

© der englischen Originalausgabe:
Macmillan Children's Books 2013

Text und Projektmaterial
Copyright © Susie Brooks 2013

© für die deutsche Ausgabe:
Prestel Verlag, München • London • New York, 2013

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Prestel Verlag, München
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

www.prestel.de

Übersetzung: Birgit Franz, München

Lektorat: Katharina Knüppel, München
Satz: textum GmbH | Christine Rehmann, München
Herstellung: Astrid Wedemeyer

Gedruckt in China

ISBN 978-3-7913-7153-5



Abbildungsnachweis:

Der Verlag dankt den folgenden Rechthegebern für ihre Erlaubnis, ihr Material zu verwenden. Beim Einholen der Rechte wurde sorgfältig recherchiert, um alle Rechteinhaber ausfindig zu machen. Falls dennoch unbeabsichtigte Auslassungen oder Fehler entstanden sind, entschuldigen wir uns und werden uns bemühen, wenn wir informiert werden, alle Fehler in zukünftigen Ausgaben zu korrigieren.

Umschlagvorderseite und Seite 26 *Portrait von Maurice* von Andy Warhol/The National Galleries of Scotland; Seite 6 *Die Schnecke* von Henri Matisse/The Tate Gallery, London; Seite 8 *Spannung* von Edwin Landseer/V & A Museum London/Bridgeman Art Gallery; Seite 10 *Geknickte Giraffe* von Alexander Calder/The Calder Foundation/Private Sammlung/Bridgeman Art Library; Seite 12 *Der Vogel* von Georges Braque/Private Sammlung/Bridgeman Art Library; Seite 14 *Pfau und Elster* von Edward Bawden/mit freundlicher Genehmigung von Peyton Skipwith/Fry Art Gallery, Saffron Walden/Bridgeman Art Gallery; Seite 16 *Fisch (E59)* von M. C. Escher/The Escher Foundation, Niederlande; Seite 18 *Karneval des Harlekings* von Joan Miró/Albright-Knox Art Gallery, Buffalo/The Art Archive; Seite 20 Shutterstock/Terry Alexander; Seite 21 Shutterstock/2009/fotofriends; Seite 22 *Gelbe Kuh* von Franz Marc/Solomon R. Guggenheim Museum, New York/AKG London; Seite 24 Bridgeman Art Library/Paul Freeman; Seite 28 *Jockeys im Regen* von Edgar Degas/CSG CIC Glasgow Museum Collection.



INHALT



4 MAL EIN TIER!
Los geht's!

6 DIE SCHNECKE
Henri Matisse
Schnipple eine Schlange (Collage-Projekt)

8 SPANNUNG
Sir Edwin Landseer
Freunde im Fellmantel (Mal-Projekt)

10 GEKNICKTE GIRAFFE
Alexander Calder
Gefaltete Affen (Papiermodell-Projekt)

12 DER VOGEL
Georges Braque
Strand-Schnur-Druck (Druck-Projekt)

14 PFAU UND ELSTER
Edward Bawden
Fabelhafte Federn (Kratztechnik-Projekt)

16 FISCH (E59)
M. C. Escher
Fischmosaik (Mosaik-Projekt)

18 KARNEVAL DES HARLEKINS
Joan Miró
Verrückte Figuren (Fantasietiere-Projekt)

20 TOTEMPFÄHLE
**Wayne Alfred, Beau Dick
und Ellen Neel**
Mächtige Totems (Totempfahl-Projekt)

22 DIE GELBE KUH
Franz Marc
Stimmungsschafe (Farben-und-Gefühle-Projekt)

24 DRACHENTELLER
Chinesischer Künstler
Blauer Drachen (Pappteller-Projekt)

26 PORTRÄT VON MAURICE
Andy Warhol
Bunte Katzen (Schablonen-Projekt)

28 JOCKEYS IM REGEN
Edgar Degas
Regennasse Rennpferde (Pastellkreide-Projekt)

30 GLOSSAR UND INFORMATIONEN

31 CHECKLISTE DER MATERIALIEN

32 REGISTER



MAL EIN TIER!

Wenn du ein Tier malen würdest, wie würde es aussehen?

Du hast unendlich viele Möglichkeiten, da fällt die Entscheidung schwer!

Tiere sind großartige Motive für Künstler, weil sie so viele verschiedene Formen, Farben und Eigenschaften haben. Freundliche Haustiere, wütende wilde Tiere, leuchtende Vögel und sogar Fantasiewesen haben Gemälde, Skulpturen und andere Kunstwerke erobert.



