

Städtische
JUGENDKUNSTSCHULE
ZEBRA

Meine Reise durch zuhause.



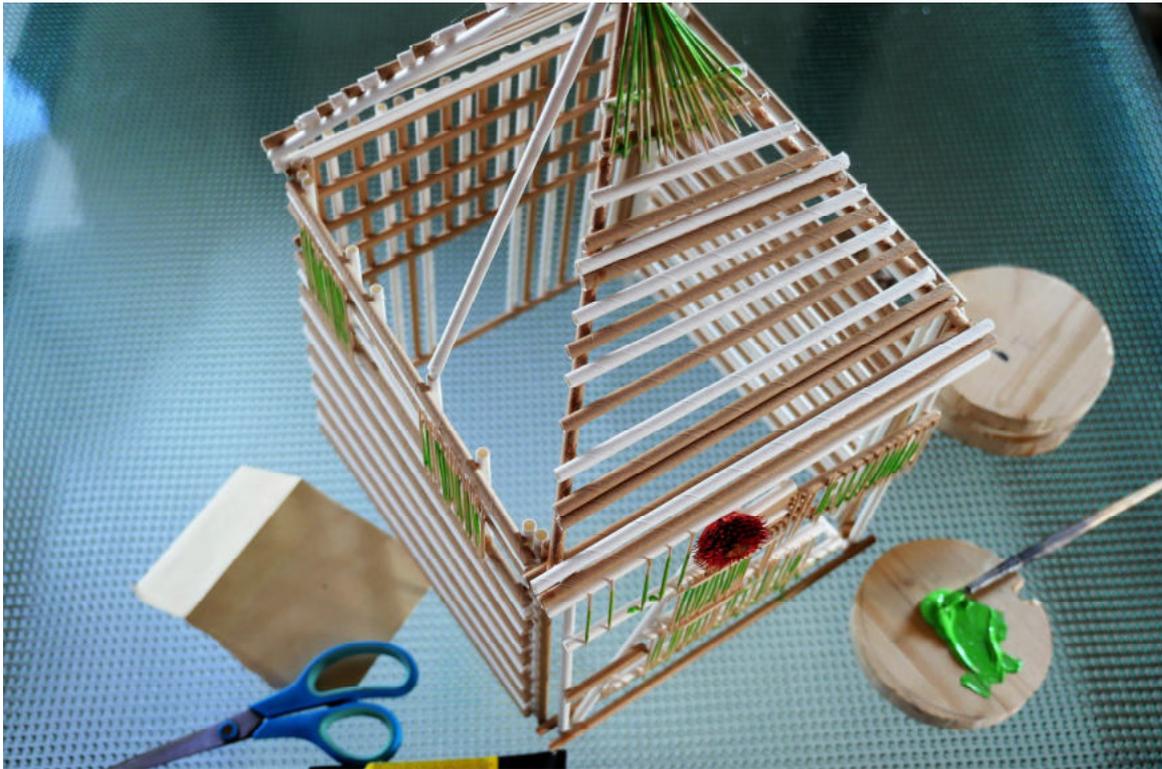
Liebe Kinder, liebe Eltern,

Wie wäre es, wenn ihr das eigene Heim nach Materialien durchsucht, die wir zum kreativen Entdecken gebrauchen und verwenden können: Zeitungspapier, Trinkhalme, Briefpapier, Alufolie, Bleistifte, Wasserfarben, Kartonschachteln...

Oder richtet in den Zimmern Eurer Wohnung kleine Spielstätten ein und verwandelt den ganzen Raum und Euch selbst, typisch ZEBRA eben. Für jede Altersgruppe ist etwas zum Bauen, Malen, Drucken, Schreiben, Sprechen, Spielen dabei, natürlich auch für die Geschwister und Eltern, die besten Reisebegleiter, die Ihr Zuhause finden könnt.

23 Etappen hat unsere Ideenreise. Fotografiert eure Kunststücke, und schickt die Fotos der Jugendkunstschule ZEBRA. Das Kunstschulteam wird sich bei euch melden mit Tipps und kleinen Botschaften: jugendkunstschule@tuttlingen.de.

Viele Grüße aus der Jugendkunstschule ZEBRA.



Etappe 1

TRINKHALMHAUS *Nur regnen darf es nicht*

Material: Trinkhalme aus Papier, Holzleim, Zeitungspapier, Deckfarbkasten, feine Pinsel.

