

EINE REISE INS MEER
DER BUCHSTABEN UND
WÖRTER



alpha-elementar-plus.de

EINLEITUNG

Eltern und Kinder engagiert und wertschätzend auf dem Weg in die Schrift begleiten und dadurch präventiv zu einer Verbesserung der Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener beitragen: Mit dieser Aufgabe wandte sich das Projekt **alpha elementar plus** unterstützend an Kindergärten und Horte. Der ganzheitlich konzipierte Ansatz nimmt die Erwachsenen als verantwortliche Gestalter:innen kindlicher Lernorte wahr und zeigt Chancen engagierter und wertschätzender Bildungsarbeit. So können diese kindlichen Lernorte auch den Erwachsenen Möglichkeiten des lebenslangen Lernens bieten.

Konzentrierte sich das Modellprojekt **alpha elementar** (2016–2019) auf die Kindergärten, so lenkte das nachfolgende Projekt **alpha elementar plus** (2019–2021) den Blick auf den weiteren Lernprozess durch Einbeziehung älterer Kindergarten- und besonders aller Hortkinder. Beide Projekte erkannten in der Unterstützung des Beziehungsdreiecks Kinder-Eltern-Fachkräfte Möglichkeiten präventiver Arbeit. Durch Information und Sensibilisierung der pädagogischen Fachkräfte wurde das Thema „Leben mit geringer Literalität“ diskutiert. Damit trugen die Projekte dazu bei, das mitwissende Umfeld von betroffenen Personen zu erweitern.

Dazu war es wichtig zu schauen: Wie kommen Kinder in die Schrift? Nach einem theoretischen Exkurs galt es praktisch die pädagogischen Fachkräfte zu sensibilisieren, förderliche Bedingungen zu schaffen, die Wege in die Schrift zu erleichtern, Unterstützungsangebote im Lernprozess vorzuhalten sowie Beziehungspersonen und Eltern zu informieren. „Erfolgsversprechende Prävention“ kann laut Nickel (2001, 7) „nur auf unterschiedlichen Ebenen (bildungs-, sozial-, kultur-, arbeitsmarkt- und familienpolitisch) erfolgen“.

Die vorliegende Broschüre nimmt diese Gedanken auf und zeigt Ideen und Aufgaben, die für den Hort konzipiert, in Kindergarten und Elternhaus aber gleichermaßen durchführbar sind.

Viele der Aufgaben können Kinder nach einer kurzen Erklärung allein oder in der Kindergruppe bewältigen. Einige Aufgaben laden Kinder und Erwachsene ein, gemeinsam etwas zu tun. Die Broschüre wendet sich damit auch an Eltern und ermutigt sie, mit ihren Kindern auf spielerische Weise Lese- und Schreibkompetenzen sowie mathematische Fähigkeiten zu entwickeln.

Unseren Dank für ihre Unterstützung im Projekt **alpha elementar plus** sprechen wir folgenden Personen und Institutionen aus: Dem Land Sachsen-Anhalt und dem ESF (Europäischer Sozialfonds), Michael Schildener (Ministerium für Bildung, Referat Lebenslanges Lernen), Eckhard Gänsewig und Marco Eisemann (Referat ESF-Förderung, Landesverwaltungsamt Sachsen-Anhalt), Nora Jacobs und Janine Soika (Fach- und Koordinierungsstelle Alphabetisierung und Grundbildung Sachsen-Anhalt) sowie allen Mitarbeitenden und dem Vorstand des Roncalli-Hauses.

Wir wünschen Ihnen und den Ihnen anvertrauten Kindern viel Freude und Inspiration beim Entdecken, Ausprobieren und Erweitern unserer Ideen und Vorschläge.

Ihr Team vom Projekt **alpha elementar plus**


Debora Diehl


Sandy Franke-Muschalle


Christiane Jaeger


Michael Rink

INHALT

02	Einleitung	29	Trommel mit!
04	Vorwort	30	Instrumentenzauber
06	Bewegung	31	Kreuz und quer
08	Alles im Eimer?	32	Zahlen
09	Gut geschlafen?	34	Finde die Form
10	Ich packe meinen	35	Hände hoch
	Bewegungskoffer	36	Keine Chance
11	... und Action	37	Pleitegeier
12	Sprache und Sprechen	38	Stechen
14	Ein Quiz für die Zunge	39	Verliebte Zahlen schnappen
15	Herbst-Domino	40	Würfelturnier
16	Und welche Sprache	41	Kästchenjagd
	sprichst du?	42	Nachwort
17	Warum ist das so?	43	Autorinnen
18	Schreiben und Lesen	45	Kopiervorlagen
20	Mal ´ anders!	96	Impressum
21	Eierdiebe gesucht		
22	Bi-, Ba-, Buchstabenland		
23	Schriftmuseum		
24	Musik		
26	Aus Astgabeln wird Musik		
27	Heute wird gerasselt		
28	Nagelspiel aus Holz		

Bedeutung der Symbole

 leicht

 mittel

 schwer

 Personenanzahl

 Alter

 benötigtes Material

 Dauer

VORWORT

Hort unterstützt und fördert sprachliche Bildung

Horte haben einen sozialpädagogischen Auftrag der Bildung, Betreuung und Erziehung und sind damit wie alle anderen Kindertageseinrichtungen Bildungsorte. Sie verbinden formale, nonformale und informelle Bildungsprozesse der Kinder. Diese Bildungsprozesse ermöglichen, begleiten und unterstützen pädagogische Fachkräfte ko-konstruktiv. Sie orientieren sich dabei an den Bedürfnissen und Lebenslagen der Kinder und beziehen diese in die konzeptionelle Gestaltung des Hortalltags ein. Dazu gehört es, die Kinder zu unterstützen, ihren gegenwärtigen Alltag zu bewältigen und ihnen eine Zukunftsperspektive zu bieten. Dies gilt besonders für die Kinder, die in ihren Familien nicht genügend Unterstützung erfahren. Zu ihnen gehören Familien, in denen Eltern nicht richtig lesen und schreiben können. Insgesamt gibt es in Deutschland immerhin 6,2 Millionen Menschen, die davon betroffen sind (Grotluschen et al. 2018).

Diesen Eltern mangelt es an wichtigen Lebens-techniken und Möglichkeiten der Teilhabe. Es fehlen ihnen zudem digitale und finanzbezogene Grundkompetenzen sowie gesundheitsbezogene und politische Praktiken (ebd.). Die Begriffe „mangelnde Literacy- und Numeracy-Kompetenzen“ bzw. „Geringe Literalität“ fassen die Problematik zusammen. Die Situation unter der Covid-19-Pandemie hat diese Problematik noch verschärft. Informationsweitergabe und Möglichkeiten der gesellschaftlichen Beteiligung werden zunehmend in den digitalen Bereich verlagert und setzen Literacy- und Numeracy-Fähigkeiten voraus.

Kinder aus Familien mit geringer Sprachkompetenz können ähnlich wie ihre Eltern in einen Teufelskreis der geringen Literalität geraten. Sie benötigen Unterstützung durch Schule und Hort, die mit den Eltern zusammenarbeiten. Fhtenakis (Betrifft KINDER 2007) betont die Notwendigkeit, Brücken zu bauen, die die Lebenswelten von Familie und Kindertageseinrichtungen bzw. Horten verbinden. Pädagogische Fachkräfte müssen dabei die konkreten Lebenssituationen zu Hause mitbetrachten sowie Kinder und ihre Eltern gleichermaßen stärken. Die Möglichkeiten der Einbeziehung von Familien in die Bildungsprozesse sind ausdrücklich gewünschter, oft bereits gelebter Grundsatz. Die Akzeptanz und Wertschätzung der Beziehungsperson durch Hort und Schule ist die Basis der Partnerschaft von Eltern und Bildungsinstitutionen.

Die Projekte **alpha elementar** und **alpha elementar plus** nahmen diese Gedanken der Bedeutung von Beziehungspersonen und elterlicher Begleitung in die Gestaltung der Weiterbildung auf. Sie knüpften an Erkenntnisse der Forschung von Family Literacy an und entwickelten eine Weiterbildungs-offensive, die sich intensiv und sehr praktisch mit der folgenden Frage auseinandersetzte: Wie gelingt es, Kinder und ihre Eltern wertschätzend auf ihrem Weg in die Schrift zu begleiten? Dazu wurde kooperativ mit den pädagogischen Fachkräften in Kindergärten und Horten des Landes Sachsen-Anhalt zusammengearbeitet.

Das Team von **alpha elementar plus** hat Angebote und Materialien entwickelt, die pädagogische Fach-

kräfte in den Horten nutzen können, wenn sie ältere Kinder fachlich fundiert, entwicklungsangemessen und didaktisch-pädagogisch auf spielerische Weise unterstützen wollen, sich mit Schrift und Zahlen zu beschäftigen. Horte sind keine Verlängerung des Unterrichts am Nachmittag. Sie knüpfen an Beobachtungen der pädagogischen Fachkräfte sowie an Stärken und Ressourcen der Kinder an und geben ihnen Impulse, um positive institutionelle Lernerfahrungen außerhalb des klassischen Unterrichtssettings zu ermöglichen. Dabei können auch im Unterricht vorgegebene Aufgaben einbezogen werden. Die pädagogischen Fachkräfte bieten sich ihnen beratend und lernbegleitend an.

Die gesammelten Materialien, Ideen und Methoden für Kinder und ihre Eltern werden in der vorliegenden Broschüre vorgestellt. Sie sind für den Hort konzipiert und können auch von älteren Kindern allein ausprobiert werden. Sie lassen sich ebenso in den Alltagswelten von Kindertageseinrichtungen und im Elternhaus umsetzen. Einfache und zugleich wirkungsvolle Ideen und Methoden werden theoretisch unterfüttert.

Der Aufbau von Literacy-Kompetenzen, ausreichendem Grundwissen sowie schriftbezogener Alltagspraktiken ist ein langwieriger Prozess. Er gelingt, wenn sich Eltern, Kinder und pädagogische Fachkräfte gemeinsam und einander wertschätzend auf den Weg begeben. Der Startpunkt sollte bereits im Kindergartenalter zu finden sein, die Spur sollte sich im Hort fortsetzen.



Prof. Dr. Frauke Mingerzahn

ist Professorin für Pädagogik der frühen Kindheit an der Hochschule Magdeburg-Stendal. Sie arbeitet zu den Schwerpunkten Hort, Kinder in der mittleren und älteren Kindheit, Inklusion sowie Zusammenarbeit mit Eltern.

Quellen:

Betrifft KINDER (2007): Auf den Anfang kommt es an. Die Qualität von Bildungsprogrammen, die Dilemmata deutscher Bildungspolitik und Perspektiven der Entwicklung. Interview mit Wassilios Fthenakis. http://www.fthenakis.de/cms/BetrifftKinder_08-07.pdf (02.12.2020).

Grotluschen, Anke / Buddeberg, Klaus / Dutz, Gregor / Heilmann, Lisanne / Stammer, Christopher (2019): LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Pressebroschüre, Hamburg. <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/leo> (02.12.2020).

BEWEGUNG

**Bewegung schafft Orientierung
im Schreib- und Zahlenraum**



BEWEGUNG

Von links nach rechts und von oben nach unten: Bewegung schafft Orientierung im Schreib- und Zahlenraum

Die Bewegungsfähigkeit unseres Körpers ist beeindruckend. Wir stehen, gehen, rennen, sitzen, springen – das sind grobe und große Bewegungsmöglichkeiten, die von Kindern meistens in einer reichlicheren Bandbreite als von Erwachsenen genutzt werden. Ebenso lernen Kinder beim Heranwachsen die feinen Bewegungen. Sie zeigen mit dem Finger auf etwas, halten ihre Zahnbürste, führen Essen zum Mund, greifen mit zwei Fingern nach einer Perle usw. Diese feinmotorischen Bewegungen sind wesentlich für Schreib- und Lernprozesse.

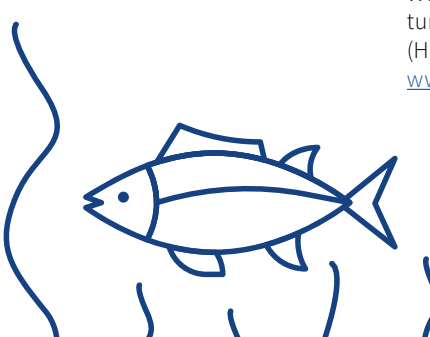
Prof. Michael Wendler forscht zu Heilpädagogik mit dem Schwerpunkt Bewegungspädagogik und ist davon überzeugt, dass „die Bewegung als Fundament des Lernens zu betrachten“ (Wendler 2008, 201) ist. Jede Bewegung verknüpft sich mit der Körper- und Raumorientierung. Fehlen Bewegungsmöglichkeiten, kann das sowohl für das Erlernen der (Schrift-)Sprache als auch für ein Zahlen-, Größen- und Mengenverständnis nachteilig sein, wie an folgendem Beispiel deutlich wird:

„Ist beispielsweise einem Kind mit mangelnder Körperorientierung nicht bewusst, wo sich welche Extremitäten wie befinden, so besteht nur eine diffuse Vorstellung über die Raumbegriffe vor, hinter, neben, auf oder in. Sind diese Ortsangaben nicht mit konkreten Erfahrungen des eigenen Körpers verbunden, erscheint es einleuchtend, dass sie auch nicht auf den persönlichen und sozialen Raum transportiert werden können und [...] Unsicherheiten im Lernen (Orientierung im Schreib- oder Zahlenraum) [...] hervorrufen“ (Wendler 2008, 203).

Auch weitere für das Lernen bedeutsame Bereiche können durch fehlende Bewegungserfahrung beeinträchtigt sein. Um Körpererfahrungen für Kinder erlebbar und möglich zu machen, sollen Ihnen die nachfolgenden Angebote Ideengeber sein. Lassen Sie die Kinder mal ganz anders auf ein Ziel werfen (*Alles im Eimer?*), geben Sie ihnen die Möglichkeit, sich federleicht auf viele aufgeblasene Luftballons zu legen (*Gut geschlafen?*), entdecken Sie gemeinsam das Spiel „Koffer packen“ als Bewegungsvariante (*Ich packe meinen Bewegungskoffer ...*) und lassen Sie sich auf einen Sprechgesang mit Bodypercussion ein (*... und Action*).

Quelle:

Wendler, Michael (2008): Handeln – Sprechen – Schreiben: Ein Bildungskonzept zur Einführung und Begleitung des Schriftspracherwerbs. In: Blos, Kimon / Fischer, Klaus / Haas, Ruth / Krus, Astrid / Weiß, Otmar (Hg.): motorik – Zeitschrift für Psychomotorik in Entwicklung, Bildung und Gesundheit. Heft 4/2008. http://www.adhs-info-zentrum.de/dokV2/660/13_Wendler_4_2008.pdf (13.01.2021), S. 201–210.





mindestens 2 Kinder



ab 5 Jahren



5 – 10 Minuten



Wir brauchen: altes zerknülltes Papier, Papierkorb

ALLES IM EIMER?

Zielwerfen mal anders

Aufräumen ist eine eher unbeliebte Beschäftigung. Wie wäre es, wenn die Kinder mal mit den Füßen aufräumen dürften und daraus ein kleiner Wettkampf entsteht?

Wie geht's?

- Der Papierkorb steht in der Raummitte, die Kinder sitzen barfuß und mit gleichem Abstand zum Korb darum herum.
- Auf ein Kommando versucht jedes Kind mit den Füßen (der Po bleibt am Boden) ein Stück Papier in den Korb zu befördern.
- Wer zuerst getroffen hat, ist Gewinner:in!



Quelle: Gatzke, André (2018): Sofort losspielen. 44 Karten mit Bewegungs-, Sprach- und Konzentrationsspielen. Weinheim / Basel: Beltz.



mindestens 2 Kinder



ab 5 Jahren



10 – 20 Minuten



Wir brauchen: viele Luftballons, einen Bettdeckenbezug

GUT GESCHLAFEN?

Das Luftbett

Im aufgeweckten Hort-Alltag kommen die Kinder manchmal nur schwer zur Ruhe. Mit diesem Spiel gelingt es sicher, die Energie der Kinder zu bündeln, deren Gespür für den eigenen Körper zu finden und anschließend mit mehr Gelassenheit und Stille Hausaufgaben zu machen. Wie geschickt sind Kinder dabei, sich auf Luftballons zu betten? Ob es ihnen gelingt, dass nichts platzt?

- Knöpfen Sie den Bezug anschließend zu.
- Nun dürfen sich die Kinder nacheinander, also einzeln, auf das Bett legen. Aber so vorsichtig, dass kein Luftballon platzt.
- Wenn die Kinder Lust haben, können sich nun alle gleichzeitig darauflegen – hier ist Geschick gefragt und ein gutes Ausbalancieren, damit nichts platzt. Wem gelingt's?

Wie geht's?

- Pusten Sie gemeinsam mit den Kindern so viele Luftballons auf, wie Sie in einen Bettbezug gefüllt bekommen.





etwa 5 – 10 Kinder



ab 5 Jahren



10 Minuten



Wir brauchen: kein Material

ICH PACKE MEINEN BEWEGUNGSKOFFER ...

... und nehme ein Winken mit!

Das Spiel „Koffer packen“ ist Ihnen sicher bekannt. Hier bekommen Sie eine Variation des Spiels mit Bewegungen: Damit lassen sich genaues Beobachten, ein gutes (Körper-)Gedächtnis und Geduld üben.

Wie geht's?

- Alle Kinder sitzen im Kreis.
- Ein Kind beginnt, überlegt sich eine Bewegung und sagt dann den Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Kopfnicken mit.“ Dazu macht es auch die Bewegung vor.

- Das nächste Kind sagt den gleichen Satz, wiederholt die vorhergehende Bewegung und fügt eine neue hinzu: „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Kopfnicken und ein Winken mit.“ Auch dieses Kind macht die Bewegung(en) parallel zum Sprechen vor.
- In diesem Stil geht das Spiel weiter, bis jedes Kind einmal einen neuen Begriff gesagt hat.
- Die Kinder können sich natürlich gegenseitig helfen, falls ein Kind mal nicht mehr weiter weiß. Das ist kein Wettkampf!



Quelle: Gatzke, André (2018): Sofort losspielen. 44 Karten mit Bewegungs-, Sprach- und Konzentrationsspielen. Weinheim / Basel: Beltz.



mindestens 3 Kinder



ab 5 Jahren



10 Minuten


Wir brauchen: **Kopiervorlage 1**

... UND ACTION

Sprechgesang und Bodypercussion

Bodypercussion bedarf keiner Instrumente und keiner Notenkenntnis. Bodypercussion eignet sich hervorragend als Muntermacher und ist gleichzeitig Gehirntuning pur. Eine korrekte, fehlerfreie Ausführung der Bewegungen stärkt die Körperwahrnehmung und das Bewusstsein für die Links-Rechts-Differenzierung. Daneben wird die Konzentrationsfähigkeit gefördert, die Sprach- und Sprechentwicklung sowie das Rhythmus- und Taktgefühl vertiefend ausgebildet. Das Spielen in der Gruppe erhöht den Spaßfaktor, das Aufeinander-Hören stärkt das Gruppengefühl.

Einfache und lustige Reime bieten sich an, geklatscht, gepatscht und gestampft zu werden: auf dem Körper, auf dem Tisch; auch Stühle, Hefte und Bücher können einbezogen werden. Buntstifte, Bleistifte und Lineale lassen sich als Schlegel einsetzen.

Wie geht's?

Fangen Sie bei sich selbst an und üben Sie die Bewegungs- und Klangfolgen ausführlich. Erst dann stellen Sie den Vers den Kindern vor. Diese nehmen am besten Aufstellung im Sitz- oder Stehkreis.

- Strahlen Sie Freude aus.
- Sprechen Sie die Texte laut und deutlich.
- Starten Sie mit kurzen Einheiten.
- Fügen Sie die in kleinen Schritten erarbeiteten Einheiten zusammen.
- Die Kinder lernen am besten durch Vor- und Nachmachen sowie Vor- und Mitmachen.
- Unterstützen Sie die Kinder durch Ihr eigenes rhythmisches Kopfnicken und überzeichnete Bewegungen.

Die Tabelle von **Kopiervorlage 1** (Wer hat an der Uhr gedreht?) wird wie folgt gelesen:



Die Zeilen geben den zu sprechenden Text vor. Die Spalten beschreiben die dazugehörige Bewegung. Diese wird abwechselnd mit der rechten oder linken Hand ausgeführt. Einer Bewegung werden die Worte eines Kästchens zugeordnet. Daraus ergibt sich der Sprechrhythmus. Es sollte stets zuerst das gemeinsame Sprechen geübt und dann die Bewegung hinzugenommen werden.

Der einfache Vers hat es in sich. Sprechen Sie den Vers zunächst rhythmisch. Beginnen Sie mit einem gleichmäßigen „Ticken“. Fügen Sie dann das Schnipsen hinzu. Bleiben Sie im Rhythmus.

Variation:

Wenn die Gruppe gut eingestimmt ist und den Rhythmus beherrscht, können Sie die Gruppe teilen und die Kinder nacheinander einsetzen lassen: Eine Gruppe beginnt. Nach der ersten Zeile, also dem vierten Takt, setzt die nächste Gruppe ein. Gemeinsam sprechen sie eine tick-tack-Zeile. Danach spricht die erste Gruppe den Text weiter. Je geübter Sie und die Kinder sind, desto leichter fällt es Ihnen, die Kinder in bis zu vier Gruppen aufzuteilen. Der Vers macht Spaß, auch wenn Sie diesen „nur“ in einer Gruppe sprechen und dafür die Bewegung variieren. Wichtig ist, dass der Rhythmus gleichmäßig eingehalten wird. Sie können das Schnipsen auch durch Klatschen der Hände oder Stampfen der Füße ersetzen. Die Hände können ineinander klatschen, auf die Oberarme, die Oberschenkel, die Füße, ...

Ist der Vers gut einstudiert, können Sie ein schnelleres Tempo vorgeben.



SPRACHE UND SPRECHEN

Vom gesprochenen zum
geschriebenen Wort

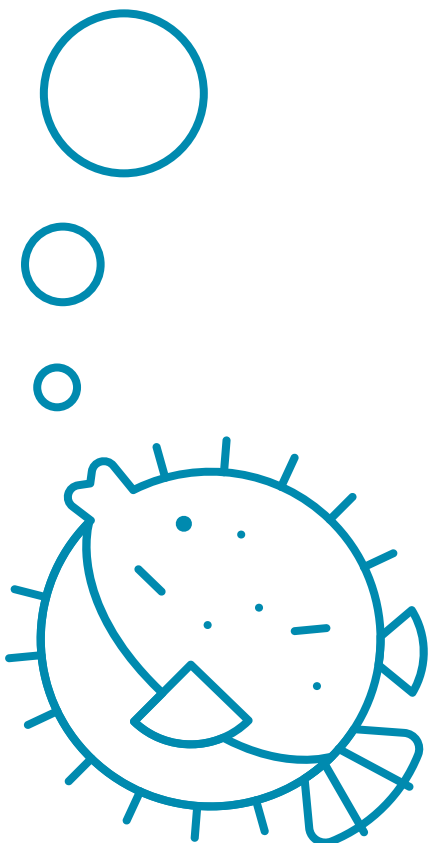
SPRACHE

Vom gesprochenen zum geschriebenen Wort

Bevor ein Kind schreiben lernt, wird es – wenn es mit der Erstsprache Deutsch aufwächst – als Säugling Gurr-Laute (*gr, ch*) und Lippen-Laute (*b, p*) produzieren, sich zu Silben (*ba, ma, da*) vorarbeiten und diese durch Nachahmung der Bezugspersonen verdoppeln (*baba, mama, dada*). Dialoge ermöglichen das Erlernen des Blickkontakts, des Sprachverständnisses und der kommunikativen Kompetenzen. Wenn ein Kind zwischen vier und fünf Jahren alt ist, ist die Sprachentwicklung weitgehend abgeschlossen. Erkennbar ist dies an einem korrekten Gebrauch grammatischer Strukturen („*Dort fährt ein Auto.*“ statt „*Da fahren Auto.*“), an einer richtigen und deutlichen Aussprache (es werden mit Ausnahme der Zischlaute alle Laute korrekt beherrscht) und an einem logischen Satzbau („*Ich habe Hunger.*“ statt „*Ich Hunger haben.*“).

Es gibt Kinder, die ihre sprachlichen Schwierigkeiten mit dem Eintritt in die Schule nicht überwunden haben. Das kann verschiedene Ursachen haben, bspw. einen späten Zweitspracherwerb, wenig sprachliche Anregungen aus der Umgebung, kognitive oder Bewegungseinschränkungen. Aber auch keines von alledem kann ursächlich für eine Sprachentwicklungsverzögerung sein. Wichtig zu wissen ist: Jeder Mensch, also auch jedes Kind, hat ein eigenes Tempo.

