



SCHERE, STEIN, PAPIER – UND COMPUTER!

DIE FABELHAFTE WELT DER ANIMATION

Die vorliegenden film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen stellen Arbeitsblätter mit praktischen Übungen und Aufgaben für verschiedene Alters- und Klassenstufen bereit. Sie dienen daher als Ergänzung zum film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterial für Lehrer*innen und sind an diese gekoppelt. Die jeweiligen Aufgabenblätter können individuell komplett oder auch nur zum Teil ausgedruckt, angepasst und im Unterricht an die Schüler*innen verteilt werden. Für eine bessere Lesbarkeit und Bearbeitung können die vorliegenden Materialien für Schüler*innen auch über digitale Endgeräte bereitgestellt werden. Es gibt insgesamt acht Dossiers mit Unterrichtsmaterialien, die folgende Themen und Gewerke umfassen: **Filmproduktion, Montage, Schauspiel, Visuelle Effekte (VFX), Stoffentwicklung, Animation, Cinematography (Bildgestaltung) und Social Media**. Alle Dossiers sind strukturell gleich aufgebaut. Das vorliegende Material beinhaltet Übungen auf Aufgabenblätter zum Thema **Animation**.





Seite 1 - 8



Seite 9 - 18



Seite 19 - 22

ARBEITSBLÄTTER
KLASSEN 4/5/6

AUFGABE 1: EIN
DAUMENKINO BASTELN

AUFGABE 2: EINEN
LEGETRICK-FILM ERSTELLEN

AUFGABE 3: EINEN STOP-
MOTION-FILM ERSTELLEN

Aufgabe 1: Erstelle dein eigenes Daumenkino

Schritt 1: Vorbereitung

Nimm die Vorlage für das Daumenkino zur Hand. Schneide die einzelnen Kärtchen (insgesamt 16 Stück) entlang der schwarzen Linie aus. Lege sie in der richtigen Reihenfolge auf einen Stapel. Kärtchen Nummer 1 soll ganz oben liegen.

Schritt 2: Motiv auswählen und zeichnen

Denk dir ein Motiv aus. Nimm das erste Kärtchen vom Stapel aus und zeichne es mit Bleistift auf das Kärtchen. Als Motiv eignen sich sowohl Personen als auch Objekte oder eine Kombination aus beidem. Für einen relativ leichten Einstieg wähle das Auf- und Abhüpfen eines Balles, das Öffnen eines Mundes, eine wandernde Sonne am Himmel, eine aufgehende Blume oder einen springenden Hasen.

Schritt 3: Dein Motiv lernt laufen

Lege nun die zweite Seite neben die erste und male es ab. Verändere dein Motiv ein kleines bisschen z.B., indem du die Position minimal veränderst. Nimm nun die neue Zeichnung als Vorlage für die folgende Seite 3. Animiere so Stück für Stück dein Daumenkino.

Schritt 4: Zusammenleben

Sind alle Seiten fertig, kannst du sie zum Beispiel noch farbig gestalten. Danach lege die Kärtchen wieder in der richtigen Reihenfolge aufeinander, sodass Kärtchen Nummer 1 ganz oben liegt. Blättere dann schnell durch die Seiten, um zu sehen, ob deine Bilder laufen lernen. Hefte die Blätter anschließend an der kurzen Seite zusammen, damit du später wie in einem Buch durchblättern kannst. Nimm hierfür eine Klammer, ein Gummiband oder Tesafilm. Zeige am Ende dein Daumenkino deinen Mitschülern und Mitschülerinnen.

Tipp: Je schneller du durchblättern, desto schneller bewegt sich dein Motiv.

Beispiel
Daumenkino:

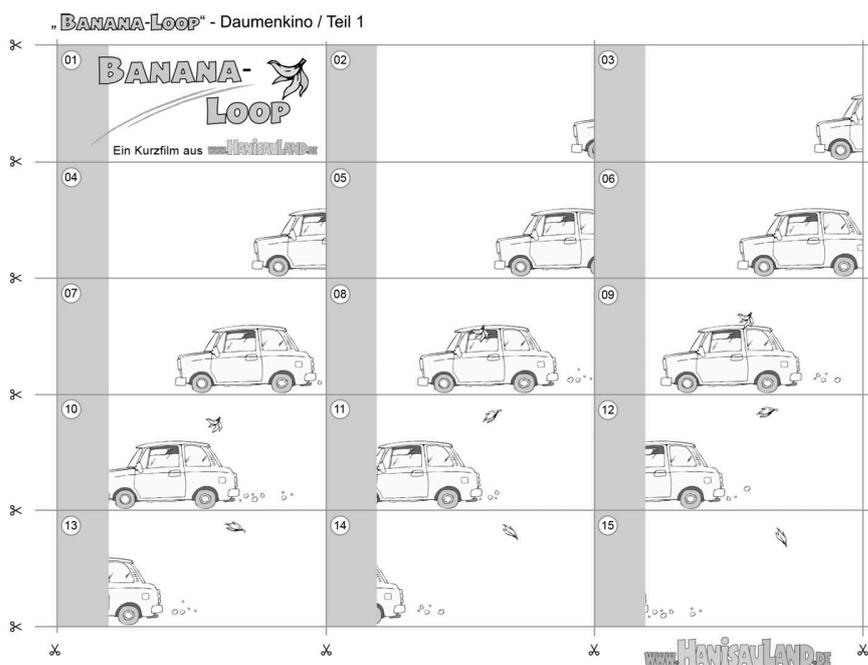


Foto: HanisauLand.de – Politik für dich /
Bundeszentrale für politische Bildung; Zeichner: Stefan Eling

Vorlage Daumenkino

1	2	3	4
---	---	---	---

5	6	7	8
---	---	---	---

9	10	11	12
---	----	----	----

13	14	15	16
----	----	----	----

Aufgabe 2: Einen Legetrick-Film erstellen

In dieser Aufgabe werdet ihr selbst kreativ und erschafft eure eigenen kleinen Animationen. Folgt einfach den Schritten unten, um euren eigenen Legetrick-Film zu gestalten.

Schritt 1: Ideen sammeln

- Überlegt euch gemeinsam mit einer Partnerin oder einem Partner eine kurze Geschichte oder eine Szene, die ihr gerne animieren möchtet. Es könnte eine lustige Situation, ein kurzer Witz oder sogar eine Szene aus einem Buch sein.

Schritt 2: Planung

- Plant eure Animationsszene, indem ihr eine Liste der benötigten Figuren und Requisiten erstellt.
- Skizziert eure Charaktere und überlegt, wie sie sich in eurer Animation bewegen sollen. Bedenkt dabei, dass eure Animation aus vielen einzelnen Bildern besteht, die eine flüssige Bewegung ergeben.

Schritt 3: Materialien vorbereiten

- Sammelt buntes Papier, Stifte, Scheren und andere Materialien, um eure Figuren und Szenerien zu gestalten.
- Bereitet eine flache Unterlage vor, auf der ihr eure Legetrick-Szene erstellen könnt.
- Alternative: Optional könnt ihr auch Knete verwenden, um zusätzliche 3D-Effekte zu eurer Animation hinzuzufügen. Formt kleine Knetfiguren, die eure Charaktere darstellen.

Schritt 5: Legetrick-Animation erstellen

- Legt eure Szene auf eine ebene Fläche (zum Beispiel einen Tisch) und platziert eure Figuren darauf.
- Nutzt ein Smartphone oder eine Kamera, sowie ein Stativ, um Bild für Bild eure Legetrick-Animation zu erstellen. Denkt daran, zwischen den Bildern kleine Veränderungen vorzunehmen, um die Bewegung zu simulieren.

Schritt 6: Beleuchtung

- Achtet darauf, dass eure Szene gut beleuchtet ist. Gleichmäßiges Licht hilft, klare Animationen zu erstellen.

Schritt 7: Präsentation

- Präsentiert eure Legetrick-Animation vor der Klasse. Erzählt kurz, welche Geschichte ihr gewählt und welche kreativen Entscheidungen ihr während des Prozesses getroffen habt.



Aufgabe 3: Erstelle deinen eigenen Stop-Motion-Film!

Erstellt gemeinsam mit einem Partner oder einer Partnerin euren eigenen Stop-Motion-Film und animiert die Figuren, indem ihr sie Bild für Bild bewegt. Eine genaue Anleitung findet ihr unten. Am Ende präsentiert ihr eure Stop-Motion-Filme vor der Klasse und erklärt eure kreativen Entscheidungen.

Vorbereitung: Du benötigst...

...**Eine Kamera:** Dafür nutze dein Handy, ein Smartphone oder ein Tablet und eine Stop Motion-App, zum Beispiel die kostenlose App "Stop Motion Studio". Unter diesem Link findest du sie: <https://tinyurl.com/78kpozac6> Wichtig: Die Kamera muss möglichst immer an der gleichen Stelle bleiben. Du kannst dir dafür zum Beispiel aus Pappe oder Karton ein **Stativ** bauen, es am Tisch festkleben und dein Handy darauflegen. Anbei findest du eine Vorlage für ein einfaches Pappstativ.

...**Licht:** Das Licht auf den einzelnen Fotos sollte immer gleich aussehen. Bei großen Produktionen wird oft im Filmstudio mit Scheinwerfern gearbeitet.

