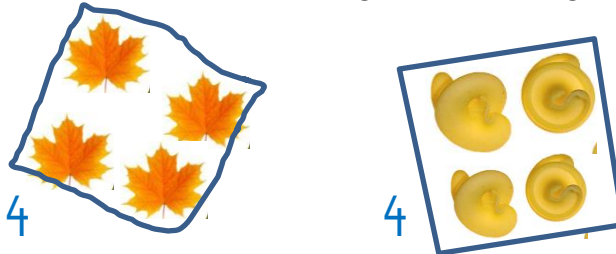


Arbeitsvorschläge Nr. 1

Modul 1 Umgang mit den Mengenbildern

■ Nach der Einführung des Mengenbildes 4 und der Schreibweise der Zahl 4 (Schreibübung):

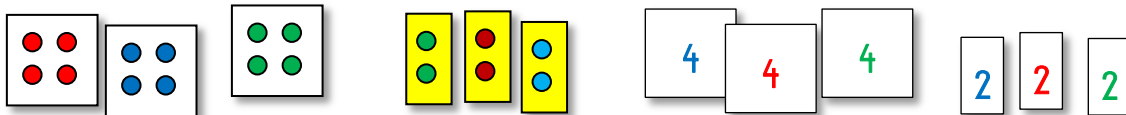
- Auf ein leeres Blatt werden 4er-Mengenbilder aus verschiedenen kleinen Dingen (Baumblätter, Reiskörner, Flaschenverschlüsse, Papierschnipsel, ...) aufgeklebt oder gezeichnet: „Male mit allen Holzfarben, Filzstiften oder Wachskreiden solche 4er-Mengenbilder auf ein großes Blatt und schreibe die Zahl 4 dazu.“



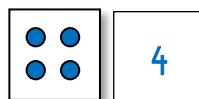
■ Nach der Einführung weiterer Mengenbilder und deren Ziffernschreibweise als SÜ oder HÜ:
Für etliche der hier angeführten Spiele können immer wieder dieselben Karten (Standardkärtchen) verwendet werden wodurch sich der Bastelaufwand deutlich verringert.

- Auf ein leeres Blatt erst das neu erarbeitete Mengenbild durch Aufkleben oder Zeichnen gestalten und dann sowohl das neue als auch die bereits geübten Mengenbilder durchmischt darstellen.
- Mein rechter Platz ist leer ... ich wünsche mir 4 blaue Punkte her. Oder ... ich wünsche mir die Zahl 2 mit der lila Farbe her.

Dazu eignen sich „Klarsichtfolienumhängetaschen“ aus DIN A5 Ordner-Klarsichthüllen, in die Karten mit Mengenbildern (hier im Anhang zum Ausdrucken) eingeschoben werden können.

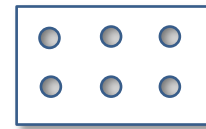


- Memory (die farbliche Übereinstimmung ergibt das Paar)

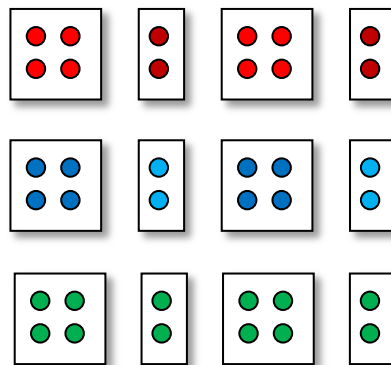
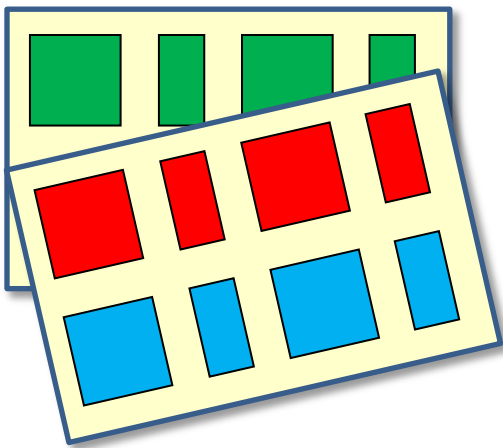


- Sackspiel (zwei Kinder)
In einem Sack befinden sich viele 4er- und 2er-Mengenbilder (keine Zahlen) in verschiedenen Farben in jeweils doppelter Ausführung.
Ein Kind greift in den Sack und zieht eine Karte heraus (es ertastet, ob es sich um eine 2er- oder 4er-Menge handelt) und spricht: „Ich ziehe einen roten 4er aus dem Sack.“ und legt die Karte vor sich auf den Tisch. Dann kommt das andere Kind an die Reihe. Wird das doppelte Kärtchen einer bereits auf dem Tisch liegenden Karte gezogen, so wird diese zu dem bereits auf dem Tisch liegenden Kärtchen gelegt, egal bei welchem Kind es liegt. Wer am Schluss die meisten Kärtchen hat, der hat gewonnen.
- Schwarzer Peter
Auf den Spielkarten sind Mengenbilder abgebildet. Zwei gleiche (gleichfarbige ...) Darstellungen bilden ein Pärchen. Eine Karte stellt den Schwarzen Peter dar.

- **Blinde Kuh**
In einem Sack sind Mengenkärtchen, deren Mengenelemente durch Einstechen wie bei der Brail-Blindenschrift tastbar gemacht werden. Wer das Mengenbild richtig ertastet hat, darf das Kärtchen behalten. Am Ende wird der Gewinner anhand der Anzahl der Kärtchen ermittelt.