Durch die allmähliche Entwicklung der mündlichen Sprach- und Sprechfertigkeit ist es dem Kind möglich, sich auch in der schriftlichen Welt zurechtzufinden. Mit den kreativen Ideen auf den folgenden Seiten haben Sie die Möglichkeit, die Kinder in Ihrer Sprachentwicklung zu unterstützen: Mit einem *Quiz für die Zunge*, einem *Herbst-Domino*, einem *Spiel mit vielen Sprachen* und einer *Anleitung zum Philosophieren mit Kindern*. Dabei wird spielerisch die Aussprache verbessert, der Wortschatz erweitert und Schrift mit Bildern verbunden, anderen Erstsprachen als dem Deutschen begegnet und ein Einblick in philosophische Fragen gewonnen.





mindestens 2 Kinder (immer eine gerade Zahl)



ab 5 Jahren



keine Vorgabe



Wir brauchen: **Kopiervorlage 2** mit den Formen Quadrat, Rechteck, Dreieck und Kreis; verschiedenes Obst und Gemüse, das den Kindern schmeckt und sich gut schneiden lässt (z. B. Apfel, Kohlrabi, Gurke); ein Messer pro Kind

EIN QUIZ FÜR DIE ZUNGE

Formen im Mund erfühlen

Auf **Seite 34** stellen wir Ihnen das Spiel „Finde die Form“ vor. Darin gibt es die Formen Quadrat, Rechteck, Dreieck und Kreis, die die Kinder hier nicht mit den Augen erkennen, sondern im Mund erfühlen sollen.

Das ist vorzubereiten:

- Malen Sie auf ein Blatt die Formen Quadrat, Rechteck, Dreieck und Kreis oder drucken Sie die **Kopiervorlage 2** aus. Das brauchen die Kinder später zum Vergleich.
- Lassen Sie die Kinder mitentscheiden, welche Obst- und Gemüsesorten geschmeckt werden sollen.
- Für jüngere Kinder können Sie das Obst und Gemüse in Scheiben vorschneiden. Schneiden Sie dieses mit einem Messer in dicke Scheiben von ungefähr einem Zentimeter.
- Nun können die Kinder mit dem Messer kleine Formen aus den Scheiben schneiden, die nicht zu klein oder zu groß für ihren Mund sind. Es sollen mehrere Quadrate, Rechtecke, Dreiecke und Kreise ausgeschnitten werden. Legen Sie zum Vergleich das Vorlageblatt daneben, damit die Kinder sehen, wie die Formen aussehen sollen. Die geschnittenen Formen können in eine Schale gelegt werden.
- Legen Sie jetzt das Blatt mit den Formen zur Orientierung vor das erste Kind auf den Tisch.

Wie geht's?

- Der/Die Jüngste fängt an, schließt die Augen und streckt die Zunge weit heraus.
- Ein:e Spielpartner:in legt mit einer Gabel oder einem Zahnstocher eine Form auf die herausgestreckte Zunge, z. B. ein Dreieck.
- Sobald die Zunge im Mund verschwunden ist, darf die ratende Person die Augen wieder öffnen und mit der Zunge im Mund die Form ertasten. Ist es ein Quadrat, ein Rechteck, ein Dreieck oder ein Kreis? Sobald es erraten wurde, ist der/die Nächste an der Reihe, schließt die Augen und wartet mit herausgestreckter Zunge auf eine Form ...





ca. 4 Kinder



ab 5 Jahren



ca. 10 Minuten


Wir brauchen: Domino-Spiel (**Kopiervorlagen 3 bis 5**)

HERBST-DOMINO

Passen Text und Bild zusammen?

Das Legespiel Domino ist altbekannt, gleiche Zahlen oder gleiche Bilder werden aneinander gereiht bis kein Spielstein mehr übrig ist. Für dieses Spiel haben wir uns eine Variation ausgedacht, die Schrift mit einem Bild kombiniert. Jüngere Kinder können sich die kurzen Texte vorlesen lassen, die Älteren können selbst lesen.

Das ist vorzubereiten:

Alle Karten müssen an der gelben gestrichelten Linie ausgeschnitten werden (**Kopiervorlagen 3 bis 5**). Die Karten werden nun gleichmäßig unter den Mitspielenden verteilt.

Wie geht's?

- Das jüngste Kind beginnt und legt eine beliebige Karte in die Tischmitte (z. B. mit dem Regenschirm).
- Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter. Hat der/die Nächste vielleicht die Karte mit dem Text, der einen Regenschirm beschreibt („der hält uns bei Regenwetter von oben trocken“)? Dann darf die Karte angelegt werden.
- Oder ist dort das Bild, das zum Text „kleines stacheliges Tier“ (Igel) passt? Man kann also entweder am einen oder am anderen Ende der Reihe eine Karte anlegen.
- Wenn eine Karte angelegt wurde oder die Person keine der beiden Karten besitzt, ist der/die Nächste dran.
- Das geht so lange weiter, bis die erste Person keine Karte mehr hat und dadurch Gewinner oder Gewinnerin ist.

	der hält uns bei Regenwetter von oben trocken
	großes und rundes Gemüse, das für Halloween ausgehöhlt wird
	liegt im Kleiderschrank und hält uns im Herbst schön warm
	Früchte der Eiche, viele Tiere essen sie gern
	hat einen buschigen Schwanz und frisst gern Nüsse und Samen



mindestens 4 Kinder



ab 6 Jahren



keine Vorgabe

Wir brauchen: **Kopiervorlagen 6 bis 11** mit Tierarten oder Obstsorten, etwas festeres Papier, Schere

UND WELCHE SPRACHE SPRICHST DU?

Ein Spiel mit vielen Sprachen

Vielleicht sind in Ihrer Einrichtung Kinder, die nicht mit Deutsch als Erstsprache oder mit zwei Sprachen groß geworden sind. Diese Kinder freuen sich bestimmt, wenn deren Sprache mal zum Thema gemacht wird. Bei diesem Spiel können Sie und die Kinder Obstsorten und Tiernamen in anderen Sprachen kennenlernen und miteinander vergleichen. Und auch Schrift spielt hier eine Rolle, denn jedes Bild enthält einen Schriftzug. Falls Sie bei der Aussprache der fremden Begriffe unsicher sind, können Sie sich diese auf www.forvo.com anhören.

Das ist vorzubereiten:

Drucken Sie die beiden Seiten mit den Tierarten oder Obstsorten auf etwas festere Papier aus. Die Kinder können an den Linien entlangschneiden, so dass sie insgesamt 60 Kärtchen erhalten.

Spielvarianten

Quintett:

- Alle Tier- oder Obstkarten werden verdeckt, gemischt und gleichmäßig unter den Kindern verteilt.
- Ziel des Spiels ist es, von einer Sorte alle fünf Karten (z. B. alle Melonen) zu sammeln.
- Beginnen darf, wessen Anfangsbuchstabe des Vornamens im Alphabet am weitesten vorn steht. Diese Person fragt eine bestimmte Person nach einer bestimmten Karte, die ihm/ihr zu einem Quintett fehlt („Hast du die englische Apfelkarte?“). Wer mag, kann das Wort auch vorlesen, „apple“.
- Hat die Person diese Karte, muss sie dem/der Fragenden die Karte abgeben. Der/Die Fragende



darf solange weiter Fragen stellen, bis einer der Spielenden die gewünschte Karte nicht auf der Hand hat.

- Dann ist diese:r an der Reihe und darf fragen.
- Sobald eine Person ein vollständiges Quintett auf der Hand hat, wird es offen auf den Tisch gelegt. Wer keine Karten mehr besitzt, hat das Spiel gewonnen.

MauMau:

- Jedes Kind sollte zehn Karten problemlos halten können. Ausgewählt werden vier Obstsorten oder vier Tierfamilien mit jeweils allen fünf Karten. Sie werden verdeckt hingelegt, gemischt und gerecht unter den Mitspielenden verteilt.
- Die erste Karte legt der/die Kleinste in die Tischmitte. Das kann zum Beispiel „ladybird“ (englisch für Marienkäfer) sein.
- Darauf darf der/die zweite Spielende entweder einen anderen Marienkäfer (in einer anderen Sprache) oder ein anderes Tier in englischer Sprache legen, zum Beispiel „monkey“ (Affe), „squirrel“ (Eichhörnchen) oder „snail“ (Schnecke). Wenn eine:r nichts anlegen kann, ist der nächste Spieler oder die nächste Spielerin dran.
- Wer zuerst keine Karte mehr besitzt, hat gewonnen.

Erweiterung

In den Kopiervorlagen befinden sich auch Blankokarten, damit die Kinder in weiteren Muttersprachen ergänzen können.



etwa 5 Kinder



ab 4 Jahren



ca. 20 Minuten


Wir brauchen: vordruckte beschreibende Fragen, Forscher- und Spekulierfragen (**Kopiervorlagen 12 bis 14**)

WARUM IST DAS SO?

Philosophieren mit Kindern

Kinder wollen die Welt verstehen. Bereits in den ersten Jahren beginnen sie die Welt zu erforschen. Sie fragen die Erwachsenen, die ja diese Welt länger kennen: Warum ist das so? Wie funktioniert das? Auf diese Fragen erhalten Kinder ganz verschiedene Antworten.

Wie geht das – Philosophieren?

Philosophieren bedeutet, einander aktiv zuzuhören und Fragen anderer ernst zu nehmen. Dazu ist es notwendig klarzustellen, dass es nicht eine einzige richtige Antwort geben kann. Standpunkte, Begriffe und Dinge zu hinterfragen, sich miteinander auf die Suche nach verschiedenen Antworten zu machen, immer wieder genau zuzuhören, kreativ nachzudenken und verstehen zu wollen – diese Grundhaltung ist die wichtigste Voraussetzung des Philosophierens.

Um sich einer Situation mit philosophischen Fragen zu nähern und mit Kindern in ein Gespräch auf Augenhöhe zu kommen, bieten sich drei verschiedene Fragearten an: beschreibende Fragen, Forscherfragen und Spekulierfragen (Hildebrandt / Dreier 2014, S. 65 f.).

Im Alltag gibt es diverse Situationen, die sich für philosophische Fragen eignen, nehmen wir mal das Beispiel *Zur Schule gehen*. Sicher fallen Ihnen auch noch weitere Fragen als die folgenden ein:

Beschreibende Fragen

Was denkst du ...?

- Gehen eigentlich alle Kinder auf der ganzen Welt zur Schule?
- Werden in allen Schulen die gleichen Fächer unterrichtet?



- Was unterscheidet deinen Schulweg von dem deiner Freund:innen?
- Gibt es eigentlich weniger Lehrer:innen als Schüler:innen in eurer Schule?
- Was machen wohl die Kinder, die nicht zur Schule gehen können?

Forscherfragen

Forschen nach Ursachen, Gründen, Zwecken und Motiven: Was denkst du ...?

- Warum gehen wir überhaupt zur Schule?
- Warum beginnt der Unterricht so früh am Morgen?
- Warum stellen Lehrer:innen so viele Fragen?
- Warum könnt ihr nicht ständig zuhause lernen?
- Warum sitzt ihr in der Schule oft auf Stühlen?

Spekulierfragen

Spekulieren: Was denkst du ...?

- Was wäre, wenn es keine Lehrer:innen gäbe?
- Was wäre, wenn jedes Kind eine:n Lehrer:in für sich allein hätte?
- Was wäre, wenn es keine Unterrichtsfächer gäbe?
- Was wäre, wenn mal die Kinder unterrichten könnten?
- Was wäre, wenn eure Schule immer unter freiem Himmel stattfinden würde?



SCHREIBEN UND LESEN

**Schriftsprache erlebbar
machen – Kinder entdecken
Schreiben und Lesen**

SCHREIBEN UND LEBEN

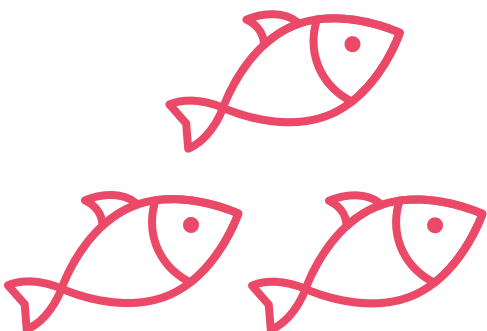
Schriftsprache erlebbar machen – Kinder entdecken Schreiben und Lesen

Für uns Lesende ist Schrift aus dem Alltag gar nicht mehr wegzudenken. Aber ist uns auch bewusst, warum das so ist?

Wir können sprechen, nutzen Emojis, verwenden Bilder – das sind wunderbare Alternativen zur Schriftsprache. Aber das gesprochene Wort ist nur begrenzt abrufbar (auch wenn die Technik heute schon Vieles möglich macht) und Emojis und Bilder können uneindeutig sein. Schrift jedoch ist eindeutig – jeder Buchstabe ist klar definiert und entspricht zumeist einem bestimmten Laut.

Zudem wirkt die Schrift über Raum und Zeit hinaus, wir können Menschen erreichen, die weder räumlich noch örtlich mit uns verbunden sind. Um Kindern zu verdeutlichen, welchen Wert und Nutzen das Lesen und Schreiben für jeden Menschen hat, sollten wir Erwachsenen als Vorbild fungieren und Schriftsprache durch Papier und Stift erlebbar machen. Durch unser eigenes Verhalten – Einkaufszettel schreiben, Termine in den Kalender übernehmen, Beschriftungen an Gegenständen vornehmen usw. – oder durch Angebote, wie wir sie in dieser Broschüre beschreiben. Seien Sie kreativ und malen Sie gemeinsam mit den Kindern mal anders (*Mal' anders!*), lesen Sie in der Osterzeit eine Geschichte vor und lassen Sie die Kinder eine Zeichnung dazu anfertigen (*Eierdiebe gesucht*), verbinden Sie Rhythmus und Buchstaben im *Bi-, Ba-, Buchstabenland* und machen Sie sich auf eine historische Reise zu den Anfängen der Schriftentwicklung (*Schriftmuseum*).

Anregungen wie diese ermöglichen einen Zugang zur Schrift und machen es dem Kind im Jugendlichen- und Erwachsenenalter schließlich möglich, sich lesend selbst zu bilden und auch im Schriftbereich selbst wirksam zu werden.





5 – 10 Kinder



ab 6 Jahren



keine Vorgabe



Wir brauchen: **Material zum Basteln der Würfel:** Würfelvorlagen (**Kopiervorlagen 15 bis 21**) gedruckt auf etwas festerem Papier, Stifte, Schere, Kleber.

Material für das Spiel mit den (Wie-)Würfeln:

WÜRFEL „SCHWIERIGKEIT“: Klebestreifen, um das Blatt auf der Unterlage zu befestigen; Tuch zum Augen verbinden.

WÜRFEL „MATERIAL“: Filzstifte, Kugelschreiber, Buntstifte, Pinsel, Tusche und Fingermalfarbe. WÜRFEL „ZEIT“: Stoppuhr (z. B. im Smartphone), angespitzte Bleistifte, Sanduhr oder Eieruhr. WÜRFEL „LINIE“: Lineal, angespitzte Bleistifte oder Fineliner.

MAL' ANDERS!

Ein etwas anderes Würfel-Spiel

Bei diesem Spiel geht es ums Zeichnen. Dabei geben die Würfel den Kindern vor, wie und was gezeichnet wird.

Das ist vorzubereiten:

Drucken Sie vor Spielbeginn von der Kategorie WIE und der Kategorie WAS jeweils eine Würfel-Vorlage auf etwas festerem Papier möglichst verschiedenfarbig aus. Bitten Sie die Kinder, sorgfältig an den Außenlinien entlang zu schneiden, das Papier zu falten und es zu einem Würfel zusammenzukleben.

Wie geht's?

- Kategorie **WAS** gibt vor, welcher Gegenstand, welches Lebewesen oder welches Ding gezeichnet werden soll.
- Dafür gibt es zwei verschiedene Würfel-Vorlagen.
- Kategorie **WIE** gibt vor, wie gezeichnet werden soll.
- Die Kinder werden z. B. dazu aufgefordert, nicht mit der Schreibhand zu malen (Würfel „Schwierigkeit“), mit zwei Stiften gleichzeitig (Würfel „Material“), in Zeitlupe (Würfel „Zeit“) oder ohne abzusetzen (Würfel „Linie“).
- Verwenden Sie dafür die **Kopiervorlagen 15 bis 21**.
- Die Kinder bekommen einen Würfel der Kategorie WAS und einen der Kategorie WIE.
- Nun werden beide Würfel geworfen und das umgesetzt, was darauf zu sehen ist.



- Zum Beispiel müssen sie ein Möbelstück (Kategorie WAS) mit zwei Stiften gleichzeitig (Kategorie WIE) malen.
- Mit immer wieder anderen Würfel-Kombinationen können die Kinder das Spiel sogar mehrmals hintereinander spielen, ohne dass es langweilig wird.

Schauen Sie sich nach dem Spiel gemeinsam alle entstandenen Bilder an.

- Welches Bild ist besonders lustig?
- Können die Kinder alles erkennen was gezeichnet wurde?
- Bitten Sie die Kinder, Geschichten zu den entstandenen Kunstwerken zu erzählen. Warum gibt es von dem Gegenstand nur eine Hälfte? Wo wird das Ding hinfliegen?
- Wer war besonders ideenreich?

Die Idee des Spiels stammt von der Künstlerin Nanne Meyer. Entdeckt haben wir es in etwas abgewandelter Form in einem Aufsatz von Heike Drewelow.



5 – 10 Kinder



ab 6 Jahren



keine Vorgabe


Wir brauchen: **Kopiervorlage 22 bis 24** (pro Kind eine Kopie), Stifte

EIERDIEBE GESUCHT

Malgeschichten zur Osterzeit

Wie geht´s?

Rund um die Osterzeit lesen Sie den Kindern die unten abgedruckte kleine Geschichte vor. Die Kinder müssen erst etwas grübeln, um dann die Malaufgabe lösen zu können.

Das ist vorzubereiten:

Jedes Kind benötigt genügend Platz zum Malen, eine Auswahl an Stiften und darf sich eine der **Kopiervorlagen 22 bis 24 (Malvorlagen 1 bis 3)** aussuchen. Mit jeder Vorlage kann ein Eierdieb enttarnt werden.

Eierdiebe gesucht!

Drei Lehrlinge des Osterhasen haben den ganzen Winter über gefaulenzt. Sie haben geschlafen, Bücher gelesen und „Hase ärgere dich nicht gespielt“. Kurz, sie waren wirklich sehr faul. Darüber haben sie vergessen, dass das Osterfest naht. Viele Eier müssen ausgestupst und angemalt werden. Als sich der Osterhase nach den fertigen Eiern erkundigt, bekommen sie einen Riesenschreck. Sie können keine Ostereier liefern. Also schmieden die drei Lehrlinge einen Plan.

Sie sammeln ganz früh am Ostermorgen alle bereits versteckten Eier im Park ein. Diese gaben sie als ihre eigenen aus. Glücklicherweise konnte der alte Herr Meier beim Gassi gehen mit seinem Dackel Bernd einen Blick auf die Hasendiebe erhaschen. Dackel haben ein ganz feines Hasennäschen.

Die Polizei fertigt nun ein Fahndungsposter an. Hierfür muss Herr Meier die drei Kerle so gut es geht beschreiben. Wie sahen die üblen Hasen aus?



„Der eine hatte lockige Schnurrhaare und kleine dicke Hasenohren.“ berichtet Herr Meier mit zitteriger Stimme. Ihm sitzt der Schreck noch in den Knochen.

„Der Zweite hatte seine Hasenohren unter einer dicken roten Wollmütze versteckt. Sie schauten nur ein kleines Stück heraus.“ beschreibt er. „Was mir noch einfällt, dieser Strolch hatte eine ziemlich knubbelige rosa Nase.“

„Was fällt Ihnen zu dem dritten Übeltäter ein?“ fragt die Polizistin. Herr Meier überlegt. „Der Dritte hatte ganz dicke Backen und ihm fehlte einer seiner Hasenzähne.“ Herr Meier kratzt sich am Kopf. „Mir fällt noch ein, dass er eine Sonnenbrille trug. Ich bin sooo nervös. Mir fällt gar nichts weiter ein...“

Wie sehen die Eierdiebe aus? Zeichne sie auf dem Poster fertig!

Die Idee des Spiels ist angelehnt an die Malgeschichten von Julia Dürr und Katherina Hettmer.



etwa 5 Kinder



ab 5 Jahren



ca. 10 Minuten

Wir brauchen: **Kopiervorlage 25**

BI-, BA-, BUCHSTABENLAND

Rhythmus erleben

Klatschen, patschen und stampfen machen den Rhythmus, die Struktur von Sprache erlebbar. So werden die Worte ganz spielerisch in einzelne Silben auseinandergenommen, die Silbentrennung trainiert. Fügen sich dazu Reime ein, wird dieses Training ausgeweitet. Wörter klingen ähnlich, beginnen mit anderen Anlauten. Erfinden die Kinder Quatschreime, zeigen sie damit ihr Verständnis des Reimprinzips.

Die Kinder bewegen sich entsprechend der angegebenen Verben und bezeichnenden Adjektive. Der Rhythmus begleitet die Tätigkeiten, er gibt Bewegungsform, Tempo, Lautstärke und den Zeitabschnitt für diese Bewegung vor. Beispielsweise bewegen sich alle nur während der ersten Strophe gehend/langsam und leise. Die zweite Strophe erfordert mehr Kraft beim Stampfen, verändert sich in der Lautstärke und bleibt dennoch in mäßigem Tempo. Während der dritten Strophe verändern sich wiederum die Kriterien der Ausführung.

In jeder Strophe wird die in rhythmische Einheiten gegliederte Sprache direkt und körperlich erfahrbar. Die Kontrolle erfolgt durch das Kind selbst in der sprachbegleitenden Ausführung der Bewegung.



Wie geht's?

- Sprechen Sie rhythmisch den Text aus **Kopiervorlage 25** und betonen Sie die fettgedruckten Silben.
- Die Kinder bewegen sich so, wie im Text angegeben.
- Achten Sie auch auf die Angabe der Lautstärke und sorgen Sie für eine korrekte Ausführung. Idealerweise bewegen Sie sich mit den Kindern.

Variationen:

- Variieren Sie, in dem Sie Runden gestalten, in denen Vor- oder auch Nachnamen genutzt werden.
- Wandeln Sie den Text um: „... **und wer ein Tier mit A nun nennt, der dreht sich einmal um.**“ Mit älteren Kindern nutzen Sie den Vers für die Wiederholung oder den Einstieg in den Unterricht: „... **und wer einen Fluss (eine Stadt, ein Land, eine Person, ein Verb, ein Subjekt) mit A nun nennt, der dreht sich einmal um.**“
- Erfinden Sie nach Bedarf neue Strophen zu Umlauten (Ä, Ö und Ü) und Zwiellauten (au, äu, eu, ei, ai).



ca. 10 Kinder



ab 5 Jahren



mindestens 2 Stunden



Wir brauchen: je nach geplantem Angebot: Ton, Knete, Wachs, Holzstäbchen, einfache Stricknadeln, Papier, alte Schreibgeräte, Federn, Weißblechdosen oder Schraubdeckel aus Metall (mind. 5 cm im Durchmesser), unglasierte Tonscherben; **Kopiervorlagen 26 bis 35** („Wie die Menschen zur Schrift kamen“, „Stationen“)

SCHRIFTMUSEUM

Eine Projektidee zur Entwicklung der Schrift

Lesen und Schreiben sind kulturelle Fähigkeiten, die Menschen entwickelten. Im Europa des 21. Jahrhunderts ist Schrift die Grundlage des gesellschaftlichen Lebens. Doch wie entwickelte sich die Schrift? Dieser Frage nachzugehen ist eine spannende Aufgabe. Das Thema bietet sich außerdem an, um mit verschiedenen Generationen und Menschengruppen ins Gespräch zu kommen: Wie war das früher? Wie ist es in deinem Land? Wie verabredet man sich ohne Telefon, E-Mail oder Smartphone? Wie habt ihr Schreiben gelernt? Wie sieht deine Schrift aus?

Die Stationsarbeit

Richten Sie die Stationen ein. Legen Sie alle Gegenstände auf Tische und halten Sie ausreichend Material bereit.

