

Bildergeschichten

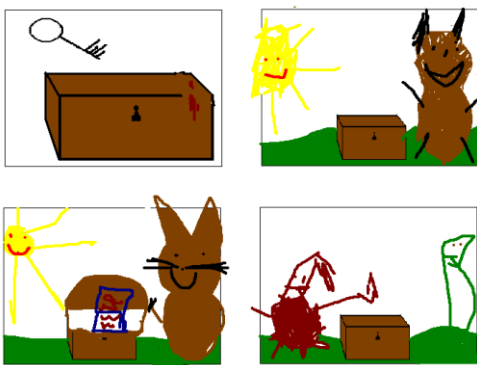
KG

Benötigte Hard- oder Software

- Zeichnungsprogramm, z.B. Paint

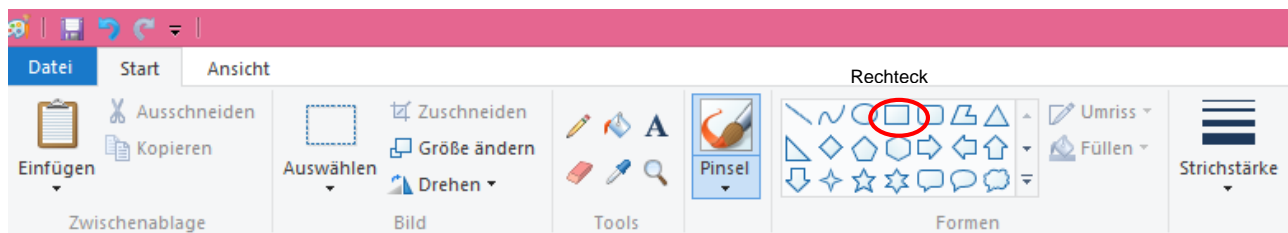
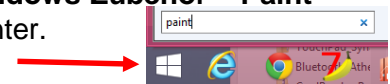
Anmerkung: Die Anleitung ist optimiert für Microsoft Paint unter Windows 8.1

Ziel Bildervorlage erstellen, abspeichern und zum Bearbeiten bereitstellen

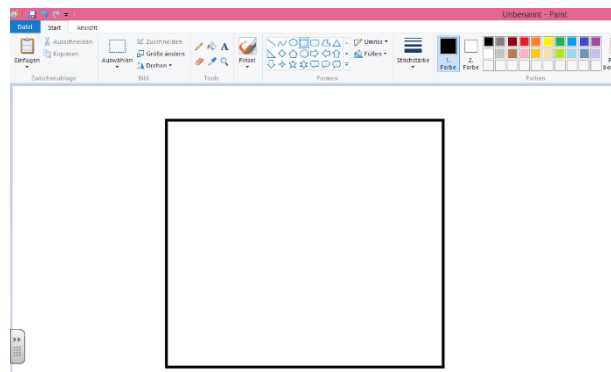


Aufträge für die Kindergartenlehrkraft

1. Öffne das Zeichnungsprogramm **Start - Alle Programme – Windows-Zubehör – Paint**
Tipp: Klicke auf Start und suche nach Paint und drücke dann Enter.
2. Klicke dort in der Toolbox auf das Symbol **Rechteck**.



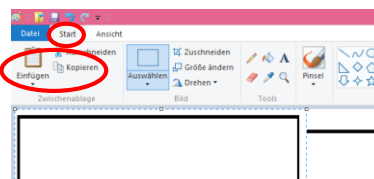
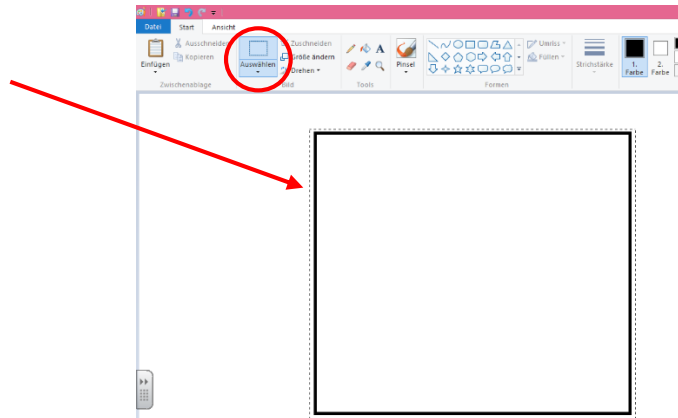
3. Mit gedrückter Maustaste zeichnest du nun ein Rechteck in beliebiger Grösse.