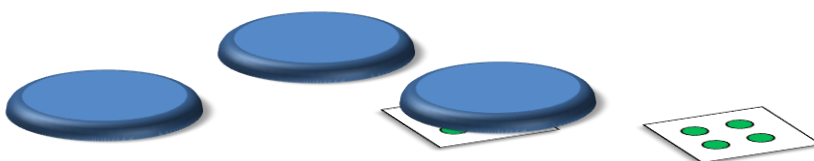
- **Lotto (zwei Kinder)**
Jedes Kind bekommt eine Vorlage mit den verschiedenen Farben. Auf dem Tisch liegen umgekehrt, also verdeckt, die zu den Vorlagen gehörenden Mengen-Kärtchen. Jetzt werden die Kärtchen von den Kindern abwechslungsweise aufgedeckt. Wer seine Vorlage zuerst voll hat, der ist Sieger.



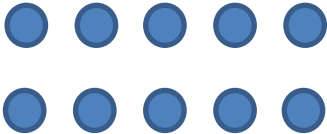
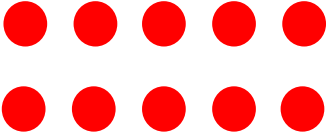
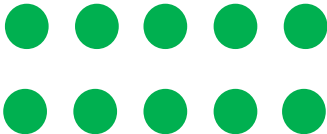
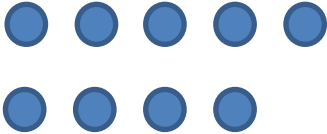
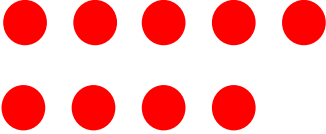
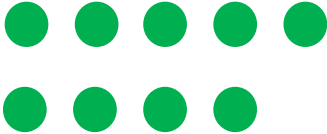
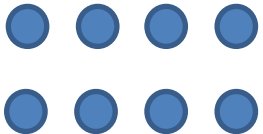
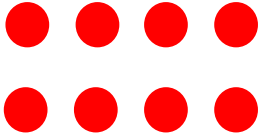
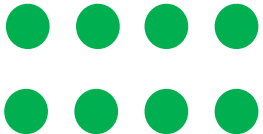
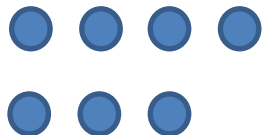
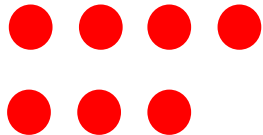
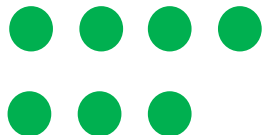
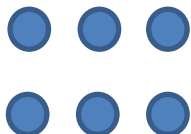
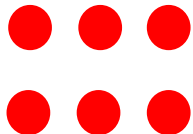
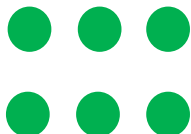
- **Mensch ärgere dich nicht**
Auf einen ausreichend großen „Leerwürfel“ werden Mengenbilder gezeichnet oder geklebt:
Würfel 1: Mengenbilder 1 bis 6 (nicht in Würfelbildanordnung!)
Würfel 2: Mengenbilder 7 bis 10 wobei die Mengenbilder 7 und 9 zweifach vorkommen

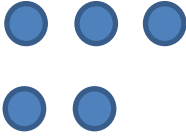
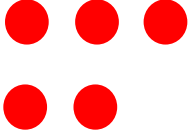
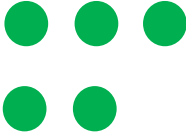
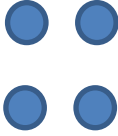
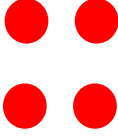
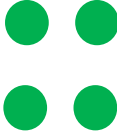
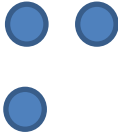
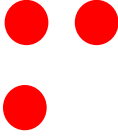
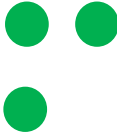






Die Spielregel müssen leicht adaptiert werden. Z.B. bei Verwendung des Würfels 2 muss gegebenenfalls vor dem Ziel auf Würfel 1 gewechselt werden.

- **Schnippschnapp**
Die Spielkarten zeigen Mengenbilder (eventuell gemischt mit Karten mit Zahlen). Die Spielregeln gelten wie beim klassischen Schnippschnapp, jedoch müssen statt „Schnipp!“ die Mengenbilder benannt werden.
- **Was liegt unter dem Deckel?**
Kärtchen mit Mengenbildern liegen auf dem Tisch und werden nach dem Betrachten mit Deckel oder mit sonst etwas abgedeckt. Die Kinder raten und sprechen: „Unter diesem Deckel liegt der Sechser.“ usw.



