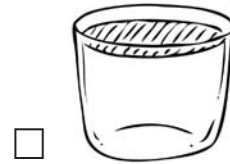
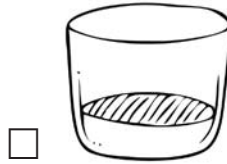
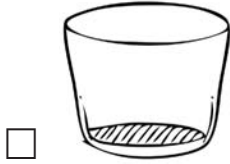


Pinzel und Becher

Kreuze an. Wie geht man mit Pinsel und Becher um?

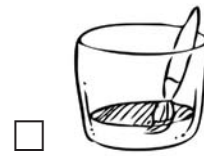
a) Wie viel Wasser füllst du in den Becher?



b) Wo streichst du den Pinsel ab?



c) Wo legst du den Pinsel ab, wenn du ihn nicht brauchst?



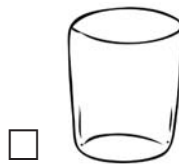
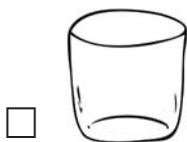
d) Wie machst du den Pinsel nach dem Malen sauber?



e) Wie solltest du Flächen an Rändern und in Ecken ausmalen?



f) Welchen Becher solltest du beim Malen benutzen?



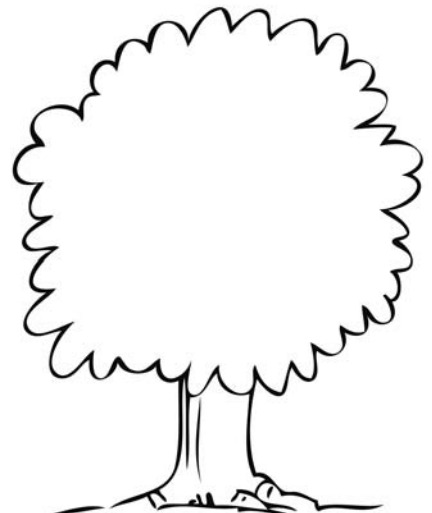
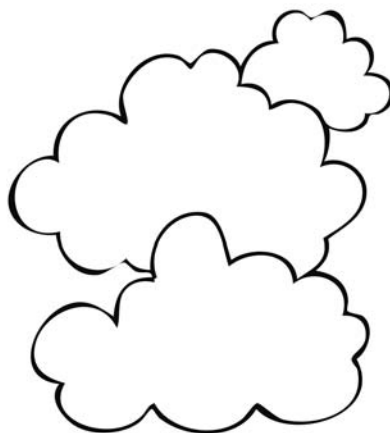
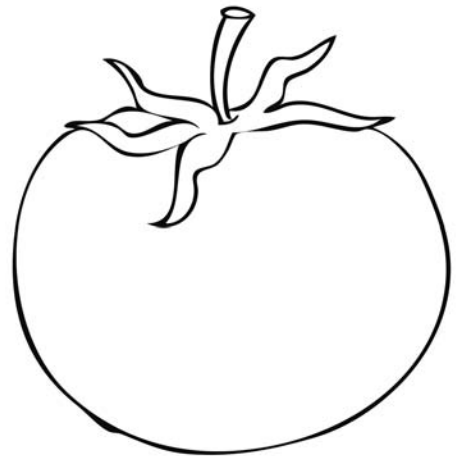
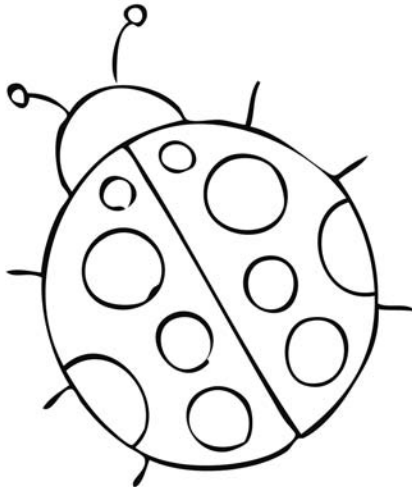
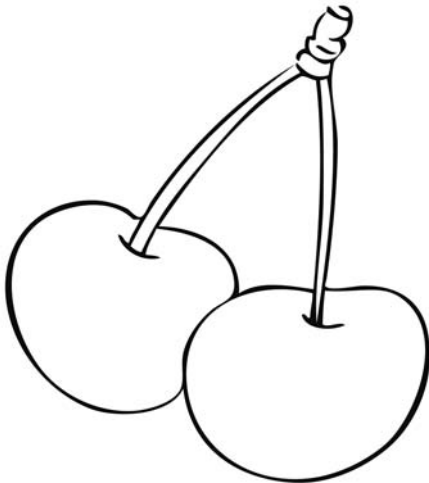
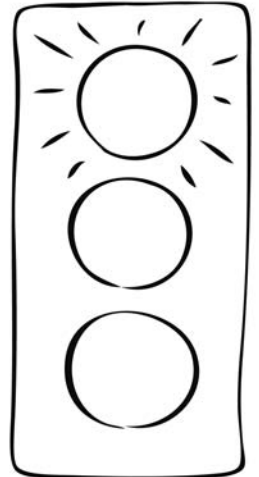
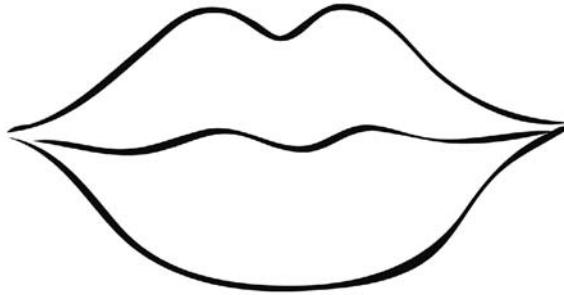
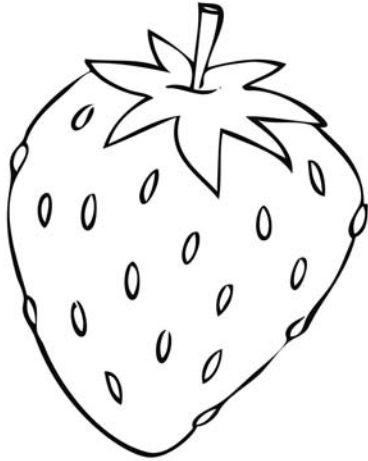
g) Warum ist es sinnvoll, beim Malen zwei Wasserbecher zu benutzen? Erkläre.



