

Informatikregale Kindergarten



Übungen zum Thema Ordnen

Aktionstablett Perlen sortieren



Aktion:

Perlen nach verschiedenen Eigenschaften sortieren: Farbe, Grösse, Form

Lernziel:

Dinge nach selbstgewählten Eigenschaften ordnen (MI2.1)

Aktionstablett Tiere / Fahrzeuge sortieren



Aktion:

Tiere nach Lebensraum zuteilen: „Welches Tier wohnt wo?“

Lernziel:

Wissen, wo welches Tier wohnt, Tiere den Kategorien zuordnen



Aktion:

Fahrzeuge zuordnen: „Welches Fahrzeug fährt / fliegt wo?“

Lernziel:

Fahrzeuge den Kategorien zuordnen: wer fährt auf der Strasse, wer braucht Schienen, wer kann durch die Luft fliegen und wer ist auf dem Wasser unterwegs?

Aktionstablett Schnipsel Flaschen



Aktion:

Farbige laminierte Papierschnipsel in die entsprechende Flasche sortieren

Lernziel:

Erkennen und Zuordnen von Farben, Feinmotorik, Fingerfertigkeit trainieren

Bunte Knöpfe sortieren

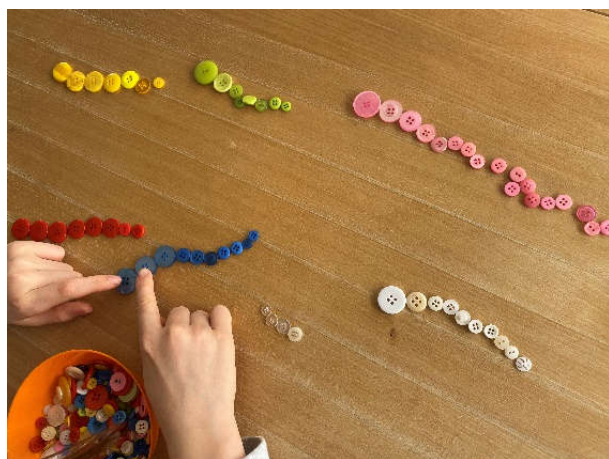


Aktion:

Bunte Knöpfe nach Farbe und / oder Grösse sortieren

Lernziel:

Dinge nach selbstgewählten Eigenschaften ordnen (MI2.1)



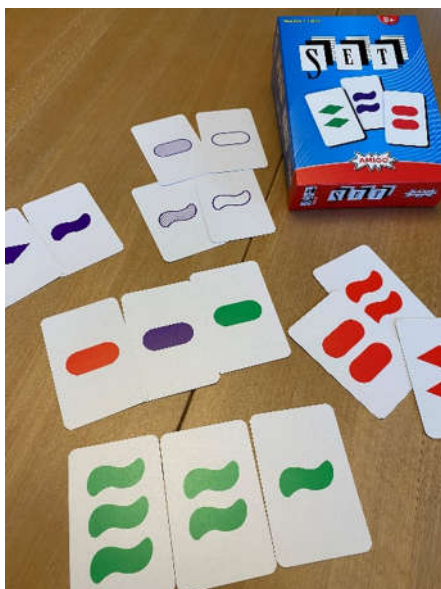
Aktionstablett Strohhalm sortieren



Aktion:
Strohhalme der Länge nach (ev. auch nach Farben) sortieren

Lernziel:
Die Kategorien „kurz“, „kürzer“, „lang“, „länger“ verstehen.

Spiel „SET“



Aktion:
Karten aus dem Spiel „Set“ nach verschiedenen Kriterien ordnen (Farbe, Form, Anzahl)

Lernziel:
Dinge nach selbstgewählten Eigenschaften sortieren (MI2.1)

Spiel „Wer ist es?“



Aktion:
Das Spiel zu zweit spielen und mit dem Ausscheideverfahren nach gewissen Kriterien durch geschickte Fragen herausfinden welches die gesuchte Person ist.