...**Figuren:** In den meisten Geschichten gibt es eine Hauptfigur oder Held*in, die wir begleiten. Das können Menschen, Tiere, Aliens, Obstsorten, Gummibärchen oder Fantasiewesen sein, die aus Papier, Bausteinen oder Knete bestehen. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Wenn du nicht basteln willst, nimmst du Gegenstände, wie zum Beispiel eine Zahnbürste oder dein Spielzeug. Animationsfilme, die später im Kino laufen, haben oft sehr aufwendige Figuren, bei denen vom Körper über die Finger bis hin zu den Augenbrauen alles gesteuert werden kann. Sie herzustellen und zu animieren dauert lange. Dafür braucht man ein großes Team von Animator*innen.

...**Eine Geschichte:** Was erleben deine Held*innen? Welchen Hindernisse begegnen sie auf dem Weg? Um eine kleine Geschichte zu erzählen, braucht man einen Anfang, einen Höhepunkt in der Mitte und ein Ende. Egal ob gruselig, lustig oder fantasievoll. Für deine Hauptfiguren denkst du sie dir selbst aus.

...**Die Bühne:** Zum Animieren brauchst du ein bisschen Platz und einen Untergrund, der flach ist, zum Beispiel deinen Schreibtisch. So fallen deine Figuren nicht um. Du kannst aus einem farbigen Pappkarton noch einen Hintergrund für dein Filmset gestalten. Davor bewegen sich deine Figuren oder Gegenstände.

Bastelanleitung für ein Papp-Stativ

Das Stativ ist gut geeignet für ein Tablet mit den Maßen 17x24 cm. Wenn dein Tablet oder Smartphone größer oder kleiner ist, muss die Vorlage noch angepasst werden.

Übertrage die Umrisse auf ein Stück stabile Pappe (z. B. in dem du die Vorlage ausdruckst und auf die Pappe aufklebst) und schneide sie aus. Schneide auch die Schlitzlöcher in der Mitte aus. Dann steckst du beide Teile in der Mitte mit Hilfe der Schlitzlöcher zusammen bzw. kreuzförmig ineinander.



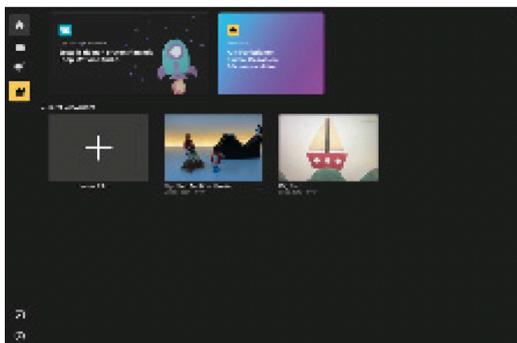
Wenn das Stativ wackelig ist, musst du evtl. einen der Schlitzlöcher größer machen, damit jede der vier Ecken auf der Oberfläche steht oder auch den Boden nachschneiden, um ihn flach zu machen.

Du kannst das Tablet auf beide Seiten des Stativs stellen.
Wenn es auf den kürzeren steht, ist das Tablet etwas aufrechter.

Anleitung:

Stelle deine Gegenstände oder Figuren auf den Tisch. Das Stativ und die Kamera sollten dabei mindestens eine Handbreit oder weiter weg von den Gegenständen entfernt sein. Jetzt startest du die App „Stop Motion Studio“.

Beim Öffnen der App auf deinem Handy, sollte dieser Startbildschirm auftauchen. Tippe einfach auf das Plus-Symbol (+) „Neuer Film“, um einen neuen Stop-Motion Film zu beginnen.



Rechts auf dem roten Knopf machst du die einzelnen Fotos. Unten siehst du sie in der Reihenfolge, in der du sie aufgenommen hast. Wenn du das letzte Bild löschen willst, klicke auf den umgedrehten Pfeil.



Über den Regler ganz links aktivierst du die „Zwiebelhaut“. Damit siehst du, wo deine Figuren im letzten Bild standen. So kannst du ihre Positionen in kleinen Schritten verändern. Dann wirken die Bewegungen flüssig, wenn später alle Bilder schnell nacheinander abgespielt werden.



Falls du wissen möchtest, welche Funktionen sich hinter den verschiedenen Knöpfen und Symbolen verbergen, klicke auf das Fragezeichen-Symbol (?) rechts unten.



Die App bietet außerdem eine Reihe von Tutorials unter dem Glühbirnen-Symbol an. Holt euch dort weitere Tipps und experimentiert mit den verschiedenen Funktionen!

