

# Digitale Werkzeuge in der Kita

**Sammlung & Reflektion,  
Kreativitätstechniken,  
Ideenfindung,  
Praxiserfahrungen**

# Herzlich Willkommen!

Die Forschungskita ist ein Teilprojekt der Bund-Länder-Förderinitiative Innovative Hochschule an der Hochschule Merseburg. Ziel des Projektes ist es unter anderem, den Transfer zwischen der Hochschule und Einrichtungen der frühkindlichen Bildung zu stärken. Besonders eng arbeitet die Forschungskita mit den „CampusKids“ zusammen, denn sie sind die Kooperationskita der Hochschule Merseburg direkt auf dem Campus in Trägerschaft des Studentenwerks Halle. Gemeinsam arbeiten wir an Ideen und realisieren Projekte, um die Frühkindliche Bildung noch facettenreicher orientiert an den Bedürfnissen der Kinder zu gestalten.

Im Juni 2020 starteten die Forschungskita und die „CampusKids“ gemeinsam mit dem Büro für Sinn und Unsinn aus Halle in eine Workshop-Woche zum Thema „Digitale Werkzeuge in der Kita“.

Ziel des Workshops war es einerseits, den Bestand digitaler und technischer Geräte und Anwendungen der Kita daraufhin zu untersuchen, ob und wie sie durch die Kinder selbst für deren Bildungsprozesse genutzt werden können. Andererseits wollten wir uns auf die Suche nach neuen Geräten und Anwendungen begeben, um die Bildungsprozesse der Kinder weiter bereichern zu können. Dabei lag unserer Herangehensweise die Annahme zugrunde, dass es sich bei den digitalen Tools um Werkzeuge handelt, welche die Kinder in ihren Bildungsprozessen kreativ einsetzen können.

Unsere Einsichten und das im Workshop gewonnene Wissen möchten wir nicht für uns behalten, sondern mit Kolleginnen und Kollegen in Einrichtungen der frühkindlichen Bildung teilen. Deshalb haben wir unsere Erfahrungen und Erkenntnisse in dieser Broschüre gesammelt und außerdem – ebenfalls gemeinsam mit dem Büro für Sinn und Unsinn – ein Tutorial-Video gedreht.

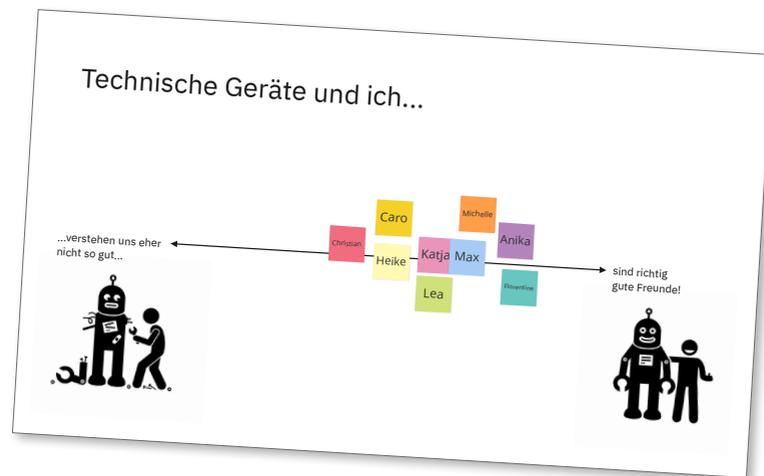
Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre!

Die Forschungskita & das Team der CampusKids!

Ein Online-Workshop der Spielmitteldesigner\*innen des ›Büro für Sinn und Unsinn‹ Halle mit dem Projekt ›Forschungskita‹ der Hochschule Merseburg und der Kita ›CampusKids‹.

