

TGA_KUNST

**ZEICHENHEFT
JAHRGANG 6**



Liebe Schülerin, lieber Schüler,

mit diesem Heft erhältst du den Zeichenlehrgang Jahrgang 6 am TGG. Jedes Schuljahr wird dich nun im Kunstunterricht ein neues Arbeitsheft zum Zeichnen üben begleiten.

Es wird jedes Schuljahr Aufgaben zum Abzeichnen, zum Weiterzeichnen oder zum freien Zeichnen geben.

Du kannst dabei auch unterschiedliche Stifte und Materialien ausprobieren.

Wichtig bei den Übungen ist, dass du Geduld und genaue Beobachtung mitbringst.

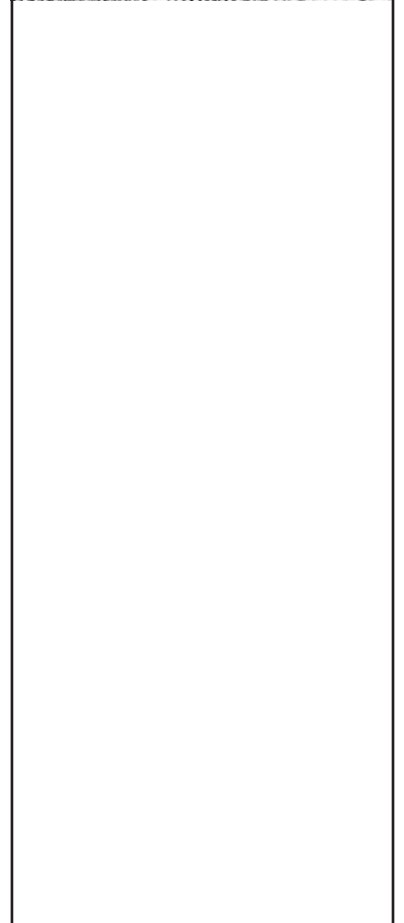
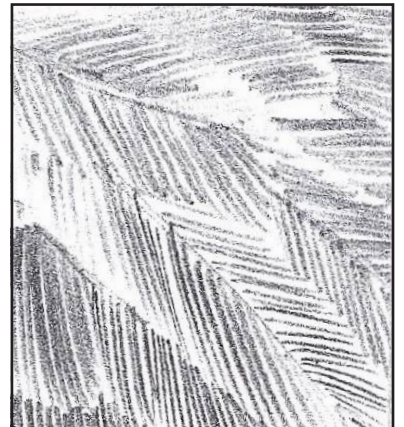
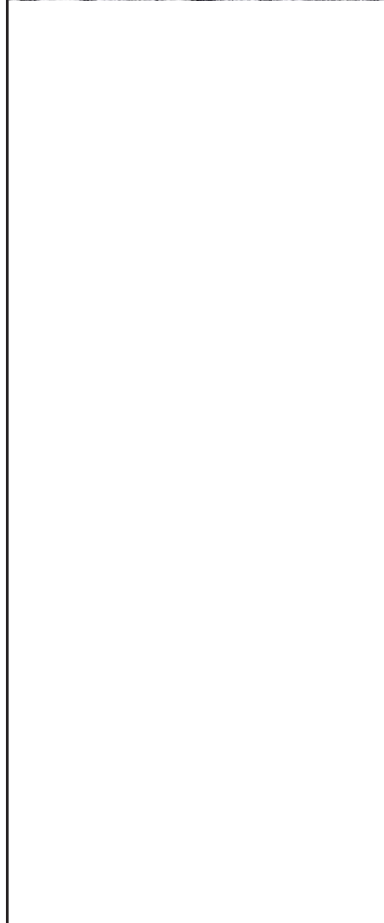
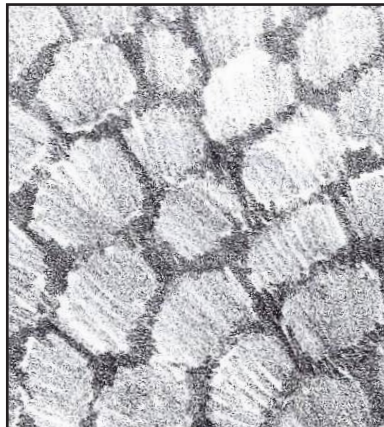
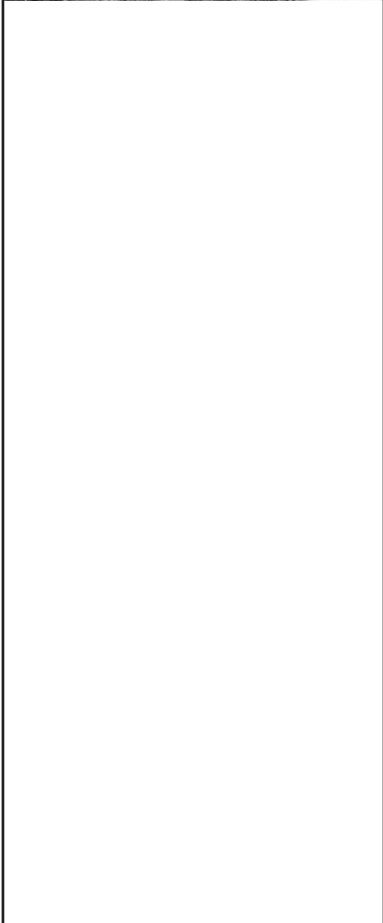
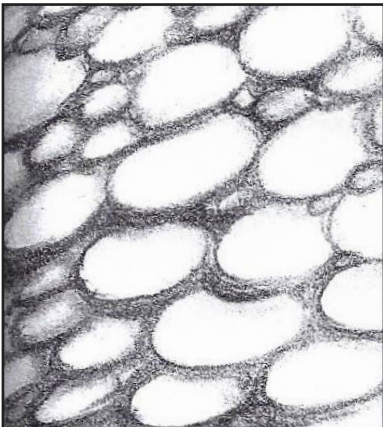
Lass dich nicht entmutigen und übe einfach immer weiter, auch wenn du vielleicht zu Beginn unzufrieden bist. Mit der Zeit bekommst du Übung!

Deine „Zeichenkunst“ wirst du bis zum Abitur sehr gut im Kunstunterricht einsetzen können.

Viel Spaß dabei wünschen dir
die Kunstlehrerinnen und Kunstlehrer am TGG.

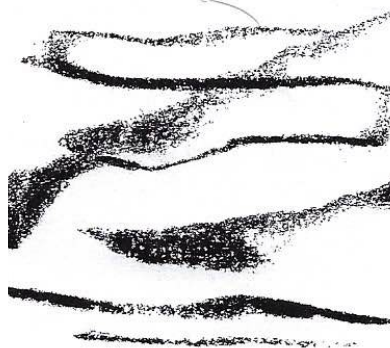
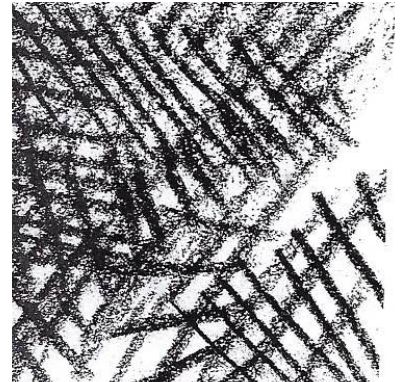
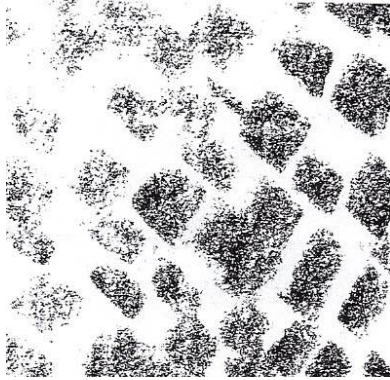
Muster und Oberflächen

Zeichne die drei Muster weiter. Achte dabei auf Licht und Schatten und verwende einen Bleistift.



