

Unterrichtsatelier Muster

Handreichung

Praktische Hinweise für den Besuch

Vor dem Besuch:



Bitte organisieren Sie genügend **Begleitpersonen** für den Atelierbesuch.



- Die Lehrperson sollte dieses Dokument sowie den didaktischen Kommentar gelesen haben.
- Im Idealfall haben die Lehr- sowie die Begleitpersonen die **Postenvideos** vorab anschauen können.

Während des Besuchs:



- Sie werden im **Eingangsbereich** der Mediothek am Helvetiaplatz 2, 3005 Bern empfangen und ins Unterrichtsatelier begleitet.
- Während des Besuchs steht **keine Betreuungsperson** der PHBern zur Verfügung.
- Bei Notfällen ist aber jemand telefonisch erreichbar.



Ohne Schuhe fühlt man sich beim Durchlaufen der Posten wohler. Die Räumlichkeiten sind mit einem Teppichboden ausgestattet. Es dürfen gerne Socken mitgebracht werden.



- Es steht eine kleine **Pausenecke** mit Sitzkissen für die Kinder sowie Stühlen für die Lehr- und Begleitpersonen zur Verfügung.
- Im 2. Obergeschoss stehen ein Kaffee- und ein Getränkeautomat zur Verfügung.



Die **Toiletten** befinden sich auf dem gleichen Stockwerk.

Durchführung des Ateliers:



- Das Unterrichtsatelier besteht aus **10 Posten**.
- Es gibt keine feste Reihenfolge, einzelne Posten können auch ausgelassen werden.



Empfohlene **Gruppengrösse**: 2-4 Schüler*innen pro Posten / max. 10 Gruppen



Für jede Gruppe gibt es eine **Liste** mit den Posten. Die Schüler*innen können ankreuzen, welche Posten sie bereits besucht haben.



Die **Anweisungen** werden als Video zur Verfügung gestellt.



- Es braucht nicht bei jedem Posten gleich viel **Zeit**.
- Insgesamt dauert der Besuch i.d.R. 2-3 Stunden.

Nach dem Besuch:



- Bitte verlassen Sie das Unterrichtsatelier mit Ihrer Klasse so, wie Sie es vorgefunden haben.
- Zu den einzelnen Posten stehen «**Aufräumbilder**» zur Verfügung.

Voransicht Postenblätter

<h1>1. Bewegte Körpermuster</h1>	 <p>Flugzeug Frosch Baum</p> <p>Quelle: zaubereinmaleins.de</p>
<p>Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körperposen anhand einer Abbildung darstellen - Abfolge von Körperposen einprägen und in dynamischer Form wiedergeben 	<p>Bezug zum LP21</p> <p><i>Fachbereich/ Kompetenzbereich</i></p> <p>MA: Zahl und Variable BS: Darstellen und Tanzen MU: Bewegen und Tanzen</p>
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körperposen in Kartenformat - Instrument z.B. Triangel 	<p><i>Entwicklungsorientierte Zugänge</i></p> <p>Körper, Gesundheit und Motorik, Räumliche Orientierung, Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p>
<p>Ablauf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Körperposen ausgelegt und anhand des Bildes einzeln ausführen (evtl. geben sich die Kinder gegenseitig ein Feedback) - 2-3 Körperposen in mehrfacher Ausführung auswählen und in einer sich wiederholenden Reihenfolge auf den Boden legen - Das Bewegungsmuster in fließender Form mit dem Körper darstellen und den Ablauf wiederholen (Vorsicht: Nicht zu schnelle Wechsel!) - Mit einem Instrument einen Ton als Zeichen für den Wechsel spielen 	

1. Bewegte Körpermuster



Quelle: zaubereinmaleins.de

Varianten

Einfacher:

- Weniger Elemente wählen und weniger Wiederholungen aneinanderfügen
- Ein Kind dirigiert mit einem Stab und zeigt an, wo es sich im Ablauf befindet

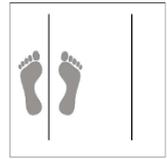
Schwieriger:

- Bewegungsmuster in Gruppen als Kanon darstellen
- Darstellung des Bewegungsablaufs mit Musik unterstützen
- Mehr Elemente und komplexere Muster wählen und darstellen

Weiterführende Ideen

- Jeder Körperpose wird ein Klang zugewiesen, welcher den Bewegungsablauf unterstützt. Dabei benötigt die Gruppe Spieler*innen und Tänzer*innen.
- Die ganze Klasse/ Gruppe macht ein Bewegungsmuster eines Kindes nach.
- Einen eingeübten Ablauf als Anfangs-, Beruhigungs- oder Sammlungsritual einsetzen.

