



AKTIVITÄTEN ZUM ANKOMMEN IM MUSEUM

Bevor es in die konkrete Arbeit mit den Kunstwerken geht, machen Aktivitäten zur Akklimatisierung im Museum, zur Findung als Gruppe und zum gegenseitigen Kennenlernen Sinn.

Indem die Kinder sich bewegen, aktivieren wir ihre Körper und stimmen sie auf den gemeinsamen Besuch ein. Suchen Sie sich für diese Übungen eine freie Stelle im Museum, z.B. im Eingangsbereich, im Werkraum oder vor dem Museum.

1. „ALLE DIE,...“

Kinder sitzen mit Ihnen im Kreis. Sie beginnen, indem Sie sagen: „alle die, die....“
Alle Kinder, auf die es zutrifft, stehen auf.

„alle die,....“
...schon mal im Museum waren
...die mit dem Bus gekommen sind
...die hierher gelaufen sind
...die Kunstunterricht mögen
...die gerne basteln und malen

Alternativen: Kinder stehen im Kreis. Alle Kinder, auf die es zutrifft, heben z.B. das linke Bein, ihren Arm, hüpfen einmal, o.ä.

2. „KLATSCHKREIS“:

Die Kinder stehen oder sitzen mit Ihnen im Kreis. Beginnen Sie, indem Sie einmal in die Hände klatschen. Sobald Sie fertig sind, macht das Kind zu Ihrer Linken es Ihnen nach. Daraufhin das nächste Kind, usw. Das Klatschen wird im Kreis weitergegeben.

1. Runde – Proberunde, das Weitergeben des Klatschens wird langsam geübt.
2. Runde – Das Klatschen wird in höherem Tempo weitergegeben.
3. Runde – die Gruppe soll möglichst schnell das Klatschen weitergeben...
4.

Es können Variationen eingebaut werden.

- Indem Sie nicht in die Hände klatschen, sondern der Person links neben sich eine „High Five“ geben.
- Indem Sie sich zunächst nach links drehen. Die Person links neben Ihnen bückt sich und schafft so Raum, dass Sie der übernächsten Person eine „High Five“ geben können. Sobald Sie die „High Five“ an die übernächste Person gegeben haben, steht die Person links neben Ihnen wieder auf und gibt die „High Five“ wiederum an aus ihrer Perspektive übernächste Person weiter.

3. „HAND ANS KNIE“:

Die Kinder kommen im Kreis zusammen. Sie benennen immer zwei Körperteile, die die Kinder versuchen sollen zu berühren. Z.B.: Hand ans Knie | Hand an Fuß | Fuß an Knie | Hand an Kopf...

Die Kinder können auch selbst Kombinationen benennen, die alle anderen dann umsetzen.

In der zweiten Runde kommen die Kinder in Paaren zusammen. Sie rufen immer die Namen von zwei Körperteilen in die Runde. Die Paare versuchen, diese beiden Körperteile gegenseitig in Berührung zu bringen. Rufen Sie zum Beispiel „Hand ans Knie“, muss ein Kind seine Hand an das Knie des anderen legen.

Mögliche Kombinationen sind:

Hand an Hand | Fuß an Fuß | Hand an Fuß | Schulter an Kopf | Arm an Knie | Hand an Knie | Fuß an Knie,....

4. GÄSTE UND GASTGEBER*INNEN

Leiten Sie die Gruppe an, dass einige der Kinder (nicht alle!) Zweiergruppen bilden. Die Paare halten sich gegenseitig an beiden Händen fest. Sie bilden dadurch ein „Haus“. Die anderen Kinder stellen die Gäste dar.

Der Rest der Teilnehmer*innen sollte insgesamt die Anzahl der gebildeten Paare + 1 ergeben (Bsp.: Bei vier Zweiergruppen, sollten noch fünf Einzelpersonen übrig bleiben).

Das Ziel des Spiels ist, dass jeder Gast versucht, in ein Haus reinzukommen. „Die Häuser“ haben nur einen Ein- und Ausgang. Dieser beschränkt sich auf nur eine Seite der gehaltenen Hände. Wenn Sie klatschen, geht bei den Haus-Paaren die Eingangstür auf (sie lassen die Hand des Gegenübers nur auf einer Seite los). Bei jedem Händeklatschen versucht jeder Gast in jeweils ein Haus zu kommen. Ein Gast bleibt immer draußen (s. oben genannte Anzahl).

Beim nächsten Händeklatschen verlassen die untergekommenen Gäste ihr bisheriges Haus und versuchen durch die Eingangstür in ein anderes Haus zu kommen. Der Gast, der in der Vorrunde keinen Platz gefunden hatte, hat jetzt die Chance, in eines der Häuser zu gelangen.

Sie können zwischen den Platzwechseln eine Phase eingebauen, in der die Gäste mit den jeweiligen Gastgeber*innen über gemeinsame Interessen sprechen (z.B. ein Lied, Buch, Spiel, eine Mahlzeit o.Ä.). Dies kann zur Annäherung innerhalb der Gruppe beitragen. Nach einer bestimmten Zeit dürfen die Rollen getauscht werden, sodass jedes Kind sowohl Gast als auch Haus gewesen ist. Das Spiel kann beliebig lange durchgeführt werden.