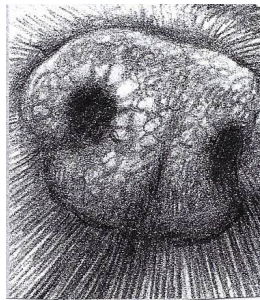
Muster

Drei Muster begegnen sich! Zeichne so weiter, dass die unterschiedlichen Muster ein Ganzes ergeben.



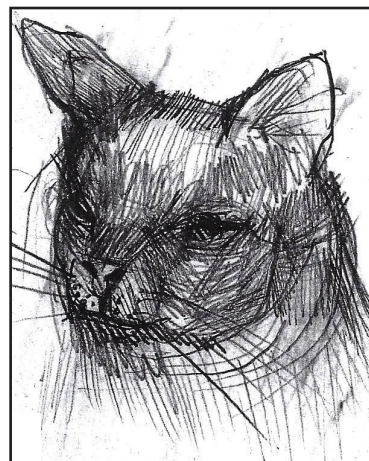
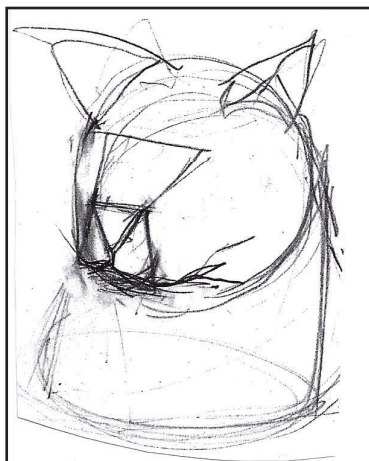
Formfindung und Oberflächenstrukturen

Zeichne einen Tierkopf nach deiner Fantasie zu dieser Schnauze.



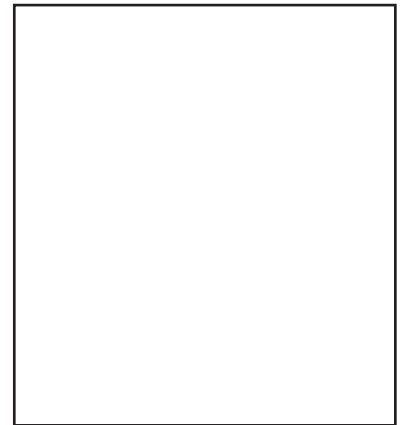
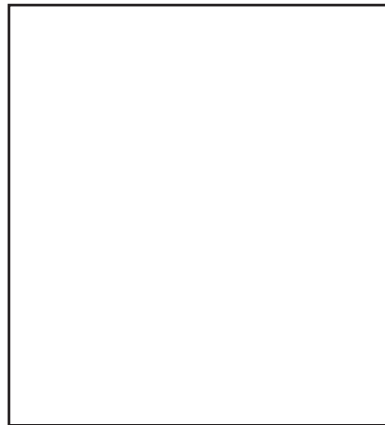
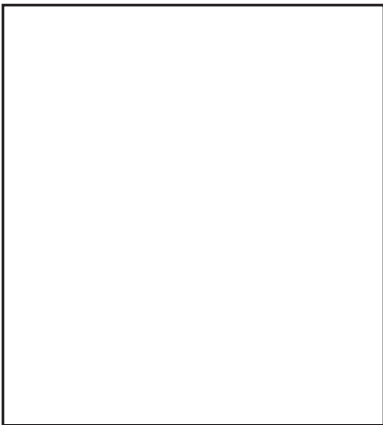
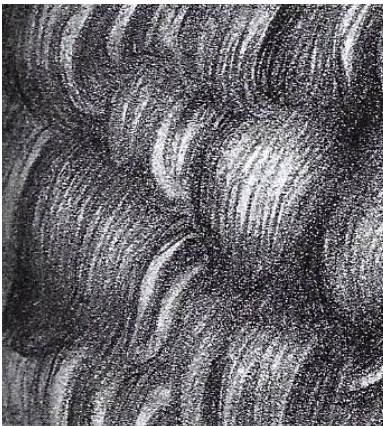
Formfindung

Zeichne diese Katze aus der Grundform eines Kreises. Folge den Beispielen Schritt für Schritt und achte bei der Ausarbeitung besonders auf die Hell- Dunkelwerte.



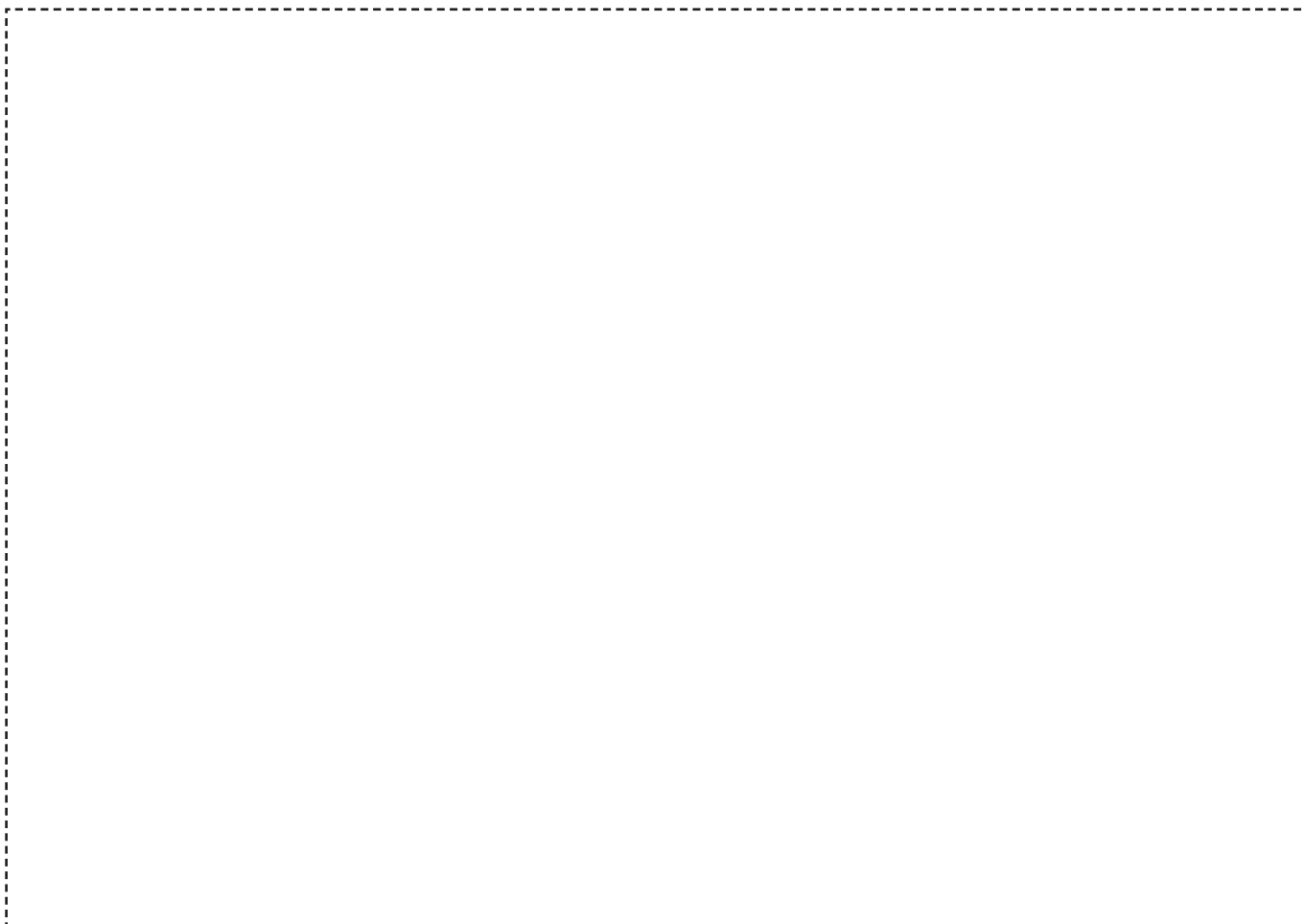
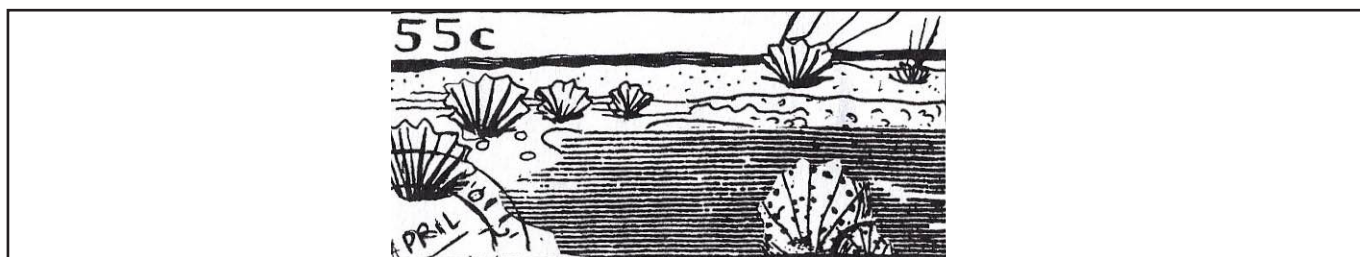
Oberflächen

