



Lernkiste «Design im Alltag entdecken»

Eine Lernwerkstatt für die Unterstufe

Kevin Speck

Begleitheft für Lehrpersonen



Inhaltsverzeichnis

1. Erläuterungen	2
2. Karten für den Kreis	4
3. Stationenpass	7
4. Auftragskarten	8

1. Erläuterungen

Design im Alltag und Unterricht

Der Begriff und auch die Thematik «Design» begegnet den Kindern heutzutage immer häufiger und gewinnt immer mehr an Bedeutung innerhalb unserer Gesellschaft. Im Alltag begegnen uns tagtäglich designte Gegenstände und Objekte, auf welche wir auch angewiesen sind und welche unser Leben um einiges einfacher machen. Aufgrund dieser Tatsachen wird es immer wichtiger mit den Kindern schon zu Beginn der Primarschule, also schon in der Unterstufe, wichtige Grundaspekte innerhalb dieser Thematik anzuschauen und den Kindern gewisse Erfahrungen und Kompetenzen mit auf den Weg zu geben.

Da es sich um ein sehr komplexes und anspruchsvolles Thema handelt, ist ein Lebensweltbezug für die Kinder sehr wichtig. Die Tasse eignet sich für die Thematik besonders gut und begegnet den Kindern alltäglich in ganz unterschiedlichen Erscheinungsformen. Die Kinder kennen diesen Alltagsgegenstand alle und deshalb lässt sich mit diesem Gegenstand auch einen klaren Lebensweltbezug schaffen. Die Kinder lernen die Tassen und damit die Thematik «Design» spielerisch durch unterschiedliche Zugänge kennen.

Die Lernwerkstatt hat eine enge Verbindung zum Gestaltungsunterricht, sodass es sich anbietet, die Werkstatt vor einem Designprojekt (z.B. Tasse) ein- bzw. umzusetzen.

Die Lernwerkstatt «Design im Alltag entdecken»

Die nachfolgenden Grundaspekte innerhalb der Thematik Design werden im Rahmen dieser Lernwerkstatt thematisiert: Wahrnehmen, Beschreiben, Austauschen, Vergleichen, Modellieren und Entwerfen (Designen).

Die Lernwerkstatt besteht aus insgesamt 5 Stationen und das gesamte Material für die Lernwerkstatt befindet sich in der Lernkiste «Design im Alltag entdecken». Einzig die Wäscheklammern mit den Namen der Kinder darauf, müssen noch vorgängig erstellt werden oder es wird eine andere Form von der Lehrperson gewählt.

Ein möglicher Ablauf der Lernwerkstatt «Design im Alltag entdecken» könnte wie folgt aussehen:

1. Einstieg im Kreis mit den Tassen (*Verschiedene Möglichkeiten für Einstieg*)
2. Einführung in die Lernwerkstatt (*Ablauf, Stationenpass und Stationen mithilfe der Karten für den Kreis, eines Stationenpasses und der Auftragskarten erklären*)
3. Jedes Kind erhält einen eigenen Stationenpass (*mit Name und Klasse anschreiben*)
4. Zuteilung der Kinder zu den einzelnen Stationen (*Wäscheklammern mit Namen werden an den Karten für den Kreis angebracht*) und Organisation der Lernwerkstatt (*Stationen sinnvoll verteilen*)
5. Kinder arbeiten an den Stationen (*Wechsel von Station zu Station erfolgt selbstständig im Kreis mit dem Anbringen der Wäscheklammer an einer anderen Karte / Lehrperson verteilt Stempel*)
6. Reorganisation der Lernwerkstatt

Der Einstieg im Kreis zu Beginn dieser Lernwerkstatt ist sehr individuell und offen. In der nachfolgenden Auflistung werden mögliche Einstiege aufgeführt:

- Kinder dürfen sich die Tassen anschauen, diese entdecken und erforschen und sich untereinander auch darüber austauschen

- Plenumsgespräch mit den Kindern über die Tassen

Mögliche Leitfragen:

- Wie bezeichnet man die Gegenstände im Kreis? Habt ihr diese auch schon zuhause oder irgendwo sonst gesehen? Wo habt ihr diese gesehen? Habt ihr selbst auch schon einen solchen Gegenstand gebraucht und wenn ja, für was habt ihr den Gegenstand gebraucht?
- Aus welchen Bestandteilen besteht eine Tasse? Sind bei allen Tassen die Bestandteile erkennbar? Gibt es Unterschiede in der Art der Bestandteile und wenn ja, welche Unterschiede gibt es?
- Aus welchen unterschiedlichen Materialien bestehen die Tassen? Welche Vor- und Nachteile haben die Materialien in Bezug auf deren Verwendung und Funktion?
- Welche Tasse gefällt euch besonders gut? Wieso gefällt diese Tasse euch besonders gut?
- Von wo könnten die Tassen herkommen? Wer könnte die Tassen benutzen und/oder für wen könnten die Tassen designt worden sein?
- Wie könnte man die Tassen benennen und beschreiben?
- etc.

- Kinder dürfen sich eine Tasse auswählen und sich austauschen in unterschiedlichen Sozialformen (zu zweit, in Kleingruppen oder im Klassenverband [z.B. Kugellager])

Mögliche Leitfragen:

- Gleiche Fragen wie bei vorheriger Einstiegsmöglichkeit möglich
- Vergleichsfragen möglich (z.B. Welche Tasse ist schwerer?)
- etc.

- usw.

Vorbereitungen vor dem Einsatz der Lernwerkstatt:

Die beiden blauen Antirutschmatten werden im Kreis ausgelegt und alle 49 Tassen werden auf den beiden Matten verteilt. Die laminierten Karten für den Kreis und auch die laminierten Auftragskarten werden im Kreis bereitgelegt.

Station 1: Tassenmemory

Die Lehrperson macht zwei Stapel mit je 10 Blumentöpfen. In den obersten Blumentopf legt die Lehrperson jeweils 10 Memorykärtchen.

Station 2: Guck nicht über die Mauer

Die Lehrperson legt auf jede Sichtwand zwei Klemmbretter mit dem gleichen Spielplan und eine Schachtel 1 (Spielfiguren und Spielchips).

Station 3: Fühlkiste

Die Lehrperson legt jeweils ein Set mit je 4 Karten (Römische Ziffern I-IV / blau und gelb) in eine Fühlkiste.

Station 4: Henkel designen

Die Lehrperson knetet das Plastilin aus den beiden Schachteln zusammen und formt aus diesem Stück anschliessend 6 gleich grosse Kugeln. Es werden immer 3 Kugeln in eine Schachtel 2 gelegt und der Deckel wird verschlossen. Es werden immer 3 Plastikbecher auf eine Schachtel 2 gestellt.

Station 5: Tasse entwerfen

Die Lehrperson legt weisses Papier (DIN A4-Format) und wenn nötig auch ein paar Bleistifte bereit.

Ich wünsche Ihnen viel Freude und Erfolg beim Einsatz der Lernwerkstatt!

2. Karten für den Kreis

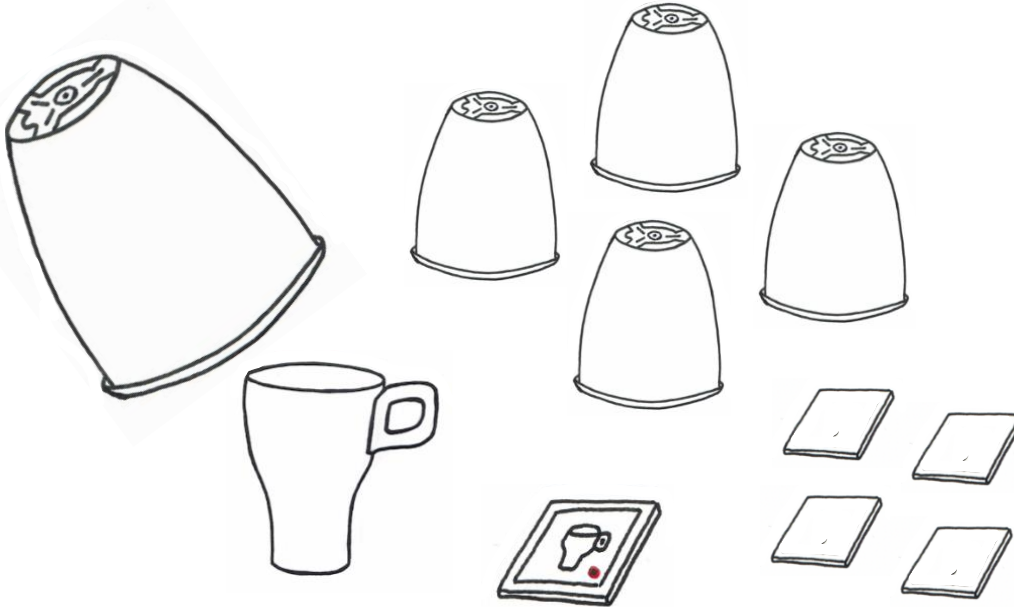
Lernkiste «Design im Alltag entdecken»



