

FLÄCHE	
3.1.2.1 Grafik	3.1.2.2 Malerei
Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bildflächen mit verschiedenen grafischen Mitteln und Materialien. Dabei erproben sie spielerisch, experimentell oder gezielt grafische Ausdrucksformen und entwickeln eigene Bildideen. Sie stellen grundlegende Raumbeziehungen dar. Sie erproben einfache Druckverfahren und setzen Schrift als Gestaltungsmittel ein.	Die Schülerinnen und Schüler setzen Farbe bewusst ein (zum Beispiel intuitiv, experimentell, expressiv, systematisch). Sie gestalten Bilder mit verschiedenen malerischen Mitteln und Materialien. Dabei drücken sie Erlebnisse, Vorstellungen und Gefühle aus.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
(1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und anwenden	(1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen
(2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen	(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen
(3) Raumbeziehungen (zum Beispiel Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (zum Beispiel Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen	(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen
(4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (zum Beispiel Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck)	
(5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und geplant einsetzen	
6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)	
(7) Aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen	

RAUM	
3.1.3.1 Plastik	3.1.3.2 Architektur
Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Materialien und Techniken und nutzen diese zur plastischen Gestaltung. Sie schaffen plastische Werke aus unmittelbaren körperlichen, als auch ästhetischen Erfahrungen und in engem haptischen Kontakt zum Material. Sie entwickeln plastische Gestalt durch einen erlebnishaften Zugang und begreifen das Verhältnis von Körper und Raum.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln durch spielerisches Bauen einen ersten erlebnishaften Zugang zur Gestaltung von Baukörpern und Raumkonzeptionen. Sie können mit verschiedenen Materialien Raum erlebbar machen, modellhaft gestalten und sich mit elementaren Wohnformen auseinandersetzen.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
(1) elementare plastische Materialien (zum Beispiel Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen	(1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen diese verändern und gestalten
(2) verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)	(2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen
(3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen machen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen	(3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)
(4) Plastik als Gestalt sowohl von Vorstellbarem, als auch von Sichtbarem erkennen und aus der Vorstellung und Anschauung plastische Figuren entwickeln	(4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen
(5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren	

ZEIT	
3.1.4.1 Medien	3.1.4.2 Aktion
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Medien in ihrer Vielfalt und Bedeutung wahr. Sie lernen, diese bewusst als Dokumentations-, Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen und deren Wirkungszusammenhänge zu erschließen. Sie entwickeln Verantwortung im Umgang mit Bildmedien und Internet.	Die Schülerinnen und Schüler lernen in der Interaktion und im darstellenden Spiel ihren Körper wahrzunehmen und ihre Emotionen auszudrücken. Sie erkennen und nutzen den Einfluss von Zeit und Raum und erleben Improvisation als Gestaltungsmöglichkeit. Aus ihrer Vorstellungskraft entwickeln sie für einen Inhalt, eine Aussage oder eine Botschaft eine Darstellungsform (zum Beispiel Standbild, Szene, Figurentheater).
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten und weiterverarbeiten (zum Beispiel Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen)	(1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen
(2) Prinzipien der Bewegungssimulation nutzen und umsetzen (zum Beispiel Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)	(2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren
	(3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten