



Karten-Nr.	Thema	Aufgaben / geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
Vor- übungen	Raum- orientierung	Bevor die Kinder mit dieser Mappe arbeiten, sollten Übungen zur Raumorientierung gemacht werden.	<i>Rechts und links:</i> Alle Mitspieler stehen paarweise nebeneinander im Kreis. Ein Paar – der Läufer und der Fänger – laufen außerhalb des Kreises. Der Gejagte kann sich retten, indem er sich <b>rechts</b> neben ein Paar stellt. In dem Moment wird der <b>links</b> stehende des Paares zum Fänger, und der Fänger zum Läufer. Zahlreiche weitere Übungen finden Sie in den Materialsammlungen zur Wahrnehmung: <b>Stille Post</b> , <b>Detektiv Adlerauge &amp; Saftladen</b> (visuelle Wahrnehmung), <b>Best.-Nr. 6020</b> und <b>Stille Post &amp; Gruselkabinett</b> (taktile Wahrnehmung), <b>Best.-Nr. 6030</b> . Diese Karten im handlichen Ordner enthalten auch Angaben darüber, was Sie mit der entsprechenden Übung konkret fördern.
1, 2, 3, 4, 5	Allgemeiner Mengenbegriff	<i>Die Kinder unterscheiden zwischen viel und wenig.</i>	<i>Viel und wenig:</i> Im Turnsaal liegen Reifen. In einigen Reifen liegen viele Gegenstände (Tennisbälle, Bohnensäckchen, Staffelhölzer, Kegel usw.) und in den anderen wenige Gegenstände. Die Kinder bewegen sich zwischen den Reifen. Auf das Kommando „ <b>viele</b> “ laufen sie zu einem Reifen, in dem viele Gegenstände liegen. Beim Kommando „ <b>wenige</b> “ laufen sie zu einem Reifen, in dem wenige Gegenstände liegen. Die Kinder, die um den Reifen stehen, versuchen alle Gegenstände, die im Reifen liegen, aufzunehmen. Gewonnen hat immer die Gruppe, die als erstes alle Gegenstände aufgenommen hat.
6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	Mengen- konstanz, Invarianz	<i>Die Kinder suchen immer gleich viel.</i>	<i>Gleich viel:</i> Jeder Mitspieler erhält vor Spielbeginn eine Anzahl von unterschiedlichen Muggelsteinen oder kleinen Gegenständen (Anzahl anfangs bis 6, später bis 10). Die Kinder laufen durcheinander, und auf ein Kommando müssen sich die Inhaber der gleichen Menge zusammenfinden. Die schnellste Gruppe kann als Sieger genannt werden. Während des Durcheinanderlaufens dürfen die Kinder die Mengen tauschen. Weitere Übungsmöglichkeiten bieten Ihnen die <b>PerfoDidac Blitzkarten</b> , <b>Bestell-Nr. 4630</b> .
14, 15, 16	Mengenvarianz	<i>Die Kinder erkennen, welche Menge größer ist.</i>	<i>Wer hat mehr?:</i> Die Kinder bilden 4 Gruppen. Diese verteilen sich auf die 4 Ecken eines Spielfeldes. In der Mitte befindet sich ein Kasten oder eine Matte, auf dem/der möglichst viele verschiedene Bälle liegen. Die Kinder bewegen sich in der Halle. Auf ein Zeichen des Spielleiters hin greift sich jedes Kind einen Ball und legt ihn in der Ecke der eigenen Gruppe ab. Danach kann der nächste Ball geholt werden. Sind alle Bälle verteilt, wird besprochen, welche Gruppe mehr Bälle und welche weniger hat. Variante: die Gegenstände dürfen nur mit den Füßen oder einem Staffelholz transportiert werden.
17, 18, 19, 20	Eins-zu-eins- Zuordnung	<i>Die Kinder zählen anhand der vorgegebenen Dinge genau ab.</i>	<i>Tisch decken:</i> Auf einen Tisch werden nebeneinander Teller gestellt. Der Reihe nach werden nun zu jedem Teller Gläser, Gabeln, Löffel, Messer, Servietten usw. zugeordnet.



