

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

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

Kreative Ideenbörse Kindergarten – Ausgabe 1

Kultur & Kunst – Riechspiel

Autorin: Yvonne Wagner



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Kindergarten“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Riechspiel

Ziele:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitung:

Durchführungszeit:

- Geruchssinn trainieren
- ästhetisches Empfinden entwickeln
- Wahrnehmung
- Kreativität
- hoch
- 5 bis 6 Jahre
- 2 bis 4 Kinder
- Gruppenraum
- einige Spielfiguren
- ein großes Stück Pappe
- Filzstifte
- Marker
- Würfel
- Bilder von Dingen mit Geruch
- Kopiervorlage Seite 56
- Dosen mit Deckel
- ca. 3 Euro
- ca. 15 Minuten
- ca. 40 Minuten

Vorbereitung:

Suchen Sie verschiedene Materialien heraus, die einen gut wahrnehmbaren Duft haben. Da sie haltbar sein sollen, verwenden Sie z. B. getrocknete Zitronenschalen oder die Schalen von Äpfeln, die Sie vorher auf der Heizung (möglichst schnell) getrocknet haben. Im Frühling eignen sich auch gut die ersten Blüten von Sträuchern und Blumen sowie Kräutern.



Tipp:

Sie können auch frische Lebensmittel verwenden, müssen diese aber dann nach dem Spielen ausleeren und die Behälter gründlich reinigen, damit kein Schimmel entsteht! In diesem Falle können Sie auch Käse und Wurst in die Dosen füllen.

Als Behälter eignen sich kleine Dosen, z. B. von Brotaufstrichen, oder etwas Größere z. B. von Espresso. Spülen Sie die Behälter gründlich und lassen Sie sie offen trocknen, damit der Geruch des ehemaligen Inhalts verfliegt. Es eignen sich auch Plastikbehälter mit Deckel, wenn sie blickdicht sind, z. B. Joghurtbecher oder Cremedosen.



Schneiden Sie die Bilder auf der Kopiervorlage aus (oder suchen Sie passende Bilder aus dem Internet, z. B. für weitere Behälter, die gefüllt werden, drucken Sie sie aus) und kleben Sie sie in die Deckel. Ggf. überziehen Sie die Bilder mit einer transparenten Folie, damit sie länger halten.

Einstimmung:

Bitten Sie zwei bis vier Kinder im Vorschulalter zu sich und schlagen Sie vor, zusammen ein Spiel zu gestalten. Das Spiel soll mit Nasen zu tun haben.

Lassen Sie die Kinder überlegen, wie sie sich so ein Spiel vorstellen.

Soll es einen Würfel geben?
Soll es Spielfiguren geben?
Soll es ein Spielfeld/-brett geben?

Sammeln Sie die Vorschläge und erzählen Sie von den Geruchs Dosen. Zeigen Sie eine davon, damit die Kinder eine Vorstellung bekommen, was das ist.

Fassen Sie die Ideen der Kinder zusammen und schlagen Sie dann vor, wie das Spiel in etwa gestaltet werden soll. Im Folgenden finden Sie eine Umsetzungsmöglichkeit, die sich nach den Vorschlägen der Kinder variieren lässt.

Durchführung und Umsetzung:

Zunächst gestalten die Kinder ein Spielbrett. Dafür legen sie den Karton auf einen Tisch und messen mit den Spielfiguren ab, wie groß die einzelnen Spielfelder sein sollen. Sie suchen in der Kita eine Schablone, z. B. einen kleinen viereckigen Baustein oder einen runden Deckel. Nun zeichnen sie die Spielfelder auf das Spielbrett. Dabei achten sie darauf, dass ein Feld nach dem anderen gereiht wird und keine zu großen Lücken entstehen. Sie können den Kindern auch dünn mit Bleistift eine Schlangenlinie vorzeichnen, an der sie sich orientieren können.

Jetzt dürft ihr die Ereignisfelder bestimmen. Wer auf so ein Feld kommt, darf an einer der Dosen riechen. Erkennt er, was darin ist, darf er drei Felder weitergehen. Erkennt er es nicht, bleibt er stehen.

Vielleicht wollen die Kinder diese Regel verändern und der Spieler muss bei Nichterraten zurückgehen. Lassen Sie die Kinder möglichst frei entscheiden.

Die Ereignisfelder können z. B. jedes fünfte auf dem Spielfeld sein oder aber sie sind ganz spontan festgelegt. Die Kinder entscheiden, wie sie sie markieren. Z. B. zeichnen sie eine Nase darauf oder eine Dose.