



>> Fotospiele



# Fotospiele

## 1. Ausschnittsuche:

Einer fotografiert einen Ausschnitt bzw. ein Detail eines Objektes. Nun muss die Gruppe oder der Teilnehmer herausfinden, welcher Teil von welchem Gegenstand auf dem Foto zu sehen ist.

## 2. Kontrast und Pendant:

Einer fotografiert etwas, der andere muss das dazu passende oder das gegenteilige Objekt fotografieren.

## 3. Foto-Ralley:

Es werden verschiedenen Orte bzw. Objekte fotografiert. Die Teilnehmer müssen diese Orte und Objekte anhand der Fotos finden und an jeder Station eine fotografische Aufgabe lösen. Am Ende entsteht eine große Kollage aus den gelösten Fotoaufgaben.

## 4. Fotokommunikation:

Zwei TN unterhalten sich nur mittels Fotos. Der eine macht das erste Bild und zeigt es dem anderen. Darauf hin antwortet der andere mit einem weiteren Foto, usw...

## 5. Bildbeschreibung zu zweit:

Person 1 beschreibt Person 2 ein Bild, bis alles beschrieben ist. Person 2 kann Rückfragen stellen. Ziel ist es, dass Person 2 eine Vorstellung vom Bild bekommt. Anschließend wird das Bild angeschaut und mit dem vorgestellten verglichen. Dann: Wechsel der Rollen.

## 6. Computer-Memory:

In sehr kurzer Schnittfolge werden 10 Fotos gezeigt. Danach werden 20 Bilder, unter denen die ersten 10 untergemischt sind, gezeigt. Die Teilnehmer müssen von jedem Bild sagen, ob es in der ersten gezeigten Serie dabei war oder nicht.

Variante: Es werden 10 Bilder in schneller Schnittfolge gezeigt. Teilnehmer müssen sagen, welche Bilder sie gesehen haben. Am besten das Ganze mittels PC und Beamer.



## **7. Bilder merken:**

Nacheinander 3 Bilder jeweils für 10 sec. anschauen, dann darüber reden, was sich die Teilnehmer alles merken konnten. Erstes Bild noch sehr einfach, dann immer komplizierter werdend.

## **8. Foto-Assoziationen:**

Paare setzen sich Rücken an Rücken. Jeder bekommt ca. drei Fotos und soll alle Ideen und Einfälle zu den Bildern auf einen Zettel schreiben. Danach werden die Fotos mit dem Partner getauscht. Jeder notiert wieder seine Assoziationen. Anschließend vergleichen die Partner ihre Einfälle. Es können auch gezielte Fragen gestellt werden.

## **9. Dalli Klick – Bilder Raten:**

Eine Lochschablone mit immer größer werdenden Löchern wird über ein Foto gelegt. Die Spieler müssen raten, was das Bild darstellt. Variante: Das ganze mit PC in digitaler Variante. Es werden Stück für Stück Teile des Bildes „frei gegeben“

## **10. Details:**

Ein Bild wird für ca. 10 Sekunde gezeigt. Danach soll so detailgetreu wie möglich beschrieben werden, was auf dem Bild zu sehen ist. Es folgen weitere Bilder mit zunehmender „Komplexität“, d. h. mehr Dinge sind auf dem Foto zu sehen, Emotionen und Stimmungen gilt es zu beschreiben.

## **11. Bildergeschichten:**

Es wird ein einfaches Schwarz/Weiß-Bild gezeigt, das eine „Szene“ darstellt. Jedes Kind soll eine Geschichte zu dem Bild schreiben

## **12. Bilder stellen:**

In der Gruppe soll die auf einem Bild gezeigte Szene nachgestellt werden und evtl. weiter entwickelt werden zu einer ganzen Geschichte. Die einzelnen gestellten Figuren werden fotografiert und anschließend zu einer Bildergeschichte zusammengestellt. (Am besten digital oder mit Polaroid)



### **13. Die Fotowelle:**

Alle Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis. Einer steht in der Mitte. Alle halten sich an den Händen und geben Händedruck weiter. Der Teilnehmer in der Mitte muss versuchen, herauszufinden, wo sich der Händedruck gerade befindet. Schafft er es, so darf er vom Erwischten ein Foto machen und dessen Platz einnehmen. Der Erwischte scheidet aus und klebt sein Foto auf eine dafür vorgesehene Wand.

