Die Einzelheiten der verschiedenen Aktivitäten

1. Planung archäologischer Sandkasten

- Scherben wurden im Umfeld vergraben / archäologischer Sandkasten

Erklärung:

- Wir stellen den Kindern einige Fragen
  Wo habt ihr im Museum Scherben gesehen?
  An der Säule, unter der Kuh
- Wie haben die Archäologen die Scherben gefunden?
  Sie haben die Scherben ausgegraben

- Kinder bilden zweier Gruppen und eventuell eine dreier Gruppe (13 Kinder)
- Die einzelnen Gruppen erhalten eine Schatzkarte mit zwei oder drei Kreuzen
- Wir erklären den Kindern die Schatzkarte: Haltung der Schatzkarte, einzelne Objekte erklären
  Was seht ihr hier/da? Ein Baum, die Burg, der Wassergraben,...
- Die einzelnen Gruppen müssen ihre Scherben suchen und ausgraben

2. Sprachspiele im Kindergarten

Wann? Mittwochs nach dem Besuch im Museum
Wo? Im Kiga Lichtenbusch
Wer? Catherine & Diandra
Wie viel Kinder? +- 6-7 Kinder
Zeit? Von 9h30 – 11h30 (abwechseln der zwei Gruppen)

Spiel 1
Zu Beginn führen wir ein Gespräch mit den Kindern im Sitzkreis.
Fragen, die wir den Kindern stellen:
„Wo waren wir gestern?“
„Was haben wir dort gemacht/entdeckt?“
„Was hat euch besonders gut gefallen?“
„An welche Bilder könnt ihr euch noch erinnern?“
„Kennt ihr noch die Besonderheiten der Töpfe? Wie müssen die Töpfe/ Krüge sein, damit sie verkauft werden können?“ (geruchsneutral, wasserdicht, bruchfest)

Wörter, die wir während der Spiele einbauen/wiederholen:

- Kutscher (Der Karren wird geführt von einem…?)
- Karren (Töpfe/ Krüge werde transportiert auf einem…?)
- Krüge/ Töpfe
- Klirren (Welches Geräusch machen Töpfe/ Krüge, wenn sie auf einem Karren transportiert werden?)
- Markt-schreier

- Modellieren (Was macht der Töpfer mit dem noch weichen Ton?)
- wasser-dicht
- bruch-fest
- geruchs-neutral
- Scherben werden vergraben/ ausgegraben
- Ton brennen
- Brennofen (Wo werden die Töpfe gebrannt/gebacken?)
- das Töpferrad dreht
- Töpfe klirren
- Feuer knistert
- Scherben haben scharfe Kanten

Wir sitzen in einem Kreis. Die Kigä. hält einen Ball in der Hand. In der Mitte des Kreises befinden sich die 5 Bilder der einzelnen Stationen des Vortages. Die Kinder dürfen nun zu den einzelnen Bildern sagen, was sie noch darüber wissen. Anschließend wird das Spiel gespielt.

Spielablauf: Die Kigä. beginnt mit dem ersten Teil des Wortes oder mit einer Frage und rollt den Ball zu einem Kind. Das Kind antwortet mit dem zweiten Teil des Wortes bzw. mit dem fehlenden Adjektiv, Verb oder beantwortet die gestellte Frage. Nur das Kind, das den Ball zugespielt bekommen hat, hat das Wort. Der Ball wird jedes Mal zu einem anderen Kind weiter gerollt.
Wir wenden die Strategie des „korrektiv Feedback“ während des Spiels an. Dabei achten wir darauf, dass die der Wortschatz des Projektes „Töpfermuseum Raeren“ auch mit eingebaut werden.

