

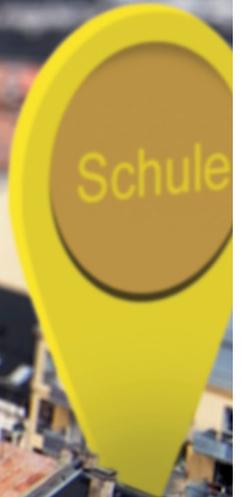
2015 - 2016

6. Erfinder- und
Projektwettbewerb



mit

Tüftel



Suchen & Finden

Im Brennpunkt - Karten und Pläne



Aktuell auf dem Plan:

Erfinder- und Projektwettbewerb 2015/2016

Unter die Lupe genommen werden kann diesmal unser neues Wettbewerbsthema „Suchen und Finden – Im Brennpunkt: Karten und Pläne“.

Wer verspürt nicht gerne von Zeit zu Zeit Lust auf Abenteuer und möchte unbekannte Pfade erkunden? In nicht vertraute Gefilde vorzustößen ist reizvoll und lässt das Herz aller entdeckungslustigen Menschen höher schlagen. Wer auf seiner Entdeckungsreise nicht ganz alleine gelassen werden möchte, greift auf Pläne oder Karten zurück, die das Entdecken begleiten und die häufig neue Impulse zum Erkunden liefern. So lassen sich individuelle Wege, neue Umgebungen, anregende Orte, interessante Persönlichkeiten, Ideen oder Produkte finden.

Nicht nur beim Erkunden der Welt haben Karten und Pläne eine große Bedeutung, sondern auch auf der Entdeckungsreise in der Kita oder Schule, im Kinderzimmer oder im Restaurant: Schatzkarten, Stundenpläne, Spielkarten, Bauanleitungen, Speisekarten, Putzpläne... einfach überall finden sich Pläne und Karten!

Der sechste Erfinder- und Projektwettbewerb der tjfbg gGmbH und der Käpt'n Browser gGmbH hat sich zum Ziel gesetzt, dass ihr Spaß am Auffinden, Bemerkten, Erblicken, Suchen und Aufspüren habt. Der Wettbewerb lebt von euren Einfällen, Geistesblitzen und Inspirationen. Er sieht jedes Jahr gänzlich anders aus. Und diese vielen unterschiedlichen Gesichter der letzten Jahre zeigen uns, wie kreativ ihr seid. Darauf sind wir auch diesmal mehr als gespannt.

Im aktuellen Erfinderwettbewerb geht es darum, einen Guide zu gestalten, um Freunden oder Gleichaltrigen auf diese Weise alle für euch wichtigen, spannenden und interessanten Dinge in eurem Umfeld zu zeigen. Im Projektwettbewerb können sich alle völlig frei zum Wettbewerbsthema entfalten und vielfältigste Projekte entwickeln.

Selbst machen, um die Ecke denken und aktiv sein lautet die Devise für beide Wettbewerbe.

Wenn ihr euch dieses kleine Wettbewerbsheft genauer anschaut, werdet ihr feststellen, dass auch in diesem Jahr wieder alle Erfinder_innen ein und dieselbe Aufgabe bearbeiten. Die Aufteilung in verschiedene Altersgruppen als auch die entsprechende Jurybewertung und Preisverleihung bleiben jedoch bestehen.

Was genau erfunden oder wie geplant werden kann, könnt ihr in diesem Heft nachlesen. Ihr findet im Heft auch die einzuhaltenden Regeln sowie alle wichtigen Wettbewerbstermine.

Allen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, die sich in diesem Wettbewerb engagieren, wünsche ich viel Spaß und Power sowie einen guten Plan.

Thomas Hänsgen
Geschäftsführer

tjfbg gGmbH/Käpt'n Browser gGmbH

Der Erfinderwettbewerb

Worum geht's?

