FELADATSOR MUNCH KÉPEIHEZ

1. Érzelemkifejező festés

Válasszatok ki egy érzelmet, például boldogságot, félelmet vagy szomorúságot. Fessetek vagy rajzoljatok egy képet, amely ezt az érzelmet fejezi ki. Használjatok színeket, formákat és vonalakat, hogy megjelenítsétek az érzelmet, ahogyan Munch is tette.

2. „A sikoly” újragondolása

Nézzétek meg Munch "A sikoly" című festményét, és beszélgessetek arról, milyen érzelmeket vált ki belőletek. Készítsetek saját verziókat a festményről, akár új érzelmekkel, vagy más témában, mint például boldogság vagy izgalom.

3. Szerepjáték

Játszátok el Munch híres festményeit egy rövid színjáték keretében. Próbáljátok megérteni és átélni a karakterek érzelmeit. A többiek találják ki, melyik festményt jelenítik meg.

4. Érzékelés és mozgás

Válasszatok ki egy festményt (pl. "A sikoly"), és keressetek hozzá passzoló zenét. Mozogjatok szabadon a zene ritmusára úgy, ahogy a festmény által keltett érzelmek irányítják a testeteket.

5. Érzelmi szobrászkodás

Alkossatok „élő szobrot” egyedül vagy csoportban, amely egy érzelmet vagy Munch valamelyik képét jeleníti meg. A többiek próbálják kitalálni, mi az érzelem vagy melyik kép alapján készült a szobor.

6. Színes ugróiskola

Rajzoljatok az udvaron vagy az osztályteremben egy nagy ugróiskolát krétával, ahol minden négyzet egy különböző érzelmet szimbolizál egy színnel. Ugorjatok végig a pályán, és mondjátok el, hogy a színek milyen érzelmeket idéznek fel bennetek.

7. Falfestmény készítés

Készítsetek közösen egy nagy falfestményt az iskola udvarán vagy egy szabad falon, amely Munch festményeinek stílusát és érzelemvilágát követi. Ahogy festetek, mozduljatok szabadon, hogy a festés fizikai tevékenységgé váljon.

8. Érzelmi akadálypálya

Állítsatok fel egy akadálypályát, ahol minden állomáson más-más érzelmet kell kifejezni mozgással, mint például boldogság, félelem, düh vagy szomorúság. Az állomásokat Munch festményei inspirálhatják.