Zeichne die Beispiele von Fell und Gefieder ab.



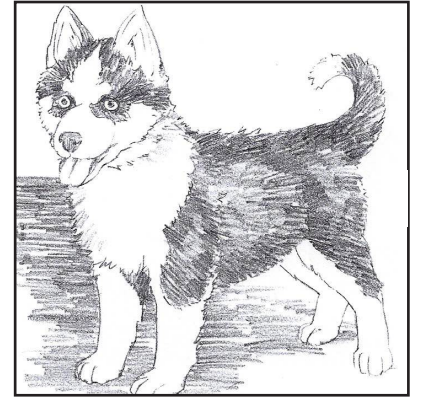
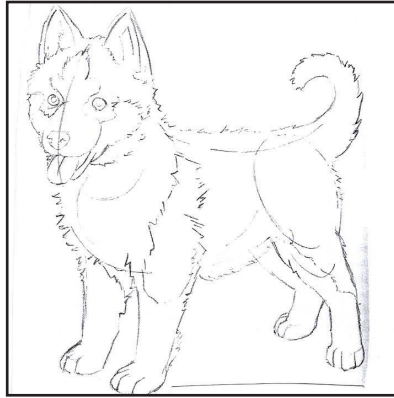
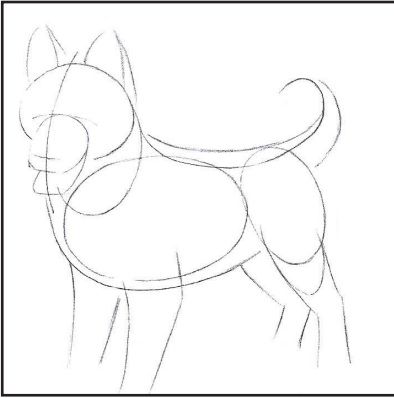
Ergänzen und Fortführen

Führe die unterschiedlichen Motive nach links und rechts fort. Nutze einen Fineliner. Finde dann selber eine Grafik. Klebe sie auf und verfähre wie zuvor.



Formfindung

Zeichne diesen Hund ab. Folge den Beispielen Schritt für Schritt und achte bei der Ausarbeitung besonders auf die Hell- Dunkelwerte und die Schraffur.



Muster und Strukturen

Zeichne der Lady eine Frisur aus unterschiedlichen Mustern. Nutze hierfür einen Fineliner und orientiere dich am Beispiel oben rechts.

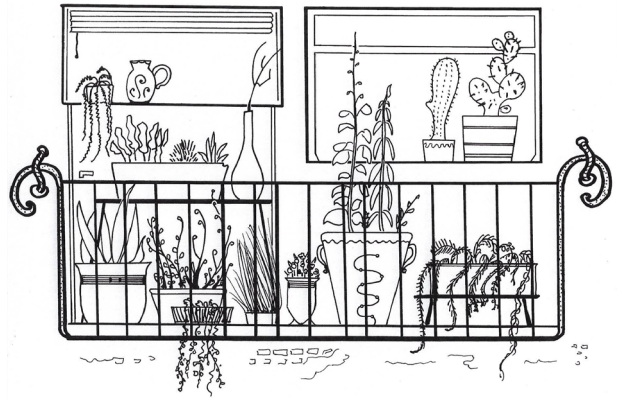


Freiarbeit

Zeichne frei nach deiner Fantasie.

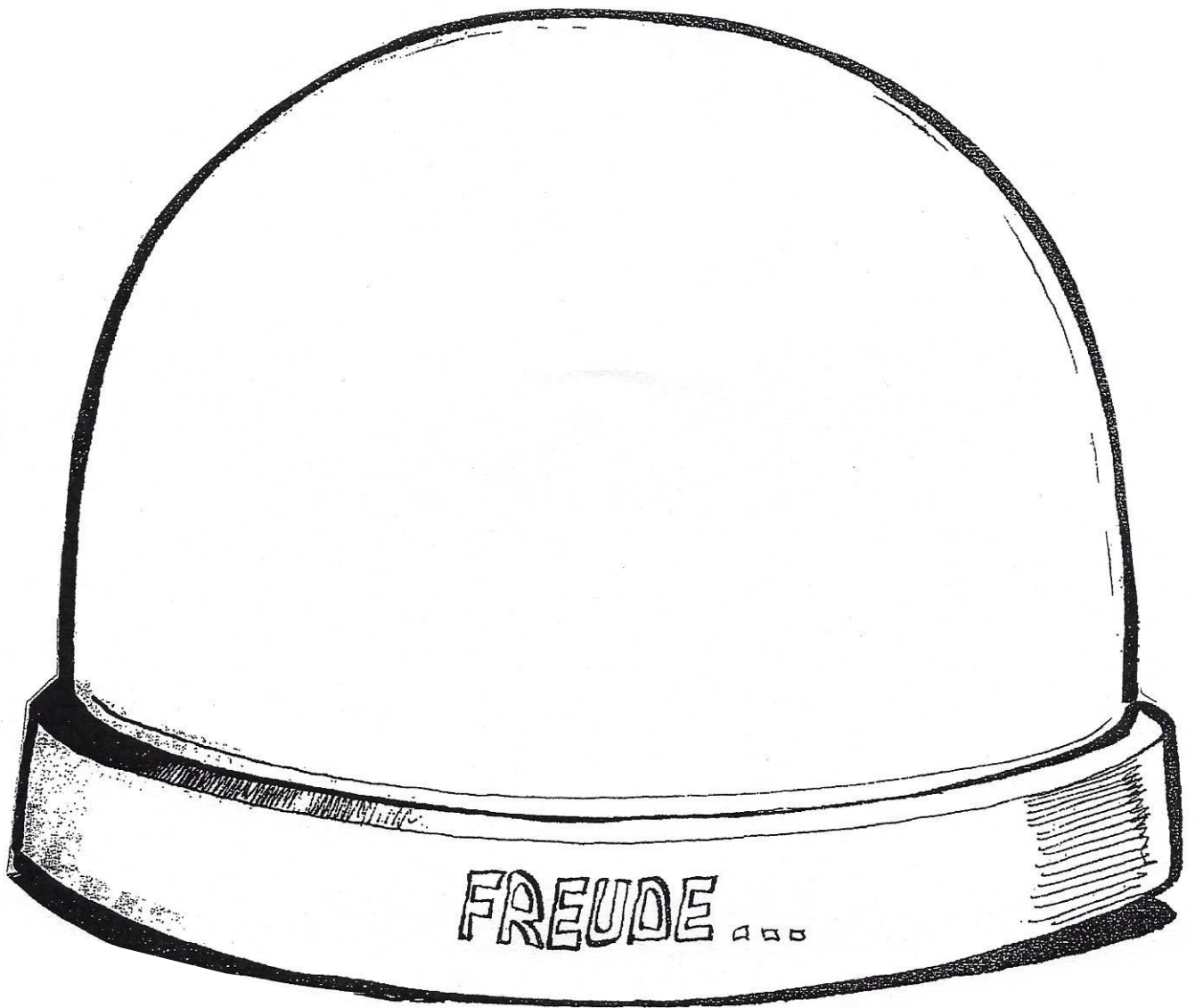
Formfindung

Zeichne einen eigenen Balkongarten im Stil des Beispiels. Nutze bunte Fineliner.



