

INHALT

- 2 Der Flaschenteufel
- 3 Der Flaschengeist
Das Telefon
- 4 Das Sprachangelspiel
- 5 Das Wurfspiel
- 6 Das Treffspiel
- 7 Das Jo-Jo
Ein CD-Jo-Jo
- 8 Musikinstrumente -
Rasseln
- 9 Die Rasselbirne
Die krächzende
Blechbüchse
- 10 Ein flinker Käfer
- 11 Der Ferrari
- 12 Die Eierkartonraupe
- 13 Ein Mobile aus
Fadenkugeln
- 14 Das Märchen im
Schuhkarton
- 15 Der Fangbecher
Stempel
- 16 Service

Das Müllproblem und die Kreativität

KITA-Kinder experimentieren mit Wegwerfmaterialien

Keine Technik, keine technischen Modelle, keine Technikspielzeuge ohne Material!

Zumeist ist Material ganz spezifischer physikalischer Qualitäten gefragt – und oft auch noch solcher, die einander auszuschließen scheinen – hart, aber flexibel, von hoher Dichte, aber schwimmfähig, wässrig, aber nicht flüssig, hochbelastbar, aber leicht und so weiter und so fort.

Ohne die Fähigkeit, bestimmte Materialien herzustellen, wären viele technische Neuerungen auf der Strecke geblieben. Was nützt das Wissen, wie eine Dampfmaschine funktionieren könnte (!), wenn man die für Kolben und Gestänge notwendigen Stähle nicht zur Verfügung hat! Jeder technische Vorgang braucht

nicht irgendein, sondern genau das richtige Material. Das kann natürlich auch aus Resten bereitgestellt werden. Es sollte sogar aus Resten sein. Denn was wir wirklich reichlich haben in der zivilisierten Welt, ist Müll. Der „Rest“ wird zu einem vollwertigen Material für ein neues technisches Gerät.

Bei allen Müllvermeidungsstrategien, die wir im Alltag anwenden – es ist nicht zu bestreiten, dass der Müll ein zivilisatorisches Problem von gigantischem Ausmaß ist.

Je früher schon Kinder mit diesem Problem konfrontiert werden, desto eher trainieren sie ihre Fantasie zur Beantwortung der Frage: Kann man das noch einmal verwenden? Das Arbeitsheft 4 stellt Übungen vor, die

das „Aha-Erlebnis“ vermitteln: Ja-wohl, man kann! Aus „Wegwerfmaterialien“ können sinnvolle kleine technische Geräte, Musikinstrumente, Spielzeuge und vieles mehr entstehen. Kinder sollen frühzeitig dafür sorgen, dass ihre Umgebung, dass unsere Welt nicht im Müll erstickt, denn durch Wegwerfen sind die Dinge keinesfalls verschwunden, das ist das Erste, was Kinder begreifen können. Die Kinder lernen auf diese Weise, selbst Verantwortung für ihr Tun zu übernehmen.

Mögen die hier aufgeführten Beispiele „aus Müll“ eine Anregung sein, das Thema Müll in der pädagogischen Praxis von Kindertageseinrichtungen stärker und mit mehr Kreativität zu berücksichtigen!

UNSERE AUTORIN

Guidrun Heinrich
ist KITA-Beraterin beim
Bezirksamt Mitte von Berlin.

ANLEITUNG 1



Der Flaschenteufel

Wer hat den Flaschenteufel erfunden?

SO GEHT'S:

Forme eine Knetgummikugel und stecke die Kappe des Kugelschreibers hinein – die Kappe darf kein Loch haben.



MATERIAL

Knetgummi
Glas mit Wasser
Plastikkappe eines
Kugelschreibers
hohe, durchsichtige
Plastikflasche mit
Schraubverschluss



Den Flaschenteufel oder auch Kartesischen bzw. Kartesianischen Taucher gibt es schon seit mehr als dreihundert Jahren. Der Name geht auf den französischen Philosophen und Wissenschaftler René Cartesius (Descartes) zurück.



Die Flasche wird randvoll mit Wasser gefüllt und der Taucher hineingeworfen. Damit der Taucher an der Oberfläche schwebt, muss die Größe der Knetgummikugel verändert werden:

In der Kappe ist eine Luftblase, sie sorgt für den Auftrieb.

Nun wird die Flasche zusammengequetscht. Der Taucher sinkt zu Boden:

Das Wasser dringt in die Kappe und presst die Luft darin zusammen. Weil mehr Wasser in der Kappe ist, sinkt der Taucher.

Lässt man die Flasche los, steigt der Taucher zur Oberfläche:

Das Wasser weicht aus der Kappe zurück, die Luftblase dehnt sich wieder aus. Der Taucher wird leichter und steigt wieder.

Flaschenteufel sind käuflich zu erwerben, man kann sie aber auch selbst herstellen. Eine Variante von zahlreichen Möglichkeiten stellen wir hier vor:



ANLEITUNG 2-3

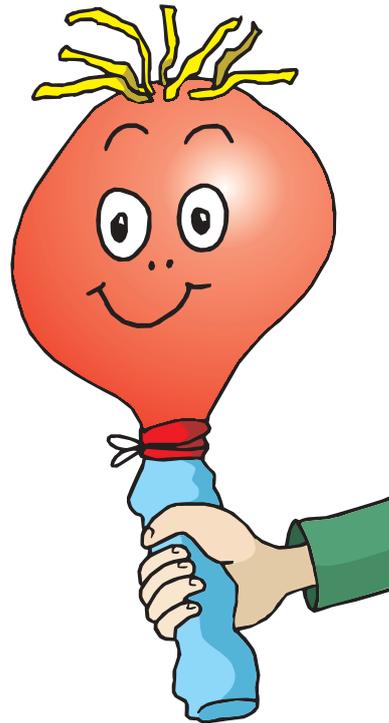
Der Flaschengeist

SO GEHT'S:

Aus Pappe werden kleine Kreise für die Augen und die Nase zurechtgeschnitten und bemalt. Auf den Luftballon werden die Augen, die Nase und die Wollfäden geklebt. Sobald alles getrocknet ist, wird der Luftballon über die Flasche gestülpt.

Achtung: Hierbei darf die Flasche **nicht** gedrückt werden! Am besten den Luftballon festbinden, damit keine Luft entweichen kann!

