

[Bildnerisches Gestalten](#)[Textiles und technisches Gestalten](#)[1 | Wahrnehmung und Kommunikation](#)[2 | Prozesse und Produkte](#)[A | Gestaltungs- und Designprozess](#)[B | Funktion und Konstruktion](#)[Spiel/Freizeit](#)[Mode/Bekleidung](#)[Bau/Wohnbereich](#)[Mechanik/Transport](#)[Elektrizität/Energie](#)[C | Gestaltungselemente](#)[D | Verfahren](#)[E | Material, Werkzeuge und Maschinen](#)[3 | Kontexte und Orientierung](#)

Elektrizität/Energie

TTG.2.B.1 | EZ | Prozess und Produkte

Handlungs-/Themenaspekt

Funktion und Konstruktion

Kompetenz

Elektrizität/Energie

Leitfragen

- Spielt das Kind mit dem Phänomen Licht und Schatten, entdeckt es Möglichkeiten, um Schatten zu verändern und zu verfremden?
- Kann es verschiedene Lampen ein- und ausschalten, schaltet es sie bei Nichtgebrauch aus?
- Hält sich das Kind an elementare Regeln im Umgang mit Haushaltsstrom (Steckdose) und Schwachstrom (Batterie)?
- Erkennt es Parallelen und Unterschiede von verschiedenen Antriebsmöglichkeiten wie Batterie und Aufziehmechanismus? Kann es Mutmassungen dazu anstellen?
- Stellt es Mutmassungen an, unter welchen Bedingungen Wind- und Wasserräder funktionieren? Kann es die Drehbewegung beeinflussen?

Beobachtungsmöglichkeiten

- Freie Tätigkeiten: Spielen und Erkunden von Taschenlampen in Zelten und Rückzugsorten, Spielen mit Fahrzeugen mit Aufzieh-, Retraktions- oder Batteriebetrieb, Schattentheater, Hellraumprojektor
- Experimentieren mit und Bauen von einfachen Wind- und Wasserrädern
- Verwenden von Thermoschneider, Akkubohrer, Kinderkochherd und -bügeleisen