Hallo Kinder,

habt ihr mal ein Monster vor der Nase gehabt? Zum Greifen nah? Wenn nicht, müsst ihr euch den Kinofilm Shrek ansehen. Der ist nämlich in 3-D und macht euch glauben, dass sich alles direkt im Raum abspielen würde. Wer keine Lust auf Kino hat, für den habe ich auch einen Tipp: Spielt doch mal das Spiel „A la carte“. Das hat Kalle Schmiel erfunden – der verdient so spielend sein Geld.

Euer Paul

Kinder-Nachrichten
Plieninger Straße 150
70567 Stuttgart
07 11 / 72 05 - 79 25
kinder-nachrichten@stn.zgs.de

ZUM LACHEN

Katrin hat ihre erste Reitstunde. Als sie den Steigbügel am Pferd sieht, fragt sie den Reitlehrer: „Und wie wird der Sicherheitsgurt umgelegt?“

Kommt ein Mann zum Zirkusdirektor. Dabei hat er einen Schmiede-Amboß und einen großen Koffer. „Was haben Sie für eine Nummer?“, fragt der Zirkusdirektor. Mann: „Ich steige in die Zirkuskuppel und springe von dort ohne Netz oder Sicherung direkt mit dem Kopf voran auf den Amboß.“ Zirkusdirektor: „Das ist ja super. Und was haben Sie da in Ihrem Koffer?“ Mann: „Na, Aspirin.“

Geht Timo aus der Schule raus und weint. Kommt eine alte Frau und fragt: „Warum weinst du denn?“ Timo: „Weil kein Auto kommt.“ Alte Frau: „Das ist doch nicht schlimm.“ Sagt Timo: „Doch, denn wir haben in der Schule gelernt, man darf erst über die Straße gehen, wenn das Auto vorbeigefahren ist.“

Foto: Verleih

Im Kino sind Trickfilmhelden wie Shrek und sein Freund Esel zum Greifen nah – dank der 3-D-Technik

Mitten im Geschehen

3-D-Filme versuchen das menschliche Gehirn auszutricksen

Von Regine Warth

Da ist also Shrek. Zum Greifen nah. Man möchte die Hand ausstrecken, um seine Knubbelnase zu berühren, seine Trichterohren zu kneifen oder ihn an seinen grünen Wurstfingern zu packen. Doch die Hand greift ins Leere. Alles nur Illusion.

3-D nennt sich die Technik, die das Königreich Weit, weit, weg auf der Leinwand plötzlich ganz, ganz nah erscheinen lässt. Die Zeichentrickfiguren, die Kulissen und auch der kleinste Grashalm, so glaubt es der Zuschauer, wachsen aus der Kinoleinwand heraus. Sie werden dreidimensional.

Der Begriff ist irreführend. Denn die Figuren im Film werden nicht plötzlich zu richtigen Körpern. Vielmehr sind die 3-D-Filme eine optische Täuschung: Um dem Film auf der Leinwand mehr Tiefe zu verleihen, versuchen die Filmemacher das räumliche Sehen des Menschen nachzuahmen. Denn der Mensch sieht mit seinen beiden Augen verschiedene Bilder, die im Gehirn zu einem zusammengesetzt werden.

Wer das herausfinden möchte, muss seinen Zeigefinger vor seine Augen halten und erst das linke, dann das rechte Auge schließen. Der Finger, so scheint's, springt hin und her. Nur wer beide Augen offen hat, bekommt zwei Bilder zur selben Zeit zu sehen – und damit einen Finger, der räumlich wirkt, weil das linke Auge ihn etwas mehr von links sieht und das rechte etwas mehr von rechts.

Zwei verschiedene Bilder zur gleichen Zeit

Um den gleichen Effekt im Kino zu erreichen, muss das Gehirn jedoch hereingelegt werden. Dazu wird der Film nicht wie sonst nur mit einer, sondern mit zwei Kameras gedreht. Die Kameras stehen dabei nebeneinander und filmen die Handlung aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Die beiden Filme werden im Kino von einem Projektor mit zwei Linsen auf die Leinwand geworfen – allerdings leicht versetzt.

