



Das Mathematikatelier, Grundaussstellung (August und September)

Ziele und Postenbeschreibung:

Ziele aus dem LP21:

Entwicklungsorientierte Zugänge:

Wahrnehmung

-> Die SuS fokussieren ihre Aufmerksamkeit und üben das genaue Beobachten.

Zeitliche Orientierung

-> Die SuS bilden Reihen und Listen.

Räumliche Orientierung

-> Die SuS lesen und verstehen einfache Darstellungen von Räumen.

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

-> Die SuS erschliessen sich Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten

Eigenständigkeit und soziales Handeln

-> Die SuS entwickeln Vertrauen in ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten und können diese einschätzen.

Fachbereich Mathematik:

Welche Kompetenzen angestrebt werden, kann man an den Kompetenzstufen in der Postenbeschreibung erkennen. Die Postenbeschreibung liegt im Mathematikatelier auf.

Postenbeschreibung mit den Kompetenzbereichen des LP21:

Das Mathematikatelier soll von den Kindern selbständig erforschbar sein. Das Material ist so gewählt, dass die Kinder zu mathematischem Tun angeregt werden.

1. Becher:

→ Die Becher regen zum Bauen und Stapeln an.

- Baue die Becher zu einem Dreieck in die Höhe, mit 3, 6, 10 oder 15 Bechern
- Baue eine Pyramide (3D)

Kompetenzstufe: Die SuS können Anordnungen variieren, ordnen und notieren

2. Würfel:

→ Die Würfel regen zum Wühlen, Sortieren und Würfeln an.

- Lege eine Reihe mit einem Muster
- Würfle 2x und zähle zusammen

Kompetenzstufe: Die SuS können Muster bilden, sich Muster einprägen, abdecken und weiterführen (rot, gelb / rot, rot, gelb, gelb / rot, gelb)

3. Super Duper Sorting Set:

→ Dieses Spiel regt zum Sortieren an.

- Suche alle Dinge mit der gleichen Farbe
- Hat es von jeder Sorte gleich viele?

Kompetenzstufe: Die SuS können Anordnungen variieren, ordnen und notieren

4. Baue das Schloss nach:

→ Die Vorlage regt zum Nachbauen an

- Baue einen Teil des Schlosses / Das ganze Schloss nach
- Kannst du die Stadt noch erweitern? (neue Gebäude erfinden)

Kompetenzstufe: Die SuS können in einem Punkteraster gezeichnete Grundfiguren und zusammengesetzte Figuren in ein leeres Punkteraster übertragen

5. Sand:

→ Der Sand regt an, Formen zu bilden

- Bilde eine Kugel / einen Schneeball
- Baue einen Turm

Kompetenzstufe: Die SuS können mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen

6. Wimmelposter:

→ Das Poster regt zum Suchen und Zählen an

- Findet gemeinsam 5 gleiche Dinge
- Notiere auf einem Blatt, wie viele von was du gefunden hast

Kompetenzstufe: Die SuS können in Sachsituationen Anzahl, Muster und Ordnungen vergleichen (mehr, weniger, gleichviel, länger, kürzer, gleich lang)

7. Glasnuggets:

→ Edelsteine regen an, Muster zu legen

- Lege eine Kette mit einer bestimmten Reihenfolge
- Lege ein Bild

Kompetenzstufe: Die SuS sammeln und ordnen (z.B. Steine nach Farbe ordnen und zählen)

8. Draussen:

→ Anregung gemeinsam alte Spiele aufleben zu lassen

- Gummitwist → Siehe Anleitungen
- Kreiden → Anleitungen zu div. Hüpfspielen

Kompetenzstufe: Die SuS können bis zu 20 Elemente auszählen und die Zahlpositionen vergleichen

9. Formen mit Wasser füllen:

→ Die Formen und das Wasser regen an zum Füllen und Umfüllen

- Passt in zwei verschiedene Gefässe gleich viel rein?
- In welches Gefäss passt am wenigsten Wasser?

Kompetenzstufe: Die SuS können Anzahl, Längen, Flächen und Volumen miteinander vergleichen.

10. Schaumstoffwürfel/ Hüpfteppich:

Dieses Material regt zum Bewegen und gleichzeitig Zählen an oder Regeln erfinden

- Würfeln, zählen und auf dem Teppich hüpfen
- Mit zwei Würfeln würfeln und die Anzahl zusammen rechnen

Kompetenzstufe: Die SuS können die Anzahl mit verschiedenen angeordneten Elementen vergleichen und die Begriffe ist/wird grösser/kleiner; ist/wird mehr/weniger; sind gleich viele; am meisten; am wenigsten, verwenden

11. Bücher:

→ Die Bücher helfen, eine Pause zu machen und zeigen gleichzeitig die Vielfältigkeit von Mathematik und wie sie umsetzbar ist.

Kompetenzstufe: Verschiedenste Kompetenzbereiche

12. Lego:

→ Regt an, nach Plan zu bauen

- Baut diese Legos zu zweit nach Plan zusammen

Kompetenzstufe: Die SuS können mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen

13. Mosaik:

→ Regt an Muster zu bilden

- Such dir zwei Farben aus und stecke damit ein Muster
- Stecke ein Muster aus mehreren Farben

Kompetenzstufe: Die SuS können sich Muster mit 3 verschiedenen Figuren einprägen, diese weiterführen und eigene Muster bilden (z.B. Kreis, Dreieck, Quadrat)

14. Div. Spiele:

→ Die Spiele regen die Kinder zum mathematischen Tun an.

Kompetenzstufe: Verschiedenste Kompetenzbereiche