

IMPULS

>> in anderen Unterrichtskontexten

Impuls 1
Möbeldesign mit Nudeln

z.B. Warm-up

z.B. Ideen-Entwicklung Produkt-Design

Aufgabe:

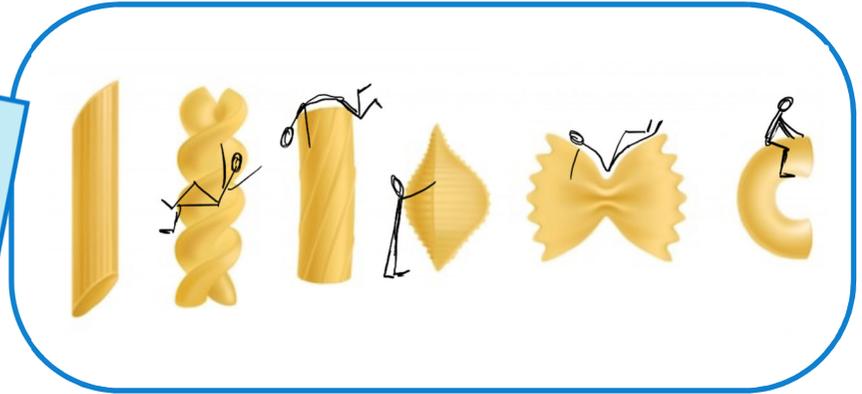
Wähle drei unterschiedliche Nudeln und lasse dich von ihren Formen zu einem innovativen Möbelstück inspirieren.

Vorgehensweise:

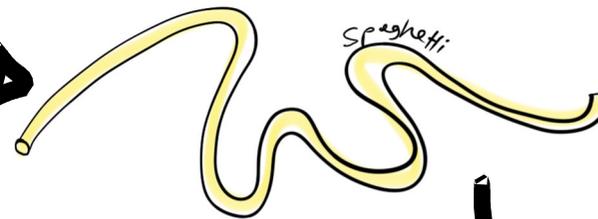
- Betrachte die Nudeln von allen Seiten.
 - Stelle dir die Nudeln in verschiedenen Größen vor: so groß wie ein Hocker, so groß wie ein Schrank ...
 - Erstelle eine Liste verschiedener Tätigkeiten (z.B. was du gerne oder oft machst) für die man ein neuartiges Möbelstück gut gebrauchen könnte und konfrontiere die Tätigkeiten mit jeder Nudelform zeichnerisch.
- oder
- Erstelle eine Liste verschiedener Möbelstücke und konfrontiere diese mit jeder Nudelform zeichnerisch.

Wichtige Ziele der Übung:

- eine Kreativitätstechnik verwenden, um Ideen zu entwickeln
- Dinge kombinieren, die nichts miteinander zu tun haben



- etwas ablegen
- ein Nickerchen machen
- im Liegen arbeiten
- Tomaten schneiden
- Pizza essen
- usw. ...



- Regal
- Bett
- Tisch
- Lampe
- Sofa
- usw. ...



[Zeichnungen der Autorin auf dieser Seite]

Impuls 2
Film aus Tesa-Film

IMPULS **als** **DENK** und **Handlung** **PRINZIP**

⇒ in anderen Unterrichtskontexten

z.B. Assoziieren, Geschichten erfinden

z.B. Präsentationsformen erproben

Aufgabe:

Stelle aus dem als Tesafilm bekannten Material einen „Film“ her.

Vorgehensweise:

- Drücke ein Stück transparentes Klebeband auf eine Zeitungs- oder Illustriertenseite und ziehe es ruckartig nach oben ab, sodass sich Bild- oder/und Textausschnitte ablösen und kleben bleiben.



Wichtige Ziele der Übung:

- Zusammenhänge assoziativ herstellen
- den Zufall zulassen
- Präsentationsformen erproben

- Lasse dich spielerisch vom Zufall des Findens leiten und vertraue darauf, dass ein Sinn durch das Zusammenfügen von ganz allein entsteht: mal passt Gelb zu Gelb, mal gucken Augen auf ein paar Buchstaben, mal entsteht ein neues Wort und manchmal zerreißt das Papier an der „falschen“ Stelle und es passiert etwas Unerwartetes ...
- Erstelle auf diese Weise eine „Filmrolle“, die sich von vorne nach hinten „lesen“ lässt oder als Objekt arrangiert ein neues Ganzes ergibt.
- Wähle nach der Fertigstellung eine originelle Präsentationsform, die dem Betrachter auf die Sprünge hilft.



