

Die Durchführung des Projekts

Schritt 1:

Wie soll unser Spiel heißen? Welche Einzelspiele soll es enthalten?

Im Klassengespräch wurden diese Fragen erörtert und schließlich gelöst. Die Begriffe „Kinder“ und „Kunst“ lagen auf der Hand. Da Kinder gerne reimen, kam bald der Vorschlag der „Kiste“ . „KiKuKi“ fand in der Klasse allgemeine Zustimmung. Mit dem Programm „Printmaster Deluxe“ wurde im Dali-Font gemeinsam eine Grafik erstellt, die sich durch das gesamte Projekt ziehen sollte.



Um den Inhalt festzulegen, durften die Schüler Vorschläge an der Tafel festhalten.



Wir einigten uns auf folgende Inhalte:

Kunstkatalog

Kunstquartett

Kunst – Memory

Malbuch

Vorlagenmappe

Brettspiel