

KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	(Wind-) Spiele		KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Sport		KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Advent und Weihnachten	
<ul style="list-style-type: none"> - stellen Spielobjekte aus textilen Materialien und Materialverbänden her - setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein - erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an 			<ul style="list-style-type: none"> - setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein - erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an - stellen figurative Formen differenziert her und reflektieren sie - stellen mit formbaren Materialien komplexere Figuren her - wenden in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben an, kombinieren und verfeinern sie 			<ul style="list-style-type: none"> - stellen mit formbaren Materialien komplexere Figuren und Formen her (z. B. Masken) - entwerfen Kostüme und Bühnenbildgestaltungen - nutzen Farbwirkungen bei der Gestaltung von Räumen - setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein 		
ZEITRAUM		Wettbewerb Volksbank	(Wind-) Spiele	Sport	Advent und Weihnachten	ZEITRAUM: bis Halbjahresende	LEITMEDIUM	z. B. Hundertwasser und seine Werke
KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Besondere Aktionen		Besondere Aktionen	Jahresplanung Kunst Klasse 4	Revolutionäre Ideen in der Kunst	KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Revolutionäre Ideen in der Kunst	
			Endspurt	Auf den Spuren der Meister	Nadel und Faden	<ul style="list-style-type: none"> - erschließen sich ausgewählte Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen - stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her - unterscheiden Objekte und Bildarten der Kunst 		
ZEITRAUM: bis Sommerferien	LEITMEDIUM	Abschlusszeitung Abschiedsprogramm	ZEITRAUM: bis Osterferien	LEITMEDIUM	Dürers Rhinoceros	ZEITRAUM: bis März	LEITMEDIUM	Herstellung von textilen Objekten
KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Endspurt		KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Auf den Spuren alter Meister		KOMPETENZEN Die Schülerinnen und Schüler	Nadel und Faden	
<ul style="list-style-type: none"> - nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen - gestalten und illustrieren Texte - nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers - entwickeln eigene Szenen, überarbeiten und führen sie auf 			<ul style="list-style-type: none"> - erschließen sich ausgewählte Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen - lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern ein - dokumentieren vorgefundene Spuren und Muster, ergänzen sie grafisch oder deuten sie um 			<ul style="list-style-type: none"> - setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein - erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an - wenden konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur kreativen Gestaltung und Verfremdung von Gegenständen an - recherchieren Herkunft und Verarbeitung von Textilien 		