

## Ich mal' mir die Welt - Malereien auf Papier und Tablet

Kinder werden sich im künstlerischen Handeln ihrer Ausdrucksmöglichkeiten bewusst. Mittels digitaler Medien erschließen sich ihnen neue Möglichkeiten, ihre Kreativität auszuleben und ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern. Die Herstellung und Gestaltung von Werken beruht im analogen Raum auf den gleichen Prämissen wie im digitalen: Das Kind muss die Möglichkeit haben, frei und ohne Druck seinen Ideen nachgehen zu können, etwas ausprobieren und verwerfen zu können, kurz: den kreativen Prozess als schöpferischen Akt erleben.

Steht beim jungen Kind noch eher das Experimentieren im Vordergrund, ist beim älteren Kindergartenkind ein zunehmend differenzierter Einsatz von Materialien und Werkzeugen sowie eine planvolle Herangehensweise an das Werk beobachtbar. Digitale Medien eröffnen Kindern neue kreative Gestaltungsmöglichkeiten. Im Planungs- und Gestaltungsprozess erwirbt das Kind Sach-, Informations-, und Produktionskompetenz, kurz: es lernt, Medien zu nutzen, um seine Gefühle, Stimmungen, Ideen u.v.m. kreativ-gestalterisch auszudrücken.

Malen und Gestalten sind wesentliche Bestandteile der alltäglichen pädagogischen Arbeit im Kindergarten, stellen sie doch eine großartige Möglichkeit dar, Freude am künstlerischen Ausdruck zu entwickeln, Materialien und Werkzeuge immer sicherer handzuhaben und eigene Werke entstehen zu lassen. Digitale Medien erweitern in diesem Feld das kindliche Repertoire kreativer Ausdrucksmöglichkeiten. Wichtig ist auch hier zu beachten, dass stets ein Austausch zwischen analogen gestalterischen Prozessen und digitaler Technologie stattfindet.

## All about me - Ein Bilder-Buch über mich

### Psychosoziales Wohlbefinden

Wer bin ich? Was macht mich aus? Was möchte ich anderen von mir und über mich erzählen? Diese Einheit gibt den Kindern die Möglichkeit, über diese Fragen zu reflektieren, während sie auf dem Tablet ein Büchlein über sich gestalten. Je nach Alter, Naturell und Vorlieben der Kinder werden die Ergebnisse variieren und ihrer Individualität Ausdruck verleihen.

Diese Aktivität kann an einem Tag durchgeführt oder als längerfristiges Vorhaben geplant werden, da die App „Book Creator“ viele Features bereithält: die Kinder können malen, Fotos einfügen, ihr „All about me“ mit Tonsequenzen (Erzählung, Musik, Geräusche) unterlegen. Für ein erstes Kennlernen der App empfiehlt es sich, sich vorerst auf das Malen zu konzentrieren. Sind die Kinder damit vertraut, kann das gestalterische Repertoire erweitert werden.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



**Was wird gemacht?** Gestaltung eines Bilder-Buches „All about me“ auf dem Tablet

**Materialien:** ausreichend Tablets mit der App „Book-Creator“ inkl. dazugehörigem Stift, je nach Kinderanzahl

**Altersempfehlung:** 5-6 Jahre

**Sozialform:** Kleingruppe (bis zu 3 Kinder gleichzeitig)

#### Zielsetzung

- Das Ich als Individuum und als soziales Wesen erleben
- Gefühle und Stimmungen kreativ ausdrücken
- Eigene Ideen und Vorstellungen gestalterisch umsetzen
- Planvolle, strukturierte Vorgehensweise entwickeln
- Grapho-motorische Fertigkeiten erweitern

#### Durchführung

Die Kinder versammeln sich rund um einen Tisch, am Besten eignet sich der Mal- und Bastelbereich oder ein Extra-Raum bzw. -bereich. Noch bevor die Geräte an die Kinder verteilt werden, erfahren sie anhand eines Beispiel-Exemplars über das Vorhaben, ein kleines digitales Büchlein über sich selbst zu gestalten.

Jedes Kind erhält ein Tablet und den dazugehörigen Stift.

Auf der ersten Seite fertigt das Kind ein Portrait von sich selbst an (mit Namen versehen?), die folgenden Seiten sind der Familie, den Freunden, den Vorlieben/Abneigungen, Lieblingsdingen wie Lieblingsspielzeug,-essen,-ort,... gewidmet.

