

Mein Vorschulheft



Mein Name

So sehe ich als Schulkind aus:

Liebe/r _____

du bist nun ein Vorschulkind. Die nächste Zeit wird sehr spannend für dich. Ganz sicher kannst du schon ganz viele Dinge gut, andere Sachen fallen dir vielleicht schwer.

In diesem Heft findest du viele Aufgaben. Manche Aufgaben machen dir bestimmt viel Spaß, andere Aufgaben gefallen dir vielleicht nicht so gut. Machen musst du trotzdem alle! Doch keine Angst, die Erzieher*innen helfen dir dabei!

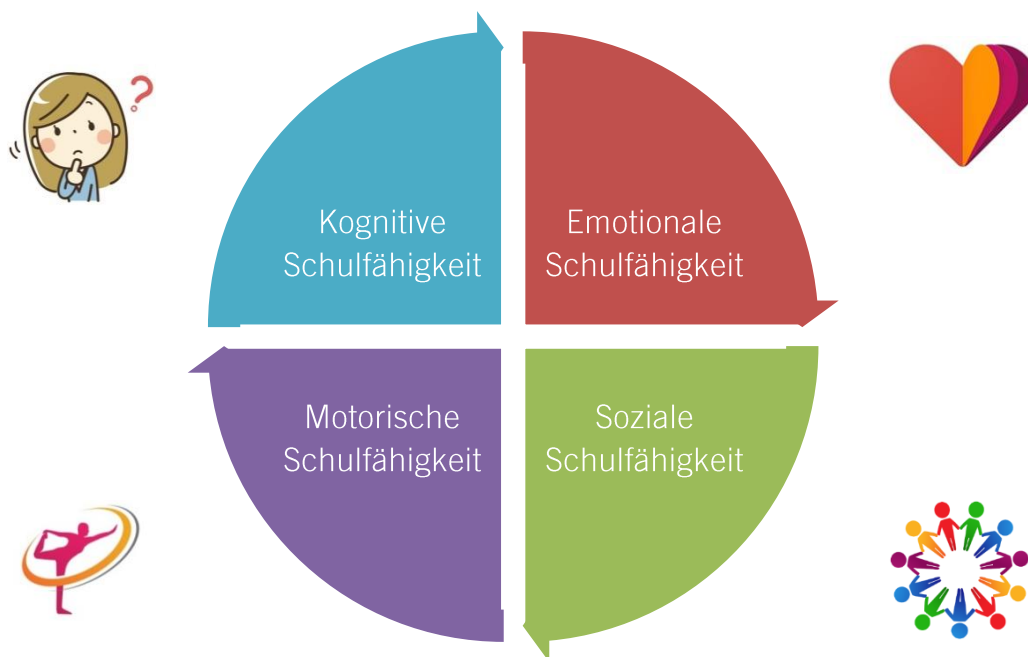
Einige Aufgaben musst du ganz alleine lösen, bei anderen Aufgaben brauchst du einen Freund oder sogar deine ganze Gruppe. Die Erzieher*innen erklären dir die Aufgaben. Ein paar Dinge musst du nur einmal machen, andere Dinge öfter, um die Aufgaben erledigt zu haben.

Wir sind uns sicher, dass du viel Freude mit dem Vorschulheft haben wirst!

Liebe Eltern,

Ihr Kind steht aktuell vor einer ganz besonderen Herausforderung. Bald kommt es in die Schule. Natürlich fragen Sie sich, ob ihr Kind dafür bereit ist und wie Sie es bestmöglich unterstützen können.

Schulfähigkeit kann nicht durch eine zeitbegrenzte, direkte Vorbereitung gefördert werden, sondern ist das Ergebnis einer gesamten entwicklungsförderlichen Lernunterstützung in den ersten sechs Lebensjahren. Ein "straffes" Vorschulprogramm, was auf kognitiven Überprüfungen (z.B. Name, Adresse aufsagen, Farben & Formen einstudieren und wiedergeben, etc.) und motorischem Training (Schere schneiden, Stift halten, etc.) beruht, ist nicht zielführend. Aus diesem Grund haben wir mit dem vorliegenden Vorschulheft die Förderung von Allgemeinkompetenzen wie Kreativität, Phantasie, sozial-emotionale Fähigkeiten und kognitive Herausforderungen in den Mittelpunkt gestellt.



