

PIXELWERKSTATT

TO GO

HIER IST DIGITALE
BILDUNG DRIN!



Staatsinstitut für
Frühpädagogik und
Medienkompetenz

Mit der **PIXELWERKSTATT to go** kommt digitale Bildung direkt in die Kita: Die Box bietet eine Grundausrüstung, begleitende Materialien und Aktivitätskarten mit konkreten Ideen für die Arbeit mit Kindern – einfach, praxisnah und ohne besondere Vorkenntnisse.

Die Aktivitätskarten können auch unabhängig von der Box genutzt werden; die benötigten Geräte und Materialien müssen dann selbst organisiert, ausgeliehen oder besorgt werden.

Entwickelt wurde **PIXELWERKSTATT to go** im Rahmen der „Digitalisierungsstrategie Kita in Bayern“ und umgesetzt von der PIXELWERKSTATT in Amberg.

Autorinnen: Tanja Hanelt, Katharina Nierhoff & Angelika Seibold, 2026

Herausgeber: Staatsinstitut für Frühpädagogik und Medienkompetenz

Kontakt: pixelwerkstatt@kita.bayern

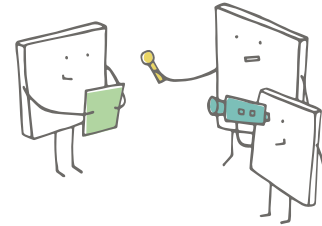
09621 / 96 552 199 3



Staatsinstitut für
Frühpädagogik und
Medienkompetenz



HIER KANNST DU DIE
BOX AUSLEIHEN



DIGITALE BILDUNG IN DER KITA

Digitale Medien gehören heute selbstverständlich zum Alltag von Kindern. Die Frage ist deshalb nicht, **ob**, sondern **wie** wir Kinder im Umgang damit begleiten. Denn (digitale) Bildung ist Teil des Bildungsauftrags der Kita und rechtlich verankert. Dabei geht es nicht nur um die Bedienung von Geräten, sondern darum, die Lebenswelt der Kinder aufzugreifen und gemeinsam zu entdecken:

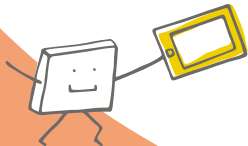
Wie funktionieren digitale Medien?

Was bewirken sie?

Und wie können sie gestaltet werden?

Kinder sollen lernen, digitale Medien **kreativ, kritisch und sicher** zu nutzen und eigene Erfahrungen damit machen. So werden sie nicht nur zu Nutzenden, sondern zu aktiven Gestalterinnen und Gestaltern ihrer Lebenswelt.

Als Fachkraft begleitest, unterstützt und reflektierst du die Aktivitäten mit ihnen.



ABER WAS MEINEN WIR MIT KREATIV, KRITISCH UND SICHER GENAU?

Kreativ: Kinder gestalten mit digitalen Medien – sie fotografieren, nehmen auf, erzählen und verbinden digitale und analoge Aktivitäten.

Kritisch: Kinder erfahren, dass Medien gemacht sind und Inhalte verändert werden können. Sie lernen zu hinterfragen, was sie sehen und hören.

Sicher: Fachkräfte sorgen für einen sicheren Umgang mit digitalen Medien und reduzieren Risiken – z. B. durch entwicklungsgerechte Angebote, Nutzung ohne Internet und klare Regeln wie: Fotos nur mit Erlaubnis.

Wenn du tiefer in die Grundlagen der digitalen Bildung einsteigen möchtest, hilft folgende Materialsammlung in der MEDIENECKE auf dem KITA HUB:



SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS

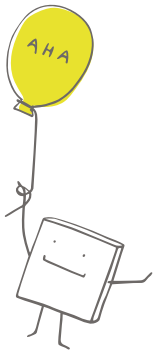


DAS BRAUCHST DU

Diese Karten gehören zur Verleihbox PIXELWERKSTATT to go. Du kannst sie aber auch unabhängig von der Box nutzen. Lade die Karten einfach herunter und probiere die Ideen mit den Kindern in deiner Einrichtung aus.

Je nach Aktivität brauchst du folgende Geräte:

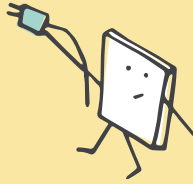
- Audiostift mit Stickern
- Videostativ mit Tablethalterung
- Grüner Stoff oder grüne Wand
- Digitales Mikroskop
- Digitales Endoskop
- Blue-Bot oder Bee-Bot
- Durchsichtige Robotikmatte
- Krokodilklemmen
- Tablet mit ausgewählten Apps
- Trickfilmbox mit Licht



Das musst du noch für die Themenwelt Creative Making besorgen:

- V Knopfzellen des Typs CR2032
- Knopfzellenhalterung für Krokodilklemmen
- LEDs, 5 mm
- Mauklammern aus Metall
- Mundspatel
- Kupferklebeband

Einige Materialien und Geräte sind vielleicht schon in deiner Einrichtung vorhanden. Alternativ kannst du sie dir oft ausleihen, zum Beispiel in einem Medienzentrum in deiner Nähe.



SICHERHEITSREGELN FÜR EXPERIMENTE MIT STROM

Damit alle sicher experimentieren können – besonders in der Themenwelt Creative Making, in der Kinder selbst bauen, tüfteln und Technik entdecken – beachte bitte die folgenden Regeln:

- **Kein Netzstrom:** Niemals mit Netzstrom, Steckdosen oder Geräten mit Stecker hantieren.
- **Kurzschlussgefahr:** Plus- und Minuspol niemals direkt verbinden oder mit Metall (z. B. Büroklammern, Krokodilklemmen oder andere leitende Materialien) überbrücken. Batterien und Knopfzellen getrennt voneinander lagern
- **Verschluckungsgefahr:** Knopfzellen und Kleinteile niemals in den Mund nehmen.
- **Nur unter Aufsicht:** Elektrische Bauteile, Batterien und Knopfzellen ausschließlich unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden.
- **Geeignete Materialien:** Nur die unter „Materialien“ angegebenen Bauteile, Batterien und Knopfzellen bis max. 3 V nutzen.
- **Augen schützen:** Nicht direkt in LEDs schauen.
- **Sorgfältiger Umgang:** Herstellerhinweise beachten, nur intakte Materialien verwenden und beschädigte Bauteile sowie Batterien und Knopfzellen fachgerecht entsorgen.



SO VERWENDEST DU DIE KARTEN

Vorderseite



Auf der rechten Seite stehen außerdem:
Eine Karte aus dem Set, die dazu passt und ein QR-Code für noch mehr Infos.

Die Karten geben dir erste Impulse und laden zum Entdecken ein. Probiert die Ideen gemeinsam aus und habt keine Angst vor Fehlern. Wichtiger ist, dass du die Kinder begleitest, ihnen zuhörst und mit ihnen gemeinsam auf Entdeckungsreise gehst.

Die Karten in diesem Set sind alle gleich aufgebaut: Die **Vorderseite** zeigt dir auf einen Blick, worum es geht und was du brauchst. Die Verben zeigen, was die Kinder tun und helfen dir, passende Ziele und Aktivitäten auszuwählen.

Auf der **Rückseite** findest du eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Aktivität sowie Anregungen für die gemeinsame Reflexion mit den Kindern.

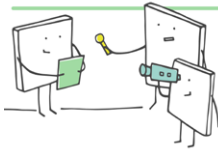
Rückseite



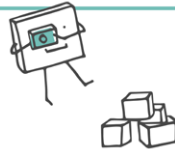
THEMENWELTEN

Die Anregungen zur digitalen Bildung im Kartenset orientieren sich an den Themenwelten der PIXELWERKSTATT. Sie greifen unterschiedliche Facetten der digitalen Welt auf und knüpfen an die Interessen der Kinder an. Jede Themenwelt ist durch eine eigene Farbe im Set gekennzeichnet.

FILMARBEIT & KAMERATRICKS



FOTOGRAFIE & BILDBEARBEITUNG



AUDITIVE MEDIEN



PROGRAMMIERUNG & ROBOTIK



FORSCHEN MIT MEDIEN



CREATIVE MAKING



DIGITALE SPIELE



ZU DEN
THEMENWELTEN

FILMARBEIT UND KAMERATRICKS

BÜHNE FREI FÜR DAS DIGITALE PUPPENTHEATER

Ein digitales Puppentheater ermöglicht es Kindern, eigene Geschichten mit Figuren und Hintergründen auf dem Tablet zu gestalten. Sie bewegen Charaktere, sprechen Texte ein und erleben, wie aus ihren Ideen ein kleiner Film entsteht.

**KINDER**

ab 3 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

ab 20 Minuten plus Zeit zum Malen

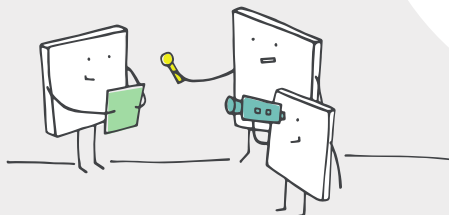
**BOX**

Tablet, App *Puppet Pals: Schulausgabe*

**MATERIAL**

Malsachen

**ZUHÖREN
SPRECHEN
GESTALTEN
KOMMUNIZIEREN
PRÄSENTIEREN**



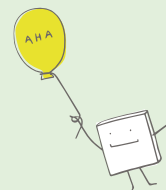
SO GEHT'S

1. Überlege gemeinsam mit den Kindern, welche Geschichte erzählt werden soll. Sprecht darüber, welche Figuren darin vorkommen und wie sie aussehen könnten.
2. Die Kinder gestalten Figuren und Hintergründe. Dabei könnt ihr gemeinsam klären, wer welche Figur und wer welchen Hintergrund malt.
3. Öffnet die *App Puppet Pals: Schulausgabe* auf dem Tablet. Die Kinder fotografieren ihre gestalteten Figuren und schneiden sie in der App mit dem Finger aus.
4. Fotografiert anschließend die gemalten Hintergründe und legt sie in der App als Szenen an. Die Kinder platzieren die Figuren auf dem Bildschirm und planen den Ablauf ihrer Geschichte.
5. Startet die Aufnahme. Jedes Kind kann eine Figur spielen und gleichzeitig sprechen. Auch Geräusche, die selbst erzeugt werden, können aufgenommen werden, um die Geschichte lebendiger zu machen.
6. Schaut euch den Film gemeinsam an und sprecht darüber, was gut gelungen ist.
7. Beim nächsten Mal könnt ihr ein konkretes Thema wählen, zum Beispiel Freundschaft, Teilen oder Streiten.

REFLEXION

- Was hat gut funktioniert?
- Was würdet ihr bei der nächsten Aufnahme anders machen?
- Ändert sich auch die Sprechweise von einem Charakter, wenn er gut oder böse ist?
- Welche eigenen Erfahrungen sind in eure Geschichte eingeflossen?