Ihr lebt in einer Stadt, einem Dorf oder einer kleinen Siedlung. Ihr bewegt euch außerhalb eures Zuhauses, weil ihr in der Umgebung viel unternimmt mit Freunden, der Familie oder allein. Bei allen diesen Gelegenheiten erlebt ihr so einiges, deshalb kennt ihr euch aus in der näheren Region.

Ihr habt besondere Interessen, mögt ausgefallene Produkte, die es nicht überall zu kaufen gibt, macht Gebrauch von bestimmten Freizeitmöglichkeiten oder sucht immer wieder Institutionen und Orte auf, die euch viel bedeuten und wo ihr Zeit verbringt, weil es euch dort gut gefällt und ihr euren Lieblingsbeschäftigungen nachgehen könnt.

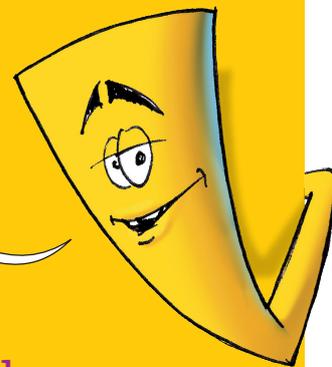
In einem Reise- oder Stadtführer können all diese Informationen festgehalten werden. Manche Menschen nutzen solche Publikationen, Karten und Pläne als Orientierungshilfen, weil sie es nicht mögen, lange und umständlich nach etwas suchen zu müssen. Sie erhoffen sich schnelle Hilfe und Auskunft. Andere stöbern gerne in solchen Reise- und Stadtführern, nehmen sich Zeit und lassen sich anregen von einer originellen oder witzigen Gestaltung und werden auf Orte aufmerksam gemacht, die sie möglicherweise gar nicht gesucht haben. Reise- und Stadtführer können also ganz unterschiedliche Funktionen für ihre Nutzer haben.

Überlegt, welche Einrichtungen, Plätze oder Orte in eurer Stadt, eurem Dorf, eurem Bezirk oder eurer Siedlung für euch von Bedeutung sind und entwerft einen Guide, der auch für andere von großem Nutzen sein kann und der Spaß bereitet, während man darin stöbert.

Um Reise- und Stadtführer zu entwerfen und zu gestalten, bedarf es vieler Daten und Informationen, die gesammelt, geordnet, kategorisiert und festgehalten werden müssen sowie vieler Bilder und Karten, um die zu beschreibenden Orte mit ihren Straßen, Plätzen und Einrichtungen vorstellbarer und durchschaubarer zu machen. Das Sammeln von Daten und Fakten sowie deren Aufbereitung und Visualisierung sind wichtige naturwissenschaftliche Arbeitsweisen, die alle Wissenschaftler und Forscher für unterschiedliche Projekte und Problemlösungen ganz individuell umsetzen müssen.

In unserem diesjährigen Erfinderwettbewerb stehen ebenfalls das Sammeln und Aufbereiten von Daten und Informationen im Mittelpunkt. Ihr seid die Entdecker, die einen Guide für die eigene Stadt, das eigene Dorf, den eigenen individuellen Wohnort zu Themen für Kinder oder Jugendliche entwerfen und gestalten sollt.

Viel Spaß und
viel Glück
beim Tüfteln!



Wer kann teilnehmen?

Teilnehmen können alle Schüler_innen der Jahrgangsstufen 1 – 12 aus den angeführten Schulen auf S. 8. Der Wettbewerb wird in drei verschiedenen Gruppen getrennt bewertet. In jeder der Gruppen wird dann ein Gewinnerteam ermittelt. Die Wettbewerbsaufgabe ist jedoch für alle gleich.

1. Gruppe: Klassen 1 – 4
2. Gruppe: Klassen 5 - 7
3. Gruppe: Klassen 8 - 12

Erfinderaufgabe

„Das zeig ich euch – entwickelt einen Guide für eure Freunde, für andere Kinder oder Jugendliche in eurem Alter“!