Die entstandenen Bücher können zum Ansehen oder Weiterbearbeiten gespeichert werden. Es besteht auch die Möglichkeit, sie anderen Kindern zu zeigen sowie sie an die Eltern zu übermitteln.

### Weitere Ideen

Zeichnen Sie in der App „Book-Creator“ auf mehreren Seiten eine ganz einfache Form vor, bspw. etwas, das aussieht wie eine Welle, geben Sie ihr einen lustigen Namen und lassen Sie diese Form von mehreren Kindern einzeln ausgestalten, weiterdenken,... So entsteht aus einer Idee ganz Unterschiedliches. Die Ergebnisse werden spannend sein!

Medienpädagogische Reflexion: Das Büchlein bietet eine gute Gelegenheit, mit den Kindern ins Gespräch zu kommen über den Umgang mit Informationen über sich selbst: Wie viel möchte ich von mir preisgeben? Besprechen Sie mit den Kindern, in welchen Situationen, an welchen Orten (bspw. im Internet) man bei der Preisgabe von Informationen über sich selbst besonders vorsichtig sein sollte, dass das Kind selbst entscheiden darf, ob z.B. ein Bild von ihm weiterverwendet werden darf oder nicht, dass es sich an Erwachsene wenden kann, wenn ihm eine Situation (ob nun off- oder online) komisch vorkommt, u.v.m. Weitere Anregungen zu diesem Thema finden Sie im Methoden-Baukasten „Technikfit und sicher“.

### Projektidee/n

Ein Farben-Buch gestalten: Ein Tag pro Woche steht im Zeichen einer bestimmten Farbe. Die Kinder kleiden sich an diesem Tag in der jeweiligen Farbe, malen rote, grüne, blaue Bilder, sammeln rote, blaue, grüne,... Gegenstände im Kindergarten oder bringen sie von zuhause mit. In der Gruppe werden die Zeichnungen und Gegenstände betrachtet, benannt, gezählt usw. Das Arrangement der verschiedenfarbigen Zeichnungen und Gegenstände wird jede Woche fotografiert und schließlich zu einem digitalen Farbenbuch zusammengefügt. Ebenso können die bunt gekleideten Kinder regelmäßig fotografiert und dazu gefügt werden. Es kann sowohl ein Farbenbuch für die ganze Gruppe als auch für jedes Kind persönlich angefertigt werden.

## Verrenk Dich!<sup>1</sup>

### Physisches Wohlbefinden

Dieses Spiel verbindet Malerei mit Bewegung und kann dabei ziemlich herausfordernd und lustig sein!

Zur Vorbereitung kann vorab „Bewegungen spiegeln“ (ein Kind macht eine Bewegung, die die anderen Kinder imitieren, vor) gespielt werden.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



**Was wird gemacht?** Bewegungsspiel „Verrenk dich!“

**Materialien:** Tablet inkl. dazugehörigem Stift, Beamer, Verbindungskabel, weißer Hintergrund (als Projektionsfläche)

**Altersempfehlung:** 5-6 Jahre

**Sozialform:** Teilgruppe

#### Zielsetzung

- Koordinative Fähigkeiten (Gleichgewicht, Reaktion,...) erproben
- Konditionelle Fähigkeiten (Beweglichkeit, Ausdauer,...) erproben
- Schulung fein- und grobmotorischer Fertigkeiten
- Kooperatives Verhalten im Team
- sorgsamer Umgang mit technischen Geräten

#### Durchführung

Die Kinder verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Die Pädagogin geht umher und legt der einen Hälfte der Gruppe ein rotes, der anderen Hälfte ein blaues Tuch auf den Körper. Rot = Malgruppe, blau = Bewegungsgruppe. Der Mal- und der Bewegungsbereich sind mit einem gut sichtbar angebrachten Signal-Tuch versehen, sodass die Kinder sich daran orientieren können.

Die Malgruppe malt auf dem Tablet Strichmännchen. Diese werden an eine Wand projiziert. Vor der Wand versuchen Kinder aus der Bewegungsgruppe, die Körperhaltung der Strichmännchen nachzuahmen.

Wenn alle Kinder an der Reihe waren, werden die Gruppen getauscht.

---

<sup>1</sup> Idee entnommen aus: Bostelmann A., Fink M. (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Erschienen im Bananenblau-Verlag.

