

# Kindergarten

Singen, zählen, kommunizieren – spielend lernen



# Kreschendolino

Singen, tanzen, musizieren, sich bewegen: Mit «Kreschendolino» führen Sie Ihre Kindergartenkinder spielerisch und zielstufengerecht in die Welt der Musik ein.

## Kindergartenweg

**AUFTAKT**

Lied «Chindergartenwäg»

**BAUSTEINE**

**1: Mein Kindergartenweg (S. 72)**  
Die K sammeln die Höreindrücke ihres Kindergartenweges und berichten darüber. Gemeinsam bauen sie einen Kindergartenweg nach und verklängen ihn.

**3: Über den Fussgängerstreifen (S. 75)**  
Die K lernen das sichere Überqueren eines Fussgängerstreifens mithilfe des rhythmischen Sprechens eines Ampelverses.

**2: Fahrzeuge auf der Strasse (S. 74)**  
Die K imitieren mit der Stimme und dem Körper verschiedene Fahrzeuge und bewegen sich in unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch den Raum.

**4: Pausenplatzmusik (S. 77)**  
Die K erkunden die Klänge des Pausenplatzes. Sie stellen daraus einen Klangweg bzw. eine Pausenplatzmusik zusammen.

**AUSKLANG**

Rückblick mit einer kleinen Präsentation

Freispiel-Innen

**Bezüge zum Lehrplan 21**

Bausteine	Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzbereiche und Themenaspekte MU
1: Mein Kindergartenweg	• Wahrnehmung • Räumliche Orientierung • Lernen und Reflexion	<b>Hören und Sich-Orientieren</b> Akustische Orientierung <b>Musizieren</b> Instrument als Ausdrucksmittel
2: Fahrzeuge auf der Strasse	• Körper, Gesundheit und Motorik	<b>Bewegen und Tanzen</b> Sensorische Schulung <b>Praxis des musikalischen Wissens</b> Rhythmus, Melodie, Harmonie
3: Über den Fussgängerstreifen	• Räumliche Orientierung	<b>Singen und Sprechen</b> Stimme als Ausdrucksmittel <b>Praxis des musikalischen Wissens</b> Rhythmus, Melodie, Harmonie
4: Pausenplatzmusik	• Räumliche Orientierung • Fantasie und Kreativität	<b>Hören und Sich-Orientieren</b> Akustische Orientierung <b>Gestaltungsprozesse</b> Themen musikalisch erkunden und darstellen
<b>NMG</b>	NMG 4: Phänomene der belebten und un belebten Natur erforschen und erklären NMG 5: Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden	

**AUFTAKT**

Die LP singt das Lied «Chindergartenwäg» vor und bespricht den Inhalt mit den K.

**Fragen an die K, z. B.:**  
Was passiert im Lied?  
Wie fühlt sich das K?  
Wem begegnet das K?  
Was muss das K machen, bevor es die Strasse überquert?

Lied nochmals singen. Die K den Liedinhalt szenisch darstellen lassen.

**Ideen:**

- «Uf em Chindergartenwäg bin i immer ganz guet zwäg.» → durch den Raum gehen
- «Luege no es Schnäggli ä...» → etwas auf dem Boden beobachten
- «... ond blibe no öppe stah.» → stehen bleiben
- «Wenn i öber d' Strass muess ga, dueni warte, bis 's Rad bliibt stah.» → weitergehen, erneut stehen bleiben
- «Links ond rächts luegi guet...» → nach links und nach rechts schauen
- «... ond laufe los mit Muet.» → losgehen

«Kreschendolino»:

- verbindet die entwicklungsorientierten Zugänge des Lehrplans 21 mit den Kompetenzbereichen des Fachlehrplans Musik.
- bietet differenzierte Beurteilungsangebote.
- weist Anknüpfungspunkte zum Fach Natur, Mensch, Gesellschaft und weiteren Fächern aus.

Das Handbuch enthält Spiel- und Lernumgebungen zu Themen wie Jahreszeiten, Märchen, Feste, Körper und Sinne, Kindergartenweg und vielem mehr.

