

DOSSIER 4 bis 8

WÜNSCHEN – TAUSCHEN – HANDELN
Unternehmerisch tätig sein

IMPRESSUM

Autorenteam

Judith Arnold, Sarah-Jane Conrad,
Anne-Marie Gafner Knopf

Entwicklung

Sabina Bürki-Schild, Silvia Boxler-Güttinger,
Amélie Cancela, Christine Schwob-Meister

Projektleitung und Lektorat

Hans-Peter Wyssen

Korrektorat

Edith Höller, Gassmann Print, Biel/Bienne

Gestaltungskonzept und Layout

Christian Bucher, Gassmann Print, Biel/Bienne

Druck

Gassmann Print, Biel/Bienne

Sachbearbeiter Produktion

Michael Scheurer

Fotos

sbo = Silvia Boxler-Güttinger
aca = Amélie Cancela
csc = Christine Schwob-Meister
jar = Judith Arnold
sjc = Sarah-Jane Conrad

Nicht in allen Fällen war es dem Verlag möglich, den Rechteinhaber ausfindig zu machen. Berechtigte Ansprüche werden im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags.



© 2018 Schulverlag plus AG
1. Auflage

Art.-Nr. 88976
ISBN 978-3-292-00863-3
ISSN 2504-1991

Die Downloadmaterialien zu diesem Dossier finden Sie unter www.4bis8.ch/dossier





- 04 **Einleitung**
Didaktische Strukturierung
Medien und Informatik
Die fünf Bausteine

- 16 **Baustein 1:**
Wünschen oder brauchen?
Wünsche, Bedürfnisse und
knappe Mittel

- 22 **Baustein 2:**
Wirtschaft machen mit Popcorn
Produzieren und konsumieren
als Tauschbeziehung

- 29 **Baustein 3:**
Unser Dorf – unser Bistro
Wirtschaftliche Kreisläufe
im Kindergarten erforschen

- 36 **Baustein 4:**
Schenken – tauschen – kaufen
Beziehungen erleben
auf dem Markt

- 42 **Baustein 5:**
Teilen und gemeinsam nutzen
Wirtschaften in Beziehung
zu anderen

- 49 **Serviceteil**
Glossar

EINLEITUNG

Unterricht zum Thema «WÜNSCHEN – TAUSCHEN – HANDELN» gestalten



Foto: jarfaca

*In einem Bistro
gibt es viel zu tun.*

Wirtschaftliche Zusammenhänge sind spielerisch erfahrbar. Das zeigen die vielen Spielangebote wie Verkäuferläden oder Postschalter in den Kinderzimmern sowie die Sammelbild-Tauschaktivitäten auf dem Pausenplatz. Diesen Grundgedanken nehmen die vorliegenden Bausteine zu «WÜNSCHEN – TAUSCHEN – HANDELN» auf: Sie orientieren sich an den lebensweltlichen Erfahrungen der Kinder. In Rollenspielen stellen sie Situationen aus Arbeitswelten dar und vertiefen dabei ihre Vorstellungen zu wirtschaftlichen Phänomenen sowie deren Bedeutung für die Lebensgestaltung.

Im freien Spiel sammeln die Kinder wichtige Erfahrungen, an die sie im weiteren Lernprozess anknüpfen können. Sie erfahren konkret die einzelnen Schritte von der Herstellung bis zum Verkauf eines Produktes, wiederholen diese mehrmals und benennen und beschreiben sie. In einem anderen Beispiel analysieren die Kinder in geführten Sequenzen die Tätigkeiten in einem Bistrobetrieb, vertiefen ihre Beobachtungen im freien Spiel und setzen sie zu einem späteren Zeitpunkt mit «echten» Gästen um. Wesentlich für den Lernprozess ist eine geschickte Verbindung von geführten und offenen Unterrichtssequenzen, um das freie Spiel gemeinsam zu reflektieren. So verbunden lassen sich die

Ansprüche des Lehrplans 21 zum wirtschaftlichen Lernen über entwicklungsorientierte Zugänge spielend einlösen.