Mit altem Zeitungspapier den Tisch abdecken, ein Blatt als Unterlage für das Kleben. Die Trinkhalme in kleinen Abständen nebeneinanderlegen, quer darüber weitere der langen Röhrchen legen und festkleben. Nachdem der Kleber getrocknet und das 'Gitter' stabil ist, können die Zwischenräume ebenfalls mit Trinkhalmen ausgefüllt oder mit Papierstücken beklebt werden. Auf diese Art lassen sich die vier Wände und das Dach herstellen und zusammenbauen.

Wo soll das Haus stehen? Am Strand, in den Bergen, am Stadtrand, auf einer Felsenklippe?

Gestalte weiter mit anderen Holzstäbchen, Papierstücken, Wasserfarben, mit Allem, was sich für das Trinkhalmhaus finden lässt.



Etappe 2

SCHLAFZIMMER *Schattenfiguren*

Material: Türrahmen, Bettbezug oder Laken, Schnur, Nachttischlampe, Zeitungspapier, Karton, Schere.

Du brauchst einen hellen Bettbezug oder ein Laken und eine Nachttischlampe. Spanne eine Schnur im Türrahmen – so hoch wie möglich – und lege den Bezug darüber. Eine helle Wand kann auch zur Bühne werden. Stelle die Nachttischlampe davor, so dass sie auf die Fläche strahlt. Jetzt kannst du mit deinen Händen Schattenfiguren bilden und diese auf der Bettbezug-Bühne spielen lassen.

Bist du eingeübt? Dann rufe deine Familie zum Vorspiel der Schattenfiguren. Jeder Zuschauer darf zuvor mit dir ein Teil der Bühnenkulisse ausschneiden, aus Zeitungspapier oder Karton. Sage ihnen, was du brauchst. Bäume, Häuser, Teile einer Landschaft, usw. Dann brauchst du einen Assistenten: Wer hält die Bühnenbildteile an die richtige Stelle? Bühne frei, das Spiel beginnt!



Etappe 3

ALUFOLIENDRUCK *Seekarte für Tag und Nacht*

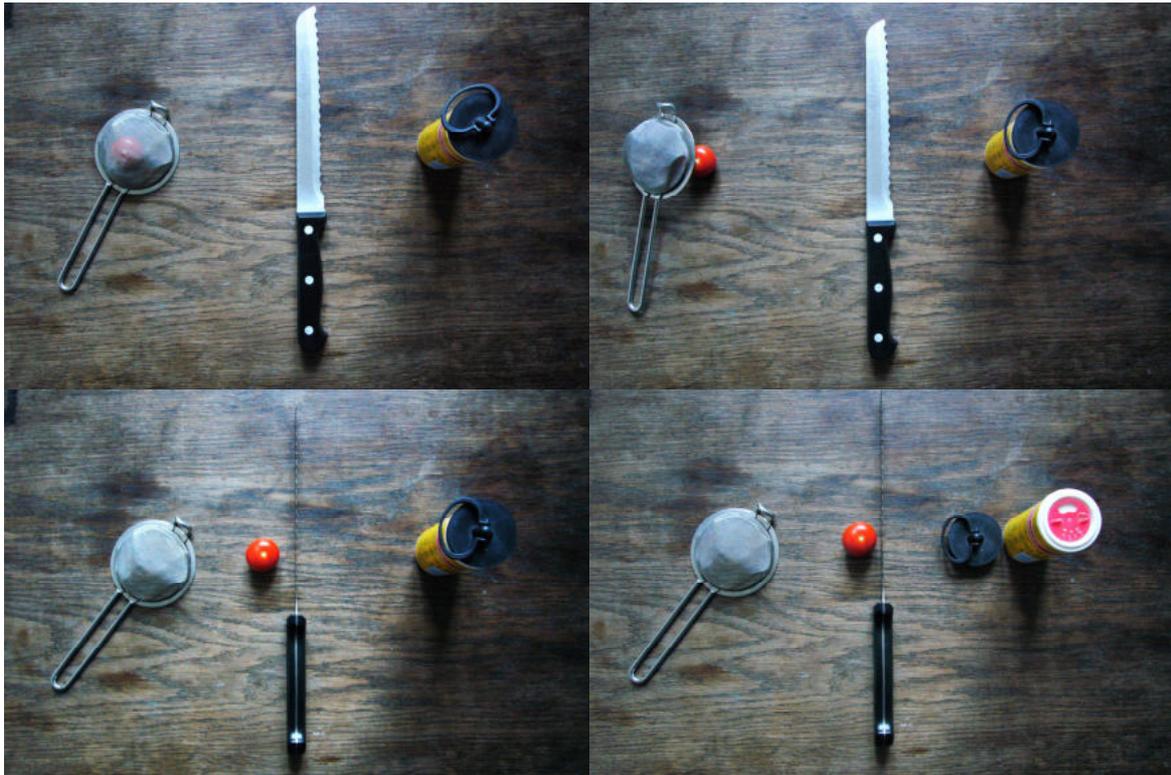
Material: Alufolie, Deckfarben, Pinsel, Küchenschwamm, DIN A4-Blätter, Klebeband.

