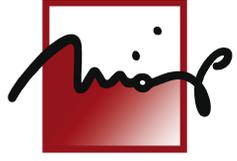


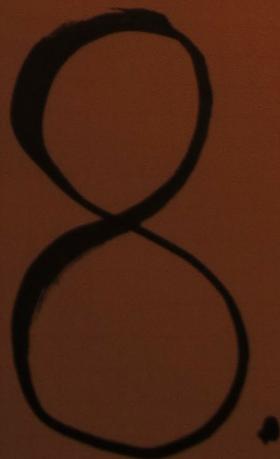
FIGURENTHEATER



Relativ verhext

Aktionsheft

MÖP Figurentheater

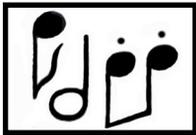


Inhalt des Aktionsheftes Kraut und Rüben



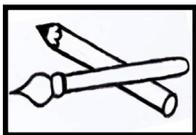
LESEN

Zum Stückinhalt	S. 2
Über Figurentheater (Beitrag Nr. 3)	S. 3
Zahlengedichte (+ 4 und +6)	S. 4
Garnelen-Mathe (+6)	S. 5
Zum Thema: Spaß mit Zahlen	S. 6



SINGEN

Morgens früh um 6 (+4)	S. 8
Ten Little Indians (+6)	S. 9



MALEN

Zahlentiere bis 6 (+3)	S.10
Hexe als 7 (+4)	S.11
Prinzessin als 8 (+4)	S.12
Kasperl im Bett (+4)	S.13
Die Rucksackbühne (+6)	S.14
Die Hexe im Zauberwald (+6)	S.15



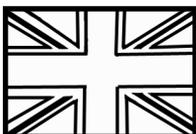
ZAHLEN und RÄTSELSPASS

Welcher Tag ist morgen (+4)	S.16
Zahlen- und Zeichensudokus (+4 und +6)	S.16
Wo ist nur die Zeit geblieben (+6)	S.19
Geldmemory (+6)	S.19
Wie hoch ist der nächste Turm (+6)	S.20
Dreiecke aus Streichhölzern (+6)	S.21
Naum Gabo (+7)	S.22
Malen nach Zahlen (+7)	S.23
Perlen in der Hand (+7)	S.23



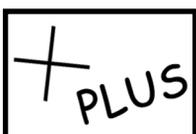
LEICHTE HÄPPCHEN

Schleckmuscheln (+3)	S.24
Relativ verhexter, einfacher Kuchen (+6)	S.25



ENGLISCH

Rätsel: „Numbers“ bis 10 (+4)	S.26
Mathemagical Formular (+7)	S.27
Vocabulary „Duration“ (+6)	S.28



ANHANG

Weiterführende Literaturliste	S.29
MÖP Theatershop, Öffnungszeiten	
Über das MÖP Figurentheater	S.30
MÖP Theaterstücke im Handel	S.31

Angaben +2, +3, +4, +6 sind als Altersempfehlungen zu verstehen.





Zum Stückinhalt Relativ verhext



Zum Stückinhalt

Warum ist die Hexe eigentlich nicht auf das Geburtstagsfest der Prinzessin eingeladen? Ist sie nicht aus dem gleichen Holz geschnitzt wie der Kasperl? Ist sie denn keine Kasperlfigur? Ist sie etwa schlechter?

Ein Stück für schnelle Denker und langsame Esser - und alle, die einmal mit der Hexe beinahe Mitleid bekommen möchten. Jedenfalls gibt es Action und jede Menge Zauberformelsalat. Relativ verhext!

Dauer 50 Minuten, Altersempfehlung 4-10 Jahre

Spiel und Text	Martin Müller
Regie und Text	Katharina Mayer-Müller
Spielweise	Klassische Handfiguren Rucksackbühne
Produktion	MÖP Figurentheater 2012

Technische Daten für MÖP Mobil

In jedem Raum und „Open air“ spielbar bis ca 120 Personen
1 Steckdose in Bühnennähe, Raumhöhe ca. 2,40 m, Auf-/Abbau: 1/0,5 Std.

Kontakt: Katharina Mayer-Müller 0664/5139366



MÖP FIGURENTHEATER
+43 (0)2236 86 54 55
www.puppentheater.co.at

S.2

Aktionsheft „Relativ verhext“



Noch nie hat eine Hexe so etwas Großartiges vollbracht und einen ganzen Tag einfach weggezaubert!

Das MÖP Figurentheater holt die Kinder von dort ab, wo sie gerade stehen, setzt Impulse und kann die Menschen für kurze Zeit ihres Lebens begleiten. Jeder Zuschauer kann und soll im MÖP Figurentheater die neuen Gedanken mit nach Hause nehmen, die er im Augenblick gerade braucht und gerne mitnehmen möchte.

Es zeigt sich deutlich: Lernen muss nicht langweilig sein. Die Stücke beinhalten unter anderem auch nichtsprachliche, gefühlsbetonte und künstlerische Elemente, hier ist ein Lernen mit allen Sinnen möglich. Bilder und Geschichten sind dabei wichtige Formen, um die komplizierten Zusammenhänge des Lebens erlebbar zu machen.





Gedicht: Sechs Sätze für Fabian (+4)

Fünfmal einen Kreis schlagen.
Viermal eine Erbse tragen.
Dreimal in der Mitte stehn.
Zweimal um die Ecke sehn.
Einmal an der Nase drehn.
Nach Hause gehn.

