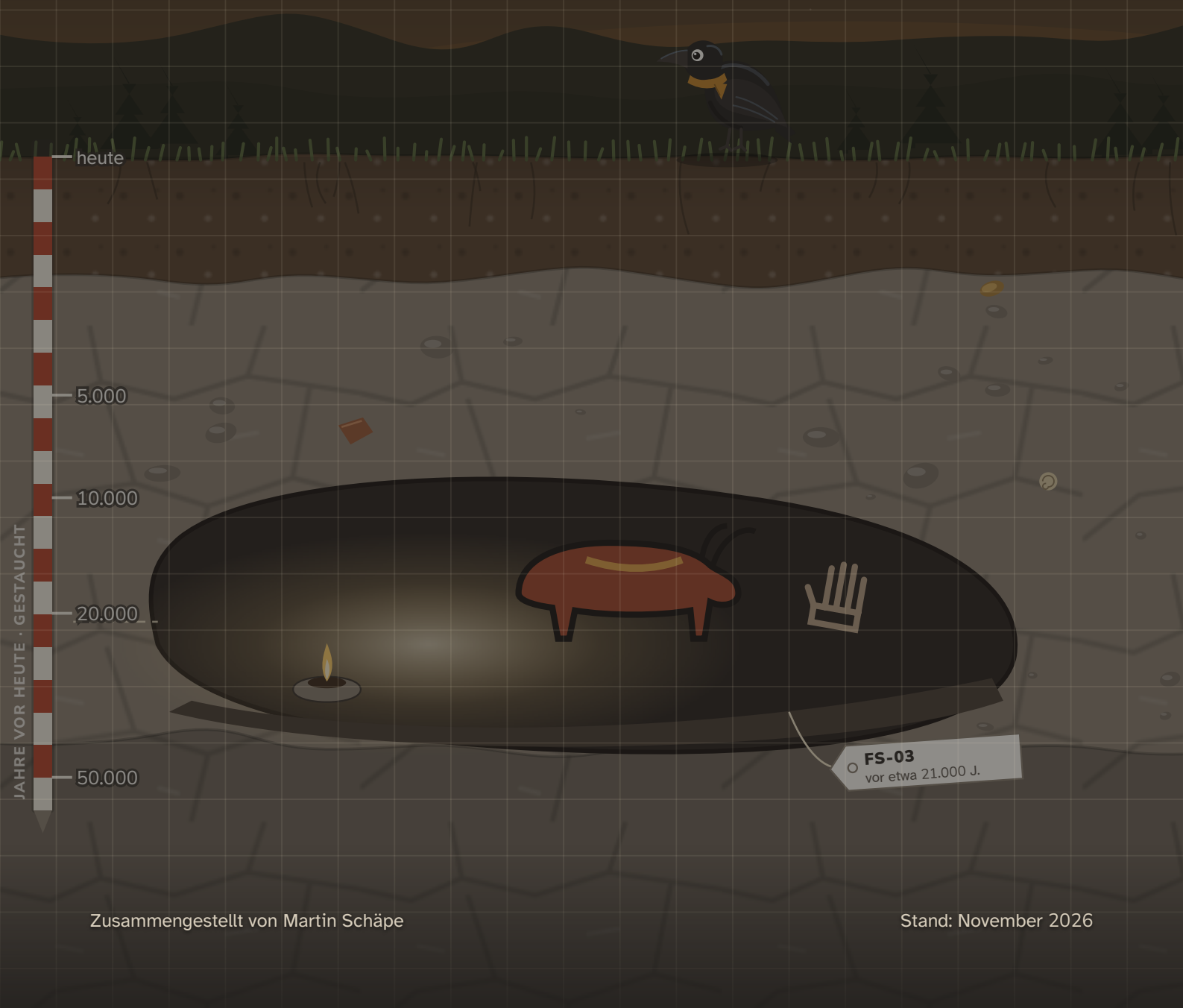
EXPERIMENTELLE ARCHÄOLOGIE · BUSHCRAFT

Farbe, Licht und Figur wie in der Steinzeit

Ein authentischer Begleitband für Erwachsene – von der Ockerknolle über Reibstein, Fell und Sprühröhrchen bis zur Fettlampe aus Stein, zur Gravur mit Feuerstein und zur geschnitzten Tierfigur. Mit Originalmaterialien und -methoden.

