

25 METHODEN-BAUSTEINE FÜR DIE KULTURELLE BILDUNG

Die 25 methodischen Bausteine für die Kulturelle Bildung in Kindertagesstätten sind Teil der Ergebnisse aus dem Projekt „Ganzheitliche Frühförderung Kultureller Intelligenz“. Weitere Bausteine wurden in der Zeitschrift „gruppe & spiel“, Heft 5/2006, veröffentlicht sowie im Buch „entdecken - gestalten - verstehen“ (Ökotopia-Verlag Münster).

Die vielfältigen Erfahrungen, die Kinder in den kleinen Projekten machen können sind stichwortartig bei den Bausteinen aufgeführt. Durch die Methoden-Bausteine können sie Analogien erkennen, Formen und Strukturen wahrnehmen, Symbole entdecken, Gestaltungen und Ausdrucksmöglichkeiten entwickeln - viele Bildungswirkungen, die sie zur weiteren Entwicklung ihrer Persönlichkeiten nutzen können.

DIE BAUSTEIN-GRUPPEN

- **Brainstorming:** Sprachliche und sachkundliche Ausdifferenzierung des Themas „Wasser“ mit der Methode „Brainstorming“.
- **Wer wir sind:** Alles hat mit Identität zu tun - ein langer Weg zum Entdecken der eigenen Person.
- **Mengen & Symbole:** Mengen, Zahlen, Symbole und Zeichen begreifen und nachvollziehen.
- **Bücher & Geschichten:** Sprache, Phantasie, Gestaltung - alles steckt in diesem Thema.
- **Licht und Schatten:** Licht und Schatten spielerisch als Rätsel verpackt und noch mehr, um einen exemplarischen Gegensatz zu erforschen.
- **Erde, Sonne, Mond:** Wissen um Erde und ihre Beeinflussung durch die beiden Gestirne erlernen - Einbinden in künstlerische Schaffensprozesse.
- **Orientierung:** Räume und Dimensionen spielerisch begreifen.
- **Feuer:** Ein faszinierendes Element mit vielfältigen Zugangsweisen.
- **Die Farben, die Luft:** Sich den Phänomenen dieser Welt mit kulturellen Mitteln annähern.

I BRAINSTORMING: WAS ALLES ZU EINEM THEMA GEHÖRT

Zu Beginn einer neuen Projektphase geht es bei der ersten Begegnung der Projektmitarbeiter*innen und den Erzieher*innen darum, ein neues Thema zu finden. Dabei wird die Methode des „Clusterings“ benutzt: jede teilnehmende Person schreibt ganz spontan zehn Begriffe auf ein Blatt Papier.

Dieses Papier wird dann in eine Richtung weitergeschoben. Aus den zehn Begriffen wählt man spontan fünf Begriffe aus, die dann von allen gesammelt werden. Aus diesen Begriffen wählt man das Thema aus. Die Anzahl der Begriffe kann beliebig variieren, es ist jedoch ratsam, nicht zu viele zu nehmen.

Zu dem gewählten Begriff werden dann die assoziierten Begriffe aufgeschrieben und in Gruppierungen eingeteilt.

In ähnlicher Weise wie mit den Erzieher*innen wird mit den Kindern mit der Brainstorming-Methode eine Begriffssammlung zum Thema "Wasser" erstellt. Dazu wird "Wasser" als ein Symbol in die Mitte eines großen Blatts Papier gemalt und die Kinder können abwechselnd ihre Begriffe dazu malen.

Bildungsmöglichkeiten

- sprachliche und sachkundliche Ausdifferenzierung eines Themas in Form einer Visualisierung (Aufmalen der Einfälle und ggf. gruppieren bzw. anordnen)
- Anregung der Phantasie
- Stärkung des Selbstwertes innerhalb der Gruppe (jedes Kind kann etwas zu einem gemeinsamen Projekt beitragen)

II WER WIR SIND

- **Fotowand:** Aktion zur Gruppenidentifikation mit selbst fotografierten Bildern und Handabdrücken.
- **Gefühle:** Gefühle wollen nicht nur ausgedrückt, sondern auch beschrieben werden. Ein wichtiger Teil der Sprachförderung.
- **Spuren-Füße:** Füße ausmalen, abdrücken, untersuchen

Fotowand

Zur Entwicklung einer Gruppenidentität wird eine Fotowand erstellt, die von der Gestaltung her einem Adventskalender ähnelt. Mit Digitalkameras fotografieren sich die Kinder gegenseitig. Die Bilddateien werden von den Mitarbeiter*innen in einen Computer kopiert, ausgedruckt und die Ausdrucke ausgeschnitten. Die Kinder kleben ihr Bild hinter eine von ihnen ausgewählte Tür auf die vorbereitete Pappwand.

Zum Wiedererkennen ihrer Tür drucken alle Kinder ihre in Farbe getauchten Handflächen auf die jeweilige Tür. Zum Schluss werden noch die Namen unter die Fotos geschrieben.

Zu Beginn jeder Projektstunde klappen die Kinder ihr Türchen auf - damit allen klar ist, wer da ist und wer nicht.

Bildungsmöglichkeiten

- Visuelle Selbstdarstellung, dadurch auch Steigerung des Selbstwertgefühls
- Entwicklung einer Gruppenidentität
- Kennenlernen einer Gestaltungsform (Fotowand à la Adventskalender)
- Übung des Erinnerungsvermögens

Gefühle

Gefühlssmilies

Um zu lernen, Gefühle zu beschreiben, beginnt man mit einem pantomimischen Ratespiel. Eine Person macht ein Gefühl vor, die anderen Kinder raten, um welches Gefühl es geht, bzw. wie sich die Person fühlt. Alle machen das Gefühl "mir geht es gut" gemeinsam nach. Nachdem alle Kinder ihre Freude ausgedrückt haben, kommt die nächste Runde "mir geht es nicht gut".

