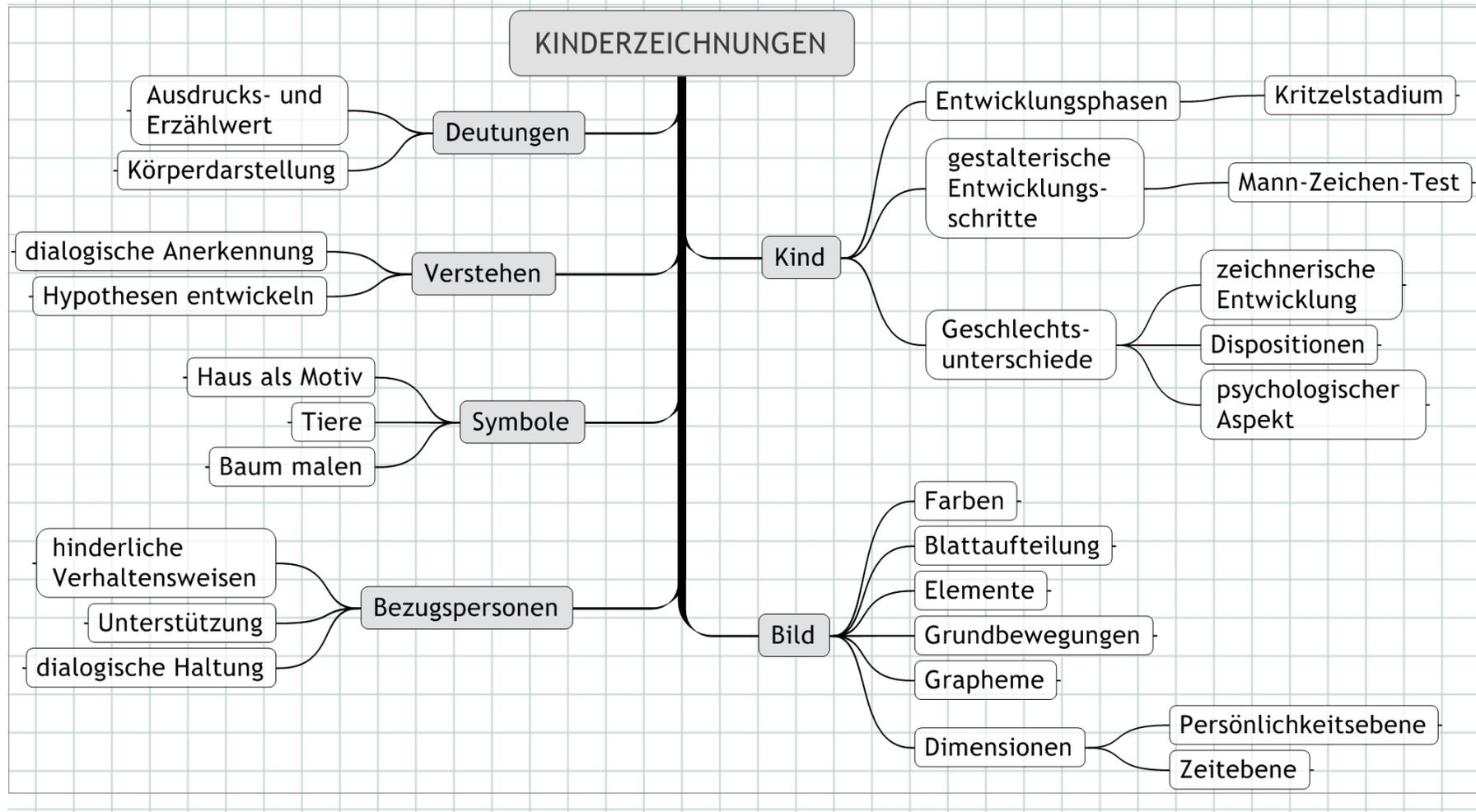


Meine Welt hat tausend Farben Kinderzeichnungen verstehen

Entwicklung und Interpretation

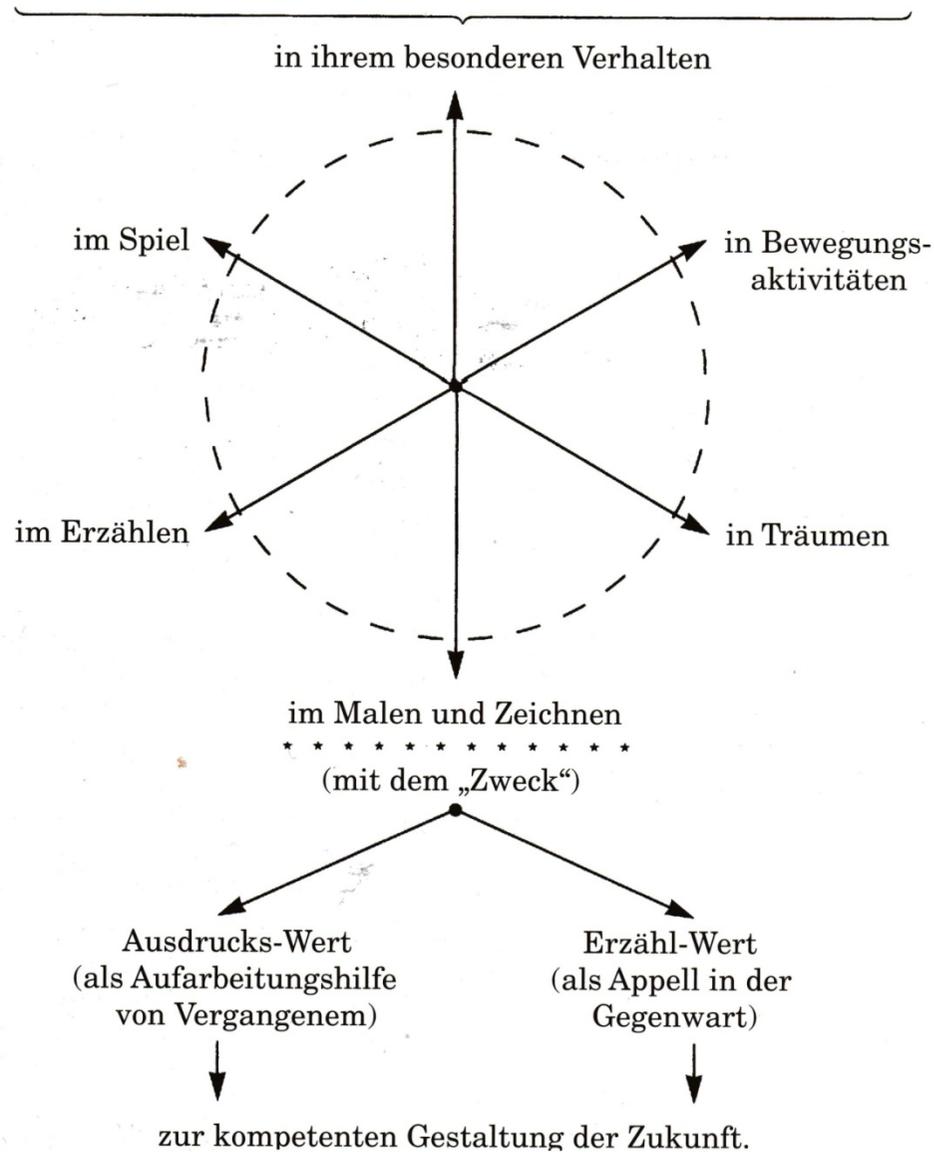
Dr. Inés Brock



Einführung

- kleine Kinder können wegen „prozeduralem“ Wissen wenig dazu sagen
- Malen als nonverbaler Ausdrucksprozess
- nicht das Gesehene sondern Gefühlte
 - Malen manchmal weniger als sie wissen
 - Malen selten nach Vorbild bzw. Modell
- Einflüsse von Geschwistern, Peers groß
- Malen auch als soziales Ereignis

Diese zeigen sich in Wiederholungen in den sechs Lebensbereichen der Kinder



Vergangenheit besitzt immer einen **Prägewert**, gegenwärtiges Verhalten zeigt sich als **Ausdruckswert** und besitzt einen spezifischen **Erzähl- und Bedeutungswert** und beeinflusst damit zukünftige Handlungsmechanismen in ihrem **Gestaltungswert**

Grundgefühle

- Grundgefühle
 - Freude
 - Trauer
 - Angst
 - Wut/Ärger
- drücken sich aus in Grundbewegungen
 - im motorischen Verhalten
 - im Malen/Zeichnen

Raumdarstellung

- Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft (?)
- Beziehung von Gegenständen im Raum
 - Streubild (wie Landkarte)
 - Raumschnitt (aufgeschnitten bzw. durchsichtig)
 - Grundlinie (oft untere Blattkante)
 - Raumscheiben (mehrere Grundlinien)
 - Raumtiefe und Perspektive