Forme die Alufolie zu einfachen Motivstempeln, mit denen sich Punkte, Vierecke, Linien, Flecken, Kreise drucken lassen. Lege die DIN A4-Blätter auf dem Boden aus, so viele wie du möchtest, und klebe sie zu einer großen Fläche aneinander. Das wird die Seekarte.

Wohin soll die Fahrt gehen? Ist das Meer stürmisch? Ist dein Ziel schon in Sicht ?

Nun die Stempel mit Farbe betupfen und auf das Papier pressen. Aus vielen kleinen Abdrücken werden größere Motive zusammengesetzt, vielleicht Schiffe, Insel, Fische. Schiebst du die eingefärbten Stempel leicht über das Papier, gibt es farbige Spuren, die du für die Wellen, Wolken und die Tiefsee gebrauchen kannst. Der Küchenschwamm bietet sich als Stempelkissen an oder direkt zum Drucken in den freien Passagen der Seekarte.

Schreibe eine Nachricht, die in einer Flaschenpost stecken könnte! Wer hat sie losgeschickt und warum? Ein Seefahrer in Not? Ein Mensch auf einer einsamen Insel? Ist die Botschaft schon lange unterwegs oder gerade erst losgeschickt worden?



Etappe 4

KÜCHE *Der Schneebesen packt aus*

Suche dir fünf Gegenstände aus der Küche und stell dir vor, sie würden lebendig. Worüber würden sie sich unterhalten? Welche Stimmung haben sie? Wer ist mit wem befreundet? Schreibe eine kleine Geschichte über diese Gegenstände und ihre Beziehungen zueinander.



Etappe 5

SCHUHSCHACHEL *Ein märchenhafter Ort*

Material: Schuhschachtel, Karton, Papier, Bleistift und Farbstifte, Schere, Leim, Deckfarbkasten, Pinsel.

Eine Kastenbühne ist ein märchenhafter Ort. Dort dürfen die Geschichten ganz für sich geschehen und stattfinden. Die Kulisse zeigt den Spielort, die Figuren zeigen die Handlung, und ist der Deckel geöffnet, dürfen auch die Zuschauer dabei sein.

Wie wäre es mit einem Märchen? Welche kennst du? Wer mag lieber eine selbsterfundene Geschichte ausschneiden? Eine schöne Geschichte, eine spannende, eine gruselige? Wer kommt darin vor? Menschen, Tiere, Fantasiewesen? Monster, Drachen, Gespenster? Gibt es vielleicht sogar eine Figur für dich?

Zuerst zeichnest du Figuren aus Papier und Karton. Wer gerne möchte, kleidet sie mit Kostümen ein. Auch diese zeichnest du zunächst vor, gestaltest die Farben mit den Buntstiften und schneidest aus. Die Märchenfiguren etwas zurecht falten und auf die Bühne stellen. Damit die Kastenbühne lebendig aussieht, und die Figuren nicht so einsam sind, braucht es noch einen Hintergrund, der zu der Geschichte passt.



Etappe 6

FENSTER *Blick nach draußen*

Schau aus dem Fenster. Was siehst du? Menschen, Autos, Tiere? Beobachte genau. Warum läuft der Mann über die Straße? Was sucht der Vogel? Und wohin fährt das Auto? Denke dir eine spannende Geschichte aus, die genau erklärt, warum draußen das passiert, was du beobachtet hast.



Etappe 7

BADEZIMMER *Spiele mit dem Spiegelbild*

Stelle dich vor den Spiegel und schneide die verrücktesten Grimassen, die dir einfallen. Mache Fotos von den 5 Grimassen, die dir am besten gefallen. Habt ihr Schminkefarben im Haus? Verwandele dich in ein Tier, einen alten Menschen, ein Fantasiewesen – und dann mache die Grimassen nochmal!