2. Gummitwist



Ziele

- Ein- oder beidbeinig rhythmisch hüpfen
- Muster erkennen, erstellen und weiterführen
- Gelegtes Muster mit regelmässigen Sprüngen hüpfen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

BS: Laufen, Springen, Werfen

MA: Zahl und Variable

MU: Singen und Sprechen

Entwicklungsorientierte Zugänge

Räumliche Orientierung,

Zeitliche Orientierung,

Körper, Gesundheit und Motorik

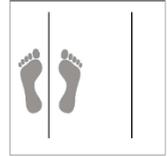
Material

- Gummitwist
- Malerklebeband
- Evtl. Kastenteile oder Stühle
- Fusskarten
- Vers laminiert

Ablauf

- Bestimmte Anzahl Kärtchen auswählen und diese in einer regelmässigen Abfolge auf den Boden legen
- Abfolge im Gummitwist möglichst fliessend, rhythmisch und regelmässig hüpfen

2. Gummitwist



Varianten

Einfacher:

- Ablauf auf zwei Linien (Malerklebeband, Seil, Bodenmarkierung) ausführen
- Weniger Elemente wählen und weniger Wiederholungen aneinanderfügen
- Ein Kind dirigiert mit einem Stab und zeigt an, wo es sich im Ablauf befindet

Schwieriger:

- Mehr Elemente und schwierigere Abläufe auslegen
- Karten 180° gedreht ergeben entsprechende Drehsprünge
- Sprechrhythmus oder Puls eines Verses hüpfen
- Gemeinsam mit einem anderen Kind hüpfen
- Ein Kind hüpfert einen Ablauf vor, ein anderes hüpfert diesen nach

Weiterführende Ideen

- Eine Musterabfolge mit dem Sprungseil hüpfen
- Die Abfolge zu einer Musik oder einem Lied ausführen (im Puls der Musik hüpfen)
- Zahlen: Zahlen würfeln oder vorgelegte Zahlenkarten verwenden, der Zahl die jeweilige Anzahl Sprünge zuordnen und mit den entsprechender Anzahl Fusskarten legen (z.B. Zahl 5: 5 Karten auswählen und 5 Sprünge ausführen)
- Silben klatschen: Aufgabe mit Bild-/Wortkarten (z.B. zu einem aktuellen Thema) kombinieren, ein ausgewähltes Wort klatschen und der Anzahl Silben entsprechend viele freie oder vorgegebene Sprünge ausführen

3A. Kreislauf: Jahreszeiten



Ziele

- Jahreszeiten in korrekter Reihenfolge auslegen
- Jahreszeiten benennen
- Jahreszeiten zum Rhythmus des Liedes hüpfen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

BS: Laufen, Springen, Werfen

MU: Singen und Sprechen, Musizieren

Material

- Bild-/ Wortkarten Jahreszeiten (Quelle: Frau Locke, Jahreszeitenpaket, 1. Klasse, 2021)
- Pfeile zu den Jahreszeiten
- Lösungsblatt (Foto)
- Reifen 38cm Durchmesser (1x blau/ 1x grün/ 1x rot/ 1x gelb)

Entwicklungsorientierte Zugänge

Zeitliche Orientierung

Räumliche Orientierung

Körper, Gesundheit und Motorik

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Ablauf

- 4 Reifen auslegen
- Bilder/Bezeichnungen der Jahreszeiten sowie Pfeile in korrekter Reihenfolge den Reifen zuordnen
- Selbstkontrolle ausführen (Foto - Lösungsblatt)
- Von Reif zu Reif springen und die Jahreszeiten benennen

3A. Kreislauf: Jahreszeiten



Varianten

Einfacher:

- Eine Abbildung der richtigen Reihenfolge als Vorlage verwenden und nachlegen

Schwieriger:

- Die Wörter im Wortrhythmus springen
- Sprünge variieren
- Jeder Jahreszeit einen Instrumentenklang zuordnen und im Wortrhythmus mitspielen
- Reif andrehen und bei jedem Durchspringen die Jahreszeiten oder die Monate in der richtigen Reihenfolge aufsagen
- Passend zur Jahreszeit im Reif eine Bewegung/ Geste ausführen

Weiterführende Ideen

- Lieder zu Jahreszeiten und Monaten hören und singen
- Dieselbe Aufgabe mit den Monaten durchführen

3B. Kreislauf: Wochentage



Ziele

- Wochentage in korrekter Reihenfolge auslegen
- Wochentage benennen
- Wochentage passend zum Lied hüpfen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

BS: Laufen, Springen, Werfen

MU: Singen und Sprechen, Musizieren

Material

- Bild-/ Wortkarten Wochentage (Bildkarten: Bank, Schrank, Bett, nett, Fest, Nest, frei haben/ Autor: Sandro Fiscalini)
- Audiodatei/ Audiogerät "D'Wochetäg" (Aus: Alles Banane, Caroline Graf)
- Lösungsblatt (Foto)
- Reifen 38cm Durchmesser (5 blau/ 2 grün)

Entwicklungsorientierte Zugänge

Zeitliche Orientierung

Räumliche Orientierung

Körper, Gesundheit und Motorik

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Ablauf

- Reifen (5 blaue/ 2 grüne) auslegen
- Wochentagelied hören
- Bild- und Wortkarten (zum Liedtext passend) in korrekter Reihenfolge den Reifen zuordnen
- Selbstkontrolle ausführen (Foto-Lösungsblatt)
- Wochentagelied starten
- Zum Text/ Rhythmus passend von Reif zu Reif springen

3B. Kreislauf: Wochentage



Varianten

Einfacher:

- Eine Abbildung der richtigen Reihenfolge als Vorlage verwenden und nachlegen

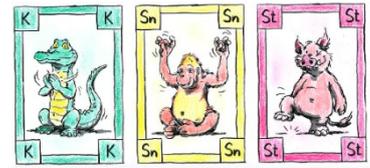
Schwieriger:

- Die Wörter im Wortrhythmus springen
- Sprünge variieren
- Reif andrehen und bei jedem Durchspringen die Wochentage in der richtigen Reihenfolge aufsagen

Weiterführende Ideen

- Weitere Lieder zu Wochentagen hören und singen
- Dieselbe Aufgabe mit den Monaten durchführen
- Jedem Wochentag einen Instrumentenklang zuordnen und im Wortrhythmus mitspielen

4. Bodypercussion



Ziele

- Bodypercussionsklänge erkunden
- Mit Klangkarten ein Muster legen und dieses mit Bodypercussion umsetzen
- Die Muster zu Musik im Puls spielen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Zahl und Variable

BS: Darstellen und Tanzen

MU: Musizieren

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik

Wahrnehmung

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

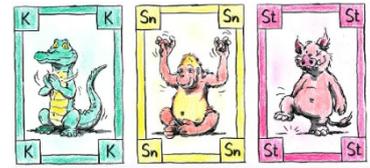
Material

- Klangkarten Bodypercussion laminiert
(aus: Bodygroove Kids 1, Richard Filz; koloriert: Gabrielle Friolet)
- Grosse Karten mit Mustern aus 4 Klangkarten
- Biella-Punkte

Ablauf

- Klangkarten auslegen und den entsprechenden Körperklang spielen
- Grosse Musterkarte wählen und spielen, pro Karte 1 Schlag ausführen, Muster mehrmals wiederholen
- Allein oder zu zweit eigene Muster legen, diese spielen und mehrmals wiederholen
- Gegenseitiges Vor- und Nachmachen

4. Bodypercussion



Varianten

Einfacher:

- Dirigent*in zeigt auf eine Karte, die Kinder spielen den entsprechenden Körperklang mehrmals hintereinander (ohne genauen Puls), bis eine andere Karte angezeigt wird
- Anzahl Karten reduzieren

Schwieriger:

- Biellapunkte zu den Karten legen, die Anzahl Punkte bestimmt die Anzahl der Schläge pro Karte

Variierendes Üben:

- schnell – langsam (und schneller werden, langsamer werden)
- laut – leise (und lauter werden, leiser werden)

Weiterführende Ideen

- Eine Musik abspielen und das Muster dazu im Puls ausführen
- Ein Lied singen und das Muster dazu im Puls ausführen
- Verschiedene Muster aneinanderreihen
- Zusätzlich zu den Bodypercussionskarten leere Karten einbauen (Pausen). So können Rhythmen dargestellt werden. Alternativ einen Rhythmus mit Notenkarten (traditionelle Notation) legen und dazu die zu spielenden Bodypercussionskarten hinlegen.



Bild: Sandro Fiscalini

5. Musik zeichnen

Ziele

- Musik hören, Ablauf erkennen und aufzeichnen
- Über entstandene Bilder diskutieren und gemeinsam reflektieren
- Zur Musik eine Bewegungsgestaltung erfinden

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Zahl und Variable

BS: Darstellen und Tanzen

MU: Hören und Sich-Orientieren

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik

Fantasie und Kreativität

Material

- Audiodateien
- A3-Blätter
- Schreibunterlagen
- Filzstifte oder Neocolor
- Evtl. Kissen

Ablauf

- Musik hören ("König Dickbauch und Prinzessin Federleicht" aus: Heisse Füße, Zaubergrüsse, Helbling-Verlag, 2023) und sich dazu bewegen
- Den Ablauf der Musik aufzeichnen
- Mit den anderen Kindern besprechen und vergleichen
- Gemeinsam die Musik nochmals hören und die verschiedenen Bilder dazu anschauen

5. Musik zeichnen



Bild: Sandro Fiscalini

Varianten

Einfacher:

- Eine einfachere Musik wählen: "Kontrastmusik" aus "Krescendo 1/2"
(Teil A – Teil B – A – B – A – B – A)

Schwieriger:

- Eine komplexere Musik wählen: "Hart-weich" aus "einfach lostanzen" (Ablauf: hart 4 Takte – weich 4 Takte/ hart 4 T – weich 4 T/ hart 4 T – weich 4 T/ hart 4 T – weich 4 T/ hart 2 T – weich 2 T/ hart 2 T – weich 2 T/ hart 1 T – weich 1 T/ hart 1 T – weich 1 T/ Schlussklang)

Weiterführende Ideen

- Genauen Ablauf der Musik (A – B – A – B – A – B – AB zusammen) mit den Kindern besprechen
- In Kleingruppen zur Musik eine Bewegungsgestaltung erfinden
- Die entstandenen Bilder (Abläufe) in eine eigene Musik umsetzen und der Musik einen Namen geben

<h2>6. Trommelmusik</h2>	
<p>Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grafische Notation von unterschiedlichen Trommelklängen kennenlernen und spielen - Mit den grafischen Zeichen ein Muster legen und dieses mit den Trommeln umsetzen 	<p>Bezug zum LP21</p> <p><i>Fachbereich/ Kompetenzbereich</i></p> <p>MA: Zahl und Variable</p> <p>BS: Darstellen und Tanzen</p> <p>MU: Musizieren/ Praxis des Musikalischen Wissens</p> <p><i>Entwicklungsorientierte Zugänge</i></p>
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karten mit grafischen Notationen - Grosse Karten mit vorbereiteten Mustern - 4 Trommeln - Evtl. Aufnahmegerät - Leere Karten 	<p>Körper, Gesundheit und Motorik</p> <p>Fantasie und Kreativität</p>
<p>Ablauf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzelne Karten auslegen und grafische Notationen auf der Trommel umsetzen - Karte wählen und das Muster/ den Ablauf spielen - Zu zweit oder in Kleingruppen ein eigenes Muster legen und dieses spielen 	
<p>Varianten</p> <p>Einfacher:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine vorgegebene Anzahl Karten legen - Weniger Karten legen 	

6. Trommelmusik



Schwieriger:

- Verschiedene Vorgaben machen (z.B. jede Karte muss mindestens 2x vorkommen/ am Anfang und am Schluss muss dieselbe Karte liegen/ mindestens 2 Karten müssen 2x vorkommen/ das Muster muss regelmässig sein, etc.)
- Auf leere Karten eigene grafische Notationen schreiben und diese im Muster einbauen