Screenshots: Fabian Fornalski

Wenn ihr fertig seid, schaut euch gemeinsam mit der Klasse eure Animationsfilme an und beantwortet diese Fragen:

- **Wie heißt eure Geschichte?**

- **Wie habt ihr als Team gearbeitet?**

- **Was hat euch am meisten Spaß gemacht?**

- **Was ist euch besonders gut gelungen?**

- **Welche Probleme sind bei eurer Arbeit aufgetreten?**

ARBEITSBLÄTTER
KLASSEN 7/8/9

AUFGABE 1: ENTDECKE DIE
WELT DER ANIMATIONSFILME

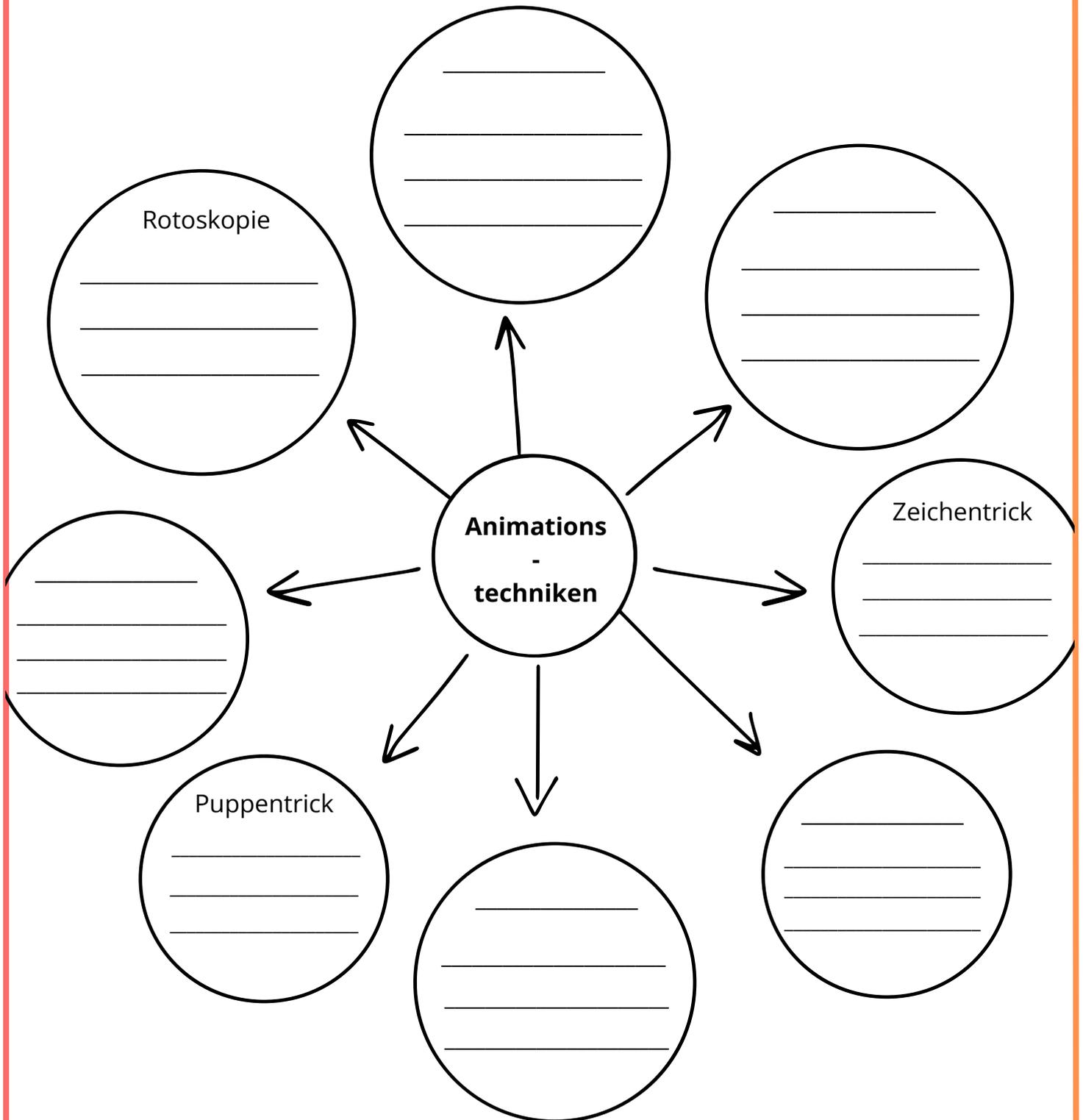
AUFGABE 2:
ANIMATIONSTECHNIKEN
VERGLEICHEN

AUFGABE 3:
DIE POSE-TO-POSE TECHNIK

Aufgabe 1: Entdecke die Welt der Animationsfilme

Finde heraus, um welche Animationstechnik es sich im jeweiligen Beispiel handelt und begründe deine Meinung (siehe nächste Seite).

Verschafe dir dafür zunächst einen Überblick über die verschiedenen Animationstechniken und notiere in der Mindmap die bestimmten Eigenschaften für die jeweilige Technik. Erweitere die Mindmap, wenn nötig. Achte auf die Anweisung der Lehrkraft, wie du an die dafür benötigten Informationen gelangst.



Finde heraus, um welche Animationstechnik es sich im jeweiligen Beispiel handelt und begründe deine Meinung.