Das rote Detektiv-Bild



1. Was ist nicht rot? Streiche durch.
2. Male die restlichen Dinge mit roter Wasserfarbe an. Versuche,
 - a) die Linien nicht zu übermalen und
 - b) in verschiedenen Farbtönen zu malen (mit Wasser oder sehr wenig Wasser, mit oder ohne Deckweiß, verschiedene Rottöne).



Das orange Rätsel-Ausmalbild

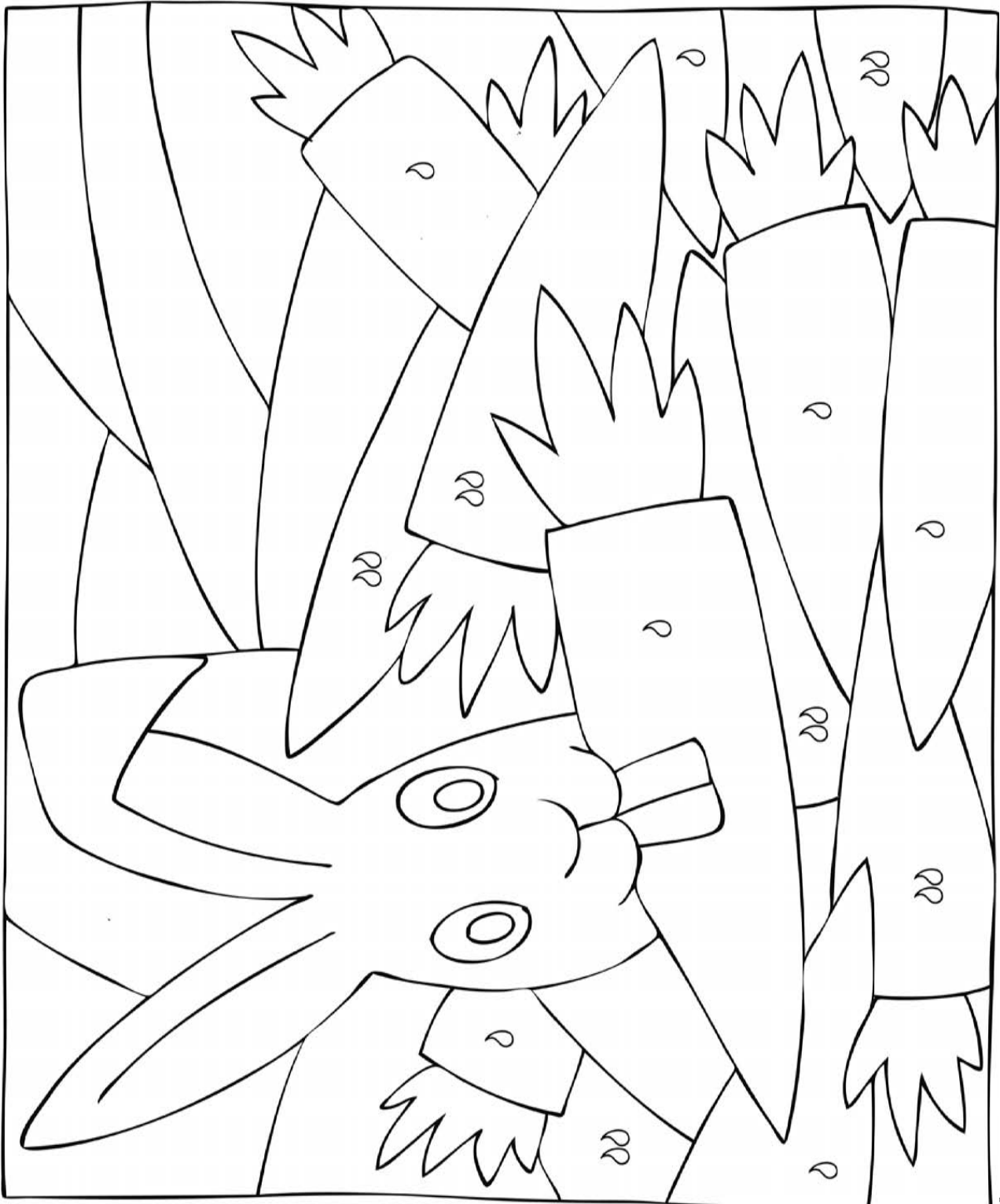
1. Male Flächen mit oranger Farbe aus, in denen du einen oder zwei Wassertropfen siehst.

♪ = Orange mit sehr wenig Wasser mischen = kräftiges Orange

♪♪ = Orange mit Wasser mischen = helles Orange

Versuche, die Linien nicht zu übermalen. Benutze erst einen feinen, dann einen breiten Pinsel.