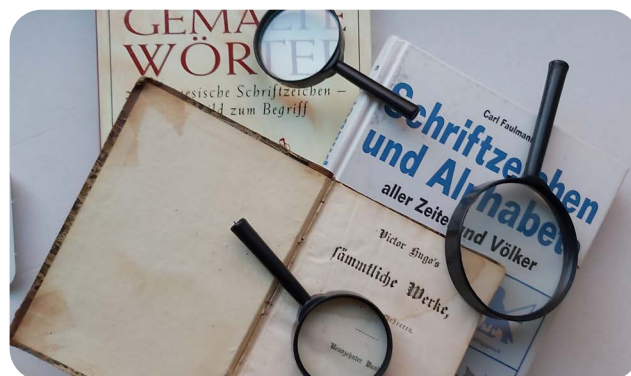
Zuerst gehen Sie erklärend mit den Kindern von Station zu Station. Schätzen Sie Ihre Kinder ein: vielleicht können die Kinder selbst erkennen, was zu tun ist und wollen Stationen betreuen? Teilen Sie die Kinder in Gruppen auf, so dass an jedem Tisch wenige, max. vier Kinder arbeiten. Überlegen Sie sich mit den Kindern Arbeitsregeln, vereinbaren Sie ein Signal zum Wechsel der Tische. Jedes Kind sollte die Möglichkeit erhalten, an allen Tischen gearbeitet zu haben. Lassen Sie die Kinder die verschiedenen Schreibmaterialien ausprobieren.

Für jede Station finden Sie in den Kopiervorlagen eine einfache Anleitung für Ihre Kinder. Drucken und schneiden Sie diese aus. Sie finden auch einige Vorschläge für Schriften anderer Völker.

Besonders auf den Stationen 1 – 3 können Sie Alphabete in verschiedenen Schriften zum Abzeichnen an-

Sie können diesen Text lesen, weil Sie wissen, wie Sie diese Zeichen deuten können. Sie identifizieren Ziffern, Buchstaben und Worte, erkennen Satzzeichen und können somit das, was hier niedergeschrieben wurde, lesen. Auch die Verfasserin dieser Zeilen ist im Besitz dieses Wissens, kann mit verschiedenen Hilfsmitteln schreiben.

So können ihre Gedanken von Ihnen gelesen werden, es findet ein Austausch statt ohne direkten Kontakt zu haben.



bieten. Für Kindergartenkinder verwenden Sie bitte ausschließlich Großbuchstaben. Vielleicht mag das eine oder andere Vorschulkind aus den angebotenen Alphabeten „seine oder ihre“ Buchstaben suchen. Ältere Kinder schaffen es schon, diese Buchstaben nachzumalen.

Auf den Stationen 4 – 6 können Sie auch kleine Texte zum Abschreiben oder Stempeln anbieten. Schöner ist es, wenn eigene Texte entstehen, die gern verziert werden können.

Eine sehr ausführliche Anleitung für ein Schriftprojekt finden Sie auf der Homepage des Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsvereins.

MUSIK

Musik ist alles,
was klingt



MUSIK

Musik ist alles, was klingt

Wenn ein Mensch musiziert, vollbringt er eine der schwierigsten menschlichen Leistungen. Fast alle Sinne sind angesprochen, Sehen, Hören und Tasten – Fühlen, Bewegung und Motorik, Körperwahrnehmung und Ausdruck eigener Emotionen müssen zusammengebracht werden. Er klingt eine Melodie, gelingt es jedem Menschen auf diese Musik zu reagieren, oft sogar durch rhythmisches Mitklatschen die hörbare Ordnung und Struktur zu erkennen und zu erspüren. Somit darf eine musikalische Begabung einem jeden unterstellt werden. Jeder Mensch, der demgegenüber offen ist was klingt, ist musikalisch!

Diese Musikalität darf genutzt werden, um mit oder durch Musik Bildungs- und Erziehungsarbeit zu unterstützen. Beim gemeinsamen Musizieren arbeiten die Mitspielenden konzentriert und gemeinsam miteinander. Wer mutig mitsingt oder mittanzt, ist aufmerksam; hört und sieht auf das, was in der Gruppe geschieht und fügt sich in das Geschehen ein. Beim Instrumentalspiel wird zudem die Geschicklichkeit erprobt, beim Bau von Instrumenten werden handwerkliche Fähigkeiten kreativ eingesetzt.

Für das Erlernen von Schrift und für ein gutes Zahlenverständnis bildet das Musizieren eine gute Grundlage. Wer viele Lieder kennt und singt, besitzt ein gutes Sprachgedächtnis und Sprachverständnis. Wem es gelingt, die nicht fassbare Musik durch Malen oder anhand von grafischen Symbolen aufs Papier zu bringen, setzt sich kreativ mit dem Gehörten auseinander und entwickelt eine Abstraktionsfähigkeit.

Die in der Musik vorgegebenen Muster und Strukturen werden unmittelbar erlebt und in ihrer Bedeutung konkret erfahren, dabei übernimmt jede:r Musizierende die gehörten oder erspürten musikalischen Regeln. Dazu bedarf es wenig Erklärung, oft genügt die praktische, strukturierte Durchführung. Werden Bewegungen zur Musik aufgemalt, also abstrahiert, entstehen mathematische Formen und manchmal sogar geometrische Muster und Figuren.

Diese vielen Nebenwirkungen der Musik werden oft unterschätzt. Völlig zu Recht ist Musik fester Bestandteil jedes Bildungsprogramms.

Auf den nachfolgenden Seiten finden sich in der Instrumentenwerkstatt Anleitungen und Ideen, um aus einfachen Materialien selbst Klangerzeuger herzustellen. Zudem gibt es Vorschläge, wie die selbstgebaute Instrumente in ein Spielgeschehen eingebunden werden können.





beliebig



ab 5 Jahren



ca. 30 Minuten



Wir brauchen: Astgabeln, etwa 30–50 cm lang, die Gabelspitzen sollten ca. 15–20 cm weit auseinanderspreizen; 10–20 Kronkorken; ein Stück feste Schnur, ca. 50 cm lang; einen Hammer; einen Nagel; ein Brett als Unterlage

AUS ASTGABELN WIRD MUSIK

Musikwerkstatt 1

Aus Astgabeln, die man in der Natur findet, können Rasseln gebaut werden. Bitten Sie die Kinder, darauf zu achten, keine Büsche und Bäume zu beschädigen. Nutzen Sie Holz, das auf dem Boden liegt.

Wie geht's?

Auf den Bildern sehen Sie, wie die Rassel gebaut wird.

Aus Rasseln wird Musik

Musik ist die Kunst, die Höreindrücke zu ordnen und zu einem Wohlklang zu formen. Für eine wohlklingende Rasselmusik müssen die Kinder gut überlegen, wie sie die Instrumente einsetzen wollen. Probieren Sie gemeinsam die verschiedenen Rasseln aus (siehe die **Anleitung** „Heute wird gerasselt – Musikwerkstatt 2“, **Seite 27**) und hören Sie auf ihre Klänge. Klingen alle gleich? Gibt es Unterschiede?

Für ein wohlklingendes musikalisches Spiel legen Sie Folgendes fest:

- Wer benutzt welches Instrument?
- In welcher Reihenfolge wird gespielt?
- Wer spielt laut und wer spielt leise?
- Wann wird laut und wann leise gespielt?
- Wann spielen alle zusammen, wann wird in kleinen Gruppen, wann allein gespielt?

Anleitung zum Instrumentenbau



Zuerst werden die Materialien zurechtgelegt, die Astgabel wird auf die gewünschte Länge geschnitten.



Mit Hammer und Nagel wird ein Loch in die Kronkorken geschlagen. Es sollte ein Brett darunter liegen.



Die Kronkorken werden aufgefädelt. Die Schnur wird zwischen den Gabelspitzen befestigt.



So sieht eine fertige Rassel aus.



Wir brauchen: verschiedene kleine, fest verschließbare Plastikbehälter mit Deckel; Fäden oder Schnüre; trockene Materialien wie Nudeln, Gries oder Reis, Erbsen oder Linsen, Knöpfe, Kronkorken, kleine Steinchen; Löffel und Trichter zum Befüllen; Klebstoff, Klebeband, evtl. Heißkleber

HEUTE WIRD GERASSELT

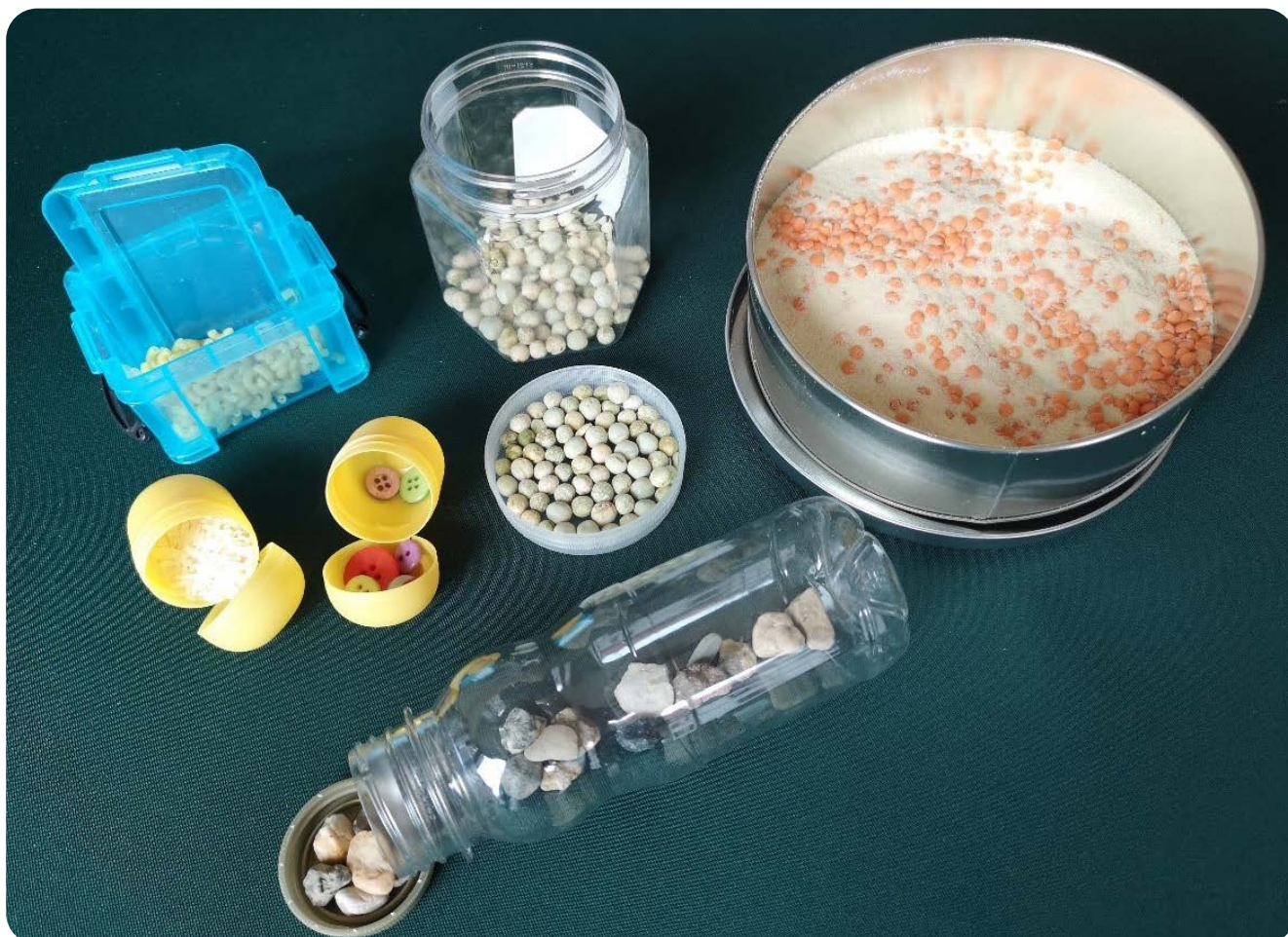
Musikwerkstatt 2

Klänge und Geräusche erforschen, eigene einfache Instrumente herstellen und spielen: diese Aktivitäten ermuntern Kinder dazu, in die Welt zu hören und sich der Unterschiedlichkeit ihrer Töne bewusst zu werden. Das Bauen eigener Instrumente erfordert Geschick sowie Phantasie. Man muss zudem kreativ sein, um geeignete Materialien auszuwählen und letztendlich ein passendes Musikstück zu finden. Der anschließende Einsatz fördert das kooperative Spiel und unterstützt die sprachliche Entwicklung der Kinder. Sie erfinden und erzählen Geschichten, singen Lieder und nutzen die Instrumente zur Begleitung.

Wie geht's?

- Aus diesen Materialien können die Kinder verschiedene Musikinstrumente bauen, die durch Schüttelbewegungen Geräusche und Töne hervorbringen.
- Die Plastikbehälter werden mit trockenen Materialien befüllt und gut zugemacht.
- Damit nichts herausfällt, kann die Öffnung mit Klebeband verschlossen werden.

Eine Anwendungsidee für die selbstgebauten Instrumente finden Sie auf **Seite 26**.





beliebig



ab 5 Jahren



keine Vorgabe



Wir brauchen: mind. 12 Nägel in verschiedenen Längen, eine Holzlatte, eine Dose oder ein kleines Kästchen, ein Stück Schnur, einen Hammer, Heißkleber oder kleine Holzschrauben (das sind die mit einer Spitze)

NAGELSPIEL AUS HOLZ

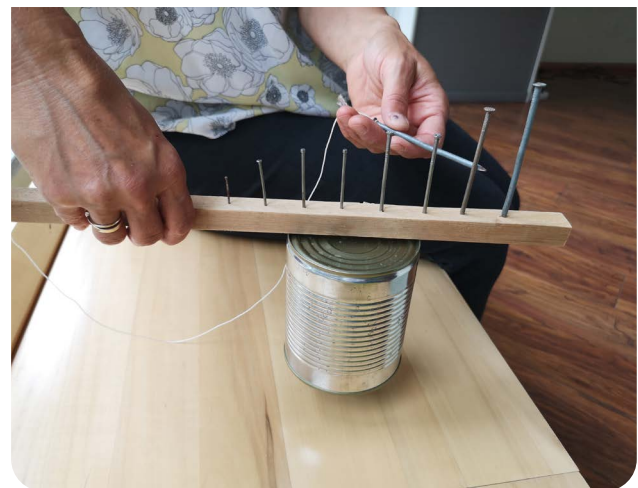
Musikwerkstatt 3

Mit der Hilfe von Erwachsenen können Kinder einfache Instrumente selbst herstellen. Dabei machen die Kinder wertvolle Erfahrungen mit verschiedenen Materialien und üben sich in ihrem handwerklichen Geschick und Durchhaltevermögen. Pädagogisch wertvoll ist hier der Herstellungsprozess: dessen gemeinsame Planung und Durchführung. Der Weg ist das Ziel, der Lohn der Einsatz des klangvollen und selbstgebauten Instruments.

Nägel und Holz gibt es oft reichlich in der Werkstatt. Mit einfachem Handwerkszeug entsteht aus Nägeln, Holz und einer alten Dose ein Musikinstrument.

Wie geht's?

- Von den zwölf Nägeln werden der kleinste und der längste beiseitegelegt. Die anderen zehn möglichst geraden Nägel werden nach der Größe sortiert.
- Mit dem Hammer werden die Nägel möglichst fest in die dicke Holzleiste gehauen. Zwischen den Nägeln ist ein Abstand von etwa einem Zentimeter günstig.
- Der kleinste Nagel wird in das Leistenende geschlagen. An diesem Nagel wird mit der Schnur der längste Nagel befestigt.
- Mit diesem Nagel werden alle anderen durch leichtes Anschlagen zum Klingen gebracht.
- Damit der Ton lauter wird, braucht es einen Klangverstärker. Das kann eine Dose oder ein Holzkästchen sein.
- Die Holzlatte wird daran befestigt.
- Achten Sie darauf, dass die Öffnung nach unten oder zur Seite zeigt. Das Befestigen an der Dose funk-



tioniert gut mit Heißkleber. Ein Holzkästchen kann auch mit Holzschrauben befestigt werden. Wenn die Kinder nun mit dem einzelnen Nagel an der Nagelreihe auf und ab ratschen, entstehen ganz verschiedene, zarte Töne.



Wir brauchen: Pappröhren, Blumentöpfe oder kleine Plastikeimer; starke Plastikfolie oder Fensterleder (aus der Drogerie); starke Gummiringe (Weckgummi); Heißklebepistole; evtl. Acrylfarben, Aufkleber, farbige Klebebänder

TROMMEL MIT!

Musikwerkstatt 4

Trommeln lässt es sich fast überall – auf dem Bauch, den Oberschenkeln, dem Tisch. Mit einem selbstgebauten Instrument macht es einfach noch mehr Spaß. Beim Bau der Trommel sollte unbedingt eine erwachsene Person dabei sein. Die Verwendung einer Heißklebepistole erfordert große Vorsicht und Aufmerksamkeit.

Wie geht's?

- Ein Hohlkörper (Pappröhre, Blumentopf oder Plastikeimer) wird kopfüber auf Plastikfolie oder Fensterleder gelegt. Das ist die Form. Diese wird auf Fensterleder oder starke Plastikfolie gezeichnet. Es sollte ein Überstand von mindestens 5 cm bleiben.
- Anschließend wird die Bespannung zugeschnitten. Je nach gewünschter Festigkeit kann die Folie mehrfach übereinandergelegt werden.
- Folie oder Fensterleder werden mit einem starken Gummi festgespannt.
- Mit der Heißklebepistole wird alles festgeklebt. Dazu muss der obere Rand des Trommelkörpers mit Kleber bestrichen werden. Hier ist schnelles Arbeiten wichtig, denn der Kleber ist sehr heiß und kühlt rasch ab. Eventuell muss in Etappen gearbeitet und der Kleber nacheinander und in kleinen Abschnitten auftragen werden.
- Bei kleineren Hohlkörpern genügt es möglicherweise, nur einen Gummi zu verwenden.
- Wer mag, kann seine Trommel farbig gestalten. Nach dem Trocknen ist sie fertig für den Gebrauch, zum Beispiel für eine Trommelgeschichte.

Mit der Trommel eine Geschichte erzählen

Eine Trommel eignet sich wunderbar dazu Klanggeschichten lebhaft zu erzählen, denn die Trommel



kann sehr unterschiedlich bespielt werden. Probieren Sie aus, welche Geräusche erklingen, wenn Sie

- mit der flachen Hand fest oder leicht auf die Trommel, den Trommelrand oder den Trommelkörper schlagen, streichen oder reiben,
- mit den Fingern über die Trommelfläche „laufen“,
- nur mit den Fingerspitzen spielen,
- mit den Fäusten schlagen oder
- mit den Knöcheln klopfen.

Überlegen Sie nun, welche Trommelgeräusche welchen Tätigkeiten zugeordnet werden können. Wie kann eine schleichende Katze dargestellt werden, eine trippelnde Maus, der Sprung der Katze und ihre Landung neben der Maus, die in Windeseile davonläuft?

Auch weitere Themen sind rasch gefunden. Sie oder die Kinder können vom Besuch im Einkaufsmarkt, von der Gartenarbeit oder davon berichten, was heute alles los war.



mindestens 2 Kinder



ab 4 Jahren



5 – 10 Minuten



Wir brauchen: Instrumente aus der Musikwerkstatt (**Kopiervorlage 36**) oder eigene Instrumente aus der Musikkiste, Klanggeschichte (**Kopiervorlage 37**)

INSTRUMENTENZAUBER

Geschichten aus der Musikwerkstatt

Wie geht's?

- Suchen Sie eine Geschichte aus. Gut geeignet sind Geschichten mit einem Hauptdarsteller oder einer Hauptdarstellerin, der/die unterschiedlichstes erlebt oder Geschichten mit wenigen Akteuren.
- Lesen Sie den Kindern die Geschichte vor.
- Nennen Sie die Akteur:innen und Aktionen, die in der Geschichte musikalisch dargestellt werden sollen.
- Jedes Kind nimmt sich ein Instrument.
- Zunächst darf jedes Kind dieses Instrument ausprobieren: Wie kann ich welche Töne, Klänge oder auch Geräusche erzeugen?
- Alle überlegen gemeinsam, welche Instrumente eingesetzt und wie sie gespielt werden können.
- Beginnen Sie die Geschichte gemeinsam zu erzählen.
- Lassen Sie kleine Pausen, in denen das zuvor festgelegte Instrument ertönen kann. Diese Festlegung sollte eindeutig und für diese Klanggeschichte unumstößlich sein.

Variationen:

- Bei der Wiederholung der Geschichte lassen Sie die Verben aus. Diese werden durch die vereinbarten Geräusche oder Klänge ersetzt. Beispielsweise: *Die Katze schleicht vorsichtig über den Hof.* Die Worte „schleicht vorsichtig“ werden durch eine leise Streichbewegung mit der flachen Hand über eine Trommel dargestellt und bei der Wiederholung der Erzählung weggelassen.



- Nennen Sie die Verben und lassen Sie die Akteur:innen aus. Diese werden durch das Instrument ersetzt.
- Oft können sich Kinder nicht entscheiden, welches Instrument sie spielen wollen. Bieten Sie einen Wechsel an: das Instrument bleibt auf dem Platz liegen und die Kinder rücken im Uhrzeigersinn auf den nächsten Platz. Bei jeder Wiederholung der Geschichte nutzt jedes Kind ein neues Instrument.

Eine Klanggeschichte für die Instrumente aus der Musikwerkstatt finden Sie in der **Kopiervorlage 37**. Unsere Instrumentenvorschläge sind Ideen, die Sie nach Angebot sehr gern variieren, ergänzen oder austauschen können. Wir haben deshalb mehrere Instrumente angegeben. Lassen Sie den Kindern ausreichend Zeit zum Experimentieren.

Wichtig ist, vor dem Erzählen ein Instrument und seine Spielweise eindeutig einem Akteur oder einer Akteurin zuzuordnen und in dieser Klanggeschichte nicht zu verändern.

Weitere Ideen zu Klanggeschichten finden Sie in den unten stehenden Buchtipps.

Buchtipps:

Breuer, Kati (2013): Rhythmus-Hits für Kita-Kids! Kreative Ideen zum Trommeln, Rasseln, Klatschen, Stampfen. Mülheim a. d. Ruhr: Verlag an der Ruhr.
Scheer, Bettina / Gulden, Elke (2008): Kinder spielen mit Orff-Instrumenten. 55 Klanggeschichten und weiterführende Spielideen. München: Don Bosco Verlag.



mindestens 4 Kinder



ab 4 Jahren



5 – 10 Minuten



Wir brauchen: Instrumente aus der Musikwerkstatt oder eigene Instrumente, Schal, Tuch oder Augenmaske zum Verbinden der Augen

KREUZ UND QUER

Ein bewegendes Spiel: hören, gehen, stehen

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, gut zuzuhören. Die Instrumente geben die Art, Dauer und Richtung einer Bewegung an. Wichtig ist es, die Instrumente einzeln erklingen zu lassen. Das erfordert eine erhöhte Konzentration aller Beteiligten. Nur dann sind ein gutes Hören und das korrekte Ausführen der Bewegung möglich.

Wie geht`s?

- Suchen Sie drei verschiedene Instrumente aus. Gut geeignet sind Instrumente, die sehr unterschiedlich klingen.
- Legen Sie für jedes Instrument eine Bewegung fest. Zum Beispiel: Trommel: vorwärtslaufen, Rassel: nach links drehen, Nagelspiel: nach rechts drehen.
- Probieren Sie mit den Kindern die Bewegung zum Instrumentenspiel aus.
- Verteilen Sie die Instrumente an die Kinder, die im Sitz- oder Stehkreis sind.
- Bitten Sie ein Kind in die Kreismitte und verbinden Sie diesem die Augen.
- Das Kind mit der Trommel beginnt und spielt mit gleichmäßigem Rhythmus.
- Das Kind mit den verbundenen Augen geht vorwärts. Verstummt die Trommel, bleibt es stehen.
- Jetzt ertönen Rassel oder Nagelspiel. Das Kind dreht sich in die vorgegebene Richtung. Die Trommel erklingt wieder und es geht weiter.
- Wurde dreimal die Richtung gewechselt, ist das nächste Kind dran und bekommt die Augen verbunden.



Variation:

- Teilen Sie nur zwei Instrumentenarten aus: zum Beispiel eine Trommel und mehrere Rassel: die Trommel, um die Zeitdauer des Gehens anzuzeigen und mehrere Rassel, die die Richtung des Gehens bestimmen. Es wird zuvor keine Richtung festgelegt, das Kind dreht sich zu der Rassel, die gerade erklingt und geht in diese Richtung.