**PASST ZU
NR 7.2:
SIELEDESIGN
OHNE
PROGRAMMIERUNG:
GESTALTE DEIN
TRAUM-GAME**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FILMARBEIT UND KAMERATRICKS

ZAUBERKISTE

Durch die Arbeit mit der Stop-Trick-Technik entdecken Kinder, wie einfache Filmtricks entstehen. Sie lernen, Abläufe bewusst zu planen, geduldig zu arbeiten und ihre Ideen Schritt für Schritt umzusetzen. Der Fantasie und Kreativität sind bei dieser Aktivität kaum Grenzen gesetzt.

**KINDER**

ab 2 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

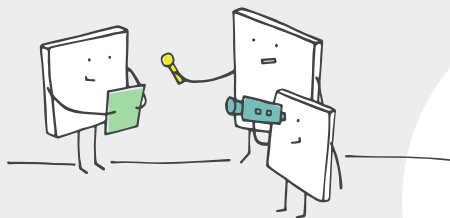
ca. 10 Minuten

**BOX**

Tablet, App *Stop Motion Studio Pro*, Stativ

**MATERIAL**

größere Pappkiste



**KOOPERIEREN
GESTALTEN
AUSPROBIEREN
VERSTEHEN
PRÄSENTIEREN**

SO GEHT'S

1. Stellt eine Kiste bereit und positioniert das Tablet auf einem Stativ so, dass sich während der Aufnahme nichts verschiebt. Die Kiste sollte seitlich im Bild zu sehen sein, der Boden innen darf jedoch nicht im Bild erscheinen.
2. Öffnet anschließend die App *Stop Motion Studio Pro* und stellt über das Zahnrad-Symbol ein Zeitintervall von 1 Sekunde ein.
3. Startet die Aufnahme. Nun legen die Kinder langsam nacheinander einzelne Gegenstände in die Kiste. Sobald ein Gegenstand vollständig in der Kiste liegt, pausiert ihr die Aufnahme und entfernt den Gegenstand wieder.
4. Startet die Aufnahme erneut und lasst die Kinder den nächsten Gegenstand langsam in die Kiste legen. Diesen Ablauf könnt ihr beliebig oft wiederholen.
5. Wenn ihr möchtet, könnt ihr den Film vertonen. Dazu wählen die Kinder die passende Stelle aus und sprechen zum Beispiel Zaubersprüche ein oder benennen, was gerade in der Kiste verschwunden ist.
6. Für eine Weiterführung mit der ganzen Gruppe könnt ihr eine große Umzugskiste verwenden. Die Kinder klettern nacheinander hinein und wieder heraus. Gemeinsam überlegt ihr, wie viele Kinder tatsächlich in die Kiste passen – und wie viele später im Film zu sehen sind.

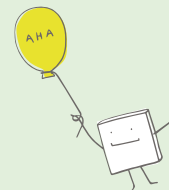
REFLEXION

- Warum wird in Filmen getrickt?
- Wie erkenne ich, dass in einem Film oder Video getrickt wurde?
- Wie ist dieser Zaubereffekt entstanden?
- Was meinst du – ist es besser Zaubertricks geheim zu halten oder zu erzählen?



BEISPIEL-
VIDEO HIER

**PASST ZU
NR 1.3:
TRICKFILM
ERSTELLEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FILMARBEIT UND KAMERATRICKS

TRICKFILM ERSTELLEN

Mit Stop-Motion erwecken die Kinder Bilder zum Leben und erzählen eigene Geschichten in bewegten Bildern. Dabei erleben sie, wie aus vielen einzelnen Fotos ein Film entsteht.



ab 4 Jahren, Kleingruppe



ab 10 –30 Minuten

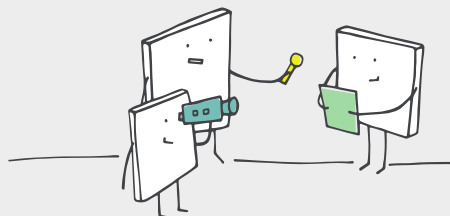


Tablet, App *Stop Motion Studio Pro*, die Box, Klemmlichter



Bastelmaterialien

GESTALTEN
KOOPERIEREN
PLANEN
ERZÄHLEN



SO GEHT'S

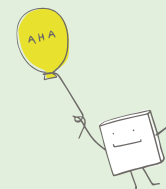
1. Unterstütze die Kinder bei der Ideenfindung für den Film. Schreibt eure ausgedachte Geschichte auf.
2. Die Kinder basteln Figuren und Hintergründe, z.B. aus Knete, Papier oder Bauklötzen passend zur Geschichte.
3. Dreht die Box mit dem Loch nach oben und legt das Tablet mit der Kamera über das Loch. Befestigt die Klemmlichter so, dass sie die Box innen gut ausleuchten. Die Kinder platzieren ihren gemalten Hintergrund in der Box und fixieren ihn bei Bedarf. Öffnet dann die App *Stop Motion Studio Pro*.
4. Die Kinder bewegen ihre Figuren Schritt für Schritt und machen nach jeder kleinen Veränderung ein Foto. So wird eure Geschichte zum Film.
5. Schaut euch den Film gemeinsam an und passt bei Bedarf Tempo oder Reihenfolge an. Klickt dazu auf das Zahnradsymbol und wählt eine kleinere Zahl für langsames oder eine höhere für schnelleres Abspielen.
6. Vertont den Film: Tippt auf das erste Bild, dann auf das Mikrofonsymbol und sprecht zum Film im eingestellten Tempo.
7. Zeigt den fertigen Film der Gruppe, zum Beispiel mit einem Beamer.

REFLEXION

- Was hat gut geklappt und was können wir nächstes Mal anders/besser machen?
- Warum machen wir viele Fotos, um einen Film herzustellen?
- Besteht jeder Film nur aus Fotos?
- Welchen Film hast du zuletzt gesehen? Wurde der auch so gemacht, wie unser Film?



**PASST ZU
NR 5.4:
DER KRESSE
BEIM WACHSEN
ZUSEHEN MIT
ZEITRAFFER-
VIDEOS**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FILMARBEIT UND KAMERATRICKS

ZAUBEREI VOR DEM GREENSCREEN

Mit der Greenscreen-Technik entdecken Kinder spielerisch, wie Bilder digital verändert werden können. Eine Technik, die in großen Film- und Nachrichtenstudios genutzt wird, kann mit Kindern kreativ ausprobiert werden: Kinder gestalten Figuren und Hintergründe, setzen beides am Tablet zusammen und erleben, wie aus ihren Ideen neue Bildwelten entstehen.

**KINDER**

ab 3 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

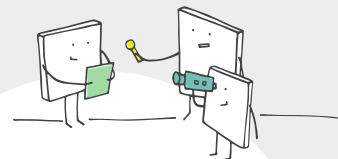
ca. 15 Minuten plus Zeit zum Basteln und Malen

**BOX**

Tablet, App *Green Screen by Do Ink*, grünes Tuch

**MATERIAL**

Knete, Malsachen



GESTALTEN
ERLEBEN
STRUKTURIEREN
BEWEGEN
REFLEKTIEREN
FORMEN

SO GEHT'S

1. Die Kinder basteln oder kneten eine Figur, zum Beispiel ein Tier. Achtet darauf, keine grüne oder hellgelbe Farbe zu verwenden, damit die Figur später gut sichtbar bleibt.
2. Passend zur Figur gestalten die Kinder einen Hintergrund. Anschließend fotografiert ihr den gemalten oder gebastelten Hintergrund.
3. Hängt ein grünes Tuch möglichst faltenfrei an einem gut beleuchteten Ort auf. Die Kinder fotografieren nun ihre Figuren vor dem grünen Hintergrund. Dazu könnt ihr auch gut die Box mit den Klemmleuchten und Stativ nutzen.
4. Zusätzlich wird jedes Kind einmal vor dem Greenscreen fotografiert. Gerne können sich die Kinder dabei gegenseitig fotografieren.
5. Erstellt in der App *Green Screen by Do Ink* ein neues Projekt und wechselt den Modus von "Video" auf "Image". Jetzt könnt ihr die Bilder schichtweise einfügen: den Hintergrund in die unterste Ebene, in der Ebene darüber die Figur und das Kind in der obersten Ebene.
6. Gemeinsam mit den Kindern passt ihr Größe, Position und Ausrichtung der einzelnen Elemente an, bis das Bild stimmig wirkt.
7. Betrachtet das fertige Bild gemeinsam und sprecht darüber, was den Kindern daran gefällt und was sie verändert haben.

REFLEXION

- Wo begegnet euch die Greenscreen-Technik in der Medienwelt (z. B. im Fernsehen oder in Filmen)?
- Ist immer alles echt, was wir in Videos und Filmen sehen?
- Welche magischen Elemente (verschwinden, fliegen, ganz klein sein, im Weltall sein) fallen euch ein, die wir umsetzen können?



**PASST ZU
NR 1.3:
TRICKFILM
ERSTELLEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FOTOGRAFIE UND BILDBEARBEITUNG

FOTO-RALLYE

Bei einer Foto-Rallye gehen Kinder allein oder in kleinen Gruppen mit der Kamera auf Entdeckungstour. Sie lösen Fotoaufgaben, probieren Perspektiven aus und nehmen ihre Umgebung dabei ganz bewusst wahr.

**KINDER**

ab 2 Jahren, Kleingruppe

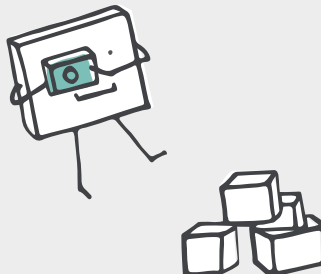
**DAUER**

ab 10 Minuten

**BOX**

Tablet mit Foto-App oder mit der „Leichten Linse“
in der KITA HUB App, ggf. App PicCollage EDU
Collage Maker

SICH EINBRINGEN
WAHRNEHMEN
ERKENNEN
SICH ORIENTIEREN
PRÄSENTIEREN
DOKUMENTIEREN



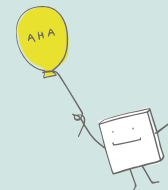
SO GEHT'S

1. Stelle passende Fotoaufgaben für deine Zielgruppe zusammen. Für jüngere Kinder eignen sich einfache Aufträge wie „Fotografiere etwas Rotes“ oder „Fotografiere etwas Rundes“. Für ältere Kinder können die Aufgaben anspruchsvoller sein, zum Beispiel „Fotografiere einen interessanten Schatten“, „Fotografiere etwas, das sich rau, kalt oder feucht anfühlt“ oder „Finde etwas aus der Froschperspektive“.
2. Die Kinder bearbeiten die Aufgaben in einem festgelegten Zeitraum in Kleingruppen. Ältere Kinder können auch allein losziehen. Begleite und unterstütze sie bei Bedarf.
3. Schaut euch die entstandenen Fotos anschließend gemeinsam an und sprecht über die Ergebnisse.
4. Aus den Fotos könnt ihr zum Beispiel eine digitale Collage mit der App *PicCollage EDU Collage Maker* erstellen oder eine Fotoausstellung in eurer Einrichtung gestalten.

REFLEXION

- Welche Fotos gefallen euch besonders gut und warum?
- Welche Aufgaben waren spannend oder schwierig?
- Wie habt ihr in der Gruppe zusammengearbeitet?
- Was habt ihr über Farben, Formen oder Perspektiven gelernt?