### **14. Bildannäherung - Bildbetrachtung:**

Ein Meditationsbild wird als Dia projiziert. Ein Teilnehmer setzt sich in einen Sessel, der auf einem Rollbrett montiert ist und bekommt eine etwas flachgedrückte Pappröhre zum Durchschauen als Sichtbegrenzer (Variante: Lochkamerabrille). Dann wird er ganz langsam auf die Leinwand zugefahren. Dazu läuft Musik. Vor der Leinwand verbleibt er ca. eine halbe Minute und wird dann ganz langsam wieder zurückgefahren. Erweiterung: Das ganze noch mal, jedoch mit einer videoclipartigen Schnittfolge von sehr vielen Bildern. Dazu natürlich ganz ausgeflippte, schnelle Musik.

### **15. Kulturstückchen:**

Jeder bringt ein beliebiges Foto mit. Jeder erzählt darüber, was auf dem Bild zu sehen ist, warum er es ausgewählt hat, was es ihm bedeutet. Gut geeignet, um sich über die Bilder vorzustellen. Es dürfen Fragen gestellt werden.

### **16. Perspektive finden:**

Jeder Mitspieler erhält ein Bild auf dem mehrere Plastiken, Statuen, Brunnen, Denkmäler, Häuser, etc. abgebildet sind. Um die diese Sachen herum sind Klebpunkte mit Zahlen verteilt. Man muss herausfinden aus welcher Perspektive das Foto gemacht wurde.

### **17. Kinderfotos zuordnen, von eigener Kindheit erzählen:**

Jeder bringt ein Kinderfoto von sich mit und steckt es in einen Umschlag. Jedes Kind zieht einen beliebigen Umschlag. Dann werden die Umschläge geöffnet und jedes Kind versucht das Bild seinem Eigentümer zuzuordnen. Gelingt dies, kommt das Foto zu Seite. Gelingt es nicht, kommt das Foto wieder in den Umschlag und eine neue Raterunde beginnt. So weiter, bis alle Fotos zugeordnet sind. Danach setzt man sich im Kreis zusammen und erzählt an Hand der Fotos über seine Kindheit. Es dürfen auch Fragen zu den Bildern der anderen und zu den Kindern selbst gestellt werden.



## 18. Fotos Gefühlen zuordnen

Um die Kinder zu sensibilisieren gibt es ein simples Spiel, das ohne viel Material und Zeitaufwand funktioniert. Alles was man dazu braucht ist **ein Zimmer, Fotos mit verschiedenen Stimmungen** (düster, hell, lustig etc.) und **Karten** auf denen die verschiedenen Stimmungen aufgeschrieben werden. Nun legt man die Karten im Zimmer aus und lässt jedes Kind ein Foto ziehen, das es dann einer Stimmung zuordnen muss und das Foto neben die jeweilige Stimmungskarte, z. B. „Fröhlich“, legt. Dann können die Kinder beschreiben, an was für Merkmalen des Bildes, wie z. B. Helligkeit, Farben, Gesichtsausdrücke, sie festmachen, dass die Fotografie ihnen diese Stimmung vermittelt.

## 19. Wie funktioniert eine Kamera eigentlich?

Anhand einer **einfachen Kamera** sind die wichtigsten Einzelteile leicht und anschaulich erklärt:

- Das Objektiv ist das "Auge" der Kamera.
- Die Blende im Objektiv kann wie die Pupille des menschlichen Auges unterschiedlich weit geöffnet und eingestellt werden. Die Blendenwerte werden mit Zahlen oder Symbolen (Sonne, Wolke) angegeben.
- Der Auslöser öffnet den Kameraverschluss - das ergibt das hörbare "Klicken".
- Die Zeit (in Sekundenbruchteilen) gibt an, wie lange der Auslöser den Verschluss öffnet und Licht durch das Objektiv auf den Film fällt. Man spricht deswegen von Belichtungszeit oder Verschlusszeit.
- Der Transporthebel transportiert den Film in der Kamera und spannt den Verschluss. Filme sind unterschiedlich lichtempfindlich. Sie sind die Netzhaut des Fotoapparates und geben mit ihrer Lichtempfindlichkeit (in DIN, ASA oder ISO gemessen) den Ausschlag für die Belichtungszeit und die Blendenöffnung.
- Der Sucher ist das "Fenster" der Kamera. Mit ihm wird der Ausschnitt gesucht, den man fotografisch abbilden möchte.

## 20. Heute versus Damals

Die Kinder werden vorab dazu aufgefordert, ein **Babyfoto** sowie **ein aktuelles Foto von sich** mitzubringen. Nun findet eine Gegenüberstellung der Baby-Fotos und aktueller Fotos statt. Dabei kann auch mit technischen Tricks gearbeitet werden, indem man z. B. am Monitor ein altes Bild mit einem neuen Foto kreuzt. Mit den Baby-Fotos könnte man auch ein „Bilderraten“ veranstalten: Die Bilder werden eingesammelt und es soll geraten werden, welches Kind auf den jeweiligen Fotos zu sehen ist.



## 21. Digital Story-Telling

Es werden **viele verschiedene Fotos bzw. Bilder aus Zeitschriften** auf Tisch oder Boden ausgebreitet, anhand derer eine Geschichte entwickelt werden soll. Der Gruppenbetreuer kann den Einstieg erleichtern, indem er eines der Fotos herausgreift und erzählt, welche Geschichte er in diesem Bild sieht. Nun soll ein Kind nach dem anderen jeweils ein weiteres Foto auswählen und anhand dessen die Geschichte weiterentwickeln. Am Ende des Story-Tellings ist eine lange Foto-Reihe entstanden, die eine ganz individuelle Geschichte erzählt. Der Betreuer sollte während des Geschichten-Erzählens auch manchmal nachhaken: „Warum verbindest du mit dem Bild gerade diese Geschichte?“

## 22. Der lebende Fotoapparat

Die Kinder bekommen die Anweisung, sich **vorzustellen, sie selbst seien ein Fotoapparat**. Nun müssen die Räumlichkeiten „durchforsten“, um sich **interessante und geeignete Motive** zu **suchen**, die sie dann - wie ein Fotoapparat – in ihrem Gedächtnis möglichst genau abspeichern. Danach sollen die „geknipsten“ Bilder so präzise wie möglich aus der Erinnerung gemalt werden. Die entstandenen Bilder werden dann im Nachhinein noch einmal mit dem Original-Motiv verglichen. Das Spiel kann auch so abgewandelt werden, dass es in Zweier-Gruppen gespielt wird: Dann ist ein Kind der Fotoapparat und das zweite der Fotograf. Der Fotograf führt die „Kamera“ zu einem interessanten Motiv, stellt die richtige Perspektive ein und gestattet dem „Fotoapparat“ einige Sekunden die Augen aufzuhalten, um sich das Motiv einzuprägen.

## 23. Wir fotografieren unsere Welt

Bevor die Kinder aktiv loslegen können, muss **ein Thema aus der Lebenswelt der Kinder** herausgegriffen werden, das sie betrifft und das sie interessiert. Wenn sich ein Thema herauskristallisiert hat, können die Kinder beginnen, ihre eigenen Fotos zu machen. Für den Einstieg ist es sinnvoll, mit **digitalen Fotoapparaten** zu arbeiten, weil hier sofort ein Ergebnis sichtbar ist. Dann kann man gleich überprüfen, ob man mit seinem Bild zufrieden ist und welche Fehler man eventuell gemacht hat. Die fertigen Fotos werden auf jeden Fall immer vor der Gruppe gezeigt und kommentiert.