Dieser Guide ist ganz individuell und beschreibt, was euch an eurer Stadt, eurem Dorf, eurem Bezirk oder eurer Siedlung besonders interessiert, was sehr spannend, informativ oder interessant aus eurer Sicht ist. Was ist euch wichtig? Welche Themen habt ihr in einem Guide bisher immer vermisst? Wo seid ihr besonders gern? Wo müssen andere hin, um eure Orte und eure Umgebung kennenzulernen? Wo sollte man aus eurer Sicht eher nicht hingehen?

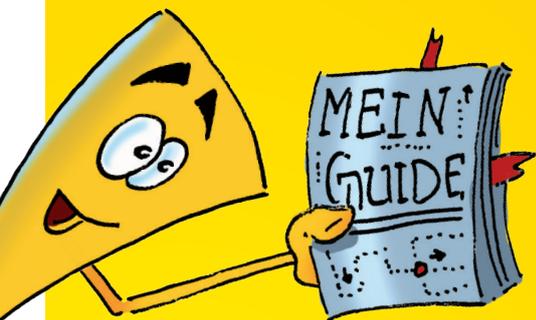
Entwerft einen Guide, um Freunde oder Gleichaltrige, die euch besuchen, auf diese Weise alle für euch wichtigen, spannenden und interessanten Dinge in eurem Umfeld zu zeigen.

Wettbewerbsregeln

- Der thematische Schwerpunkt des Guides kann individuell gewählt werden.
- Der Guide soll als Zielgruppe gleichaltrige Kinder oder Jugendliche haben.
- Der Guide muss nicht die gesamte Stadt, das gesamte Dorf oder die gesamte Siedlung abbilden, es kann auch ein geographischer Schwerpunkt gelegt werden.
- Es dürfen keine Ausschnitte aus real existierenden Stadtplänen und Karten benutzt werden. Karten und Kartenausschnitte müssen selbst angefertigt werden.
- Von den beschriebenen Orten muss min. ein Bild (Foto, Zeichnung, Skizze, Illustrationen, Bilderserie etc.) sowie eine dazugehörige Beschreibung vorhanden sein. (Sollte es nicht möglich sein, einen Text zu verfassen, da noch nicht alle Teilnehmer_innen schreiben können, kann auch gern eine alternative Form der Beschreibung eingesetzt werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.
- Der Guide kann in analoger oder digitaler Form eingereicht werden.
- Der analoge Guide soll min. 16 - max. 28 Seiten (Din A5) umfassen.
- Der digitale Guide soll min. 5 - max. 15 Orte beschreiben.
- Der Guide soll ein Inhaltsverzeichnis und ein Titelblatt enthalten.

Was ist zu tun?

- Bitte benutzt das Einsendeformular (S. 7), um euch für den Wettbewerb anzumelden.
- Anmelde- bzw. Bewerbungsschluss ist am 14.12.2015.
- Jedes Team darf genau eine Erfindung einreichen und sollte grundsätzlich mindestens aus 3 und maximal 8 Mitgliedern bestehen.
- Einsendeschluss für eure Guides ist am 31.03.2016.



Bewertungskriterien

Die Bewertung der eingereichten Guides wird von einer unabhängigen Fachjury im April 2016 vorgenommen. Die Jury setzt sich aus Erwachsenen und Kindern zusammen.

Folgende Kriterien sind für die Beurteilung leitend:

- Kreativität und Gestaltung
- Übersichtlichkeit
- Handhabung
- Tipps und Informationen
- Zuverlässigkeit
- Karten
- Zielgruppenorientierung
- Bilder (Fotos, Zeichnungen, Illustrationen, Skizzen, Zeichen, Symbole etc.)
- Themenbezogenheit
- Umsetzung der vorgegebenen Regeln (Anzahl der Seiten, der beschriebenen Orte etc.).

Was gibt es zu gewinnen?

