

ZEITFENSTER DER
KUNST
KARTENSPIEL

p e r

CONI SCHMID

ZEITFENSTER DER KUNST – EIN KARTENSPIEL

Was gibt es Schöneres, als spielend ein neues Wissensgebiet zu erforschen? Auch Kulturbanausen werden Freude an diesem Spiel haben. Es ist alleine oder in Gruppen spielbar.

Während des Spielens entwickeln sich «Epochenreihen» von den Höhlenmalereien bis zur Gegenwart. Am Spielende liegen pro Farbreihe (Epoche) je fünf repräsentative Bilder aus der Malerei, je zwei aus der Plastik sowie zwei Bilder aus der Architektur vor. Auf einen Blick wird dabei die Entwicklung der Kunst aus europäischer Sicht erkennbar.

Auf der Kartenrückseite befindet sich jeweils die Werkangabe, detailliertere Informationen zu jedem Bild sind auf der Website des *hep verlags* unter: <http://mehr.hep-verlag.ch/zeitfensterkunst> zu finden. Dies ermöglicht es Lehrpersonen, ohne jeglichen Vorbereitungsaufwand Rechercheaufträge zu erteilen. Zu jeder Kulturepoche gibt es eine Zusammenfassung in diesem Booklet.

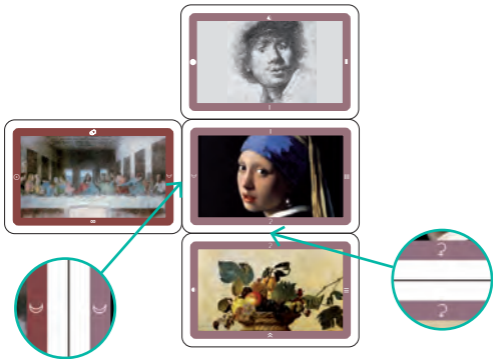
Das Spiel besticht durch seinen didaktischen und pädagogischen Gehalt: Spielerisches Lernen findet statt, der Klassengeist wird positiv gestärkt durch das Gruppenerlebnis, langwieriges Vorbereiten der Lehrkraft entfällt und sie kann sich den Lernenden widmen. Das Spiel richtet sich an Lehrpersonen von Berufsschulen, Gymnasien, des bildnerischen Gestaltens, der Weiterbildung sowie an Personen im Kulturbereich und an Kunstfreunde.

SPIELANLEITUNG

Achten Sie auf eine genügend grosse Spielfläche, es werden 81 Karten aneinandergereiht.

Grundvariante:

3–6 Karten werden an **maximal 8 Teilnehmende** verteilt, die restlichen Karten bleiben auf einem Stapel im Spielfeld liegen. Eine ausgewählte Person (z.B. der/die Jüngste) legt die erste Karte auf den Tisch. Wenn die Randzeichen am Kartenrand passen, werden so viele Karten wie möglich angefügt. Falls keine Karte passt, muss eine Karte vom Stapel aufgenommen werden. Falls sich diese auch nicht anfügen lässt, eine zweite. Im Uhrzeigersinn geht es dann der Reihe nach weiter. Gewinner oder Gewinnerin ist, wer zuerst alle Karten los wird. Das Spiel ist beendet, sobald alle Karten aneinandergereiht sind.



Jetzt wird es erst spannend für die Lehrperson! Durch Betrachten der Karten entdecken die Lernenden Farbreihen, welche Hochkulturen oder Epochen entsprechen. Zu einzelnen Werken können die Lernenden vielleicht bereits etwas sagen, sie erkennen möglicherweise eine Entwicklung in der Malerei, Architektur, der Plastik, oder können sogar Epochen benennen.

Schnellere Spielvarianten:

Für Gruppen von 8–20 Personen mit einer Restkarte:

Bei der Verteilung der Karten gibt es eine Restkarte, welche auf die Spielfläche gelegt wird. (Dies ist der Fall bei Gruppengrößen: 8, 10, 16 und 20). Die ausgewählte Person beginnt anzuhängen. Fortsetzung wie bei der Grundvariante.

9er-Gruppe ohne Restkarte

Bei der Verteilung der Karten gibt es keine Restkarte. Hier legt die ausgewählte Person die erste Karte. Fortsetzung wie bei der Grundvariante.

Es können auch Gruppen gegeneinander antreten.

Achtung: Weitere spannende Spielideen finden sich auf der Rückseite der Spielkarte «Epochen Übersicht»!

Viel Spass beim Spiel!

Coni Schmid

ZEITFENSTER DER KUNST – DIE EPOCHEN

VOR- UND FRÜHGESCHICHTE

ALT- UND MITTELSTEINZEIT: 600 000–10 000 V. CHR.
JUNGSTEINZEIT: BIS 4000 V. CHR.

Während dieser Epoche finden vier Eiszeiten statt. In Europa sind die Menschen Jäger und Sammler und brauchen zum Überleben warme Kleidung, Waffen, Werkzeuge sowie das Feuer.