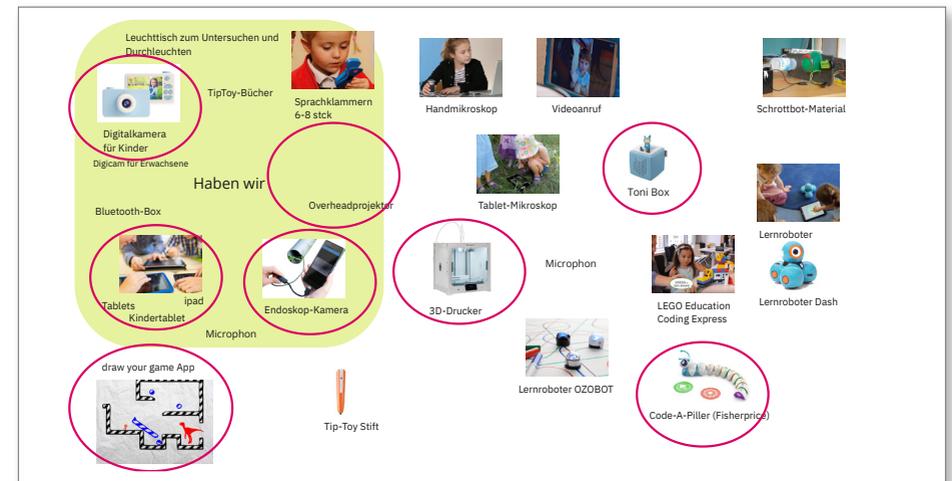
# Startschuss Onlineworkshop

Der Workshop begann mit einem virtuellen Treffen in welchem wir uns kennengelernt und unser Verhältnis zu technischen Geräten näher beleuchtet haben. Die Arbeit begann also bei uns selbst – mit der Reflexion eigener biografischer Erfahrungen.



# Sammlung digitaler Tools

Nachdem wir unser Verhältnis zu digitalen und technischen Geräten und Anwendungen geklärt hatten, trugen wir alle technischen Dinge zusammen, die es in der Kita „CampusKids“ gibt und die uns für die Bildungsprozesse der Kinder nutzbar erschienen. Wir erweiterten die Sammlung um Tools, die wir selbst zu Hause hatten, von Freunden, aus der Familie oder vom Hörensagen kannten. Alles wurde in die Sammlung aufgenommen – nichts wurde bewertet oder aussortiert, denn unser Ziel war zu diesem Zeitpunkt, unseren Horizont zu erweitern und neue Ideen zuzulassen.



Aus unserer Sammlung wählte jede\*r ein bis zwei Dinge aus, die ihn besonders interessierten. Die Motivation für die Auswahl reichte von „Das kenne ich gut, damit möchte ich mich intensiver beschäftigen.“ bis zu: „Das kenne ich nicht und finde es furchtbar schrecklich, ich möchte meine Vorurteile überprüfen.“ Bis zum zweiten Workshoptermin war es nun unsere Aufgabe, die ausgewählten Tools näher zu untersuchen – sie kennenzulernen und zu Hause für uns selbst auszuprobieren, was in ihnen steckt und mit ihnen alles möglich ist. So wurden wir gewissermaßen Expert\*innen für die ausgewählten Tools.