Station

1

TASSENMEMORY



Spiel 1



Spiel 2



Lernkiste «Design im Alltag entdecken»



Station

2

GUCK NICHT ÜBER DIE MAUER



Spiel 1



Spiel 2



Lernkiste «Design im Alltag entdecken»



Station

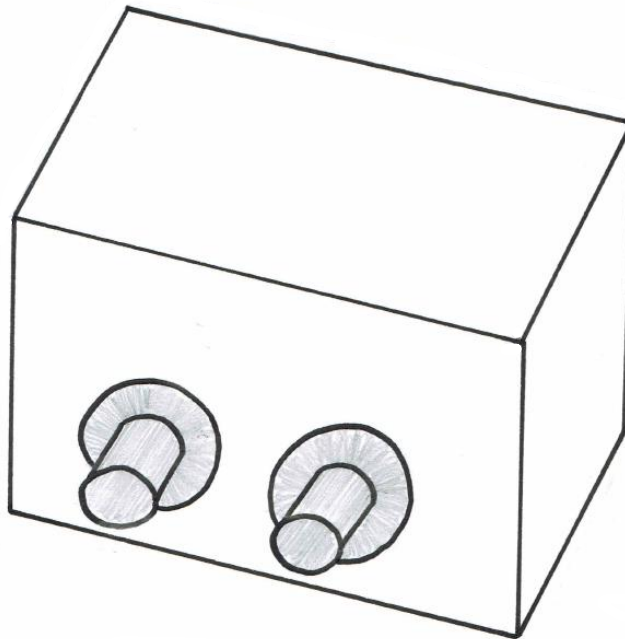
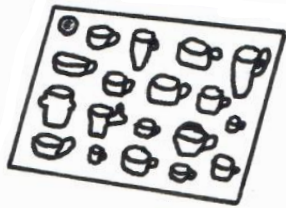
3

FÜHLKISTE

Spiel 1



Spiel 2



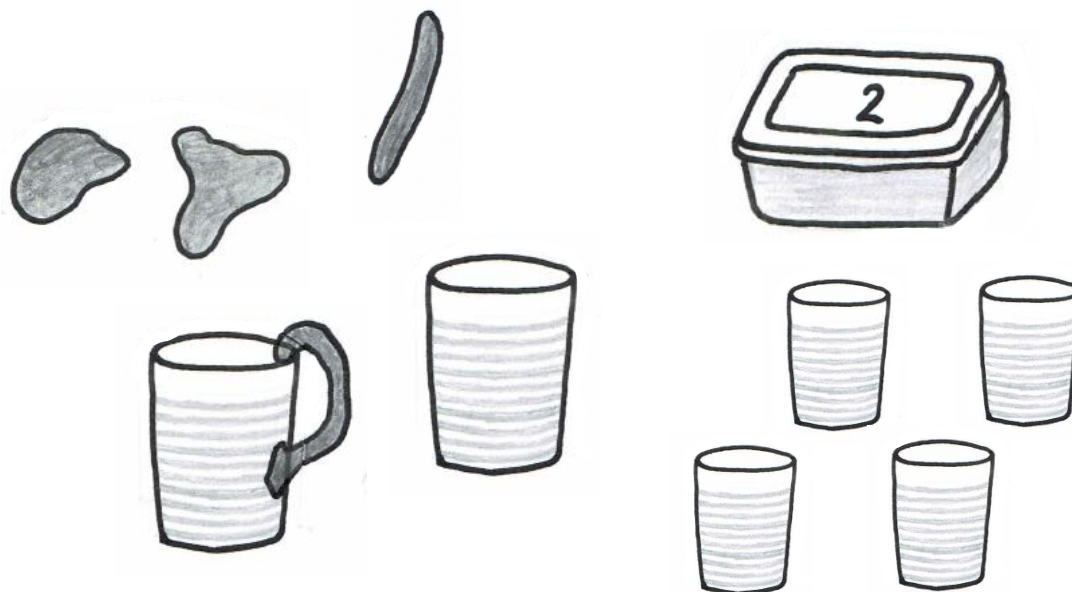
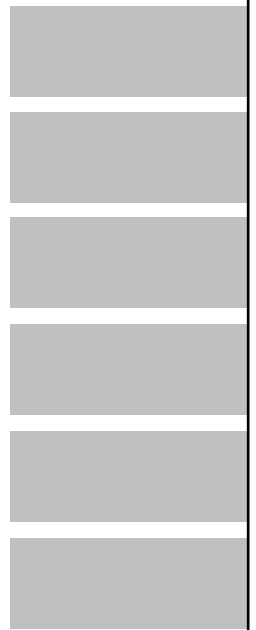
Lernkiste «Design im Alltag entdecken»



