

I.GR.67

Grafik

Jeder Druck ein Unikat – Gestalten mit der Monotypie

Astrid Jahns



© RAABE

© Karla Fischer

Wie der Name schon sagt, ist die Monotypie ein Einmaldruckverfahren, d. h., jedes Motiv kann nur einmal gedruckt werden. Und genau das ist das Besondere: Die Monotypie bringt einzigartige Ergebnisse hervor. Jeder Druck ist ein Unikat. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Varianten der Monotypie kennen und erfahren beim Erproben, dass die Drucke jedes Mal anders ausfallen und im Voraus nie genau planbar sind. Daher sind neben den technischen Fertigkeiten auch Spontaneität, Experimentierfreude und Kreativität gefragt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5 bis 7
Dauer:	ca. 9 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; Kunstwerke betrachten und analysieren können; kunstgeschichtliche Epochen, Künstlerinnen und Künstler kennen
Thematische Bereiche:	Drucken, Zeichnen, Mixed Media, Werkbetrachtung
Medien:	Bilder, Texte, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben

Auf einen Blick

Legende

AB: Arbeitsblatt – AL: Anleitung – BD: bildliche Darstellung – TX: Text

1. Stunde

Thema:	Einstieg: Was ist Monotypie?
M 1 (BD)	Monotypien in der Kunst / Einstieg in das Thema anhand einer Bildbetrachtung und eines Unterrichtsgesprächs über das Verfahren der Monotypie
M 2 (TX)	Monotypie: Was ist das? / Erarbeiten von Informationen über das Verfahren der Monotypie, über seine Besonderheiten und über Künstlerinnen und Künstler, die damit arbeiten
M 3 (TX)	Monotypie: Wie geht das? / Kennenlernen dreier grundlegender Varianten der Monotypie
Benötigt:	☐ M 1 mit geeignetem Präsentationsmedium ☐ M 2 im Klassensatz ☐ M 3 im Klassensatz

2./3. Stunde

Thema:	Monotypie Variante 1: Zeichnen auf die Druckplatte
M 4 (AL)	Monotypie 1: Zeichnen auf die Druckplatte / Erarbeiten, Erproben und Anwenden des Verfahrens
	Differenzierungsmaterialien:
M 8–M 12 (TX/AB)	Erarbeiten von Informationen über einzelne Künstlerinnen und Künstler, die mit dem Verfahren der Monotypie arbeiten; ggf. Erstellen eines Künstlersteckbriefs
M 13 (TX)	Erarbeiten von Informationen über verschiedene Druckverfahren
Benötigt:	☐ M 4 mit geeignetem Präsentationsmedium ☐ M 4 im Klassensatz ☐ Druckplatten (mindestens genauso groß wie das Papier, das bedruckt wird) ☐ Farbwalzen ☐ Druckfarben (wasserlösliche Druckfarben oder Acrylfarben) ☐ Zeichenwerkzeuge (Pinsel, Pinselstiele, Holzspieße, Wattestäbchen etc.) ☐ Papier zum Bedrucken (DIN-A5- und DIN-A4-Format) ☐ Abdeckung für die Tische (Zeitung, Folie, Wachstuch o.Ä.) ☐ Malerkittel o.Ä. ☐ Möglichkeit zum Reinigen der Druckplatten und Farbwalzen ☐ M 7–M 13 nach Bedarf zur Differenzierung sowie ggf. Endgeräte mit Internetzugang für die Rechercheaufgaben

Das Auge isst mit – Vom Essen in der Kunst

Astrid Jahns



Essen ist ein zentraler Teil unseres Lebens. Und da das Auge bekanntlich mitisst, ist das Thema auch in der Kunst sehr beliebt. Ob Stillleben, üppige Speise oder Menschen bei einer Mahlzeit, ob auf der Leinwand, als Objekt oder als Instagram-Post – die Motive, Materialien und Medien rund ums Essen sind vielfältig. Entdecken Sie diese Vielfalt mit Ihren Schülerinnen und Schülern. Der vorliegende Beitrag bietet Bildbeispiele von verschiedensten Künstlerinnen und Künstlern und vielfältige Gestaltungsanregungen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5 bis 7

