

**Projekt: KID_Preneurship - Entwicklung des
unternehmerischen Denkens bei unseren Kindern
Nr. 2020-1-LV01-KA201-077505**

**Intellektueller Output Nr. 1: KIDpreneurship-
Modul für Kinder im Alter von 5-7 Jahren**

**Eine Reihe von 24 Aktivitäten, die wichtige Fähigkeiten für
eine unternehmerische Denkweise entwickeln**



"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
Angaben."

Inhalt

1	Einführung	4
2	Qualifikationsrahmen der Aktivitäten.....	4
2.1	Neugierde.....	4
2.2	Kreativität	6
2.3	Aus Fehlern lernen.....	7
2.4	Die Initiative ergreifen.....	8
2.5	Teamarbeit und Kommunikation	8
2.6	Wie man ein Ziel definiert	9
2.7	Finanzielle Allgemeinbildung.....	10
3	Eine Reihe von Aktivitäten.....	11
3.1	Untersuche das Objekt	11
3.2	Was könnte dies sein?.....	12
3.3	Mit Gefühlen umgehen	14
3.4	Richtig oder Falsch	15
3.5	Ziele erreichen	16
3.6	"Der Markt"	17
3.7	Frage – Buch – Frage.....	19
3.8	Bestimme den Wert.....	20
3.9	Mit anderen Augen sehen	21
3.10	Zählspiel.....	22
3.11	Exkursion: Besuch eines Geschäftes/Marktes/etc.	27
3.12	Geld ausgeben.....	28
3.13	Herr über mein Geld	34
3.14	"Wir produzieren, werben und verkaufen"	35
3.15	Belohnungs-Poster	35
3.16	Fantasie-Dschungel.....	36
3.17	Der Marshmallow Spaghetti Turm	37
3.18	Mach mich zu deinem Malwerkzeug.....	38
3.19	Nie enden wollend	39
3.20	Kinder Olympia	40
3.21	Der Papierturm.....	42
3.22	Aufdrucke	43
3.23	Landschaftsbilder aus Flecken.....	47

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



3.24 Was ist mein Beruf?.....49

1 Einführung

Die entwickelten Aktivitäten für 5- bis 7-jährige Kinder zielen darauf ab, unternehmerische Einstellungen, Fähigkeiten und Kenntnisse zu entwickeln, die ein Kind in die Lage versetzen sollen, bereits in diesem frühen Alter ab 5 Jahren Ideen in die Tat umzusetzen".

Unternehmerische Bildung ist die Fähigkeit, Chancen zu erkennen, um sie in einen wirtschaftlichen oder sozialen Wert für die Gemeinschaft umzuwandeln, und umfasst Fähigkeiten wie Kreativität, Kommunikation und die Fähigkeit, Ressourcen zu verwalten, und vieles mehr. Durch die verschiedenen Aktivitäten werden unternehmerische Fähigkeiten entwickelt, die den Kindern helfen, Initiative zu ergreifen, z. B. Kommunikationsfähigkeiten, Kreativität, Zusammenarbeit, kritisches Denken und Projektmanagementfähigkeiten. Der Kurs besteht aus 24 Aktivitäten, die sich an Kinder im Alter von 5-7 Jahren richten. Die Aktivitäten bestehen aus Spielen, angeleiteten Erfahrungen, Aktivitäten und spezifischen Aufgaben, die in der Klasse und hauptsächlich in Gruppen durchgeführt werden: Jede Aktivität ist der Entwicklung einer oder mehrerer Fähigkeiten gewidmet, die für unternehmerisches Denken wichtig sind.

Alle Projektaktivitäten sind sehr unterschiedlich und unterscheiden sich in Bezug auf Zeitplan, Dynamik, Materialien und natürlich Ziele. Die verschiedenen vorgeschlagenen Aktivitäten können je nach den logistischen und zeitlichen Gegebenheiten im Klassenzimmer und zum Zeitpunkt der Aktivitäten mäßig an die Entwicklung der Kinder angepasst werden, denn obwohl der Altersunterschied nur zwei Jahre beträgt, entwickeln sich Kinder im Alter von fünf bis sieben Jahren sehr schnell.

Die Partnerschaft rät Ihnen, die Aktivitäten im Voraus zu planen, indem Sie die entsprechenden Materialien beschaffen und den am besten geeigneten Ort für die Durchführung der Aktivitäten finden. Es ist also möglich, bei der Durchführung der Aktivitäten eine gewisse Flexibilität walten zu lassen, ohne das Hauptziel aus den Augen zu verlieren! Die angebotene Reihenfolge der Aktivitäten ist fakultativ. Sie können die Aktivitäten in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge nutzen, es ist nicht zwingend erforderlich, alle Aktivitäten auszuführen. Jede Aktivität allein ist für die Entwicklung des unternehmerischen Denkens der Kinder von Vorteil.

Die Aktivitäten wurden von den folgenden Organisationen entwickelt:

- "Kunst-Smart" - Lettland
- "Die Stiftung Patrizio Paoletti" - Italien
- "Synthese" - Zypern
- "Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen" - Österreich
- Stiftung "Werte, Tugenden, Integrität" - Bulgarien
- Privatkindergarten "Mazais Princis" - Lettland
- "Schwerpunkt Zukunft" - Malta

2 Qualifikationsrahmen der Aktivitäten

2.1 Neugierde

Nach mehreren Studien ist die verborgene Kraft, die das Lernen anregt, die Neugier: Die Freude am Entdecken aktiviert das kritische Denken und die Argumentation. Neugierde

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

fördert also das Lernen. Kinder nehmen eine Lücke zwischen dem, was sie wissen, und dem, was sie gerne wissen würden, wahr, unabhängig davon, ob sie sofortige Ergebnisse oder gute Noten erzielen wollen. Mehrere Studien legen nahe, dass neugierige Kinder ein reiches Leben und eine bessere berufliche Laufbahn haben. Es hat sich auch herausgestellt, dass wichtige adaptive Verhaltensweisen wie eine unkritische Einstellung, Toleranz gegenüber Ängsten, positive Emotionen und Humor mit Neugier zusammenhängen. Korrelation mit Glück: Intellektuelle Neugierde macht vital und Vitalität wiederum macht glücklich.

STRATEGIEN FÜR LEHRER

1. Förderung der Neugierde: Oft besteht die Versuchung, Schüler zu belohnen, wenn die Neugier zu einem gewünschten Ergebnis oder einer guten Note führt. Es ist jedoch wichtiger, die Neugier zu bemerken und zu fördern, wenn wir sie in Aktion sehen, zum Beispiel indem wir Schüler bestärken, wenn sie Fragen stellen.
2. Bringen Sie den Schülern bei, wie sie "gute" Fragen stellen können. "Gute" Fragen sind ein wichtiges Instrument für die Neugierde. Gute Fragen beinhalten "Warum?", "Was?" und "Wie?".
3. Neugierde verbreiten. Neugier ist ansteckend: Schaffen Sie Möglichkeiten für Gruppenaktivitäten für Schüler, um auch die am wenigsten neugierigen Schüler einzubeziehen.
4. Halten Sie Ihr Wissen auf dem neuesten Stand. Aktuelle Nachrichten können die Schüler dazu veranlassen, proaktive Fragen zu stellen, die dazu beitragen, die Probleme unter der Oberfläche der Gesellschaft ans Licht zu bringen.
5. Bringen Sie den Schülern bei, skeptisch zu sein. "Skeptikos" bedeutet "beobachten, prüfen". Ein skeptischer Mensch verlangt weitere Beweise, bevor er die Aussagen einer Person als wahr akzeptiert. Er ist bereit, den Status quo mit einem offenen Geist und durch eine gesunde Diskussion in Frage zu stellen.

TIPPS FÜR AKTIVITÄTEN

Klassenaktivitäten mit Beschreibungskarten

1. Beobachten Sie gruppenweise ganz alltägliche Gegenstände (z.B.: einen Stuhl, eine Kreide, einen Snackautomaten, ein Kleidungsstück, ein Lebensmittel) und trainieren Sie, sich möglichst viele neue Fragen dazu zu stellen, auf die Sie die Antworten nicht kennen. Die Frage, wer den Gegenstand erfunden hat, und die Hypothese über den Zweck der Erfindung sind dabei wesentlich. In einem zweiten Schritt könnte man fragen, ob und warum die Erfindung funktioniert hat, wie die Gesellschaft davon profitiert hat, wie der Erfinder davon profitiert hat (auch wirtschaftlich). Diese Aufgabe wird durch Recherchen auch in der außerschulischen Zeit begleitet.
2. Wählen Sie in Gruppen zunächst aus den lokalen, dann aus den nationalen und schließlich aus den internationalen Zeitungen eine Nachricht auf der Titelseite aus und üben Sie mit den fünf Schlüsselfragen (Wer? Was? Wann? Wo? Wie? Warum).
3. Wiederholen Sie Übung 2 mit einem Sachverhalt, der den Schulalltag betrifft (eine gewöhnliche Episode des Tages). Ziel ist es, den Prozess auf so viele alltägliche Fakten wie möglich auszudehnen und den Reichtum der Reflexion zu entdecken, den jedes einzelne Ereignis mit sich bringen kann. Diese Aufgabe wird von Recherchen auch außerhalb der Schulzeit begleitet, die sich auf Episoden aus dem Familienleben beziehen.
4. Untersuchung der Haltung großer neugieriger Menschen, die die Geschichte verändert haben: Leonardo Da Vinci, Isaac Newton, Luigi Galvani, Camillo Golgi, Alexander Fleming*. Extraktion ihrer Haltungen und Übung im Klassenzimmer: "Wenn ich Leonardo da Vinci wäre, was würde ich tun, wenn ich beobachten würde ... (der Regen, die Wolken, ein Regenschirm, ein Insekt am Fenster, usw. ...)
(1A, 2A, 3A, 4A)

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

Fragen Sie sich nach jeder der Übungen im Unterricht oder zu Hause, wie sie die Denkprozesse verändert und bereichert haben, z. B. durch die folgenden Fragen: Was weiß ich, was ich vorher nicht wusste? Welche Fragen habe ich mir gestellt, die Großeltern normalerweise stellen? Welche Frage von meinem Teamkollegen hat mich besonders beeindruckt? Und warum? Was könnte ich mir vorstellen, was mit mir und meinem Leben passieren würde, wenn ich immer diese Einstellung hätte? Es ist wichtig, die Jugendlichen dabei zu begleiten, Hinweise auf ihren emotionalen Zustand und die positiven Auswirkungen einer neugierigen Haltung zu sammeln: Wie habe ich mich gefühlt, als ich mir diese Fragen gestellt habe? 6. Zeugnis eines Unternehmers, der alles der Neugierde verdankt.

2.2 Kreativität

Kreativität gehört zu den Top 10 der vom Weltwirtschaftsforum (WEF) ermittelten Fähigkeiten, nach denen Personalverantwortliche und die Arbeitswelt im Allgemeinen in Zukunft verstärkt suchen werden. Aufgrund ihrer Bedeutung im organisatorischen Kontext nimmt diese Kompetenz sogar den dritten Platz ein. Obwohl Kreativität oft mit dem künstlerischen Bereich in Verbindung gebracht wird, ist diese Soft Skill in Wirklichkeit eine wichtige Form der Intelligenz, die Menschen dazu antreibt, in verschiedenen Bereichen Neues zu entdecken und in Gedanken und Gegenständen neue Verbindungen zu erkennen, die zu Innovationen, Lösungen und Veränderungen führen. Kreativität ist in der Tat eng mit Innovation verbunden, d. h. mit dem Wandel, der durch die Einführung von Neuem ausgelöst wird und zur Lösung von Problemen und zur Verbesserung von Produkten, Verfahren und Situationen führen kann. Gerade die Beziehung zwischen Kreativität und Innovation erklärt, warum die Kreativität ein grundlegendes Element der heutigen Arbeitswelt ist.

STRATEGIEN FÜR LEHRER

Der Schwerpunkt liegt nicht so sehr darauf, wie man Kindern Kreativität "beibringt", sondern wie man ein fruchtbares Umfeld schafft, in dem ihre Kreativität Wurzeln schlägt, wächst und sich entwickelt.

1. Stellen Sie sich vor: Zeigen Sie Beispiele, um Ideen anzuregen Wenn wir eine Aktivität vorschlagen, beginnen wir immer damit, Beispiele für Projekte zu zeigen, um eine Vorstellung von den Möglichkeiten zu vermitteln und Ideen zu liefern, wie man beginnen kann. Zunächst kann sich das Kind darauf konzentrieren, die angebotenen Beispiele nachzuahmen, dann wird es ermutigt, die Beispiele zu ändern oder zu modifizieren und ihnen seine eigene persönliche Note zu geben.

2. Bieten Sie eine Vielzahl von Materialien an: Stellen Sie eine breite Palette von Materialien zur Verfügung, um ihre Aufgaben zu erfüllen. Je vielfältiger die Materialien sind, desto mehr Möglichkeiten gibt es für kreative Projekte.

3. Alle Arten von "Tun" willkommen heißen

4. Legen Sie mehr Wert auf den Prozess als auf das Produkt. Es ist wichtig, die Schülerinnen und Schüler zu fragen, welche Strategien sie verwendet haben und wovon sie sich haben inspirieren lassen, und sie zum Experimentieren zu ermutigen, indem sie auch die Zwischenschritte der Projekte mitteilen und darüber sprechen, was sie als Nächstes zu tun gedenken und warum.

5. Bieten Sie viel Zeit für die Arbeit an Projekten an. Für ein aussagekräftiges Feedback sind zweistündige Sitzungen für Projekte sinnvoll, für ein radikaleres Ergebnis sollten Tage oder Wochen reserviert werden, in denen die Schüler ausschließlich an Projekten arbeiten.

6. Vermittlung und Austausch Erwachsene und Kinder arbeiten bei Projekten wirklich zusammen. Die Kinder werden durch Teamarbeit angeregt.

7. Reflexion des Prozesses Es ist wichtig, dass die Kinder in die Projekte eintauchen, aber noch wichtiger ist, dass sie über das Geschehen reflektieren. Zum Beispiel: "Wie seid ihr auf die Idee für dieses Projekt gekommen?" und "Was hat euch am meisten überrascht?".

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

8. Austausch von Überlegungen Teilen Sie den Kindern ihre eigenen Denkprozesse mit: Es ist nützlich für sie, die Strategien zu kennen, die Sie bei der Arbeit an den Projekten und beim Durchgehen der Probleme anwenden. Sie werden eher bereit sein, über ihr eigenes Denken nachzudenken und haben ein besseres Modell dafür.

9. Mehrere Lösungen für dasselbe Problem Trainieren Sie, allein und zusammen mit den Schülern, verschiedene Lösungen für die Probleme zu finden, auf die sie stoßen, einschließlich derer, die in den Unterrichtsaktivitäten strukturiert sind.

2.3 Aus Fehlern lernen

Fehler sind ein unausweichlicher Teil unserer Lebenserfahrung und stehen im Mittelpunkt eines jeden Lernprozesses. So zu tun, als gäbe es den Fehler nicht, außer um ihn zu korrigieren, ist der falsche Ansatz. Den Fehler vermeiden zu wollen, bedeutet, das Lernen zu stoppen und zu hemmen. Deshalb versuchen wir, eine Atmosphäre zu schaffen, in der es erlaubt ist, Emotionen ohne Angst zu erleben, und in der sie als Mittel betrachtet werden, sich der Möglichkeiten bewusst zu werden. Hier ist zu betonen, dass der Korrekturprozess in eine humanistisch-affektive Konzeption der Didaktik eingeordnet werden muss: Fehler sind ein natürlicher Teil des Lernprozesses und der Schüler muss beim Lehrer, bei seinen Mitschülern, im Bildungssystem allgemein das nötige Verständnis finden, damit der Fehler nicht zu Angstsituationen führt; es ist notwendig, Formen der Korrektur zu fördern, die zur Ermutigung führen und die Selbstkorrekturfähigkeiten des Schülers entwickeln und seine kritische Autonomie auch im Umgang mit Fehlern erhöhen.

