



Das gleiche Material in sehr großer Menge (ca. 500 x), z.B.:

- ✓ Deckel von Flaschen, Dosen Gläsern
- ✓ Wäscheklammern (verschiedene Materialien und Farben möglich)
- ✓ Holzspatel
- ✓ Bierdeckel

## Grundkonzept oder Thema

Mengen, Muster, Materialeigenschaften, Konstruktion

- ✓ **Vergleichen, Ordnen und Sortieren:** Kinder vergleichen unterschiedliche Materialien nach Größe, Form, Farbe... und ordnen oder sortieren sie
- ✓ **Muster** legen oder **Muster** finden: Kinder legen Muster, Linien oder Flächen, finden darin Symmetrien oder Mittelpunkte
- ✓ **Bauen:** Kinder bauen größtmögliche Objekte, z.B. Türme
- ✓ **Mathematisieren:** Kinder finden in ihren Bauwerken Muster oder Mengen, die sie zum Zählen, Rechnen oder Bündeln anregen

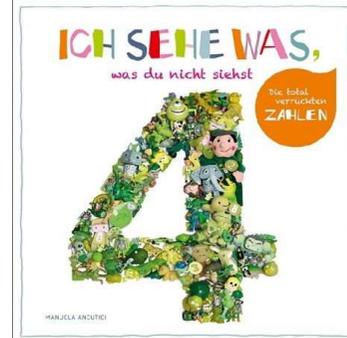


Bild: Kosmos Verlag

## Ich sehe was, was du nicht siehst. Die total verrückten Zahlen

Autorin: Manuela Ancutici  
Verlag: Kosmos

Auch hier geht es um große Mengen, um sehr große sogar! Ein kunterbuntes Buch für große und kleine Adleraugen. Unzählige bunte Gegenstände, die jeder aus Kinderzimmern kennt, ordnet Manuela Ancutici zu bunten Zahlen an. Auf diese Weise wird nicht nur spielerisch der Zahlenraum bis 20 eingeübt und wiederholt. Kurzweilige Reime fordern die Lust am Entdecken heraus und geben gleichzeitig Anregungen, welche Gegenstände gesucht werden können. Es bleibt jedoch auch genug Freiraum für eigene Ideen. Mit ihren kreativen Fotografien schafft es die Autorin, für Details zu begeistern.

## Sprachliche Impulse:

- ✓ **Vermuten oder raten:** Wie viele Teile hat die Zahl 10? Und die 11? Und was ist der Unterschied zwischen vermuten und raten?
- ✓ **Sortieren und kategorisieren:** Wie lassen sich die Dinge auf dem Bild 16 sortieren? Und die auf Bild 17? Welche Kategorien lassen sich finden?
- ✓ **Reimen:** Die Kinder denken sich zu zweit weitere Reime zu einer Zahl ihrer Wahl aus und stellen sie der Klasse vor.
- ✓ **Rätseln:** Jedes Kind wählt sich aus einer Zahl einen ganz bestimmten Gegenstand aus und überlegt sich Rätselfragen dazu. Die Klasse muss herausfinden, um welchen Gegenstand es sich handelt.