Karten-Nr.	Thema	Aufgaben / geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
21, 22, 23, 24, 25	Zuordnung Menge-Zahlwort	<i>Die Kinder ordnen die Menge der Gegenstände der entsprechenden Zahl zu.</i>	<b>Zahlentanz:</b> In der Halle hängen an verschiedenen Wänden verteilt die Zahlen von 1–8. Die Kinder laufen zur Musik durch die Halle. Der Spielleiter stoppt die Musik und nennt eine Zahl. Die Kinder finden sich entsprechend der Zahl zu einer Gruppe und stellen sich zur Zahl in der Halle.
26, 27, 28	Zerlegen von Mengen	<i>Die Kinder teilen immer die gleiche Menge unterschiedlich auf.</i>	Die Kinder bekommen eine Menge von sechs Muggelsteinen in die Hand. Nun werden sie aufgefordert, diese Menge wahllos, ohne hinzuschauen, auf beide Hände aufzuteilen. Eine Hand wird nun geöffnet und der Partner soll erraten, wie viele Muggelsteine sich in der anderen Hand befinden. Danach wird zur Kontrolle die andere Hand geöffnet. Die Menge der Steine kann bei jedem Durchgang verändert werden.
29, 30, 31	Ergänzen von Mengen	<i>Die Kinder ergänzen immer die vorgegebene Menge zur angegebenen Menge.</i>	In der Halle liegen in mehreren Reifen kleine Säckchen (immer unterschiedliche Mengen, jedoch immer nur bis zu einer Höchstmenge von z. B. 6, die vom Spielleiter vorgegeben wird). Die Kinder laufen zur Musik durch die Halle. Wenn der Spielleiter die Musik stoppt, sollen sich die Kinder in die Reifen verteilen. Liegen im Reifen bereits zwei Säckchen und die vorgegebene Menge ist sechs, dann dürfen nur noch vier Kinder in den Reifen. Liegen fünf Säckchen im Reifen, dann nur noch ein Kind usw. Die Höchstzahl wird immer wieder verändert.
32	Abschlusstest	Mit Hilfe der letzten Seiten wird ein grober Überblick über die Bildung des Mengenbegriffs erstellt.	<b>Tipp:</b> Sind noch Defizite in diesem Bereich erkennbar, ist es sinnvoll, auf die Bewegungsübungen (siehe oben) zurückzugreifen. Weitere Übungen finden Sie im <b>MAX-Lernkartenset Raumorientierung, Best.-Nr. 500 66</b> , in den Büchern von Brigitte Haberda „ <b>Rechnen – keine Hexerei</b> “, <b>Best.-Nr. 9352</b> , „ <b>Knack die Nuss</b> “, <b>Best.-Nr. 9351</b> , „ <b>Fit in der Schule</b> “, <b>Best.-Nr. 9353</b> und in den Materialsammlungen zur Wahrnehmung – Karteikarten im handlichen Ordner mit Angaben, was gefördert wird: <b>Stille Post, Detektiv Adlerauge &amp; Saftladen</b> (visuelle Wahrnehmung), <b>Best.-Nr. 6020</b> und <b>Stille Post &amp; Gruselkabinett</b> (taktile Wahrnehmung), <b>Best.-Nr. 6030</b> .



für \_\_\_\_\_

K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Üb	Beispielaufgaben							Beispielaufgaben																									
A	Beispielaufgaben							Beispielaufgaben																									
B																																	
C																																	
D																																	
E																																	
F																																	
G																																	
✓																																	

Wimmelbild



Welche Aufgaben hast du richtig, welche falsch gelöst? Trage ein!

Verwende ✓ für richtig und ✗ für falsch gelöste Aufgaben.

