

wird herausgegeben vom Friedrich Verlag in Velber in Zusammenarbeit mit Klett und in Verbindung mit Ulrike Determann, Brigitte Limper, Renate Mann und Heike Stempel.

HEFTMODERATION
Ulrike Determann

REDAKTION
Franziska Köhler/Ute Zander-Hering/
Hubertus Rollfing (v. i. S. d. P.)
Adresse s. Verlag
Tel.: 05 11/4 00 04-188
E-Mail: koehler@friedrich-verlag.de
www.grundschule-kunst.de

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Gottwald
Tel.: 05 11/4 00 04-128
Fax: 05 11/4 00 04-975
gottwald@friedrich-verlag.de

VERLAG
Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, 30926 Seelze
www.friedrich-verlag.de

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Michael Conradt, Robert Erber

PROGRAMMLEITUNG
Hubertus Rollfing

ANZEIGENMARKETING
Bianca Schwabe
Adresse s. Verlag
Tel.: 05 11/4 00 04-123
Fax: 05 11/4 00 04-975
schwabe@friedrich-verlag.de

Verantwortung für den Anzeigenteil:
Robert Erber (v. i. S. d. P.)
Adresse s. Verlag
Anzeigenpreisliste vom 01.01. 2014

LESERSERVICE
Tel.: 05 11/4 00 04-150
Fax: 05 11/4 00 04-170
E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

ILLUSTRATIONEN
Hendrik Kranenburg

TITELFOTO
Ilona Maronde

REALISATION
Dorothea Siermantowski

DRUCK
Kessler Druck + Medien GmbH & Co. KG
Michael-Schäffer-Str. 1
86399 Bobingen

Grundschule Kunst erscheint 4x jährlich mit 4 Themenheften + 4 Materialpaketen für € 83,00 zzgl. Versandkosten € 13,20. Die Mindestabodauer beträgt ein Jahr. Eine Kündigung ist schriftlich bis vier Wochen nach Erscheinen des letzten Heftes innerhalb des aktuellen Berechnungszeitraums möglich, ansonsten verlängert sich der Bezug um weitere 12 Monate. Es gelten unsere aktuellen Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Auslandspreise auf Anfrage.

Bei Umzug bitte Nachricht an den Verlag mit alter und neuer Anschrift sowie der Kundennummer (siehe Rechnung).

Grundschule Kunst ist zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel oder direkt vom Verlag. Auslieferung in der Schweiz durch Balmer Bücherdienst AG, Kobiboden, 12, CH-8840 Einsiedeln. Weiteres Ausland auf Anfrage.

Bei Nichtlieferung infolge höherer Gewalt oder Störungen des Arbeitsfriedens bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag.

© Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Auch unverlangt eingesandte Manuskripte werden sorgfältig geprüft. Unverlangt eingesandte Bücher werden nicht zurückgeschickt. Die als Arbeitsblatt oder Material gekennzeichneten Unterrichtsmittel dürfen bis zur Klassenstärke vervielfältigt werden.

Nicht in allen Fällen war es uns möglich, den Rechteinhaber ausfindig zu machen. Berechtigte Ansprüche werden selbstverständlich im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten

ISSN 1616-71049

Bestell-Nr. Themenheft 16559
Bestell-Nr. Materialpaket 16759

Das Materialpaket

Sammeln ist ein Urtrieb des Menschen. Daher sind Regale, Vitrinen, Kästen, Garagen, Keller und Speicher, sogar Scheunen und Lagerhallen Spiegel wahrer Sammelleidenschaft. Wohl geordnet, archiviert, arrangiert und oftmals didaktisch aufbereitet, bieten Museen aller Art mit ihren Sammlungen vielfältige Impulse zu einer Auseinandersetzung mit präsentierten Objekten.

Es scheint nichts zu geben, was Menschen nicht sammeln. Die Inhalte dieses Materialpakets wurden für den Einsatz im Unterricht konzipiert und greifen verschiedene Aspekte des Sammelns und Ordnen auf.