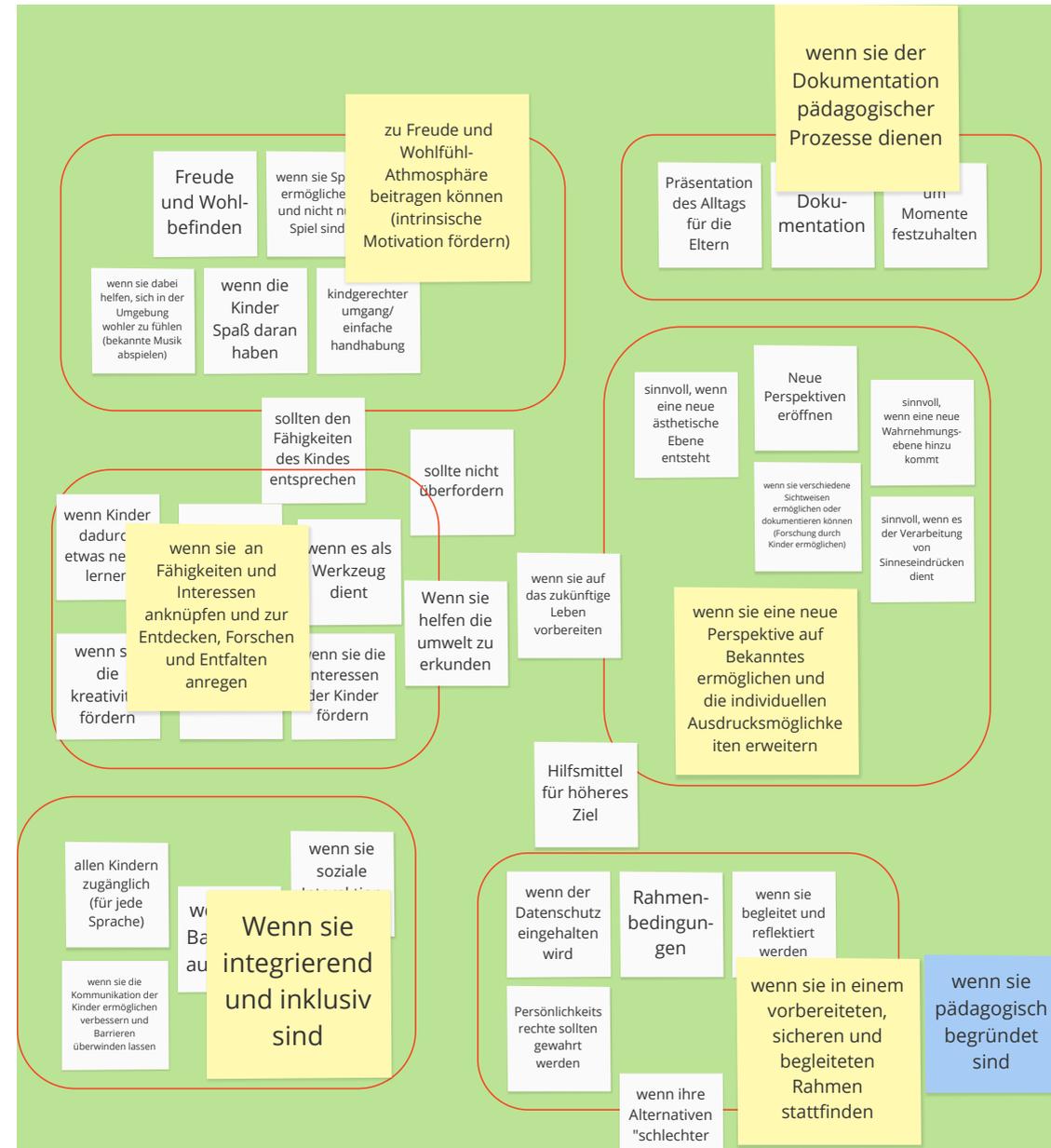
## 2. Online-Workshop

Unser zweites Treffen begann damit, dass wir „unsere“ Tools einander vorstellten. Dabei erläuterten wir deren Potenziale, benannten aber auch mögliche Grenzen für den Einsatz als „Werkzeuge frühkindlicher Bildungsprozesse“. Schnell erkannten wir hier, dass Potenziale und Grenzen unseren subjektiven Bewertungen unterliegen.

Also stellten wir uns den Fragen nach der Sinnhaftigkeit digitaler Tools für Kinder im Alter von 0-6 Jahren zu denen jede\*r für sich selbst in seiner Auseinandersetzung mit „seinen“ Tools bereits erste Haltungen entwickelt hatte.

Gemeinsam trugen wir Aspekte zusammen, welche unserer Meinung nach für die Kinder der Kita „CampusKids“ mit ihrem spezifischen Konzept bedeutsam waren und es entspann sich eine rege Diskussion. Wir sortierten und erörterten, ordneten und kategorisierten. Wir bündelten Worte, ersetzten Bezeichnungen, lösten Begriffs-Gruppen wieder auf und bildeten neue. Am Ende hatten wir fünf Cluster gebildet, welche für uns illustrierten, was für uns zum derzeitigen Zeitpunkt „gute“ digitale Tools im Kita-Alltag auszeichnet.