Station

4

HENKEL DESIGNEN



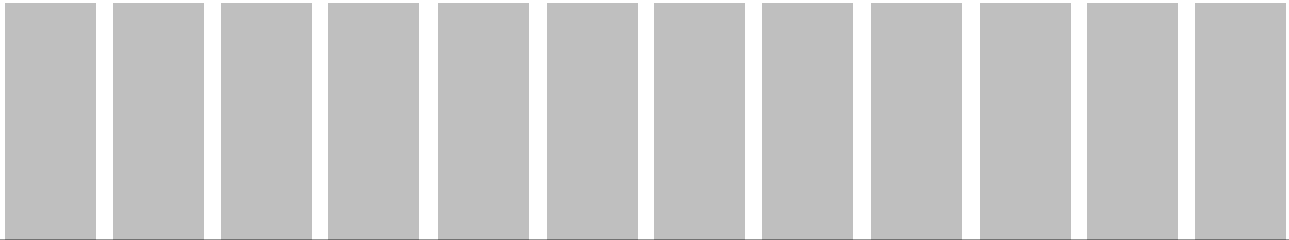
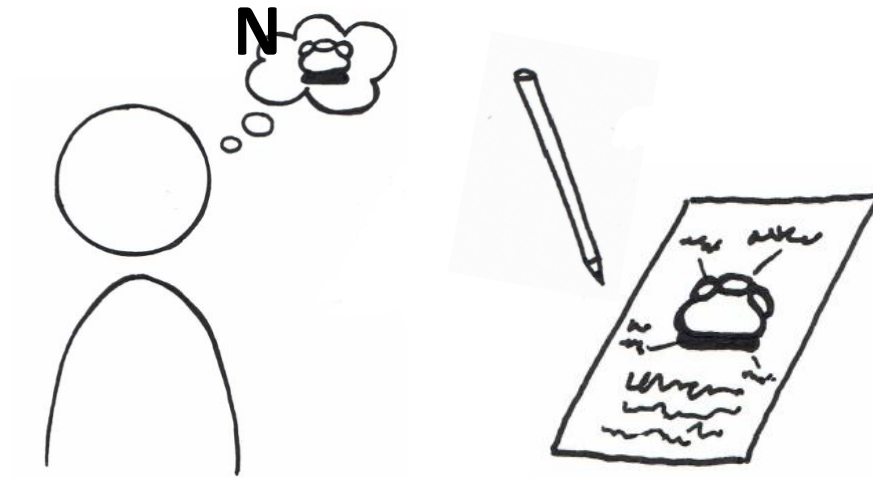
Lernkiste «Design im Alltag entdecken»



Station

5

TASSE



3. Stationenpass

Lernkiste «Design im Alltag entdecken»

STATIONENPASS

NAME:

KLASSE:

NR.	STATION	ERLEDIGT	STEMPEL
1	TASSENMEMORY		
2	GUCK NICHT ÜBER DIE MAUER		
3	FÜHLKISTE		
4	HENKEL DESIGNEN		
5	TASSE ENTWERFEN		

Lernkiste «Design im Alltag entdecken»

STATIONENPASS

NAME:

KLASSE:

NR.	STATION	ERLEDIGT	STEMPEL
1	TASSENMEMORY		
2	GUCK NICHT ÜBER DIE MAUER		
3	FÜHLKISTE		
4	HENKEL DESIGNEN		
5	TASSE ENTWERFEN		