### Weitere Ideen

Die App „Faltmännchen“ ist ein kooperatives Mal-Spiel für zwischendurch: Je zwei Kinder zeichnen abwechselnd Kopf, Rumpf, Arme und Beine auf dem Tablet. Vor jedem weiteren Körperteil wird das Tablet weitergegeben. Erst am Ende jeder Runde sehen die Kinder, wie gut die gezeichneten Körperteile zusammenpassen.

Auch auf Papier kann ein Faltmännchen entstehen: Zuerst wird der Kopf des „Männchens“ aufgemalt, anschließend das Papier direkt unterhalb des Kopfes gefaltet, an das Neben-Kind weitergereicht. Dieses malt, ohne zu wissen, wie der Kopf aussieht, den Rumpf. Wie wird das Männlein am Ende aussehen?

### Projektidee/n

Einrichten eines digitalen Ateliers: Zum einen können den Kindern neben klassischen Kreativ-Materialien digitale Geräte und Software (z.B. <http://www.kritzeln-klub.de>) zum kreativen Gestalten in einem Atelier-Bereich zur Verfügung gestellt werden, zum anderen kann jedes Kind sein persönliches digitales Atelier gestalten, indem seine Werke –analoge sowie digitale –, in einer App (beispielsweise dem Book-Creator) gesammelt und für einen Atelier-Besuch aufbereitet werden (z.B. zur Dokumentation für Eltern).

## Lass uns malen- Malen und Gestalten mit dem Roboter Dash

### Kunst und Kultur

Der Dash-Roboter ist ein lustiger Zeitgenosse: Mit ihm kann man malen, er kann sich als Hund einen Weg durch das Labyrinth auf der Suche nach einem Knochen bahnen, sich als Auto einreihen in die dichte Kolonne im Abendverkehr, als Elefant trötend durch die Savanne stampfen oder als Kuh auf der Weide grasen. *Aber:* dazu muss er angeleitet werden.

Hier handelt es sich um eine etwas umfassendere Aktivität, die sich über mehrere Tage bzw. Wochen erstrecken kann. Gerne kann die Idee modifiziert werden, um den aktuellen Interessen der Gruppe zu entsprechen.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



**Was wird gemacht?** Malen mit dem Roboter Dash mit der App „Go“, Herstellen von Verkleidungen und Behausungen für Dash

**Materialien:** immer 1 Dash-Roboter, 1 Tablet mit App „Go“, außerdem zum Malen: mehrere große Bögen weißen Papiers, Filzstifte, Lego-Konstruktion zum Malen (beiliegend), zum Basteln: Moosgummi, Pfeifenputzer, Federn, Schachteln, Bausteine, weitere Bastelmaterialien nach Belieben

**Altersempfehlung:** 5-6 Jahre

**Sozialform:** Malen: 2-3 Kinder, Basteln: Kleingruppe

**Nicht vergessen!** Auf ausreichende Kapazität des Dash-Roboters achten, vor dem Einsatz ggf. aufladen. Auf ausreichend Raum für die Roboterspielfläche achten.

### Zielsetzung

- Roboter als künstlerisches Medium einsetzen
- Im Werkentstehungsprozess mit anderen kooperieren, gemeinsam Werke planen und schaffen
- Kreative Einbindung des Roboters in den Alltag
- planvolles, zielgerichtetes Handeln
- Raumorientierung
- Sensitivität für die Steuerung des Roboters entwickeln
- Technische Kompetenz

## Durchführung

Die Kinder sollten mit den grundlegenden Funktionen von Dash bereits vertraut sein, bevor Sie beginnen.

**Malen:** Legen Sie sich mehrere große Bögen weißen Papiers zurecht und befestigen Sie den Filzstift mit der Legokonstruktion auf dem Roboter. Sobald der Stift gut hält, können Sie loslegen: Der Roboter wird eingeschaltet und mit der App „Go“ verbunden. Öffnen Sie dazu die App auf dem Tablet.

Nun können die Kinder Dash mit der Steuerung übers Papier schicken. Zunächst werden die Linien, die der Dash hinterlässt, noch etwas ungenau aussehen, aber mit zunehmender Sensibilität für die Steuerung und die Reaktionen des Roboters, werden sie weicher. Können die Kinder einen Kreis, ein Dreieck oder ein Rechteck beschreiben? Welche Ideen haben die Kinder, was möchten sie gerne zeichnen?

Die so entstandenen Kunstwerke können im Anschluss unter dem Titel „*Name des Kindes* und Dash malen zusammen ein Bild“ aufgehängt werden.