STRATEGIEN FÜR LEHRER

1. Erkennen der Fehler und der Gründe für ihre Entstehung.
2. Um aus Fehlern zu lernen, ist es zunächst wichtig, die Schüler dabei zu begleiten, sie zu erkennen und zu verstehen. Manchmal ist es schwierig, sie zu erkennen, weil es eine kognitive Dissonanz gibt, einen Zustand psychologischer und emotionaler Spannung: Das Eingestehen eines Fehlers steht oft in Dissonanz zu unserem Selbstwertgefühl, bis zu dem Punkt, dass wir uns dabei ertappen, ihn zu rechtfertigen oder ihn jemand anderem zuzuschreiben, um tiefe Meinungen über uns selbst nicht zu hinterfragen. Die Anerkennung des Fehlers hängt mit seiner Ursache zusammen: Weiß der Schüler den richtigen Weg oder ist er abgelenkt?
3. Dramatisieren Sie die Fehler nicht, sondern nutzen Sie sie als freudige Gelegenheit zum Lernen in der Gruppe (wiederkehrende Fehler in der Klasse, kollektiv und allgemein) und zum Privilegieren (individuell und spezifisch).
4. Bewerten Sie Fehler neu. Jeder Fehler kann wirklich kreativ sein, da er eine Gelegenheit bietet, das Verfahren zu überdenken, die Widerstandsfähigkeit zu verbessern oder andere Fähigkeiten zu entwickeln. Betonen Sie immer, was Sie aus diesem Fehler gelernt haben!
5. Machen Sie Fehler: Machen Sie sie absichtlich. Üben Sie, sich in ein System von kontrollierten Fehlern einzuführen. Eine Einladung, den Fehler nicht als Feind, sondern als unvermeidlichen und wertvollen Begleiter zu sehen.
6. Nutzen Sie den Fehler kreativ, um ihn nie wieder zu vergessen und um Spaß an der Kompetenz zu haben. "In jedem Fehler liegt die Möglichkeit einer Geschichte" G. Rodari. es: wechselnde Vokale verändern die Dinge, und Geschichten werden geboren.
7. Studie Beispiele für berühmte Fehler. es Die Entdeckung Amerikas ist das Ergebnis eines Fehlers: Christoph Kolumbus war überzeugt, in Indien anzukommen. Leonardo

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

Da Vinci, das Genie schlechthin, erreichte seine Ziele und schuf Meisterwerke, obwohl - oder besser: dank der Tatsache, dass - er viele Fehler sammelte (die Flugmaschinen, die alle fehlschlugen, oder die Maltechnik für das letzte Abendmahl, um nur einige Beispiele zu nennen.

2.4 Die Initiative ergreifen

Eigeninitiative bedeutet zu wissen, wie man Ideen in die Tat umsetzt. Dazu gehören Selbsteinschätzung, Kreativität, Innovation und Risikobereitschaft sowie die Fähigkeit, Projekte zu planen und zu leiten, um Ziele zu erreichen. Es ist wichtig, dass man in der Lage ist, die positiven und negativen Aspekte verschiedener Entscheidungen und möglicher Konsequenzen zu bewerten, aber auch in Gruppen die Kriterien und Beweggründe für Entscheidungen zu erörtern und zu argumentieren, indem man Fakten, Risiken und Möglichkeiten aufzeigt und sich die Beweggründe anderer anhört. Eigeninitiative bezieht sich auf die Fähigkeit, einzeln und in Gruppen Entscheidungen zu treffen, verschiedene Alternativen zu bewerten und die Kriterien der Wahl zu begründen, die Vor- und Nachteile, Risiken und Chancen zu bewerten und die endgültige Entscheidung zu begründen. Programme, die auf die Entwicklung von Kreativität abzielen, haben einen mehrfachen Wert für die Verbesserung der Kinder, zusätzlich zur Vorbereitung auf die Arbeitswelt, auch für das Engagement, die Motivation und die Leistung in der Schule und im Leben; Aspekte, die sich positiv auf den Abbau von Frustrationen, Spannungen und Konflikten auswirken.

STRATEGIEN FÜR LEHRER

1. Förderung von Kontexten, in denen die Schüler dazu angeregt werden, sich auf das Zuhören und Lesen der verbalen und nonverbalen Botschaften ihrer Freunde zu konzentrieren
2. Vermittlung von Hörtechniken
3. SchülerInnen dabei unterstützen, das Ziel, das sie in der Kommunikation erreichen wollen, klar zu definieren SchülerInnen zu einer positiven und proaktiven Haltung auch unter Druck erziehen
4. SchülerInnen darin schulen, ihren Standpunkt zu vertreten
5. Kontexte bevorzugen, in denen die Gruppe "gewinnt" und nicht der Einzelne
6. Unterstützung der Schüler bei der richtigen Nutzung sozialer Medien, damit die digitale Kommunikation nicht die empathische Beziehung ersetzt (was nicht über die Medien kommuniziert werden sollte), sondern den Kontakt verstärken kann (wenn die Medien dort ankommen, wo wir nicht ankommen, z. B. bei der Vermittlung von Wissen).

2.5 Teamarbeit und Kommunikation

Diese Fähigkeit setzt also Geduld, Freundlichkeit und Einfühlungsvermögen voraus. Teamfähigkeit bedeutet, dass man in der Lage ist, zu vermitteln und auf andere zuzugehen, und dass man in der Lage ist, um Hilfe zu bitten. Diese Fähigkeit setzt voraus, dass man in der Lage ist, Erfolge und Schwierigkeiten zu teilen, aus Fehlern zu lernen, Verantwortung zu übernehmen, ohne sie auf andere abzuwälzen, und zu wissen, wie man sich in den Kontext "einfügt". Es ist von entscheidender Bedeutung, mit anderen zusammenzuarbeiten, um zu wissen, wie man kommuniziert, und um auf Verbesserungen und Selbstkorrekturen vorbereitet zu sein. Kooperatives Lernen ist eine spezielle Lehrmethode, bei der die Schüler in kleinen Gruppen lernen, sich gegenseitig helfen und sich füreinander mitverantwortlich fühlen. Kommunikation ist das wichtigste Instrument, um sich untereinander und mit der Gemeinschaft zu verständigen und in Beziehung zu treten. Der Kommunikationsprozess geht über den einfachen Akt der Übermittlung einer Nachricht hinaus: Er beinhaltet die Fähigkeit,

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

ein Ziel zu "erreichen". Kommunikation besteht auch aus grundlegenden para-verbalen Elementen, dem Tonfall, dem Gesicht, den Gesten, dem Vokabular und der Grammatik.

STRATEGIEN FÜR LEHRER (Unterstützen Sie die Schüler dabei)

1. Förderung von Kontexten, in denen die Schüler dazu angeregt werden, sich auf das Zuhören und Lesen der verbalen und nonverbalen Botschaften ihrer Freunde zu konzentrieren
2. Vermittlung von Hörtechniken
3. Unterstützung der Schüler bei der klaren Definition des Ziels, das sie in der Kommunikation erreichen wollen
4. Schüler zu einer positiven und proaktiven Haltung auch unter Druck zu erziehen
5. SchülerInnen darin schulen, ihren Standpunkt zu vertreten
6. Kontexte bevorzugen, in denen die Gruppe "gewinnt" und nicht der Einzelne
7. Unterstützung der Schüler bei der richtigen Nutzung sozialer Medien, damit die digitale Kommunikation nicht die empathische Beziehung ersetzt (was nicht über die Medien kommuniziert werden sollte), sondern den Kontakt verstärken kann (wenn die Medien dort ankommen, wo wir nicht ankommen, z. B. bei der Vermittlung von Wissen).

2.6 Wie man ein Ziel definiert

Mit der Fähigkeit, Ziele zu definieren, ist die wesentliche Fähigkeit verbunden, dem Leben einen "Sinn" zu geben, einen Weg, der sich aus einer Konstellation von Mikrozielen zusammensetzt, einen grundlegenden Prozess, um positive Emotionen, Befriedigung bei Erfolg und Engagement zu erleben. Unser Gehirn hat sich im Zeichen der Aktivität entwickelt: Wir setzen uns neue Ziele und erreichen sie mit Beharrlichkeit und Problemlösungsfähigkeit. Das Fehlen von Zielen ist nicht in unserer DNA verankert und lässt uns ein tiefes Gefühl der Leere empfinden. Das Wissen, wie man Ziele setzt, gibt dem Leben einen Sinn, wirkt sich direkt auf das Wohlbefinden aus, steigert das Selbstwertgefühl, lässt uns neue Interessen entdecken und kanalisiert das Handeln auf strategische und effiziente Weise. Die Verfolgung von Zielen bringt Erwachsene und Kinder schließlich in Kontakt mit anderen Menschen und den Aufbau sinnvoller Beziehungen (gemeinsamer Zweck).

STRATEGIEN FÜR LEHRER (Unterstützen Sie die Schüler dabei)

1. Herausfinden, was sie lieben oder das Problem, das sie lösen wollen: die Anfangsphase des Weges, in der wir unsere Interessen identifizieren sollten - wenn wir sie nicht schon kennen - durch Fragen wie "Was interessiert mich wirklich?", "Worüber denke ich gerne nach?", Die Ziele des Kindes müssen seine eigenen sein (nicht die der Bezugspersonen).
2. Bestimmen Sie das Ziel. Der erste Schritt zur Erreichung eines Ziels besteht darin, dieses genau zu bestimmen.
3. Klären Sie sorgfältig das Ziel: Bitten Sie das Kind, sich zu konzentrieren und aufzuschreiben, warum es dieses Ziel erreichen möchte.
4. Spezifische Ziele definieren
5. Bestimmen Sie den Zeitraum, in dem das Ziel erreicht werden soll. Langfristige Ziele haben im Vergleich zu kurzfristigen Zielen spätere Fristen, weshalb es wichtig ist, langfristige Ziele in kurzfristige Ziele zu "unterteilen". (z. B. in zwei Wochen die Tonleitern auf dem Klavier spielen zu lernen, ist ein konkretes Ziel mit einer Frist).
6. Führen Sie die Schritte auf, die zum Erreichen des Ziels erforderlich sind: Unterstützen Sie die Schüler dabei, zu verstehen, wie sie ihr Ziel erreichen können. Bei einem

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

langfristigen Ziel müssen Sie sich auf Zwischenziele konzentrieren, die ebenfalls motivierend sind.

2.7 Finanzielle Allgemeinbildung

Wenn sie bereits im Alter von 5 Jahren etwas über Finanzen lernen, werden sie in der Lage sein, in verschiedenen Alltagssituationen aktive Bürger zu sein, nicht nur in Bezug auf Begriffe, sondern auch in Bezug auf Verhaltensweisen, die mit grundlegenden ethischen Entscheidungen zu tun haben und die "kleinen" Gesten des Kaufens, des Sparens, der Verschuldung, des Aufschiebens von Ausgaben, der Wohlfahrt und der Solidarität bestimmen. Das Nachdenken über den Umgang mit Geld muss von sehr unterschiedlichen Faktoren ausgehen: der Wirtschaftskrise, der Entmaterialisierung des Geldes, der Kaufkraft der Familien. Es ist von grundlegender Bedeutung, von klein auf den Wert des Geldes und die Mechanismen zu verstehen, die die Wirtschaft in ihren einfachsten Formen steuern: Gewinn, Sparen, Investition, Schenkung. Geld sollte als Instrument einer umfassenderen Planung verstanden werden, das die verschiedenen Handlungsbereiche der Wirtschaft einbeziehen kann.

STRATEGIEN FÜR LEHRER

In den Klassen Themen und Werke der Annäherung und des Verständnisses von Wirtschaft und Finanzen durch die Kenntnis und Erprobung von drei Makrokonzepten einführen, denen ebenso viele konzeptionelle Umgebungen entsprechen:

1. **INDIVIDUELLE WIRTSCHAFTLICHE ENTSCHEIDUNG** Themen wie Arbeitskosten, Preisbildung, Produktionsverlagerung, Qualität von Rohstoffen. Kinder denken darüber nach, warum ein bestimmtes Gut einen bestimmten Preis hat
2. **ÖKONOMIE DER KOLLEKTIVITÄT** Das öffentliche Gut und die Steuern. Öffentliche Güter können nicht verkauft werden, nicht weil sie keinen Preis haben, sondern weil sie allen gehören: niemand hat das Recht, sie zu verkaufen und zu kaufen. und sie finden sich bei einem Teil der Stadt wieder.
3. **DER WIRTSCHAFTSZYKLUS** durch die Einführung von drei Wirtschaftssubjekten: Sparer, Banken und Unternehmen, wobei gängige Begriffe wie Geldautomat, Bank, Kreditkarte, Hypothek, Darlehen, Zinsen, Lohnabrechnung behandelt werden.

TIPPS FÜR AKTIVITÄTEN

1. Aktivitäten "der Markt" (z.B.: die Klasse wird in Verkäufer und Käufer aufgeteilt und die Kinder spielen auf dem Markt, verkaufen und kaufen Nudelpakete, legen den Preis fest, bezahlen die Arbeiter. Die gesamte Kette wird nachgestellt: Jedes Produkt muss vom Großhändler zu einem bestimmten Preis gekauft und zu einem höheren Preis weiterverkauft werden. Die Käufer haben Geld zur Verfügung und entscheiden, wie sie es verwenden).

2. Aktivitäten "das öffentliche Wohl" (z.B.: Sprechen wir zum Beispiel über Städte, die sauber sein müssen. Aber wer zahlt für ihre Sauberkeit oder um eine kaputte Straße zu reparieren Das Thema Steuern wird eingeführt. Die Kinder müssen entscheiden, wie viel von ihrem Geld sie ausgeben wollen, um die Stadt sauber zu halten oder um eine neue Straße zu bauen. Sie diskutieren gemeinsam darüber und entscheiden sich für eine Zahl, sammeln sie ein und kaufen damit Teile eines großen Puzzles, das die Straßen, die Schule und den Park darstellt. Wenn der Betrag jedoch zu niedrig ist, können die Kinder nur einen Teil der benötigten Teile kaufen usw.

3. Aktivitäten "Kreislauf der Wirtschaft" (z.B.: ein Kreis, in dem sich der Wirtschaftskreislauf entwickelt. Die Bürger sammeln die Ersparnisse, geben sie den Banken, die sie den "Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
Angaben."

Unternehmen, die die Bürger beschäftigen, zur Verfügung stellen. Simulieren Sie den Kreislauf durch konkrete Erfahrungen, z. B. die Notwendigkeit, ein Haus zu kaufen oder ein Unternehmen zu gründen).