Jetzt kann der Flaschengeist zum Leben erweckt werden. Drückt man die Flasche zusammen, erhebt sich der Flaschengeist. Sobald die Flasche losgelassen wird, legt sich der Flaschengeist hin. Auf diese Weise kann er immer erscheinen und verschwinden!



MATERIAL

- 1 kleine weiche PET-Flasche
- 1 Luftballon
- 3 Wollfäden
- Klebstoff
- Pappe
- Farbstifte

Das Telefon

SO GEHT'S:

1. Variante

Um die Papprollen wird dünnes Papier gespannt. Anschließend werden die beiden Rollen mit einem Faden verbunden. Die Kinder stellen sich in einiger Entfernung voneinander auf, so dass der Faden straff ist, sie können so miteinander telefonieren.

2. Variante

In die Blechdosen (ohne Deckel) wird mit dem Dosenöffner je ein Loch in die Mitte der Dosenböden gestanzt.

Die scharfen Kanten werden mit Sandpapier abgeschmirgelt.

Eine mindestens zehn Meter lange Schnur

wird durch das Loch der ersten Dose gezogen und von innen verknötet. Das andere Ende kommt in die zweite Dose.



MATERIAL

1. Variante

- 2 Papprollen vom Toilettenpapier
- Faden
- dünnes Papier

2. Variante

- zwei leere Blechdosen

Das Telefon funktioniert tatsächlich. Die Stimme erzeugt Schallwellen, die den Boden der Dose in Schwingungen versetzen. Die Schwingungen übertragen sich auf die Schnur, laufen an ihr entlang und bringen den Dosenboden des Gesprächspartners zum Vibrieren.

ANLEITUNG 4

Das Sprachangelspiel

MATERIAL

Holzstab
Magnet
Schnur
Holzkiste, Pappkiste zum Aufbewahren

Variante 1

Verschlüsse von Saftflaschen, Ø ca. 20 mm
kleine bunte Bilder (z.B. Auto, Haus, Puppe, Blume ...)
Kleber

Variante 2

Kronkorken
wasserfeste Stifte

SO GEHT'S:

- Die Verschlüsse und Kronkorken werden gesäubert.
- Danach werden kleine Bilder hineingeklebt, die den Kindern bekannt sind (verschiedene Blumen, Verkehrsmittel, Menschen, Obst, Gemüse, Spielzeug – also Dinge des täglichen Lebens) oder es werden Buchstaben mit wasserfestem Stift hineingeschrieben.
- Der Magnet wird mit einer Schnur am Holzstab befestigt (Angel).

- Die Verschlüsse liegen umgedreht in der Kiste. Die Kinder angeln die Verschlüsse und benennen die Gegenstände oder bilden aus den abgebildeten Buchstaben ein Wort, suchen nach einem Tier oder einer Pflanze, die mit diesem Buchstaben beginnt.

Dieses Spiel bietet vielfältige Varianten und Einsatzmöglichkeiten.



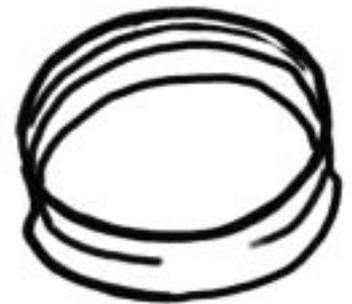
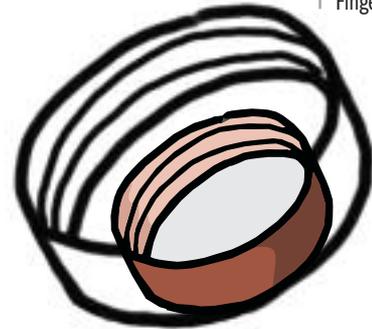
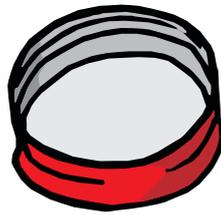
Das Wurfspiel

SO GEHT'S:

- Ein großes, gleichschenkliges Dreieck wird aus dem Karton ausgeschnitten (Tipp: 60 cm x 60 cm ist eine prima Größe).
- Das Dreieck wird von der Spitze nach unten in 6 Felder unterteilt.
- Jedes Feld erhält eine andere Farbe.
- Die Punktzahlen werden in die Felder eingetragen.
- Das Spielfeld wird draußen oder drinnen auf den Boden gelegt und das Spiel kann beginnen.
- Die Spieler stellen sich mit einem Marmeladenglasdeckel in einem Abstand von ca. 1 Meter vom Spielfeldrand auf.
- Einfach werfen, Punkte zusammenzählen.

Aber Achtung:

Fällt der Marmeladenglasdeckel mit der Öffnung nach oben, zählt die getroffene Zahl leider nicht, ebenso, wenn der Deckel auf der Linie liegen bleibt. Der Abstand zum Spielfeld kann natürlich je nach Übung vergrößert werden.