Standardkärtchen

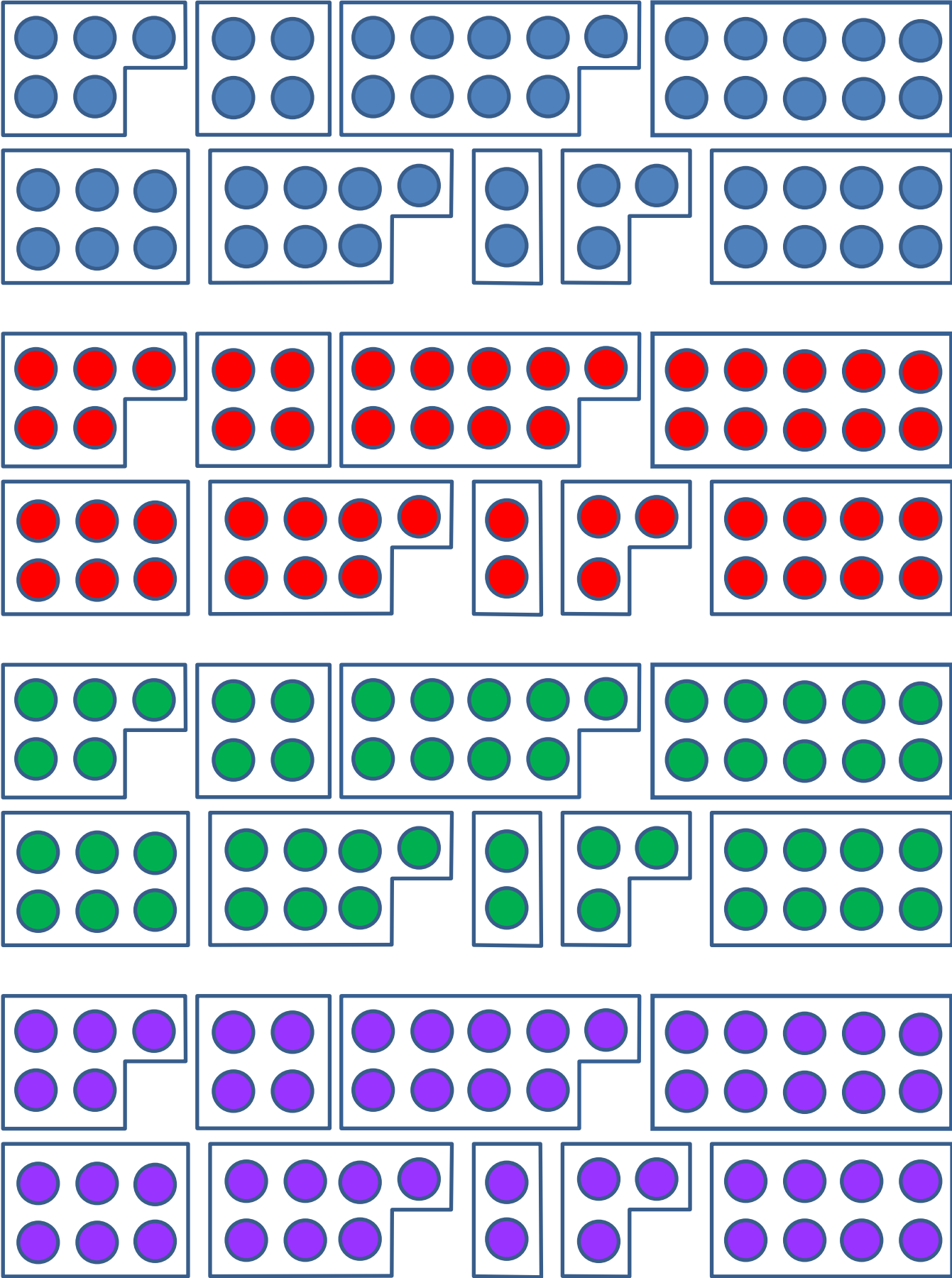
		
		
		
		
		

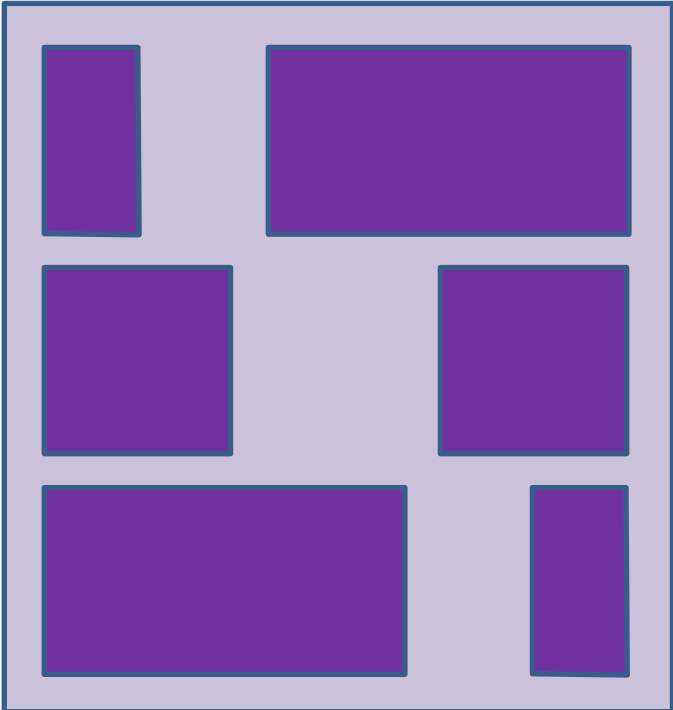
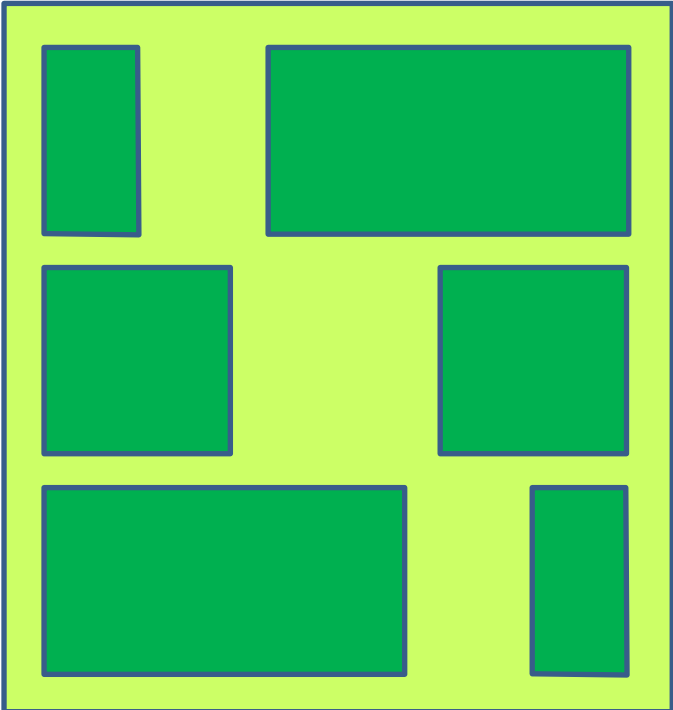