Etappe 8

ZEITUNGSPAPIER *Miniaturlandschaft*

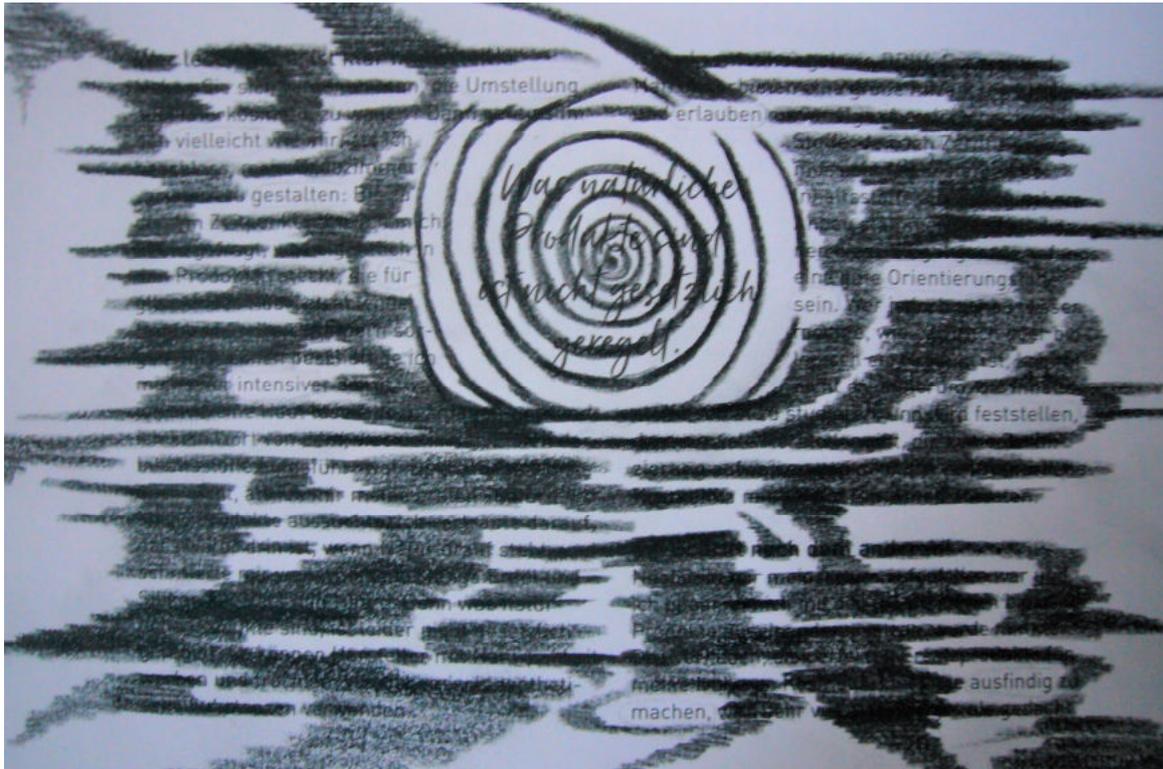
Material: Zeitungspapier, Mehl, warmes Wasser, Salatschüssel und Teller, Deckfarbkasten, Pinsel.

Wie sieht die Welt von oben aus? Vom Dach des Hauses aus gesehen? Oder aus der Sicht eines Vogels?

Aus der Küche holst du eine Tasse voll Mehl, rührst warmes Wasser dazu, bis die Mischung eine regelrechte Klebepampe ist. In der Salatschüssel vermengst du diesen natürlichen Klebstoff mit Zeitungspapier. Gebe weiteres Wasser schlückchenweise dazu bis du eine knetbare Papiermasse hat. Das ist das Ausgangsmaterial für eine Miniaturlandschaft.

Auf der Fläche eines Tellers ist nicht viel Platz. Also arbeite mit den Fingern fein und geduldig, die Papiermasse machst mit, sie lässt sich sogar zu spitzen Bergen auftürmen. Einen Tag musst du abwarten, bis die Landschaft getrocknet ist und bevor sie bemalt werden kann.

Wie heißt dein Land? Und wie sehen die Wesen aus, die dieses Land bewohnen? Welche Sprache sprechen sie? Erfinde eine geheime Fantasiensprache, die nur die Bewohner dieses Landes verstehen können!



Etappe 9

WOHNZIMMER *Zeitungs poesie*

Nimm eine Seite aus einer Zeitung. Lies dir alles durch, was auf der Seite steht. Dann nimmst du einen schwarzen Stift und umkreist alle Worte, die du schön oder interessant findest. Vielleicht passen sie zusammen und ergeben einen Sinn? Braucht es noch Füll- oder Verbindungsworte? Sind sie auf der Seite zu finden?

Du kannst die Seite so gestalten, dass es zu den Worten passt, die du ausgewählt hast. Suche nach Zeitungsfotos und klebe sie zu den Sätzen, oder übermale freie Stellen auf der Seite: Mache zu der Zeitungs poesie ein Titelbild mit Überschrift.



Etappe 10

WC-ROLLE *Eine Filmgeschichte*

Material: Toilettenpapier, Zeitungspapier, Deckfarbkasten, Pinsel, Schere, Leim.

