

Projektwoche „Kastanienschule“ 30.01.2023 - 01.02.2023

1. Werkstatt: Malerei – „Die Besucher“

Jenny Rempel, Künstlerin aus Halle/Saale

Teilnehmer: max. 10

Klassenstufe: offen

Außerirdische Wesen sind auf der Erde gelandet, können jedoch in der Erdatmosphäre nicht ungeschützt überleben. Also bauen sie sich aus dem was sie auf der Erde zuhauf vorfinden, wie z. B. Verpackungsmüll und ausrangierten Alltagsgegenständen, schützende Raumanzüge - und da wir freundliche Gastgeber sein wollen - helfen wir ihnen dabei, bauen mit und bemalen und gestalten die Schutzanzüge mit Acrylfarben. Auf plastische Objekte zu malen ist eine ganz andere Erfahrung als das Malen auf Papier oder plane Flächen und das Bauen mit den verschiedenen Formen fördert das räumliche Vorstellungsvermögen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen einen lebensgroßen Raumanzug für unsere extraterrestrischen Besucher zu bauen und malerisch mit Acrylfarben zu gestalten. Sammelt am besten schon im Vorfeld für das Projekt und bringt euch bitte bis zum zweiten Projekttag verschiedene Baumaterialien mit, wie z. B. Verpackungsmüll aus Plastik und Pappe oder auch alte Kleidungsstücke, Alufolie, Rettungsdecken und ähnliches. Eurer Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt! Bitte achtet unbedingt auf Kleidung die dreckig werden darf, da getrocknete Acrylfarben nicht mehr auswaschbar sind!

2. Werkstatt: Illustration – „Comics – Geschichten in Bildern erzählen“

Sophie Mildner, freiberufliche Illustratorin aus Halle

Teilnehmer: max. 8

Klassenstufe: offen

In der Projektwoche werden wir uns intensiv mit dem Thema Comic auseinandersetzen.

Was ist ein Panel, wie gestalte ich die Leserichtung, in welcher Reihenfolge müssen Bilder angeordnet sein, wie zeichnet man Geräusche und wie schafft man es, dass der Leser in die Geschichte gesogen wird und ihr folgen kann?

Als Anschauungsmaterial dienen zahlreiche Comics aus verschiedenen Genres. Im Ablauf halten wir uns an den Prozess der Profis:

- Geschichte ausdenken,
- Skizzen und Layout (mit Hilfe von Schablonen),
- Konturen reinzeichnen,
- Kolorieren,
- Texte einfügen.

Zu Beginn jeden Tages wird es eine Lockerungszeichenübung geben, die das Assoziieren fördern und die Hemmung etwas Falsches zu zeichnen verringern soll.



3. Werkstatt: Keramik – „... (Punkt, Punkt, Komma, Strich)...“

Simone Henninger, Künstlerin aus Halle/Saale

Teilnehmer: max. 8

Klassenstufe: offen

Ganz so einfach ist es leider nur auf Papier, im 3-dimensionalen Raum gibt es Platte, Kugel, Kegel und Zylinder, um nur die wichtigsten Grundkörper zu nennen. Daraus lassen sich allerdings auch ein Gesicht und sogar ein ganzer Kopf formen!

In diesem Projekt geht es um das Modellieren eines Gegenübers aus Ton. Das kann ein Ebenbild sein oder eine Wunschperson oder in einem offenen Prozess z.B. auch in ein Tierportrait münden.

Neben handwerklichen Fähigkeiten lernt ihr das Erkennen und Formen von Grundformen und winzigen Details und könnt hierbei in einen Schöpfungsprozess eintauchen. So lernt ihr Schritt für Schritt die Grundlagen des Modellierens eines einfachen Kopfes.

Durch Modellieren individueller Details entwickeln sich aus den Köpfen eigene Charaktere. Die modellierte Plastik wird lebendig. Ihr lernt euch selbst besser wahr zu nehmen und könnt eure eigene künstlerische Ausdrucksweise entwickeln oder erweitern.

Nach dem Modellieren können die Köpfe mit farbigem Ton bemalt werden. Im Laufe der Woche werden wir ggf. eine kleine Exkursion zum Thema "Persönlichkeiten" im Stadtgebiet Aschersleben durchführen.



4. Werkstatt: Textil – „Schmuck-Buttons und Aufnäher“

Birgit Domke, Dipl.-Textilkünstlerin aus Halle/Saale

Teilnehmer: max. 8

Klassenstufe: offen

In diesen Projekttagen lade ich euch ein, selbst Buttons und Aufnäher aus Stoff herzustellen. Das heißt, dass wir gemalte Entwürfe auf Stoff bringen um dann weiter zu sticken und zu nähen. Wir malen und zeichnen also mit Garn! Lasst euch überraschen, welche 3D -Wirkung solch eine kleine Stickerei auf Button oder Aufnäher haben wird und wie sie erst angesteckt auf eurer Kleidung strahlen wird...



Bei diesem Projekt geht es um ein überschaubares kleines Schmuckstück, das ganz nach künstlerischen Vorstellungen der Kinder gestickt oder evtl. gedruckt wird. Es wird ein überschaubares Motiv gesucht und dann auf Stoff übertragen. Ziel ist, in den drei Tagen ein bis zwei Buttons anzufertigen.