MATERIAL

- Karton
- 1 Schere
- 3 Marmeladenglasdeckel
- Finger- oder Plakatfarben



ANLEITUNG 6

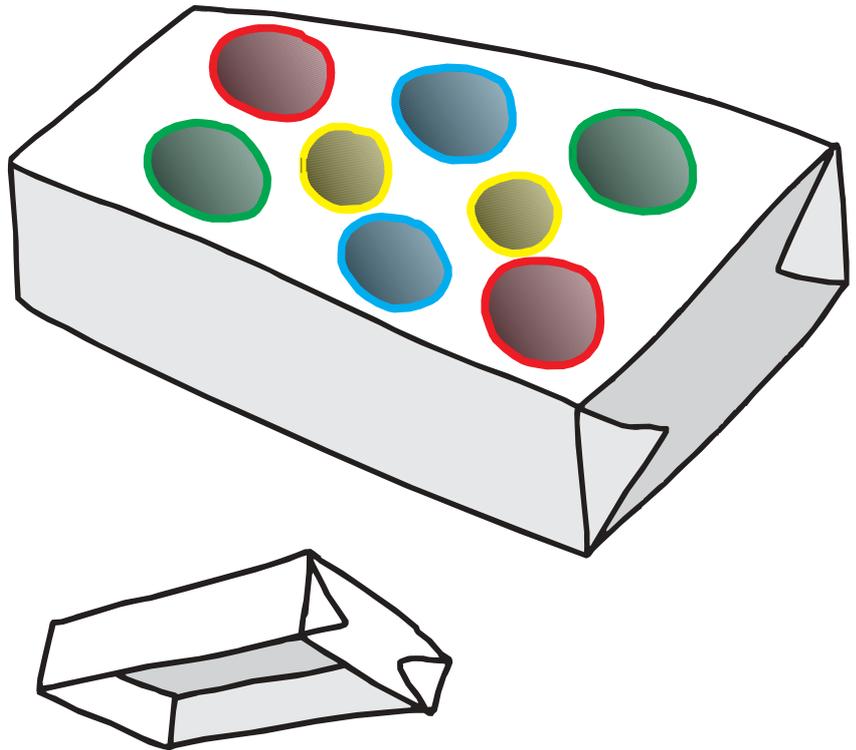
Das Treffspiel

MATERIAL

1 Milchkarton
 6 große Joghurtbecher
 2 kleine Joghurtbecher
 6 Flaschendeckel
 (jeweils 3 gleichfarbige)
 Wasserfarben oder Kreide
 Schere

SO GEHT'S:

- Dem Milchkarton wird eine große Breitseite herausgeschnitten, und dann stellt man ihn mit dieser Öffnung nach unten hin.
 - Ein großer Joghurtbecher wird mit der Öffnung nach unten auf den Karton gestellt. Die Öffnung wird sechsmal ummalt.
 - Mit den kleinen Joghurtbechern werden zwei Kreise gemalt.
 - Mit der Schere werden innerhalb der aufgezeichneten Kreise die entsprechenden Löcher herausgeschnitten.
- Achtung:** Immer innerhalb der aufgezeichneten Linie bleiben!



- Nun werden die ausgeschnittenen großen Löcher von links nach rechts nach folgendem Schema ummalt:
Oben: rot, blau, grün
Unten: grün, blau, rot.
 Die kleinen Löcher werden gelb umrandet.
- Wenn die Farbe getrocknet ist, können die Joghurtbecher in die passenden Löcher gedrückt werden.

Jetzt kann das Spiel beginnen. Der Wurfabstand beträgt ca. 1 Meter. Wer es schafft, zwei gleiche Farben und eine gelbe Farbe zu treffen, hat gewonnen!

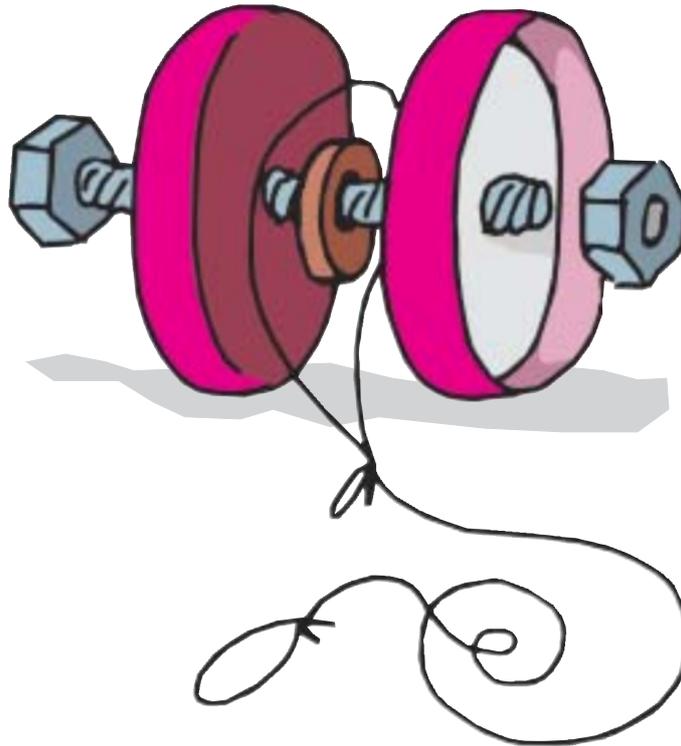
ANLEITUNG 7-8

Das Jo-Jo

SO GEHT'S:

- Mit Hammer und Nagel wird ein Loch in die Mitte jedes Deckels geschlagen.
- Zwischen die Deckel kommt ein Dichtungsring und die Teile werden mit Schraube und Mutter befestigt.
- Am Ende der Schnur ist eine kleine Schlinge mit einem Laufknoten.
- Auf dem Dichtungsring wird die Schlinge fest angezogen und die ganze Schnur bis auf ein kurzes Ende fest um den Dichtungsring gewickelt.

Das Jo-Jo kann natürlich fantasievoll gestaltet werden.



MATERIAL

- 2 Dosendeckel
- Dichtungsring
- Schraube und Mutter
- Farbkasten
- 90 cm Schnur
- Hammer, Nagel

Ein CD-Jo-Jo

SO GEHT'S:

- Ein Papierstreifen, der etwa 15 cm lang und 5 cm breit ist, wird ausgeschnitten und ganz klein zusammengerollt.
- In das eine Ende wird ein Loch gestochen.
- Die Schnur wird an dem Loch festgeknotet und der Streifen vom anderen Ende her wieder ganz fest aufgerollt.
- Die beiden CDs werden, mit der schimmernden Seite nach außen, von links und rechts auf das Röhrcen gesteckt. Lässt man die Achse los, springt sie auf und klemmt die CDs fest.
- Am anderen Ende der Schnur wird eine Schlaufe für den Mittelfinger gelegt und die Schnur aufgerollt.