Anschließend schneiden alle Kinder Kreise aus, und malen auf die Pappkärtchen je ein lachendes (mir geht es gut) und ein trauriges (mir geht es nicht gut) Gesicht. Die Smilies werden mit einer Klammer versehen und an einem Band aufgehängt. Nun können alle Kinder mit ihrem Smiley zeigen, wie es ihnen jetzt gerade geht.

Spiegelspiel

Die Kinder bilden Paare. Ein Kind gibt mit Gestik und Mimik eine Bewegung vor. Das Kind, das der Spiegel ist, macht diese Bewegung nach. Danach gibt ein Kind einen Gesichtsausdruck vor und alle anderen stellen den Ausdruck als großes Spielbild dar.

Gefühlsfotos

Zunächst geht es um das Erkennen von Gefühlen. Es werden Fotokarten mit Kindern, die Gefühle zeigen, im Raum verteilt. Dann folgt ein Spiel, bei dem sich alle Kinder zu der Karte stellen, auf der der angesagte Gefühlsausdruck zu sehen ist.

Anschließend kann das bekannte Pantomimespiel "Gefühle raten" gespielt werden. Die Karten der gespielten Gefühle werden auf der Fensterbank aufgestellt und in unangenehme und angenehme Gefühle sortiert. In der Abschlussrunde werden die selbstgebastelten Smilies an den Gefühlskärtchen befestigt.

Gefühlsmasken

Aus Pappmaschee formen die Kinder Masken, die ein bestimmtes Gefühl ausdrücken, und bemalen diese ihren Vorstellungen entsprechend. Beim Erstellen der Masken können die Kinder neue Materialien ausprobieren, ihre Feinmotorik im Umgang mit Pinsel und Farbe verbessern und zudem ihre sozialen Kompetenzen schulen.

Maskentheater

Die bunten Masken können in einem Theaterstück verwendet werden, für das sich die Kinder gemeinsam eine Geschichte ausdenken und die Requisiten zusammensuchen. Die Kindergruppe gestaltet gemeinsam das Bühnenbild und probt das Theaterstück. Geübt wird - neben dem bewussten Einsetzen von Stimme und Sprache - die Konzentration auf beabsichtigte Bewegungen. Dabei gewöhnen sich die Kinder an das Darstellen auf einer Bühne - ob mit oder ohne Maske.

Bildungsmöglichkeiten

- Mit diesen Spielen und Übungen können sich die Kinder Gefühle bewusst machen, ohne davon sofort betroffen zu sein. Diese Distanzierung durch den Maskenbau erlaubt es, relativ sachlich über Gefühle zu sprechen.

Spuren-Füße

Nun sollen die eigenen Füße/Fußabdrücke abgemalt werden. Dazu suchen sich die Kinder einen Partner, z.B. durch die Verteilung von kleinen Fußkärtchen von denen zu jeder Farbe zwei vorhanden sind. Gegenseitig malen sich die Kinder die Umrisse ihrer Füße auf Karton, und anschließend mit Buntstiften aus. Die Fußbilder werden gemeinsam angeschaut. Zu ihren Füßen sollen die Kinder dann eine eigene kleine Geschichte erzählen.

Beim nächsten Mal können die Fußbilder weiterverwendet, indem sie ausgeschnitten und an eine Leine gehängt werden. Dann soll jedes Kind seine Füße wiederfinden.

Weitere Ideen

Mit den eigenen Füßen ein Bild malen. Auf Fühlparcours unterschiedliche Materialien (Murmeln, Watte, Steine, Sand usw.) mit den Füßen ertasten. In Gips gegossene Fußabdrücke können mit Wasserfarben bemalt und ausgestellt werden.

Bildungsmöglichkeiten

- Ein intensives Körperbewusstsein wird dann möglich, wenn die Kinder ein Körperteil einmal anders als gewohnt benutzen, hier z.B. wenn sie mit den Füßen malen.
- Ein Abbild macht Teile des Körpers besonders bewusst, weil sich dadurch die Aufmerksamkeit auf dieses Körperteil konzentrieren kann.

III MENGEN & ZAHLEN, SYMBOLE & ZEICHEN

Drei kleine Bausteine als exemplarische Ausschnitte eines größeren Projekts mit den Kindern, in dem sie mathematische Symbole kennen lernen:

- **Zahlenbilder:** Das in Europa übliche Zahlenbild (Symbol) muss der richtigen Menge zugeordnet werden können.
- **Wieviele im Reifen?:** Mit einem Bewegungsspiel Anzahlen schnell erfassen lernen.
- **Zeichen übertragen:** Zeichen erspüren, in eigenes Malen umsetzen, mit Materialien und sogar dem eigenen Körper legen.

Zahlenbilder

Würfel und Zahlen

Mit einem großen Würfel wird eine Zahl bestimmt. Die Kinder versuchen mit ihrem Körper, die Zahl nachzustellen. Ein Kind wird bestimmt, das, je nach Augenzahl auf dem Würfel, eine Gruppe anderer Kinder in ein Quadrat (Würfelseite) stellt. Anschließend wird der Zahlenwert, den die Kinder gewürfelt und gestellt haben, mit Hilfe eines Seils als Zahlenbild auf den Boden gelegt. Die Zahlenbilder von 1-6 werden gesammelt und zum Schluss gemeinsam betrachtet. Jedes Kind sucht sich aus diesem Zahlenraum eine Zahl aus und klebt sie mit Wollfäden auf eine Pappe.