2. Male danach die restlichen Flächen mit anderen Wasserfarben sauber aus.



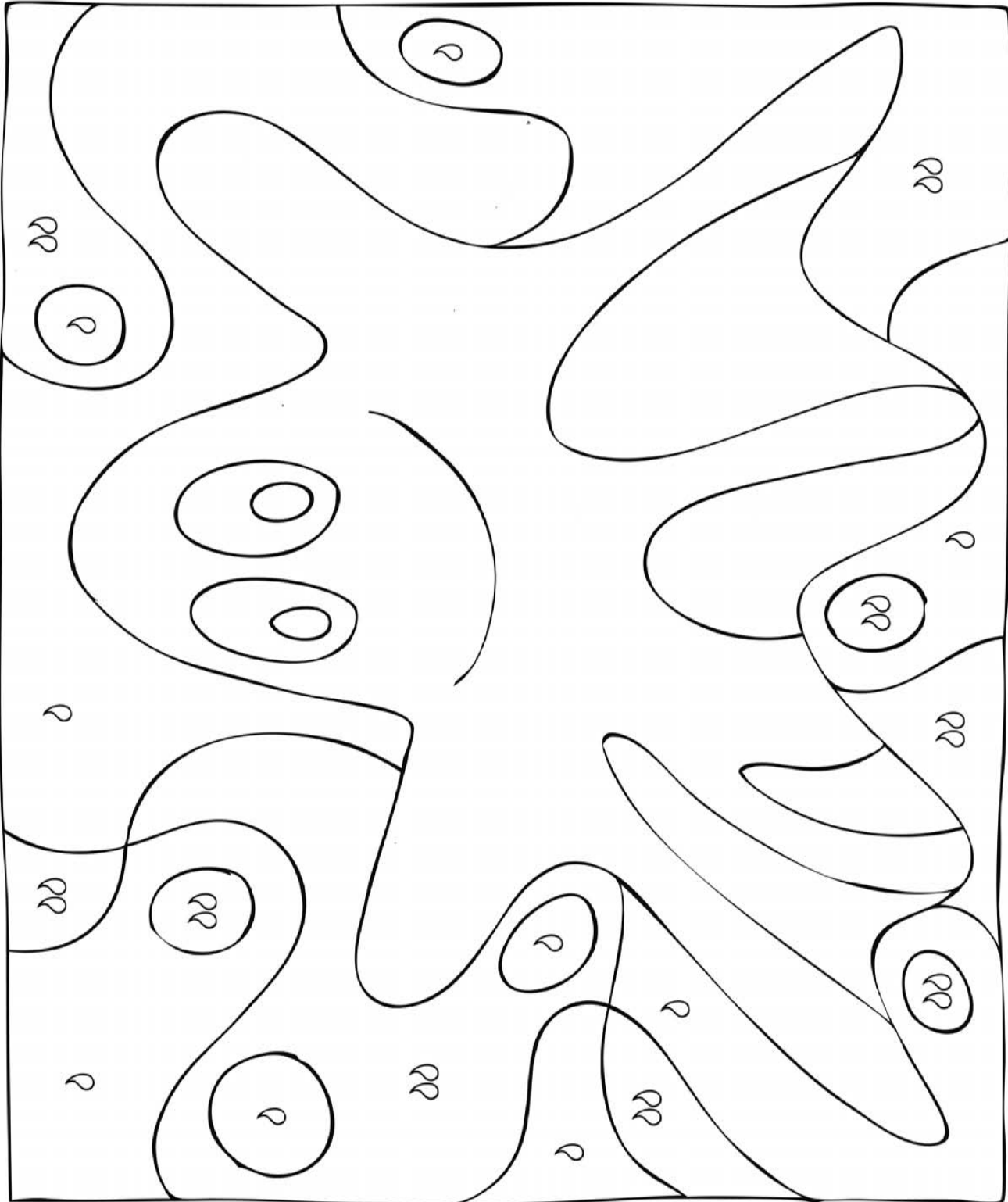
Das weiße Rätsel-Ausmalbild

Male Flächen farbig aus, in denen du einen oder zwei Wassertropfen siehst.

