

Erste Schritte

Vergnügungspark MINT+ | 45024 | Alter 3–5 | Für 2–8 Kinder

Dieses Set führt Kinder auf vollkommen spielerische Weise an die Grundlagen von Naturwissenschaften, Mathematik, Technik, Maschinenbau und gestaltende Darstellungen heran. Pädagogische Fachkräfte können dieses Set nutzen, um durch das Spiel Lernerfahrungen zu schaffen, bei denen die Kinder zu Konstrukteuren und Gestaltern ihres eigenen Vergnügungsparks werden. Die Bauvorlagen dienen als Ausgangspunkt für die Übungen, indem sie die Kinder beim Bauen anleiten und dazu anregen, ihre eigene Fantasie zu nutzen. Im Folgenden finden Sie einige Beispiele für solche Übungen.



Bewegungen erforschen: Regen Sie die Kinder dazu an, die Attraktionen und Fahrgeschäfte im Vergnügungspark zu beschreiben, die sie am meisten mögen oder die ihnen Angst machen. Besprechen Sie dabei die unterschiedlichen Bewegungsarten der Fahrgeschäfte. Fordern Sie die Kinder dazu auf, selbst eigenen Attraktionen und Fahrgeschäfte zu entwerfen.

Ursache und Wirkung erforschen und Vorhersagen treffen: Motivieren Sie die Kinder dazu, Spiele zu beschreiben, die sie schon einmal auf einem Jahrmarkt oder in einem Vergnügungspark gesehen haben. Sprechen Sie darüber, dass man diese Spiele spielt, um Preise zu gewinnen. Lassen Sie die Kinder ihre eigenen Spielbuden bauen. Fordern Sie sie dazu auf, sich Spielregeln auszu-denken und festzulegen, welche Preise man wofür gewinnt. Anschließend dürfen die Kinder ihre Spiele spielen, um ihre Ideen zu testen.

Räumliches Denken und Orientierung: Besprechen Sie die einzelnen Bereiche in einem Vergnügungspark. Fragen Sie die Kinder, wie diese Bereiche angeordnet und unterteilt sind. Lassen Sie die Kinder die einzelnen Bereiche bauen und anordnen. Regen Sie die Kinder dazu an, Zahlen-Steine zu verwenden, damit die Besucher



erkennen können, wo sie als Erstes, Zweites und Drittes hingehen sollten. Bitten Sie die Kinder, sich einen Namen für ihren Vergnügungspark auszudenken und einen Plan davon zu zeichnen.

Mess- und Schätzwerte erforschen: Regen Sie die Kinder dazu an, ein Modell von einem Spiel, einem Fahrgeschäft, einer Attraktion oder einem Imbiss-Stand zu bauen. Lassen Sie die Kinder dann ihre Modelle und deren Funktionsweise erklären. Besprechen Sie die einzelnen Messwerte, wie zum Beispiel: Distanz, Höhe, Gewicht und Länge. Fragen Sie die Kinder, welche dieser Werte man bei den einzelnen Modellen messen könnte. Vergleichen und schätzen Sie gemeinsam Werte für das Gewicht, die Distanz, Preis usw.

Rollenspiele, Selbstentfaltung und Kreativität entwickeln: Besprechen Sie die verschiedenen Veranstaltungen (z. B. Paraden, Zaubershows, Konzerte usw.), die man in einem Vergnügungspark besuchen kann. Bitten Sie die Kinder, eine Bühne zu bauen und einen Live-Auftritt nachzuspielen. Dazu benötigen sie auch Requisiten, Kostüme, Bühnenbilder und Sitze für das Publikum.



Bildungsziele

Einstieg in die Mathematik und Naturwissenschaft:

- Ursache und Wirkung
- Beobachten und beschreiben
- Probleme erkennen und lösen