Lege einige Blätter der Zeitung als Schutz quer über den Tisch oder den Fußboden. Nimm das lose Ende des Toilettenpapiers und probiere die Wasserfarben auf dem weißen Streifen aus. Das weiche Papier saugt jede Farbe auf und verändert die Pinselstriche, breit und kurz, längs und schräg. Die gemalten Farben verfließen, es ergeben sich wie von selbst Farbspiele und Muster.

Nach und nach wählst du vielleicht einfache Figuren, Tiere, lustige Dinge dazu, und reihst sie zu einer Handlung auf. Wenige Linien nur und das Motiv sitzt an seinem Platz. Male einfach so lange wie du möchtest und Ideen hast.

Schaue den gemalten Film nach dem Trocknen an. Wie sieht denn alles aus? Fehlt etwas? Welche Passagen sind schön, welche überraschen, welche gefallen nicht?

Zerteile den Bildstreifen, ordne die Teile, klebe sie neu zusammen. Vorsichtig kannst du die Szenen nochmals übermalen und ausspinnen. Spanne eine Schnur durch das Zimmer, und hänge die Bildstreifen zur Besichtigung ins Licht.



Etappe 11

LIEBLINGSPLATZ *5-Minuten Text*

Suche dir einen gemütlichen Platz in der Wohnung. Nimm ein Blatt Papier und einen Stift, mit dem du gerne schreibst. Stelle dir einen Wecker auf 5 Minuten.

Fang an zu schreiben – alles, was dir in den Kopf kommt. Hör niemals auf, zu schreiben. Wenn dir nichts mehr einfällt, dann schreibe einfach das letzte Wort nochmal und nochmal und nochmal. Bis dir ein neues Wort in den Kopf kommt. Der Text muss keinen Sinn ergeben, du musst nicht schön schreiben und es ist egal, ob du die Worte richtig oder falsch schreibst.

Nach 5 Minuten liest du nochmals, was du geschrieben hast. Suche dir 3 Worte aus, die dir gefallen. Vielleicht kannst du mit diesen drei Worten ein Gedicht schreiben? (Gedichte müssen sich übrigens nicht unbedingt reimen!)



Etappe 13

PAPIERMÜLLTÜTEN *Gespenster unter sich*

Material: Papiermülltüten (3-er Pack), Zeitungspapier, Packpapier, Schere, Leim, weiße Wandfarbe, schwarze Schuhcreme.

Solche Mülltüten sind Gold wert. Auch als Gespenster sind sie verwendbar. Du wirst sie etwas umgestalten, damit sie als Objekte hingestellt werden können. Also schneide die Tüten mit der Schere an den Seiten etwas auf. Da die Schere schon in Betrieb ist, nimm dir die auch Augenöffnungen vor und die Stellen für die Nase und den Mund. Packpapier ist ein kräftiges Papier, ergänze damit die Fläche um Augen, Mund, Nase herum. Du kannst die Ausschnittreste von zuvor verwenden: einschneiden, in Form bringen, ankleben.

Lege das Zeitungspapier als Schutz aus und male die Gespenster mit weißer Wandfarbe an. Dabei wird dir jemand helfen müssen. Nach dem Trocknen ist nochmals ein günstiger Zeitpunkt, um das Aussehen der drei Gespenster zu verändern. Wirken sie geisterhaft? Erschrecken sie dich, sehen sie erfreut aus? Gebe ihnen persönliche Namen und stelle sie zusammen in deinem Zimmer auf. Fehlt ihnen noch etwas Kontur? Verwende schwarze Schuhcreme.

Hast du von Gespenstern gehört, die vor sich selber flüchten? Oder lachen müssen, immer wenn sie gruselig sein sollen? Vielleicht kennen deine Eltern solche Geschichten?



Etappe 14

Handpuppen *Socken einmal anders*

Material: Ein altes Paar Socken, Zeitungspapier, Stoffreste, Wollreste, Tesafilm, Kleber, Filzstifte, Papier und Schere.

Forme eine Kugel aus Zeitungspapier, mit einer Öffnung, in die du deinen Zeigefinger stecken kannst. Umwickle die Zeitungskugel mit Tesafilm, damit sie gut zusammenhält. Die Papierkugel steckst du als Kopf in die Socke und schneidest darunter, rechts und links, zwei kleine Löcher für den Daumen und den Mittelfinger. Das ist das Grundgerüst deiner Handpuppe. Jetzt kannst du loslegen mit der Gestaltung. Welche Figur möchtest du machen?