Weiterführende Ideen

- Jemand spielt vor, die anderen legen das Muster dazu
- Einen besonderen Schluss erfinden (Pose, Trommeln umdrehen, etwas rufen, ein besonderer Schlag...)
- Alle entstandenen Trommelmusiken zu einem grossen Trommelstück zusammenfügen. Dabei kann eines der vorbereiteten Muster als "Tutti"-Teil (A) eingebaut werden, alle anderen als Soli (B, C, D, E...) Möglicher Ablauf (Rondo): A – B – A – C – A – D – A – E – ...A.
- Musik aufnehmen und anhören (z.B. mit Tiptoi Stift)

7. Hand-Fuss-Spuren



Quelle: Sport-Thieme

Ziele

- Muster erkennen, kopieren oder erstellen und weiterentwickeln können
- Bewegungsablauf darstellen können

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Form und Raum

BS: Laufen, Springen, Werfen

MU: Praxis des musikalischen Wissens

Material

- Hand- und Fussabdrücke zum Auslegen
- Vorgegebene Musterkarten (Fotos) in unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad (*/**/****) zum Nachlegen

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Wahrnehmung

Ablauf

- Musterkarten nachlegen und hüpfen
- Eigene Spurenabfolgen werden von den Kindern oder von der Lehrperson gelegt und von den anderen Kindern nachgehüpft
- Reflexionsrunde mit den Kindern: Wo erkennen sie Muster und wo nicht?

7. Hand-Fuss-Spuren



Quelle: Sport-Thieme

Varianten

Einfacher:

- Nur Fuss-Abfolgen, Hände noch weglassen
- Kürzere Abfolgen mit weniger Elementen

Schwieriger:

- Bewegungen zählen und benennen (z.B. drei Schritte nach vorne, rechte Hand, linke Hand und zweimal Hüpfen nach rechts)
- Füße um 180 Grad drehen (ergibt eine Drehung im Sprung)
- Längere Abfolgen mit mehr Elementen
- Abfolge in regelmässigem Puls hüpfen (schnell – langsam)

Weiterführende Ideen

- Verschiedene Tierspuren legen und darstellen (Hase, Frosch, Känguru, Fuchs)
- Silben klatschen und die passende Anzahl Füße dazulegen
- Die Hand-Fuss-Spuren mit den Kindern herstellen (z.B. Abdrucke auf Packpapier)
- Die Abfolge zur Musik hüpfen

8. Klingende Zahlen (für 1.+2. Klasse / BS 3+4)¹



Ziele

- Spielerische und musikalische Auseinandersetzung mit dem 10er-, 20er oder 100er Feld
- Orientierung in den gewählten Zahlenfeldern vertiefen
- Zusammenhänge diskutieren und erkennen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Zahl und Variable

BS: Laufen, Springen, Werfen

MU: Hören und Sich-Orientieren; Musizieren

Entwicklungsorientierte Zugänge

Orientierung im Raum

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Material

- 10er, 20er, 100er Feld am Boden aufgeklebt oder gezeichnet
- Zahldarstellung (Würfel, Striche, Punkte, Fingerbilder)
- Papier
- Schreibzeug
- Klangstäbe Metall (c', g', c''), 2 Schlägel, 2 Paar Schlaghölzer
- Auftragskarten (Muster auf dem 100er Feld)
- Leere 100er Felder

¹ Vgl. u. für eine Form, die für Kindergarten bzw. Basisstufe 1 + 2 angepasst worden ist.