## 24. Tricks und Zauberei mit Foto

Mit Hilfe eines **Trickmischers** kann vorgeführt werden wie man Fotos manipulieren kann, da es ein wichtiges Ziel eines Fotoprojektes ist den Kindern die Fähigkeit zu vermitteln, Bildwelten zu durchschauen und diese beurteilen zu können. Zum Beispiel können **Teile von Bildern neu zusammengepuzzelt(Fotokollagen)**, **Farben verändert** oder **Fotos zu Zeichnungen gemacht** werden. Die Ergebnisse sind immer gleich auf dem Monitor für alle sichtbar. Die Kinder können dabei auch selbst versuchen, mit dem Mischer zu tricksen und Bilder zu verändern. So können die Kinder überraschende Effekte entdecken und sehen, was die Technik alles ermöglicht: Die Wirklichkeit kann durch die Bearbeitung von Fotos verändert oder sogar verfälscht werden..

## 25. Abbildungen mit der Lochkamera

Es gibt eine einfache Technik, mit deren Hilfe Kinder ihre ersten selbst geschaffenen und durch Licht erzeugten Abbildungen erleben: die Lochkamera. Die Lochkamera ist ein dunkler Kasten in der Grundform des Fotoapparates. Damit lassen sich spielerisch und anschaulich fotografische Grundprinzipien aufzeigen lassen. Die Lochkamera ist im wesentlichen nur ein **Schuhkarton mit Deckel**. Die Lochkamera wird folgendermaßen gebaut: In die schmale Frontseite des Kartons wird ein Fenster geschnitten, so dass nur noch der Rahmen stehen bleibt. In diesen Rahmen klebt man ein Stück **Pergamentpapier als Mattscheibe** ein. Mit einer dünnen Nadel sticht man in die Mitte der gegenüberliegenden Schachtelseite ein kleines Loch. Dann braucht man eine **Kerze**. In entsprechendem Abstand richtet man die Lochseite der, mit dem Deckel verschlossenen, Schachtelkamera auf die Kerze, unser „Motiv“. Was ist wohl zu sehen...? Die Kerze ist auf der Pergamentmattscheibe abgebildet. Ein Tipp: Im Dunkeln funktioniert dieser Versuch am besten. Das Loch in der Schachtel stellt unsere Pupille oder der Linse des Fotoapparats dar. Es lässt Lichtstrahlen einfallen und bildet das eingefangene Bild seitenverkehrt auf der Mattscheibe ab, bei unserem Auge auf der Netzhaut, in der Kamera auf dem Negativfilm. Mit der Lochkamera können die Kinder diese Art zu fotografieren nachspielen, indem man über der Pergamentscheibenseite der Kamera ein **schwarzes Tuch** anbringt, unter das die Kinder zum Anschauen der Abbildung den Kopf stecken.



## 26. Fotomemory mit oder ohne Hut

Fotomemory ist eine Spielvariante, die auf die bei Kinder beliebte Verkleidungslust aufbaut. Viele Hutmodelle lassen sich einfach aus **Papier** falten oder aus **diverser Bastelmaterial** selber machen.

Jedes Kind der Gruppe sucht sich jetzt einen **Hut**, eine **Kappe**, **Mütze** usw. aus und wird einmal mit und einmal ohne die Hüte formatfüllend (Großbild) vor einer Wand fotografiert. Damit der Abstand zwischen Modell und Fotograf nicht variiert und beim Memory spielen verwirrt, markiert man den Standort für den Fotografen am Boden. Die im Format 13x18 cm abgezogenen Papierbilder oder Ausdrücke werden auf das quadratische Format 13 x 13 cm zurechtgeschnitten und auf **Karton oder quadratische Bierfilze** geklebt. Wenn man gemeinsam verglichen hat, auf welchen Bildern dasselbe Kind zu sehen ist, kann man mit den mindestens 20 Paaren nach den bekannten Regeln Memory spielen.

Noch zwei Tipps:

- Eine andere Möglichkeit ein Bild der Fotoaktion auch komplett verkleiden oder das Gesicht **schminken**.
- Wenn Sie die Porträts am Fotokopierer vergrößern, können die Kinder die Schwarzweißfotokopien kolorieren: mit **Filzstiften** oder **Textmarkern**.