Aufbau und Verwendung des Dossiers

Im Zentrum des Dossiers «WÜNSCHEN – TAUSCHEN – HANDELN» steht der Kompetenzbereich 6 «Arbeit, Produktion und Konsum – Situationen erschliessen» im Fachbereich «Natur, Mensch, Gesellschaft» (NMG) des Lehrplans 21. Der Fokus liegt auf einer elementaren menschlichen Herausforderung: dem Umgang mit eigenen Wünschen und Bedürfnissen, die zu Tauschbeziehungen führen und wirtschaftliches Handeln veranlassen. Die fünf Bausteine des Dossiers bieten in sich abgeschlossene Lernarrangements mit jeweils eigenen fachlichen Schwerpunkten. So beleuchtet ein Baustein den Zusammenhang von Bedürfnissen und Wünschen mit der Daseinsvorsorge und dem Konsum. Andere Bausteine zeigen die Verknüpfung von Bedürfnissen mit der Produktion und dem Vertrieb von Gütern auf. Ferner werden die Zusammenhänge zwischen Wünschen und Bedürfnissen, der Ökonomie des Teilens sowie den wirtschaftlichen Regeln des Marktes thematisiert.

Sämtliche Bausteine basieren auf in Kindergarten und Basisstufe erprobten und durch fachdidaktische Überlegungen ergänzten Unterrichtseinheiten. Die «Didaktische Strukturierung» (siehe S. 9 ff.) enthält allgemeine Hinweise zu wirtschaftlich ausgerichteten Lernarrangements im 1. Zyklus und zeigt auf, was dabei besonders zu beachten ist. Die beschriebenen Unterrichtsvorschläge können problemlos an die spezifischen Voraussetzungen der eigenen Klasse angepasst und mit zusätzlichen Materialien ergänzt werden.

Die Bausteine setzen bei den Wahrnehmungen und Beobachtungen der Lernenden an. Bereits im Alter von vier oder fünf Jahren nehmen die Kinder im freien Spiel erste, auf Erfahrungen basierende Vorstellungen zu wirtschaftlichen Prinzipien auf. Die Vorstellungen aus diesen Spielsituationen lassen sich in offenen oder geführten Unterrichtssequenzen erweitern und reflektieren. Untersuchungen zeigen, dass Kinder wirtschaftliche Situationen anders wahrnehmen als Erwachsene.

Oftmals begreifen sie die dazugehörigen wirtschaftlichen Konzepte noch nicht. Vorstellungen zu Begriffen wie «Bedürfnis», «Geld», «Knappheit von Mitteln» bleiben inhaltslos. Damit die Lernenden diese mit Kopf, Herz und Hand begreifen können, reichen auf die Kinder abgestimmte Spiel- und Lernsequenzen nicht aus. Handlungen vorzeigen, Begriffe einführen und das Spielgeschehen anschliessend in Gesprächen reflektieren, unterstützen gezielt die Konzepterweiterung. In den fünf Bausteinen finden sich darum an verschiedenen Stellen Hinweise, wie die Lehrperson zu Modellhandlungen anleiten und sinnvolle Reflexionsprozesse in Gang setzen kann.

Ein weiteres Kernanliegen des vorliegenden Dossiers ist es, aufzuzeigen wie sich der Modulplan «Medien und Informatik» bereits im Kindergarten und in der Basisstufe aufnehmen lässt. In einzelnen Bausteinen setzen sowohl Lernende als auch Lehrpersonen gezielt digitale Medien ein. Die Kinder lernen so, verschiedene Medien zu verwenden und den Umgang mit diesen kritisch zu reflektieren.

Informationen zu zentralen Begriffen des sozio-ökonomischen Lernens finden Sie im Serviceteil (siehe S. 49).

Perspektive der Kinder

Kinder haben zahlreiche Wünsche und wissen meist, dass nicht alle erfüllt werden. Was alles nötig ist, damit (materielle) Wünsche in Erfüllung gehen können, verstehen die Kinder meist nur vage. In der Regel bleibt ihnen verborgen, wie das gewünschte Gut produziert wird und welche Rolle der Markt als Bindeglied zwischen Herstellenden und Konsumierenden spielt.

Häufig verstehen Kinder den Preis von Waren als feststehendes Merkmal eines Produkts. Einen Zusammenhang mit der Verarbeitung von Rohstoffen oder mit der erbrachten Arbeitsleistung können viele Kinder der Eingangsstufe noch nicht herstellen. Entsprechend bleiben die Begriffe «kaufen» und «verkaufen» leer und die Erkenntnis, dass an einer Kasse mehr passiert als nur der Tausch von Geld gegen Geld, muss erarbeitet werden. Auch mit Begriffen wie «Arbeit» oder «Lohn» verbinden die Lernenden kaum eigene Erfahrungen. Eine sorgfältige fachliche Erweiterung dieser Vorstellungen hin zu belastbaren Konzepten scheint daher nötig.



Foto: jar/aca

Was brauche ich zum Leben? Was kann ich mir zusätzlich wünschen?

Viele Lehrpersonen fühlen sich unwohl beim Gedanken, die Lernenden so früh mit wirtschaftlichen Themen zu konfrontieren und sie glauben, die Schülerinnen und Schüler damit zu überfordern. Kinder sind jedoch bereits im Kindergartenalter wirtschaftlich aktiv, beispielsweise wenn sie Popcorn kaufen oder wenn sie ihr Popcorn mit anderen teilen müssen. Kinder erfahren, dass man sich bei der Befriedigung von Wünschen mit anderen absprechen muss. Einmal möchte man etwas nutzen, was andere haben. Einmal kann man anderen geben, was sie brauchen. So beeinflussen Kinder ihr Umfeld auch ökonomisch. Zudem betreffen wirtschaftliche Entscheidungen die Kinder unmittelbar, beispielsweise wenn ihr Lieblingsrestaurant, in dem eine lustige Spielecke zum Verweilen einlud, schliessen muss. Haben Kinder Gelegenheit zu erkunden, was alles hinter Popcorn steckt und erleben sie den Aufwand, ein Bistro zu betreiben, erhalten sie vertiefte Einblicke in die Welt, die sie tagtäglich umgibt.

Sachliche Einordnung

Wirtschaftliches Denken und Handeln ist Teil der Lebensgestaltung in modernen Gesellschaften. Im Kern geht es dabei darum, vorausschauend zu denken, die zur Verfügung stehenden Mittel abzuwägen, Aufwand und Nutzen sowie Möglichkeiten, wie die eigenen Bedürfnisse in der Beziehung mit anderen gedeckt werden können, zu vergleichen. «Tauschen» ist ein grundlegender wirtschaftlicher Vorgang, mit dem Kinder schon früh in Kontakt kommen: beim Kaufen und Verkaufen, beim Tauschen von Ware gegen Ware (Naturaltausch) oder beim Tauschen von Arbeit gegen Entlohnung. Spiel- und Unterrichtssequenzen, in denen Kinder wirtschaftlich «handeln» (eine Ware herstellen, verkaufen, konsumieren oder um den Preis einer Ware feilschen), bieten Anlass, diese Aspekte zu

thematizieren. Damit verbunden sind die grundlegenden Sachkonzepte «Bedürfnisse von Menschen», «Knappheit von Gütern», «Tauschen als wirtschaftliches Handeln» wie auch «in wirtschaftlichen Situationen Entscheidungen treffen». An diesen Konzepten wird in den Unterrichtsvorschlägen gearbeitet.