Male Augen und Mund mit Filzstift auf Papier, schneide sie aus und klebe sie auf den Kopf. Aus Stoff- und Wollresten lassen sich Schal, Kleider, eine Mütze, Haare usw. ausschneiden und deine Figur damit anziehen. Was kann die Handpuppe in den Händen halten? Damit es mehr Spaß macht beim Spielen, verwandelst du die zweiten Socke auch in eine Handpuppe, dann können sich die beiden unterhalten.

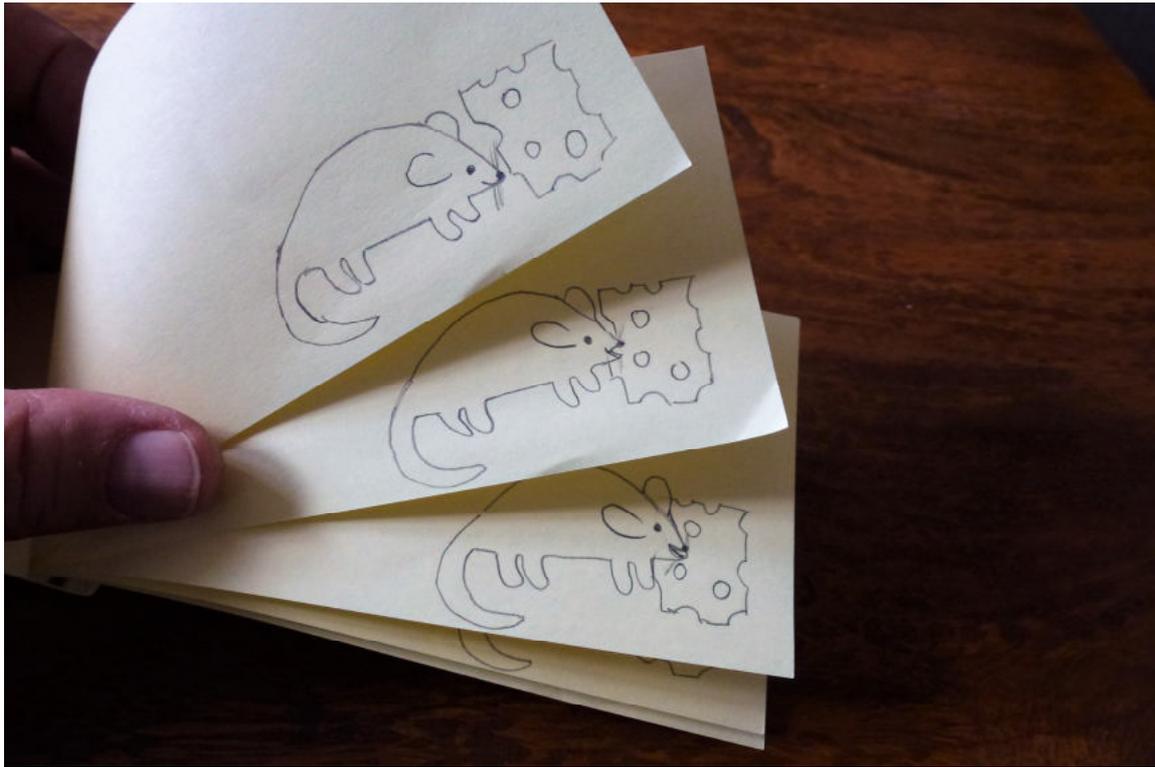


Etappe 15

Tiermobile *Für einen schönen Platz*

Material: einen schönen Stock aus dem Wald, dickeres Papier, Bleistift, Wachsmalkreiden oder Buntstifte, Schere, Wolle oder Schnur.

Als Vorschlag habe ich dir einige heimische Tiere aufgemalt. Du kannst auch ganz andere Tiere zeichnen und anmalen. Du schneidest die Tiere aus, bohrst ein kleines Loch ins Papier, fädelt Wolle oder dünne Schnur durch, bindest sie gut fest und hängst sie in unterschiedlichen Längen an dem Stock auf. Jetzt kannst du dir einen schönen Platz in deinem Zimmer suchen, wo du das Mobile aufhängen magst.



Etappe 16

Daumenkino *Die Maus läuft zum Käse*

Material: Vier A4-Blätter, Bleistift, Lineal, Schere, zwei Musterklammern.

Wenn du einen kleinen Block zu Haus hast, kannst du den verwenden. Ansonsten machst du dir den Block selber. Unterteile die Blätter in 6 Abschnitte: längs in der Mitte und quer in drei Abschnitte, jeweils 7 cm.