## Wann sind digitale Tools in der KITA sinnvoll?



# Kreativitätstechnik: Ideenmixer

Dann begann der kreative Teil. Die Spiel- und Lerndesigner\*innen des Büros für Sinn und Unsinn stellten uns den Ideenmixer vor. Hierfür wurden Begriffe auf Kärtchen geschrieben, welche jeweils zu einer von drei Kategorien gehörten. Die Kategorien waren in unserem Fall: digitale Tools (blaue Kärtchen), Spielaktion (rote Kärtchen) und Thema (grüne Kärtchen). Im Anschluss wurde eine Kombination gebildet, bestehend aus je einem Begriff einer der drei Kategorien. Das Resultat war eine mehr oder weniger verwirrende Begriffskombination, welche Ausgangspunkt zur Entwicklung einer Interaktions- bzw. Spielidee war. Wir begannen also damit, die Begriffe der drei Kategorien wild miteinander zu kombinieren und unseren Assoziationen und unserer Fantasie freien Lauf zu lassen. Wir verließen dabei eingefahrene Denkmuster und gewannen neue Erkenntnisse hinzu. Heraus kamen sehr viele Ideen, von denen sich die meisten als durchaus interessant zum Ausprobieren mit den Kindern herausstellten.

Endoskop-kamera	Digi-Cam	Tablet Videoanruf	Sammeln	Verstecken und Suchen	Vergleichen	Stille Post	laut / leise	Geräusche	groß / klein	Insekten
Tablet-Kamera	Tablet-Mikrofon	Beamer	Ordnen	Vertauschen	Kollage	Malen	leicht / schwer	Blätter	schnell / langsam	Töne, Klänge
Overheadprojektor	3D-Drucker		Musizieren	Basteln	Dichten	Geschichte erzählen	hoch / tief	Möbel	weit / eng	Gesichter

Wir begannen also damit, die Begriffe der drei Kategorien wild miteinander zu kombinieren und unseren Assoziationen und unserer Fantasie freien Lauf zu lassen. Wir verließen dabei eingefahrene Denkmuster und gewannen neue Erkenntnisse hinzu. Heraus kamen sehr viele Ideen, von denen sich die meisten als durchaus interessant zum Ausprobieren mit den Kindern herausstellten.



Mit unserem Expertentum zu einzelnen Tools und den vielen, hinzugewonnenen Ideen für deren Anwendung gingen wir in die Kita und probierten Vieles aus. Wir boten den Kindern die Tools und manchmal unsere Ideen an. Wir beobachteten und dokumentierten, wie die Kinder auf die Ideen reagierten, wie sie unsere Vorschläge umsetzten und erweiterten und selbst ganz eigene Einfälle hatten. Es war interessant zu sehen, wofür sich die Kinder interessierten und wie sie vorgingen. Dabei zeigte sich, dass sie selbst keinen Ideenmixer brauchten, sondern aus sich heraus und in Interaktion untereinander und mit ihrer Umgebung viele verschiedene Ideen und Lösungen in ihrer Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen digitalen Tools fanden.

### 3. Online-Workshop

Zu unserem letzten virtuellen Treffen tauschten wir uns aus und reflektierten unsere Erfahrungen. Dabei schauten wir darauf, was gut gelungen ist und welche Aha-Erlebnisse wir hatten. Manche Erfahrungen ähnelten sich, andere waren völlig verschieden. Wir nahmen in unserer Diskussion neben den Geräten und Anwendungen selbst – ihrer Handhabbarkeit und Funktionalität – auch das Alter und die Anzahl der beteiligten Kinder in den Blick.

Die „Spiele“, welche uns als leicht und schnell umsetzbar und anregend für weiterführende Ideen erschienen, hielten wir fest, um sie nicht zu vergessen. Unsere kleine Sammlung dient uns im Alltag als Erinnerung an den anregenden Workshop und als Inspiration.

# Spiele-Dokumentation

Einige unserer Spielideen haben wir hier zusammengetragen – zum Nachahmen, zum Erweitern, zum Verfremden oder als Anregung für ganz eigene Ideen.  
Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren!

Die Forschungskita & das Team der CampusKids!

# Fotografische Entdeckungsreise

## **Materialien:**

Digitalkamera/Tablet- oder Handykamera

## **Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab 3 Jahre, pro Gerät max. 3 Kinder

## **Beschreibung:**

Die Kinder unternehmen einen Stadt- oder Parkspaziergang und haben Kameras dabei. Sie entscheiden vorher, wonach sie auf dem Spaziergang „suchen“ und fotografieren, was sie zu ihrem Thema finden. Themen können beispielsweise sein: „Rot“, „Rundes“, „Schatten“, „Schrift“, ...