1. PLATZ: ein Gutschein in Höhe von 75,00 € pro Teammitglied für ein großes Warenhaus und ein Gutschein im Wert von 300,00 € pro Team
2. PLATZ: ein Gutschein in Höhe von 50,00 € pro Teammitglied für ein großes Warenhaus und ein Gutschein im Wert von 200,00 € pro Team
3. PLATZ: ein Gutschein in Höhe von 25,00 € pro Teammitglied für ein großes Warenhaus und ein Gutschein im Wert von 100,00 € pro Team

Die Gewinnerteams und ihre Guides werden im Rahmen des Finales am 02.06.2016 vorgestellt und ausgezeichnet. Ort und Uhrzeit der Preisverleihung werden rechtzeitig bekannt gegeben. Bei diesem Wettbewerb gewinnen ALLE, d. h. für eure Teilnahme erhaltet ihr immer einen kleinen Tüftelpreis und eine Urkunde.

Was ist darüber hinaus gut zu wissen?

- Alle Rechte an den eingereichten Erfindungen verbleiben selbstverständlich bei den Erfinderteams.
- Die Teilnehmer_innen müssen über sämtliche Rechte an den eingereichten Beiträgen, auch über Bild- und Tonrechte, verfügen und den Veranstalter des Wettbewerbs von Ansprüchen Dritter freistellen.
- Eine Jury entscheidet anhand der vorgegebenen Bewertungskriterien über die Platzierung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Am Finaltag sind die Familien, betreuenden Erzieher_innen und Lehrer_innen herzlich eingeladen, an der Preisverleihung teilzunehmen.

Der Projektwettbewerb

Worum geht's?

Alle Piraten versteckten zu ihren Lebzeiten einen wertvollen Schatz. Damit sie sich merken konnten, auf welcher einsamen Insel sich der Schatz befindet, mussten sie Schatzkarten mit verlässlichen Anhaltspunkten anfertigen. Aber was genau sind Karten und Pläne?

Die Definition von Karten und Plänen kann sehr unterschiedlich sein, abhängig davon, wen man fragt. Karten und Pläne sind eine Möglichkeit, ein Thema oder einen bestimmten Inhalt (z.B. räumliches Wissen) zu visualisieren. Sie können zur Orientierung, Planung oder Darstellung von Sachverhalten angewandt werden.

Eine Karte zur Benutzung von Verkehrsmitteln ist eine Fahrkarte. Dient die Karte der räumlichen Orientierung, sprechen wir von einer Landkarte. Aus dem Urlaub schreibt man gern Postkarten, hat Spaß mit Spielkarten und im Geschäftsleben nutzt man Visitenkarten. Speise-, Menü-, Dessert- oder Getränkekarten findet ihr in Restaurants.

Ein Plan dient wie die Karten immer der Orientierung. Ursprünglich wurde das Wort als Bezeichnung für eine ebene Fläche oder einen Kampfplatz benutzt. Daher sagen wir auch heute noch, dass ein Werkstück plan, also eben sein muss, oder jemand auf den Plan gerufen wird und somit also auf dem „Kampfplatz“ erscheint. Plan bedeutet auch häufig Grundriss oder Entwurf. Mit

einer Planung durchlaufen wir gedanklich immer bestimmte Handlungsschritte, die wir benötigen, um ein Ziel zu erreichen¹. Pläne und Karten – das ist das Thema des diesjährigen Projektwettbewerbs. Wozu braucht man sie? Was kann man mit ihnen entdecken? Was kann man durch sie beschreiben?

An den Ideen und Gedanken, die euch bei diesen Begriffen einfallen, sind wir interessiert. Gestaltet daraus spannende Projekte und lasst euch zum Entdecken mitreißen. Dabei ist es ganz egal, ob ihr euch dem Thema naturwissenschaftlich, technisch, sprachlich, medial, bildnerisch, musikalisch, politisch oder auf welchem Weg auch immer annähert. Die eingereichten Projekte sollten von der ersten Idee bis zu ihrem Projektende mindestens 20 Zeitstunden umfassen und von euch dokumentiert werden.

