

Ausmalbilder

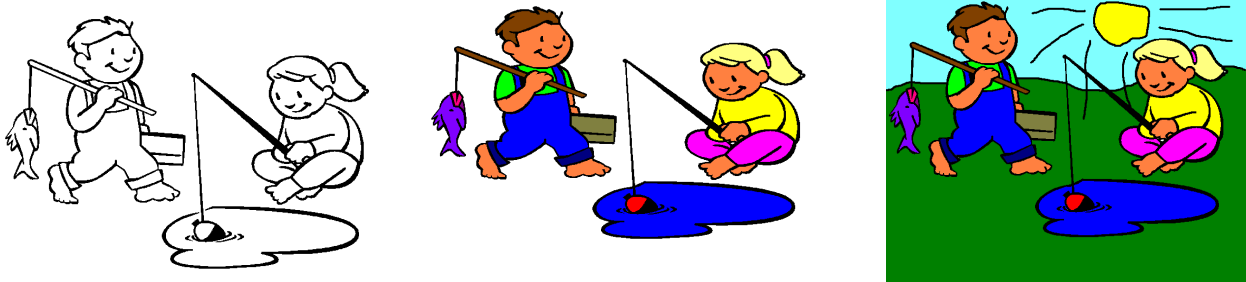
KG

Benötigte Hard- oder Software

- Textverarbeitungsprogramm
- Zeichnungsprogramm

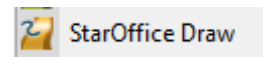
Anmerkung: Die Anleitung ist optimiert für StarOffice/OpenOffice Draw und Microsoft Paint (umgeschrieben für OpenSource von Doris Reck).

- Ziele**
- ClipArt im Internet suchen und in eine Zeichnung in Staroffice einfügen
 - Das Bild bearbeiten, im Zeichnungsprogramm abspeichern und den Kindern wieder bereitstellen

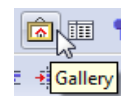


Aufträge

1. Öffne das Programm **Draw**
Start – Alle Programme – StarOffice – StarOffice Draw



2. Füge nun ein passendes Bild ein. Klicke dazu auf das Symbol **Gallery** in der Symbolleiste oben.



Die Clipart-Gallery wird angezeigt.



Wähle das gewünschte Bild aus und ziehe es nach unten auf dein Blatt an den gewünschten Platz.

3. Je nach Bedarf kannst du ein zweites Bild hinzufügen und es mit dem ersten Bild zusammensetzen.

Suche dazu mit der gleichen Vorgehensweise wie vorher ein Bild aus der **Gallery** und füge es ins Dokument ein.



Passe die beiden Bilder in der Grösse einander an.

Markiere nun beide Bilder, indem du zusätzlich die Shift-Taste drückst.

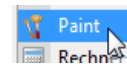
Klicke mit der rechten Maustaste in das Bild und wähle im Kontextmenu **Gruppierung - Gruppierung**. So entsteht aus zwei Bildern eines.

4. Da StarOffice nur wenige Bilder standardmässig zur Verfügung stellt, ist es sinnvoll, weitere Bilder aus dem Internet zu laden. Unter <http://www.schulbilder.org> können werden unzählige Ausmalbilder kostenlos heruntergeladen werden (Copyright-Bedingungen beachten!).

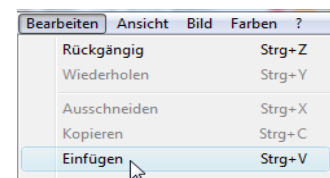
Wer etwas Spezielles sucht, kommt mit der erweiterten Google-Suche ebenfalls zum Ziel:



5. Kopiere das gefundene Bild mit Hilfe des Kontextmenüs (Bild/Grafik kopieren) in Draw ein. Wenn gewünscht kann ein Zweites genau gleich kopiert und eingefügt werden. Gehe dabei gleich vor, wie in Punkt 3 beschrieben.
6. Kopiere das markierte Schwarzweissbild (z.B. mit der Tastenkombination Ctrl + C) und minimiere das Dokument.
7. Öffne das Programm *Microsoft Paint* **Start – Alle Programme – Zubehör – Paint**.



8. Füge das kopierte Schwarzweissbild ein:
Menü **Bearbeiten – Einfügen**.



9. Kontrolliere das Bild auf ungeschlossene Linien.
Schliesse alle noch offenen Linien mit dem Werkzeug **Pinzel**.

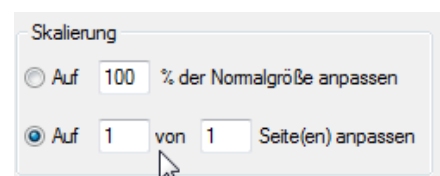


10. Falls das Bild kleine weisse Flächen hat, fülle diese mit schwarzer Farbe und dem Werkzeug „Farbfüller“ aus.
Diese sind für die Kinder nämlich zu schwierig.



11. Speichere das Bild im Ordner **Eigene Dateien - Eigene Bilder** unter einem beliebigen Namen ab.
12. Drucke das Bild aus.

Kontrolliere über das Menü **Datei - Seite einrichten...**, ob das Bild wirklich auf einer Seite ausgedruckt wird.
Wenn nicht, passe die Seite an: Menü **Datei – Seite einrichten...**, dort im Bereich Skalierung **Auf 1 von 1 Seite(en) anpassen – OK**.



Ausmalbilder

13. Bevor die Kinder das Bild ausmalen, male es selber aus, um zu testen, ob wirklich alle schwarzen Linien geschlossen sind.
14. Damit die Kinder eine Auswahl an Ausmalbildern haben, erstelle mehrere Ausmalbilder.

Vorlage für die Kinder zur Bearbeitung bereitstellen:

15. Öffne den Ordner **Eigene Dateien - Eigene Bilder** und anschliessend das abgespeicherte Bild, welches sich die Kinder ausgesucht haben.
16. Klicke mit der rechten Maustaste in das Bild und wähle im Kontextmenü **Bearbeiten**. Das Bild wird nun im Paint geöffnet und ist für die Kinder für die Bearbeitung bereit.

Aufträge für die Kinder

Da die Aufträge von den Kindern nicht gelesen werden können, müssen die Arbeitsschritte vorher nochmals besprochen werden.

Ziel Zu zweit das Bild ausmalen und eventuell ergänzen

1. Wählt von den ausgedruckten Bildern gemeinsam eines aus.
(Die Kindergartenlehrperson öffnet das Bild im *Microsoft Paint*.)
2. Besprecht gemeinsam, wer welche Figur ausmalt, wer die Farbwahl bestimmt, und wer zuerst die Maus führt.
3. Vorgehen:
Kind A diktiert Kind B, welche Einzelteile es von seiner Figur mit welcher Farbe ausmalen soll.
Als Hilfestellung darf es auch auf die Farbe oder das Einzelteil zeigen.
Jedoch muss es darauf achten, dass es dabei den Bildschirm nicht berührt.

Zum Ausmalen benutzt Kind B das Werkzeug **Farbfüller** aus der Toolbox.

Wenn die erste Figur ausgemalt ist, werden die Rollen getauscht.
4. Je nach Ausdauer könnt ihr, wenn alles ausgemalt ist, das Bild noch ergänzen, indem ihr mit dem Werkzeug **Pinsel** zusätzlich Gegenstände oder einen Hintergrund zeichnet. Diese malt ihr anschliessend auch aus.

(Die Kindergartenlehrperson druckt das Bild für beide Kinder aus.)
5. Falls ihr das gleiche Schwarzweissbild in ausgedruckter Form zuerst mit Farb- oder Filzstiften ausgemalt habt, könnt ihr es jetzt mit dem Computerbild vergleichen.