ZAHLEN

Zahlen in der
Alltagswelt
der Kinder

Zahlen in der Alltagswelt der Kinder

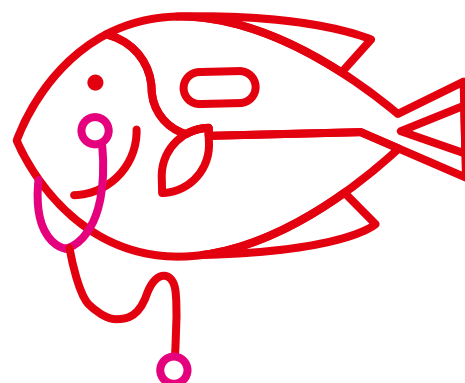
Zahlen und Mathematik sind eng mit der Alltagswelt der Kinder verknüpft. Zahlen begegnen uns überall und sind aus unserem täglichen Leben nicht wegzudenken. Wir entdecken sie in unserem Geburtsdatum, auf der Uhr, wir tippen sie ins Telefon ein und nutzen sie, um beim gemeinsamen Backen die Menge des Mehls zu erfahren.

Schätzen, Zählen und Rechnen sowie der Umgang mit mathematischen Größen sind grundlegende Fähigkeiten, um sich in der Welt zurechtzufinden. Durch diese Befähigungen können wir erkennen, wie viel drei Kugeln Eis kosten, zu welcher Zeit der nächste Bus fährt oder wer das größte Kind in der Klasse ist. Das alles ist Mathematik.

Kinder sollen ermutigt werden, im Alltag entstandenen Fragen auf den Grund zu gehen und über ihre gewonnenen Forschungserkenntnisse zu kommunizieren. Sie sollen schon frühzeitig die Welt durch die Mathebrille sehen. Dazu muss die Lust am Forschen und Experimentieren geweckt und begleitet werden.

Die Praxisideen im folgenden Kapitel können Ausgangspunkte für ein mathematisches Forschen der Kinder sein. Öffnen Sie sich für gemeinsames mathematisches Tun, indem Sie sich zum Beispiel beim *Pleitegeier* gegenseitig das Geld aus den Taschen ziehen. Oder sichern Sie sich alle diejenigen Zahlenkarten, die zusammen eine Zehn ergeben beim *Verliebte Zahlen schnappen*.

Beim Spiel *Hände hoch!* wird das Körperschema in den Blick genommen, welches wir dringend zur Entwicklung von Orientierungen im uns umgebenden Raum und ebenso in der Mathematik für den Zahlenraum benötigen.





5 – 10 Kinder



ab 6 Jahren



keine Vorgabe



Wir brauchen: **Kopiervorlagen 2, 38 und 39**; Abdeckplättchen für die Felder (**oder Kopiervorlagen 40 und 41**), ggf. Schere, Würfel

FINDE DIE FORM

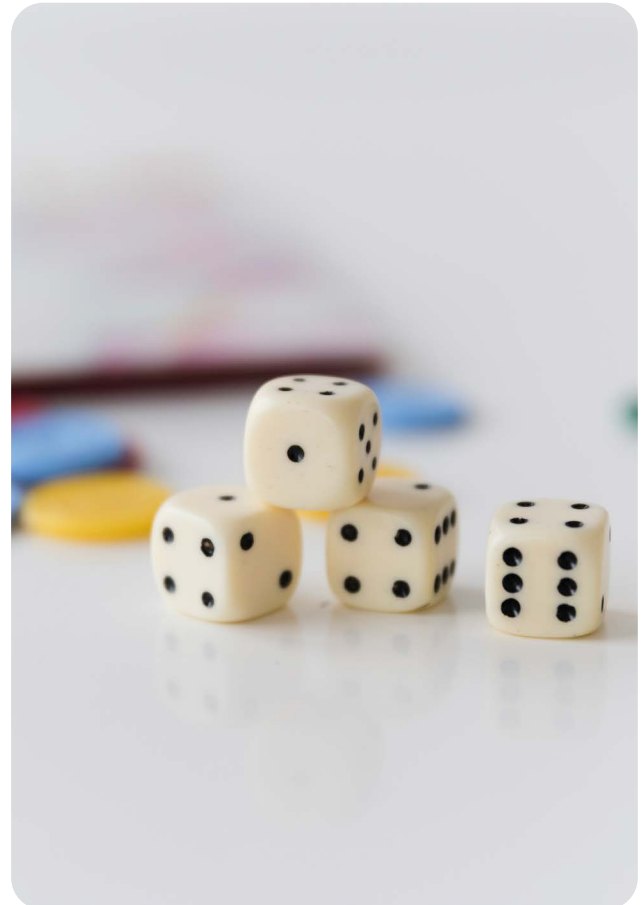
Würfelspiel

Das ist vorzubereiten:

Drucken Sie eine der beiden Vorlagen (**Kopiervorlagen 38 oder 39**) je nach Anzahl der Kinder aus. Wenn Sie keine passenden Abdeckplättchen in Ihrer Einrichtung finden, können Sie unsere Vorlage (**Kopiervorlagen 40 und 41**) dafür nutzen. Legen Sie einen Würfel bereit und kleben Sie die Sechs ab.

Wie geht's?

- Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler erhält eine Vorlage.
- Dazu bekommt jede:r noch einen Satz Abdeckplättchen.
- Wer zuerst einen runden Gegenstand im Raum entdeckt, darf beginnen und würfelt zuerst.
- Die Augenzahl auf dem Würfel zeigt an, welche Form gefunden werden soll.
- Hat das Kind einen passenden Gegenstand zur Form gefunden, dann legt es ein Abdeckplättchen darauf.
- Sind bereits alle Gegenstände der gewürfelten Form besetzt, ist der/die nächste Spieler:in dran.
- Gewonnen hat, wer zuerst alle Gegenstände abdecken konnte.





etwa 3 – 5 Kinder



ab 6 Jahren



keine Vorgabe


Wir brauchen: Gliederpuppe aus Holz, Auftragskärtchen (**Kopiervorlagen 42 und 43**)

HÄNDE HOCH

Da bin ich!

Wo ist rechts? Wo ist links? Und ist mein links auch dein links? Mit diesem Spiel stärken Kinder ihr eigenes Körpergefühl und bewegen sich gemeinsam. Nur nicht umfallen!

Das ist vorzubereiten:

Die Auftragskärtchen werden ausgedruckt, ausgeschnitten und bereitgelegt. Die Gliederpuppe wird aufgestellt.

Wie geht's?

Variante 1

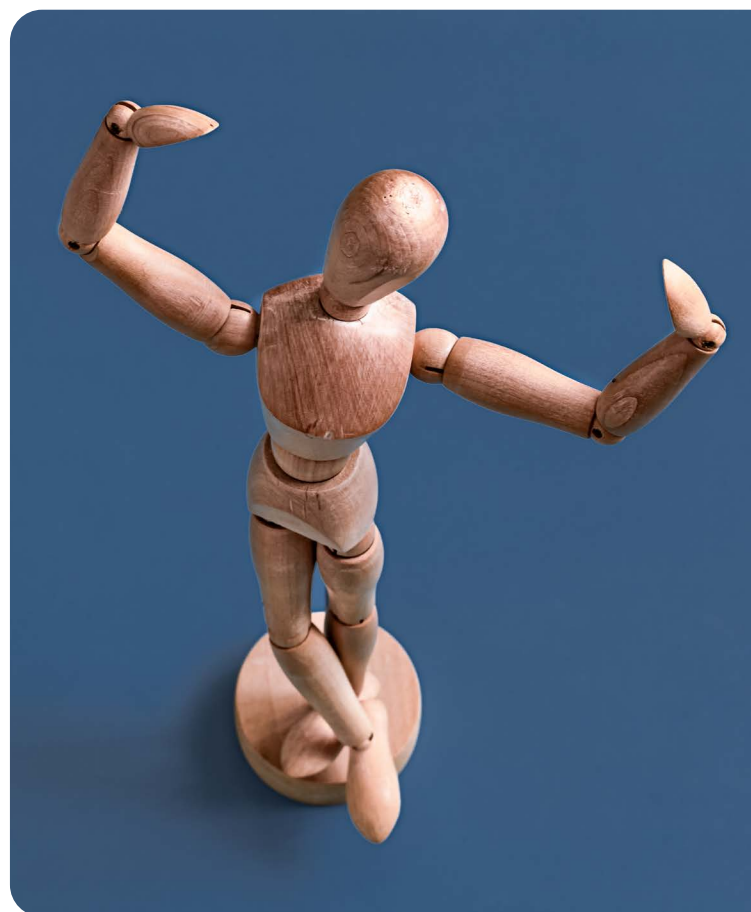
- Was steht auf der ersten Karte?
- Die Kinder bewegen ihren eigenen Körper so, wie es auf der Karte steht und bleiben genauso, also wie eingefroren, stehen.
- Geben Sie den Kindern Zeit zu vergleichen, ob ihre eingefrorenen Bewegungen identisch sind.

Variante 2

- Für die Bewegungen wird die Holzpuppe genutzt.
- Die Puppe soll so bewegt werden, wie auf der Karte beschrieben.
- Dabei schaut die Puppe in die gleiche Richtung wie die Kinder.

Variante 3

Jetzt wird es etwas kniffliger, denn nun schaut die Puppe die Kinder an. Sie müssen genau überlegen, welche Seite der Puppe bewegt werden soll. Die linke Hand eines Kindes ist nun die rechte Hand der Puppe. So, als wenn man in einen Spiegel schaut.



- Ein Kind liest den Auftrag auf dem Kärtchen vor und führt die Anweisung an der Puppe aus.
- Danach kann die Puppe so gedreht werden, dass Kind und Puppe in eine Richtung schauen und überprüfen können, ob die Bewegung mit dem Kärtchen übereinstimmt.
- Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



etwa 3 – 6 Kinder



ab 5 Jahren



keine Vorgabe



Wir brauchen: **Kopiervorlagen 44 bis 47** (Ziffernkarten, Karten mit den Würfelbildern, Karten mit den Mengen, Karten mit den Fingerbildern)

KEINE CHANCE

Alle Karten mit der Fünf zu mir! ...

Ziel dieses Spiels ist das Erkennen von Ziffern und Mengen. Eine bestimmte Menge bleibt immer gleich, kann jedoch in ganz unterschiedlicher Form dargestellt werden.

Finden Sie gemeinsam in diesem Quartettspiel heraus, welche Ziffern und Mengen zusammengehören und wer am Ende die meisten Karten hat.

Das ist vorzubereiten:

- Die **Kopiervorlagen 44 bis 47** müssen ausgedruckt und ausgeschnitten werden.

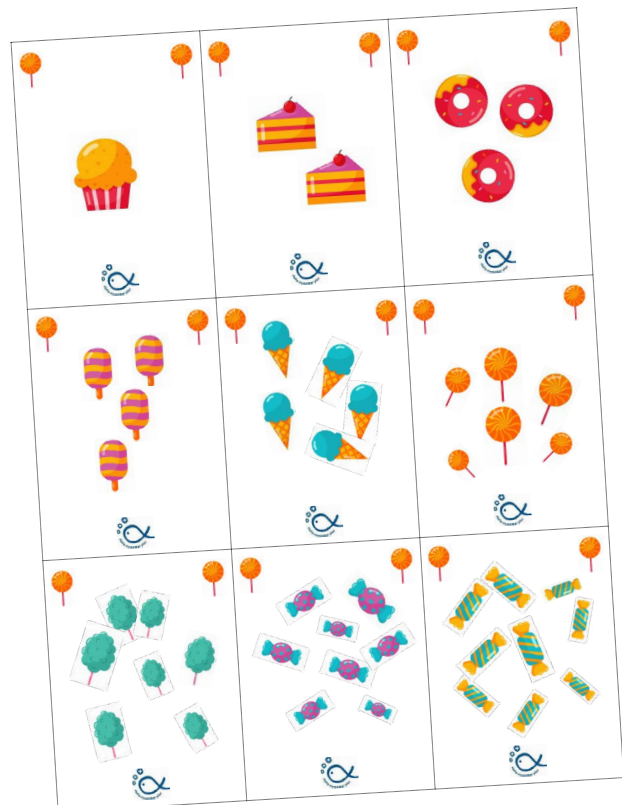
Wie geht's?

Variante 1

- Grundlegend gelten die Regeln des Quartettspiels, es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Jedes Kind erhält fünf Karten. Der Rest wird verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt.
- Das erste Kind fragt ein anderes ganz allgemein nach Karten. Beispielsweise: „Gib mir alle Fünfer-Karten.“ Es darf aber nur nach Karten gefragt werden, von denen man mindestens eine auf der Hand hat.
- Hat das angesprochene Kind keine passende Karte, antwortet es mit „Keine Chance!“.
- Das Kind, das vergeblich nach den Karten gefragt hat, nimmt nun eine Karte vom Stapel der verdeckten Karten. Nun ist das nächste Kind dran.

Variante 2

- Es wird nach bestimmten Karten gefragt. Beispielsweise: „Gib mir bitte die Würfel-Sieben!“.
- Die weiteren Regeln bleiben gleich.





2 – 5 Kinder



ab 5 Jahren



keine Vorgabe



Wir brauchen: viele 1-, 2- und 5-Cent-Münzen, Zahlen- oder Augenzwürfel

PLEITEGEIER

Wer zuerst die Taschen leer hat, gewinnt!

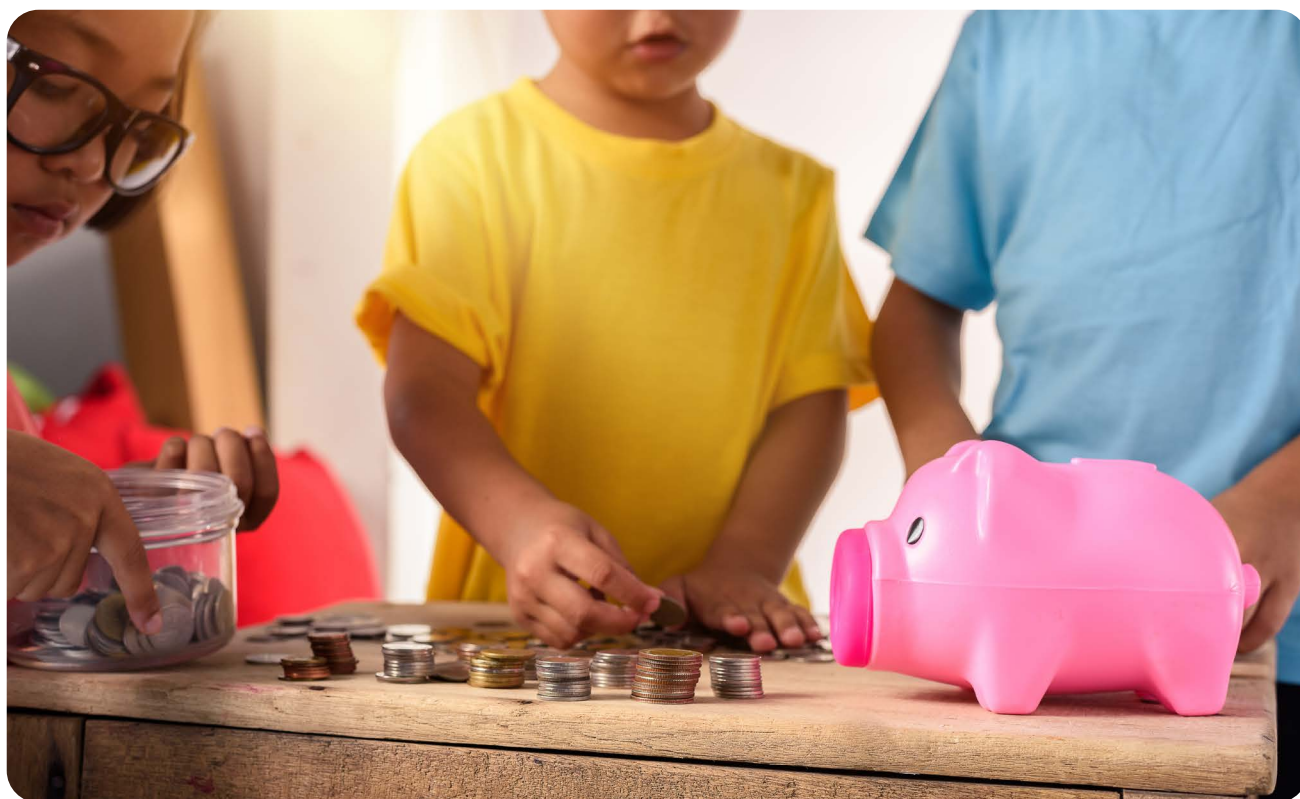
Dieses kleine Spiel ist schnell und einfach umzusetzen. Ziel ist es, so schnell wie möglich keine Münzen mehr zu haben und so das Spiel zu gewinnen. Gewinner:in ist der Pleitegeier.

Wie geht's?

Sortieren Sie gemeinsam mit den Kindern die Münzen nach Wert und benennen Sie diese immer wieder.

- Verteilen Sie die Münzen so, dass jede:r Mitspielende von jeder Münzsorte die gleiche Anzahl hat. Schon kann gewürfelt werden.

- Der/Die erste Mitspielende würfelt z. B. eine Vier. Er/Sie bekommt vom nächsten Spielenden vier Cent. Hier zählt der Wert der jeweiligen Münze.
- Der/Die Nächste würfelt und fordert die Augenzahl in Cent vom nächsten Mitspielenden ein. Gewonnen hat, wer zuerst seine Münzen verteilt hat.



Nach einer Idee von:

Schnorbusch, Kathrin (2009): Alles oder Nichts – ein Spiel des „Kleinen Zahlenbuches“ als Anlass zur Auseinandersetzung mit dem Größenbereich Geld im Rahmen mathematischer Früherziehung, sowie dessen mögliche Erarbeitung unter Berücksichtigung von Schwierigkeiten und Möglichkeiten. In: 19. Symposium mathe 2000: Mathematische Frühförderung und Anfangsunterricht. <http://www.mathematik.uni-dortmund.de/didaktik/mathe2000/pdf/Symp19/schnorbusch.pdf> (12.11.2020).



2 Kinder



ab 5 Jahren



ca. 10 Minuten

Wir brauchen: **Kopiervorlagen 48 und 49** (Zahlen- und Würfelbilder)

STECHEN

Die Fünf sticht die Drei!

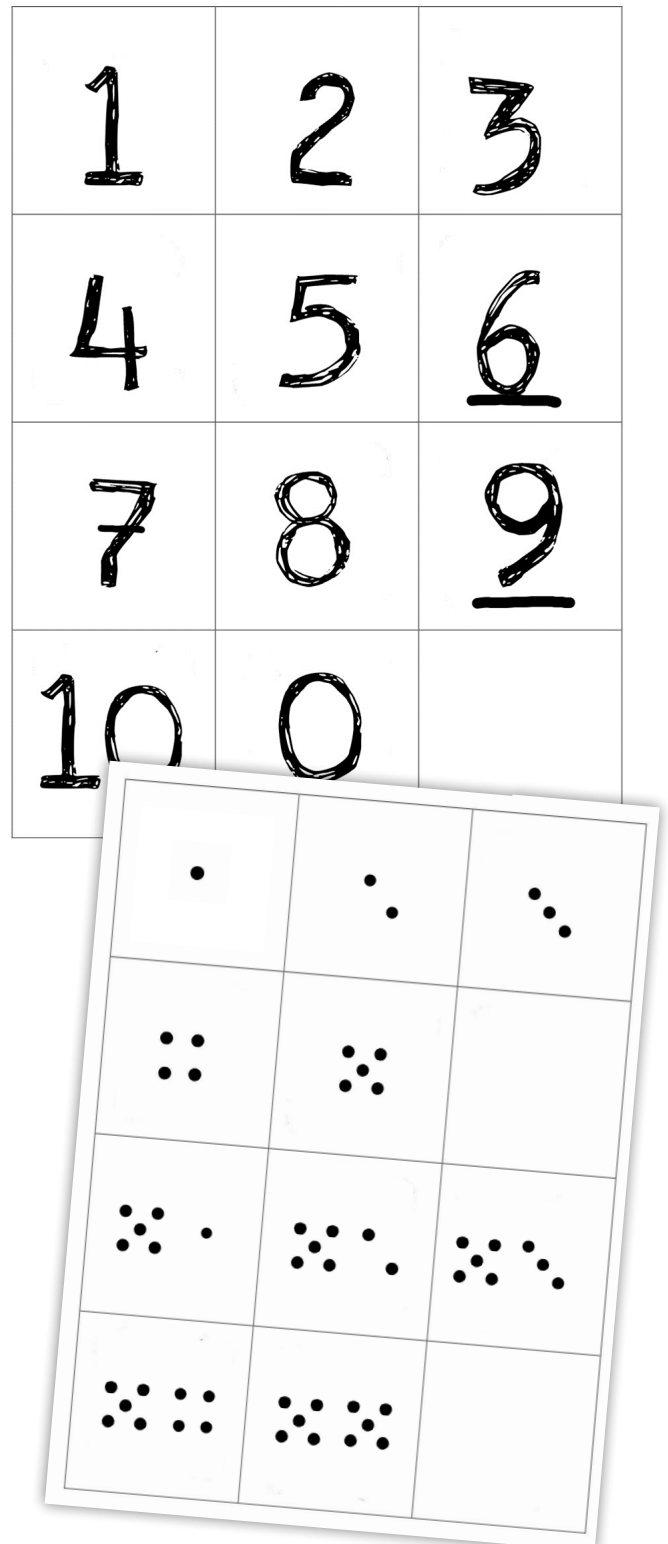
Eine wichtige Erkenntnis ist, dass Ziffern eine bestimmte Menge zugeordnet wird. Dieses schnelle Spiel verknüpft und festigt die Ziffern und die dazu gehörenden Mengen im Zahlenraum bis zur zehn.

Das ist vorzubereiten:

- Die **Kopiervorlagen 48 und 49** (Zahlen und Würfelbilder) müssen je viermal ausgedruckt und ausgeschnitten werden.

Wie geht's?

- Die Zahlenkarten und die Karten mit den Würfelbildern werden getrennt voneinander gemischt.
- Ein Kind bekommt die Zahlenkarten und ein anderes die Karten mit den Würfelbildern. Die Kinder decken gleichzeitig jeweils eine Karte auf.
- Das Kind, welches die höhere Zahl oder die größere Menge aufdeckt, bekommt beide Karten. Bei Gleichstand werden die Karten wieder unter den Stapel gelegt.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt sind. Gewonnen hat, wer die meisten Karten erhalten hat.





2 – 4 Kinder



ab 5 Jahren



keine Vorgabe


Wir brauchen: **Kopiervorlage 50**, Mini-Baumscheiben, kleine Steine oder ähnliches; Stift

VERLIEBTE ZAHLEN SCHNAPPEN

Es fehlt nur die Zehn!

Das ist vorzubereiten:

- Die **Kopiervorlage 50** muss dreimal ausgedruckt und ausgeschnitten werden.
- Beschriften Sie oder die Kinder die Mini-Baumscheiben, kleine Steine oder Ähnliches mit den Zahlen 1 bis 9.

Nun geht's los!

- Die Steine werden in die Mitte des Tisches gelegt oder (wenn die Kinder auf dem Boden spielen) so mittig, dass sie jede:r Spielende gleich gut erreichen kann.
- Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Kartenstapel hingelegt.
- Das jüngste Kind darf beginnen. Es deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spielenden sie sehen können.
- Nun versuchen alle blitzschnell den Stein mit der passenden „verliebten“ Zahl zu schnappen.
- Gemeinsam ergeben sie die Zahl 10.
- Wer die richtige Zahl zuerst erwischt, darf als Belohnung die aufgedeckte Karte behalten.
- Wer zum Schluss die meisten Karten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

1 1	2 2	3 3
4 4	5 5	6 6
7 7	8 8	9 9



3 – 5 Kinder



ab 4 Jahren



ca. 10 Minuten



Wir brauchen: mindestens zwei Würfel, fünf Muggelsteine pro Spieler:in

WÜRFELTURNIER

Wer hat mehr?

Ziel dieses schnellen Würfelspiels ist es, durch Würfeln alle Muggelsteine loszuwerden. Dazu müssen die Kinder noch nicht strukturiert rechnen gelernt haben.

Das ist vorzubereiten:

- Jedes Kind erhält zu Beginn fünf Muggelsteine, das ist der Spieleinsatz. Alle Kinder sitzen im Kreis, zwei Würfel kommen in die Mitte. Ältere Kinder können auch mehr Würfel nehmen.
- Kleben Sie die Sechsen ab, dann ist das Spielen ein bisschen leichter. Der Grund dafür ist schnell erklärt: Sehen Sie sich die drei Zahl-Darstellungen in der Abbildung an und sagen Sie sofort, wie viele Punkte Sie jeweils auf den ersten Blick erfassen.



Wie geht's?

