

Flipbook zur Farbenlehre – „Mit der Farbe durch die Zeit“

Sandy Kummer in Zusammenarbeit mit Susanne Rezac



© RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie

Geht es um das Thema „Farblehre“, wird im Kunstunterricht zumeist der Farbkreis nach Johannes Itten herangezogen. Da dieser, insbesondere bei Mischprozessen, nur bedingt anwendbar ist, führt diese Unterrichtseinheit zusätzlich das Farbsystem nach Harald Küppers ein. Mit einem erzählerisch angelegten Flipbook erarbeiten sich die Lernenden in einem an Spiellogiken angelehnten Aufbau in sieben Kapiteln Küppers' Modell. Um sich das Modell „freizuspielen“, sind theoretische und gestaltungspraktische Aufgaben zu bearbeiten. So erweitern die Lernenden Schritt für Schritt ihr Wissen über Farbordnung, Farbmischung und Farbwirkung und setzen dies direkt in eigenen Gestaltungen um. Am Ende steht ein erweitertes Verständnis für das Farbsystem und ein individuell gestaltetes Flipbook.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5 bis 7
Dauer:	14 bis 16 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Malerische Verfahren kennen und anwenden; Fachwissen erwerben und anwenden; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können
Thematische Bereiche:	Farbenlehre, Farbmodelle von Johannes Itten und Harald Küppers, Malen
Medien:	Flipbook (Vorlage als digitales Zusatzmaterial), Arbeitsblätter, Vorlagen, Anleitungen, Spiele

Auf einen Blick

Legende

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – AL: Anleitung – BD: bildliche Darstellung – GD: grafische Darstellung – SP: Spiel – TX: Text – VL: Vorlage

1. /2. Stunde

Thema:	Kapitel 1: Alles beginnt mit Schwarz
M 1 (VL, AL) M 2 (AL)	Das Flipbook „Mit der Farbe durch die Zeit“ und So faltest und bindest du dein Flipbook / Herstellung und Einführung des Flipbooks
Flipbook	Kapitel 1 / Zeichnen einer Figur nur mit Schwarz
M 3 (AB/VL)	Farbschema nach Küppers / Ausmalen der schwarzen Felder in der Mitte
Benötigt:	☐ Ausdrucke der Flipbook-Vorlage (digitales Zusatzmaterial) im Klassensatz ☐ M 1 einmal für die Lehrperson ☐ M 2 im Klassensatz oder einmal für die Lehrperson ☐ Klebeband oder Nadel und Faden für die Bindung ☐ Papier (DIN-A5-Format) ☐ schwarze Fineliner (oder andere schwarze Stifte) ☐ M 3 im Klassensatz (evtl. vergrößert) ☐ Deck- oder Acrylfarbe (Schwarz) ☐ Pinsel, Wasser, Unterlagen, Malerkittel ☐ ggf. Hefter o. Ä. zur Sicherung

3./4. Stunde

Thema:	Kapitel 2: Zwischen Schwarz und Weiß
Flipbook	Kapitel 2 / Erarbeiten von Farbton und Tonwert; Mischen von Grautönen
M 3 (AB/VL)	Farbschema nach Küppers / Erstellen einer Tonwertreihe mit den ermischten Grautönen
Benötigt:	☐ Flipbooks ☐ teilweise bearbeitetes M 3 ☐ Papier ☐ Deck- oder Acrylfarben (Schwarz, Weiß) ☐ Pinsel, Mischpaletten, Wasser, Unterlagen, Malerkittel ☐ Scheren, Kleber ☐ ggf. Hefter o. Ä. zur Sicherung

M 1 Das Flipbook „Mit der Farbe durch die Zeit“

Vorlage

Die Vorlage für das Flipbook finden Sie als Zusatzmaterial zum Beitrag in Ihrem Kundenkonto. Loggen Sie sich mit Ihren Zugangsdaten unter raabe.de ein. Wenn Sie noch kein Konto haben, melden Sie sich unter support@raabe.de, um Ihre Zugangsdaten zu erhalten.