**PASST ZU
NR 3.2:
PLAKATE MIT
AUDIOAUFGNAHMEN
ZUM LEBEN
ERWECKEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FOTOGRAFIE UND BILDBEARBEITUNG

DIGITALES FARBENBUCH

Kinder sammeln Fotos, gestalten Seiten und erstellen daraus ein eigenes digitales Farbenbuch. So werden Entdeckungen aus dem Alltag zu einem kleinen Bilderbuch.



ab 3 Jahren, Kleingruppe



ab 15 Minuten, je nach Umfang



Tablet mit Foto-App oder mit der „Leichten Linse“
in der *KITA HUB App*, *App Book Creator*

ENTWICKELN
ENTSCHEIDEN
DOKUMENTIEREN
REFLEKTIEREN
PRÄSENTIEREN

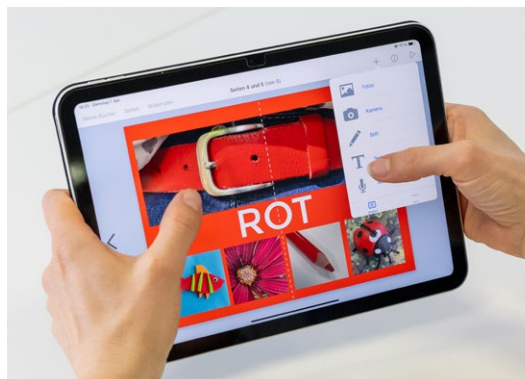


SO GEHT'S

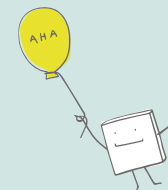
1. Mache dich zunächst selbst mit den Funktionen der App *Book Creator* vertraut.
2. Stelle den Kindern die Grundfarben Rot, Blau und Gelb vor, aus denen viele weitere Farben entstehen.
3. Die Kinder ziehen nun los und fotografieren nacheinander vier rote, vier blaue und vier gelbe Dinge mit der Kamera-App des Tablets. Schaut euch die Fotos anschließend gemeinsam in der Galerie an und sprecht darüber.
4. Öffnet nun die App *Book Creator*. Die Kinder wählen „Neues Buch“ und entscheiden sich für ein leeres Buchformat.
5. Die erste Seite wird passend eingefärbt, zum Beispiel rot. Anschließend fügen die Kinder ihre roten Fotos über das Plus-Symbol ein, verändern die Größe und platzieren sie auf der Seite.
6. Wiederholt diesen Schritt für die weiteren Farben und gestaltet gemeinsam auch eine Titelseite.
7. Am Ende könnt ihr das Buch speichern, präsentieren, teilen oder ausdrucken.

REFLEXION

- Warum ist es sinnvoll, zuerst die Fotos zu machen?
- Welche Mischfarben kennt ihr?
- Für welche anderen Themen könnte man ein digitales Bilderbuch gestalten (zum Beispiel zu Ausflügen oder als Ich-Buch)?



**PASST ZU
NR 2.1:
FOTO-RALLYE**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FOTOGRAFIE UND BILDBEARBEITUNG

INDIVIDUELLE MEMORIES KREIEREN

Memory ist bei Kindern beliebt. Besonders spannend wird es, wenn die Kinder die Motive selbst fotografieren und daraus ihr eigenes Spiel gestalten.



KINDER

ab 3 Jahren, Kleingruppe



DAUER

ca. 30 Minuten



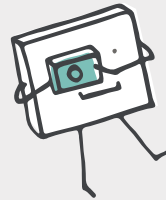
BOX

Tablet mit Foto-App oder mit der „Leichten Linse“ in der *KITA HUB App*, App *PicCollage* *EDU Collage Maker*



MATERIAL

Papier oder Kartonpapier, ggf. Laminiergerät



KOMMUNIZIEREN
ENTSCHEIDEN
VERSTEHEN
GESTALTEN
PRÄSENTIEREN

SO GEHT'S

1. Mache dich zunächst selbst mit den Funktionen der App *PicCollage EDU Collage Maker* vertraut.
2. Die Kinder fotografieren so viele verschiedene Gegenstände in ihrer Gruppe oder Umgebung, wie sie Bildpaare am Ende erhalten möchten.
3. Anschließend trifft ihr euch wieder in der Kleingruppe, öffnet die App *PicCollage EDU Collage Maker* und wählt ein Layout mit gleich großen Feldern. Achtet dabei auch auf das Seitenverhältnis und die Bildgröße für das spätere Druckergebnis.
4. Die Kinder fügen ihre Fotos in die Felder ein.
5. Danach speichert ihr die Collage und druckt sie zweimal farbig aus.
6. Die Kinder schneiden die Bildfelder aus.
7. Jetzt kann das Memory gespielt werden.

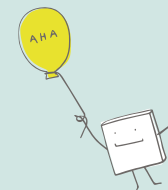
Tipp: Für mehr Stabilität könnt ihr die Karten auf Karton kleben, drucken oder laminieren.

REFLEXION

- Welche gegensätzlichen Fotoaufnahmen (z. B. aus der Vogel- und Froschperspektive) können Paare für ein kreatives Memory bilden?
- Welche Erlebnisse lassen sich mit der App noch dokumentieren?
- Welche Ideen oder Pläne könnt ihr mit einer Collage sichtbar machen?



**PASST ZU
NR 5.1:
FORSCHEN UND
ENTDECKEN MIT
DEM DIGITALEN
MIKROSKOP**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FOTOGRAFIE UND BILDBEARBEITUNG

MENGEN FOTOGRAFIEREN

Kinder begegnen Zahlen und Mengen überall. Mit kleinen Fotoaufträgen halten sie Mengen bewusst fest, üben mathematische Grundlagen und entdecken ihre Umgebung mit der Kamera noch einmal anders.

**KINDER**

ab 3 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

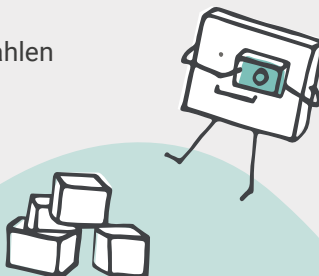
ca. 10 - 30 Minuten

**BOX**

Tablet mit Foto-App oder mit der „Leichten Linse“ in der KITA HUB App, ggf. App PicCollage EDU Collage Maker

**MATERIAL**

ggf. Würfel mit Augenzahlen



**GESTALTEN
PRÄSENTIEREN
DOKUMENTIEREN
KOMMUNIZIEREN
BEOBACHTEN**

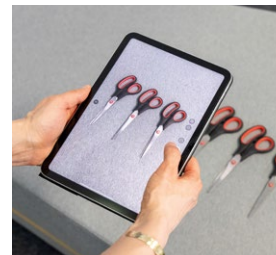
SO GEHT'S

1. Erkläre den Kindern, dass sie ihre Umgebung aufmerksam beobachten und Zahlen oder Mengen mit der Kamera festhalten können.
2. In einer ersten Variante suchen die Kinder Zahlen in ihrer Umgebung und fotografieren einzelne Ziffern. Auf jedem Foto soll nur eine Zahl zu sehen sein.
3. Die gesammelten Fotos könnt ihr anschließend mit der App *PicCollage EDU Collage Maker* zu einer Collage jeweils zu einer Ziffer zusammensetzen.
4. In einer zweiten Variante legt ihr gemeinsam eine Zahl fest. Diese bestimmt, wie viele Gegenstände gesucht oder gelegt werden. Die Zahl kann vorgegeben, gewürfelt oder von den Kindern gewählt werden.
5. Jüngere Kinder legen die passende Anzahl an Gegenständen und fotografieren sie. Ältere Kinder achten zusätzlich darauf, dass Perspektive und Abstand so gewählt sind, dass die Menge bestimmter Gegenstände gut erkennbar ist.

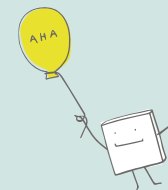
6. Kinder mit ersten Rechenkenntnissen können auch einfache Rechenaufgaben mit Gegenständen legen und fotografisch darstellen.

REFLEXION

- Sind euch vorher schon so viele Mengen in eurer Umgebung aufgefallen?
- Lässt sich diese Idee auch mit Buchstaben oder Wörtern umsetzen?
- Welche geometrischen Formen könnt ihr entdecken?
- Verändern sich Formen, wenn man sie aus verschiedenen Perspektiven fotografiert?



**PASST ZU
NR 2.2:
DIGITALES
FARBENBUCH**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FOTOGRAFIE UND BILDBEARBEITUNG

LIGHT PAINTING – MALEN MIT LICHT

Beim Malen mit Licht entstehen im Dunkeln faszinierende Bilder. Kinder experimentieren mit Lichtquellen, Bewegung und Fotografie und entdecken, wie leuchtende Spuren sichtbar werden.



ab 4 Jahren, paarweise oder Kleingruppe



ab 20 Minuten

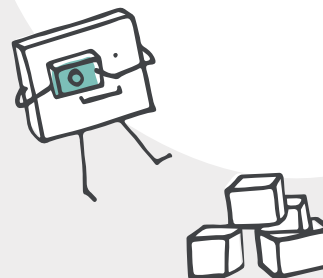


Tablet, App *Wow! Stuff Light Painting*, Stativ



verschiedene Lichtquellen, zum Beispiel Taschenlampen, LEDs oder Lichterketten

**GESTALTEN
KOOPERIEREN
AUSPROBIEREN
WAHRNEHMEN
SICH BEWEGEN**



SO GEHT'S

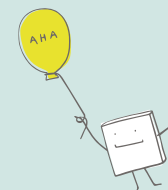
1. Lege verschiedene Lichtquellen bereit, zum Beispiel Taschenlampen, LED-Lichter, Lichterketten oder leuchtende Spielzeuge. Die Kinder wählen aus, womit sie arbeiten möchten.
2. Verdunkle den Raum möglichst gut. Je dunkler es ist, desto besser werden die Lichtspuren später sichtbar.
3. Öffnet gemeinsam die App *Wow! Stuff Light Painting* im Dunkelmodus und zeigt den Kindern, wie Lichtspuren mit der Kamera sichtbar gemacht werden. Stellt das Tablet dafür möglichst auf ein Stativ, damit das Bild nicht verwackelt.
4. Startet die Fotoaufnahme. Währenddessen bewegen die Kinder ihre Lichtquellen durch den Raum und malen Figuren, Buchstaben oder Muster in die Luft.
5. Schaut euch die Fotos gemeinsam an. Die Kinder erzählen, was sie sehen, vergleichen ihre Idee mit dem Ergebnis und überlegen, was sie noch ausprobieren möchten.
6. Probiert weitere Varianten aus: schneller oder langsamer bewegen, gemeinsam malen oder den Raum ganz unterschiedlich nutzen.

REFLEXION

- Welche Formen oder Bilder konntet ihr mit Licht malen?
- Welche Lichtquelle hat euch am besten gefallen?
- Was passiert, wenn ihr das Licht schnell oder langsam bewegt?