Würfelspiel

Ein Kind würfelt eine Zahl und schreibt diese auf ein Blatt Papier. Die Zahl wird mit dem Seil auf den Boden gelegt, alle laufen das Zahlenbild nach. In einer weiteren Variante laufen die Kinder zu den zugerufenen oder gewürfelten Zahlen - zuerst alle zusammen, später nur so viele Kinder wie die Augenzahl beträgt.

Bildungsmöglichkeiten

- Kinder müssen sich die in der Erwachsenenwelt wichtigen Zeichen und Symbole aneignen - im Spiel verbinden sich Symbol und Bedeutungsgehalt besonders einprägsam.

Wieviele im Reifen? Was ist eine Menge?

Das hier beschriebene Reifenspiel ist ein kleiner Ausschnitt aus der Übungsfolge "Zählen und messen". Diese Übungsfolge wird komplett im Buch "entdecken - gestalten - verstehen" (Ökotopia-Verlag Münster 2007) dargestellt, das viele weitere Methodenbausteine vorstellt.

Das Reifenspiel

Alle Kinder können sich einen Muggelstein aus einer Kiste aussuchen und behalten ihn in der Hand. In der Mitte des Raumes werden Reifen verteilt. Zu Musik laufen und springen die Kinder durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, suchen sich alle Kinder einen Reifen, zu dem sie sich stellen. Dann wird geschaut, wo mehr oder weniger Kinder sind.

Jedes Kind legt seinen Muggelstein in den Reifen, bei dem es steht, und zählt nach, wie viele Steine sich insgesamt im Reifen befinden. Diese Anzahl wird dann mit den Steinen aus den anderen Reifen verglichen, und so festgestellt, ob es mehr oder weniger sind.

Bildungsmöglichkeiten

- Die Bedeutung von Mengen wird am eigenen Körper (Kinderanzahl) und vergegenständlicht in der Anzahl von Material (Kugelmenge) erlebt. Die geistige Verbindung beider Wahrnehmungen ermöglicht die nachhaltige Erfahrung des Mengenbegriffs.

Zeichen übertragen

Malen, zeichnen, legen

Als Begrüßungsritual wird jedem Kind ein Zeichen in die Hand gemalt, begleitet von einem passenden Stimmgeräusch. Jedes Kind gibt das Zeichen zusammen mit dem Geräusch an die Erzieherin zurück. Dann wird das Zeichen in eine Sandkiste übertragen. Danach wird das Zeichen vergrößert auf den Rücken anderer Kinder „gemalt“ wie bei „Stille Post“. Mit Stäben wird die Form nachgebildet und schließlich sogar von einer Kindergruppe mit ihren Körpern nachgebildet.

Bildungsmöglichkeiten

- Gefühltes in eigene Gestaltung umsetzen.
- Strukturen erkennen und mit anderen Mitteln nachbilden.
- Es sich zur Gewohnheit machen, mit Materialien sorgsam, genau und kompetent umzugehen.

IV BÜCHER UND GESCHICHTEN

- **Klappbücher:** Wie auf einfache Weise ein persönliches Buch entsteht.
- **Geschichten erfinden:** Geschichten für ein Buch können gemeinsam erfunden werden.
- **Sockentheater:** Ein Fußpuppentheater mit Sockenfiguren - eine besonders schnelle und einfache Aufführungsmöglichkeit für Geschichten.

Klappbücher

Zur Begrüßung werden verschiedene Bucharten in die Mitte des Sitzkreises gelegt und benannt, dann wird gemeinsam ihre Funktion bestimmt. Wofür brauchen wir Bücher? Welche Bücher kennst du?

Jetzt wird ein persönliches Klappbuch (Karton und Faden) für jedes Kind (Deckblatt mit Namen) gestaltet und mit Themen wie Lieblingsfarbe, Lieblingsessen und Lieblingskuscheltier etc. gefüllt.

Zum nächsten Mal können sie ihr persönliches Lieblingsbuch mitbringen. Alle Lieblingsbücher werden in einer Schatztruhe aufbewahrt, und am Ende eines Tages kann eines zum Vorlesen herausgesucht werden.

Geschichten erfinden

Ein Alltagsgegenstand liegt unter dem Teppich, der Gegenstand (Zahnbürste) wird als Erzählanlass genutzt. Dabei baut die Geschichte auf den Fragen "Wie kommt die Zahnbürste unter den Teppich?" und "Was hat sie auf ihrer Reise erlebt?" auf. Gemeinsam überlegen sich die Kinder eine Geschichte, die in einem Buch aufgeschrieben werden soll.

Eine Hauptfigur, der Zauberer, wird bestimmt und von den Kindern in einer kreativen Aktion zum Vorschein gebracht. Im Muster des Papiers (Tintenklekse) suchen sie nach ihm und malen ihn in seine Welt hinein. Aus Bildern und Geschichte entsteht dann das fertige Buch.

Sockentheater

Ausgangspunkt ist die Geschichte der Sockenzwerge: Eine dunkle alte Socke (von der Erzieher*in als Handpuppe gespielt) erzählt ihre "Leidensgeschichte" und beschließt, ein Zwerg zu werden. Diese Geschichte inspiriert zu einem eigenen Sockentheater, für das die Kinder ihre Figuren selbst anfertigen und gestalten.

Einem alten Socken wird mit einem Faden eine Zipfelmütze abgebunden, und Wackelaugen, Papiermund und Nase aufgeklebt, so dass viele verschiedene Handpuppen entstehen. Gemeinsam mit allen Kindern gestalten sie den Text des Theaterstücks, für das eine kleine Bühne aus Stühlen gebaut wird. Alle Kinder sprechen und gestalten den Text zunächst mit den Socken als Handfigur und üben kleine Szenen und Dramaturgien ein. Zum großen Finale führen die Kinder ihr kleines Stück paarweise mit ihren selbstgestalteten Sockenfiguren auf.

