

Inhalt

- S. 4 Vorwort
 S. 5-7 Übersicht und Umsetzungsbeschreibung aller Arbeitsblätter
 S. 8 Förderbereiche und dazugehörige Icons
 S. 9-11 Kopiervorlagen Zahlen: Ziffern/Würfelbilder/Bündel/Rechensymbole

Seite	Buchstabe	Inhalt
12-14	A	A - Ameise Amalia Fleißige Sammlerinnen kriechen u. steigen – Ein Rechenparcours in der Turnhalle / Die Futtersuche – Arbeitsblatt zum Nachspuren und Mengen erkennen
15-17	B	B - Biene Bella Biene Bella und ihre Schwestern – Bastelararbeit zum Spiellied, Teil 1 / Ich bin die Biene Bella und Sammlerin – Lied zu Mengenverständnis und Farben, Teil 2 / Das Volk im Bienenstock – Arbeitsblatt zum Ausmalen mit Mengen von 1-6
18-20	C	C - Clownfisch Conrad Lieber Conrad, schwimme weiter – Spiellied zum Thema Mengen und Subtrahieren / Bastelvorlage Clownfisch
21-23	D	D - Drache Drago Drachenbande heißen wir – Rhythmikspiel zum Zählen bis 20 Drache Drago sucht die Zahlen – Welche Zahlen sind versteckt?
24-26	E	E - Ente Elena Elena hört sehr gut zu – Instrumentales Spiellied / Alle Entenküken bleiben zusammen – Arbeitsblatt zum Finden und Verbinden bis 15
27-29	F	F - Fledermaus Frederike Frederike, flieg mit mir, Teil 1 - Bastelangebot zum Bewegungsspiel Formen auf Burg Flatter, Teil 2 - Bewegungsspiel mit gebastelter Fledermaus Alle Formen auf Burg Flatter - Arbeitsblatt zum Formen finden
30-31	G	G - Grashüpfer Gustav Tierklänge, die zählen wir - Instrumentales Rechenspiel Gustav hüpft durchs grüne Gras - Arbeitsblatt zum Verbinden der Zahlen bis 20
32-34	H	H - Hofhund Hugo Wie viele Tiere sind im Stall? – Teil 1: Bastelangebot zum Thema Mengen Wie viele Tiere sind im Stall? – Teil 2: Schablonenvorlagen für Bastelangebot Hugo sucht die Tiere – Arbeitsblatt zum Malen nach Zahlen bis 6
35-37	I	I - Igel Ida Mengenspiele mit Sechs – Dreierlei Spielideen / Auf dem Spielplatz – Arbeitsblatt zu Mengen bis 6
38-40	J	J - Jaguar Jasper Rechnen mit dem Jaguar - Kopiervorlage / Addieren und Subtrahieren mit dem Jaguar-Puzzle – Mein Arbeitsblatt für dich Teil 1 und 2
41-43	K	K - Katze Karlotta Zählen mit Karlotta – Mengen- und Zählspiele im Stuhlkreis Familie Katze unterwegs – Arbeitsblatt zu Mengen bis 6
44-46	L	L - Libelle Lui Der wievielte bist du? – Bewegte Rechenspiele zu Ordinalzahlen Im Seerosenteich – Arbeitsblatt zu Ordinalzahlen bis 12
		M - Möwe Matti

Inhalt

Seite	Buchstabe	Inhalt
50-52	N	N - Nashorn Nayla Die Nashornmutter und ihr Kind – Rhythmisches Zahlenspiel 1und2und3und4, sage doch mal, was fehlt denn hier – Arbeitsblatt zu Mengen
53-55	O	O - Ohrwurm Olga Olga kriecht von Obst zu Obst – Bewegungslandschaft zum Sammeln und Sortieren / Obstkörbe überall – Arbeitsblatt zum Mengen zählen
56-59	P	P - Pony Paul Beim Ponyhof ist stets viel los – Zuordnungsspiele von Mengen und Zahlen Kopiervorlage der Zuordnungsspiele / Drei Pferde auf dem Weg – Arbeitsblatt zum Verbinden und Abzählen der Symbole
60-62	Q	Q - Qualle Quentin Quentins tolle Tentakel – Ziffern von 1-9 taktil erkennen und farblich gestalten Kaum zu sehen – Arbeitsblatt zum Malen nach Zahlen mit Rechenrätsel
63-65	R	R - Rotfuchs Riko Riko spielt so gern im Wald – Partnerspiele zum taktilen Erfassen von Mengen Der Rotfuchs schleicht sich an und fort – Arbeitsblatt zu Zahlenfolge 1-10 vor- und rückwärts
66-68	S	S - Seehund Selina Fischhappen im tiefen Meer – Bewegungsspiele zum Thema Ordinalzahlen Familie Seehund frisst sich satt – Arbeitsblatt zum Zählen und Addieren bis 20
69-70	T	T - Tausendfüßer Theo Bewegungsrechenispiele auf großem Tausendfüßer bis 12 Zahlenspiel bis 12 mit Körpereinsatz
71-72	U	U - Uhu Uri Uri in der Stadt – Bauen und Sortieren nach unterschiedlichen Höhen Am Abend wird Uri neugierig – Arbeitsblatt zum Zählen und Addieren mit dem Uhu
73-75	V	V - Veilchenköpfel Viola Langer bunter Schnabel – Materialspiel zum Thema Bündeln Was sucht Viola heute bloß – Arbeitsblatt als Wimmelbild zur Addition
76-78	W	W - Weinbergschnecke Walli Salat und Möhre sollen´s sein – Bewegtes Rechnen im 10er-Raum Walli und ihre Freunde – Arbeitsblatt zu Zahlenfolge 1-10 und Mengen
79-80	X	X - Xetterling Xaver Xaver sucht das Große – Größer, kleiner oder gleich groß? Klänge einfangen – Arbeitsblatt zum Zahlen verbinden
81-82	Y	Y - Yak Yannis Yannis schafft hier jeden Berg – Bewegungsbaustelle zum Thema Mehr und Weniger / Farbenfrohe Blumen – Arbeitsblatt zu Mengen erkennen und anmalen
83-84	Z	Z - Ziege Zitronella Zitronella Nimmersatt – Addieren mit der Ziege Zitronella hat Hunger – Arbeitsblatt zu Subtrahieren und Mengen erfassen