- Das Kind mit den kleinsten Füßen beginnt. Es wirft die beiden Würfel und nennt die Augenzahl, also die Anzahl aller Punkte auf den Würfeln.
- Reihum würfelt nun auch jedes andere Kind. Die Zahlen können aufgeschrieben oder im Gedächtnis behalten werden. Es können auch die jeweiligen Würfelbilder abgemalt werden, wenn die Ziffern noch nicht bekannt sind.
- Nach der ersten Runde werden alle Ergebnisse miteinander verglichen. Das Kind mit der höchsten Zahl gibt einen Muggelstein ab, das Kind mit der niedrigsten Zahl muss diesen Stein nehmen.
- Haben zwei Kinder das gleiche höchste oder niedrigste Ergebnis, dürfen beide einen Stein abgeben bzw. beide einen Muggelstein vom Sieger oder der Siegerin nehmen.
- Wer zuerst alle Muggelsteine losgeworden ist, hat gewonnen.

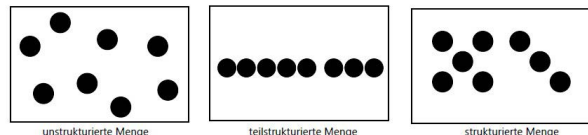


Abbildung 1: Mengenbilder (Hörth 2017)

Hier wird Ihnen sicher deutlich, wie sinnvoll die Strukturierung der Fünfer-Menge ist, nur die letzte der drei Anordnungen ist simultan erfassbar. Zudem wird es beim Rechnen notwendig, mit vorgestellten Gegenständen zu operieren. Das heißt, dass wir in der Vorstellung Dinge dazu- oder wegnehmen müssen. Die Fünfer-Struktur bietet hierfür eine gute Grundlage. Wir haben ja auch fünf Finger an jeder Hand und stellen die Zahl 8 mit fünf und drei Fingern dar.

Nach einer Idee von: Harms, Petra / Wall, Hanna (2019): 54 schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht. Hamburg: Persen Verlag.
Quelle: Hörth, Miriam (2017): Die Würfelbildmethode. Vom Abzählen zum verstehenden Rechnen. https://www.lernmath.de/produkte/wuerfelbildmethode_download/ (08.10.2020).

Wir brauchen: zwei Würfel, ein kariertes Blatt, zwei verschiedenfarbige Stifte

KÄSTCHENJAGD

Das kleine 1x1 erobert das Blatt

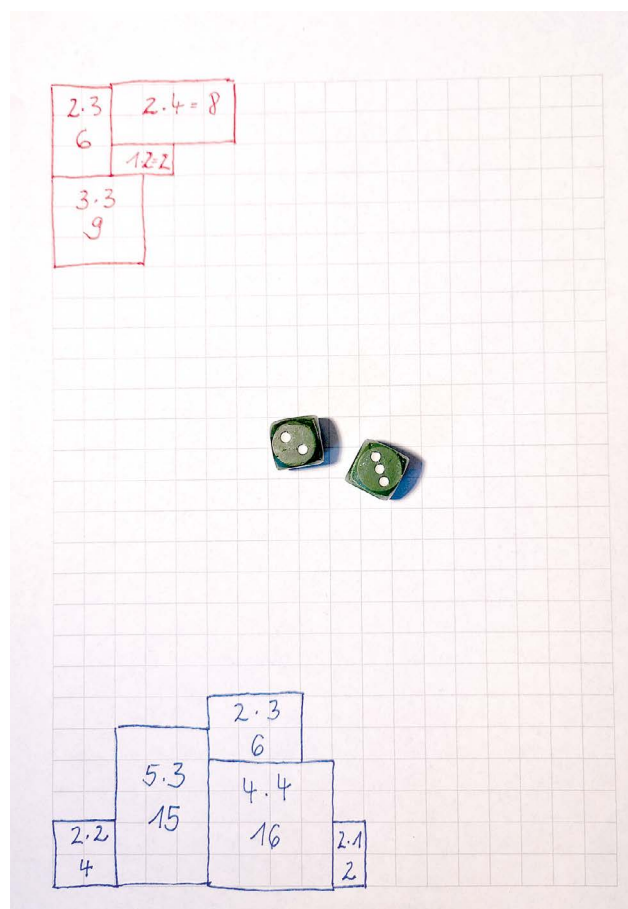
Das 1x1 ist eine grundlegende Notwendigkeit, ohne die ein mathematisches Denken und Handeln kaum möglich ist. Dieses Spiel festigt die Aufgaben des kleinen 1x1 und zeigt zudem, wie eine Malaufgabe tatsächlich aussieht.

Das ist vorzubereiten:

- Jedes Kind erhält einen Stift in unterschiedlicher Farbe.
- Ein kariertes Blatt wird bereitgelegt, so dass jede:r Mitspielende an einer kurzen Seite beginnen kann zu zeichnen.

Wie geht's?

- Dieses Spiel ist ein Paarspiel. Jede:r Mitspielende erhält einen Stift.
- Der/Die Erste würfelt mit beiden Würfeln. Die Augen beider Würfel ergeben die Malaufgabe.
- Diese Person zeichnet auf ihrer Seite des Blattes die Anzahl der Zahlen in einem Viereck: Für 2x3 also ein Viereck, das 2 Kästchen in der Länge und 3 Kästchen in der Breite markiert.
- In das Viereck werden nun auch die Aufgabe und das Ergebnis eingetragen.
- Auch Kinder, die das 1x1 noch nicht gelernt haben, können mitspielen. Um das Ergebnis zu erhalten, müssen einfach die Kästchen gezählt werden.
- Nun wird gewechselt, erneut gewürfelt und gleichermaßen verfahren.
- Ziel ist es, lückenlos so viele Felder wie möglich aneinander zu bauen und dabei das Blatt mit seiner Farbe zu erobern. Wer konnte sich die meisten Felder sichern?



NACHWORT

Das Projekt **alpha elementar plus** geht am 28. Februar 2021 zu Ende. Die Projektmitarbeiter:innen können auf eine beeindruckende Bilanz ihrer Arbeit seit 2016 blicken. **alpha elementar** bzw. **alpha elementar plus** hat sich in dieser Zeit als ein bunter, vielfältiger und kompetenter „Reisebegleiter“ für Kinder, Eltern und Erzieher:innen in das Reich der Sprache, der Schrift, der Zahlen und des Lesens erwiesen. Lesen, Rechnen und Schreiben eröffnen uns allen die Welt, führen in sie hinein, ja, in gewisser Hinsicht bauen sie auch Welten. Umso wichtiger ist es deswegen, möglichst früh Hilfestellungen zu geben, die es erleichtern, dass Kinder sich diese Fähigkeiten aneignen können. Insbesondere, wenn sie kein Umfeld haben, das es ihnen leichtmacht, den Weg zur Schrift, zu den Zahlen, zu Rechnen und Lesen zu finden. Diese Broschüre bietet Anregungen, die ein Selber-machen ermöglichen und auf gefällige Art anregen. Sie stellt ein handgreifliches Ergebnis der letzten Projektphase seit 2019 dar, dem eine breite Wahrnehmung in Einrichtungen und von Eltern zu wünschen ist.

An dieser Stelle spreche ich für den Vorstand des Roncalli-Haus e. V. den Projektmitarbeiter:innen einen herzlichen Dank aus. Debora Diehl, Christiane Jaeger, Sandy Franke-Muschalle, Guido Erbrich (bis 2020) und Michael Rink haben ihre Arbeit immer leidenschaftlich, fachlich hoch kompetent und emphatisch gegenüber ihren jeweiligen Zielgruppengestaltet. Besonders möchte ich hervorheben, dass auch die abrupte Unterbrechung, die die Corona-Pandemie und die zugehörigen Lockdowns bedeutet haben, kreative Energien bei ihnen freigesetzt und sie neue,

fachlich versierte und niederschwellige Wege gefunden haben, ihre Zielgruppen zu finden und somit die Projektziele umzusetzen.

Ich wünsche, dass möglichst viele sich von dieser Broschüre „verführen“ lassen und sie sich mit Spaß und Freude Schreiben und Rechnen, Lesen und Sprache erschließen.



Dr. Reinhard Grütz

ist stellvertretender Vorsitzender des Roncalli-Haus e. V., Direktor der Katholischen Akademie des Bistums Magdeburg, Bistumsbeauftragter für die Erwachsenenbildung und für die Hochschuleseelsorge im Bistum Magdeburg.



v. links: Michaelae Rink, Sandy Franke-Muschalle, Debora Diehl, Christiane Jaeger

Michaelae Rink

Buchhaltung im Roncalli-Haus, Assistenz im Projekt alpha elementar plus

Sandy Franke-Muschalle

*Diplomheilpädagogin (FH), Lerntherapeutin, Montessoripädagogin,
Marte Meo Praktikerin, Leitung des Projektes alpha elementar plus*

Debora Diehl

*Logopädin, Sprechwissenschaftlerin (M. A.),
Referentin im Projekt alpha elementar plus*

Christiane Jaeger

Kindheits- und Bildungswissenschaftlerin (M. A.), Musikerzieherin, Referentin im Projekt alpha elementar plus

Debora Diehl

Sprechwissenschaftlerin M. A., Logopädin

Im Projekt **alpha elementar plus** berät Debora Diehl u. a. zum Thema Kindliche Sprachentwicklung und Sprachförderung. Sie arbeitet zudem freiberuflich mit Gruppen und im Einzelcoaching zu den Themen Sprechstimme, Aussprache und Präsentation.

Sandy Franke-Muschalle

*Diplomheilpädagogin (FH), Lerntherapeutin,
Montessoripädagogin und Marte-Meo-Praktikerin*

Sandy Franke-Muschalle ist Leiterin des Projektes **alpha elementar plus**. Ihre Schwerpunkte liegen in den Bereichen der Schriftsprachentwicklung und mathematischen Entwicklung von Kindern.

Christiane Jaeger

*Kindheits- und Bildungswissenschaftlerin (M. A.),
Musikerzieherin*

Christiane Jaeger ist Referentin im Projekt **alpha elementar plus** und verantwortliche Leiterin des Clubs elementar. Sie arbeitet zudem freiberuflich im Programm Musikgarten® und bietet Seminare in Kindertagesstätten an.

KOPIERVORLAGEN

EINE REISE INS MEER
DER BUCHSTABEN UND
WÖRTER



alpha-elementar-plus.de

Kopiervorlage 1

Wer hat an der Uhr gedreht?

Ein Vers zum Schnipsen und Sprechen

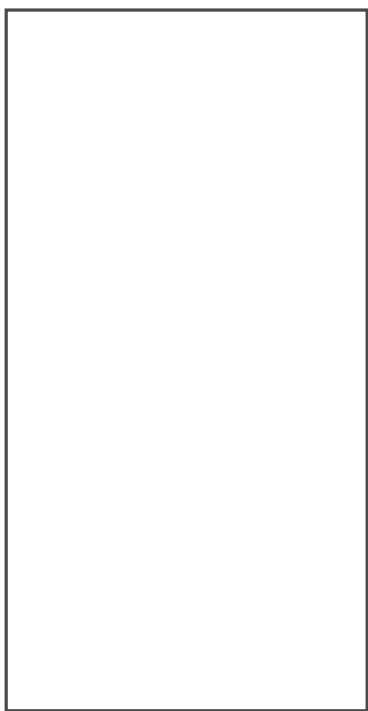
	Schnips rechts	Schnips links	Schnips rechts	Schnips links
Zeile 2 x spielen und sprechen	tick	tack	tick	tack
Zeile 1 x spielen und sprechen	Wer hat	an der	Uhr ge-	dreht?
Zeile 1 x spielen und sprechen	Ist es	wirklich	schon so	spät?
Zeile 2 x spielen	tick	tack	tick	tack

Vorlagen **Ein Quiz für die Zunge + Finde die Form**

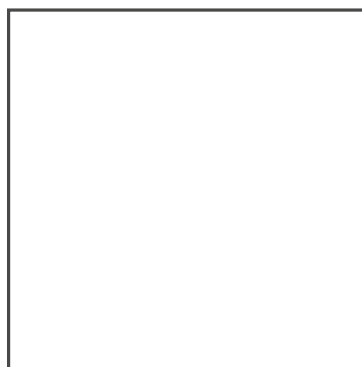
Seite 14 + Seite 34

Kopiervorlage 2

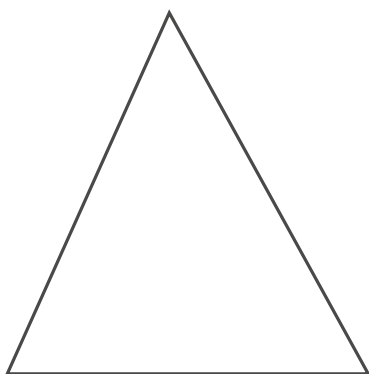
Rechteck



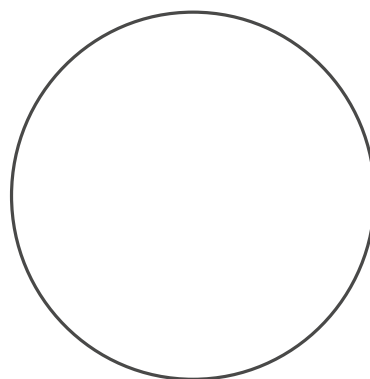
Quadrat



Dreieck



Kreis





Kopiervorlage 3











(an den gelben Linien ausschneiden)

kleines stacheliges Tier		der hält uns bei Regenwetter von oben trocken	
damit springen wir durch Pfützen und behalten trockene Füße		großes und rundes Gemüse, das für Halloween ausgehöhlt wird	
damit wir im Dunkeln lesen können, zünden wir sie an		liegt im Kleiderschrank und hält uns im Herbst schön warm	
sie können gestrickt sein und sind perfekt für kalte Füße		Früchte der Eiche, viele Tiere essen sie gern	
färbt sich im Herbst bunt und fällt vom Baum		hat einen buschigen Schwanz und frisst gern Nüsse und Samen	



Kopiervorlage 4

(an den gelben Linien ausschneiden)

daraus kann man einen Pullover stricken		wenn es draußen kalt ist, trinken wir ihn, um nicht zu frieren	
dieses Tier transportiert in den Backen seine Nahrung		innen ist sie braun und glatt, außen stachelig wie ein Igel	
wenn der Wind bläst kann man ihn an einem Faden steigen lassen		sie sind blau oder grün, daraus kann man Saft oder Wein machen	
dafür brauchen wir einen Regenschirm		zum Reinbeißen: süß, saftig und sehr gesund	
steht im Wald und hat viele Nachbarn, die man essen kann		schmeckt super zu einem Kakao, ist süß und krümelt	

































Kopiervorlage 5

(an den gelben Linien ausschneiden)

saftiges rotes Obst in dem kleine braune Kerne wohnen		kommt beim Wandern auf den Rücken	
sie scheint auch im Herbst und wärmt uns		harte braune Schale mit einem weichen Kern zum essen	
ein blaues Obst mit einem großen Steinkern in der Mitte		Kinder springen gern hinein und werden ohne Gummistiefel nass	
es spukt und eigentlich gibt es das gar nicht		das hilft gegen kalte Ohren und sorgt für einen warmen Kopf	
an dunklen Abenden macht sie den Balkon oder Garten schön hell		ein kalter Hals braucht unbedingt dieses Kleidungsstück	

































Kopiervorlage 6











				
AFFE (DEUTSCH)	MONKEY (ENGLISCH)	SINGE (FRANZÖSISCH)	MONO (SPANISCH)	MAŁPA (POLNISCH)
				
BÄR (DEUTSCH)	BEAR (ENGLISCH)	OURS (FRANZÖSISCH)	OSO (SPANISCH)	NIEDŹWIEDŹ (POLNISCH)
				
EICHHÖRNCHEN (DEUTSCH)	SQIRREL (ENGLISCH)	ÉCUREUIL (FRANZÖSISCH)	ARDILLA (SPANISCH)	WIEWIÓRKA (POLNISCH)
				
ELEFANT (DEUTSCH)	ELEPHANT (ENGLISCH)	ÉLÉPHANT (FRANZÖSISCH)	ELEFANTE (SPANISCH)	SŁOŃ (POLNISCH)
				
EULE (DEUTSCH)	OWL (ENGLISCH)	CHOUETTE (FRANZÖSISCH)	LECHUZA (SPANISCH)	SOWA (POLNISCH)
				
FUCHS (DEUTSCH)	FOX (ENGLISCH)	RENARD (FRANZÖSISCH)	ZORRO (SPANISCH)	LIS (POLNISCH)



Kopiervorlage 7































 <p>HASE (DEUTSCH)</p>	 <p>BUNNY (ENGLISCH)</p>	 <p>LIÈVRE (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>LIEBRE (SPANISCH)</p>	 <p>ZAJĄC (POLNISCH)</p>
 <p>IGEL (DEUTSCH)</p>	 <p>HEDGEHOG (ENGLISCH)</p>	 <p>HÉRISSON (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>ERIZO (SPANISCH)</p>	 <p>JEŻ (POLNISCH)</p>
 <p>MARIENKÄFER (DEUTSCH)</p>	 <p>LADYBIRD (ENGLISCH)</p>	 <p>COCCINELLE (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>MARIQUITA (SPANISCH)</p>	 <p>BIEDRONKA (POLNISCH)</p>
 <p>SCHNECKE (DEUTSCH)</p>	 <p>SNAIL (ENGLISCH)</p>	 <p>ESCARGOT (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>CARACOL (SPANISCH)</p>	 <p>ŚLIMAK (POLNISCH)</p>
 <p>VOGEL (DEUTSCH)</p>	 <p>BIRD (ENGLISCH)</p>	 <p>OISEAU (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>PÁJARO (SPANISCH)</p>	 <p>PTAK (POLNISCH)</p>
 <p>WASCHBÄR (DEUTSCH)</p>	 <p>RACCOON (ENGLISCH)</p>	 <p>RATON LAVEUR (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>OSO LAVADOR (SPANISCH)</p>	 <p>SZOP PRACZ (POLNISCH)</p>

**Kopiervorlage 8**































 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()



























Kopiervorlage 9

 <p>BLAUBEERE (DEUTSCH)</p>	 <p>BLUEBERRY (ENGLISCH)</p>	 <p>MYRTILLE (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>ARÁNDANO (SPANISCH)</p>	 <p>JAGODA (POLNISCH)</p>
 <p>BROMBEERE (DEUTSCH)</p>	 <p>BLACKBERRY (ENGLISCH)</p>	 <p>MÛRON (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>ZARZAMORA (SPANISCH)</p>	 <p>JEŻYNA (POLNISCH)</p>
 <p>WEINTRAUBE (DEUTSCH)</p>	 <p>GRAPE (ENGLISCH)</p>	 <p>GRAPPE (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>UVA (SPANISCH)</p>	 <p>WINOGRONO (POLNISCH)</p>
 <p>BIRNE (DEUTSCH)</p>	 <p>PEAR (ENGLISCH)</p>	 <p>POIRE (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>PERA (SPANISCH)</p>	 <p>GRUSZKA (POLNISCH)</p>
 <p>KIWI (DEUTSCH)</p>	 <p>KIWI (ENGLISCH)</p>	 <p>KIWI (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>KIWI (SPANISCH)</p>	 <p>KIWI (POLNISCH)</p>
 <p>ORANGE (DEUTSCH)</p>	 <p>ORANGE (ENGLISCH)</p>	 <p>ORANGE (FRANZÖSISCH)</p>	 <p>NARANJA (SPANISCH)</p>	 <p>POMARAŃCZA (POLNISCH)</p>

**Kopiervorlage 10**

				
APFEL (DEUTSCH)	APPLE (ENGLISCH)	POMME (FRANZÖSISCH)	MANZANA (SPANISCH)	JABŁKO (POLNISCH)
				
APRIKOSE (DEUTSCH)	APRICOT (ENGLISCH)	ABRICOT (FRANZÖSISCH)	ALBARICOQUE (SPANISCH)	MORELA (POLNISCH)
				
BANANE (DEUTSCH)	BANANA (ENGLISCH)	BANANE (FRANZÖSISCH)	BANANA (SPANISCH)	BANAN (POLNISCH)
				
MELONE (DEUTSCH)	MELON (ENGLISCH)	MELON (FRANZÖSISCH)	MELÓN (SPANISCH)	MELONIK (POLNISCH)
				
ERDBEERE (DEUTSCH)	STRAWBERRY (ENGLISCH)	FRAISE (FRANZÖSISCH)	FRESA (SPANISCH)	TRUSKAWKA (POLNISCH)
				
PFLAUME (DEUTSCH)	PLUM (ENGLISCH)	PRUNE (FRANZÖSISCH)	CIRUELA (SPANISCH)	ŚLIWKA (POLNISCH)

**Kopiervorlage 11**

 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()
 ()	 ()	 ()	 ()

**Kopiervorlage 12**Thema: **Schule**

(an der gestrichelten Linie ausschneiden)

beschreibende Frage	Gehen eigentlich alle Kinder auf der ganzen Welt zur Schule?	beschreibende Frage	Werden in allen Schulen die gleichen Fächer unterrichtet?
beschreibende Frage	Was unterscheidet deinen Schulweg von dem deiner Freund:innen?	Forscherfrage	Warum gehen wir überhaupt zur Schule?
Forscherfrage	Warum stellen Lehrer:innen so viele Fragen?	Forscherfrage	Warum könnt ihr nicht ständig zuhause lernen?
Spekulierfragen	Was wäre, wenn es keine Lehrer gäbe?	Spekulierfragen	Was wäre, wenn jedes Kind eine Lehrerein / einen Lehrer für sich allein hätte?
Spekulierfragen	Was wäre, wenn es keine Unterrichtsfächer gäbe?	Spekulierfragen	Was wäre, wenn mal die Kinder überrichten könnten?

**Kopiervorlage 13**

Thema: Tiere

(an der gestrichelten Linie ausschneiden)

beschreibende Frage	Welche Tiere gibt es in deinem Zuhause?	beschreibende Frage	Um welches Tier hast du dich schon mal gekümmert?
beschreibende Frage	Was ist an einem Hund anders als an einer Spinne?	Forscherfrage	Warum können Tiere nicht sprechen?
Forscherfrage	Warum leben manche Tiere im Zoo?	Forscherfrage	Warum hast du vor manchen Tieren Angst?
Spekulierfragen	Was wäre, wenn dein Kuscheltier ein echtes Tier wäre?	Spekulierfragen	Was wäre, wenn Dinosaurier noch heute leben würden?
Spekulierfragen	Was wäre, wenn alle Tiere gleich schnell rennen könnten?	Spekulierfragen	Was wäre, wenn Tiere genauso leben würden wie wir Menschen?