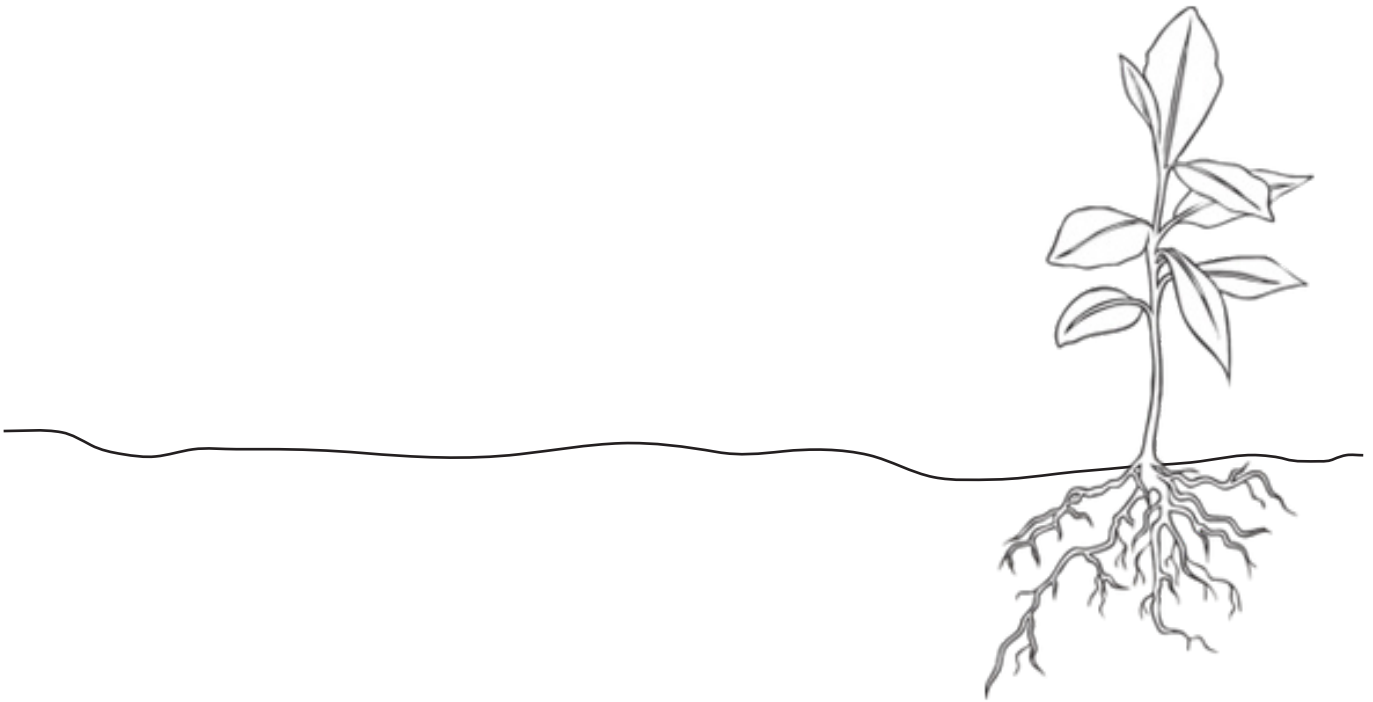
Formfindung

Zeichne etwas Fröhliches in die Schneekugel. Nutze hierfür deine Buntstifte.



Formfindung

Regenwürmer und, und, und. Zeichne was alles so unter der Erde lebt.

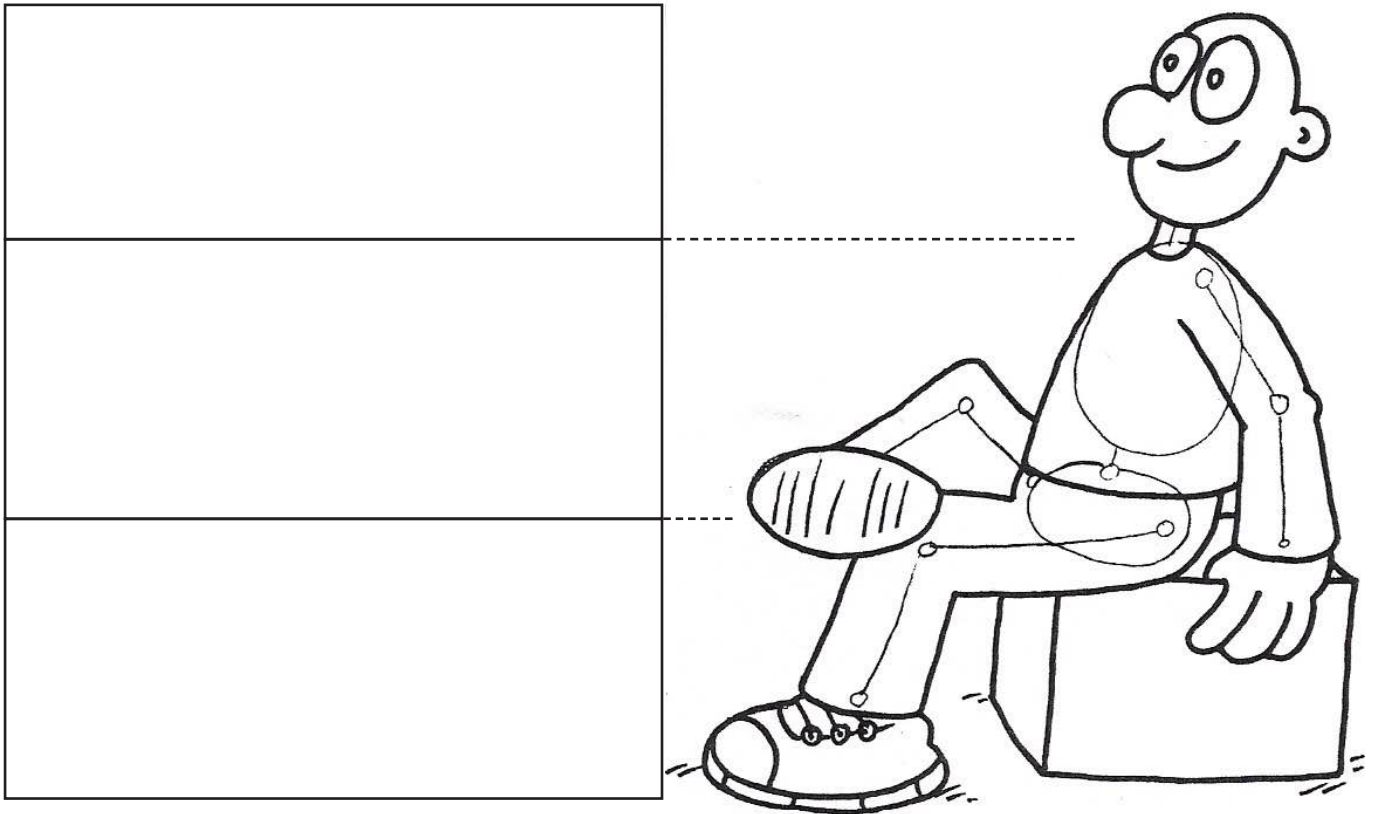


Freiarbeit

Zeichne frei nach deiner Fantasie.