Vorwort

Zur Handhabung der Reihe „Das lustige Tieralphabet“

Dieser dreibändigen Reihe „Das lustige Tieralphabet“ zugrunde liegt **Band 1 – Buchstaben lernen leicht gemacht**, welches in alphabetischer Buchstabenfolge die Wissensinhalte über ein bestimmtes Tier mit dessen dazugehörigem Anfangsbuchstaben verbindet.

Hierin werden Sprachspiele in den Bereichen Silbentrennung, Reimverständnis und Grundwortarten spielerisch in Rätsel, Lieder und Arbeitsblätter eingebunden. So soll es Kindern, im Besonderen denen mit Lernschwierigkeiten und Sprachproblemen, in einfacher und spaßiger Weise ermöglicht werden, ihren Wortschatz, Satzlänge und Satzstruktur, sowie das Verständnis und die Schreibweise einzelner Buchstaben zu verbessern.

Band 2 – Kreatives Lernen leicht gemacht zeigt auf kreative Weise, wie vielfältig das Alphabet erlebt werden kann. So werden Buchstaben und/oder die dazugehörigen Tiere mit unterschiedlichen Materialien wie Knöpfen, Zweigen und Pfeifenreinigern dargestellt, mit Farbe verewigt, gebacken oder gar getöpfert.

Band 3 – Rechnen lernen leicht gemacht entstand aus dem Wunsch heraus, Kindern das Erleben von Mengen, die ersten Grundrechenarten und Ziffernfolgen spielerisch und ganzheitlich nahezubringen, eingebunden in ein kindernahes Sachthema. Bewegungsspiele, Arbeitsblätter und Stuhlkreiseinheiten mit spannenden Materialien vermitteln die Themen Zählen im 10er- und 20er-Raum, das Bündeln von Zahlen, Ordnungszahlen und Mengenverständnis.

Vor allem langsam lernende Kinder, Kinder mit eingeschränkter kognitiver Leistungsfähigkeit oder aber mit Schwierigkeiten im Bereich der Abstraktions- und Merkfähigkeit können hier, fast wie nebenbei, im Bereich des Rechnens unterstützt werden.

Das lustige Tieralphabet stellt eine Ergänzung zum bestehenden Lehrmaterial der Schule dar und kann je nach Bedürfnis der Lehrkraft sowohl als Einzelband in den Schulalltag integriert werden, aber auch als komplette Reihe eingesetzt werden.

So kann beispielsweise Katze Karlotta eine ganze Schulwoche bereichern, indem das Sprachspiel „So ein Katzenleben“, das Arbeitsblatt „Karlotta legt sich auf die Lauer“, das Stuhlkreissspiel „Zählen mit Karlotta“, das Arbeitsblatt „Familie Katze unterwegs“ zum Einsatz kommen, sowie „Katzenköpfchen“ gebacken und „Katzenaugen in der Nacht“ mit Wasserfarbe gemalt werden.

Eine **Zielgruppe** sind hier Erstklässler, die meist voller Freude und Spannung in ihren neuen Lebensabschnitt starten. In dieser Reihe soll jedes Kind spielerisch durch das Buchstaben-Labyrinth und die Welt des Zahlenraumes bis 20 geführt werden ohne ein Gefühl des Nicht-Könnens zu entwickeln. Eine weitere Zielgruppe sind Kinder unterschiedlichen Alters in Förderschulen. Durch die Kombination aller drei Bände kann eine besonders intensive Unterstützung in den Bereichen sinnhaftes Erleben, Kognitionsleistung, Abstraktion, Gemeinschaftserleben stattfinden.

