



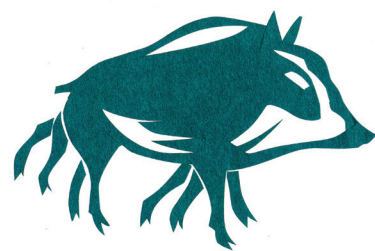
Das Kino für 4- bis 6-Jährige

## DIE KLEINE LATERNE

### Ordne die wichtigsten Etappen der Filmgeschichte in chronologischer Reihenfolge!

*Für eine\*n bis mehrere Spieler\*innen*

Schneide die Bilder der verschiedenen Karten aus und schau sie dir gut an. Versuche gemeinsam mit deiner Familie, die Abbildungen in chronologischer Reihenfolge zu ordnen, von der ältesten zur jüngsten. Deine Eltern können dann die Karten umdrehen, um zu überprüfen, ob alles richtig ist, und die Texte laut vorlesen. So lernst du die wichtigsten Etappen der Filmgeschichte kennen! Achtung: Denke daran, die Karten doppelseitig auf dickem Papier auszudrucken.



**Höhlenmalereien**



**Der Tonfilm**



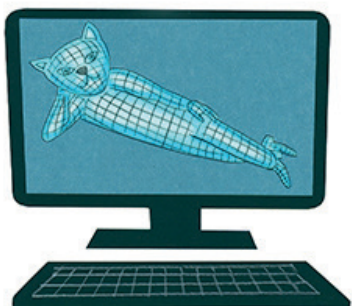
**Der Stummfilm**



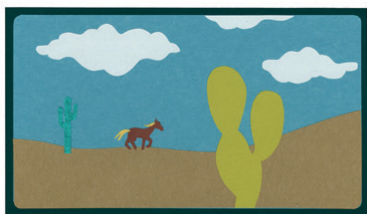
**Das Thaumatrope**



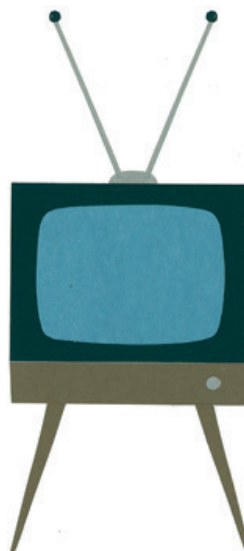
**Schattentheater**



**Computergrafiken**



**CinemaScope**



**Das Fernsehen zuhause**



**Der Farbfilm**

Um 37'000 vor Chr.

Vor sehr langer Zeit bemalten Steinzeitmenschen die Wände von Höhlen, was als **Höhlenmalereien** bezeichnet wird. Manche Figuren wurden sogar zweimal gemalt, um zu zeigen, dass sie sich bewegen. Oder einem Wildschwein wurden acht Beine gemalt. Von einer Fackel beleuchtet, erhielt man den Eindruck, dass das Tier tatsächlich lief. Das war zwar noch kein Kino, aber eine der ersten Methoden, um ein Bild in Bewegung zu versetzen.

Um 120 vor Chr.

Lange vor dem Kino wurde das **Schattentheater** erfunden. Diese aus Asien stammende Theaterkunst wurde manchmal auch «chinesisches Schattenspiel» genannt. Hinter einem grossen weissen Tuch wurde eine Lichtquelle angebracht, um Schatten darauf zu werfen. Durch das Bewegen von ausgeschnittenen Figuren, Marionetten oder sogar Händen vor dem Licht wurden Schatten auf die Leinwand geworfen. Dies war eine völlig neue Art, eine Geschichte mit bewegten Bildern zu erzählen.

1825

Kurz vor der Erfindung des Kinos wurden Bilder mithilfe von Erfindungen mit lustigen Namen wie **Thaumatrope**, Daumenkino, Phenakistiskop oder Zoetrop zum Leben erweckt. Diese optischen Spielzeuge funktionierten dank eines sehr einfachen Phänomens: Wenn unser Auge ein Bild sieht, speichert unser Gehirn es für den Bruchteil einer Sekunde. Wenn zwei Bilder sehr schnell vor unserem Auge vorbeiziehen, fügt es sie zusammen und erzeugt so die Illusion von Bewegung.

1895

Ende des 19. Jahrhunderts arbeiteten mehrere Erfinder aus verschiedenen Ländern daran, das Kino so zu entwickeln, wie wir es heute kennen. Die Brüder Lumière beispielsweise erfanden den Kinematograph: eine Maschine, die bewegte Bilder filmen und projizieren konnte. 1895 organisierten sie die allererste kostenpflichtige und öffentlich zugängliche Vorführung, um ihre Filme zu zeigen. Das war der Beginn einer neuen Ära: der **Stummfilmära** in Schwarz-Weiss!

1927

Mehrere Jahrzehnte nach der Erfindung des Kinos gab es eine grosse Neuerung: Endlich gelang es, die Bilder mit Ton vorzuführen. Mit dem **Tonfilm** konnte man während des Films Stimmen, Geräusche und Musik hören. Die Geschichten wurden lebendiger und konnten besser verstanden werden.

1932

Nach mehreren Versuchen, wie beispielsweise dem Bemalen von Hand von Filmstreifen, fand man einen Weg, direkt in Farbe zu filmen. Mit dem **Farbfilm** wurden die Bilder dem wirklichen Leben noch ähnlicher. Das Filmeschauen wurde zu einem intensiveren Erlebnis!

1950er Jahre

Mitte des 20. Jahrhunderts kam eine weitere Erfindung auf: das **Fernsehen**. Die Familien mussten nicht mehr aus dem Haus gehen, sondern konnten Filme und Sendungen auf einem kleinen Bildschirm direkt von zuhause aus schauen. Die Figuren aus den Filmen wurden nun Teil des Alltags.

1953

Da das Fernsehen immer beliebter wurde, suchte man nach Möglichkeiten, das Publikum wieder in die Kinosäle zu locken. So wurde ein extrem breites Filmformat erfunden, das **CinemaScope** genannt wird. In diesem Breitbildformat konnten grosse Handlungen und eindrucksvolle Landschaften gezeigt werden. Dank dieser Erfindung wirkten Filme auf der grossen Kinoleinwand beeindruckender und spektakulärer.

1984

Mit dem Aufkommen des Computers Ende des 20. Jahrhunderts begann man **Computergrafiken** zu erstellen. Dank dieser vollständig künstlich hergestellten Bilder konnte man äusserst realistisch Dinge darstellen, die es in Wirklichkeit nicht gibt. Heute sind sie so gut gemacht, dass es fast unmöglich geworden ist, zwischen echten und künstlichen Bildern zu unterscheiden.