KINDER- UND FAMILIENZENTRUM HARTENECKER HÖHE

3

Mein Vorschulheft

Mein Name

So sieht meine Schule aus:

Inhalt

Herausforderungen zur Schulung der kognitiven Schulfähigkeit 4

Coding Pixel (Legespiel) 1/2 5

Coding Pixel Legespiel 2/2 *Kopiervorlage* 6

Coding Architekt 7

Flip Ten 8

Wer bin ich? Was bin ich? 9

Herausforderungen zur emotionalen Schulfähigkeit 10

Finde den Chef 11

Würfeln mit Gefühl 1/2 12

Würfeln mit Gefühl 2/2 13

Bastele Dein Monster 14

Herausforderungen zur Sozialen Schulfähigkeit 15

Jeder ist verschieden 16

Partizipation 17

Das Komplimentegedicht 18

Aufeinander zugehen 1/2 19

Aufeinander zugehen 2/2 20

Herausforderungen zur motorischen Schulfähigkeit 21

Stapel den höchsten Turm 22

Katz und Maus 23

Ball an die Wand 24

Notizen/ Bemerkungen der Fachkräfte 25

Herausforderungen zur Schulung der kognitiven Schulfähigkeit

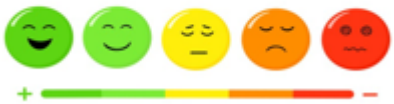
Coding Pixel (Legespiel) 1/2

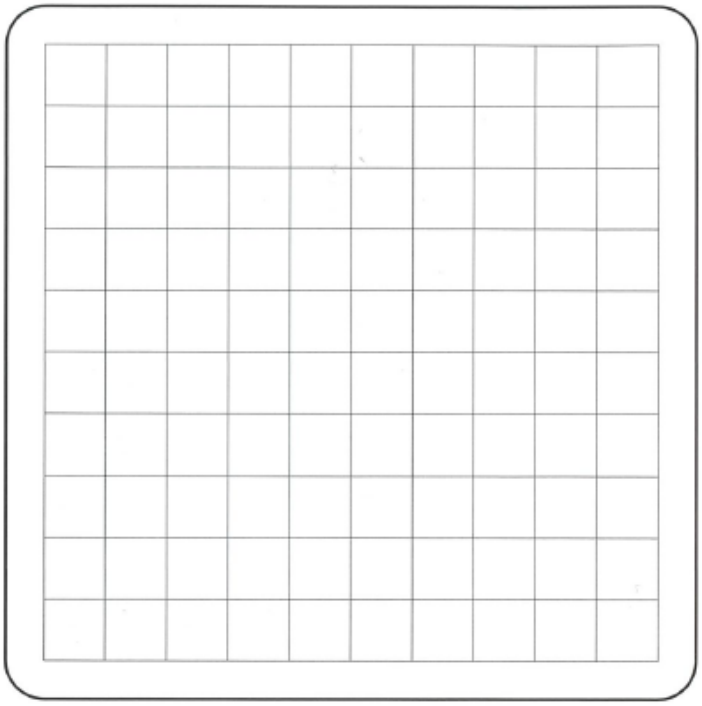
Aufgabe: 	Nimm dir das Legespiel „Coding Pixel“ 1. Finde gemeinsam mit einer Fachkraft heraus wie man Codes lesen kann[1] . 2. Suche dir 10 Codekarten und versuche sie zu legen. 3. Denk dir **drei** eigene Code aus und male sie mit Buntstiften auf der Kopierauflage aus[2] 4. Klebe deinen Lieblingscode unten auf
Bildungsbereiche:	Konzentration, Algorithmen, Mustererkennung
Material:	Coding Pixel (Legespiel)
Zeitraum	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:	Klebe eine Codekarte in das Feld

