

## Bildergeschichten

KG

### Benötigte Hard- oder Software

- Zeichnungsprogramm, z.B. Paint

Anmerkung: Die Anleitung ist optimiert für Microsoft Paint.

**Ziel** Bildervorlage erstellen, abspeichern und zum Bearbeiten bereitstellen



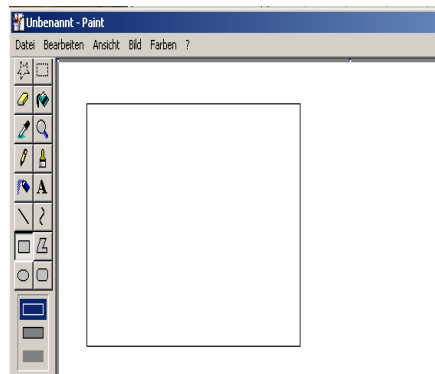
### Aufträge für die Kindergartenlehrkraft

1. Öffne das Zeichnungsprogramm **Start - Alle Programme - Zubehör - Paint**
2. Klicke dort in der Toolbox auf das Symbol **Rechteck**.

Rechteck



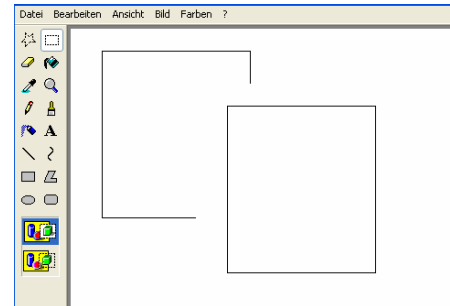
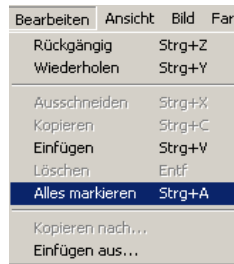
3. Mit gedrückter Maustaste zeichnest du nun ein Rechteck in beliebiger Grösse.



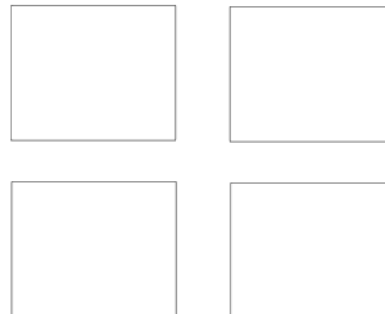
# Bildergeschichten

- Wähle im Menü **Bearbeiten - Alles markieren** (Ctrl+ A). Anschliessend klickst du auf **Bearbeiten - Kopieren** (Ctrl + C) und dann **Bearbeiten – Einfügen** (Ctrl +V).

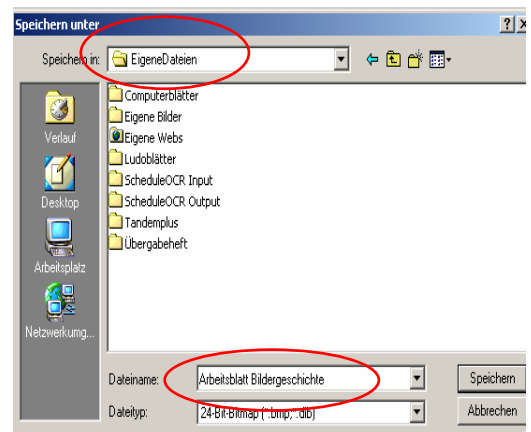
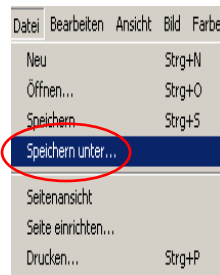
Die beiden Rechtecke befinden sich nun verschoben übereinander. Mit gedrückter Maustaste ziehst du das obere Kästchen auf den gewünschten Platz auf dem Blatt.



- Dieser Schritt wird nun zweimal wiederholt. Jetzt befinden sich auf dem Blatt 4 freie Felder für die Bildergeschichte.



- Speichere dieses Arbeitsblatt mit einem beliebigen Namen ab: **Datei – Speichern unter... - Eigene Dateien.**



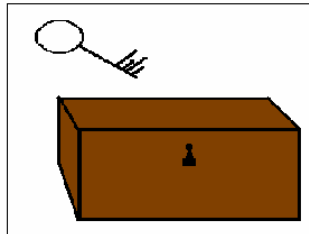
7. Nun malst du im ersten Feld das gewünschte Symbol, um welches es sich in der Geschichte handeln soll. Du kannst auch eine Grafik, z.B. ClipArt oder etwas Ähnliches einsetzen.