8. Klingende Zahlen (für 1.+2. Klasse / BS 3+4)¹



Ablauf

- Zahlenfelder/ -darstellungen anschauen und entsprechendes Feld auswählen
- Zahlendarstellung kennen lernen: lange Töne 10er (Klangstab) / kurze Töne 1er (Schlaghölzer)
- "tongebendes" Kind A schreibt sich eine Zahl auf
- Die notierte Zahl mit den Instrumenten spielen (Tonfolge kann wiederholt werden)
- Kind B stellt sich auf das entsprechende Zahlenfeld
- Kontrolle durch Kind A
- Ablauf mit mehreren Zahlen durchführen
- Rollentausch

Varianten

Einfacher:

- Einfache Zahlendarstellung wählen
- 10/20er Feld auswählen

Schwieriger:

- 100er Feld auswählen
- 3 verschiedene Töne benutzen (z.B. für 1, 5, 10)
- Tonhöhen als Zahlenwert vereinbaren (tiefer Ton: Zehner/ hoher Ton: Einer)
- Auftragskarten (Muster auf dem 100er Feld) allein oder zu zweit mit Instrumenten spielen
- Kind A spielt Auftragskarte (Muster auf dem 100er Feld) mit Instrumenten, Kind B hüpf

8. Klingende Zahlen (für 1.+2. Klasse / BS 3+4)¹



Weiterführende Ideen

- Das 100er Feld mit Kreide draussen auf den Pausenplatz zeichnen
- Mit passenden farbigen und durchsichtigen Blättern die Reihen auf dem 100er Feld auslegen und mit Instrumenten spielen
- Ein 1000er Feld (bzw. 1000er Buch) benützen und dazu ein weiteres Instrument zur Darstellung des 100ers verwenden

<h2 style="margin: 0;">8. Klingende Zahlen</h2> <p style="margin: 0;">(für KG / BS1+2)</p>	
<p>Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielerische und musikalische Auseinandersetzung mit dem Zahlen 1-6 - Würfelzahlen auf einen Blick erkennen - Zusammenhänge diskutieren und erkennen 	<p>Bezug zum LP21</p> <p><i>Fachbereich/ Kompetenzbereich</i></p> <p>MA: Zahl und Variable BS: Laufen, Springen, Werfen MU: Hören und Sich-Orientieren; Musizieren</p> <p><i>Entwicklungsorientierte Zugänge</i></p> <p>Orientierung im Raum Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p>
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zahldarstellungen Würfelzahlen - 1 Paar Schlaghölzer 	
<p>Ablauf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zahlendarstellung kennen lernen: kurze Töne 1er (Schlaghölzer) - "tongebendes" Kind A spielt eine Zahl (1-6) auf den Schlaghölzern - Die anderen Kinder stellen sich auf das entsprechende Zahlenfeld - Kontrolle durch Kind A - Rollentausch: <ul style="list-style-type: none"> ○ nach einer bestimmten Zeit (z.B. Sanduhr) ○ alternativ: das erste Kind, welches sich auf die richtige Zahl gestellt hat, kann nun das „tonangebende“ Kind sein 	

9. Pattern Blocks



Ziele

- Muster erfinden und auf unterschiedliche Arten darstellen
- Dargestellte Muster erkennen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Form und Raum

BS: Darstellen und Tanzen

MU: Musizieren

Material

- Pattern Blocks oder andere zweidimensionale geometrische Figuren
- Verschiedene Musikinstrumente
- Beispielfotos
- Auftragskarten

Entwicklungsorientierte Zugänge

Räumliche Orientierung

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Fantasie und Kreativität

Ablauf

- Zwei bis drei Kinder arbeiten als Gruppe zusammen
- Muster aus Pattern Blocks legen (z.B. Parkette, Mandalas oder „fortlaufende Muster“, Ornamente)
- Ein Muster auswählen
- Ausgewähltes Muster mit verschiedenen Instrumenten und Bewegung darstellen

Varianten

Schwieriger:

- Gelegte Muster durch Auftragskarten ergänzen und differenzieren (mögliche Aufträge: verdoppeln, halbieren, spiegeln, weiterbauen, weiterbauen in die Höhe 3D, unterhalb, oberhalb, rechts, links usw.)