**Basteln:** Verkleidungen für Dash herstellen: Hund, Elefant, Kuh und/oder Auto. Eine Behausung, eine Garage oder eine kleine Landschaft bauen.

Aus Moosgummi, Pfeifenputzern, Federn, etc. werden maßgeschneiderte Verkleidungen für den Dash gebastelt. Für die Herstellung der Behausung bzw. Landschaft können Sie Schachteln u. ä. zur Verfügung stellen – oder die Kinder bauen aus Lego, Duplo oder Holzbausteinen eine Unterkunft und das umgebende Gelände.

## Weitere Ideen

Einfache Wege zurücklegen: Der Roboter wird eingeschaltet und mit der App „Go“ verbunden. Öffnen Sie dazu die App auf dem Tablet. Nun können die Kinder Dash mit der Steuerung ins Gelände schicken.

Dabei können sie mit verschiedenen Geschwindigkeiten, Tönen, Lichtstufen, Farbgebung u.v.m. experimentieren. Die Wege, die der Dash zurücklegt, sollten an das Können der Kinder angepasst werden: Fährt er nur gerade Strecken oder versucht er bereits, sich in seiner Garage einzuparken? Aus Bausteinen oder anderem Baumaterial können Begrenzungen, Leitlinien, Labyrinth,... gestaltet und befahren werden. Auch ein Spiele-Teppich mit Verkehrswegen eignet sich als Experimentierfeld.

Die Landschaften und die Verkleidungen können beliebig ausgebaut werden, sodass die Kinder auch längerfristig Freude am Spiel haben.

## Projektidee/n

Stadt der Zukunft: Die für den Dash-Roboter gebaute Umgebung wird zum Ausgangspunkt für weiterführende Überlegungen. Wie wird die Stadt der Zukunft aussehen? Welche Fahrzeuge, welche Häuser usw. werden uns umgeben? Mit Bausteinen oder Lego können futuristische Häuser erbaut werden, im Mal- und Bastelbereich stehen Materialien, aus denen interessante Fahr- und Flugzeuge gemalt und konstruiert werden können, zur Verfügung. Vor der Kulisse der Stadt der Zukunft kann ein kurzer Trickfilm erstellt werden, beispielsweise mit Playmobilfiguren.

## Lichtmalerei<sup>2</sup>

### Natur und Technik

Heute malen wir in der Luft! Natürliche Gegensätze wie Licht und Dunkelheit faszinieren Kinder. Wenn im Dunklen mit Licht gemalt wird und eine Kamera diese Malereien festhält, entstehen (durch Langzeitbelichtung) ganz besondere Bilder.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



**Was wird gemacht?** Mittels eines Kameratricks werden Lichtmalereien mit der Taschenlampe fotografisch festgehalten

**Materialien:** Tablet mit App „Slow Shutter“, Taschenlampe (oder, auch sehr schön: bunte Leuchtstäbe), dunkles Tuch

**Altersempfehlung:** 4-6 Jahre

**Sozialform:** bis zu 5 Kinder

**Nicht vergessen!** Raum verdunkeln und nur jene Kinder mitnehmen, die sich nicht vor der Dunkelheit fürchten.

### Zielsetzung

- Kreatives Experimentieren mit Kamertechniken
- Förderung des künstlerisch-gestalterischen Ausdrucks
- Schulung der visuellen Wahrnehmungsfähigkeit
- Kooperation mit anderen
- Technisches Wissen über Kamertechniken

### Durchführung

An einer freien Wand wird ein dunkles Tuch befestigt, der Raum anschließend verdunkelt.

Damit sich die Kindergruppe an die Dunkelheit gewöhnen kann, wird zunächst die Taschenlampe reihum gegeben und jedes Kind malt damit ein Motiv im Dunklen- die anderen Kinder versuchen zu erraten, worum es sich handelt.

