

# Design it

**Entdecke, forsche und experimentiere!  
Finde deine Idee und gestalte sie!  
Sei kreativ und mach was draus!**

# Design it – Impulse für deine Ideen

Design it fördert die **Kreativität**, **motiviert** und macht Lust, zu **erforschen**, **entdecken** und **Ideen in Farbe und Form** umzusetzen, **Raum** zu **geben** und **künstlerisches Arbeiten** **facettenreich** anzugehen.

Im Mittelpunkt steht dabei stets die eigene Idee – mein inneres Bild.

Augehend von eigenen **Wünschen**, **Hobbys**, **Vorlieben**, **Stärken**, **Werten** und **individuellen**, **möglichst selbst gewählten Problemstellungen** aus dem Alltag (u.a. BNE und die 17 SDGs) wählen die Gestaltenden **eine oder zwei Impulskarten**, die sie damit verknüpfen. Durch die Kombination ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, die Themen und Problemstellungen zu gestalten.

Die SkillUp-Karten-Sets eignen sich wunderbar, um die **Visualisierung** und den kreativen Prozess zu unterstützen.

Als Lehrkraft können Sie auch **gezielt Themen** einbringen, für die die Lernenden eigene Problemstellungen benennen und dann ihren selbst gewählten Lösungsweg künstlerisch gestalten. Besonders motivierend ist es, wenn Sie co-kreative Teams bilden. Dabei bringen die Lernenden ihre individuellen, künstlerischen und sonstigen Fähigkeiten (z.B. Medienkompetenz, feinmotorisches Arbeiten, Kommunizieren ...) in das Team ein. Die Teams bestehen am besten aus 3 Gestaltenden. Gemeinsam geht es auf die Suche nach den besten Ideen und Lösungswegen, künstlerischen Techniken, Farben und so weiter.

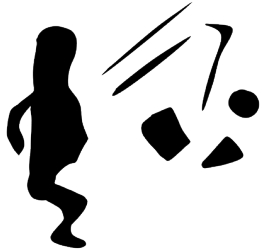
Design it fordert auf, sich mit Themen und damit verbundenen Problemstellungen aus dem (Unterrichts-)Alltag, der Natur und Umwelt, Menschen, Tieren, Gegenständen, Bauten, Skulpturen, Kunstwerken bekannter Künstler\*innen, eigenen Erlebnissen, individuellen Gefühle, Musik und vielem mehr auseinanderzusetzen.

Drehen   
und die  
Perspektive  
wechseln

blind



Schließe deine Augen.  
Male oder zeichne,  
ohne auf dein  
Blatt zu schauen!



# Finde Formen



Wo kannst du in deinem Bild, auf dem Foto oder der Abbildung **Linien, Formen, Figuren** erkennen?



**Gestalte Formen!**



# Ordne Farben

Wähle Farben aus. Ordne oder gruppier sie so, dass sie in einem Zusammenhang stehen. Probiere unterschiedliche Möglichkeiten aus.



**Finde eine gute Anordnung!**



# Mit Materialien experimentieren



**Wähle** Materialien, die du verändern kannst. Was kannst du daraus gestalten? **Schneide** sie auseinander oder etwas weg. Finde ihre Besonderheiten. **Falte** sie. **Klebe** sie zusammen. **Male** sie an. Probiere unterschiedliche Möglichkeiten aus.  
**!** Experimentiere und gestalte so ein Kunstwerk!



klein - groß



**!** Gestalte  
eine Figur, Farbfläche, Linie, einen Gegenstand, ein Tier  
**ganz groß und**  
eine Figur, Farbfläche, Linie, einen Gegenstand, ein Tier  
**ganz klein!**

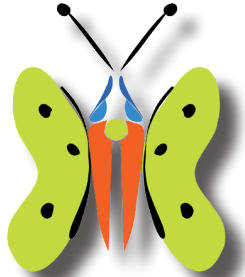


Bild und  
Spiegelbild

# Symmetrie

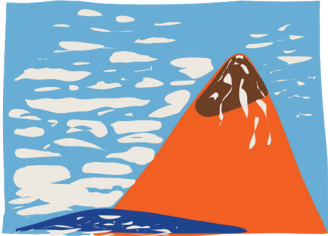
Symmetrie bedeutet, dass du deine **Figur** oder ein **Element** auf deinem Kunstwerk so gestaltet hast, dass es zwei ganz gleiche Teile besitzt. Die beiden Hälften spiegeln sich.



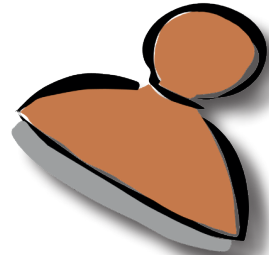
**Gestalte eine Figur, die symmetrisch ist!**



## Bildnerische Verfahren



# drucken



Beim **Drucken** kannst du viele **Kunstwerke** mittels eines **Druckstocks** gestalten. Probiere unterschiedliche Druckwerkzeuge und Druckstöcke aus.

**!** **Gestalte ein Kunstwerk mittels drucken!**



# formen



Du gestaltest eine Plastik durch das Formen von Materialien. Das kann zum Beispiel Knetmasse, Ton oder eine lufttrocknende Knetmasse sein.

! **Forme eine Plastik oder Figur!**



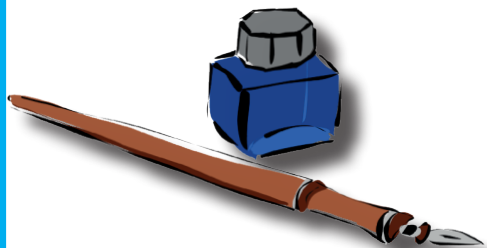
# Der Punkt

Pointillismus  
ist eine künstlerische  
Stilrichtung  
von 1889 - 1910

Ist ein Kunstwerk,  
mit vielen Punkten  
gestaltet, so nennt  
man das  
Pointillismus!

Der **Punkt** ist das kleinste Formelement. Ein **Punkt** wird gesetzt und **ohne Bewegung** gestaltet. Du kannst aus **vielen Punkten** eine **Fläche**, also ein **Kunstwerk** gestalten. Finde **Werkzeuge**, um **Punkte** zu setzen.

**!** Gestalte ein Kunstwerk mit lauter farbigen Punkten!



Tuschmalerei ist eine Kultur aus China und Japan.

# Tusche

Es gibt übrigens wasserlösliche und wasserfeste Tuschefarben. Und ganz unterschiedliche Qualitäten!

Mit **Tusche** kannst du **malen** und **zeichnen**. Tusche gibt es in **Schwarz** und in **bunten Farben**. Du kannst für Tusche **eine Feder**, **einen Zahnstocher**, **Tuschehalter**, **ein Stück Ast** und vieles mehr **verwenden**. Außerdem eignen sich ganz viele Untergründe. Von **Papier** bis zur **Leinwand** ...

**!** Experimentiere mit Tusche!

## Motiv



Der Comic ist eine gezeichnete Bildergeschichte.

Innere und äußere Wirklichkeit

Den Comic findest du zum Beispiel bei der Pop-Art. Berühmte Comic-Künstler sind Jack Kirby, Tim Sale, und John Romita.

# Comic

Der **Comic** ist eine **Bildgeschichte**. Was magst du erzählen? Was ist passiert? Welche Personen kommen vor? An welchem Ort spielt deine Geschichte?

**!** Zeichne deine Geschichte als Comic!