**Kopiervorlage 14**

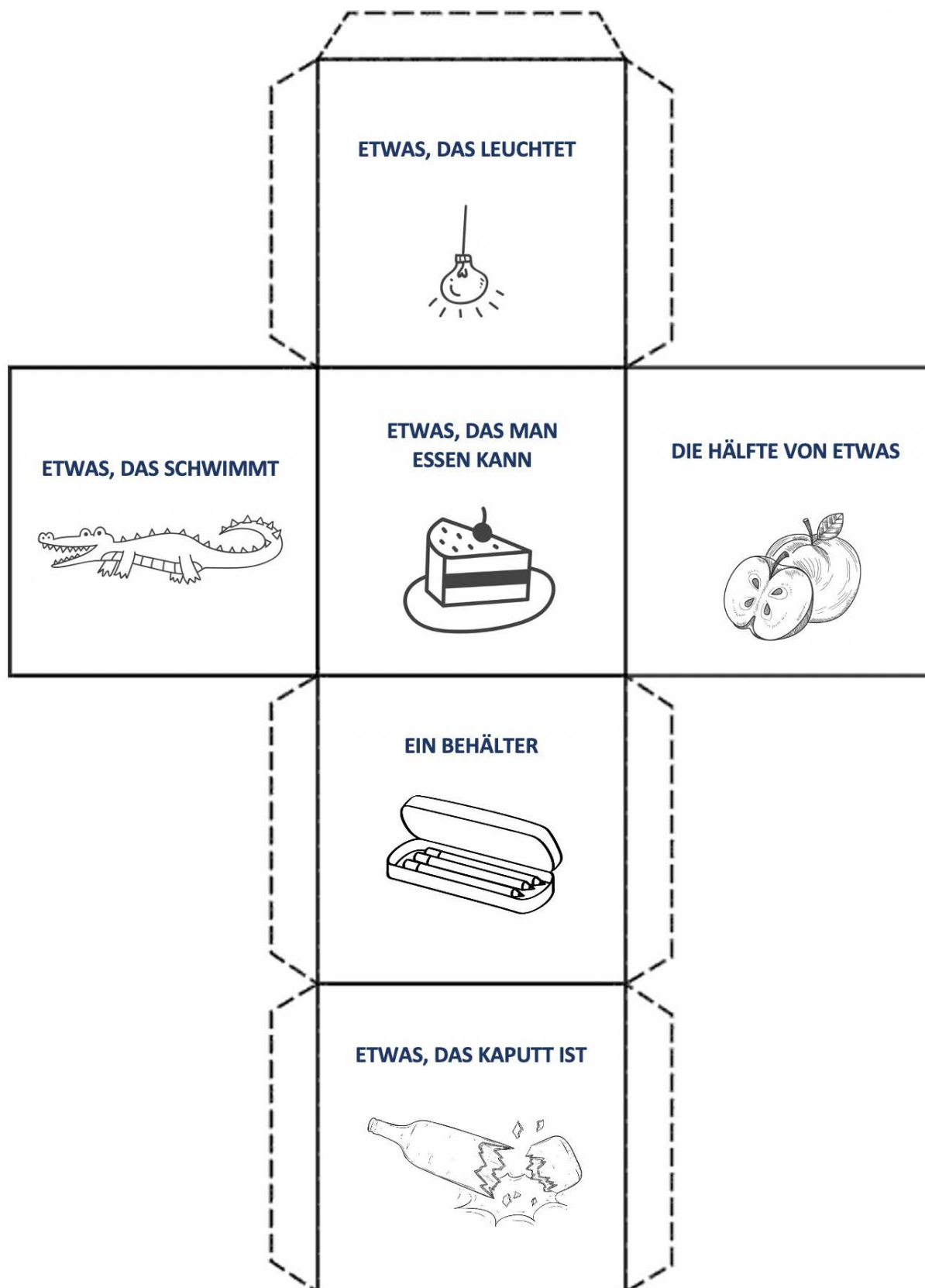
Thema: Lebensmittel

(an der gestrichelten Linie ausschneiden)

beschreibende Frage	Welches Obst hat eine rote Farbe?	beschreibende Frage	Gibt es Essen, das du gar nicht gern isst?
beschreibende Frage	Was gibt es bei dir an Weihnachten zu essen?	Forscherfrage	Warum müssen wir überhaupt etwas essen?
Forscherfrage	Warum essen Babys andere Lebensmittel als Kinder und Erwachsene?	Forscherfrage	Warum findest du manche Lebensmittel lecker und andere nicht?
Spekulierfragen	Was wäre, wenn wir nur noch Äpfel essen würden?	Spekulierfragen	Was wäre, wenn du dein Essen immer mit deiner Freundin / deinem Freund teilen würdest?
Spekulierfragen	Was wäre, wenn alles süß schmecken würde?	Spekulierfragen	Was wäre, wenn das Essen nicht auf dem Teller liegen bleiben würde?

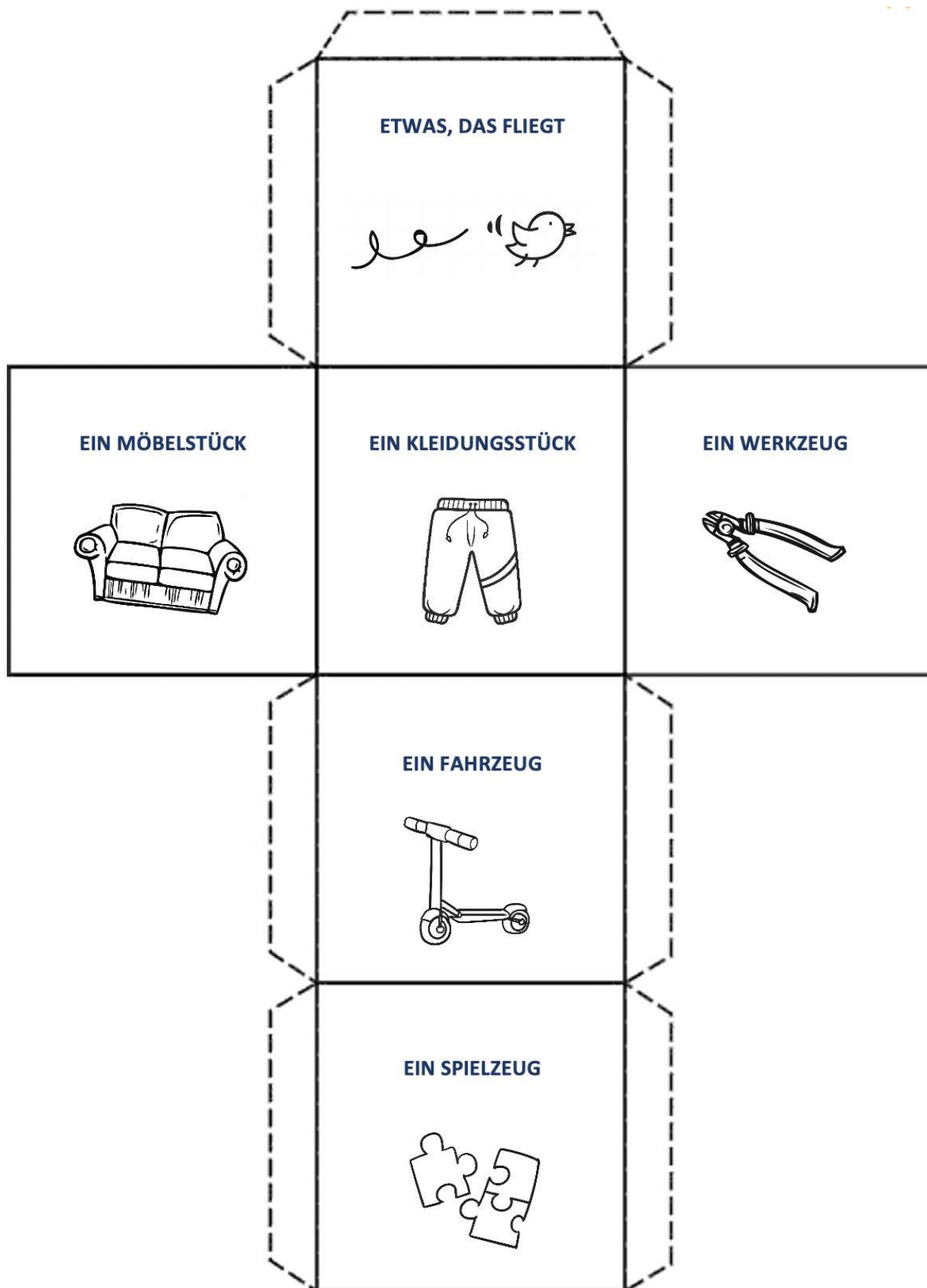
Kopiervorlage 15

Kategorie WAS / Würfelbeschriftung: Dinge 1



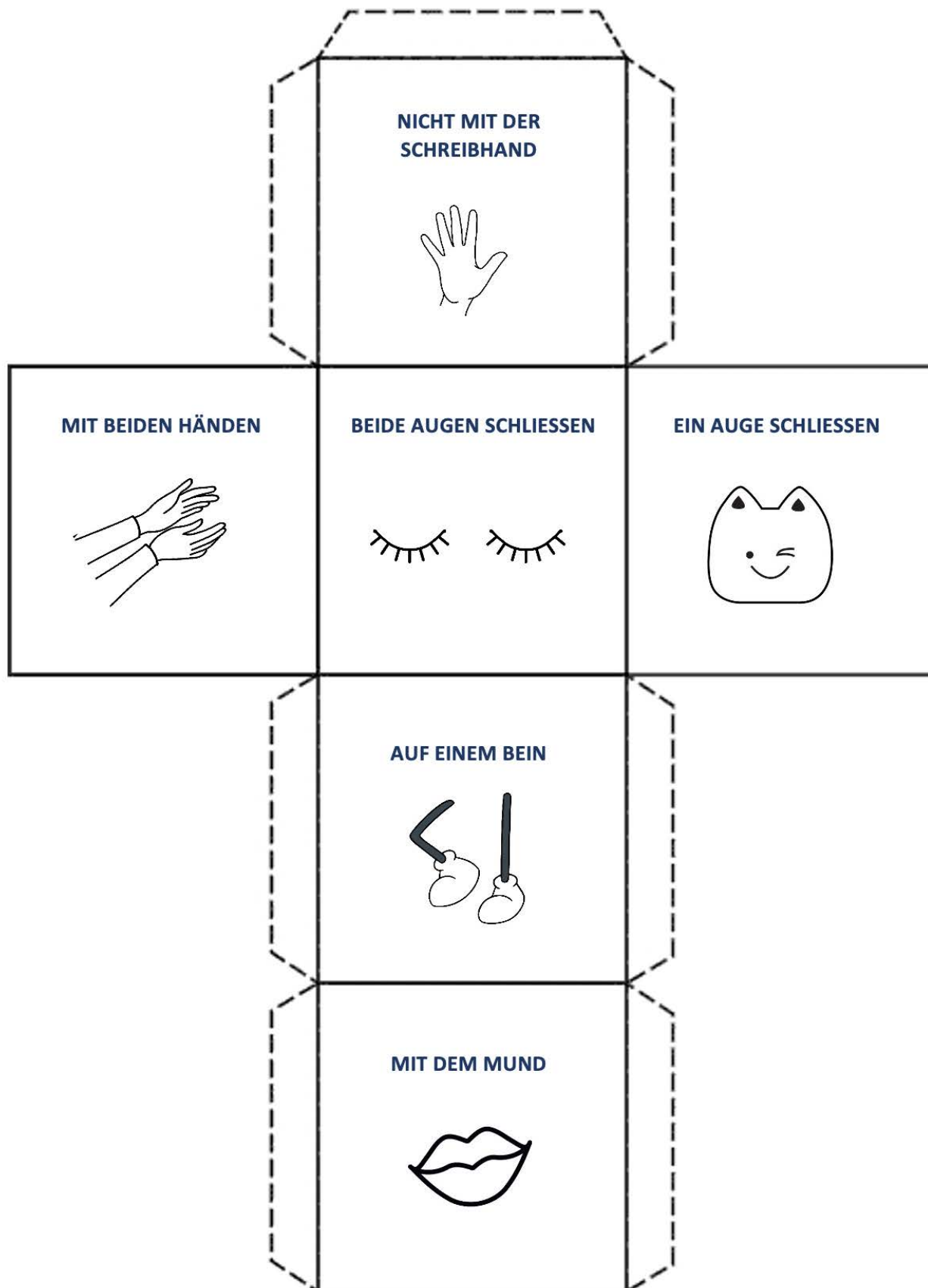
Kopiervorlage 16

Kategorie WAS / Würfelbeschriftung: Dinge 2



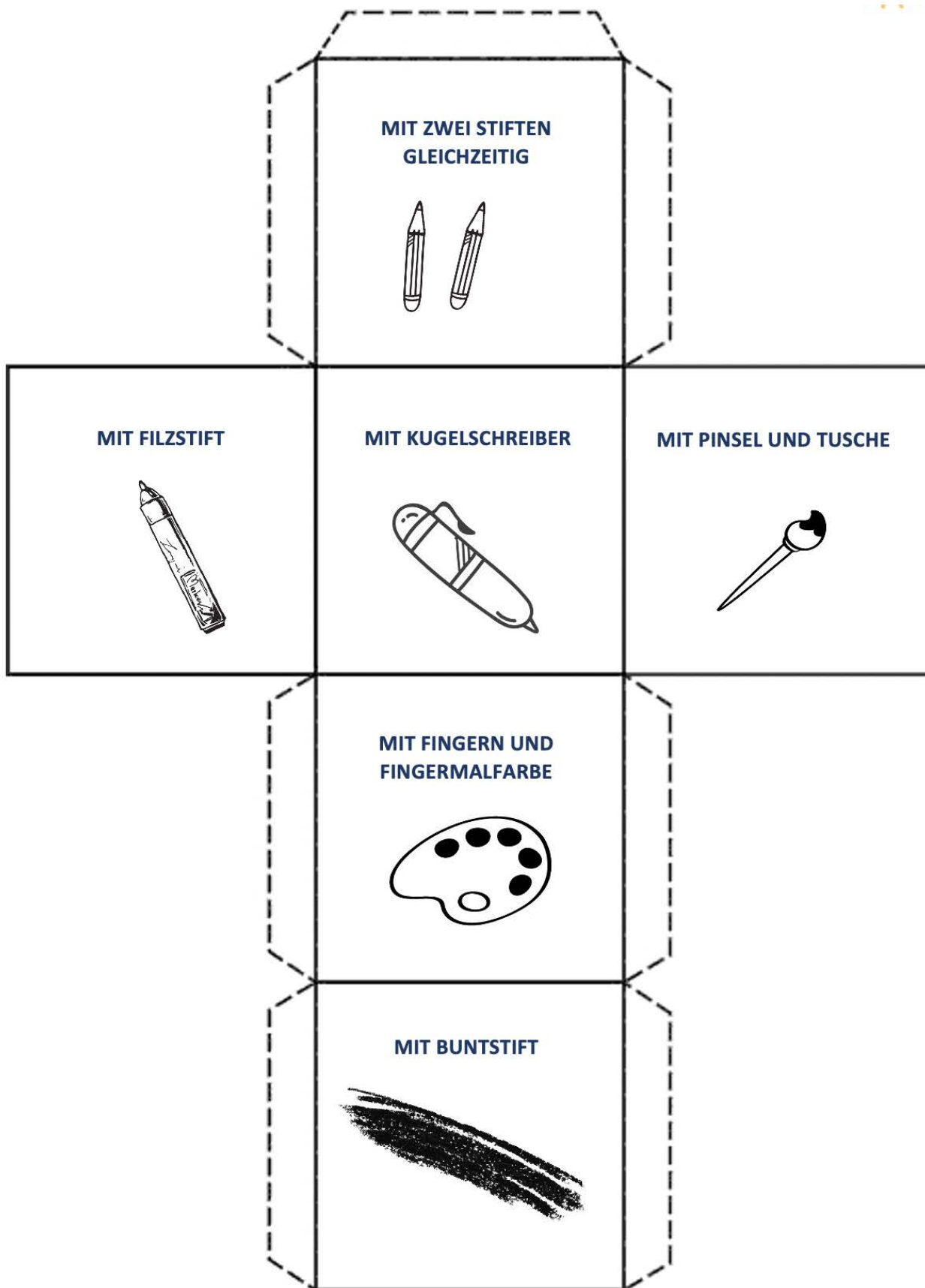
Kopiervorlage 17

Kategorie WIE / Würfelbeschriftung: Schwierigkeit



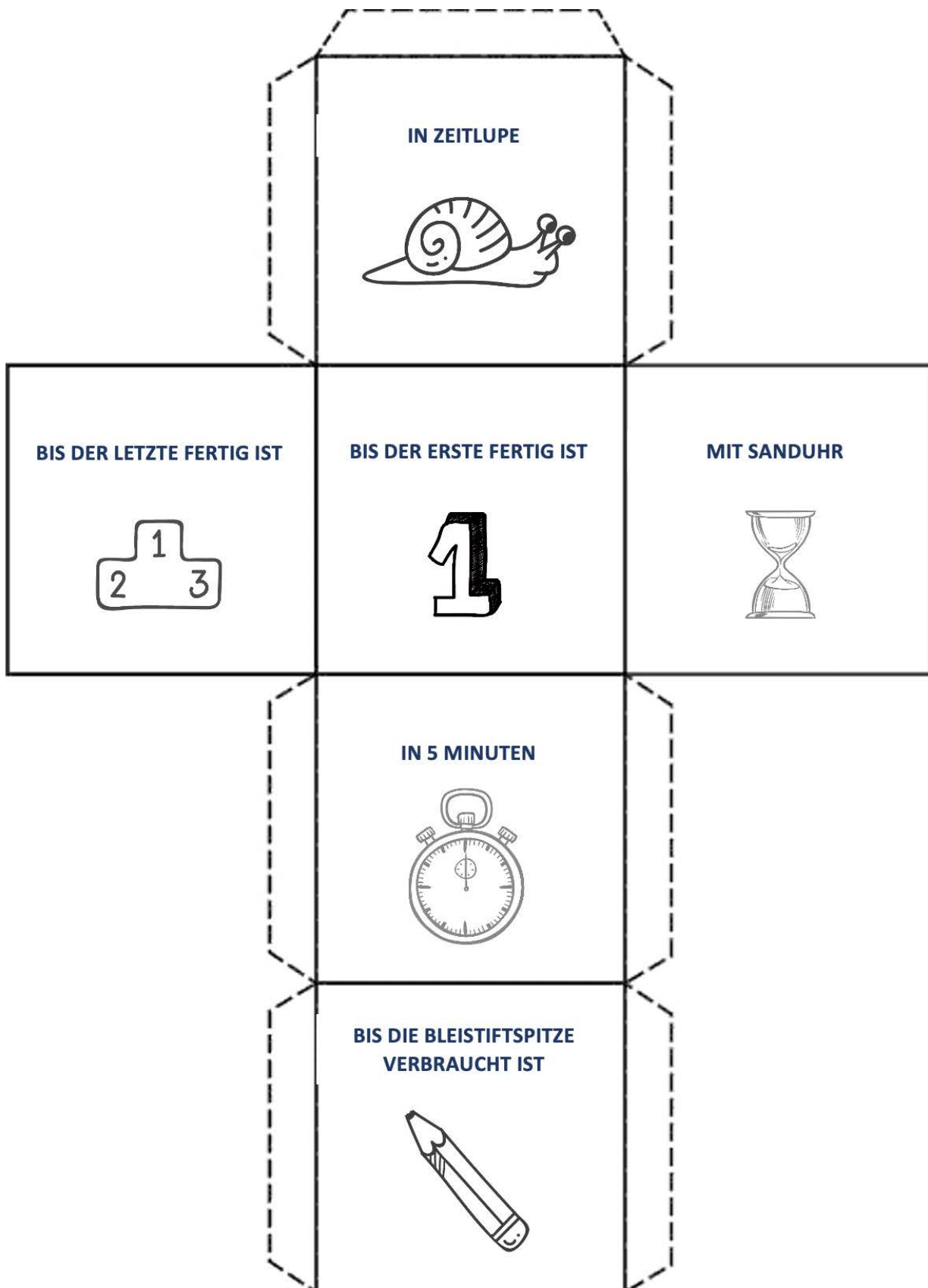
Kopiervorlage 18

Kategorie WIE / Würfelbeschriftung: Material



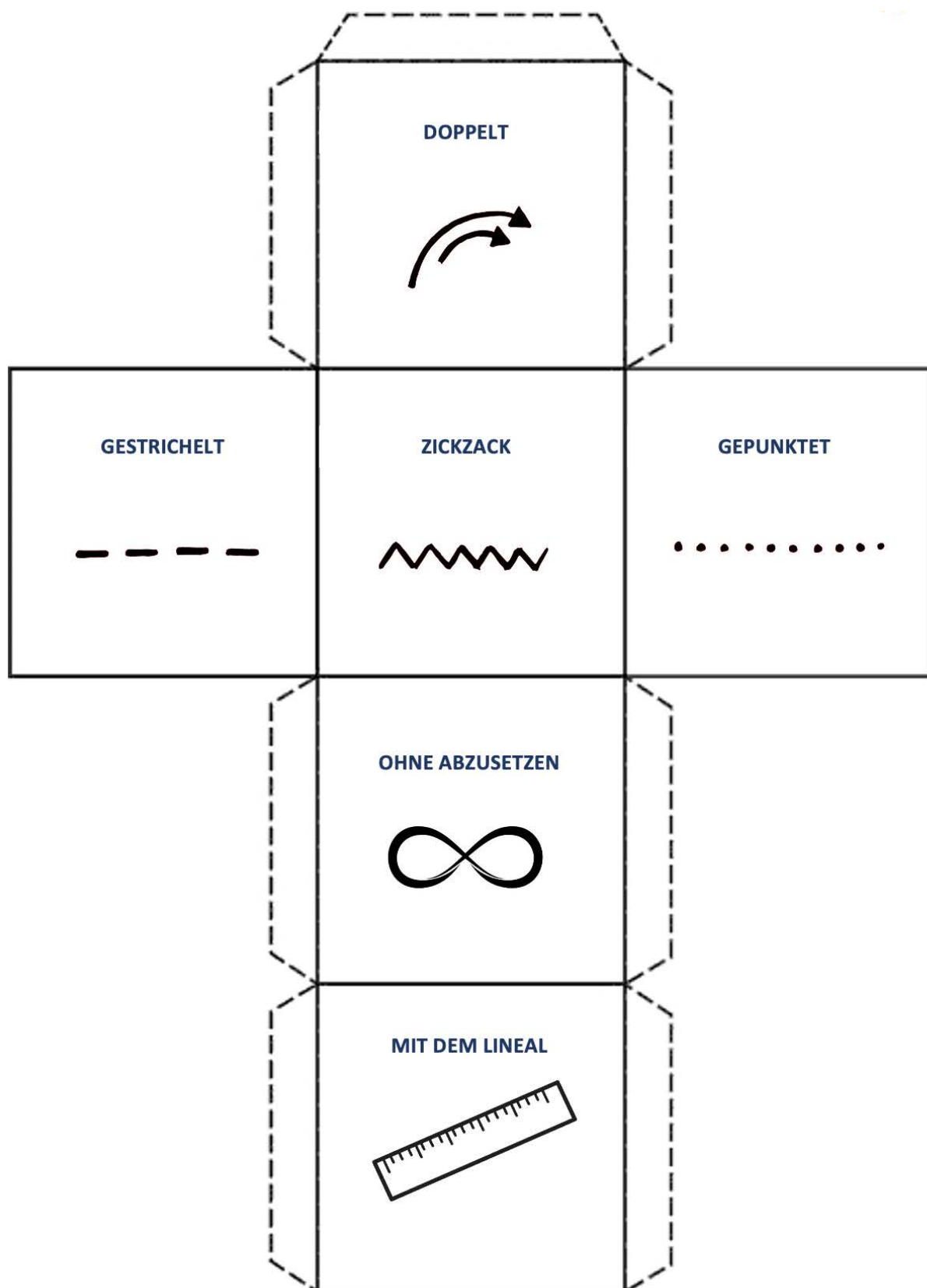
Kopiervorlage 19

Kategorie WIE / Würfelbeschriftung: Zeit



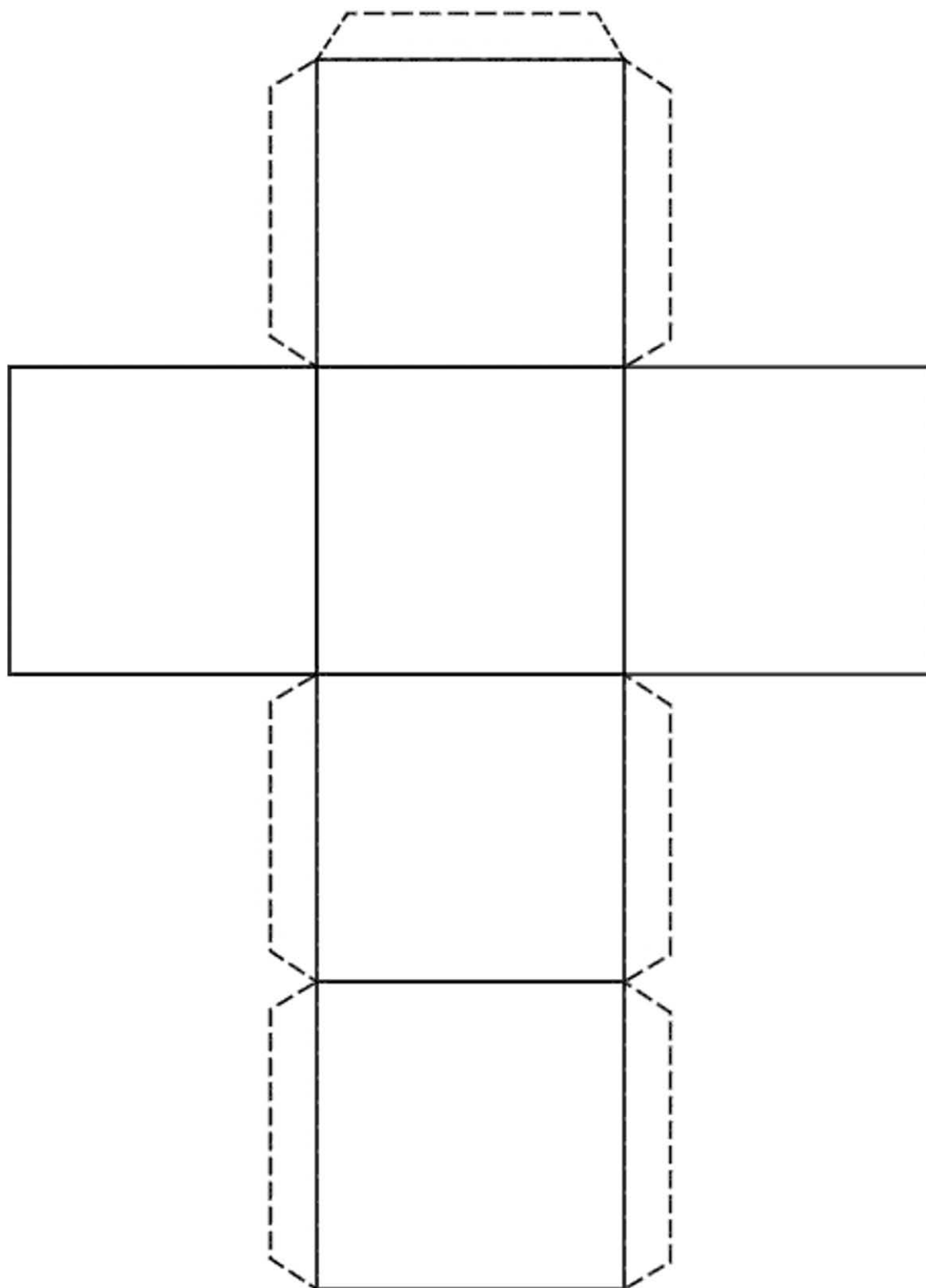
Kopiervorlage 20

Kategorie WIE / Würfelbeschriftung: Linie



Kopiervorlage 21

Blanko-Würfel: Die Würfelbeschriftung können Sie oder die Kinder selbst wählen – beschriften, basteln, spielen.

