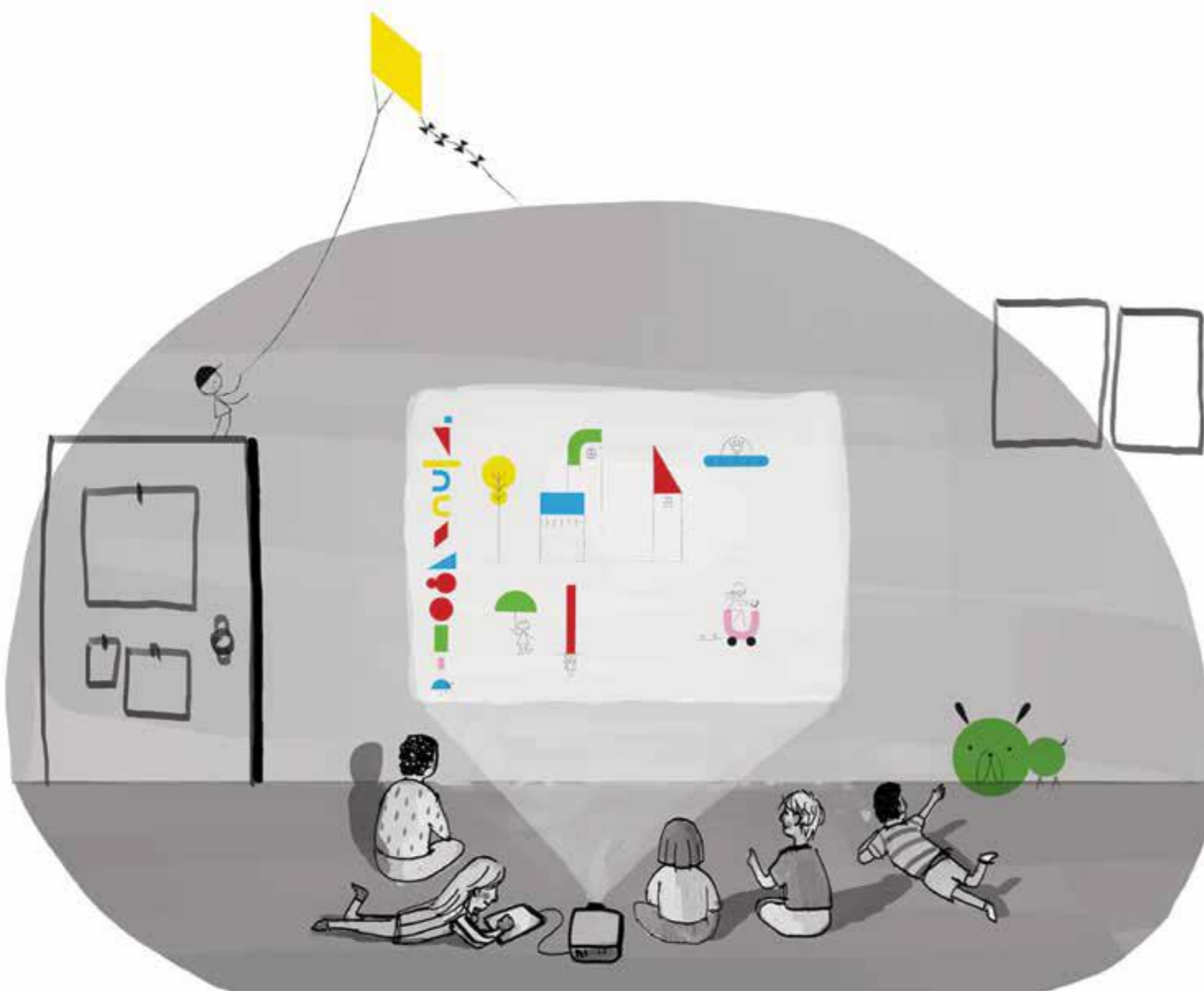


#Vorschlag für eine Aktivität 2

Formen und Wortspiele



Die Fachkraft schließt die App **Ooh!** an den Videoprojektor an, so dass alle Kinder die App im Großformat an einer Wand sehen können. Die Fachkraft fordert die Kinder auf, abwechselnd nach dem Tablet zu greifen und die Formen von der linken Seite in die Mitte zu bewegen. Gemeinsam beobachten Erwachsene und Kinder, was passiert:

1. die Formen werden zu Zeichnungen
2. durch Berühren der gleichen Form ändert sich die Zeichnung
3. eine Verschiebung in Bezug auf die "Grundlinie" verändert noch mehr