Mit diesem Heft haben wir zugleich unsere Vorschularbeit neu konzeptioniert. Alle Kinder bekommen die gleichen Aufgaben, lösen sie jedoch zu unterschiedlichen Zeiten und sehr wahrscheinlich auch in einem unterschiedlichen Tempo. Dabei sind die Aufgaben so konzipiert, dass immer eine Reflektion mit einer Fachkraft stattfindet. Es ist somit zugleich „Checkliste“ für das Kind, aber auch Entwicklungsdokumentation für Sie als Eltern und uns als Einrichtung. Wir sind uns sicher, so einen wertvollen Beitrag auf dem Weg zum „Schulkind“ zu leisten.

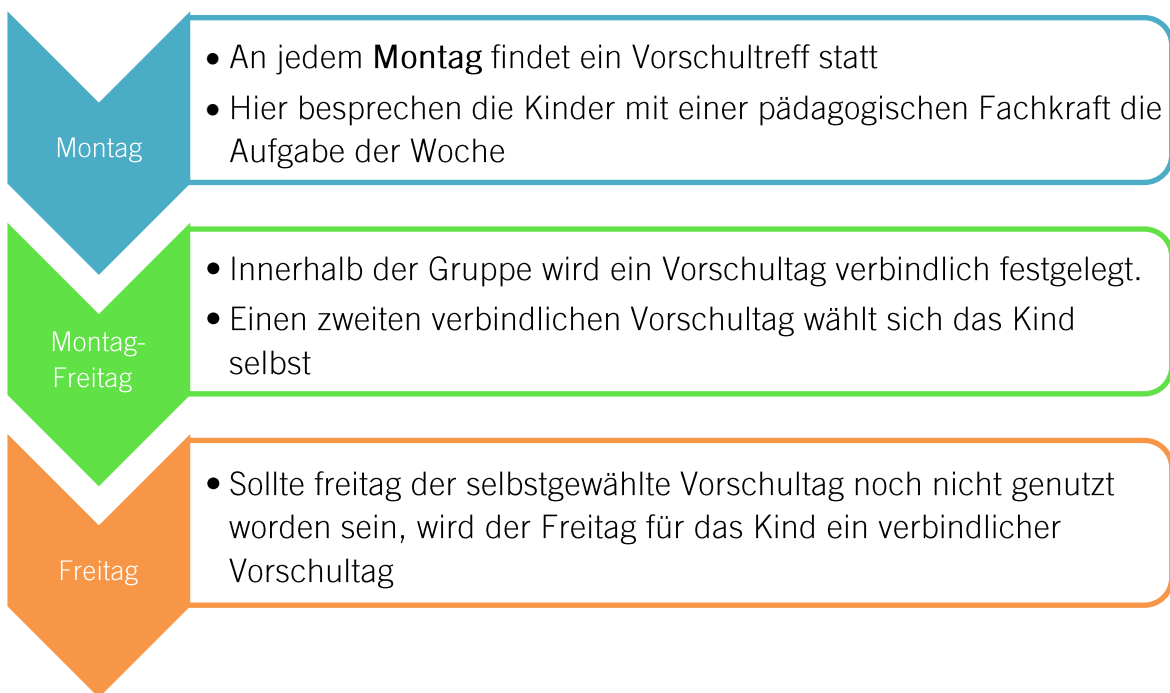
Ihr Kinder- und Familienzentrum Hartenecker Höhe

P.S.: Sie finden auf manchen Seiten QR-Codes. Diese führen Sie zu den Materialien oder weiteren Informationen.

Organisation

Das „Vorschulheft“ besteht aus drei einzelnen Heften. Auf dem Heft ist jeweils vermerkt in welchem Zeitraum das Heft bearbeitet werden soll (ca. 12 Wochen/Heft). Sollte ein Kind schneller mit einem Heft fertig sein, erhält es bereits das Folgeheft.

Wochenablauf



Ansprechpartner

In jeder Gruppe gibt es zwei Fachkräfte als Vorschulkoordinator/ Vorschulkoordinatorin. Diese Fachkraft steht den Kindern bei Fragen als Ansprechpartner zur Verfügung. In Ihrer Gruppe sind das _____

Als Eltern bleibt Ihre Bezugsfachkraft ihr erster Ansprechpartner.