[1] Seite 4 Anleitung zum Spiel

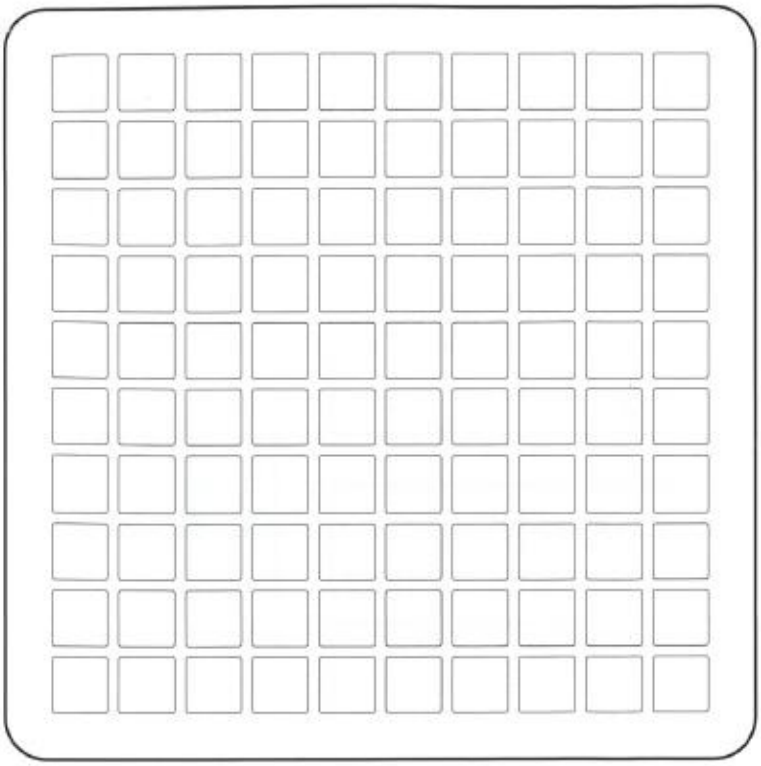
[2] Seite 5 Anleitung zum Spiel

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



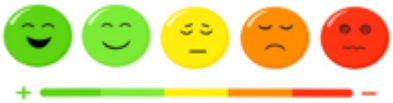


Blanko-Code-Karte (Rückseite, Lösung)



Blanko-Code-Karte (Vorderseite, Code)

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Coding Architekt

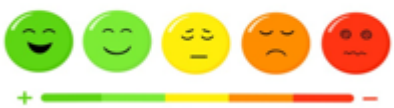
Aufgabe:
 	
	Jetzt geht es los! Zeit zum Bauen von Häusern, Schlössern, Türmen, Raketen und vielem mehr. Nimm dir das Spiel „Coding Architekt“
	
	1. Lass dir von einer Erzieherin/ einem Erzieher die Geschichte „Cody und Pixi…und die Geheimen Bauwerke“ vorlesen[3]
	2. Codes lesen und ausführen:
	  o Suche dir als Erstes 6 grüne Vorlagekarten aus. Löse den Code! Erst wenn du den Code entschlüsselt hast darfst du die Vorlagekarte umdrehen um zu kontrollieren ob dein Gebautes auch so aussieht wie auf der Vorlagekarte.
	  o Nun suche dir 5 gelbe Vorlagekarten aus.
	  o Und jetzt suche dir 4 rote Vorlagekarten aus
	3. Baue ein Bauwerk mit 6 Steinen und erstelle den passenden Code auf dem Legetablet. Lass einen Freund dein Bauwerk bauen[4].

Bildungsbereiche:	Konzentration, Algorithmen, Mustererkennung
Material:	Spiel Coding Architekt
Zeitraum	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:_	Zeichne dein Bauwerk in das Kästchen