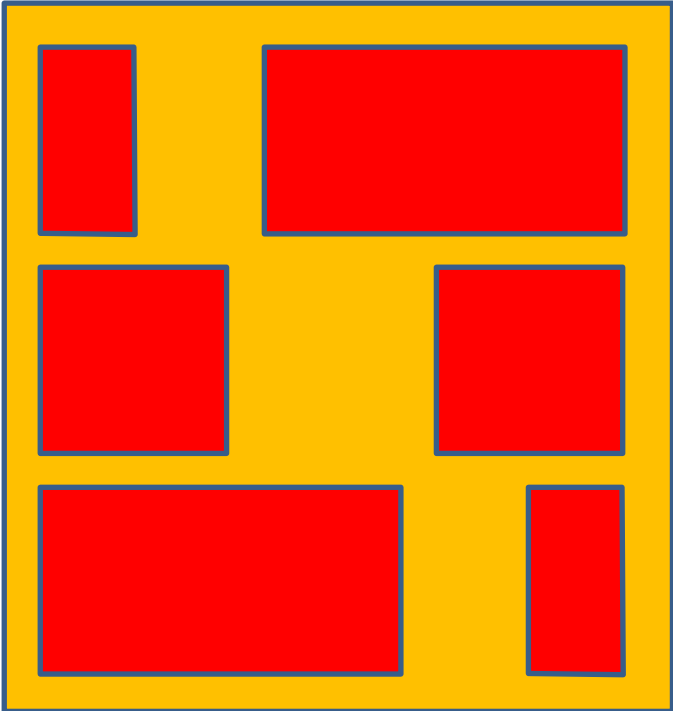
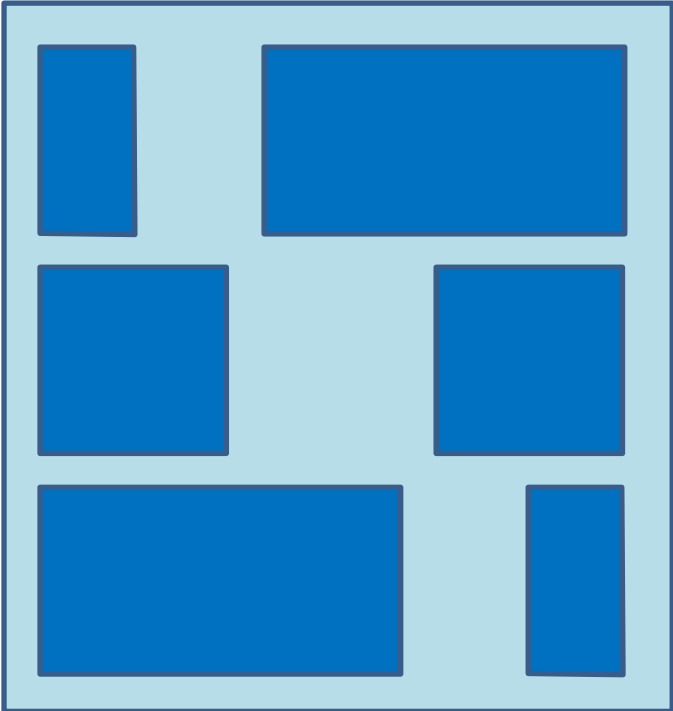
10	10	10
9.	9.	9.
8	8	8
7	7	7
6.	6.	6.