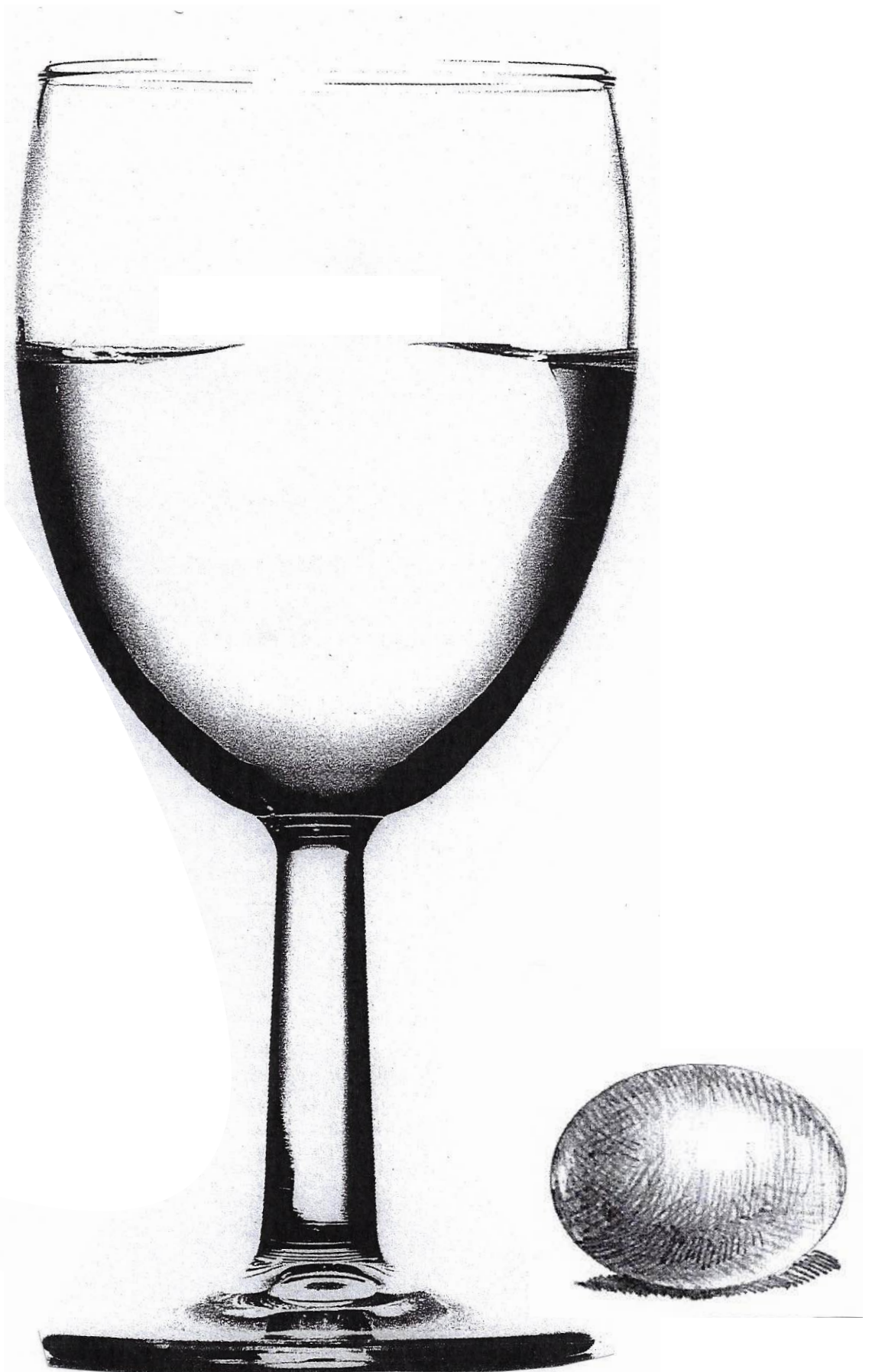
Körperproportionen

Zeichne Herrn Müller in den richtigen Proportionen ab. Übertrage ihn hierzu in die Kästchen. Achte beim Zeichnen besonders auf die ovalen Formen.



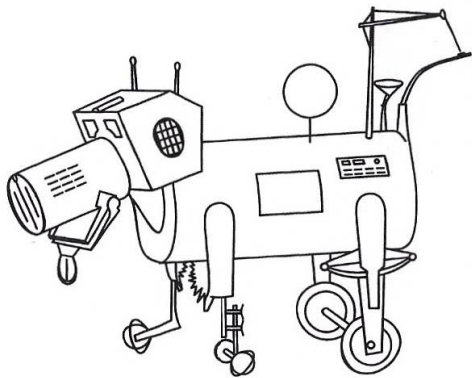
Objekte und Schraffur

Zeichne das Ei in das Wasserglas. Nutze hierfür einen Kugelschreiber.



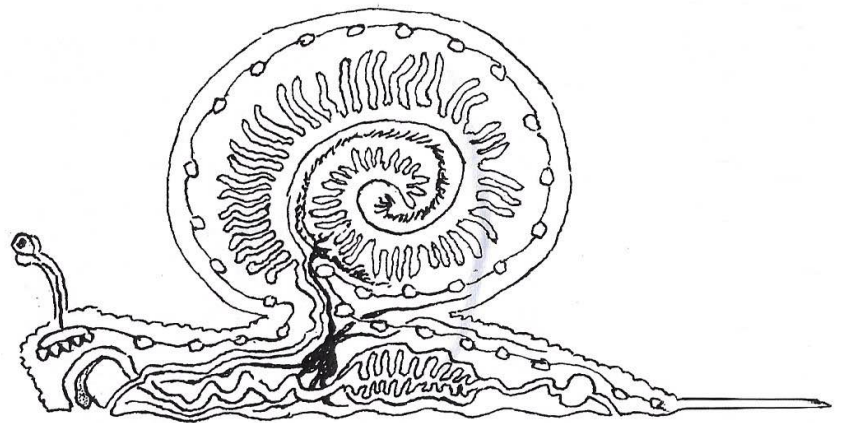
Formfindung

„Hej Roboter. Nimm deinen Hund an die Leine!“



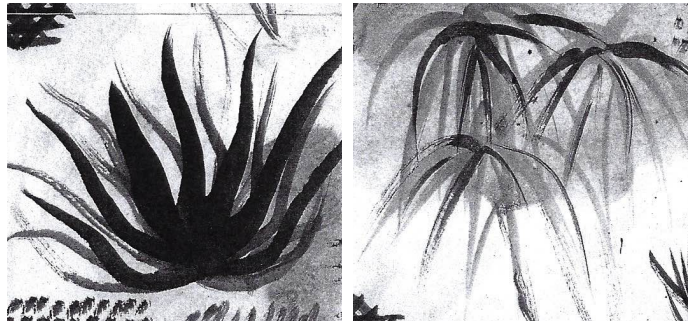
Formfindung

Zeichne eine weitere Schnecke im Kopf- an Kopffrennen. Gestalte ebenfalls mit zahlreichen Mustern und nutze einen Fineliner.



Experiment

Mit dem Pinsel zeichnen. Gestalte Pflanzen in unterschiedlichen Graustufen. Nutze hierfür Pinsel und Wasserfarben.



Freiarbeit

Zeichne frei nach deiner Fantasie.