Lernziel:
strukturiertes Vorgehen nach dem Prinzip des Entscheidungsbaumes

Übungen zum Thema Anleitungen erkennen und folgen

Legofiguren nach Anleitung zusammensetzen



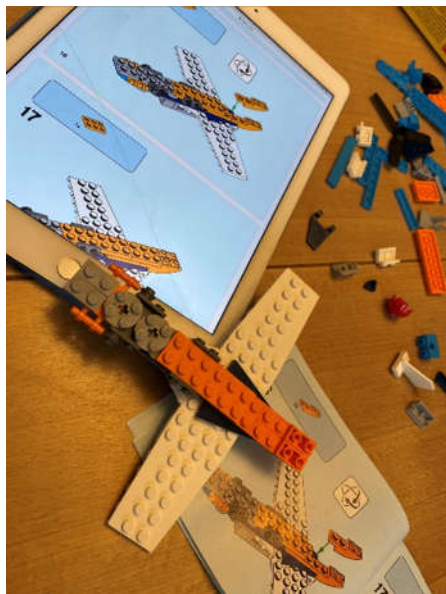
Aktion:

Die Legomännchen gemäss den Bildvorlagen zusammensetzen

Lernziel:

formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (MI 2.2)

Legobausatz zusammensetzen



Aktion:

Legoflugzeug oder Bagger gemäss Anleitung im Büchlein oder im Internet Schritt für Schritt zusammensetzen

Lernziel:

formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (MI 2.2)

Aktionstablett Klammerschlange



Aktion:

Farbige Kettenelemente verbinden und dabei nach einem durch die Würfel vorgegebenen Farbmuster ordnen

Lernziel:

Ein Muster erkennen und nachbauen können, dabei Fingerfertigkeit und Konzentration üben

Türme bauen



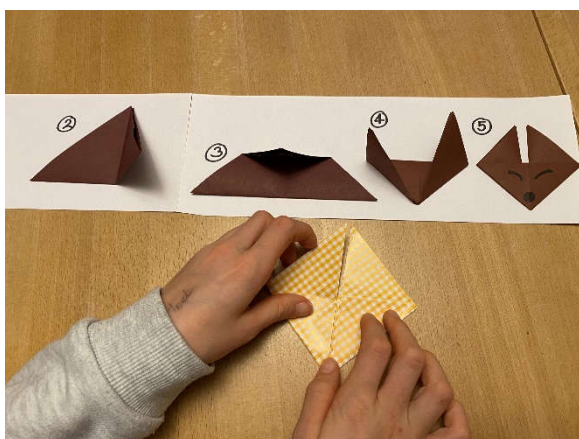
Aktion:

Bei der Drehscheiben drehen und mit den farbigen Elementen einen Turm bauen gemäss Angaben der Drehscheibe (welche Farbe? Welche Anzahl?)

Lernziel:

Durch Zufall erstellte Anleitung umsetzen können, dabei Fingerfertigkeiten trainieren (Drehen des Pfeils, Turm bauen)

Fuchs falten



Aktion:

Mit Hilfe einer Faltanleitung aus einem quadratischen Papier einen einfachen Fuchs falten

Lernziel:

Einer einfachen Schritt-für-Schritt-Anleitung folgen können und dabei Feinmotorik trainieren

Spiel „Make n’break“



Aktion:

Figuren mit farbigen Holzklötzen nachbauen gemäss Bildern auf den Karten aus dem Spiel

Lernziel:

Bildanleitungen folgen, räumliches Vorstellungsvermögen trainieren

Spiel „Crazy cups“



Aktion:

Im Spiel in der Gruppe die Becher gemäss Vorgabe auf dem Kärtchenbild so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge stapeln und als erstes die Glocke klingeln lassen.

Lernziel:

Einfache bildliche Anleitung schnellstmöglich erfassen und Becher richtig stapeln.

Spiel „Finger Twist“



Aktion:

Spiel spielen und dabei die Haargummis möglichst als erster in der Gruppe gemäss Anleitung auf dem Kärtchen auf die Finger spannen.