∪ = Farbe mit sehr wenig Wasser mischen = kräftige Farbe

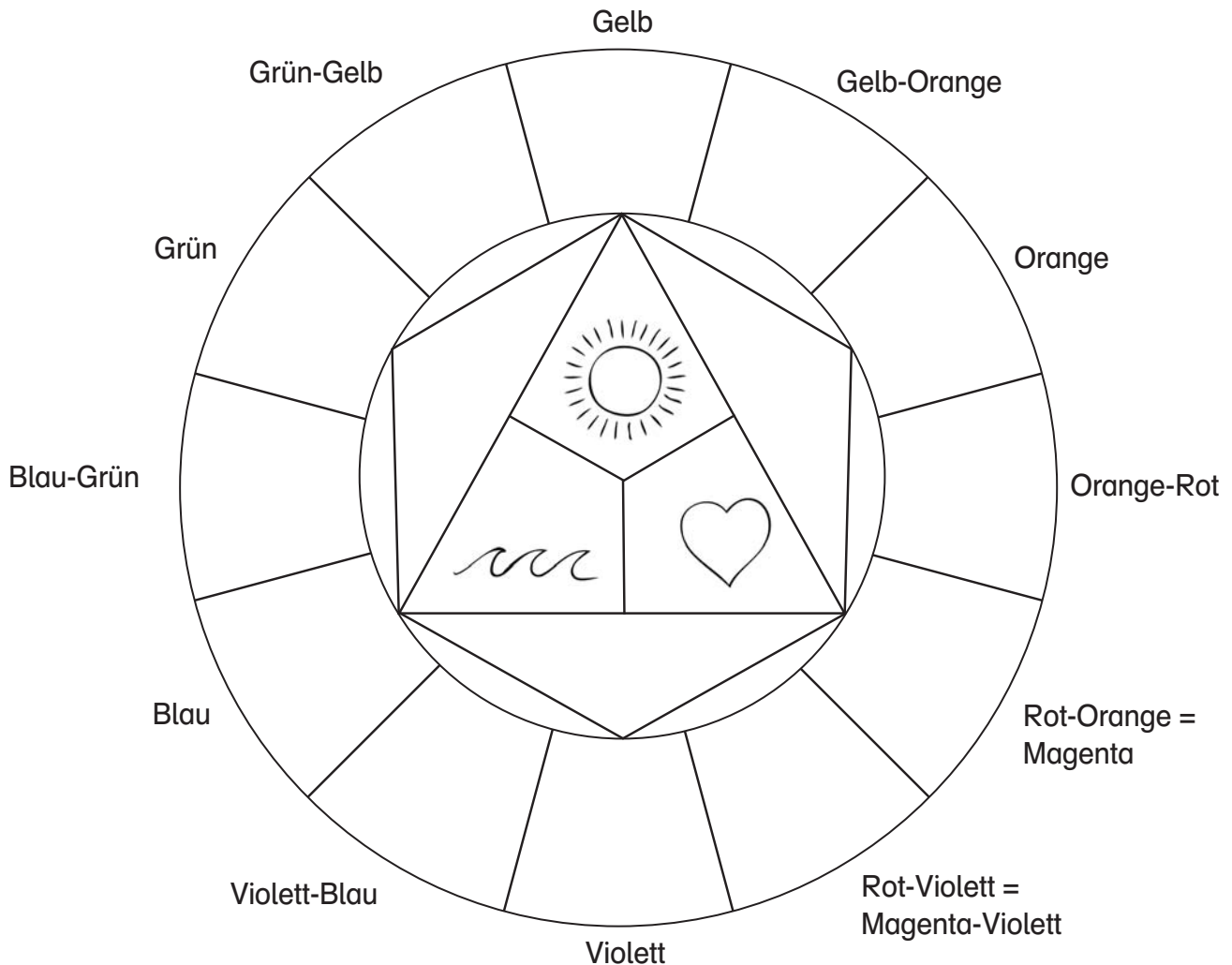
∪∪ = Farbe mit Wasser mischen = helle Farbe

Versuche, die Linien nicht zu übermalen. Benutze erst einen feinen, dann einen breiten Pinsel.