Ziel: Wortschatzerweiterung, Erinnerungsvermögen fördern, anderen zuhören und aussprechen lassen, Gedächtnistraining

Spiel 2 : Memoryspiel

Wir drucken verschiedene Bilder des Museums aus, welche zu kleinen Quadraten zugeschnitten und laminiert werden.
Verschiedene Bilder können sein: Bild mit Bartmänner, Bild mit Töpfe, Bild mit Brennofen, Bild mit Töpferrad, usw.
Da Thierry Bilder im Museum gemacht hat, können wir diese benutzen.

Spielablauf: Insgesamt haben wir 12 Memory-Pärchen.
Diese werden im Sitzkreis auf den Boden gelegt. Die Kinder ziehen nacheinander jeweils zwei Kärtchen. Jedes Kärtchen, auch wenn sie nicht zusammengehören, wird benannt und evt. erklärt, was darauf zu sehen ist. Sind diese identisch darf es die Kärtchen behalten.

Ziel: gleiche Bilder zu finden und richtig zu benennen mit den vorher genannten Wortschatzwörtern.

3. Rollenspiel: „Der Alltag der Töpfer“

Material: (max. 7 Kinder)

- Kostüme (aus dem Kindergarten):
  - 2 Schürzen
  - 1 Weste
  - 2 Kleider
  - Hüte
  - Stoffe in verschiedenen Farben
  - Tücher
- Käsebrett als Töpferrad
- Restlicher Ton (von vorherigen Tag)
- Backofen (event. Den echten Backofen aus dem Kindergarten oder eine Kiste)
- Stühle + Tisch als Karren
- Hintergrundmusik
- 2-3 Gefäße
- Korb

Mögliche Rollen: (max. 7 Kinder)

- 1 Töpfer als Tonbeschaffer
- 1 Töpfer am Töpferrad
- 1 Töpfer für den Ofen
- 2 Händler für den Transport
- 1 Marktschreier
- 1 Erzähler

1.

Ablauf:

- Vorgespräch:
  - Was wisst ihr noch über den Alltag der Töpfer?
  - Woraus wurden die Gefäße gemacht?
  - Woher kam der Ton?
  - Wie wurde der Ton geformt?
  - Wie wurde das Gefäß aus Ton hart, widerstandsfähig, usw…?
  - Was passierte mit den zerbrochenen Gefäßen?
  - Was passierte mit den guten Gefäßen?
  - Womit wurden die Gefäße weiter transportiert?
  - Wie wurden sie verkauft?
- Kurze Erklärung zum Rollenspiel, wobei die Ideen der Kinder mit eingebracht werden können (wenn möglich).
- Rollenverteilung:
  - Schüchterne Kinder können die Rollen der Händel übernehmen, da für diese Rolle 2 Kinder eingeplant werden.
  - Sehr selbstbewusste Kinder können die Rolle des Erzählers übernehmen.

    - Wenn kein Kind für die Rolle des Erzählers einspringen will/kann, erzählen wir die Geschichte offen und die Kinder spielen sie nach.
- Sicherung: Wenn noch Zeit übrig ist und die Kinder einverstanden sind, können die Gruppen ihrer Kindergärtnerin oder einer anderen Gruppe das Stück vorführen.

Dialog (in Skelettform)

Erzähler: Ein großes Marktfest steht an. Die Töpfer müssen all ihre Gefäße und Gegenstände vorbereiten, um sie auf dem Marktfest verkaufen zu können. Die Töpfer stellen aus Ton verschiedene Gefäße, Krüge, Teller und Figuren her.

Tonbeschaffer: Ich ziehe los und besorge den Ton aus der Erde. Ich brauche eure Hilfe, damit wir viel Ton herbeischaffen können um daraus schöne Gefäße herzustellen.

Töpfer ziehen los und kommen mit ganzen Säcken voll Ton/Lehm zurück.

Töpfer am Töpferrad: Bringt mir den Ton, ich mache daraus wunderschöne Gefäße und Gegenstände. Ihr könnt mir jedoch behilflich sein, indem ihr schon die Figuren anfertigt. Danach können wir die Gegenstände verzieren mit Farben und Formen. (Paar Minuten verstreichen)

Erzähler: Nun müssen die Gegenstände gebrannt werden. Dafür ist ein Töpfer am Brennofen zuständig.