Lernziel:

Einfache bildliche Anleitung schnellstmöglich erfassen und umsetzen können

Küchenchef-Spiel



Aktion:

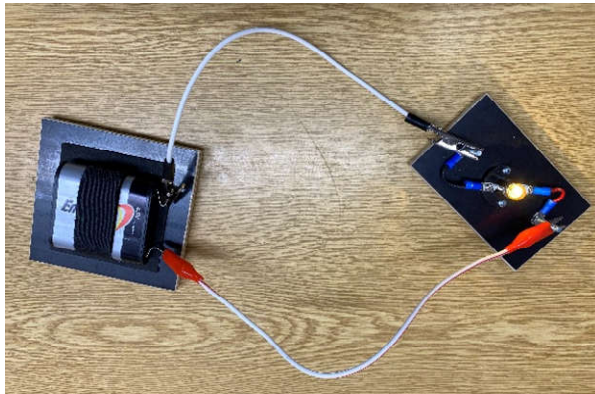
Gemäss Anleitung auf dem Kärtchen eine Pizza, ein Toast oder ein Sandwich belegen.

Lernziel:

Anleitungen erkennen und ihnen folgen (was muss ich machen, mit welchen Zutaten in welcher Menge)

Übungen zu Informatiksystemen

Experimente mit einem kleinen Stromkreis



Aktion:

Einen Stromkreis aus vorgefertigten Elementen zusammensetzen und so eine Lampe zum Leuchten bringen, einen Ventilator zum Drehen bringen, einen Schalter einbauen.

Lernziel:

Verstehen, wie Strom fließt, was eine Batterie, eine Glühlampe und ein Schalter ist. Reihen- und Parallelschaltung erfahren.



Bee-Bot



Aktion:

Den Bee-Bot mittels Pfeiltasten programmieren und zu einem vorgegebenen Zielfeld steuern.

Lernziel:

Erfahren, dass der Roboter ganz genau die Befehle befolgt und nur das macht, was ihm programmiert worden ist. Orientierung rechts-links-vorwärts-rückwärts schulen.

Technik-Memory



Aktion:

Memory-Spiel im 2er-Team spielen, dabei Bilder von verschiedenen technischen Geräten unterscheiden.

Lernziel:

Erkennen der verschiedensten technischen Geräte, von denen wir im Alltag umgeben sind.

Bemerkung:

Ev. in Kombination mit dem Bilderbuch „Technik zu Hause“ aus der Reihe „WAS ist WAS Junior“