Filmtitel	Animations-technik	Begründung
"Toy Story" (1995)	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

Aufgabe 2: Animationstechniken vergleichen

Schaut euch die Videos genau an und macht euch währenddessen Notizen zu den verwendeten Animationstechniken, Materialien und kreativen Entscheidungen der Animator*innen. Bildet dann Gruppen und bearbeitet jeweils eine der Fragen. Präsentiert eure Ergebnisse vor der Klasse und diskutiert sie. Schaut euch die Videos bei Bedarf nochmal an. Die Links findet ihr auf der nächsten Seite.

Gruppe 1:

Arbeitet die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der verwendeten Animationstechniken beider Filme heraus und notiert diese.

Gruppe 2:

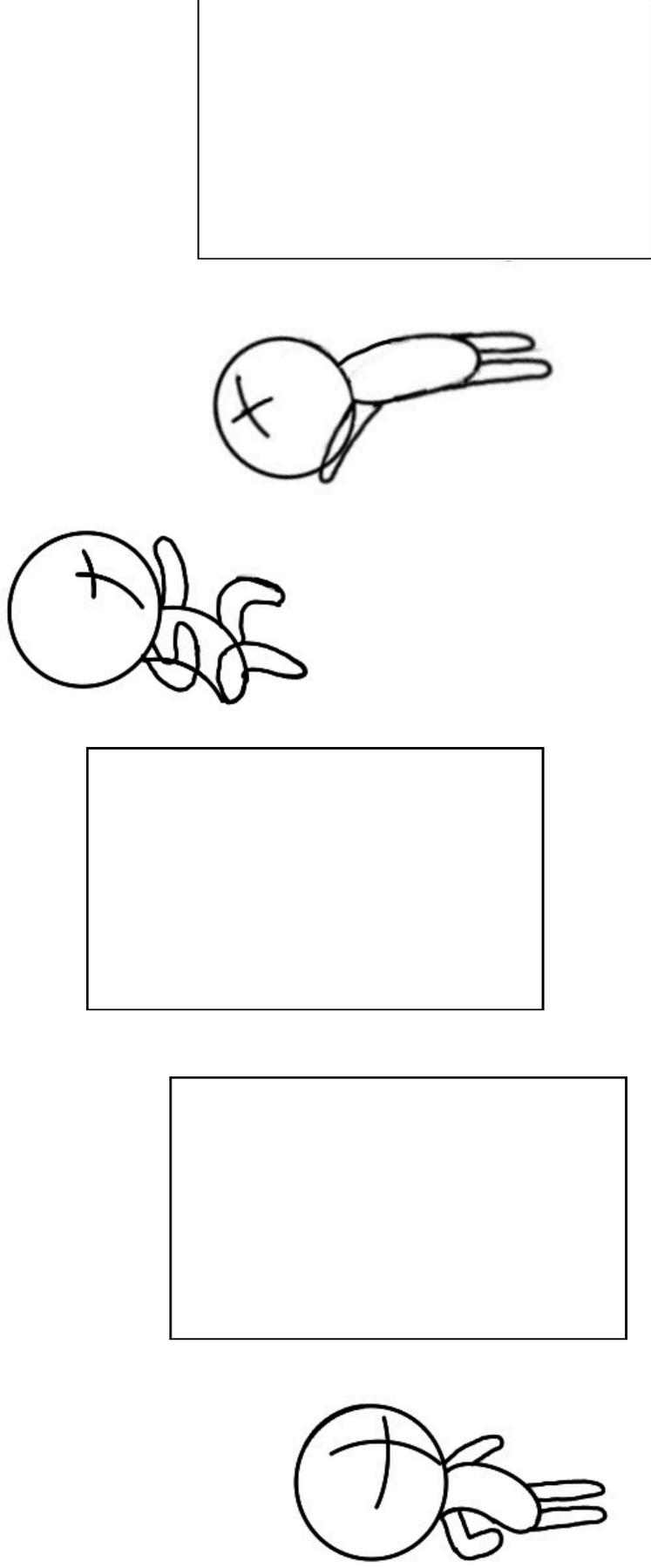
Verfasst einen kurzen Bericht, in dem ihr die Vor- und Nachteile der beiden Animationstechniken sowie ihre künstlerischen und technischen Aspekte besprecht.

Gruppe 3:

Überlegt, wie die gewählten Techniken die Atmosphäre und den visuellen Stil des Films beeinflussen und begründet eure Meinung. Haltet eure Punkte auf dem Arbeitsblatt fest.

Aufgabe 3: Die Pose-To-Pose Technik

Aufwärmübung: Zeichne die fehlenden Positionen der Figur ein.