Dauer: ca. 6 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Kunstwerke betrachten und beschreiben können; kunstgeschichtliche Epochen und Künstler kennen; malerische Verfahren kennen und anwenden; die Wirkung bildnerischer Mittel und Verfahren erfassen

Thematische Bereiche: Werkbetrachtung; Zeichnen; Malen; Collagieren; Fotografieren

Medien: Bildbeispiele, Texte, Arbeitsblätter, Anleitungen, Vorlagen

Zusatzmaterial: Farbposter (Print-Ausgabe)

M1

Eat Art – Kunst aus Essen



© Edgar Artis, 2017



Conja Alhäuser: Frammento II (Detail),
2014 © VG Bild-Kunst, Bonn 2025,
Foto: J. Potter

Ohne geht's nicht – Geschirr und Gedecke



Juan Gris: Stillleben mit Glas, Messer und Messer, 1911/12



Daniel Spoerri: Fallenbild aus der Serie „Il Bistrot di Santa Marta“, 2014 © VG Bild-Kunst, Bonn 2025



Meret Oppenheim: Frühstück im Pelz, 1936 © VG Bild-Kunst, Bonn 2025

M 5

Essen Stück für Stück – Eine (Teller-)Collage gestalten

Mit der Collagetechnik kannst du verschiedene Bilder und Materialien kombinieren und so etwas völlig Neues schaffen. Das geht auch beim Thema „Essen“.

Aufgabe: Gestalte einen Teller mit Essen in der Collagetechnik. Wähle zunächst ein Thema für deinen Teller, z. B.:

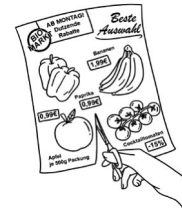
- leckerer Obstteller
- Teller mit gesundem Gericht oder mit total ungesundem
- Teller mit deinem Lieblingsgericht
- Teller mit Fantasie-Essen
- Teller in einer bestimmten Farbe deiner Wahl (z. B. eines Gemüse auf grünem Teller)
- Teller nach deinen eigenen Ideen

Du brauchst: Vorlage für Teller von der Extraseite (oder eigene Zeichnung), Zeitschrift, Werbeprospekte oder alte Kochbücher mit Bildern von Essen, Schere, Klebestift

Tipp: In vielen Läden liegen kostenlose Hefte übers Kochen und Essen oder Werbeprospekte aus. Du kannst auch deine Eltern nach alten Kochbüchern fragen.

So geht's

1. Du hast ein Thema für deinen Teller? Dann wähle passende Bilder dafür aus.
2. Schneide die Bilder aus. Wenn nötig, schneide sie noch zurecht.



3. Lege die Bildteile auf deinen Teller. Schiebe sie hin und her, bis du mit der Anordnung zufrieden bist.

Tipp: Interessant ist es, wenn die Teile sich an manchen Stellen auch überschneiden.

Wichtig: Arbeite formfühlend: Der Teller soll gut gefüllt sein.



4. Klebe die einzelnen Bildteile fest. Falls die Teile übereinander liegen, muss du sie in umgekehrter Reihenfolge aufheben: zuerst das unterste, dann das oberste.

Wichtig: Lege die Teile erst fest, wenn dir dein gesamtes Bild gefällt.