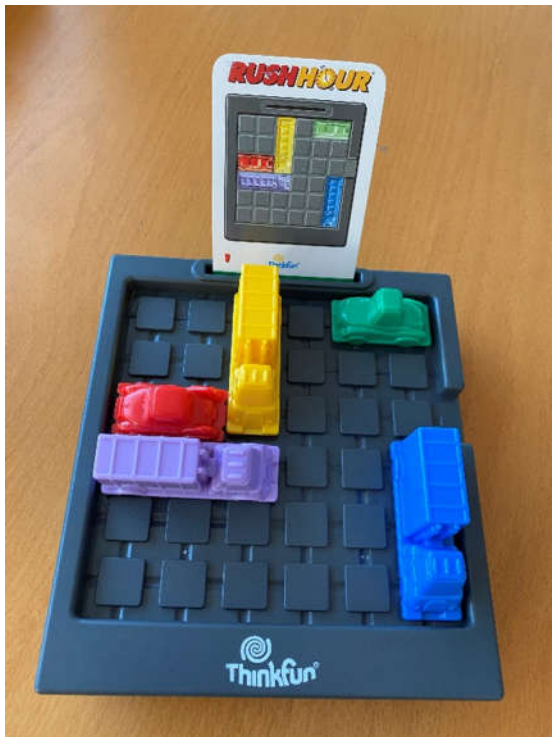
Technik-Bücher



Anybook-Stift besprechen zum Buch „Technik zu Hause“

Übungen zu Computational Thinking

Spiel „Rush Hour“



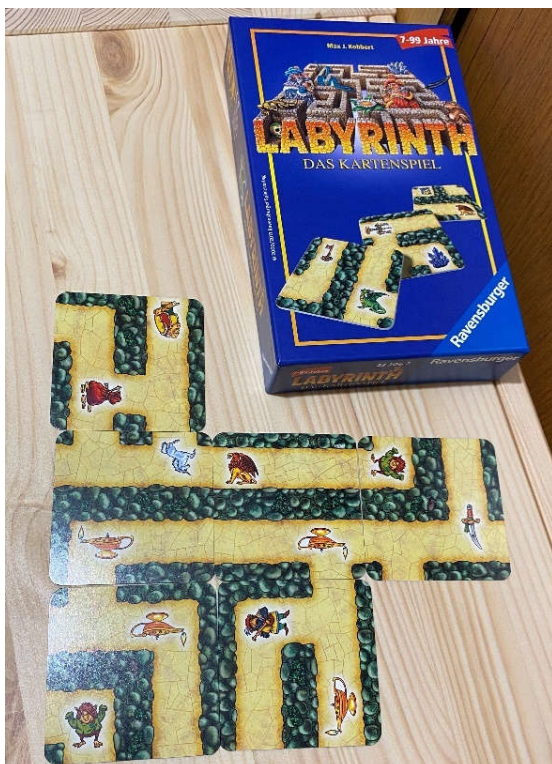
Aktion:

Fahrzeuge gemäss Anleitung auf dem Kärtchen auf dem Spielfeld platzieren und anschliessend durch geschicktes Verschieben das rote Auto aus dem Stau befreien.

Lernziel:

Vorstellungsvermögen schulen und verschiedene Lösungswege suchen (Versuch und Irrtum) und dabei verschiedene Lösungsstrategien erwerben.

Spiel „Labyrinth“



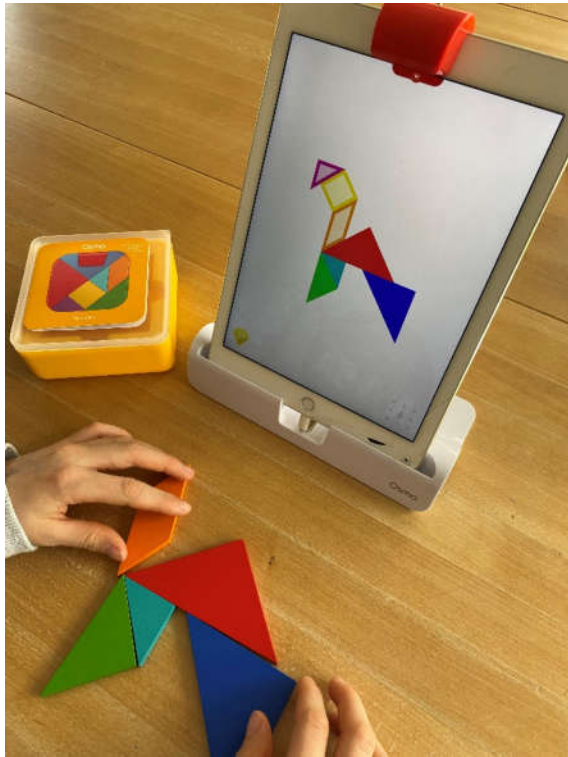
Aktion:

Im Spiel mit den Karten ein Labyrinth bauen.

Lernziel:

Das Vorstellungsvermögen schulen und verschiedene Wege durchs Labyrinth suchen und den Überblick nicht verlieren.

OSMO-Code: Tangram



Aktion:

Tangram-Figur gemäss Vorlage auf dem iPad nachbauen und dabei immer grade Rückmeldung erhalten, ob das Teil korrekt hingelegt wurde.

Lernziel:

Formen erkennen und Figur richtig nachlegen können.

Spiel „Farb-Code“



Aktion:

Gemäss Vorlagen im Büchlein Bilder nachlegen mit den durchsichtigen Plättchen mit den einzelnen Elementen drauf. Dabei die Elemente richtig kombinieren.

Lernziel:

Durch genaues Beobachten und Ausprobieren Figuren gemäss Vorlagen nachbauen