

Unser Abenteuerspielplatz

Bunte Modelle aus Verpackungsmaterialien bauen

Klassen 3 und 4

Ein Beitrag von Esther Barde, Stuttgart

Klettern, wippen, schaukeln – Kinder nutzen Spielplätze, um ihrem Bewegungs- und Spielbedürfnis nachzukommen. Heutzutage machen etliche Videospiele dem Waldspielplatz Konkurrenz und tragen dazu bei, dass der Kontakt zu Natur und zu Spielgeräten durch virtuelles Nachempfinden ersetzt wird. Nach einer Auseinandersetzung mit ihren individuellen Bewegungs- und Spielbedürfnisse, planen die Kinder in Zeichnungen und Modellen Spielplatzgeräte ganz nach ihren Vorlieben. Während der Realisierung der Modelle mit Verpackungsmaterialien kommen die Kinder nicht nur mit gestalterischen Herausforderungen, die sich auch ein Architekt stellt, in Kontakt, sondern ebenfalls mit den zu berücksichtigenden Konstruktionsprinzipien, die ein Bauwerk stabil und sicher machen.



Planen, zeichnen, konstruieren.

Das Wichtigste auf einen Blick

Lerninhalte

- Freude am Spiel entdecken
- Ideen zu Spielgeräten skizzieren
- Sich mit architektonischen Themen (Gleichgewicht, Stabilität) auseinandersetzen
- Verpackungsmaterialien kreativ verwenden
- Modelle mit Funktion planen, bauen und ausgestalten

Kompetenzen

- Kennen und Anwenden architektonischer und plastischer Gestaltungstechniken
- Ausbauen des handwerklichen Geschick
- Erweiterung der eigenen Planungs- und Gestaltungskompetenz in Bezug auf Konstruktionsprinzipien
- Anwendung von Schneide-, Konstruktions- und Befestigungstechniken
- Sozialer Lernen

Fächerübergreifender Einsatz

- Deutsch: Aufsatz „Mein Tag auf dem Abenteuerspielplatz“
- Mathematik: Geometrische Grundformen
- Sport: Projekt: Spielparcours mit Kleingeräten bauen

Dauer

3 Doppelstunden

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Schaukeln, Springen, Klettern – der Spielplatz als Erfahrungsort

Der Spielplatz erfreut sich bei fast allen Kindern großer Beliebtheit und vermittelt ihnen ein Gefühl von Freiheit und Abenteuer. Je nach Bewegungsangebot kommen die Kinder ihrem individuellen Bewegungsbedürfnis auf die Spur und bekommen die Gelegenheit, bestimmte Bewegungs- und Erregungsvorlieben zu entdecken. Sich bestimmten Bewegungsherausforderungen zu stellen und durch wiederholtes Ausführen zu immer stärkerer motorischer Sicherheit zu gelangen, stellt einen wichtigen Prozess in der Bildung des kindlichen Körperbewusstseins dar.

Nutzen Sie die **Bildimpulse M 3**, um die Kinder bei der Entwicklung von Spielgeräten zu unterstützen oder besuchen Sie gemeinsam einen nahegelegenen Spielplatz.

Mehr als nur Spielen – Bauen im Kindesalter

Ausprobieren, verwerfen und Lösungen finden – Bauen ist grundlegendes Bestandteil des kindlichen Spiels. Kinder erleben sich beim Konstruieren und Bauen nicht nur als kreative Schöpfer und Gestalter ihrer Umwelt, sondern erarbeiten sich sukzessiv physikalische Gesetzmäßigkeiten. Im Rahmen dieser Unterrichtseinheit wird dem Ausdrucks- und Mitteilungsbedürfnis der Kinder Raum gegeben und die Gestaltungsaufgaben unterstützen sie dabei, zielgerichtetes und planvolles Handeln mit dem Wunsch, etwas zu erschaffen, das verwendet werden kann, zu erlernen. Hin und wieder werden die Kinder auf Konstruktionsprobleme stoßen und dabei durch Experimentieren herausfinden, welche Bauweisen sowohl für Stabilität als auch für eine besondere Optik sorgen. Begleiten Sie die Schülerinnen und Schüler¹ beim Experimentieren und beraten Sie sie auf Grundlage der **Tafelbilder M 5**.

Von der Skizze zum Modell – wie Architekten arbeiten

Beim Lerngegenstand des statisch-konstruktiven Bauens spielt auch das zeichnerische Entwerfen und Darstellen eine große Rolle. Das Skizzieren des Modells erleichtert den Kindern den Planungsprozess und bietet Orientierung während der Gestaltungsphase. Für die zweidimensionalen Nachgestaltung dienen die Zeichnungen als Dokumentations- und Reflexionsinstrumente und bieten eine gute Gesprächsgrundlage für Problemlösestrategien.

