

lebengestaltenlernen

EINE AGENDA FÜR DEN ELEMENTARBEREICH

DIE BESTEN IDEEN RUND UMS WASSER



23 SPIEL- UND EXPERIMENTIERVORSCHLÄGE
RUND UM DAS ELEMENT WASSER
FÜR KINDER IM ELEMENTARBEREICH
ALS ERGÄNZUNGSBROSCHÜRE ZUM ORDNER
„LEBENGESTALTENLERNEN“

LBV - NATÜRLICH LERNEN



EXPEDITION ZUM GEWÄSSER: HIER GIBT ES VIEL ZU ENTDECKEN TEIL 1

Die Kinder begeben sich auf eine richtige Gewässerexpedition an einen Bach, Fluss, Weiher, Teich. Auch eine Regenpfütze kann viele kleine Wassertierchen beherbergen. Das Gewässer sollte gut zu Fuß erreichbar sein. Unterwegs lassen sich mit dem „Fernrohr“ Vögel in der Nähe von Gewässern aus der Ferne beobachten. Bevor die Kinder die Tierwelt eines Gewässers untersuchen, sollten sie auf den vorsichtigen Umgang mit den Tieren hingewiesen werden (siehe Tipps zum Fangen von Tieren, Verhalten am Bach). In Kleingruppen suchen die Kinder dann die Tiere und setzen sie vorsichtig mit einem Pinsel in die mit Wasser gefüllten Becherlupen. Dort können sie in aller Ruhe beobachtet und bestimmt werden. Vielleicht finden die Kinder die Tiere in den Bestimmungsbüchern wieder. Die Kinder können die Tiere auch in eine größere weiße Wanne oder Schüssel setzen und sie zusammen beobachten. Wie bewegen sich die Tiere fort? Der Bachflohkrebs bewegt sich beispielsweise in Seitenlage durch schnelles Zusammenziehen und Strecken vorwärts. Wo sind die Atmungsorgane (Kiemen)? Am Ende der Expedition setzen sich die Kinder in einem gemütlichen Gesprächskreis (Picknickdecke!) zusammen und berichten, was sie alles wie oft gefunden haben und was für sie interessant war. Die Tiere werden anschließend wieder zurück ins Wasser gesetzt.



KOMPETENZ: ACHTSAMKEIT,
SOZIALES, KOMMUNIKATION

AGENDABEZUG: BIODIVERSITÄT

JAHRESZEIT: F+S

NATUR- UND AKTIONSRAUM: GEWÄSSER (TEICH, WEIHER, BACH, FLUSS, PFÜTZE)

MATERIAL: SIEHE OBEN UND NÄCHSTE SEITE



EXPEDITION ZUM GEWÄSSER: HIER GIBT ES VIEL ZU ENTDECKEN TEIL 2

Ausrüstung für die Kinder:

- Gummistiefel
- Küchensieb
- Evtl. Wechselkleidung
- Becherlupe
- Pinsel
- „Fernrohr“ (Küchenpapierrolle)

Zusätzliche Ausrüstung für die Betreuer:

- Kleines tragbares Miniaquarium
- weiße Wanne oder weiße Schüsselchen
- bebilderte Bestimmungsbücher
- großes Bettlaken oder Picknickdecke
- Evtl. Bilderbücher, die von Wassertieren handeln, zum Vorlesen

Tipps zum Fangen von Tieren:

Es sollten mindestens 2 Personen zusammenarbeiten (die Tiere lassen sich so besser fangen, Gruppen sollten Abstand im Gewässer zueinander haben, hoher Betreuungsschlüssel). Im Wasser liegende Steine und alte Äste werden vorübergehend herausgenommen: Besonders auf der Unterseite finden sich viele kleine und gut getarnte Tiere. Vorsichtig mit einem Pinsel in die mit Wasser gefüllte Becherlupe oder in die Schüsselchen abstreifen. Der Gewässergrund wird mit dem Sieb gegen die Strömung durchgekämmt und unter Wasser der Schlamm ausgewaschen. Der Siebinhalt kommt in die Schüssel.