Viel Freude beim Einsatz der Materialien wünschen Ihnen das Team des Kohl-Verlags und

Miriam Kaykusuz

Miriam Kaykusuz, Erzieherin und Heilpädagogin, ist verheiratet und Mutter dreier Kinder. Sie arbeitet nach langjähriger Tätigkeit in einem integrativen Kindergarten mittlerweile als pädagogische Fachkraft in einer Schule mit dem Förderschwerpunkt ganzheitliche Entwicklung. Seit Jahren befasst sie sich praxisnah, aber auch schreibend mit den Themen Inklusion und ganzheitliches Lernen. Hierzu entstanden bereits mehrere Fachbücher bei pädagogischen

Verlagen

**netzwerk
lernen**



zur Vollversion

Übersicht und Umsetzungsbeschreibung aller Arbeitsblätter

Seite	Titel	Umsetzung
S. 14	Die Futtersuche – Nachspuren und Mengen erkennen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nahrung benennen und Menge möglichst ohne ein Fingerzählen erfassen 2. jeden gemusterten Weg mit einem anderen Holzfarbstift nachspuren 3. Nahrungsmenge als Ziffer auf Linie schreiben
S. 17	Das Volk im Bienenstock – Ausmalbild mit Mengen von 1-6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildmaterial Bienenstock betrachten; Wissensaustausch 2. Die Bewohner des Bienenstocks nennen und zählen 3. Die entsprechenden Mengen im unteren Bildabschnitt eintragen 4. Bild anmalen
S. 22	Drache Drago sucht die Zahlen – Welche Zahlen sind versteckt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Drachenfigur betrachten, versteckte Zahlen finden 2. Zahlen mit spitzem Holzstift nachfahren 3. Bild anmalen
S. 25	Alle Entenküken bleiben zusammen – Zahlen bis 15 finden und verbinden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zahlenfolge 1-15 gemeinsam aufsagen Visuelle Hilfe durch Fingerabzählen, Zahlen- oder Bündelkarten 2. Bild betrachten und Steine in richtiger Reihenfolge verbinden 3. Entenmutter Elena anmalen
S. 28	Was versteckt sich auf Burg Flatter? Formen finden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Burg betrachten, die einzelnen Formen benennen 2. Formen anmalen: Kreis gelb / Rechtecke blau / Dreieck braun / Viereck orange 3. Jede Form zählen und im unteren Bildrand notieren 4. Addition aller Formen – notiert mit Zwischenschritten $1 \text{ Kreis} + 5 \text{ Quadrate} + 10 \text{ Dreiecke} + 2 \text{ Rechtecke} = 18 \text{ Formen}$
S. 31	Gustav hüpf durchs grüne Gras – Zahlen hüpfen	<ol style="list-style-type: none"> 1. mit dem Zeigefinger die Zahlen von 1-20 im Zickzack von unten nach oben spuren und die Aufgabe taktil begreifen 2. mit spitzem Bleistift die Zahlenwege zeichnen, bei Bedarf mit Handführung 3. das entstandene spitze Gras mit hell- und dunkelgrünem Holzstift anmalen
S. 34	Hugo sucht die Tiere – Malen nach Zahlen	<ol style="list-style-type: none"> 1. die Kinder nehmen sich sechs Farbstifte in den Farben gelb, orange, rot, hellgrün, hellblau und schwarz 2. die Zahlenfelder werden nach der Vorgabe des Arbeitsblattes angemalt 3. Nomen mit H nennen (alle Hoftiere, Himmel)
S. 37	Auf dem Spielplatz – Zahlen zuordnen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gemeinsam wird die Spielplatzsituation betrachtet und die fehlenden Motive im unteren Bildabschnitt benannt und per Fingerzeig den richtigen Stellen im Bild zugeordnet 2. Jedes Kind schneidet den unteren Bildabschnitt an der Trennungslinie ab 3. Das erste Kästchen (Schaukelbrett) wird an der Linie ausgeschnitten und auf die Zahl 1 im Bild geklebt 4. In aufsteigender Zahlenfolge werden die weiteren Motive ausgeschnitten und in das Bild geklebt
S. 43	Familie Katze unterwegs – Wimmelbild zu Mengen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bild genau betrachten, unterschiedliche Motive benennen 2. Gleiche Motive mit gleicher Farbe einkreisen 3. Motive zählen und als Ziffer in freier Spalte eintragen
S. 46	Im Seerosenteich – Ordinalzahlen in der Zahlenfolge bis 12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mit einem Bleistift die Zahlen 1-12 als Ordinalzahl (1., 2. ...) in richtiger Reihenfolge auf die Seerosen schreiben 2. evtl. anschließend mit dünnem Filzstift nachspuren 3. Seerosenblätter grün anmalen
S. 49	Lecker im Magen – Mengenerkennen mit Meerestieren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bild betrachten: Nahrung der Möwe benennen 2. Sechs passende Farbstifte wählen und je eine Tiergruppe in gleicher Farbe einkreisen, z. B. alle Krebse rot Jeweilige Mengen als Ziffer im