Ziemlich unscharf sieht das aus und schon gar nicht räumlich. Weshalb jeder Zuschauer an der Kinokasse eine Spezialbrille bekommt. Deren Gläser sind nämlich so beschichtet, dass der Zuschauer mit dem linken Auge auch wirklich nur den Film sieht, der mit der linken Linse des Projektors gezeigt wird. Und mit dem rechten, den Film der rechten Linse des Projektors.

Noch sind es meist die Trickfilme, denen die Filmemacher eine neue, dritte Dimension verleihen. Doch es gibt auch schon einen richtigen 3-D-Film mit echten Schauspielern, nämlich James Camerons „Avatar“. Und bald soll es auch Fernseher geben, die 3-D-Filme abspielen können, ohne dass der Zuschauer eine Brille braucht. Nur im Kino klappt dieser Effekt ohne Brille nicht. Die Leinwand ist dort schlicht zu groß.

Schwimmender Wasserball

Droht Gefahr, pumpen sich Kugelfische blitzschnell mit Wasser auf

Ganz schön aufgeblasen, dieser Fisch. Kaum droht Gefahr, schluckt er ganz viel Wasser und pumpt sich auf. Das Rundwerden geht ruck, zuck. In der straff gespannten Haut richten sich außerdem die kurzen Stacheln auf, so dass dieser Fischball selbst im Schlund eines großen Fisches nicht rutschen will. Das hilft ihm zu überleben.

FAMILIE:
Es gibt rund 190 Arten von Kugelfischen.

LEBENSRAUM:
Kugelfische mögen's warm und leben daher nur in tropischen Gewässern. Sie verstecken sich im Seegras oder zwischen Korallenriffen.

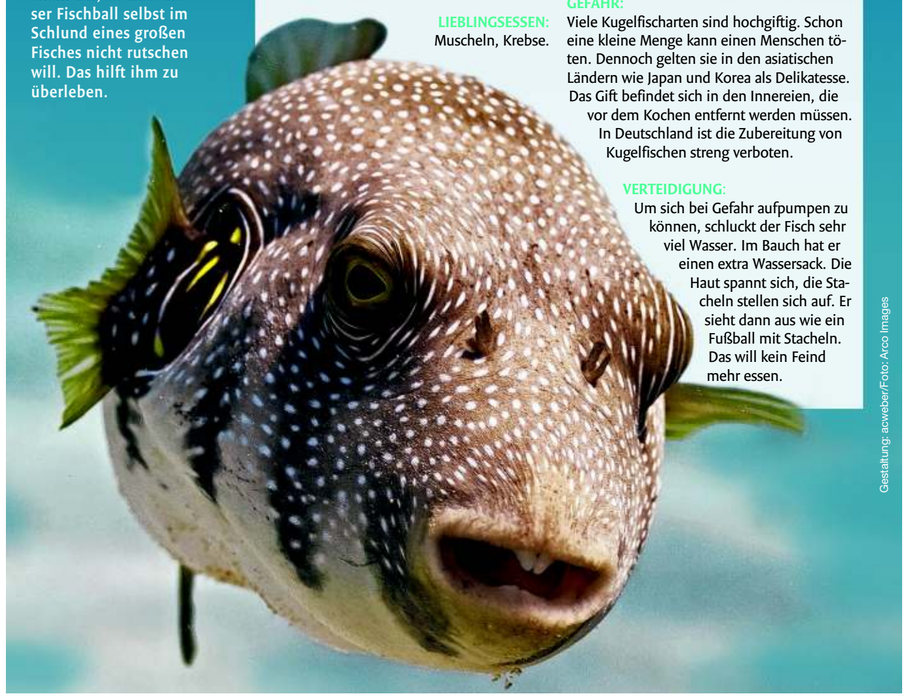
GRÖSSE:
Die kleinste Kugelfischart wird nur zwei Zentimeter groß – die größte bis zu drei Metern.

LIEBLINGSESSEN:
Muscheln, Krebse.

AUSSEHEN:
Kugelfische sind nicht stromlinienförmig, sondern ziemlich gedrungen. Ihre Haut ist fast nackt, die Schuppen sind zu kleinen Stacheln verwachsen. Sie sind auch keine schnellen Schwimmer. Um vorwärts zu kommen, schlagen sie schnell mit ihren Brustflossen hin und her, wie Hubschrauberpropeller. So sind sie auch recht beweglich. Sie können sogar rückwärts schwimmen.