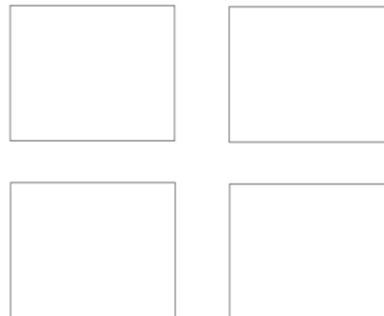
Bildergeschichten

- Wähle im Menü **Start - Auswählen** und ziehe ein Rechteck über das bestehende Rechteck (ergibt eine gestrichelte Linie). Anschließend klickst du auf **Kopieren** (Ctrl + C) und dann **Einfügen** (Ctrl + V).

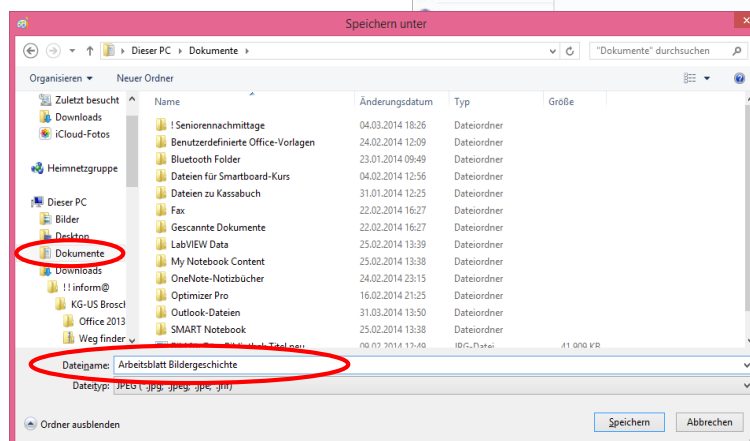
Die beiden Rechtecke befinden sich nun verschoben übereinander. Mit gedrückter Maustaste ziehst du das obere Kästchen auf den gewünschten Platz auf dem Blatt.



- 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...** Hier kannst du das Format wählen. Am besten JPEG) - **Dokumente**.



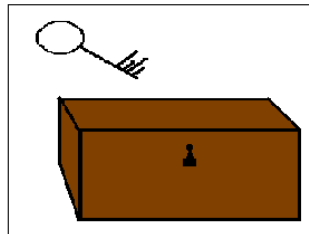
7. Nun malst du im ersten Feld das gewünschte Symbol, um welches es sich in der Geschichte handeln soll. Du kannst auch eine Grafik, z.B. ClipArt oder etwas Ähnliches einsetzen.

Malen:

Zeichne mit dem Werkzeug „Pin-
sel“ aus der Toolbox und gestalte
dein Symbol. Mit dem Werkzeug
„Farbfüller“ malst du es noch far-
big 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



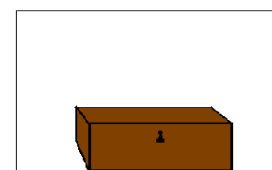
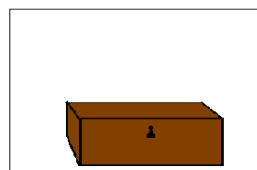
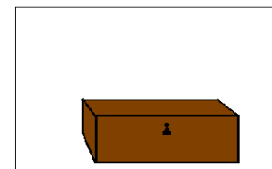
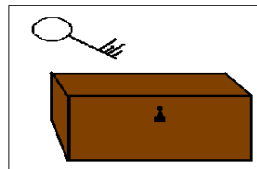
Beispiel: ClipArt-Symbol

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

8. Wenn du das erste Bild für die
Geschichte fertig hast, klickst du
in der Toolbox auf „Auswahl“ und
markierst mit gedrückter Maus-
taste dein vorbereitetes Bild. Ko-
piere es und setze es in die an-
deren 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
Dokumente 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:

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 **Dokumente** 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.