

# Bilder gestalten mit Buchstaben

„Schreiben können“ ist in der Grundschule eine wesentliche Anforderung an die Schüler der ersten und zweiten Klasse. Ab dem Augenblick, in dem die Kinder diese Kulturtechnik ausreichend beherrschen, beginnen sie, mit Buchstaben zu spielen.

Verschiedene Schriften werden ausprobiert, Anregungen aus Werbung, Zeitschriften, Graffiti der Betonwände der Stadt, usw. werden aufgegriffen und meist am eigenen Namen ausprobiert.

Der erste Schritt zum spielerischen Umgang mit Buchstabentypen vollzieht sich meist unbemerkt. Oft findet man das „Gekritzeln“ auf Löschbättern oder ähnlichem. Die Kinder können sich schnell für das graphische Thema „Spielen mit Buchstaben, Erfinden und / oder Animieren von Buchstaben“ begeistern.

## Unterrichtssequenz:

### I. Der eigene Name als Graffiti

Als erste Einheit zum Thema Schrift und Bild eignet sich in der Grundschule die in vielen Publikationen vorgestellte farbige Gestaltung des eigenen Namens als Graffiti.

Betrachtet werden Bilder von Schriftzügen, wie man sie an Brückenpfeilern oder großen Betonwänden häufig sieht. Eine große Auswahl dazu kann man im Internet finden und online anschauen oder als Folie oder Bild ausdrucken.

Die Charakteristika der Schriftzüge und der Farbwahl und die Wirkung der Farben untereinander werden im Unterricht besprochen.

In der Gestaltungsphase versuchen die Kinder, ihre Namen als Graffiti zu gestalten:

Sie schreiben ihre Namen großflächig mit Filzstift auf das DIN-A3-Blatt. Die farbige Gestaltung geschieht mit Wasserfarbe. Wichtig ist die Formgebung der Umrandungen: kantige Formen bringen mehr Leben in die Bildaussage, runde Formen lassen die Namen weicher erscheinen.



## 2. Buchstaben statt Farbe

Bilder gestalten mit Schrift statt Farbe.

Als Einstieg in die graphische Gestaltung von Bildern mit Buchstaben statt Farbe eignetsich in der Grundschule mitunter das Lesebuch. Hier findet man „Spiele mit Sprache“, z. B. werden Wörter wie „Treppe“ als Treppe dargestellt, etc. Dies hat für die Kinder hohen Aufforderungscharakter, selbst kreativ zu werden. Man kann auch von Postern ausgehen, wie z. B. dem Poster mit Sprichwörter zum Thema „Baum“ in Baumform (Schutzgemeinschaft Deutscher Wald, Landesverband Bayern e. V.).

In der hier aufgezeigten Einheit wurden Silhouetten eines Gegenstandes aufgezeichnet zu verschiedenen Themenbereichen: Sport, Verkehr, Tiere. Die Kinder füllten diese Formen mit Wörtern, Sätzen, Sprichwörtern oder selbstgeschriebenen oder übernommenen Gedichten. Hier bietet sich die Zusammenarbeit mit Deutsch an.



## 3. Betrachtung von Werken von Paul Klee und eigene Gestaltungsversuche.

„Ein Bild von Paul Klee bildete den Ausgangspunkt für diese Unterrichtseinheit. Das Aquarell entstand 1918. Der Text wird sowohl über, als auch im Bild dargeboten. „Einst dem Grau der Nacht enttaucht“. Die Buchstabenketten bestimmen die Struktur des Bildes. Die Konturen der Buchstaben begrenzen auch die einzelnen Feldflächen. (rechts: Bildausschnitt des Bildes von Paul Klee).

Die Umsetzung beginnt mit der Auswahl des Textes, wir einigten uns auf die Thematik „Wasser“ und wählten dementsprechend Blau- und Grüntöne für die farbliche Gestaltung.

Das DIN-A3-Blatt wurde horizontal in vier Spalten aufgeteilt, die Senkrechten werden so eingezeichnet, dass Quadrate entstehen. Die Wörter aus dem Wortfeld Wasser, Sprichwörter oder ein Gedicht zu Wasser werden mit wasserfester Wachsmalkreide in die Quadrate geschrieben. Die dadurch entstandenen Teilflächen malen die Kinder mit Blau- und Grüntönen ihrer Wasserfarben aus.



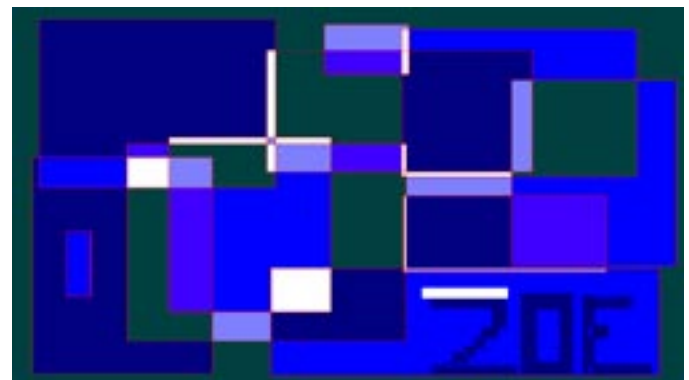
#### 4. Arbeit am Computer:

Die oben dargestellten Unterrichtseinheiten lassen sich auch gut in einem einfachen Zeichenprogramm am Computer verwirklichen.

Drittklässler sind hier sehr experimentierfreudig und gehen ganz unbefangen an die Toolbox heran, um alle Effekte auszuprobieren.

Auf diese Weise entstehen anfangs Zufallsprodukte, im Laufe der Zeit beginnen die Schüler aber, bestimmte Werkzeuge, Farbeffekte oder Filter bewusst einzusetzen. Sie kommen dadurch zu recht interessanten Ergebnissen.

Der Vorteil am PC besteht darin, dass auch Teilschritte der Bildbearbeitung abgespeichert, Bilder verändert, Farbwirkungen ausprobiert und variiert werden können. Die Teilschritte lassen sich dann in einem Präsentationsprogramm zu einer Art Daumenkino zusammenstellen. Innerhalb recht kurzer Zeit erreichen die Kinder ansprechende Ergebnisse. Anfangs sind sie noch sehr der Form der Buchstaben verhaftet, lösen sich aber davon immer mehr, je länger sie ein Bild übermalen, Farben austauschen etc., so dass schließlich abstrakte Bilder entstehen, in denen die Schrift kaum noch zu erkennen ist.



#### 5. Animation von Bild und Text

Die selbst gemalten Bilder aus der zweiten Unterrichtseinheit werden eingescannt und in einem Präsentationsprogramm animiert.

Die Kinder malen im Malprogramm einen Hintergrund für ihre Graphik oder wählen ein Panoramabild aus einer bereitgestellten Sammlung mit Bilddateien als Szenario für ihre Graphik.

Auf die leere Folie des Präsentationsprogramms wird zuerst das Hintergrundbild gelegt, dann werden die Graphiken eingefügt und mit dem Transparenzwerkzeug freigestellt.

Die eingefügten Graphiken werden animiert.  
(rechts: Screenshot aus der Schülerarbeit)