Überblick



Kapitel 1: Alles beginnt mit Schwarz (die Zwanziger)



Kapitel 2: Zwischen Schwarz und Weiß (die Fünziger)



Kapitel 3: Die Farbe entscheidet (die Achtziger)



Kapitel 4: Zwischen Gefühl und System (Farbtheorie)



Kapitel 5: Die Farben sprechen analog (die Neunziger)



Kapitel 6: Kontrastprogramm (die Nuller- und Zehnerjahre)



Kapitel 7: Farbkreise (Überblick und Zusammenfassung)

Bildnachweis

Das Flipbook wurde von den Autorinnen Sandy Kummer und Susanne Rezac mit Canva Pro erstellt. Alle Icons und Motive, die im Folgenden nicht gesondert angegeben sind, stammen von Canva Pro. Diese werden gemäß Canva Content License Agreement verwendet.

Cover-Bild: © RAABE

Kapitel 1: Bilder oben links und unten rechts: © RAABE; Punkte und Schraffuren: © RAABE

Kapitel 2: Hintergrundbild: © RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie; Bild unten rechts und

Bildschirmbild: © RAABE, erstellt mit Nano Banana, KI-Technologie; Fernsehapparat: © RAABE, erstellt mit Midjourney, KI-Technologie

Kapitel 3: Hintergrundbilder: © RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie; Bild oben links: © RAABE, erstellt mit Nano Banana, KI-Technologie; Silhouette: © RAABE; Diskette, Kinokarten von Canva Pro

Kapitel 4: Hintergrundbild von Canva Pro, Fernsehapparat und Header: © RAABE, erstellt mit Midjourney, KI-Technologie; Bildschirmbild: © RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie

Kapitel 5: Alle Bilder: © RAABE, erstellt mit Midjourney, KI-Technologie

Kapitel 6: Hintergrundbild oben: © RAABE, erstellt mit Midjourney, KI-Technologie, erweitert mit Canva Pro; Hintergrundbild unten und Hand mit Handy: © RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie; Bildschirmbild: © RAABE

Kapitel 7: Tonwertreihen und Nuancen: © RAABE; alle anderen Bilder von Canva Pro

Rückseite: Farbscheibe erstellt mit Nano Banana KI-Technologie

Farbkreis von Johannes Itten: © GeraNova Bruckmann Verlagshaus

Farbkreis von Harald Küppers: © Harald Küppers

© RAABE

M 3

Farbschema nach Küppers (Vorlage zum Ausgestalten)