Jede Spiel- und Lernumgebung besteht aus:

- Übersichten zu Lehrplan-21-Bezügen.
- flexibel einsetzbaren Themenbausteinen.
- einem oder mehreren Liedern.
- ausführlichen didaktischen Hinweisen.
- Kopiervorlagen mit musikalischen Bewegungs- und Spielideen.

Das Handbuch enthält nebst den Spiel- und Lernumgebungen einen Online-Zugang zu 29 Seiten Kopiervorlagen und Audios. Alle Lieder und Hörbeispiele sowie die Kopiervorlagen sind auf meinklett.ch zugänglich.

Die separat erhältliche Audio-CD beinhaltet 75 Lieder und Hörbeispiele.



Online-Präsentation  
«Kreschendolino»  
in zehn Minuten  
erklärt

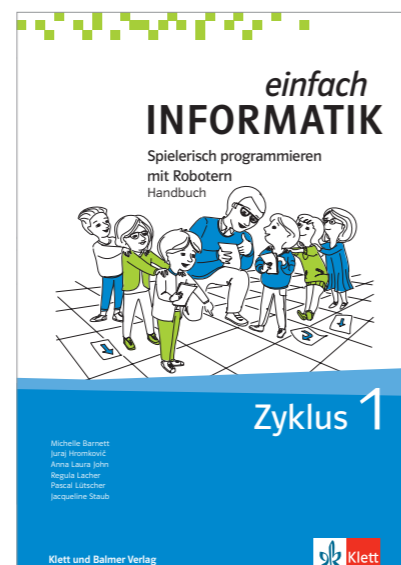
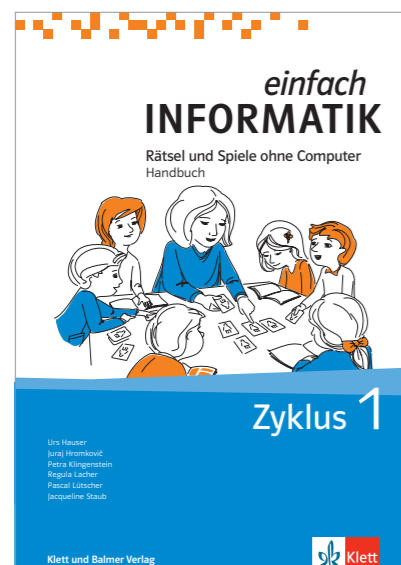
Spielerisch mit und ohne Computer

# Einfach Informatik

«Einfach Informatik Zyklus 1» umfasst zwei Handbücher für die Lehrperson: «Rätsel und Spiele ohne Computer» und «Spielerisch programmieren mit Robotern». Dazu empfehlen wir die Box mit rund 350 Spielkarten für die Biber-Spiele. Zudem steht allen der Zugang zur passenden Programmierumgebung kostenlos auf [klett-online.ch](http://klett-online.ch) zur Verfügung.

## Einfach Informatik – Rätsel und Spiele ohne Computer

Das Biberkind Xavier ist erkältet und kann nicht sprechen. Er kommuniziert mit seiner Biber mama mit drei Karten, die er in einer bestimmten Reihenfolge hinlegt. So kann er ihr mitteilen, ob er sehr, nur ein bisschen oder gar nicht hungrig ist. Dieses Beispiel erklärt Kindern, wie Zeichensprache funktioniert. Die Beispiele, Spiele, Rätsel und Zaubertricks im Handbuch zeigen Kindern auf zugängliche Art und Weise die informatische Denkweise auf. Sie probieren aus, finden individuelle Lösungen, besprechen die Vor- und Nachteile und lernen so selbstständig die Grundlagen kennen.



Handbücher für die Lehrperson

## Einfach Informatik – Spielerisch programmieren mit Robotern

Programmieren schon im Kindergarten? Das geht! Denn Programmieren bedeutet eigentlich nichts anderes, als mit einer Maschine zu kommunizieren und ihr Aufträge, sogenannte Befehle, zu erteilen.