**PASST ZU
NR 6.4:
SELBST-
GEBASTELTE
TASCHENLAMPE**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



AUDITIVE MEDIEN

GERÄUSCHEJAGD UND RÄTSELSPASS

Kinder sind ständig von Geräuschen umgeben. Wenn sie diese aufnehmen und daraus Rätsel machen, schärfen sie ihre auditive Wahrnehmung und erleben sich selbst als Expertinnen und Experten für ihre Umgebung.



ab 4 Jahren, 2 – 4 Kinder



ca. 20 – 30 Minuten



Tablet, App *ipi Sound* oder eine einfache Aufnahme-App, zum Beispiel *Sprachmemos* auf iOS



BEWEGEN
EXPERIMENTIEREN
KOMMUNIZIEREN
ENTSCHEIDEN
PRÄSENTIEREN

SO GEHT'S

1. Mache dich zunächst selbst mit der App *ipi Sound* vertraut.
2. Spreche mit den Kindern über Geräusche und richte ihre Aufmerksamkeit auf das, was sie in ihrer Umgebung hören können.
3. Zeige den Kindern die App und erkläre, wie sie durch das Gedrückthalten der großen Farbfelder Geräusche aufnehmen können. Sperrt nach der Aufnahme das Geräusch mit dem Schlosssymbol. Über den Play-Button derselben Farbe können sie sich die Aufnahme abspielen, anhören und überlegen, wie gut das Geräusch zu erkennen ist.
4. Die Kinder ziehen los und nehmen für jedes Farbfeld ein Geräusch auf. Erinnere sie daran, möglichst eindeutige Geräusche zu wählen, die Lösung im Kopf zu behalten und Hintergrundgeräusche zu vermeiden.
5. Sind alle Felder bespielt, hört ihr euch die Aufnahmen gemeinsam an und sprecht darüber, wie gut die Rätsel lösbar sind.
6. Bei Bedarf können einzelne Aufnahmen ent-

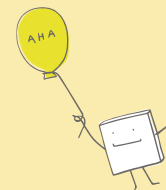
sperrt und über das große Farbfeld mit einem neuen Geräusch überspielt werden.

7. Ist das Geräuscherätsel fertig, lädt die Kleingruppe andere Kinder zum Rätseln ein und präsentiert ihre Aufnahmen.

REFLEXION

- Worauf musstet ihr bei den Aufnahmen besonders achten?
- Wie seid ihr mit dem Tablet und der App zurechtgekommen?
- Welche weiteren Spielideen könntet ihr mit der App *ipi Sound* umsetzen?
- Habt ihr Geräusche entdeckt, die euch vorher noch nicht aufgefallen sind?

**PASST ZU
NR 3.3:
HÖRSPIEL
ERSTELLEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



AUDITIVE MEDIEN

PLAKATE MIT AUDIOAUFNAHMEN ZUM LEBEN ERWECKEN

Plakate gehören in vielen Kitas zum Alltag. Mit Audiostickern und Audiostiften werden daraus lebendige Werke, mit denen Kinder Wissen, Geschichten, Erlebnisse oder Begriffe auch hörbar machen können – sogar in verschiedenen Sprachen.



ab 3 Jahren, Kleingruppe



10 – 20 Minuten, je nach Inhalt



Audiostift mit Stickern



Papier, Bastelwerkzeug und Bastelmaterialien,
ggf. Fotos von Erlebnissen oder Experimenten



**GESTALTEN
SPRECHEN
ZUHÖREN
IMPROVISIEREN
WERTSCHÄTZEN**

SO GEHT'S

1. Sammelt Wissen zu einem aktuellen Thema und gestaltet dazu gemeinsam ein Plakat, zum Beispiel zum Thema Jahreszeiten.
2. Klärt mit den Kindern, wer von ihnen welche Erklärung oder Erzählung als Audioaufnahme beisteuern möchte.
3. Zeige den Kindern, wie sie mit dem Audiostift eine Aufnahme machen und diese über den Sticker wieder anhören können.
4. Das jeweilige Kind klebt den leeren Audiosticker an die Stelle auf dem Plakat, an der seine Aufnahme später zu hören sein soll.
5. Besprecht nun mit dem Kind den Inhalt der Aufnahme. Das Kind aktiviert die Aufnahme-funktion, nimmt den Beitrag auf und beendet dann die Aufnahme. Achtet während des Aufnehmens auf Ruhe.
6. Hört euch die Aufnahme gemeinsam an und spricht über Lautstärke, Stimme und Inhalt. Bei Bedarf kann die Aufnahme mit einer neuen Aufnahme überspielt werden. Ergänzt nun weitere Beiträge der Kinder.

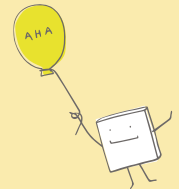
7. Hängt das Plakat gut zugänglich in eurer Kita auf und legt den Audiostift dazu, damit andere Kinder die Erklärungen oder Erzählungen zum Plakat anhören können. Wenn ihr möchtet, könnt ihr Inhalte auch in anderen Sprachen aufnehmen.

REFLEXION

- Worauf musstet ihr bei den Aufnahmen besonders achten?
- Wie hat es sich angefühlt, die eigene Stimme zu hören?
- Wie könnten eure Audioaufnahmen noch spannender werden?
- Wo könntet ihr Audiosticker noch einsetzen?

3.2

**PASST ZU
NR 3.5:
SPANNENDE
SCHATZSUCHE
MIT AUDIO-
STICKERN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



AUDITIVE MEDIEN

HÖRSPIEL ERSTELLEN

Ein Hörspiel lässt Kinder Geschichten mit Sprache, Geräuschen und Fantasie zum Leben erwecken. Beim gemeinsamen Planen, Sprechen und Ausprobieren erleben sie, wie aus vielen Ideen eine eigene Audiogeschichte entsteht.



ab 3 Jahren, Kleingruppe



ca. 15 Minuten



Tablet, App Audio Adventure - Tonstudio



**ZUHÖREN
SPRECHEN
GESTALTEN
KOMMUNIZIEREN
PRÄSENTIEREN**

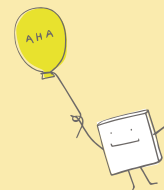
SO GEHT'S

1. Überlegt gemeinsam, worum es in eurer Geschichte gehen soll, zum Beispiel um ein Abenteuer oder eine Traumreise.
2. Die Kinder malen oder notieren, was in der Geschichte passiert und in welcher Reihenfolge. Das hilft später beim Erzählen.
3. Verteilt gemeinsam die Rollen. Die Kinder können feste Figuren sprechen oder die Geschichte reihum erzählen.
4. Nehmt die Geschichte Schritt für Schritt in der App *Audio Adventure - Tonstudio* auf. Jede Aufnahme kann nochmal angehört und bei Bedarf neu aufgenommen werden.
5. Ordnet die Aufnahmen anschließend in die richtige Reihenfolge. Ergänzt Geräusche oder Musik und passt Lautstärke und Dauer gemeinsam an. Dazu könnt ihr den jeweiligen Geräusche-/Musikblock anklicken und oben rechts die Lautstärke anpassen oder mit dem Scherensymbol die Dauer kürzen.
6. Wenn das Hörspiel fertig ist, hört ihr es euch in der Gruppe an und präsentiert es.

REFLEXION

- Was hat gut funktioniert?
- Was würdet ihr bei der nächsten Aufnahme anders machen?
- Wie verändert Musik die Stimmung einer Geschichte?
- Wie kann man Musik fröhlich oder traurig wirken lassen?

**PASST ZU
NR 3.4:
KINDER FÜR
REPORTAGEN IM
EINSATZ**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



AUDITIVE MEDIEN

KINDER FÜR REPORTAGEN IM EINSATZ

Kinder lieben es, ihre Welt zu entdecken und anderen davon zu erzählen. Als Kinder-reporterinnen und -reporter dokumentieren sie Beobachtungen sowie Erlebnisse und lernen, Eindrücke so zu beschreiben, dass bei anderen ein lebendiges Kopfkino entsteht.



ab 5 Jahren, 2 – 4 Kinder



mindestens 1 Stunde, je nach Reportage



Tablet, App *Sprachmemos*, Diktiergerät, Lautsprecher
Für komplexere Aufnahmen: App *Audio Adventure - Tonstudio*



**BEOBACHTEN
ENTSCHEIDEN
SICH EINBRINGEN
KOMMUNIZIEREN
DOKUMENTIEREN**

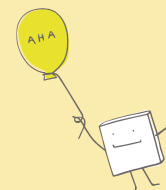
SO GEHT'S

1. Spreche mit den Kindern über den Beruf von Reporterinnen und Reportern. Überlegt gemeinsam, was Berichte spannend macht und wie Sprache dafür sorgen kann, dass beim Zuhören Bilder im Kopf entstehen.
2. Zeige den Kindern, wie sie mit dem Tablet oder einem Diktiergerät Beobachtungen und Erlebnisse in einzelnen Aufnahmen festhalten können.
3. Schicke die Kinder mit einem klaren Erkundungsauftrag los, zum Beispiel in den Garten oder auf einen Ausflug. Ihr Ziel ist es, einen Ort so zu beschreiben, dass andere Kinder ihn später in ihrer Vorstellung mit allen Sinnen erfahren können.
4. Wenn die Kinderreporterinnen und -reporter zurück sind, hört ihr euch die Aufnahmen gemeinsam an und reflektiert, wie gut es gelungen ist, den Ort für andere lebendig werden zu lassen.
5. Anschließend können die Kinder ihre Reportagen anderen Kindern oder ihren Familien präsentieren.

REFLEXION

- Wie seid ihr mit dem Tablet und der App zurechtgekommen?
- Was ließ sich leicht beschreiben und was war schwierig?
- Über welche Erlebnisse aus eurem Kita-Alltag würdet ihr gerne noch berichten?

**PASST ZU
NR 3.3
HÖRSPIEL
ERSTELLEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



AUDITIVE MEDIEN

SPANNENDE SCHATZSUCHE MIT AUDIOSTICKERN

Eine Schatzsuche verbindet Abenteuer, Bewegung und Knobeln. Mit Audiostift und Stickern verpacken die Kinder ihre Hinweise in Aufnahmen und gestalten so eine Schatzkarte, die andere Kinder anhören, entschlüsseln und gemeinsam lösen können.

**KINDER**

ab 4 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

ca. 30 Minuten, je nach Anzahl der Rätsel

**BOX**

Audiostift mit Stickern

**MATERIAL**

A4-Papier, Malstifte, ein Schatz



**ENTWICKELN
KOOPERIEREN
REFLEKTIEREN
BESCHREIBEN
DOKUMENTIEREN**

SO GEHT'S

1. Eine Kleingruppe wählt einen Schatz aus und versteckt ihn in einem festgelegten Spielbereich.
2. Die Kinder gestalten eine Schatzkarte. Dafür klären sie gemeinsam: Wo ist der Startpunkt? Welche wichtigen Orte sollen auf der Karte zu sehen sein?
3. Anschließend markieren sie drei Orte auf der Schatzkarte, an denen sie Hinweise hinterlassen möchten. Die Sticker können auf die Karte oder direkt an die Hinweisorte im Raum geklebt werden.
4. Die Kinder nehmen ihre Hinweise für die jeweiligen Audiosticker auf und achten dabei auf möglichst wenig Hintergrundgeräusche. Die Hinweise können als Rätsel, Reime oder Lieder gestaltet sein. Sie sollen Schritt für Schritt zum Schatz führen.
5. Die Kleingruppe testet die Schatzsuche zunächst selbst, reflektiert den Ablauf und passt sie bei Bedarf an.
6. Danach präsentieren die Kinder ihre Schatzkarte den anderen Kindern. Sie versuchen

nun, mit Hilfe des Audiostifts und der Karte den Schatz zu finden.