Ausgangspunkt der vorliegenden Bausteine sind «Wünsche und Bedürfnisse». Kinder erleben schon früh, dass sie zwar Wünsche haben, deren Befriedigung jedoch Mittel voraussetzt, die oftmals begrenzt sind. Zeit und Geld sind knapp oder es fehlt die Gelegenheit, die Wünsche zu verwirklichen. Die Erfahrung, dass Mittel begrenzt sind, wirft eine Reihe von Fragen auf und macht deutlich, dass mit einfachen Wünschen immer auch Entscheidungen einhergehen: «Was wünsche ich mir?» «Was brauche ich tatsächlich?» «Worauf kann ich verzichten?» «Wie finde ich Möglichkeiten meine Pläne umzusetzen?» In vielen Fällen münden diese Fragen in der Feststellung, dass Bedürfnisse befriedigt werden können, wenn man eigene Mittel (Sachen, Können, Geld) zum Tausch anbietet. Daraus ergeben sich Bezüge zu Selbstbestimmung, Mitbestimmung und Solidaritätsfähigkeit – Anknüpfungspunkte zur Förderung von Sozial- und Selbstkompetenzen also. Die Kinder können erkennen, dass sie eine Zweckgemeinschaft mit anderen Personen bilden, bei der unterschiedliche Interessen zusammenkommen, die fortlaufend Aushandlungen und Entscheidungen erfordern. Sie erfahren dabei auch, dass wirtschaftlich handeln – anders als etwas schenken – zweckorientiert ist. Der fünfjährige Loris beobachtete, wie zwei Kinder beim Zünitauschen verhandelten, wer wem wie viel geben muss. Sie machten sich offensichtlich nicht wechselseitige Geschenke, denn für Geschenke erwartet man keine Gegenleistung – das wusste Loris: «Tauschen und schenken sind ganz was anderes!»

Die Kinder können auch feststellen, dass der Anbietende einen möglichst hohen Preis erzielen möchte, während die nachfragende Person an einem günstigen Preis interessiert ist. Die unterschiedlichen Motive in Bezug auf die Gewinnoptimierung lassen sich benennen und beschreiben, wenn die Eigenheiten von Tauschhandlungen analysiert werden. Je nachdem, was getauscht wird, spielen auch die Produktionskosten eine Rolle.

Das können die Kinder direkt erfahren, wenn sie ein Produkt herstellen und dieses anschliessend zum Verkauf anbieten. Die mit der Produktion verbundenen Arbeitskosten sowie die Investitionen für Maschinen lassen sich auf dieser Grundlage reflektieren.

Produktionsketten von Gütern zeigen auch weitere Formen von Tauschbeziehungen. Die Kinder «tauschen» ihre Arbeitskraft gegen Geld und können ihren Lohn dazu verwenden, eine begehrte Ware zu kaufen. In diesem Prozess von Produzieren und Konsumieren erfahren die Schülerinnen und Schüler weitere Grundlagen des wirtschaftlichen Handelns. Sie erleben, wie Angebot und Nachfrage den Markt beeinflussen und die Preise für eine Ware aufgrund unterschiedlicher Interessen und Bedürfnisse immer wieder ausgehandelt werden müssen.

In den Spiel- und Lernumgebungen erfahren die Kinder, dass sich die Preise von Gütern verändern können. Sie erproben Mechanismen wie «grosses Angebot – sinkender Preis» und «hohe Materialkosten oder grosser Arbeitsaufwand – steigender Preis» experimentell. Während einer Auktion in der Basisstufe stellte Peter fest: «Wenn ich zuwarte, bis alle etwas bekommen haben und ihre Wünsche befriedigt sind, sinkt der Preis einer Ware wieder.» Auch wenn zu viel des Gleichen im Angebot ist, sinkt der Preis.

Die Frage, wann ein bestimmter Tausch gerecht und die erhaltene Gegenleistung angemessen sei, beschäftigte die Kinder in der Erprobung immer wieder. Die Spiel- und Lerngelegenheiten bieten den Kindern die Möglichkeit, die Gerechtigkeitsvorstellungen zu sammeln und diese mithilfe verschiedener Prinzipien wie Gleichheit, Bedürfnis oder Leistung zu ordnen.

Quellen

- Arndt, H. (2013). *Ökonomische Bildung in der Primarstufe*. Hamburg: Joachim Herz Stiftung.
- Hedtke, R. (2008). *Ökonomische Denkweisen – eine Einführung*. Schwalbach: Wochenschau Verlag.
- 4 bis 8 – Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe (2015). *Konsum, Tausch, Handel*. Kids economy. Bern: Schulverlag plus AG.
- Weber, B. (2015). *Kinder als aktive Konsumenten*. In E. Gläser (Hrsg.), *Die sozialwissenschaftliche Perspektive konkret*. Bad Heilbrunn: Klinhardt, S. 89–107.