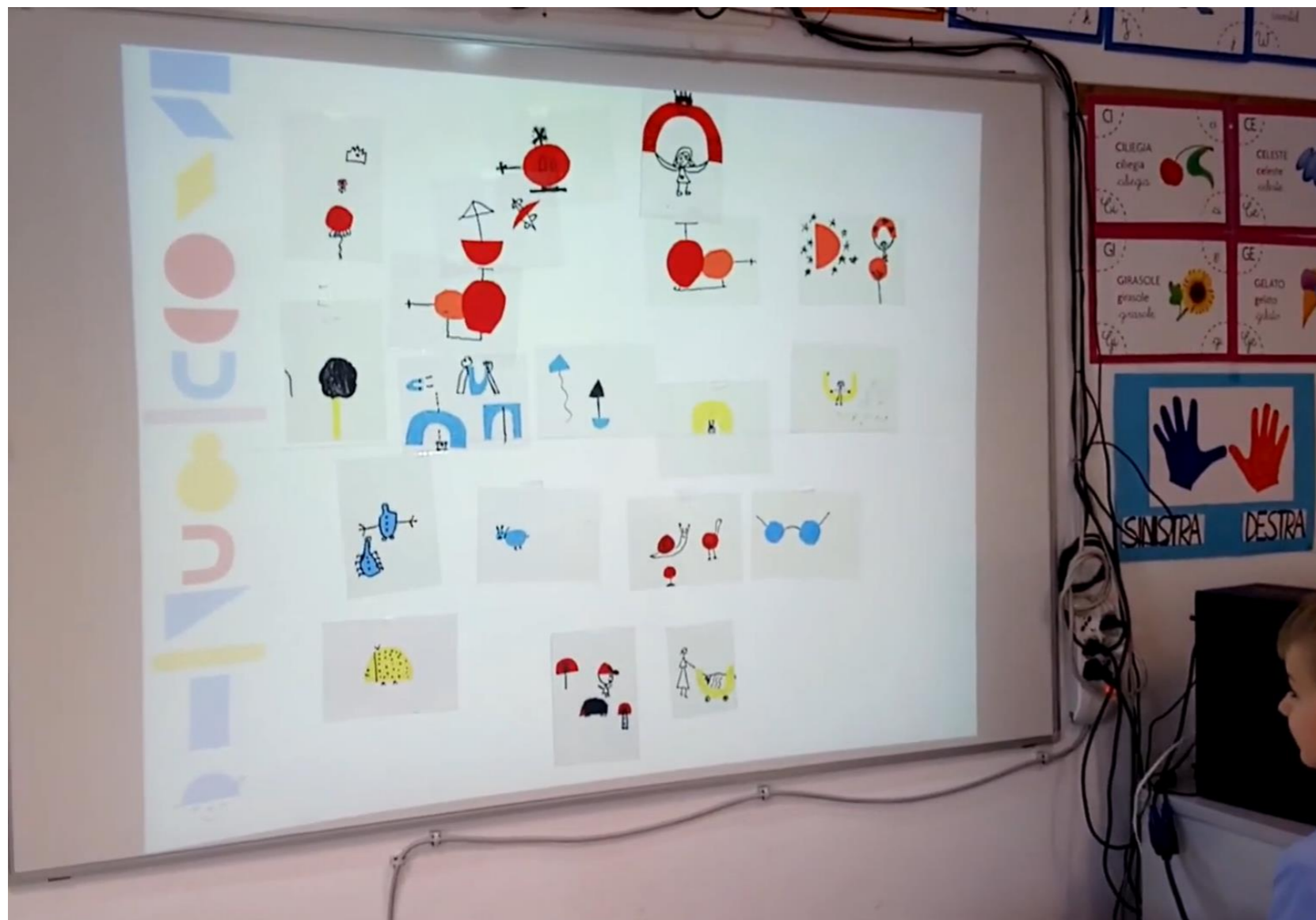
Dieselbe Form dient als Vorlage für zahlreiche Zeichnungen.



In einem ersten Schritt werden die von den Designer*innen Louis Rigaud und Anouck Boisrobert entworfenen Formen/Entwürfe katalogisiert.

Nach der Entdeckung der Formen (von denen einige wiederholt werden) zeichnen die Kinder auf ein Blatt Papier sowohl die ursprüngliche Form als auch die endgültigen Zeichnungen, die von den Macher*innen der App vorgeschlagen werden. Der visuelle Katalog dient dazu, den Kindern Ideen zu geben, indem er ihnen eine neue Aktivität vorschlägt, nämlich Zeichnungen aus Formen zu erfinden.

Die ersten Entwürfe werden mit Buntstiften oder schwarzen Filzstiften und Strichen auf Papierbögen festgehalten. Ein kollektiver Katalog mit neuen Ideen und Vorschlägen kann realisiert werden, indem alle visuellen Projekte aller Kinder zusammengeführt werden: In Form eines großen Wandkatalogs oder eines Ideenbuchs profitiert jedes Kind von den Ideen der Gruppe. Anschließend können die Kinder die für sie interessantesten Formen/Zeichnungen auswählen. Diese werden auf ein A4-Blatt geklebt und ausgeschnitten.