---

<sup>2</sup>Idee entnommen aus:

[https://www.familieundmedien-nrw.de/fileadmin/kita-nrw/user\\_upload/download/2017/praxisheft-mekokitaservice.pdf](https://www.familieundmedien-nrw.de/fileadmin/kita-nrw/user_upload/download/2017/praxisheft-mekokitaservice.pdf)

Ein Tablet wird auf einem Stativ befestigt. Im Menü der App „All-in-1 Slow-Shutter Cam“ wird eine lange Belichtungszeit sowie eine geringe ISO-Empfindlichkeit ausgewählt. Ein Kind begibt sich nun vor die Kamera und probiert aus, wie weitläufig die Bewegungen mit der Taschenlampe sein dürfen, damit sie noch auf dem Foto Platz haben. Dann kann es auch schon losgehen: Der Auslöser wird gedrückt und das Kind kann vor der Kamera Linien, Kreise, Zahlen etc. malen. Auch die Silhouette eines Kindes kann mit der Taschenlampe nachgezeichnet werden. Ist das Motiv „fertig gemalt“, wird erneut der Auslöser gedrückt, um die Belichtung zu beenden.

Wenn Sie die Taschenlampe mit farbigem, transparentem Papier oder bunter Folie überkleben, kommen zusätzlich noch eindrucksvolle Farbeffekte hinzu.

Die entstandenen Bilder werden anschließend gemeinsam betrachtet, deren Entstehung nochmals besprochen (lassen sie die Kinder erklären und ihre eigenen Worte finden), ausgedruckt und ausgestellt.

### Weitere Ideen

Mit den Apps „Singing Fingers“ und „Paint Joy“ lassen sich ebenfalls Lichtmalereien (bei „Singing Fingers“ in Verbindung mit Tönen, siehe Methoden-Baukasten „Klanglabor“) gestalten. Legen Sie beispielsweise zwei kleine Kunststoffaugen auf den Bildschirm und die Kinder malen rundherum das Gesicht oder malen Sie gemeinsam einen Regenbogen. Parallel dazu können Sie auf Papier mit Leuchtstiften Gesichter, Regenbögen u.v.m. malen. Auch Zahlen, Buchstaben, Tiere, ... eignen sich für die leuchtenden Malereien.

### Projektidee/n

Experimente mit Licht...

...Kleiden Sie einen Raum mit weißen Tüchern aus und sorgen Sie für ausreichend Matratzen, Decken und Pölster. Dunkeln Sie den Raum ab. Nun wird mit unterschiedlichen Lichtquellen experimentiert: Taschenlampen, kleine Klemmlampen können mit unterschiedlich farbigen Folien überklebt werden, glitzernde Dinge wie alte CDs oder bunte Kristalle werden im Raum aufgehängt und aus verschiedenen Winkeln beleuchtet. Probieren Sie unterschiedliche Lichtkombinationen aus und lassen Sie diese auf die Kinder wirken. Lassen Sie die Kinder Fotos von besonders schönen Lichtstimmungen machen und sie versuchen, mit und vor der Kamera mit Beleuchtung, Stimmungen und ihrem Körper zu experimentieren. und Schatten...

...Hängen Sie in einem dunklen Raum ein großes weißes Tuch auf und beleuchten Sie es von hinten (z.B. mit einer größeren Schreibtischlampe). Hinter dem Schattenvorhang können nun Schattenbilder erzeugt werden: Kinder treten hinter den Vorhang während vor dem Vorhang erraten werden soll, um welches Kind es sich handelt, einige Kinder können verschiedene Gegenstände (Nudelsieb, Papprolle, Teddybär,...) hinter dem Vorhang zeigen und die Kinder vor dem Vorhang raten, um welchen Gegenstand es sich handelt,... Auch davon können die Kinder mit einem Tablet Fotografien anfertigen- Schattenbilder von Kindern und Gegenständen. Wenn Sie diese jeweils auch bei Tageslicht fotografieren, können Sie daraus ein (digitales) Schattenmemory erstellen.

## Punkt, Punkt, Strich, Strich- sag mal, bin das etwa ich?

### Sprache und Kommunikation

Mit Reimen lässt sich gut zeichnen. Zunächst auf dem Papier, später auf dem Tablet- die Kinder lernen ein neues Medium zum Malen und Gestalten kennen und erproben den Umgang damit.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



**Was wird gemacht?** Die Kinder malen Mal-Reime auf Papier und Tablet

**Materialien:** ausreichend Papier und Stifte, Tablets inkl. dazugehörigem Pencil, App „Book Creator“ oder „Pic Collage EDU“

**Altersempfehlung:** ab 5 Jahren

**Sozialform:** Kleingruppe

#### Zielsetzung

- Erzähltes verstehen und gestalterisch -kreativ umsetzen
- Kreatives Arbeiten mit Medien
- Schulung der Auge-Hand Koordination
- Förderung von Fein- und Graphomotorik
- Unterschiedliche Medien kennenlernen und kompetent nutzen