Zeichnerische Entwicklungsphasen

- Schmierphase – bis ca. 1 Jahr
- Kritzelstadium – bis ca. 2;6 Jahre
 - von Bewegungsspuren zu sinnhaftem Malen
- Schemaphase
 - Vom Kopffüßler und Transparentbildern
- Phase der pseudo-realistischen Zeichnung
 - Vorbilder der Kultur werden übernommen

Schulreife

- Ordnen Farben richtig den entsprechenden Dingen zu
 - Malen menschliche Gestalten mit allem, was dazu gehört
 - Profil möglich, geometrische Formen
 - Standlinie
- „Körperliche Geschicklichkeit kann trainiert werden, der innere Reifungsprozess hat sein eigenes Zeitmaß.“ (Gier)

Gestalterische Entwicklungsschritte

- Stufenfolge des ästhetischen Urteils
 - Lesen der Bilder – „Das ist ein Pferd“ – nicht Abbildung davon, schätzen abstrakte Bilder
 - ab Schulalter Bevorzugung realistischer Abbildungen
 - nach Grundschulzeit – ästhetische Sensitivität
 - ab Pubertät oft Krise des ästhetischen Ausdrucks - Qualitätsdruck

Geschlechtsunterschiede

- Zeichnerische Entwicklung
- Detailelemente
- Gegenstände und Themen
- Dispositionen
 - Objekte, Handlungen, Konflikte
- Psychologischer Aspekt
 - (un)persönlich, kontrolliert vs. abenteuerlich

Geschlechtsunterschiede

- Jungen
 - Malen primitivere Muster überdauernd
 - Punkt kommt früher
 - Kraftvolles Zeichnen
 - Langsam und überlegend malen
 - Technische Gegenstände
 - Machtpersonen (Ritter, Comicfiguren, Helden)
 - Exotische Plätze
- Mädchen
 - Feinmotorischer Vorsprung
 - Zeichenmuster früher
 - Höher entwickelte Muster
 - Zeichnen eher vertraute Personen
 - Natürlich-einfache Szenen
 - Objekte aus eigener Umwelt

Merkmale der Bilder

- Farben
- Blattaufteilung
- Elemente
- Grundbewegungen
- Grapheme
- Dimensionen
 - Persönlichkeitsebene
 - Zeitebene



Farbe als Erlebnisträger

- **Blau** – Vertrauen, Geborgenheit, Tiefe
- **Gelb** – Licht, Reife, Kostbarkeit
- **Rot** – aktivierend, Begeisterung, Signal

Inneres Gleichgewicht bei allen drei Farben

- **Grün** – erholsam, Natur
- **Orange** - Leuchtkraft, Wärme, Fülle
- **Lila** – Geheimnisvoll, Übergang

Farbe als Erlebnisträger II

- Grau – neutrale Farbe, Langeweile
- **Braun** – ruhig, gelassen, schwer, nährend
– kühl, aufregend, Neubeginn
- Schwarz – Klarheit, Traurigkeit, Stille, aber auch benutzt, um etwas deutlich zu machen – Umrandungen, oder dem Blick zu entziehen – Dunkelheit

Grundbewegungen

- Schweben – Wohlfühlen und loslassen können
- Stehen – Standfestigkeit, Stabilität, Stärke
- Gehen – Unruhe, Aufregung, Aktivität
- Hüpfen – Kraft, Lebendigkeit, Zeichen für „Gutgehen“
- Liegen – Ruhe erleben, Entspannung finden können
- Rollen – stabiles Gleichgewicht, Neuorientierung
- Kriechen – Konzentration auf spezifische Reize

Grapheme

- 20 Grapheme unterschieden
- Bedeutung, Ausdruck und Erzählwert
- Interkulturell zu beobachten
- Individuell relativ konstant



Symbole

- Haus als Motiv
 - als Obdach und Behausung
 - als Zuhause, als Heimstatt der Familie
 - das personifizierte Haus, als symbolisches Ich des Zeichners
- Tiere als Projektionen
 - Familie in Tieren und verzauberte Familie
- Baum malen – als Test
 - Wissenselemente zeigen sich
 - Entwicklungsschritte und Stilmerkmale