MATERIAL

- ein Stück Karton
- Schere
- 1 Meter dünne Schnur
- 2 alte CDs



ANLEITUNG 9

Musikinstrumente – Rasseln

MATERIAL

alle möglichen Behälter,
alte Siebe, Gartenschlauch,
Luftballons

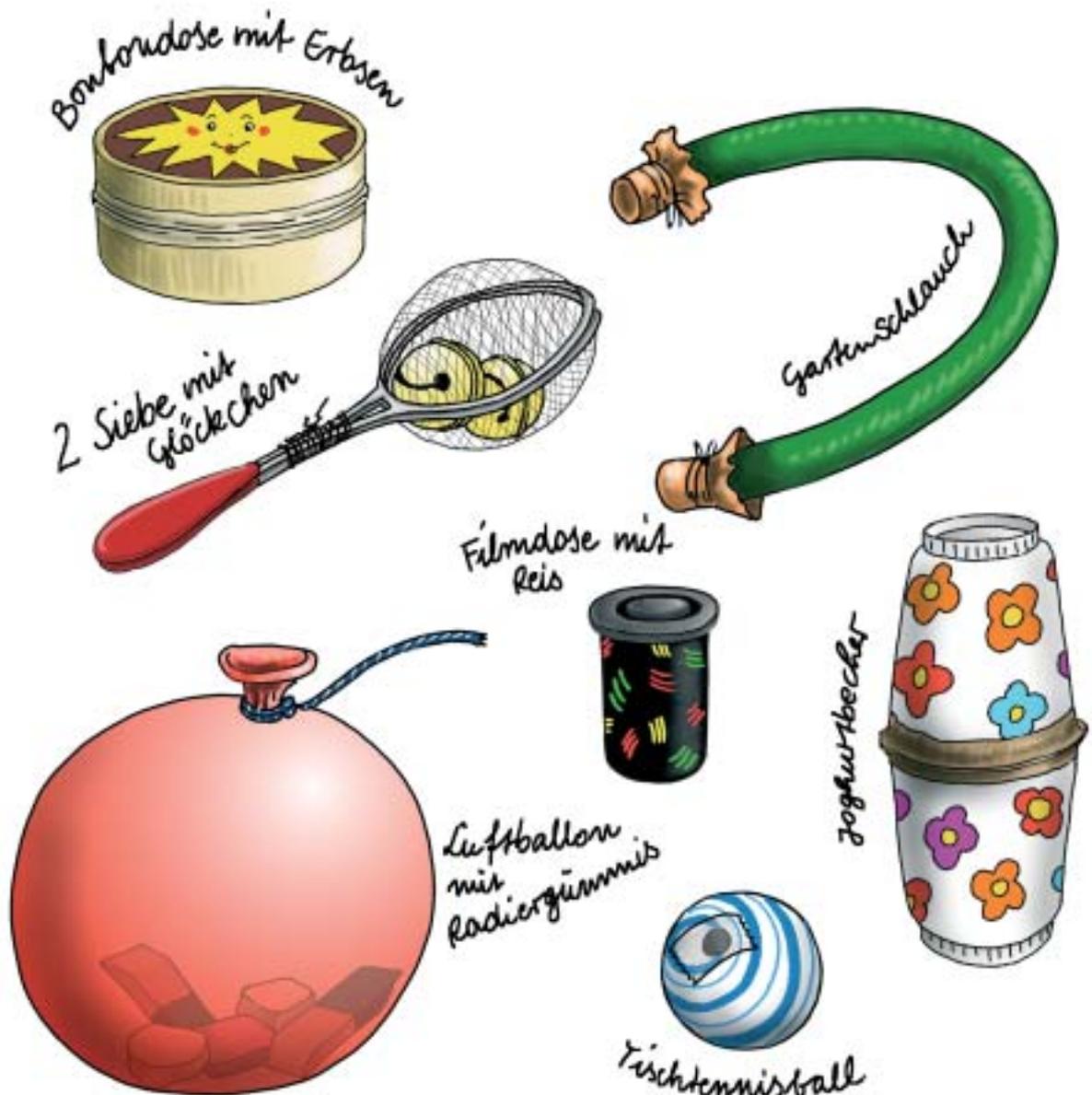
Material zum Füllen: Reis,
Erbsen, Steinchen,
Radiergummis, Glöckchen
usw.

Um zu jeder Musik und bei jeder Gelegenheit einen richtig tollen Rhythmus zu erzeugen, sind RASSELN die besten Instrumente!

Man kann ganz kleine, aber auch ganz große Rasseln – also leise, aber auch ziemlich laute Instrumente bauen, je nachdem, welche Materialien man benutzt.

Am einfachsten ist es, wenn man zwei Joghurtbecher, zwei Filmdosen, eine Cremedose ... mit ungekochtem Reis, Linsen, Erbsen ... füllt und mit den Öffnungen zueinander mit Klebeband gut verklebt. Fertig!

Diese Rasseln kann man noch bemalen, bekleben und nach Fantasie gestalten.



Die Rasselbirne

SO GEHT'S:

Das Papier wird in kleine Stücke gerissen und immer im Wechsel mit Klebstoff rundherum um Glas und Sockel geklebt.

Es sollten schon sehr viele Lagen werden, ca. 0,5 cm dick.

Falls die Rasselbirne farblich gestaltet werden soll, dann die letzten Lagen mit weißen Papierschnipseln bekleben.

Nachdem alles trocken ist, wird die Glühlampe kurz an eine Tischkante geschlagen, das Glas fällt in sich zusammen und rasselt beim Schütteln. Nun kann die Rasselbirne noch nach Lust und Laune bemalt werden.



MATERIAL

defekte Glühlampe
 Tapetenkleister
 Altpapier, Zeitungen,
 Werbeprospekte,
 Buntpapier ...
 Pinsel, Farben

Die krächzende Blechbüchse

SO GEHT'S:

- Zunächst wird der offene Deckel der Dose (wenn er noch vorhanden ist) entfernt. **Vorsicht:** Die Kanten sind sehr scharf!
- Mit dem Korkenzieher wird ein Loch in die Mitte des Dosenbodens gestochen. Je nach Alter der Kinder bitte von einem Erwachsenen helfen lassen.
- Jetzt wird ein halber Zahnstocher fest an das eine Ende der Schnur gebunden.

- Nun ist Fingerspitzengefühl gefragt, denn das andere Ende der Schnur muss durch das Loch im Boden der Dose geführt werden.
- Abschließend kann die Büchse noch bunt bemalt werden und fertig ist die „krächzende Blechbüchse“.



MATERIAL

leere, saubere Blechdose, z.B. Erdnussdose oder Sauerkrautdose, die Größe ist egal
 ca. 20 cm lange Schnur
 ein halber Zahnstocher
 Korkenzieher
 ein Stück Kolophonium (Geigenspieler benutzen es zum Einstreichen ihres Geigenbogens, damit die Geige besser klingt, Kolophonium gibt es in jedem Musikgeschäft)
 Farbe zum Bemalen der Blechbüchse („Window-Colors“)



Und wie krächzt die Büchse nun?