Verhalten am Bach:

- Gummistiefel oder Badeschuhe anziehen, um Schnittverletzungen zu vermeiden
- Leise, langsam und vorsichtig bewegen
- Tiere nicht mit den Fingern anfassen, sondern mit dem Pinsel (Tiere können verletzt werden)
- Zur Beobachtung Tiere sofort in einen mit Wasser gefüllten Becher setzen
- Die Tiere sollten der Sonne nicht direkt ausgesetzt werden
- Nach dem Beobachten Tiere wieder an ihren ursprünglichen Platz setzen
- Ufer schonen, wenn möglich Pflanzen nicht zertreten





WELCHES WASSERTIER BIN ICH? EIN MUNTERES RATESPIEL

Als Vorbereitung hat die Spielleitung (laminierte) Kärtchen hergestellt, auf denen Tiere, die am oder im Wasser leben, abgebildet sind (Beispiele siehe unten). Je mehr Vorwissen die Kinder haben, umso schwieriger dürfen die Begriffe sein. Evtl. haben die Kinder die Tiere auf einer Wasserexkursion kennengelernt oder im Vorfeld über die Tiere gesprochen. Dieses Wissen kann mit diesem Spiel vertieft werden.

Ablauf:

Ein Kind zieht eine Karte aus dem Stapel und merkt sich das Tier, welches auf der Karte abgebildet ist. Die Gruppe muss nun über Fragen herausfinden, welches Wassertier auf der gezogenen Karte abgebildet ist. Das „Wassertierkind“ darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.



Beispiele für Kärtchen zum Spiel „Welches Wassertier bin ich?“

Tiere am und im Wasser nehmen, die die Kinder kennen oder auch schon auf Wasserexkursionen kennengelernt haben!

Ansonsten:

Fisch, Hai, Delfin, Wal, Seestern, Qualle, Seepferdchen, Krebs, Muschel, Ente, Schwan, Pinguin, Frosch, Kröte, Libelle, ...



KOMPETENZ:
KOMMUNIKATION,
SOZIALES

AGENDABEZUG: BIODIVERSITÄT

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: ÜBERALL

MATERIAL: (LAMINIERTE) KÄRTCHEN, AUF DENEN DIE WASSERTIERE ABGEBILDET SIND (SIEHE OBEN)



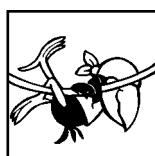


EIN PLATZ IM WASSER: DAS GROSSE DURCHEINANDER

Die Kinder haben im Vorfeld auf einer Gewässerexpedition jede Menge Lebewesen kennengelernt, die sich im Wasser tummeln. Man muss sich dort also schon um einen Platz bemühen... Dies leitet über in ein bewegendes Spiel: ein Platz im Wasser.

Ablauf:

Die Kinder sitzen in einem Raum auf Stühlen, im Freien auf Matten oder ähnlichem. Es gibt allerdings einen Sitzplatz zu wenig, die Spielleitung steht anfangs noch. Die vorbereiteten Kärtchen (siehe unter Material) werden gemischt und an alle verteilt. Für jedes Kind und für die Spielleitung gibt es ein Kärtchen mit der Abbildung einer am oder im Wasser vorkommenden Art. Alle prägen sich ihr Tier ein. Jedes Tier kommt mehrmals vor. Der Spielleiter in der Mitte ruft einen Tiernamen auf. Alle, bei denen dieses Tier auf der Karte abgebildet ist, müssen nun ihren Platz verlassen und einen anderen frei gewordenen einnehmen. Die anderen bleiben sitzen. Der Spielleiter sucht sich auch schnell einen Platz. Ein Kind bleibt übrig und das Spiel beginnt von neuem. Ruft ein Kind „Wasser“, müssen sich alle einen neuen Platz suchen.



KOMPETENZ:
KOMMUNIKATION,
BEWEGUNG



AGENDABEZUG: MOBILITÄT, BIODIVERSITÄT

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN, DRAUSSEN

MATERIAL: (LAMINIERTE) KÄRTCHEN MIT TIERARTEN, DIE AM GEWÄSSER VORKOMMEN (BEISPIELE: BACHFLOHKREBS, LIBELLE, MÜCKENLARVEN, SCHLAMMRÖHRENWURM, SCHWAN, ENTE...), JEDES TIER 3- BIS 5-MAL, IN RÄUMEN STÜHLE, IM FREIEN KLEINE MATTEN ODER ÄHNLICHES, AUF DIE MAN SICH STELLEN KANN

