

# Anregungen für Fotospiele

## Der „lebendige“ Fotoapparat

**Ziel:** Den Blick für Bildmotive schärfen, Bildsprache üben.

### **Kurzbeschreibung**

Es werden Zweierteams gebildet. Ein Kind/Jugendlicher ist der „Fotoapparat“ und bekommt eine Pappröhre vor die Augen (Objektiv) und einen farbigen Punkt auf die Schulter (Auslöser). Das zweite Teammitglied ist der „Fotograf“. Der Fotograf überlegt sich sechs Motive (unterschiedliche Einstellungen und Perspektiven), die der Fotoapparat aufnehmen soll. Dann führt er den „Fotoapparat“, dessen Augen geschlossen sind, nacheinander zu den gewählten Motiven. Vor dem jeweiligen Objekt bringt er ihn behutsam in die gewünschte Position (z.B. durch Beugen des Kopfes) und drückt auf den imaginären Auslöser auf der Schulter. Der „Fotoapparat“ öffnet die Augen, schaut durch die Pappröhre und prägt sich genau ein, was er gesehen hat. Der „Fotograf“ gibt die Aufforderung zum Schließen der Augen und führt den „Fotoapparat“ zum nächsten Motiv. Später wird überprüft, ob das, was der „Fotoapparat“ gesehen hat, mit den Vorstellungen des „Fotografen“ übereinstimmt. Danach wird gewechselt.

## Bilderwahl

**Ziel:** Einstieg für Gruppen

### **Kurzbeschreibung**

Auf dem Tisch liegen viele verschiedene Fotos mit unterschiedlichen Motiven (Portraits, Nahaufnahmen, Landschaften, Tiere etc.). Jedes Gruppenmitglied sucht sich ein Bild aus, das ihm besonders gefällt und das er zu seiner Person in Beziehung setzen kann. Nun stellt er sich der Gruppe vor und erzählt, warum er gerade diese Bildauswahl getroffen hat. Alternativ können die Gruppenmitglieder auch gebeten werden, ihre Lieblingsbilder zum ersten Treffen mitzubringen. Eine weitere Variante: Jede/r sucht sich ein Foto für ein anderes Gruppenmitglied aus und erklärt, warum das Bild zu der Person passen könnte. Soll das Spiel häufiger durchgeführt werden, empfiehlt es sich, eine eigene Bildkartei anzulegen.

## Kleiner Mann ganz groß

**Ziel:** Experimente mit Perspektive und Entfernung

### **Kurzbeschreibung**

Die Kinder fotografieren ein Motiv (z.B. ein Kind, zwei gleichgroße Kinder, ein Kind und ein Erwachsener, einen Baum) aus unterschiedlicher Perspektive und Entfernung. So wirkt ein Kind neben einem Erwachsenen kleiner als neben einem gleichgroßen Kind und aus der Froschperspektive deutlich größer als aus der Vogelperspektive. Nach dem Fotografieren werden die Fotos am Bildschirm angeschaut und in ihrer Wirkung besprochen.

## Foto-Schnitzeljagd

**Ziel:** genaues Hinschauen, Fotomotive im nahen Umfeld entdecken.

### **Kurzbeschreibung**

Die Gruppe wird geteilt. Jede Untergruppe fotografiert markante Details entlang einer Wegstrecke. Die Fotos können dann entweder ausgedruckt und nummeriert oder als digitaler Wegweiser über das Kameradisplay anschaubar an die andere Gruppe übergeben werden. Nun gilt es für jede Gruppe, über die verschiedenen Fotostationen zum Ziel zu kommen. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich, wenn an jeder Fotostation noch fotografische Aufgaben gelöst werden müssen.

## **Rätseln mit der Kamera**

**Ziel:** Die Möglichkeiten der Kamera spielerisch entdecken, Blick für Detailaufnahmen schulen

### **Kurzbeschreibung**

In Kleingruppen erstellen die Kinder ein Bilderrätsel. Die Haare der Freundin in Nahaufnahme, von oben in die Tasse herein: bekannte Dinge sehen in der Detail- oder Makroaufnahmen ganz fremd aus. Zusätzlich zum Rätselbild gibt es noch eine Aufnahme, auf der der abgebildete Gegenstand gut zu erkennen ist. Wenn die Gruppen jeweils 10 rätselhafte Bilder gemacht haben, werden diese groß über Monitor oder Beamer präsentiert. Die jeweils anderen Gruppen sind an der Reihe.