Im Rahmen der **Einstimmung M 1** erfahren die Schüler etwas über den Beruf des Architekten. Sie werden dazu ermutigt, Ideen zu entwickeln, Skizzen dieser Ideen anzulegen und schließlich ein Modell ihres Fantasiespielplatzes anzusetzen.

Nutzen Sie das **Tafelbild M 2** als Visualisierung- und Planungshilfe. Erarbeiten Sie es Schritt für Schritt gemeinsam mit den Kindern.

Aus Papier oder Naturmaterialien? – Entscheidung der Materialauswahl

Selbstverständlich könnte das vorgestellte Thema auch mithilfe von Naturmaterialien umgesetzt werden. Dies ist jedoch recht anspruchsvoll, was die Materialbereitstellung, die Ausstellungsfläche sowie die benötigten Kompetenzen und Kenntnisse der Kinder bezüglich verschiedener Verbindungstechniken angeht.

Die Arbeit mit Verpackungsmaterialien erleichtert das Bauen. Bereits vorgeformte Objekte können durch entsprechende Bearbeitung schnell verändert und gut miteinander verbunden werden. Durch falzen, falten, kleben oder ineinander stecken gelingt den Kindern eine stabile Konstruktion.

Nutzen Sie die vorliegende Unterrichtseinheit dazu, mit den Kindern auch Themen wie Nachhaltigkeit und Up-Cycling zu thematisieren. Die Schüler erfahren, dass Gestaltungsmittel nicht teuer sein müssen und jedem zur Verfügung stehen.

Beginnen Sie schon recht früh mit dem Sammeln von geeigneten Verpackungsmaterialien wie z. B. Chipsdosen, Kekspackungen, Obst- und Gemüseboxen, Eierkartons, Pralinschachteln usw.

Geben Sie einen entsprechenden Sammelauftrag an die Schüler aus. Je vielfältiger und umfangreicher das Materialangebot ist, desto differenziertere Modelle können die Schüler damit realisieren.

¹ Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

M 2

Phasenplanung – Tafelbild

1. Idee finden

Was möchtest du auf einem Abenteuerspielplatz tun?

Mich verstecken, wippen, klettern, schaukeln, krabbeln, Seilbahn fahren, schwingen, etwas überqueren, mich drehen, im Sand spielen, hüpfen, balancieren, reiten ...

Welche Geräte könntet ihr dafür bauen?

Kletterwand, Schaukel, Sandkasten, Trampolin, Rutsche, Kriechel, Kletterspinne, Wippe, Hängebrücke, Wipptiere, Tunnel, ...

2. Arbeitsauftrag: Zeichnen

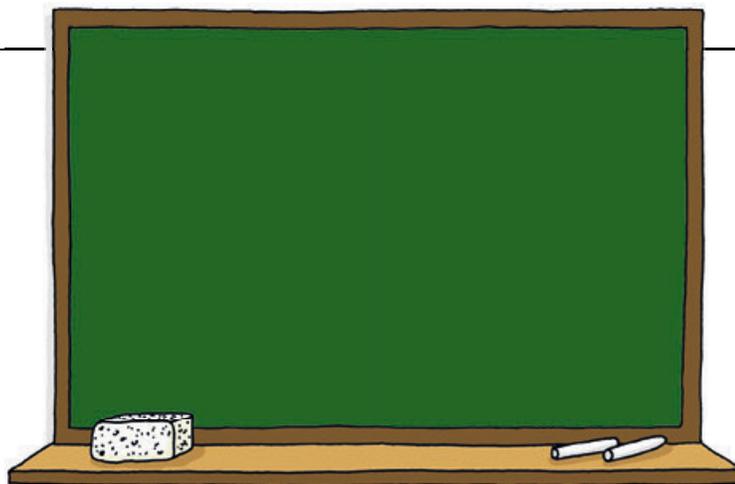
Zeichne dein Lieblingsspielgerät mit mindestens 3 Funktionen und vielen Besonderheiten. Plane es stabil.

3. Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit

Entscheidet, ob ihr in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit bauen möchtet. Alles hat seine Vor- und Nachteile: Gemeinsam schafft ihr wahrscheinlich schneller, ein großes besonders schönes Modell zu bauen.

4. Arbeitsauftrag: Bauen

Sucht euch das nötige Material für euer Modell zusammen und baut ein Spielgerät.



Spielplatzgeräte – Bildimpulse

M 3



Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



✓ **Über 5.000 Unterrichtseinheiten**
sofort zum Download verfügbar

✓ **Webinare und Videos**
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung

✓ **Attraktive Vergünstigungen**
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt

✓ **Käuferschutz**
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de