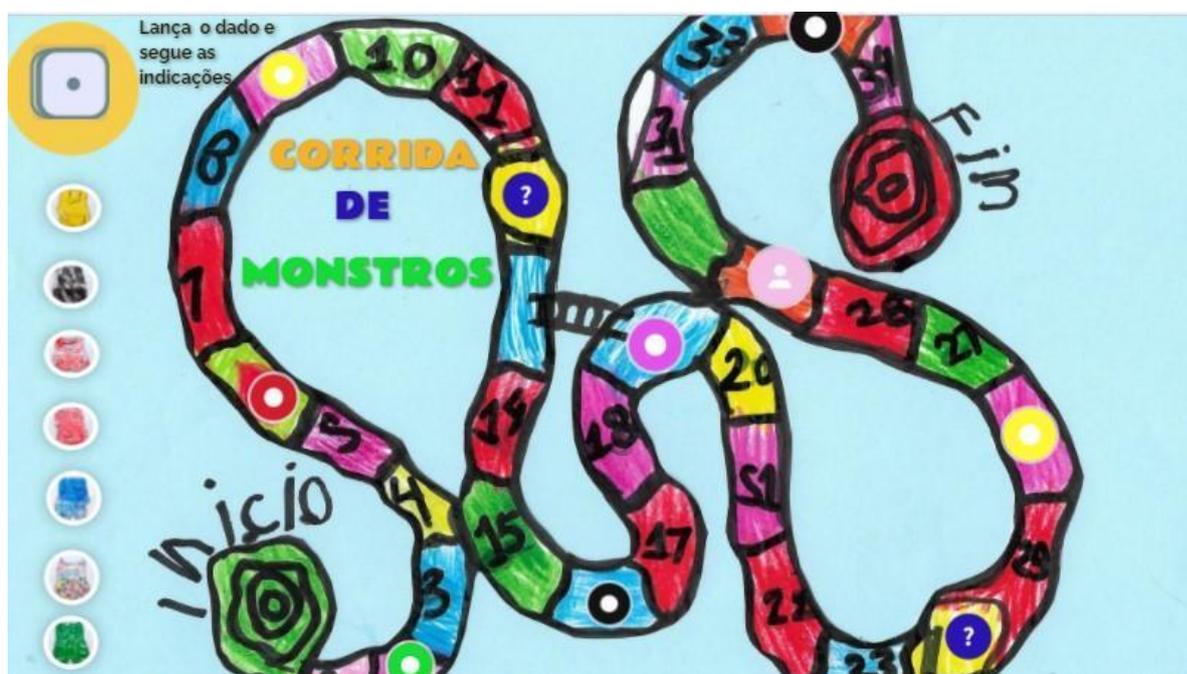


Monster- Rennen



Das Monster-Rennen

Eine Idee von:

Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal

Alter: 3 bis 6 Jahre

Keywords: #Bewegung #Sport #Outdoorspiele #Brettspiel #Genially

Frage: *Wie können digitale Werkzeuge genutzt werden, um Bewegungsaktivitäten in der Schule zu etablieren?*

Ziele:

- Digitale Werkzeuge als " Vermittler" für körperliche Aktivitäten einsetzen.
 - Lernen, sich an vorgegebene Regeln zu halten.
 - In Teams spielen.
 - Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Schule und Familien zu stärken.
 - Verschiedene digitale Werkzeuge zur Unterstützung der im Alltag durchgeführten pädagogischen Aktivitäten nutzen und lernen, die Sicherheitsregeln bei ihrer Nutzung einzuhalten.
-

Zeit: 5 Aktivitäten von je 20 Minuten, insgesamt ca. 1 Stunde 40 Minuten

Material

Im Kindergarten	Zu Hause
<ul style="list-style-type: none">● Buch/Computer/Tablet/Kamera● Reifen & Sportgeräte● Blätter und Malutensilien● Klebstoff und Schere	<ul style="list-style-type: none">● Tablet/Smartphone/Computer● Sportgeräte

Software / Apps:

<p>Youtube</p> <p>Ziel: Die Geschichte vom „Farbenmonster“ kennen lernen und ein Lied über Gefühle lernen</p> <p>Medien: Smartphone; Tablet; Computer</p> <p>Link: Die Geschichte „Farbenmonster“ https://youtu.be/GzkHsYT8zRE?t=88</p> <p>Lied: Portugiesisch https://www.youtube.com/watch?v=gaPBTmwu07k</p> <p>Alternative Die Geschichte aus dem Buch vorlesen (oder eine Online-Plattform nutzen, die im Kindergarten verfügbar ist)</p>	<p>Genial.ly</p> <p>Ziel: Das Spiel „Monster-Rennen“ ausprobieren</p> <p>Medien: Smartphone; Tablet; Computer</p> <p>Link: Genial.ly https://genial.ly/</p> <p>Link zum Spiel: https://view.genial.ly/6199475223782cod5da6e278/interactive-content-corrída-de-monstros</p> <p>Alternative Einen Bewegungsparcours mithilfe von zur Verfügung stehenden Materialien aufbauen.</p>	<p>ClassDojo</p> <p>Ziel: Stärkung der Beziehungen zwischen Kindergarten und Familie</p> <p>Medien: Smartphone; Tablet; Computer</p> <p>Link: https://www.classdojo.com/de-de/download/?redirect=true</p> <p>Alternative Darstellung der Aufgabe mit einem Foto oder in einer Zeichnung.</p>
--	---	---

Kurzbeschreibung

Wie können digitale Werkzeuge die körperliche Entwicklung eines Kindes beeinflussen? Digitale Werkzeuge motivieren Kinder, da sie attraktiv sind und dazu anregen, neue Lernerfahrungen zu machen.

Im Kindergarten werden die Kinder in Teamarbeit das Spiel "Monster-Rennen" mit der App Genial.ly bauen. Anschließend spielen sie das Spiel auf dem Spielplatz, im Kindergarten und zu Hause mit ihren Familien.

Schritt für Schritt

<p>Schritt 1 --- Im Kinder- garten</p>	<p>Die Geschichte kennenlernen: "Das Farbenmonster" (Hören, Lesen und Betrachten) und Aufbau des Spiels "Monster Race" in der Genially-App.</p> <p>Distanzlernen Durch eine Nachricht (elektronische Post, WhatsApp, Clasdojo) werden die Familien eingeladen, die Geschichte kennenzulernen: "Das Farbmonster" und das Spiel "Monsterrennen" auszuprobieren.</p>
<p>Schritt 2 --- Zu Hause</p>	<p>Die Kinder visualisieren mit Hilfe ihrer Familien die Geschichte, spielen das Spiel und machen Fotos, die sie dann auf Clasdojo teilen.</p> 
<p>Schritt 3 --- Im Kinder- garten</p>	<p>Die Kinder spielen das Spiel virtuell und später draußen (Spielplatz) mit Hilfe von Reifen.</p>  

Distanzlernen

Durch eine Nachricht (E-Mail, WhatsApp, Classdojo) werden die Familien eingeladen, sich das Lied anzuhören: "Das Farbenmonster".

Step 4

*At
home*

In der Familie wird zu den Klängen des Liedes "Das Farbenmonster" getanzt. Der Tanz wird mit einem mobilen Gerät gefilmt und über die ClassDojo-App geteilt.

Step 5

*At
school*

Die Videos der Familien werden zusammen angeschaut.



Distanzlernen

Mithilfe der App Genially spielen die Kinder das entwickelte Spiel. Mit der App ClassDojo wird der Entwicklungsprozess des Digitalen Ateliers in Zusammenarbeit mit den Familien durch digitale Aufzeichnungen (Fotos, Videos, Kommentare) festgehalten.

Abschluss

Präsenz	Virtuell
<p>Der Kindergarten organisiert das Spiel "Monster-Rennen" im Freien (Spielplatz). Die Kinder arbeiten an der Realisierung des virtuellen Spiels "Monster-Rennen" mit. Die Kinder sehen sich die mit ihren Familien gedrehten Videos an.</p>	<p>Über ClassDojo oder jedes andere im Kindergarten verwendete Verbreitungsmedium (Blog, Newsletter, Website) kann das Endprodukt mit den Familien geteilt werden.</p>

