

45. Nummernschild – Mathe

45.1 Zuordnung gleicher Ziffern

An den Fahrzeugen befinden sich Ziffern („Nummernschilder“). Das Kind sucht sich in der „Führerscheinstelle“ die entsprechende Ziffernkarte (Würfelbild) aus, um mit dem Rollbrett eine Zeitlang (z. B. 5 Minuten) fahren zu dürfen. Nach dieser Zeit ist der Führerschein abgelaufen, wird abgegeben und eine neue Nummer einem Fahrzeug zugeordnet.

Oder: das Kind schreibt die entsprechende Ziffer selbständig als Nummernschild für sein Fahrzeug.

Oder: anstelle von Rollbrettern können Inlineskates, Zweiräder, Dreiräder, Roller, Rollstühle, veränderte und abgewandelte Fahrzeuge (vgl. Köckenberger 1996) verwendet werden.

Oder: die Kinder wechseln das Fahrzeug, wenn sie mit einem anderen Fahrzeug zusammenstoßen, wenn sie ihre Nummer bei einer Kontrolle nicht vorlesen können oder wenn das allgemeine Signal zum Fahrzeugwechsel ertönt.

(Zuordnung Würfelbild – Ziffer, Ziffern schreiben; Visumotorik, Grobmotorik, Körperschema)



K 45.2 **Orte und Zahlmittel**

P Kosten an der Tankstelle, der Waschanlage, am Parkplatz, im Hotel oder Finanzamt, bei Polizeikontrollen, Eintritt für Schaukel usw. werden mit entsprechenden Ziffernkarten (Spielgeld, Perlen in Filmdöschchen mit Aufkleber) beglichen.



P 45.3 **Halbieren, Zahlzerlegung**

Fahren zwei Kinder gemeinsam mit einem Fahrzeug, zahlt jeder die halbe Miete, oder sie teilen sich die Kosten anderweitig auf.
(Grobmotorik, Kooperation)

P 45.4 **Verdoppelung**

Will das Kind doppelt solange fahren (soviel tanken), zahlt es den doppelten Preis.

P 45.5 **Zahlzerlegung**

Das Kind benötigt, um mit einem Fahrzeug fahren zu dürfen, zwei Führerscheine, die in ihrer Summe dem Nummernschild des Autos entsprechen müssen. Das Kind sucht zwei Ziffern-, Würfelbildkarten heraus, die zusammen die Nummer des gewünschten Fahrzeugs ergeben.

(Addition, Abzählen; Grobmotorik)

45.6 **Ampel**

Ein Kind trägt die rote Kappe im 3. Stock, die gelbe Kappe im 2. und die grüne Kappe auf dem Boden.

(Praxie)

46. Postbote – Deutsch/Englisch

46.1 Zuordnung gleicher Buchstaben

Im Raum sind für jeden (Anfangs-)Buchstaben ein Behälter (Blechdose o. ä.) als „Briefkasten“ aufgestellt. Das Kind holt sich an der „Zentralpost“ eine Buchstabenkarte (Silben-, Wort-, Bildkarte), sucht den entsprechenden Briefkasten und wirft seine Karte ein. Am Ende des Spiels werden die Briefkästen von den Kindern auf ihren korrekten Inhalt hin kontrolliert.

Oder: die Briefkästen befinden sich verstreut, versteckt, in Höhlen evtl. mit Taschenlampe, von der Decke hängend und nur über Klettern oder Leitern erreichbar.

Oder: das Kind bewegt sich mit Inlineskates, Roller, Rollbrett, Stelzen oder Hüpfball inklusive Rucksack, bzw. benutzt ein ferngesteuertes Auto oder ein Lastauto zum Schieben.

Oder: die Silbenkarten können mit dem gleichen oder ähnlichen Konsonanten beginnen.

Oder: die Wort-, Bildkarten können ähnliche Vokale (Konsonanten, Umlaute) besitzen und werden dementsprechenden Briefkasten zugeordnet.