## **Foto-Lügen**

**Ziel:** Bildmanipulationen entlarven, Bildbearbeitung erlernen

### **Kurzbeschreibung**

Es werden mehrere Gruppen gebildet, die Digitale Fotos derselben Person(en) erhalten. Besonders lustig wird das Spiel, wenn Bilder einer bekannten Person (Lehrer, Pädagogen, die damit einverstanden sind) verteilt werden. Jede Gruppe erhält den Auftrag, die Portraits so zu verändern, dass aus der dargestellten Person ein Westernheld, Kommissar, Gangster oder Stadstreicher wird. Erlaubt sind bei diesem Spiel alle Tricks, die mit Retusche oder digitaler Bildbearbeitung möglich sind.

Material: Retuschier-Tuschen, Pinsel, Scheren

## **Bau einer Lochkamera**

**Ziel:** Kennen lernen des einfachsten fotografischen Apparats bzw. ein Gerät, mit dem optische Abbildungen erzeugt werden; ein lichtdichter Kasten mit einem kleinen Loch in der einen und einer Mattscheibe (oder Aufnahmematerial) in der gegenüberliegenden Wand. Durch das sehr kleine Loch entsteht ein umgekehrtes, seitenverkehrtes, scharfes Bild auf der Mattscheibe.

### **Kurzbeschreibung**

Eine solche Lochkamera lässt sich leicht nachbauen. Die Kinder bringen leere Dosen mit, in deren Aluminiumboden sie mit der Nadel jeweils ein rundes Loch mit einem Durchmesser von 0.5 mm stechen. Statt des Dosendeckels halten sie ein Stück halbtransparentes Zeichenpapier als Mattscheibe auf die Dose. Wenn sie die Kamera gegen ein hell beleuchtetes Objekt halten, erkennen sie auf dem Papier das Kopf stehende Abbild.

Damit fotografiert werden kann, muss im Dunkeln ein Stück Planfilm (aus dem Fotogeschäft) mit einem Doppelklebeband auf der Innenseite des Dosendeckels befestigt werden. Die Belichtungsöffnung wird durch schwarzes Klebeband verschlossen. Nun können mit der Kamera Aufnahmen gemacht werden. Wie lange das Klebeband jeweils für die Belichtung abgenommen werden muss, ist abhängig von der DIN-Zahl des Films, der Größe des Lochs und der Lichtverhältnisse (ca. 3 Sek. bei Sonnenschein und 15 Sek. bei bedecktem Himmel). Mehrere Versuche mit verschiedenen Belichtungszeiten sind ratsam. Der Planfilm kann dann für Entwicklung und Abzüge in lichtdichtem Papier ins Fotogeschäft oder in die Dunkelkammer gebracht werden.

**Material:** Dosen, Doppelklebeband, schwarzes Klebeband oder Pfropfen, Schere, Nadel, Zeichenpapier, Planfilm, weitere interessante Infos <http://www.die-lochkamera.de>

## **Table-Top**

**Ziel:** Kinder an den Bereich der inszenierten Fotografie heran führen. Sie sehen, dass sich durch gezieltes plastisch-räumliches Gestalten eine illusionistische Wirkung erzielen lässt.

Die Grundlage kann eine bekannte oder selbst ausgedachte Geschichte sein. Einzelne Szenen der Story werden mit Stofftieren, Puppen oder Knetgummifiguren und selbst gebastelten Bauten und Requisite auf einem Tisch aufgebaut. Besonders sollte dabei auf die Hintergrundgestaltung, z.B. mit bemalten oder collagierten Pappkartons, geachtet werden. Die einzelnen Szenen werden dann vom

Stativ aus fotografiert und die fertigen Abzüge anschließend auf einem großen Pappkarton zu einer Geschichte mit oder ohne Text zusammengestellt.

**Material:** Kamera, Stativ, Tisch, Spielfiguren oder Knete, Ausstattungsrequisiten aller Art, Pappkartons