Die Fotos können dann ausgedruckt weiterverwendet werden z. Bsp. zur Erstellung thematischer Wandbilder.

## **Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder hatten viel Spaß beim Suchen und Fotografieren. Sie haben immer kommentiert, was sie zum Thema gefunden haben.

## **Aha-Momente:**

Es müssen ausreichend Kameras vorhanden sein, damit sich alle Kinder gleichermaßen beteiligen können.

# Digitalkamera erforschen

## **Materialien:**

Digitalkamera

## **Altersgruppe und Gruppengröße:**

jedes Alter, max. 3 Kinder pro Kamera

## **Beschreibung:**

Eine Erfahrung des Workshops war, dass für die Kinder die digitalen Geräte an sich schon spannend waren und erforscht werden wollten. Zudem mussten die Kinder mit den Geräten bzw. Anwendungen umgehen können, um konkrete Spielideen umzusetzen. Deshalb war es sinnvoll, die Kinder die Geräte an sich erforschen zu lassen.

Sie untersuchten beispielsweise die Kinder-Digitalkamera, beobachteten durch die beiden Sucher hindurch verschiedene Gegenstände im Raum, probierten die Knöpfe aus und beobachteten die Veränderungen im Display durch das Bewegen der Kamera.

Aufmerksam gemacht auf den Zusammenhang von Auslöser und Foto, begannen die Kinder, bewusst Motive zu suchen und Fotos davon zu machen. Sie interessierten sich beispielsweise für Gesichter und fotografierten anschließend verschiedene Kinder im Raum. Nach einer Weile waren Spielsachen wie Autos und Kuscheltiere interessant und wurden fotografiert.

## **Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder probierten ohne Berührungängste das Gerät aus, erkundeten Knöpfe und Bestandteile mit Augen und Händen.

Es gelang ihnen mit ein wenig Übung, auf vorher ausgewählten Gesichter und Gegenstände zu fokussieren und diese zu fotografieren.

Die Kinder suchten ganz von selbst nach Themen und Motiven.

## **Aha-Momente:**

Die Handhabung der Kamera ist nicht sehr intuitiv. Der Auslöser ist auf der Gerätevorderseite angebracht, so dass die Kinder ihn während der Benutzung nicht sehen können. Sie können also nicht mit den Augen kontrollieren, was sie tun. Es dauert somit eine ganze Zeit, bis sie eine haptische Repräsentation davon entwickeln, ein Foto zu machen. Außerdem darf der Auslöser zum Fotografieren nur kurz gedrückt werden. Wird der Knopf länger gedrückt gehalten, dann wendet er in die Selfie-Funktion. Es wäre sinnvoll, bei der Auswahl von Geräten auf die Handhabbarkeit zu achten.

# Schatten fangen

**Materialien:**

Overhead- oder Diaprojektor, stabiles Papier (mind. DIN-A2, besser so groß wie die Kinder), Wachskreiden (o. ä.)

**Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab ca. 2 Jahre, max. 3 Kinder pro Papierbogen

**Beschreibung:**

Das Papier wurde so an der Wand befestigt, dass das Licht des Projektors darauf traf. Ein Kind stellte sich so vor das Papier, dass sein Schatten darauf zu sehen war und experimentierte so lange mit Abstand und Körperhaltung, bis es einen Schatten fand, den es „festhalten“ wollte. Ein zweites Kind zeichnete den Schattenriss auf dem Papier nach. Die Schattenrisse wurden anschließend von den Kindern bemalt, beklebt, ausgeschnitten, ...

**Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder hatten Spaß am Experimentieren mit ihren Schatten.

**Aha-Momente:**

Das Stillhalten beim Gezeichnetwerden viel den Jüngeren schwer.

# Schattenspiele mit Knete

**Materialien:**

Overheadprojektor, Knete/Ton

**Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab ca. 3 Jahre, max. 3 Kinder zeitgleich am Projektor

**Beschreibung:**

Die Kinder stellten aus Knete oder Ton Objekte und Figuren ihrer Wahl her und legten diese auf die Auflagefläche des Projektors. Die Objekte wurden an der Wand vergrößert und las Schatten sichtbar. Die Projektionen animierten die Kinder zu Rollenspielen an der Wand und auf der Projektorfläche.

**Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder waren begeistert von der Größe ihrer Figuren auf der Projektionsfläche und hatten viel Spaß an den Rollenspielen. Sie verstellten ihre Stimmen und ließen so die Figuren sprechen.

**Aha-Momente:**

Die Kinder hatten Schwierigkeiten damit, zu verstehen, dass die Figuren auf der Projektorfläche liegen müssen, damit sie „stehend“ auf der Projektorfläche sichtbar werden. Die Kinder haben sich im Spielverlauf zunehmend auf die Projektorfläche konzentriert und dort in die Höhe gebaut. Die Projektionsfläche an der Wand gerieten zunehmend aus der Wahrnehmung.

Zu viel Knete oder Ton schließen die Projektorfläche, so dass an der Wand kein Bild mehr sichtbar wird.

# Formensuche

**Materialien:**

Overheadprojektor, kleine Gegenstände wie unterschiedliche Legosteine

**Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab ca. 3 Jahre, max. 4 Kinder zeitgleich am Projektor

**Beschreibung:**

Kinder legten verschieden geformte Legosteine auf die Projektorfläche und beobachteten deren Schatten an der Wand: Wie müssen die Steine gedreht und gewendet werden, damit als Schattenbild ein Dreieck erscheint? Und geht das mit jedem Stein? Wann erscheint der Stein kleiner, wann größer an der Wand?

**Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder hatten Spaß und konnten die Formen benennen, die sich im Schattenriss zeigten (Kreis, Rechteck, Dreieck u. s. w.).

**Aha-Momente:**

Die Kinder brauchten eine Anleitung, ehe sie selbst ins Spiel mit den Formen fanden.

## Leuchtende Sandspuren

### Materialien:

Leuchttisch, (feiner) Sand, verschiedene Gegenstände (hier Bausteine und Autos)

### Altersgruppe und Gruppengröße:

alle Altersgruppen, max. 2 Kinder an kleinem Tisch

### Beschreibung:

Die Kinder erkundeten zuerst den Leuchttisch und die Fernbedienung, mittels welcher das Ein- und Ausschalten sowie Farbwechsel einstellbar sind.

Nach einer Weile kam Sand auf die Oberfläche und sofort wurden Spuren wie bspw. „Pferdespuren“ mit den Fingern hinein gedrückt. Das Aufleuchten des farbigen Lichts im Sand, dort, wo der Finger Spuren hinterließ, wurde als sensationell empfunden und regte zu neuen Erkundungen mit anderen Materialien an. Verschieden Gegestände wie Autis und Steine wurden auf die Fläche gestellt und gelegt und mit den Fingern umfahren. Der Prozess war interessant: Das In-Den-Sand-Drücken der Finger und Gegenstände und der Anblick des daraus resultierenden Abdrucks führte zu Freude und Begeisterung. M. wechselte zwischendurch hin und wieder die Lichtfarbe. Das Spiel war das Experimentieren mit Farbe und Form.

### Das lief bei uns richtig gut:

Die Kinder probierten sich aus. Tisch, Sand und Materialien waren Angebot genug. Mehr „Angebot“ brauchten die Kinder nicht. Interessant war die runde Form des Kastens, der zu anderen „Zeichen“-Bewegungen einlud als das übliche rechteckige Format.

### Aha-Momente:

Die Fläche des Leuchttisches ist sehr klein, so dass nur 2 Kinder gemeinsam, nicht eigenständig parallel daran aktiv sein können.

Ungünstig ist zudem, dass er sich nur per Fernbedienung nutzen lässt.

Die Kante am Tisch ist praktisch, für Sand o. ä., beim Zeichnen ist sie aber hinderlich.

## Geheime Ecken im Garten

### Materialien:

Endoskopkamera

### Altersgruppe und Gruppengröße:

ab ca. 2 Jahre, max. 3 Kinder pro Kamera

### Beschreibung:

Die Kinder gingen im Garten der Kita auf die Suche nach spannenden Ecken und Räumen, die sie mit bloßem Auge nicht einsehen könnten, aber mit der Endoskopkamera. Interessante Orte waren: der Sand, Steinzwischenräume, ein Gulli, eine Pfütze, ...