#### Durchführung

Die folgenden Mal-Reime<sup>3 4</sup> können zunächst auf Papier, später am Tablet gezeichnet werden. Wichtig ist, dass die Kinder verbal begleitet werden, während sie malen, bzw. sich selbst begleiten, wenn sie den Reim schon auswendig können. Besprechen Sie mit den Kindern, wie unterschiedlich oder ähnlich sich das Malen auf unterschiedlichem Untergrund, mit unterschiedlichen Malwerkzeugen (Papier+ Bunt-/Filzstifte und Tablet + Pencil) anfühlt. Was klappt wo besonders gut? Was klappt nicht?

Die hier angeführten Reime sind als Anregung gedacht. Weitere Mal-Reime, wie z.B. das beliebte „Haus vom Nikolaus“ eignen sich selbstverständlich ebenfalls.

---

<sup>3</sup> Die beiden Malreime „Der Apfelbaum“ und „Der Drache“ sind dem Buch „Mit Malgeschichten durch das Jahr. Förderung von Grafomotorik und Sprachentwicklung in Krippe und Kita“ von Oestreicher, S. und Frenzel, S. (2017) erschienen im Bananenblau – Verlag, entnommen.

<sup>4</sup> „Punkt, Punkt, Strich, Strich“ sowie „Neun runde Kreise“ sind mit geringfügigen Änderungen der Seite <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=317&titelId=1528> entnommen.

### Der Apfelbaum

„Im Garten steht ein Apfelbaum, grün und sehr schön anzuschauen.

Hat einen braunen Stamm ganz schick

und rote Äpfel, rund und dick.

Eins, zwei, drei.“

### Der Drache

„Einen Drachen mal ich hier, groß und bunt auf mein Papier.

Er kriegt zwei Augen schwarz und rund, eins-zwei, und einen großen roten Mund.

Eine lange Schnur hängt unten runter, so fliegt er oben am Himmel ganz munter.

Und an der Schnur sind Maschen, welch ein Glück, es sind genau fünf Stück: eins-zwei- drei- vier-fünf!“

### Punkt, Punkt, Strich, Strich

„Punkt, Punkt, Strich, Strich, fertig ist das Mondgesicht.

Und zwei spitze Ohren, so wird sie geboren.

Ritze-ratze, ritze-ratze, fertig ist die Miezekatze.“

### Neun runde Kreise

Neun runde Kreise male ich,

der zehnte kriegt noch ein Gesicht.

Das ist eine Raupe, man kann es sehen, die will sogleich spazieren gehen.

Damit sie das auch richtig kann, male ich recht viele Beinchen an.

Schon läuft sie weg- wo will sie hin...?

### Weitere Ideen

Die Mal-Reime aufgreifen, weiterdenken und -malen: Wo geht die Raupe hin, was macht die Miezekatze am Montag, Dienstag, Mittwoch usw., wohin fliegt der kleine Drache,...- dazu eignen sich ebenfalls sowohl die App „Book Creator“ als auch „Pic Collage EDU“. Beide Apps erlauben es, die gestalteten Bilder zu speichern und zu drucken.

Mit „Pic Collage EDU“ können auch Fotos und Bilder auf einfache Weise bearbeitet werden: Fotos von Ausflügen, interessanten Gegenständen, Kindern, ... können in das Programm geladen und übermalt bzw.

anderweitig bearbeitet werden. Fotografieren Sie mit den Kindern z.B. eine Baumrinde oder ein Blatt bei einem Ausflug und lassen Sie die Kinder anschließend verschiedene Tiere darauf zeichnen.

### Projektidee/n

Ein gemeinsames Bilderbuch gestalten: Nehmen Sie z.B. ein Märchen, das sie in der Gruppe gerne gemeinsam lesen, zum Ausgangspunkt für ein selbstgezeichnetes, digitales Bilderbuch. Gehen Sie die Geschichte zusammen durch und überlegen Sie, wer welche Szene malen möchte, wer etwas vielleicht besonders gut malen kann (passionierte Automaler und enthusiastische Katzenmalerinnen sollen ja vorkommen). Entwickeln Sie das Buch über einige Zeit und lassen Sie abschließend die Kinder die Geschichte noch mit Erzählungen unterlegen, sodass Sie ein Bilderbuch haben, das wieder und wieder (vor-) gelesen werden kann.