Ein Stück Kolophonium wird fest an die Schnur gedrückt. Zieht man nun kräftig und ruckartig an der Schnur, entsteht das krächzende Geräusch!



ANLEITUNG 12

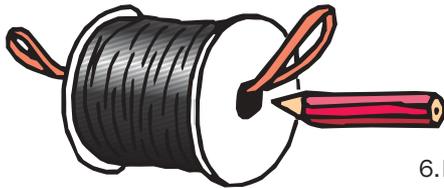
Ein flinker kleiner Käfer

MATERIAL

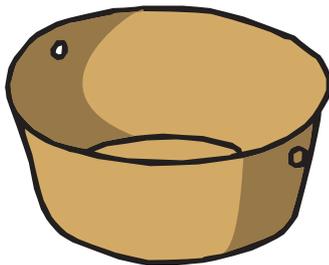
runde Plastikschüssel,
ca. 8 cm Durchmesser
Garnrolle mit ca. 2 m Garn
2 Streichhölzer
Gummiband, ca. 6 cm
Bleistiftstummel oder
Holzstab, 8 cm lang
Eierschachtel
Seiden- oder Krepppapier
Klebstoff
Schere, Pappmesser

SO GEHT'S:

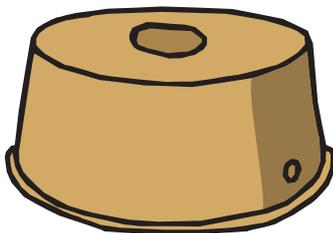
1. Das Gummiband wird durch die Garnrolle geführt und der Bleistiftstummel als Halterung hineingeschoben (die Gummienenden müssen gleich lang sein). Der Stift wird festgeklebt.



2. Auf jeder Seite der Schüssel werden am Rand kleine Löcher gebohrt.



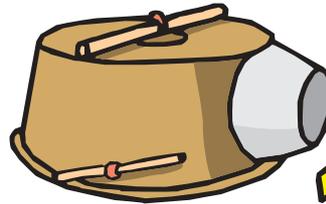
3. Die Schüssel wird umgedreht, in die Mitte des Bodens wird ein 1 cm großes Loch geschnitten.



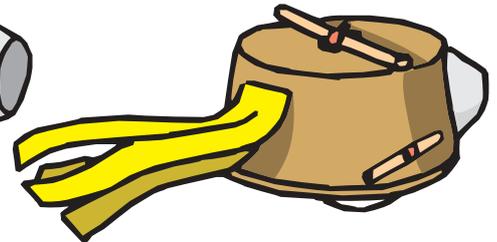
4. Die beiden Gummi-Enden werden durch die Löcher der Schüssel geführt und außen mit Streichhölzern befestigt.



5. Das Garnende wird durch das Loch im Schüsselboden geführt und um einen 8 cm großen Holzstab oder Bleistift gebunden.



7. Das Seiden- oder Krepppapier wird längs gefaltet und eingeschnitten. Die entstandenen Bänder werden an der Rückseite des Käfers angeklebt.



6. Ein Stück aus einem Eierkarton wird als Kopf vorne angeklebt.



Nachdem der Käfer angemalt ist, kann er loslaufen. Dazu muss man den Holzstab hochziehen und langsam senken. Der Käfer läuft am besten auf dem Teppich.



Der Ferrari

SO GEHT'S:

1. Boden und Deckel der Getränkedose mit einem scharfen Messer abschneiden.



2. Die Büchse wird längst durchgetrennt, so dass man ein gerades Stück Blech erhält.



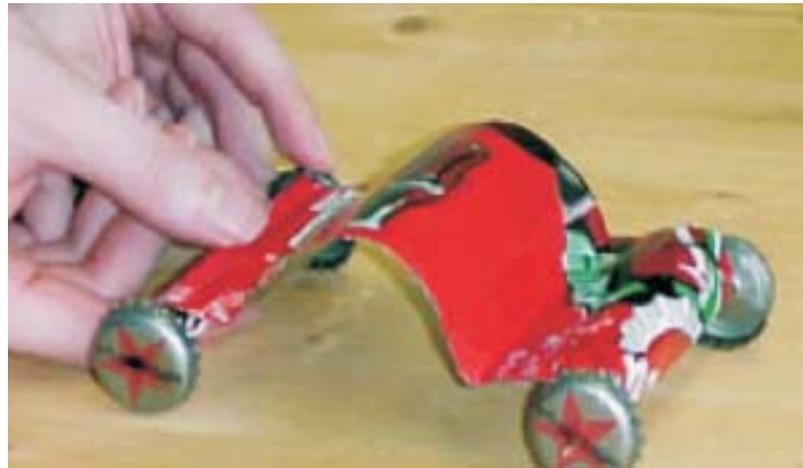
3. Den Metallstreifen über einen Kochlöffel glatt ziehen.

4. Mit einer Zange die beiden schmalen Enden nach innen einknicken und so die beiden Halterungen für die Radachsen falten.



5. Das Blech rechts und links einknicken (Fahrerkabine). Dabei zeigen die eingerollten Enden nach innen.

6. Kugelschreiberminen als Achsen durch die beiden Achshalterungen stecken.



7. Mit Hammer und Nagel je ein Loch in die Mitte der Kronkorken schlagen. Nicht so groß, die Löcher müssen genau auf die Kugelschreiberminen passen!

8. Die Kronkorken auf die Spitzen der Kugelschreiberminen stecken.

MATERIAL

- Getränkedosen
- 4 Kronkorken
- 2 leere Kugelschreiberminen

Vorsicht!
Die Arbeiten mit Blech sind gefährlich. Kinder brauchen dabei Hilfe.



ANLEITUNG 14

Die Eierkartonraupe

MATERIAL

Eierkartons
Schulmalfarben
Pinsel
Werbeprospekte
leere Fruchtzwergbecher
Flüssigkleber
Nadel
Angelsehne

So GEHT'S:

Die Eierkartons werden farbig bemalt. Aus den Werbeprospekten werden lange dünne Streifen (ca. 1 cm breit) geschnitten und aus je 2 Streifen Hexentreppen gefaltet.

Wie geht das mit der Hexentreppe?

Die Enden werden so zusammenkleben, dass sie einen rechten Winkel bilden.