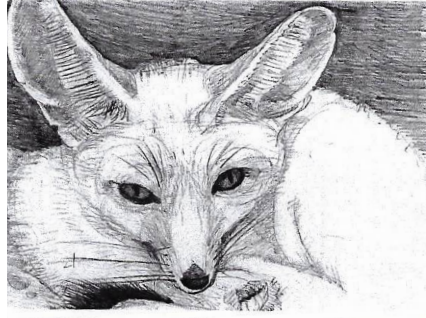
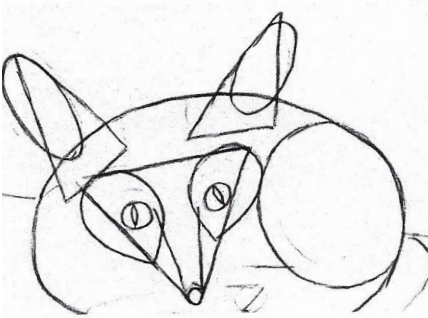
Typografie

Schreibe einen Text, ein Lied oder ein Gedicht in „Schönschrift“. Nutze einen Fineliner.



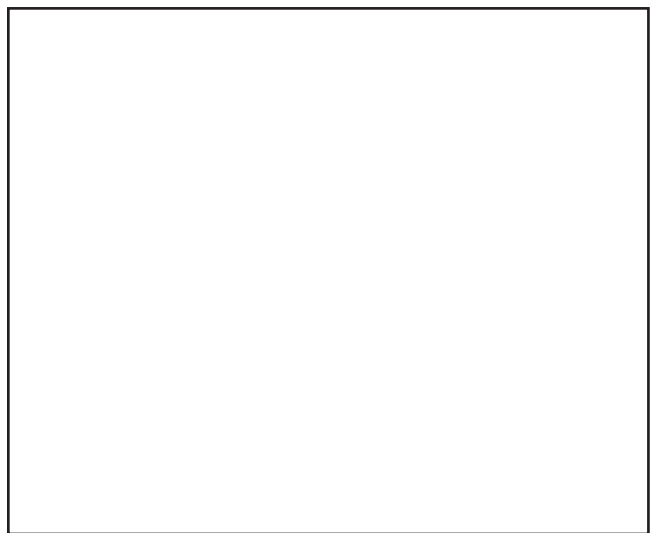
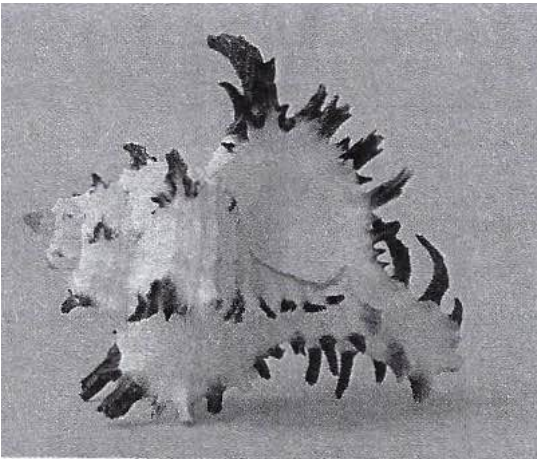
Formfindung

Zeichne den Fuchs. Folge den Beispielen Schritt für Schritt und achte bei der Ausarbeitung besonders auf die Hell- Dunkelwerte und die Schraffur.



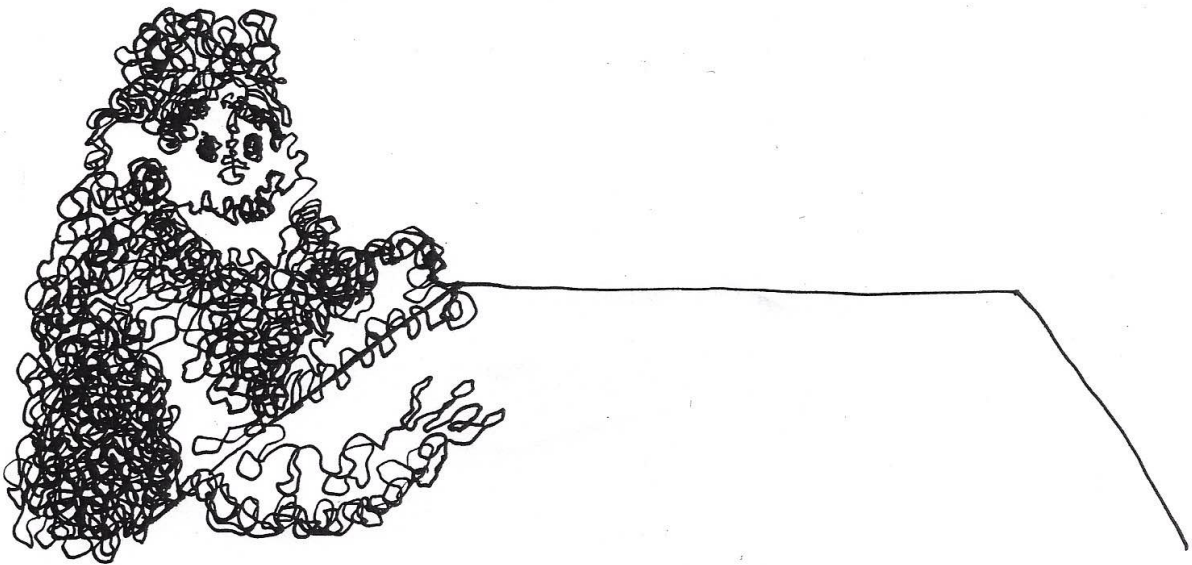
Formfindung und Oberflächen

Zeichne die abgebildeten Objekte ab. Suche dir dann selber eins, klebe es auf und zeichne es ab.



Kritzeln-Zeichnung

Zeichne Objekte auf den Tisch und füge weitere Fantasiewesen hinzu. Zeichne ausschließlich mit einer Kritzeln-Linie.