Sieh dir an, auf welcher unterschiedlichen Weise **Tiere berühmte Künstler inspiriert haben** – und **lass dich von ihren Bildern anregen!** Jedes Kapitel dieses Buches erzählt dir von einem Kunstwerk und dem Menschen, der es geschaffen hat. Wenn du die Klappe anhebst, findest du ein Projekt, das auf diesem Kunstwerk basiert. Keine Angst, du musst es nicht haargenau nachahmen. Der halbe Spaß an der Kunst ist, etwas Eigenes zu gestalten!

BEVOR ES LOSGEHT

Auf Seite 31 findest du eine Checkliste, die dir zeigt, welches Material du für welches Projekt brauchst. Aber es hilft trotzdem, wenn du dir die jeweilige Anleitung durchliest, ehe du anfängst. Ein paar praktische Tipps findest du auch auf der nächsten Seite...



Leg dir immer **Bleistift** und **Radiergummi** zurecht. Eine ungefähre Skizze deines Projekts hilft dir bei der Planung und du kannst dir besser vorstellen, wie es später aussehen wird.



FINDE DEINE FARBE...

Acrylfarben sind dickflüssig und leuchtend – bestens geeignet für kräftige Farben oder Strukturen wie einen zotteligen Pelz. **Schulmalfarben** oder **Plakafarben** sind günstiger als Acrylfarben, aber immer noch leuchtend. Nimm sie, wenn du sehr viel Farbe brauchst.

Wasserfarben sind dünner und durchsichtiger – probiere sie auf Ölkreide oder Buntstiften aus oder male mit Tinte darüber.

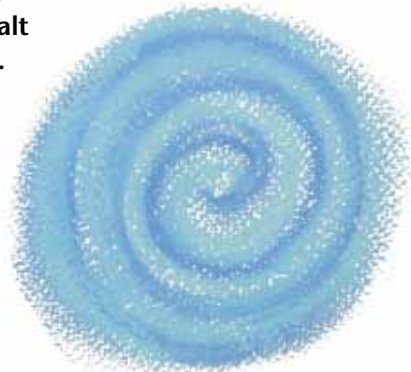
Verwende eine Auswahl aus dicken und dünnen **Pinseln**. Stelle ein Marmeladenglas oder einen Plastikbecher mit Wasser bereit, damit du die Pinsel auswaschen kannst, und eine **Palette** oder einen Pappteller, um die Farben zu mischen.

PROBIER KREIDEN AUS...

Ölkreiden wirken leuchtend und wächsern wie Buntstifte. **Pastellkreiden** können verwischt und übereinander gemalt werden wie Tafel- oder Straßenkreide.



Ölkreiden



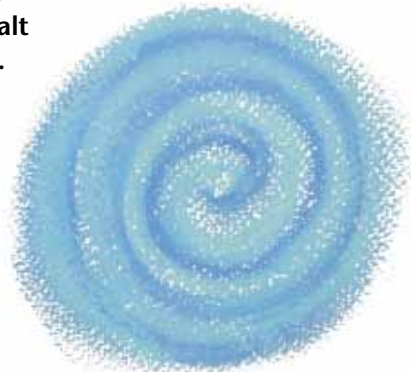
Pastellkreide



Wasserfarben



Schwammtechnik



Acrylfarben



Decke deine Arbeitsfläche mit Zeitungspapier ab, bevor du mit dem Malen anfängst!

Verwende zum Malen dickes **Zeichenpapier** oder **Aquarellpapier** – zu dünnes Papier wellt sich. **Pastellpapier** hat eine raue Oberfläche, an der die Farbe gut haftet.

Samle verschiedene **bunte Papiere** und **Kartons** für Collagen und 3D-Projekte.

Startklar?
Dann geht's **los**
mit der
Kunst!

Sieh dich zu Hause nach anderen Materialien um. Nützlich sind: Schwämme, Lappen, Tücher, Strohhalme, Schnüre, Malerrollen, Schere, Kleber und Locher.





Das Originalbild ist riesig – fast drei Quadratmeter groß! Es ist eine Collage aus farbig bemalten Papierstücken, die erst auf weißen Karton und dann auf Leinwand geklebt wurden. Matisse nannte seine Methode »mit der Schere zeichnen«.



© 2011 Succession H. Matisse/DACS, London. © Photo Tate, London.