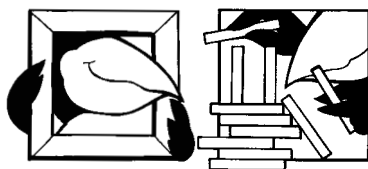




WIR BASTELN UNSER TRAUMBOOT: EIN BOOT AUS NATUR- UND RECYCLINGMATERIAL

Die Kinder basteln ihr eigenes Boot aus verschiedenen Natur- und Recyclingmaterialien. Sie können ein Floß aus kleinen Holzstöckchen bauen, welches mit Bindfaden zusammengeschnürt wird. Mit einem Segelmast und Stoffsegel versehen wird daraus ein Segelboot. Oder sie bauen größere Schiffe, wie Ozeandampfer, Hausboote, Seeräuberschiffe oder Frachter. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Zu Hause sammeln die Kinder geeignetes Material und bringen es für den Basteltermin in den Kindergarten mit. Materialvorschläge siehe unten. Am Schluss überprüfen die Kinder die Schwimmfähigkeit ihrer Boote in einer Wasserschüssel oder im Planschbecken. Alternativ können sie ihre Boote auf einem kleinen Gewässer testen oder eine kleine Wettfahrt in einem Bach organisieren. Welches Boot geht nicht unter und fließt mit der Strömung am besten bis zur Ziellinie?

Zu beachten: Kleine Gruppengröße empfehlenswert!



KOMPETENZ:
POSITIVE IDENTIFIKATION,
GESTALTUNG



AGENDABEZUG: BAUEN UND WOHNEN, GESTALTUNG, KLIMA UND RESSOURCEN

JAHRESZEIT: (F) + VORZUGSWEISE S

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN

AKTIONSDAUER: CA. 2 STUNDEN

MATERIAL: VON DEN KINDERN MITZUBRINGEN: HOLZ, STYROPOR, LEERE PLASTIKFLASCHEN UND MILCHTÜTEN, JOGHURTBECHER ODER ÄHNLICHES, KORKEN, FILMDÖSCHEN, SCHASCHLIKSPIESSE, ZAHNSTOCHER, STOFF, FEDERN, BINDFADEN, WOLLE; VON DEN ERZIEHER/INNEN VORZUBEREITEN: VERSCHIEDENE KLEBER (EVTL. HEISSKLEBPISTOLE), SCHEREN, TESAFILM, BOHRER, SÄGE, PAPIER ZUM VERZIEREN, WASCHSCHÜSSEL ODER PLANSCHBECKEN

ZUSÄTZLICHE LITERATUR: WASSER: DIE ELEMENTE IM KINDERGARTENALLTAG, GISELA WALTER, HERDER-VERLAG



VIELSEITIGES WASSER: WASSER-PANTOMINE-SPIEL

Ablauf:

Die Kinder setzen sich im Kreis zusammen und stellen sich vor, in ihrer Mitte befindet sich ein großer Wasservorrat. Der Reihe nach geht jeder in die Mitte und stellt pantomimisch eine Tätigkeit oder einen Gebrauch von Wasser dar. Die anderen dürfen raten. Beispiele: Zähne putzen, duschen, surfen, schwimmen, trinken, Suppe kochen, Blumen gießen. Als Hilfestellung kann die Spielleitung Kärtchen mit abgebildeten „Wasser-Tätigkeiten“ vorbereiten.



KOMPETENZ:
KOMMUNIKATION, POSITIVE IDENTIFIKATION,
BEWEGUNG

AGENDABEZUG: MOBILITÄT, SOZIALES

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN, ÜBERALL

MATERIAL: (LAMINIERTE) KÄRTCHEN VORBEREITEN,
AUF DENEN DIE WASSER-TÄTIGKEITEN BILDLICH DARGESTELLT SIND



VERSICKERUNGSVERSUCH: EXPERIMENTE MIT VERSCHIEDENEN BODENTYPEN

Wasser ist ständig unterwegs. Es läuft von der Quelle in den Bach und immer weiter bis schließlich ins Meer. Es verdunstet auf vielerlei Wegen, kommt als Niederschlag von oben zurück und versickert im Boden - verborgen für unsere Augen. Aber nicht für die Natur. An unerwarteter Stelle tritt es wieder hervor und die Reise beginnt von neuem.