GEFAHR:
Viele Kugelfischarten sind hochgiftig. Schon eine kleine Menge kann einen Menschen töten. Dennoch gelten sie in den asiatischen Ländern wie Japan und Korea als Delikatesse. Das Gift befindet sich in den Innereien, die vor dem Kochen entfernt werden müssen. In Deutschland ist die Zubereitung von Kugelfischen streng verboten.

VERTEIDIGUNG:
Um sich bei Gefahr aufpumpen zu können, schluckt der Fisch sehr viel Wasser. Im Bauch hat er einen extra Wassersack. Die Haut spannt sich, die Stacheln stellen sich auf. Er sieht dann aus wie ein Fußball mit Stacheln. Das will kein Feind mehr essen.



Gestaltung: acveber/Foto: Arco Images

Im Würfelglück

Spannende Berufe: Der Spieleerfinder Kalle Schmiel

Von Regine Warth

Die Bretter, die für Kalle Schmiel die Welt bedeuten, sind die mit ganz vielen Spielfiguren darauf. Denn Kalle Schmiel ist von Beruf Spieleerfinder. Manchmal gewinnt er dafür auch Preise. So ist der 62-Jährige beispielsweise mit seinem Spiel „A la carte“ für den deutschen Kinderspielpreis nominiert.

Herr Schmiel, sind Sie ein guter Verlierer?
Jeder will gewinnen. Doch wenn das Spiel Spaß macht, kann ich auch verlieren. Ich mag diese langen Spiele, bei denen man sich eine Strategie überlegen muss, um zu gewinnen. Wenn der Plan aufgeht, aber der Mitspieler hat eine bessere Strategie, dann bin ich nicht sauer.

Bei welchem Spiel verlieren Sie ungern?
Beim Memory. Ich arbeite in einem Kinderhaus und spiele das Spiel immer mit den Kindern. Das ist ihr Lieblingsspiel. Und ich kann meistens mithalten.

Was ist wichtig, damit ein Spiel gut bei den Mitspielern ankommt?
Es muss Spaß machen. Und der Spieleerfinder muss überlegen, ob das Spiel für Kinder oder für Erwachsene gedacht ist. Zudem sollte es beim Spiel bis zum Schluss offen sein, wer gewinnen wird. Sonst wird's langweilig.

Wie erfindet man Spiele?
Erst braucht man ein bestimmtes Thema. Für mein Spiel „A la carte“ habe ich das Thema Kochen gewählt. Statt Würfel gibt es Fläschchen und Kochplatten. So haben die Kinder beim Spielen das Gefühl, ein Gericht zu kochen. Oder man nutzt den Memory-Effekt, also dass sich Kinder etwas gut merken müssen. Ich habe mal ein Spiel entwickelt, bei dem die Kärtchen nicht an einem Fleck liegen bleiben, sondern wandern. Es gibt auch Spiele, die nutzen bestimmtes Material, beispielsweise Knete.

Wie lang dauert es, bis aus Ihrer Idee ein Brett mit Spielfiguren geworden ist?
Das ist sehr unterschiedlich. Es gibt Spiele, da dauert es nur zwei Wochen, bis aus der Idee ein fertiges Spiel wird. Dann wiederum kann es mal auch Jahre dauern. Gute Ideen für ein Spiel schreibe ich auf Karteikarten. So habe ich eine Sammlung, auf die ich immer zurückgreifen kann. Wenn die Spielregeln fertig sind, bastele ich ein erstes Modell. Und dann wird gespielt. Meist sind die Testspieler andere Spieleerfinder. Die sagen mir auch, ob ich beim Spiel etwas verbessern muss. Dann schicke ich das Spiel an einen Verlag.

Sind Brettspiele bei Kindern und Jugendlichen überhaupt noch angesagt? Die spielen doch lieber mit dem Computer.
Nein, das kann man so nicht sagen. Denn was beim normalen Computer fehlt, ist die Kommunikation zwischen den Spielern. Beim Spielen fragt man sich, macht der Mitspieler jetzt ein saures Gesicht und ärgert er sich? Ist er ein ehrlicher Spieler, oder mogelt er gerne? Man lernt seine Mitspieler also ziemlich gut kennen. Ein Computer ist ja nur eine Maschine, dem ist es egal, ob er verliert oder nicht.