4. Auftragskarten




Lernkiste «Design im Alltag entdecken»



Station


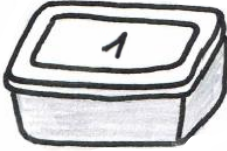
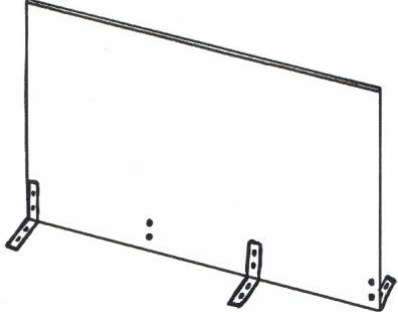


1

TASSENMEMORY

MATERIAL	<p>10:  10x  10x </p> <p>WICHTIG: ES BRAUCHT 10 PAARE FÜR EIN MEMO (ALSO: TASSE UND MEMORYKÄRTCHEN MÜSSEN GLEICHE NUMMER HABEN)</p>
ANLEITUNG	<ol style="list-style-type: none"> 1. ALLE TASSEN MIT DEN BLUMENTÖPFEN VERDECKEN 2. MEMORYKÄRTCHEN MISCHEN UND VERDECKT AUF DIE SPIELFLÄCHE LEGEN 3. ERSTER SPIELER DECKT EINEN BLUMENTOPF UND EIN MEMORYKÄRTCHEN AUF <i>IST DIE TASSE UNTER DEM BLUMENTOPF UND AUF DEM MEMORYKÄRTCHEN GLEICH?</i> JA: ERSTER SPIELER DARF DIE TASSE IN DEN BLUMENTOPF STELLEN UND DAS MEMORYKÄRTCHEN BEHALTEN → ERSTER SPIELER DARF NOCH EINMAL BEI PUNKT 3 BEGINNEN NEIN: ERSTER SPIELER VERDECKT DIE TASSE MIT DEM BLUMENTOPF UND DREHT DAS MEMORYKÄRTCHEN UM → ES GEHT BEI PUNKT 4 WEITER 4. ZWEITER SPIELER DECKT EINEN BLUMENTOPF UND EIN MEMORYKÄRTCHEN AUF <i>IST DIE TASSE UNTER DEM BLUMENTOPF UND AUF DEM MEMORYKÄRTCHEN GLEICH?</i> ABLAUF (JA ODER NEIN) FÜR DEN ZWEITEN SPIELER GLEICH WIE BEI PUNKT 3 5. SPIELER WECHSELN SICH AB UND SPIELEN SO LANGE WEITER BIS ALLE MEMORY-KÄRTCHEN VERTEILT SIND → SPIELER MIT DEN MEISTEN MEMORYKÄRTCHEN GEWINNT
HINWEISE	<p>- POSITION DER BLUMENTÖPFE UND DER MEMORYKÄRTCHEN BLEIBT</p>

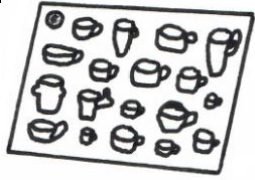
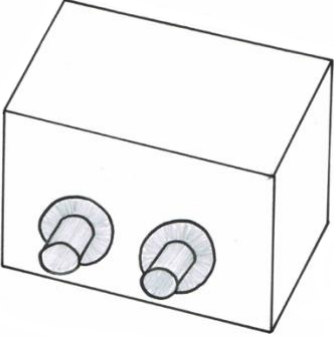


