

EIN TAG IM KINO KINOERLEBNIS KURZFILME OPTISCHES SPIELZEUG

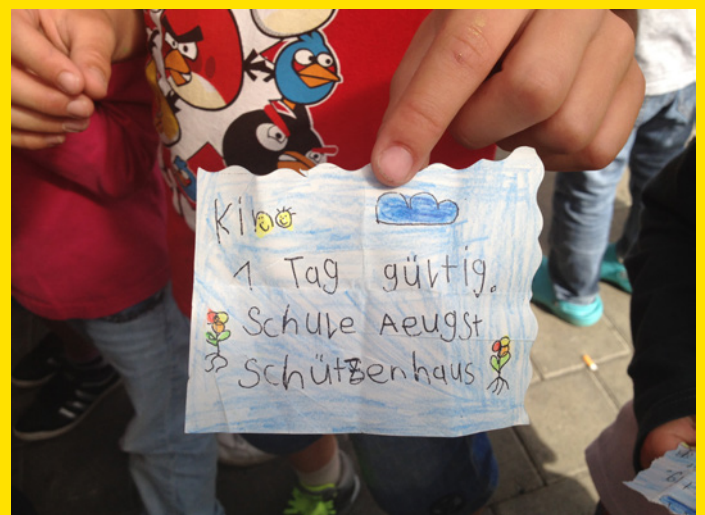
Einen Kinoausflug planen und das Kino als Kulturort kennenlernen



Mit optischem Spielzeug experimentieren und verstehen wie das bewegte Bild funktioniert



Sich für den Kinotag mit Roadmovie engagieren



1. VORBEREITUNG EIN TAG IM KINO

Empfohlene Dauer: 2 Lektionen

Mündlicher Austausch

- Waren die Kinder bereits einmal im Kino?
- Wenn ja, bei welcher Gelegenheit, wo und welche Filme haben sie gesehen?
- Wenn nicht, wie und wo schauen sie sich Filme an (Fernsehen, Computer, Tablet, Smartphone, Streaming-Portal)?

Vertiefung

Die Kinder füllen das Arbeitsblatt «Ein Tag im Kino» aus.

→ Kopiervorlage KV1 Ein Tag im Kino S. 14

Sie beschreiben mit Stichworten und Schlüsselbegriffen die einzelnen Etappen eines Kinobesuchs (Ausflug planen, Billet kaufen, Film anschauen, Pausenaktivität, Diskussion über den Film). Die Kinder lassen sich von ihren eigenen Erinnerungen eines Kinobesuchs leiten oder malen sich aus, wie ein Kinobesuch aussehen könnte, falls sie noch nie im Kino waren.

In Kleingruppen gestalten die Schülerinnen und Schüler ein Plakat. Sie malen, schreiben, gestalten das Plakat mit allem, was ihnen bei einem Kinobesuch in den Sinn kommt. Die Bilder der KV1 dienen als Anregung und können bei den Plakaten verwendet werden.

Abschluss

Die Klasse verwandelt den Vorführsaal (Turnhalle, Gemeindsaal) in ein richtiges Kino, indem sie mit selbst hergestelltem Dekorationsmaterial echte Kinoatmosphäre entstehen lässt.

- Die Kinder basteln farbige Eintrittstickets, die sie zur Kinovorführung mitbringen und beim Eintreten in den Kinosaal vorweisen.

→ Kopiervorlage KV2 Kinotickets S. 15

- Der Vorführsaal wird von den Kindern mit selbst gemalten Plakaten oder Collagen geschmückt. Die Plakate könnten das Dorfkino, das mobile Kino Roadmovie, einen bestimmten Film oder die Kinder als Filmfiguren zeigen.
- Für richtige Kinostimmung darf ein bestimmter Duft unter keinen Umständen fehlen: die Klasse stellt selber Popcorn her und füllt es in selbstgemachte und verzierte Tüten ab.

2. KINOERLEBNIS KURZFILME

Dauer: 2 Lektionen

Die Dekomaterialien (Tickets, Plakate) werden für den Kinotag bereit gestellt und rechtzeitig im Saal aufgehängt. Das Roadmovie-Team baut das Kino am Vorführtag auf.

Auf dem Programm steht ein moderiertes Programm mit Schweizer Kurzfilmen mit vielen spannenden Hintergrundinformationen zum Film und Kino für Kinder von 6–12 Jahren.