Bildungsmöglichkeiten

- Mit der Gestaltung eines persönlichen Buchs (Klappbuch) entwickeln die Kinder ein jeweils individuelles Verhältnis zu einem Massenmedium.
- Aus Vorlesezeiten wissen Kinder, dass es Bücher gibt, in denen Geschichten stehen. Wenn ihre in der Gruppe gemeinsam entwickelte Geschichte in einem Buch aufgeschrieben wird, verstehen sie einen wichtigen Teil der Buchproduktion.
- Geschichten erhalten einen besonderen Wert, wenn sie anderen vermittelt werden, z.B. in einem Buch oder als kleine Aufführung.
- Die Kinder erleben ein selbst gestaltetes Sockentheater als besonders schnelle und einfache Möglichkeit zur Vorführung einer Geschichte.

V LICHT UND SCHATTEN

- **Schattenspiele:** Schattenumrisse und die Geschichte vom Raben
- **Dunkelkammer:** Kinder experimentieren und erzeugen Fotogramme

Wie es losgehen kann

In einem Rätselsäckchen sind eine kleine Taschenlampe und eine Figur, mit denen Lichtstrahlen und Schattenwurf erklärt werden können. Anschließend werden die Kinder in eine Licht- und Schattengruppe geteilt und durch einen Duschvorhang räumlich getrennt. Die Kinder aus der Lichtgruppe erraten nun, welches Kind der Schattengruppe sich gerade im Scheinwerferlicht auf der anderen Seite befindet und welche Schattenbilder bestimmte Gegenstände auf die "Leinwand" werfen.

Bildungsmöglichkeiten

- Wahrnehmungsschulung: Aus dem zweidimensionalen Schattenbild auf das dreidimensionale Objekt schließen, das den Schattenumriss verursacht.

Schattenspiele

Zunächst werden zwei Kleingruppen, die sich mit unterschiedlichen Aktionen beschäftigen, gebildet: Die Kinder im Malraum experimentieren mit den Schatten ihrer Körper, und halten mindestens einen Schattenumriss pro Kind auf einem Bogen Packpapier fest.

Die zweite Gruppe hört die Geschichte von einem Raben, der sich verfliegen hat. Im Anschluss daran zeichnen die Kinder zu zweit die "Flugformen" (kreuz und quer, ringsherum, hin und her etc.) auf schwarzen bzw. weißen Zeichenkarton.

Die Ergebnisse werden gemeinsam betrachtet und besprochen, anschließend werden die Gruppen getauscht.

Bildungsmöglichkeiten

- Die Kinder lernen, wie Schattenbilder entstehen.
- Durch das Nachzeichnen werden den Kindern die Schattenumrisse bewusst. Sie erleben die Schwierigkeit, aus einem Umriss (zweidimensional) auf das dreidimensionale Objekt (Person) zu schließen.

- Durch die Gegenüberstellung von schwarz-weißen und weiß-schwarzen Zeichnungen können die Kinder die unterschiedliche Wirkung von 'positiven' und 'negativen' Bildern erkennen und diese in der Gruppe besprechen.

Dunkelkammer

Zunächst sehen sich die Kinder Foto- und Kopierpapier näher an - sie setzen Gegenstände auf die Papiere und sehen was passiert. Das Fotopapier reagiert bereits durch Tageslicht, die Gegenstände sind als weiße Formen erkennbar.

Als nächstes geht es in die Dunkelkammer. Die Erzieher*innen erläutern den Ablauf und weisen auf die gefährlichen Chemikalien hin. Dann werden erneut Gegenstände auf dem Papier arrangiert - und im fotografischen Ablauf: belichtet, entwickelt und fixiert.

Schließlich betrachten die Kinder die Fotogramme gemeinsam und können das Erlebte beschreiben und reflektieren.

Bildungsmöglichkeiten

- Die Kinder entdecken, welche Wirkung Licht unter bestimmten Umständen besitzt (verfärbt Papier).
- Sie lernen Grundlagen der chemischen Fotografie kennen.

VI ERDE, SONNE UND MOND

- **Raketenbau:** Raketen, die wirklich fliegen
- **Sterne:** Sternbilder, Sternentanz
- **Mondflug:** Astronautentraining, Raumanzüge, Raketen und mehr.
- **Fernrohre:** Fernrohre basteln, um die Sterne zu betrachten

Der Einstieg ins Thema

Ein gelungener Einstieg ist, einen großen, in ein Tuch eingeschlagenen Klumpen Tonerde zu erfühlen und -tasten. Nachdem die Kinder die Erdmasse betrachtet haben, können Zusammenhänge zum Planeten Erde hergestellt und durch Fotos, Bilder etc. visualisiert werden. Danach formen Kinder und Erzieher*innen aus dem Tonklumpen eine Erdkugel.

Was steht? Was wächst? Was läuft?

Anschließend sollen Dinge und Lebewesen benannt werden, die es auf der Erde gibt. Gemeinsam werden diese auf zwei große Papierbögen, auf denen die Erde als Umriss dargestellt ist, mit Fettstiften gemalt. Zusammen werden die Bilder betrachtet und die Kinder berichten über die gemalten Dinge oder erzählen, was sie darüber wissen.

Was bewirkt das Leben auf der Erde?

Die Sonne. Die einfachen Zusammenhänge und Wirkungen der Sonne können erforscht und erklärt werden. Dann wird die Sonne mit Schwämmen und gelber Farbe auf große Papierbögen getupft oder gestrichen. So lernen die Kinder den Umgang mit neuen kreativen Materialien. Zum Abschluss werden die Bilder von Erde und Sonne noch einmal gemeinsam betrachtet.

