

Ideensammlung für Muggelsteine, Plättchen, Chips

Kunst und Motorik

- Freies Legen von Bildern
- Mandalas legen
- Kooperatives Gestalten von Mandalas: reihum immer 1 Stein auswählen und dazulegen.
Diese Übung eignet sich auch gut als Stilleübung oder zur Pause zwischendurch.



Aufmerksamkeit und Energizer

- Kooperatives Gestalten von Mandalas (siehe oben)
- Wegbeschreibung: Ein Kind wird zum Detektiv und geht kurz vor die Türe. Inzwischen wird 1 Muggelstein im Klassenzimmer versteckt. Der Detektiv wird wieder hereingeholt und die anderen Kinder geben gezielt Anweisungen auf Englisch oder Deutsch, wohin sich der Detektiv bewegen soll (z.B. geradeaus, links, rechts, oben, unten...)
- Merkspiele:
Variante 1: Eine Anordnung bzw. ein Muster aus einigen Steinen wird aufgelegt. Die Kinder prägen sich die Farbfolge gut ein. Ein Kind wird kurz hinausgeschickt, ein Stein verändert oder entfernt. Das Kind kommt wieder herein und versucht zu erkennen, was sich verändert hat.
Variante 2: Eine Anordnung bzw. ein Muster aus einigen Steinen wird für einige Sekunden gezeigt und dann abgedeckt. Ein Kind versucht, das Muster nachzulegen. Anschließend wird verglichen, ob richtig nachgebaut wurde.



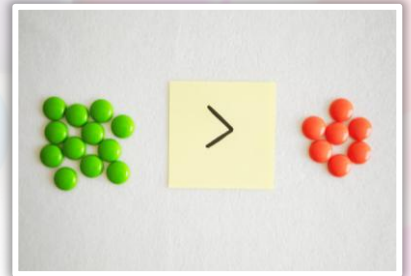
Geburtsritual

- Im Sitzkreis wählt nach der Reihe jedes Kind 1 Stein aus, spricht einen Wunsch für das Geburtstagskind aus und legt den Stein in die Mitte.
Wahlweise kann dadurch auch ein gemeinsames Mandala, eine Sonne, Blume, Spirale etc. frei gelegt oder eine Vorlage ausgelegt werden.



Classroom Management

- Die Kinder erhalten zu Beginn des Tages 3-4 Muggelsteine auf ihren Plätzen. Bei jeder Störung wird ein Stein entfernt. Werden alle Regeln anschließend wieder eingehalten, können Steine zurückverdient werden.
Am Ende des Tages erhalten die Kinder einen Punkt im Zuge eines individuellen Tokensystems, wenn sie noch alle Steine haben, oder es werden alle übrigen Steine der Kinder in einem großen Gefäß kooperativ gesammelt und beim Erreichen einer bestimmten Anzahl gegen eine Spielstunde o.Ä. eingetauscht.



Mathematische Frühförderung

- Sortieren
- Muster legen oder fortsetzen
- Kleiner/Größer/Gleich: 2 kleine Mengen auflegen und von den Kindern bestimmen oder durch Armbewegungen anzeigen lassen.
- Zählen kleiner und größerer Mengen, auch im Zuge der Einführung eines neuen Zahlenraums: Z.B. Hundert Muggelsteine auslegen und strategisch zählen lassen.
- Schätzaufgaben: Muggelsteine in einem Glas inspizieren lassen, geschätzte Anzahl notieren und anschließend strategisch nachzählen.
- Mengenerfassung: In der 1. Klasse haben wir sie v.a. für den Bereich der Mengenerfassung genutzt, bspw. mit dem „Blitzblick“: Dabei werden einige Steine durch ein Tuch, einen Deckel, einen Stapelstein etc. verdeckt aufgelegt. Sind alle Steine aufgelegt, werden sie aufgedeckt und die Kinder müssen versuchen, ihre Anzahl möglichst rasch zu bestimmen. Anschließend bietet es sich an, die Kinder berichten zu lassen, mit welchen Strategien sie die Anzahl rasch erkennen konnten.
- Kardinalzahlverständnis:
Hierbei werden einige Steine ausgelegt. Die Kinder „fangen“ anschließend mit einem Stück Schnur bestimmte Mengen (z.B. immer 3) „ein“.



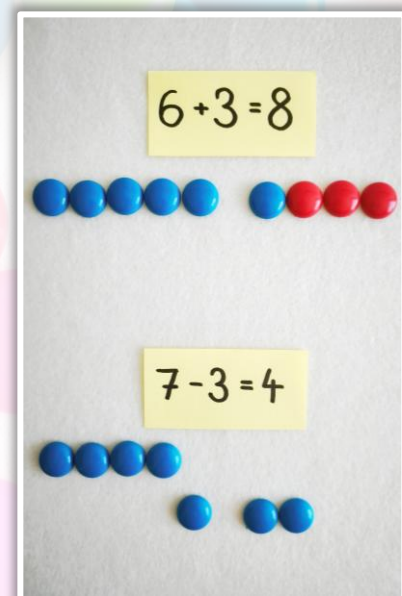
Mathematik

- Ziffernweg: Ziffern mit Steinen auf- oder nachlegen
- Veranschaulichung von Rechenoperationen (z.B. Plus, Minus, Mal- und Geteiltaufgaben)
- Malreihen: Wir haben sie bspw. besonders zum Finden und Erkennen von Malaufgaben in unterschiedlichen Darstellungsformen genutzt sowie auch zur Einführung oder Wiederholung einzelner Malreihen.
- Geteiltaufgaben: Mithilfe von Schüsseln oder Tellern können die Prinzipien des Ver- und Aufteilens ganz einfach angebahnt und wiederholt werden.
- Statistik (erste Säulen- und Balkendiagramme): Abstimmungs- oder Umfrageergebnisse der Klasse (über Liederwünsche, Haustiere etc.) visualisieren.



Deutsch

- Buchstabenweg: Buchstaben mit Steinen auf- oder nachlegen.
- Silben: Wörter nennen oder Bildkarten nutzen und für jede Silbe einen Stein auflegen.



Sport

- Zufällige Einteilung in Teams (Farben ziehen)
- Können durch ihre Robustheit gut für diverse Spiele eingesetzt werden.
- Z.B. Diamantenjagd: 2-4 Kinder, „Diamantenjäger“, werden kurz nach draußen geschickt oder drehen sich zur Wand. Anschließend erhalten einige Kinder einen Muggelstein, den sie in der Hand halten müssen. Alle Kinder, egal ob mit oder ohne „Diamant“, verteilen sich und schließen die Hände, damit die Diamantenjäger nicht auf den 1. Blick erkennen können, wer einen Diamanten hat. Anschließend versuchen die Diamantenjäger die Diamanten zu finden: Wird ein Kind von ihnen berührt, muss es ihnen seine Hände zeigen. Hat es einen Diamanten, muss dieser abgegeben werden. Anschließend darf das Kind weiterlaufen. Das Spiel endet, wenn alle Diamanten gefunden wurden oder eine bestimmte Zeit vergangen ist.

