

Sachinhalte

- Wie entsteht ein Internetspiel? Von der Idee bis zum fertigen Spiel
- Erstellung eines Daumenkinos

Zielgruppe

- Kinder zwischen 8 und 12 Jahren
- Niveaustufe: A1+ / A2

Sprachliche Ziele

Die Kinder können

- einen Kurzfilm (eine Sachgeschichte) zum Thema global verstehen
- neue Wörter und Ausdrücke zum Thema kennen lernen und anwenden
- Fragen zum Thema verstehen und mit einfachen sprachlichen Mitteln beantworten
- Vermutungen anstellen
- sich Notizen machen
- ein Flussdiagramm erstellen
- einen Handlungsablauf mit Hilfe von Bildern nacherzählen
- die er/sie-Form in ich/wir-Form umwandeln
- Handlungsanweisungen verstehen und befolgen
- Wörter richtig abschreiben

Wortschatzbox

Redaktion, testen, Internetspiel, Das Spiel funktioniert, Das Spiel macht Spaß. Ideen sammeln, Ich habe eine Idee. Ich finde die Idee prima. Zeichentrickfilm, Trickfilmzeichner, eine Zeichnung machen, zeichnen, eine Skizze machen, Scanner, in den Computer einscannen, am Computer sitzen, sich bewegen, programmieren, Programmierer, Geräusch

Material

- Rollwort INTERNETSPIELE
- Tafel und Blu-Tack oder Whiteboard und Magnetknöpfe
- Smartboard oder Computer und Beamer
- Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
- Bilder aus dem Film
- Tapetenrolle
- Klebstift
- Blu-Tack
- A4 Blätter für das Daumenkino
- Scheren
- Stifte
- Tacker
- Portfolios der Kinder

Vorlagen zum Ausdrucken bzw. zum Kopieren

- Bilder über die Personen aus dem Film
- Arbeitsblatt *Internetspiele*
- Wortschatzbox *Internetspiele* (A3-Format)
- Mein Wortschatzbox-Blatt *Internetspiele*
- *Ich kann schon*-Bogen

Zeitaufwand

3x45 Minuten

Vor der Vorlesung/dem Film		
Schritt	Inhalt	Material
1	<p>LK (Lehrkraft) begrüßt die Kinder und beginnt die Stunde so, dass sie das neue Thema mit einem "Rollwortspiel" einführt. Sie schreibt im Vorfeld das Wort <i>INTERNETSPIELE</i> auf einen Papierstreifen und rollt den Streifen zusammen. Sie stellt sich vor die Kinder und rollt den Papierstreifen Buchstabe für Buchstabe aus. Bei jedem Buchstaben sollen die Kinder raten, was das Wort sein kann und so viele Wörter mit dem Buchstaben nennen, wie sie kennen. Z.B.: bei I - <i>Igel, ich, immer, Idee ...</i> usw.</p> <p>Wenn sie bei <i>IN</i> das Wort Internet nennen, kann das Wort gleich bis zum Buchstaben <i>S</i> ausgerollt werden und dann geht es mit dem Raten weiter.</p>	Rollwort INTERNETSPIELE
2	<p>LK fragt: <i>Kennt ihr Internetspiele? Spielt ihr sie? Wie oft? Habt ihr ein Lieblingsspiel?</i></p> <p>Die Kinder berichten über ihre Erfahrungen, gern auch in der Muttersprache. LK reagiert konsequent auf Deutsch.</p>	
3	<p>LK bittet die Kinder, sich um den Laptop herum zu versammeln bzw. sie projiziert den Bildschirm an die Wand/Tafel. Sie sagt: <i>Ich zeige euch ein Internetspiel, dessen Hauptfigur Kinder in Deutschland besonders gern mögen. Das ist ein Spiel mit der Maus. Es heißt Blumenspiel. Die Maus soll die Blumen fangen.</i></p> <p><u>Bemerkung:</u> LK soll das Spiel zu Hause ausprobieren, um es den Kindern zeigen zu können. Die Kinder bekommen die Möglichkeit, erste Erfahrungen mit dem Spiel im Unterricht zu machen. Wenn ihnen das Spiel gefällt, können sie es zu Hause weiter spielen oder in einer der nächsten Stunden gemeinsam im Computerraum weitermachen. Das bereitet vielleicht noch mehr Spaß!</p>	Laptop Beamer Lautsprecher
4	<p>LK fragt: <i>Was denkt ihr, wie ist dieses Spiel entstanden? Wie macht man Internetspiele? Wer arbeitet daran? Und wo?</i></p> <p>Die Kinder können Ideen entwickeln, gern auch in der Muttersprache.</p>	
Während der Vorlesung/des Films		
Schritt	Inhalt	Material
5	<p>LK sagt: <i>Wir besuchen jetzt die Mausredaktion und schauen uns an, wie ein neues Mausspiel entwickelt wird.</i></p> <p><u>Bemerkung:</u> Der Film wird in mehreren Schritten angeschaut und besprochen. In jedem Schritt formulieren die Kinder (gern auch in der Muttersprache), was sie glauben verstanden zu haben. LK moderiert die Gespräche und fasst dann das Ergebnis auf Papierstreifen zusammen.</p>	