Das Material im Einzelnen

Kartei

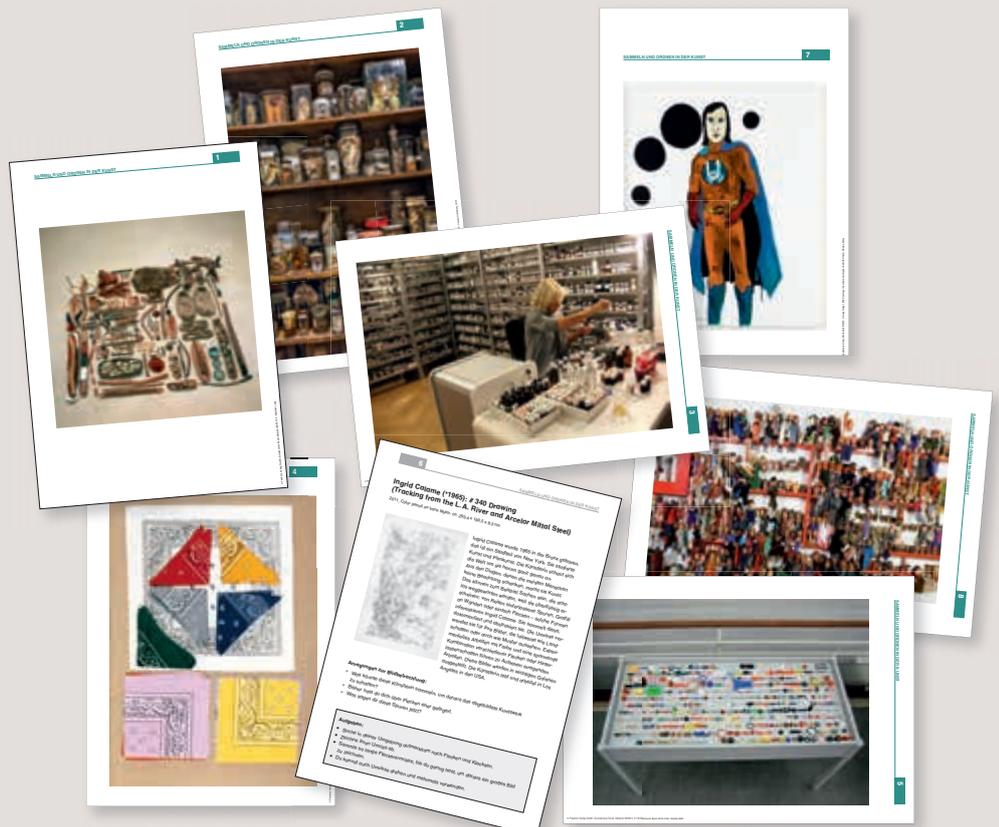
Die Karteikarten zeigen die Sammlungen verschiedener Künstler sowie Beispiele für Kunstwerke, welche durch Sammlungen inspiriert wurden.

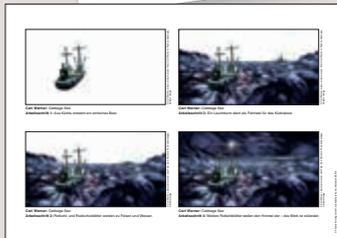
1. Nikolaus Lang (*1941): Kulturhaufen (Detail), 1986–1989, Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg

2. Viktor Wynd: Detail aus dem Wunderhaus Viktor Wynds in London, Mare Street 11
3. Sissel Tolaas (*1961): Fotoaufnahme aus dem Labor der Wissenschaftlerin
4. Annette Kelm (*1975): Ohne Namen, 2013, Cardboard Paisley, Nahaufnahme, C-Print, gerahmt, 87,3x61 cm, 90,3x64 cm, 90,3x64 x 4 cm + 2 AP
5. Karsten Bott (*1960): Hosentaschensammlung (Detail), 1996, Frankfurt
6. Ingrid Calame (*1965): # 340 Drawing (Tracking from the L. A. River and Arcelor Mittal Steel), 2011, Color pencil on trace Mylar, ca. 293,4x190,5x8,3 cm
7. Andy Hope 1930 (*1963): AS AN AM AND U, 2014, Acryl auf Leinwand, 100x80x2,5 cm
8. Hartwig Ebersbach (*1940): Fotoaufnahme seiner Puppensammlung

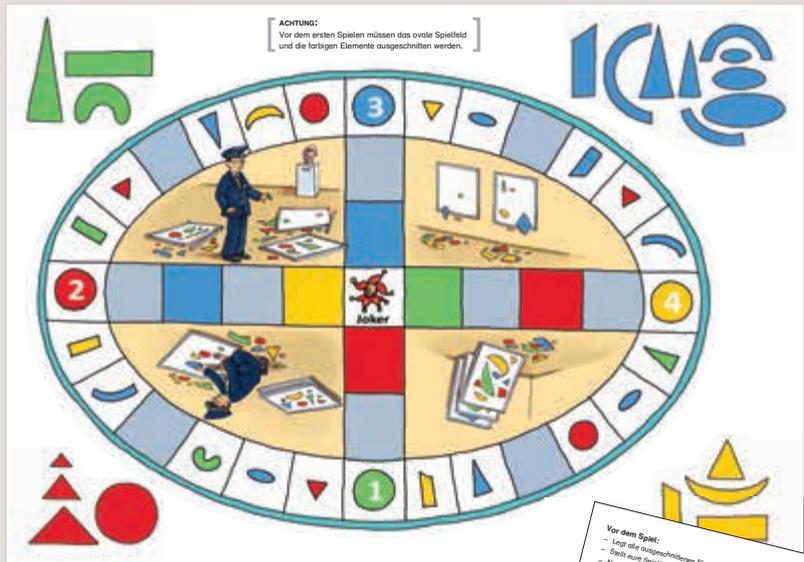
Folien

Auf den Folien befinden sich Kunstwerke zu den Beiträgen auf den Seiten 2 ff., 6 ff. und 22 ff. im Heft.