Typografie

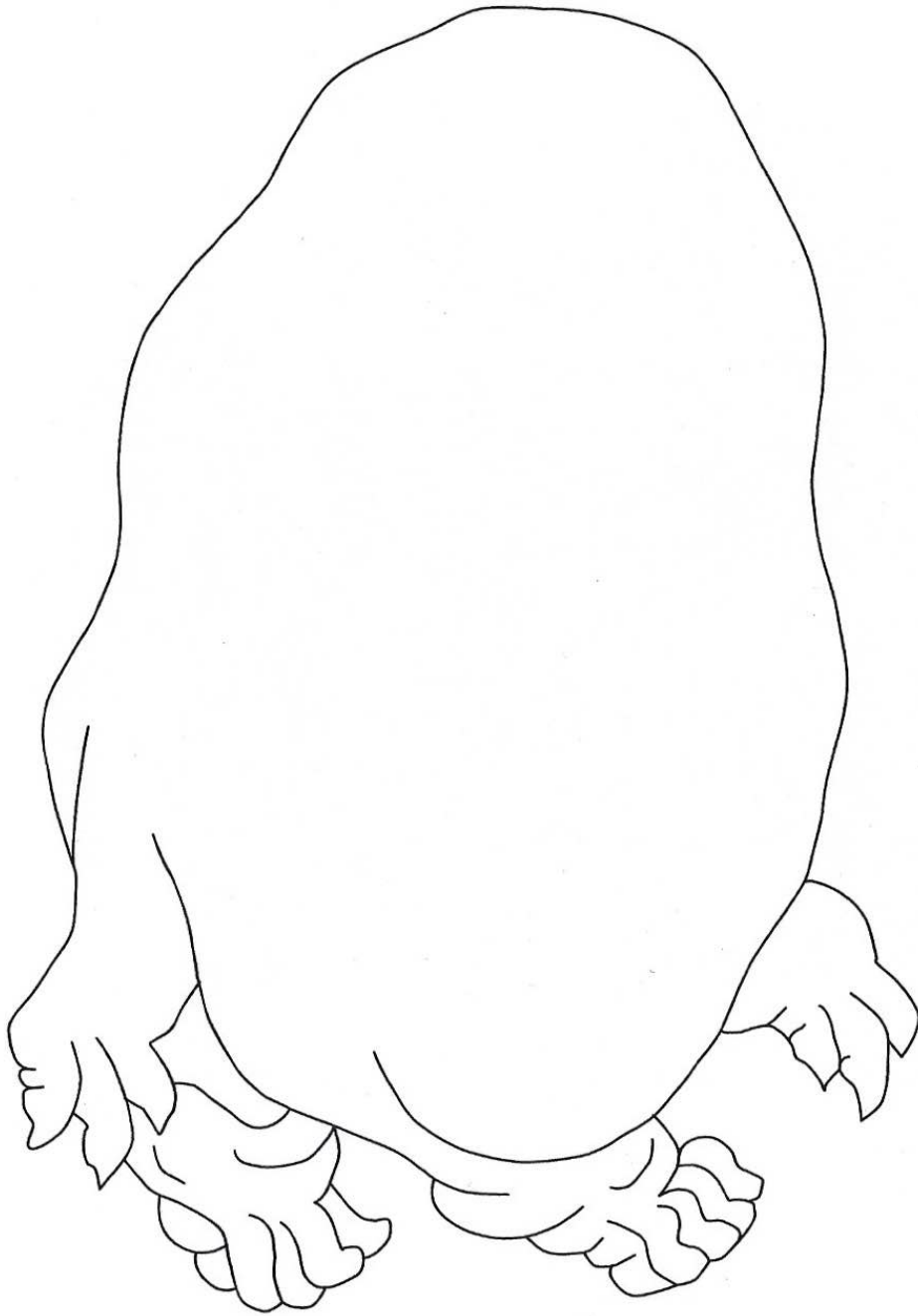
Zeichne ein Buchstabenbild. Überlege dir zunächst was du darstellen möchtest und setze es dann, ähnlich dem Beispiel, um.



Wort: _____

Formfindung

Gib dem Außerirdischen eine Innengestalt. Nutze hierfür Fineliner.

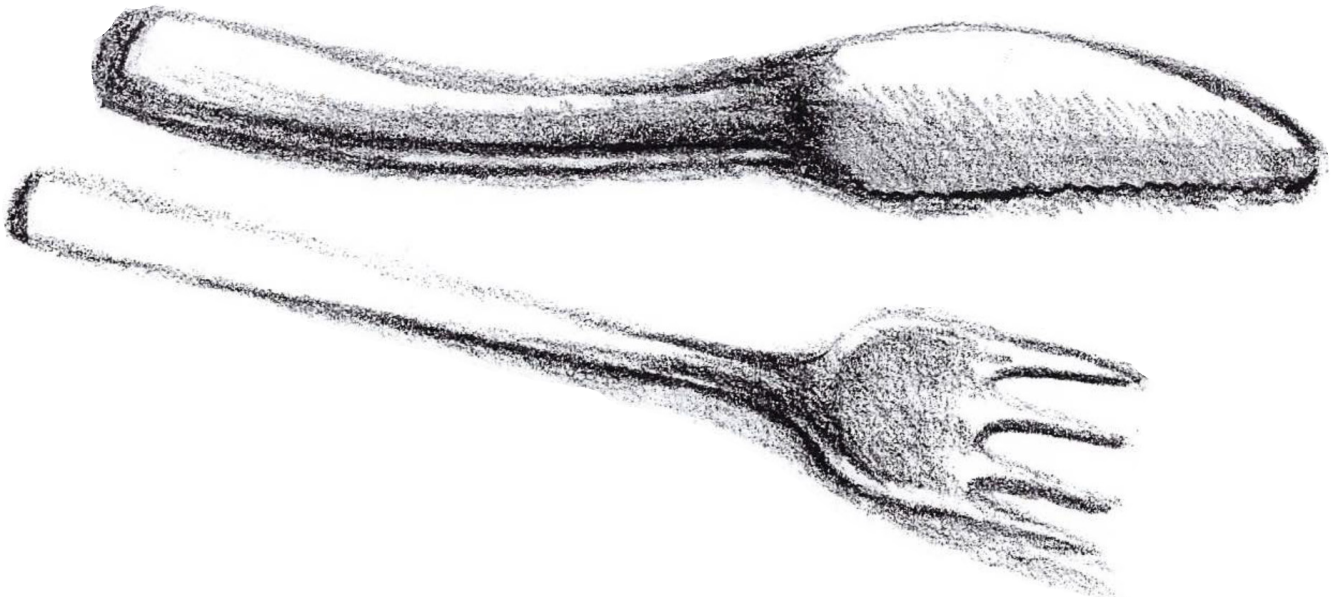


Freiarbeit

Zeichne frei nach deiner Fantasie.