4. Für jede Phase einen Vertreter/Unternehmer einladen, der erzählt, wie es funktioniert

3 Eine Reihe von Aktivitäten

3.1 Untersuche das Objekt

NAME DER AKTIVITÄT	Untersuche das Objekt
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Fondazione Patrizio Paoletti
AKTIVITÄT & ALTER	NEUGIERDE-A8 5-7 Jahre
DAUER	Der Zeitplan für die Aktivität sieht Sitzungen von maximal 30'/45' vor. Die Aktivität kann daher in mehrere Sitzungen aufgeteilt werden, um allen Gruppen/Kindern die Teilnahme zu ermöglichen.
ZIELE	Kinder sind von Natur aus neugierig und haben einen Wissensdurst. Eine Studie der University of Michigan wollte zeigen, dass nur Neugier, verstanden als sozio-emotionale Eigenschaft, ein Kind tatsächlich zum Lernen anspricht und so zu besseren schulischen Leistungen führt. Zielsetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - lernen, dass sich hinter alltäglichen Gegenständen eine unendliche Welt der Entdeckungen verbirgt; - Ermutigung zu einer emotionalen Reaktion, denn Neugierde beginnt mit Emotionen; - den Wunsch zu lernen fördern; - Förderung des Gefühls, etwas entdecken und erforschen zu können;
MATERIALIEN	Die Lehrkraft wählt ein Thema aus (z. B. "zeitgenössische Künstler", "traditionelle Lebensmittel", "einheimische Tiere" oder "exotische Tiere"). Wenn die Lehrkraft ein gängiges Thema wählt (z. B. "lokale Lebensmittel"), ist es nicht notwendig, spezielle Materialien zu beschaffen, da die Kinder bereits damit vertraut sind. Wenn die Lehrkraft ein weniger bekanntes Thema wählt, sollte sie auch einige Bilder auswählen, die das Thema deutlich vermitteln (z. B. mit Hilfe von Büchern, Fotos, Dias, 10 Bilder zeitgenössischer Künstler mit jeweils einem oder zwei Beispielen ihrer Arbeit). Die von den Kindern durchgeführten Recherchen werden diese "Datenbank" von Wissen und Materialien durch die Informationen und Fotos, die sie in der Klasse präsentieren, ergänzen. Ein entscheidender Mehrwert ergibt sich, wenn dieselbe Aktivität mit Lehrkräften durchgeführt wird, die dieses Fach unterrichten (z. B. "Komponisten" für Musik, "wissenschaftliche Entdeckungen" oder "Wissenschaftler" für Naturwissenschaften usw.)

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

<p>LERNEN AKTIVITÄT METHODE</p>	<p>Anweisungen: Wählen Sie ein Thema/eine Kategorie. Stellen Sie 5-10 Elemente/Gegenstände aus dieser Kategorie vor. Teilen Sie die Klasse je nach Interesse an den vorgestellten Aspekten auf (z.B. könnte eine Gruppe von Kindern diejenigen sein, die das gleiche Bild oder Essen etc. gewählt haben). Stellen Sie Fragen: "Was wissen wir über dieses Element/diesen Gegenstand?" und nutzen Sie diese Fragen als Anregung (wer hat es erfunden/erschaffen? woraus besteht es? wo kann man es finden? usw.). Stellen Sie Fragen, um herauszufinden, wie viel wir NICHT über das Element/ den Gegenstand wissen. Erteilen Sie den Auftrag, so viel wie möglich über das Thema zu erfahren. Der erste Schritt besteht darin, dass die Kinder eine möglichst lange Liste von Fragen erstellen und dann versuchen, sie zu beantworten. Hinweis: Bei dieser Aufgabe geht es in erster Linie darum, eine lange, wissbegierige Liste zu erstellen, die im Laufe der Aufgabe erweitert werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jede Gruppe wird auch gebeten, eine Liste von Fragen zu erstellen, die anschließend beantwortet werden sollen. - Recherchieren Sie gemeinsam, um die Antworten zu finden. Den Gruppen wird eine "Untersuchung" zugeteilt (die Lehrkraft bestimmt, ob diese Untersuchung in der Klasse oder zu Hause durchgeführt werden soll). - Erstellen Sie am Ende eine neue Liste mit zusätzlichen Fragen, die sich aus den durchgeführten Nachforschungen ergeben, und den entsprechenden Antworten. - Präsentieren Sie die Arbeit in der Klasse. Jedes Kind stellt die gefundenen Merkmale vor: 5-10' für jede Gruppenpräsentation + 5' für Fragen, die sich aus der Präsentation ergeben (insgesamt für jede Präsentation 10'-15'). - Fragen Sie die Klasse nach weiteren Fragen und interessanten Informationen.
<p>BILDER Bilder/Videoclip</p>	<p>Siehe Material</p>
<p>VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<p>Stellen Sie Fragen und konzentrieren Sie sich darauf, leidenschaftliches, neugieriges Nachfragen zu fördern (z.B. bringen Sie interessante Dinge in die Klasse)</p>
<p>BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<p>Die Lehrkraft wertet aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Haben sich die Gruppen viele Fragen ausgedacht? - War die Qualität der Fragen Ausdruck eines neugierigen Ansatzes? - Wie stark waren die einzelnen Gruppen in die Forschung eingebunden? - Haben die Mitglieder der Gruppen die Fähigkeit gezeigt, sich emotional zu engagieren und neugierig zu sein?

3.2 Was könnte dies sein?

<p>AKTIVITÄT</p>	<p>Was könnte dies sein?</p>
<p>OUTPUT NUMMER</p>	<p>IO1</p>
<p>PARTNER</p>	<p>Fondazione Patrizio Paoletti</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

AKTIVITÄT & ALTER	KREATIVITÄT – A6 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten pro Sitzung
ZIEL	<ul style="list-style-type: none"> - Fördern Sie das Querdenken, d.h. betrachten Sie ein Problem aus verschiedenen Perspektiven - beim traditionellen Ansatz geht es darum, sich auf eine spezifische Lösung für ein Problem zu konzentrieren. - Kreatives Denken entdecken und fördern, d. h. die Fähigkeit, verschiedene Lösungen für ein und dasselbe Problem zu finden. - Flexibel und fließend denken. - Unerwartete, originelle Lösungen finden.
MATERIALIEN	10-20 Alltagsgegenstände (z.B.: Schwämme, Bürste, Kamm, Lippenstift, Seil, Hut, Toilettenpapier...) ein Korb
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Ausgehend von gewöhnlichen Gegenständen, die einen bestimmten Verwendungszweck haben, wird jedes Kind ermutigt, die Gegenstände auf eine andere Weise zu verwenden. Zum Beispiel: ein Schwamm kann als Stempel verwendet werden, er kann ein Kissen polstern oder ein Kleidungsstück schmücken.</p> <p>Die Kinder formieren sich zu einem Kreis, möglicherweise im Sitzen. Worte sind nicht notwendig. Die Lehrkraft nimmt einen Gegenstand aus dem Korb und beginnt, ihn auf eine andere Art und Weise zu verwenden, als es eigentlich vorgesehen ist. Die Lehrkraft gibt den Gegenstand an das erste Kind weiter, das ihn ebenfalls auf eine ungewöhnliche Weise verwenden soll, die sich von der ersten unterscheidet. Das Wichtigste ist, dass jeder einzelnen Idee Bedeutung beigemessen wird. Dies ermutigt die Kinder, sich zu konzentrieren und die erstaunliche Natur neuer Ideen zu erkennen.</p> <p>Die Reihenfolge der Kinder muss geändert werden, um die Komplexität für die Kinder zu variieren. Am Ende der Sitzung wird ein Moment dem Austausch darüber gewidmet, wie die Aktivität gelaufen ist, unter der Leitung des Lehrers, der sich darauf konzentriert</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Hervorhebung der Tatsache, dass sie alle ihre KREATIVITÄT hervorragend eingesetzt haben, zu betonen; - zu zeigen, dass diese Aktivität ihre Intelligenz gefördert hat (indem sie neue Wege in ihren Gehirnen geschaffen haben); - sie zu ermutigen, die Dinge jedes Mal aus einer anderen Perspektive zu betrachten, wenn sie sich erinnern; <p>Diese Erfahrung wird noch effektiver, wenn die Lehrkraft in kniffligen Momenten die Ideen sowohl kollektiv als auch individuell abrufen kann (z. B. "Wisst ihr noch, was ihr mit dem Kamm gemacht habt").</p>
BILDER Bilder/Videoclip	Nichts Wesentliches. Wenn möglich, kann es eine erstaunliche Wirkung haben, Bilder von den Bereichen zu zeigen, die eine solche Aktivität im Gehirn stimuliert und wie sich das Gehirn verändert, wenn wir regelmäßig kreative Dinge tun (neue Wege)

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Konzentrieren Sie sich darauf, die Übung mit echtem Staunen und Neugierde anzugehen. Notieren Sie anschließend alle Beobachtungen der Kinder, damit diese im Laufe der Zeit genutzt werden können, um ihre Kreativität zu verbessern.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Haben sich die Kinder mit Engagement an der Aktivität beteiligt? - Ist es ihnen gelungen, neue und kreative Wege zu finden, um die Objekte zu verwenden? - Waren sie erstaunt darüber, dass sie verschiedene Verwendungsmöglichkeiten für sehr gewöhnliche Gegenstände finden können?

3.3 Mit Gefühlen umgehen

NAME DER AKTIVITÄT	Mit Gefühlen umgehen.
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITÄT & ALTER	TEAMARBEIT-A6 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Teamarbeit und Kommunikation Andere Ziele: Kreativität
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Flashcards - Kombi-Flashcards
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Erste Stufe: Die Lehrkraft führt das Thema ein, indem sie den Kindern die Bilder zeigt Die Lehrkraft gibt den Kindern eine Karteikarte Die Lehrkraft gibt ein Beispiel und zeigt das Gefühl, das auf der Karteikarte abgebildet ist, pantomimisch. Die Teilnehmer werden gebeten, die Gefühle, die auf der Karteikarte abgebildet sind, pantomimisch darzustellen. Die anderen Teilnehmer werden gebeten, das Gefühl zu identifizieren.</p> <p>Nächste Stufe: Die Lehrkraft teilt den Kindern mit, dass sie sich nun in einen Kreis stellen und dem Kind rechts von ihnen ein Gefühl ins Ohr flüstern sollen. Dieses Kind mimt das Gefühl und die anderen müssen das Gefühl erraten. Die anderen Kinder werden aufgefordert, das Gefühl zu identifizieren.</p> <p>Nächste Stufe: Die Lehrkraft stellt die Kombinationskarten vor. Das sind Karten, auf denen Personen (Oma, Krankenschwester, ...) abgebildet sind und darunter die Gefühlslage dieser Personen steht. Der Kursleiter bittet die Teilnehmer, die Personen und ihre Gefühle pantomimisch darzustellen. Die Lehrkraft bittet die anderen Kinder, die abgebildeten Personen zu identifizieren.</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



	<p>Die Teilnehmer werden gebeten, sich in die Gefühlswelt der abgebildeten Personen hineinzusetzen.</p> <p>Die Kinder werden gebeten, das Abgebildete zu identifizieren.</p> <p>Die Kinder werden ermutigt, sich zu outen und zu handeln.</p> <p>Die Kinder werden ermutigt, in andere Rollen zu schlüpfen..</p>
VISUELLES Bilder/Videoclip	<ul style="list-style-type: none"> - Flashcards - Kombi-Flashcards
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Beschaffung des notwendigen Materials vor der Sitzung - Vorbereiten des entsprechenden Bildmaterials - Für die Vorbereitung der Flashcards können Sie auf www.pixabay.com nach schönen Bildern suchen.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat diese Aktivität den Kindern geholfen, Gefühle zu klassifizieren? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, sich in die Gefühle anderer einzufühlen und diese zu verstehen? - Hat die Übung den Kindern geholfen, aus sich selbst herauszugehen und Gefühle richtig einzuordnen und zu zeigen? - Hat die Übung den Kindern geholfen, ihre eigenen Gefühle besser zu verstehen und zu erkennen, dass Gefühle oft nicht gezeigt werden und sich in Form von Aggression oder Gewalt gegen sich selbst oder andere äußern?

3.4 Richtig oder Falsch

NAME DER AKTIVITÄT	Richtig oder Falsch
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	FUTURE FOCUS
AKTIVITÄT & ALTER	NEUGIERDE-A4 5-7 Jahre
DAUER	20 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Kreativität
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Päckchen mit Klebezetteln/Post-it
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft führt das Thema ein, indem sie den Kindern die Bilder zeigt. - Die Lehrkraft gibt den Kindern zwei Klebezettel: einen mit der Aufschrift "wahr" und einen mit der Aufschrift "falsch". - Die Lehrkraft macht eine Aussage, z. B: <i>Es ist gut, im Freien zu schwimmen, wenn es gewittert und regnet.</i> - Die Kinder werden dazu angehalten, kritisch zu überlegen, ob die Aussage wahr oder falsch ist. - Jedes Kind trifft seine Wahl und klebt den entsprechenden Zettel auf. - Jedes Kind wird ermutigt, den Gedankengang hinter dem gewählten Zettel zu erklären.
VISUELLES Bilder/Videoclip	<p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=t9CcHqtReTc</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=6vzcQnn1l88</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

	
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Beschaffung des notwendigen Materials vor der Sitzung - Vorbereitung des entsprechenden Bildmaterials <p><u>HINWEIS für die Lehrkraft:</u> Bei sehr jungen Kindern kann es vorkommen, dass die Aktivität nicht mit den Videos durchgeführt werden kann, weil sie Zeit zum Nachdenken brauchen oder Erklärungen benötigen. Es wäre gut, die Bilder zu isolieren und sie auf die PowerPoint-Präsentation zu legen, um ihnen Zeit zum Nachdenken zu geben. Das Thema und die Fragen müssen eventuell im Voraus vorgeschlagen werden.</p>
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat diese Aktivität den Kindern geholfen, zwischen wahr und falsch zu unterscheiden? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, kritisches Denken zu entwickeln? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, Wahlmöglichkeiten zu erkunden und zwischen ihnen zu wählen?

3.5 Ziele erreichen

NAME DER AKTIVITÄT	Ziele erreichen
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	FUTURE FOCUS
AKTIVITÄT & ALTER	NEUGIERDE-A4 5-8 Jahre
DAUER	20 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Initiative ergreifen Andere Ziele: Kreativität
MATERIALIEN	Für diese Aktivität werden keine besonderen Materialien benötigt.
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft erklärt das Thema anhand des Bildmaterials - Die Kinder werden aufgefordert, sich ein Ziel zu überlegen, das sie bis zum Ende des Schuljahres erreichen möchten. - Jeder Kind nennt der Reihe nach sein Ziel und der Rest der Klasse gibt ein Beispiel dafür, wie er vorgehen würde, um das Ziel zu erreichen. - Jedes Kind sagt dann, ob er die gegebenen Vorschläge berücksichtigt hat, um sein Ziel zu erreichen. - Alle Kinder sagen abwechselnd ihr Ziel und hören sich an, wie sie es erreichen könnten. <p>Die Ziele können in Kategorien unterteilt werden, so dass die Kinder in Gruppen aufgeteilt werden. Auf diese Weise kann die Aktivität auch dazu genutzt werden, die Fähigkeit zur Teamarbeit zu verbessern.</p> <p><i>*Beispiele für Ziele, mit denen die Lehrkräfte die Diskussion beginnen können, sind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Freundlicher zu meinen Klassenkameraden sein</i> - <i>Gute Leistungen bei der Erledigung von Schulaufgaben</i>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mehr in der Klasse teilen</i> - <i>Sich mehr anstrengen, um bessere Noten zu bekommen</i>
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIP	<p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=KbcDYQ-un-Y</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=PBT70BTnNQY</p> 
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Vorbereiten der entsprechenden Visuals
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat diese Aktivität den Kindern dabei geholfen, Ziele mit Eigeninitiative zu verbinden? - Haben die Kinder verstanden, dass sie, um das gewünschte Ziel zu erreichen, Wege finden müssen, wie sie dorthin gelangen können? - Haben die Kinder verstanden, dass Eigeninitiative zu dem gewünschten Ziel führen kann? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, kritisches Denken zu entwickeln? - Wie hat die Aktivität den Kindern geholfen, Wahlmöglichkeiten zu erkunden und zwischen ihnen zu wählen?

