

### 1. Werkstatt: Malerei – „Die Besucher“

Jenny Rempel, Künstlerin aus Halle/Saale

**Teilnehmer:** max. 12

**Klassenstufe:** 2 bis 4

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 seien 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 exterrestrischen 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: Malerei/Grafik – „Malerischer Eingriff in die Stadt“

Sven Großkreutz, Maler und Grafiker aus Halle/Saale

**Teilnehmer:** max. 10

**Klassenstufe:** 2 bis 4

Die Schüler suchen sich in einer noch zu bestimmenden Straße in Aschersleben eine Fläche aus, die sie dann mit malerischen Mitteln verändern und aufwerten.

Die Malerei selbst wird in der Werkstatt erfolgen oder direkt auf die Fassade gemalt.

Was Größe, Technik, Thema und Form angeht, wird sich zeigen, was geht.

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

Sophie Mildner, freiberufliche Illustratorin aus Halle

**Teilnehmer:** max. 8

**Klassenstufe:** 2 bis 4

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.



### 4. Werkstatt: Objekt – „Objekte aus Papier“

Manuela Homm, freischaffende Künstlerin und Designerin aus Halle/Saale

**Teilnehmer:** max. 8

**Klassenstufe:** 2 bis 4

Wir lassen uns inspirieren von Bildern, Details und Formen und kommen ins freie Zeichnen und zu eurer eigenen Idee. Plastisch setzen wir unsere ganz individuellen Gestaltungsideen mit der Kaschieretechnik um. Diese besteht aus einem Gemisch aus Wasser, Papierfasern und einem

Bindemittel, aus dem sich leichte, stabile, relativ große Objekte bauen lassen. Es kommen handwerkliche Fertigkeiten zum Einsatz durch den Aufbau mit Hasendraht, Kleister, Papier, Pappe und anderem Recyclingmaterial. Wir arbeiten zum Beispiel mit Zangen, Heißklebepistole, Scheren und Sägen. Während dem „Machen“ schauen wir genauer hin und lassen uns von Farben und Mustern anregen. Beim Endschliff der Objekte können wir mit Mustern, buntem Papier oder Farben auf der Oberfläche spielen und dadurch spannende Akzente setzen.



**Wichtig: Bitte die Schüler dieser Werkstatt informieren, dass sie Plastikflaschen, Dosen, u. a. Upcycling Materialien mitbringen!**

### 5. Werkstatt: Keramik/Plastik – „Irgendwas mit Kunst“

Werner Fritz, freischaffender Künstler aus Aschersleben

**Teilnehmer:** max. 8

**Klassenstufe:** 2 bis 4

Kunst ist auch nur das Werk der Hände – mit Köpfchen.

Aus euren Träumen und Ideen entstehen zeichnerisch im freien Spiel erste Entwürfe. Die Ergebnisse zeigen wir in Ausstellungen und in leeren Schaufenstern der Stadt. Auch die gemeinsame aktive Ausgestaltung eures zentralen Lebensraumes – Kindergarten und Schule – ist unser Ziel.

### 6. Werkstatt: Trickfilm – „DER STRANZ“

Olaf Ulbricht, Diplomgrafiker und Mediengestalter aus Halle/Saale

**Teilnehmer:** max. 8

**Klassenstufe:** 2 bis 4

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.



## 7. Werkstatt: Schmuck – „Du, ich – wir!“

Nicole Lehmann, Dipl. Schmuckkünstlerin aus Halle/Saale

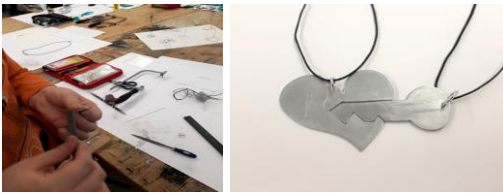
**Teilnehmer:** max. 8

**Klassenstufe:** 2 bis 4

In dieser Woche könnt Zeichen der Freundschaft kreieren – Schmuckstücke für euch selbst und einen guten Freund /eine gute Freundin – die ihre Verbundenheit ausdrücken. Schwarz und weiß, laut und leise, schnell und langsam... manchmal sind es Gegensätze, manchmal Gemeinsamkeiten, die sich anziehen. Zu diesem Thema werden zunächst Skizzen gezeichnet und Modelle aus Papier angefertigt. Die Schmuckstücke selber werden aus Aluminiumblech und Draht mit goldschmiedischen Grundtechniken, wie Sägen, Feilen und Biegen, hergestellt. Ihr erlernt diese Techniken anhand einfacher Übungen, damit ihr eure eigenen Entwürfe umsetzen könnt. In der Schmuckwerkstatt sind handwerkliches Geschick, Geduld und Ideenreichtum gefragt.

Unsere Materialien und Werkzeuge werden im Wesentlichen sein: Metallblech und -draht, Papier, Dekomaterialien wie z.B. Perlen, Schnur, Säge, Zangen, Feilen, Bohrmaschine u.v.m.

Wir arbeiten kreativ mit Blech und Draht zum Thema „Freundschaft“.



## 8. Werkstatt: Theater – „Wir spielen Theater!“

Angelika Mühlbach, Theaterpädagogin aus Thale

**Teilnehmer:** max. 8

**Klassenstufe:** 2 bis 4

Am ersten Tag spielen wir uns „warm“, mit Musik und gruppendynamischen 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!



**Projektwoche GS Staßfurter Höhe 08.05.2023 - 12.05.2023**

Teilnehmerliste für den schulinternen Gebrauch

	1. Werkstatt Malerei	2. Werkstatt Malerei/Grafik	3. Werkstatt Illustration	4. Werkstatt Objekt	5. Werkstatt Keramik	6. Werkstatt Trickfilm	7. Werkstatt Schmuck	8. Werkstatt Theater
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Klassenstufe:	Klassenstufe:	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 **11.04.2023** an die Kreativwerkstatt.

Nutzen Sie hierfür das Anmeldeformular auf unserer Webseite:

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