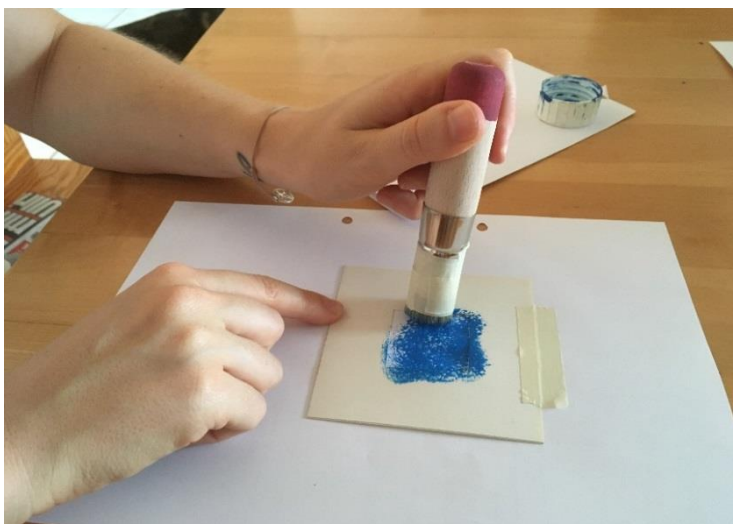
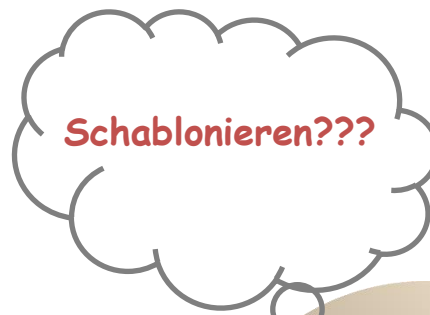




Materialien/Kompetenz <b>Schablonieren</b>
Teilkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ich kann mich über Grundierungen informieren.</li> <li>- Ich kann meinen Untergrund fachgerecht grundieren.</li> <li>- Ich kann Schabloniertechniken anwenden.</li> <li>- Ich kann das Spiel nach vorgegebenen Kriterien überprüfen.</li> <li>- Ich kann das Spiel nach vorgegebenen Kriterien beurteilen.</li> <li>- <i>Ich kann erkennen, was ich brauche, um gut zu arbeiten. (Verantwortungsbewusstsein LFS1)</i></li> </ul>

<b>Farbtechnik</b> <b>F3.01.01.4</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 dem Internet auf Ihrem Tablet.



Aufgabe 1 und 2 für die offene Lernzeit geeignet





**Aufgabe 5:**

1. Führen Sie die verschiedenen Schablonerversuche 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.

Versuche	Versuchsablauf	Ergebnis
V1:  Richtige Borstenlänge	a) Schablonieren mit langborstigem Pinsel  b) Schablonieren mit kurzborstigem 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 Haltung beim Schablonieren  b) Schräge Haltung beim Schablonieren	
V5:  Richtiges 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 Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin bewerten.
8. Vergleichen Sie Ihre Auswertung mit Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin.
9. Geben Sie Ihre Auswertungen bei Ihrem Lehrer oder Ihrer Lehrerin ab.



**Selbstreflexion**

Reflexionsfragen	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu
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. (Verantwortungsbewusstsein LFS1)</i>				
Wie zufrieden bin ich auf einer Skala von 1 (gar nicht) bis 10 (sehr) mit meiner neuen Kompetenz? Kreisen Sie ein.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			

**Ich habe ...**

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



Materialien/Kompetenz  
**Schablonieren**

**Farbtechnik**  
**F3.01.01.4**

**Lösung**



**Aufgabe 2:**

Welche Aufgaben erfüllt eine Grundierung bei Holz und Metall?











- Formulieren Sie ganze Sätze.

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

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

**Aufgabe 5**

- 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.
- Tragen Sie Ihre Ergebnisse in die Tabelle ein.

Versuche	Versuchsablauf	Ergebnis
V1: Richtige Borstenlänge	a) Schablonieren mit langborstigem Pinsel b) Schablonieren mit kurzborstigem 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 Haltung beim Schablonieren b) Schräge Haltung beim Schablonieren	 
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:**  
Spielfelder sind gerade.

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