Haus als zentrales Motiv

- Wunschbezug – Traumhaus als Phantasieausdruck
- Lebensbezug – reine Existenz, Verlangen nach Sicherheit
- Körperbezug – Einzelheiten sind analog zu begreifen
- Sozialbezug – Statussymbol, Erfolg, Macht, Respekt
- Selbstbezug – als Zuhause, repräsentiert Geborgenheit
- Naturbezug – harmonische Umgebung, Lebensfreude

Mann-Zeichen-Test

- Sprachfreies Verfahren zur Prüfung des Entwicklungsstandes (und zur Intelligenzmessung)
- „Male einen Menschen, so gut du kannst!“
- Aussagen zu Bereich der visuellen Wahrnehmung, visuomotorische Koordination, räumliche Wahrnehmungsorganisation – bei Entwicklungsstörungen
- Indikator der allgemeinen Entwicklung des Körperschemas und des Selbstgefühls

Verstehen

- Dialogische Anerkennung
 - Signal an soziales Umfeld – Photographie der Seele
- Wertschätzung
 - Bild ist Eigentum des Kindes – wegen Erzählwert nicht ohne den Wunsch des Kindes aushängen oder anderen Personen zeigen
- Hypothesen entwickeln
 - Häufigkeit der Thematik – Wiederholungen als Signal

Betrachtungsaspekte zur Bildanalyse

- Graphische Momente
 - Strichführung, Grapheme, Farben, Eindruck
- Bildorganisation
 - Zeichenfläche, Raumgestaltung, Perspektive
- Schematische Bildelemente
 - Reale Objekte, Symbole, Zonen, Detaillierung
- Zeichnerischer Stil
- Erfassung inhaltlicher Elemente

Erfassung inhaltlicher Elemente

- Was steht offenbar im Mittelpunkt des Bildes?
- Welche Elemente stehen im unmittelbaren Zusammenhang, welche Verbindungen zum Hauptmotiv?
- Welche Positionen, Bewegungen und Richtungen sind gewählt?

Funktion des Malens/ Zeichnens

```
graph TD; A[Funktion des Malens/Zeichnens] --> B[Sinn: Aus-drucks-wert  
Das Kind tut etwas für sich]; A --> C[Bedeutung: Erzähl-wert  
Es wird eine Nachricht für vertraute Person offenbart];
```

Sinn: Aus-drucks-wert
Das Kind tut etwas für sich

Bedeutung: Erzähl-wert
Es wird eine Nachricht für vertraute Person offenbart

Interpretation

- Schwer zu unterscheiden, ob Realitätsabbildung oder Wunschphantasie
- Kind malt Themen, die es emotional beschäftigen
- in ausgeglichener Stimmung kompensatorische Bearbeitungen
- Angsterzeugende Objekte werden vermieden, weit weg platziert oder übermalt
- Kommunikative bzw. symptomatische Metaphern

Größe als Bedeutungsmerkmal

- wichtige, mächtige Figur
- Bedeutungswunsch (starker Vater)
- Wunsch nach Nähe
- Sachzwänge der Zeichnung (Detailgröße)
- Ängstlichkeit
- Vorbild der Geschwister
- kulturelle Gewohnheit

Deutungen

- Ausdruckswert
 - Befreiung aus Irritationen, die Seele belasten
- Erzählwert
 - Mitteilungsaspekt
- Körperbilddarstellung (kein zweifelsfreier Hinweis auf Missbrauch möglich)
- Wunscherfüllung – aktueller Mangel
- Emotionale Botschaft

Bezugspersonen

- Hinderliche Verhaltensweisen
 - Beurteilen, Geschenk nicht nehmen, Kritisieren
- Unterstützung
 - Zeit, Platz und Ruhe
 - Begrenzung der Malutensilien, Verzicht auf Schablonen
 - unterschiedliche Papierqualitäten und –größen
 - freie Wahl des Malthemas, Wiederholungen der Themen akzeptieren

Dialogische Haltung

- Wertschätzender Umgang mit den Bildern
- Achtung der Individualität, Verzicht auf Vergleiche
- Sprachbegleitung statt Fragen stellen – offenes Sprechangebot
- Akzeptanz des Krickel-Krackel bzw. der Verweigerung
- Keine Bewertung, keine Korrekturen

Dialogisches Malen - Übung

- Paare gestalten gemeinsam ein Bild
- jedeR maximal zwei Farben
- Schwamm hat unterschiedliche Qualitäten
- Schweigen im Prozess!!!!!!!
- Abwechselnd ...
- Ruhe und Achtsamkeit