Wer weiß schon etwas über den Mond?

Wer den Mond (einen mit Silberfolie umwickelten Fußball) hat, darf etwas zum Mond erzählen. Fragen wie "Lebt jemand auf dem Mond?" oder "Wächst etwas auf dem Mond?" können gemeinsam beantwortet werden. Bilder vom Mond helfen, neue Begriffe wie z.B. Vollmond, Neumond und Sonnenfinsternis, zu erklären.

Mit Hilfe von Holzspachtel oder Plastikschaber soll nun ein Mond durch Kratztechnik hergestellt werden. Dafür wird gelbes Papier ganz mit Kleister eingestrichen und getrocknet, und dann mit schwarzer Farbe übermalt. Durch das Hineinkratzen entstehen die gelben Linien und Flächen die den Mond im dunklen Weltall darstellen. Zum Abschluss präsentieren die Kinder ihre Mondbilder.

Bildungsmöglichkeiten

- Durch die eigene symbolische Gestaltung verschaffen sich die Kinder einen individuellen Zugang zu einem Thema.

Raketenbau

Aus Papierrollen und Buntpapier basteln die Kinder eigene Raketen.

Raketenexperiment

In einem Raketenexperiment kann eine Plastikflasche durch Überdruck mehrere Meter hoch in die Luft geschossen werden. Hierzu wird eine Flasche (0,75 l) halbvoll mit Wasser gefüllt und mit einem Korken verschlossen. Im Korken steckt ein Fahrradventil. An der Flasche ist ein Plastikrohr (Stromkabelführungsrohr) festgeklebt. In der Erde steckt ein Holzstab, der als 'Abschussrampe' dient. Wird in die Flasche Luft gepumpt, erhöht sich der Druck in der Flasche so lange, bis der Korken aus der Flasche gedrückt wird und durch den Rückstoß die Rakete starten lässt.

Bildungsmöglichkeiten

- Kinder verstehen durch eigenes Experimentieren technisch-physikalische Vorgänge.

Sterne

Sternenpuzzle

Für dieses Rätsel wird ein großer weißer Stern auf ein blaues Tuch gelegt. Die Kinder überlegen sich, welche Formen Sterne besitzen. Dazu gibt es fünf Puzzleteile, die von den Kindern gemeinsam zur Form eines Sterns zusammengelegt werden.

Sternbilder

Von einem Stern ausgehend wird nun zu einer Sternkonstellation - einem Sternbild - übergeleitet. Zunächst legen die Erzieher*innen mit Leuchtsternen verschiedene Sternbilder auf das blaue Tuch. Die Kinder sollen raten, was die gelegten Sternbilder (Großer Wagen, Adler usw.) bedeuten. Dann legen die Kinder abwechselnd eigene Sternbilder und die anderen raten, was dargestellt sein könnte.

Sternentanz

Die Kinder verkleiden sich mit ihren selbstgebastelten Sternen und Planeten (bemalte Pappscheiben mit Gummiband) und führen zu passender Musik einen Tanz um den Mond oder die Sonne auf. Nach und nach können alle Planeten und Sterne gemeinsam auftreten. Aus der Bewegung ihrer Umlaufbahnen kann dann sogar eine kleine Aufführung oder Choreografie für ein Publikum entstehen.

Bildungsmöglichkeiten

- Durch verschiedene Spielformen (Puzzle bis hin zu einer kleinen Aufführung) steigen die Kinder mit eigener Gestaltung in das Thema Sterne ein.

Mondflug

Im Anschluss an die vorhergehende wissensvermittelnde Einheit, soll nun eine Fantasiereise zum Mond und den Sternen stattfinden. Dafür benötigen die Kinder zunächst einmal eine Astronautenausbildung: Alle Kinder atmen tief ein und aus, um das Atmen im Raumanzug zu lernen. Sie laufen im Kreis, wobei die Erzieher*in mit dem Tamburin das Tempo der Schritte vorgibt und ein Akzent der Gruppe einen Richtungswechsel signalisiert.

Es folgt das Training für das Bewegen in der Raumstation in zwei Gruppen. Während eine Gruppe auf der Turnbank das Vorwärts-rückwärts-Ziehen übt und auf dem Rückweg unter der Bank durchkriecht, springen die anderen Kinder auf einem Trampolin.

Richtige Astronauten benötigen natürlich Raumanzüge. Dafür werden in große Papiertüten 3 Löcher (von den Erzieher*innen vorgezeichnet) für Arme und Gesicht geschnitten. Dann kann es losgehen.

Alle steigen in die Rakete und starten mit dem Spruch "Komm wir fliegen auf den Mond..." und zählen gemeinsam den Countdown 3, 2, 1 Start! Während des Flugs zum Mond müssen sich die Astronauten mit Tubennahrung (Schmelzkäse, Ketchup etc.) ernähren.

Zur Landung auf dem Mond wird erneut der Countdown gezählt. Dann landet das Raumschiff und die Kinder bewegen sich auf dem Mond mit verringerter Schwerkraft (langsam, in Zeitlupe) zur Musik.

Bildungsmöglichkeiten

- Durch die Spielaktion verschaffen sich die Kinder nach dem sachlichen Zugang einen fantasievollen Einstieg in das Thema 'Sonne, Mond und Sterne'. Sie erleben die Berechtigung mehrerer Zugangsweisen.
- Die Gestaltung und das Zusammenspiel fördern das kooperative Verhalten in der Gruppe und das Erleben einer gemeinsamen Produktion.