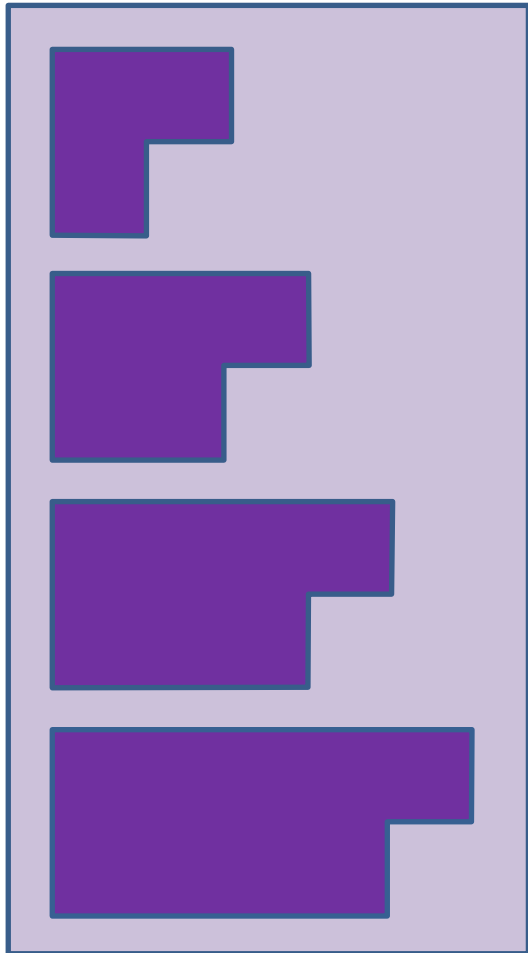
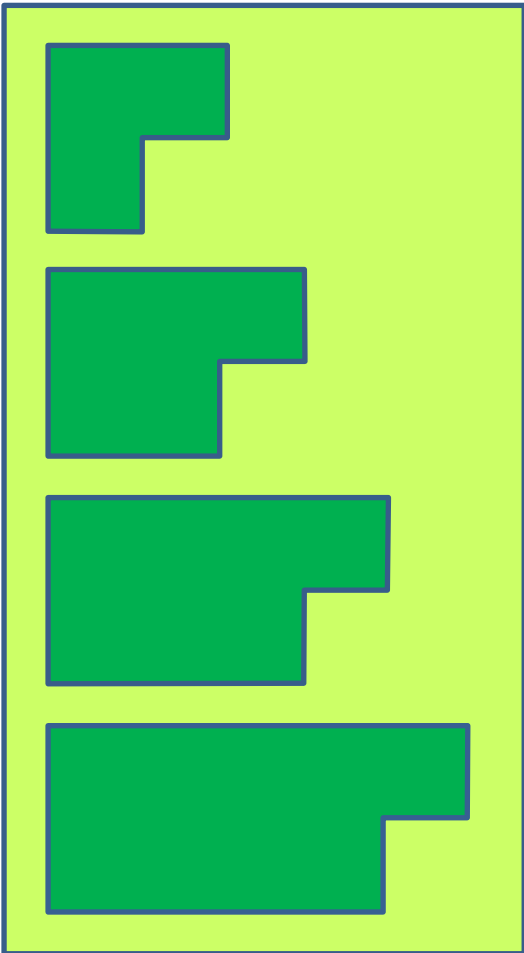
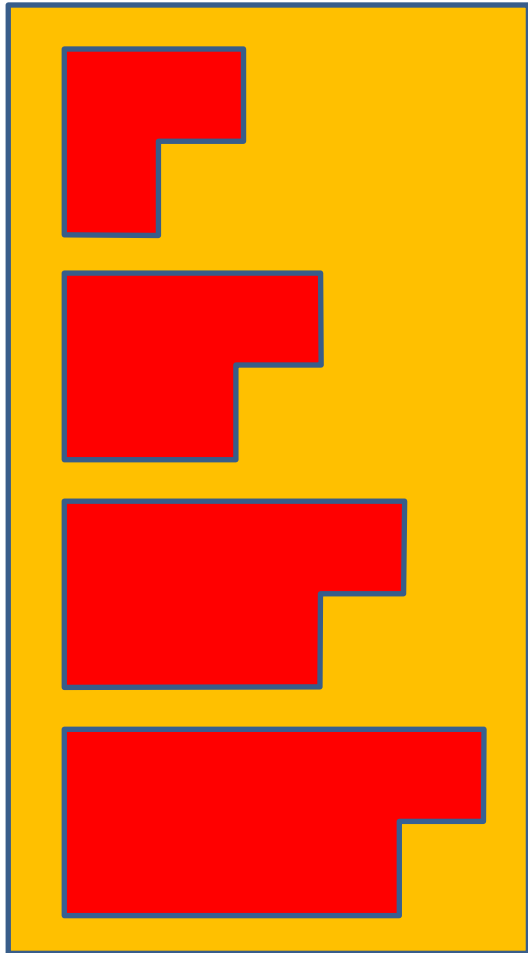
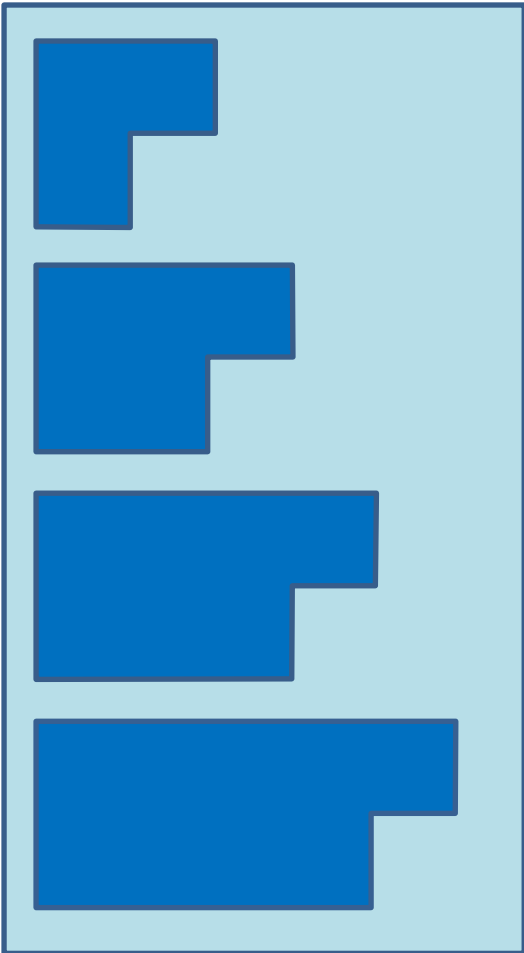
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1