Zerschneide die Blätter, lege sie aufeinander und achte darauf, dass du mit dem angefeuchteten Daumen den Block gut durchblättern kannst. Bohre jetzt mit der Spitze der Schere zwei Löcher in den Stapel (Achtung, lege ein Stück Pappe unter), stecke die zwei Klammern durch den Papierstapel und biege die Klammern auf der Rückseite um.

Zeichne auf ein dickeres Papier eine kleine Maus und ein Stück Käse und schneide beides aus. Das sind deine Schablonen. Jetzt nimmst du die Käseschablone und zeichnest auf jedes Blatt rechts unten den Käseumriss nach. Dann lagst du ganz links die Mausschablone auf und umrandest sie. Auf den nächsten Seiten schiebst du die Maus immer ein Stückchen weiter und umrandest sie, bis sie am Käse angekommen ist und ihn auffrisst.



Etappe 17

Pop-up Karte *Der Zauberlehrling*

Material: Zwei festere A4-Blätter, Schere, Bleistift, Wachsmalstifte oder Filzstifte, Kleber.

Beide Papierbögen faltest du in der Mitte. Das eine Blatt schneidest du 6 mal ein und faltest das eingeschnittene Papier wie Stufen nach vorne raus. Die mittlere Stufe ist der Tisch, die kleine Stufe brauchst du, um die Figur des Zauberers zu befestigen. Die schmale hohe Stufe dient als Versteck.

Jetzt kannst du die Karte bemalen, so wie du dir die Bühne für den Zauberer vorstellst. Dann zeichnest du den Zauberer auf ein festes Stück Papier, schneidest ihn aus und klebst ihn an die kleine Stufe. Für den Zaubertrick schneidest du mit der Schere mittig einen Schlitz in den Tisch und einen langen Papierstreifen, der in den Schlitz passt. Oben schneidest du eine Lasche zurecht und malst was Lustiges auf, was du aus der Kiste zauberst.

Du steckst den Papierstreifen in den Schlitz und klebst ein bemaltes Papierstück (die Kiste) vor den Schlitz. Für das zweite Versteck schneidest du einen Schlitz in die hohe Papierstufe. Auch dort lässt du was Witziges verschwinden. Am Schluss klebst du dein Pop-up Bild auf dem zweiten gefalteten Papierbogen fest und klappst die Karte vorsichtig zu. Die Karte ist auch ein super Geschenk.



Etappe 18

PAPPTELLER *Sommerliches Blumen-Mobile*

Material: Bierdeckel, Pappteller, kleine Äste aus dem Garten oder Pflanzstäbe, Schere, Leim, Deckfarbkasten, Buntstifte, Wachsmalkreide, Schnur.

Die Pappteller haben eine geschickte Rundform für Blumenmotive. Du legst die Teller doppelt aufeinander, mal Rückseiten, mal Vorderseiten. Das sorgt für unterschiedliche Grundformen. Davon stellst du eine ganze Reihe her, mindestens sechs, sodass du das Mobile gut bestücken kannst.

Die Bierdeckel schneidest oder brichst du in längliche Teile, auch in flächige und kurze, alles was so geht, für die Einzelheiten der Blüten und Blätter. Damit gestaltest du beide Seiten aller Grundformen, malst, zeichnest dazu.

Aus den Stäben oder Ästen machst du ein Kreuz, fest im Kreuzungspunkt gebunden. Befestige eine Schnur an jedem Blumenmotiv, diese hängst du einzeln an der Kreuz. Es wird das Beste sein, wenn jemand hilft. Ihr könnt gemeinsam einen Platz in der Wohnung suchen, an dem das Mobile bleiben soll. Habt ihr einen gefunden? Dann baut ihr an Ort und Stelle das Kunststück fertig.



Etappe 19

FLUR *Erlebnisse eines Schuhs*

Material: Schuh, Blei- und Buntstifte, Papier, Deckfarbkasten.

Wähle dir einen Schuh aus. Was hat er schon alles erlebt? Schreibe seinen Lebensweg auf! Wo kommt er her? Wer hat ihn hergestellt? Wie war sein Weg in den Laden? Wer hat ihn alles anprobiert und wer hat ihn gekauft? Welche Wege ist er schon gelaufen und was hat er auf diesen Wegen erlebt?

Welche Abdrücke hinterlässt der Schuh beim Laufen, beim Schleichen, beim Stampfen?

Male Wasserfarbe aus dem Deckmalkasten auf die Schuhsohle und mache Abdrücke auf Papierblätter. Wiederhole das; mache mehrere, nebeneinander, übereinander. Die nassen Abdrücke überlagern sich, die Sohle gibt Spuren. Mit etwas Wasserfarbe und einem Pinsel vermalt, gehen die Erlebnisse mit dem Schuh weiter und weiter.