Ablauf:

Zuerst sucht die Gruppe zwei oder drei verschiedene Bodenarten auf dem Gelände und markiert diese Stellen: sandiger Boden (ein Sandkasten tut es auch), Boden mit Nadelstreu unter Bäumen, festgetretener Boden auf einem Trampelpfad, lockerer Boden eines Maulwurfhügels oder ein Stück Rasenfläche. Dann wird nacheinander je eine Konservendose etwas in den Boden gedrückt und diese dann mit 100 ml Wasser befüllt. Die Zeit, bis das Wasser ganz versickert ist, wird gestoppt und unter Mithilfe der Spielleitung notiert. Welcher Boden lässt das Wasser am schnellsten „verschwinden“, welcher ist wohl am durchlässigsten? Besonders bei durchlässigen Böden wie Sandböden kann man die Versickerung gut beobachten. Bei lehmigen oder tonigen Böden hingegen versickert das Wasser sehr langsam. Der Effekt ist kaum zu beobachten.

Nun kann darüber spekuliert werden, wohin das Wasser jetzt weiter wandert. Was passiert auf einem Kopfsteinpflaster oder bei Asphaltstraßen? (Regen)Wasser kann hier nicht mehr in den Boden versickern und fließt in die Kanalisation. Es wird zu Abwasser, welches in der Kläranlage unter hohen Kosten gereinigt werden muss und dem natürlichen Wasserkreislauf erst spät wieder zugeführt werden kann. So fehlt es zur Anreicherung von Gewässern und dem Grundwasserspiegel.

Mit dem Versickerungsspiel „Wir spielen Wasser und Boden“ kann die unterschiedliche Wasserdurchlässigkeit des Bodens simuliert werden.



KOMPETENZ:
KOMMUNIKATION

AGENDABEZUG: KLIMA UND RESSOURCEN

JAHRESZEIT: F + S + H

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTENAUSSENGELÄNDE, GARTEN, PARK

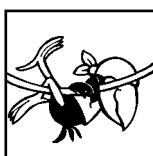
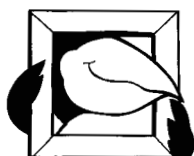
MATERIAL: EINIGE LEERE KONSERVENDOSEN, VON DENEN DECKEL UND BODEN ENTFERNT WURDEN, MESSBECHER, STOPPUHR, WASSER





VERSICKERUNGSSPIEL: WIR SPIELEN WASSER UND BODEN

Bei diesem Spiel schlüpfen die Kinder in die Rolle von Wasser und Boden. Zwei von ihnen sind Wassertropfen und stehen außerhalb des Kreises, den die übrigen bilden. Der Kreis symbolisiert den Boden, in den die Wassertropfen eindringen wollen. Zunächst ist der Boden ein Sandboden. Alle im Kreis stehen weit auseinander und halten sich an den Händen. Das Eindringen ist für die Wassertropfen ganz einfach. Schwieriger wird es schon bei „normaler“ Erde einer Wiese. Alle Kreisspieler rücken dicht zusammen und fassen sich an den Händen. Als Letztes werden ein Steinboden oder eine Straße simuliert. Die Kinder rücken sehr dicht zusammen und legen sich die Arme über die Schultern. Hüften und Beine berühren sich. Es ist fast unmöglich für die Wassertropfen, in die Kreismitte zu gelangen.



KOMPETENZ:
POSITIVE IDENTIFIKATION,
BEWEGUNG, SOZIALES

AGENDABEZUG: MOBILITÄT, SOZIALES

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: ÜBERALL





EIN STILLER TEICH: ZUR RUHE KOMMEN

Bei trockenem, schönem Wetter im Freien, ansonsten im Raum setzen oder legen sich die Kinder gemütlich und entspannt hin und lauschen der ruhig und mit vielen Pausen vorgetragenen „Traumreise zum Teich“ der Spielleitung.