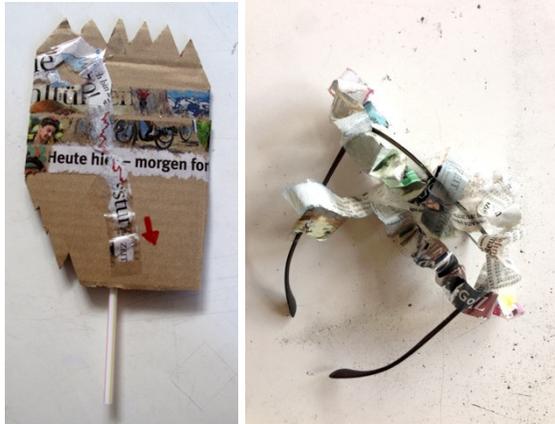
[Beispielbilder der Autorin auf dieser Seite]

Impuls 2
Film aus Tesa-Film

IMPULS **COITAGE als DENK und Handlung und PRIVATE**

⇒ in anderen Unterrichtskontexten

Beispiele von Schülerinnen und Schülern: Präsentationsformen



- z.B. Comics gestalten
- z.B. Geschichten erfinden
- z.B. Vorbereitung Stop-Motion bzw. Objekt-Trick

Was geschieht im Kühlschrank, wenn die Tür geschlossen ist?

- Feiern Ketchup und Co eine Party?
- Singen Wurst und Käse die Joghurts in den Schlaf?
- Streiten die Colaflaschen mit dem Saft um den besten Platz im Kino?
- Und was für ein Film läuft?

Deine Aufgabe:

- Fotografiere das Innere eines Kühlschranks oder einen Ausschnitt davon und drucke das Foto aus.
- Füge Sprech- und Denkblasen hinzu, sodass wir hören, was gerade vor sich geht, indem du sie auf weißem Papier zeichnest und beschriftest. Schneide sie anschließend aus und klebe sie auf dein Foto.

Wichtige Ziele der Übung:

- Alltagsgegenstände umdeuten
- neue Zusammenhänge herstellen



[Autorinnenbild]

IMPULS

>> in anderen Unterrichtskontexten

Impuls 4
Innovativen Gebrauchs-
gegenstand zeichnen

- z.B. Parallelperspektive anwenden
- z.B. Zukunftsvisionen gestalten
- z.B. Comics zeichnen

