

Bildungsbereiche und Prinzipien

- In dieser Methode werden vor allem die Bildungsbereiche „Ethik und Gesellschaft“, „Natur und Technik“ sowie „Sprache und Kommunikation“ aus dem bundesländerübergreifenden BildungsRahmenPlan angesprochen.
- Es werden vor allem folgende Prinzipien sicht- bzw. erlebbar:
 - ⇒ Ganzheitlichkeit und Lernen mit allen Sinnen
 - ⇒ Individualisierung
 - ⇒ Lebensweltorientierung
 - ⇒ Sachrichtigkeit
 - ⇒ Partizipation

Konkrete Ziele und Kompetenzen

- Die Kinder lernen Reparaturmöglichkeiten kennen und Werkzeuge, die dazu dienen.
- Die Sachkompetenz wird durch dieses Bildungsangebot besonders gefördert.

Mögliche Anknüpfungspunkte

- Kinder erzählen von Situationen bzw. Erlebnissen, in denen Dinge kaputt gegangen bzw. repariert worden sind.
- Materialien, Spielsachen oder Einrichtungsgegenstände im Kindergarten gehen kaputt.

Organisatorisches

- Sozialform: Gesamtgruppe
- Dauer: 10 bis 20 Min.
- Zielgruppe: 3- bis 6-Jährige
- Raum: Gruppenraum oder Werkraum
- Zeitpunkt: Vormittag oder Nachmittag

Medien und Materialien

- Material *Dinge reparieren – Elterninformation*
- Material *Dinge und Werkzeuge [1–3]*
- Material *Verwendungszweck von Werkzeug-Beispiele*

Vorbereitung

- Die Kinder werden eingeladen, einen kaputten Gegenstand (Kleidungsstück, Spielzeug, Instrument, Dinge aus dem Haushalt, ...) von zu Hause mitzubringen.

Durchführung

- Die Kinder sitzen im Kreis. Die Gegenstände werden der Reihe nach in die Mitte gelegt und jeweils kurz etwas dazu erzählt:
 - ⇒ Was ist das für ein Ding?
 - ⇒ Was hast du bisher damit gemacht?
 - ⇒ Verwendest du es noch?
 - ⇒ Warum ist es kaputt?
 - ⇒ Wodurch ist es kaputt geworden?
- Wer etwas Ähnliches mit hat, legt es dazu:
- Liegen alle Gegenstände in der Mitte, werden gemeinsam einzelne Dinge angesehen:
 - ⇒ Kann man es reparieren?
 - ⇒ Wie geht das? Was müsste man dafür tun?
 - ⇒ Wer kann das?
 - ⇒ Was könnte man jetzt noch daraus machen?
- Variante: Es wird nur ein kaputter Gegenstand näher betrachtet.

Lernumgebung

- Memory: Das Material *Dinge und Werkzeuge [1–3]* zweimal ausdrucken, ausschneiden und nach den klassischen Memory-Spielregeln damit spielen.
- Zuordnung Ding und Werkzeug: Das Material *Dinge und Werkzeuge [1–3]* dafür je einmal ausdrucken und die Bilder ausschneiden. Die Bilder werden offen aufgelegt und von den Kindern zugeordnet. Zu jedem Bild eines Dinges gibt es mindestens ein Bild eines Werkzeugs, mit dem es bearbeitet bzw. repariert werden kann. Bei manchen kommen auch mehrere Werkzeuge dafür in Frage.