3.6 "Der Markt"

NAME DER AKTIVITÄT	"Der Markt"
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Fondazione Patrizio Paoletti
AKTIVITÄT & ALTER	FINANZIELLE BILDUNG - A1 5-7 Jahre
DAUER	30-45 Minuten in mindestens drei Sitzungen (alle 7/14 Tage) Die Aktivität umfasst verschiedene Schritte der Vorbereitung und Nachbesprechung und wird daher in mehr als einer Sitzung durchgeführt.
ZIELE	a) Untersuchen Sie einen Produktionszyklus; b) Betrachten Sie den Wert eines Produkts und verstehen Sie die Kosten dafür: 1) Materialien, 2) Zeit, 3) Arbeitskraft: Mensch 4) Transport

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."



	<p>c) Machen Sie sich ein klareres Bild vom Wert des Geldes im Verhältnis zu Zeit und Arbeit</p> <p>d) Weisen Sie allem einen Wert zu und stellen Sie Fragen darüber, wie viel Arbeit für die Herstellung eines Gegenstands/Produkts erforderlich ist</p>
MATERIALIEN	<p>Lehrmaterial über einen Produktionszyklus (Dokumentationen, Dias, Fotos oder Klassenfahrten)</p> <p>Gewöhnliche (leere) Lebensmittelbehälter, die die Kinder in den Tagen vor der Übung über die gewählte Produktionsaktivität in die Schule mitbringen können (um zu untersuchen, wie Nudeln hergestellt werden, können Ähren, lose Nudeln und Nudelpackungen in die Klasse gebracht werden)</p> <p>Geld (Fotokopien von Geldscheinen und Münzen)</p> <p>Plakate zum Aufhängen (Hersteller, Geschäft/Markt)</p>
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>1) Wählen Sie einen Sektor aus, in dem etwas produziert wird, und untersuchen Sie diesen gründlich in der Klasse (Anbau einer Kulturpflanze, Viehzucht, eine Fabrik), vielleicht etwas, das "üblich" oder "typisch" für die lokale Gegend ist.</p> <p>2) Anschließend wird der Markt simuliert, indem die gesamte Kette nachgestellt wird: Jedes Produkt muss vom Erzeuger zu einem bestimmten Preis produziert werden, von einem Großhändler gekauft und zu einem höheren Preis weiterverkauft werden usw. Die Käufer haben Geld.</p> <p>Die Methode besteht darin, den gesamten Prozess darzustellen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Erzeuger und Arbeitnehmer- Käufer, die Produkte weiterverkaufen, und die beteiligten Arbeiter/Angestellten (Transporteure, Logistikpersonal, Kassierer usw.)- Käufer, die kaufen, um zu konsumieren- (Fortgeschrittene, ab 10 Jahren: Beamte, die Steuern einziehen und sie für etwas ausgeben, das der Öffentlichkeit zugute kommt; die Käufer könnten über ein Budget verfügen, das sie für bestimmte Kategorien ausgeben können) <p>3) Teilen Sie die Klasse wie oben beschrieben in Gruppen ein. Teilen Sie den Raum in Zonen ein: Produktionszone, Laden-/Marktzone. Kennzeichnen Sie die Aktivitäten mit Hilfe von Plakaten. Verteilen Sie Geldscheine und weisen Sie Ziele zu (Produzenten müssen verkaufen, was hergestellt wurde, Händler/Verkäufer müssen einkaufen und verkaufen, den Transport und den Einzelhandel/Verkauf organisieren, KundInnen kaufen ein;</p>
VISUELLES Bilder/Videoclip	<ul style="list-style-type: none">- Bilder, Videos oder Dokumentarfilme werden verwendet, um den Kindern einen Produktionsprozess vorzustellen (z.B. den Anbau einer Kulturpflanze oder die Aufzucht von Tieren).- Dias oder Fotos, die zeigen: A) der benötigte Platz und die Kosten, B) die benötigte Zeit, C) die Anzahl der Personen, die daran arbeiten, die Kosten für diese Personen, D) die Tiere, das Saatgut usw.

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Vorbereitung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurze Unterrichtseinheiten zur Erläuterung der verschiedenen Phasen des Produktionszyklus (Produktion, Transport und Verkauf) 2. Als Hausaufgabe müssen die Kinder Lebensmittelbehälter sammeln 3. Erste Sitzung/30 Minuten: Bilder von Geldscheinen und Münzen fotokopieren und ausschneiden 4. Nächste Sitzung/tatsächliche Marktaktivität 30 – 45 Minuten, die 3 Mal wiederholt wird 5. Letzte Sitzung/30 Minuten: Fokusgruppe über das Gelernte, nach der Marktaktivität befragen. <p>Während des Unterrichtsteils werden verschiedene Konzepte eingeführt, die von den Kindern später verwendet werden.</p> <p>Die Lehrkraft muss sich diese Informationen aneignen, damit sie den Kindern vermittelt werden können wie Arbeitskosten, Anbaukosten, Transportkosten usw. Nachgefragt könnten werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - der Arbeitsaufwand für den Anbau von Kartoffeln/Weizen - die Aufzucht von Hühnern für Eier usw. - wie ein Produkt zu einem Händler/Großhändler kommt (Verkauf, Transport) - Kosten, die im Handel anfallen (Lagerraum, Logistik, Personal) - Je nach Klasse kann die Lehrkraft entscheiden, ob Zwischenhändler einbezogen werden (z. B. Großhändler versus Einzelhändler) - die Endkosten und die Differenz zu den Einkaufskosten - je nach Klasse (ab 9/10 Jahren), Einführung des Konzepts der Steuern <p>All diese Informationen müssen vor der Durchführung der Aktivität im Unterricht behandelt werden.</p>
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, ein besseres Verständnis für die Prozesse der Produktion, des Wertes und des Konsums von Waren zu entwickeln? - Waren die Kinder in der Lage, die geforderten Aktivitäten entsprechend ihrer Rolle auszuführen? - Haben die Kinder kreative/neue Ideen bei der Durchführung der Aktivität geäußert?

3.7 Frage – Buch – Frage

NAME DER AKTIVITÄT	Frage – Buch - Antwort
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	ArtSmart
AKTIVITÄT & ALTER	LERNEN VON FEHLERN-A1 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Lernen von Fehlern Andere Ziele: zu lernen, dass es akzeptabel ist, Fehler zu machen, da sie ihre Antwort oder Entscheidung ändern können, nachdem sie zusätzliches Wissen erworben haben.
MATERIALIEN	Ein Buch zu einem allgemein bekannten Thema, z.B. Weltraum, Tiere, menschlicher Körper, Naturprozesse, Autos oder Kochen, usw., das in der Klasse vereinbart wurde und von der Lehrkraft gelesen worden sein sollte. Notizen der Lehrkraft, um die Antworten der Klasse zu notieren
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft bereitet 3 Fragen (Sachfragen) zu Themen vor, die während der Lektüre behandelt werden, und stellt sie der Klasse VOR dem Lesen der Lektüre vor (offene Fragen, die mündlich gestellt und beantwortet werden); - Die Klasse beantwortet die Fragen einzeln, die Lehrkraft schreibt die Antworten auf;

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

	<ul style="list-style-type: none"> - Nachdem die Klasse die Fragen beantwortet hat, liest die Lehrkraft das Buch vor; - Nach der Lektüre des Buches stellt die Lehrkraft der Klasse dieselben Fragen und betont, dass jeder, der möchte, seine Meinung ändern und anders antworten darf. - Nachdem die Klasse die Fragen beantwortet hat, beginnt die Lehrkraft eine Diskussion über Fragen, Antworten und darüber, wie wichtig es ist, keine Angst vor Fehlern zu haben, da es immer möglich ist, sie zu korrigieren.
VISUELLES Bilder/Videoclip	keine
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft sollte (in Absprache mit den Kindern) ein Buch vorbereiten, das während der Unterrichtsstunde gelesen werden soll; - Die Lehrkraft sollte 3 Fragen (Sachfragen) vorbereiten, deren Antworten in dem zu lesenden Text enthalten sind.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, kritisches Denken zu entwickeln? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, ihre Meinung zu ändern, wenn sie verstehen, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt falsch lagen? - Hat diese Aktivität den Kindern geholfen, sich nicht aufzuregen, wenn sie verstehen, dass sie falsch lagen, aber ihre Meinung ändern könnten?

3.8 Bestimme den Wert

NAME AKTIVITÄT	Bestimme den Wert
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	ArtSmart
AKTIVITÄT & ALTER	FINANZIELLE BILDUNG A4 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	<p>Hauptziele: Lernen Sie, dass verschiedene Dinge einen unterschiedlichen Wert haben. Und um eine Sache zu haben, müssen wir normalerweise auf etwas anderes verzichten, was eine allgemeine Lektion ist, die diese Aktivität vermitteln soll.</p> <p>Andere Ziele: Die Fähigkeit des Zählens verstärken.</p>
MATERIALIEN	<p>Karten mit verschiedenen Dingen, die Kinder in ihrem täglichen Leben sehen und benutzen. Vorbereitete Designs der Karten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schokoriegel - Apfel - Eiscreme - Milch - Teddybär - Fahrrad - Computer <p>Die Lehrkraft kann bei Bedarf zusätzliche Karten vorbereiten. Die Karten sollten vor dem Unterricht ausgedruckt werden, am besten in Farbe. Die Größe ist nicht vorgegeben, sie können A6 oder A7 oder andere Größen haben, die wertvollsten Karten können die größten sein.</p> <p>Die Anzahl der Karten ist ebenfalls nicht vorgegeben, allerdings sollten die am wenigsten wertvollen Dinge am meisten gedruckt werden und die Lehrkraft sollte die Funktion "Tauschkurse" der Dinge beachten.</p> <p>Die "Umtauschraten" können die folgenden sein (können von der Lehrkraft geändert werden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Apfel ist 1 Schokoriegel - 1 Eiscreme entspricht 2 Schokoriegeln oder Äpfeln

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Milch sind 2 Portionen Eiscreme - 1 Teddybär ist 5 Milchpackungen - 1 Fahrrad sind 10 Teddybären - 1 Computer besteht aus 5 Fahrrädern <p>Zusammengefasst: 1 Computer ist 1000 Schokoriegel wert☺</p>
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft bereitet die Karten vor, mindestens 1 Computer, mindestens 5 Fahrräder, mindestens 10 Teddybären, mindestens 10 Milchkarten, mindestens 20 Eiscreme-, Schokoriegel- und Apfelkarten. - Die Lehrkraft kann entweder als "Bank" fungieren und weniger wertvolle Karten gegen wertvollere eintauschen oder alle Karten an die Klasse verteilen und die Kinder selbst den Tausch vornehmen lassen; - Während des Prozesses betont die Lehrkraft, dass man, um etwas zu bekommen, auf etwas anderes verzichten sollte. Oder im täglichen Leben, wenn ein Kind einen neuen Teddybär haben möchte, ist dieser etwas wert, in diesem Fall 10 Eiscreme. - Die Aktivität kann bis zum Ende der Klasse durchgeführt werden oder bis die meisten Kinder das bekommen haben, was sie sich am meisten wünschen.
VISUELLES Bilder/Videoclip	Beispiele für die Kartengestaltung sind beigefügt
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Die Lehrkraft sollte Karten vorbereiten, die minimale Menge ist oben unter "Materialien" aufgeführt, je größer die Gruppe ist, desto mehr Karten sollten jedoch vorbereitet werden. Die Lehrkraft kann ihre eigenen Karten oder ihre eigenen "Wechselkurse" einführen.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, kritisches Denken zu entwickeln? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen zu verstehen, dass alles einen gewissen Wert hat? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, ihre Fähigkeiten im Zählen und in den Grundrechenarten zu entwickeln.

3.9 Mit anderen Augen sehen

NAME DER AKTIVITÄT	Mit anderen Augen sehen
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	ArtSmart
AKTIVITÄT & ALTER	TEAMARBEIT-A2 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Lernen in Teams zu arbeiten Andere Ziele: <ul style="list-style-type: none"> - lernen, den Teamkollegen zu vertrauen, ihnen zuzuhören und nach ihren Anweisungen zu handeln. - im Team nicht alles auf einmal sagen – andere aussprechen lassen - lernen zu konkurrieren
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Schal oder andere Kleidung, die die Augen verdecken kann. - Die Lehrkraft benötigt ein Gerät zur Zeitmessung (z. B. einen Zeitmesser).
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Klasse wird in Teams von 2-4 Kindern aufgeteilt (vorzugsweise 4 Mitglieder pro Team); - Die Lehrkraft erklärt den Kindern die Regeln - ein Teammitglied hat die Augen geschlossen, während die anderen Anweisungen geben und das Teammitglied mit den geschlossenen Augen zum "Ziel" führen müssen, ohne es zu berühren (nur mit Reden).

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

	<ul style="list-style-type: none"> - Vorzugsweise erklärt die Lehrkraft der Klasse, dass es für das Team besser ist, nicht alle zusammen zu sprechen, da derjenige mit geschlossenen Augen sonst verwirrt werden könnte; - Wenn die Klasse ein Wettbewerbselement hinzufügen möchte, nimmt die Lehrkraft die Zeit für jede Vorstellung. - Die Aktivität kann entweder drinnen oder draußen durchgeführt werden. - Jedes Team verdeckt die Augen eines seiner Mitglieder und versucht, das Ziel zu erreichen. Wenn es einen Wettbewerb gibt, nimmt die Lehrkraft die Zeit für jede Leistung. - Für Klassen mit kleineren Kindern ist es besser, zu wiederholen, welche Seite "rechts" und welche "links" ist; - Das erste Mal kann die Lehrkraft ein Team anführen, damit sich die Kinder sicherer fühlen. - Nachdem jedes Team einen Versuch gemacht hat, kann die Lehrkraft präsentieren, welches Team das schnellste war. Die Lehrkraft kann ihre Beobachtungen aus der ersten Runde äußern und eine kurze Diskussion mit der Klasse führen. - Die Aktivität wird so lange fortgesetzt, bis jedes Mitglied jedes Teams dasjenige mit den geschlossenen Augen war.
VISUELLES Bilder/Videoclip	
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Die Lehrkraft sollte Folgendes vorbereiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Schal oder ein ähnliches Material, mit dem die Augen der Kinder bedeckt werden können; - das "Ziel" ist, das das Kind, das die Augen bedeckt hat, ein Ziel erreichen soll (das kann alles Mögliche sein, z. B. ein Baum im Garten oder ein Stuhl in einem anderen Raum, wenn die Aktivität in einem Raum stattfindet); - einen Zeitmesser, wenn die Klasse sich auf einen Wettbewerb zwischen den Teams einigt.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, zu lernen, in Teams zu arbeiten? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, sich gegenseitig zu vertrauen? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, auf ihre Teamkollegen zu hören und sich an ihre Anweisungen zu halten? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen zu lernen, die Rollen im Team zu verteilen (nicht alle gleichzeitig zu sprechen)? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, zu lernen, sich zu messen?