Der große Farbkreis

1. Male die drei Innendreiecke an: oben Gelb, links unten Blau, rechts unten Rot (Grundfarben).
2. Mische nun immer zwei Grundfarben und male die drei Außendreiecke jeweils an.
3. Es entstehen die drei Mischfarben _____.
4. Male die weiteren Felder aus. Benutze dabei wenig Wasser, aber viel Farbe:



5. Setze diese Wörter richtig ein: leuchten – kalten – Gegenfarben – näher – rechten

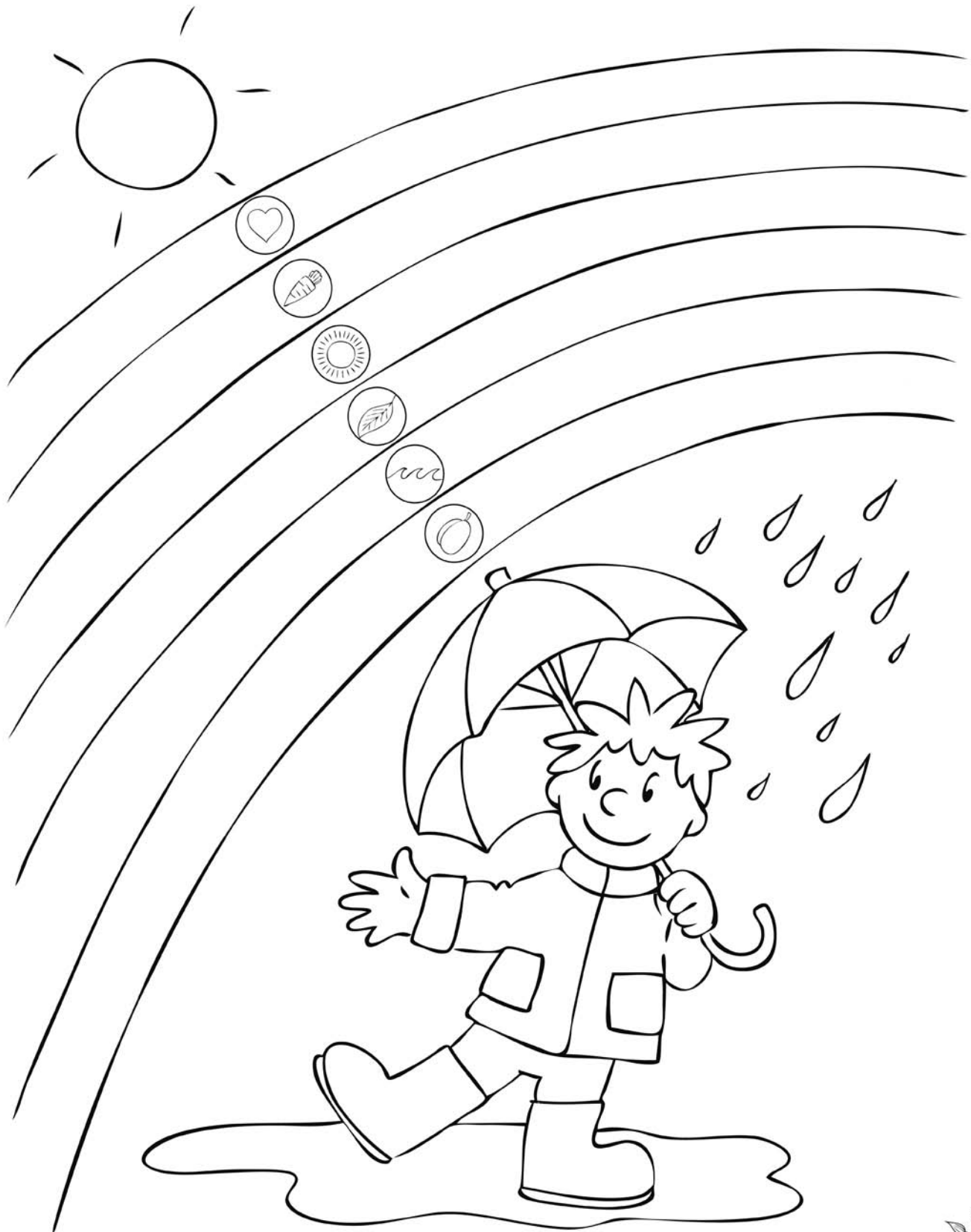
- Die Farben, die sich gegenüber liegen, nennt man _____.
- Die warmen Farben liegen auf der _____ Seite des Farbkreises: Gelb-Orange bis Rot-Violett.
- Auf der linken Seite des Farbkreises liegen die _____ Farben: Grün-Gelb bis Violett-Blau.
- Dunkle Farben scheinen weiter weg zu sein, helle Farben scheinen _____ zu sein.
- Vor hellem Hintergrund verblassen Farben und vor schwarzem Hintergrund _____ Farben.