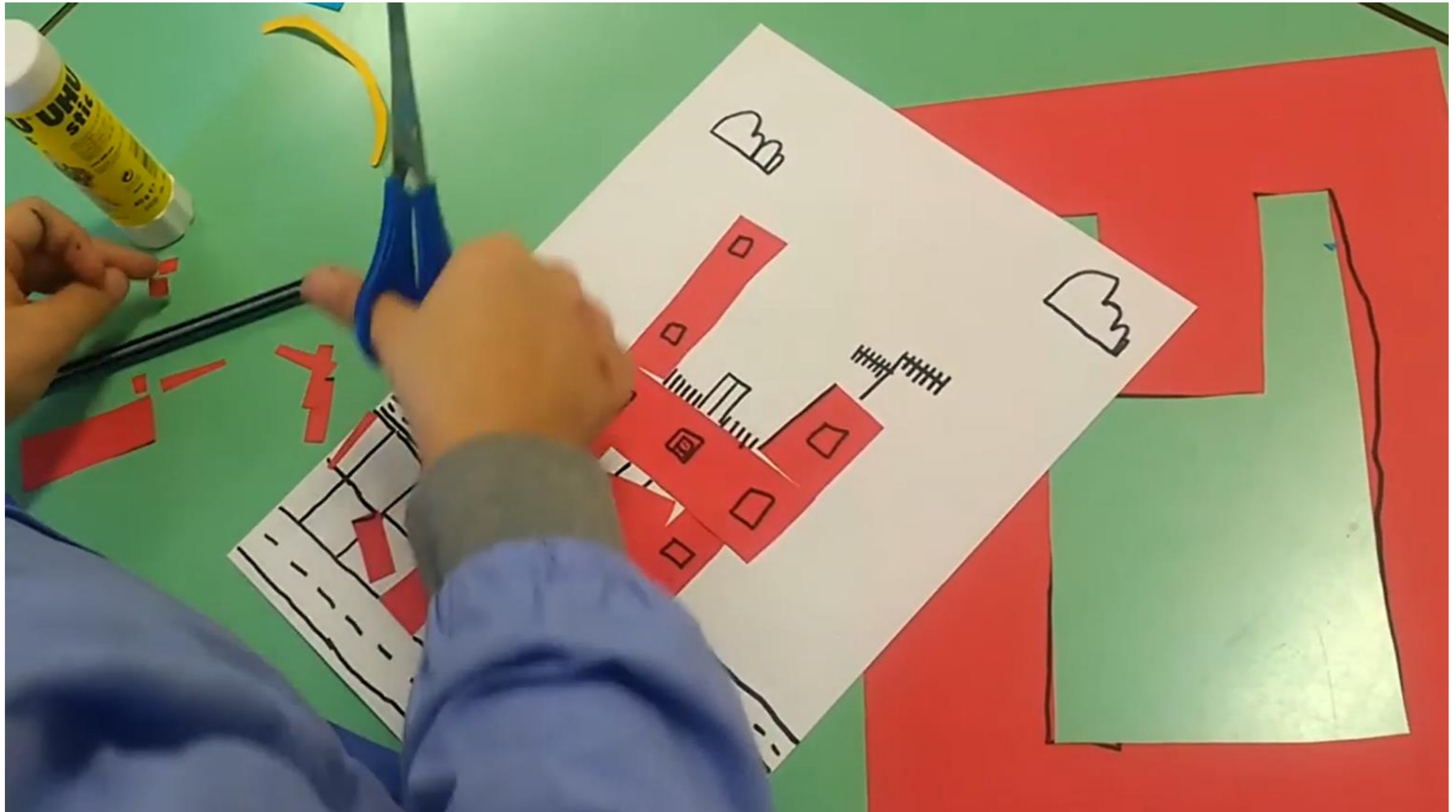


Aus dem europäischen Projekt t@ndem: <https://youtu.be/yccchadG1c4>

Wir können die Aktivität weiterentwickeln, indem wir die Kinder auffordern, eine Geschichte zu erzählen und sich dabei von den Möglichkeiten, die verschiedenen Elemente der App zu bewegen und zu verschieben, leiten zu lassen.

Mit allen Themen erstellen wir eine große Collage, indem wir den Raum der ersten Projektion der App nutzen. Durch das Einschalten des Videoprojektors, der mit der App verbunden ist, können wir der "analogen" Komposition digitale Elemente hinzufügen und so neue Bilder oder ein Video erstellen, die die Interaktion zwischen analog und digital ermöglicht und von den Kindern und Kunstschaaffenden gestaltet wird.

Wir können auch mit dem Alphabet spielen und WORTSPIELE machen



<https://www.youtube.com/watch?v=EeO3c9CnM3o>