## 27. Fotosuchbilder

Auf einem **Tisch** oder auf dem Boden wird ein Suchbild mit **vielen verschiedenen Gegenständen (z. B. Stofftier, Kissen, Apfel)** zusammengestellt, beispielsweise "Das Pferd Bert mit seiner Schatzsammlung", und fotografiert. Das zweite Suchbild zeigt die gleiche Szene, nur dass einige seiner Schätze fehlen, die er vielleicht der kleinen Marie geschenkt hat oder die ihm vielleicht auch gestohlen wurden von der diebischen Nachbarin, Frau Kuckuck. Dann können die Kinder erraten, welche Dinge fehlen. Zwei bis drei Kinder können sich zusammen überlegen, was für ein Foto-Suchbild sie gerne machen möchten. So entsteht aus den Ideen der Gruppe ein Rätselbuch. Zusammen mit den Kindern können Sie sich bei der Bildgestaltung der Rätselgeschichten durch Ereignisse und Schulerlebnisse inspirieren lassen. Vieles kann auch aus **Naturmaterial** arrangiert werden (**Kastanien, Steine, Blumen**), märchenhafte oder fantastische Szenarien sind denkbar. In das Foto können sowohl die Kinder, aber auch **Puppen oder Spieltiere** mit einbezogen werden und die Geschichten könnten dann heißen: "Leo und Hanna bauen eine Ritterburg" oder "Der Bär macht einen Flohmarktstand". Die Themen der Fotorätsel werden am besten zusammen mit den Kindern entwickelt. Es macht viel Spaß, sich Geschichten oder Bilder auszudenken, die man dann zusammen umsetzen kann. Fotosuchbilder sollte man aus Gründen des Wiedererkennungswerts mit Farbfilmen fotografieren und auf eine gegliederte, übersichtliche Anordnung der Dinge achten. Wenn von vorne fotografiert wird, können zwei Kinder **ein farblich passendes Tuch** als Hintergrund halten. Wenn von oben, als Draufsicht fotografiert wird, liegen die Objekte auf dem Tuch.



## 28. Fotorätsel

Fotorätsel sind Bilderrätsel, die nicht gezeichnet, sondern fotografisch erstellt werden. **Mehrere Gegenstände** werden fotografiert. Sie ergeben einen neuen Begriff. Ein Beispiel: **Ein Bein** wird fotografiert auf dem **ein Schlüssel** liegt. Das Wort das gesucht wird ist: **Schlüsselbein**. Die Aufgabe erzieht stark zur Konzentration auf das Wesentliche. Das Motiv muss formatfüllend, ohne störenden Hintergrund und vor allem ohne Nebenmotive aufgenommen werden, sonst ist es nicht zu erkennen und der Begriff somit nicht zu erraten.

## 29. Bildergeschichten mit Fotos selber machen

Der Weg zum Kindergarten, der tägliche Einkauf, Erlebnisse auf dem Spielplatz, Familie, Freunde, angstbesetzte Situationen – all das sind reale Ausschnitte aus dem Leben von Kindern und Themen, die sie fotografisch gestalten und reflektieren können. Auch szenische Darstellungen von Märchen oder Geschichten eignen sich gut für Bildgeschichten. Selbst der Kindergarten oder die Schule kann in einer Fotogeschichte wiedergegeben werden. Eine Fotogeschichte über Raum, Personen und Spielsachen kann zu einem schönen Geschenk für die Eltern werden, die den Kindergarten oder die Schule meistens nicht kennen. Der erste und wichtigste Schritt ist **Ideen zu entwickeln**, wie die Fotogeschichte in Szenen umzusetzen ist. Dann werden diese gestellt und gespielt. Das Ganze wird **fotografiert**, der **Film wird entwickelt oder die digitalen Bilder ausgedruckt**, die **Bilder dann zur Geschichte zusammengefügt** und vielleicht auch noch **beschriftet**. Wenn daraus ein Bilderbuch produziert wird, haben die Kinder einen Gestaltungsprozess miterlebt und ein in sich abgeschlossenes Werk geschaffen. Die Fotogeschichte kann auch am Computer erstellt werden.