Malen:

Zeichne mit dem Werkzeug „Pinsel“ aus der Toolbox und gestalte dein Symbol. Mit dem Werkzeug „Farbfüller“ malst du es noch farbig aus.

Grafik:

Wähle die Grafik aus, kopiere sie und setze sie im Arbeitsblatt im ersten Feld ein. Verändere die Grösse nach Belieben.



Beispiel: gezeichnetes Symbol



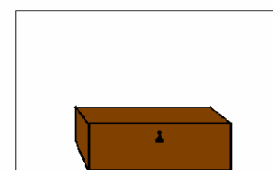
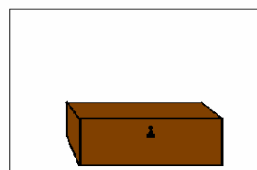
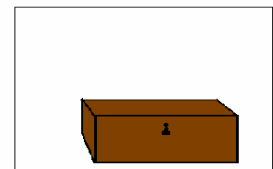
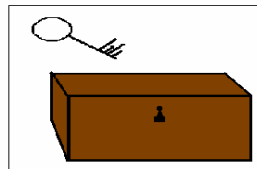
Beispiel: ClipArt-Symbol

Achtung: Sobald neben das Bild geklickt wird, verschwindet der Aktivrahmen darum herum und das Bild kann nicht mehr verändert werden!

8. Wenn du das erste Bild für die Geschichte fertig hast, klickst du in der Toolbox auf „Auswahl“ und markierst mit gedrückter Maustaste dein vorbereitetes Bild. Kopiere es und setze es in die anderen Rahmen wieder ein. Die Grösse des kopierten Bildes ist jedes Mal veränderbar.

Danach sind alle vier Bilder für die Kinder vorbereitet. Speichere diese Vorlage nochmals unter **Eigene Dateien** mit einem neuen Namen ab.

Das Arbeitsblatt ist nun für die Kinder zum Geschichten erfinden und malen bereit.



## Aufträge für die Kinder

Da die Aufträge von den Kindern nicht gelesen werden können, müssen die Arbeitsschritte vorher nochmals besprochen werden.

- Ziel**
- In 2er-, oder 3er-Gruppen eine kurze Geschichte erfinden, in welcher das vorgegebene Symbol die Hauptrolle spielt
  - Im Zeichnungsprogramm Bilder zeichnen

## Vorbereitung:

1. Das Arbeitsblatt mit den Symbolvorlagen wird von der Kindergartenlehrkraft geöffnet.

## Arbeit der Kinder:

1. Die Kinder überlegen sich, wie sie die vorgängig ausgedachte Geschichte auf die Bilder verteilen könnten.
2. Ihre Ideen werden mit der Kindergartenlehrkraft besprochen.
3. In der Toolbox wählen die Kinder den „Pinsel“ und in der Farbpalette die gewünschte Farbe aus.
4. Nun gestalten sie das erste Bild nach ihren Vorstellungen, d.h. sie verändern den Symbolgegenstand und/ oder fügen neue Elemente hinzu, passend zu ihrer Idee.
5. Ist das Bild soweit vorgezeichnet, kontrolliert die Klassenlehrkraft, ob alle Linien geschlossen sind.
6. Danach wählen die Kinder den „Farbfüller“ an und malen ihr Bild farbig aus, ebenfalls mit Hilfe der Farbpalette.
7. Diese Arbeiten wiederholen sie bei jedem Bild, bis die ganze Geschichte dargestellt ist.
8. Die Kindergartenlehrkraft lässt sich die Geschichte zu den fertigen Bildern von den Kindern nochmals erzählen und kontrolliert, ob beides übereinstimmt. Wenn nicht, unterbreitet sie den Kindern noch Änderungsvorschläge.

Wenn alles in Ordnung ist, speichert die Lehrkraft die entstandene Geschichte unter einem neuen Namen unter **Eigene Dateien** und druckt sie anschliessend aus.

9. Die Kinder schneiden die Bilder ihrer Geschichte aus.
10. Die Kindergartenlehrkraft kann die Bildkarten auch laminieren.
11. Als Abschluss werden die neu erfundenen Bildergeschichten den anderen Kindern erzählt.