Text:

„Setz oder leg dich ganz entspannt hin ... schließ die Augen ... mach es dir noch mal ganz bequem ... atme ruhig und beobachte einen Moment deinen Atem ... Stell dir nun vor, du sitzt am Ufer eines kleinen Teiches ... ein schöner Tag ... blauer Himmel, weiße Schäfchenwolken und die Sonne ... Sonnenstrahlen spiegeln sich im Wasser des Teiches ... Bienen summen um dich herum ... es riecht nach frischem Gras ... du blickst auf das Wasser ... ruhig ... still liegt es da ... nichts rührt sich mehr ... du nimmst einen kleinen Kieselstein ... wirfst ihn ins Wasser ... hörst das Plätschern ... kleine Wellen breiten sich aus ... ziehen Kreise ... immer weiter ... und verschwinden ... der Teich ist wieder ganz ruhig ... glatt ... still ... und vielleicht sind in deinem Kopf noch störende Gedanken ... du kannst sie gehen lassen, so wie die Wellen im Teich ... einfach ausklingen lassen ... vielleicht möchtest du noch weitere Kieselsteine ins Wasser werfen ... die Wellen beobachten ... wie sie Kreise ziehen ... weiter ... und weiter ... dann verschwinden ... Nun kommst du langsam ... in deinem Tempo ... wieder hierher zurück ... du bewegst deine Finger ... atmest etwas tiefer ein und aus ... du dehnt und räkelst dich ... und öffnest deine Augen ... du fühlst dich erfrischt und ausgeruht ... als wärest du gerade aufgewacht.“



Nach der Traumreise können die Kinder über ihre Erlebnisse berichten.

Traumreisen vermitteln Entspannung, positive Gedanken und Gefühle. Sie helfen, Stress abzubauen und das innere Gleichgewicht wieder herzustellen. Außerdem fördern sie die Fantasie und Kreativität.



KOMPETENZ:
POSITIVE IDENTIFIKATION,
KOMMUNIKATION,
EMOTIONALE KOMPETENZ

AGENDABEZUG: ORIENTIERUNG IN RAUM UND ZEIT

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN, WIESE

MATERIAL: DECKEN ODER MATTEN, EVTL. KOPFKISSEN





DAS SPUKENDE ERBSENGLAS: DIE DYNAMIK DES AUFQUELLENS

Ein faszinierendes Experiment ist das Quellenlassen von Erbsen (Bohnen). Die Kinder füllen ein Wasserglas randvoll mit trockenen Erbsen und geben vorsichtig soviel Wasser hinzu, bis das Glas zu etwa 2/3 gefüllt ist. Wenn die feuchten Erbsen aufquellen und größer werden, drücken sie die darüber liegenden trockenen Erbsen nach oben, bis irgendwann am Ende eine Erbse nach der anderen aus dem Glas kullert. Das kann bis zu einer Stunde dauern. Besonders laut wird es, wenn das Glas auf einer großen umgedrehten Blechdose steht. Versteckt man das Glas mit der Unterlage irgendwo, dann wirkt das Geräusch recht geheimnisvoll.

Samen sind die Vermehrungs- und Verbreitungseinheiten der Pflanzen. Sie werden durch eine feste Samenschale geschützt. Das aktive Leben ist durch Wasserentzug still gelegt. Sie befinden sich in einem Ruhezustand. Samen wird der Keimungsprozess in Dabei entwickeln die Pflanzen eine

Beim Quellen der Gang gesetzt. enorme Kraft.



Ergänzend kann der Versuch „Erbsenstark“ aus dem Ordner lebengestaltenlernen (Praxis Schatzkiste S.37) durchgeführt werden.



KOMPETENZ:
GESTALTUNG

AGENDABEZUG: GESTALTUNG

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN

MATERIAL: WASSERGLAS, TROCKENE ERBSEN, WASSER, GROSSE BLECHDOSE





OBERFLÄCHENSANNUNG: ÜBERS WASSER LAUFEN

Eine Besonderheit des Wassers ist seine so genannte Oberflächenspannung. Dazu folgendes Experiment:

Ein Wasserglas wird randvoll so mit Wasser gefüllt, bis sich die Oberfläche wölbt und es aussieht, als hätte sie eine Haut. Nun wird ganz vorsichtig eine Büroklammer auf die gewölbte Wasseroberfläche gelegt. Am besten, man lässt die Klammer vom Rand aus hereinrutschen! Eventuell sind einige Versuche nötig. Zweite Möglichkeit: Man legt die Büroklammer auf ein kleines Stück Löschblatt und dann auf die Wasseroberfläche. Nun wartet man, bis das Löschpapier wassergetränkt nach unten sinkt. Die Klammer bleibt liegen, obwohl sie eigentlich nach unten sinken müsste, weil sie schwerer als Wasser ist. Mit einem Tropfen Spülmittel auf das Wasser bringt man die schwimmende Büroklammer aber sofort nach unten.