Und nun geht's los:

1. Den linken Streifen nach vorn über den rechten Streifen falten, so dass sich wieder ein rechter Winkel bildet. Diesmal zeigt die Spitze nach links.
2. Den oberen Streifen von rechts nach links über den unteren Streifen falten, die Spitze zeigt nun nach oben.
3. Den rechten Streifen über den linken nach hinten legen, die Spitze zeigt nach rechts.
4. Den unteren Streifen nach hinten rechts über den oberen Streifen falten, nun ist die Spitze wieder unten, so wie auf dem Foto zu sehen ist.



Weiter mit der Eierkartonraupe:

An die so entstandenen Beinchen wird je ein Fruchtzwergbecher als Fuß befestigt und zusammen an die Eierkartons geklebt.

So werden viele Eierkartons mit Hilfe von Schnur aneinandergereiht.

Der erste Eierkarton bekommt noch ein lustiges Gesicht und die Raupe kann sich unendlich lang durch den Raum schlängeln.



Die Schritte 1 bis 4 wiederholen. Wenn ein Streifen zu Ende ist, einfach einen neuen Streifen ankleben. Wird die Hexentreppe beendet, werden die Enden zusammengeklebt und das überstehende Papier abgeschnitten.

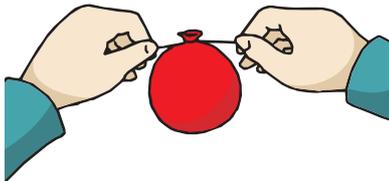


ANLEITUNG 15

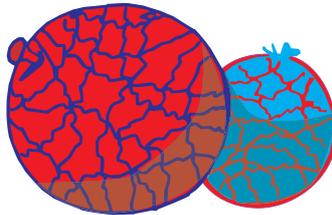
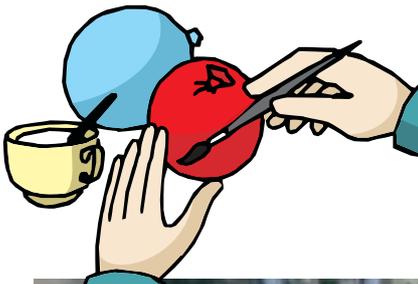
Ein Mobile aus Fadenkugeln

SO GEHT'S:

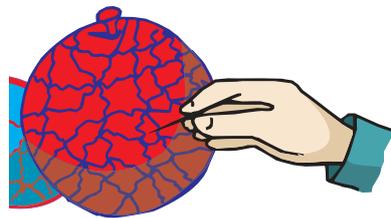
1. Die Luftballons in verschiedenen Größen werden aufgeblasen (nicht zu dick) und zugebunden.



2. Die Ballons werden gleichmäßig mit Spülmittel eingepinselt. In einer Tasse wird Tapetenkleister angerührt, der einige Minuten stehen gelassen wird.

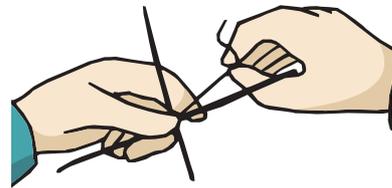


3. Schnur oder Wollreste werden in den Kleister getaucht und um die Ballons gewickelt.

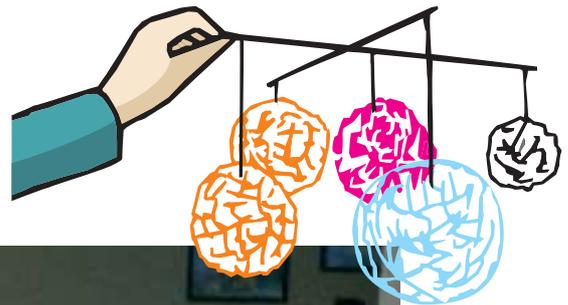


4. Wenn der Kleister getrocknet ist, werden die Ballons zerstoehen und herausgenommen. Was bleibt, ist eine wunderschöne runde Fadenkugel.

5. Zwei Stäbe werden zu einem Kreuz zusammengebunden.



6. Die Fäden werden jeweils um einen Strang der Kugeln gezogen und an den Ecken der Stäbe festgebunden, so dass sie im Gleichgewicht schweben. Ein starker Faden oder eine dünne Kordel wird in der Mitte der Stäbe befestigt, damit das Mobile aufgehängt werden kann.



MATERIAL

- 5 Luftballons
- weiße und farbige Schnüre oder Wolle
- Geschirrspülmittel, kaltes Wasser
- 1/2 Teelöffel Tapetenkleister
- 2 Stäbe
- Garn



ANLEITUNG 16

Das Märchen im Schuhkarton

MATERIAL

- 1 Schuhkarton
- 1 Mülltüte
- 1 Kleber
- 1 Schere
- Farbstifte
- Faden
- Sand
- Nähgarn
- weiße Pappe
(z.B. Milchkarton,
weiß oder blau)
- durchsichtiges Klebeband

So GEHT'S:

Für einen offenen Schuhkarton wird eine blaue Mülltüte als Hintergrund passend zurechtgeschnitten und eingeklebt, so dass der gesamte Innenraum bedeckt ist. Falten stören nicht, auch im Meer ist Bewegung. Sollte keine Mülltüte zur Hand sein, kann der Innenraum auch einfach blau bemalt werden.

Eine der schmalen Seiten des Kartons wird mit Klebstoff eingestrichen und dann mit Sand bedeckt. Das ist der Meeresboden.

Auf den Deckel des Schuhkartons wird eine Unterwasserwelt (z.B. Fische, Krake, Seepferdchen, Muscheln, Wasserschlange usw.) sowie die Hauptperson – die kleine Meerjungfrau – auf beiden Seiten gemalt.

Nun werden alle aufgemalten Figuren sorgfältig ausgeschnitten.

Mit einer dicken Nadel (z.B. Stopfnadel) und Nähgarn wird in die Figuren mittig oder oben (z.B. Meerjungfrau) vorsichtig ein Loch gestochen und der Faden durchgezogen.

Je nachdem, wie hoch oder tief die Figuren hängen sollen, wird der Faden abgeschnitten.

Das Figurenaufhängen funktioniert am besten so:

Schuhkarton auf den Kopf stellen, der Meeresboden ist somit oben, und die erste Figur am Faden anfassen.

Mit durchsichtigem Klebeband wird der Faden in der gewünschten Länge unten fest geklebt. Figur nach Figur kann jetzt angeordnet werden.

