

Das
UMSETZUNGSHANDBUCH
zum Bildungsprojekt



WEITERE IDEEN

Eine Initiative von

FIELDS

Corporate Responsibility

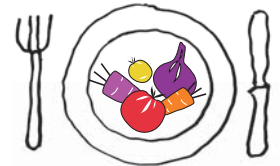
gefördert durch



Deutsche
Bundesstiftung Umwelt

**MEHR
WISSEN !
MEHR TUN !**





Weitere Arbeitsmaterialien, Spiele und Anregungen



Beschreibung

Die in den Modulen beschriebenen Aktivitäten füllen zwei Stunden sehr gut aus. Manchmal aber ist der Inhalt für diesen Zeitraum auch zu viel. Sind die Kinder sehr interessiert, haben viele Fragen und Gesprächsbedarf, so sollte genügend Zeit dafür gelassen werden. Motivation ist die beste Basis für Lernen. Weniger ist manchmal mehr, und die Inhalte können auch an einem anderen Termin weiter bearbeitet werden.

Es gibt auch sehr schnelle Gruppen bzw. Kinder. So ist es gut, immer ein paar Ideen vorrätig zu haben. Deshalb stellen wir hier verschiedene Materialien, Spiele und Aktivitäten vor, die die Kinder teils eigenständig, teils mit Anleitung bearbeiten können. Sie haben allgemeineren Charakter und passen zu jedem Modul. Daher können sie zwischendurch einfließen oder an einem extra „Aktionstag“ ausprobiert werden.



Hier ist Kreativität gefragt!

Malen, Basteln und Rätseln

Einfaches Malen der durchgeführten Aktivitäten (z. B. Bild verschiedener Tomatensorten, Bilderanleitung zur Herstellung eines Kräuterquarks) macht Spaß, aktiviert die Erfahrungen und bietet Anlässe, miteinander ins Gespräch zu kommen. Ganz nebenbei wird zudem die Selbstreflexion der Kinder gestärkt und Gelerntes auf spielerische Weise wiederholt.

Die Kinder können einzeln Bilder malen oder auch als Gruppe Plakate gestalten, die z. B. am Markttag ausgestellt werden können.

In den Anlagen befinden sich einige Arbeitsblätter zum Ausmalen, Basteln und Rätseln. Diese können an einem „Maltisch“ ausgelegt werden und ohne Anleitung von den Kindern bearbeitet werden.

- ▶ Ausmalbild (AB17)
- ▶ Malen nach Zahlen (AB18)
- ▶ Leerer Einkaufskorb - Basteln mit alten Zeitungen (AB19)
- ▶ Kräuterdetektive (AB6): Bilderrätsel mit Kräutern, macht am meisten Spaß, wenn die Kräuter auch wirklich auf dem Tisch stehen, gerochen und probiert werden können. Lösungen: 1. B | 2. A | 3. G | 4. D | 5. F | 6. E | 7. C



AB Arbeitsblatt 8



AB Arbeitsblatt 7





Weitere Arbeitsmaterialien, Spiele und Anregungen



- ▶ Rätselgitter - Buchstabensalat (AB20)
- ▶ Essen statt vergessen - Kreuzworträtsel (AB21)
- ▶ Kreuzworträtsel: Küchenwerkzeug (AB22)
- ▶ Infobild Pflanze (AB23)
- ▶ Auf Spurensuche (AB7): Interview mit Freunden und Verwandten

Gedicht oder Lied zum Thema (AB29)

Alte Sorten passen nicht nur gut in die Küche und den Garten, über sie lassen sich auch Gedichte oder Lieder schreiben. Diese kreative Auseinandersetzung mit dem Thema Sortenvielfalt fördert zum einen die Selbstreflexion und verfestigt zum anderen das Thema bei den Kindern. Reimen mit lustigen Obst- und Gemüseamen oder auch Erfahrungen der Kinder mit den alten Sorten lassen sich spielerisch in einem Gedicht oder Lied festhalten.

