

Inhalt

Einleitung	7	Spielobjekte – bildnerische Prozesse und Kreativität	31
Zur Geschichte und Klassifikation der Kinetik	9	Sachlogische Aspekte – Systematik	33
Quellen kinetischer Objekte	9	Pendelobjekte	33
Faszination der Bewegung	9	Schubobjekte	33
Dialog Subjekt – Objekt	11	Klappobjekte	37
Material als Selbstzweck	12	Drehobjekte	42
Entfaltung und Spielarten kinetischer Kunst im 20. Jahrhundert	13	Spannobjekte	47
Mobiles (natürlich bewegte Objekte)	16	Objekte mit kombinierten Funktionen	47
Kinetika (mechanisch bewegte Objekte)	17	Sonderformen	49
Virtuelle Kinetik (scheinbar bewegte Objekte)	19	Spiegelobjekte	54
Spielobjekte (bewegbare Objekte)	20	Exkurs: Spielobjekte und Informationstheorie	61
Manipulierbarkeit – Variabilität	21	Spielobjekte im Unterricht (Methodik)	64
Material und Mechanismen – Montage	22	Dispositionen der Bildsamkeit	64
Multiplizierbarkeit	23	Die Bastelstufe (5 - 12)	64
Erste Zusammenfassung	24	Die Werkstufe (13 - 20)	65
Spielobjekte und Kunstdidaktik	26	Methodische Hinweise	66
Bildungstheoretische Aspekte	26	Problemfixierte und problemoffene Methode	66
Spielobjekte und Curriculum	26	Partner-, Gruppen-, Teamarbeit	67
Zum Werk-Betrachter-Verhältnis vor Spielobjekten	27	Abhängigkeit der Methode von anthropogenen, institutionellen und sachlichen Faktoren	68
Spielobjekte in der Theorie des Spiels	30	Organisatorische Probleme – Materialfragen	69
		Motivation – Aufgabenstellung	70
		Grundzüge der Unterrichtsplanung	71

Aufgabenreihe 71
Passage 71
Unterrichtsphasen 72

Unterrichtsbeispiele 73

Grundaufgaben: Modell einer Spiel-
plastik · Objektmontage 73

Spielobjekte 76

Schubobjekte: Roboter · Grotteske
Figuren · Variable Architektur ·
Variables Porträt · Maske 76

Klappobjekte: Großes Klappbild ·
Anti-Werbe-Tafel · Variables
architektonisches Relief 82

Drehobjekte: Verdrehte Figuren ·
Röhrenbild · Lichtrotor 88

Kompositionsspiele: Variable
Pyramidenwürfel · Variable Gitter ·
Op-Bausteine · Variable Bälle 94

Spielobjekte im fachübergreifenden
Unterricht 99

Spielobjekte und Umweltgestaltung 99

Spielobjekte: Fotografie und Film 99

Zweite Zusammenfassung 102

Literatur – Bildnachweis 105