Dieses Vorgehen lässt sich gut im Alltag üben. Die Kinder nutzen verständliche Befehle wie zum Beispiel Pfeil nach oben = «gehe nach vorne» und Pfeil nach rechts = «drehe nach rechts». Sie denken sich eine Folge von Befehlen aus und überlegen, wohin diese Befehlskette führen wird. Dann geben sie entweder einem Roboter (Bee-Bot oder Blue-Bot) oder einem Kind, das den Roboter spielt, die Befehle und schauen, wohin sich der Roboter bewegt. Stimmt das Resultat mit der Überlegung überein? Dann hat das Kind soeben erfolgreich sein erstes Programm geschrieben!

# 1

## Informatische Rätsel und Magie

**Fachdidaktische Überlegungen**  
Rätsel und Zaubereien, die grundlegende Informatikkonzepte vermitteln, offerieren einen spielerischen, motivierenden Einstieg in die Informatik. Deswegen ziehen wir es vor, das Lehrmittel mit der Vorführung von Zauberkunststücken und der Lösungssuche für Rätsel zu beginnen, um die Kinder für informatische Themen zu begeistern. Dabei sind keine Vorkenntnisse erforderlich, höchstens das Zählen bis 5 kann hilfreich sein, ist aber nicht erforderlich.

Vollständige Erklärungen der informatischen Konzepte werden ergänzt mit den wichtigsten Hintergrundinformationen.

Diese sind für die Lehrpersonen bestimmt und es ist nicht das Ziel, sie vollständig an die Kinder weiterzugeben. Die Zaubereien, Spiele und Rätsel sind eher eine Vorbereitung für die spätere Behandlung der Themen im Spiralcurriculum von «Einfach Informatik». Dort sollen die Kinder die Ideen wiedererkennen und tiefer im Kontext des Informatikwissens vernetzen.

Aus der Sicht der ganzheitlichen Entwicklung der Kinder fokussieren wir hier insbesondere auf Wahrnehmung, Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten, Lernen und Reflexion sowie Eigenständigkeit und soziales Handeln.

### Zauberei 1 – Die Anzahl der Änderungen hellsehen

#### Vorbereitung

Die Lehrpersonen müssen mindestens zu zweit sein, damit eine Person die Rolle der Helseherin übernehmen kann. Für die Spielvariante 3 kommt die Rolle einer Helferin oder eines Helfers dazu. Falls die Zauberei richtig eindrucksvoll erscheinen soll, sollte dazu eine dritte eingeweihte Person mitmachen. Falls nicht, kann diese Rolle von der Person übernommen werden, die mit den Kindern die Zauberei durchspielt. Die Lehrperson nimmt ein Set von 6 bis 18 Karten, vorzugsweise die Biberkarten. Das Zauberkunststück kann man mit beliebigen Karten durchführen, sofern die Karten eine identische Rückseite haben und einen beliebigen Inhalt auf der vorderen Seite besitzen. Wenn wir eine Karte mit der Rückseite nach oben auf den Tisch (Boden) legen, sagen wir, dass die Karte **verdeckt** ist. Wenn eine Karte mit der Vorderseite nach oben liegt, sagen wir, dass die Karte **aufgedeckt** ist.

#### Durchführung

Die Lehrperson legt die Karten in einer Reihe nebeneinander. Sie achtet dabei darauf, dass die Anzahl der aufgedeckten Karten gerade (also 0, 2, 4, 6, ...) ist. Das entstandene Muster, soll unregelmässig aussehen, d.h., es soll nicht leicht auswendig zu lernen sein, beispielsweise:

Kartenfolge										
Anzahl aufgedeckter Karten	1	-	2	3	-	4	-	-	5	6
Zählung	1	-	2	1	-	2	-	-	1	2

= aufgedeckt = verdeckt

Man kann zwei Aktionen üben:

#### Aktion 1

Man dreht eine beliebige Karte um. Man kann eine aufgedeckte Karte verdecken oder eine verdeckte Karte aufdecken. Beides ist erlaubt.

Kartenfolge										
Anzahl aufgedeckter Karten	1	-	2	3	-	4	-	5	-	6
Zählung	1	-	2	1	-	2	-	1	-	2

Das Handbuch «Einfach Informatik Zyklus 1» enthält viele kleine, ausführlich erklärte Aktivitäten und ist sehr spielerisch aufgebaut.