(Zuordnung Anlaut – Buchstabe, Wort-Analyse; Figur-Grund-Wahrnehmung, Taktile Wahrnehmung, Raumorientierung, Grobmotorik, Feinmotorik)

K
P



46.2 Silben-Synthese

Das Kind holt sich an der Zentralpost zwei Buchstaben (ein Vokal, ein Konsonant) ab, klammert sie mit einer Wäscheklammer aneinander, sucht den entsprechenden Briefkasten mit diesem Silbenaufdruck und wirft sie ein. Eventuell muss die Anordnung beider Buchstaben vertauscht werden.

(Zuordnung gleicher Silben, Grobmotorik, Feinmotorik)

P

46.5 Laut-Analyse

Das Kind holt den Buchstaben, der auf der Wortkarte fehlt.
(Lesen; Raumorientierung, Grobmotorik)

P



46.6 Lage des Buchstaben im Wort

Das Kind fährt mit dem Rollbrett und wirft die Bildkarte in eine der drei hintereinander stehenden Blechdosen, je nach Lage (Anfang – Mitte – Ende) des auf der Rückseite der Bildkarte geschriebenen Buchstaben im Wort.
(Raumorientierung, Grobmotorik)

P

46.7 Grammatik

Die Wortkarten mit Präpositionen (Verben usw.) werden in die entsprechenden Briefkasten geworfen.
(Raumorientierung, Grobmotorik)

P

S

47. Postbote – Sachkunde

K 47.1 Thematische Zuordnung

P

S

Das Kind transportiert Bild-, Wortkarten entsprechend ihrem Sachthema zu dem passenden Briefkasten, z. B. Bauernhoftiere in den Bauernhofbehälter, alle Dschungeltiere in den Dschungelbehälter; alle in einem Land vorkommenden Städte (Flüsse, Bodenschätze ...) in den entsprechenden Behälter.
(Raumorientierung, Grobmotorik)

48. Rechenmaschine

48.1 Addition

Zwei Rohre sind an der Wand angebunden. Das Kind nimmt (evt. aufgrund einer Rechenaufgabe) aus zwei verschiedenen Behältern je eine entsprechende Anzahl Tennisbälle, klettert mit einer Leiter zu einer Rohröffnung hoch und wirft die Anzahl gelber Bälle in das rechte Rohr. Dann klettert es wieder zurück, klettert mit den weißen Bällen eine zweite Leiter hoch und wirft diese in die linke Rohröffnung. Beide Rohrenden münden in einen gemeinsamen Sammelbehälter. Das Kind zählt dort alle vorhandenen Bälle und trägt das Ergebnis in das Arbeitsblatt ein. (Abzählen; Visumotorik, Grobmotorik)

P



48.2 verschiedenes Material

Als Rohre werden Teppichbodenrohre, Drainagerohre oder Abflussrohre mit einem Durchmesser von 80–100 cm bei Benutzung von Tennisbällen verwendet, bei größeren Bällen mit entsprechend größerem Durchmesser, bei kleinen Bällchen dünnere Rohren.

Die Rohre hängen senkrecht, diagonal, beinahe waagerecht, kurvig oder spiralgig an der Wand. In den Rohren aufgehängte Glöckchen geben akustische Signale bei jedem Ball.

Als Bälle werden Tennisbälle, Holz- oder Bocciakugeln, Softbälle verwendet. Wichtig ist die Zweifarbigkeit der Bälle, damit beide Summanden unterschieden werden können. Im kleineren Format kann die Rechenmaschine aus kleinen Holzrutschen, die in einen Holzkasten münden, bestehen. Dazu können Murmeln verwendet werden.

Im größeren Format kann die Rechenmaschine aus zwei Rutschen bestehen, die in einem Kasten/einer Sprossenwand nebeneinander eingehängt, in eine Wanne münden. Es dürfen Blechdosen, Sandsäckchen, Medizinbälle o. ä. hinunterrutschen. Zum Erreichen der Rohröffnungen werden Leitern, Kastentreppen, Vierkant-Balancierhölzer, Langbänke und Trimpoline verwendet.

