|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Schule/Schulart:    Realschule | Lehrer/in:  Susanne Baur | Klasse:  8 |

|  |
| --- |
| **Unterrichtseinheit/Thema:** Wimmelbild |

**Bild**  Grafik Malerei  Architektur  Plastik  Medien  Aktion

|  |  |
| --- | --- |
| Material/technisches Verfahren  Grafisches Verfahren   Bleistift; schwarzer Fineliner, dicker Filzstift (Edding)   DIN A3 oder DIN A2; | |
| Aufgabenstellung (Hinführung, bildnerische Mittel, ...)  Hinführung  Auseinandersetzung mit verschiedenen Sprichwörtern im Bild "Die niederländischen Sprichwörter" von  Pieter Bruegel dem Älteren aus dem Jahr 1559.  Übungsphase  Einzelne Sprichwörter werden ausgewählt und in eine Zeichnung übersetzt. Dies erfolgt im Sinne einer Vorübung auf Din A5 Format.  AufgabenstellungMotivwahl  Wähle mindestens fünf Sprichwörter (siehe Liste), die zu dir passen und setze diese in eine Zeichnung um. Du kannst auch eigene Sprichwörter benutzen.  Kombiniere sie mit Motiven aus deiner Lebenswelt, die du grafisch gut erkennbar umsetzt: Freunde, Hobbies, Lieblingsserien/-filme und vieles mehr.  Umsetzung  Verbinde die verschiedenen Motive zu einer abwechslungsreichen Bildfläche- einem Wimmelbild.  Arbeite mit dem Hell- Dunkel- Kontrast und raumschaffenden Mitteln zur Erzeugung von Raumtiefe:  Überschneidung, Parallelperspektive, Größenunterschied,… | |
| Hinweise (Weiterführung, Fächerverbindende Aspekte, Projekt, ...)    Beispiele für Sprichwörter  Ein Brett vor dem Kopf haben.  Alles über einen Kamm scheren.  Eine ruhige Kugel schieben.  Ein Wink mit dem Zaunpfahl.  Etwas auf die lange Bank schieben.  Geld auf den Kopf hauen.  Jedes Wort auf die Goldwaage legen.  Ein Auge auf etwas werfen.  Ein Auge zudrücken.  Einen Sprung in der Schüssel haben.  Säge nicht an dem Ast, auf dem Du sitzt.  Einen Klotz am Bein haben.  Zwischen zwei Stühlen sitzen.  Jemanden an der Nase herumführen.  Lügen haben kurze Beine.  Ein Haar in der Suppe finden  Einen Eiertanz aufführen.  Alles über einen Kamm scheren.  …. | |
|  | |
| Prozessbezogene Kompetenzen (Schwerpunkte)  alle | |
|  | |
| Inhaltsbezogene Kompetenzen (Teilkompetenznummer) | |
| Bild  3.2.1.  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen  (4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und reflektieren | Fläche, Raum, Zeit  Grafik 3.2.2.1  (1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen  (2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffelung) anwenden und Parallelprojektionen sowie perspektivische Konstruktions-methoden einsetzen  (3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (z. B. Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)  (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen |
|  |  |
| Bezüge zu Leitperspektiven  BNE,  BO,  BTV,  MB,  VB,  PG | |