Leg-Domino für Wurzelgemüse (SP9)

Dieses ruhige Spiel folgt den klassischen Regeln von Domino. Kinder erhalten kleine Bildkarten von verschiedenen Wurzelgemüsen, malen diese aus und versehen die Karten mit den passenden Namen. Spielerisch erfahren die Kinder am Beispiel von Wurzelgemüse, wie viele unterschiedliche Sorten es selbst innerhalb einer Pflanzenfamilien gibt – und unser Domino zeigt nicht mal alle existierenden Wurzelgemüsesorten! Die Anleitung zum Spiel steht auf dem Handout SP9.



Spiele, die die Sinne anregen!

Geschmacks- und Geruchsmemory (SP6)

Unterschiedliche Obst- und Gemüsesorten sind oft mit dem Auge leicht zu erkennen, aber wie sehr ist der Geschmacks- und Geruchssinn der Kinder sensibilisiert? Mit verbundenen Augen haben die Kinder die Aufgabe, Obst- und Gemüsesorten zu erraten. Hier sind die Sinne gefragt.

Eine Anleitung und ein Handout für die Kinder liefert SP6.

Sortenmemory (SP7)

Dieses Spiel funktioniert nach dem Memory-Prinzip, enthält aber anstelle von Bildkarten echte Obst- und Gemüsesorten als Pärchen. Das Schwierige: Zwei Tomaten sind nicht gleich ein Pärchen. Sie sind es nur, wenn sie zur selben Sorte gehören. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist variabel, je nach dem wie viele Pärchen es gibt, welches Obst und Gemüse ausgewählt wird und wie viele unterschiedliche Sorten einer Art im Spiel sind.

Die Anleitung zum Spiel steht auf dem Handout SP4.

ESSEN statt vergessen MEHR WISSEN! KLEBZITTEL

AB29, S.1 In einem kleinen Apfel

In einem kleinen Apfel (Stücklied), Strophen 1

2. In jedem Stübchen wohnen zwei Kerne klein und klein. Sie schlafen dort und träumen vom warmen Sonnenschein.

3. Und alle Apfelkerne, die haben diesen Traum, dass ernt sie aus ihnen werde ein neuer Apfelbaum.

4. Wenn wir den Apfel essen, dann kommen sie heraus. Wir tun sie in die Erde im Garten vor dem Haus.

5. Dann wird aus jedem Kerne ein Baum, der wächst heran. Ein Baum mit grünen Blättern und roten Äpfeln dran.

6. Sie träumen auch noch weiter, der einen schlafen Traum, wie sie ernt werden können am liebsten Weinwachsbäum.

AB Arbeitsblatt 29

ESSEN statt vergessen MEHR WISSEN! KLEBZITTEL

SP9, S.1 Leg-Domino für Wurzelgemüse

Dieses Spiel folgt den klassischen Regeln von Domino. Es ist ein ruhiges Spiel, bei welchem die Kinder die kleinen Bilder von verschiedenen Wurzelgemüsen, die sie vor dem Spiel ausmalen, mit dem passenden Namen verbinden.

Die Kinder erfahren am Beispiel von Wurzelgemüse, wie viele unterschiedliche Sorten es selbst innerhalb einer Pflanzenfamilien gibt – und unser Domino zeigt nicht mal alle existierenden Wurzelgemüsesorten!

Anleitung:

- Vor Spielbeginn malen die Kinder die Gemüse an. So ist die gelbe Möhre dann im Spiel auch von der richtigen Möhre gut zu unterscheiden.
- In jedem Dominostein ist der Name eines Wurzelgemüses und ein Bild von einem anderen Wurzelgemüse. Das Bild und der Name gehören nicht zusammen. Der richtige Name des Wurzelgemüses steht immer in dem Dominostein rechts daneben!
- Sobald alle Wurzelgemüse angeordnet, werden die Dominosteine ausverdrängt.
- Jetzt geht das Spiel los! Die Dominosteine werden durcheinander und danach unter den Kindern aufgelegt.
- Das Kind, das den Dominostein mit dem Wort „Anfang“ hat, legt diesen in die Mitte.
- Danach darf folgende Spieler der das Stein mit dem Namen des Wurzelgemüses hat, welches auf dem „Anfangsteine“ zu sehen ist (Zitronen).
- Und genau geht das Spiel weiter. Es muss immer der passende Name an das Bild gefügt werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Dominostein mit dem Wort „Ende“ liegt.

