

Buchstabensuppe und Zahlensalat – Buchstaben und Zahlen entdecken

Willkommen im Land der Buchstaben und Zahlen! Ständig sind wir im Alltag von Buchstaben und Zahlen umgeben. Kinder haben ein ausgeprägtes Interesse daran, sich mit diesen Symbolen vertraut zu machen. Aus welchen Buchstaben setzt sich der eigene Name zusammen, wie viel Geld muss im Supermarkt beim Einkaufen bezahlt werden? Im Rahmen der Schulvorbereitung gewinnt die Auseinandersetzung mit Buchstaben und Zahlen an Bedeutung. Spielerisch erwerben die Kinder zunehmend differenzierte Kompetenzen, die die Basis für das systematische Erlernen von Lesen, Schreiben und Rechnen im nächsten Abschnitt ihres Lebens bilden. Digitale Medien können diesen Kompetenzerwerb unterstützen, da sie das Lernen und Entdecken bereichern, durch neue interaktive Elemente die kreative, spielerische Auseinandersetzung mit Buchstaben und Zahlen fördern.

Gleichsam stellt auch der eigenverantwortliche Umgang mit Medien einen immer wichtiger werdenden Beitrag zur Vorbereitung auf die Schule dar. Im BildungsRahmenPlan heißt es dazu: „Lernen (...) wird häufig durch den Einsatz von Medien begleitet. Insbesondere Informations- und Kommunikationstechnologien (digitale Medien) gewinnen für den Wissenserwerb zunehmend an Bedeutung. (...) Medienkompetente Kinder können (...) Medien sinnvoll und zielführend zum Zweck des Lernens einsetzen.“¹

Die folgenden Ideen, die durch den Einsatz digitaler Medien ins Land der Buchstaben und Zahlen entführen, sind in diesem Sinne als Anregungen gedacht, um sie punktuell – in die Schulvorbereitung einfließen zu lassen.

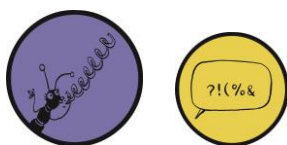
¹ vgl. Bundesländerübergreifender BildungsRahmenPlan. Modul für das letzte Jahr in elementaren Bildungseinrichtungen, S.14. Online abrufbar unter: <https://www.frauen-familien-jugend.bka.gv.at/familie/kinderbetreuung/gratiskindergarten-verpflichtender-besuch/modul-letztes-jahr-elementare-bildungseinrichtung.html>

Buchstaben- und Zahlenmeer

Natur und Technik

Gemeinsam mit dem Oktopus Dash begeben sich die Kinder hinaus aufs Meer auf der Suche nach Buchstaben und Zahlen, die während eines wilden Sturms vom Deck des Transport-Kutters geweht wurden und nun versunken am Meeresgrund liegen. 3-2-1- Auf ins Abenteuer!

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



Was wird gemacht? Auf einer großen Spielmatte versuchen die Kinder, verlorengegangene Buchstaben und Zahlen wiederzufinden. Dabei haben sie einen besonderen Helfer: den Oktopus „Dash“.

Materialien: Roboter „Dash“ mit Oktopus-Verkleidung, Tablet mit der App „Go“, Spielmatte, Moosgummi-Dekoration „Meer“

Für das Buchstabenmeer: Spielmatte mit Buchstaben aus Moosgummi, Buchstabenkärtchen und -behältnis, Angel, Fischernetz

Für das Zahlenmeer: Würfel, Zahlenkärtchen für die Spielmatte sowie Zahlenkärtchen und -behältnis, Fischernetz

Altersempfehlung: im Jahr vor Schuleintritt

Sozialform: bis zu 5 Kinder

Nicht vergessen! Auf ausreichende Kapazität des Dash-Roboters achten, vor dem Einsatz ggf. aufladen; Vorbereitung der Spielmatte: Moosgummi-Buchstaben oder Zahlenkärtchen sowie Dekorationsmaterial darauf verteilen

Zielsetzung

- Den Ozean als Lebensraum des Oktopus kennenlernen
- Sensibilisierung für Natur- und Umweltschutz
- Buchstaben und Anlaute kennenlernen
- Wortschatzerweiterung um Begriffe zum Themenkomplex „Meer“
- Mathematische Sachzusammenhänge herstellen: Zahlen und Mengen
- Steuerung des Roboters: Hand-Auge-Koordination

Bevor sie das folgende Spiel mit den Kindern spielen, sollten diese schon mit der Steuerung des Roboters

vertraut sein, damit die Aufmerksamkeit nicht (ausschließlich) der Bedienung der Steuerung gilt.

