

Voraussetzungen an eigenen oder gestellten Problemfindungen mit und hat demzufolge immer die Chance (s)ein Thema erfolgreich zu bearbeiten. Zum Aufbau der Karteikarten:



Karte 1: Einführungskarte

Diese Karte dient als **Einstieg** zum jeweiligen Material. Sie kann z. B. als „stummer Impuls“ im Sitzkreis zusammen mit dem Material in der Mitte liegen.



Karte 2: Forscherfragen

Hier finden die Kinder, die nicht sofort eigene Ideen haben oder neugierig auf vorgegebene Fragen sind, eine **exemplarische Auswahl von Forscherfragen** mit hohem Aufforderungscharakter.



Karten 3 bis 8: Für Freigeister

Mit Freigeistern sind Kinder mit Erfahrungen im selbstständigen Erarbeiten von Lernthemen und fantasievollen Eigenproduktionen gemeint. **Freigeister haben selbst geniale Ideen**. Die **offenen Forscherimpulse** dieser Karten sind für sie genau die richtige Herausforderung, ihre Stärken im Problemlösen und kreativen Forschen umzusetzen.

Enge Vorgaben bzw. geschlossene Aufgaben können sie verunsichern oder gar ausbremsen. Auch **kleine Mathe-Asse** (mathematisch besonders begabte Kinder) sind manchmal Freigeister und lieben darüber hinaus komplexe und knifflige Knobelaufgaben. Die **Karten 6 bis 8** sind für diese Kinder geeignet.



Karten 9 bis 12: Für Mutige

Hier sind Kinder gemeint, die zwar über Kompetenzen und Ideen zur **Umsetzung ihrer Vorhaben** verfügen, jedoch gern auch Tipps nutzen. So kann es sein, dass manche Mutigen beim genauen Formulieren der Forscherfrage oder beim Gestalten des Forscherblattes noch Unterstützung brauchen. Vielleicht brauchen sie auch zu unterschiedlichen Themen unterschiedliche Wege der Lernbegleitung. Auf diesen Karten finden sie eine große Auswahl von Forscherfragen und Impulsen, die sie eigenverantwortlich bearbeiten können.



Karten 13 bis 16: Für Sicherheitsdenkende

Beim Forschen gibt es auch **vorsichtige und eher zurückhaltende Kinder**. Sie hatten vielleicht bisher kaum Gelegenheiten, selbst kreativ tätig zu werden. Vielleicht wurden ihre besonderen Potenziale bisher auch von anderen Problemlagen (z. B. Lernbeeinträchtigungen im sozial-emotionalen Bereich) überschattet, sodass sie viel Zuspruch und Verständnis benötigen. Mit diesen Karten bekommen sie einen **leichten Einstieg und ein Beispiel für das eigene Forschen**.



1. Beschriffe 9 Steine mit den Zahlen von 1 bis 9.
2. Lege ein Zauberquadrat.
3. Wie viele Lösungen findest du?
4. Wähle nun 9 andere Zahlen und bilde Zauberquadrate.



Bei einem Zauberquadrat ist die Summe der drei Zahlen waagerecht, senkrecht und diagonal gleich.



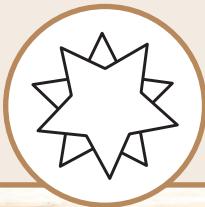
15

Mathe entdecken mit



1. Wie viele Kastanien passen in einen Kreis?
2. Messt euren Kreis
(Durchmesser, Umfang,
Radius).
3. Kennzeichnet den
Mittelpunkt.





1. Fülle verschiedene Gefäße mit Muscheln.
2. Schätze zuerst und zähle dann geschickt.
3. Gestalte ein *Forscherblatt*.
4. Baut eine Schätz-Station auf.

Wie viel passt hinein?



14

Mathe entdecken mit



1. Bündele Zapfen mit Gummiringen und erfinde Matzaufgaben.
2. Gestalte ein *Forscherblatt*.