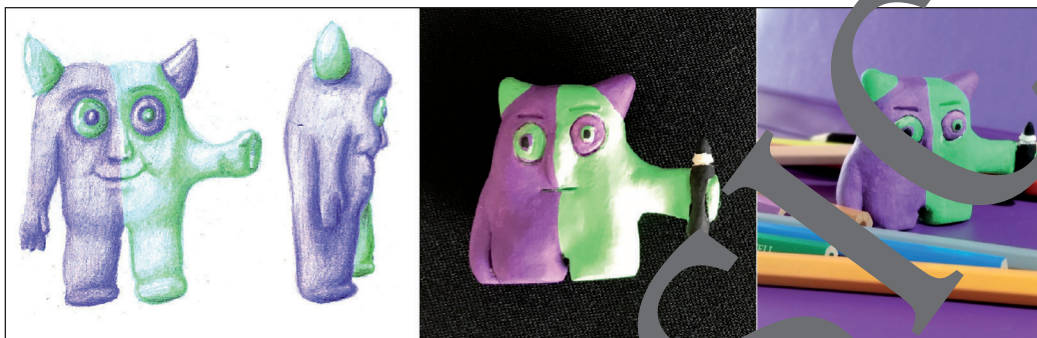
Zusatz: Verwende für deinen Teller weitere Papiere (z. B. Bunt- oder Transparentpapier, Tortenspitze). Oder: Klebe den Teller auf ein festes Stück Papier und gestalte auch das Drumherum (z. B. Besteck, Tischtuch, Tischdecke ...).

So geht's auch: Gestalte in der Collagetechnik ein Motiv deiner Wahl, das etwas mit dem Thema „Essen“ zu tun hat. Du kannst dich für dein Motiv inspirieren lassen, z. B.:

- von einem Kunstwerk,
- von Bildern aus Zeitschriften oder Büchern zum Thema „Essen“ oder „Kochen“
- oder durch eine Suche im Internet.

Schulhausgeister gestalten – Zeichnen, Modellieren und fotografisch in Szene setzen

Susanne Rezac



Maria Stroitelieva

In so manches Heft schleicht sich der Fehlerteufel ein, Lernende werden abgelenkt, weil sie ein Ohrwurm plagt, oder es verschwinden wie von Geisterhand plötzlich Stifte, Kaugummis oder ganze Hausaufgabenhefte. Mystische Wesen, an die Kinder eigentlich keine mehr glaubt, scheinen ihr Unwesen zu treiben – auch in der Schule. Dem gehen die Lernenden in dieser Unterrichtseinheit auf den Grund. Sie untersuchen spielerisch die Nischen, in denen sich in früheren Zeiten Hausgeister bewegt haben sollen. Sie erfinden und gestalten eigene Figuren und inszenieren ihre Schulhausgeister schließlich fotografisch wie „Mörder der Tat ertappt“.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen: 6 bis 10

Dauer: 7 bis 10 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Grafische, plastische und mediale Verfahren kennen und anwenden; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können

Medienkompetenzen: Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren

Thematische Bereiche: Zeichnen (Skizzieren, Kolorieren, Schattieren); plastisches Gestalten mit Modelliermasse; Fotografieren (fotografische Mittel, fotografische Inszenierung)

Medien: Texte, Bilder, Arbeitsblätter, Farbseiten, Gestaltungsaufgaben, Beispielergebnisse

Zusätzliche Materialien: Videotutorial

Skizziert, koloriert, schattiert – Zeichne deinen Hausgeist! (II)

M 4

Aufgabe 1: Zeichne den bei seiner Entdeckung sichtbaren Teil deines Schuhhausgeists mit Bleistift auf einen dicken DIN-A4-Zeichenkarton (mind. 250 g/m²). Fertige zunächst nur eine Linienzeichnung ohne Schattierungen oder Farbe an.

Aufgabe 2: Koloriere und schattiere deine Zeichnung mit Buntstiften.

Tipp: Sieh dir das Video zur Kolorierung und Schattierung an. Du findest den Film unter folgendem Link oder indem du den QR-Code einscannst.

<https://raabe.click/ku-hausgeist>



So geht's

Schritt

Grundfärbung

Gleichmäßig die Flächen in den beabsichtigten Farben füllen.

