

Lichtermeer

März 2009

Übungskindergarten der BAKIP Salzburg

Kindergärtner: Gerald Gutsch

Architektin: Cora Martinek

Thema

Mit Stoffen, Schnüren, Papier, Farben, Lichtern, Mobiliar und einfachen Hilfsmitteln Räume verändern und neue Raumerfahrungen ermöglichen.

Licht und Farbe eines Raumes stehen in direktem Zusammenhang mit dem Wohlbefinden der RaumnutzerInnen.

Ziele

- Hinführen auf bewusstes Raumempfinden
- Anleiten zur Selbstständigkeit beim Malen, Basteln, Schneiden, Kleben, Formen und im Umgang mit den Materialien
- Erfahrungen mit Raum, Licht und Beleuchtungsszenarien sammeln
- Planen und Realisieren einer Spielausstellung, die nicht nur für die Augen, sondern für das Erleben mit dem gesamten Körper geeignet ist.

Verlauf /Aufgaben

Elterninformation: Bitte um Materialunterstützung (große Stoffe: Leintücher, Überzüge, Drahtgeflecht, Glühbirnen aller Farben, lange Holzlatten, Draht, Schnur, Klebebänder, Lampenfassungen, Halogenstrahler, Kabelrollen, Verlängerungskabel)

1.Tag

Was macht ein Architekt? Er zeichnet Pläne.

Erarbeiten von „Meeresplänen“. Was findest Du am Meer und im Meer. Umsetzen in Malereien.

Reflexion. Planung für den nächsten Tag

Geplant sind:

ein Strand ein Boot, ein Zelt, Muscheln, ein U-Boot die Meerestiefen beleuchten.

2. Tag

Thema Licht. Mit den Kindern erarbeiten, dass sich tief im Meer dunkelste Finsternis ausbreitet. Diese Finsternis wollen wir beleuchten. Wie könnte dies aussehen?

- die Finsternis beleuchten. Malerei auf dunkelblauem und schwarzem Tonpapier.
- Bau des Schiffs:Tische verkehrt auf den Boden legen, Tischbeine mit Schnüren verspannen, mit Tüchern überziehen, Segelmast aufstellen.
- Strand – Zelt: aus gelben Stoffbahnen mit Sitzkissen
- Strandfelsen aus Hasenstallgittern mit Seidenpapier überziehen
- Die jüngeren Kinder basteln Fische aus Papptellern.

3. Tag

Bildung von Kleingruppen. Weiterarbeit

U-Boot / Strandzelt fertigstellen / Überziehen der Stiegenhausleuchten mit blauem „Wasserpapier“ / weißes Zelt zum Durchkrabbeln / Wassergirlanden / Lampenschirme überkleben

Am Ende Ideensammlung, was noch gebaut werden könnten.

4. Tag

Bau von Schatzkiste, Wassergirlanden und „Wassergrotte“

Bau einer riesigen Grotte , wenn möglich aus einem Fallschirm . Dazu wird in die Türe ein langer Tisch gestellt. Hier muss jeder durchkrabbeln, der in die Grotte will.

5. Tag

Die Kinder werden in Kleingruppen aus der Gruppe geholt, um beim Beleuchten der einzelnen Objekte mitzuhelfen.

Führung durch die fertige „Spielausstellung“

Die Installation bleibt für eine Woche stehen und wird von den Kindergruppen genutzt. Dann wird sie wieder abgebaut.

Beispiel für eine Elterninformation:

Im Parterre befindet sich ein Strand, in welchem ein schimmerndes Segelboot das Zentrum bildet. Im Eingangsbereich verführt ein Strandzelt zum ruhen und verweilen. Durch Felsen, Muscheln und anderen Details wird die Vielfältigkeit verdeutlicht. Über das Stiegenhaus, wo unsere kleinen Architekten ihre Pläne ausstellen, gelangen Sie hinunter in die „tiefe Wasserwelt“, wo ein U-Boot ruhig eingebettet in der Wasserwelt ankert. Der Weg führt vorbei an vielen bestaunenswerten Details hinein in eine Wassergrotte.