

Was Menschen bewegt -

alles dreht sich, alles rollt!

GEWINNT
ATTRAKTIVE
PREISE!



Erfinder- und Projekt-
wettbewerb 2010 -2011

Inhalt

| | |
|--|---------------|
| Vorwort | Seite 3 |
| Tüftel, das Wettbewerbsmaskottchen, stellt sich und das Wettbewerbsjahr vor | Seite 4 |
| Wettbewerbsinformationen – Erfinderwettbewerb (1. - 4. Klasse) | Seite 5 |
| Wettbewerbsinformationen – Erfinderwettbewerb (5. - 12. Klasse) | Seite 6 - 7 |
| Wettbewerbsinformationen – Projektwettbewerb | Seite 8 - 9 |
| Das Finale & die Preise | Seite 9 |
| Experimente, Spiele & Co | Seite 10 - 12 |
| Fortbildungen | Seite 13 |
| Themenbezogene Fortbildungen für das pädagogische Fachpersonal der tjfbg gGmbH und der Käpt'n Browser gGmbH | |
| tjfbg gGmbH – Profile & Qualitätsstandards | Seite 14 -15 |

Im Text verwenden wir meist nur die männliche Form. Diese Reduktion dient ausschließlich dem besseren Lesefluss. Wir bitten um Verständnis.



Gesucht: Forscher, Entdecker, Tüftler, Kreative und Vielfältler!

Ab sofort ist Einfallsreichtum gefragt! Nicht nur Experten können sich mit naturwissenschaftlichen Themen auseinandersetzen, schwierige Aufgaben lösen oder unbekannte Phänomene erforschen. Jeder kann kreativ werden!

Wir suchen junge Denker und schlaue Köpfe und wollen mit unserem Wettbewerb „Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt!“ zu eigenen Erfindungen und Projekten anregen. Euch Wettbewerbsteilnehmern stehen alle, aber auch wirklich alle Möglichkeiten offen, rund um unser Thema „Rad“ in naturwissenschaftlichen, technischen, medialen oder künstlerischen Bereichen kreativ zu werden.

Begeistert auch andere für das Thema. Stellt eure Aktivitäten im Wettbewerb „Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt!“ der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH und der Käpt'n Browser gGmbH vor.

Wir suchen große und kleine Entdecker zwischen 3 und 20 Jahren, die:

- kreativ sind und »um die Ecke« denken können,
- sich gern mit spannenden Fragen beschäftigen,
- gern mit anderen in einem Team zusammenarbeiten,
- selbst aktiv werden,
- ihre Ideen und Projekte öffentlich machen wollen.

Hattet ihr vielleicht sowieso die Idee, ein Kunstprojekt zu planen? Wie sieht's denn zum Beispiel mit einer Radskulptur oder einem Comic zur Erfindung des Rades aus? Ideen, die das Rad künstlerisch darstellen, sind ebenso gern gesehen wie Ideen, die die Physik zu Rate ziehen. Ihr müsst in der Schule schon wieder ein Projekt vorstellen? Wieso nehmt ihr nicht an unserem Wettrennen teil, erfindet ein rollendes Gefährt und stellt die Arbeit gleich noch beim Wettbewerb vor? Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Wer kann mitmachen?

KITA-Kinder, Schülerinnen und Schüler zwischen 3 und 20 Jahren, Teams mit 3-8 Mitgliedern (Erfinderwettbewerb) sowie Teams mit 5-35 Mitgliedern (Projektwettbewerb)

Was ist zu tun?

Erfindet drauf los und startet Projekte.

Präsentiert eure Ideen beim Wettbewerbsfinale.

Anmeldeschluss für den Projektwettbewerb ist am 12.11. 2010 und für den Erfinderwettbewerb am 07.02.2011.

Eine Jury aus kompetenten Fachleuten wird die Erfindungen und Projekte bewerten. Auf die Gewinner warten attraktive Geld- und Sachpreise.

Weitere Informationen findet ihr in den Wettbewerbsunterlagen in diesem Heft auf den Seiten 5 - 9.

Bei unserem Wettbewerb entscheidet nicht das Vorwissen. Stattdessen sind spannende Ideen, kreative Projekte und Engagement gefragt!

Viel Spaß!

Thomas Hänsgen
Geschäftsführer
tjfbg gGmbH
Käpt'n Browser gGmbH

Wer einmal erlebt hat, mit welcher Ausdauer und Geschicklichkeit Kinder und Jugendliche Experimente durchführen, weiß, dass sie die Welt mit all ihren Sinnen entdecken. Es ist von entscheidender Bedeutung, die Neugierde aufzugreifen und vielfältige Spiel- und Lernmöglichkeiten zu eröffnen, damit sich die kreativen Potentiale entfalten können. Wettbewerbe fördern gezielt diese Begabungen und tragen so zum Erkennen eigener Potentiale bei. Engagierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter unterstützen dabei die Talente der Kinder und Jugendlichen und regen sie so zum Erforschen und Verstehen ihrer Umwelt an.

Der in diesem Jahr erstmalig stattfindende Wettbewerb der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH bildet den Auftakt zu einem jährlich wiederkehrenden Wettbewerb.

In jedem Jahr wird der Wettbewerb unter ein neues spannendes Fantasie anregendes Motto gestellt werden. Das Motto in diesem Jahr lautet : Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt!

Kinder und Jugendliche schließen sich dabei in Teams zusammen und tüfteln, experimentieren und erproben ihre Ideen. Das Finale am 15. April 2011 ist sicherlich der Höhepunkt des Wettbewerbes. Aber die Vorbereitungszeit selbst ist viel wertvoller für die Teams, denn hier finden wichtige Lernprozesse und Entwicklungen im Bereich der sozialen Kompetenzen statt. Durch den Wettbewerb „Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt!“ stellt sich das gesamte pädagogische Fachpersonal dieser Aufgabe und fördert Kinder und Jugendliche auf ihrer Entdeckungsreise in die spannende Welt der Technik und Naturwissenschaften.

Hallo,
ich bin **Tüftel** und immer sehr neugierig. Einen besseren Namen hätte man mir auch nicht geben können. Ich probiere gerne neue Dinge aus und überlege mir, wie ich auf ungewohnten Wegen etwas Neues erfinden kann. Am liebsten gehe ich den Dingen mit Experimenten auf den Grund und versuche praktische und einfache Lösungen für außergewöhnliche Aufgaben zu finden.

Doch bevor ihr euch nun Gedanken macht, wie ihr die Wettbewerbsaufgaben am Besten bewältigt und anfangt zu basteln, habe ich noch eine große Bitte an euch: Denkt daran, dass beim Basteln, Ausprobieren und Experimentieren immer Vorsicht an erster Stelle steht. Schnell kann doch mal was daneben gehen. Falls euch also mal etwas zu knifflig oder gar gefährlich erscheint, wendet euch an eure Freunde, Familie und Betreuer. Sie helfen euch sicherlich gern.

In diesem Schuljahr geht es in unserem Wettbewerb um alles, was sich dreht, und alles, was rollt. Dabei könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen, ungewöhnliche Ideen umsetzen und jede Menge Spaß beim Ausprobieren haben. Und beim großen Finale im April 2011 werden eure besten Vorschläge und Lösungen von einer Fachjury ausgezeichnet und mit tollen Preisen belohnt.
So nun wünsche ich euch viel Erfolg und Spaß beim Knobeln, Ausprobieren und Experimentieren. Also los...





Der Erfinderwettbewerb

für die 1. – 4. Klassen

Wir lassen euch forschen, tüfteln und gewinnen. Schließt euch als Team (mind. drei Personen – max. 8 Personen) zusammen. Löst die nachfolgende knifflige Aufgabe im Rahmen der Nachmittagsbetreuung mit euren Erziehern, einer AG, einer Klasse, eines Fachkurses oder in eurer Freizeit – möglichst einzigartig, fantasie reich und originell. Die besten drei Erfindungen werden von einer fachkundigen Jury prämiert und in einer Wanderausstellung präsentiert. Gewinnt tolle Preise!

Rollendes Wasserrennen

Baut ein rollendes Fahrzeug, das sich möglichst weit mit einem Liter kalten Wasser als alleiniges Antriebsmittel fortbewegt!

Es sind folgende Regeln vorgegeben und einzuhalten:

- Alle Materialien sind erlaubt, Größe und Gewicht nicht vorgeschrieben.
- Beim Bau des rollenden Gefährtes / Mobils sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Es dürfen jedoch keine fertigen, kommerziellen Modellbausätze, Teilbausätze o. ä. benutzt werden. Einzelteile von LEGO, DUPLO, FISCHER TECHNIK u. ä. können aber sehr wohl zum Einsatz kommen.
- Das Wasser kann während der Fahrt von einer oder mehreren Personen zugeführt oder in einem Tank auf dem Fahrzeug „verstaute“ werden.

Folgende Bewertungskriterien liegen vor:

- Die Länge des zurückgelegten Weges durch das Fahrzeug
- Technischer/physikalischer Einfallsreichtum und Besonderheit



Zeitraumen:

Am 15.04.2011 werden in Berlin im Rahmen einer großen Wettbewerbsfeier die drei bestplatzierten Teams vorgestellt und ausgezeichnet.



Wichtig!

Kurz nach den Winterferien, am 07.02.2011, ist Anmeldeschluss für den Wettbewerb.

Bis zum 07.02.2011 erwarten wir folgende Unterlagen von euch per Post:

- Kontaktdaten (Namen der Gruppenmitglieder, Alter der Gruppenmitglieder, Name der Schule, Klassenstufe, Name + E-Mail-Adresse + Telefonnummer eines Wettbewerbsverantwortlichen,
- Beschreibung des Exponates (Aufbau, Materialien, Antrieb etc.), Umfang: mind. eine DIN-A4-Seite – max. zwei DIN-A4-Seiten,
- eine grobe Entwurfsskizze des Exponates (Zeichnung); Umfang: mind. eine DIN-A4-Seite – max. zwei DIN-A4-Seiten,
- eine CD mit der Dokumentation der ersten „Projektschritte“ (Fotos oder / und Film- und Tonaufnahmen über die ersten Gruppentreffen, die ersten Entwürfe, ersten Arbeitsschritte etc.); Umfang: max. 10 Fotos, max. Filmlänge – 5 Minuten, max. Tonaufnahmenlänge – 5 Minuten.

Eure Briefe schickt bitte an folgende Adresse:

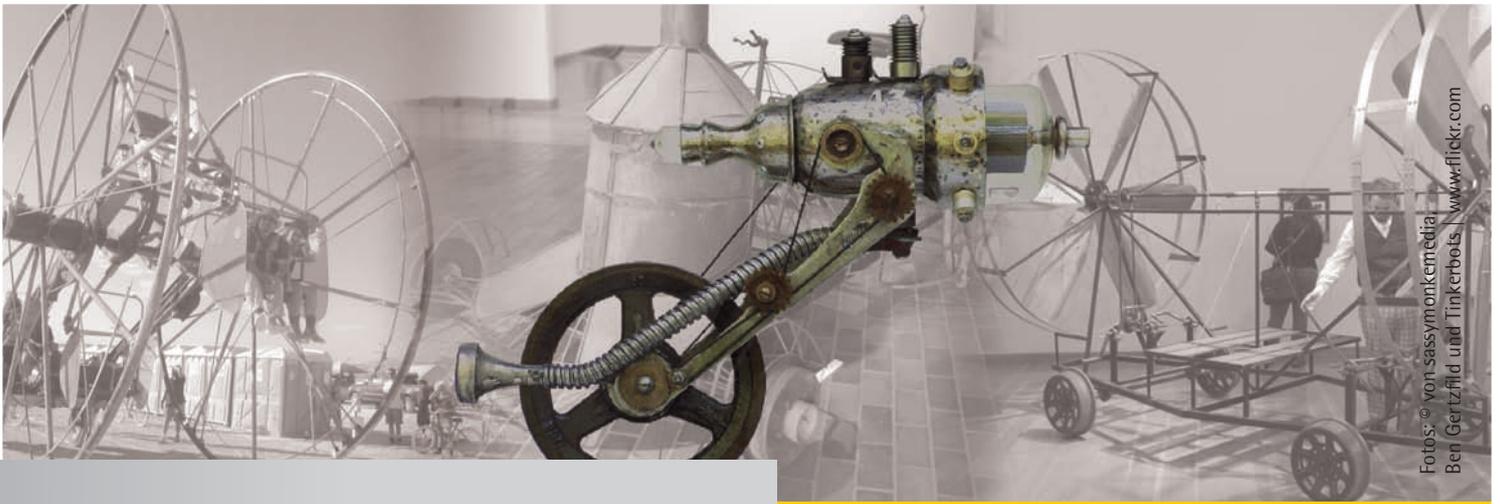
Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH
Frau S. Beez
Stichwort: Erfinderwettbewerb
Wilhelmstraße 52
10117 Berlin

Nach dem Anmeldeschluss habt ihr noch knapp zwei Monate Zeit, um eure Erfindung weiter zu entwickeln, an ihr zu basteln und zu forschen. Solltet ihr in dieser Zeit oder auch schon vorab irgendwelche Fragen oder Anmerkungen haben, könnt ihr euch selbstverständlich auch per E-Mail an uns wenden. Unsere E-Mail-Adresse lautet:

wettbewerb-tueftel@tjfbg.de

Am Finaltag erwarten wir euch dann als Team mit dem fertigen Exponat, um den finalen Testlauf zu starten und die besten drei Erfinderteams zu küren.

Bis dann und viel Spaß!



Fotos: © von sassymonkimedia
Ber Gertzfeld und Tinkerbots
www.flickr.com

Der Erfinderwettbewerb

für die 5. – 12. Klassen

Wir lassen euch forschen, tüfteln und gewinnen. Schließt euch als Team (mind. drei Personen – max. 8 Personen) zusammen. Löst die nachfolgende knifflige Aufgabe im Rahmen der Nachmittagsbetreuung mit euren Erziehern, einer AG, einer Klasse, eines Fachkurses oder in eurer Freizeit – möglichst einzigartig, fantasiereich und originell. Die besten drei Erfindungen werden von einer fachkundigen Jury prämiert und in einer Wanderausstellung präsentiert. Gewinnt tolle Preise!

Rollendes Wettrennen

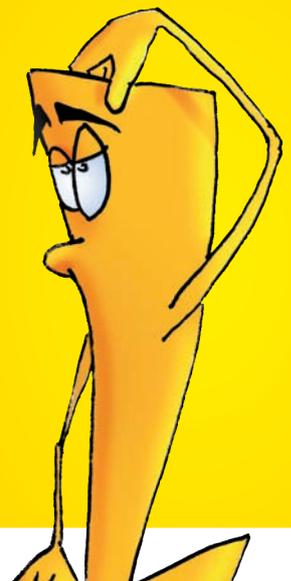
Bei diesem Wettrennen zählt nicht, wer zuerst und am schnellsten das Ziel erreicht, sondern wer möglichst exakt in einer vorgegebenen Zeit in das Ziel gelangt.

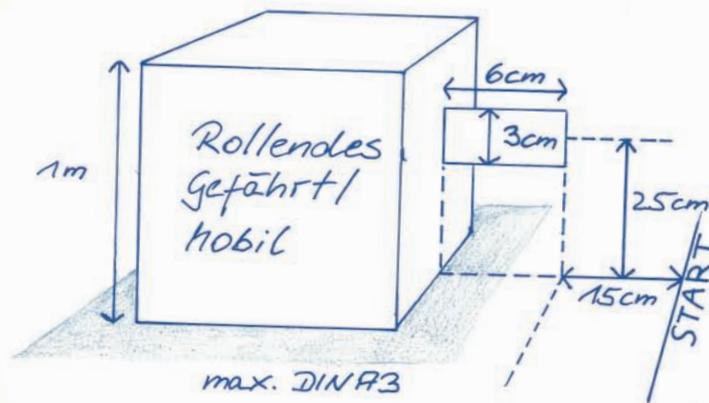
Das Ziel der Wettbewerbsaufgabe ist es, ein fahrendes Gefährt / Mobil zu konstruieren, dass ohne die Verwendung von elektrischen

oder elektronischen Bauteilen eine waagerechte Strecke von drei Metern zurücklegt und zwar in der Zeit von möglichst exakt 12 Sekunden. Diese Erfindung darf sich ausschließlich rollend fortbewegen. Die technische Ausführung und Realisierung werden den Konstrukteuren völlig freigestellt.

Es sind folgende Regeln vorgegeben und einzuhalten (s. Skizze S. 7 oben):

- Das rollende Gefährt / Mobil darf nicht höher als ein Meter sein. In der Breite und Tiefe soll eure „Maschine“ nicht größer als ein DIN A3-Blatt Papier sein, d. h. kein Teil der Erfindung darf über die Fläche eines DIN A3 großen Blattes hinausragen.
- Alle teilnehmenden Mobile dürfen maximal 15 cm von der Startlinie entfernt stehen, um dann zu starten.
- Die Zeit, in der alle „Maschinen“ ihren 3 m-Weg zurücklegen, wird mit Hilfe von Lichtschranken gemessen. Dazu ist folgendes zusätzlich anzubringen: eine 3 cm hohe und 6 cm lange Fahne, die am vorderen Ende der rollenden Konstruktion und in einer Höhe von 25 cm angebracht ist. Die Fahne darf über die DIN A3 große Grundfläche überstehen.
- Beim Bau des rollenden Gefährtes / Mobils sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Es dürfen jedoch keine fertigen, kommerziellen Modellbausätze, Teilbausätze o. ä. benutzt werden. Einzelteile von LEGO, DUPLO, FISCHER TECHNIK u.ä. können aber sehr wohl zum Einsatz kommen.
- Auch beim Antrieb der Maschine setzen wir völlig auf euren Einfallsreichtum. Lediglich explosive, pyrotechnische und auch Wasserraketenantriebe sind ausgeschlossen.





Folgende Bewertungskriterien liegen vor:

- Möglichst exakte Einhaltung der vorgegebenen Zeit von 12 Sekunden (nach 25 Sekunden erfolgt ein Abbruch)
- Technischer / physikalischer Einfallsreichtum und Besonderheit

Zeitraumen:

Am 15.04.2011 werden in Berlin im Rahmen einer großen Wettbewerbsfeier die drei bestplatzierten Teams vorgestellt und ausgezeichnet.



Wichtig!

Kurz nach den Winterferien, am 07.02.2011, ist Anmeldeschluss für den Wettbewerb. Bis zum 07.02.2011 erwarten wir folgende Unterlagen von euch per Post:

- Kontaktdaten (Namen der Gruppenmitglieder, Alter der Gruppenmitglieder, Name der Schule, Klassenstufe, Name + E-Mail- Adresse + Telefonnummer eines Wettbewerbsverantwortlichen,
- Beschreibung des Exponates (Aufbau, Materialien, Antrieb etc.)
Umfang: mind. eine DIN-A4-Seite – max. zwei DIN-A4-Seiten,
- eine grobe Entwurfsskizze des Exponates (Zeichnung)
Umfang: mind. eine DIN-A4-Seite – max. zwei DIN-A4-Seiten,
- eine CD mit der Dokumentation der ersten „Projektschritte“ (Fotos oder / und Film- und Tonaufnahmen über die ersten Gruppentreffen, die ersten Entwürfe, ersten Arbeitsschritte etc.)
Umfang: max. 10 Fotos, max. Filmlänge – 5 Minuten, max. Tonaufnahmenlänge – 5 Minuten.

Eure Briefe schickt bitte an folgende Adresse:

Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft
(tjfbg) gGmbH
Frau S. Beez
Stichwort: Erfinderwettbewerb
Wilhelmstraße 52
10117 Berlin

Nach dem Anmeldeschluss habt ihr noch knapp zwei Monate Zeit, um eure Erfindung weiter zu entwickeln, an ihr zu basteln und zu forschen. Solltet ihr in dieser Zeit oder auch schon vorab irgendwelche Fragen oder Anmerkungen haben, könnt ihr euch selbstverständlich auch per E-Mail an uns wenden. Unsere E-Mail-Adresse lautet: wettbewerb-tueftel@tjfbg.de

Am Finaltag erwarten wir euch dann als Team mit dem fertigen Exponat, um den finalen Testlauf zu starten und die besten drei Erfinderteams zu küren.

Bis dann und viel Spaß!



Foto: © von frednz | www.flickr.com

Der Projektwettbewerb

für die 1. – 12. Klassen sowie
alle KITA-Gruppen (3 – 6 Jahre)

Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt!

Das Rad haben schon unzählige erfunden, immer wieder neu. Das geschieht auch heutzutage noch.

Die frühe Hochkultur des Vorderen Orients um 4000 v. Chr. galt lange Zeit gesichert als der Zeitraum, in dem das Rad erfunden wurde. Neuesten Forschungen zufolge wurde das Rad jedoch nicht ausschließlich in dieser Zeit erfunden, sondern zeitgleich an mehreren Orten im Orient und in Europa.

Wir lassen euch forschen, tüfteln, entdecken und gewinnen. Entwerft ein Projekt, passend zu unserem Motto, und führt es gemeinsam (mind. 5 Personen – max. 35 Personen) in eurer KITA-Gruppe, in eurer Klasse, im Rahmen der Nachmittagsbetreuung mit euren Erziehern, einer AG, eines Fachkurses oder in eurer Freizeit durch!

Es sind folgende Regeln vorgegeben und einzuhalten:

- Projektdauer: mind. 3 Wochen – max. 4 Wochen, mind. zwei Angebote pro Woche im Umfang von jeweils 60 Minuten (Beschäftigungs- und Auseinandersetzungszeit mit dem Thema – mind. 6 Zeitstunden). Das Projekt kann auch mehr als die vorgegebenen Angebote enthalten oder weniger Angebote mit einem höheren Zeitumfang. Eingereichte Projekte müssen nicht zwingend in einzelne Angebote untergliedert sein. Wenn es möglich ist, z. B. in der KITA oder in einer AG, können sich die Projektbeteiligten auch durchgehend im genannten Wochenzeitraum mit dem Projektthema beschäftigen.

Folgende Bewertungskriterien liegen vor:

- Einhaltung der Projektdauer
- Originalität und Einfallsreichtum

Wir sind auf die einzigartigen, fantasiereichen und originellen Ideen gespannt. Die besten fünf Projekte werden von einer fachkundigen Jury prämiert und in einer Wanderausstellung präsentiert. Gewinnt tolle Preise!

Das Projekt soll sich mit Rollen und Rädern auseinandersetzen und diese wichtige technische Erfindung des Alltags in den Mittelpunkt rücken. Es ist ganz egal, ob ihr euch dem Thema naturwissenschaftlich-technisch, sprachlich, medial, bildnerisch, musikalisch oder auf welchem Weg auch immer annähert. Alle Arten von inhaltlicher Auseinandersetzung mit dieser bahnbrechenden Erfindung sind der Jury willkommen.

Zeitraumen:

Am 15.04.2011 werden in Berlin im Rahmen einer großen Wettbewerbsfeier die fünf besten Projekte vorgestellt und ausgezeichnet.



Wichtig!

Anmeldeschluss für den Projektwettbewerb ist am 12.11.2010.
Bis dahin erwarten wir folgende Unterlagen von euch per Post:

- Kontaktdaten (Namen der Gruppenmitglieder, Alter der Gruppenmitglieder, Name der Schule / KITA, ggf. Klassenstufe, Name + E-Mail- Adresse + Telefonnummer eines Wettbewerbsverantwortlichen)
- Projektkonzeption (Titel, Zielgruppe, Projektziele, Situationsbeschreibung der Einrichtung bzw. der Projektgruppe, zeitliche und inhaltliche Planung etc.)
Umfang: mind. 4 DIN-A4-Seiten – max. 9 DIN-A4-Seiten



Das Finale & die Preise

Am besten ihr tragt euch schon jetzt den 15. April 2011 ganz dick in euren Kalender ein.

Das große Finale des Wettbewerbes „Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt!“ findet am Freitag, den **15. April 2011** statt! Hierzu lädt die tjfbg gGmbH alle teilnehmenden Teams recht herzlich ein.

Es gibt viel zu sehen und zu bestaunen: Es werden die besten und originellsten Ideen des Projektwettbewerbes präsentiert. Natürlich werden auch die pfiffigsten und besten Vorschläge des Erfindertwettbewerbes der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt. Eine fachkundige Jury wählt aus allen eingereichten Projekten und Erfindungen die besten aus und alle Gewinner erhalten attraktive Preise.

Prämiert werden im Erfindertwettbewerb in den Kategorien erste bis vierte Klasse, fünfte bis sechste Klasse und siebte bis zwölfte Klasse die jeweils besten drei Erfindungen. Hier setzen sich die Preise jeweils aus einem individuellen Sachpreis und einem Geldpreis zusammen. Für die Sachpreise ist pro Team ein bestimmter Wert festgelegt. Die Teams, die gewonnen haben, schreiben einen persönlichen Team-Wunschzettel in Höhe des gewonnenen Betrages und bekommen dann ihre ganz eigenen Preise. Man kann sich also wünschen, was man selbst gern möchte. Zudem warten auf die Gewinnerteams zusätzlich noch Geldpreise, mit denen jede Gruppe die Möglichkeit hat, zum Beispiel etwas Außergewöhnliches anzuschaffen, Ausflüge zu unternehmen und vieles mehr.

- 1. Platz** Sachpreis 200,- Euro pro Teammitglied/
Geldpreis 1.000,- Euro pro Team
- 2. Platz** Sachpreis 150,- Euro pro Teammitglied/
Geldpreis 650,- Euro pro Team
- 3. Platz** Sachpreis 100,- Euro pro Teammitglied/
Geldpreis 300,- Euro pro Team

Auch im Projektwettbewerb können sich alle auf tolle Preise freuen. Die fünf besten eingereichten Projekte erhalten folgende Preise:

- 1. Platz** 3.000,- Euro
- 2. Platz** 2.500,- Euro
- 3. Platz** 2.000,- Euro
- 4. Platz** 1.500,- Euro
- 5. Platz** 1.000,- Euro

Das Team, das eines der tollen Preisgelder gewinnt, hat ebenfalls die Möglichkeit, Ausflüge oder Aktivitäten für die Gruppe zu organisieren, etwas Außergewöhnliches für die ganze Gruppe zu kaufen und vieles mehr.

Aber natürlich gibt es auch neben all den Preisen und Vorführungen noch jede Menge Spiele, Musik, Essen und Trinken und vieles vieles mehr... Lasst euch überraschen!

Eure Briefe schickt bitte an folgende Adresse:

Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft
(tjfbg) gGmbH
Frau S. Beez
Stichwort: Projektwettbewerb
Wilhelmstraße 52
10117 Berlin

Nach dem Anmeldeschluss habt ihr ein paar Wochen Zeit, um eurer Projekt weiter zu entwickeln und durchzuführen. Solltet ihr in dieser Zeit oder auch schon vorab irgendwelche Fragen oder Anmerkungen haben, könnt ihr euch selbstverständlich auch per E-Mail an uns wenden. Unsere E-Mail-Adresse lautet: wettbewerb-tueftel@tjfbg.de

Am 07.02.2011 endet der Wettbewerb und wir brauchen bis zu diesem Datum abschließend folgende Unterlagen per Post:

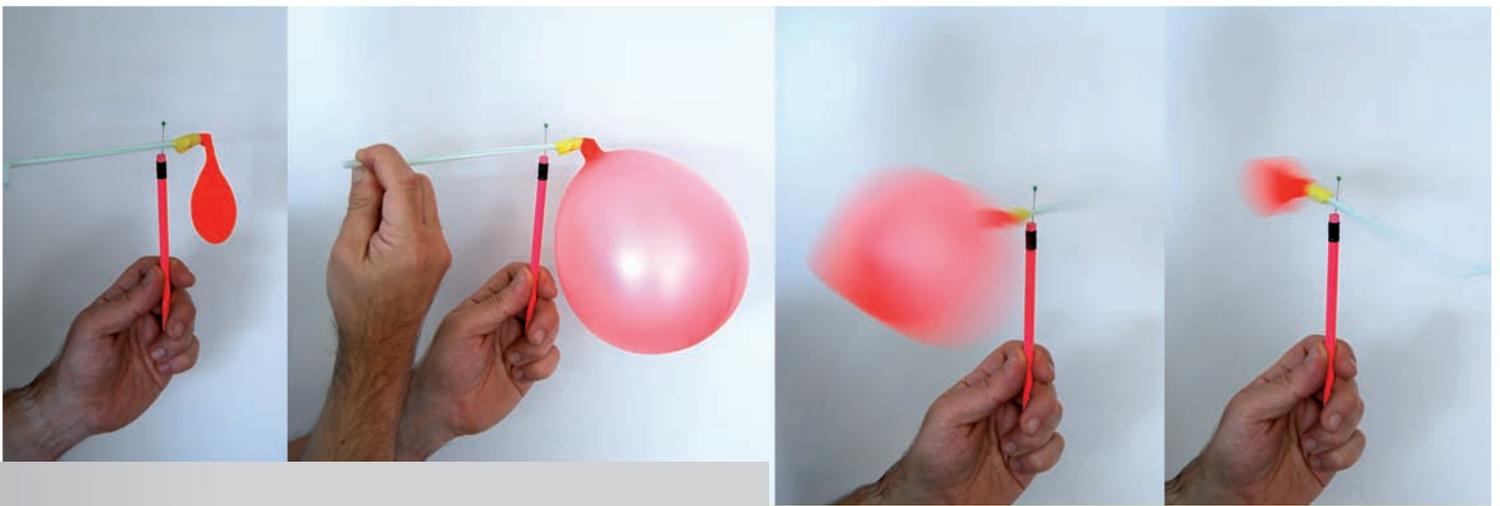
- Dokumentation des Projektes (Fotos oder / und Film- und Tonaufnahmen oder / und Zeichnungen oder / und Plakate oder / und Exponate etc.)
Umfang: max. 25 Fotos und Zeichnungen, max. Filmlänge 5 Minuten, max. Tonaufnahmenlänge 5 Minuten, max. ein Plakat, max. zwei Exponate.
- Projektreflexion
Wie konnte die Planung umgesetzt werden?
Welche Erfolge oder auch Hürden wurden wahrgenommen?

Konnten die Projektziele verfolgt werden oder kam es aufgrund der Interessenlagen der Kinder zu neuen Inhalten und Entwicklungen?
Umfang: mind. 2 DIN-A4-Seiten – max. 4 DIN-A4-Seiten.

Auch diese Briefe gehen dann an die genannte Adresse.

Am Finaltag freuen wir uns schon auf alle Projektteams und küren die besten fünf Projekte mit tollen Preisen. Zudem präsentieren wir alle eingereichten Projekte im Rahmen einer Wanderausstellung, die an diesem Tag eröffnet wird.

Also bis dann und viel Spaß!



Experimente, Spiele & Co

MATERIAL

1 Luftballon, 1 Bleistift mit Radiergummi an der Oberseite, 1 Knicktrinkhalm, 1 Stecknadel, 1 Schere, Klebeband

LUFTDÜSENDREHWIRBEL

Luft in einem aufgeblasenen Luftballon kann bekanntlich viel Wirbel verursachen. Lässt man den Ballon vorzeitig los, bevor er luftdicht verknotet wurde, fliegt er uns unkontrollierbar davon. Die durch seine elastische Spannkraft gespeicherte potentielle Energie lässt sich aber auch bändigen und in eine Drehbewegung umwandeln.

ANLEITUNG

Der Luftballon wird einmal aufgeblasen, damit er sich etwas dehnt und sich später leichter aufpusten lässt. Das lange Ende des Trinkhalms und die Öffnung des Luftballons werden übereinander gesteckt und sorgfältig mit dem Klebeband umwickelt. Diese Verbindung sollte möglichst luftdicht sein, so dass der Ballon über das andere Ende des Trinkhalms mühelos aufblasbar ist. Das gegenüberliegende Trinkhalmende wird um 90° waagrecht abgeknickt. Kurz hinter der Verbindung zum Luftballon wird die Nadel, von oben senkrecht, durch den Trinkhalm gestochen und dann gleich in den Radiergummi des Bleistifts gesteckt. Während man den Bleistift senkrecht hält, könnt ihr nun den Trinkhalm auf seine Drehbarkeit prüfen und ihn ein paar

Runden, noch angetrieben von euren Fingern, drehen lassen. Am abgeknickten Ende des Trinkhalms wird der Luftballon nun aufgeblasen. Lässt man die Luft wieder austreten, sollte der Stift und damit die Drehachse möglichst senkrecht gehalten werden.

BEOBACHTUNG

Der mit der Stecknadel befestigte Trinkhalm dreht sich im Kreis. Mit ihm dreht sich auch der luftgefüllte Ballon, der immer kleiner wird. Ist die Luft aus dem Ballon vollständig entwichen, endet auch die Drehbewegung.

ERKLÄRUNG

Unsere vom Luftballon angetriebene Konstruktion dreht sich. Diese Drehbewegung

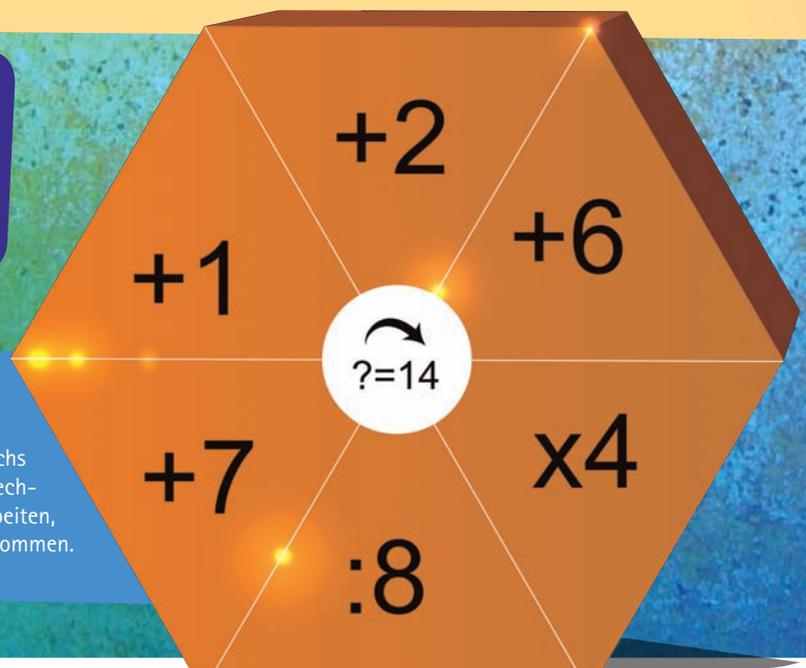
basiert auf dem Aktion-Reaktion-Prinzip, das im dritten Newtonschen Axiom beschrieben ist. In einfachen Worten ausgedrückt, besagt das Gesetz, dass jede Aktion von einer gleichen, gegenläufigen Reaktion begleitet wird. In unserem Fall erzeugt der Luftballon eine Kraft und übt eine Aktion aus, bei der die Luft im Luftballon zusammengedrückt und durch den Trinkhalm gestoßen wird. Die Luft bewegt sich durch die Krümmung des Trinkhalms und überträgt eine Reaktionskraft im rechten Winkel zum Trinkhalm. Das Ergebnis ist, dass Luftballon und Trinkhalm um die Nadel kreisen.

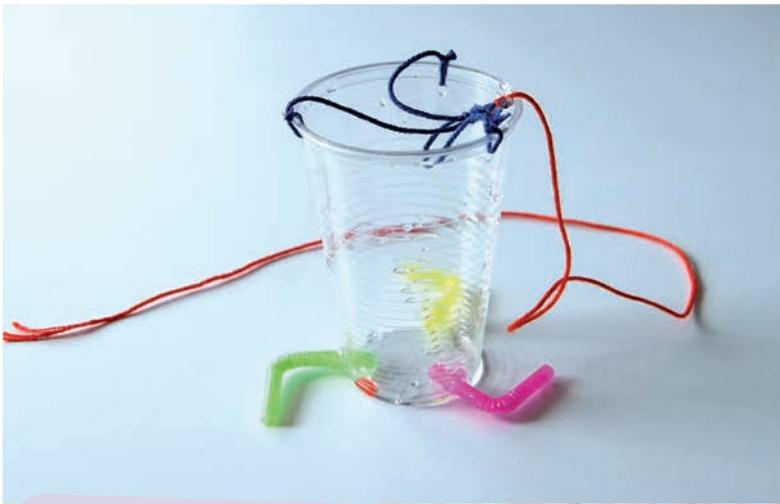
Übrigens: Die Drehrichtung ist umkehrbar, wenn man die Austrittsdüse einfach um 180° andersrum knickt.

Warum werden bei Automobilherstellern keine Mathematiker mehr beschäftigt? Die haben allgemein ein Auto mit n Rädern konstruiert und erst danach den Spezialfall $n=4$ betrachtet...

DAS RÄTSELHAFTE ZAHLENRAD

Mit einer Zahl zwischen 1 und 9 sind sechs Rechenaufgaben - beginnend mit der oberen Rechnung - hintereinander im Uhrzeigersinn abzarbeiten, um auf das Endergebnis 14 zu kommen.





SEGNERSCHES WASSERRAD

MATERIAL

1 Joghurtbecher oder Trinkbecher; dünne Schnur zum Aufhängen (Länge ca. 50 cm); 3 Knicktrinkhalme; etwas wasserfeste Knete zum Abdichten; ein Gefäß mit Wasser oder ein anderer Wasserzulauf; ein Gefäß, um das Wasser aufzufangen

ANLEITUNG

In die Seitenwand des Joghurtbechers werden in Bodennähe und in regelmäßigen Abständen drei gleiche kreisrunde Öffnungen gebohrt, die im Durchmesser kaum größer als die der verwendeten Knicktrinkhalme sein sollten. Je nach Material des Bechers kann man die Öffnungen mit einem Bohrer oder einer heißen Metallspitze bearbeiten. Probiert es einfach aus!

Am oberen Becherrand geschieht das gleiche noch einmal: drei Löcher rundherum in regelmäßigem Abstand. Diesmal darf der Durchmesser kleiner ausfallen.

Die Knicktrinkhalme werden etwas gekürzt und in die bodennahen Löcher des Bechers gesteckt. Alle Halme werden etwa gleich stark zu einer Seite abgeknickt. Undichtigkeiten zu den Lochrändern könnt Ihr mit Knete verschließen. Die dünne Schnur wird in insgesamt vier Teile zerschnitten. Drei Schnüre werden jeweils in die Öffnungen am oberen Becherrand gesteckt und verknottet. Anschließend führt Ihr die drei Enden mit der vierten Schnur zu einem Strang zusammen, an dem das Segnersche Wasserrad nun aufgehängt wird. Mit dieser Aufhängung kann sich das Wasserrad leicht

drehen. Unter das Wasserrad wird abschließend ein großes flaches Gefäß gestellt und Becher mit Wasser befüllt.

BEOBACHTUNG

Das Wasser tritt aus den drei Röhrcchen tangential aus und versetzt den Becher zunehmend schneller in Drehbewegung. Der Becher dreht sich entgegen der Richtung, in der die Röhrcchen platziert sind. Ist der Aufhängestrang nicht mit einem drehbaren Karabiner o. ä. befestigt, verdrillt sich der Faden der Aufhängevorrichtung mit der Zeit.

ERKLÄRUNG

Das Austreten des Wassers aus den Röhrcchen stellt eine Kraft dar. Diese Kraft ist mit einer Gegenkraft verbunden. Dieser Umstand ist in einem physikalischen Gesetz festgeschrieben, dem 3. Newtonschen Gesetz. Entsprechend seinem Inhalt spricht man auch vom Wechselwirkungsprinzip, von „actio = reactio“ oder von „Kraft = Gegenkraft“. Wirken also zwei Körper aufeinander ein, so wirkt auf jeden der Körper eine Kraft. Beide Kräfte sind jeweils gleich groß und entgegengesetzt gerichtet.

Der ganz schlaue Bauer Meyer geht mit seiner Frau zum ersten Mal ins Kino. Im Saal ist es stockdunkel. Die Platzanweiserin kommt den Beiden mit einer Taschenlampe entgegen. „Pass auf, Resi“ brüllt Meyer „ein Fahrrad kommt!“

Diese zeigt sich in unserem Versuch besonders anschaulich, indem der Becher in eine Drehbewegung versetzt und beschleunigt wird. Infolge dieser Bewegung tritt das Wasser nicht mehr senkrecht nach unten aus, sondern bereits annähernd tangential. Dieses Prinzip des Segnerschen Wasserrades wurde ebenfalls bei Getreidemöhlen verwendet und diente als Vorläufer für spätere Wasserturbinen. Das 3. Newtonsche Gesetz und auch die anderen newtonschen Gesetze sind so genannte Axiome. Die Axiome der Physik beruhen nicht auf den Ergebnissen reinen Denkens, sondern sie sind an Erfahrungen orientiert und haben sich bei ihrer Anwendung auf die reale Welt bewährt. So lässt sich das Wechselwirkungsprinzip in vielen alltäglichen Konstruktionen und Tätigkeiten finden, wie z.B. dem Rudern, wo das Wasser durch Krafteinsetz nach hinten geschoben wird, damit sich das Boot vorwärts bewegt.

BILDERRÄTSEL



Welchen Teil vom Fahrrad kann man auf dem Bild erkennen?



Was dreht sich auf diesem Bild?



Was ist auf diesem Bild in Bewegung?



BALLSAMMLUNG

MATERIAL

Fahrräder, Laufräder, Dreiräder etc. – je nach Alterstufe, mehrere Tennisbälle, leere Eimer oder Kisten, eine Stoppuhr

ANLEITUNG

Bei diesem Spiel ist ganz viel Geschicklichkeit gefragt. Ziel ist es, in drei Minuten möglichst viele Bälle einzusammeln. Auf einer vereinbarten Rennstrecke wird ein Start- und eine Wendepunkt festgelegt. Anschließend werden entlang der Strecke Tennisbälle auf den Boden gelegt. Für jüngere Kinder oder Spielneulinge ist es einfacher, wenn die Bälle etwas höher abgelegt werden, z. B. auf leeren umgedrehten Eimern oder Kisten. An den Streckenwendepunkt wird ein weiterer leerer Eimer gestellt, diesmal jedoch richtig herum. Nun kann es endlich losgehen – der Erste fährt mit dem ...rad los, hebt unterwegs einen Tennisball auf, fährt dann zum Eimer, wirft den Ball hinein und saust so schnell wie möglich zurück zum Start. Drei Minuten hat jeder Spieler Zeit, um möglichst viele Bälle einzusammeln. In die abschließende Wertung gehen nur Bälle ein, die auch tatsächlich im Eimer gelandet sind.

DOSEN WERFEN MAL ANDERS

MATERIAL

Fahrräder, Laufräder, Dreiräder etc. – je nach Alterstufe, ein Tennisball, leere Dosen



ANLEITUNG

Eines der bekanntesten Jahrmakts- und Kirmesspiele ist das „Dosen werfen“. Dieses Spiel kann man auch vom Fahrrad, Laufrad, Dreirad etc. aus spielen. Zuerst wird eine Strecke abgesteckt, die es abzufahren gilt. Anschließend stellt man die leeren Dosen pyramidenförmig an einem Platz auf, der sich seitlich von der vereinbarten Strecke befindet. Dann kann das Spiel starten: Der Erste fährt am Startpunkt mit seinem Gefährt los und wirft während der Fahrt einen Ball auf die Dosen. Wer die meisten Dosen umgeworfen hat, wird zum Sieger gekürt.

SCHNECKENALARM

MATERIAL

Fahrräder, Laufräder, Dreiräder etc. – je nach Alterstufe, Streckenmarkierung, Stoppuhr

ANLEITUNG

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Wettrennen ganz besonderer Art. Es geht darum, nicht als Erster ins Ziel zu kommen, sondern als Letzter. Die Strecke wird vor Spielbeginn mit einem Start- und Zielpunkt festgelegt und zudem seitlich markiert, so dass eine etwa ein Meter breite Fahrspur entsteht. Dann kann's losgehen – wer am langsamsten fährt und dabei von der Spur nicht abkommt, hat gewonnen.



REIFEN

MATERIAL

Kunststoff- oder Holzreifen (z.B. Hula Hoop – Reifen)

Reifen zählen mit zu den ersten Spielzeugen und dienen in vielen Kulturen der Geschicklichkeitsförderung. Reifen sind auch eine Form des Rades und animieren oft einfach dazu, hinterher zu rennen.

ANLEITUNG

Die Reifen werden für alle Spielvarianten angetrieben. Das Reifentreiben sieht zwar recht einfach aus, doch es erfordert sehr viel Geschick und Training,

den Reifen aufrecht zu halten und vorwärts zu bewegen. Zum Treiben werden entweder die Handflächen oder ein kleiner Stock benutzt.

SPIELVARIANTEN

1. Zielschießen auf Kegel
2. Abfahren von Formen oder Figuren
3. Durchlaufen von Geschicklichkeitsparcoursen
4. Staffelwettläufe über mehrere hundert Meter (hin und zurück), wobei ein und derselbe Reifen als Staffelstab gilt



Fortbildungen

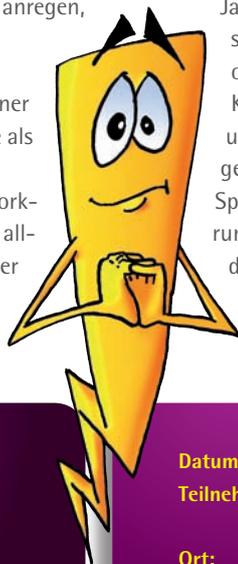
„Radschlag – alles ums Rad“

In der Steinzeit gab es noch keine Räder, und das tägliche Leben war mühselig. Als das Rad erfunden wurde, war Otto Forscherix noch gar nicht auf der Welt, dennoch ist er schwer davon begeistert. So begibt er sich auf eine Reise durch die Jahrhunderte und durch viele Länder, um zu entdecken, was man mit Rädern alles machen kann und wozu sie gebraucht werden. Wer mit Otto und der KON TE XIS LernWerkstatt experimentieren und mitreisen will, ist herzlich zu unserem Workshop eingeladen.

Um Kindern die Möglichkeit zu geben, Naturwissenschaften selbst und direkt zu erleben, bedarf es spannender Ideen und Aufgaben sowie Menschen, die sie auf sehr unterschiedlichen Lernwegen begleiten. Der Workshop möchte deshalb Erziehern mit ausgewählten Experimenten, kreativen Spielen und kniffligen Inhalten zum Staunen bringen, sie zum Nachdenken und Nachmachen anregen, ihnen Appetit auf Physik und Technik machen.

Ein Fahrzeug zu konstruieren, das nur nach links fährt, an einer „Garnrolle“ zieht, die dabei aber wegrollt, eine Mausefalle als Fahrzeugantrieb – verrückte Welt oder Physik?

Ein kleiner Teil der Naturwissenschaft soll durch diesen Workshop (be)greifbar werden. Gemeinsam kann man hinter die alltäglichen Dinge des Lebens schauen, hier insbesondere hinter rollende, sich drehende Mobile und Räder aller Art.



Datum: 16.11.2010, 25.01.2011
Teilnehmer/innen: pädagogisches Fachpersonal aus dem Sozialpädagogischen Bereich / Grundschule
Ort: KON TE XIS LernWerkstatt
 Wilhelmstraße 52
 10117 Berlin

„Radlige und rollende Erlebniswelt“

Brumm brumm brumm! Startet die Motoren, lasst die Reifen quietschen und los geht's! Wir wünschen viel Vergnügen bei einer Entdeckungsreise rund um rollende Fahrzeuge aller Art.

Dreirad, Laufrad, Bobbycar, Kettcar – jeder KITA-Garten bietet für kleine Fahrzeugfans unzählige Möglichkeiten sich auszutoben. Kinder haben Interesse daran, etwas über Fahrzeugriesen, wie Traktor, Dampflokomotive oder Feuerwehrauto zu erfahren und Spaß dabei, in ihrer eigenen kleinen Welt mit Fahrzeugen mobil zu sein. Deshalb bietet die KON TE XIS – LernWerkstatt einen Workshop an, der ein Lernen mit Lastwagen, Bagger und Co. ermöglichen möchte.

Im Mittelpunkt stehen Experimente, Spiele, Geschichten, Lieder und kreative Gestaltungsideen zum Themenbereich „Fahrzeuge und Mobilität“, die Erzieher von Kindern zwischen drei und sechs Jahren fachlich und didaktisch bereichern und auf verschiedenen Lernwegen begleiten sollen. Der Workshop orientiert sich inhaltlich am Vorstellungsvermögen der Kinder und möchte Möglichkeiten für den Umgang mit und die Bearbeitung von kindlichen Interessen aufzeigen. Unterschiedliche Bildungsbereiche, wie z. B. der Spracherwerb und naturwissenschaftliche Grunderfahrungen, werden hierbei miteinander verzahnt und zeigen den Teilnehmern Wege auf, ganzheitliche Angebote für Kinder daraus weiterzuentwickeln.

Datum: 05.10.2010
Teilnehmer/innen: pädagogisches Fachpersonal aus dem Bereich KITA
Ort: KON TE XIS LernWerkstatt
 Wilhelmstraße 52
 10117 Berlin



Profile & Qualitätsstandards

Die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH

Die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH ist aus dem Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsverein (tjfbv) e. V. hervorgegangen, welcher sich seit seiner Gründung 1991 dem Ziel widmet, wissenschaftlich-technische Inhalte und sozialpädagogische Anliegen in Einklang zu bringen. Als Träger

der freien Jugendhilfe im Land Berlin anerkannt ist die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH seit vielen Jahren auch bundesweit tätig. Das breite Spektrum der vielfältigen Einrichtungen und Projekte spiegelt das große Engagement und die hohe Kompetenz wider.

Profile der Einrichtungen und Projekte der tjfbg gGmbH

Die **JOB Werkstatt Mädchen** und die **JugendTechnikSchule** unterbreiten ihre Angebote für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 8 bis 27 Jahren. Für Kinder steht vor allem die Freizeitbeschäftigung, für Jugendliche die berufliche Orientierung auf handwerklich-technische, IT- System – und Medienberufe im Mittelpunkt. Enge Kooperationsbeziehungen zu Wirtschaftsunternehmen und Kammern gewährleisten die effektive Vermittlung von Wissen und das Aufzeigen von Zukunftsperspektiven. Von uns vermittelte Berufspraktika bieten jungen Menschen die Möglichkeit, schon während der Pflichtschulzeit die individuelle Eignung für das angestrebte Berufsbild unter Realbedingungen zu ergründen.

KON TEXIS eröffnet bundesweit haupt- und ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Jugendhilfe gezielte Qualifizierungs- und Beratungsangebote. Die LernWerkstattTechnik bietet ihnen dabei einmalige Bedingungen der Wissensaneignung auf dem Gebiet von Naturwissenschaft und Technik und deren Umsetzung in der Praxis.

barrierefrei kommunizieren!

Computer und Internet sind aus Schule, Freizeit und Berufsleben nicht mehr wegzudenken. barrierefrei kommunizieren! setzt sich dafür ein, die digitale Welt zugänglich zu gestalten – unabhängig von Behinderung, Alter und Herkunft. Mit neuen Medien und innovativen Technologien unterstützt das Projekt Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung bei der Überwindung von Barrieren und bei der selbstbestimmten Teilhabe an (Aus-)Bildung:

- Ob Kommunikationsanbahnung mit Kommunikationssoftware für nicht-sprechende Kinder oder alternative Eingabe- und Steuerungstechnologien für Heranwachsende mit motorischen, Sinnes- und Lernbehinderungen – Unterstützende Technologien ermöglichen die Nutzung von Computer und Internet und helfen bei der Förderung von Fähigkeiten. barrierefrei kommunizieren! berät und schult zu einer Vielzahl von Technologien und stellt diese für die individuelle Erprobung zur Verfügung.
- Inklusive Kurse rund um Computer, Internet und Co. fördern wichtige Medienkompetenzen, ohne die ein Berufseinstieg heute immer schwieriger wird. Aber auch Spiel und Spaß kommen nicht zu kurz. Ob Schulungen für Erzieher zu barrierefreier Lern- und Fördersoftware oder Safer-Internet-Workshops für Jugendliche – unser Wissen rund um neue Medien und Barrierefreiheit stellen wir Kleinen und Großen gleichermaßen zur Verfügung.

Mit der Gründung der **Käpt'n Browser gGmbH** im Jahre 2005 wurde das Betätigungsfeld um den KITA-Bereich ausgedehnt. Schwerpunkte der KITA-Bildungsprogramme sind u. a. Naturwissenschaft, Technik und Medien. Das pädagogische Fachpersonal in den Kindertagesstätten der Käpt'n Browser gGmbH stellt sich insbesondere dieser Aufgabe und fördert die Kinder auf ihrer Entdeckungsreise in die spannende Welt der Medien und Naturwissenschaften. Engagierte Erzieherinnen und Erzieher unterstützen die Talente der Kinder und regen sie zum Erforschen und Verstehen ihrer Umwelt

an. Die transparente und nachweisbare pädagogische Arbeit richtet sich an den Bedürfnissen der Lebenswelt der Kinder und ihrer Familien sowie den Inhalten des gesamten Berliner Bildungsprogramms aus.

Sozialpädagogische Bereiche

Die Übernahme der Trägerschaft des Sozialpädagogischen Bereichs der Grundschule am Brandenburger Tor mit dem Schuljahr 2005/2006 erweiterte das Tätigkeitsprofil der tjfbg gGmbH um ein innovatives Wirkungsfeld, das kontinuierlich ausgebaut wird. Seit dieser Zeit übernahm die tjfbg gGmbH die „Sozialpädagogischen Bereiche“ in weiteren 13 Berliner Grundschulen. Die „Sozialpädagogischen Bereiche“ der Grundschulen verstehen sich als Einrichtungen, die sich – ergänzend zur Schule – auszeichnen durch Professionalität und Verlässlichkeit des pädagogischen Angebots, die Vielfalt lebensweltbezogener sowie alters- und geschlechtsspezifischer Lern- und Übungsangebote und erziehungspartnerschaftliches Zusammenwirken aller Beteiligten, einschließlich der Eltern.

Darüber hinaus engagiert sich die tjfbg gGmbH aktiv im Rahmen der Programme Jugendsozialarbeit an Berliner Schulen und Jugendarbeit an Schulen.

Tagesgruppe in Schule

Seit Anfang 2007 betreut die tjfbg gGmbH intensiv vorübergehend nicht regelbesuchbare Kinder im Grundschulbereich in einem Kooperationsprojekt mit dem Jugendamt und dem Schulamt Berlin Mitte Tagesgruppe in Schule.

Betreuung und Förderung von Schülern der Sekundarstufen I und II

Seit Februar 2010 ist die tjfbg gGmbH Träger für die unterrichts-ergänzenden Bildungs-, Erziehungs-, und Betreuungsangebote für alle Schüler der Sekundarstufe I und verantwortlich für die Betreuung und Förderung von Schülern der Sekundarstufen I und II im Internat der Schulfarm Insel Scharfenberg.

Mit Beginn des Schuljahres 2010 / 2011 trägt die tjfbg gGmbH zur Ergänzung der Ganztagsgestaltung (Sekundarstufe I) im Rahmen eines Kooperationsvertrages an der Nelson-Mandela-Schule bei.

Jugendclub IKARUS

Ab Juni 2010 übernahm die tjfbg gGmbH die Trägerschaft über den JUGENDCLUB IKARUS in Berlin-Mitte und baut damit ihr Engagement im Bereich der offenen Kinder- und Jugendarbeit aus. Der Jugendclub Ikarus wird von Kindern und Jugendlichen im Alter von 9 bis 21 Jahren besucht. Als einer der größten Jugendclubs in Berlin Mitte bietet er eine Vielzahl an Aktivitäten, wie zum Beispiel Tischtennis, Tanz, Skaten, Fußball, Basketball, Gitarre und Trommeln spielen, Kreativ- und Holzwerkstatt, Foto- und Videoworkshops. Neben diesen speziellen Angeboten steht für die individuelle Freizeitgestaltung ein großer offener Bereich zur Verfügung, der durch erfahrene Sozialpädagogen betreut wird.

tjfbg gGmbH Fachschule für Sozialpädagogik

Im August 2010 nahm die Fachschule für Sozialpädagogik in der Teilzeitform (genehmigte Ersatzschule im Aufbau) die Arbeit auf.

Auszüge aus den Qualitätsstandards der Einrichtungen und Projekte der tjfbg gGmbH und der Käpt'n Browser gGmbH

Die Einrichtungen und Projekte der tjfbg gGmbH orientieren sich in ihrer täglichen Arbeit an einem humanistischen Menschenbild, einer weltanschaulich neutralen Bildung, Erziehung und Betreuung sowie an der Lebenswelt des Kindes und seiner Familie. Dabei werden entscheidende Grundwerte wie Toleranz, gegenseitiger Respekt, Wertschätzung und Solidarität gelebt und vermittelt. Jedes Kind soll als einzigartig und sich entwickelnd wahrgenommen und mit seinen Bedürfnissen und Interessen erkannt werden. Hierbei sind nicht nur die verschiedenen Altersgruppen und Geschlechter, sondern auch die unterschiedlichen Herkunftskulturen zu berücksichtigen. Die soziale und kulturelle Vielfalt im Zusammenleben versteht die tjfbg gGmbH als Chance, Kinder frühzeitig zu Verständnis und Toleranz zu erziehen. Ein wichtiges Ziel der tjfbg gGmbH liegt außerdem in der Integration und Inklusion von Kindern mit besonderem Förderbedarf. Inklusion bedeutet für die tjfbg gGmbH Erfahrungen im Zusammenleben zu ermöglichen, voneinander zu lernen und gegenseitige Akzeptanz und wechselseitigen Respekt zu fördern bzw. zu fordern.

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Einrichtungen und Projekte der tjfbg gGmbH tragen durch ihre Arbeit zur Verwirklichung des Auftrages und der Ziele durch ihre Ideen zur kontinuierlichen Weiterentwicklung unserer Professionalität bei. Sie arbeiten in der Überzeugung, dass die Qualität der Bildung und Erziehung maßgeblich von der Kooperation und Partizipation aller am Prozess Beteiligten bestimmt wird. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gewährleisten neben der quantitativen Anpassung an neue Bedingungen auch und besonders die systematische Anstrengung zur kontinuierlichen (Weiter-) Entwicklung, Sicherung und Steuerung der pädagogischen Qualität der Arbeit im Rahmen einer festgelegten und überprüfbareren Struktur-, Prozess- und Ergebnisqualität. Zudem bilden die im Leitfaden Qualität der tjfbg gGmbH aufgestellten Leitsätze zum naturwissenschaftlich-technischem Profil sowie zum medienpädagogischen Profil das Fundament qualitativen Handelns.

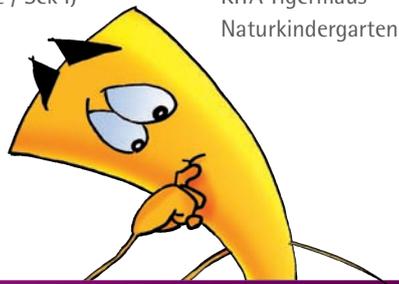


Impressum

Der Wettbewerb „Was Menschen bewegt – alles dreht sich, alles rollt“, d. h. der Projekt- und Erfinderwettbewerb, richtet sich ausschließlich an Schülerinnen und Schüler der nachfolgend genannten Schulen sowie an alle Kinder zwischen 3 und 6 Jahren und deren Erzieherinnen und Erzieher in den aufgeführten Kindertagesstätten.

Anna-Lindh-Schule (Grundschule)
 Cecilien-Schule (Grundschule)
 Grundschule am Brandenburger Tor / SESB
 Grundschule am Koppenplatz
 Grundschule Neues Tor / SESB
 Heinrich-Seidel-Schule
 Helmut-James-von-Moltke-Grundschule
 Kastanienbaum-Schule (Grundschule)
 Kiekemal-Schule (Grundschule)
 Kooperative Grundschule „Schule am Senefelderplatz“
 Nelson-Mandela-Schule (Staatliche internationale Schule / Sek I)
 Quentin-Blake-Schule (Grundschule) / SESB
 Rudolf-Dörrer-Schule (Grundschule)
 Schulfarm Insel Scharfenberg
 Schulstandort Tiergarten Süd
 Thomas-Mann-Grundschule

Familienzentrum FLOHKISTE - Integrative KITA
 IntegrationsKITA Hand in Hand
 KITA Die kleinen Entdecker
 KITA Eichkater
 KITA Rudower Straße
 KITA Rüsselbande
 KITA Pirateninsel
 KITA Springmäuse
 KITA Sonnenschein
 KITA Schneckenhaus
 KITA Tigermaus
 Naturkindergarten Am Spitzberg - Cotta



Technische Jugendfreizeit- und
 Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH
 Wilhelmstraße 52 • 10117 Berlin
 Fon (030) 97 99 13-0
 Fax (030) 97 99 13-22
 www.tjfbg.de | info@tjfbg.de

Thomas Hänsgen, Geschäftsführer
 Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
 HRB 121600 B

Bearbeitung: Sandy Beez, Ulrich Wethkamp
 Harald Weis, Sascha Bauer

Druck: **LASERLINE**

© Technische Jugendfreizeit- und
 Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH
 Stand: Juli 2010



Kettenkarussell



Fahrradspeichen



Reifen eines fahrenden Autos

BILDERRÄTSEL

DAS RÄTSELHAFTE ZAHLENRAD: 4 ist die richtige Zahl

Lösungen S. 10 & 11