Inhalt

Organisation	3
Wochenablauf	3
Ansprechpartner	3
Herausforderungen zur Schulung der kognitiven Schulfähigkeit	5
CUBETTO der Roboter will reisen	6
Ich suche nach Formen	8
Rechnen im Alltag 1/2	9
Rechnen im Alltag 2/2	10
Herausforderungen zur emotionalen Schulfähigkeit	11
Das Farbenmonster	12
Spielen mit Emotionen	13
„Wenn du glücklich bist“ 1/2	14
„Wenn du glücklich bist“ 2/2	15
Das Farbenmonster Memory	16
Herausforderungen zur Sozialen Schulfähigkeit	17
Wie löse ich einen Streit?	18
Wovor hast du Angst?	19
Kooperationsspiele	20
Mein Ehrenamt	21
Herausforderungen zur motorischen Schulfähigkeit	22
Balancieren	23
Der Ball ist heiß.....	23
Girlanden basteln	23

Herausforderungen zur Schulung der kognitiven Schulfähigkeit





Aufgabe:



Cubetto der kleine Roboter möchte die Welt erkunden und dazu braucht er deine Hilfe.

Part 1

- Schaut euch das Spiel zuerst gemeinsam an und wiederholt die Aufgabe zwei Mal miteinander und erkundet, wie ihr Cubetto auf seiner Reise helfen könntet.
Geschafft?
- Dann kann es jetzt losgehen. Cubetto startet beim Buchstaben G und möchte zum Schloss reisen. Hilf ihm bitte dabei.
- Am Schloss angekommen möchte er seine Reise mit dem Schiff weiterführen. Begebe dich bitte zum Schiff.
Nun ist es Zeit und der kleine Roboter Cubetto möchte wandern.
- Nach so einer langen Reise hat er riesen Hunger.
Wo muss er jetzt hin?
Wo kann Cubetto sich etwas zu essen holen?
- Nun ist Cubetto satt aber bestimmt auch sehr müde.
Entscheide selbst wo er sich ausruhen soll.

Part 2

- Mit Cubetto kannst du noch vieles mehr machen. Du kannst ihm einen Schlitten basteln mit dem er reisen kann.
Anleitung siehe: <https://bit.ly/3g1xtqg>
Nun kannst du Cubettos Schlitten beladen und seine Reise fortsetzen.
- Du kannst mit Cubetto auch zeichnen und schreiben.
Anleitung siehe: <https://bit.ly/2JINagq>
Wenn du die Stifte an Cubetto befestigt hast, versuche ein Viereck, ein Rechteck und einen Kreis zu zeichnen.
- Man kann noch vieles mehr zeichnen, z.B. ein Haus oder hast du eine andere Idee? Probiere dich aus und zeichne ein Bild.

Bildungsbereiche:

Material:

Zeitraum:

Dokumentation

Konzentrationsfähigkeit, Mustererkennung, logisches Denken

Cubetto Programmierset

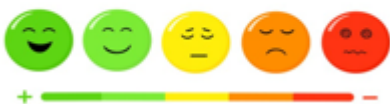
Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

Male das schönste Reiseziel von Roboter Cubetto.

Was hat er auf seiner Reise vielleicht entdecken können?

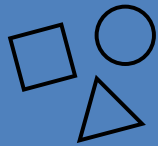
Du darfst hier deiner Phantasie freien lauf lassen.

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



In deiner Gruppe gibt es viele Gegenstände. Runde, rechteckige, quadratische und bestimmt auch dreieckige Gegenstände z.B. die Wanduhr ist rund, Bauklötze sind rechteckig oder quadratisch...

Nun geht es los:

- Sammle am Montag 8 Gegenstände, die rund sind
- Sammle am Dienstag 8 Gegenstände, die rechteckig sind
- Sammle am Mittwoch 6 Gegenstände, die dreieckig sind
- Sammle am Donnerstag vier runde, vier dreieckige und 4 rechteckige Gegenstände-> aber nicht dieselben wie an den Vortagen

Lege/baue aus den gesammelten Materialien ein Kunstwerk.

Bildungsbereiche:

Konzentration, Abstraktion

Material:

Frei wählbar

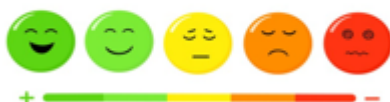
Zeitraum

Löse die Aufgabe an dem jeweiligen Wochentag.

