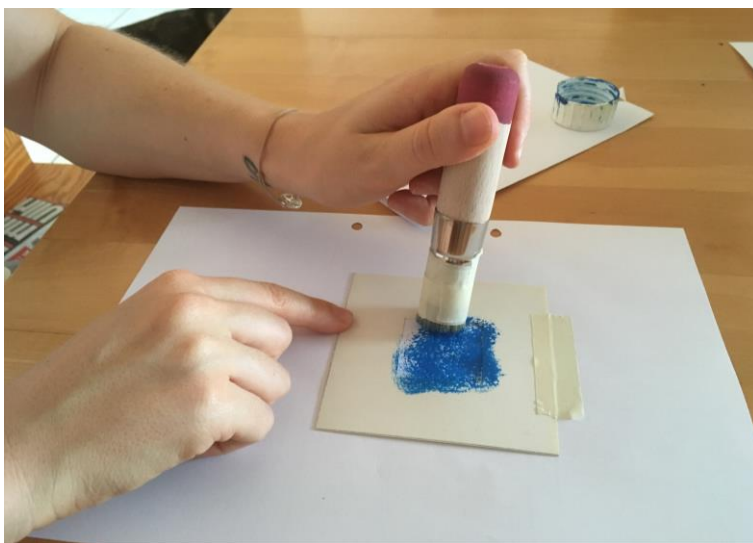
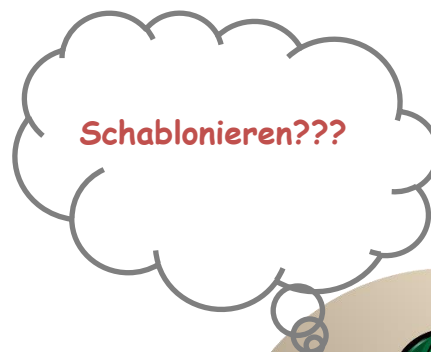




Materialien/Kompetenz <b>Schablonieren</b>
Teilkompetenz: - Ich kann mich über Grundierungen informieren. - Ich kann meinen Untergrund fachgerecht grundieren. - Ich kann Schabloniertechniken anwenden. - Ich kann das Spiel nach vorgegebenen Kriterien überprüfen. - Ich kann das Spiel nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. - Ich kann erkennen, was ich brauche, um gut zu arbeiten (Verantwortungsbewusstsein LFS1).

<b>Farbtechnik</b> <b>F03.01.01.04</b>
LernPROJEKT
LernTHEMA
<b>LernSCHRITT</b>



**Aufgabe 1:**

Informieren Sie sich anhand des Informationstextes zu dem Thema „Grundierungen“.

1. Lesen Sie den Text.
2. Markieren Sie die Wörter die Sie nicht kennen.
3. Klären Sie diese Wörter mit Hilfe der bereitgestellten Fachbücher oder mit Hilfe des Internets auf Ihrem Tablet.



Aufgabe 1 und 2 für die offene Lernzeit geeignet





## Informationstext „Grundierungen“

Die Grundierung ist der erste Anstrich.

Bei **Holz** dient die Grundierung als **Haftvermittlung** und **Isolierung**. Des Weiteren sorgt sie für ein gleichmäßiges **Saugverhalten**.

Für den Untergrund **Metall** setzt man die Grundierung als **Haftvermittler** und/oder als **Korrosionsschutz** ein.

### Aufgabe 2

Welche Aufgaben erfüllt eine Grundierung bei den verschiedenen Untergründen?

- Kreuzen Sie das Richtige in der nachfolgenden Tabelle an.



	Haftvermittlung	Korrosionsschutz	Einheitliches Saugverhalten	Isolierung
Holz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metall	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Aufgabe 3

Vergleichen Sie Ihre Erfahrungen mit Ihrer Teampartnerin oder Ihrem Teampartner.



### Aufgabe 4

1. Grundieren Sie Ihren Untergrund im Rollverfahren.
2. Beschichten Sie Ihren grundierten Untergrund im Rollverfahren. (Das Material stellt Ihnen Ihre Lehrkraft zur Verfügung.)



**Rollverfahren:**  
Streichen mit der Walze.

### Aufgabe 5

1. Führen Sie die verschiedenen Schablonierversuche durch.
  - Führen Sie die Versuche auf einem extra Blatt durch. (Das Blatt erhalten Sie von der Lehrkraft.)
  - Holen Sie sich Ihre Schablone bei Ihrer Lehrkraft.
2. Tragen Sie ihre Ergebnisse in die Tabelle ein.