SCHNIPPELE EINE SCHLANGE

Matisse liebte es, Formen und Muster in der Natur zu finden. Schau dir auf Bildern von Schlangen an, wie sie sich drehen und winden, bevor du beginnst.

Dein Karton kann riesig sein wie bei Matisse oder kleiner, wenn du wenig Platz hast.



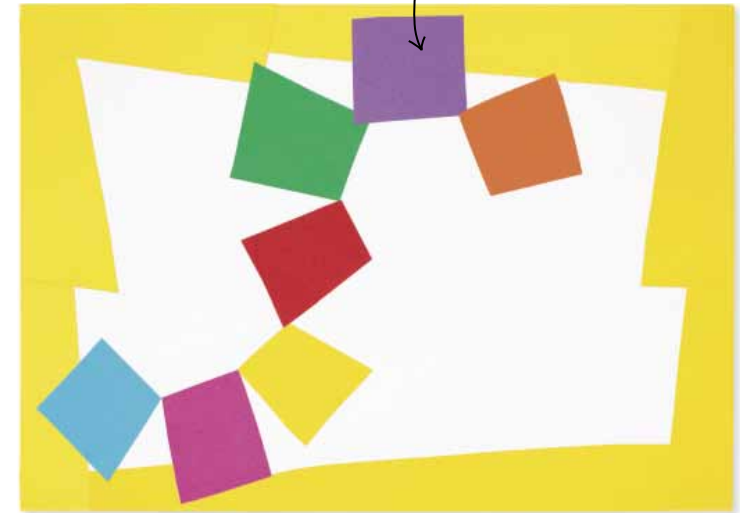
Hier: gerade Kante

1 Nimm einen weißen Karton als Untergrund. Schneide ein paar Streifen farbiges Papier zu – nimm die Ränder des Kartons zur Hilfe, damit sie an einer Seite gerade sind. Lege sie rund um deinen Karton und klebe sie als Randverzierung fest.

2 Für deine Schlange schneidest du einfach quadratische Formen aus bunten Papieren aus.



Lass einige Stücke mit dem Rand überlappen.



3 Ordne die Formen zu einem gebogenen Muster und überlege dabei, welche Farben du nebeneinanderlegst.

4 Schiebe die Formen so lange herum, bis du mit deiner Schlange zufrieden bist. Dann klebe sie fest.

Nimm ein großes Stück für den Kopf. Wenn du willst, kannst du eine gesplittene Zunge ankleben.



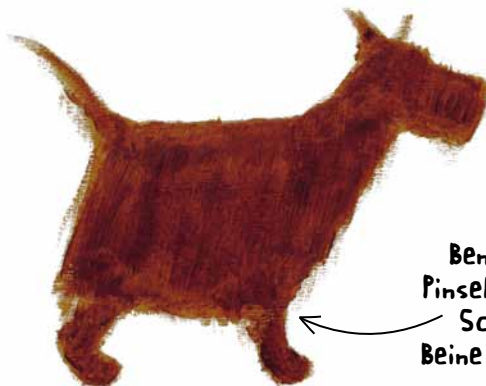


© V & A Museum, London/Bridgeman Art Gallery



FREUNDE IM FELLMANTEL

Landseer arbeitete sehr detailgenau, aber **du kannst das Fell von Tieren ganz unterschiedlich malen.** Probier's aus!



Benutze die
Pinselspitze für
Schwanz,
Beine und Ohren.

- 1 Nimm einen Borstenpinsel, um die Grundform zu malen – entweder einen Hund wie hier oder dein Haustier oder ein anderes Lieblingstier.



- 2 Mit einem sauberen Pinsel malst du in einem helleren Farbton senkrechte Streifen darauf.



Kratze mit einem Zahnstocher
in die dicke, nasse Farbe.



Variiere
die Länge
der Streifen.

- 3 Male nun mit kurzen Strichen eines feinen Pinsels weiße Strähnchen. Nimm dunkle Farbe für die Augen, die Nase und den Mund und ein paar Schattenstreifen am Bauch.

Hier noch eine andere
Möglichkeit **Fell zu malen:**



Tupfe erst dunkle, dann
helle Farbe mit einem
Stück Schwamm auf.