Übersicht und Umsetzungsbeschreibung aller Arbeitsblätter

Seite	Titel	Umsetzung
S. 52	Bild nach Mengen vervollständigen: Eins und zwei und drei und vier, sage mir, was fehlt denn hier?	Bild 1: Zahlenfolge von 1-15 nachspuren, ein Nashorn entsteht Bild 2: Nashorn vervollständigen, es fehlen zwei Hörner Bild 3: Nashorn vervollständigen, es fehlen drei Zehen je Fuß Bild 4: Nashorn vervollständigen, es fehlen alle vier Beine Arbeitsblatt anmalen
S. 55	Obstkörbe überall – Mengen zählen	1. Obstsorten benennen 2. Inhalt der Körbe zählen und passende Zahl an vorgesehene Stelle schreiben 3. Bild fertig anmalen
S. 59	Drei Ponys auf dem Weg – Wege finden und zählen	1. Die Symbole jedes Weges werden gezählt und an die vorgesehene Stelle geschrieben 2. Verbalisierung: „Das erste Pony frisst acht Karotten.“ 3. Ponys anmalen
S. 62	Kaum zu sehen – Malen nach Zahlen mit Rechenrätsel	1. Zahlen von 1-20 nachfahren 2. Rechenrätsel am Ende der Tentakeln lösen (bei Bedarf mit Zuhilfenahme von Legematerial) 3. Bild anmalen
S. 65	Riko schleicht sich an und wieder fort – Zahlenfolge vor- und rückwärts (1-10)	1. Der Rotfuchs möchte die linke Steinreihe hinaufsteigen: die Kinder beschriften die Steine von unten nach oben in der Zahlenfolge von 1-10 2. Ein Luchs lauert schon auf ihn, Riko geht rückwärts wieder hinab: die Kinder beschriften die rechte Steinreihe von oben nach unten in der Zahlenfolge 10-1 3. Jeweils beide Steinpaare mit der gleichen Zahl werden in gleicher Farbe angemalt 4. Rotfuchs anmalen
S. 68	Familie Seehund frisst sich satt – Zählen und Addieren bis 20	1. Gemeinsam wählt die Gruppe einen Seehund 2. Aufgabe „Wie viele Fische frisst jeder Seehund?“ - zuerst die Fische des Schwarms zählen und als erste Zahl der Addition links auf die vorgesehene Linie schreiben - anschließend die Fische im Seehundmaul zählen und rechts neben das Plus-Zeichen schreiben - gemeinsam rechnen und das Ergebnis notieren 3. Die restlichen Aufgaben werden gemeinsam oder alleine gelöst
S. 70	Welche Farbe darf es sein – Zahlenspiel bis 12 mit Körpereinsatz	1. das eigene Mäppchen mit den passenden zwölf Holzstiften bereitlegen 2. Zahlenkarten von 1-12 in einen Stoffbeutel legen 3. Karte ziehen (Schüler) und benennen 4. Zahl in unterer Bildhälfte suchen: Welche Farbe gehört zu der Zahl? Welches Körperteil ist daneben abgebildet? Welche Bewegung sollen alle mit diesem Körperteil machen? 5. nach der Bewegungsumsetzung den entsprechenden Ring am Tausendfüßer in vorgegebener Farbe anmalen 6. Sind alle Körperringe bemalt, endet das Arbeitsblatt-Spiel
S. 72	Am Abend wird Uri hungrig – Subtrahieren mit dem Uhu	1. Den Rechenvorgaben entsprechend Mäuse und Schmetterlinge im Bild durchstreichen 2. Aufgabe lösen und das Ergebnis auf entsprechender Linie notieren 3. Wie viele Mäuse und Schmetterlinge frisst Uri (durchgestrichene Tiere) und wie viele können entwischen (übrigbleibende Tiere)?
S. 75	Was sucht Viola heute bloß – Wimmelbild zu Mengen	1. Die im unteren Bildrand aufgelisteten Dinge im Bild finden, zählen und an vorgesehener Stelle als Ziffer notieren 3. Die Lehrkraft notiert die entsprechenden Zahlen großformatig auf Tafel oder Smart-Board und eine gemeinsame Addition (in Zwischenschritten) findet statt

Übersicht und Umsetzungsbeschreibung aller Arbeitsblätter

Seite	Titel	Umsetzung
S. 78	Walli und ihre Freunde – Zahlenfolge 1-10 mit Mengen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ziffern betrachten, Zahl nennen, Menge im Zahleninneren abzählen 2. Jede Zahl wird mit einem anderen Holzstift farbig bemalt 3. Anschließend findet ein Ausschneiden aller Zahlen mitsamt dazugehöriger Schnecken statt und die Zahlen werden in Reihenfolge von links nach rechts auf einen Tonkarton im Querformat geklebt <p>Hinweis 1: Vor dem Kopieren (zur Vereinfachung des Ausschneidens der Schnecken) mit einem Stift Schneidelinien um die Schnecken zeichnen Hinweis 2: Das Zahleninnere muss nicht ausgeschnitten werden</p>
S. 80	Klänge einfangen – Zahlen verbinden	Würfelbild und dazugehörige Ziffer werden mit Holzstiften (in der Farbe des jeweiligen Klangstabs) verbunden
S. 82	Mengen malen: Farbenfrohe Blumen	<p>Spiel in 6-er Gruppen (oder kleiner)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jedes Kind verlängert den Stängel jedes „Buchstabenstängels“ auf seinem Arbeitsblatt mit einem grünem Holzstift, sodass im Spielverlauf Blütenkopf darauf gemalt werden können 2. Jede Gruppe hat einen Farb- und einen Zahlenwürfel, die darüber bestimmen, in welcher Farbe die y-förmigen Blumenköpfe später angemalt werden 3. Ein Kind würfelt beispielsweise rot und 5 4. Das leere Kästchen unter der fünf wird rot angemalt 5. Wurde jeder Zahl eine Farbe per Würfel zugeordnet, werden die Blumenreihen entsprechend angemalt
S. 84	Subtrahieren an Futterstationen: Zitronella hat Hunger	<p>Die Ziege Zitronella hat Hunger und frisst im Vorbeigehen immer einige Leckereien auf</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Kinder lösen die erste Rechnung, schreiben das Ergebnis auf die Linie und streichen vier Karotten weg 2. Die Kinder übertragen das Ergebnis der vorherigen Aufgabe in das Kästchen (die Zahl 16), bzw. zählen die nebenstehende Menge (alle Baublätter) 3. Sieben Blätter werden weggestrichen und das neue Ergebnis auf dem Strich notiert. 4. Das Rechnen setzt sich fort, bis Zitronella satt und zufrieden am Ende des Weges ankommt

