



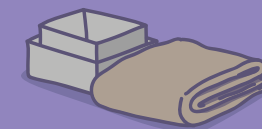
DINGE, DIE IHR BRAUCHT



BEHÄLTNER
ZUM SAMMELN
(Z. B. BOX, BEUTEL,
KORB)



FUNDSTÜCKE
DER KINDER,
EVTL. GREIFZANGEN



ZUM PRÄSENTIEREN:
VERSCHIEDEN GROßE
KARTONS ALS REGALE,
TÜCHER, DECKEN



FARBIGES PAPIER,
STIFTE, ZETTEL,
ZAHLUNGSMITTEL
(Z. B. KLEINE STEINE)

KAUFHAUS DER FINDER UND ERFINDER



ALTER

ab 5 Jahren



GRUPPENGROÖE

ganze Gruppe



DAUER

ab 60 Minuten



ORT

drinnen / draußen



TEILHABEBEREICH

Aufgaben und Anforderungen,
Lern- und Wissensanwendung

ZIEL

- Nahraum erkunden, Natur erfahren, Umweltbewusstsein fördern
- Fantasie und Kreativität fördern: neue Bedeutung für Dinge erfinden, Dinge und Sachverhalte in Zusammenhang bringen
- Aufmerksamkeit, Motorik und Sprache fördern

ABLAUF

Ein Kaufhaus soll entstehen, mit vielen verschiedenen Läden, in denen z. B. mit kleinen Steinen bezahlt werden kann. Auf einem Ausflug in die Natur werden dafür Dinge eingesammelt. Jedes Kind oder Team darf selbst entscheiden, welche Gegenstände später im Kaufhaus verkauft werden sollen. Danach wird der Laden gestaltet. Mit Hilfe von Tischen, Kartons, Kisten werden die Gegenstände präsentiert. Was wird verkauft? Warum sollte das jemand kaufen? Wie viele Steine soll es wert sein? Sind alle fertig mit dem Einrichten ihres Ladens? Dann kann das Kaufhaus öffnen. Nun können die Kinder ihre Waren verkaufen und die Waren in den anderen Läden einkaufen.

ABSCHLUSS

Nach einer bestimmten Zeit treffen sich alle Kinder und tauschen sich aus: Wie viele Steine wurden verdient? Was hat sich gut verkauft? Was überhaupt nicht? Und warum?

ALTERNATIVEN

- Anstelle des Kaufhauses werden Museen gestaltet: z. B. Naturkundemuseum, Gemäldegalerie, Technikmuseum, Musikinstrumentensammlung usw.
- Die Kinder erklären als Museumsleitung: Was ist zu sehen? Welche Aufgabe hat ein Gegenstand? Wo stammt er her?
- Könnte Bestandteil eines KITA- bzw. Schulfests oder eines längeren Projekts sein.