Fertig? Dann male Fabian Farbkasten an.



Malen nach Symbolen: Der Regenbogen

1. Male die Flächen genau nach den Symbolen mit Farben aus deinem Farbkasten aus.
Versuche, die Linien nicht zu übermalen. Benutze erst einen feinen, dann einen breiten Pinsel.
2. Erfinde eine Geschichte zu dem Bild. Erzähle oder schreibe auf.



Weitere Farben-Spiele

Farbecken-Rennen

In vier Ecken der Turnhalle oder des Schulhofs werden vier große Farb-Karten gelegt: Rot, Gelb, Grün, Blau – später auch andere Farben.

Der Lehrer oder ein Kind ist Spielleiter. Die Kinder laufen durcheinander. Irgendwann ruft der Spielleiter ein Tier, eine Pflanze oder einen Gegenstand, der eindeutig eine der vier Farben hat. Die Kinder müssen nun so schnell wie möglich zu der passenden Ecke laufen. Der Letzte macht eine Runde Pause, darf aber mit dem letzten Kind der nächsten Runde wieder tauschen und mitmachen. Eventuell mit Musik!

Farben-Memory

Der Lehrer malt auf gleich große Karten aus weißem Karton verschiedene Farben: Die Vorderseiten bleiben weiß und auf je zwei Rückseiten malt der Lehrer die gleiche Farbe, sodass von jeder Farbe immer ein Paar vorhanden ist (zwei rote Karten, zwei blaue Karten usw.).

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch nebeneinander gelegt. Der erste Spieler darf zwei Karten für alle sichtbar aufdecken. Sind es dieselben Farben, darf er die Karten behalten. Sind es unterschiedliche Farben, legt er die beiden Karten an die gleiche Stelle und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn alle Karten weg sind, hat der Spieler mit den meisten Kartenpaaren gewonnen.

Variante: Die Farbe muss beim Aufdecken richtig genannt werden.

Farben-Gummibärchen

Ein Kind darf nach vorne kommen und sich auf den Lehrerstuhl setzen. Es macht die Augen zu und legt den Kopf in den Nacken. Der Lehrer legt dem Kind nun ein Gummibärchen auf die Stirn. Es muss durch geschicktes Fragen erraten, welche Farbe das Gummibärchen hat: Hat das Gummibärchen die Farbe wie ein Frosch? Hat es die Farbe einer Banane?

Nach fünf Fragen muss es eine Farbe sagen. Errät es die Farbe richtig, bekommt es das Gummibärchen und darf sich noch eins zur Belohnung aus der Tüte nehmen. Ist die Farbe falsch, bekommt es nur das Gummibärchen auf der Stirn.

Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?

In der Turnhalle oder auf dem Schulhof stehen alle Kinder auf einer Seite. Auf der anderen Seite steht der Fischer. Nun rufen die Kinder: „Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“ Der Fischer antwortet mit einer Farbe, z. B.: „Die gelbe Fahne.“ Nun laufen Fischer und Kinder auf die jeweils andere Seite. Dabei darf der Fischer alle Kinder fangen, die kein gelbes Kleidungsstück tragen. Die anderen Kinder dürfen zur anderen Seite gehen. Wer die andere Seite erreicht, ist gerettet. Alle gefangenen Kinder sind nun auch Fischer. Die anderen Kinder fragen wieder, welche Fahne weht usw. Gewonnen hat das letzte nicht gefangene Kind. Dieses Kind ist nun der neue Fischer.