Zu beachten

Nur sehr schwach aufdrücken, damit man einige Stellen noch abdunkeln und aufhellen kann. Punkte bzw. Flächen, die glänzen sollen, weglassen (z. B. bei den Augen).

Beispiel



Beleuchtung

Festlegen, woher das Licht kommt.

Position am besten so wählen, dass Licht weder von vorne noch von hinten kommt. Seitenlicht macht das Schattieren am einfachsten.



Plastizität

Alle Flächen schattieren.

Die vom Licht abgewandte Seite dunkler, also kräftiger, mit mehr Druck in der Flächenfarbe kolorieren. Wichtig: Fließende Übergänge zur hellen Seite schaffen. Motivteile können Schlagschatten auf Motiv werfen.



Schatten

Die dunkelsten Stellen nachdunkeln.

Dort, wo am wenigsten Licht hinfällt, die Flächenfarbe mit schwarzem Buntstift nachdunkeln. Wichtig: Fließende Übergänge zur Flächenfarbe schaffen. Motivteile können Schlagschatten auf Motiv werfen.



Lichter

Die hellsten Stellen aufhellen.

Dort, wo am meisten Licht hinfällt, die Flächenfarbe mit (Knet-)Radiergummi aufhellen. Wichtig: Fließende Übergänge zur Flächenfarbe schaffen. Ggf. Glanzpunkte mit Deckweiß aufsetzen (z. B. bei den Augen).



Abschneiden

Nachdem du dein Hausgeist fertig gezeichnet und koloriert hast, schneidest du die Figur mit einer kleinen Schere, z. B. einer Spitzen- oder Nagelschere, ganz genau aus.



Alle Bilder: © RAABE

M 6

Gut getroffen – Hinweise zur Objektfotografie

Beim Ablichten deines Hausgeistes helfen dir die folgenden Hinweise zur Objektfotografie:

1. Lichtführung

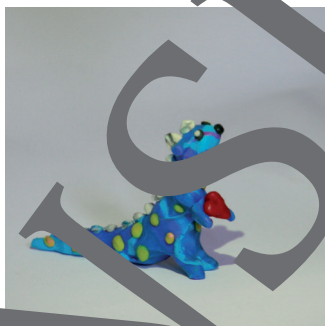
Grundsätzlich muss immer genug Licht vorhanden sein, damit das Foto nicht zu dunkel wird. Natürlich kann man dies auch bei dunklen Lichtverhältnissen mit einer höheren Belichtung ausgleichen, dann ist aber ein Stativ nötig, um das Bild nicht zu verwackeln.

Eine gute Ausleuchtung bedeutet aber nicht immer, dass man von allen Seiten stark beleuchten muss. Je nach Motiv gibt es auch folgende Beleuchtungsmöglichkeiten:

- hartes Seitenlicht, das Dreidimensionales plastischer erscheinen lässt
- weiche frontale Beleuchtung, die das Objekt und den Umriss für den Betrachter gleichmäßig gut ausleuchtet
- punktuelle Beleuchtung, die den Blick des Betrachters auf bestimmte Teile des Motivs lenkt und andere weniger betont



Hartes Seitenlicht



Frontale Beleuchtung



Punktuelle Beleuchtung

2. Schärfeverlauf



Hohe Schärfentiefe



Geringe Schärfentiefe

Alle Bilder: Susanne Rezac

Eine weitere Möglichkeit der Aufmerksamkeitslenkung ist der Schärfeverlauf. Gerade bei kleineren Objekten ist es oft unbeabsichtigt, dass bestimmte Teile unscharf werden. Hierauf sollte bewusst geachtet werden. Denn je näher man mit der Kamera an das Motiv herangeht, umso geringer ist die

Hinweise (M 2; 1./2. Stunde)

M 2 bietet unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten: Die Aufgaben 1 und 2 können die Basis eines Unterrichtsgesprächs bilden, aber auch als Hausaufgabe oder einzeln bearbeitet werden, um Ergebnisse anschließend im Plenum zusammenzufassen.