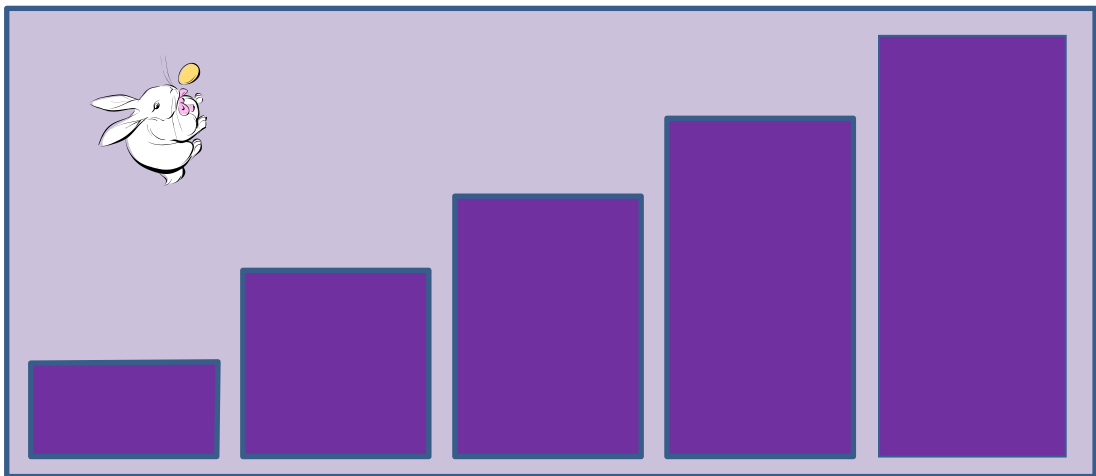
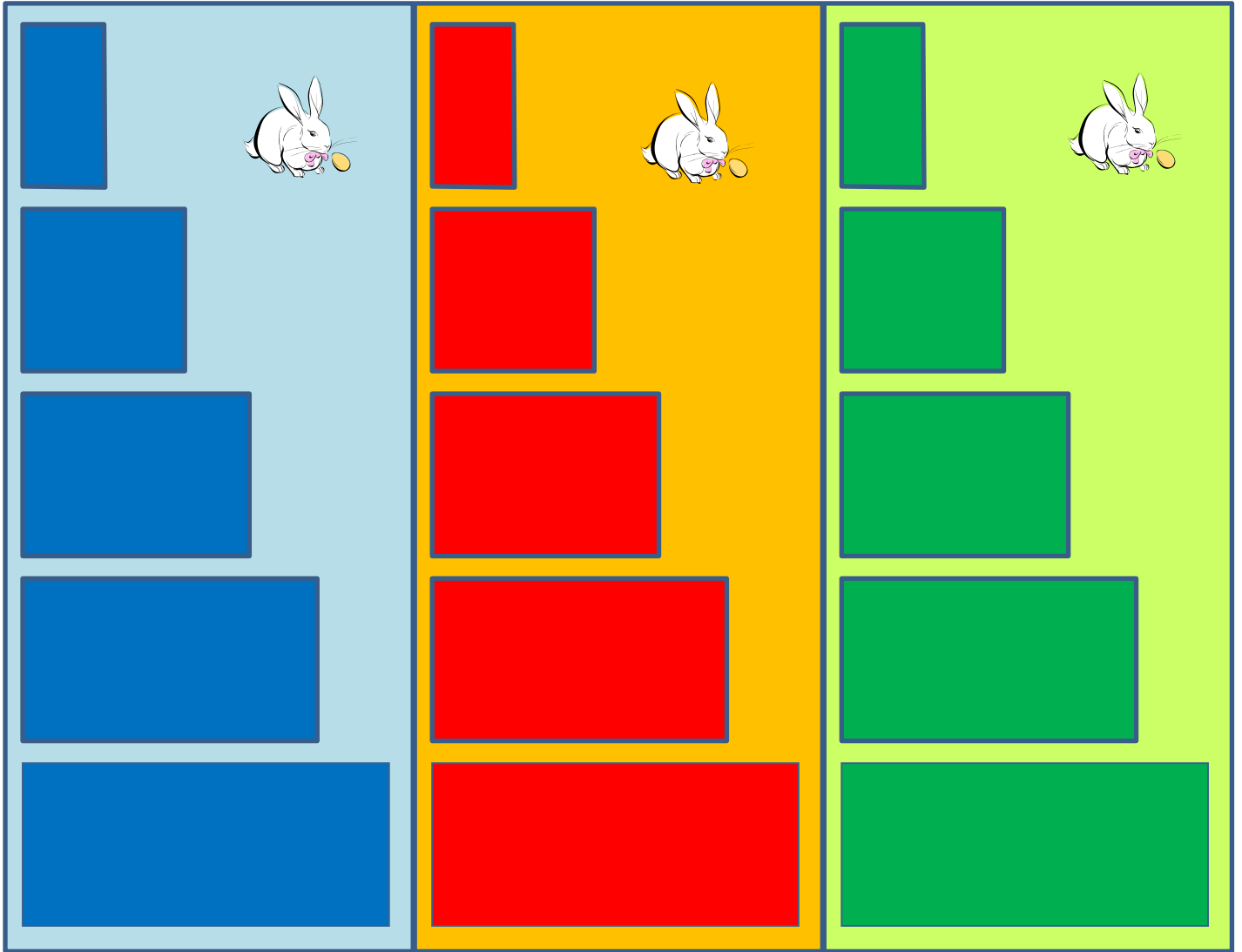
Legeplättchen für das Sackspiel, Blinde Kuh, Lotto, ...