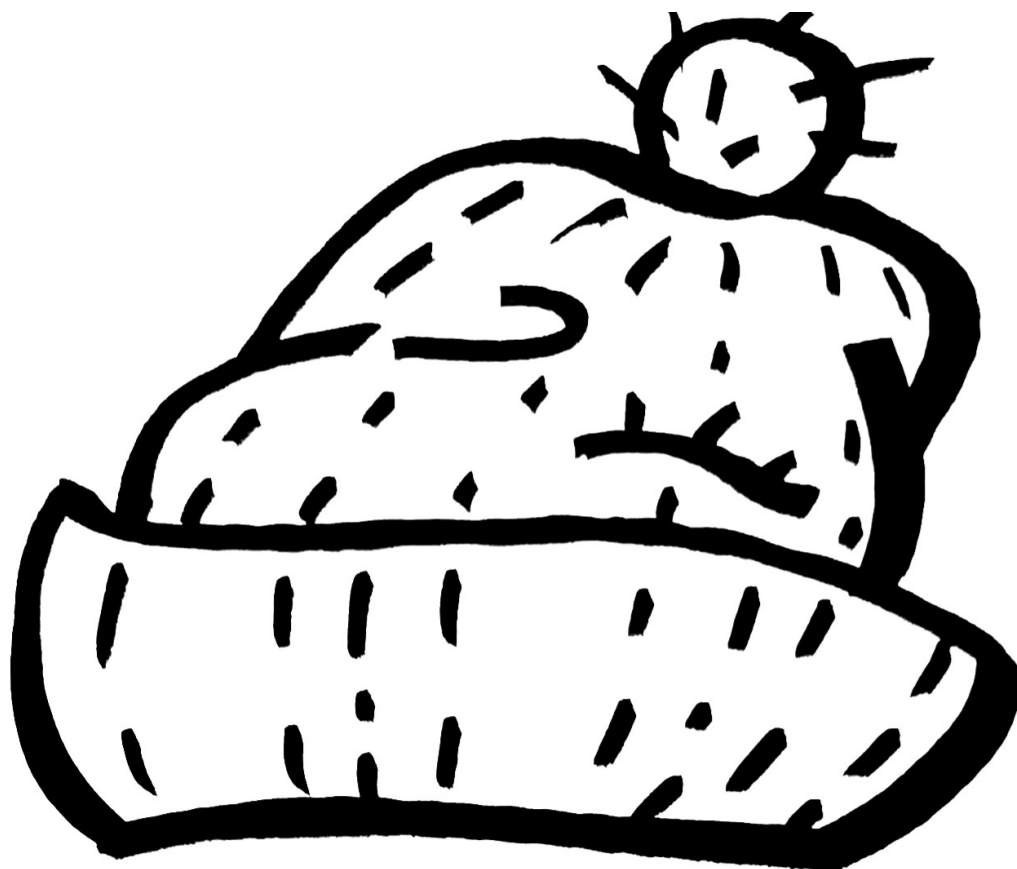


Vorlage **Eierdiebe gesucht**

Seite 21

Kopiervorlage 22

Malvorlage 1



Vorlage **Eierdiebe gesucht**

Seite 21

Kopiervorlage 23

Malvorlage 2



Vorlage **Eierdiebe gesucht**

Seite 21

Kopiervorlage 24

Malvorlage 3



Kopiervorlage 25

Im Bi-, im Ba- im Buchstabenland

Im **Bi-**, im **Ba-** im **Buchstabenland**
Da **stampfen** wir **laut** herum.
Und **wer** ein **A** im **Namen hat**,
der **dreht** sich **einmal um**.

A

Im **Bi-**, im **Ba-** im **Buchstabenland**
Da **gehen** wir **leise** herum.
Und **wer** ein **E** im **Namen hat**,
der **dreht** sich **einmal um**.

E

Im **Bi-**, im **Ba-** im **Buchstabenland**
Da **hüpfen** wir **hoch** herum.
Und **wer** ein **I** im **Namen hat**,
der **dreht** sich **einmal um**.

I

Im **Bi-**, im **Ba-** im **Buchstabenland**
Da **tanzen** wir **lustig** herum.
Und **wer** ein **O** im **Namen hat**,
der **dreht** sich **einmal um**.

O

Im **Bi-**, im **Ba-** im **Buchstabenland**
Da **laufen** wir **schnell** herum.
Und **wer** ein **U** im **Namen hat**,
der **dreht** sich **einmal um**.

U

Kopiervorlage 26

Wie die Menschen zur Schrift kamen

Die Schrift ist eine kulturelle Errungenschaft der Menschheit. Sie ist die notwendige Voraussetzung für die Entwicklung von Wissenschaft und Technik, Literatur und Verwaltung. Sie ermöglicht eine detailgenaue Wiedergabe und Konversation von Fakten und Informationen, von Geschichten und Erfahrungen. Auch unser eigener Weg in die Schrift führt über Bilder und Zeichen, über das Ausprobieren verschiedener Schreibmaterialien und Untergründe.

- Auf der Suche nach diesen Möglichkeiten begannen die Menschen vor mehr als 50 000 Jahren Bilder zu zeichnen. Um diese zu vereinfachen, entwickelten sie aus diesen Bildern Bildzeichen, heutigen Piktogrammen ähnlich. Daraus entwickelte sich dann die Keilschrift der Sumerer.
- Als die Menschen reisten um Handel mit anderen Völkern zu treiben, nahmen sie ihre Tontafeln mit. In die zuerst feuchten Tontafeln hatten sie mit Holzstäbchen ihre Schriftzeichen geritzt. Die trockenen Tafeln konnten gebrannt und mitgenommen werden. In der Beschäftigung mit der Schrift der Reisenden wurden die Zeichen abgewandelt und neue hinzugefügt. Neue Schriften entstanden.
- Gleichzeitig entwickelten sich an mehreren Orten der Welt unterschiedliche Schriften. Dabei differenzierten sich die Zeichen aus, manche wurden hinzugefügt, andere verschwanden. Sie wurden nicht mehr gebraucht.
- Auch die Schreibmaterialien veränderten sich. Wachstafeln lösten die schweren und unhandlichen Tontafeln ab. Wachs konnte leicht geschmolzen und immer wieder verwendet werden. Später erfanden Menschen das Papier, darauf konnten sie mit Tinte und Federkiel schreiben.
- Als Johannes Gutenberg die Möglichkeiten des maschinellen Druckens entdeckte, wurden Druckartikel wie Bücher billiger, mehr Menschen konnten sich diese kaufen und wollten selbst lesen, was dort geschrieben stand. Auch ihre eigenen Gedanken wollten sie zu Papier bringen und verbreiten. Lesen und schreiben zu können, war der Wunsch von immer mehr Menschen.
- Auf der anderen Seite machte es die technische und gesellschaftliche Entwicklung erforderlich, dass jede:r lesen und schreiben kann. Erklärungen, Anweisungen und Nachrichten wurden immer mehr in schriftlicher Form verfasst. Gesetze und Verfassungen, Regeln des gesellschaftlichen Lebens sind schriftlich festgehalten.
- Heute legen Staaten und Regierungen, aber auch Wirtschaftsunternehmen, Wissenschaftler:innen und Diplomaten:innen großen Wert darauf, ihre Erkenntnisse genau aufzuschreiben, und auch die Worte von Vereinbarungen. In unserem ganz alltäglichen Leben schreiben wir uns Botschaften: mit der Computertastatur oder im Smartphone, lesen Storys, Berichte, bekommen Arbeitsanweisungen und Informationen.


Kopiervorlage 27

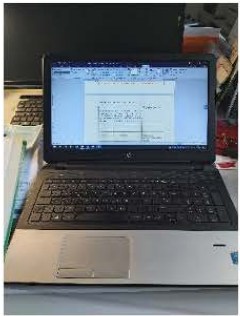
Station 1	Schreiben auf Ton	Material: Ton oder Knete, Holzstäbchen, Kopiervorlage 31
Nimm dir ein Stück Ton oder Knete. Forme eine Kugel und drücke sie platt. Nun kannst du mit dem Holzstäbchen in den Ton ritzen. Was passiert, wenn du stark aufdrückst? Schau auf die Schrift, wie unterscheidet sie sich von unserem ABC?		
Station 2	Schreiben auf gebranntem Ton	Material: Tonscherben und Metallnadeln, Kopiervorlage 32
Suche dir eine Scherbe aus Nutze die Metallnadel. Schaffst du es, mit der Nadel etwas in die Scherbe zu ritzen? Hast du eine Idee, wie es besser gelingen könnte, in Ton etwas zu schreiben?		
Station 3	Schreiben auf Wachstafeln	Material: Wachstafeln und Holzstäbchen, Kopiervorlage 33
Nimm dir eine Wachstafel. Suche dir ein Holzstäbchen oder eine Schreibfeder aus. Wie stark musst du aufdrücken, damit du die Buchstaben in das Wachs schreiben kannst? Sieh auf die Schrift, erkennst du Unterschiede zu unserem ABC?		

Kopiervorlage 28


Station 4	Schreiben mit Feder und Tinte	Material: Tinte, (Gänse-)Federn und Papier, evtl. alte Schreibfedern oder Füllfederhalter, oder (Bambus-)Schreibfedern, halbe Holzklammern, Stöckchen, Kopiervorlage 34
Nimm dir ein Blatt Papier, ein Tintenfass und eine Feder. Tauche die Feder vorsichtig in die Tinte. Schreibe mit der Tinte auf das Papier. Achte darauf, nicht zu klecksen! Wie musst du die Feder halten? Wieviel Tinte brauchst du für einen Buchstaben, ein Wort?		
Station 5	Stempeln auf Papier	Material: Buchstabenstempel, Stempelkissen und Papier, Küchenpapier
Nimm dir Papier. Suche dir ein Stempelkissen. Suche dir die Buchstaben aus, mit denen du deinen Namen stempeln kannst. Stempel dein Lieblingswort! Säubere die Stempel, bevor du eine neue Stempelfarbe verwendest. Dazu drucke einige Male auf Küchenpapier.		

Kopiervorlage 29

Station 6	Schreibmaschine und Papier	Material: mechanische Schreibmaschine, Papier
	<p>Schau dir die Schreibmaschine genau an. Du kannst durch kräftigen Fingerdruck auf die einzelnen Schreibtasen Buchstaben und Zeichen auf ein Papier drucken. Bei Fragen lass dir die Maschine erklären. Nimm dir einen Bogen Papier. Spann das Papier in die Schreibmaschine ein. Drehe an einem großen Knopf an der Seite der Schreibmaschine. So wird das Papier in Schreibposition gebracht. Schläge mit einem Finger auf eine Schreibtasen. Die Mechanik drückt dann auf das Papier. Automatisch rückt das Papier weiter. Am Ende der Zeilen musst du einen Hebel nutzen. Mit diesem kannst du einen neuen Zeilenanfang einstellen. Magst du einen kleinen Text schreiben?</p>	

Station 7	Schreiben am Computer	Material: PC, Laptop oder Tablet, Drucker, Papier
	<p>Heute nutzen viele Menschen einen Computer zum Schreiben von Texten. Wie an einer Schreibmaschine gibt es eine Tastatur. Wenn du mit den Fingern auf diese Tasten drückst, erscheinen Buchstaben und Zeichen auf dem Bildschirm. Im Gegensatz zur Schreibmaschine hat der Computer viele Möglichkeiten, das Geschriebene zu verändern. Das nennt man <i>Im Dokument arbeiten</i>. Wenn dir dein Dokument gefällt, kannst du es im Computer <i>speichern</i>. Wenn der Computer mit einem passenden Drucker verbunden ist, kann das Dokument auf Papier ausgedruckt werden. Lass dir von einem Erwachsenen helfen.</p>	

Kopiervorlage 30











Station 8	Forscherstation	Material: Lupen sowie Texte und Bücher, Zeitschriften in verschiedenen Schriften
	<p>Viele Menschen in den unterschiedlichen Ländern der Welt haben eine Schrift erfunden. So gibt es verschiedene Zeichen und Schriften.</p> <p>Du findest hier Bücher, Zeitungen und Texte in verschiedener Schrift. Mit den Lupen kannst du alle Zeichen genau betrachten.</p> <p>Welche Unterschiede findest du?</p> <p>Welche fremden Schriftzeichen gefallen dir am besten?</p>	

Kopiervorlage 31**Hieroglyphen – die Schrift im Alten Ägypten**

E		Schilfgras	Vokale gibt es im ägyptischen Alphabet nicht – das Schilfgras lässt sich aber als e verwenden. Es wird auch häufig als Vokal i eingesetzt.
F		Das Bild einer Hornvipere	
G		Dieses Symbol soll einen Gefäßständer darstellen.	
H		Hier sehen Sie eine Hofmauer von oben.	
I		Schilfgras	Vokale gibt es im ägyptischen Alphabet nicht – das Schilfgras lässt sich aber als e verwenden. Es wird auch häufig als Vokal i eingesetzt.
J		Das Bild einer Kobra	
K		Ein Korb mit einem Henkel	
L		Ein sitzender Löwe	

Kopiervorlage 32

Keilschrift

	Abgrund		Anbetung
	schreiben		Erde
	glücklich		Legion
	Weite		Vertrauen
	Majestät		Festung

Kopiervorlage 33**Hindi-ABC**

Hindi Alphabet (Devanagari Alphabet)					
अ	आ	इ	ई	उ	ऊ
a	ā	i	ī	u	ū
ओ	ए	ऋ	ऐ	औ	
o	e	r	ai	au	
क	ख	ग	घ	ङ	च
ka	kha	ga	gha	ṅa	ca
छ	ज	झ	ञ	ट	ठ
cha	ja	jha	ña	ṭa	ṭha
ड	ढ	ण	त	थ	द
ḍa	ḍha	ṇa	ta	tha	da
ध	न	फ	ब	भ	म
dha	na	pha	ba	bha	ma
य	र	ल	व	श	ष
ya	ra	la	va	śa	ṣa
स	ह	प	 Importance of Languages.com		
sa	ha	pa			

Kopiervorlage 34

Schrift: Gotisch Weiß

A a	B b	C c	D d	E e	F f
G g	H h	I i	J j	K k	L l
M m	N n	O o	P p	Q q	R r
S s	T t	U u	V v	W w	X x
Y-y	Z z	ß ß	Ä ä	Ö ö	Ü ü

Kopiervorlage 35

Station	Bemerkungen
Ton oder Knete, Holzstäbchen	Wir haben lufttrocknende Knetmasse verwendet. Sie ist in ihrer Konsistenz dem Ton ähnlich, doch unkompliziert und braucht nicht gebrannt werden. Der Nachteil ist: sie muss rasch verbraucht, Reste luftdicht verschlossen werden.
Tonscherben und Metallnadeln	Unglasierte und ungefärbte Tonscherben (Blumentöpfe) können mit Metallstricknadeln bearbeitet werden, es entstehen schwarze Kratzspuren.
Wachstafeln und Holzstäbchen	Wachs kann in dünner Schicht in Weißblechdosen gegossen werden. Die Dosen können beliebig oft wiederverwendet werden. Das Wachs schmilzt, wenn man sie vorsichtig und auf einem Backblech stehend im Backofen bei 50°C erwärmt.
Tinte, (Gänse-)Federn und Papier, evtl. alte Schreibfedern oder Füllfederhalter	Kleine Tintenfässer gibt es im Papierhandel, Gänsefedern auf der Wiese oder im Bastelladen. Die Federkiele müssen mit einem scharfen Messer zugespitzt werden. Ein Füllfederhalter dient als Vorlage.
Buchstabenstempel, Stempelkissen und Papier	Buchstabenstempel gibt es in unterschiedlichen Ausführungen. Passen Sie die Auswahl dem Alter der Kinder an. In Post- oder Druckspielen finden sich manchmal Adress-Stempelformen, in die Buchstaben eingefügt werden können.
Schreibmaschine und Papier	Eine alte (Reise-)Schreibmaschine, die mit frischem Farbband ausgerüstet wurde, fasziniert Kinder besonders. Sie erleben die Mechanik, sehen, wie sich auf Tastendruck der Buchstabe hebt und auf das eingelegte Papier gedruckt wird. Besonders älteren Kindern macht es Spaß, ganze Texte auf der Schreibmaschine zu verfassen. Das Erleben der Mechanik bietet wiederum Sprach- und Forschungsanlässe in die Welt der Technik.
PC, wenn möglich mit Drucker	Das Arbeiten am PC ist in vielen Berufen und auch zuhause selbstverständlich geworden. Computer sind ein erstaunliches Medium, schon ein kleiner Klick mit der Maus ergibt unterschiedlichste Effekte. Schriften können ausprobiert und verändert werden. Vielleicht möchten die Kinder ihre besonders gut gelungenen Arbeitsblätter ausdrucken?
Lupen und Bücher in verschiedenen Schriften	Ein Blick auf Flohmärkte und Antiquariate lohnt. Häufig finden sich dort auch für kleines Geld Bücher und Hefte in verschiedenen Schriften: Sütterlin, Altdeutsch, Kyrillisch, Arabisch oder Griechisch; auch japanische und chinesische Schriftzeichen sind spannend zu betrachten.

Vorlage **Musik**

Seite 30

Kopiervorlage 36 **Instrumentenzauber**

Instrumentenideen für die Klanggeschichte
„Hugo, der kleine Wetterwichtel“ **(Kopiervorlage 37)**

Kleiner Wetterwichtel

Nagelspiel; Triangel;
kleines Glöckchen oder Glockenspiel

Wolken

Trommel, mit wischenden Bewegungen zu spielen;
Oceandrum

Regen

Rasseln, kräftig zu spielen;
auch Trommel, mit den Fingerspitzen gespielt
oder Rainmaker möglich

Sonne

Nagelspiel aus der Musikwerkstatt 3; Klangschale

Eis und Schnee

Rasseln, leise zu spielen;
Shekere

Hagel

Trommel, mit den Fingerknöcheln zu spielen;
auch Holzblocktrommel möglich

Wirbelwind

Trommel, mit den Fingerspitzen zu spielen;
Rassel oder Rührtrommel

Blitz und Donner

Trommel, kräftig zu spielen;
Triangel oder Springdrum;
Vibry Slap

Kopiervorlage 37 **Instrumentenzauber**

Klanggeschichte

Hugo, der kleine Wetterwichtel

Der kleine Wetterwichtel Hugo hat ein schönes Haus hoch auf dem Berg. Dort ruft er jeden Morgen alle Wetter zusammen. Auf einer großen Weltkarte ist jeder Ort der Welt verzeichnet, damit jedes Wetter weiß, wo es heute im Einsatz ist. In großer Vorfreude hüpf und tanzt Hugo vor dem Haus.

Heute schickt er die Wolken zum Meer. Sie sollen Wasser vom Meer holen und zum Süden ziehen. Dort hat es so lange nicht geregnet und alle Blumen und Bäume haben großen Durst. Sanft fällt der Regen aus den Wolken und gibt sein Wasser ab.

Im Westen hätten die Kinder gern ein bisschen mehr Wärme und Sonnenschein. Sie wünschen sich Badewetter. Der Wetterwichtel schickt Sonnenstrahlen in den Westen und die Kinder können endlich baden gehen.

Im Norden leben die Eisbären und wünschen sich Eis und Schnee. Gut, dass der Norden vom Süden weit entfernt ist. Das dicke Eisbärfell wäre viel zu warm für heißen Sonnenschein. Eisbären freuen sich über kalte Temperaturen. Sanft fällt der Schnee auf das Eis.

Den Hagel schickt der kleine Wetterwichtel in den Osten. Der Hagel möchte sich einmal so richtig austoben. Im Osten liegt die große Steppe, dort wohnt niemand. Der Hagel hüpf leise und macht sich auf den Weg.

Der Wirbelwind, der beste Freund des Hagels, möchte mitreisen. Der kleine Wetterwichtel willigt gern ein. Am Rand der Steppe, wo schon viel zu lange der große Sandhaufen liegt und schläft, darf der Wirbelwind die Sandkörner in Bewegung bringen und sie einmal richtig durcheinanderwirbeln.

Plötzlich entdeckt der kleine Wetterwichtel auf seiner großen Weltkarte einen Ort, an dem sich die Menschen, sogar die Tiere und Pflanzen streiten. So viel Ärger? Da wird es Zeit für ein richtiges Donnerwetter. Blitz und Donner eilen zu ihrem Einsatzort.

Der kleine Wetterwichtel freut sich, hüpf und tanzt durch sein Haus. Alle Wetter sind gut eingesetzt. Einen nach dem anderen schickt der Wetterwichtel los. Die Wolken ziehen zum Meer, der Regen gießt die Blumen und die Sonne wärmt Luft und Wasser für die Badelustigen. Die Eisbären freuen sich über Eis und Schnee. Der Hagel darf sich endlich austoben, große Hagelkörner fallen auf die Erde. Und der Wirbelwind? Er braust und saust und tanzt mit den Sandkörnern. Auch Donner und Blitz lassen es so richtig krachen. Nun ist Ruhe im Wichtelhaus.

Am Abend kommen alle Wetter müde und erschöpft zurück zum kleinen Wetterwichtel und gehen leise zur Ruh. Und auch der Wetterwichtel klettert in sein schönes Bett.