Dokumentation:

Zeichne dein Lieblingskunstwerk der Woche in das Kästchen

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



Vor dir liegen viele bunte Stäbchen. Jedes Stäbchen entspricht einer Zahl.

- Welches Stäbchen gehört zu welcher Zahl? Was glaubst du?
- Jeden Morgen im Morgenkreis zählt ihr bestimmt wie viele Kinder da sind. Versuchst du mit den Rechenstäben die Anzahl der Kinder zu legen.
- An einem anderen Tag versuche mit den Rechenstäben zu zählen wie viele Mädchen und wie viele Jungen an diesem Tag da sind.
- In eurem Gruppenraum habt ihr bestimmt Bücher. Berechne mit Hilfe der Rechenstäbchen, wie viele kleine und wie viel große Bücher ihr im Gruppenraum habt. Im Nachhinein berechne wie viele Bücher es insgesamt sind.
- Ihr könnt auch andere Gegenstände in eurem Gruppenraum berechnen wie z.B. große – kleine Stühle, rote – grüne Bausteine/Legos

Bildungsbereiche:

Konzentration, Zerlegung, Mengenverständnis, quantitative und qualitative Ausprägung von Objekten

Material:

Goki Rechenstäbchen

Zeitraum

Löse die Aufgabe an 3 Tagen innerhalb 1 Woche.

Dokumentation:

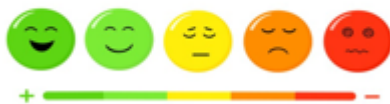
Schreibe auf die nächste Seite deine Rechenaufgabe



Schreibe hier deine Rechenaufgaben mit:

[illegible]

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Herausforderungen zur emotionalen Schulfähigkeit





Aufgabe:



Schaue Dir zuerst das Buch „Das Farbenmonster“ alleine, dann mit Freunden und danach mit der Erzieherin / dem Erzieher an.

Bildungsbereiche:

Selbstvertrauen, Problemlösungskompetenz, Regulationsstrategien, Selbstwirksamkeitserleben

Material:

das Buch «Das Farbenmonster», Audiobook Reader, Tiptoi

Zeitraum:

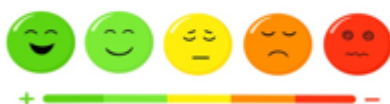
Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

Dokumentation:

Welcher Farbe würdest du dich heute zuordnen? Male das Kästchen in dieser Farbe aus.

Empty box for drawing or documentation.

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



Spiele im Kaltbereich dasselbe Spiel wie Feuer, Wasser, Sturm- nur die Kinder spielen es mit Gefühlen.

Zuerst spricht die Fachkraft mit den Kindern und definiert die Regeln, Dann legt die Fachkraft gemeinsam mit den Kindern fest, welche Gefühle es gibt und wie sie dargestellt werden können. Danach beginnt das Spiel. Die Fachkraft klatscht in die Hände und die Kinder rennen. Wenn der Erzieher eine Emotion nennt, stellen die Kinder diese dar. Die Kinder, die einen Fehler machen oder zu langsam sind scheiden aus, bis nur ein einziges Kind übrigbleibt.

Bildungsbereiche:

Selbstvertrauen, Regulationsstrategien, Emotionserleben

Material:

Zeitraum:

Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

Dokumentation:

Male die verschiedenen Emotionen des Spiels.

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



„Wenn du glücklich bist“ 1/2



Aufgabe:



Singe gemeinsam mit deinen Freunden und deiner Fachkraft das Lied « Wenn du glücklich bist » Nach dem ersten Mal singen, sollen die Kinder sich überlegen wie man Gefühle anders als vom Text vorgegeben ausdrücken kann (Mimik, Gestik).

Bildungsbereiche:

Empathie Fähigkeit, Regulationsstrategien

Material:

Blatt mit dem Liedtext

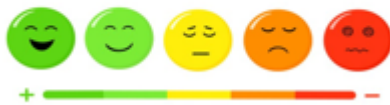
Zeitraum:

Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

Dokumentation:

Nimm deinen Gesang auf (z.B. Camcorder). Vielleicht könnt ihr das Lied auf unsere kifaz.info Seite stellen?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