[3] Seite 3 Anleitung zum Spiel

[4] Seite 5 Anleitung zum Spiel

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Flip Ten

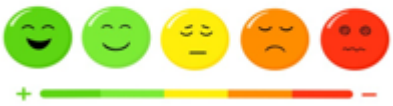
Aufgabe: 10	Dieses Spiel kannst du allein oder zu zweit spielen. Spielmöglichkeit 1: • Jeder Spieler nimmt sich 16 Spielkarten und legt sie vor sich hin in 5X5 Reihen. • Jeder Spieler dreht immer 2 Karten um. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Nun darf er seine Karten auf die Seite legen. Der nächste Spieler ist dran. • Wer als Erstes alle seine Karten auf die Seite gelegt hat, gewinnt. Spielmöglichkeit 2: • Jeder Spieler dreht immer 2 Karten um. Der Spieler der als erstes die Summe 10 bildet kann sich die 2 Karten auf die Seite legen. • Wer als Erstes alle seine Karten auf die Seite gelegt hat, gewinnt. (P.S.: Bei diesem Spiel sollen die Erzieher darauf achten, dass sie den Kindern 10 Pärchen aussuchen.)
Bildungsbereiche:	Konzentration, Merkfähigkeit, Vergleich von Mengen/ Zahlen
Material:	UNO- Karten
Zeitraum	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:	Schreibe mit deiner Lieblingsfarbe deine Lieblingsnummer

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

Wer bin ich? Was bin ich?

Aufgabe:	Für das Spiel braucht man mindestens 2 Spieler. Spielmöglichkeit 1: • Ein Kind setzt sich das Stirnband auf. Nun sucht sich ein anders Kind eine Karte aus. Diese wird an das Stirnband befestigt. Das Kind mit dem Stirnband muss jetzt mit unterschiedlichen Fragen erraten wer oder was er ist. (z.B. Bin ich ein Tier? Bin ich ein Gegenstand? ...) Spielmöglichkeit 2: • Ein Kind sucht sich eine Karte aus. Vorsicht: Die anderen Kinder dürfen die Karte nicht sehen. Das Kind mit der Karte versucht zu beschreiben was auf der Karte abgebildet ist. (z.B. Ich bin ein Gegenstand. Diesen Gegenstand benützt man wenn es regnet ...)
Bildungsbereiche:	Konzentration, Merkfähigkeit, Abstraktion, Phantasie, Kreativität
Material:	Stirnband, Spielkarten
Zeitraum	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumemntation:	Male das Bild das für dich am schwierigsten zu erraten war.

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Herausforderungen zur emotionalen Schulfähigkeit

Finde den Chef

Aufgabe:	Spiele mit Deinen Freunden und Deiner Erzieherin. Jeder möchte Chef sein, aber nur einer wird es werden. Zunächst verlässt ein Kind den Raum. In seiner Abwesenheit wählt Deine Erzieherin einen Chef, der von nun an das Gruppengeschehen bestimmt! Er gibt seinen Mitspielern die mimischen und gestischen Verhaltensweisen (Lächeln, Zunge rausstrecken, am Kopf kratzen, Sitzposition verändern, in der Nase bohren....) vor. Nun wird das vor der Tür stehende Kind hereingebeten und erhält die Aufgabe, den Chef ausfindig zu machen. Das ist nicht so einfach, denn alle Mitspieler bewegen sich gleich, während der Chef einen unbeobachteten Augenblick nutzt, um insgeheim in der Gruppe neue Verhaltensweisen einzuführen.
Bildungsbereiche:	Selbstvertrauen, Problemlösungskompetenz, Regulationsstrategien, Selbstwirksamkeitserleben
Material:	----
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:	Male deine Lieblingsgrimasse

Reflektion: War es schwierig den Chef zu erraten? Was war dein Lieblingsmoment beim Spielen?