Wir hoffen mit unserem Thema nicht auf die falsche Karte gesetzt zu haben und, dass für euch alles nach Plan läuft.

Wer kann teilnehmen?

Teilnehmen können alle Kinder im Alter zwischen 3 und 6 Jahren sowie alle Schüler_innen der Jahrgangsstufen 1 – 12 aus den angeführten Kindertageseinrichtungen und Schulen auf S. 8.

Was ist zu tun?

- Bitte benutzt das Einsendeformular (S. 7), um euch für den Wettbewerb anzumelden. Anmelde- bzw. Bewerbungsschluss ist am 14.12.2015.
- Jedes Team darf genau ein Projekt einreichen und sollte grundsätzlich mindestens aus 5 und maximal aus 35 Mitgliedern bestehen.
- Einsendeschluss für die Dokumentation zu dem durchgeführten Projekt ist am 31.03.2016.
- Die Projektdokumentation umfasst die Beschreibung eures Vorgehens, eurer Projektinhalte und eurer Auseinandersetzungsprozesse (insgesamt mind. 4 A4-Seiten), Fotos oder Zeichnungen oder Plakate (insgesamt max. 25 Stk.) oder Filmaufnahmen (max. 5 Minuten lang).
- Eine unabhängige Fachjury entscheidet im April 2016, welche der eingereichten Projekte den Wettbewerb gewinnen. Folgende Kriterien werden dabei berücksichtigt: Einfallsreichtum, inhaltliche Qualität, methodische Herangehensweise, Themenbezug.

Was gibt es zu gewinnen?

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. Platz – 1.500,00 € | 4. Platz – 750,00 € |
| 2. Platz – 1.250,00 € | 5. Platz – 500,00 € |
| 3. Platz – 1.000,00 € | |

Die Gewinnerprojekte werden im Rahmen des Finales am 02.06.2016 vorgestellt und ausgezeichnet. Ort und Uhrzeit der Preisverleihung werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Bei diesem Wettbewerb gewinnen jedoch ALLE: Für eure Teilnahme erhaltet ihr immer einen kleinen Tüftelpreis und eine Urkunde.

Was ist darüber hinaus gut zu wissen?

Siehe Seite 4 unten.

¹ vgl. <http://www.wissen.de/synonym/tickets-und-andere-karten>, Synonymwörterbuch, Artikel „Tickets und andere Karten“ (abgerufen am 22.04.2015)

Einsendeformular

Dieses Formular ist vollständig und gut leserlich ausfüllen! Einsendeschluss: **14.12.2015**

Wir beteiligen uns in der Kategorie:

Erfinderwettbewerb

1. – 4. Klasse

5. – 7. Klasse

8. – 12. Klasse

Projektwettbewerb

Teilnehmer – Name/n (Falls der Platz für die Namensliste nicht ausreicht, bitte ein zusätzliches Blatt anhängen.)

.....
.....
.....

Alter (von ... bis...)

.....

Schule / KITA

.....

Straße (Schule / KITA)

.....

PLZ / Ort (Schule / KITA)

.....

Telefon (Schule / KITA)

.....

Daten des Ansprechpartners: privat Schule KITA

Name

.....

Straße, PLZ, Ort

.....

Telefon

E-Mail

.....

Einsendeformular kopieren und zurücksenden:

per Fax: (030) 97 99 13 22

per Post: tjfbg gGmbH bzw. Käpt'n Browser gGmbH
Herr Florian Schütte

per E-Mail: f.schuette@tjfbg.de

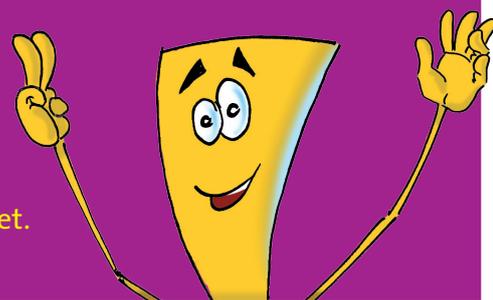
Wilhelmstraße 52 • 10117 Berlin

Erfinderwettbewerb/Projektwettbewerb

Anmelde- bzw. Bewerbungsschluss ist der 14.12.2015.

Einsendeschluss für die Guides (Erfindung) bzw. für die Dokumentation und den Steckbrief zu dem durchgeführten Projekt ist der 31.03.2016.

Die Gewinnerteams werden im Rahmen des Finales am 02.06.2016 vorgestellt und ausgezeichnet.



Teilnehmende Schulen & KITAs

SCHULEN

- Allegro-Grundschule
- Anna-Lindh-Schule (Grundschule)
- Cecilien-Schule (Grundschule)
- Carl-von-Ossietzky-Schule (Gemeinschaftsschule)
- Grundschule an den Püttbergen
- Grundschule am Brandenburger Tor/SESB
- Grundschule am Koppenplatz
- Grundschule im Eliashof
- Grundschule Neues Tor / SESB
- Heinrich-Seidel-Grundschule
- Helmuth-James-von-Moltke-Grundschule
- Humboldthain-Grundschule
- Kastanienbaum-Schule (Grundschule)
- Kiekemal-Schule (Grundschule)
- Kooperative Grundschule „Schule am Senefelderplatz“
- Pustelblume-Grundschule
- Quentin-Blake-Schule (Grundschule)/SESB
- Rudolf-Dörrier-Schule (Grundschule)
- Schule am Zille-Park (Grundschulzug)
- Tesla-Gemeinschaftsschule (Grundschulzug)
- Thalia-Grundschule
- Thomas-Mann-Grundschule
- Bötzw-Grundschule
- Albert-Schweitzer-Gymnasium
- B.-Traven-Oberschule (Gemeinschaftsschule)
- Carl-Friedrich-von-Siemens-Gymnasium
- Gottfried-Keller-Gymnasium
- Gymnasium Tiergarten
- Hans-Carrossa-Gymnasium
- Humboldt-Gymnasium
- Käthe-Kollwitz-Gymnasium
- Lessing-Gymnasium
- Nelson-Mandela-Schule (Staatliche internationale Schule)
- Rückert-Gymnasium
- Schulfarm Insel Scharfenberg

KITAs

- Naturkindergarten Am Spitzberg
- KITA Am Tierpark
- KITA Calypso
- KITA Die kleinen Entdecker
- KITA Die kleinen Füchse
- KITA Eichkater
- KITA Fischbachstraße
- Familienzentrum FLOHKISTE – Integrative KITA
- IntegrationsKITA Hand in Hand
- Verbund-Familienzentrum AU-ßem – KITA Pirateninsel
- KITA Rappelzappel
- KITA Robies Zwergerland
- KITA Rüsselbande
- KITA Schneckenhaus
- KITA Seepiraten
- KITA Sonnenschein
- KITA Spatzennest
- KITA Springmäuse
- KITA Tigermaus
- KITA Vorwitznasen
- KITA Wirbelwirbel

IMPRESSUM

Technische Jugendfreizeit- und
Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH/
Käpt'n Browser gGmbH
Wilhelmstraße 52 • 10117 Berlin
Fon (030) 97 99 13-0
Fax (030) 97 99 13-22
www.tjfbg.de
info@tjfbg.de
Stand: Juli 2015

Geschäftsführer:
Thomas Hänsgen M. A.
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
HRB 121600 B
Bearbeitung:
Sascha Bauer, Florian Schütte, Harald Weis
© tjfbg gGmbH

Druck:

Printed by **LASERLINE**

Titelfoto: © EivindNitter
www.flickr.com/photos/forcery/3511170176/sizes/o/

Ansprechpartner für den Wettbewerb:
Florian Schütte (f.schuette@tjfbg.de; 030/97 99 13 184)