

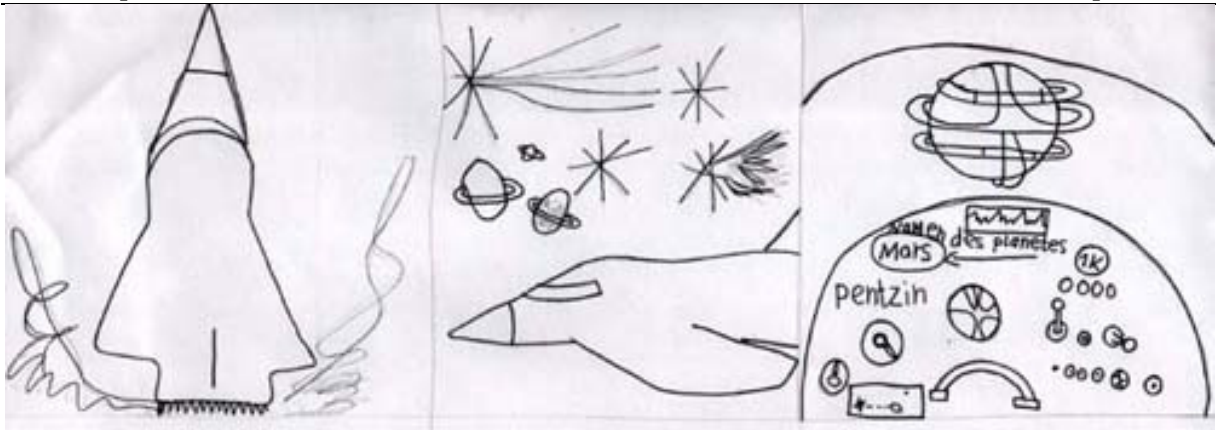


Das Programm stellt dem Kind zu Beginn eine schwarze Fläche, einen "Pinsel" und eine "Farbpalette" zur Verfügung. Damit kann es Bilder malen, diese mit Bildschnitten aneinander reihen und so eine Geschichte entwerfen. Durch die Möglichkeit, den Zeichnungsablauf wie einen Film abzuspielen, bekommt die Geschichte den Charakter eines Trickfilms.

Mit wenig Aufwand können Texte, Töne und Musik hinzugefügt werden. Das ist aber nicht Bedingung.

### 1. Skizze zeichnen

**(z.B. aus der Geschichte aus Versehen auf dem Mars)**



Die Bildergeschichte muss nicht mit Musik oder gesprochenem Text untermalt werden. Je nach Zeit oder Geschick ist es aber durchaus möglich, dies zu machen.

### 2. Bilder in Ani Paint zeichnen

Das Zeichnen der Bilder braucht mindestens 3 Lektionen.

### 3. Geschichten im Klassenverband anschauen

Für diesen speziellen Anlass soll eine Lektion eingesetzt werden. Für die Kinder bedeutet dieser Anlass stolz auf die eigene Leistung zu sein.