Förderbereiche und dazugehörigen Icons

<p>Visuelle Wahrnehmung Auge-Hand-Koordination / Figur-Grund-Wahrnehmung / Kontraste erkennen / Visuelles Fokussieren / Auge-Folgebewegungen / Räumliches Sehen</p>	
<p>Auditive Wahrnehmung unterschiedliche Klangdauer wahrnehmen / gegensätzliche Parameter (Tempo, Tonhöhe) erleben / Richtungshören / Auditives Fokussieren</p>	
<p>Taktile Wahrnehmung Lokalisation einzelner Berührungspunkte / taktile Reize aushalten lernen / Materialbeschaffung erleben / Gegensätze spüren können (glatt-rau, weich-hart)</p>	
<p>Feinmotorik Hand-Hand-Koordination / Auge-Hand-Koordination / Dreipunktgriff / Pinzettengriff / Kraftdosierung (bei Körperspielen mit Partner, Einsatz von Kleber) / Feinmotorische Ausdauer</p>	
<p>Grobmotorik Gleichgewicht und Balance / motorische Ausdauer / Kraftdosierung / Reaktionsfähigkeit / Tempowechsel umsetzen / Körperschema (Körpergefühl verbessern, Körperteile kennen, motorische Fähigkeiten erleben)</p>	
<p>Mundmotorik Kräftigung der Lippen-, Zungen- und Mundmuskulatur / Verbesserung des Mundschlusses</p>	
<p>Sprache Sprechfreude unterstützen und steigern / grammatikalische Fähigkeiten verbessern / Satzlänge steigern / korrekten Satzbau entwickeln</p>	
<p>Sozialverhalten Frustration aushalten & diese mitteilen können / einen Beitrag zum Geschehen leisten können (durch Sprache, Geste, Teilnahme, eigene Ideen) / Gemeinschaftserleben / Anpassen können (dem Angebot, bzw. der Gruppe)</p>	
<p>Ausdauer Angebotsdauer aushalten lernen / Fremdstrukturierung aushalten und annehmen (nach Vorgabe arbeiten) / Selbstorganisation und Selbststrukturierung verbessern (planendes Handeln) / Verhaltensregulierung</p>	
<p>Konzentration Konzentrationsspanne steigern</p>	
<p>Kreativität eigenständiges Entwickeln fantasievoller Ideen / Hinführung zu planvollem und eigenständigem Umsetzen</p>	
<p>Kognition Sachinhalte verinnerlichen / Abstraktionsvermögen steigern / Zusammenhänge herbeiführen / Merkfähigkeitsspanne erhöhen</p>	

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

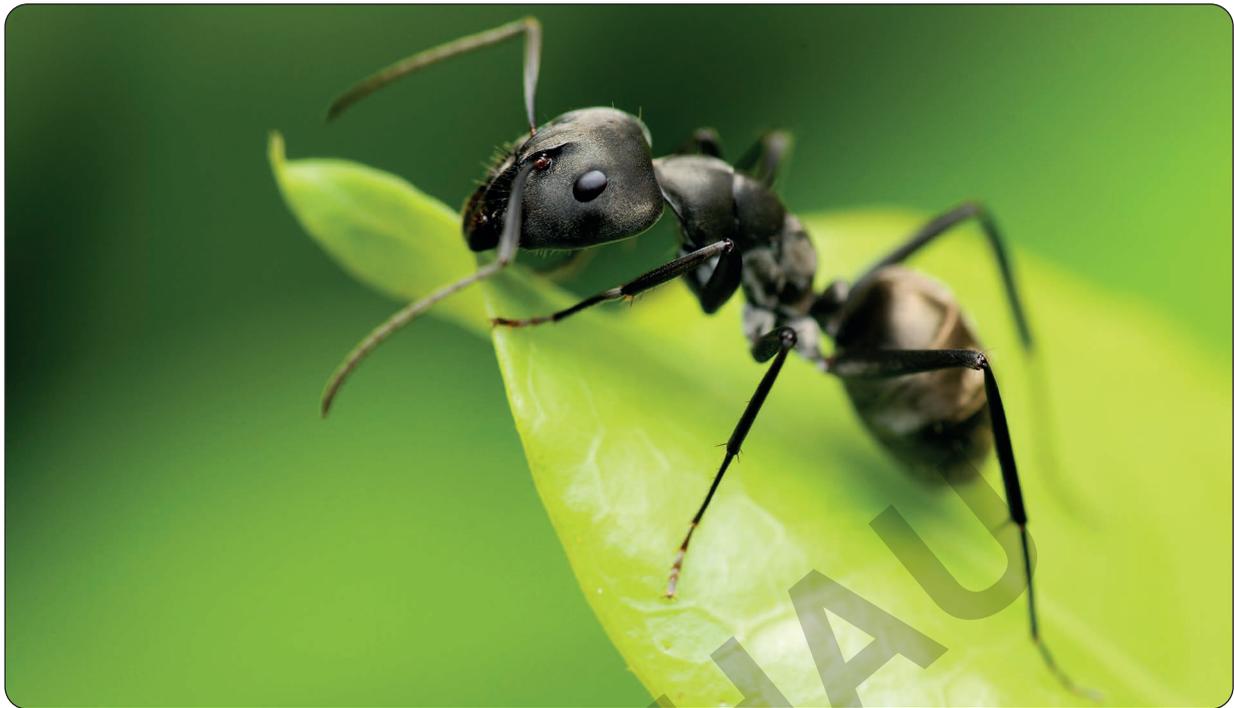
+

-

=



Ein Rechenparcours in der Turnhalle



Fleißige Sammlerinnen kriechen und steigen

Benötigtes Material:

Vorarbeit: Die Lehrkraft fertigt aus orangem und blauem Tonkarton Karten an, die später jeweils mit den Ziffern 1-10 versehen werden.

Bei großer Schülerzahl gibt es Zahlen mehrfach, sodass während der Turneinheit jedem Schüler je eine Karte beider Farben zur Verfügung steht.

Gerätschaften für einen großflächigen Parcours zum Thema Aufsteigen, Absteigen, Kriechen:

- Bank/Leiter zum Einhängen, Stufenkasten, Gymnastikseile, Kriechtunnel, Schaumstoffklötze, Turnbeutel jedes Schülers der Klasse
- eine Materialkiste mit orangem Farbpunkt, eine weitere Materialkiste mit blauem Farbpunkt
- Vielzahl farbiger Glassteine, Vielzahl Holzspatel, bzw. Wäscheklammern
kleine Materialschale je Schüler (mit Namen versehen)

Umsetzung:

Die Lehrkraft richtet vor Stundenbeginn einen großflächigen Parcours her. Mit Hilfe von Bildmaterial wird die gemeinschaftliche Arbeitsweise der Arbeiterinnen eines Ameisenvolkes besprochen. Die Sammlerinnen sind für die Futtersuche und den Transport des Futters zuständig. Der Parcours stellt ein Waldweg dar, den es zu überwinden gilt. Zwei parallel laufende schmale Bahnen aus Seilen sind ein kleiner Pfad, die eingehängte Bank auf dem Stufenkasten ein großer Stein usw.

Zu Beginn des Parcours steht ein kleiner Turnkasten oder Tisch bereit. Auf ihm liegen nach Farbe sortiert die beiden farbigen Zahlenkarten, in jeder Kiste liegt ein Material: Glassteinchen=Beeren und Früchte, Holzspatel/Wäscheklammern=Raupen

Die Kinder lernen vor Beginn ihren Turnbeutel und ihre Turnschuhe an der Turneinheit auf dem Rücken.

A - Ameise Amalia

Teil 1: Hintereinanderstehend am kleinen Turnkasten nimmt sich nacheinander jedes Kind eine Zahlenkarte und ein dazugehöriges Material in passender Anzahl. Karte und Material werden im Turnbeutel verstaut. Das Futter auf dem Rücken tragend, wie echte Ameisen, durchqueren die Schüler vorsichtig den Parcours.



Ein zweiter Durchgang folgt mit einer Zahlenkarte des zweiten Stapels. Das andere Material wird nun in passender Menge, zusammen mit der Zahlenkarte, ebenfalls im Turnbeutel verstaut.

Teil 2: Haben alle den Wald-Parcours zum zweiten Mal geschafft, treffen sich die Kinder in einem Sitzkreis, breiten ihren Futterschatz geordnet vor sich aus, legen die Zahlenkarten passend darunter ab und nennen die entstehende Rechnung.

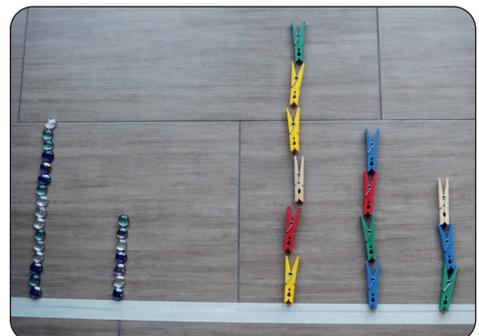


Kleinmaterial und Zahlenkarten werden in die eigene Materialschale gelegt. Nach der Recheneinheit findet ein freies Bewegen in der Turnlandschaft statt.

Teil 3: Vergleichen und Abzählen des Futters

Die Lehrkraft schafft im Klassenraum eine freie Bodenfläche und klebt eine lange gerade Kreppklebebahn auf den Boden. Die Kinder setzen sich nebeneinander hinter den Streifen. Zuerst nimmt jedes Kind seine gesammelten Glassteine (Beeren) aus seiner Materialschale und legt sie dicht an dicht übereinander, beginnend am Kreppklebeband. Hierbei geht es um das visuelle Erkennen von lang und kurz, bzw. viel und wenig. Da jedoch nicht ein Gewinnen und Verlieren im Vordergrund steht, werden anschließend alle „Beeren“ in eine gemeinsame lange Bahn aneinandergelegt und gezählt. Wie viele Beeren wurden insgesamt erbeutet?

Die Glassteine werden beiseite geräumt und das Gleiche wiederholt sich mit den Wäscheklammern (Raupen).



Förderbereiche:



netzwerk
lernen



zur Vollversion

Arbeitsblatt: Mengenerkennen mit Meerestieren
Leckeres im Magen



Rhythmisches Zahlenspiel
Die Nashornmutter und ihr Kind



Material:

Klangholzpaar je Kind und Lehrkraft
 Nashornfigur aus Holz, Kunststoff oder Plüsch, sowie Bildmaterial

Rhythmikstrophen:

Nilpferd Nayla gibt's einmal, drum klopfe kräftig diese Zahl: °
 Zwei Hörner hat sie stets dabei, drum klopfe bitte noch die Zwei: ° °
 Drei Zehen sind am Hufe dran, ob jemand das wohl klopfen kann? ° ° °
 In Afrika stapft sie umher, die vier Beine hört ihr hier. ° ° ° °
 Fünf Blätter knabbert sie vom Ast, ob diese Zahl auch zu euch passt? ° ° ° ° °
 Sechs Schlucke trinkt sie noch am See, jetzt wird es schwer für euch – oh je: ° ° ° ° ° °
 Sieben Rufe trägt der Wind, von Noah, ihrem Nashornkind. ° ° ° ° ° ° °

Noah zeigt nun, was er kann, ein Riesenmaul ist an ihm dran. °
 Die Hörner hat er stets dabei, drum klopfe bitte noch die ? ° °
 Die Zehen sind am Hufe dran, ob jemand die Zahl klopfen kann? ° ° °
 In Afrika stapft er umher, wie viele Beine hört ihr hier? ° ° ° °
 Auch Blätter knabbert er vom Ast, ach welche Zahl dazu wohl passt? ° ° ° ° °
 Wie viele Schlucke aus dem See, habt ihr denn hier eine Idee? ° ° ° ° ° °
 Laute Rufe trägt der Wind, von Mutter Nayla zu dem

Rhythmisches Zahlenspiel Die Nashornmutter und ihr Kind

Umsetzung:

Jede sich reimende Zeile wird von der Lehrkraft rhythmisch gesprochen und am Ende die jeweilige Zahl gemeinsam auf dem eigenen Klangholzpaar geklopft. Eine Wiederholung folgt, wobei hier die Aufmerksamkeit der Kinder gefragt ist. Die Zahlenvorgabe fällt hier weg und ein Erinnern ist erforderlich. Eine etwas schnellere Umsetzung kann stattfinden.

Förderschwerpunkte:



Weiterführende Spielidee:

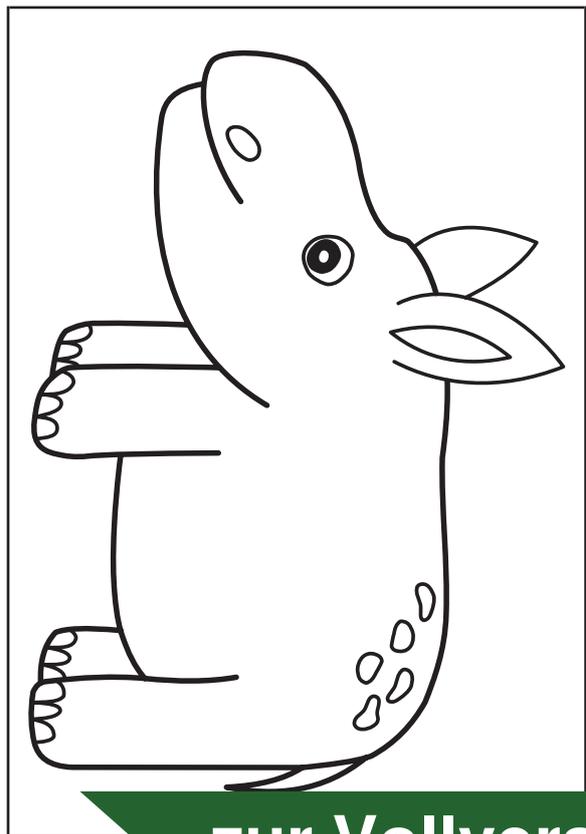
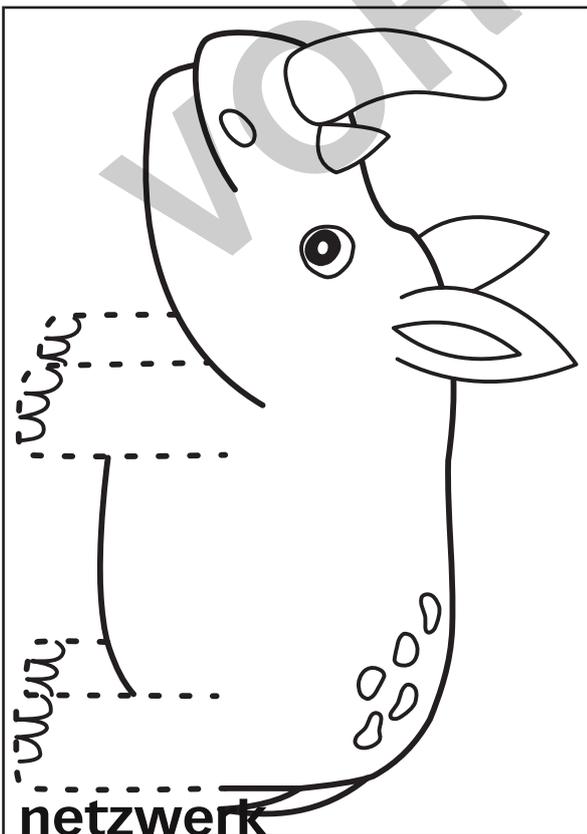
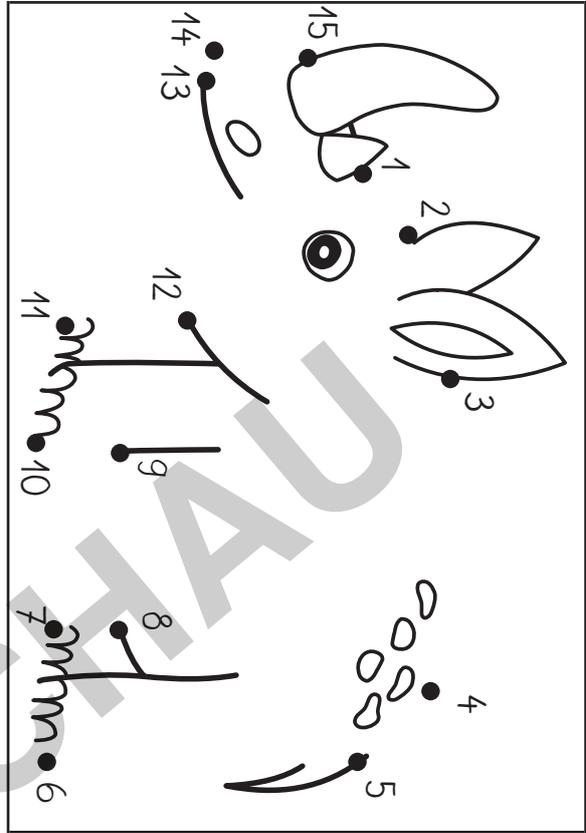
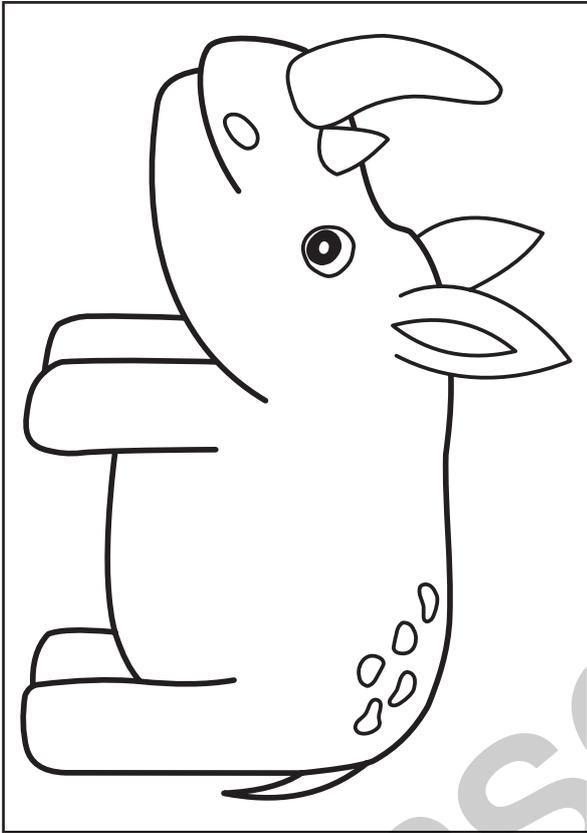
Ohren auf und Blick mit drauf – Ein (fast) nonverbales Rechnen

Material: Zahlenkarten bis 15, Symbolkarten + - =, Klangholzpaar

Die Lehrkraft gibt eine Anzahl an „Klopfen“ vor. Ein sich meldendes Kind nennt die passende Zahl und legt eine Bildkarte mit der entsprechenden Ziffer in die Kreismitte. Mit den Klanghölzern zeigt die Lehrkraft die Rechenart Addieren oder Subtrahieren an: ein waagrecht gehaltenes Klangholz für -, zwei übereinander gekreuzte Hölzer bedeuten +. Anschließend klopft sie eine zweite Zahl, die genannt und als Bildkarte in die Mitte gelegt wird. Zwei waagrecht übereinander gehaltene Klanghölzer bedeuten nonverbal ein =.

Per Zublinzeln oder mit dem Klangholz hindeutend, darf ein Kind die Rechnung nennen und auch das Ergebnis mittels Zahlenkarte in die Mitte legen. Auch die Rechenzeichen + - = werden in die Kreismitte gelegt, sodass die gesamte Rechnung visuell erfassbar ist.

Arbeitsblatt: Bild nach Körperteil-Mengen vervollständigen
Eins und zwei und drei und vier - sag doch mal, was fehlt denn hier?



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Arbeitsblatt: Mengen zählen
Obstkörbe überall