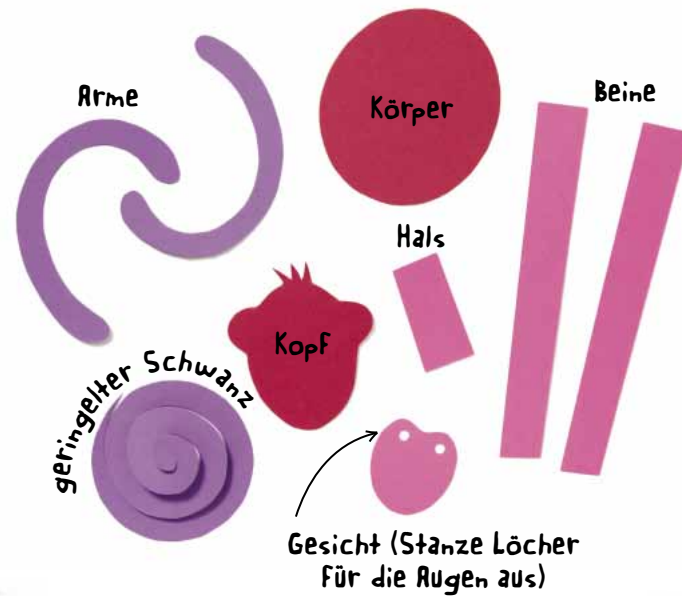


GEFALTETE AFFEN

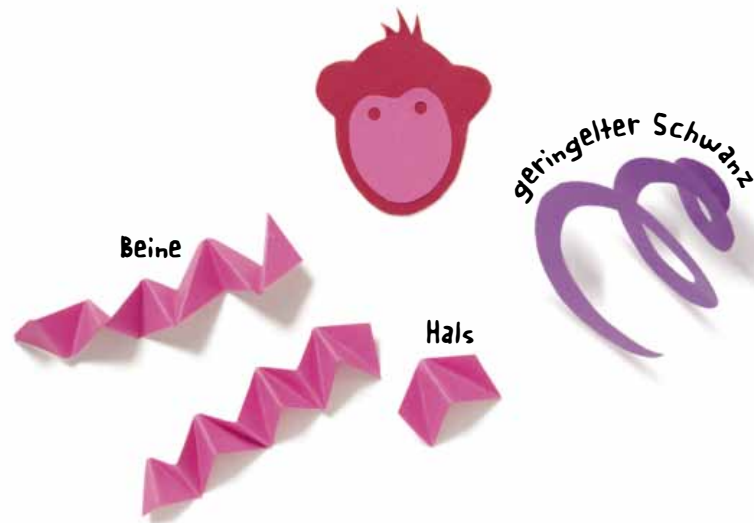
Calder machte aus flachen Materialien 3D-Objekte.
 Probier es selbst mit diesen gefalteten Affen!



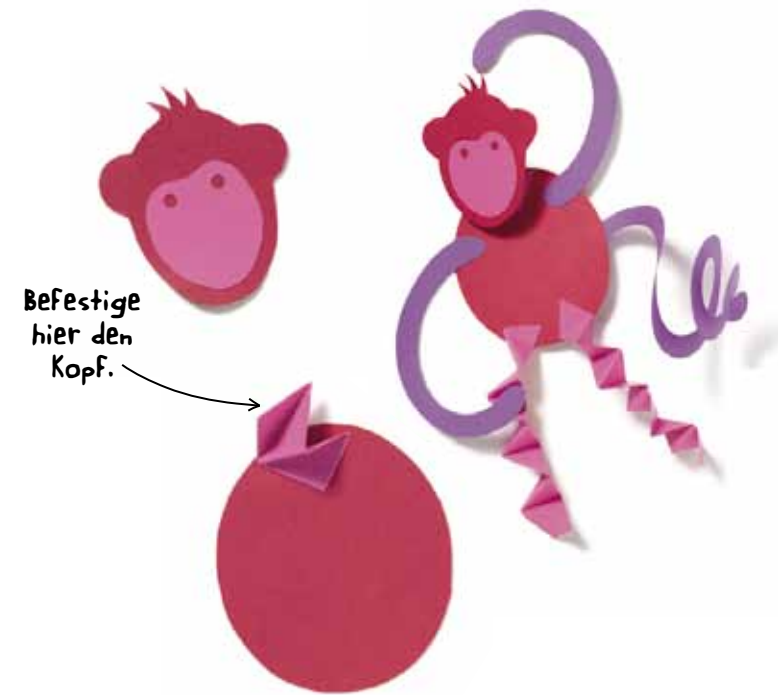
1926 baute Calder einen ganzen Zirkus mit Tieren und Artisten aus Holz, Draht, Kork und Stoff. Er bewahrte sie in Koffern auf, reiste herum und gab Vorstellungen!