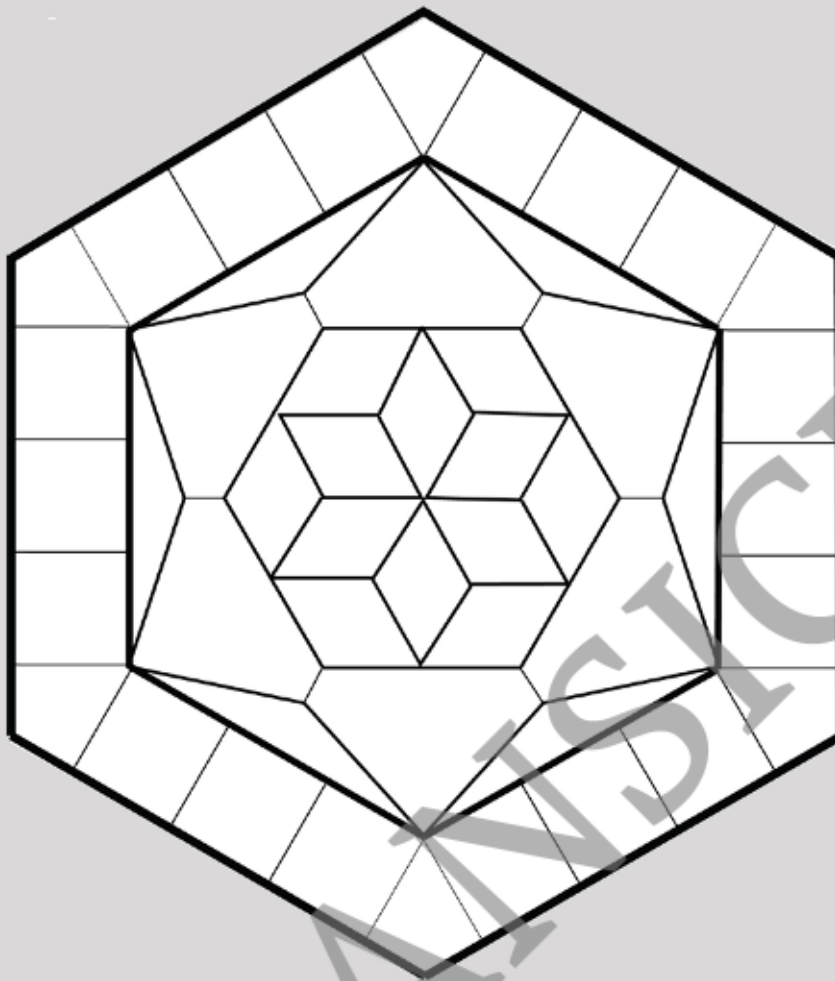
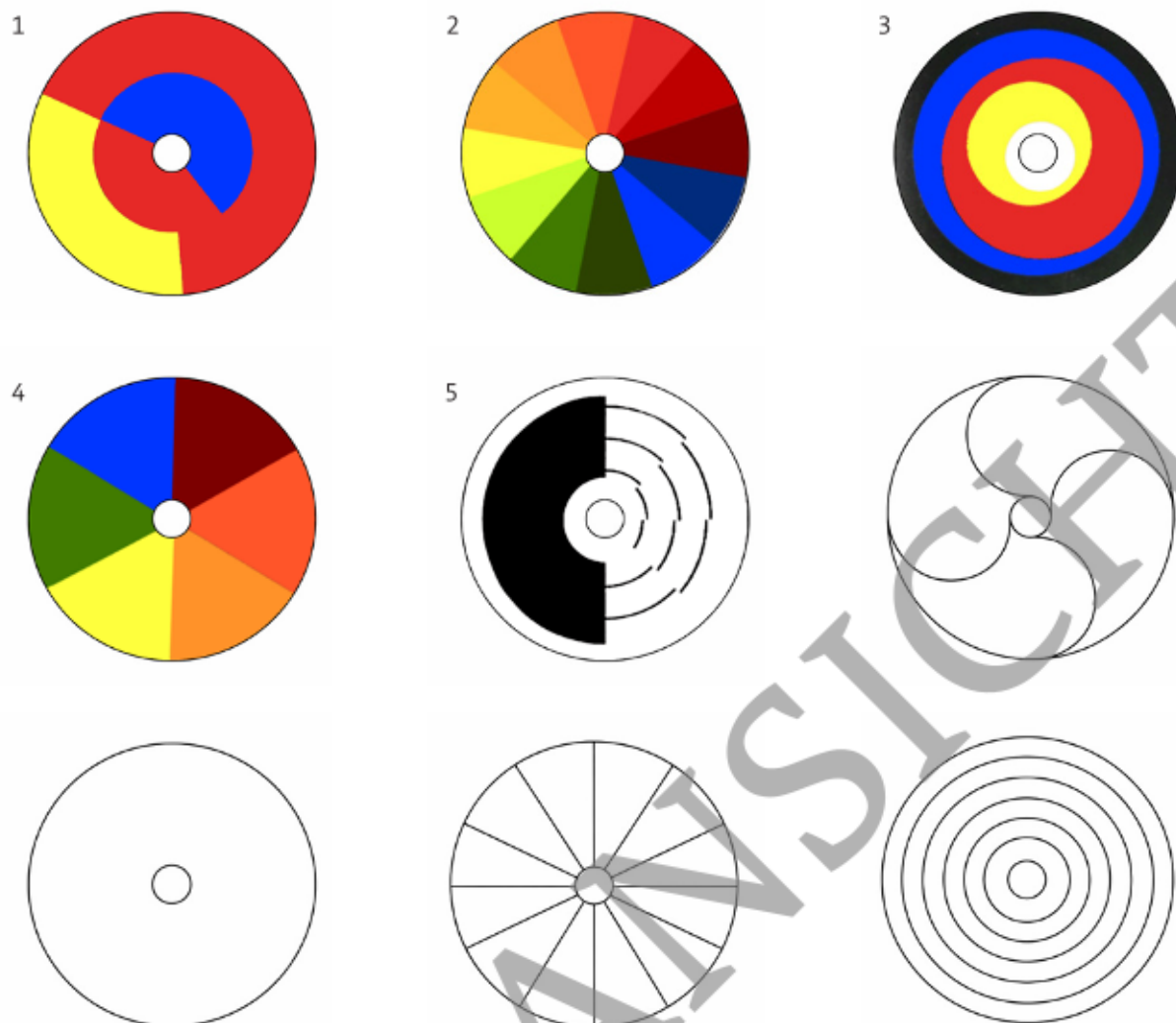


Abb. auf der Grundlage von Küppers' Farbschema
© Harald Küppers

M 6 Farbkreis (Vorlagen und Anleitung zu Kapitel 6)