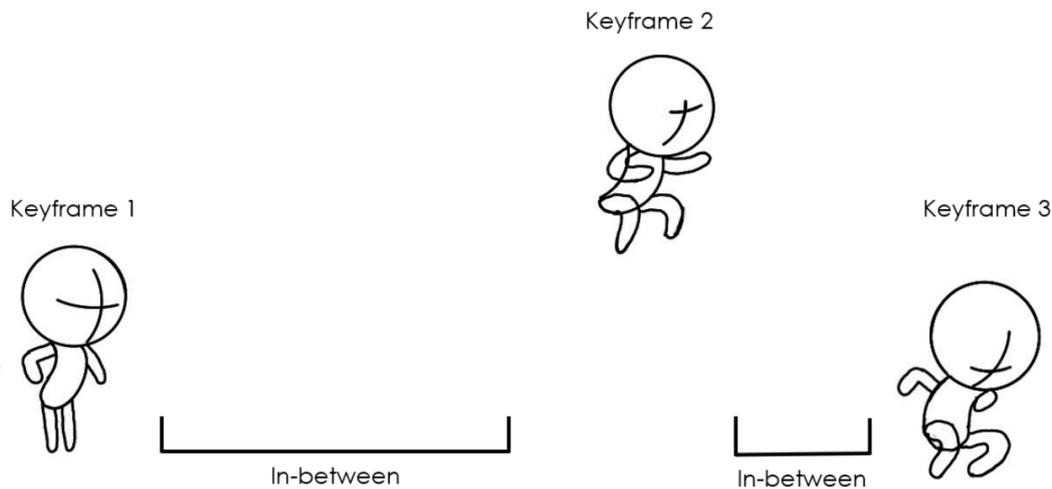
Aufgabe 3: Die Pose-To-Pose Technik

Entwickle eine kurze Szene, die du als 2D-Animation umsetzen möchtest. Lege dabei Schlüsselposen für die wichtigsten Bewegungen fest. Zeichne diese Posen und füge dann die Zwischenbilder ein, um eine flüssige Bewegung zu erzeugen. Überlege dir dabei auch, was in der Geschichte davor und danach passieren könnte, um deiner Szene mehr Wirkung zu verleihen und die Motivation deiner Figur(en) in ihren Bewegungen besser auszudrücken. Präsentiere anschließend deine Animation vor der Klasse und erkläre deine kreativen Entscheidungen.

Ggf. kannst du deine Figur / das gewählte Objekt auch in ein Storyboard übertragen (Vorlage siehe anbei).

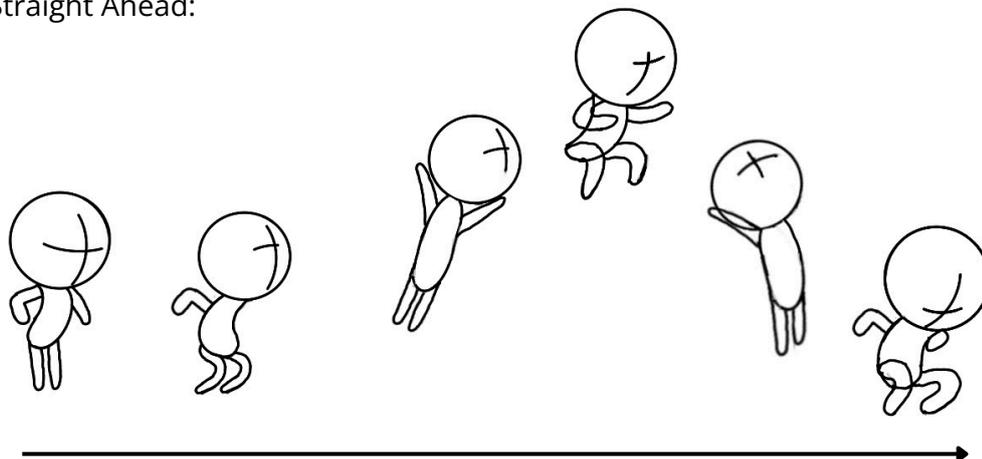
Pose-to-Pose bedeutet, dass man zuerst die sogenannten drei "Keyframes" plant, bevor man die Zwischenposen oder -bilder hinzufügt.

Pose-to-Pose:



Straight Ahead bedeutet, dass man die Animationsbilder von Anfang bis Ende nacheinander erstellt.

Straight Ahead:



Creativity School: *Principles of Animation: Anticipation and Pose-to-Pose.*

Quelle: <https://creativityschool.com/principles-of-animation-anticipation-and-pose-to-pose/>