LEHRKRAFT-BAND ZU HEFT 3 · HÖHLENKUNST

Orientiert an echten Funden: **Höhle von Lascaux** (Südwestfrankreich, Malereien etwa 21.000 Jahre alt, entdeckt 1940) · **Löwenmensch vom Hohlenstein-Stadel** (Schwäbische Alb, etwa 40.000 Jahre, Mammutelfenbein)



Zusammengestellt von Martin Schäpe

Stand: November 2026

AUSRÜSTUNG

Material- und Werkzeugliste

STEINZEITLICHES WERKZEUG	WOFÜR
Reibstein und Läufer	Flacher, harter Stein als Unterlage und ein faustgroßer Stein zum Zerreiben der Pigmente
Muschelschalen, flache Steine	Farbnäpfe und Paletten
Fellstück, Moos, Federn	Farbe tupfen und flächig verteilen
Zweige zum Zerkauen, Tierhaar	Pinsel für Linien
Hohlknochen, Holunderröhrchen	Pigment sprühen (Handnegative)
Feuersteinklinge, Stichel	Gravieren, Schnitzen, Kerben
Steinlampe mit Mulde	Licht beim Malen; Brennstoff Tierfett, Docht aus Pflanzenmaterial
Feuer und Glut	Gelben Ocker rot brennen; Holzkohle gewinnen (Band 2)

MATERIAL	HERKUNFT UND ZWECK
Gelber und roter Ocker	Eisenhaltige Erden, Sande, Verwitterungskrusten; die Grundfarben der Altsteinzeit
Holzkohle	Aus der eigenen Feuerstelle; Schwarz zum Zeichnen und als Pulver
Kreide, heller Ton	Weiß und Aufheller
Wasser, Fett, Ei, Pflanzensaft	Bindemittel im Experiment (Kapitel 2)
Rinder- oder Hirschtalg	Brennstoff für die Fettlampe
Lindenholz	Weiches, feinfaseriges Holz für die Tierfigur statt Elfenbein
Kalkstein, Sandstein, Schieferplatten	Malgrund und Gravurfläche

Abkürzung: Was spart Zeit, ohne zu verfälschen?

- **Erdpigmente aus dem Künstlerbedarf** (gelber und roter Ocker, Umbra, Rebschwarz). Sie sind chemisch dasselbe wie selbst gefundener Ocker, nur schon gemahlen und gereinigt.
- **Mörser und Pistill** statt Reibstein, wenn größere Mengen gebraucht werden.
- **Schnitzmesser und Raspel** für die Tierfigur. Die Form entsteht genauso, aber in einem Bruchteil der Zeit.
- **Teelicht** als Lichtquelle zum Vergleich mit der Fettlampe – oder zur Sicherheit daneben.

3 Malwerkzeuge

Pinsel aus der Altsteinzeit sind nicht erhalten. Was wir über die Werkzeuge wissen, lesen Forschende an den Bildern selbst ab: an Fingerspuren, an weich getupften Flächen, an scharfen Linien und an gesprühten Farbnebeln. Ein Teil davon ist Deutung – aber die vier Grundwerkzeuge lassen sich alle mit Steinzeitmitteln herstellen und erproben.

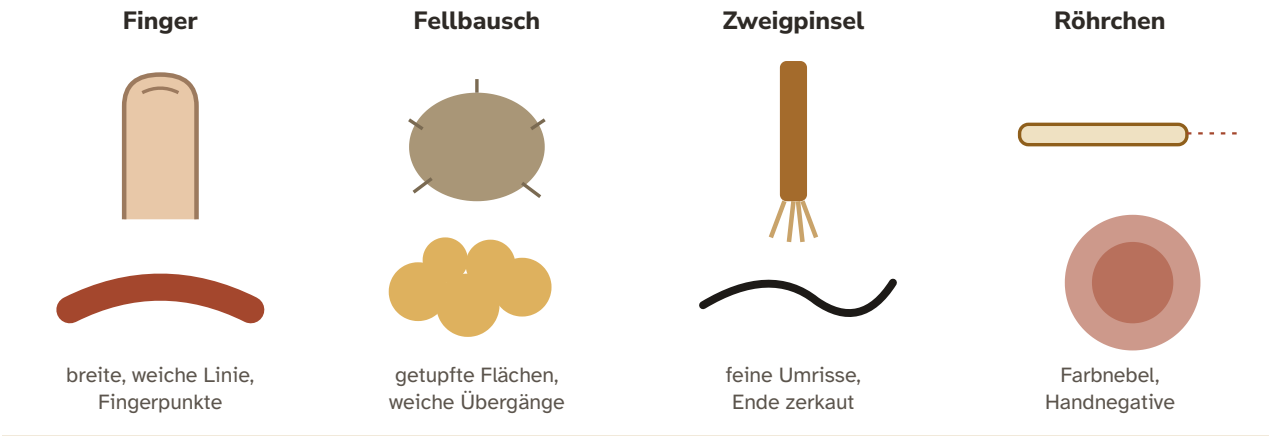


Abb. 4 Vier Malwerkzeuge und ihre Spuren. An diesen Spuren lässt sich an Originalen ablesen, womit gemalt wurde – oft aber nur als Deutung.