Durchführung

Auf dem Boden wird die Spielmatte aufgebretet, rundherum versammeln sich die Kinder. Der Roboter Dash mit Oktopus-Verkleidung, ein Tablet und ein Behältnis mit den Buchstaben- oder Zahlenkärtchen liegen bereit.

Das Buchstabenmeer: Auf dem Spielplan sind einige Buchstaben verteilt. Das Buchstabenbehältnis wird mit ebendiesen Buchstabenkärtchen bestückt. Die Kinder angeln nun reihum ein Kärtchen aus dem Behältnis und steuern diesen Buchstaben auf dem Spielplan mit dem Dash an. Ist der richtige Buchstabe aufgefunden, wird er benannt, nach weiteren Wörtern, die mit diesem Buchstaben beginnen gesucht,... etc. und in einem Netz abgelegt. Das nächste Kind kommt an die Reihe. Ebenfalls thematisiert kann während des Spiels werden, welche Dinge ins Meer gehören und welche nicht. Welche gehören zwar nicht hierher, sind aber nicht schädlich für Fauna und Flora, welche schon?

Das Zahlenmeer: Je nach Fähigkeiten der Kinder kann mit einem Würfel (Ziffern/Augenzahl bis 6) oder zwei Würfeln (Zahlenraum bis 12) gespielt werden. Die Zahlenkärtchen von 1 bis 6 bzw. von 1 bis 12 werden auf dem Spielplan verteilt. Ein Kind würfelt und versucht dann mit dem Oktopus-Roboter die richtige Zahl einzufangen. Hat es sie erwischt, wird die Zahl im Netz abgelegt und das nächste Kind kommt an die Reihe.

Dieses Spiel bietet einige Variationsmöglichkeiten, durch die die Kinder Zusammenhänge zwischen Zahlen und Mengen herstellen können. Beim ersten Spiel sollten Sie darauf achten, dass der Würfel und die Kärtchen auf dem Spielplan übereinstimmen, also entweder Augenzahlwürfel und -kärtchen oder Ziffernwürfel und -kärtchen auswählen. Bei weiteren Runden können sie variieren: Augenzahlwürfel und Ziffernkärtchen/ Ziffernwürfel und Augenzahlkärtchen.

Weitere Ideen

Fördern Sie forschende Zugänge zu Natur und Umwelt, indem Sie auf Ausflüge ein Tablet zur Dokumentation mitnehmen: Wie sieht die Rinde eines Baume aus der Nähe fotografiert aus, wo stehen 3 Bäume, 5 Blumen,... nebeneinander? Welche Hausnummer hat unser Kindergartengebäude, welche das Gebäude nebenan, welches das gegenüber? Welche Zahlen, Buchstaben, Schriftzüge und Formen finden wir in unserer näheren und weiteren Umgebung? Auch für Ausflüge auf einen Markt kann ein Tablet nützlich sein: Lassen Sie die Kinder unterschiedliche Produkte und deren Preise fotografisch dokumentieren, um diese anschließend im Kindergarten gemeinsam zu betrachten und zu besprechen.

Projektidee/n

Das beliebte Lied „10 kleine Fische“ knüpft an das Thema des weiten Ozeans an: Aus Salzteig können die 10 kleinen Fische, ihre Mutter und der große Hai hergestellt (mit Schaschlick-Spießen auf der Rückseite) und anschließend bunt bemalt werden. Für die Darstellung des Meeres könnte ein blaues Tuch verwendet werden oder Sie gestalten eine Unterwasser-Kulisse nach Belieben aus anderen Materialien. Wer möchte filmen? Es wird gesungen und gespielt und mit jeder Strophe verschwindet ein kleiner Fisch von der Bühne...