MEDIEN UND INFORMATIK

Anwendungskompetenzen bei jungen Kindern fördern



Ein Kind dokumentiert die Produktion von Gefäßen für das Bistro.

Medien und Informatik im Kindergarten?

Bei den Kompetenzbeschreibungen des Fachbereichs «Natur, Mensch, Gesellschaft» (NMG) für den 1. Zyklus fallen die lebensweltbezogenen Formulierungen auf: mit Erfahrungen verbinden, aus dem familiären Umfeld erzählen, über die Bedeutung im Alltag nachdenken... Digitale Medien sind Teil der Lebenswelt heutiger Kinder und fast überall jederzeit verfügbar. Der Modullehrplan «Medien und Informatik» (MI) des Lehrplans 21 greift diese Aspekte der Lebenswelt der Kinder auf und schafft Querbezüge zu den Fachbereichen des Lehrplans – so auch zum Kompetenzbereich 6 des Fachs NMG. Daneben enthält der Modullehrplan «Medien und Informatik» konkrete Kompetenzbeschreibungen für den 1. Zyklus.

Mit und über Medien nachdenken

Wie lernen Kinder mit Medien umzugehen und diese kritisch zu reflektieren? Der Kompetenzbereich «Medien» im Lehrplan MI thematisiert Medienbildung und zeigt Möglichkeiten für den systematischen Aufbau von Medienkompetenzen auf.

Bereits vor dem Schuleintritt ordnen Kinder Gegenstände nach Farbe oder starten ihr Lieblingsspiel auf dem Tablet über eine bestimmte Abfolge von Klicks. Daran knüpft die informatische Bildung des Kompetenzbereichs «Informatik» im 1. Zyklus an.

Ein dritter Bereich des Lehrplans umfasst «Anwendungskompetenzen». Sie verbinden «Medien» und «Informatik» mit den Fachbereichen. Zu den ICT-Anwendungskompetenzen (information and communications technology = Informations und Kommunikationstechnologien) gehört, dass Kindergarten- und Basisstufenkinder digitale Medien gezielt und eigenaktiv als Werkzeug einsetzen sowie Vor- und Nachteile vergleichen. Luc nimmt das Tablet und fotografiert damit seine im freien Spiel selber konstruierte «Kaffeemaschine». Dieses Bild zeigt er voller Stolz der Lehrperson und den anderen Kindern. Wird Lucs Idee – die eigene Erfindung mit dem Tablet zu dokumentieren – mit allen besprochen, lernen die Kinder mit Medien umzugehen und über deren Vor- und Nachteile nachzudenken. Eine bewusste und kritische Auseinandersetzung mit eigenen Interessen und Verhaltensweisen führt von der blossen Anwendung von Smartphone und Co. hin zu Medienkompetenz.

Im 1. Zyklus lernen Kinder vor allem durch beobachten und nachmachen. Die Lehrpersonen sind auch bei der Nutzung und im Umgang mit Medien Vorbilder. Weil die Kinder beobachten, wie ihre Lehrperson mit dem Smartphone umgeht, ist es wichtig, dass die Kindergarten- oder Basisstufenlehrperson ihr eigenes Medienverhalten mit den Kindern bespricht und reflektiert (LP 21).

Digitale Medien dürfen die realen Begegnungen nicht konkurrenzieren. Der gezielte Einsatz von ICT kann praktische Erfahrungen jedoch ergänzen. Wie oben angesprochen, geht informatische Bildung weit über die Welt des Digitalen hinaus. Sie basiert oftmals auf direkt erfahrbaren Handlungen. Wenn Kinder ihr Bistro im freien Spiel für andere Kinder öffnen, befolgen sie schrittweise eine gemeinsam mit der Kindergärtnerin entwickelte Anleitung: Bestellung aufnehmen – bestellte Waren an der Theke holen – Bestellung an den Tisch bringen – einkassieren – Geschirr abräumen – Geschirr an die Theke bringen – Tisch putzen.