Aufgabe 3 eignet sich sowohl als Hausaufgabe als auch als Zeitpuffer im Unterrichtsverlauf.

Die Aufgaben 4 bis 8 werden sinnvollerweise im Unterricht der zweiten Stunde eingesetzt, da die Arbeit in unterschiedlichen Sozialformen und vor Ort wichtige Elemente des kreativen Prozesses birgt.

Erwartungshorizont (M 2)

Aufgabe 1

In der Welt des Romans ist es notwendig, dass ein immer wieder auftretendes Problem oder Phänomen im Alltag besteht. Hinzu kommt, dass ein Zauberes das Problem und ein dafür möglicherweise verantwortliches Wesen thematisieren muss. Schließlich führt bei der Lösung des Wesens ein Klingelton.

Aufgabe 2

Ähnlichkeiten mit Hexen, Kobolden oder Heinzelmännchen: Basis ist ein Problem oder Phänomen aus dem Alltag, mit dem die Wesen in Verbindung gebracht werden, z. B. Hexen u. a. bei Krankheiten, Kobolde u. a. bei verlorenen oder verlegten Gegenständen oder Heinzelmännchen in Haushalten, Betrieben oder Städten, die erfolgreich sind als andere. Die Figuren entstammen der Fantasie und bieten eine Erklärung für scheinbar unerklärliche Phänomene, die auf fehlendem Wissen beruhen.

Unterschiede zu Hexen, Kobolden oder Heinzelmännchen: Jedes Wesen hat nur eine genau definierte Aufgabe. Seine Erscheinungsform ist nicht zwingend anthropomorph. Die Beobachtung ändert nichts an seinem Verhalten.

Aufgabe 3

Vorteile/Anpassungen: Die Rüssel dient dem schnellen Einsaugen der Socken. Die Musterung ermöglicht eine gute Tarnung unter Wäschebergen. Die Schwimmhäute sind hilfreich im Wasser. Die Form der Schwanzquaste dient der Reinigung von noch schmutzigen Socken. Der Haarkranz ermöglicht eine Breitenbestimmung bei schmalen Waschtrögen oder Waschmaschinenöffnungen (ähnlich der Schnurrhaare von Katzen). Die großen Augen verweisen darauf, dass der Sockenvertilger nachtaktiv ist.

Nachteile: Die Musterung ist auffällig bei einfarbigen Wäschestücken. Die stämmigen Beine wirken nicht sehr leise oder leise; sie sind damit ungeeignet, um sich zu verstecken.

Aufgabe 4

Erwartungsergebnis: Endet sich am Ende des Beitrags auf S. 27.

Begründung: Weil Zaubererumhänge, also das, was in der Wäscherei öfter gewaschen wird, meist blau oder violett mit gelbem oder goldenem Sternenmuster sind, kann sich der Sockenvertilger mit dieser Färbung gut unter den Wäschebergen tarnen. Haare und Rüssel zeigen eine zu Socken passende Ringelung, damit sie beim Stibitzen der Socken nicht auffallen. Weil die meisten Menschen die Farbe Blau mögen, ist die Ringelung blau-grau. Die Schwanzquaste sieht aus wie eine hölzerne Wurzelbürste, wie sie in alten Waschhäusern zu finden ist.

Aufgabe 5

Haarausfallfee: Ist möglicherweise sehr klein und hat vier Arme – zwei wie mit Kammfingern zum Haare ausreißen, zwei mit langen, dünnen Fingern zum Weben. Hat ein Töpfchen mit Betäubungscreme um den Hals, diese wird aufgetragen, damit das Herausreißen der Haare nicht wehtut.