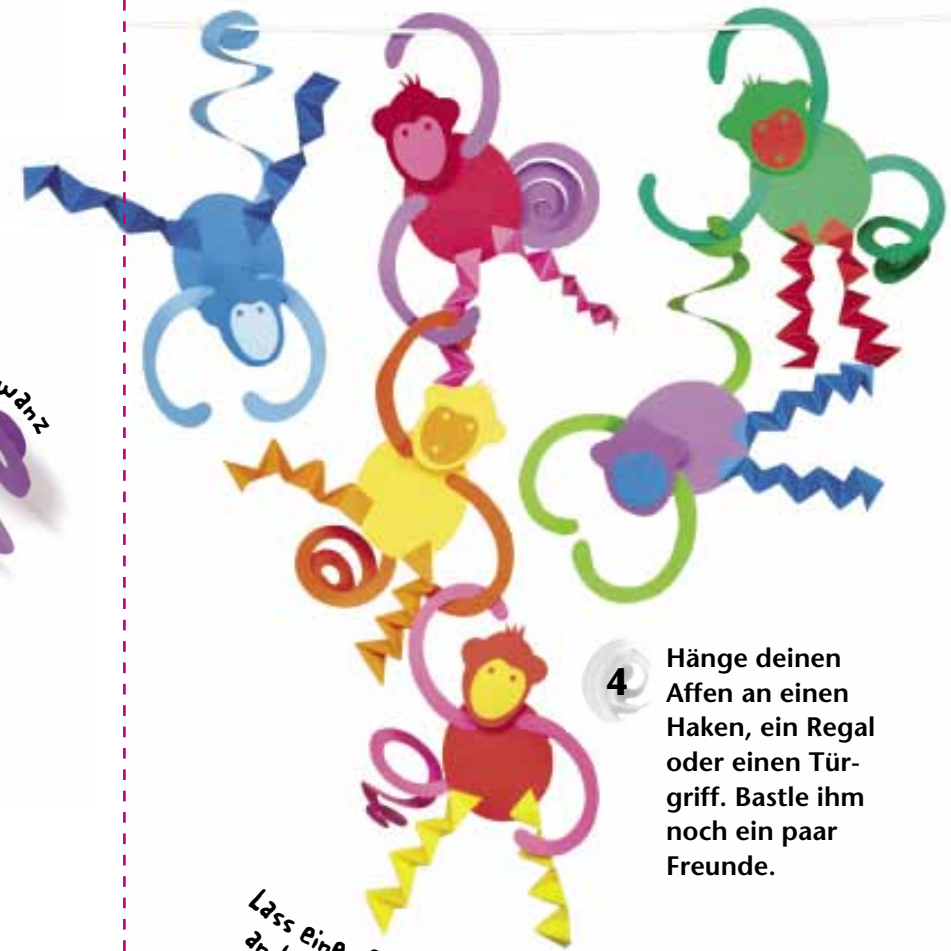
1 Schneide diese Formen aus buntem Karton aus.



2 Falte die Papierstreifen für Beine und Hals vor und zurück wie eine Ziehharmonika. Ziehe den Schwanz vorsichtig auseinander. Klebe das Gesicht auf den Kopf.



3 Klebe ein Ende des Halses an den Körper, dann befestige ihn am Kopf. Danach klebst du erst die Arme, dann die Beine und den Schwanz an.



Lass einen Affen am anderen baumeln!



Susie Brooks

Mach mal Kunst! Tolle Tiere

Gebundenes Buch, Pappband, 32 Seiten, 23x27,5
160 farbige Abbildungen
ISBN: 978-3-7913-7153-5

Prestel

Erscheinungstermin: August 2013

Kunst kinderleicht gemacht: Klappe auf - und los geht's mit Malen, Drucken, Kleben

Schnipple eine Schlange wie Henry Matisse, drucke ein Fischmosaik wie M. C. Escher, male einen Drachen wie chinesische Porzellanmaler, bastle ein Mobile wie Alexander Calder ... In diesem Band dreht sich alles um Tiere. 12 Kunstwerke aus verschiedenen Epochen, 12 verschiedene Kunsttechniken. Mit originellen Ideen und leicht verfügbaren Materialien, die meist schon in der Malkiste oder im Haushalt zu finden sind. Grundschulkinder können die Projekte durch die Schritt-für-Schritt-Anleitung bereits alleine umsetzen, Kindergartenkinder können nach kurzer Einführung loslegen.

 [Der Titel im Katalog](#)