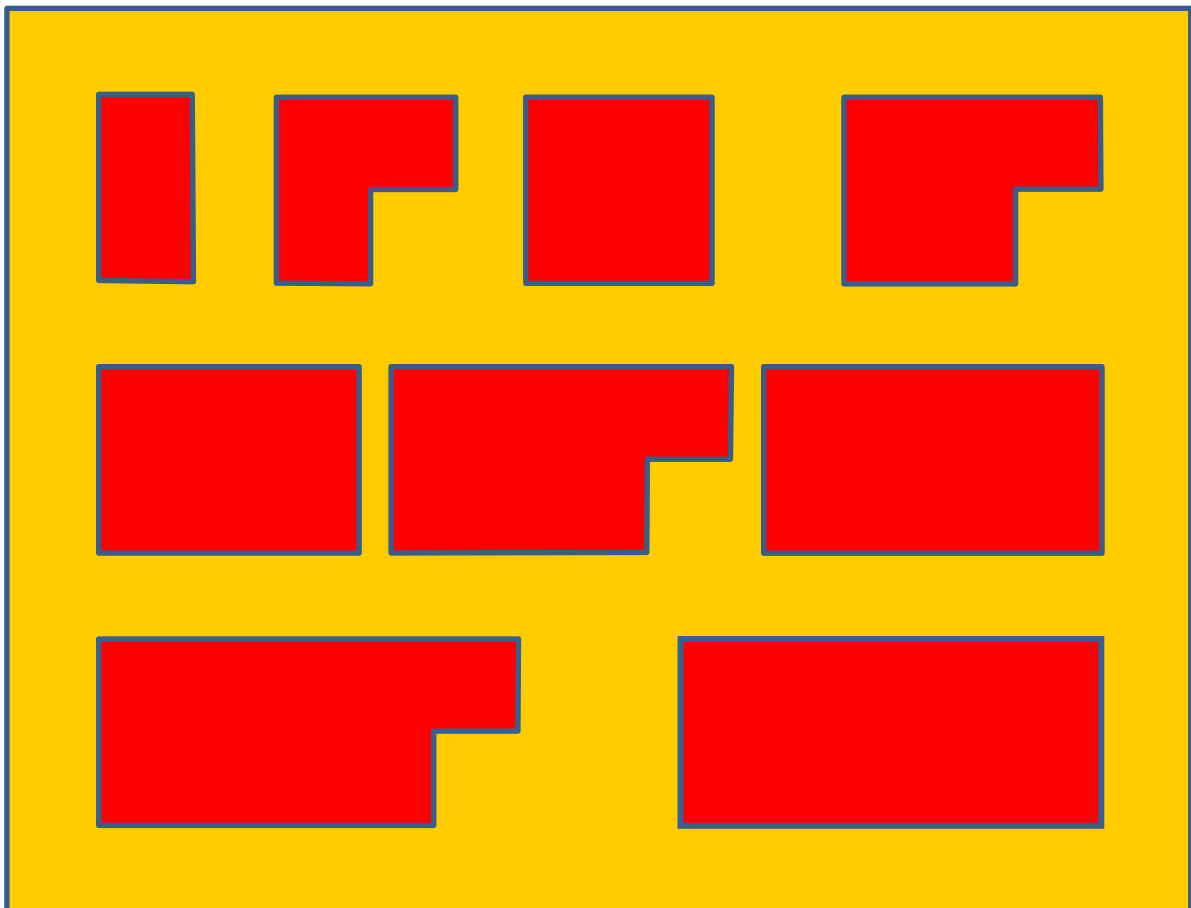
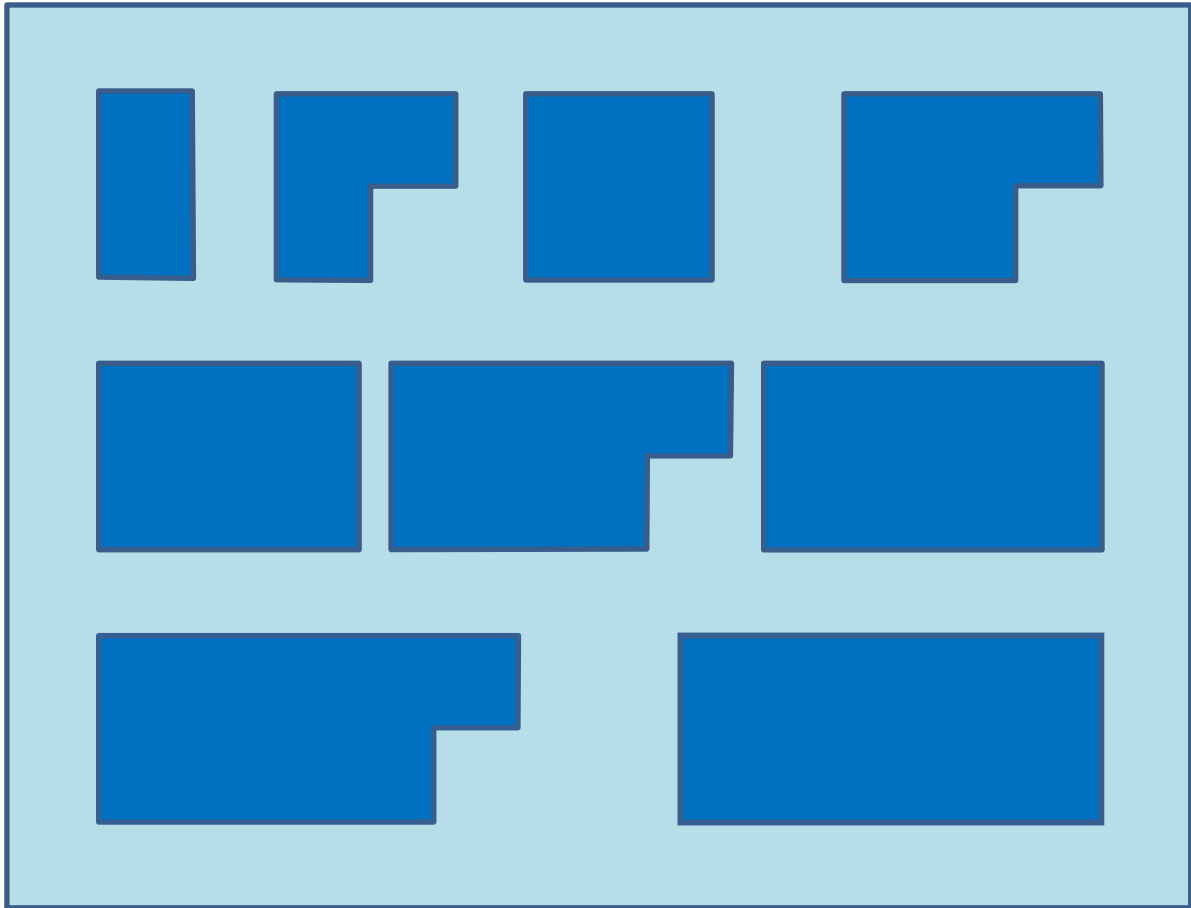


