



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 Konstruktionsmethoden 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 <input type="checkbox"/> BNE, <input type="checkbox"/> BO, <input type="checkbox"/> BTV, <input type="checkbox"/> MB, <input type="checkbox"/> VB, <input checked="" type="checkbox"/> PG	