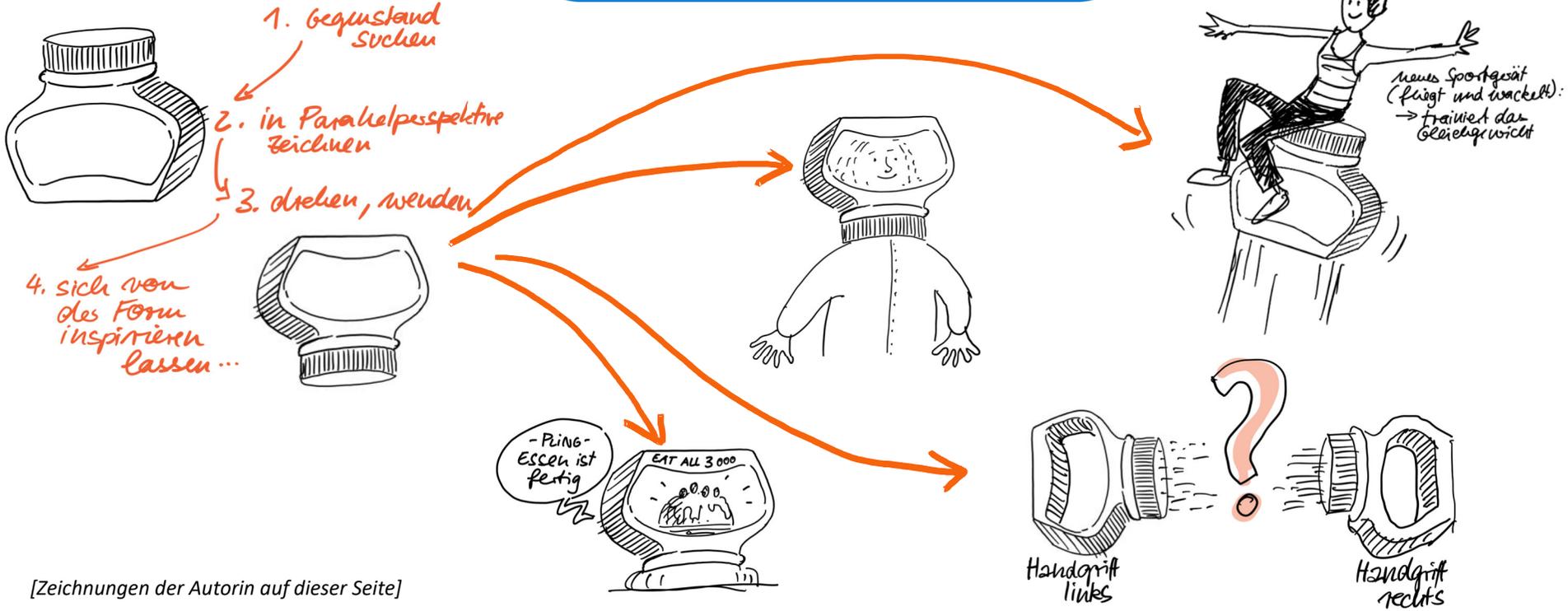


Deine Aufgabe:

1. Zeichne einen Alltagsgegenstand in Parallelperspektive.
2. Lasse dich von deiner Zeichnung zu einem innovativen Alltagsgegenstand im Jahr 2078 inspirieren.
3. Zeichne, wie der Gegenstand benutzt wird...

Wichtige Ziele der Übung:

- Alltagsgegenstände umdeuten
- assoziativ-fiktive Zusammenhänge herstellen
- Parallelperspektive anwenden



[Zeichnungen der Autorin auf dieser Seite]

Impuls 5
Spaghetti-Zeichnungen

IMPULS



>> in anderen Unterrichtskontexten

- z.B. (Porträt-)Zeichnen mit Spaghetti
- z.B. Einstieg in das Thema Linie

Aufgaben:

1. Nutze die Spaghetti wie die Linie eines Bleistifts und entwickle unterschiedliche Liniengefüge (z.B. Muster, Frisuren, etc.). Verändere und verschiebe die Linien/Spaghetti und beobachte die Wirkung.
2. Dokumentiere deine Ergebnisse mit der Fotofunktion deines Handys. Halte hier auch unterschiedliche Zustände einer „Zeichnung“ fest.

Wichtige Ziele der Übung:

- Lust am ungewöhnlichen Spiel mit Alltagsdingen
- Mut zum Experimentieren mit der Linie
- Verschieben, Verändern, Verbessern



Autorinnenabbildungen



Material:
gekochte Spaghetti, Teller, Gabel, Fotoapparat/Handykamera, Papier zum Unterlegen

IM PULS **COLLAGE als DENK und Handlung PRINZIP** >> in anderen Unterrichtskontexten

- z.B. Farbwirkung
- z.B. Sprachbilder als Anlass für Gestaltung
- z.B. Ausgangspunkt für eine Performance/Aktion

Farbtupfer in unserer Sprache

Hast du auch schon einmal dein **blaues Wunder** erlebt? Oder bist **GELB VOR NEID** geworden? Oder setzt du lieber eine **rosarote Brille** auf?

Im Deutschen findet die Farbe auf vielen Wegen in unseren Sprachalltag, das werden wir nun genauer unter die Lupe nehmen.