Leitfaden

6	LK zeigt die erste Sequenz: (Zählerstand 1.00-1.23) LK sagt: <i>Ist das nicht interessant, Kinder sitzen in der Mausredaktion. Habt ihr verstanden, was sie machen?</i> Auf die Papierstreifen kommen folgende Informationen: Wer? - Lilly, Hanna, Friedrich Was? - Sie testen das Spiel: Funktioniert es? Macht es Spaß?	Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
7	LK zeigt den Film weiter (bis zum Zählerstand 2.37). Papierstreifen: Wer? - alle Kollegen zusammen Was? - Sie entwickeln eine neue Idee.	Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
8	LK zeigt den Film weiter (bis zum Zählerstand 2.54). Papierstreifen: Wer? - Felix, der Trickfilmzeichner Was? - Er macht eine Skizze zum neuen Spiel. <u>Bemerkung:</u> Bei Felix wird auch der Beruf mit aufgeschrieben, damit sich die Kinder die Berufsbezeichnung merken. Im Schritt 17 bekommt das wieder Bedeutung.	Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
9	LK zeigt den Film weiter (bis zum Zählerstand 3.20). Papierstreifen: Wer? - Matthias, Hilla Was? - Matthias scannt die Zeichnung in den Computer ein. Hilla schaut sich die Skizze an und sagt: Super, machen wir weiter so!	Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
10	LK zeigt den Film weiter (bis zum Zählerstand 4.53). Papierstreifen: Wer? - Felix, Carola Was? - Felix zeichnet die Maus ganz fein. Carola färbt die Maus am Computer ein. Felix macht, dass sich die Maus bewegt.	Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
11	LK zeigt den Film weiter (bis zum Zählerstand 7.09). Papierstreifen: Wer? - Hubi, Kai Was? - Hubi programmiert das Spiel. Kai möchte Gassi gehen, aber er muss warten, bis Hubi fertig ist.	Papierstreifen in zwei Farben oder weiße Papierstreifen und Stifte in zwei Farben
12	LK zeigt den Film weiter (bis zum Zählerstand 8.09). Papierstreifen: Wer? - Marco Was? - Er macht Töne und Geräusche zum Spiel.	<i>Ich kann schon</i> -Bogen

Nach der Vorlesung/dem Film		
Schritt	Inhalt	Material
13	<p>LK legt die beschrifteten Papierstreifen auf einen Tisch/auf den Boden. Sie legt Bilder über die Personen aus dem Film dazu. Die Kinder sollen die Papierstreifen und Bilder logisch ordnen. Als Unterlage dient ein entsprechend langes Stück Tapetenrolle.</p> <p>LK sagt: <i>Ordnet bitte die Papierstreifen und die Bilder so, wie wir sie im Film gesehen haben. Klebt dann bitte alles auf der Tapetenrolle fest.</i></p> <p><u>Bemerkung:</u> LK organisiert die Arbeit so, dass die einzelnen Schritte nebeneinander auf die Tapetenrolle geklebt werden, d.h. es entsteht ein waagrechtes Flussdiagramm.</p>	<p>beschriftete Papierstreifen Bilder über die Personen im Film Tapetenrolle Klebstift</p>
14	<p>Wenn alles in der richtigen Reihenfolge aufgeklebt ist, rollt LK die Tapetenrolle von rechts nach links zusammen. Sie zeigt nacheinander die einzelnen Schritte und hilft den Kindern, den Ablauf der Erstellung des Mausspiels nachzuerzählen. Z.B.: <i>Das sind Lilly, Hanna und Friedrich. Sie testen das Spiel: Funktioniert es? Macht es Spaß?</i> usw.</p>	<p>Tapetenrolle</p>
15	<p>Jetzt übernehmen die Kinder die Rolle der Personen im Film. Die Tapetenrolle wird an der Wand befestigt und die Kinder stellen sich vor die Person, deren Rolle sie spielen. Sie erzählen noch einmal den Ablauf der Filmerstellung, diesmal aber in Ich-Form. Z.B.: <i>Ich bin Lilly. Ich teste mit Hanna und Friedrich das Spiel.</i></p>	<p>Tapetenrolle Blu-Tack</p>
16	<p>LK bittet die Kinder, sich hinzusetzen und verteilt ihnen das Arbeitsblatt <i>Internetspiele</i>. Die Kinder sollen die durcheinandergeratenen Namen ordnen.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Die Tapetenrolle sollte während der Lösung der Aufgabe zusammengerollt bleiben. Zur Kontrolle wird sie wieder ausgerollt.</p>	<p>Arbeitsblatt <i>Internetspiele</i></p>
17	<p>LK fragt: <i>Was denkt ihr, wie hat man Zeichentrickfilme gemacht, als es noch keinen Computer gab?</i> Die Kinder stellen Vermutungen an, gern auch in der Muttersprache. LK hilft ihnen, wenn nötig.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Für die Kinder kann es interessant sein: Bei einem Zeichentrickfilm sehen wir pro Sekunde 12-24 Bilder. Diese musste man vor der Computerzeit alle mit der Hand zeichnen. Die Kinder können ausrechnen, wie viele Bilder man z.B. für einen anderthalbstündigen Walt Disney-Film zeichnen musste.</p> <p>LK zeigt den Kindern ein einfaches Beispiel, wie man ein Daumenkino erstellt (https://www.youtube.com/watch?v=-fRxOMswexf0).</p>	<p>Laptop Beamer Lautsprecher</p>