Töpfer am Brennofen: Passt gut auf, dass sie euch nicht kaputt gehen. Und passt auf, der Ofen ist ganz heiß. Lasst mich das machen, ich weiß, wie ich es machen soll, damit sich keiner weh tut und die Gefäße nicht kaputt gehen.

Nun müssen die Kinder etwas warten.

Erzähler: Damit die Gefäße richtig hart werden, müssen sie fast einen ganzen Tag im Ofen bleiben. Die Töpfer bekommen jedoch keine Langeweile, immerhin steht noch der ganze Haushalt an.

Sie räumen auf, bereiten z.B. das Abendessen vor, spielen mit anderen Kindern…

Töpfer am Brennofen: Nun sind die Gefäße fertig. Allerdings müssen sie noch etwas über Nacht abkühlen. Dann können wir sie morgen zum Marktfest mitnehmen und sie dort verkaufen. Erholt euch gut, denn morgen wird ein anstrengender Tag.

Alle gehen schlafen.

Am Morgen:

Töpfer am Brennofen: Nun sind die Gegenstände abgekühlt. Jetzt können wir uns auf dem Weg zum Marktfest machen, um unseren Stand aufzubauen und die Gefäße zu verkaufen.

Händler beladen die Karren und alle ziehen los zum Marktplatz, wo das Marktfest stattfindet.

Erzähler: Die Händler müssten ihre Ware sicher verstauen, damit sie während des Transportes nicht zerbrechen. Der Weg zum Marktfest ist sehr holperig, jedoch kommen die Händler und Gefäße heil am Marktplatz an, wo sie dann ihren Stand vorbereiten.

Alle bauen mit auf. Sobald alles aufgebaut ist, kommt der Marktschreier an die Reihe.

Marktschreier: Wunderschöne Töpfergegenstände bekommen Sie hier! Kommen Sie gucken! Selbstgefertigte Gegenstände aus Ton bekommen Sie hier bei uns. Sie sind nicht teuer! Sie sind wunderschön, bunt und verschnörkelt. So etwas bekommen Sie nur bei uns! Kommen Sie vorbei und schauen Sie sich alles an!

<u>Erzähler:</u> Nach einem langen Tag auf den Markt kehren die Händler erschöpft nach Hause, wo sie dann in einem Tiefschlaf versinken.

4. Töpferaktivität

Die Kinder werden von den Studenten in die Töpferstube geführt. Dort angekommen wird ihnen erklärt, dass sie eine Töpferarbeit machen werden. Der Student zeigt den Kindern, wie sie den Ton bearbeiten sollen, damit sie eine Daumenschale herstellen können.
Zuerst sollen sie aus dem Ton eine Kugel formen, in diese Drücken sie mit dem Daumen ein Loch. Ausgehend von diesem Loch formen sie mit den Fingern den Ton zu einer Schale.
Falls die Kinder Probleme beim Modellieren haben, können die Studenten sie unterstützen.
Wenn die Kinder die Schale fertig geformt haben, dürfen sie mit Zahnstochern verschiedene Muster o.Ä. in die Schale ritzen.
Nach dem Fertigstellen der Schalen erklärt der Student den Kindern, dass die Töpfe noch gebrannt werden müssen, damit sie Wasserfest/dicht und haltbar werden. Bevor sie gebrannt werden können, müssen die Töpfe erst einmal 2 - 3 Wochen an der Luft trocknen. Dann werden die Töpfe in der Gemeindeschule Raeren gebrannt und die Kinder erhalten sie so schnell es möglich ist.

Die Aktivität dauert 15 - 20 Minuten.