Baustein	Medien	Informatik
1 Wünschen oder brauchen?	– Bilder- und Wimmelbücher betrachten, besprechen welche Bilder welche Emotionen auslösen	– Wünsche und Bedürfnisse entlang von Kategorien wie «wichtig» – «weniger wichtig» ordnen.
2 Wirtschaft machen mit Popcorn	– Verkaufsgespräch im Laden filmen (Grundlage für «Drehbuch») – Faltanleitung für Popcorn-Tüten am Computer gestalten – Freispiel mit Medien dokumentieren – Filmausschnitte schauen und diskutieren	– ausgehend von einer gefilmten Situation ein Drehbuch für Abläufe im eigenen Laden entwickeln – Faltanleitung wird befolgt
3 Unser Dorf – unser Bistro	– Bedienungsablauf im Bistro und Restaurant-räume mit Tablet/Smartphone dokumentieren – Interviews mit den Kindern filmen (Lernfortschritt dokumentieren)	– verschiedene Abläufe erkennen, befolgen, reflektieren z. B. – Muffins und Brötchen nach Rezept backen – das Bistro vorbereiten
4 Schenken – tauschen – kaufen	– Bilderbuch «Ich mit dir, du mit mir» unter dem Gesichtspunkt der Gerechtigkeit reflektieren	– unterschiedliche Situationen nach den verschiedenen Prinzipien der Verteilgerechtigkeit (Gleichheit, Bedürfnis, Leistung) ordnen
5 Teilen und gemeinsam nutzen	– Vorlage Bibliothekausweis oder Flyer übernehmen und an die eigene Situation anpassen	– Ordnungssystem für Bücher und Spielsachen entwickeln und anwenden – Handlungsanleitung für Bücher- und Spielsachenausleihe befolgen

Übersicht über Anwendungen des LP MI in den einzelnen Bausteinen.

Wenn die Lehrperson dieses schrittweise Vorgehen mit den Kindern bespricht, werden Verbindungen zur Informatik ersichtlich. Auch Informatiker zerlegen Abläufe in einzelne Schritte und bringen sie in eine klare Abfolge, damit der Computer weiss, was er zu tun hat (LP 21, MI).

Die Bausteine dieses Dossiers fokussieren auf das wirtschaftliche und unternehmerische Handeln im Kontext der eigenen Lebensgestaltung. Dabei ergeben sich zahlreiche Situationen, in denen die Kinder Grundelemente von Medienbildung und Informatik erwerben oder anwenden können. Für Lehrpersonen gilt es, solche Situationen zu erkennen, bewusst zu nutzen und den Umgang mit ICT zu reflektieren.

Bezüge zum Lehrplan Medien und Informatik

Bei verschiedenen Bausteinen des Dossiers «WÜNSCHEN – TAUSCHEN – HANDELN» sind Bezüge zum Lehrplan MI möglich. Konkrete Hinweise sind in der Tabelle (oben) und direkt in den Bausteinen zu finden.

Hinweise zum Einsatz von digitalen Medien

Bei der Entwicklung der Bausteine wurden vor allem Foto- und Video-Apps verwendet. In Mehrjahrgangskindergärten und Basisstufen zeigte sich, dass Tablets und Smartphones fast ausschliesslich von den Kindern im zweiten Kindergartenjahr verwendet wurden.

Nutzung von ICT durch die Lehrperson

In ko-konstruktiven Gesprächen zu sozioökonomischen Konzepten zeigen sich die individuellen Vorstellungen der Kinder – wenn beispielsweise gefragt wird: Wie verstehe ich das? Wie verstehst du das? Was verstehen wir gemeinsam darunter?