5. Werkstatt: Theater – „Wir spielen Theater“

Angelika Mühlbach, Theaterpädagogin aus Thale

Teilnehmer: max. 8

Klassenstufe: offen

Am ersten Tag spielen wir uns „warm“, mit Musik und gruppenspezifischen Interaktionsspielen, unter Einbeziehung von Mimik und Gestik und vielen Spielen dazu. Wir improvisieren und versuchen uns in der Pantomime und der Sprache. Wir arbeiten an der Bühnenpräsenz, denn das ist wichtig, wenn man auf der Bühne steht!

Im Laufe der Woche entwickeln wir, aus euren Ideen oder auch bekannten Geschichten, ein kleines Theaterstück oder mehrere kleine Szenen. Aber keine Angst, ihr müsst keine Texte auswendig lernen! **Das Wichtigste aber ist, dass Ihr Lust habt etwas Neues auszuprobieren.** Vorkenntnisse im Theater spielen sind nicht notwendig! Auf jedem Fall werden wir sehr viel Spaß haben wenn es in der Woche rund um das Theater geht und am Freitag, zur Präsentation, sich der Vorhang öffnet!



6. Werkstatt: Trickfilm – „DER STRANZ“

Olaf Ulbricht, Diplomgrafiker und Mediengestalter aus Halle/Saale

Teilnehmer: max. 8

Klassenstufe: offen

Die Entwicklung einer Idee ist sehr zeitaufwendig und lässt lange auf ein Erfolgserlebnis warten. Die Idee *DER STRANZ* lässt viel Platz für eigene Kreativität und verkürzt die Zeit bis zum Beginn der praktischen Arbeit enorm. Nach der Einleitung mit der Geschichte des *Stranzes* kann es schon losgehen. Einstieg in die Geschichte des *Stranzes*:

Welche Geschichte soll ich erzählen?

Die vom Fuchs? ... Die von der Schlange?

Oder die vom Stranz? Nach was glaubt ihr soll ich erzählen?

Die Vorgeschichte des *Stranzes*: Wie schon so oft, treffen sich alle Tiere zu einer großen Versammlung. Die Menschen gehören auch zum Tierreich. Sie wollen das schönste, kräftigste, gewandteste, klügste Tier zum König wählen. Doch kein Tier vereinte alle Eigenschaften in sich. Das klügste Tier ist nicht das Stärkste. Das schnellste Tier ist nicht das Größte und der beste Schwimmer kann nicht fliegen. Da kommen sie auf die Idee, die besten Eigenschaften der Tiere in Einem zu sammeln. So gibt der Papagei seinen Schnabel, denn er kann am besten Nüsse knacken und sprechen kann er auch. Vom Mensch nehmen die Tiere die Arme und die Hände, denn so richtig zupacken kann nur er. Die Vögel geben dem Wesen zwei Flügel zum Fliegen und der Adler gibt seine scharfen Augen. Die Giraffe gibt ihren langen Hals. So ist es dem *Stranz* möglich, weit ins Land zu schauen. Die Fische geben ihre Schuppen fürs Schwimmen im Wasser. Der Feuersalamander gibt seinen Schwanz, damit kann man prima Feuer machen. Die Wölfe geben ihre Pfoten fürs schnelle und lange Laufen und fürs leise Anschleichen. Zum Schluss geben sie ihm noch einen Namen – DER STRANZ! So schlüpft der *Stranz* aus einem Ei – einem Zauberei!

Erste Aufgabe: Entwirf deinen eigenen *Stranz*!

Dazu wird der *Stranz* auf starkes Papier gezeichnet und farbig gestaltet. Da der *Stranz* bewegt werden soll, muss er in Einzelteilen angelegt werden – ähnlich eines Hampelmanns.

Zweite Aufgabe: Erwecke deinen *Stranz* zum Leben!

Ein Hintergrund wird gemalt. Auf diesem werden die einzelnen Teile des *Stranzes* bewegt und fotografiert.

Dritte Aufgabe: Stelle aus den vielen Einzelbildern einen Film her!

Die Fotos werden im Einzelbildverfahren aneinander gefügt und die Länge der Szene wird festgelegt. Verschiedene Szenen werden zusammen geschnitten und mit Musik unterlegt.

Der Animationsfilm „*DER STRANZ* – der kann's!“ ist fertig!

Spielend habt ihr gelernt, reale Welt in eine abstrakte Geschichte zu übersetzen. Außerdem erlernt ihr Literatur, Malerei und Musik zu einem eigenen Kunstwerk zu verbinden. Der Umgang mit Fotoapparat und Computer wird selbstverständlich.



Projektwoche „Kastanienschule“ 30.01.2023 - 01.02.2023

Teilnehmerliste für den schulinternen Gebrauch

	1. Werk-statt Malerei	2. Werk-statt Illustration	3. Werk-statt Keramik	4. Werk-statt Textil	5. Werk-statt Theater	6. Werk-statt Trickfilm
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
	Klassenstufe:	Klassenstufe:	Klassenstufe:	Klassenstufe:	Klassenstufe:	Klassenstufe:

Anzahl der Teilnehmer/Gesamt:

Klasse	Klasse	Klasse	Klasse
Anzahl	Anzahl	Anzahl	Anzahl

Betreuende Lehrer/Begleiter:

Fotoerlaubnis erteilt/nicht erteilt – bitte Zutreffendes unterstreichen

Rückmeldung

Bitte melden Sie die Anzahl der Teilnehmer und die Klassenstufe für die einzelnen Werkstätten bis zum **09.01.2023** an die Kreativwerkstatt.

Nutzen Sie hierfür das Anmeldeformular auf unserer Webseite:

<http://www.kreativwerkstatt-aschersleben.de/werkstaetten/formular-projektanmeldung/>