9. Pattern Blocks



Weiterführende Ideen

- Die Muster mit anderen Materialien (z.B. Naturmaterialien wie Steine, Blumen, Äste usw.) darstellen und gestalten
- Die Auftragskarten gemeinsam mit den Kindern oder bei Mehrjahrgangsklassen von den älteren Kindern entwickeln
- Entstandene Muster mittels Fotos festhalten und nachbauen
- Muster - Vorführung: Die Zuschauer*innen versuchen herauszufinden, welches Muster gespielt wurde (Rätsel mit Book Creator erstellen)

10. Zahlenstrahl (für 1.+2. Klasse / BS 3+4)²



Ziele:

- Mit farbigen Karten Muster neben dem Zahlenstrahl legen
- Zusammenhänge diskutieren und erkennen
- Rhythmisch umsetzen und anderen Kindern vorzeigen

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Zahl und Variable

BS: Darstellen und Tanzen

MU: Singen und Sprechen/ Musizieren

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik

Räumliche Orientierung

Lernen und Reflexion

Material:

- Vorgedruckter Zahlenstrahl
- Farbige Karten
- Farbige Wäscheklammern

Ablauf:

- Zahlenstrahl betrachten
- Muster neben dem Zahlenstrahl auslegen (z.B. Farben abwechseln – gerade oder ungerade Zahlen oder 3er Schritte – 3er Reihe usw.)
- Passend zu den Farbkarten oder leeren Plätzen Bewegungen, Töne (mit der Stimme oder dem Körper), Tierlaute oder Tiere (grosse, kleine Schritte) ausdenken und zuordnen
- Ablauf umsetzen und mehrmals wiederholen

² Vgl. u. für eine Form, die für Kindergarten bzw. Basisstufe 1 + 2 angepasst worden ist.

10. Zahlenstrahl

(für 1.+2. Klasse / BS 3+4)²



Varianten:

Einfacher:

- Den eigenen Zahlenstrahl von einer vorangegangenen Übungssequenz wieder aufbauen
- Nur 1 oder 2 Variationen wählen
- Zahlenstrahl nur bis 10 oder 20 benutzen

Schwieriger:

- Der Auftrag kann umgedreht werden - die Kinder legen anhand von gemachten Dokumentationen den Zahlenstrahl mit den farbigen Karten
- Ablauf umsetzen und mehrmals wiederholen, anschliessend auf einem Blatt dokumentieren
- Partner*in oder die nächste Gruppe versucht die dokumentierten Bewegungs- oder Lautmuster nachzumachen

Weiterführende Ideen:

- Die Kinder entwickeln eine eigene Darstellung vom Zahlenstrahl bzw. Zahlenraumvorstellungen (z.B. Treppe, Kreis, Feld usw.) und zeichnen diese auf. Anschliessend stellen die Kinder sich gegenseitig ihren Zahlenstrahl bzw. Zahlenraumvorstellung vor.
- Zahlenstrahl mit Material selbst darstellen (z.B. Seil mit Zahlenkarten)

<h2 style="margin: 0;">8. Zahlenstrahl</h2> <p style="margin: 0;">(für KG / BS1+2)</p>	
<p>Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Würfelbilder enaktiv festigen - Zahlenstrahl 1-6 kennenlernen und festigen - Zusammenhänge diskutieren und erkennen - Mengen erkennen auf einen Blick 	<p>Bezug zum LP21</p> <p><i>Fachbereich/ Kompetenzbereich</i> MA: Zahl und Variable BS: Laufen, Springen, Werfen</p> <p><i>Entwicklungsorientierte Zugänge</i> Orientierung im Raum Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p>
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zahlenstrahl aus Würfelbildern 1-6 - 2 Schaumstoffwürfel mit Vertiefungen der Punkte - Muggelsteine 	<p>Vorbereitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gummitwist aufspannen - Material bereit legen
<p>Ablauf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zahlenstrahl mit den Würfelbildern hinlegen / Muggelsteine und Schaumstoffwürfel etwas abseits bereitlegen - Würfelbilder betrachten und besprechen - 1 Kind würfelt und füllt die Vertiefungen der Punkte mit je einem Muggelstein auf und schiebt den Würfel zum Zahlenstrahl - Muggelsteine beim Zahlenstrahl auf die passende Bilddarstellung legen - Wiederholen, bis alle Bilddarstellungen gefüllt sind - Falls eine Zahl gewürfelt wird, welche schon besetzt ist, kommt das nächste Kind an die Reihe 	

Varianten

- Kooperative Spielweise: Das Ziel ist es, gemeinsam den Zahlenstrahl zu füllen
- Kompetitive Spielweise: Gewonnen hat das Kind, welches die letzte Zahlendarstellung nachlegen konnte