Kopiervorlage 38

				
RECHTECK	KREIS	DREIECK	QUADRAT	FREIE
				
				
				
				
				

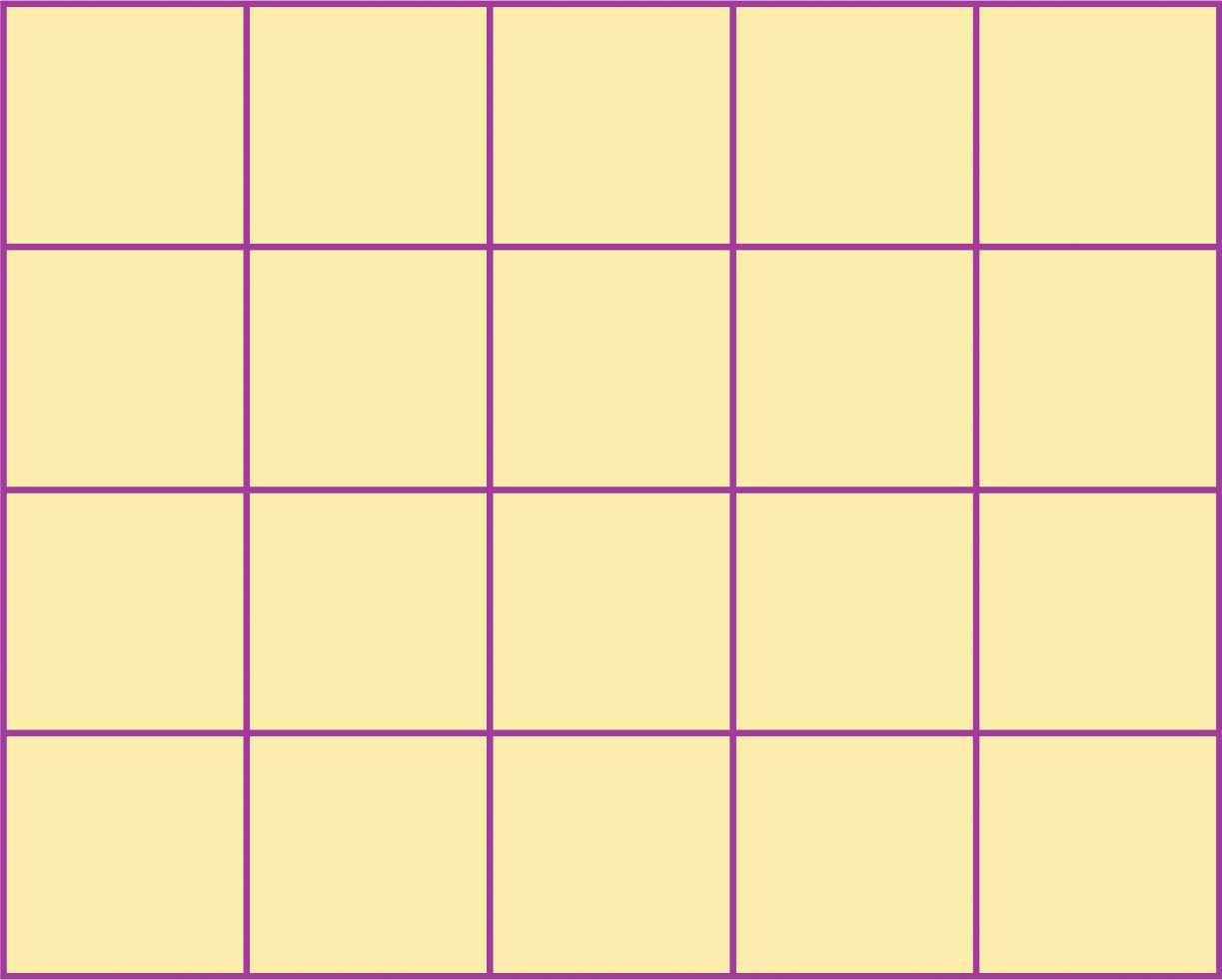
Vorlage **Finde die Form**

Seite 34

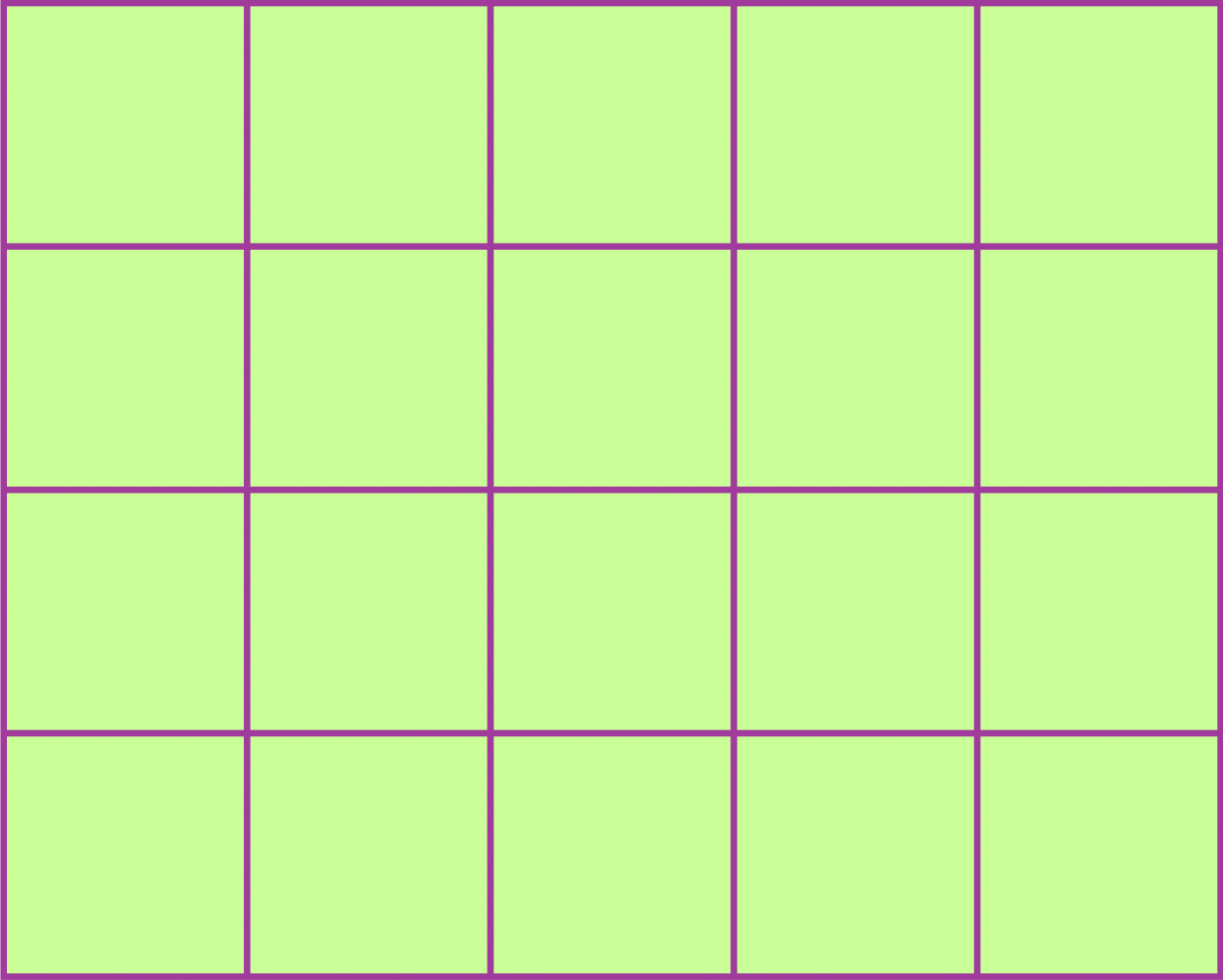
Kopiervorlage 39

				
RECHTECK	KREIS	DREIECK	QUADRAT	FREIE
				
				
				
				
				

Kopiervorlage 40



Kopiervorlage 41





Kopiervorlage 42

**Lege die rechte
Hand auf das linke
Knie!**

**Lege die linke Hand
auf das rechte Knie!**

**Beuge den Kopf
nach links!**

**Beuge den Kopf
nach rechts!**

Hebe das linke Bein!

**Hebe das rechte
Bein!**

**Lege die rechte
Hand auf den Kopf!**

**Lege die linke Hand
auf den Kopf!**

**Winkle den rechten
Arm an!**

**Winkle den linken
Arm an!**

**Lege die linke Hand
auf die rechte
Schulter!**

**Lege die rechte
Hand auf die linke
Schulter!**

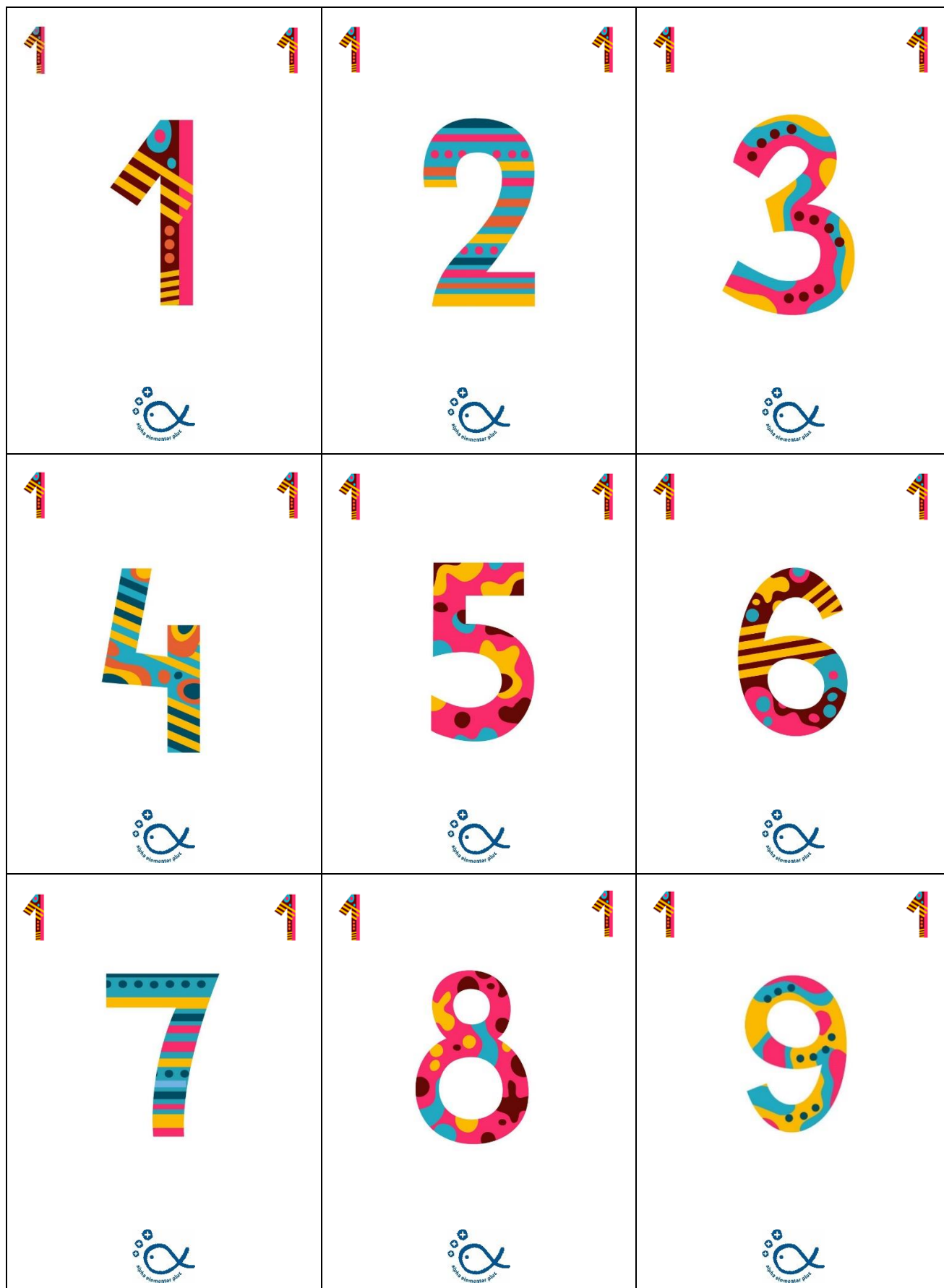


Kopiervorlage 43

Winkle das linke Bein an!	Winkle das rechte Bein an!	Berühre mit der linken Hand den Po!
Berühre mit der rechten Hand den Po!	Stelle den rechten Ellenbogen auf das linke Knie!	Stelle den linken Ellenbogen auf das rechte Knie!
Lege die linke Hand auf das linke Ohr!	Lege die rechte Hand auf das rechte Ohr!	Drehe den linken Fuß nach rechts!
Drehe den rechten Fuß nach links!	Beuge den Oberkörper nach links!	Beuge den Oberkörper nach rechts!






































Kopiervorlage 44



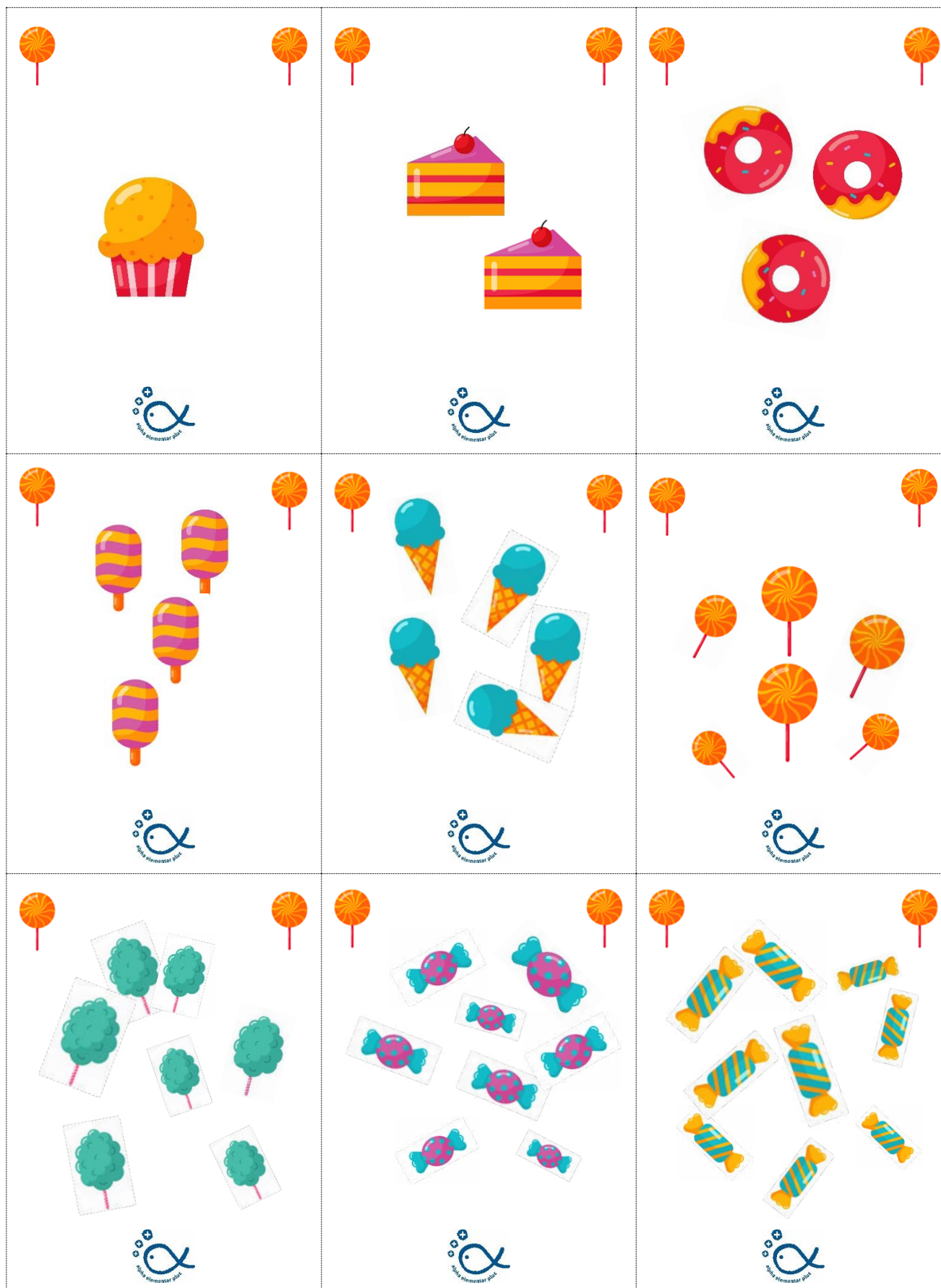


Kopiervorlage 45











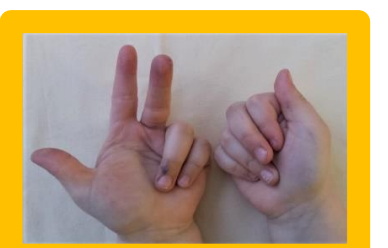







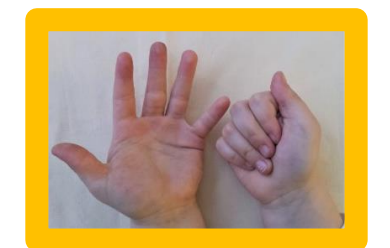



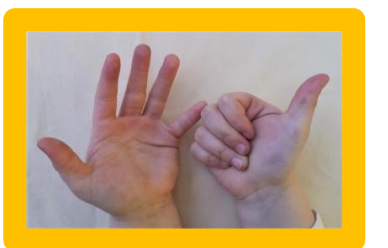



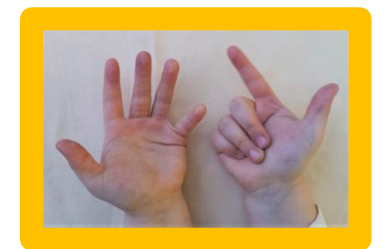











Kopiervorlage 46





Kopiervorlage 47

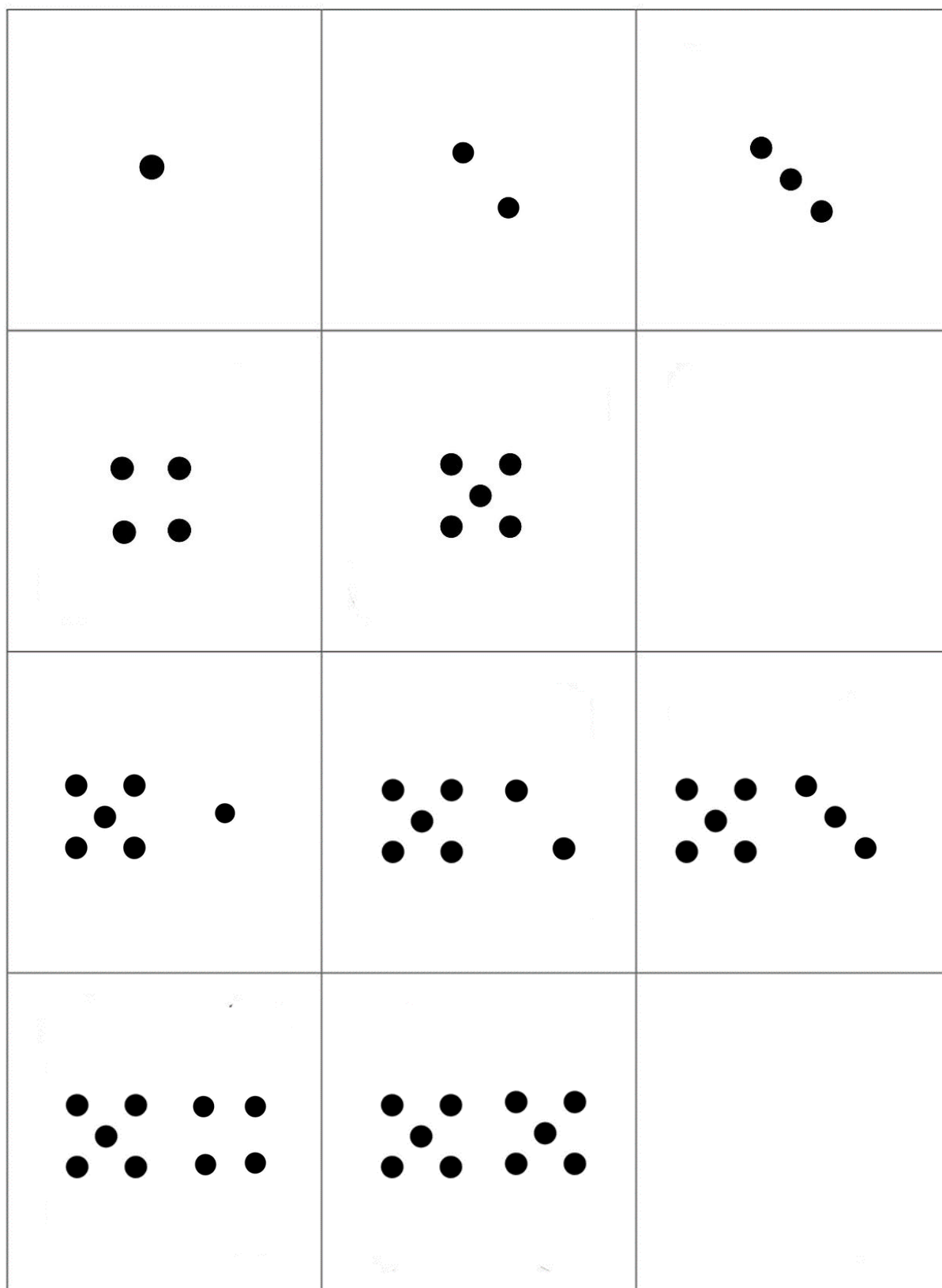


Kopiervorlage 48

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	0	

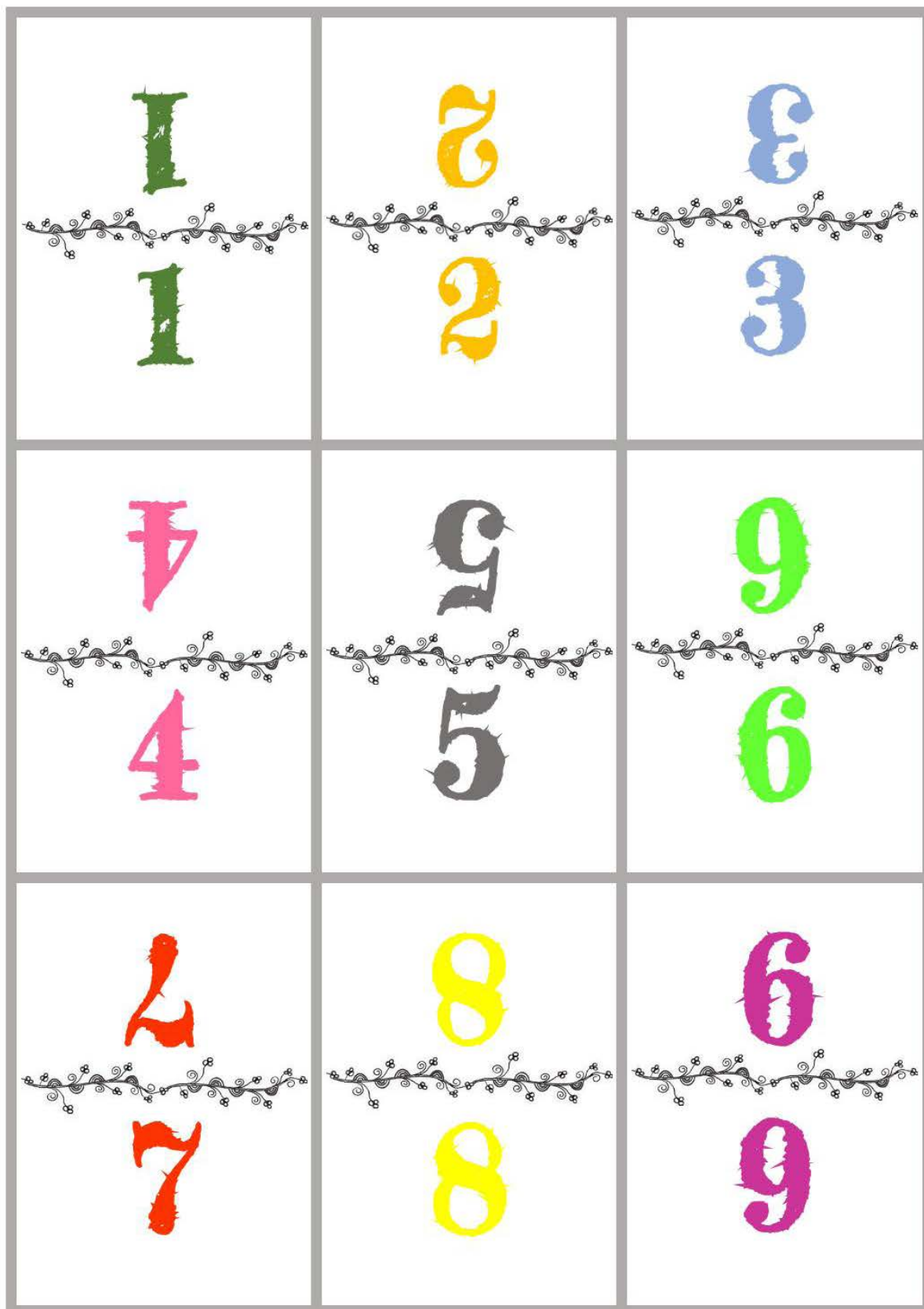


Kopiervorlage 49





Kopiervorlage 50



Impressum:

© alpha elementar plus / Magdeburg, 2021
Alle Rechte vorbehalten

Rechteinhaber / Herausgeber:

Roncalli-Haus e.V.
Max-Josef-Metzger-Str. 12/13
39104 Magdeburg

Debora Diehl
Sandy Franke-Muschalle
Christiane Jaeger

Autorinnen:


Debora Diehl, Roncalli-Haus e.V.
Sandy Franke-Muschalle, Roncalli-Haus e.V.
Christiane Jaeger, Roncalli-Haus e.V.

Unter Mitarbeit von:

Dr. Reinhard Grütz
Prof. Dr. Frauke Mingerzahn

Gestaltung:

Steffi Rauth (Kreativbüro 2D),
Sandy Franke-Muschalle, Debora Diehl,
Christiane Jaeger



alpha elementar plus
Roncalli-Haus e.V.
Max-Josef-Metzger-Str. 12/13
39104 Magdeburg
Tel.: (0391) 5961-234

www.alpha-elementar-plus.de



EUROPÄISCHE UNION
ESF
Europäischer
Sozialfonds