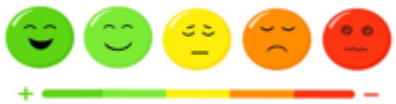
Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

Würfeln mit Gefühl 1/2

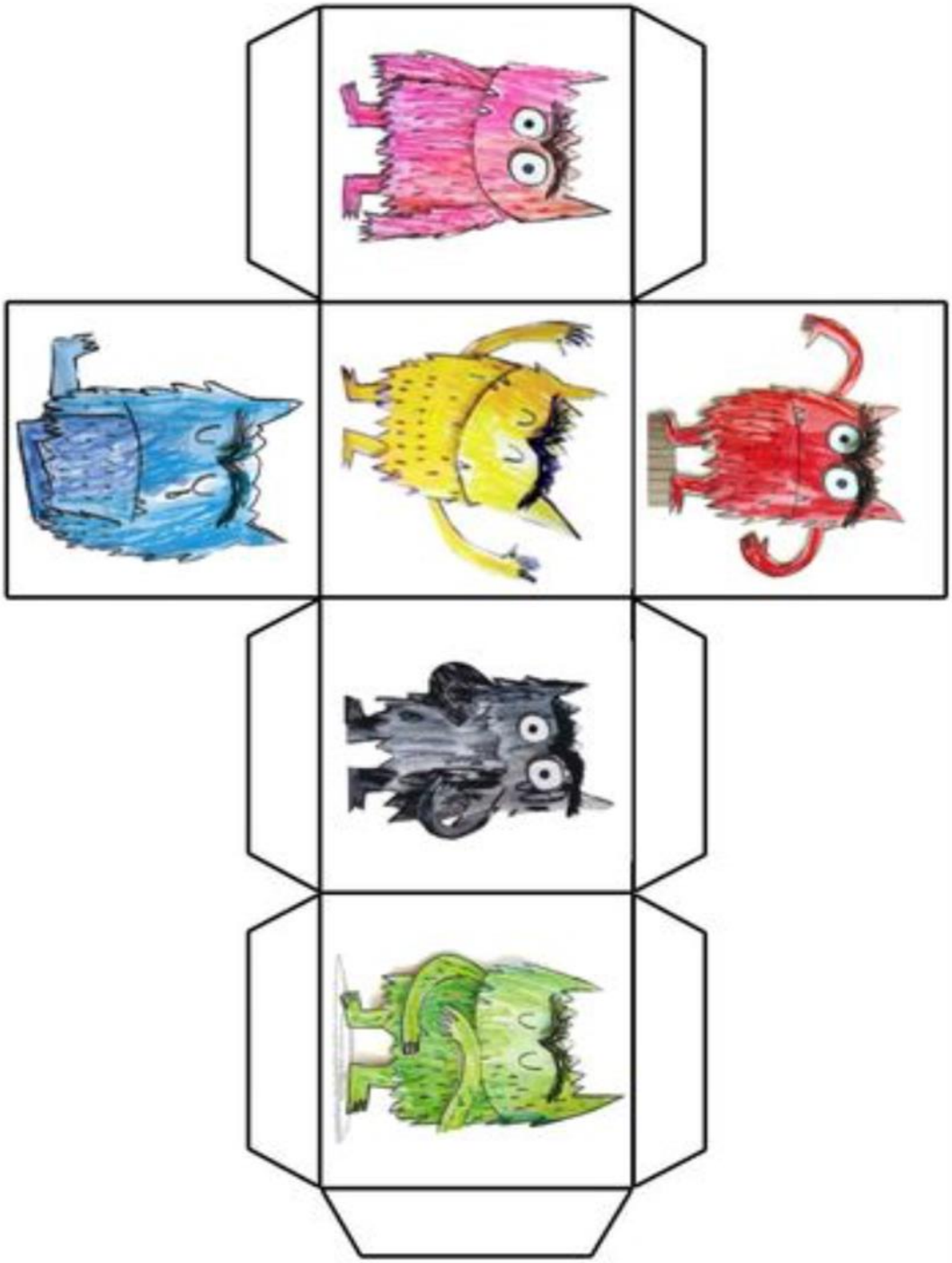
Aufgabe:	Bastel den Gefühlewürfel auf der nächsten Seite. Setzte Dich mit Deinen Freunden in einem Sitzkreis. Ein Kind würfelt mit dem Emotionswürfel und versucht die gewürfelte Emotion mit einem Musikinstrument darzustellen. Die anderen Kinder bewegen sich zur Musik.
Bildungsbereiche:	Selbstvertrauen, Regulationsstrategien
Material:	verschiedene Instrumente , ein Gefühlswürfel
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.