1. Arman (1928–2005): Alarm Clocks (Reveils), 1960, Akkumulation
2. Hans Georg Hainz (1630–1688): Kunstammerregal, 1666, Öl auf Leinwand, 114,5 x 93,3 cm, Hamburger Kunsthalle
3. Herbert Distel (*1942): Das Schubladenmuseum, 1970–1977, Schublade 3
4. Carl Warner (*1963): Cabbage Sea (Original sowie drei Arbeitsschritte)

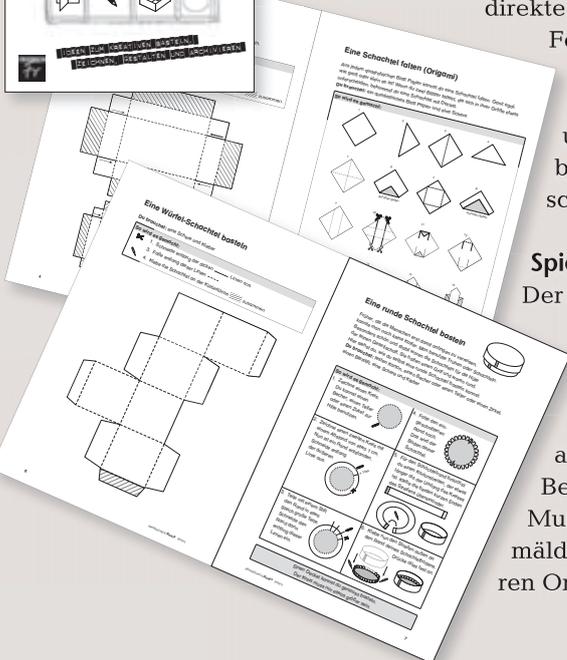
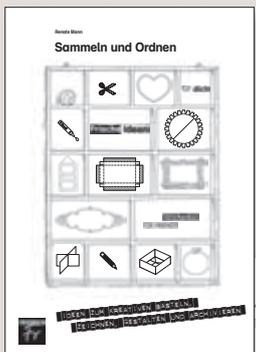


Vor dem Spiel:

- Legt alle ausgeschnittenen Elemente neben den Spielplan.
- Nun wird reihum gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl bringt am Donnerstag es weiter im Uhrzeigersinn.

So sieht ein Spielzug aus:

- Werfen Sie den Würfel eine Zeit und ziehen mit einem Spieler entsprechend viele Felder voran.
- Wenn dies abgebildete Element in dessen Lücken-Gemälde fehlt, nehmen es und setzen es in dessen Karte ein. Achtet auf Form und Farbe! Der vollständigste Spieler ist Jäger. Steht die von einem Element in der Folge aus. Auf dem Mittelteil darfst du die Farbe wählen.
- Ist dein Lücken-Gemälde als erstes vollständig, hast du gewonnen.



Heft

Das Materialheft bietet viele Anleitungen zum Basteln von Kästchen, Schachteln usw. zur Aufbewahrung kleiner und großer Schätze. Auf den 14 Seiten finden Kinder (und erwachsene Leser) Anregungen zum Sammeln, Ordnen, Archivieren und Ausstellen von Objekten, Gedanken oder Fundstücken. Das Heft enthält Bastelvorlagen für die direkte Umsetzung (evtl. auf größerem Format) und Lesetexte mit Informationen zum Sammeln und Archivieren sowie Denkanstößen und Anregungen für das Ausleben der eigenen Sammelleidenschaft.

Spiel:

Der Museumswächter Herr Heinzelmann ist bestürzt, als er eines Morgens die Bild-Elemente vier moderner Gemälde in einem kunterbunten Durcheinander auf dem Boden vorfindet. Bevor die ersten Besucher ins Museum kommen, muss er die Gemälde möglichst schnell wieder in ihren Originalzustand versetzen.

Dies ist die Rahmenhandlung des Spiels „Spuk im Museum für Moderne Kunst“. Vier Mitspieler können Herrn Heinzelmann bei seinem Vorhaben unterstützen: Die geometrischen Elemente werden gesammelt und nach Vorlage auf den lückenhaften Gemälden angeordnet. Dabei knüpft das Spiel an vorhandene Kenntnisse zu Brettspielen an. Die dargestellten Gemälde wecken Assoziationen zu Werken bekannter Künstler wie Wassily Kandinsky und Joan Miró. Zudem fördert das eigenständige Spiel der Kinder deren Lesekompetenz – denn die Rahmenhandlung wird zunächst reihum vorgelesen. Vor dem ersten Spielen müssen der ovale Spielplan und die einzelnen Bildelemente in den Ecken des Posters ausgeschnitten werden. Zum Spielen werden benötigt:

- der ausgeschnittene Spielplan
- die ausgeschnittenen Elemente
- die vier Spielkarten mit den Original-Gemälden (Rückseite: Spielverlauf)
- die vier Spielkarten mit den „Lücken-Gemälden“ (Rückseite: Rahmenhandlung Teil 1–4)
- vier Spielfiguren und ein Würfel.