# Mein Sprachschlüssel

«Mein Sprachschlüssel» unterstützt Kinder, Möglichkeiten des sprachlichen Ausdrucks für sich zu entdecken und ein Bewusstsein für Sprache zu entwickeln. Auch Kinder, die Deutsch als Zweitsprache lernen, erhalten viele Gelegenheiten, Wörter und Satzmuster des Alltags einzuüben. Vielfältige Materialien garantieren einen abwechslungsreichen Unterricht.



## Für den Kindergarten

Das Wimmelbuch besteht aus ansprechend gestalteten Illustrationen zu Sachthemen, die sich gut in den Kindergartenalltag integrieren lassen. Gesprächsanlässe, Lieder und Verse ergänzen die Wimmelbilder. Ein Set mit Spielkarten unterstützt zusätzlich die Wortschatzarbeit.

In den Spielbüchern geht es neben der Sprache im engen Sinn um Bewegung und Wahrnehmung. Damit wird die Grundlage für das spätere Lesen- und Schreibenlernen geschaffen.

## Für die Kinder

Die Arbeitshefte enthalten Aufträge und Spiele, welche die Kinder selbstständig oder kooperativ durchführen können. Das Kind zeichnet, klebt oder schreibt ins Heft, was es erfahren und gelernt hat.

## Für die Lehrperson

Das Handbuch für Lehrpersonen bietet eine gute Übersicht und liefert wichtige Informationen zur Didaktik sowie Tipps und Zusatzmaterial zu den Lern- und Spielarrangements.

# Das Zahlenbuch zur Frühförderung

Basierend auf den Leitideen von «mathe 2000», die auch dem «Schweizer Zahlenbuch» zugrunde liegen, unterstützt «Das Zahlenbuch zur Frühförderung» die Entwicklung echten mathematischen Denkens bei Vier- bis Achtjährigen. Vielfältige Materialien ermöglichen einen abwechslungsreichen Unterricht.



Scannen und mehr erfahren:  
Beispiele aus der Praxis anschauen



Differenzierte Wahrnehmung von Formen schulen

«Das Zahlenbuch zur Frühförderung» wurde für den Kindergarten entwickelt, eignet sich aber auch für den Einsatz in der Basisstufe.

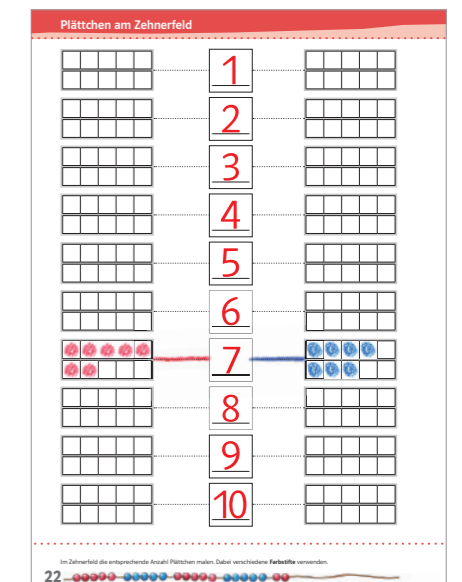
- Spielerisch die Vorstellung von Zahlen, Mustern und Formen entwickeln
- Logisches Denken schulen und die Feinmotorik trainieren
- Kinder optimal auf den Mathematikunterricht in der Schule vorbereiten

«Das Zahlenbuch zur Frühförderung» ist seit Jahren erfolgreich im Einsatz. Bei der Unterrichtsvorbereitung können Sie als Lehrperson einem praxiserprobten Lehrwerk vertrauen, das einen ausführlichen Begleitband beinhaltet.

Es ist kompetenzorientiert und deckt die vom Lehrplan 21 geforderten Tätigkeiten und Inhalte weitgehend ab.



Alle Spielpläne sind direkt bespielbar.



Fördern der Anzahlerfassung

# Singen, zählen, sprechen, kommunizieren – spielend lernen

Unsere Lehrwerke begeistern Kinder und bereiten sie optimal auf die Schule vor.

**Kreschendolino**

**Einfach Informatik**

**Mein Sprachschlüssel**

**Das Zahlenbuch zur Frühförderung**

Lehrerinnen und Lehrer im Kindergarten werden mit Handbüchern und vielfältigem Material bei der Vorbereitung und Durchführung des Unterrichts unterstützt.