GUCK NICHT ÜBER DIE MAUER

MATERIAL	<p>2x  1x  x </p> <p>2x  x </p>
ANLEITUNG	<ol style="list-style-type: none"> 1. SPIELER SITZEN SICH GEGENÜBER UND STELLEN DIE SICHTWAND IN DER MITTE AUF 2. JEDER SPIELER ERHÄLT EIN KLEMMBRETT MIT DEM GLEICHEN SPIELPLAN, EINE SPIELFIGUR (BLAU ODER GELB) UND ETWA 25 SPIELCHIPS 3. JEDER SPIELER STELLT DIE SPIELFIGUR AUF SEINEM SPIELPLAN AUF IRGEND EINE TASSE 4. ERSTER SPIELER STELLT EINE FRAGE AN DEN ZWEITEN SPIELER UND DIESER GIBT EINE ANTWORT (JA ODER NEIN) <i>Z.B. HAT DEINE TASSE ROTE PUNKTE?</i> JA: ERSTER SPIELER KANN AUSZUSCHLIESSENDE TASSEN MIT SPIELCHIPS AUF DEM EIGENEN SPIELPLAN ABDECKEN → ERSTER SPIELER DARF NOCH EINMAL BEI PUNKT 4 BEGINNEN UND EINE ANDERE FRAGE STELLEN NEIN: ERSTER SPIELER KANN AUSZUSCHLIESSENDE TASSEN MIT SPIELCHIPS AUF DEM EIGENEN SPIELPLAN ABDECKEN → ES GEHT BEI PUNKT 5 WEITER 5. ZWEITER SPIELER STELLT EINE FRAGE AN DEN ERSTEN SPIELER UND DIESER GIBT EINE ANTWORT (JA ODER NEIN) <i>Z.B. HAT DEINE TASSE EINEN SPITZEN HENKEL?</i> ABLAUF (JA ODER NEIN) FÜR DEN ZWEITEN SPIELER GLEICH WIE BEI PUNKT 4 6. SPIELER WECHSELN SICH AB UND SPIELEN SO LANGE WEITER BIS EIN SPIELER DIE TASSE DES ANDEREN SPIELER ERRÄT (GEWINNT DAMIT DAS SPIEL)
HINWEISE	<p>- ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELPLÄNE (EINFACH UND SCHWER) VORHANDEN</p>






FÜHLKISTE

MATERIAL	<p>1  1x </p>
ANLEITUNG	<ol style="list-style-type: none"> 1. ERSTER SPIELER SETZT SICH VOR DIE FÜHLKISTE UND SCHLIESST DIE AUGEN 2. ZWEITER SPIELER NIMMT SICH EINE DER VIER SPIELKARTEN (I, II, III ODER IV) UND SUCHT SICH IM KREIS EINE TASSE, DIE AUF DER SPIELKARTE DRAUF IST 3. ZWEITER SPIELER STELLT DIE TASSE UNTER DIE FÜHLKISTE UND LEGT DIE SPIELKARTE NEBEN DIE FÜHLKISTE 4. ERSTER SPIELER ÖFFNET DIE AUGEN UND SCHAUT SICH DIE SPIELKARTE AN 5. ERSTER SPIELER STECKT DIE HÄNDE IN DIE FÜHLKISTE, ERTASTET DIE TASSE UND MUSS NUN DIE TASSE MITHILFE DER SPIELKARTE ERRATEN → ANZAHL RATEVERSUCHE AUFSCHREIBEN 6. ZWEI WEITERE DURCHGÄNGE: ERSTER SPIELER DARF ZWEI WEITERE TASSEN ERTASTEN UND ERRATEN (PUNKT 1 BIS PUNKT 5 BEI JEDEM DURCHGANG GLEICH) → ES WIRD ZUSAMMENGZÄHLT WIE VIELE RATEVERSUCHE DER ERSTE SPIELER IN ALLEN DREI DURCHGÄNGEN BENÖTIGTE 7. SPIELERWECHSEL: ABLAUF FÜR DEN ZWEITEN SPIELER GLEICH WIE FÜR DEN ERSTEN SPIELER → ZWEITER SPIELER BEGINNT WIEDER BEI PUNKT 1 8. ALLE DURCHGÄNGE SIND BEENDET UND DIE RATEVERSUCHE VON BEIDEN SPIELERN SIND ERMITTELT → SPIELER MIT WENIGER RATEVERSUCHEN GEWINNT
HINWEISE	- KEINE ZUSÄTZLICHEN HINWEISE