3.10 Zählspiel

NAME DER AKTIVITÄT	Zählspiel
OUTPUT NUMNER	IO 1
PARTNER	Mazais Princis
AKTIVITÄT & ALTER	FINANZIELLE BILDUNG–A7 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel – Finanzielle Bildung
MATERIALIEN	3 Würfel, eine Punktekarte, die eine Seite der Würfel darstellt, Spielsteine (in Anhang 1.3.) ODER verwenden Sie vorhandene Materialien wie Muscheln, Bohnen, Holzstöcke, kleine Steine, Eicheln, Aufkleber
LERNEN	Die Spielregeln:

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

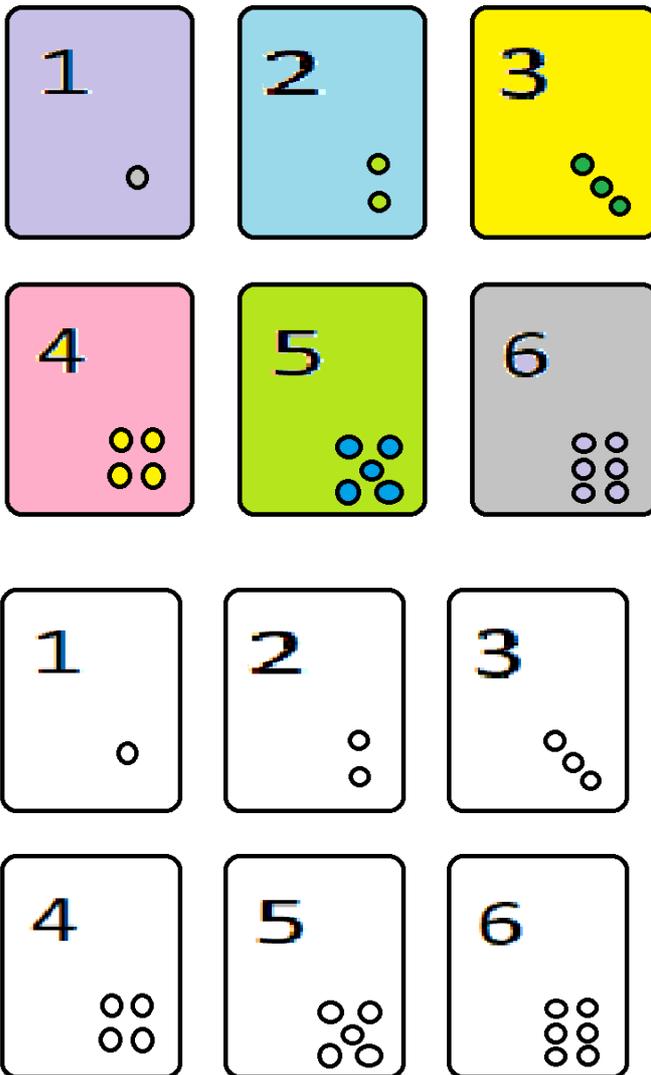
AKTIVITÄT METHODE	<p>Die Kinder stehen im Kreis und der/die SpielführerIn würfelt mit 3 Würfeln, er/sie zählt die Gesamtpunktzahl, die er/sie bei seinem/ihrer Wurf erhalten hat und legt die entsprechenden Punktekarten vor sich hin. Nach dem Wurf gibt er/sie die 3 Würfel an die nächste Person auf der linken Seite weiter und wiederholt die vorangegangenen Aktionen, bis ein vollständiger Kreis gebildet wurde.</p> <p>Sobald ein Kind 15 Punkte oder mehr erreicht hat, hebt es die Hand, erhält von der Lehrkraft einen Spielstein und beginnt in der nächsten Runde erneut mit dem Zählen. Es sollten mindestens 5 Runden gespielt werden, damit jedes Kind mindestens 1 Spielstein erhält.</p> <p>Individuelle Arbeit</p> <p>Aktivität der Kinder:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Kinder legen mehrere Sätze von Wertungszetteln in die Mitte des Kreises, so dass alle sie erreichen können; 2. Die Kinder wählen einen Spielführer nach Wahl; 3. Würfeln und die entsprechenden Karten werden abgelegt und so werden Punkte gesammelt; 4. Wenn 15 Punkte erreicht sind, hebt man die Hand. <p>Aktivität der Lehrkraft:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erklärt die Regeln des Spiels. - Ermutigt, kontrolliert und hilft. - Für jeden Sieg erhält der Gewinner ein Plättchen.
VISUELLES Bilder/Videoclip	<p>Malvorlage und gebrauchsfertige Vorlage für Karten in Anhang 1.1</p> <p>Verwenden Sie Würfel mit Zahlen oder Punkten 1-6 (nicht enthalten) ODER schneiden</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>Sie die Würfel aus Anhang 1.2 aus und kleben Sie sie auf.</p>
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Bereiten Sie Punktekarten, 3 Würfel und Spielsteine vor.</p>
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Trägt diese Aktivität dazu bei, Kompetenzen im Bereich der finanziellen Bildung zu stärken? Ja. Nein. Teilweise. - Sind die Kinder in der Lage, die Regeln zu befolgen? - Haben die Kinder Schwierigkeiten beim Rechnen? - Ist ein Merkblatt hilfreich?

Quelle:

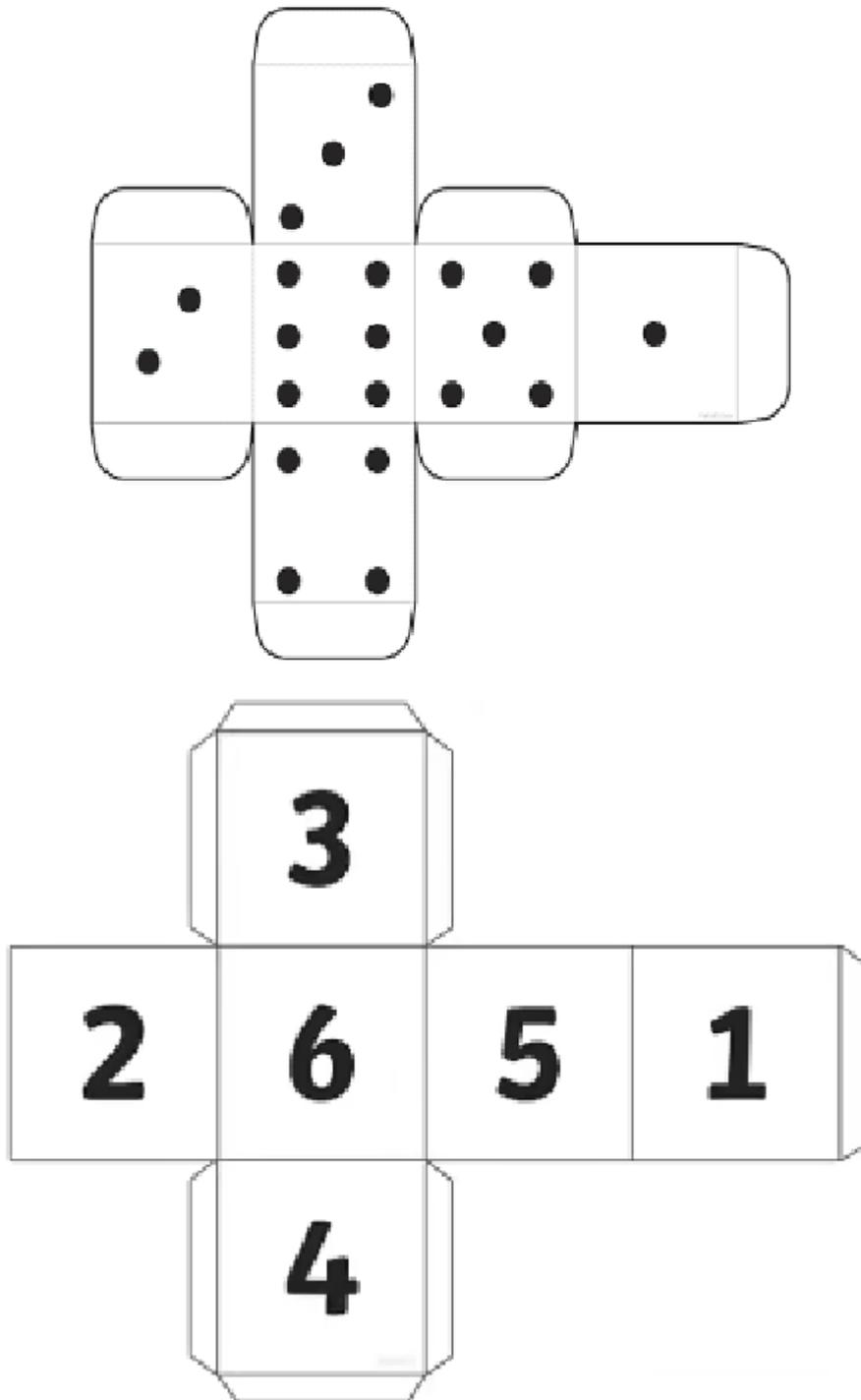
- Würfel mit Punkten
 - Bild Sonamchodon, 29. Mai 2017 https://favpng.com/png_view/dice-images-free-dice-free-content-clip-art-png/dtMW0zht
 - Vorlage <https://www.twinkl.com/hk/resource/t-n-360-dice-nets> entnommen von der Website 13. April 2021
- Würfel mit Zahlen
 - Bild Metta foto / Alamy Stock Photo, September 6, 2009 <https://www.alamy.com/stock-photo-white-dice-with-numbers-1-2-and-6-resting-on-white-background-25923303.html>
 - Vorlage <https://www.twinkl.com/hk/resource/t-n-361-number-nets> entnommen von der Website 13. April 2021

Scorecards mit Zahlen und Punkten. Gebrauchsfertige und ausmalbare Vorlage.

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

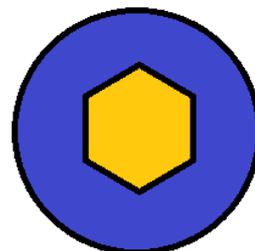
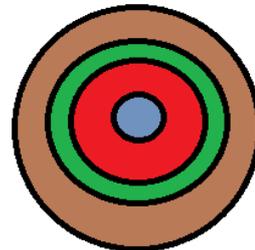
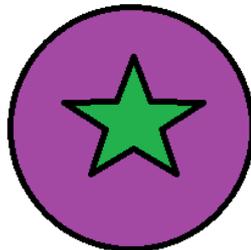
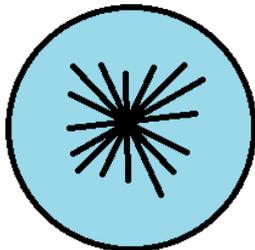
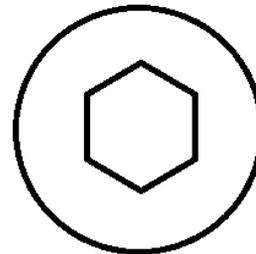
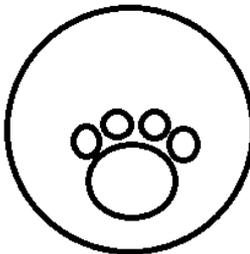
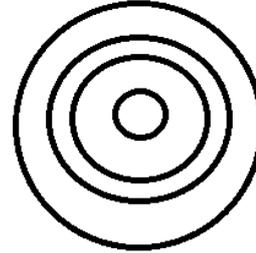
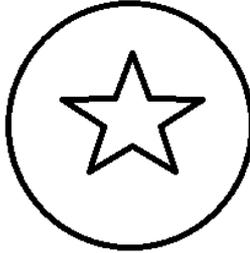
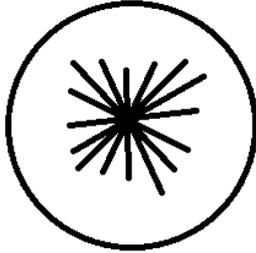


Würfelnvorlagen. Würfel mit Punkten. Würfel mit Zahlen.



"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
Angaben."

Gebrauchsfertige und ausmalbare Token.



"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
Angaben."

3.11 Exkursion: Besuch eines Geschäftes/Marktes/etc.

NAME DER AKTIVITÄT	Exkursion: Besuch eines Geschäftes/Marktes/etc.
OUTPUT NUMMER	IO 1
PARTNER	Mazais Princis
AKTIVITÄT & ALTER	NEUGIERDE A-6 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuenn + 30 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Neugierde
MATERIALIEN	Stifte, Kartonblätter für jedes Kind
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	Individuelle Arbeit Kinder: <ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe/Klasse geht in das nächstgelegene Geschäft. - Sie finden heraus, wo die Waren platziert sind, etc. - Sie notieren die Preise und Namen der Waren. - Sie beschreiben die Vielfalt der Waren in eigenen Worten, nennen Unterschiede, beschreiben, wo diese platziert sind. Sie fragen nach Unklarheiten (fragen nach, was sie nicht verstehen oder wissen). Lehrkraft: <ul style="list-style-type: none"> - Sie nennt die Berufe der Angestellten, die im Geschäft arbeiten, und erklärt ihre Arbeitsaufgaben. - Sie ermuntert dazu, die Preise für das angegebene Produkt herauszufinden. - Bei der Rückkehr in die Gruppe / das Klassenzimmer / die Institution ermutigt Sie dazu, über die Erfahrung zu sprechen und Fragen zu stellen. - Sie ermutigt dazu, Listen zu erstellen: Listen mit Waren niedrigerer Preis, Listen mit Lieblingsprodukten und deren Preise, etc.
VISUELLES Bilder/Videoclip	Vorlage für die Aufgabe in Anhang 1.1
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Wiederholung der Sicherheitsregeln beim Verlassen des Geländes der Einrichtung, Verhalten auf der Straße und auf öffentlichen Plätzen. Zusammenarbeit mit den Eltern, Ausfluggenehmigung
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Sind die Kinder in der Lage, die Fragen zu beantworten? - Sind die Kinder in der Lage, die Aufmerksamkeit zu halten, um die Aufgaben zu erledigen? - Können die Kinder recherchieren und Preise aufschreiben? - Sind die Kinder in der Lage, die Berufe der Ladenangestellten zu nennen? - Entwickelt diese Aktivität die Fähigkeit der Neugierde? Ja. Nein. Teilweise.

Quellen:

Bilder:

- Male and female grocery store cashier characters, EPS 8 vector illustration - Aleutie, March 25, 2018 <https://www.istockphoto.com/vector/cashier-cartoons-gm937075136-256335343?>
- Supermarkt Abteilungen Arbeiter gesetzt. Lader mit Waren, Einkaufswagen, Obst - Robuart, 11. November 2019 <https://www.istockphoto.com/vector/supermarket-store-departments-workers-set-vector-gm1186891934-335043757>
- Reinigungskraft und Reinigungswerkzeug - [studiogstock https://www.vecteezy.com/vector-art/1895344-man-worker-of-cleaning-service-and-cleaning-tools-on-white-background](https://www.vecteezy.com/vector-art/1895344-man-worker-of-cleaning-service-and-cleaning-tools-on-white-background) , entnommen aus Website April 14, 2021
- Zwei junge Polizisten, Mann und Frau - Sudowoodo, 30. Juli 2015 https://www.istockphoto.com/vector/policemen-gm482773586-70033339?irgwc=1&cid=IS&utm_medium=affiliate&utm_source=Eezy%2C%20LLC&clickid=Tjz1c

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

FR%3AsxyLTy70EOSREqreUkES9aQIN38jXY0&utm_term=www.vecteezy.com&utm_campaign=SRP&utm_content=718498&irpid=38919

Anhang 1.1

Ich gehe in den Laden!