18	<p>Die Kinder bilden Paare und basteln zusammen aus maximal 24 Seiten ihr eigenes Daumenkino. Dazu bekommen sie A4 Blätter zum Zerschneiden, Schere und Stifte. Wenn sie fertig sind, können sie die Blätter mit Hilfe der LK zusammenheften. Die fertigen Daumenkinos werden reihum weitergegeben, damit jeder Spaß an den Werken der anderen hat!</p> <p><u>Bemerkung:</u> LK hilft bei der Ideenfindung. Es sollen ganz einfache Motive sein, mit denen die Kinder arbeiten (z.B. ein fliegender Vogel, der wachsende Mond, ein Pilz, die Entstehung einer Katzenfigur usw.).</p>	A4 Blätter Stifte Scheren Tacker
19	LK legt die Wortschatzbox in A3 Format auf die Gruppentische und verteilt jedem Kind das Mein Wortschatzbox-Blatt <i>Internetspiele</i> . Die Kinder übertragen die Wörter in das entsprechende Kästchen.	Wortschatzbox <i>Internetspiele</i> Mein Wortschatzbox-Blatt <i>Internetspiele</i>
20	LK und die Kinder beenden die Einheit mit einer Reflexionsrunde, indem sie besprechen, was sie gelernt haben. Jedes Kind füllt dann den <i>Ich kann schon</i> -Bogen aus, damit es sieht, ob es die Lernziele erreicht hat. LK gibt ebenfalls Rückmeldung über die Leistung der Kinder.	<i>Ich kann schon</i> -Bogen
21	Die individuellen Arbeitsergebnisse halten die Kinder im Portfolio fest. - Arbeitsblatt <i>Internetspiel</i> - Mein Wortschatzbox-Blatt <i>Internetspiele</i> - <i>Ich kann schon</i> -Bogen	Portfolios

Weiterführende Ideen für den fächerübergreifenden oder CLIL-Unterricht (Technik, Kunst):

- Besuch in einem Zeichentrickfilmstudio, Gespräche mit Fachleuten
- Einen Zeichentrickfilm mit Hilfe eines Computerprogramms selbst erstellen (<http://www.geizkragen.de/magazin/empfehlenswerte-seiten/trickfilmfabrik-im-internet/28969.html>)
- „Stop-Motion“ - Projekt (Ideen dazu z.B. hier: www.ikitmovie.com/187/Stop-Motion-Ideas-vor-Begners.htm)
- Eine Umfrage in der Klasse/in der Schule über die besten Zeichentrickfilme erstellen und das Ergebnis mit kurzen Filmsequenzen und Kommentaren zu den Filmen präsentieren
- Ein Mausspiele-Turnier veranstalten - dazu ein Spiel/einige Spiele von der Seite www.wdrmaus.de/spiele/ auswählen

Empfehlung für die Kinder am Ende des Lernszenarios

Ganz zum Schluss versammeln sich die Kinder um einen Computer bzw. LK projiziert den Bildschirm an die Wand. Sie schauen sich gemeinsam die Startseite der Deutschen Digitalen Kinderuniversität an. LK erklärt den Kindern, dass sie jetzt die Vorlesung *Internetspiele* in der Fakultät *Technik* gemeinsam bearbeitet haben und weist darauf hin, dass es noch viele andere interessante, spannende Vorlesungen in dieser Fakultät und in den Fakultäten *Mensch* und *Natur* gibt.

LK und die Kinder klicken gemeinsam auf die Box für Kinder und entdecken zusammen, wie die Seite funktioniert. Als Beispiel loggt sich LK ein und geht zur soeben bearbeiteten Vorlesung.

LK zeigt den Kindern, dass die Vorlesung mit einer Einführung von Professor Einstein und Frau Schlau anfängt und dass ihre Arbeit von Jowo und Christoph, dem Feldforscher unterstützt wird. Professor Einstein und Frau Schlau schließen die Vorlesungen auch immer ab und geben damit einen Rahmen für die Arbeit am jeweiligen Thema.

LK macht den Kindern klar, dass sie sich zu Hause den Film erneut ansehen und dabei sogar einen Untertitel auf Deutsch oder auf Russisch einstellen können. Sie können während des Sehens wichtige Wörter „fangen“ und somit Punkte sammeln sowie drei Aufgaben und eine Bonusaufgabe zum Film lösen.

Die Kinder können gern auch die Hilfe der Eltern oder Großeltern in Anspruch nehmen, von der Registrierung bis zur Lösung der Aufgaben. Da hat die ganze Familie Spaß am Lernen und jeder wird mit der Zeit Professor der Kinderuniversität.