

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Mathematik & Naturwissenschaften, Ausgabe: 33
Titel: Mathematik mit, im und am Wasser (41 S.)

Produktinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de
✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach
☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377
<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>

Inhaltsverzeichnis

Mathematik mit, im und am Wasser

	Die Entenkinder gehen schwimmen (Reihenbildung bis 10 – Wettspiel)	7
	In welche Gefäße passt ein Liter Wasser (Experimente – Messen von Hohlräumen)	11
	Wasser in Gläser füllen (Messen und Verteilen von Hohlräumen)	14
	Segelschiffe im Hafen (Umgang mit Formen und Raumlage)	18
	Mathematik mit Seifenblasen (Rechnen und Zahlenreihen bilden)	23
	Zu Besuch bei Onkel Ben (Rechengeschichte im Zahlenraum bis 10)	27
	Seerosenblüten auf dem Gartenteich (Zählen und Addieren bis 10)	32
	Hungrige Frösche (Aufteilen von Mengen)	37
	Philip schaut zu! (Rechengeschichte)	41



Die Entenkinder gehen schwimmen

(Wettspiel)

Ziel:

Fördert:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit für die Erzieherin:

Durchführungszeit:

- Zahlen schnell erkennen und benennen
- Reihen bilden
- Zeit erleben
- Kenntnis der Zahlen 1 bis 10
- schnelle Wahrnehmung
- Zeitgefühl
- hoch
- 5 bis 6 Jahre
- 8 bis 10 Kinder (Zweiergruppen)
- ruhiger Raum mit Tisch
- 10 kleine Enten (auf Kärtchen oder Holzentchen)
- Stift
- Klebepunkte
- Zettel für die Zahlenreihenfolge
- Stoppuhr
- gering
- ca. 30 Minuten
- ca. 5 Minuten pro Spielrunde und Paar

Es handelt sich um ein Wettspiel, bei dem jeweils ein Spielpaar mit den Zahlen von 1 bis 10 sicher umgehen muss, um das schnellste Paar zu sein und das Spiel für sich zu entscheiden.

Vorbereitung:

Stellen Sie das Material her, das für das Wettspiel benötigt wird. Es werden zehn Enten (Streuartikel) oder zehn Kärtchen mit je einer Ente benötigt. Die Enten werden mit den Klebepunkten und Zahlen von 1 bis 10 versehen.

Ferner werden noch fünf Zettel mit den Zahlen von 1 bis 10 in beliebig geschriebener Reihenfolge benötigt.

Legen Sie alle Materialien samt Stoppuhr bereit.





Mathematik mit, im und am Wasser

Die Entenkinder gehen schwimmen

Einstimmungsphase:

Bestimmt kennen die Kinder es, wenn eine Entenmutter mit ihren jungen Entenküken auf einem Teich oder Bach herumschwimmt. Alle schwimmen in einer Reihe hintereinander. Damit auch alles gelingt, passen bestimmt die Enteneltern gut darauf auf, dass keines der Entenküken aus der Reihe schwimmt.



Entdeckungsphase:

Je zwei Kinder sind die Enteneltern. Der Entenvater liest die Reihenfolge, in der die Entchen schwimmen sollen, vor.

Die Entenmutter stellt ihre Entenkinder in der Reihenfolge auf, die vom Entenvater genannt wird (z.B. 3 – 7 – 9 – 4 – 6 – 5 – 8 – 10 – 2 – 1).

Die Zeit, bis alle Entenkinder richtig aufgestellt sind, wird gestoppt. Wer am wenigsten Zeit benötigt, hat gewonnen, das sind die „Superenteneltern“.

Das Gewinnerpaar zieht den ersten Zahlzettel, der die Reihenfolge für die Entenkinder vorgibt. Die Entenkinder liegen gemischt mit sichtbaren Zahlen auf dem Tisch.

Wer möchte die Zahlen vorlesen und wer baut die Entenreihe auf? Das Spielpaar kann sich auch gegenseitig helfen. Alle anderen Spielpaare verhalten sich ruhig und beobachten den Spielverlauf. Ein Startpunkt (Klebeplatz) wird auf den Tisch geklebt, hier wird das erste Entchen der Reihe platziert. Bevor die Zeit gestoppt wird, darf sich das erste Spielpaar den Zahlzettel anschauen und gemeinsam die Zahlenfolge durchsprechen.

„Auf die Entchen – fertig – los“ – das Spiel beginnt.

Der Entenvater nimmt die erste Zahl. Die Entenmutter sucht die genannte Zahl und legt das erste Entchen auf den Startpunkt.

Gleich darauf folgt das zweite Entchen ... bis alle 10 Entenkinder in der richtigen Reihenfolge stehen. Die Zeit wird angehalten und notiert.

Sie schauen jetzt, ob die Zahlen auf dem Zettel und die bei den Entenkindern übereinstimmen. Für jede Übereinstimmung gibt es einen Punkt, die Punkte werden ebenfalls notiert.

Der Zettel wird zurück zu den anderen Zetteln gelegt und die Enten gemischt. Eine neue Entenfamilie geht an den Start und versucht schneller seine Kinderschar aufzureihen als die Vorgänger.