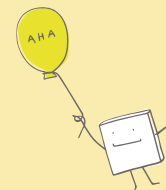
7. Wenn ihr möchtet, könnt ihr weitere Sticker mit den Hinweisen in anderen Sprachen ergänzen.

REFLEXION

- Worauf muss man bei Hinweisen besonders achten?
- Was muss unbedingt auf eine Schatzkarte, damit andere Kinder sich orientieren können?
- Wie könnte man die Schatzsuche einfacher oder schwieriger machen?



**PASST ZU
NR 3.2:
PLAKATE MIT
AUDIOAUFNAMMEN
ZUM LEBEN
ERWECKEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



PROGRAMMIERUNG UND ROBOTIK

ALGORITHMUS IM ALLTAG ERKENNEN

Algorithmen begegnen uns nicht nur in Computern, sondern auch im Alltag – zum Beispiel beim Anziehen oder Zähneputzen. Kinder entdecken dabei, dass viele Handlungen aus einzelnen Schritten bestehen, die in einer bestimmten Reihenfolge ablaufen.



ab 4 Jahren, 4 – 10 Kinder



ab 15 Minuten



Programmierkarten „Zähne putzen“



Papier, Stifte



**REFLEKTIEREN
SICH BETEILIGEN
ANWENDEN
MITBESTIMMEN
KONSTRUIEREN**

SO GEHT'S

1. Lege die Karten „Zähneputzen“ für die Kinder bereit. Erkläre den Kindern, dass Programmieren bedeutet, Schritte in einer bestimmten Reihenfolge auszuführen – so wie beim Zähneputzen.
2. Überlegt gemeinsam, welche einzelnen Handlungen dazugehören. Zum Beispiel: Zahnbürste nehmen, Zahnpasta öffnen oder Zähne putzen. Die Kinder legen die passenden Karten in die richtige Reihenfolge.
3. Wiederholt das Spiel mit einer anderen Alltagssituation, zum Beispiel dem Anziehen am Morgen. Sprecht darüber, wo es im Alltag noch feste Abläufe gibt – zuhause oder in der Kita.
4. Die Kinder können eigene Karten zu weiteren Handlungen malen und in eine sinnvolle Reihenfolge bringen.
5. Sprecht zum Abschluss darüber, warum die Reihenfolge wichtig ist und was passiert, wenn ein Schritt fehlt oder vertauscht wird. Überlegt auch, ob Abläufe bei verschiedenen

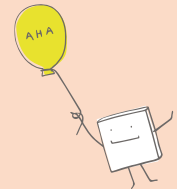
Kindern unterschiedlich aussehen können.

6. Mögliche Weiterführung: Sprecht verschiedene Schritte in der App ipi Sound ein, spielt sie aus eurem Gedächtnis in der richtigen Reihenfolge ab.

REFLEXION

- Was ist ein Algorithmus – und wo ist er euch heute begegnet?
- Warum muss bei einem Algorithmus die Reihenfolge stimmen?
- Wie hat euch das gemeinsame Ausdenken und Ausprobieren gefallen?

**PASST ZU
NR 3.2
PLAKATE MIT
AUDIOAUFNAMMEN
ZUM LEBEN
ERWECKEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



PROGRAMMIERUNG UND ROBOTIK

ANALOGES ROBOTER-PROGRAMMIEREN IM RAUM

Bei diesem analogen Programmier-Spiel erleben Kinder, wie Algorithmen funktionieren. Ein Kind ist der „Roboter“, ein anderes übernimmt die Programmierung. So wird schnell klar, wie wichtig klare Befehle, Reihenfolge und Planung sind.

**KINDER**

ab 4 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

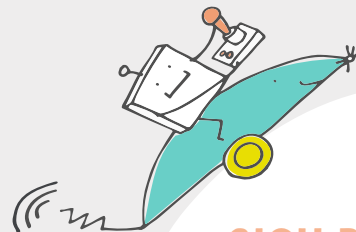
ab 15 Minuten

**BOX**

Programmierkarten „Analoges Programmieren“, ggf. Tablet mit der App *Audio Adventure*

**MATERIAL**

Papier, Stifte



**SICH BETEILIGEN
PLANEN
ENTSCHEIDEN
RESPEKTIEREN
BEWEGEN**

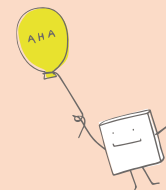
SO GEHT'S

1. Besprecht mit den Kindern die Kommandos auf den Karten „Analoges Programmieren“: vorwärts, links drehen, rechts drehen, zurück und go. Legt gemeinsam fest, wie groß ein Schritt sein soll, zum Beispiel eine Fußlänge, und probiert die Befehle gemeinsam aus.
2. Vereinbart Sicherheitsregeln: Das Kind, das den Roboter spielt, darf nicht gegen Wände, Möbel oder andere Kinder laufen. Die Kinder übernehmen Verantwortung füreinander und achten auf klare, freundliche Anweisungen.
3. Verteilt die Rollen: Ein Kind ist der Roboter, ein anderes programmiert. Gemeinsam wählt ihr ein Ziel im Raum und plant einen sicheren Weg dorthin. Die Kinder legen dazu die Pfeilkarten in der richtigen Reihenfolge aus und nennen die Befehle laut.
4. Beim Kommando „go“ liest das Programmier-Kind die Karten nacheinander laut vor und das Roboter-Kind setzt sich in Bewegung und führt die gesammelten Befehle nacheinander aus.
5. Bei längeren Abläufen könnt ihr die Befehle mit der App *Audio Adventure* aufnehmen. Anschließend besprecht ihr gemeinsam, was gut geklappt hat, und tauscht die Rollen.

REFLEXION

- Wie habt ihr darauf geachtet, dass der Roboter sicher unterwegs ist?
- Wie fühlt es sich an, Verantwortung für ein anderes Kind zu übernehmen?
- Was hat gut funktioniert und was könnt ihr verbessern?
- Warum sind klare und freundliche Anweisungen wichtig?

**PASST ZU
NR 4.3:
ERSTE SCHRITTE
MIT DEM
ROBOTER**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



PROGRAMMIERUNG UND ROBOTIK

ERSTE SCHRITTE MIT DEM ROBOTER

Mit dem Blue-Bot lernen Kinder, Handlungen in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen und vorauszudenken. Sie planen Wege, schätzen Richtungen ein und entdecken spielerisch erste Grundlagen des Programmierens.

**KINDER**

ab 4 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

ab 10 Minuten

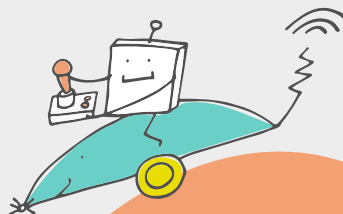
**BOX**

Blue-Bot, durchsichtige Matte mit quadratischen Feldern

**MATERIAL**

Papier, Stifte, Schere

**PLANEN
ENTSCHEIDEN
KOMMUNIZIEREN
MALEN
LÖSEN**



SO GEHT'S

1. Schaltet den Blue-Bot ein und prüft, ob er geladen ist. Legt die durchsichtige Matte gut sichtbar auf den Tisch.
2. Legt gemeinsam mit den Kindern ein Start- und ein Zielfeld fest. Die Kinder können passende Bilder oder Symbole malen und unter die Matte legen.
3. Stellt den Blue-Bot auf das Startfeld und löscht mit der X-Taste alte Befehle. Überlegt gemeinsam, wie der Weg zum Ziel aussehen soll.
4. Die Kinder geben die Befehle über die Richtungstasten ein und planen so die Strecke. Erklärt dabei, dass sich der Blue-Bot mit den Links- und Rechts-Tasten zunächst nur dreht.
5. Startet nun den Blue-Bot und beobachtet gemeinsam seine Fahrt. Vor jeder neuen Eingabe werden die alten Befehle wieder mit der X-Taste gelöscht.
6. Wenn der Blue-Bot das Ziel nicht erreicht, überlegen die Kinder gemeinsam, was ver-

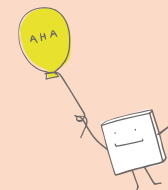
ändert werden muss, und probieren einen neuen Weg aus.

REFLEXION

- Wie lang ist der Weg vom Start zum Ziel?
- Warum ist ein kürzerer Weg oft sinnvoller?
- Was passiert, wenn Hindernisse eingebaut werden?
- Wie verändert sich dadurch der Weg?



**PASST ZU
NR 4.4:
AUFRÄUMEN
MIT DEM
BLUE-BOT**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



PROGRAMMIERUNG UND ROBOTIK

AUFRÄUMEN MIT DEM BLUE-BOT

Beim Aufräumen mit dem Blue-Bot setzen sich Kinder spielerisch mit Mülltrennung und Umweltthemen auseinander. Sie sortieren Abfälle, planen Wege und entdecken dabei, wie Programmieren beim Lösen von Aufgaben helfen kann.

**KINDER**

ab 4 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

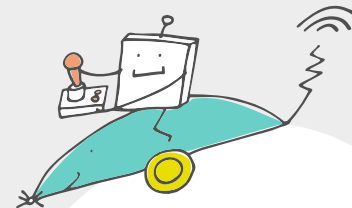
ab 10 Minuten

**BOX**

Blue-Bot, durchsichtige Matte mit quadratischen Feldern,
Blue-Bot-Schiebeaufsatz

**MATERIAL**

Papier, Stifte, Schere



**VERGLEICHEN
ENTSCHEIDEN
KOMMUNIZIEREN
VERSTEHEN**

SO GEHT'S

1. Wenn die Kinder den Blue-Bot noch nicht kennen, beginnt mit einer Einführung und probiert gemeinsam die Grundfunktionen aus.
2. Sprecht mit den Kindern über verschiedene Müllarten und darüber, wie Abfälle richtig getrennt werden, zum Beispiel Papier, Restmüll, Bioabfall oder Plastik.
3. Die Kinder malen Symbole für die verschiedenen Abfallsorten und legen sie unter die durchsichtige Matte. Legt gemeinsam einen Startpunkt fest.
4. Verteilt verschiedene Abfälle auf der Matte. Die Kinder programmieren den Blue-Bot so, dass er mit dem Schiebeaufsatz den Müll zur passenden Sammelstelle bringt.
5. Für geübte Kinder kann die Regel gelten, dass der Blue-Bot nicht mit der Hand bewegt wird, sondern nur über eingegebene Befehle gesteuert werden darf.
6. Als Erweiterung könnt ihr mit Tetrapaks Häuser bauen und als Straße aufstellen. Die

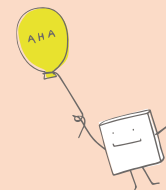
Kinder holen dann den Abfall vor den Häusern ab, ohne die Gebäude umzustoßen.