Fernrohre und Sterne

Von der Oberfläche des Mondes kann man wunderbar die anderen Sterne beobachten. Nach der Landung auf dem Mond sollen nun die anderen Gestirne genauer erforscht werden. Zum Einstieg wird von der Erzieher*in folgendes Rätsel vorgetragen:

"Was mögen das für Wegweiser sein, unzählig sind sie, Groß und Klein. Bei klarem Himmel in der Nacht Zeigen sie sich in schönster Pracht. Sie geben den Schiffen den Weg zu lesen, obgleich noch keiner auf Erden gewesen?"

An das Sternenrätsel anschließend können einzelne Begriffe aufgegriffen und diskutiert oder in Form von Fragen formuliert werden. Warum sind sie Wegweiser? Was ist unzählig? Wie können Schiffe und Seeleute den Weg damit lesen?

Die Fernrohre werden aus Kartonpapier in Form eines Trichters gebastelt und mit Klebeband befestigt. Zum Testen schauen die Kinder durch ihr Fernrohr aus dem Fenster und versuchen, ein bestimmtes Objekt zu fokussieren.

Bildungsmöglichkeiten

- Fokussierung der Wahrnehmung auf selbst gewählte Objekte.

VII ORIENTIERUNG

- **Raumdimensionen:** Mit verschiedenen Spielen die Ausdehnung eines Raums erfassen.
- **Raum messen:** Den Raum mit eigenen Körpern abmessen.
- **Musik und Raum:** Im Raum verteilte Materialien im Rhythmus der Musik 'ablaufen'.
- **Richtungshören:** Genau hören, woher ein Ton kommt.
- **Schneckenhaus:** Den Lebensraum der Schnecke und ihr Haus nachempfinden und die Spiralform des Schneckenhauses 'erlaufen'.

Raumdimensionen

Die Dimensionen des Raums lernen die Kinder zunächst einmal kennen, indem sie gemeinsam als Schlange an seinen Begrenzungen (Wände, Hindernisse) entlanggehen. Etwas später holen sich die Kinder nacheinander einen Gymnastikreifen und legen diesen innerhalb des Raums auf den Boden. Um jeden Reifen sollte genügend Platz zum Herumlaufen sein. Für das folgende Spiel stellt sich jedes Kind in seinen Reifen.

Zu Beginn des Handtrommelspiels verlassen die Kinder ihren Reifen und laufen im Raum herum. Wichtig ist, dass sie versuchen, sich nicht zu berühren, damit die Koordination im Raum und das eigene Körpergefühl verbessert werden.

Beim Stopp der Handtrommel stellt sich jedes Kind in seinen Reifen. Ist die Orientierung im Raum schon gut vorhanden, kann die Körperwahrnehmung gezielt erweitert werden, indem nur einzelne Körperteile (z.B. nur eine Hand, auf dem Po sitzend, mit einem Fuß usw.) ins "Haus" gesetzt werden.

Am Ende des Spiels bauen die Kinder mit ihren Reifen einen Turm. Nacheinander legt jedes Kind seinen Reifen auf den Vorhergehenden und beobachtet, wie der Turm wächst. Verabschiedet wird mit einem gemeinsamen Handturm über dem Reifenturm.

Bildungsmöglichkeiten

- Räume und ihre Dimensionen (Größe, Platz, Höhe) können im Bewegungsspiel und Spiel mit den Reifen genauer erfasst werden.
- Gliederung und Strukturierung eines Raums wird von den Kindern erfasst, indem "Häuser" (Reifen) besetzt und schließlich in die Höhe gebaut werden.

Raum messen

Ausgangspunkt ist eine Geschichte, in der es darum geht, dass die Turnhalle neu ausgemessen werden muss. Die Kinder überlegen gemeinsam, wie sie den Raum ausmessen können. Ihre Ideen (Schritte, Körperlänge, Arme, Füße usw.) probieren sie aus.

Die Kinder sollen dann versuchen zu schätzen, wie viele Schritte oder andere Längen sie z.B. machen müssen um den Raum zu durchqueren. Wichtig dabei ist es, zu vergleichen und zu zählen. So können die eigenen Längen durch Abkleben markiert und der Fuß eines anderen Kindes mit diesem Maß verglichen werden.

Schließlich können die Kinder gegenseitig ihre Umrisslinien auf lange Papierrollen zeichnen, und so den Raum mit ihrer ganzen Körperlänge ausmessen. Die Turnhalle wäre dann z.B. 2 Philipps und 3 Lauras lang.

Bildungsmöglichkeiten

- Kinder erproben eigene Längenmaße mit Teilen ihres Körpers bzw. mit der gesamten Körperlänge.
- Sie entdecken dabei die Individualität (und Unvergleichbarkeit) von Körpermaßen.

Musik und Raum

Eine Erzieherin spielt im Sitzkreis eine rhythmische Phrase auf der Handtrommel, zu der die Kinder klatschen. Anschließend werden 7 Bierdeckel im Abstand eines Kinderschritts in eine Reihe gelegt. Die Kinder sollen diese Strecke zum Takt der Handtrommel gehen.

Im Folgenden wird eine neue, kürzere Strecke gelegt. Die Kinder sehen, dass die Schrittgröße verkleinert wird und laufen auch diese Strecke zur Ausgangsphrase. Die Zeit bleibt also gleich, die Schrittgröße variiert je nach Länge der Strecke.

Von einer dritten, längeren Strecke werden die Bierdeckel entfernt, nur das Seil bleibt liegen. Die Kinder laufen diese Strecke wieder und versuchen schließlich, sie mit geschlossenen Augen zu laufen. Dabei führt ein Kind die anderen Kinder, die ihre Augen schließen, während alle anderen die Phrase klatschen.

Bildungsmöglichkeiten

- Raumwahrnehmung und -aneignung durch ein musikalisches Bewegungsspiel.