WENN DU GLÜCKLICH BIST

Chanson traditionnelle allemande

F C

1. Wenn Du glücklich bist, dann klatsche in die Hand klatsch, klatsch Wenn Du

F

glück - lich bist, dann klat - sche in die Hand klatsch, klatsch Zeig mir,

B^b F

wenn Du bei mir bist, wie Dir so zu mu - te ist. Wenn Du

C7 F

glück - lich bist, dann klat - sche in die Hand klatsch, klatsch

2. Wenn Du wütend bist, dann stampfe mit dem Fuss (stampf, stampf)!
Wenn Du wütend bist, dann stampfe mit dem Fuss (stampf, stampf)!
Zeig mir, wenn Du bei mir bist, wie Dir so zumute ist.
Wenn Du wütend bist, dann stampfe mit dem Fuss (stampf, stampf)!

3. Wenn Du traurig bist, dann seufze doch einmal (seufz, seufz)!
Wenn Du traurig bist, dann seufze doch einmal (seufz, seufz)!
Zeig mir, wenn Du bei mir bist, wie Dir so zumute ist.
Wenn Du traurig bist, dann seufze doch einmal (seufz, seufz)!

4. Und wenn Du mich lieb hast gib mir einen Kuss (schmatz, schmatz)!
Und wenn Du mich lieb hast gib mir einen Kuss (schmatz, schmatz)!
Zeig mir wenn Du bei mir bist, wie Dir so zumute ist,
Und wenn Du mich lieb hast gib mir einen Kuss (schmatz, schmatz)!

Das Farbenmonster Memory

Nun



Aufgabe:



Bastel und spiele das Memory mit deinen Freunden und deiner Fachkraft.

Bildungsbereiche:

Problemlösungskompetenz, Regulationsstrategien

Material:

Karton, Memory- Schablone (<https://bit.ly/3kC3M3j>), Kleber, Schere,

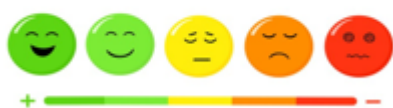
Zeitraum:

Innerhalb einer Woche- einmal basteln, an zwei Tage spielen

Dokumentation:

Klebe 2 Karten des Memorys in das Kästchen ein

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Herausforderungen zur Sozialen Schulfähigkeit





Aufgabe:



Deine Fachkraft erzählt dir ein paar Situationen , in denen gestritten wurde.
Überlegt euch gemeinsam, wie man den Streit lösen könnte und wie du in den jeweiligen Situationen reagieren würdest?
Überlege dir anschließend mit einem Freund oder einer Freundin eine Konfliktsituation und löst diese gemeinsam. Zeigt es den anderen Kindern im Morgenkreis. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn jede*r mit dem Ausgang des Konfliktes zufrieden ist.

Bildungsbereiche:

Konfliktmanagement, Kreativität, Einfühlungsvermögen, Selbstempfinden, soziale Interaktion, Umgang & Höflichkeit

Material:

Zeitraum:

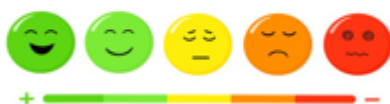
Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

Dokumentation:

Lass dir einen Sticker von einer Fachkraft in dein Heft kleben, wenn du die Aufgabe gelöst hast

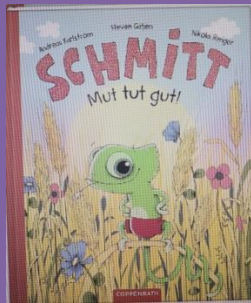
Reflektion: Wie fühlt sich Streit für dich an? Warum ist Versöhnung wichtig?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



Schau dir das Buch „SCHMITT – Mut tut gut!“ an und überlege dir, weshalb SCHMITT mutig sein muss. Lass dir das Buch anschließend von einer Erzieherin vorlesen und spreche mit ihr über das Thema Mut.

Bildungsbereiche:

Reflektion der Angst, Angstbewältigung, Kreativität, Teamfähigkeit, Fiktion und Realitätswahrnehmung, auditive Wahrnehmung

Material:

Bilderbuch: SCHMITT – Mut tut gut!

Zeitraum:

Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

DDokumentation:

Male eine Situation, in der du ganz mutig gewesen bist.