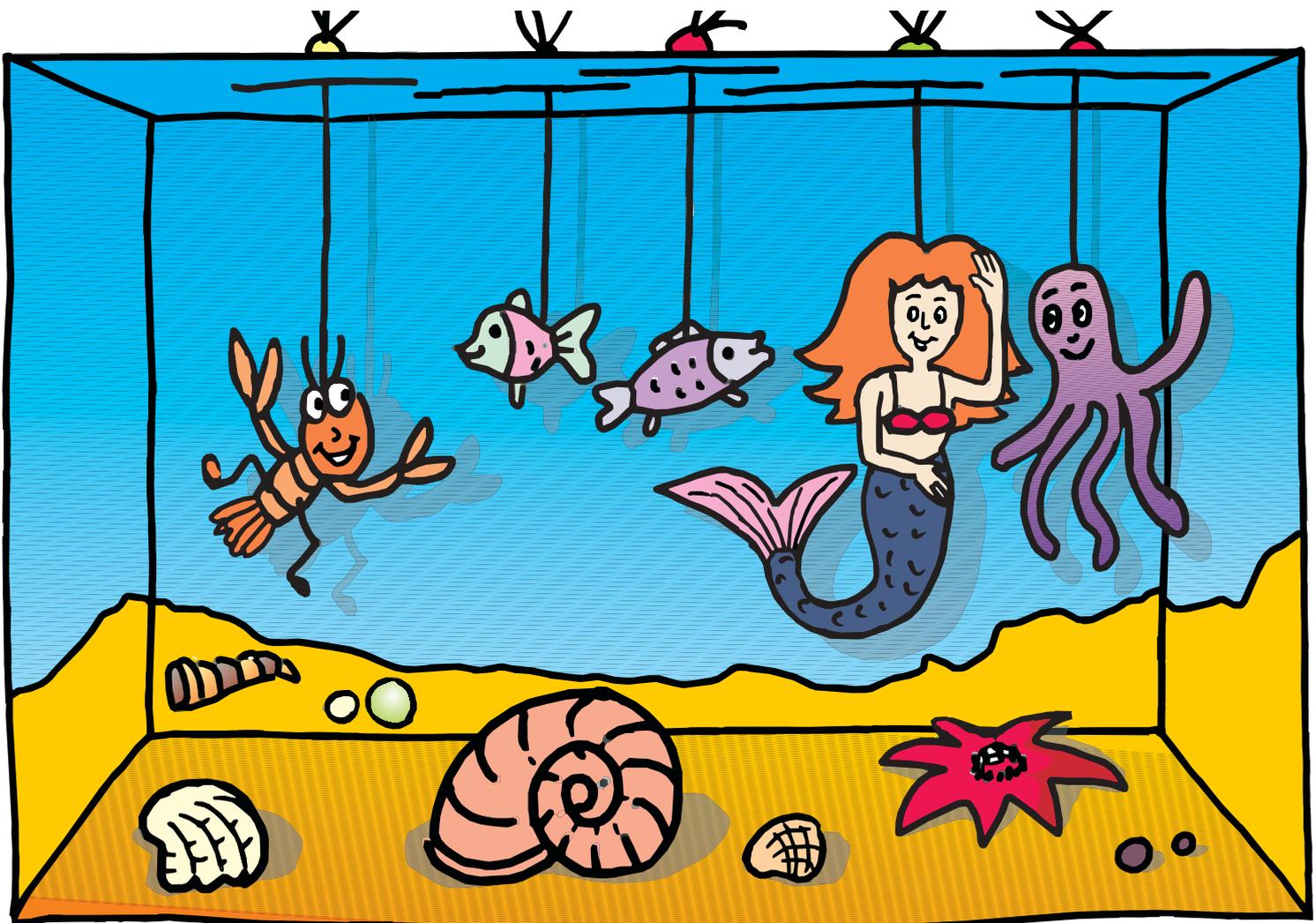
Der Karton wird wieder vorsichtig umgedreht, der Meeresboden ist somit unten, und die Figuren werden am Faden in der Unterwasserwelt schweben.

Muscheln vom letzten Urlaub machen die Unterwasserwelt perfekt.

Achtung: Die eingeklebte Mülltüte und der aufgestreute Sand sollten durchgetrocknet sein!

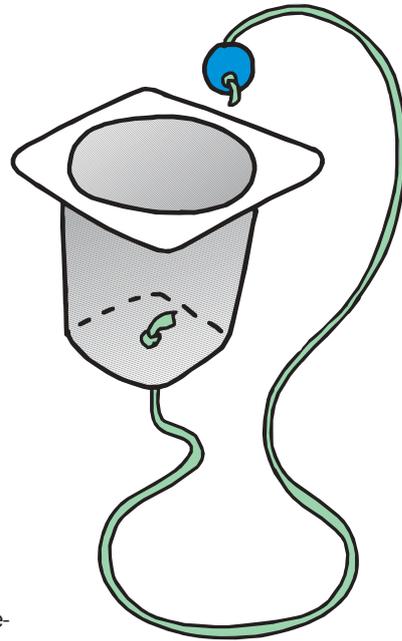
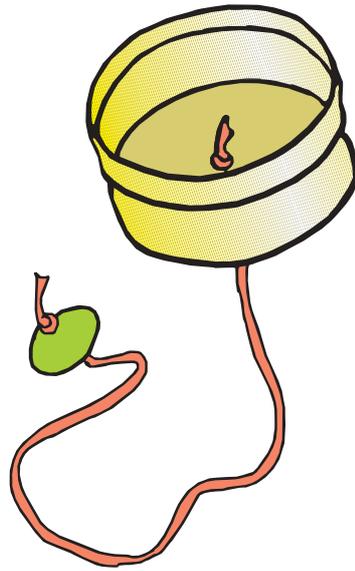
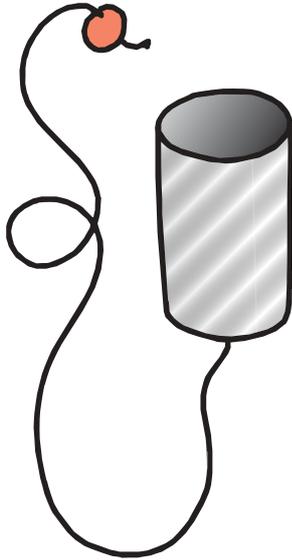
Wenn man mit den Figuren etwas agieren möchte, kann für jede ein kleiner Schlitz in den Karton geschnitten werden. Dann befestigt man die Figuren mit einer Perle.