**Schablonieren:**  
Ein Bild oder Motiv mit Hilfe einer Schablone auf ein Objekt bekommen.

Gut =



Schlecht =





<b>Versuche</b>	<b>Versuchsablauf</b>	<b>Ergebnis</b>
V1:  Borstenlänge	a) Schablonieren mit langborstigem Pinsel  b) Schablonieren mit kurzborstigem Pinsel	
V2:  Farbkonsistenz	a) Schablonieren mit unverdünnter Farbe  b) Schablonieren mit verdünnter Farbe	
V3:  Auftragsmenge	a) Schablonieren mit viel Farbe  b) Schablonieren mit wenig Farbe	
V4:  Pinselhaltung	a) Senkrechte Haltung beim Schablonieren  b) Schräge Haltung beim Schablonieren	
V5:  Aufsetzen des Pinsels	a) Pinsel mit viel Druck aufsetzen  b) Pinsel mit wenig Druck aufsetzen	



**Aufgabe 6**




1. Schneiden Sie Ihre Spielfelder mit dem Schneidmesser und dem Schneidelineal aus.
2. Schablonieren Sie die Felder in den von Ihnen ausgewählten Farbtönen.

*Schablonieren Sie alle Felder einmal in dem Untergrundfarbton.*

3. Entfernen Sie die Schneidefolie.
4. Bessern Sie bei Bedarf aus.
5. Beschichten Sie Ihr Spiel mit einem Schutzlack.  
(Das Material stellt Ihnen Ihre Lehrkraft zur Verfügung.)
6. Kontrollieren und bewerten Sie Ihr Spiel mithilfe des Einlegeblattes „Kontrollieren/Bewerten“.
7. Lassen Sie Ihr Spiel von Ihrer Partnerin oder Ihrem Partner bewerten.
8. Vergleichen Sie Ihre Auswertung mit Ihrer Partnerin oder Ihrem Partner.
9. Geben Sie Ihre Auswertungen bei Ihrer Lehrkraft ab.



**Selbstreflexion**

Reflexionsfragen			
Ich kann mich über Grundierungen informieren.			
Ich kann meinen Untergrund fachgerecht grundieren.			
Ich kann Schabloniertechniken anwenden.			
Ich kann das Spiel nach vorgegebenen Kriterien überprüfen.			
Ich kann das Spiel nach vorgegebenen Kriterien beurteilen.			
<i>Ich kann erkennen, was ich brauche, um gut zu arbeiten.</i>			

Wie zufrieden bin ich mit meiner Arbeit an der Lernaufgabe?



**Ich habe**

...

- meinen Lernschritt im Ordner eingeklebt.
- den Arbeitsauftrag erledigt und das entsprechende Feld in der Lernwegeliste markiert.



Materialien/Kompetenz  
**Schablonieren**

**Farbtechnik**  
**F03.01.01.04**

**Lösung**



### Aufgabe 2

Welche Aufgaben erfüllt eine Grundierung bei den verschiedenen Untergründen?

- Kreuzen Sie das richtige in der nachfolgenden Tabelle an.

	Haftvermittlung	Korrosionsschutz	Einheitliches Saugverhalten	Isoliert
Holz	x		x	x
Metall	x	x		

### Aufgabe 5

1. Führen Sie die verschiedenen Schabloniersversuche durch.

- Führen Sie die Versuche auf einem extra Blatt durch. (Das Blatt erhalten Sie von der Lehrkraft.)
- Holen Sie sich Ihre Schablone bei Ihrer Lehrkraft.

2. Tragen Sie Ihre Ergebnisse in die Tabelle ein.











Gut =



Schlecht =





Versuche	Versuchsablauf	Ergebnis
V1:  Richtige Borstenlänge	a) Schablonieren mit langborsti- gem Pinsel  b) Schablonieren mit kurzborsti- gem Pinsel	  
V2:  Richtige Farbkonsistenz	a) Schablonieren mit unverdünnter Farbe  b) Schablonieren mit verdünnter Farbe	  
V3:  Richtige Auftragsmenge	a) Schablonieren mit viel Farbe  b) Schablonieren mit wenig Farbe	  
V4:  Richtige Pinselhaltung	a) Senkrechte Hal- tung beim Schab- lonieren  b) Schräge Haltung beim Schablonie- ren	  
V5:  Richtiges Aufsetzen des Pinsels	a) Pinsel mit viel Druck aufsetzen  b) Pinsel mit wenig Druck aufsetzen	  



<b>Einlegeblatt - Kontrollieren/Bewerten</b>	<b>Farbtechnik F03.01.01.04</b>
--	-------------------------------------

<b>Kontrollieren</b>		<b>Bewerten Punkte 1-5</b>
Untergrundvorbereitung		
Kantenschärfe der Spielfelder		
Deckkraft der Spielfelder		
Gleichmäßige Struktur der Spielfelder (Schabloniertechnik)		
Gleichmäßige Randabstände		
Sauberkeit (keine Flecken, ordentliches Ausführen der Arbeiten...)		



**Kantenschärfe:**  
Die Spielfelder sind gerade.

**Deckkraft:**  
Den Untergrund verdecken, nicht durchscheinen zu lassen.

Gesamtpunktzahl	
<b>Note</b>	

1. Vergleichen Sie Ihre Gesamtpunktzahl mit dem Notenschlüssel.
2. Tragen Sie Ihre Note ein.
3. Geben Sie Ihre Liste bei Ihrer Lehrerin oder Ihrem Lehrer ab.