→ Schweizer Kurzfilme für Kinder S. 6

3. NACHBEREITUNG OPTISCHES SPIELZEUG

Empfohlene Dauer: 2 Lektionen

Um das Verständnis für das bewegte Bild zu vertiefen, kreieren die Kinder eigene optische Spielzeuge. Am Kinotag mit Roadmovie werden den Kindern verschiedene Kurzfilme präsentiert. Während der Vorführung erklärt die Roadmovie-Moderation den Kindern, wie Bilder animiert werden können. Die Kinder versuchen sich im Nachhinein an die Funktionsweise des Daumenkinos zu erinnern, wie sie sie während der Vorführung beobachtet haben. Das Daumenkino ist ein kleines Büchlein, das bei schnellem Durchblättern die Illusion einer Bewegung erzeugt. Dabei werden viele Zeichnungen sehr schnell nacheinander gezeigt, sodass die Bilder sich zu bewegen scheinen – wie in einem Film.

Schlagen Sie den Kindern vor, eigene weitere optische Spielzeuge herzustellen: eine Zauberscheibe oder ein Streifenkino. Die beiden Bastelideen lassen die Kinder das Prinzip des bewegten Bildes sehr anschaulich erfahren: wenn zwei oder mehr Bilder schnell nacheinander gezeigt werden, verschmelzen sie zu einem bewegten Bild.

→ Kopiervorlage KV3 Streifenkino S. 16

→ Kopiervorlage KV4 Zauberscheibe S. 17

Die vorgeschlagenen Unterrichtseinheiten fördern die Filmkompetenzen der Kinder in Bezug auf die folgenden Zielvorgaben des Lehrplans 21.

Die Schülerinnen und Schüler ...

Deutsch

D.2.B.1.a

können erzählen, was sie durch Medien erfahren haben (z.B. Kindersendung, Film, Lernspiel).

D.6.A.2.a

können sich darauf einlassen, immer wieder neue Bilderbücher, Hörbücher, Hörspiele, Filme anzuschauen, zu lesen, zu hören und darüber zu sprechen.

D.6.C.1.c

können Erfahrungen sammeln mit vielfältigen, altersgerechten literarischen Texten (z. B. Bilderbuch, vorgelesener Text, Audiotext, Film, Theater) und sich darüber austauschen, inwiefern diese sie bereichern.

Natur, Mensch, Gesellschaft

NMG.7.1.a

können Alltagswelten (z. B. soziales Umfeld, familiäre Organisation, Leben in der Stadt, auf dem Land) von Kindern beschreiben (z. B. in Geschichten, Filmen) und darin Vertrautes und Unvertrautes entdecken.

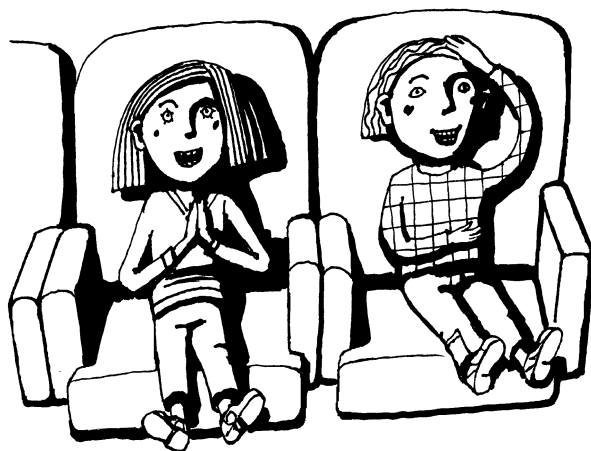
Medien und Informatik

MI.1.1.a

können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

MI.1.2.a

verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).





KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

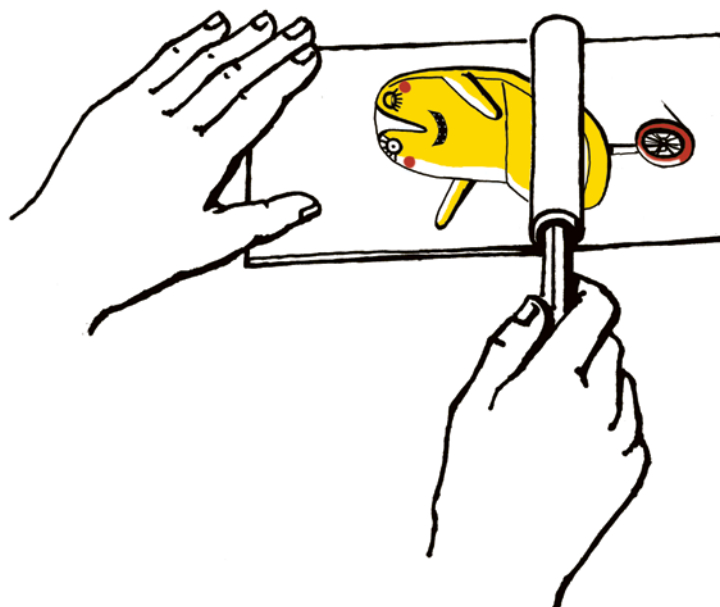
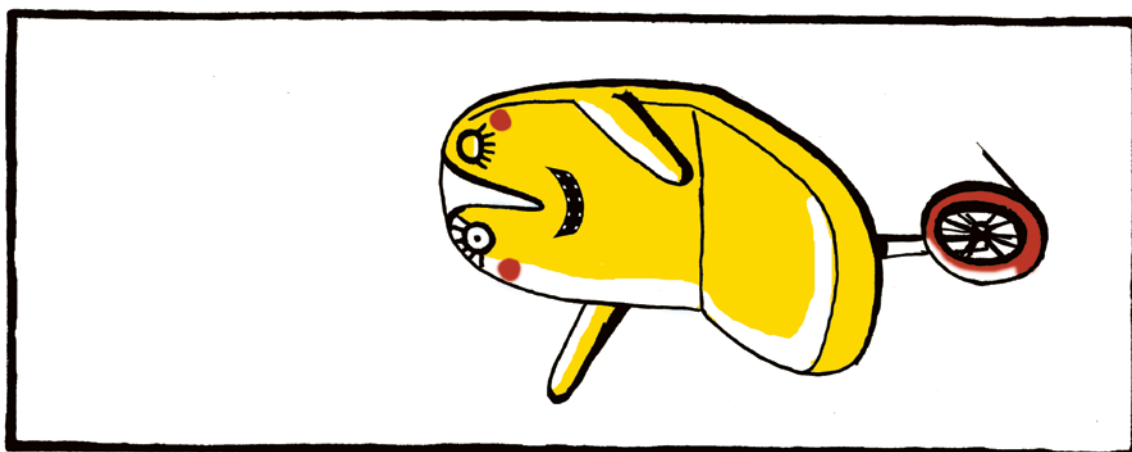
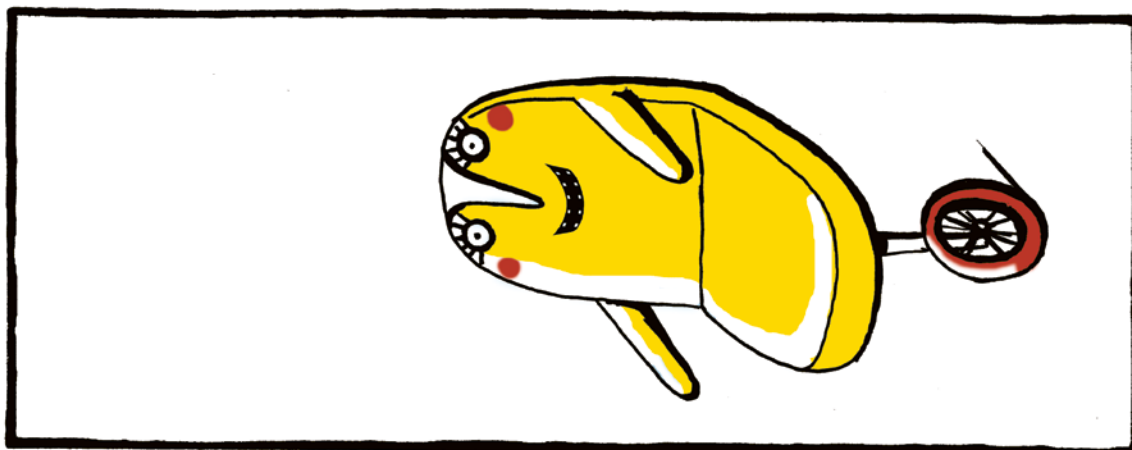
KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

KINO TICKET

1. Schneide die beiden Streifen aus.
2. Lege sie übereinander und wickle einen Schreibstift mit dem oberen Streifen ein.
3. Durch schnelles Hin- und Herbewegen des Stiftes beginnt das Bild zu leben.
4. Wie wärs nun mit einer eigenen Zeichnung?



Welcher Schauspieler verbirgt sich hier?

1. Schneide die beiden Vorlagen aus und klebe sie als Vorder- und Rückseite auf einen festen Karton.
Achte auf die Markierungen oben.
2. Bohre links und rechts ein kleines Loch und befestige je eine Schnur daran.
3. Nun kannst du die Scheibe an den Schnüren aufziehen und drehen lassen.
4. Wie wärs nun mit einer eigenen Zeichnung?