Natürlich kann man auch jedes andere Märchen so im Schuhkarton bauen.



Der Fangbecher

In den Boden ein Loch bohren, Perle auf festes Garn knoten, durch das Loch ziehen, außen festknoten, dabei den Faden nach Belieben abmessen.



Man versucht, die Perle mit dem Becher zu fangen.

MATERIAL

Filmdosen, Joghurtbecher, Bonbonschachtel oder Ähnliches (je nach Schwierigkeitsgrad)
Wollreste oder Schnur
Perle

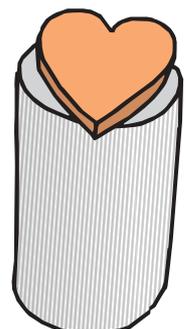
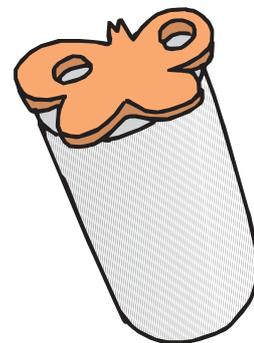


Stempel

Aus Schaumstoff, Schwamm oder Radiergummi wird eine beliebige Form ausgeschnitten und mit Montagekleber auf die geschlossene Filmdose geklebt. Fertig ist der Stempel.

MATERIAL

alte Filmdosen oder Ähnliches
Moosgummieste, alter Radiergummi, Schwamm ...
Kleber



SERVICE

Praxisnahe Erfahrungen für Kitas vermitteln

KONTAKT

Gudrun Heinrich

KON TE XIS
 Kita Lern Werkstatt
 Wilhelmstr. 52
 10117 Berlin
 Tel. (030) 97 99 13 0
 Fax (030) 97 99 13 22
 kontakt@kontexis.de
 www.kontexis.de

Bezirksamt Mitte von Berlin
 Jugendamt/Kita-Beratung
 Schulstraße 101
 13347 Berlin
 Tel. (030) 200 94 54 84
 gudrunheinrich@web.de

Seit einigen Jahren gibt es in Berlin-Mitte eine Kita-LernWerkstatt. Hierher kommen Erzieher/innen, um sich weiterzubilden und nach neuen Ideen für ihre pädagogische Arbeit zu suchen.

Die LernWerkstatt bietet eine modellhafte Lernumgebung, die zum Experimentieren, selbstbestimmten Handeln sowie zur Umsetzung spontaner Ideen und pädagogischer Projekte

anregt. Erzieher/innen kommen allein, in festen Arbeitsgruppen, als ganze Teams oder auch mit den von ihnen betreuten Kindern in die LernWerkstatt. Regelmäßig werden Angebote wahrgenommen, die sich unterschiedlichen Themen widmen, z.B. der Technik des Papierschöpfens, der Tiffany-Glaskunst und vieles andere.

Den Erzieher/innen stehen in der

LernWerkstatt unterschiedlichste Materialien wie Ton, Gips, Holz, Metall, Glas, Stoffe, verschiedene Werkzeuge und technische Hilfsmittel zur Verfügung. Von besonderem Interesse sind Angebote aus den Bereichen Wissenschaft und Technik, hier zeigen Erzieher/innen zunehmendes Interesse. Diese Arbeitsfelder werden künftig immer mehr in der pädagogische Arbeit mit den jüngeren Kindern an Bedeutung gewinnen.

Die Kita-LernWerkstatt ist ein Modellprojekt, das gemeinsam von einem öffentlichen Träger, dem Bezirksamt Mitte von Berlin, und einem freien Träger, dem Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsverein (tjfbv) e.V., getragen wird. Die Kita-LernWerkstatt kooperiert mit dem Projekt KON TE XIS und kann so auf praxisnahe Erfahrungen in den Bereichen Technik- und Computerarbeit, Spielzeug- und Modellbau, Elektro- und Robotertechnik zurückgreifen und die hervorragenden materiell-technischen Bedingungen, die die Lern Werkstatt Technik bietet, mitnutzen.



L I T E R A T U R

**Janet Eyre**

„Tolle Ideen –
 Aktiv durch die
 Jahreszeiten“

Verlag an der Ruhr
 ISBN 3-86072-012-0

**Petra Kathke**

„Sinn und Eigensinn
 des Materials“

Band 1 und 2
 Luchterhand Verlag
 ISBN 3-472-03877-2
 und
 ISBN 3-472-04621-X



Angela Zeidler-Frész
 „Das alternative
 Bastelbuch für Kinder“

Band 1 bis 3
 aktiv & kreativ Verlag
 ISBN 3-89387-109-8

Dieter Rex
 „Das farbige
 Bastel- und
 Werkbuch“

Bassermann
 Verlag
 ISBN
 3-8094-0597-3



DANKE

Die in dem Arbeitsheft enthaltenen Praxisbeispiele und Experimente wurden alle in Kindertagesstätten ausprobiert und waren in konkrete Projekte zu den Themen „Müllvermeidung und -entsorgung“ sowie „Recycling“ eingebunden. Besonderer Dank gebührt dabei der Kindertagesstätte Friedrichstraße 129 f und der Kita Reinickendorfer Straße 98 in Berlin-Mitte, durch deren engagierte Mitarbeit diese Sammlung erst möglich wurde.

Impressum

Herausgeber: Technischer Jugendfreizeit- und Bildungsverein (tjfbv) e.V.,
 Geschäftsstelle: Grundschule am Brandenburger Tor, Wilhelmstraße 52, 10117 Berlin
 Tel. (030) 9 79 91 30, Fax (030) 97 99 13 22, kontakt@kontexis.de

Redaktion: Thomas Hänsgen (V.i.S.d.P.), Sieghard Scheffczyk, Dr. Carmen Kunstmann

Layout: Journalisten&Grafikbüro am Comeniusplatz, Gabriele Lattke, Tel.: (030) 2 79 37 68 | Druck: Druckerei THIEME, Meißen

KON TE XIS wird gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und dem Europäischen Sozialfonds (ESF).