Richtungshören

Wichtigstes Instrument für diese Einheit ist die Triangel. Im Kreis sitzend wird sie zu Beginn noch einmal vorgestellt. Ein*e Erzieher*in hält die Triangel, und jedes Kind darf sie kurz anschlagen. Wichtig ist, dass das nächste Kind erst dann anschlagen darf, wenn der Ton verklungen ist.

Es folgt ein kurzes Hör-Spiel, bei dem ein Kind auf der Triangel spielt, während andere auf dem Boden sitzend die Augen geschlossen halten und durch genaues Hören bestimmen müssen, aus welcher Richtung der Ton kommt. Die Kinder wechseln ihre Rollen, so dass jeder einmal spielen kann.

Beim eigentlichen Spiel stehen einige Kinder als ‚festverwurzelte Bäume‘ im Raum - sozusagen als Hindernisse. Ein Kind führt mit Hilfe der Triangel ein anderes Kind, das die Augen geschlossen hat, durch diesen Waldparcour. Die Bäume sollten nicht berührt werden, deshalb bedeutet ein Klangstopp (Triangel mit der Hand umgreifen) das Stoppen der Bewegung.

Bei allen ‚Blindspielen‘ sind Konzentration und Vertrauen wichtige Elemente.

Bildungsmöglichkeiten

- Sensibilisierung der auditiven Wahrnehmung
- Auf Reize bzw. das Ausbleiben des Reizes schnell reagieren können.
- Durch Richtungshören ein akustisches Raumgefühl entwickeln.

Schneckenhaus

Bei dieser methodischen Einheit zum Thema Schnecken geht man von der konkreten Erfahrung aus: Zunächst wird ein Aquarium eingerichtet und Wasserschnecken dort hinein gesetzt und beobachtet. Mit den Kindern bespricht man die Beobachtungen und vermittelt ihnen dabei viele Einzelheiten über die Eigenschaften und das Leben der Schnecken.

Kennzeichnend für viele Schnecken ist ihr Haus, in das sie sich zurückziehen können. Die Kinder können das nachempfinden, indem sie sich alle unter ein Schwungtuch eng zusammen hocken.

Bildungsmöglichkeiten

- Beobachten lernen
- Beobachtungen verbalisieren (Sprachtraining)
- Sachwissen über Schnecken aneignen
- Visuelle Informationen mit anderen Sinnen nachempfinden

Die Schneckenspirale

Auf einem großen Bogen wird eine Spirallinie (wie beim Schneckenhaus) gezeichnet. Die Kinder sollen zusammen auf die Linie Bausteine legen und so die Windungen des Schneckenhauses nachbauen und sie so dreidimensional nachbauen.

Bildungsmöglichkeiten

- Übertragung von zweidimensionaler zu dreidimensionaler Darstellung
- Orientierungsfähigkeit verbessern (in einer ungewohnten Raumstruktur)
- Förderung der Feinmotorik (z.B. beim Bauen der Spirale)

VIII FEUER

- **Feuertanz:** Feuertanz fürs Schattentheater
- **Feuer und Flamme:** Flammenbilder und Feuercollage
- **Feuerlöschen:** Wer überwindet den Parcours und löscht als erster die Kerze? Was tun wenn's brennt?

Feuertanz

Schattentheater "Kaminfeuer"

Als Grundlage für das Schattenspiel üben die Kinder einen Flammentanz ein. Beim Schattentheater haben die Kinder die Möglichkeit zwischen drei Stationen zu wählen: Zuschauer*innen, Darsteller*innen des Feuers oder Geräuschemacher*innen. Gemeinsam werden die Funktionen der einzelnen Gruppen geklärt:

Die Zuschauer*innen sollen üben, ganz still zu sein und an bestimmten Stellen zu applaudieren. Die Darsteller*innen des Feuers bewegen sich hinter dem Vorhang bei eingeschaltetem Rotlichtspot, wie im Flammentanz geprobt, und spielen das Feuer.

Die Geräuschemacher*innen erzeugen hinter dem Vorhang mit unterschiedlichsten Materialien (Folien, Zweige etc.), Feuergeräusche. Die Materialien können zuvor gemeinsam untersucht und auditiv getestet werden. Nach einer Vorführung wechseln die Kinder ihre Gruppe.

Bildungsmöglichkeiten

- Die Kinder üben ihre Kooperation, indem sie eine gemeinsame Aufführung arbeitsteilig gestalten.
- Es wird den Kindern bewusst, welche verschiedenen Aufgaben und Rollen zu einer gelungenen gemeinsamen Gestaltung beitragen.
- Sie können durch den Rollenwechsel herausfinden, welche Gestaltungsteile sie selbst vorziehen und ihnen 'liegen'.

Feuer und Flamme

Flammenbilder malen

Zunächst sollen die Kinder eine Kerzenflamme beobachten und Formen und Farben des Feuers erfassen und beschreiben. Aus den Grundfarben Rot, Gelb und Blau, aus denen auch die Flammen bestehen, malen die Kinder ein Flammen- bzw. Feuerbild, das später in der Feuercollage oder in einem Rhythmusspiel weiterverwendet werden kann.

Feuercollage

Aus gesammelten Naturmaterialien (Rinde, Äste, Zweige, Laub etc.) und den zuvor entstandenen Flammenbildern, entstehen nun große Collagen, die ein Lagerfeuer darstellen können.

Die Hölzer und Zweige werden auf eine große Pappe geklebt, das Flammenbild zerschnitten und über dem Feuerholz als Flamme angeordnet. So entstehen große und schöne Collagen. Zudem erweitern die Kinder ihr Wissen rund um das Thema Feuer und lernen seine positiven (Licht, Wärme) und negativen (zerstörerische Kraft) Eigenschaften kennen.