Wichtige Ziele der Übung:

- Nachdenken über Farbwirkung und tradierte Assoziationen aus dem Alltag
- Verständnis für Neukombination in metaphorischen Zusammenhängen

Das wird mir zu bunt!
 Farbe bekennen
 ein blaues Wunder erleben
 blau sein
 blaumachen
 gelb vor Neid
 dasselbe in Grün
 noch Grün hinter den Ohren
 wir sind uns nicht grün
 etwas durch die rosarote Brille sehen
 Ich sehe rot!
 den roten Faden verlieren
 schwarzmalen
 sich schwarz ärgern
 das schwarze Brett
 jemanden anschwärzen
 ins Schwarze getroffen
 eine weiße Weste haben

Aufgaben:

- ❖ EA: Lies die Redewendungen und markiere, wenn du eine nicht verstehst.
- ❖ Klärt in PA, was euch noch nicht ganz klar ist.
- ❖ Wählt gemeinsam drei Redewendungen aus und stellt Vermutungen an, wie sich die Redewendung wohl entwickelt hat. Recherchiert gegebenenfalls im Internet. Beantwortet dabei folgende Fragen:
 - Welche Eigenschaft wird der Farbe jeweils zugeschrieben?
 - In welchem Zusammenhang steht diese Eigenschaft mit der Aussage der Redewendung?

IM PULS **COLLAGE als DENK und Handlung PRINZIP** >> in anderen Unterrichtskontexten

- z.B. Zeichnen: Muster und Strukturen
- z.B. Zeichnen: Phantasiewesen, Phantasieformen
- z.B. Ausgangspunkt für eine Performance/Aktion

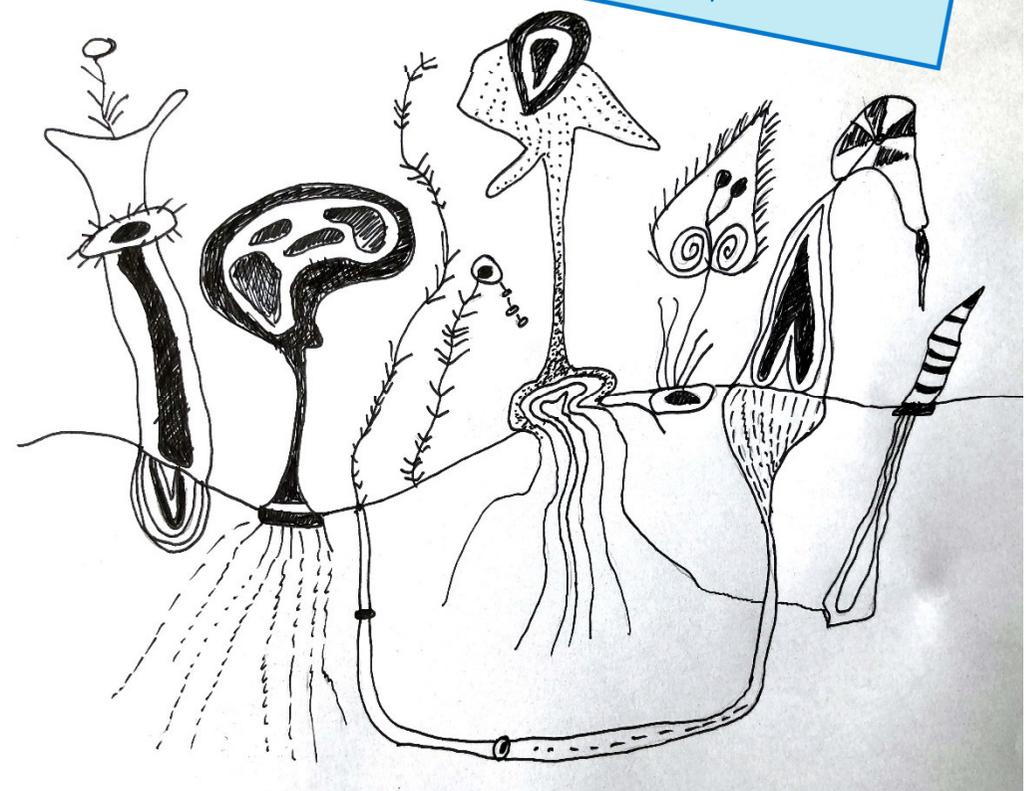
KLANGCOLLAGENRAP

Wichtige Ziele der Übung:

- genaues Hinsehen und Erfassen der Details
- Übersetzen der Formen und ihrer Details in eine andere ästhetische Sprache
- Offenheit für ungewöhnliche Präsentationsweisen