Ergebnisse

Beispielerggebnis zu M 2, Aufgabe 4

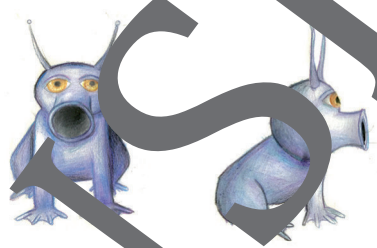


Susanne Rezac: Der Sockenvertilger

Beispielerggebnisse zu M 3/M 4



Annabell Beurer: Der Kettenverdrehher



Der Gummifresser



Malena Düll: Der Ohnwurm



Lia Geyer: Der Farbsauger

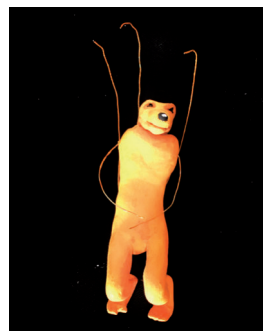
Beispielerggebnisse zu M 5



Elisa Cerny: Der



Selina Schorn



Rosalinda Haj Hussein

I.OB.28

Objektanalyse

Albrecht Dürers Werk „Das große Rasenstück“ – Gestaltete Natur

Karla Fischer



© RAABE

Beispielergüsse; oben Mitte und rechts: © venakr; Larisa Rusina; Rock

Grünanlagen, Fußballplätze, Freibäder, Wiesen – Rasenstücke sehen wir täglich. Aber wann nehmen wir uns schon einmal Zeit, sie ganz genau zu betrachten? Albrecht Dürer hat das getan und „Das große Rasenstück“ gestaltet. Seine Naturstudie, die an Detailgenauigkeit kaum zu überbieten ist, steht im Mittelpunkt dieses Projekts. Sie regt nicht nur zum genauen Hinschauen und Hinterfragen an, sondern bietet darüber hinaus auch viele Ideen, sich kreativ mit Dürers Werk auseinanderzusetzen.

KOMPETENZPROFIL

Lebensstufe: 5 bis 10

Kompetenzen:

Kunstwerke analysieren können; kunstgeschichtliche Epochen, Künstlerinnen und Künstler kennen; Fachwissen erwerben und anwenden

Thematische Bereiche:

Werkbetrachtung, Analyse- und Gestaltungsaufgaben

II.PL.18

Plastik

Farballegorien – Figürliche Darstellung von Farben

Susanne Rezac



Rot steht für die Liebe, das weiß jeder. Aber sieht man nicht auch rot, wenn man wütend ist? Und Rot versprüht doch auch Kraft und Energie? Kulturgeschichtlich werden Farben bestimmte Bedeutungen zugeschrieben, die sich aber zum Teil mit den empirisch feststellbaren psychologischen Wirkungen decken, die bestimmte Farben auf uns ausüben. Eindeutige Zuordnungen sind zwar kaum möglich, aber es gibt durchaus Tendenzen, die sich bei vielen Menschen ähneln. Darauf basiert die Idee dieser Unterrichtseinheit, eine menschliche Figur zu gestalten, die für die Eigenschaften einer Farbe steht und von ihr ausgehenden Assoziationen. Mithilfe der angebotenen Materialien erarbeiten die Lernenden Körperproportionen, entwerfen eine Gestaltungsidee und setzen „ihre Farbe“ schließlich als Figur um.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen: 10 bis 13

Dauer: 14 bis 16 Unterrichtsstunden

Alte: Planen und Umsetzen; Zeichnen; dreidimensionale Körperdarstellung; Werkanalyse; Positionen der Kunstgeschichte der Jahrhundertwende

Kompetenzen: Plastische Verfahren kennen und anwenden; kunstgeschichtliche Epochen und Künstlerinnen und Künstler kennen; Kunstwerke analysieren können

Medien: Bilder, Arbeitsblätter, Anleitungen, Gestaltungsaufgaben, Klausurvorschlag, Schülerarbeiten