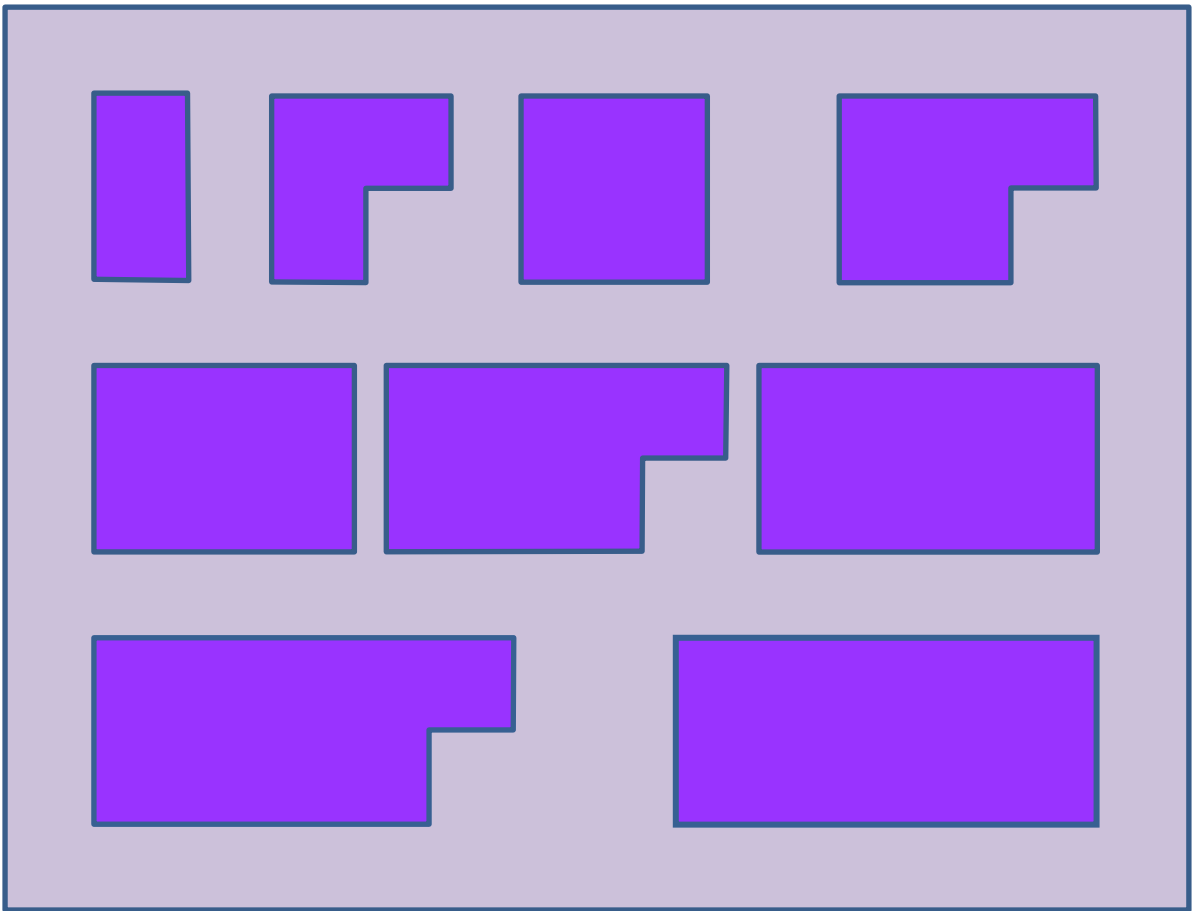
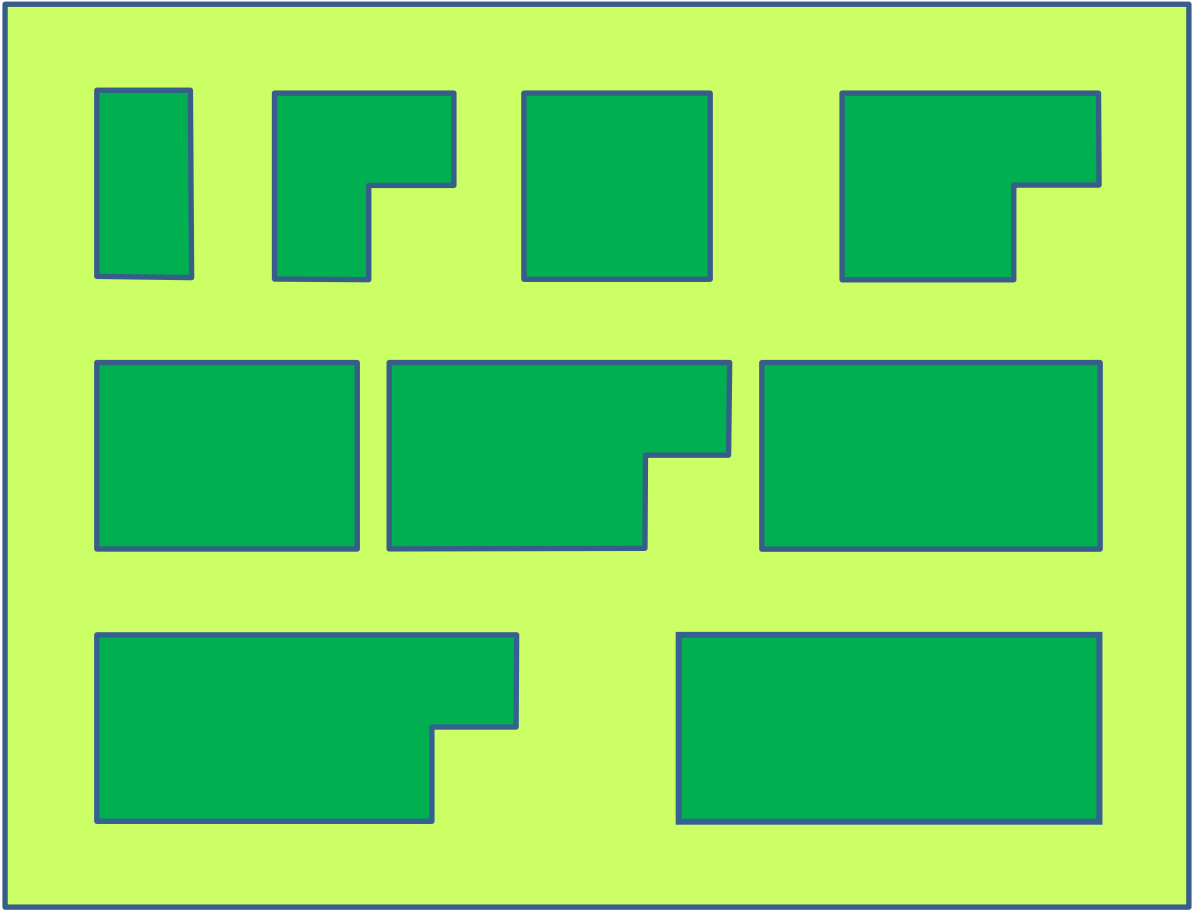
Vorlagen für Lotto











Die folgenden Karten sind für das Spiel „Mein rechter Platz ist leer“ vorgesehen. Wenn sie ausgedruckt worden sind, dann können die Seiten in der Mitte auf das Format DIN A5 auseinander geschnitten werden, so dass sie in die Klarsichthülle passen.