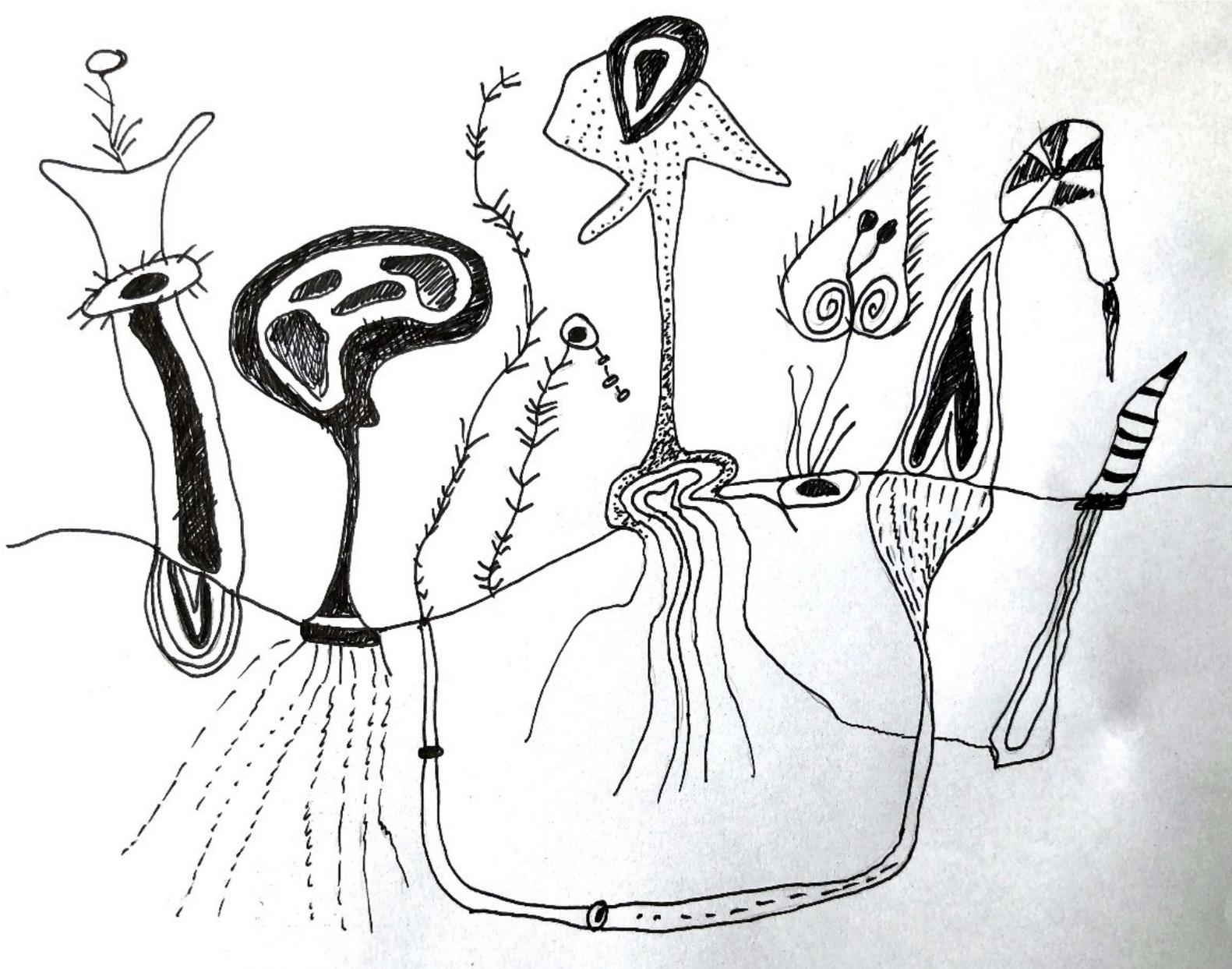
Aufgabe in Gruppenarbeit:

- Schaut euch in der Gruppe die Zeichnung an.
- Welche Geräusche machen die einzelnen Fantasiepflanzen? Spielt mit eurer Stimme und erfindet Geräuschwörter und Klänge (z.B. Blubb oder Brrr...), um jeder Pflanze ein eigenes Geräusch zu geben, das zu ihr passt.
- Entwickelt aus den Geräuschen und Klängen wie bei einem Rap eine Reihenfolge, Wiederholungen, Gleichzeitiges.
- Tragt euren Klangcollagenrap in der Klasse vor.