REFLEXION

- Warum ist Mülltrennung wichtig?
- Woran merkt man, ob man den Blue-Bot richtig programmiert hat?
- Was war beim Steuern des Blue-Bots schwierig?
- Welche Regeln sind beim Programmieren wichtig?
- Wozu könnt ihr den Blue-Bot mit dem Schiebeaufsatz noch verwenden?



**PASST ZU
NR 4.2:
ANALOGES
ROBOTER-
PROGRAMMIEREN
IM RAUM**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FORSCHEN MIT MEDIEN MIT DEM DIGITALEN MIKROSKOP

Mit dem digitalen Mikroskop tauchen Kinder in eine verborgene Mikrowelt ein. Sie vergrößern Krümel, Blätter oder kleine Tiere und entdecken Details, die mit bloßem Auge kaum zu sehen sind.

**KINDER**

ab 4 Jahren, 2 – 4 Kinder

**DAUER**

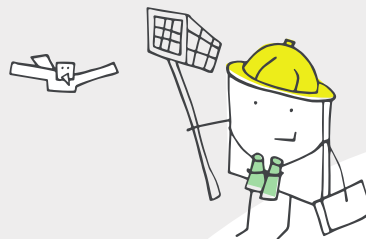
20 – 30 Minuten

**BOX**

Tablet, digitales Mikroskop mit Ständer,
App *Max-see*

**MATERIAL**

Dinge zum Untersuchen



**BEOBACHTEN
UNTERSUCHEN
DOKUMENTIEREN
EXPERIMENTIEREN**

SO GEHT'S

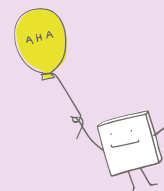
1. Stellt das digitale Mikroskop mit dem Ständer auf eine stabile Fläche und schaltet es ein.
2. Verbindet nun das Mikroskop mit dem Tablet. Öffnet dazu die WLAN-Einstellungen und wählt das WLAN mit dem Namen „Max-see-XXXX“ aus.
3. Öffnet die App *Max-see*. Jetzt könnt ihr gemeinsam auf dem Bildschirm sehen, was das Mikroskop erfasst. Ist das Bild verschwommen, könnt ihr das Bild über das Rad schärfer stellen. Probiert dabei auch verschiedene Abstände aus. Wenn es zu dunkel ist, könnt ihr auch das Licht am Mikroskop anmachen.
4. Die Kinder legen vorsichtig verschiedene Dinge unter das Mikroskop, zum Beispiel Blätter, kleine Insekten, Fusseln oder Stoffe.
5. In der App oder mit dem Knopf am Mikroskop können die Kinder Fotos aufnehmen. So lassen sich ihre Entdeckungen später noch einmal anschauen und präsentieren.

REFLEXION

- Wie funktioniert eigentlich ein Mikroskop?
- Worauf muss man achten, wenn man das Mikroskop richtig einstellen will?
- Was konntest du mit dem Mikroskop erkennen, was mit deinen Augen nicht möglich ist?
- Kannst du dir vorstellen, dass es noch viel kleinere Dinge gibt, die wir mit diesem Mikroskop nicht sehen können?



**PASST ZU
NR 2.3:
INDIVIDUELLE
MEMORIES
KREIEREN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FORSCHEN MIT MEDIEN

ENTDECKUNGEN MIT DEM DIGITALEN ENDOSKOP

Mit dem digitalen Endoskop entdecken Kinder Orte, die sonst verborgen bleiben.
Sie schauen in kleine Ritzen, unter Blätter oder in Rohre und machen Unsichtbares sichtbar.

**KINDER**

ab 4 Jahren, 2 – 4 Kinder

**DAUER**

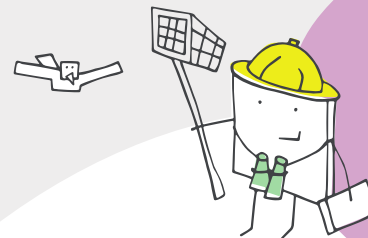
ab 20 Minuten

**BOX**

Tablet, digitales Endoskop, App *WiFi Look*

**MATERIAL**

Dinge zum Untersuchen



BEOBACHTEN
UNTERSUCHEN
DOKUMENTIEREN
EXPERIMENTIEREN

SO GEHT'S

1. Schalte das digitale Endoskop an und schließe es an ein Tablet an, wähle dazu bei den WLAN-Einstellungen das WLAN mit der Kennung „NX-4425_XXXXXX“ aus und gib das voreingestellte Passwort 12345678 ein. Starte jetzt die App *WiFi Look*.
2. Zeige den Kindern, wie sie das Bild auf dem Bildschirm sehen und die Kamera vorsichtig bewegen können.
3. Überlegt gemeinsam, welche Orte oder Objekte ihr erkunden möchtet, zum Beispiel Pflanzen, Rohre, Spielzeugdetails oder kleine Verstecke.
4. Die Kinder führen das Endoskop vorsichtig an die ausgewählten Orte und beobachten gemeinsam, was sichtbar wird.
5. Die Kinder halten besondere Funde mit der Foto- oder Video-Funktion fest.
6. Schaut euch die Aufnahmen gemeinsam an, sprecht über die Details und lasst die Kinder erzählen, was sie entdeckt haben.
7. Wiederholt die Erkundung an weiteren Orten,

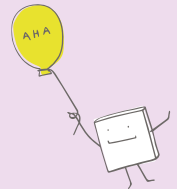
verändert die Perspektive und entwickelt gemeinsam neue Forschungsfragen.

REFLEXION

- Was habt ihr Neues oder Überraschendes entdeckt?
- Welche Details sind euch besonders aufgefallen?
- Welche Orte waren spannend, welche weniger?
- Wie verändert sich das Bild, wenn ihr aus einer anderen Perspektive schaut?

5.2

**PASST ZU
NR 5.1:
FORSCHEN UND
ENTDECKEN MIT
DEM DIGITALEN
MIKROSKOP**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FORSCHEN MIT MEDIEN

PFLANZEN BESTIMMEN MIT BESTIMMUNGS-APPS

Schau mal, was da wächst – zackige Blätter, eine blaue Blume oder ein Strauch mit roten Zweigen – aber wie heißen diese Pflanzen eigentlich? Mit einer Bestimmungs-App werden Kinder zu Pflanzenexpertinnen und -experten und entdecken, was in ihrer Umgebung wächst.



ab 3 Jahren, Kleingruppe

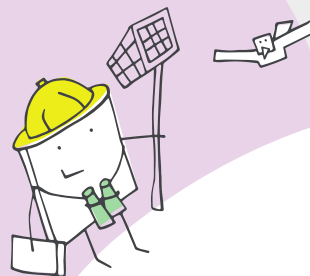


ab 15 Minuten



Tablet, App *Flora Incognita* oder eine andere Bestimmungs-App

Achtung: Für diese Aktivität muss das Tablet mit dem Internet verbunden sein.



RECHERCHIEREN
BEOBACHTEN
DOKUMENTIEREN
REFLEKTIEREN
MITBESTIMMEN

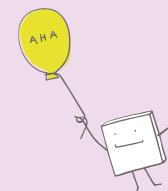
SO GEHT'S

1. Gehe gemeinsam mit den Kindern nach draußen und lasse sie Pflanzen auswählen, die sie interessant finden.
2. Betrachtet die Pflanze gemeinsam: Hat sie große oder kleine Blätter? Einen langen Stängel? Welche Farbe hat die Blüte? Wächst sie nah am Boden oder eher hoch?
3. Öffnet die App *Flora Incognita* und startet die Pflanzenbestimmung.
4. Unterstütze die Kinder dabei, Fotos der Pflanze zu machen. Achtet darauf, dass Blätter, Blüten und Stängel gut zu sehen sind. Wenn es draußen keinen Internetempfang gibt, könnt ihr die Fotos zunächst aufnehmen und später in der App verwenden.
5. Lest anschließend gemeinsam die Informationen zur bestimmten Pflanze und sprecht über eure Entdeckungen.
6. Wenn es sich nicht um eine geschützte oder giftige Pflanze handelt, könnt ihr Blätter oder Blüten mitnehmen und später zum Beispiel ein Naturtagebuch gestalten.

REFLEXION

- Habt ihr eine ähnliche Pflanze schon einmal gesehen?
- Worin unterscheidet sie sich von anderen Pflanzen?
- Wie können wir Pflanzen schützen?
- Welche Fähigkeit hättest du gern, die diese Pflanze hat?

**PASST ZU
NR 2.2:
DIGITALES
FARBENBUCH**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



FORSCHEN MIT MEDIEN

DER KRESSE BEIM WACHSEN ZUSEHEN MIT ZEITRAFFERVIDEOS

Mit der Zeitraffertechnik können Kinder Veränderungen sichtbar machen, die man sonst kaum bemerkt – zum Beispiel, wie Kresse wächst. So wird aus einer alltäglichen Beobachtung ein kleiner Forschungsfilm.



KINDER

3 – 10 Jahre, Kleingruppe



DAUER

Einführung ca. 30 Minuten, danach je nach Aufnahmedauer



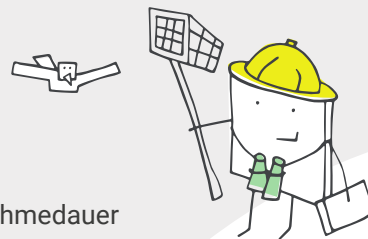
BOX

Tablet, Stativ, App *Stop Motion Studio Pro*



MATERIAL

Kressesamen, Schale, Watte oder Küchenpapier,
ggf. ausgewachsene Kresse
zur Veranschaulichung, Wasser



**PLANEN
BEOBACHTEN
VERGLEICHEN
MESSEN
ERLEBEN
DOKUMENTIEREN**

SO GEHT'S

1. Lege gemeinsam mit den Kindern Watte oder Küchenpapier in eine Schale. Befeuchtet alles gut mit Wasser und streut die Kressesamen darauf. Stellt die Schale an einen festen, hellen Platz.
2. Positioniert das Tablet mit dem Stativ so vor der Schale, dass die Kresse gut im Bild zu sehen ist. Wichtig: Ab jetzt dürfen weder die Schale noch das Tablet bewegt werden.
3. Damit der Akku des Tablets nicht leer wird, solltet ihr es während eurer Aufnahmen ans Ladegerät anschließen.
4. Öffnet die App *Stop Motion Studio Pro* und stellt über das Uhr-Symbol das Aufnahmeintervall ein. Erkläre den Kindern, dass das Tablet nun in regelmäßigen Abständen automatisch Fotos macht.
5. Ein Kind startet die Aufnahme. Danach heißt es: beobachten, warten und regelmäßig nachsehen, ob die Watte noch feucht genug ist.
6. Wenn die Kresse fertig zum Ernten ist, stoppt ihr die Aufnahme und speichert sie.