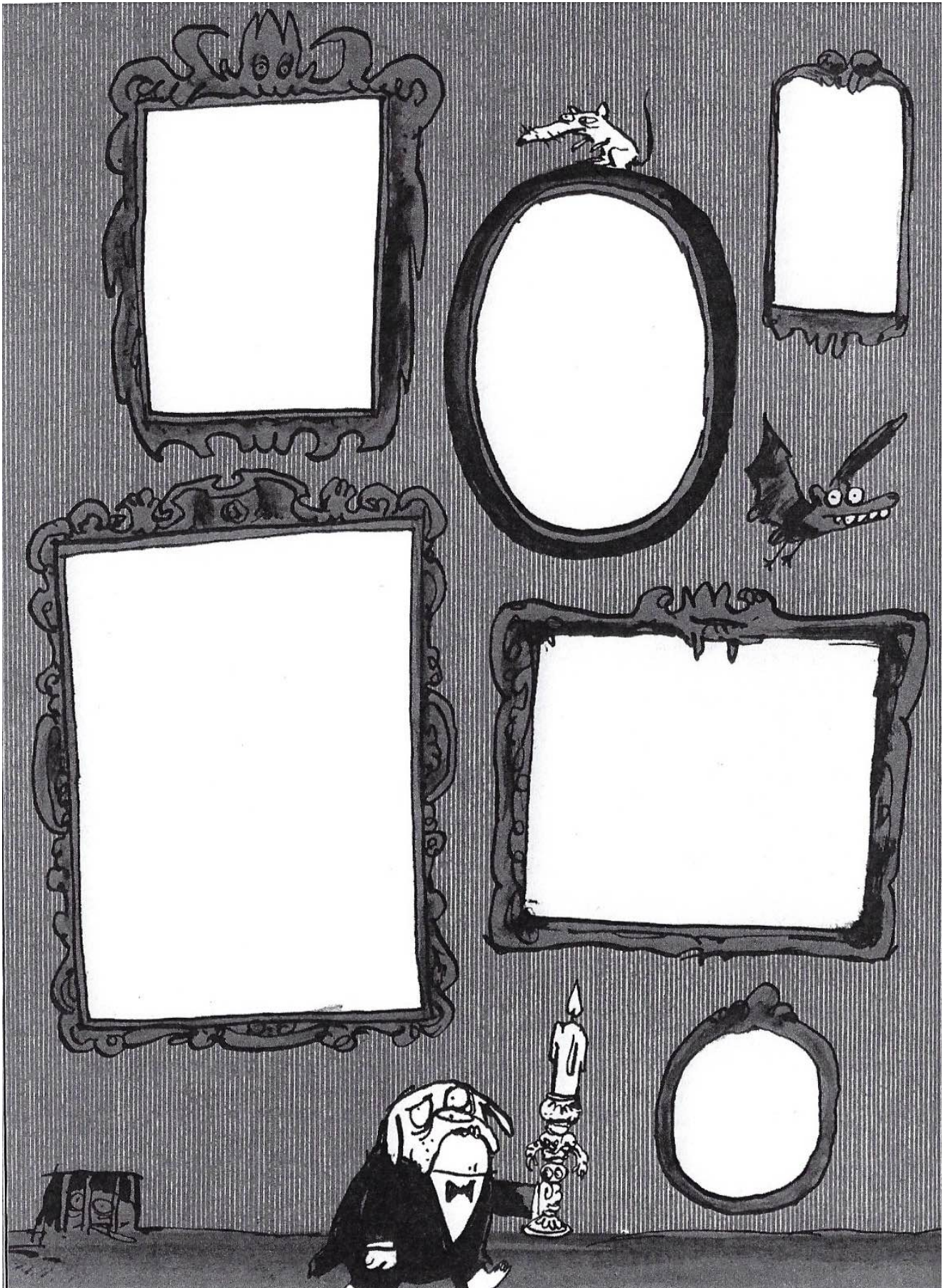
Licht und Schatten

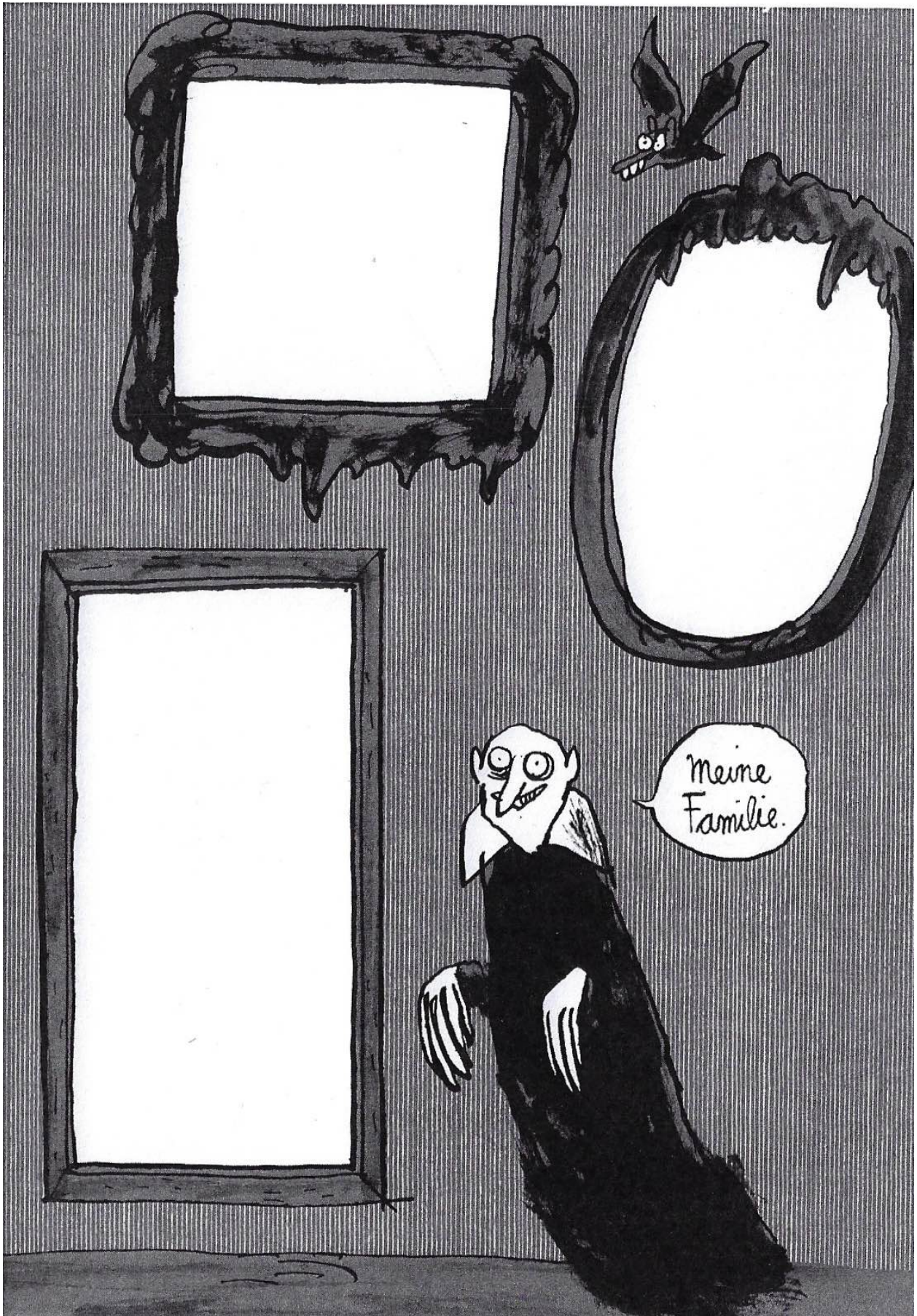
Zeichne die Objekte ab und achte besonders auf Licht und Schatten.



Formfindung

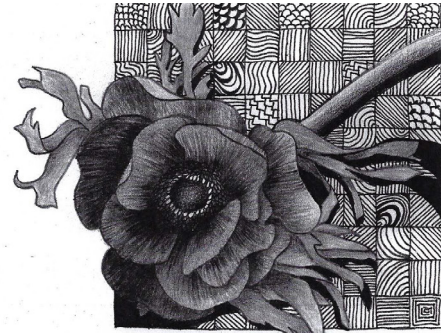
Zeichne die Ahnengalerie des Vampirs ein. Nutze Fineliner und Buntstifte.





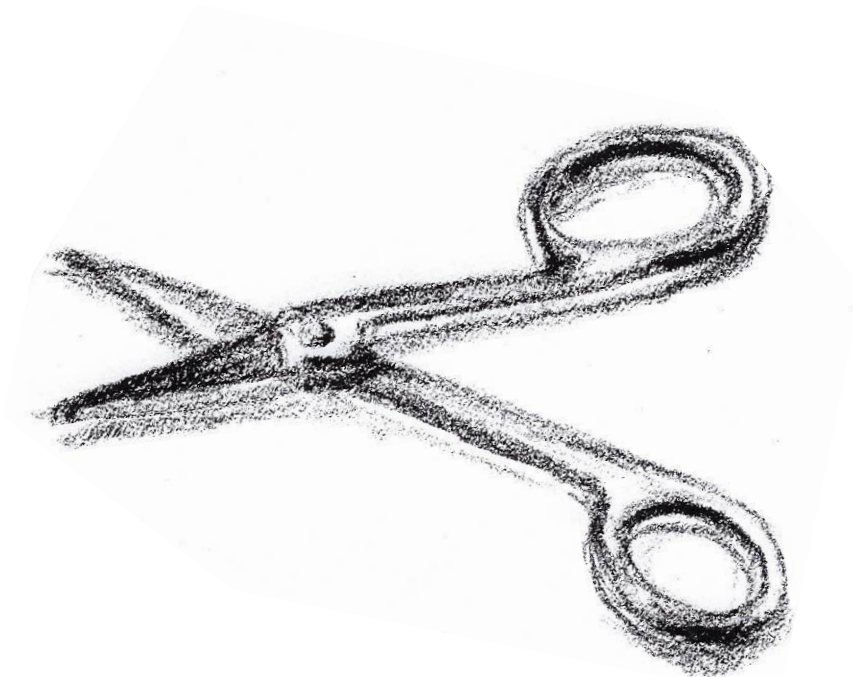
Muster und Formen

Der Hintergrund bestimmt auch die Bildwirkung. Lege ein quadratisches Raster an und fülle es mit eigenen Mustern.



Formfindung und Schraffur

Zeichne mit dem Bleistift diese Schere weiter und entwickel daraus ein Fantasetier. Die Klingen sind der Schnabel, die Schraube das Auge.



Skizzen | Skizzen | Skizzen

Ab hier ist Platz für eigene Ideen.