3.1 Finger und Fell

Der Finger ist das direkteste Werkzeug: Er nimmt feuchte Farbe auf und hinterlässt breite, weiche Linien und Punkte. Ein Bausch aus Fell, Moos oder einem Stück Leder eignet sich, um größere Flächen weich zu tupfen – so entstehen die schattierten Körper vieler Tiere. Mit einem trockenen Bausch lässt sich Pigmentpulver auch ohne Bindemittel einreiben.

3.2 Pinsel aus Zweigen und Haar

1. Ein fingerlanges Stück frischen Zweig (Hasel, Weide, Linde) an einem Ende einige Minuten mit den Backenzähnen zerkauen oder mit einem Stein zerklopfen, bis die Fasern sich spreizen.
2. Für feinere Linien: Tierhaar (z. B. vom Fellrest) bündeln, an einen Zweig legen und mit Sehne oder feiner Bastschnur (Band 1) festwickeln.
3. Zum Zeichnen von Umrissen eignet sich ein angespitztes Stück **Holzkohle** ebenso gut – trocken, ohne jedes Bindemittel.

Steinzeit-Tipp: Die Wand mitmalen lassen

In Lascaux und anderen Höhlen nutzen die Tiere oft Buckel, Kanten und Risse der Felswand als Bauch, Rücken oder Horn. Geben Sie den Kindern unregelmäßige, gewölbte Steine statt glatter Platten und fragen Sie zuerst: „Welches Tier steckt in diesem Stein?“ Erst dann wird gemalt.

PLANUNG

Realistischer Zeitplan

So verteilt sich der Aufwand ungefähr. Die Zeiten sind Erfahrungswerte für Erwachsene; mit Kindern rechnen Sie großzügiger. Vieles lässt sich verbinden – etwa Ocker brennen am Feuer aus Band 2 und gleichzeitig Holzkohle sammeln.

PHASE	SCHRITT	DAUER
FARBE		
1	Ocker suchen, Erlaubnis einholen	ein Nachmittag, Vorlauf für die Erlaubnis
2	Ocker mahlen (eine Handvoll)	20–30 Minuten
3	Schlämmen	eine halbe Stunde Arbeit, über Nacht absetzen
4	Gelben Ocker rot brennen	20–60 Minuten im Glutbett plus Abkühlen
5	Testtafel Bindemittel	eine Stunde, Auswertung nach Trocknung und nach 4 Wochen
WERKZEUG UND LICHT		
6	Zweigpinsel, Fellbausch, Röhrchen	30 Minuten für einen Satz
7	Steinlampe: Mulde picken und schleifen	1–2 Stunden (mit Naturmulde: Minuten)
8	Talg ausschmelzen, Docht vorbereiten	eine halbe Stunde
GRAVUR UND FIGUR		
9	Tierumriss auf Kalksteinplatte gravieren	1–2 Stunden
10	Kleine Tierfigur in Lindenholz, Schnitzmesser	4–8 Stunden
11	Dieselbe Figur nur mit Steinwerkzeug	ein Vielfaches – mehrere Tage

Mit der Klasse: ein Vorschlag

WANN	WAS
Vorher	Sie selbst: Ocker sammeln und mahlen, Testtafel anlegen, Lampe bauen und ausprobieren.
Doppelstunde 1	Heft 3, Stufe „Klassenzimmer“: Fund Lascaux, Pigmente verreiben, Testtafel mit Bindemitteln, Handnegativ.
Doppelstunde 2	Farben in der Umgebung suchen, Zweigpinsel bauen, Malen im verdunkelten Raum bei Lampenlicht.
Projekttag	Am Feuer (Band 2): Ocker rot brennen; gravieren; Klasse 5/6 beginnt eine Tierfigur in Lindenholz.
Abschluss	Eine „Höhle“ im Klassenraum: Steine, Gravuren und Figuren im Lampenlicht ausstellen, Eltern einladen.