Bildungsmöglichkeiten

- Aneignung verschiedener Aspekte eines Themas auf ästhetische Weise.
- Sinnlicher Zugang durch Gestaltung, reflektorisch-distanziert durch Betrachten und Besprechen

Feuerlöschen

Feuerlöschspiel 1

Beim Wettspiel "Lösch die Kerze" wird das Verhalten in einer Gefahrensituation thematisiert. Im Anschluss an die spielerische Umsetzung kann der Fluchtweg im Kindergarten bei einem möglichen Feueralarm geübt werden.

Zwei Kinder setzen sich so schnell wie möglich einen Feuerwehrhelm auf und steigen - ohne die Zuhilfenahme ihrer Hände - in Gummistiefel. Kriechend und laufend muss ein Hindernis-Parcours überwunden werden, um so schnell wie möglich zur Brandstelle zu gelangen. Am Feuer (brennende Kerze auf einem Tisch) angekommen soll dieses mit einem Blumensprüher gelöscht werden.

Weiterführung Feueralarm

Was tun, wenn's brennt? Um auf diese Gefahrensituation vorbereitet zu sein, üben die Kinder, wie sie die Feuerwehr am Telefon verständigen und erfragen wichtige Dinge im Fall eines Brandes, z.B. Feuerlöscher und Fluchtweg. Wichtig beim Anruf: Notrufnummer kennen, eigenen Namen und Adresse angeben.

Feuerlöschspiel 2

Ähnlich wie beim ersten Wettspiel geht es auch hier um Schnelligkeit und Koordination. Zudem steht besonders die Teamarbeit im Vordergrund, da jede Gruppe, aus mehreren Kindern bestehend, versucht, gemeinsam den Löscheimer mit Wasser zu füllen.

Dazu werden Schwämme in Wasser getaucht und in der Reihe nach vorn gegeben. Das erste Kind drückt den Schwamm in den Eimer aus. Ein Kind läuft mit dem Eimer los bis zur Bank, stellt dort den Eimer ab und kriecht unter der Bank hindurch. Danach setzt es den Feuerwehrhelm auf, schnappt sich den Eimer und läuft bis zu den gemalten Flammen auf einem Stuhl, um diese mit dem Wasser zu löschen.

Bildungsmöglichkeiten

- Vereinfachte, lustbetonte Zugangsmöglichkeit zu einem komplexen Handlungsablauf durch symbolische Handlungen.

IX DIE FARBEN, DIE LUFT

- **Blau:** Nicht nur mit dem Malen kann man Erfahrungen mit einer Farbe sammeln.
- **Experimente mit Luft:** Zwei einfache Versuche mit Atem.

Blau

Die Kinder sollen herausfinden, um welche Farbe es in dieser Einheit geht, ohne vorherige Erklärung seitens der Erwachsenen.

Jede*r Erwachsene sagt einen Buchstaben des Wortes „Blau“ in unterschiedlicher Tonhöhe, Tonlänge und Tempo nacheinander, dann schneller werdend. So entsteht ein Klang, den die Kinder begleiten oder ihm lauschen können.

Nachdem die Kinder herausgefunden haben, dass es um die Farbe Blau geht, werden von allen Personen im Raum blaue Gegenstände gesucht und in der Mitte gesammelt. Danach sollen die Kinder die unterschiedlichen Blautöne benennen.

Bildungsmöglichkeiten

- Mit Mitteln der Rhythmik (z.B. Buchstaben in Tonhöhen, Tempo und Dynamik variierend sprechen) und Inhalten aus der Kunsterziehung ("Farbe Blau") werden sprachliche Fähigkeiten gefördert.

Experimente mit Luft

Kann man Luft sehen?

Eine Tüte wird zunächst von der Erzieher*in aufgepustet und zum Platzen gebracht. Vorsichtig machen alle Kinder dieses Experiment nach. Die gefangene Luft in der Tüte lässt sich anfassen.

In einem zweiten Versuch hauchen die Kinder an einen Spiegel und malen mit ihrem Finger in die getrübten Stellen. Die warme Atemluft kann auch im Freien, z.B. an einem kalten Wintertag, sichtbar gemacht werden.

Kerze löschen

Die Kinder versuchen, mit verschiedenen Materialien (Strohalm, Luftpumpe, Socke, Pappe) Wind zu machen, der eine Kerze auslöschen soll.

Drei Teelichter stehen auf einem Tisch. Darüber werden gleichzeitig drei unterschiedlich große Gläser gestülpt. Die Kinder können beobachten, wie die Flammen zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgehen. Wann und warum erlischt die Flamme, wenn ein Glas darübergestülpt wird? Welche Rolle spielt die Größe des Glases?

Pustespiel

Zwei Kinder versuchen, mit je einem Strohhalm einen leichten chinesischen Papierball auf der Tischseite des Gegenübers vom Tisch zu pusten.

Basteln einer Windmühle

Aus einem quadratischen Papierbogen wird der Mühlenkopf gefaltet und mit einer Stecknadel, einer kleinen Pappscheibe und einem Korken an einem Strohhalm befestigt. Die Kinder versuchen, ihre Mühlen mit Atemluft in Bewegung zu bringen.

Bildungsmöglichkeiten

- Experimente in der Gruppe verschaffen den Kindern einen handelnden und damit intensiv erlebten Zugang zu naturkundlichen Phänomenen.
- Die Art der Experimente ermöglichen ganzheitliche Erfahrungen mit einem Phänomen, das aufgrund seiner Unsichtbarkeit (Luft) eine besonders ausgeklügelte didaktische Aufbereitung benötigt.