Im Baustein «Bistro» wurden die Kinder vor und nach der Unterrichtseinheit von der Kindergärtnerin interviewt und dabei mit dem Tablet gefilmt. Nach der Unterrichtseinheit haben sich die Kinder die Aufzeichnungen angesehen. Sie fanden es spannend, zu hören was sie «früher» für richtig hielten und was sie während des «Bistros» neu herausgefunden hatten. Der Lernprozess des einzelnen Kindes kann anhand der Kurzfilmchen im Elterngespräch aufgezeigt und besprochen werden. Ton und Bilddokumente der Kinder geben im Rahmen von Elternabenden einen Einblick in den Alltag der Kindergartenkinder.

Literaturhinweis

www.lehrplan.ch «Modullehrplan Medien und Informatik» und «Grundlagen des Lehrplans. Entwicklungsorientierte Zugänge».

Das Dossier unterstützt bei der Planung und Umsetzung von thematischen Unterrichtssequenzen für den Kindergarten und die Basisstufe, die unkompliziert auch für die 1./2. Klasse adaptiert werden können. Die praxiserprobten Spiel- und Lernumgebungen bieten entwicklungsorientierte Zugänge zu den Kompetenzen aus dem Fachbereich NMG (Lehrplan 21). Neben Unterrichtsbausteinen enthalten die Hefte Sach- und Hintergrundinformationen.

Unterrichtsbausteine

- Wünschen oder brauchen? – Wünsche, Bedürfnisse und knappe Mittel
- Wirtschaft machen mit Popcorn – Produzieren und konsumieren als Tauschbeziehung
- Unser Dorf – unser Bistro – Wirtschaftliche Kreisläufe im Kindergarten erforschen
- Schenken – tauschen – kaufen – Beziehungen erleben auf dem Markt
- Teilen und gemeinsam nutzen – Wirtschaften in Beziehung zu anderen

VORSCHAU Dossier 2/2018

WENN ES REGNET

Den Regentropfen auf der Spur



Dossier 1/2016

FRÜHER UND HEUTE – Die Zeit vor 100 Jahren entdecken

Art.-Nr. 88540

Inhalte Bausteine (BS)

BS 1: Alte Gegenstände – Gegenstände erkunden, Dauer und Wandel erkennen **BS 2:** Kinderliteratur – Sich mit alten Geschichten auseinandersetzen

BS 3: Zeitreise mit alten Bildern – Bilder betrachten, analysieren und vergleichen **BS 4:** Grosser Waschtage – Selber Wäsche waschen wie früher **BS 5:** Museum – das Früher-Haus – Ein Museum selbst besuchen und selbst ein Museum gestalten **BS 6:** Spielorte nutzen – Spielorte und Freispiel für die Zeitreise umgestalten.



Dossier 1/2017

TIERE UND PFLANZEN ENTDECKEN – Rund um Kindergarten und Pausenplatz

Art.-Nr. 88682

Inhalte Bausteine (BS)

BS 1: Natur im Jahreslauf – Lebewesen über längere Zeit begleiten **BS 2:** Meine Pflanze wächst – Einer Nutzpflanze beim Wachsen zusehen **BS 3:**

«Toll, wie die spinnt!» – Spinnen (endlich) genauer kennenlernen **BS 4:** Naturgalerie – Genau hinsehen und dokumentieren **BS 5:** Wirbellose Kleintiere – Insekten, Spinnen und Tausendfüssler kennenlernen **BS 6:** Wir tun etwas! – Selber aktiv werden für Tiere in unserer Umgebung.



Dossier 2/2017

RÄUME ERFORSCHEN – Rund um Kindergarten und Pausenplatz

Art.-Nr. 88834

Inhalte Bausteine (BS)

BS 1: Kindergarten erforschen – Von der Körper zur Raumwahrnehmung **BS 2:** Wie sieht ... von oben aus? – Pläne lesen und zeichnen lernen

BS 3: Die dritte Dimension – Modelle von Innenräumen bauen **BS 4:** Schulweg und Pausenplatz – Bekannte Wege neu entdecken **BS 5:** Orientieren im Freien – Einen Orientierungslauf erarbeiten und durchführen **BS 6:** Auswerten und spielen – Lernarrangements abschliessen und Freispielangebote gestalten.