Autorinnenzeichnung in Anlehnung an Paul Klee

IM PULS **COLLAGE als**
DENK und
Handlung
PRINZIP >> in anderen Unterrichtskontexten



IM PULS **COLLAGES als DENK und Handlung PRINZIP** >> in anderen Unterrichtskontexten

z.B. Farbe und Plastik

Aufgabe

1. Erstelle zu Hause eine Sammlung mit Gegenständen einer Farbe (und ihren Abstufungen). Baue die Gegenstände in deinem Zimmer auf eine dir interessant erscheinende Weise auf.
2. Fotografiere dein Werk so, dass möglichst wenig im Hintergrund ablenkt. Im Idealfall nimmst du ein weißes Laken oder Ähnliches für den Hintergrund. Bringe dein Foto in der nächsten Stunde mit.
3. Gib deinem Werk einen Titel.

Wichtige Ziele der Übung:

- Wahrnehmungssensibilisierung, insbesondere für Farben und ihre Nuancen in unserer alltäglichen Umgebung
- Spiel mit dem Zusammenhang von Form und Inhalt beim Erstellen der Installation und der Titelgebung
- Anwendung des Prinzips Collage

Beispiele von Schülerinnen und Schülern:



Blätterwald-Portemonnaie



Der Verräter



Das Haus des Wasserdrachens



Gefährliches Bayern

IM PULS **COITAGDals**
DENK und **Handlung**
PRINZIP >> in anderen Unterrichtskontexten

- z.B. kreatives Schreiben
- z.B. Bildergeschichte
- z.B. Warm-up für unterschiedliche Themen (je nach Bildern)

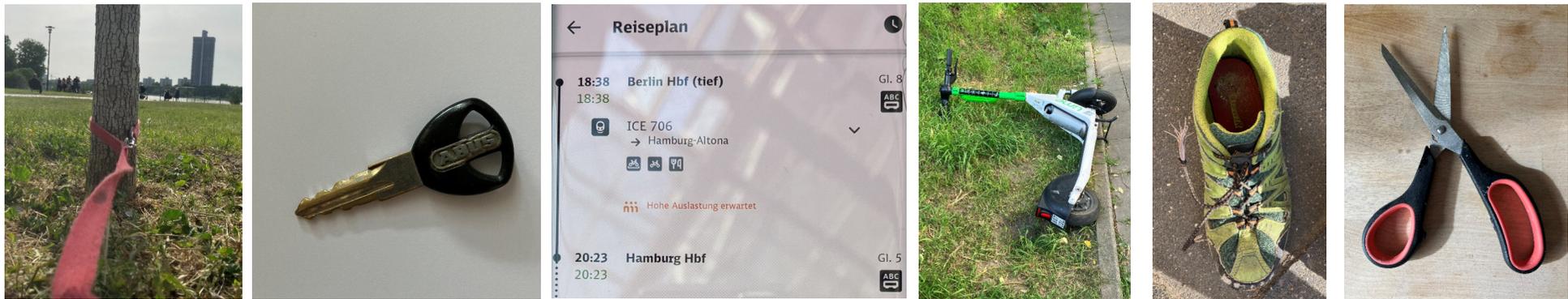
Aufgabe

1. Wähle aus den sechs Abbildungen drei aus. Überlege, wie man die drei Bilder miteinander verbinden könnte. In welcher Art Geschichte könnten die drei Bilder zusammen vorkommen?
2. Vergleiche deine Geschichte mit jemandem, der die gleichen Bilder hat. Besprecht, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede ihr feststellt. Versucht auch Gründe für beides zu finden.

Wichtige Ziele der Übung:

- Assoziieren und gedankliches Kombinieren üben
- für unterschiedliche Objekte einen stimmigen gedanklichen Rahmen/Kontext finden
- Offenheit für ungewöhnliche Ideen entwickeln

(Autorinnenbeispiele in Anlehnung an: Dörte Nielsen & Sarah Thurber, *Die Kunst des kreativen Denkens*, Berlin 2018, S. 129.)



