

Projekt „Kooperatives Bauen mit SONOS-Konstruktionsbausteinen“
(Vorschule und 1. Klasse)

Ablaufplan

- **Ankommen**
 - im Kreis
 - **Namenschilder** verteilen

- **Kennenlernen**
 - im Kreis
 - Spiele:
 - „Mein rechter Platz ist frei!“
 - „Namenskreis“
 - „Der Ameisenbär“

- **Regeln**
 - zuhören
 - ausreden lassen
 - keinen Streit um die Bausteine
 - keine Bausteine verschwinden
 - Lautstärke **Ampel**
 - alle räumen auf **Aufräumschild / Aufräummusik???**
 - Frühstück am Tisch **Frühstückschild**

- **Projektbeschreibung**
 - **ZIEL:** Die Kinder bauen in Zweiergruppen große Sonos-Modelle. Zum Beispiel den LKW aus dem Sonos-Ordner.
Jede Zweiergruppe besteht aus einem Vorschüler und einem Erstklässler. Die Erstklässler können schon (ein wenig) lesen. Sie helfen den Vorschülern / leiten die Vorschüler an.
VARIATION: Die Kinder bauen in Vierergruppen. Jede Vierergruppe besteht aus zwei Vorschülern und zwei Erstklässlern.
 - Den zeitlichen Ablauf darstellen:
 - Bauzeit **Bauschild**
 - Frühstückzeit **Frühstückschild**
 - Aufräumzeit **Aufräumschild / Aufräummusik???**
 - Pausen
 - Abschlussrunde **Abschlusschild**

- **Bausteine erkunden**
 - Die Kinder erfahren, wie das Sonos-Steck-System funktioniert.
 - Sie lernen die verschiedenen Baustein-Arten kennen.
 - Sie lernen, dass es nur eine begrenzte Anzahl von Steinen gibt. Vor allem Räder sind nur begrenzt vorhanden.

- **freies Bauen**

- **ACHTUNG:** Lehrer/In kündigt an, dass am Ende dieser Phase alle Modelle wieder auseinandergenommen werden müssen!
- in Fünfergruppen (vier Sonos-Kästen <=> 20 Kinder)
Die Kinder finden sich zu fünft um eine Sonos-Kiste herum im Raum zusammen und fangen einzeln (oder vielleicht auch in der Kleingruppe) an zu bauen. Die Ergebnisse werden in der Abschlussrunde vorgestellt.
Am **MONTAG** werden die Modelle nach der Abschlussrunde während des Aufräumens wieder in ihre Einzelteile zerlegt.
- **AUFTRAG 1 EINZELN**
 - Jedes Kind darf sich verschiedene „kleine“ Modelle (die Vorlagen werden vorher von Lehrer/In ausgewählt) aus dem Sonos-Ordner aussuchen und muss diese mit Hilfe der Ordner-Fotos bauen.
 - **ZIEL:** Die Kinder üben das Bauen nach den Vorlagen des Sonos-Ordners.
- **AUFTRAG 2 GRUPPE**
 - Jede Zweier- oder Vierergruppe darf sich ein „großes“ Modell (die Vorlagen werden vorher von Lehrer/In ausgewählt) aus dem Sonos-Ordner aussuchen und soll diese mit Hilfe der Ordner-Fotos bauen.
 - Gruppenfindung
 - alleine finden lassen
 - Haribo-Findung
 - Lehrer/In ordnet zu
- **PRÄSENTATION**
 - Die Gesamtgruppe entscheidet, welche Modelle präsentiert werden sollen.
 - Jede Kleingruppe baut ihr Modell auf.
- **ABBAU**
 - Alle Modelle werden wieder abgebaut und die Bausteine in die Sonos-Kisten verteilt. **Teilelisten**

SONOS - Bau-Karten

- **kleine Modelle (Ordner):**
 - Rennwagen
 - Doppeldecker
 - Boot
 - Y-Wing Sternenjäger
 - Geländewagen
- **große Modelle (Ordner):**
 - LKW
 - Rennstall
 - Lok mit Anhängern
 - Katamaran
 - Traktor mit Jauchewagen - 2 Modelle!

Kreissspiele zum Kennenlernen

Namenskreis

Dieses Spiel eignet sich besonders zum Namenlernen für Sie als Lehrkraft und für die ganze Klasse. Alle Schülerinnen und Schüler stellen sich im Kreis auf und nennen reihum ihre Namen (falls das noch nicht geschehen ist). Jeder Name sollte dabei nur einmal vorkommen, wenn zwei oder mehrere Kinder gleich heißen, sollten Spitznamen verwendet werden. Ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises, alle anderen bleiben stehen. Nun ruft ein Schüler bzw. eine Schülerin den Namen eines Mitspielers. Dieser muss schnell reagieren und den Namen eines weiteren Mitspielers nennen. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, den aktuell Genannten zu berühren, bevor dieser einen weiteren Mitspieler rufen kann. Gelingt ihm dies, tauschen ihre Plätze. Ein neuer Spieler steht nun in der Mitte.

Bei diesem Spiel können Sie zusätzliche Regeln einführen, z. B. müssen Mädchen einen Jungennamen und Jungs einen Mädchennamen nennen. So kann vermieden werden, dass sich nur Freunde oder Freundinnen gegenseitig aufrufen.

Der Ameisenbär

Material:

einen Stuhl oder ein Kissen für jedes Kind als Sitzplatz

Spielanleitung:

Alle Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis (oder Kreis aus Kissen).

Ein Kind wird zur Ameise. Der Stuhl dieses Kindes wird zur Seite gestellt.

Die Ameise wird kurz aus dem Zimmer geschickt.

Derweil bestimmt der Rest der Kinder, welches Kind der Ameisenbär ist.

Die Ameise wird wieder ins Zimmer gerufen.

Sie geht nun reihum zu jedem Kind und fragt: „Ich bin die Ameise und wer bist du?“ und das Kind antwortet: „Ich bin THOMAS.“

Fragt die Ameise das zuvor zum Ameisenbär bestimmte Kind, so antwortet es: „Ich bin der Ameisenbär!“.

Auf das Wort „Ameisenbär“ hin wechseln alle Kinder rasch ihre Plätze und auch die Ameise versucht schnell einen Platz zu ergattern.

Das nun übrig gebliebene Kind wird zur neuen Ameise und das Spiel beginnt von vorne.

Vorbereitung Lehrer/In: Wenn gewünscht wird, die verschiedenen Projekt-Phasen mit Symbol-Schildern zu beginnen / zu beenden, können eigene Symbole für die verschiedenen Schilder aufgemalt werden:

- A.) Aufräumschild (z.B. ein Besen)
- B.) Bauschild (z.B. ein Bauarbeiter mit Schaufel)
- C.) Frühstücksschild (z.B. Messer, Gabel, Teller)
- D.) Abschlusschild / Kreisschild (Kinder, die sich im Kreis an den Händen anfassen)
- E.) Lautstärke (z.B. eine Ampel auf Rot mit Ausrufezeichen)
- F.) Zuhören (z.B. ein großes Ohr)
- G.) Melden (z.B. ein erhobener Zeigefinger)