Malerei: 1940 entdecken Jugendliche in Südfrankreich zufällig die Höhlen von Lascaux. Herrliche Tierdarstellungen sind darin zu sehen, hauptsächlich Bisons, Pferde, sowie abstrakte Menschendarstellungen und geheimnisvolle Zeichen. Es sind die frühesten erhaltenen Malereien der Menschheit. Die Umrisslinien zeichnen sich durch die Verwendung von Holzkohle aus. Tierfette oder Pflanzensäfte, zerriebene Steine (Pigmente) und ockerfarbige Erde dienen dabei der flächigen Malerei. Unebenheiten der Felswände werden jeweils geschickt ausgenutzt, die Tiermalereien wirken sehr plastisch und naturgetreu. Die Höhlen dienen wahrscheinlich kultischen Zwecken. Sehr bekannt sind auch die Höhlen von Altamira in Nordspanien. Als das Klima sich erwärmt, werden die Menschen sesshaft, bauen Hütten, betreiben Ackerbau und Fischfang.

Skulptur: Kleine Skulpturen aus Knochen oder Lehm werden als Teil religiöser Praxis von Zauberern oder Schamanen hergestellt. Darstellungen von Frauen oder Fruchtbarkeitsgöttinnen mit übertriebenen expressiven Körperformen dienen wahrscheinlich einem Fruchtbarkeitskult.

Architektur: Man wohnt in Höhlen oder Hütten aus einfachsten Naturmaterialien, später erstellt man Zelte, welche an Tipis der amerikanischen Ureinwohner erinnern. Die Steinkreise von Stonehenge im Süden Grossbritanniens geben immer noch Rätsel auf. Sind sie Sonnentempel, Observatorien oder gar Grabstätten der damaligen Elite?

MESOPOTAMIEN UND ERSTE HOCHKULTUREN

SUMERER: CA. 3500–2000 V. CHR.

BABYLONIER: CA. 2000–539 V. CHR.

PERSER: CA. 539 V. CHR.–331

Die meistens an Flüssen gelegenen Hochkulturen zeichnen sich durch komplexe, städtische Gesellschaftsordnungen und -schichtungen sowie spezialisierte Berufsgruppen, komplizierte Bewässerungssysteme und die Entwicklung einer Schrift aus. Mit den Sumerern (Irak) entsteht die erste Hochkultur der Menschheitsgeschichte in Mesopotamien, dem «Zweistromland» an Euphrat und Tigris. Die Mesopotamier erfinden um 3000 v. Chr. das Rad. Den Sumerern folgen die Babylonier, Assyrer und Aramäer, bevor mit den Persern erstmals eine ausserhalb Mesopotamiens entstandene Kultur dauerhaft Kontrolle über die Region erlangt.

Malerei: Bilder schmücken die Wände von Palästen. Da die Gebäude im Zweistromland aus Lehmziegeln erbaut werden, verfallen diese schnell wieder. Das Ishtar-Tor (Pergamonmuseum, Berlin) vermittelt einen Eindruck der einstigen Pracht: Auf gebrannten Kacheln sind dort stilisierte, goldgelbe Löwen und Fabeltiere auf leuchtend blauem Hintergrund zu sehen. Ishtar, die mesopotamische Fruchtbarkeits- und Liebesgöttin, wurde später durch den Planeten Venus verkörpert.

Skulptur: Die sumerischen vollplastischen Beterfiguren kreuzen ihre Hände, stehen in aufrechter Haltung und starren mit grossen Augen in die Ferne.

Architektur: Die Städte der Sumerer und Babylonier sind von Mauern geschützt, die Tore mit blauen Kacheln geschmückt. Neben Palästen gibt es in jeder Stadt den Zikkurat, einen Tempelturm für den jeweiligen Stadtgott. Ein Zikkurat ist treppenförmig aufgebaut, so wird der Gottheit ermöglicht, falls nötig, von ihrem Sitz herunterzusteigen.

ÄGYPTEN

KUNST FÜR DAS JENSEITS

ÄGYPTEN: CA. 3000–332 V. CHR.

ALTES REICH: CA. 2800–2200 V. CHR.

MITTLERES REICH: CA. 2100–1750 V. CHR.

NEUES REICH: CA. 1600–700 V. CHR.

Die pharaonische Geschichte Ägyptens beginnt um 3032 v. Chr. Sie dauert ungefähr 3000 Jahre, bis zur Herrschaft der griechischen Könige 332 v. Chr. Die berühmte Griechin Kleopatra VII (51–30 v. Chr.) ist die letzte Königin auf dem Pharaonenthron. Von da an ist Ägypten nur noch eine römische Provinz. «Kemet», so nennen die alten Ägypter ihr Land, bedeutet so viel wie «das Schwarze». Sie benennen es nach dem fruchtbaren Schlamm, der jedes Jahr durch die Nilüberschwemmung über die Ufer tritt. Im Gegensatz dazu steht die rote Erde «deshret» der umliegenden Wüste, die den grössten Teil Ägyptens ausmacht. Lang anhaltende Dürreperioden lassen den Menschen keine Nahrung mehr zum Überleben. So ziehen sie an die fruchtbaren Ufer des Nils und werden sesshaft, betreiben Ackerbau und Viehzucht. Durch