Die kleinsten Teilchen (Moleküle) des Wassers haften durch physikalische Kräfte aneinander und können somit leichte Gegenstände, die vorsichtig aufgelegt werden, tragen. Diese Erscheinung nennt man Oberflächenspannung. Diese Oberflächenspannung nutzen auch kleine Insekten – die Wasserläufer. Sie spreizen ihre Beine weit und flitzen so vorsichtig über das Wasser, dass sie nicht einsinken. Bei Waschvorgängen ist Oberflächenspannung hinderlich, weshalb in Waschmitteln grenzflächenaktive Stoffe (Tenside) enthalten sind, die die Oberflächenspannung senken (hier: Spülmittel).



KOMPETENZ:
GESTALTUNG

AGENDABEZUG: GESTALTUNG

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN

MATERIAL: WASSERGLAS, BÜROKLAMMER, LÖSCHPAPIER, EVTL. SPÜLMITTEL





WASSERVERDUNSTUNG: UNTERSUCHUNG AM BAUM UND AM MENSCHEN

Alles Leben braucht Wasser. Ohne Wasser verdorrt alles, wird trocken, stirbt, wird Wüste. An einem heißen Tag kann ein großer Baum über seine Wurzeln ungefähr 50 Eimer Wasser „trinken“. Das Wasser atmet er durch seine Blätter in die Luft aus – unsichtbar! Eine Birke verliert so an einem einzigen Sommertag etwa 400 Liter Wasser. Erwachsene verlieren pro Tag 100 ml Wasser über den Schweiß, 350 ml über die Haut, 350 ml über den Atem und 900 ml über den Urin. Sie nehmen täglich 1200-1500 ml Flüssigkeit über Getränke und 700-1000 ml über feste Nahrung wieder zu sich.

Wie viel Wasser ein einzelner Zweig eines Baumes an einem einzigen Sommertag ausschwitzt, kann man auf ganz einfache Weise untersuchen. Eine durchsichtige Plastiktüte wird über ein Ende eines belaubten Astes gebunden. Am besten geht es bei einer Birke! Nach einiger Zeit kann man kleine Wassertropfen entdecken, die sich an der Innenseite der Plastiktüte sammeln. Nach mehreren Stunden ist die Wassermenge in der Tüte schon ganz beachtlich. Am besten fängt man diesen Versuch am Anfang eines Kindergartenvormittags an und schaut sich das Ergebnis gemeinsam gegen Mittag an.

Mit Hilfe eines kleinen Gefrierbeutels kann man auch erkennen, wie viel Wasser der Mensch tagtäglich über die Haut verliert (herausschwitzt). Jedes Kind steckt seine Hand und seinen Unterarm in einen Gefrierbeutel und befestigt diesen locker mit einem Klebestreifen am Arm. Nach ca. 10-15 Minuten bilden sich an der Innenseite der Plastiktüte Tröpfchen. Diese Menge wird über die Haut ständig verdunstet (auch in Ruhe)! Die Wartezeit kann mit einer „Wassergeschichte“, die die Betreuerin vorliest, überbrückt werden.

Zu beachten: Der Versuch mit dem Gefrierbeutel sollte freiwillig erfolgen. Nicht jedes Kind möchte seinen Arm in einen Gefrierbeutel stecken. Evtl. stellt sich hier die Spielleitung als alleiniges Versuchsobjekt zur Verfügung.



