

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Kultur, Kunst & Musik, Ausgabe: 47

Titel: Maschinen und Roboter - Fantasien aus Blech (16 S.)

Produktinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>



Wie viel Leben steckt im Blech?

Ziel:

- Wissensvermittlung über die Gesetzmäßigkeiten von leblosem Material und der Kraft der Fantasie als Gegensatz dazu
- Entwickeln des Wortschatzes und der sprachlichen Fähigkeiten
- Ansprechen der Neugierde und des Wissensdrangs
- Entwickeln von kognitiven Fähigkeiten wie logischem Denken und Merkfähigkeit
- Anregen der Fantasie und der Vorstellungskraft

Anspruch:

Anzahl der Kinder:

Alter der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

- hoch
- ab 4 Kindern
- ab 5 Jahren
- Stuhlkreis oder Kuschelecke
- Bildmaterial (z.B. Ritter Rost, Cars, Buzz, Wall-E, Maschinen aller Art, PCs, Roboter, Kunst aus Metall)
- kaputte Elektrogeräte (z.B. Tastatur, Fön, Personewaage, Wecker, Uhr)
- Papier
- Buntstifte
- –
- ca. 10 Minuten
- ca. 20 Minuten

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

Bereiten Sie den Raum vor, indem Sie einen Stuhlkreis stellen bzw. einen Kreis mit Kissen oder Teppichfliesen auslegen. In die Mitte des Kreises legen Sie das Bild- und Anschauungsmaterial aus. Halten Sie die „Fantasieprodukte“ (z. B. Cars, Wall-E) noch zurück. Diese liegen zwar bereit, sind für die Kinder aber noch nicht sichtbar.

Die Kinder bekommen einige Minuten Zeit, um das Bild- und Anschauungsmaterial in der Kreismitte zu betrachten und gegebenenfalls ganzheitlich wahrzunehmen (z.B. fühlen, riechen). Danach nimmt jedes Kind einen Platz im Kreis ein.

Bilden Sie mit den Kindern einen **Erzählkreis**:

- Was seht ihr in der Kreismitte?
- Wozu kann man diese Dinge benutzen? Wurden diese Dinge bereits benutzt?
- Wie funktionieren sie?
- Woher kommen das Leuchten, die Geräusche, ...?



Maschinen und Roboter – Fantasien aus Blech

Wissensvermittlung – Einstein spezial

- Können die kaputten Sachen hier im Kreis auch von alleine Geräusche machen, leuchten, sich bewegen, etwas anzeigen, ...?
- Was könnten wir damit anfangen?
- Was könnten wir aus all diesen Dingen bauen?
- Was mag da wohl drin sein?
- Wenn wir zaubern könnten, was würdet ihr dann beispielsweise aus dem Telefon oder der Tastatur zaubern?

Zeigen Sie den Kindern nun die **Bilder** von den „Fantasieprodukten“:

- Wir haben einen sehr mächtigen Zauber in uns, nämlich unsere Fantasie. Mit ihrer Hilfe können wir leblose Dinge verwandeln.

Die Kinder bekommen Papier und Stifte. Sie dürfen nun ihren eigenen Roboter aufmalen.

Fordern Sie die Kinder auf, dem Fantasieroboter einen **Namen** zu geben:

- Der Zauber klappt nicht unbedingt mit einem Zauberstab oder einem Zauberspruch. Er ist erst abgeschlossen, wenn ihr euren Fantasierobotern einen Namen gebt und mit ihnen spielt.



Ein Kühlschrank ging spazieren

Ziel:

- Freude am gemeinsamen Singen und Musizieren
- Erleben und Umsetzen von Rhythmus und Melodie
- Kennenlernen eines fantasievollen Liedes
- Fördern der Sprache und des Wortschatzes
- Aufgreifen von Alltagssituationen im Lied
- Entfalten der Singfähigkeit und der Ausdrucksbereitschaft
- Ausbilden des Gedächtnisses für Tonfolge, Rhythmus und Text

Anspruch:

Anzahl der Kinder:

Alter der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- mittel
- ab 4 Kindern
- ab 5 Jahren
- Stuhlkreis oder Kuschelecke
- –
- –
- –
- ca. 10 Minuten

Text und Musik: Werner Meier

Refrain

Ein Kühlschrank ging spazieren, er ging die Straße lang, lässig und beschwingt
und er piff und sang. Hol-la-dri-i, hol-la-dri-o, hol-la-dri-i - oder so!

1. Da traf er ein Schnitt-zel, das rann-te grad ums Eck, to-tal au-ßer A-tem, es
lief dem Metz-ger weg. Das Schnitt-zel, ja, das schwit-zel-te, denn es war heiß und schwül.
„Komm“, sag-te der Kühlschrank, „bei mir da hast du's kühl.“ Das Schnitt-zel war so froh, Tü-re