



Mit dem Einlösen Ihrer Credits erhalten Sie die markierten Materialien.

Im Land der Zahlenzwerge – Die Zahlenstraße von 0 bis 19

3/4— IPad und Taschenrechner für den Kindergarten?

Elementare mathematische Bildung ist unbedingte Voraussetzung
Literatur

5–7— Ziel frühmathematischer Bildung/
Bei Mengen beginnen die Zahlen ab 1

Die Null ermöglichte das Stellenwertsystem

Zahl Null als Bezugspunkt für Zahlbegriffsbildung

Bedeutung für die elementarmathematische Bildung

Das Zehnersystem

Methodische Vermittlung des stellenwertigen Zehnersystems

Literatur zur Theorie

Zusammenfassende Informationen:
Die Zahl Null

8 — *Hintergrundinformationen:* Die Einerreihe wiederholt sich immer im Land der Zahlenzwerge

9 — *Hintergrundinformationen:*
Darstellung der Zahlen ab 11 mit Mengen

1 *Mathematische Grunderfahrungen*

10 — *Orientierungsspiel:* Wer findet am meisten?

Information: Verstecken und Fangen spielen

Vertrauens- und Orientierungsspiel:
Ich lotse dich

Kreisspiel: Häschen piep einmal

2 *Mit Formen spielend gestalten*

11 — *Spielanregung:* Wir bauen eine Formenstadt

12 — *Formen erkennen:* Wir bauen mit farbigen Klötzen
Spiegelmuster nachbauen

13 — *Kopiervorlage:* Spiegelbilder

3 *Vorgänger- und Nachfolgerzahlen bis 4*

14 — *Spielanregungen:* Vorgänger und Nachfolger

Nachbarzahlen wissen

Wer gehört zwischen uns?

15 — *Spielanregungen:* Kleinere oder größere Zahl erreichen
Vorgänger und Nachfolger sind Zahlennachbarn

16 — *Spielanregungen:* Nachbarn genauer angeben/Vorgänger- und Nachfolgerzahl fangen
Informationen zu den Malvorlagen auf Seite 21/22: Vorgänger- und Nachfolgerzahlen malen

4 *Die Mitte der Einerzahlen von 0 bis 9*

17 — *Spielanregungen:* Die Mitte der Einerzahlen/Vom Baum der Mitte aus/Hälften der Einerzahlen fangen

18 — *Spielanregungen:* Einer-Häuser zuordnen
Zahlenzwerge befreien

5 *Zahlenreihe bis 10*

19 — *Spielanregungen:* Zum Zehner-Turm ausrichten/Zahlenansage

20 — *Spielanregungen:* Welche Gruppe hat die Zahlenreihe zuerst fertig

21 — *Malvorlage:* Vorgängerzahl malen

22 — *Malvorlage:* Nachfolgerzahl malen

6 *Die Zahlen von 0 bis 19*

23/24— *Spielanregung:* Die Zahlen von 0 bis 19

25 — *Spielanregungen:* Zahlenzwerge wohnen auch nach dem Zehner-Turm

26 — *Spielanregungen:* Zahlenreihe 10 bis 19
Einerreihen verbinden sich/
Zahlen stellen

27 — *Kopiervorlage:* Zehner-Turm und Einer-Haus gestalten

28 — *Spielanregungen:* Die Einerzahlen bei 10 bis 19 entscheiden
Die Mitte der Zahlen von 10 bis 19

29 — *Spielanregungen:* Nachbarzahlen bis 19

30 — *Malvorlage:* Die Zahlen 10 bis 19

Poster (Heftmitte)

U2 — Literaturhinweise

Dorothee Jacobs

Kreative Dokumentation: Dokumentationsmethoden für Kindertageseinrichtungen
Cornelsen Scriptor
Berlin 2006

Sabine Schilling/Therese Proching
Frühförderung Mathematik Praxisbuch: Spiele und Ideen für den Alltag
Schubi Lernmedien
Schaffhausen 2007, 2. Auflage

Frank Hellmich/Hilde Köster (Hrsg.)
Vorschulische Bildungsprozesse in Mathematik und Naturwissenschaften
Klinkhardt
Bad Heilbrunn 2008

Ans Veltmann/Willeke ten Noever Bakker
Ideenkiste für die mathematische Bildung im Kindergarten: Bildung von Anfang an
Bildungsverlag Eins
Troisdorf 2006

Barbara Stucki
Mathe-Logicals für Mini-Mathefüchse: Zahlenraum bis 10 und bis 20
Schubi Lernmedien
Schaffhausen 2008

Barbara Stucki
Mathe-Logicals. Für kleine Mathefüchse
Schubi Lernmedien
Schaffhausen 2007

Bernhard Keller
Kinder begegnen Mathematik. Für den Unterricht mit Kindern ab 4 Jahren
Lehrmittelverlag d. Kantons Zürich
Zürich 2005

Heike Tenta
8, 9, 10. Die Zahlen von 0 bis 10 im Kindergarten spielerisch kennen lernen
Don Bosco Verlag
München 2009

Kristin Labuch
LernSpielZwerge. Kartenspaß: Zahlen und Mengen Memo
Loewe Verlag
Bindlach 2006

Dorothee Raab
Schlaumacher Kindergarten. Zahlen und Farben
Ars Edition
München 2005

NEU!

In unserem Bonus-Bereich (www.buhv.de/bonus) finden Sie die Fortsetzung des Bildungsplans für die frühkindliche mathematische Bildung. Loggen Sie sich einfach mit Ihrer Kundennummer und ihrer Postleitzahl ein und laden Sie sich den Bildungsplan herunter.