Impuls 10
Karikatur

IM PULS **COLLAGE als DENK und Handlung PRINZIP** >> in anderen Unterrichtskontexten

z.B. Karikatur

Aufgabe

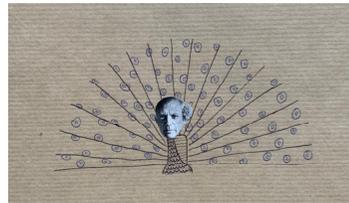
1. Wähle eine bekannte Persönlichkeit des öffentlichen Lebens aus. Für welche Eigenschaften ist diese Persönlichkeit bekannt? Finde ein charakteristisches Merkmal und verbinde es mit einer dir passend erscheinenden Charaktereigenschaft eines Tiers.
2. Entwirf dann eine zeichnerische Form, in der Tier und Persönlichkeit miteinander verschmelzen (du kannst dir auch passende Abbildungen suchen und ausdrucken). Arbeite die Eigenschaft, um die es dir geht, zeichnerisch heraus und treibe sie provokativ auf die Spitze.

Wichtige Ziele der Übung:

- Bedeutungsübertragungen finden: Tier <-> Mensch
- Kombinationsmöglichkeiten denken
- eine Form für zwei Bedeutungen entwickeln

• schlau wie ein Fuchs
• schnell wie ein Puma
• weise wie eine Eule
• ...

Beispiele von Schülerinnen und Schülern:



- Angela Merkel
- Ronaldo
- Kylie Jenner
- Joe Biden
- W. Selenskyj
- Martin Luther King
- Napoleon
- ...
- ...

Impuls 11
Erfundene Objekte
zeichnen

IMPULS **als** **DENK** **und** **Handlung** **PRINZIP**

>> in anderen Unterrichtskontexten

- z.B. Kreativitätstechnik
- z.B. Linie und Fläche
- z.B. Zeichnen/Visualisieren von Ideen

Aufgabe

Stelle dir einen Schuh vor und danach eine Schlange. Bringe dann beide Vorstellungen in einem neuen Objekt zusammen, das sowohl aus dem Schuh als auch aus der Schlange besteht. Zeichne dieses Objekt in ein kleines Feld.

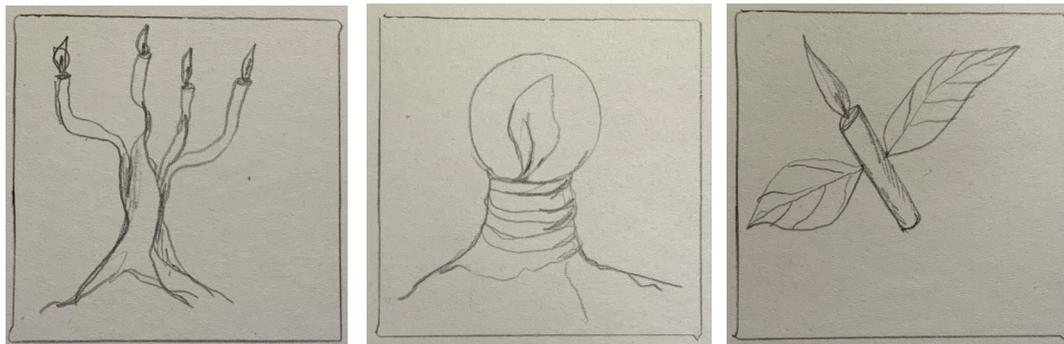
Finde insgesamt sechs neue "Schuhschlange"- Objekte und zeichne sie auf.

Wiederhole die Übung mit einer anderen Kombination (siehe Felder unten).

Wichtige Ziele der Übung:

- die Visualisierung von Ideen üben
- Dinge gedanklich und zeichnerisch kombinieren, die nichts miteinander zu tun haben

Autorinnenbeispiele in Anlehnung an: Dörte Nielsen & Sarah Thurber, *Die Kunst des kreativen Denkens*, Berlin 2018.



- Schlange
 - Handy
 - Blume
 - usw. ...
- Schuh
 - Tisch
 - Lampe
 - usw. ...