KOMPETENZ:
GESTALTUNG

AGENDABEZUG: GESTALTUNG

JAHRESZEIT: S

OPTIMALE TAGESZEIT: WENN DIE SONNE SCHEINT

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTENGELÄNDE, DRAUSSEN

MATERIAL: DURCHSICHTIGE PLASTIKTÜTE FÜR DEN BAUM,
GEFRIERBEUTEL FÜR DIE ARME, KLEBEBAND ODER GUMMI





TRINKBECHER AUS PAPIER: PRAKTISCH, ABER KURZLEBIG

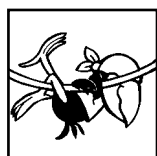
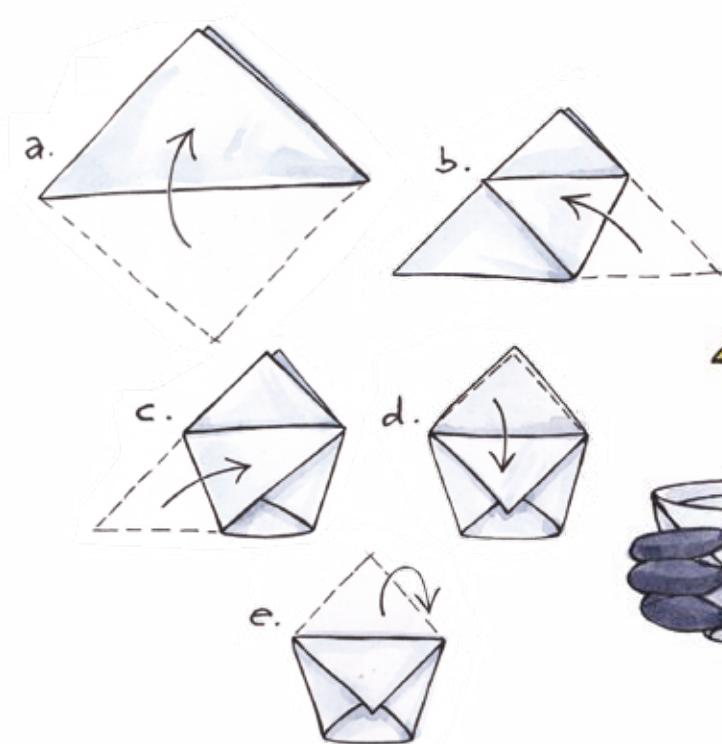
Die Gruppe stellt sich vor, es ist heiß, sie sind durstig, vor ihnen ist eine Quelle mit frischem, erquickendem Trinkwasser – aber sie haben kein Trinkgefäß dabei, sondern nur ein Blatt Papier. Für solch einen Fall ist es sehr nützlich, wenn man weiß, wie man einen Trinkbecher aus Papier herstellt ...

Anleitung:

Als erstes faltet man das quadratische Papier diagonal zusammen. Dann legt man die rechte Spitze zur linken Kante und die linke Spitze zur rechten Kante. Danach faltet man die obere Spitze nach unten und knickt die zweite Spitze nach hinten – fertig ist der Becher.

Zu beachten:

Am besten faltet die Spielleitung den Trinkbecher in einzelnen Schritten vor. Die Kinder haben so die Möglichkeit, den Becher Schritt für Schritt nachzufalten.



KOMPETENZ:
GESTALTUNG, MOTORIK

AGENDABEZUG: GESTALTUNG

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: KINDERGARTEN

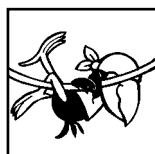
MATERIAL: QUADRAT AUS UNBEDRUCKTEM PAPIER IN EINER BELIEBIGEN GRÖSSE – JE GRÖßER DAS PAPIER, UM SO GRÖßER DER BECHER





EIN ALTES KINDERFANGSPIEL: FISCHER, FISCHER WIE TIEF IST DAS WASSER

Der Fischer (Fänger) steht auf der einen Seite, die Fische (restliche Gruppe) auf der anderen Seite des Spielfeldes. Die Gruppe fragt: „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortet: „2 Meter tief!“ (andere Möglichkeiten: 3 Meter, 20 Meter, 100 Meter, ...). Die Gruppe fragt zurück „Wie kommen wir hinüber?“ Der Fischer denkt sich nun eine Fortbewegungsart aus, z. B. schwimmen. „Ihr müsst schwimmen!“ Die Gruppe versucht nun „schwimmend“ auf die gegenüberliegende Seite zu kommen, während der Fischer möglichst viele „Fische“ fängt. Die gefangenen Fische dürfen ihm in der nächsten Runde helfen. Andere Möglichkeiten, sich fortzubewegen, sind z. B. hüpfen, seitwärts/rückwärts laufen, in Riesenschritten gehen, Spinnengang usw. Das Spiel wiederholt sich so lange, bis das letzte Kind gefangen wurde. Dieses ist der Gewinner des Spiels und übernimmt anschließend die Rolle des Fischers.



KOMPETENZ:
MOTORIK, SOZIALES

AGENDABEZUG: MOBILITÄT, SOZIALES

JAHRESZEIT: F + S + H + W

NATUR- UND AKTIONSRAUM: DRAUSSEN, TURNHALLE