Name: _____

Datum: _____

Waren und Preise:

Farbe billigste *Grün*

Farbe am teuersten *Rot*

Ihre Lieblingsfarbe *Blau*

Milch				
Wasser				
Eier				
Brot				
Apfel				
Eiscreme				
Würstchen				

Welche Art von Mitarbeitern haben Sie in dem Laden gesehen?
 das Kästchen ankreuzen



3.12 Geld ausgeben

NAME DER AKTIVITÄT	Geld ausgeben
OUTPUT NUMMER	IO 1
PARTNER	Indicated by VVI-Foundation (described by Mazais Princis)
AKTIVITÄT & ALTER	FINANZIELLE BILDUNG –A6 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel – finanzielle Bildung Andere Ziele – Neugierde, Kreativität
MATERIALIEN	Schere, Lineal, Karton, Papier, Buntstifte, Farbe, Pinsel, Wasser
LERNEN	Individuelle Arbeit

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."



<p>AKTIVITÄT METHODE</p>	<p><u>Aktivitäten der Kinder:</u> Anschauen des Videos Erkundung der angebotenen Banknoten und Münzen Malen eigener Banknoten, Gestaltung eigener Münzen und Geldscheine Versuchen die Bedeutung des Nennwerts zu verstehen: Verwenden kleinere Banknotenmuster für die niedrigste Stückelung und (in aufsteigender Reihenfolge) die größte Banknote für den höchsten Wert. Beispiel in Anhang 1.1</p> <p><u>Aktivitäten der Lehrkraft:</u> Legen Sie Informationsmaterial über Währungen in der EU und einigen anderen Ländern aus. Helfen Sie den Kindern, den nominalen, gegenseitigen Wert von Geldeinheiten zu verstehen. Bieten Sie die Möglichkeit, zu erzählen und darüber zu sprechen, was gezogen wird.</p>
<p>VISUELLES Bilder/Videoclip</p>	<p>Beispiel für Banknotenproben Anhang.1.1 Visuelles Material. Währung in der EU und einigen anderen Ländern. Anhang 1.2</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3hrx8WK2TH0 (Video über Geldscheine und Münzen in der EU) http://www.kickvick.com/beautiful-country-currency/ (Bilder über Währungen) https://www.youtube.com/watch?v=zoEUhZ_XEOI (Video über die schönsten Währungen der Welt)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=_D-ZGcpouxg</p>
<p>VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bereiten Sie visuelle Materialien vor, drucken Sie Bildmaterial (Geldscheine) - Bereiten Sie ein Video auf Ihrem Computer oder auf einem Smartboard vor
<p>BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickelt diese Aktivität die Fähigkeit zur finanziellen Bildung, Neugierde und Kreativität? Ja. Nein. Teilweise. - Sind die Kinder an dieser Aufgabe interessiert, ergreifen sie die Initiative zum Handeln, Gestalten, Diskutieren? - Verstehen die Kinder die Bedeutung der Nominale und sind sie in der Lage, diese angemessen zu bewerten? - Wie groß ist der Bereich der Nominale, den sie frei berechnen können?

Quellen:

Bilder:

Euro-Banknoten und Euro-Cents <http://meaus.com/euro2002.htm> Copyright 2001 West-Art PROMETHEUS, Internet-Bulletin für Kunst, Politik und Wissenschaft, Nr. 81, Winter 2001

- UK Pounds <https://www.globocambio.co/en/currencies-of-the-world/british-pound> entnommen von der Website 13.04.2021
- UK Coins <https://www.pinterest.com/pin/132926626483358719/visual-search/?x=12&y=12&w=377&h=376> entnommen von der Website 13.04.2021
- Trinidad und Tobago Dollars http://imagehost.vendio.com/a/23188713/view/img214_005.jpg entnommen von Website 13.04.2021

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

- Bermuda-Dollar <https://www.robertsworldmoney.com/banknotedetail.php?id=207> entnommen von der Website 13.04.2021
- Japanischer Yen JO SPLENDOR Japan Devisenhandbuch NOV. 23, 2016 <https://www.compathy.net/magazine/wp-content/uploads/2016/10/JPY-money.001.jpeg>
- Schweizer Franken Subhash Sivamani, New Swiss Franc Currency To Celebrate Nature and Science, Apr 13 2016 <https://www.extravellmoney.com/blog/new-switzerland-banknotes/>
- Blog über die schönste Currancy . Yates, Megan Währungen der Welt: 59 kreative Beispiele für schöne Länderwährungen <http://www.kickvick.com/beautiful-country-currency/>
-

Videos:

- Chris Half-Asleep, YouTube, Secrets of the Euro (abgerufen von [Chris Half-Asleep](#) am 24. September 2019), <https://www.youtube.com/watch?v=3hrx8WK2TH0>
- Top 10 Beautiful World, Youtube, Top 10 Most Beautiful Currencies in the World | Beautiful Currencies (uploaded By [Top 10 Beautiful World](#) in March 13th, 2018), https://www.youtube.com/watch?v=zoEUhZ_XEOI
- Chris Half-Asleep, YouTube, The World's Coolest Banknotes (hochgeladen von [Chris Half-Asleep](#) am 14. September 2017), https://www.youtube.com/watch?v=_D-ZGcpouxg

Anhang 1.1

Beispiel für Banknotenmuster

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Anhang 1.2

Visuelle Materialien Banknoten und Münzen

Euro und Euro-Cent in der Europäischen Union



Pfund, Pennys und Pence im Vereinigten Königreich



"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2020-1-LV01-KA201-077505
KIDPRENEURSHIP - developme
of the Entrepreneurship mindset in our kids

Dollars in Trinidad und Tobago und auf den Bermudas



Yen in Japan



Franken in der Schweiz



"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

3.13 Herr über mein Geld

NAME DER AKTIVITÄT	Herr über mein Geld
OUTPUT NUMMER	IO 1
PARTNER	Mazais Princis
AKTIVITÄT & ALTER	FINANZIELLE BILDUNG –A2 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel – finanzielle Bildung
MATERIALIEN	Spiel-Banknoten; Spardose/Sparkasse (nicht enthalten) Ein Notizbuch (nicht enthalten) Vorlage für die Aufgabe Anhang 1.
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Aufgabe/Auftrag</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überlegen Sie, für welchen Zweck das Geld gespart werden soll; - Recherchieren Sie das Angebot; - Sparen Sie "Spiel"-Geld in einer Spardose/Sparkasse <p>Aktivitäten der Kinder</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wähle den Grund für das Thema Sparen; - Diskutieren Sie, welche Möglichkeiten es gibt, Geld zu verdienen; - Diskutieren Sie, wie das Geld über einen bestimmten Zeitraum gespart werden soll. - Berechnen Sie mit Hilfe der Lehrkraft, wie viel Geld in die Spardose/den Sparstrumpf gelegt werden sollte. - Besprechen Sie, wie Sie Ihre Lieblingssachen - Bücher, Spielzeug - während der Ansparphase bekommen können. - Füllen Sie die Schablonen aus, kleben Sie sie in das Heft und besprechen Sie sie mit den Gruppenmitgliedern. <p>Aktivitäten der Lehrkräfte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verteilen Sie die Schablonen und bieten Sie den Kindern eine Auswahl an Gegenständen an, aus denen sie wählen können. - Helfen Sie den Kindern bei den Diskussionen, herauszufinden, wo und wie sie die ausgewählten Dinge kaufen können. - Ermutigen Sie die Kinder, Preise zu recherchieren, um mit Hilfe von Katalogen oder online Geld zu sparen. - Üben Sie, wie man sein Ersparnes nicht verschwendet und wie man Dinge mit seinen Freunden tauscht. <p>Ermutigen Sie die Kinder, ein Buch mit Illustrationen zu erstellen - "Wie wir Geld gespart haben".</p>
VISUELLES Bilder/Videoclip	
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Wiederholen Sie die Banknoten, recherchieren Sie die Preise für das gewünschte Produkt, das die Kinder kaufen würden - finden Sie den Ort, an dem man es kaufen kann. Z.B. Teddybär, Buch, Spielzeugauto, Lego, Eiscreme, Welpen, Schiff, Kleid und Spielzeugkatalog
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Entwickelt diese Aktivität die Fähigkeit der finanziellen Bildung? Ja. Nein. Teilweise. Sind die Kinder bereit, sich an der Diskussion zu beteiligen?

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

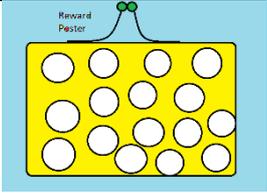
3.14 "Wir produzieren, werben und verkaufen"

NAME DER AKTIVITÄT	"Wir produzieren, werben und verkaufen"
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Mazais Princis
AKTIVITÄT & ALTER	DG – A5 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten + 30 Minuten +30 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Ziele definieren Andere Ziele: Initiative ergreifen, Teamarbeit, Kommunikation;
MATERIALIEN	Papier, Pappe, Stoff, Schaumstoff, Strohhalme, Knöpfe, Pappsteller und -becher, Naturmaterialien, Kleber, Schere, Marker, Klebeband, etc. verfügbare Materialien.
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Gruppenarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder werden in Teams ihrer Wahl aufgeteilt und einigen sich auf einen Anführer, dessen Aufgabe es ist, das Team zu leiten. <p>Aktivität der Kinder</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder überlegen sich, was sie aus den vorhandenen Materialien herstellen könnten, ODER sie schlagen eine Dienstleistung vor (singen, lesen, sich um Haustiere kümmern, putzen, backen). Die Kinder arbeiten kreativ, äußern ihre Vorschläge und tauschen sich aus. - Wählen Sie aus, was hergestellt werden soll und wie das Produkt beworben werden soll (Wird es ein Plakat, eine Aufführung oder vielleicht ein Video sein) - Einigen Sie sich auf einen Preis für das Endprodukt oder die Dienstleistung - Präsentieren Sie Ihre Arbeit den anderen Teams. <p>Aktivität der Lehrkräfte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Besprechen Sie die Arbeit mit der ganzen Klasse. - Stellen Sie den Kindern Leitfragen: <ul style="list-style-type: none"> - Warum wollt ihr dieses bestimmte Produkt herstellen? - Warum glaubt ihr, dass die Leute so viel Geld für dieses Produkt bezahlen sollten? - Wer werden die Hauptabnehmer für dieses Produkt sein? - Ermutigen Sie die Kinder, sich die gesamte Leistung anzuschauen und ihren Nutzen zu diskutieren.
VISUELLES Bilder/Videoclip	
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Teilen Sie die Kinder in Gruppen ein, wählen Sie die Materialien aus, an denen sie interessiert sind, wiederholen Sie die Abfolge der Aktivitäten, vereinbaren Sie, was hergestellt werden soll, wie es beworben werden soll und wie viel es kosten wird.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickelt diese Aktivität die Fähigkeit, ein Ziel zu definieren, im Team zu arbeiten und Initiative zu zeigen? Ja. Nein. Teilweise. - Wurden die Rollen im Team verteilt und hat sich jeder eingebracht? - Hat jeder entsprechend seiner Rolle seine Aufgabe erfüllt?

3.15 Belohnungs-Poster

NAME DER AKTIVITÄT	Belohnungs-Poster
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Akademie für PB = Mazais Princis

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

AKTIVITÄT & ALTER	FINANZIELLE BILDUNG – A3 5-7 Jahre
DAUER	Jeden Tag für 5-15 Minuten, eine Woche lang
ZIELE	Hauptziel – Finanzielle Bildung Andere Ziele – Ziele definieren
MATERIALIEN	Muster des Objekts in Anhang 1.1
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Dies ist eine wöchentliche Aufgabe.</p> <p>Der Umgang mit Geld, insbesondere das Sparen, hat immer etwas damit zu tun, auf etwas Bestimmtes hinzuarbeiten. Wir, und auch unsere Kinder, können nicht immer alles sofort haben.</p> <p>Deshalb ist es wichtig, sich Ziele zu setzen. Sie helfen uns, durchzuhalten, motivierter und konzentrierter zu sein.</p> <p>Zu Beginn der Woche erklärt die Lehrkraft die Bedeutung dieses Plakats.</p> <p>Das Belohnungsplakat unterstützt die Kinder auf diesem Weg und fördert außerdem gute Spargewohnheiten.</p> <p>Wie funktioniert es?</p> <p>Jedes Kind erhält eine Vorlage, z. B. einen Kirschbaum mit weißen Kirschen, die alle rot angemalt werden müssen (nicht im Lieferumfang enthalten). Oder ein Portemonnaie mit ungefärbten Münzen (in Anhang x1.1)</p> <p>Man bekommt nur rote Kirschen für eine Leistung. Oder du kannst eine Münze für eine Aufgabe einfärben</p> <p>Die Aufgaben werden am Anfang der Woche vorgestellt.</p> <p>So visualisieren Sie gemeinsam den Weg zum Ziel.</p> <p>Am Ende der Woche bespricht die Lehrkraft, ob das Ziel erreicht wurde und wie alle Kinder ihre Plakate gefüllt haben.</p>
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	 <p>Annex1.1</p>
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Erstellung einer Liste der wöchentlichen Aufgaben, für die eine Auszeichnung fällig ist
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickelt diese Aktivität die Fähigkeit zur finanziellen Bildung und zur Definition eines Ziels? Ja. Nein. Teilweise. - Zeigt das Kind Initiative bei der Erledigung der Aufgaben? - Ist der Wettbewerb zwischen Kindern gesund?

3.16 Fantasie-Dschungel

NAME AKTIVITÄT	DER	Über Assoziationen sprechen - Fantasie-Dschungel
OUTPUT NUMMER		IO1
PARTNER		Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITÄT & ALTER		KREATIVITÄT-A3 5-7 Jahre
DAUER		30 Minuten
ZIELE		Hauptziel: Kreativität
MATERIALIEN		Steine, Äste, alles, was man in der Natur finden kann
LERNEN AKTIVITÄT METHODE		Die Lehrkraft führt in das Thema ein, indem sie den Kindern einen Gegenstand (z. B. einen Stein) zeigt und eine Geschichte dazu erfindet.

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."

	<p>Die Lehrkraft geht mit den Kindern in die Natur und jedes Kind sucht einen Gegenstand, zu dem es eine Geschichte erfindet. Die Lehrkraft gibt für jede Geschichte eine bestimmte Zeit vor. Wenn alle Kinder ihre Geschichte erzählt haben, erhalten sie eine Aufgabe: Sie sollen mit den Gegenständen eine Schrottskulptur herstellen.</p> <p>Jedes Kind wird gebeten, den Gegenstand zu beschreiben und dann eine Geschichte dazu zu erfinden. Jedes Kind beschreibt den Gegenstand und erzählt die Geschichte. Jedes Kind wird ermutigt, den Gedankengang hinter der gewählten Geschichte zu erklären. Die Kinder werden gebeten, aus den Gegenständen eine Schrottskulptur zu formen und diese zu beschreiben.</p> <p>Variationen: Es können Gruppen gebildet werden, die gemeinsam eine Geschichte erfinden. Ein Gegenstand kann präsentiert werden und alle Kinder erfinden gemeinsam eine Geschichte, indem sie immer einen Satz nach dem anderen an den vorherigen Satz anfügen. So entsteht eine Dynamik, die für die Kinder schwer zu planen ist und die Flexibilität im Denken erfordert.</p>
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	Alternativ dazu können auch Bildkarten angeboten werden.
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Nehmen Sie einen Gegenstand aus der Natur mit - Bereiten Sie dazu eine Beispielgeschichte vor
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat diese Aktivität die Kreativität der Kinder gefördert? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, kritisch zu denken? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, über den Tellerrand zu schauen?