Storyboard

Copyright © Kinderfilmuni Babelsberg

1



Was passiert als Erstes? _____

2



Wie geht es weiter?: _____

3



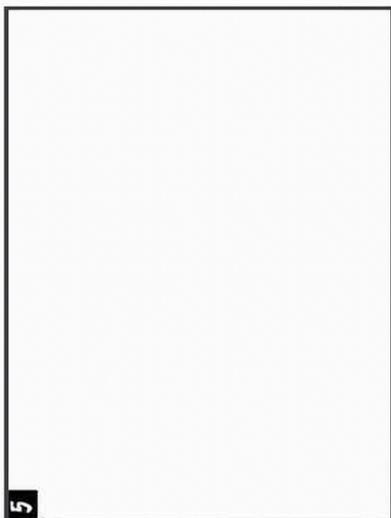
Was passiert jetzt? _____

4



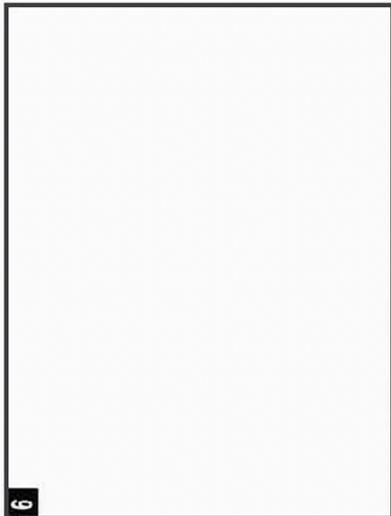
Und jetzt: _____

5

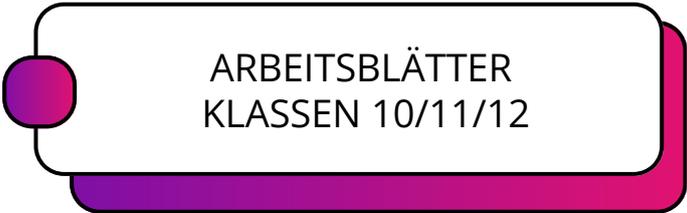


Und jetzt: _____

6



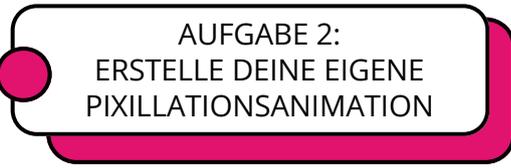
Letzter Shot! Wie endet die Szene? _____



ARBEITSBLÄTTER
KLASSEN 10/11/12



AUFGABE 1:
WIE VIEL MAGIE STECKT NOCH
IN DEN DISNEY FILMEN?



AUFGABE 2:
ERSTELLE DEINE EIGENE
PIXILLATIONSANIMATION

Aufgabe 1: Wie viel Magie steckt noch in den Disney Filmen?

Schaut gemeinsam das Video von GigaTV Mag "CGI vs. Zeichentrick - Hinter den Kulissen der Disney Animation Studios" (2019). Die Macher*innen gewähren exklusive Einblicke in die Walt Disney Animation Studios und sprechen mit den kreativen Köpfen über die Entwicklung der Animationsfilme. Beantwortet anschließend die folgenden Fragen in einer Gruppendiskussion. Haltet eure Ergebnisse schriftlich fest.



Variety: 25 Most Iconic Disney Characters;
Quelle: <https://variety.com/lists/25-most-iconic-disney-characters/mickey-and-minnie-mouse/>

- **Seit wann gibt es die Disney Studios?**

- **Was war der erste vollanimierte Spielfilm?**

- **Warum kam es zur Schaffens- und Glaubenskrise Ende der 1970er Jahre?**

- **In den 1990er Jahren erlebte Disney eine Renaissance. Was war bezeichnend für die Zeit?**

- **Wofür ist der Regisseur für Zeichentrick- und Animationsfilm Rich Moore u.a. bekannt?**