### Das lief bei uns richtig gut:

Die älteren Kinder beobachteten das Display genau und beschreiben den Jüngeren, was sie sahen. Die Kinder suchten gemeinsam nach neuen „versteckten“ Orten im Garten.

### Aha-Momente:

Nur jeweils ein Kind kann die Kamera halten und das kleine Display einsehen.

Für Kinder, die die Kamera noch nicht kennen, sind die Knöpfe an sich schon sehr spannend und erforschenswert.

Manchmal brauchten die Kinder Unterstützung dabei, den Kameraarm zu führen, da er sehr leicht wackelt. hier können zwei Kinder zusammenarbeiten.

## Insekten beobachten

### Materialien:

Endoskopkamera, Insekten im Garten

### Altersgruppe und Gruppengröße:

ab ca. 3 Jahren, max. 3 Kinder pro Kamera

### Beschreibung:

Die Kinder suchten im Garten nach Insekten.

Sobald sie ein Tier gefunden hatten, holten sie die Endoskopkamera und beobachteten mit dieser das Insekt näher.

### Das lief bei uns richtig gut:

Die Kinder hatten Spaß daran, Insekten zu suchen und interessierten sich für die Funktionsweise der Kamera.

Das Beobachten gelang sehr gut, da der lange Kameraarm einen recht großen Abstand zu den Tieren ermöglichte und diese deshalb nicht so gestört wurden. Außerdem war die Ansicht der Tiere auf dem Display vergrößerbar.

### Aha-Momente:

Die Kinder brauchten eine Weile um zu verstehen, dass sie auf dem Display sahen, was sich vor dem Ende des Kameraarms befand.

# Sprachklammer-Parcours

## **Materialien:**

Sprachklammern, Sportgeräte/bekletterbare Gegenstände

## **Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab 2,5 Jahre, max. 12 Kinder

## **Beschreibung:**

Die Kinder bauten aus den Sportgeräten und Gegenständen wie: Bänke, Matten, Hocker, Kisten, Gymnastikbälle u. s. w. einen Bewegungsparcours auf. Für jedes Gerät, also an jeder Station, konnte nun je ein Kind entscheiden, was dort getan werden sollte (z. Bsp. balancieren, hüpfen, rückwärts laufen, krabbeln, ...). Die „Anweisung“ sprach das Kind auf eine Sprachklammer und befestigte diese an dem jeweiligen Gerät.

Als alle Stationen mit Aufträgen bestückt waren, begannen die Kinder den Parcours und konnten sich an jeder Station anhören, was sie dort zu tun hatten.

Nach jedem Durchlauf wurden die Klammern von anderen Kindern neu besprochen.

## **Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder hatten viele Ideen für Bewegungsformen und sie hatten vor allem großen Spaß am Anhören der Aufgaben und haben diese kommentiert: „Okay, mach ich!“ o. ä.

## **Aha-Momente:**

Die Handhabung der Sprachklammern ist leider schwierig, da die Tasten schwer zu erkennen und somit schwer zu nutzen sind. Hier sollte man nach leicht bedienbaren Ausführungen suchen.

# Musikalische Tanzbilder

## **Materialien:**

Musikabspielgerät, Musik nach Wahl, großformatiges, stabiles Papier (A1), Flüssigfarbe in breiten, flachen Schalen, Wasser, Lappen

## **Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab 4 Jahre, max. 12 Kinder

## **Beschreibung:**

Wir haben das Papier im Freien auf ebenem Boden ausgebreitet (ein Bogen pro Kind) und die Schalen daneben gestellt. Die Kinder tauchten ihre Hände und Füße in die Farbe. Zur Musik „tanzten“ die Kinder nun mit Händen und Füßen über das Papier. Sie überlegen sich jeweils, zu welcher Musik welche Farbe, welche Bewegungsart und welche Art zu Malen passt. (Die Jüngeren machen das eher intuitiv, mit den älteren Kindern kann das ganze planvoller und reflektierter erfolgen.)