Man lernt also spielend fürs Leben?
Beim Spielen lernt man die Menschen wirklich gut kennen.

STECKBRIEF

Foto: SY

Kalle Schmiel

Geburtstag: 28. 11. 1948

Wohnort: München

Lieblingsessen: Spaghetti carbonara

Ich habe Angst, dass Deutschland Vierter wird

Ich würde gerne einmal dem amerikanischen Präsidenten Barack Obama **die Hand schütteln**

Wenn ich einen Tag Bundeskanzler wäre, würde ich allen Kindern an diesem Tag schulfrei geben

Ein Kindergarten für Pferde

Schlau mit Paul (Folge 20): Kinder dürfen die Fohlen vom Landesgestüt Marbach besuchen

SCHLAU mit Paul

Die ersten Schritte in ihrem Leben sind noch recht wackelig. Als ob sie jede Sekunde das Gleichgewicht verlieren könnten, staksen die Fohlen über die Koppel des Gestüts Marbach. Lustig sieht das aus, als würden sie auf Stelzen laufen.

Es ist ein echter Pferdekindergarten, den die Kinder der nächsten Schlau-mit-Paul-Aktion am 16. Juli im Landesgestüt Marbach besichtigen dürfen. Doch wer glaubt, dass das Pferdekinderleben nur aus Säugen, Spielen und Schlafen besteht, irrt. Am Anfang erzieht die Stute das Fohlen. Und spätestens auf der Weide messen die kleinen Vierbeiner ihre Kräfte auch untereinander. Doch auch die Pferdepfleger geben den Fohlen Unterricht, gewöhnen die Kleinen an Halfter und Führstrick.

Seit beinahe 500 Jahren werden in Marbach schon Pferde gezüchtet. Erst im 19. Jahrhundert brachte König Wilhelm I. die Araber auf das Gestüt. Insgesamt stehen dort in den Ställen und auf den Koppeln rund 400 Pferde, darunter auch Kaltblüter und Warmblüter – die aber nur so heißen. Denn die Körpertemperatur ist bei allen etwa 38 Grad.

Euer Paul

Foto: dpa

Ein Fohlen mit seiner Mutter

SCHLAU MIT PAUL

Was? Kinderführung durch das Gestüt Marbach. Zudem dürfen die Kinder zu den Fohlen auf die Weide.
Wann? Freitag, 16. Juli 2010, von 15 bis 17 Uhr.
Teilnehmer: 15 Kinder im Alter zwischen acht und zwölf Jahren.
So geht's: Eure Eltern müssen sich für euch bewerben. Sie können bis Sonntag, 11. Juli, unter der Nummer 0 13 78 / 37 70 19* anrufen oder eine Mail an kinder-nachrichten@stn.zgs.de schicken. Bitte unbedingt Namen und Alter des Kindes, Adresse und Telefonnummer angeben.

*(legion, 0,50 Euro/Anruf aus dem deutschen Festnetz). Gegebenenfalls abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz.

Bei dieser Hitze wird Mann zum Affen

Mensch, ist das eine Affenhitze heute! So was sagt man manchmal, wenn es draußen total heiß ist. So wie gerade bei uns in Deutschland. Aber woher kommt der Begriff Affenhitze eigentlich? Manche Leute vermuten, dass die Bezeichnung vor langer Zeit entstand. Wahrscheinlich ist sie schon mehr als 100 Jahre alt. Damals war es im Affenhaus des Zoos in der Stadt Berlin mitunter irre heiß. Manche Leute sprachen auch von einer „Hitze wie im Affenstall“. Und dann wurde das wohl verkürzt und man sagte nur noch: Affenhitze. Übrigens: Damit die Affen bei uns nicht allzu sehr ins Schwitzen kommen, lassen sich viele Zoos einiges zur Abkühlung einfallen – zum Beispiel Obst und Gemüse im Eisblock. (dpa)

ZUM RÄTSELN

	1				4
	4	3	2		
			5	2	
	2	5			
		4	1	5	
1				4	

SUDOKU

Füll die leeren Kästchen so aus, dass in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 2x3-Kasten alle Zahlen von 1 bis 6 stehen.

2	4	3	6	5	1
6	5	1	4	3	2
1	6	4	5	2	3
3	2	5	1	6	4
4	1	6	3	2	5
5	3	2	6	1	4

Auflösung