



Karte 1: Einführungskarte

Diese Karte dient als Einstieg in das jeweilige Thema bzw. Material (z.B. als „stummer Impuls“ mit dem Material im Sitzkreis).



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 6: 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 sind für sie 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. Die Karte 6 ist oft für diese Kinder geeignet.



Karten 7 bis 10: Für Mutige

Hier sind Kinder gemeint, die zwar über Kompetenzen und Ideen zur Umsetzung ihrer Vorhaben verfügen, jedoch gern auch Tipps der Lernbegleitung nutzen. Manche Mutige brauchen beim Formulieren der Forscherfrage oder beim Gestalten des Forscherblattes noch Unterstützung. Mutige benötigen je nach Thema vielleicht auch unterschiedliche Wege der Lernbegleitung. Auf diesen Karten finden sie eine große Auswahl an Forscherfragen und Impulsen, die sie eigenverantwortlich bearbeiten können.



Karten 11 bis 14: Für Sicherheitsdenkende

Beim Forschen gibt es auch vorsichtige und eher zurückhaltende Kinder. Sie hatten vielleicht bisher kaum Gelegenheiten, selbst kreativ tätig zu werden. Möglicherweise wurden ihre Potenziale bisher 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.

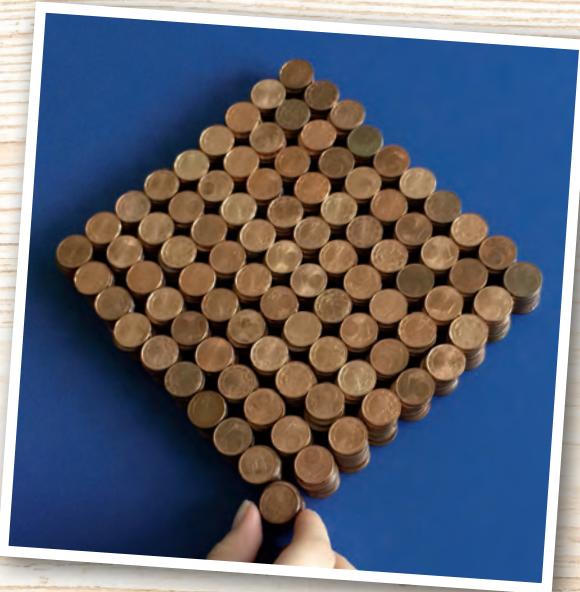
Hinweis: Nicht immer ist die Zuordnung der Karten und Aufgaben einfach und passgenau. Dies ist dem offenen Forschercharakter des Materials geschuldet. Die Kinder sollten deshalb möglichst selbst bestimmen können, welche Karte(n) sie bearbeiten möchten.

3

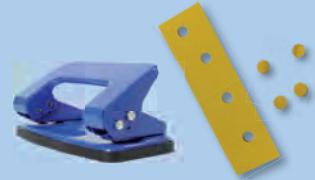
Mathe entdecken mit



1. Lege oder staple ein Muster aus Münzen. Erforsche dein Muster.



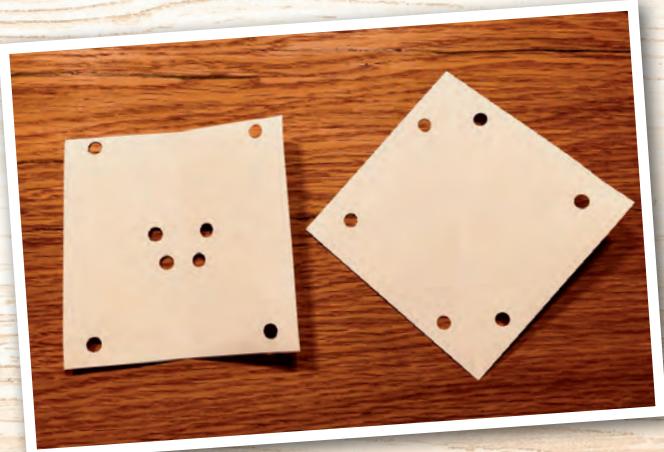
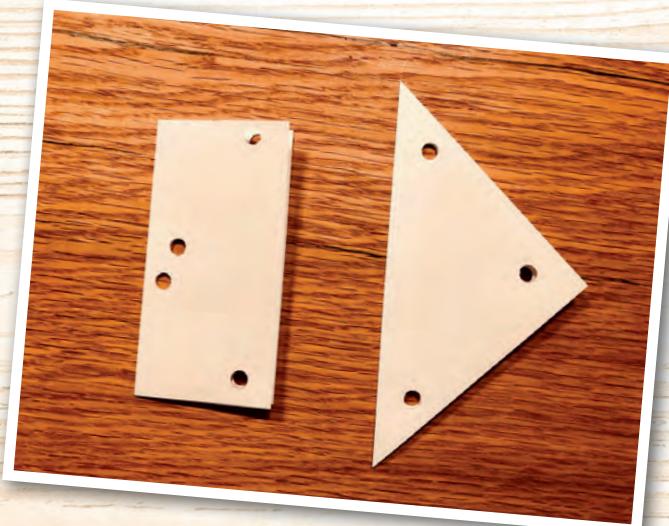
2. Male dein Muster auf dein **Forscherblatt** und beschreibe es mit Zahlen.



1. Stelle symmetrische Figuren her.
2. Was stellst du fest? Gestalte ein [Forscherblatt](#).



Falte ein Blatt einmal, loche es und klappe es wieder auf. Zeichne die Symmetrieachse ein.





Tom hat einen Zettel aus der Zettelbox mit Büroklammern ausgelegt.

1. Was kannst du alles entdecken?



- Anzahl der Büroklammern
- Rechenaufgaben
- Muster

2. Lege auch einen Zettel aus der Zettelbox mit Büroklammern aus.

3. Gestalte ein **Forscherblatt** mit deinen Entdeckungen.