Material:

- Das Material steht im Töpferschuppen bereit.
- Jedes Kind erhält ein Stück Ton, welches groß genug ist um daraus eine Schale zu formen.
- Jedes Kind erhält einen oder zwei Zahnstocher um die Töpfe einzuritzen.
- Eine Kiste um die Töpferarbeiten der Kinder nach Raeren zu transportieren.

5. Lückenfüllerspiele für den Museumsbesuch in Raeren

<u>1. Töpfer, Töpfer, welche Farbe hat der Krug?</u>

Gleiches Prinzip wie Fischlein, Fischlein, welche Farbe hat das Wasser?
Ein Kind wird zum Töpfer auserwählt. Die anderen Kinder sind die Käufer. Die Käuferkinder stehen auf einer Reihe. Das Töpferkind steht den anderen Kindern gegenüber. Die Käufer rufen: „Töpfer, Töpfer, welche Farbe hat der Krug?“
Das Töpferkind ruft eine Farbe. Die Käuferkinder versuchen, auf die andere Seite zu gelangen. Wenn sie die Farbe anhaben, dürfen sie auf die andere Seite.

Wenn nicht, müssen sie versuchen die Seite zu überqueren, ohne dass das Töpferkind sie fängt.

2. Tor, Stein, Brücke

Gleiches Prinzip wie Feuer, Wasser, Blitz.
Wenn die Studentin Tor ruft, müssen alle Kinder zum Tor laufen, usw.
Am Anfang fragen wir die Kinder, ob sie das Tor, die Steine und die Brücke sehen können. Das Kind, dass als letztes am genannten Ort ist, scheidet aus.

3. Wettrennen der Tiere

Material: Eine Ziel- und eine Startlinie (eventuell mit Kreide)
Es werden 2 Mannschaften gebildet. Die Kinder stellen sich an die Startlinie hintereinander auf. Der erste Spieler jeder Mannschaft fängt an. Vor Spielbeginn wird vereinbart nach welcher Tiergangart in dieser Runde gespielt wird, z.B. hüpfen wie ein Frosch, ...
Auf das Startkommando bewegt sich der Erste aus jeder Mannschaft. Wenn der erste wieder zurück/ oder am Ziel angekommen ist, darf der nächste loslaufen.
Wenn der letzte einer Mannschaft ans Ziel kommt, ist das Spiel beendet.

4. Töpfer

Alle Kinder sitzen/ stehen im Kreis. Ein Kind wird zum Detektiv ernannt und muss hinter eine Mauer, oder in einen anderen Raum. Wenn das Kind weg ist, wird ein anderes zum Töpfer. Es gibt den anderen Kindern eine Bewegung (Lehm formen) vor, ohne etwas zu sagen. Die anderen Kinder tun immer das, was der Töpfer macht. Der Detektiv darf wieder rein und muss herausfinden, welches Kind der Töpfer ist. Es hat 3 Chancen.

5. Unterschiede finden

Die Kinder setzen/ stellen sich wieder in einen Kreis. Ein Kind ist wieder Detektiv und muss raus. Die anderen Kinder verändern Dinge, d.h. sie tauschen ihren Schal, ihre Brille, ihren Schuh,... . Das Detektivkind muss die Unterschiede finden (Pro Runde 1-2 Unterschiede).

6. Rückblick

Die Studentin stellt den Kindern am Tag nach dem Museum einige Fragen, um den erlernten Wortschatz nochmal ins Gedächtnis zu rufen.

- Wo waren wir gestern?
- Was gab es in diesem Museum?

- Wo wurden die Töpfe gemacht?
- Wie wurden die Töpfe gemacht?
- Wie waren diese Töpfe?
- Wer hat euch durch das Museum geführt?
- Was machte Krüger?
- Wo wurden die Töpfe verkauft?
- Wie wurden die Töpfe zum Markt gebracht?
- Was hat euch am besten gefallen?

Nachdem die Studentin den Kindern die Fragen gestellt hat, wird erklärt, was danach gemacht wird.