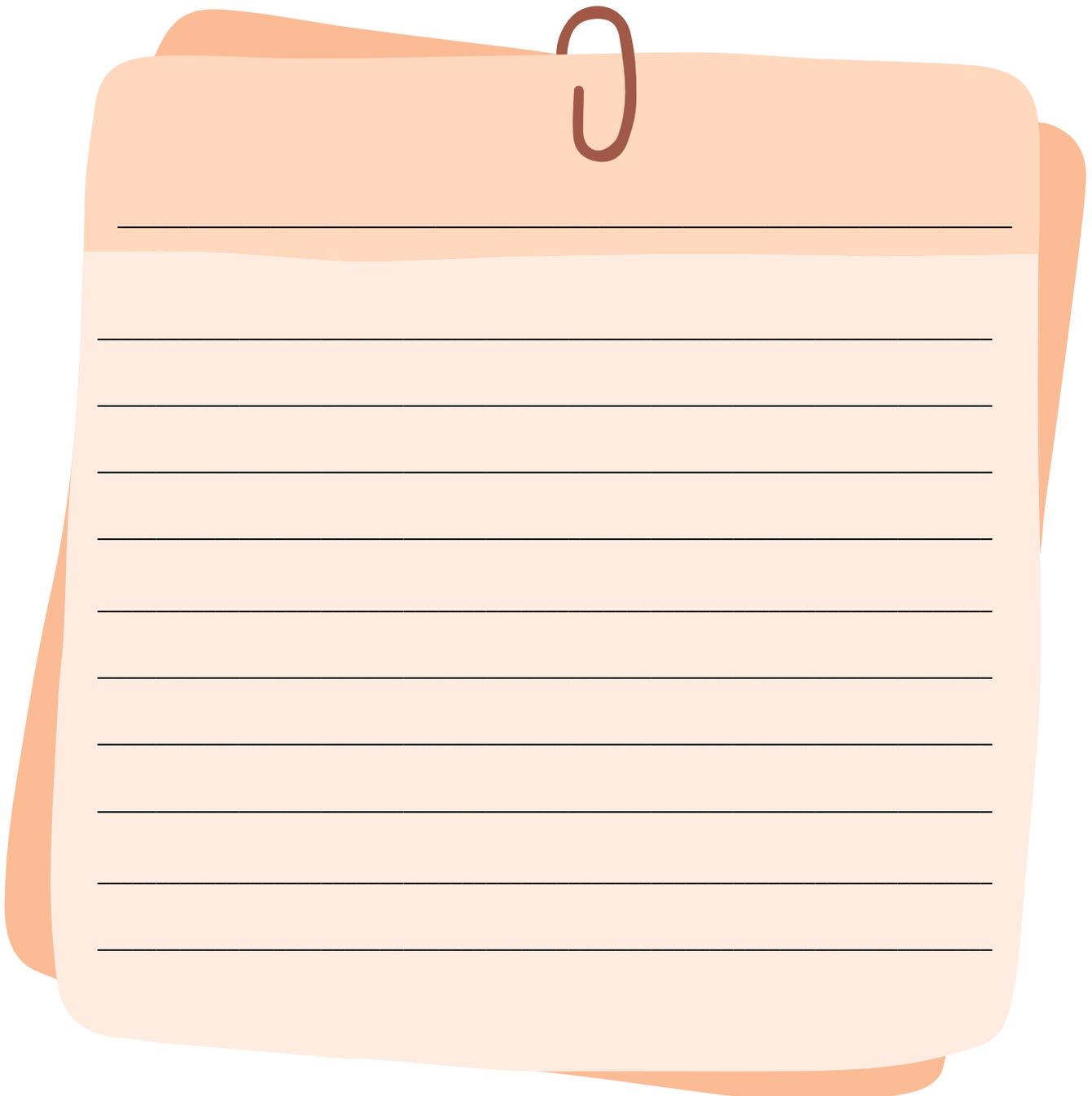
- **Was hat sich für das „Disney-Urgestein“ Mark Henn verändert?**

- **Was ist heute das Ziel der Animator*innen?**

Recherchiert in Kleingruppen im Internet nach Filmen zu einer bestimmten Animationsstechnik. Arbeitet die Unterschiede in der Animationsweise und ihre filmische Wirkung im Vergleich zu den Disney-Filmen heraus und begründet eure Meinung. Diskutiert dabei auch folgende Fragen:

- Welche Stile kanntet ihr bereits und welche sind neu für euch?
- Welche Animationsstile sprechen euch persönlich am ehesten an und warum?
- Wie hat sich die Art, Filme zu animieren, und die Animationsbranche im Lauf der Zeit verändert?
- Wie künstlerisch-kreativ sind CGI und Stop-Motion im Vergleich zu Zeichentrick oder Legetrick in euren Augen?

Dann präsentiert eure Ergebnisse vor der Klasse und zeigt einen kurzen Filmausschnitt zur Visualisierung. Hier habt ihr Platz für Notizen:



Aufgabe 2: Erstelle deine eigene Pixillationsanimation

Erstelle eine kurze Pixillationsanimation, indem du dich selbst oder einen Mitschüler oder eine Mitschülerin Bild für Bild fotografierst. Denke dir eine einfache Handlung aus, die du durch deine Bewegungen darstellen möchtest. Kombiniere die Bilder zu einer fließenden Animation. Achte darauf, dass die Bewegungen klar und deutlich sind. Präsentiere deine Pixillationsanimation dann der Klasse.



Foto: Studiobinder: *Pixilation Animation — Definition, Examples and Techniques*;
Quelle: <https://www.studiobinder.com/blog/pixilation-animation-definition-examples/>

Was ist Pixilation?

Bei der Pixilation handelt es sich um eine Filmtechnik, bei der Schauspieler*innen und Objekte Bild für Bild aufgenommen werden, um Bewegungen zu simulieren. Das Ergebnis ist ein animiert wirkender Film, in dem sich ein Mensch und die Dinge um ihn herum bewegen, ohne berührt zu werden. Je nach den Bewegungslücken zwischen den einzelnen Bildern kann der Film ruckartig oder flüssig wirken.

Warum nennt man es "Pixilation"?

Der Name scheint von dem Wort "pixilated" zu stammen, das sich darauf bezieht, dass jemand unter dem Einfluss von Feen (ja, die kleinen magischen, fliegenden Feen) steht. Da die Pixilation oft Menschen darstellt, die sich scheinbar von alleine bewegen, macht der Name durchaus Sinn.