3.17 Der Marshmallow Spaghetti Turm

NAME DER AKTIVITÄT	Der Marshmallow Spaghetti Turm
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITÄT & ALTER	TEAMARBEIT-A7 5-7 Jahre
DAUER	30 minutes
ZIELE	Hauptziel: Teamarbeit und Kommunikation Andere Ziele: Kreativität
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - 20 der DICKSTEN Spaghetti-Stangen - 1 Meter Klebeband - 1 Meter Schnur - ein einzelnes Marshmallow
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft erklärt den Ablauf der Übung. - Die Lehrkraft teilt die Gruppen ein. - Die Lehrkraft gibt den Gruppen ihre Materialien. - Die Lehrkraft weist den Gruppen einen Raum zu, der für die anderen Gruppen nicht zugänglich ist. - Die Lehrkraft gibt 20 Minuten Zeit für die Übung. - Die Lehrkraft bittet dann jede Gruppe, einen Moderator für ihr Team zu wählen, der den gebauten Turm vor einem Investorenteam präsentieren muss.

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



	<ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder werden aufgefordert, kritisch darüber nachzudenken, inwieweit sie als Team gut zusammengearbeitet haben oder nicht. - Die Kinder werden gebeten, in sich hinein zu spüren, ob sie sich während der Gruppenarbeit wohl gefühlt haben oder nicht. - Die Kinder werden gebeten, ein Feedback zu geben, warum sie sich gut oder nicht gut gefühlt haben. - Die Kinder werden gebeten, darüber nachzudenken, wie ihre Handlungen, die während der Übung sichtbar wurden, auch auf andere Situationen angewendet oder verglichen werden können. - Die Kinder werden ermutigt, Kommunikationsmuster zu reflektieren und zu verbalisieren.
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	Link: https://www.youtube.com/watch?v=7BExiTOJFGg
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Beschaffung des erforderlichen Materials
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat diese Aktivität den Kindern geholfen, zu erkennen, dass ihre Handlungen und Aktionen einen Einfluss auf das Gemeinschaftsgefühl und auch auf die zu erzielenden Ergebnisse haben? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen, Kommunikationsprozesse oder Handlungsabläufe in einer Gruppe kritisch zu reflektieren? - Hat die Aktivität den Kindern geholfen zu verstehen, dass Teamarbeit wichtig ist?

3.18 Mach mich zu deinem Malwerkzeug

NAME DER AKTIVITÄT	Mach mich zu deinem Malwerkzeug
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Initiiert von ArtSmart (ausgearbeitet von SYNTHESIS)
AKTIVITÄT & ALTER	KREATIVITÄT-A1 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung der kreativen Fähigkeiten der Kinder - Erforschung verschiedener Ideen und Lösungen für Herausforderungen - Experimentieren mit verschiedenen Ansätzen zur Lösung eines Problems - verschiedene Lösungen zu kombinieren, um ein gewünschtes Ergebnis zu erzielen
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Blütenblätter von Blumen in verschiedenen Farben - Blätter - kleine Brötchen - Papierstrohhalm - jedes andere alternative Zeichenwerkzeug
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	Die Lehrkraft kann die Kinder in das Zeichnen mit ungewöhnlichen Mitteln und Gegenständen einführen, indem sie eine Geschichte erzählt, die ihre Fantasie anregt. Zum Beispiel: <i>"Stellen Sie sich vor, wir sind in der Zeit zurückgereist, in die alten Zeiten."</i>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

	<p><i>Damals war das Papier etwas Unbekanntes. Unsere Aufgabe ist es, den Höhlenmenschen zu zeigen, wie sie auf ein Stück Papier zeichnen können. Aber... wir haben vergessen, unsere Buntstifte mitzunehmen! Was sollen wir jetzt tun? Diese Menschen wissen nicht, was Farben und Pinsel sind! Sie haben noch nie in ihrem Leben solche Werkzeuge gesehen! Fallen euch noch andere Möglichkeiten ein, Farben zu erzeugen? Welche anderen Gegenstände können wir zum Malen verwenden?"</i></p> <p>Die Lehrkraft zeichnet zwei Spalten an die Tafel.</p> <p>Zuerst teilen die Kinder ihre Ideen zur Herstellung von Farben mit (z.B. Blumenblätter in Wasser legen). Die Lehrkraft notiert ihre Ideen in einer der beiden Spalten an der Tafel.</p> <p>Dann machen sie ein Brainstorming über Gegenstände, die sie anstelle von Pinseln zum Malen verwenden könnten (z. B. farbiges Wasser durch einen Trinkhalm pusten). Die Lehrkraft trägt ihre Ideen in die andere Spalte an der Tafel ein.</p> <p>Die Lehrkraft teilt das Zeichenpapier aus, aber keine Buntstifte oder andere Farben. Dann erklärt sie den Kindern, dass sie ausprobieren werden, ob die Ideen, die sie hatten, funktionieren können. Wenn die Schule in der Natur liegt, kann die Klasse nach Gegenständen in der Umgebung suchen. Andernfalls kann die Lehrkraft solche Objekte in den Klassenraum mitbringen und den Kindern beim Experimentieren helfen.</p>
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	Siehe Material
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Befindet sich die Schule in einer Stadt, sollte die Lehrkraft Gegenstände sammeln und in das Klassenzimmer bringen, um Farben herzustellen und auf Papier zu zeichnen.</p> <p>Befindet sich die Schule auf dem Land, kann die Lehrkraft einen kurzen Ausflug in der Nähe planen, bei dem die Kinder die Gegenstände selbst suchen und sammeln. Je nach Größe der Klasse wird eventuell ein Assistenzlehrkraft benötigt.</p>
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Die Lehrkraft bewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Anzahl der Ideen, die die Kinder entwickeln werden. - Die Anzahl der generierten einzigartigen Ideen. - Das Engagement der Kinder bei der Suche nach neuen/alternativen Zeichnungsmöglichkeiten.

3.19 Nie enden wollend

NAME DER AKTIVITÄT	Nie enden wollend
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Initiiert durch die Akademie für PB (ausgearbeitet von SYNTHESIS)
AKTIVITÄT & ALTER	NEUGIERDE-A4-1 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

ZIELE	Die Aktivität wird den Kindern helfen, ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken zu entwickeln, zu üben und zu verbessern, insbesondere ihre: <ul style="list-style-type: none"> - Beobachtungsgabe - analytische Fähigkeiten - schlussfolgernde/deduktive Fähigkeiten
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - ein Buch oder E-Book mit einer Geschichte zum Vorlesen für die Kinder. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> - gedruckte oder digitale Bilder, die die Lehrkraft den Kindern zeigen kann, während sie eine Geschichte erzählt
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	Die Lehrkraft liest oder erzählt den Kindern eine Geschichte vor. Gegen Ende der Geschichte hält die Lehrkraft kurz inne und fragt die Kinder, wie die Geschichte ihrer Meinung nach ausgehen wird. Zum Beispiel: " <i>Wird Scar (aus Der König der Löwen) gewinnen?</i> " Die Lehrkraft hört sich die Antworten der Kinder an und bittet sie, ihre Entscheidung zu begründen, und hat Spaß an der Diskussion - sie kann albern und lustig sein, sollte aber eine gewisse Logik aufweisen, um das kritische Denken anzuregen.
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	Siehe Material
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft wählt eine Geschichte aus, die sie den Kindern vorliest oder erzählt. - Die Lehrkraft druckt Bilder aus oder verwendet elektronische Geräte, um Bilder zu der Geschichte zu zeigen.
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Die Lehrkraft bewertet: <ul style="list-style-type: none"> - die Beobachtungsfähigkeiten der Kinder - die analytischen Fähigkeiten der Kinder - die Schlussfolgerungsfähigkeiten der Kinder

3.20 Kinder Olympia

NAME DER AKTIVITÄT	Kinder Olympia
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Initiiert durch die Akademie für PB (ausgearbeitet von SYNTHESIS)
AKTIVITÄT & ALTER	TI-A2 5-7 Jahre
DAUER	1-3 Stunden (Je nachdem, wie viele Spiele die Lehrkraft auswählen wird)
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Stärkung der Eigeninitiative der Kinder - Förderung der gegenseitigen Zusammenarbeit - Förderung des Durchhaltevermögens

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none">- Seil- ein Stuhl- Pappkarton- Getränkebox- Wäscheleine- Zollstock- Sack, Schlafsack oder Kaffeebeutel- Gummistiefel- Maßband
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Kinderwettbewerbe, wie zum Beispiel eine Kinderolympiade, sind besonders vielfältig und abwechslungsreich. Viele kleine Spiele werden nacheinander gespielt und führen zu mehreren Wettbewerben für Kinder. Einige der Spiele, die die Lehrkraft in diese Art von Wettbewerben einbauen kann, sind die folgenden:</p> <p>Schubkarre: Zwei Kinder bilden ein Team. Ein Kind steht hinten und ergreift die Beine des vorderen Kindes. Dabei stützt es sich mit den Händen auf dem Boden ab. Sie bewegen sich wie eine Schubkarre. Die Herausforderung besteht darin, die Beine nicht zu hoch zu heben und nicht zu stark von hinten zu schieben.</p> <p>Dreibeiniger Gang: Beim Dreibeinlauf bilden zwei Kinder ein Team. Bevor der Lauf beginnt, werden das rechte Bein des einen und das linke Bein des anderen zusammengebunden. Als dreibeiniges Team müssen sie versuchen, die Ziellinie so schnell wie möglich zu überqueren, ohne zu stürzen.</p> <p>Hindernislauf: Der Hindernislauf wird als Staffellauf ausgetragen. Die Kinder müssen verschiedene Hindernisse überqueren, um am Ende zu einem Stuhl zu gelangen, auf den sie sich kurz setzen und dann den Parcours zurücklaufen müssen. Hindernisse können ein offener Karton sein, durch den die Kinder kriechen müssen, eine umgedrehte Getränkebox, über die sie klettern müssen, eine gespannte Wäscheleine, über die sie springen müssen, und ein Zollstock, auf dem sie balancieren müssen. Das Team, bei dem alle Spieler als erstes am Ziel sind, gewinnt.</p> <p>Sackhüpfen: Zwei Kinder treten gegeneinander an. Sie befinden sich in einem Sack, Schlafsack oder Kaffeebeutel. Sie müssen eine markierte Strecke entlang hüpfen. Wenn sie hinfallen, müssen sie zurück zur Startlinie und von vorne beginnen. Dieses Spiel erfordert viel Geschick und Ausdauer.</p> <p>Tierexperten: Alle Kinder stellen sich in einer Reihe auf, etwa zehn Schritte vom Spielleiter entfernt. Der Spielleiter nennt den Kindern einen Buchstaben. Das Kind, das als erstes ein Tier mit diesem Buchstaben nennt, darf einen Schritt nach vorne gehen. Wer die meisten Tiere richtig benennen kann, gewinnt das Spiel.</p> <p>Gummistiefel-Werfen: Bei diesem Gruppenspiel steht jedes Kind an der Startlinie und versucht, den Gummistiefel so weit wie möglich zu werfen. An der Seitenlinie liegt ein Maßband, um die Weite zu messen. Wer am weitesten wirft, gewinnt.</p>
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	Siehe Material
VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Die Lehrkraft muss die Spiele, die in die Kinderolympiade aufgenommen werden sollen, je nach ihrer Dauer auswählen.</p> <p>Für jedes Spiel muss die Lehrkraft feststellen, welche Gegenstände benötigt werden, welche in der Schule vorhanden sind und welche sie kaufen muss.</p> <p>Drucken Sie Urkunden für die Teilnehmer aus.</p> <p>Erstellen oder kaufen Sie Preise für die Gewinner.</p> <p>Beauftragen Sie andere Kollegen und/oder Eltern, bei der Veranstaltung zu helfen.</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	Die Lehrkraft bewertet: <ul style="list-style-type: none"> - inwieweit sich die Kinder an die Regeln der einzelnen Spiele halten. - wie sie mit Niederlagen umgehen. - inwieweit sie mit ihren Mitspielern zusammenarbeiten.
--------------------------------------	---

3.21 Der Papierturm

NAME DER AKTIVITÄT	Der Papierturm
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITÄT & ALTER	KREATIVITÄT-A3 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziel: Kreativität Andere Ziele: Teamarbeit & Kommunikation
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Packung mit Papier (A4) <p>Oder</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zeitungspapier - Klebeband - Schere - Messwerkzeug - Kugel
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft führt in das Thema ein, indem sie den Kindern verbale Anweisungen gibt. (Die Kinder müssen gemeinsam versuchen, in der vorgegebenen Zeit einen möglichst hohen Turm aus dem bereitgestellten Papier oder mit einer Zeitung, einem Band, einer Schere, einem Messgerät und einem Ball auf der Spitze zu bauen) - Die Lehrkraft teilt die Kinder in Gruppen ein. - Die Lehrkraft gibt jeder Gruppe einen Stoß Papier - Die Lehrkraft weist jeder Gruppe einen Raum zu, in dem sie ungestört arbeiten kann und in dem die anderen Gruppen ihre Aktivitäten nicht beobachten können. - Die Lehrkraft legt die Zeit fest. - Die Kinder werden aufgefordert, in einer Gruppe in einer bestimmten Zeit den höchstmöglichen Turm zu bauen. - Die Kinder werden dann gebeten, darüber nachzudenken, warum der Turm so hoch oder nicht so hoch gebaut werden konnte. - Die Kinder werden gebeten, darüber nachzudenken, wer in der Gruppe die Führung übernommen hat und wer sich nicht sehr engagiert hat. - Die Kinder werden gebeten, darüber nachzudenken, wie dieses Wissen auf den Alltag übertragen werden kann. Wie kann man daraus etwas Positives ableiten, aber auch einige Handlungen und Kommunikationsprozesse verbessern. - Die Kinder werden ermutigt, ihre Handlungen zu überdenken und zu erklären.
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	https://www.youtube.com/watch?v=Vkzt6IBVsYA https://www.youtube.com/watch?v=0954ThhDf44

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



VORBEREITUNG DURCH LEHRKRAFT	Beschaffung des erforderlichen Materials
BEWERTUNG DURCH LEHRKRAFT	<ul style="list-style-type: none"> - Hat diese Aktivität den Kindern geholfen, zwischendurch Kreativität zu entwickeln? - Hat diese Aktivität die Kinder dazu angeregt, über ihr Handeln im Team nachzudenken? - Hat diese Aktivität den Kindern geholfen, die Bedeutung der Kommunikation im Team zu erkennen, um gemeinsam das bestmögliche Ergebnis zu erzielen?