So baust du die Kreisel selbst

Du brauchst: Kreisscheiben, dickeres Papier oder Pappe, Schere, Kleber, Zahnstocher o. Ä., Perle, durch die der Zahnstocher passt, ein Stück Knete

So geht's

1. Schneide die gewünschten Scheiben nach dem Bemalen grob aus und klebe sie auf ein Stück Pappe oder dickeres Papier.
2. Schneide die Scheiben ordentlich aus.
3. Markiere die Mitte des Kreises. Dort wird ein kleines Loch gemacht.
4. Stecke den Zahnstocher durch das Loch, sodass er fest in der Mitte sitzt.
5. Drehe den Kreisel um. Auf der Unterseite steckst du die Perle auf den Zahnstocher. Damit die Perle nicht verrutscht, nimm ein kleines Stück Knete und befestige damit die Perle am Zahnstocher. Die Perle sollte genau unter der Scheibe sitzen.
6. Teste den Kreisel.

© Abb. 1–4: © Ludwig Hirschfeld-Mack/Bauhaus Archiv; Abb. 5: gemeinfrei; alle weiteren: RAABE

M 8

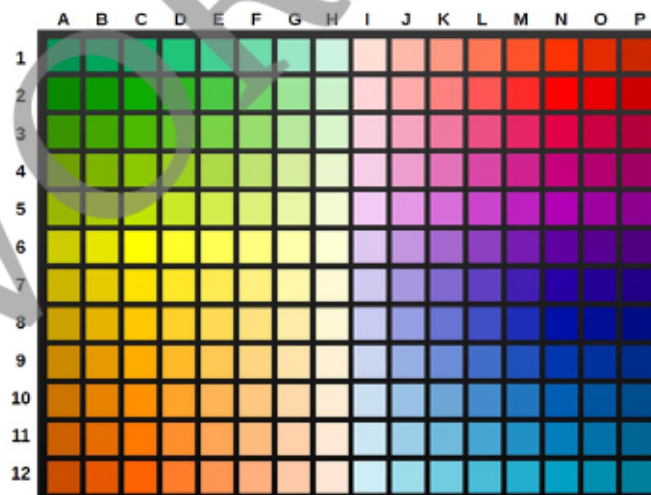
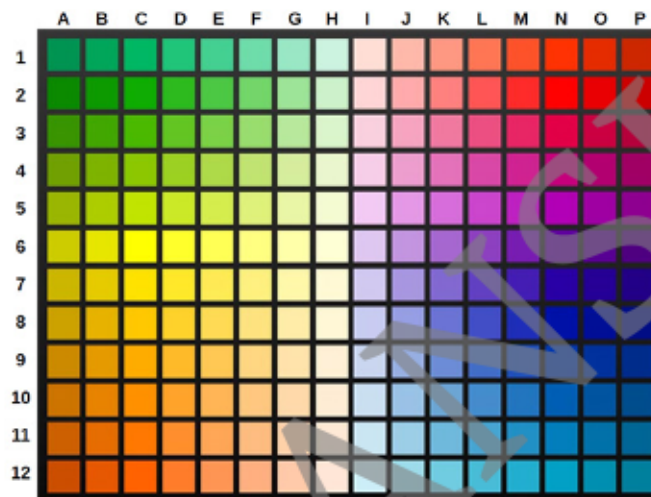
Spiel „Farbflüstern“ (Anleitung und Vorlagen)

FARBFLÜSTERN

Spielablauf

- Alle 2 bis 6 Mitspielenden erhalten je einen Ausdruck der farbigen Koordinatentafel.
- Eine/-r aus der Gruppe überlegt sich im Kopf ein Farbfeld (z. B. F 5) und gibt dazu ein einziges Wort als Hinweis, jedoch ohne den Farbnamen oder die Koordinaten zu nennen (z. B. „Limettenfruchtfleisch“).
- Die anderen raten, welches Feld gemeint ist, und tippen je eins.
- Anschließend wird ein weiterer Hinweis gegeben (z. B. „Matcha-Latte“).
- Wer genau die Farbe tippt, bekommt 2 Punkte. Wer ein Feld daneben getippt hat, 1 Punkt.
- Anschließend ist der/die Nächste in der Runde dran.

Tipp: Je kreativer dein Hinweis, desto besser. Aber Achtung: Je vager du bist, desto verrückter wird's.



© RAABE