Reflektion: Wo hast du dich einmal so richtig gegruselt? Hast du deine Angst schon mal überwunden? Wie war es für dich, wenn du etwas geschafft hast, wovor du Angst hattest?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



- ⇒ Suche dir ein Kind aus deiner Kindergartengruppe, dem du vertraust und baut eine menschliche Freundschaftsbrücke. Haltet euch dabei an den Oberarmen fest, schaut euch ins Gesicht und geht langsam immer weiter zurück und dann wieder langsam zusammen. Schafft ihr es ohne hinzufallen?
- ⇒ Versucht einen Ball in die Box zu transportieren, aber Achtung: der Boden ist Lava und ihr habt nur 2 Matten, mit denen ihr euch fortbewegen könnt.
- ⇒ Suche dir einen Spielpartner, dem du vertraust und verbinde ihm die Augen. Dieser ist der Roboter. Du programmierst den Roboter und zeigst ihm den Weg durch den Parcours im Kaltbereich. Dabei wird der „Roboter“ durch Berührungen auf Rücken und Schulter durch die Halle gelenkt. Überlegt euch also Kommandos.

Bildungsbereiche:

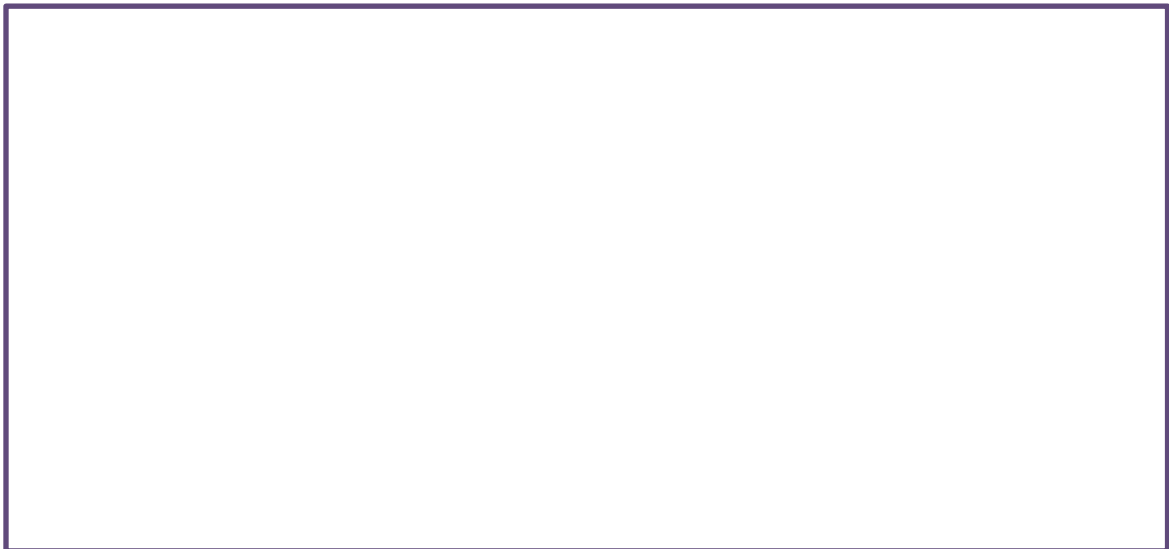
Teamfähigkeit, Vertrauen aufbauen, Körperwahrnehmung, Absprache, Körperkontakt zulassen, soziale Interaktion

Material:

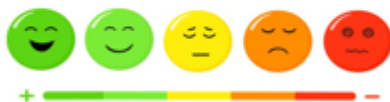
Zeitraum:

Löse die Aufgabe innerhalb einer Woche.

Klebe ein Foto von einem Spiel hier ein.



Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



Überlege dir eine ehrenamtliche Tätigkeit , beispielsweise den anderen Kindern beim Schuhe anziehen helfen, beim Mittagessen das Essen auszugeben oder probiere dich als Aufräumbeauftragte*r. Führe diese Tätigkeit mindestens eine Woche lang in der Kita gewissenhaft aus und lass dich von einer Erzieherin begleiten.

Am besten wäre es, mit den Kindern individuelle Ehrenämter zu bestimmen. Dadurch werden die Kinder eher motiviert ihr Ehrenamt gewissenhaft zu erfüllen. Die Kinder können auch mehrere Ämter übernehmen.

Bildungsbereiche:

Hilfe erkennen, Eigeninitiative, Empathiefähigkeit, Regelverständnis, Demokratieerleben

Material:

Zeitraum:

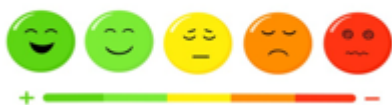
Löse die Aufgabe innerhalb von 1-2 Wochen.