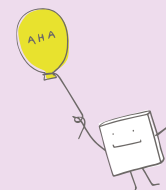
7. Schaut euch den entstandenen Film gemeinsam an und tauscht euch über eure Beobachtungen aus – vielleicht ja bei einem leckeren Kressebrot.

Profitipp: Wenn ihr den Autofokus ausschaltet, bleibt das Bild in jeder Aufnahme gleich scharf und die Kamera stellt nicht ständig neu ein.

REFLEXION

- Wie lange hat es gedauert, bis aus den Samen Kresse geworden ist?
- Ging es schneller oder langsamer, als ihr gedacht habt?
- Warum durfte die Kamera nicht bewegt werden?
- Was hat euch das Zeitraffervideo gezeigt, was ihr sonst kaum gesehen hättet?
- Welche Fähigkeit hättest du gern, die diese Pflanze hat?

**PASST ZU
NR 1.3:
TRICKFILM
ERSTELLEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



CREATIVE MAKING

STROMKREISE BAUEN & LEITFÄHIGKEIT TESTEN

Hier gehen Kinder den Dingen auf den Grund: Wo brauchen wir Strom im Alltag? Wie funktionieren Stromkreise? Und welche Materialien leiten Strom – und welche nicht?

**KINDER**

Kinder: ab 6 Jahren, Kleingruppe

**DAUER**

ab 20 – 30 Minuten

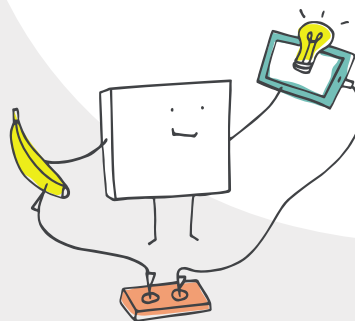
**BOX**

3 Krokodilklemmen, 1 Leuchtdiode (LED) und
1 Knopfzellenhalter für CR2032

**MATERIAL**

1 Knopfzelle mit 3 V des Typs CR2032
(Sicherheitshinweise auf Einführungskarte beachten),
verschiedene Materialien zum Testen

**KOOPERIEREN
VERSTEHEN
EXPERIMENTIEREN
REFLEKTIEREN**



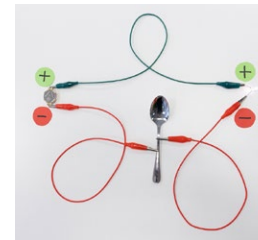
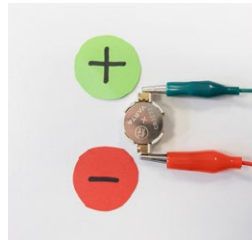
1. Geht durch eure Kita und überlegt gemeinsam, wofür man Strom braucht, z.B. für das Licht im Gruppenraum.
2. Erkläre den Kindern was ein Stromkreis ist: Zu einem Stromkreis gehören zum Beispiel eine Batterie, Kabel und eine kleine Lampe (LED). Die Batterie gibt den Strom ab. Der Strom fließt durch die Kabel zur Lampe und wieder zurück zur Batterie. Darum heißt es Kreis. Wenn der Weg irgendwo unterbrochen ist, kann der Strom nicht fließen. Dann bleibt die Lampe aus.
3. Baut gemeinsam einen Stromkreis: Merkt oder markiert euch außen die Plusseite der Halterung. Setzt die Knopfzelle mit dem Pluspol nach oben in die Knopfzellenhalterung.
4. Die Kinder verbinden nun mit einer Krokodilklemme die Plusseite der Halterung mit dem langen Beinchen (Pluspol) der LED. Mit einer zweiten Krokodilklemme verbinden sie die Minusseite der Halterung mit dem kurzen Beinchen (Minuspole) der LED. Ist der Stromkreis geschlossen, leuchtet die LED.
5. Nun wollen wir herausfinden, welche Mate-

rialien Strom leiten. Sammelt dazu verschiedene Dinge.

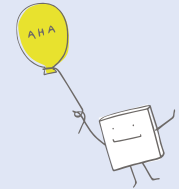
6. Öffnet den Stromkreis an einer Stelle: Löst dazu eine Krokodilklemme vom Knopfzellenhalter und befestigt dort eine weitere Krokodilklemme. Klemmt das Testmaterial zwischen die beiden freien Klemmenenden. Leuchtet die LED, leitet das Material Strom.

REFLEXION

- Was haben stromleitende Materialien gemeinsam?
- Woran erkennt man, dass irgendwo Strom fließt?
- Warum kann Strom gefährlich sein?
- Welche Maschine würdet ihr gern erfinden, für die man einen Stromkreis braucht?



**PASST ZU
NR 6.2:
NAMENSKETTE
MIT
LEUCHTENDEM
WOW-EFFEKT**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



CREATIVE MAKING

NAMENSKETTE MIT LEUCHTENDEM WOW-EFFEKT

Namensketten schaffen Orientierung und stärken Zugehörigkeit. Beim gestalten einer Kette mit Leuchteffekt lernen Kinder, wie ein einfacher Stromkreis funktioniert.



ab 6 Jahren, 4 Kinder



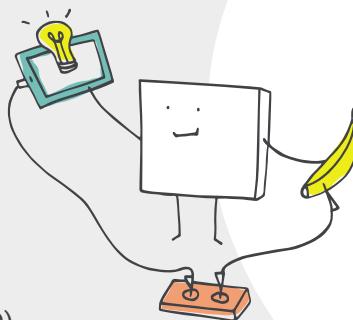
ca. 20 Minuten



Pro Namenskette: 1 Leuchtdiode (LED)



Pro Namenskette: 1 Knopfzelle mit 3 V des Typs CR2032 (Sicherheitshinweise auf Einführungskarte beachten), Schere, Klebeband, Stifte, Schnur, Papier oder Moosgummi, weiteres Bastelmaterial



EXPERIMENTIEREN
VERSTEHEN
GESTALTEN
PRÄSENTIEREN

1. Spreche mit den Kindern darüber, warum eine Namenskette hilfreich sein kann. Überlegt gemeinsam, was man braucht, damit sie leuchtet. Welche Stromquellen kennen die Kinder schon?
2. Stelle die Baumaterialien für die besondere Namenskette vor.
3. Die Kinder überlegen sich eine Form für ihren Anhänger, schneiden ihn z. B. aus Papier oder Moosgummi aus und schreiben ihren Namen darauf.
4. An der Stelle, an der der Anhänger leuchten soll, stecken sie die Beinchen der LED durch das Material.
5. Auf der Rückseite wird die Knopfzelle zwischen die beiden LED-Beinchen gelegt: das lange Beinchen (Pluspol) an den Pluspol, das kurze Beinchen (Minuspole) an den Minuspol der Knopfzelle. Anschließend wird alles mit Klebeband fixiert.
6. Ist der Stromkreis geschlossen, leuchtet der Anhänger.
7. Nun können die Kinder ihren Anhänger wei-

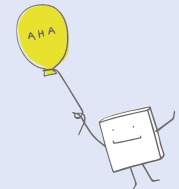
ter gestalten und mit einer daran befestigten Schnur als Kette um den Hals tragen.

REFLEXION

- Warum leuchtet die LED nur, wenn alles richtig verbunden ist?
- Wo gibt es im Alltag Dinge, die leuchten und Strom brauchen?
- Was war beim Basteln am schwierigsten?
- Welche kreativen Ideen habt ihr noch, um diesen einfachen Stromkreis für einen Leuchteffekt einzusetzen?



PASST ZU NR 6.3: LEUCHTKARTE



SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS



CREATIVE MAKING

LEUCHTKARTE

Das Basteln von Karten zu besonderen Anlässen, wie z.B. Muttertag gehört oft zum Kita-Alltag. Mit LED, Knopfzelle und Kupferklebeband entsteht daraus eine Karte mit Leuchteffekt, die überrascht und neugierig auf Stromkreise macht.



ab 6 Jahren, 2 – 4 Kinder



ca. 30 Minuten

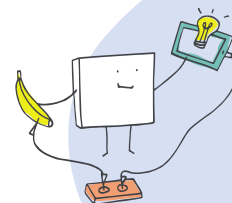


Pro Karte: 1 Leuchtdiode (LED) und 40 cm Kupferklebeband



Pro Karte: 1 Knopfzelle mit 3 V des Typs CR2032
(Sicherheitshinweise auf Einführungskarte beachten)
Schere, transparentes Klebeband, Stifte, weiteres Bastelmaterial

VERSTEHEN
MITBESTIMMEN
PLANEN
GESTALTEN
PRÄSENTIEREN



SO GEHT'S

1. Überlegt euch ein Motiv für die Karte, das mit Hilfe einer LED leuchten soll.
2. Mittig im oberen Drittel der Vorderseite stechen die Kinder mit einem Stift ein kleines Loch ($\varnothing$ 1-2mm) in eine Klappkarte. Sie stecken nun die Beinchen der LED durch das Loch und biegen sie auf der Innenseite seitlich um, damit die LED fest sitzt. Die Karte liegt jetzt offen vor euch.
3. Die Kinder knicken die Ecke links unten nach innen um, in der Fläche etwas größer als die Knopfzelle.
4. Klebt nun ein Stück Kupferklebeband links neben den LED-Beinchen bis zur Spitze der umgeknickten Ecke. Ein zweites Stück wird parallel rechts neben der LED mit etwas Abstand zum anderen Band (ca. 1,5 cm) aufgeklebt und endet an der Knickkante.
5. Danach wird das lange LED-Beinchen (Pluspol) auf dem linken Kupferklebeband festgeklebt, das kurze Beinchen (Minuspole) auf dem rechten Band.
6. Die Kinder legen die Knopfzelle mit der Plusseite nach oben, oberhalb der Knickkante,

auf das untere Ende des rechten Kupferklebebands und befestigen sie am unteren und oberen Rand mit transparentem Klebeband.

6. Drücken die Kinder nun die umgeknickte Ecke auf die Knopfzelle, schließt sich der Stromkreis und die LED leuchtet.
7. Jetzt könnt ihr die Vorderseite der Karte gestalten und den Druckpunkt markieren.

Hinweis: Alufolie an den Kontaktstellen kann den Stromfluss verbessern.

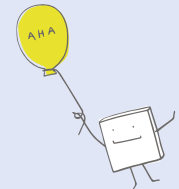
REFLEXION

- Worauf musstet ihr beim Basteln besonders achten?
- Zu welchen Anlässen könnte man eine Leuchtkarte verschenken?
- Für welche anderen Bastelideen wäre ein Stromkreis mit Ein- und Ausschaltfunktion spannend?