## **Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder hatten großen Spaß daran, mit Händen und Füßen zu „malen“. Kinder jeden Alters konnten auf ihre Weise mitmachen.

## **Aha-Momente:**

Die Idee der Tanz-Bilder eignet sich eher für Kinder ab 4 Jahren, für die Jüngeren ist das Angebot an Papier und Farbe Attraktion genug. Die Musik war zuerst zweitrangig, da das Malen mit Füßen und im Freien faszinierend und neu waren.

Der Wind wehte teilweise das Papier weg - es sollte gut mit Steinen etc. befestigt werden.

Den Kindern war das „eigene“ Blatt zuerst nicht so wichtig. Das gemeinsame Tun stand im Vordergrund und das Laufen über eine riesige Fläche (alle Blätter zusammen).

Jedes Kind sollte seine eigene Farbschale bekommen und das Papier-Format kann noch größer sein.

## Geräuschsuche im Garten

### **Materialien:**

Tablet mit Audio-App, Materialien & Gegenstände im Garten des Kindergartens

### **Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab ca. 2 Jahre, max. 4 Kinder pro Tablet

### **Beschreibung:**

Der Garten und dessen Materialien & Gegenstände werden auf ihre Geräusche hin untersucht: Sie werden mit den Händen abgeklopft, gestrichen, gekratzt, ... mit anderen Gegenständen wie Sandförmchen, Stöckchen, Steinen, ... beklopft. Die Kinder wählen ein Material/einen Gegenstand, der untersucht werden soll und entlocken ihm auf unterschiedliche Weise Geräusche, die mit dem Tablet aufgenommen werden.

Nach jedem Gegenstand wird die Aufnahme angehört. Die Kinder finden sofort von selbst Assoziationen: klingt wie ein Pferd, wie eine Glocke, wie Wind, ...

Manchmal regt die Aufnahme an, das Material noch auf andere Weise zum Klingen und Tönen zu bringen, manchmal löst sie die Suche nach einem Geräusch aus, das in einem anderen Material vermutet wird, woraufhin dieses akkustisch untersucht wird.

### **Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder entdeckten immer neue Geräuschquellen und viele Möglichkeiten, ihnen Geräusche zu entlocken..

### **Aha-Momente:**

Die Kinder sprachen in die Aufnahmen rein und übertönten sie so teilweise. Außerdem war es ihnen zu Beginn kaum möglich, sich Zeit für einen Gegenstand zu nehmen und länger an diesem zu experimentieren. Die Sensation des Aufnehmens und Abspielens stand anfangs im Vordergrund.

Die Tonqualität war mitunter schwach, so dass zum Aufzeichnen leiser Geräusche ein extra Mikrofon sinnvoll wäre.

Die Nutzung der App erfordert eine präzise Feinmotorik, so dass die Kinder lange üben müssen. Alternativ bietet sich die Nutzung eines leichter zu handhabenden Diktiergerätes o. ä. an.

## Kling-Klang! Ich höre was, ...

### **Materialien:**

Audio-Aufnahmegerät (bspw. Tablet), Stöckchen o. ä. zum Klopfen

### **Altersgruppe und Gruppengröße:**

ab ca. 1,5 Jahre, max 3 Kinder am Gerät & Rätselnde

### **Beschreibung:**

Ein paar Kinder beklopften verschiedene Gegenstände mit ein und dem selben Stöckchen (o. ä.) und die entstandenen Geräusche wurden aufgezeichnet.

Im Anschluss wurden sie den anderen Kindern vorgespielt und diese konnten erraten, um welche Gegenstände es sich handelte. Am Ende wurden alle Gegenstände erneut beklopft und mit den Aufnahmen verglichen, um die Gegenstände herauszuhören, die in der ersten Runde nicht erraten wurden.

### **Das lief bei uns richtig gut:**

Die Kinder hatten großen Spaß sowohl am Klopfen als auch am Raten.

### **Aha-Momente:**

Der Schwierigkeitsgrad muss dem Alter der Kinder angepasst sein.



**Innovative Hochschule**

EINE GEMEINSAME INITIATIVE VON



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



Gemeinsame  
Wissenschaftskonferenz  
**GWK**