Dokumentation

Male eine Medaille in dein Heft, wenn du mit dem Ehrenamt fertig bist

Reflektion: Hast du schon mal erkannt, dass jemand deine Hilfe braucht? Hilfst du deinen Eltern auch Zuhause? Was ist eigentlich ein Ehrenamt?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Herausforderungen zur motorischen Schulfähigkeit





Aufgabe:



1. Du hast zwei umgedrehte Bänke, die zusammengestellt sind. Überlege dir wie du und dein/e Freund/in am besten darüber gehen könnt, wenn jeder an einer Seite steht. Macht diese Übung 4x und sie ist erfüllt.
2. Zwei Bänke stehe sich umgedreht gegenüber. Dein Freund und du habt zwei Stangen und einen Ball. Versucht gemeinsam den Ball mit Hilfe der Stangen auf den Bänken zu balancieren. 2x über die Bänke laufen, dann ist die Aufgabe erfüllt.
3. Versuche auf einer umgedrehten Bank zu balancieren und dabei einen Ball zu prellen. Laufe 4x über die Bank.
4. Ihr steht auf einer umgedrehten Bank und werft euch den Ball zu. Passt gut auf, dass ihr nicht runterfallt. Werft euch den Ball 10x zu dann ist die Aufgabe erfüllt.

Bildungsbereiche:

Vestibuläre Wahrnehmung, Sensomotorik, Gleichgewichtssinn

Material:

Zwei Bänke im Kaltbereich, Bälle, Stangen

Zeitraum:

Innerhalb 1 Woche 5x

Dokumentation:

Zeichne eine Bank und einen Ball

Reflektion: Habt ihr vorher gemeinsam nachgedacht, wie ihr das Problem löst? Was hast du getan, um dein Gleichgewicht zu halten? Welche der 4 Varianten war am leichtesten für dich?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:



1. Variante: Nimm dir ca. 10 Kinder mit. Stellt euch in einem Kreis auf. Ein Kind bleibt außerhalb des Kreises und darf den CD-Player bedienen. Gebt einem Kind im Kreis den Ball in die Hand. Nun startet das musikverantwortliche Kind die Musik. Der Ball wird sofort schnell von einem Kind zum anderen im Kreis herumgereicht – und zwar schnell, weil „der Ball ist heiß“! Und keines der Kinder will sich die Finger verbrennen. Sobald das Kind am CD-Player die Musik stoppt, ist Reaktion gefragt. Denn das Kind, das zuletzt den Ball in seinen Händen hält, wenn es still ist, scheidet aus. Dieses Kind bedient in der nächsten Runde den CD-Player. Dann beginnt das turbulente Ballspiel von vorne. Spiele es 3x

2. Variante: wenn die Musik stoppt, gibt es einen Richtungswechsel. Spiele es 3x

Bildungsbereiche:

Soziale Interaktion, Grobmotorik, Viso –Motorische Koordination

Material:

Bälle, Musik CD und CD Player

Zeitraum:

Innerhalb einer Woche 3x spielen

Dokumentation:

Zeichne ein Bild vom heißen Ball

Reflektion: Was ist dir an dieser Aufgabe schwergefallen? Welche Variante fandst du am schwersten und Warum?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?





Aufgabe:	<p>Bastel Girlanden und überlege Dir verschiedene Strategien und Methoden. Überlege dabei, wie du feststellen kannst, ob sie lang genug ist, sodass sie von der einen Seite des Raumes bis zur nächsten reicht.</p> <p>Messe deine Girlande auf verschiedene Art nach:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wie viele Schuhe lang?• Wie viele Meter?• Wie oft kannst du dich danebenlegen?• Wie könntest du noch die Länge messen? <p>Davor mit den Kindern kurz besprechen was sie sich unter lang/kurz vorstellen, damit sie sie sich ein eigenes Bild davon machen können.</p>
Bildungsbereiche:	Auge-Handkoordination, Feinmotorik, Kreativität, Strategien entwickeln
Material:	Schere, Buntpapier, Tonkarton, Klebe, Bleistift
Zeitraum:	Innerhalb einer Woche 3 Girlanden
Dokumentation:	Klebe einen Teil der Girlanden hier ein

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