Dokumentation: Zeichne dein Lieblingsmonster vom Gefühlewürfel ein.

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



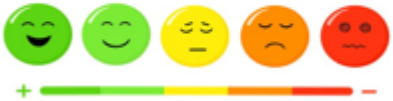
Würfeln mit Gefühl 2/2



Bastele Dein Monster

Aufgabe:	Bastele Dein eigenes Monster
Bildungsbereiche:	Selbstwirksamkeitserleben, Problemlösungskompetenz, Kreativität, Phantasie
Material:	Klopapierrolle, Pinsel, Farben, Stifte…..
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:	Klebe ein Foto von dir und deinem Monster ein.

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Herausforderungen zur Sozialen Schulfähigkeit

Jeder ist verschieden

Aufgabe:	Zähle auf, welche Feste du kennst, die wir feiern. Was weißt du darüber? Aus welchen Ländern kommen deine Freunde? Was für Unterschiede kannst du feststellen? Frage sie und dokumentiere alles in einem von dir selbst gestalteten „Jeder-ist-verschieden-Buch“ (Wer? Woher? Besonderheiten? Lieblingsessen? Hobbys?). Dein Buch sollte mindestens 4 Seiten haben (mit deiner Seite inklusive)
Bildungsbereiche:	Kultursensibilität, Toleranz, Unterscheidungsvermögen, Identitätssouveränität, Umgangs- & Höflichkeitsformen
Material:	----
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.

Dokumentation: Klebe die ausgefüllte Vorlage in den Kasten.

Reflektion: Warum unterscheiden sich Menschen? Wieso spricht nicht jede*r die gleiche Sprache?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

Partizipation

Aufgabe:	Was ist gut, was ist schlecht? Überlege dir 3 Dinge, die dir hier in der Kita besonders gut gefallen und 3 Dinge, die dir nicht so gut gefallen und erstelle eine Liste. Was würdest du gern verändern und was für Ideen hast du um die Veränderungen umzusetzen? Triff dich mit anderen Vorschulkindern und einigt euch auf 3 gemeinsame Dinge, die ihr gern verändern würdet. Gestaltet ein Plakat und stellt es Herr Ratzmann und/oder Frau Wetzel vor.
Bildungsbereiche:	eigene Wahrnehmung, Selbstwirksamkeit, Resilienzförderung, Problemlösungskompetenz, Partizipation und Demokratieerleben
Material:	Buntstifte, DIN A3 Plakat
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:	Hol dir die Unterschrift von Frau Wetzel oder Herr Ratzmann

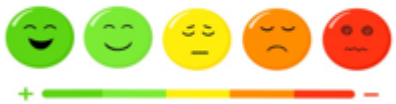
Reflektion Hat sich etwas seitdem verändert? Wie gehst du mit Veränderungen um?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

Das Komplimentegedicht

Aufgabe:	Überlege dir für eine bestimmte Person mindestens 2 Komplimente und verfasse darüber ein Gedicht. Lass dir beim Reimen von einer Erzieherin helfen.
Bildungsbereiche:	Umgangs- & Höflichkeitsformen, Wortschatz, Grammatik, Sprachsensibilisierung
Material:	Zettel, Stift
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation	Lass dir das gedicht in das Kästchen schreiben und male dazu dein eigenes Siegel

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

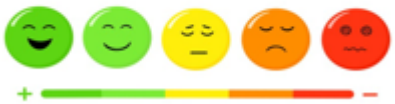


Aufeinander zugehen 1/2

Aufgabe:	Was wolltest du schon immer mal über deine Freunde wissen? Bastle dir ein Mikrophon und führe ein Interview mit 3 anderen Kindern durch. Überlege dir hierfür 3 Fragen. Lass dir die Antworten von einer/einem Erzieher*in aufschreiben. Gestalte anschließend einen Steckbrief über dich, in welchem du die 3 Fragen für dich selbst beantwortest.
Bildungsbereiche:	Offenheit, Kommunikation, Selbstwirksamkeitserleben, soziale Interaktion
Material:	Steckbrief, Stifte
Zeitraum:	Löse die Aufgabe innerhalb 1 Woche.
Dokumentation:	Fülle die Steckbrife aus