Etappe 20

ANSICHTSKARTEN *Schöne verdrehte Welt*

Material: Alte Ansichtskarten, Filz- und Buntstifte, Deckfarbkasten, Briefkuverts, Briefmarken.

Wer kennt sie nicht, - die Ansichtskarten. Zuhause sind sie lange aufbewahrt, als alte Erinnerungsstücke von Urlaubsreisen. Heute ist der Tag ihrer Verwandlung. Lege alle Karten vor dir auf den Tisch und beobachte sie.

Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Städte, Häuser, Strand und Meer, Tag und Nacht, fern und nah. Genug gesehen? Dann antworte den Motiven, verändere sie, verdrehe die Welt. Wie soll das gehen?

Male aus der Sommerlandschaft eine, die im Winter liegt oder im Herbst. Verwandle die berühmte Stadt am Meer in eine verlassene am Wüstenrand. Setze den Nachthimmel über die taghellen Bergriesen. Drehe nach Lust und Laune die Gegebenheiten um, stelle die Dinge auf den Kopf.

Deshalb geht dein Spiel auch auf der Kartenrückseite weiter. Schreibe von einer Expedition, auf der du dich befindest, einer Flugreise, einem sonderbaren Auftrag in der Fremde. Erfinde Grüße aus deiner schönen verdrehten Welt. Frankiere die Ansichtskarten solo oder in Briefkuverts und schicke sie an Menschen deiner Wahl.



Etappe 21

PAKETSCHNUR *Bunter Hund im Wind*

Material: Paketschnur, Karton, Schere, Leim, Wandfarbe, Wachsmalkreide.

Fester Karton oder Wellpappe nimmst du zum Aufzeichnen des Hundes. Ausschneiden, und die Dinge für das Fell bereitlegen. Kurze Stücke der Paketschnur struppig an beiden Seiten der Hundefigur festkleben. Nach dem Trocknen kommt eine Schicht weiße Farbe darüber.

Damit hast du ein schönes, raues und haariges Fellkleid für den Hund geschaffen, auf dem die Farben leuchten. Du drückst die Wachsmalkreiden fest auf und mischst so die kräftigen Farbtöne, die ein bunter Hund einfach braucht.

Was treibt ein bunter Hund im Wind? Ist er allein dort? Spielt er und womit? Plötzlich regnet es, donnert, blitzt. Wohin ist der Hund gelaufen?



Etappe 22

HOLZKLÖTZCHEN *Tierfiguren zum Spielen*

Material: Holzklötzchen, Stoff- oder Lederreste, Schnur, Wachsmalkreide, Deckfarbkasten, Wollfäden, Schere, Tacker.

Die Teile, welche Bewegung in die Tierfiguren leiten, sind Hals und Beine, geschnitten aus Stoff- oder Lederresten. Befestige diese Streifen an den Holzklötzchen und gestalte deine Vierbeiner weiter mit Wollfäden. Bevor du zur Farbe greifst, nagele noch stabile Schnüre an die Tierfiguren. Wähle einen Punkt über den Vorderbeinen am Köpfchen und einen Punkt über den Hinterbeinen.

Die selbstgemachten Tierfiguren laden zum Spielen ein. Probiere Bewegungen mit ihnen aus. Tänzeln, drehen, verneigen, sitzen. Jede Figur hat eine eigene Art. Woher kommt das wohl?



Etappe 23

STOFFRESTE *Irrgarten oder Labyrinth*

Material: Stoffreste, Leim, Schere, Papier, Bleistift.

Frage die Eltern mal nach Stoffresten. Die gibt es in jedem Haus, in jeder Art, leicht und fest, in unterschiedlichen Farben und Dekomustern. Für den Irrgarten benötigst du vor allem kleine Streifen und ein größeres Stoffstück als flächige Unterlage.

Der Plan eines Irrgarten hat einen Eingang und einen Ausgang, das musst du bedenken. Zwischen Abtrennungen führt, wie zwischen dicken Hecken, ein schmaler Weg hindurch, der Eingang und Ausgang zwar verbindet, aber in einem Wirrwarr von Umleitungen und Sackgassen nicht leicht zu finden ist.

Auf die Stoffunterlage klebst du die kleinen Streifen. Umleitungen und Sackgassen entstehen, der Weg geht kreuz und quer, führt in die Irre und wieder hinaus. Prüfe, ob du selbst noch durchfindest.

Versuche herauszufinden, wie ein Labyrinth aussieht. Erfinde eine Geschichte über einen Menschen, der sich auf den Weg durch das Labyrinth macht. Warum geht er hinein? Was erlebt er auf dem Weg? Und wie findet er den Ausgang wieder?