6.3

**PASST ZU
NR 6.1:
STROMKREISE
BAUEN &
LEITFÄHIGKEIT
TESTEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



CREATIVE MAKING

SELBSTGEBASTELTE TASCHENLAMPE

Wie funktioniert eine Taschenlampe? Und wie wird aus einem einfachen Stromkreis ein eigenes Leuchtobjekt? Mit wenigen Materialien bauen Kinder eine kreative Taschenlampe und entdecken dabei, wie Strom fließt.



ab 6 Jahren, 2 – 4 Kinder



20 – 30 Minuten

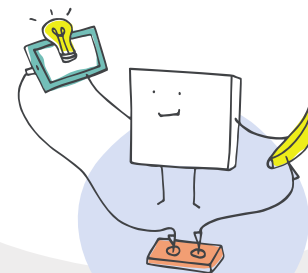


Pro Taschenlampe: 1 Holzspatel (15 cm), 1 Maulklammer aus Metall, 2 x 14 cm und 2 x 1 cm Kupferklebeband, 1 Leuchtdiode (LED),



Pro Taschenlampe: 1 Knopfzelle mit 3 V des Typs CR2032 (Sicherheitshinweise auf Einführungskarte beachten), transparentes Klebeband, Schere, Stift

UNTERSUCHEN
EXPERIMENTIEREN
VERSTEHEN
KONSTRUIEREN
PRÄSENTIEREN

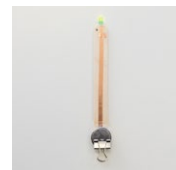
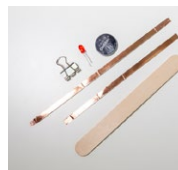


SO GEHT'S

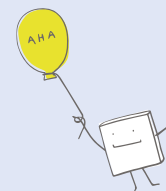
1. Die Kinder testen zuerst die LED. Dazu berühren sie mit dem langen Beinchen der LED (Pluspol) den Pluspol und gleichzeitig mit dem kurzen Beinchen (Minuspole) den Minuspole der Knopfzelle. Wenn die LED leuchtet, funktioniert sie.
2. Nun kleben die Kinder auf jede Seite des Holzspatels je einen Streifen Kupferklebeband. Achtet darauf, dass sich die beiden Streifen nicht berühren.
3. Zeige den Kindern, wie sie die LED am oberen Ende des Holzspatels befestigen. Die beiden Beinchen liegen dabei jeweils auf einem Kupferstreifen (vorder- und rückseitig des Spatels) und werden jeweils mit einem kleinen Stück Kupferklebeband fixiert. Markiert den Pluspol und den Minuspole der LED auf der jeweiligen Spatelseite.
4. Die Kinder legen nun die Knopfzelle mit dem Pluspol nach unten auf die Seite mit dem langen LED-Beinchen.
5. Heftet nun die Knopfzelle mit der Maulklammer an das untere Ende des Holzspatels, damit sich der Stromkreis schließt – und die Taschenlampe leuchtet. Mit Hilfe eines transparenten Klebebandes kann die Knopfzelle am Spatel befestigt werden. Achtet dabei darauf, dass dadurch der Stromkreis nicht unterbrochen wird.

REFLEXION

- Welche Herausforderungen sind euch beim Bau der Taschenlampe begegnet?
- Was könnt ihr mit eurer selbstgebastelten Taschenlampe machen?
- Welche Maschine mit einem Stromkreis würdet ihr gerne erfinden?



**PASST ZU
NR 2.5:
LIGHT PAINTING -
MALEN MIT
LICHT**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



DIGITALE SPIELE

SPIELERANKING: SPIELE DEMOKRATISCH BEWERTEN

Bei dieser Aktivität bewerten Kinder ein Spiel bewusst und nach klaren Kriterien. Sie vergeben Punkte, begründen ihre Meinung und erleben, dass verschiedene Kinder dasselbe Spiel ganz unterschiedlich wahrnehmen können.



ab 5 Jahren, 3 – 5 Kinder



ab 1 Stunde



ein (Video-)Spiel eurer Wahl, DIN-A3-Blatt, Stifte,
buntes Papier



**REFLEKTIEREN
SICH BETEILIGEN
ENTSCHEIDEN
NUTZEN
ERKLÄREN**

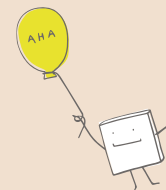
SO GEHT'S

1. Gemeinsam spielen Kinder in einer Kleingruppe ein (Video-)Spiel und wechseln sich dabei ab. So erleben alle das Spiel aus verschiedenen Perspektiven.
2. Nach dem Spielen überlegt die Gruppe gemeinsam: Woran merkt man, ob ein Spiel für Kinder gut gemacht ist? Aus den Ideen der Kinder entsteht eine eigene Liste an Bewertungskriterien, zum Beispiel zu Orientierung, Spannung, Spielspaß, Verständlichkeit, Figuren, Geräuschen oder Miteinanderspielen.
3. Gestaltet gemeinsam ein Poster auf einem DIN-A3-Blatt. In der linken Spalte notiert ihr eure Bewertungskriterien. Jedes Kind erhält eine eigene Farbe, zum Beispiel einen Stift in einer Farbe oder kleine Klebpunkte einer Farbe. So lassen sich die Bewertungen später gut unterscheiden.
4. Nun vergibt jedes Kind pro Kategorie bis zu 5 Punkte. Die Punkte werden gemalt oder aufgeklebt. Wichtig ist, dass die Kinder ihre Entscheidung begründen, zum Beispiel: „Ich gebe 4 Punkte, weil ...“
5. Betrachtet das Poster am Ende gemeinsam. Sprecht darüber, wo viele Punkte vergeben wurden, wo weniger und warum sich Meinungen unterscheiden oder ähneln.

REFLEXION

- Was hat am Spiel besonders viel Spaß gemacht?
- Welche Kriterien waren euch beim Bewerten wichtig?
- Gab es Unterschiede in euren Bewertungen?
- Für wen könnte dieses Spiel gut passen und für wen eher nicht?
- Würdet ihr das Spiel anderen Kindern empfehlen – und warum?

**PASST ZU
NR 7.2:
SPIELEDESIGN
OHNE
PROGRAMMIERUNG**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



DIGITALE SPIELE

SPIELEDISIGN OHNE PROGRAMMIERUNG: GESTALTE DEIN TRAUM-GAME

Viele Kinder interessieren sich für Videospiele. Diese Neugier kann kreativ aufgegriffen werden: Kinder gestalten Figuren, Hintergründe und Spielideen selbst und entwickeln daraus ihr eigenes kleines „Game-Video“.

**KINDER**

ab 5 Jahren, 4 Kinder

**DAUER**

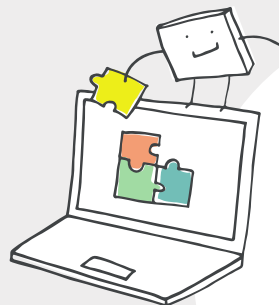
ab 15 Minuten plus Zeit zum Malen

**BOX**

Tablet, App *Puppet Pals: Schulausgabe*

**MATERIAL**

DIN-A3-Blatt, Stifte, buntes Papier



**REFLEKTIEREN
SICH BETEILIGEN
ENTSCHEIDEN
NUTZEN
ERKLÄREN**

SO GEHT'S

1. Mache dich zunächst selbst mit der App vertraut. (Siehe Karte 1.1).
2. Spreche mit den Kindern über Videospiele. Welche Spiele kennen sie? Was gefällt ihnen daran besonders gut, zum Beispiel Figuren, Level oder Hindernisse?
3. Überlegt gemeinsam, wie ein eigenes Traumspiel aussehen könnte. Wählt ein Thema, das die Kinder interessiert, zum Beispiel Weltraum, Dschungel oder Unterwasserwelt.
4. Die Kinder malen Spielfiguren, Hindernisse und mindestens einen Hintergrund für ein Level.
5. Öffnet die App *Puppet Pals: Schulausgabe* und fügt die gemalten Bilder als Figuren und Hintergründe ein.
6. Startet die Aufnahme. Die Kinder bewegen ihre Figuren, sprechen Geräusche ein und wechseln bei Bedarf in ein neues Level oder eine neue Szene.

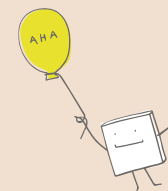
7. Schaut euch das fertige „Game-Video“ gemeinsam an und sprecht über eure Ideen.

REFLEXION

- Würdet ihr dieses Spiel selbst gerne spielen?
- Was macht euer Spiel besonders?
- Was gehört für euch zu einem guten Videospiel?
- Welche neuen Herausforderungen könnten noch eingebaut werden?



**PASST ZU
NR 7.3:
BEWEGUNG
DURCH DIGITALE
SPIELE**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**



DIGITALE SPIELE

BEWEGUNG DURCH DIGITALE SPIELE

Indem Kinder eigene Spiele entwickeln, erleben sie, wie Befehle, Werte und Geräusche das Spiel verändern. Bei dieser Aktivität steuern sie das Spiel zusätzlich mit ihrem eigenen Körper und verbinden digitales Gestalten mit Bewegung.

**KINDER**

ab 5 Jahren, 4 Kinder

**DAUER**

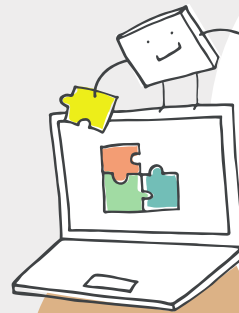
ab 20 Minuten

**BOX**

Tablet, App *OctoStudio*

**MATERIAL**

Stifte, Papier



**REFLEKTIEREN
SICH BETEILIGEN
ENTSCHEIDEN
NUTZEN
ERKLÄREN**

SO GEHT'S

1. Scanne den QR-Code, lade die vorbereitete Spieldatei herunter und öffne sie in der App *OctoStudio*.
2. Spielt das Spiel zunächst einmal zur Probe: Das Kind, das spielt, hält dabei das Tablet und drückt auf das Play-Symbol. Wenn sich Blume die auf das Pferd zubewegt, muss das Kind springen, damit das Pferd über das Hindernis springt. Jedes Kind kommt einmal dran.
3. Verändert nun gemeinsam einzelne Werte in der App, zum Beispiel die Sprunghöhe, und beobachtet, wie sich das Spiel dadurch verändert.
4. Ergänzt beim Pferd unter dem grünen Block (Befehl: „springe“) den blauen Block (Befehl: „spiele Klang“). So erlebt ihr, wie sich Geräusche in das Spiel einfügen lassen.
5. Wählt nun das Pferd oder die Blume aus und öffnet über den Figuren-Button das Menü. Dort könnt ihr neue Elemente auswählen oder selbst gemalte Figuren fotografieren und einfügen.
6. Überlegt euch anschließend eine eigene Spielidee, zum Beispiel ein Sammelspiel oder einen Hindernisparcours, und passt Figuren, Bewegungen und Ziele entsprechend an.

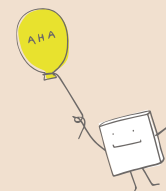
REFLEXION

- Was unterscheidet ein selbst gestaltetes Spiel von einem fertigen Videospiel?
- Was macht ein digitales Spiel spannend oder schwierig?
- Welche Veränderungen haben das Spiel verbessert – und welche nicht?



SPIELDATEI
HIER

**PASST ZU
NR 7.1:
SPIELERANKING:
SPIELE
DEMOKRATISCH
BEWERTEN**



**SCANNE DEN
CODE FÜR
MEHR INFOS**