(Visumotorik, Auditive Wahrnehmung, Grobmotorik)

P 48.3 Multiplikation

Es sind mehrere Rohre nebeneinander an der Wand befestigt. Jedes Rohr ist mit einer fortlaufenden Ziffer gekennzeichnet. Das Kind wählt eine (Multiplikations-)Ziffer selber aus (würfelt, wählt eine Ziffernkarte) und wirft in entsprechend viele Rohre jeweils die gleiche Anzahl Bälle (evtl. je Rohr eine andere Farbe). Im Sammelbehälter werden alle Bälle zusammengezählt, die Rechnung und das Ergebnis auf einem vorgeprägten Arbeitsblatt eingetragen.

(Abzählen, Zuordnung Menge – Ziffer; Grobmotorik, Visumotorik)

P 48.4 Zahlzerlegung

Das Kind gibt eine Anzahl Bälle in den Sammelbehälter, zählt die Bälle und trägt das Ergebnis auf dem Arbeitsblatt ein. Diese Summe kann auch vorgegeben sein. Das Kind teilt die Menge in zwei Teilmengen, notiert jeweils deren Anzahl Bälle und lässt sie zur Überprüfung der Summe durch die Rohre wieder in den Sammelbehälter laufen.

Oder: es kann auch ein Summand vorgegeben werden, sodass diese Anzahl Bälle vom Kind als erstes aus dem Sammelbehälter herausgenommen werden muss.

(Addition, Visumotorik)

49. Rechenrutsche

49.1 Abzählen

Das Kind fährt mit einem Rollbrett eine Rampe hinunter und lässt sich ausrollen; wenn seitlich die Zahlenreihe liegt, zählt (erkennt) es, wie weit es gerollt ist.

Oder: die Zehner können links, die Einer rechts liegen; statt Ziffern können entsprechend viele Gegenstände (Bierdeckel, Steine usw.) als Zahlenstrang liegen.

oder: das Kind kann sich auch für das Rechnen auf dem Rollbrett liegend (mit Inlineskates) von einer Wand abstoßen oder von einem anderen Kind angeschupst werden.

Oder: statt Einer-Zahlen können auch Hunderter-Zahlen gezählt werden.

(Vestibuläre Wahrnehmung)

49.2 Zehnerbündelung

Das Kind sitzt die ersten zehn Ziffern auf dem Rollbrett und liegt die zweiten zehn Ziffern usw.

(Vestibuläre Wahrnehmung, Körperschema)

P

49.3 Bremsprobe

Kind denkt sich eine Zahl aus, saust die Rutsche runter und stoppt bei der entsprechenden Zahl.

(Mächtigkeit erfahren, Vestibuläre Wahrnehmung)

K

P

49.4 Kopfrechnen

In einen Kasten/Sprossenwand ist eine Rutsche eingehängt. Dem rutschenden Kind wird zu Beginn eine Rechenaufgabe genannt (gezeigt, es zieht eine Rechenaufgabe), die es während des Rutschens löst und anschließend in das Arbeitsblatt einträgt.

(Vestibuläre Wahrnehmung)

P

S



50. Säge – Mathe

P 50.1 Addition

Das Kind sägt zwei Holzstückchen ab (nimmt sich zwei), legt sie aneinander und zählt die Summe.

(Feinmotorik)

P 50.2 Subtraktion

Das Kind sägt von einem Hölzchen, auf dem in gleichen Abständen Striche aufgemalt sind, ein Stück ab. Wie viele Einheiten sind übrig?

(Feinmotorik)



P 50.3 Division

Wie viele Abschnitte muss das Kind sägen, wenn jeder Abschnitt z. B. 4 Einheiten lang sein soll?

Oder: wie lang sind die gleichlangen Abschnitte, wenn das Kind 5 mal sägen soll?

(Feinmotorik)