3.22 Aufdrucke

NAME DER AKTIVITÄT	Aufdrucke
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	“Values, Virtues, Integrity” Foundation
AKTIVITÄT & ALTER	KREATIVITÄT 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	Hauptziele: Den Kindern helfen, ihre Kreativität und Fantasie zu entwickeln Andere Ziele: Neugierde, Initiative ergreifen, Teamarbeit und Kommunikation Über Symmetrie lernen
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Ölfarben/Farben in verschiedenen Farben. - Zwei Stück Hartfaserplatte (empfohlen) oder Leinwand (35x50) für eine Gruppe von 5-6 Kindern - Feuchttücher (um die Farben von den Händen/Fingern zu entfernen); - Schürzen (zum Schutz der Kleidung) - Malpinsel oder Spachtel (wenn die Finger nicht ausreichen)
LERNEN AKTIVITÄTEN METHODE	<p>Zunächst erklärt die Lehrkraft der Gruppe, was Symmetrie ist, und gibt einfache Beispiele, wie man ein Objekt auf symmetrische Weise vervollständigen kann. Die Lernmethode ist die Gruppenfingermalerei. Dies ist ein kollektiver kreativer Prozess, an dem alle beteiligt sind.</p> <p><u>VERSION 1</u> Bei dieser Aktivität erhalten die Kinder die Aufgabe, einen Gegenstand zu malen, der ein Spiegelbild hat.</p> <p>Das Bild ist ein Diptychon - zwei gleich große Teile eines Kartons/Fiberboards oder eines anderen festen Materials. Es ist wichtig, dass die Kinder viel Farbe verwenden, um auch den spiegelbildlichen Teil zu bedecken.</p> <p>Das beliebteste Beispiel ist ein Schmetterling. Auf einen Teil der Pappe/Faserplatte drücken die Teilnehmer verschiedene (Öl-)Farben, so dass eine Hälfte des Schmetterlings entsteht. Dann legen sie den anderen Teil der Karte/Fiberboard darauf, drücken die beiden gegeneinander und lösen sie dann ab. So haben sie ein Spiegelbild des anderen Teils des Schmetterlings und bilden das Bild einfach auf beiden Teilen des Diptychons.</p> <p>Die Kinder sollten zunächst überlegen, was auf diese Weise gezeichnet werden könnte, und es dann als reales Produkt darstellen - das könnte ein Flugzeug, eine fliegende</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

	<p>Untertasse, ein Tausendfüßler, ein menschliches Gesicht (lächelnd oder stirnrunzelnd) usw. sein.</p> <p><u>VERSION 2</u></p> <p>Das Verfahren ist ähnlich wie das oben beschriebene. Die Kinder drücken verschiedene Farben von Ölfarben in die Mitte eines Kartons, einer Faserplatte oder einer anderen steifen Oberfläche, die sich zum Malen eignet), kleben einen Karton/Faserplatte der gleichen Größe darauf, drücken und lösen sie dann ab.</p> <p>Auf diese Weise haben sie auf beiden Oberflächen ein fast identisches Bild. Die Gruppe teilt sich in zwei kleine Gruppen auf, die unabhängig voneinander an der Fertigstellung dieses abstrakten Bildes arbeiten.</p> <p>Eine der Gruppen könnte von innen nach außen arbeiten (von dem aufgedruckten Bild in der Mitte zum Rand der Leinwand). Die andere Gruppe könnte von außen nach innen arbeiten, d.h. das aufgedruckte Bild mit etwas vergleichen (z.B. mit einem Blumenstrauß, aber auch mit etwas anderem) und es in den entsprechenden Kontext stellen (z.B. eine Vase für die Blumen zeichnen, oder entsprechend).</p> <p>Am Ende des kreativen Prozesses werden die Kinder zwei schöne Bilder haben, die von ein und demselben Ausgangspunkt ausgehen, sich aber zu einem unterschiedlichen Ende entwickelt haben.</p>
<p>VISUELLES</p> <p>BILDER/VIDEOCLIPS</p>	<p><u>VERSION 1</u></p> 

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."



ANDERE BEISPIELE: VERSION 1



VERSION 2



"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

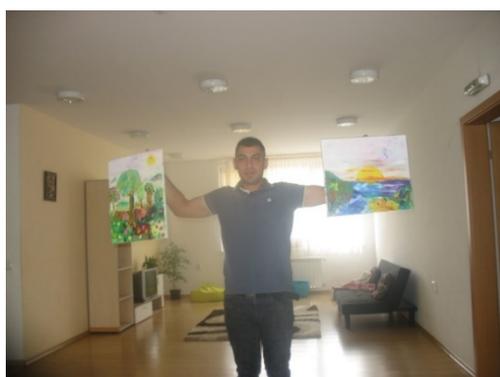
	 <p>ANDERE BEISPIELE: VERSION 2 (zwei verschiedene Bilder von ein und demselben Ort)</p>  <p>Quelle für alle Bilder: Fotoarchiv vergangener Projekte der Stiftung "Werte, Tugenden, Integrität".</p>
<p>VORBEREITUNG DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<p>Die Lehrkraft muss dafür sorgen, dass die Kinder bei dieser Aktivität in den interaktiven kreativen Prozess einbezogen werden, indem sie zunächst die Ölfarben so ausdrücken, dass sie den Kreis, den Butterfly-Flügel oder eine andere Form auf der Hartfaserplatte füllen. Der gesamte Platz muss mit einer großen Menge Ölfarbe gefüllt werden.</p> <p>Nachdem die gesamte Fläche gefüllt ist, wird das zweite Stück Hartfaserplatte darüber gelegt und die Kinder drücken es fest an, damit die Ölfarben daran haften bleiben. Die Lehrkraft sollte darauf achten, dass die beiden Teile des zukünftigen Gemäldes genau übereinander liegen.</p> <p>Nach einigen Minuten hebt die Lehrkraft mit Unterstützung der Kinder, die die untere Platte halten, die obere Platte mit dem Fußabdruck schnell von den Ölfarben ab. Normalerweise sind die Formen spiegelverkehrt, aber wenn es einige leere Stellen auf der zweiten Leinwand gibt, kann man sie vorsichtig wieder auflegen und fester drücken, damit der ganze Raum im Objekt mit viel Farbe gefüllt wird.</p> <p>Nach dem Trennen der Hartfaserplatten gibt es zwei Möglichkeiten, die Bilder fertig zu stellen - mit einer Spachtel innerhalb der Flecken oder mit den Fingern außerhalb der Flecken zu arbeiten. Es werden allgemeine Anweisungen zur Gestaltung des Hintergrunds mit Ölfarben gegeben und die Kinder nutzen ihre Fantasie, um aus den bunten Flecken Formen oder Abstraktes zu schaffen.</p>
<p>BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Haben die Kinder in den Gruppen gut zusammengearbeitet? - Haben sie das Konzept des Spiegels verstanden? - Hat die Übung die Kreativität der Kinder gefördert?

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."

3.23 Landschaftsbilder aus Flecken

NAME DER AKTIVITÄT	Landschaftsbilder aus Flecken
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	“Values, Virtues, Integrity” Foundation
AKTIVITÄT & ALTER	KREATIVITÄT 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder durch einen kreativen Prozess der Zielsetzung zu führen - Förderung von Teamarbeit und Kooperation innerhalb der Gruppe - Die Phantasie der Kinder zu entwickeln
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Fingerfarben - es können Ölfarben oder cremige Fingerfarben für Kinder verwendet werden - ein Farbsatz pro Gruppe von 5-6 Kindern - Feuchttücher - 4-5 Packungen - Leinwand oder große Papierbögen - einer pro Gruppe von 5-6 Kindern - Schürzen zum Schutz der Kleidung - eine pro Kind
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Die Klasse wird in Gruppen von 5-6 Kindern aufgeteilt. Jede Gruppe sitzt an einem anderen Tisch mit einem Satz von Materialien. Bei Klassen mit bis zu zwanzig Kindern empfiehlt es sich, mindestens zwei Lehrkräfte oder eine Lehrkraft und eine Hilfsperson für diese Aktivität einzusetzen.</p> <p>Die Lehrkraft beginnt mit einer Erklärung zur Verwendung der Farben und einer kurzen Demonstration mit den Fingern, wobei eine erbsengroße Menge auf den Finger gegeben werden sollte. Die Kinder müssen sich nach jedem Farbwechsel die Hände abwischen können. Die Lehrkraft führt die Gruppen durch die folgenden Schritte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teilen Sie das Papier/die Leinwand mit einer horizontalen Linie in zwei Teile - der erste Teil ist doppelt so groß wie der andere. 2. Der kleinere Teil wird in 5 oder 6 abstrakte Flecken unterteilt und jedes Kind nimmt eine andere Farbe und beginnt, den Fleck mit Fingerfarben zu füllen, bis alles mit Farbe bedeckt ist. 3. Arbeiten Sie an dem größeren Teil - jedes Kind nimmt eine andere Farbe und macht mit den Fingern kleine Punkte auf das Bild. 4. Nachdem sie ihre Finger von den verschiedenen Farben abgewischt haben, benutzen die Kinder die weiße Farbe, um mit Links-Rechts-Bewegungen durch die Punkte zu gehen. 5. Die Kinder benutzen ihre Hände und machen eine schnelle Bewegung von einem Ende zum anderen - so sollen Wolken am Himmel entstehen. Sie wischen sich die Hände ab, bevor sie die Bewegung wiederholen. 6. Wenn der Himmel fertig ist, ist es an der Zeit, die Kinder zu fragen, was sie gerne auf dem Bild hätten - die Form und die Farben der abstrakten Punkte zu beobachten und sie zu fragen, wie sie sie in Formen und Objekte verwandeln können, die sie kennen - vielleicht einen See, einen Berg, einen Baum oder was auch immer ihre Fantasie hergibt. 7. Lassen Sie die Kinder mit der Technik experimentieren, bis sie schließlich das Bild erhalten, das sie geplant haben (oder ein zufriedenstellendes Ergebnis).
VISUELLES BILDER/VIDEOCLIPS	<p>Der Prozess fand in einem familienähnlichen Wohnzentrum für Kinder und Jugendliche ohne Behinderungen in Sofia, Bulgarien, im Rahmen des Projekts "Gemeinsames Schaffen auf der Krim von Lyulin" statt, 6. Mai 2017 http://www.vvifoundation.org/en/gallery/together-we-create-at-the-lyulins-crimea-project</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."



Quelle für alle Bilder: Fotoarchiv vergangener Projekte der Stiftung "Werte, Tugenden, Integrität".

**VORBEREITUNG
DURCH DIE LEHRKRAFT**

Die Lehrkraft muss die Aktivität zunächst testen.
Vor der Aktivität sollte die Lehrkraft mehrere Arbeitstische für die Kinder vorbereiten (einen pro Gruppe von 5-6 Kindern). Es können auch weniger Kinder sein, falls es in der Gruppe an Disziplin mangelt.

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

	<p>Während der Aktivität sollte die Lehrkraft/Betreuungspersonen darauf vorbereitet sein, den Kindern beim Abwischen der Hände und Wechseln der Farben zu helfen. Ein wichtiger Teil der Übung ist, dass alle Kinder während der Aktivität gleichzeitig an den Gruppenbildern arbeiten. Normalerweise treten einige Kinder irgendwann zurück und andere übernehmen die Führung - beobachten Sie die Situationen und fragen Sie die Kinder nach der Aktivität, was passiert ist.</p>
BEWERTUNG DURCH DIE LEHRKRAFT	<p>Mit dieser Aktivität kann die Lehrkraft die folgenden Themen bewerten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hat die Gruppe als Team gearbeitet? Gab es einen Anführer? - Waren sie in der Lage, sich ein gemeinsames Ziel zu setzen und es bis zum Ende zu verfolgen?

3.24 Was ist mein Beruf?

NAME DER AKTIVITÄT	Was ist mein Beruf?
OUTPUT NUMMER	IO1
PARTNER	VVI Foundation
AKTIVITÄT & ALTER	NEUGIERDE - A7 5-7 Jahre
DAUER	30 Minuten
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Neugierde bei Kindern entwickeln - Kinder über verschiedene Berufe zu informieren - Förderung der Kreativität durch Rollenspiele
MATERIALIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Ein weißes Laken (etwa 3,5 m x 2 m) - Seil - etwa 4 m lang - 12-15 Zangen - Eine Lichtquelle - Projektor, Multimedia oder Handy-Taschenlampe - Eventuell einen Haftungsausschluss: Für die Durchführung der Übung benötigen Sie einen dunklen Raum.
LERNEN AKTIVITÄT METHODE	<p>Schattentheater ist eine wirklich einfache und interessante Kunstform, die sehr gut geeignet ist, die Neugierde von Kindern zu wecken. Beim chinesischen Schattentheater werden Figuren aus Pappe oder anderen Materialien verwendet, aber in unserem Fall arbeiten wir mit den Körpern der Kinder. Die Aktivität eignet sich gut für "schüchterne" Kinder, da sie den "Schutz" des Lakens zwischen ihnen und dem Publikum spüren und spontaner agieren. Wenn die Lehrkraft beschließt, die Aktivität ohne das Tuch durchzuführen, fehlt dieser Mehrwert, und einige Kinder haben vielleicht nicht den Mut, vor anderen aufzutreten.</p> <p>Zu Beginn der Aktivität stellt die Lehrkraft den Kindern die "Szene" und den "Zuschauerbereich" im Raum vor. Jedes Kind wird zur Szene eingeladen, um sich dem Tuch zu nähern und den Schatten kennen zu lernen.</p> <p>Die Gruppe wird in zwei Teile geteilt. Die Lehrkraft gibt einigen Kindern Karten mit einem Bild eines Berufes und bittet sie, nacheinander auf die andere Seite des Lakens zu gehen und den Beruf darzustellen, den sie auf der Karte gesehen haben. Durch Beobachtung ihres Schattens soll der Rest der Gruppe erraten, um welchen Beruf es sich handelt. Das Kind hört auf zu spielen, wenn das Publikum die Rolle erraten hat.</p> <p>Optional können die anderen Kinder Karten mit Tierbildern erhalten und die Übung wiederholen.</p>

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

<p>VISUELLES</p> <p>BILDER/VIDEOCLIPS</p>	 <p>Quelle: Schattentheater mit Kindern. Young Players Theater. 5. August 2010, http://youngplayerstheater.blogspot.com/2010/08/flying-carpet.html</p>
<p>VORBEREITUNG</p> <p>DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<p>Die Lehrkraft muss die Bühne gestalten, indem sie irgendwo ein großes Laken aufhängt. Vergewissern Sie sich, dass das Laken gut gespannt und flach ist, ohne Falten (Sie sollten es vorher bügeln). Um das Laken aufzuhängen, können Sie ein langes Seil verwenden, das Sie irgendwo im Raum festbinden, und eine Zange, um das Laken zu befestigen. Eine andere Möglichkeit ist, einen langen Stock zu verwenden, den Sie durch einen speziellen Kanal führen, den Sie vorher auf das Laken genäht haben. Dann befestigen Sie das Laken in der Mitte des Raumes oder dort, wo es möglich ist, den Raum in zwei Teile zu unterteilen.</p> <p>Es ist sehr wichtig, einen ausreichenden Abstand zwischen der Lichtquelle und dem Laken zu gewährleisten - mindestens 2,5 Meter, damit ein Schatten auf das weiße Laken projiziert werden kann.</p> <p>Der Raum zwischen der Lichtquelle und dem Laken ist die "Bühne", und auf der anderen Seite des Lakens sollte Platz für das "Publikum" (Kinder, die raten werden) sein. Achten Sie darauf, dass die "Bühne" so dunkel wie möglich ist, damit der Schatten besser sichtbar ist.</p>
<p>BEWERTUNG</p> <p>DURCH DIE LEHRKRAFT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickelt die Aktivität die Neugierde der Kinder? - Sind sie in der Lage, die Berufe zu erraten? - Sind sie neugierig auf weitere Aktivitäten dieser Art?

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
 Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser;
 die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen
 Angaben."