Bild	Name	Bild	Name
	Zucchini		Zucchini
	Zucchini		Zucchini
	Zucchini		Zucchini
	Zucchini		Zucchini

SP Spielblatt 9





Weitere Arbeitsmaterialien, Spiele und Anregungen



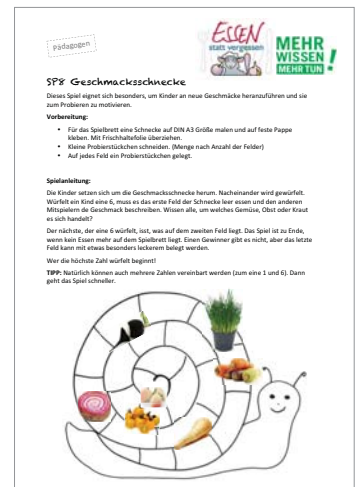
Geschmacksschnecke (SP8)

Dieses Spiel eignet sich besonders, um Kinder an neue Geschmäcker heranzuführen und sie zum Probieren zu motivieren. Für das Spiel wird eine einfache Schnecke auf ein A3 oder A2 Blatt gezeichnet und mit Frischhaltefolie überzogen. In die Spirale des Schneckenhäuschens werden Spielfelder eingezeichnet. Auf den Spielfeldern werden dann kleine Probierstückchen verschiedener alter Sorten platziert. Die Probierstückchen sollten so geschnitten werden, dass möglichst die Sorte nicht sofort zu erkennen ist. Dann geht's los!

Würfelt ein Kind eine 6, isst es das, was auf dem ersten Feld der Schnecke platziert ist. Seine Aufgabe ist es, zu erraten, was es gegessen hat. Hat das Kind keine Idee, was genau sich auf dem Feld befunden hat, beschreibt es den anderen Kindern den Geschmack. Vielleicht haben die eine Idee, was es sein könnte?

Der nächste Spieler, der eine 6 würfelt, isst das, was auf dem zweiten Feld liegt. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Probierstückchen mehr auf dem Spielbrett liegen. Einen Gewinner gibt es nicht, aber das letzte Feld kann mit etwas besonders leckerem belegt werden.

Die Anleitung zum Spiel steht auf dem Handout SP8.



SP Spielblatt 8



Warm-ups und Bewegungsspiele

Weitere Warm-up Ideen (SP10)

Für bewegungsintensive und energetisierende Sequenzen eignen sich kleine Warm-ups ganz hervorragend. Sie machen Spaß, sie aktivieren und sie können gleichzeitig mit inhaltlichen Elementen der Module verbunden werden.

- Bauer und Ochse: Ein aktivierendes Spiel im Sitzkreis
- Fangen mit seltenen Nutztieren
- Ausscheidungsspiel: Apfel – Topinambur – Pastinake

Eine Anleitung zu den drei Spielen gibt es auf dem Handout SP10.

Bewegungsspiel 1, 2 oder 3 (SP4)

Dieses Spiel vereint Bewegung, Wissen und Sortenvielfalt! Den Kindern werden Fragen zu alten Sorten und den bisherigen Projektterminen mit je drei Antwortmöglichkeiten gestellt. Die Kinder beantworten die Fragen indem sie zur entsprechenden Fläche auf dem Spielfeld laufen.

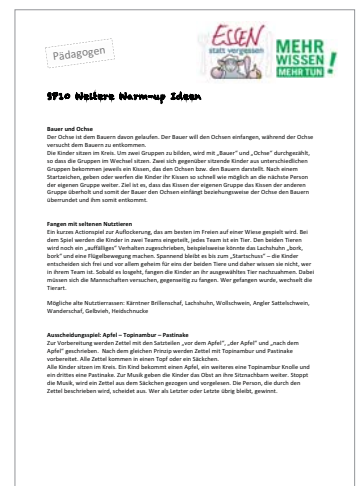
Eine Anleitung des Spiels und Beispielfragen finden sich auf dem Handout SP4.

Abschluss und Auswertung

Ideen zu Abschluss und Auswertung (SP11)

- Auswertungsmethode: Apfel und Zwiebel
- Auswertungsmethode: Daumen hoch

Eine Anleitung zu beiden Methoden gibt es auf dem Handout SP11.



SP Spielblatt 10