintrag auf, den Du natürlich wieder schön gestaltest.



## Aufgaben

1. Betrachte Deine Urmutter oder Dein Mammut genau und überlege, wie Deine Arbeitsschritte waren!
2. Beantworte die drei Denkerfragen ausführlich und schreibe die Antworten wieder mithilfe einer Zeilenhilfe auf ein weißes Blatt! Achte darauf, dass der Eintrag nicht zu kurz wird!
3. Verziere den Eintrag mit passenden kleinen Zeichnungen oder passenden Fotos aus dem Internet!
4. Hefte den Eintrag in den Denker ein! Schau auch gleich, ob Du schon den Lückentext zur Kunst in der Altsteinzeit eingehftet hast!



## Ausrüstung

- Weißes DIN A 4-Blatt
- Zeilenhilfe mit zwei Büroklammern, um sie hinter dem weißen Blatt zu befestigen
- Füller und Buntstifte



## Herausforderungen

- > Noch einmal gründlich über den eigenen Arbeitsprozess nachdenken und die Denkerfragen beantworten
- > Den Denkereintrag kreativ gestalten



## Bonuslevel

Wenn Du früher am Denkersee angekommen bist als andere, dann kannst Du noch ein Deckblatt für Deinen Denker gestalten. Dabei sollte Dein Name mit gut gestalteten Buchstaben groß auf dem Blatt stehen. Ansonsten bist Du frei in der Umsetzung.



## Stationsbeschreibung

Gratulation! Du hast es geschafft und bist wieder im Basislager angekommen. Im Rucksack hast Du ein wunderschönes Selbstporträt, eine tolle Figur aus Ton oder Marzipan sowie einen mittlerweile recht dicken Denker.

Wenn die anderen noch nicht da sind, kannst Du gerne noch Bonusaufgaben lösen, damit Dir nicht langweilig wird.

Spätestens am XX.XX. in der Xten Stunde treffen wir uns alle zu einer Videokonferenz, in der wir über Eure Figuren aus Ton oder Marzipan sprechen. Es wäre schön, wenn Du sie in die Kamera halten und Details zeigen kannst. Wenn Ihr wollt können Eure Selbstporträts und Figuren auf der digitalen Pinnwand des Camerloher-Gymnasiums gezeigt werden. Vielleicht können wir sie auch im Schulhaus aufhängen oder aufstellen. Das beste Bild wird im Jahresbericht der Schule gezeigt. Nach der Videokonferenz gehen wir gemeinsam durch das Tor zum zweiten Halbjahr und sind gespannt, was uns dort an Abenteuern erwartet.



## Aufgaben

1. Überprüfe, ob Du die Fotos Deiner Figur aus Ton oder Marzipan auf MEBIS hochgeladen hast!
2. Überlege Dir vor der Videokonferenz noch einmal, was Dir gut an Deiner Figur gelungen ist. Du kannst auch diesmal wieder Deine Eltern, Geschwister, Freunde oder den weisen Mitschüler um Rat fragen.
3. Nimm an der Videokonferenz teil und gib Den anderen eine Rückmeldung zu ihren Figuren!



## Herausforderungen

- > Noch einmal über das eigene Werk nachdenken.
- > Mit anderen über Deine Figur sprechen und offen sein für Kritik
- > Etwas über die Figuren der anderen sagen, so dass es sie nicht verletzt und ihnen hilft