



Maßnahme A: Schau genau in Stadt, Dorf und Wald!

Kurzbeschreibung / Inhalte:

Kinder lernen ihren Stadtteil anhand von Such- und Entdeckerspielen kennen, die an bewährte Spielformen der Kinder- und Jugendarbeit anknüpfen. Das Format ist von jeder pädagogischen Einrichtung umsetzbar. Besondere Voraussetzungen oder eine Mediene Ausstattung sind nicht nötig. So lernen Kinder zum Beispiel die Natur-/Waldareale ihres Stadtteils anhand von Such- und Entdeckerspielen kennen und präsentieren ihre Forschungsergebnisse mit Landart-Aktionen auf Spielplätzen oder im Naturraum.

Pädagogische Ziele:

Kinder erkunden ihre Wohnumgebung mit analogen spielpädagogischen Methoden. Sie finden heraus, welche lebenswerten, interessanten Orte es in ihrem Stadtteil gibt und sie bewerten diese Orte nach ihren Kriterien. Sie machen ihre Bewertungen für andere Kinder öffentlich auf der Website des LZE oder in Printform. Die Themen sind so vielfältig wie das, was es im Stadtteil gibt: Tiere, Menschen, Orte, Kurioses und Seltsames, Bemerkenswertes und Spektakuläres – jeweils aus Kindersicht.

Kinder lernen sichere Bereiche kennen, in denen sie sich forschend und entdeckend aufhalten können: SEAB-Bereiche = sichere Spiel-, Erlebnis-, Aufenthalts- und Bildungspotenziale für Freizeit- und Lebensqualitäten für 4- bis 15-Jährige.

Methoden:

Es werden einfache analoge Suchspiele eingesetzt wie Schnitzeljagd, Fuchsjagd oder Pfeiljagd mit Aufgaben. Mithilfe von Kompass, Stadtplan, schriftlichen und mündlichen Forscheraufträgen werden interessante Orte entdeckt und in weiteren Spielformen verarbeitet: Rallyes, Fotosuchspiele, Schatzsuchen, Forschertouren usw. Die Methoden sind so aufgebaut, dass Pädagogen und Pädagoginnen sie gut einsetzen können. Die Maßnahme A ist der Einstieg für weitere Maßnahmen zur Stadtteilerkundung und Aktionen im Sozialraum, die sich mit Medien weiter ausführen lassen.

Ergebnisse:

Schnitzeljagden, Schatzkarten, Stadtteilkarten, Kinderstadtteilpläne (kopiert und gedruckt), Fotosuchspiele und Fotorätsel, Fotoausstellungen.

Angestrebte Kompetenzen:

- Fähigkeit, sich den unmittelbaren Lebensraum (Quartier) bewusst zu erschließen
- Fähigkeit, sich Neuem/Fremdem zu öffnen
- Kennenlernen der Werte und Wichtigkeiten des anderen durch die Interaktion mit Gleichaltrigen
- Fähigkeit, Wertigkeiten und Wichtigkeiten differenzieren zu können, nötigenfalls Entscheidungen durch Konsensaushandlungsprozesse treffen zu können
- Verbesserung von Artikulationsfähigkeiten
- Gestaltungskompetenzen
- Fähigkeit, sich medial auszudrücken, mitzuteilen, zu orientieren
- Erlernen neuer visueller und sprachlicher Kommunikationsformen

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





- Fähigkeit, das Erarbeitete Gleichaltrigen zur Verfügung zu stellen

Didaktisches Material:

Die Materialien werden von den LZE direkt angeschafft:

Klemmbretter, Stifte, Schreibutensilien, Stadtpläne, Kompass, digitale Fotokamera, Taschenlampe.

Format:

- geeignet für bis zu 42 TN (4- bis 15-Jährige)
- Einladungen über Grundschulen im betreffenden Stadtteil, Kinderflugblätter in den entsprechenden Wohnlagen, persönliche Ansprachen, Plakate
- Bindung der Zielgruppe über den Aufbau eines Spannungsbogens im Ablauf
- abstempelbarer Stadtentdecker-Pass für die Kinder; Schirmmützen o. Ä. als „Ausweis“/Gruppenzugehörigkeitssymbol

Anzahl, Qualifikation MA:

Für 42 teilnehmende Kinder wird wie folgt kalkuliert (Betreuungsschlüssel 1:6):

- 2 pädagogische Fachkräfte
- 1 Fachkraft mit Sonderkompetenz
- 4 Sonstige Honorarkräfte

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Vorkalkulatorische Beispielrechnung:

Was / Anzahl	Personen	Tage	Std	Std gesamt	Honorar	Summe
Pädagogische Fachkraft						
1 Pädagogische Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
Fachkraft für Medien, Spiel, Sport usw.						
1 Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz Fachfrau/Fachmann im handwerklichen oder künstlerischen Bereich						
1 Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz an 5 Tagen						
1*5*3h=15	1	5	3	15	36,00 €	540,00 €
Sonstige Honorarkräfte Erzieher/innen und Sozialarbeiter/innen in Ausbildung, Studierende, pädagogisch geschulte und erfahrene Personen						
Sonstige Honorarkräfte an den 5 Aktionstagen:	4	5	8	160	20,00 €	3.200,00 €
4*5*8h=160						
Ehrenamtliche ehemalige Kinder, Jugendliche, Rentner/innen, und freiwillig engagierte Personen						
2 Ehrenamtliche an den 5 Aktionstagen	2	5	8	80	5,00 €	400,00 €
2*5*4h=80						
Sonstige Kosten						
Sonstige Kosten (inkl. Verbrauchsmaterial) Filme, Bastel- und Spielmaterial, Transportkosten						520,00 €

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Dokumentation, Print, Flyer, Ankündigung für die Veranstaltung						600,00 €
Verpflegungspauschale je Kind für Getränke und Obst	42 Kinder	5			4 €	840,00 €
Summe für eine Woche						9.940,00 €

In den acht Stunden/Tag ist der Auf- und Abbau für die mobilen Aktionen eingeschlossen.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.

