



## **Der Mathematikkindergarten Postenbeschreibung**

Der ganze Kindergarten an der Sempacherstrasse soll von den Kindern selbständig erforschbar sein. Das Material ist so gewählt, dass die Kinder zu mathematischem Tun angeregt werden. An den Posten befinden sich noch folgende Anregungen, falls diese notwendig sind.

Auf dieser Liste sind unter den Postenbeschreibungen noch die Kompetenzstufen aus dem LP21 angefügt.

### 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 mit Anzahlen 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 ein 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 verschiedene Techniken und Materialien Figuren darstellen (z.B. malen, biegen)

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 Würfel würfeln und die Anzahl zusammen rechnen

Kompetenzstufe: Die SuS können die Anzahl mit verschieden 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 um eine Pause zu machen und zeigen gleichzeitig die Vielfaltigkeit 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 verschiedene Techniken und Materialien Figuren darstellen (z.B. malen, biegen)

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

Rahel Sprecher, Mathematikcoach Volksschulen Basel