Reflektion: Wie findest du Dinge heraus, die dich interessieren?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Mein Steckbrief

Name:

Geburtsdatum:

Frage 1

Antwort:

Frage 2

Antwort:

Frage 3

Antwort:

Das habe ich für dich gemalt / das verbindet uns:

Herausforderungen zur motorischen Schulfähigkeit

Stapel den höchsten Turm

Aufgabe:	Nimm Dir alle Quatrato-Steine und such Dir 1 oder 2 Freunde/innen. Alle zusammen bauen abwechselnd einen gemeinsamen Turm. Das Kind bei dem der Turm fällt hat verloren darf aber in der nächsten Runde als erster den Stein legen.[5]
Bildungsbereiche:	soziale Interaktion, Problemlösungskompetenz, Feinmotorik, kognitive Transferleistung
Material:	Quatrato-Steine
Zeitraum:	Innerhalb 1 Woche 3x
Dokumentation:	Zeichne ein Bild von deinem Turm

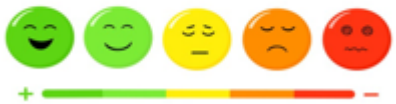
Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

[5] Seite 6 Spielanleitung

Katz und Maus

Aufgabe:	Alle Mitspieler halten das Schwungtuch in den Händen und wedeln kräftig damit. Auf dem Tuch befinden sich zwei Bälle, der Große ist die Katze und der Kleine ist die Maus. Die Maus wird von der Katze gejagt. Wenn der große Ball den Kleinen berührt, hat die Katze gewonnen, wenn der kleine Ball durch das Loch im Tuch herausfällt ist die Maus entkommen.
Bildungsbereiche:	*Viso- Motorische Koordination, Regulationsstrategien, Soziale Interaktion, Geschicklichkeit*
Material:	Ball/ Softball, Schwungtuch
Zeitraum:	Innerhalb 1 Woche 5-6x
Dokumentation:	Zeichne dich und deine Freunde mit einem Ball

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?

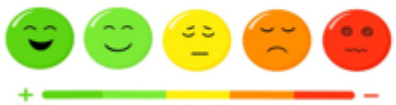


Ball an die Wand

Aufgabe:	Du kannst es alleine oder mit einer/m Freund/in spielen. Du stellst dich etwa fünf Meter vor einer Wand entfernt auf. Wirfst den Ball gegen die Wand und fängst in wieder auf. Das klingt noch einfach. Doch es wird schwerer. Denn mit jeder neuen Runde kommt eine neue Aufgabe dazu: zum Beispiel einmal klatschen bevor der Ball wieder gefangen wird. Runde 1: Ball fangen Runde 2: 1x klatschen, Ball fangen Runde 3: 3x klatschen, Ball fangen Runde 4: 5x klatschen, Ball fangen Runde 5: 1 Hampelmann, Ball fangen Runde 6: 1x im Kreis drehen, Ball fangen Runde 7: 2x im Kreis drehen, Ball fangen Runde 8: 1x klatschen, 1x im Kreis drehen, Ball fangen Runde 9: 3 Hampelmänner, Ball fangen Runde 10: 10x klatschen, Ball fangen
Bildungsbereiche:	*Viso-motorische Wahrnehmung, Grobmotorik, Konzentrationsfähigkeit*
Material:	Ball
Zeitraum:	Innerhalb 1 Woche 3x

Reflektion: Welche Runde war für dich am leichtesten und welche am schwersten? Warum?

Wie hat dir die Aufgabe gefallen?



Notizen/ Bemerkungen der Fachkräfte

Kinder- und
Familienzentren
Eine Initiative der Stadt Ludwigsburg