Zwei Frauenbilder: Rodins „Die einstmals schöne Helmschmiedin“ und Maillols „Das Mittelmeer“

M 1



Auguste Rodin: Die einstmals schöne Helmschmiedin (ursprünglich Teil des Werks „Höllentor“), 1880–1883; Bronze, 50 x 30 x 27 cm; Musée Rodin, Paris

© Fotos: Susanne Rezac/Musée Rodin



Artiste Maillol: Das Mittelmeer (auch: „Akt“ oder „Der Gedanke“), 1905/07; Kalkstein, 114 x 78 x 107,5 cm; Sammlung Oskar Reinhart, Winterthur

© Foto: Museum Am Römerholz, Sammlung Oskar Reinhart, Winterthur

M 9

Klausur: Körper in Beziehung

Theoretischer Aufgabenbereich (30 Punkte)**Bildmaterial**

Sie erhalten eine Abbildung von Auguste Rodins „Junge Mutter in der Grotte“ von 1885 (Gips, 35,6 x 25,4 x 17,8 cm; heute im Musée Rodin, Paris). Rodin fertigte eine Tonplastik an, die nicht erhalten ist, von der aber der vorliegende Gipsabguss gemacht wurde. Davon ausgehend entstand ein Bronzeguss und im Nachgang, von Gehilfen ausgeführt, eine Marmorskulptur.

Aufgabe 1

Beschreiben Sie den formalen Bestand der vorliegenden Arbeit. (12 Punkte)

Aufgabe 2

Analysieren Sie die vorliegende Plastik schriftlich. Bestimmen Sie hierzu mindestens drei wichtige Analysebereiche selbstständig. (9 Punkte)

Aufgabe 3

Beschreiben Sie auf der Basis der Analyse und des formalen Bestandes die inhaltliche Aussage der Arbeit. (9 Punkte)

Praktischer Aufgabenbereich (30 Punkte)**Aufgabe 4.1**

Fertigen Sie aus den erhaltenen Drahtstücken drei Figuren: zwei große von ca. 10–11 cm und eine kleinere von ca. 6–7 cm Höhe. Achten Sie auf stimmige Proportionen und darauf, sich an den spitzen Drahtenden nicht zu verletzen. (21 Punkte)

Aufgabe 4.2.

Formen Sie die Haltungen der drei Figuren zu ausdrucksstarken Posen. Die Figuren sollen durch ihre sprechende Körperhaltung und ihre Positionierung zueinander eine Passage aus folgendem Gedicht versinnbildlichen.

Befestigen Sie die Figuren fest auf der erhaltenen Pappe, indem Sie – wie bei Ihrer zuvor angefertigten Farballegorie – die vorhandenen Drahtenden nutzen. Sie können sie durch die Pappe stechen und unterhalb mit Kreppband fixieren. (9 Punkte)

Wir drei von Theodor Herold

Auf meiner Stufe steht der Schweiß,
Ich schüttle den Staub von den Sohlen:
Der Junge war mir wie ein Fuß,
Nur ruhen wir Atem holen.
Und langsam stieg ich die Treppen empor,
Wohin die vierzig laufen,
Da tönt ein Stimmchen an mein Ohr
Wie silberne Glockenrufen.
Und versunken war alle Sorge und Last,
Und ich stieg emporgesprungen.
Und hielt mit beiden Armen umfasst
Mein Weib und meinen Jungen.

Er zog mir vom Kopf den grauen Hut,
Er zerrte mich in die Stube,
Und dann balgten wir uns vor Übermut:
Ich und mein blonder Bube.
Du lachtest dazu, und die Sonne fiel
Hell flutend durchs offene Fenster.
So bannten wir drei in goldenem Spiel
Die grauen Alltagsgesperster.

(Gemeinfrei, <https://www.lyrikmond.de/gedichte-thema-8-76.php#1759>)

Ergebnisse



Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.

Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