AKTIVITÄTEN ZUM LERNEN DER NAMEN UND KENNENLERNEN

1. BALLWURF:

Sie benötigen einen kleinen Ball, ein Wollknäuel, ein kleines Kissen oder Säckchen, das die Kinder sich zuwerfen können (ohne, das im Museum Schaden entstehen kann)

Die Kinder stehen gemeinsam mit Ihnen im Kreis und werfen sich den Ball zu. Das Kind das wirft, nimmt vorab Augenkontakt zu dem Kind auf, zu dem es den Ball werfen möchte.

- In der ersten Runde wird zunächst nur der Ball hin- und hergeworfen.
- In der zweiten Runde sagen die Kinder ihre eigenen Namen, bevor sie den Ball werfen.
- In der dritten Runde sagen die Kinder erst den Namen des Kindes, von dem sie den Ball erhalten haben und dann den Namen des Kindes, zu dem sie den Ball werfen möchten.
- In der vierten Runde können die Kinder noch ihren eigenen Namen hinzufügen.

Stellen Sie sicher, dass jedes Kind den Ball einmal hat.

2. DER NAMENSTANZ:

Die Kinder stehen mit Ihnen im Kreis.

- In der ersten Runde sagt jedes Kind nacheinander seinen/ihren Namen und macht dazu eine Bewegung (z.B. Klatschen, Ziehen am Ohr, Hochspringen,...)
- In der zweiten Runde sagt das Kind zunächst nur seinen/ihren Namen und macht die ausgesuchte Bewegung. Alle anderen Kinder wiederholen gemeinsam den Namen und die Bewegung.
- In der dritten Runde sagt das Kind zunächst nur seinen/ihren Namen und macht die ausgesuchte Bewegung und wiederholt im Anschluss den Namen und die Bewegung des Kindes, das als nächstes an der Reihe sein soll.

3. EIN STÜCKCHEN GESCHICHTE

Sie benötigen eine Rolle Toilettenpapier. Zunächst nimmt jedes Kind so viele Blätter von dem Toilettenpapier weg, wie es möchte.

Anschließend erzählen Sie den Kindern, dass sie pro Blatt einen Fakt über sich erzählen sollen. Geben Sie ein Beispiel, wie z.B. „Ich lese gerne.“, „Ich esse gerne Äpfel“, „Ich habe eine Katze.“

4. MARKTPLATZ

Die Kinder stellen sich in einer Linie auf und sortieren sich z.B. nach...

- Alters
- Schuhgröße
- Körpergröße
- Anzahl der Geschwister
- Entfernung Wohnort zum Museum

5. WOHER KOMMT DER WIND?

Sammeln Sie die Gruppe stehend in einem Kreis. Erklären Sie vorab die Regeln, da der erste Schritt eine*n Freiwillige*n benötigt und die Kinder die Angst verlieren sich als Freiwillige*r zu melden.

Suchen Sie eine*n Freiwilligen*n, der/die in die Mitte des Kreises geht. Danach klatschen alle Kinder im Kreis gemeinsam und fragen gleichzeitig das Kind in der Mitte: „Woher kommt der Wind?“.

Das Kind in der Mitte ruft eine Vorliebe von sich in die Runde und bildet den Satz „Der Wind kommt von denen, die ...(Eis/Fußball/Nudeln/etc.)... mögen!“.

Alle, die diese Vorliebe teilen, tauschen ihre Plätze. Das Kind in der Mitte versucht gleichzeitig einen der freigewordenen Plätze einzunehmen. Das Kind, das dieses Mal keinen freien Platz gefunden hat, bleibt in der Mitte und wird von den anderen Kindern gefragt, woher der Wind kommt.

AKTIVITÄTEN ZUM EINTEILEN IN PAARE

Sie können mit wenigen Materialien die Kinder per Zufall in Paare einteilen lassen. Nutzen Sie zum Beispiel unterschiedlich farbige Papierstücke, Murmeln, o.ä., die die Kinder aus einem Beutel ziehen.

Sie können auch mit einem doppelten Kartenset / Memo Spielen arbeiten und die Kinder mit den gleichen Karten bilden Paare.

1. DAS ZIEHEN VON BÄNDERN

Hierfür benötigen Sie nur Bänder in der Anzahl der gewünschten Paare. Halten Sie die Bänder gebündelt in der Mitte der Bänder fest. Jedes Kind wählt ein Ende. Wenn jedes Kind ein Ende hat, können Sie loslassen. Die Kinder finden sich, wenn sie das andere Ende ihres Bandes suchen.

2. PUZZLE

Sie benötigen Postkarten in der Anzahl der gewünschten Paare. Zerschneiden Sie jede Postkarte in zwei Teile. Die Kinder können ein Kartenstück ziehen und müssen die andere Hälfte finden.

Sollten Sie mehr als zwei Kinder in einer Gruppe haben wollen, können Sie die Karten in entsprechend mehr Einzelteile zerschneiden.

3. GEMEINSAMKEITEN

Die Kinder suchen sich selbst ihre Partner*innen. Das Kriterium dabei ist: der/die/+ Partner*in hat etwas mit ihnen gemeinsam. Das kann z.B. die Haarfarbe, die Schuhgröße, ein Kleidungsstück, die Anzahl der Geschwister, etc. sein.