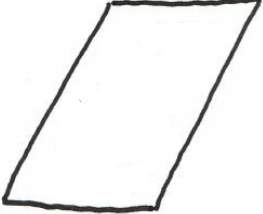



HENKEL DESIGNEN

MATERIAL	<p>1  1x  1x </p>
ANLEITUNG	<ol style="list-style-type: none"> 1. SCHAU DIR NOCH EINMAL DIE HENKEL DER TASSEN IM KREIS GENAU AN 2. NIMM DIR EINEN BECHER UND EIN STÜCK DUNKLES PLASTILIN 3. FORME AUS DEM STÜCK PLASTILIN EINE WURST 4. FORME AUS DER WURST EINEN HENKEL UND BEFESTIGE IHN AN DEINEM BECHER 5. ÜBERLEGE DIR DIE FOLGENDEN FRAGEN UND PROBIERE AUS: <ul style="list-style-type: none"> - HÄLT DER HENKEL GUT AN DEM BECHER FEST? WENN NEIN, WAS KÖNNTE ICH MACHEN DAMIT ER GUT FEST HÄLT? - LÄSST SICH DIE TASSE MIT NUR EINER HAND HERUMTRAGEN? WENN NEIN, WAS KÖNNTE ICH MACHEN DAMIT ICH DIE TASSE AM HENKEL MIT EINER HAND HERUMTRAGEN KANN? - FÜHLT SICH DER HENKEL ANGENEHM AN BEIM FESTHALTEN? WENN NEIN, WAS KÖNNTE ICH MACHEN DAMIT SICH DER HENKEL BEIM FESTHALTEN ANGENEHM ANFÜHLT? - GIBT ES EINEN ÄHNLICHEN ODER GLEICHEN HENKEL BEI DEN TASSEN IM KREIS? WENN NEIN, WIE KÖNNTE MAN DEN DESIGNTEN HENKEL NENNEN UND BESCHREIBEN? - ECT. 6. ENTFERNE DAS PLASTILIN VON DEM BECHER UND LEGE DAS STÜCK PLASTILIN UND DEN BECHER ZURÜCK
HINWEISE	- LEHRPERSON KANN VOR DEM PUNKT 6 EIN FOTO DER TASSE MACHEN
VARIANTEN	- VORSTELLUNG VOR ARBEITSBEGINN AUFZEICHNEN UND NACHHER VERGLEICHEN



TASSE ENTWERFEN

MATERIAL	<p>1  1x </p>
ANLEITUNG	<ol style="list-style-type: none"> 1. SCHAU DIR NOCH EINMAL DIE TASSEN IM KREIS GENAU AN 2. NIMM DIR EIN WEISSES BLATT PAPIER UND EINEN BLEISTIFT 3. ZEICHNE EINE TASSE, WIE DU SIE DIR WÜNSCHEN WÜRDST UND SCHREIBE DAZU, WAS DIR WICHTIG IST UND WAS DIE TASSE ALLES KÖNNEN SOLLTE 4. ÜBERLEGE DIR DIE FOLGENDEN FRAGEN UND MACHE NOTIZEN DAZU: <ul style="list-style-type: none"> - WER KÖNNTE DIE ENTWORFENE TASSE AUSSER MIR AUCH NOCH GUT GEBRAUCHEN? IST DIE TASSE FÜR BABYS, KINDER, JUGENDLICHE, ERWACHSENE UND/ODER SENIOREN GEEIGNET? - WAS GEFÄLLT MIR AN DER TASSE? WAS GEFÄLLT MIR NICHT SO AN DER TASSE UND WIE KÖNNTE ICH ES ÄNDERN, DASS MIR DIE TASSE NACHHER GEFÄLLT? - WIESO UND WIE KÖNNTE DIE TASSE MEIN LEBEN BESSER MACHEN? WAS IST SPEZIELL AN MEINER ENTWORFENEN TASSE? - GIBT ES EINE ÄHNLICHE ODER GLEICHE TASSE IM KREIS? WENN NEIN, WIE KÖNNTE MAN DIE ENTWORFENE TASSE NENNEN UND BESCHREIBEN? - ECT. 5. SCHAU DIR DIE ENTWORFENEN TASSEN DER ANDEREN KINDER AN 6. ZEICHNE EINE WEITERE TASSE → BEGINNE WIEDER BEI PUNKT 1 7. LEG DIE ENTWÜRFE BEISEITE UND VERRÄUME DEN BLEISTIFT
HINWEISE	<ul style="list-style-type: none"> - KEINE ZUSÄTZLICHEN HINWEISE
VARIANTEN	<ul style="list-style-type: none"> - MIT EINEM ANDEREN KIND ZUSAMMENARBEITEN / IN EINEM TEAM ZUSAMMENARBEITEN (UNTERSCHIEDLICHE ROLLEN VERTEILEN) - EINE TASSE SO GENAU WIE MÖGLICH ABZEICHNEN UND DANACH ..