Peter Härtling

Aus: Carola Henke (Hrsg.), Sybille Hein, Ich bin 1 und Du bist 2, Kerle im Verlag Herder, Freiburg 2006

Gedicht: Das Einmalquatsch (+6)

1 x 1 = Sauerkraut
2 x 2 = Matsch
3 x 3 = Gänsehaut
4 x 4 = Quatsch
5 x 5 = Schnupftabak
6 x 6 = kicks
7 x 7 = Schabernack
8 x 8 = nix
9 x 9 = Pappkarton
10 x 10 = Nuss
11 x 11 = Luftballon
12 x 12 = Schluss

Ortfried Pörssel

Aus: Carola Henke (Hrsg.), Sybille Hein, Ich bin 1 und Du bist 2, Kerle im Verlag Herder, Freiburg 2006



Lesen: Garnelen-Mathe (+6)



Ich liebe Riesengarnelen, die man braten und mit einer guten Sauce servieren kann.

Meine Lieblingsgarnelen werden in Packungen zu 12 Stück verkauft, was sich perfekt als kleine Vorspeise für 2 Personen eignet. Einmal wollte ich für einen Freund und mich Garnelen braten, als ein weiterer Kumpel auftauchte. Er hatte nichts gegen Garnelen, und ich begann, die 12 Garnelen auf 3 Teller zu verteilen. Anstelle von 6 Garnelen für jeden gab es jetzt 4. Etwas wenig, wie ich finde, aber was tut man nicht alles für seine Freunde.

Ich hatte noch nicht die Teller auf den Tisch gestellt, als es erneut an der Tür klingelte.

Ein weiterer hungriger Freund kam zu Besuch. Seufzend holte ich noch einen Teller aus dem Schrank. Ich nahm von jedem Teller eine Garnele und erhielt 4 Portionen zu 3 Garnelen.

In dem Augenblick fiel mir auf, wie schlau es ist, Packungen mit exakt 12 Riesengarnelen zu bestücken. So kann man die Garnelen ganz leicht gerecht verteilen, ohne dass man ein Messer zu Hilfe nehmen muss. Man kann 1 Person 12 Garnelen geben, was ich persönlich bevorzuge.

Man kann 2 Personen 6 Garnelen geben, 3 Personen 4, 4 Personen 3, 6 Personen je 2 und 12 Personen je 1. Im letzten Fall werden die Leute dich für einen Geizhals halten, aber es ist zumindest möglich.

Aus: Eirik Newt, Die Krähe, die nicht bis 5 zählen konnte. Hanser München 2006





Zum Thema: Spaß mit Zahlen

Zum pädagogischen Stückinhalt

Die Welt der Zahlen, Formeln und der logischen Rechnungen entdecken! Hier geht es nicht um die Lösung oder um Wissen an sich, sondern um den Weg zu einem Ziel. Des Rätsels Lösung herauszufinden ist großer Spaß für Groß und Klein.

Zum Thema Raum und Zeit versucht Kasperls Freund Albert vernünftige Lösungen zu finden, zum Beispiel zur Frage, ob man einfach einen Tag stehlen oder wegzaubern kann. Die Antwort auf wichtige Fragen ist in unserem MÖP Kasperlstück, sowie auch meist im Leben, nicht immer so einfach und eindeutig. Mehrere Theorien werden mit der Hilfe der Kinder aufgestellt und verfolgt, bis alle zusammen zu einem befriedigenden Ergebnis kommen.

Dyskalkulie

Bis zu 8% aller Kinder leiden unter Dyskalkulie, das im Gegensatz zur Legasthenie oft erst in der Schule festgestellt wird. Die in der Regel intelligenten Kinder entwickeln Strategien, um davon abzulenken, bei komplexeren Aufgaben funktionieren diese aber nicht mehr.

Erstes Anzeichen für Dyskalkulie kann eine mangelnde Körperwahrnehmung sein, denn nur wer sich selbst spürt, kann den Raum außerhalb seines Körpers erfahren und oben und unten, links und rechts auseinanderhalten. Eine Ursache dafür kann auch das Fehlen geistiger Anregung im frühen Kindesalter sein.

Zur „Mathematik im Kindergarten“

„Jetzt auch noch Mathematik im Kindergarten?“ Bedenken, dass der Kindergarten immer mehr verschult wird, aber auch, dass die Anforderungen an das pädagogische Fachpersonal immer umfangreicher werden, sind durchaus verständlich. Wir möchten dagegen mit unserem Stück Mut machen, den Lernbereich Mathematik spielerisch in den Alltag zu integrieren.





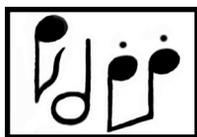
Da in der schulischen Bildung das abstrakte, wenig anschauliche Bilden von Kindern vorrangig ist, erscheinen uns schulische Bildungsangebote wie der Lernbereich Mathematik in einem schlechten Licht. Nicht selten sind die Skeptiker gegenüber einer mathematischen Bildung im Vorschulalter von negativen persönlichen schulischen Erfahrungen geprägt.

In den letzten Jahren aber hat sich der Blick auf das, was Kindertageseinrichtungen leisten sollen, verändert. Mit dem Anspruch, Kinder im Vorschulalter nicht allein zu betreuen, sondern im Rahmen einer ganzheitlichen Erziehung zu bilden und individuell zu fördern, wächst auch das Interesse an Bildungsinhalten, die bisher mehr den schulischen Lernbereichen zugeordnet wurden. Defizite in der Grundschule sollen frühzeitig erkannt und die Kinder entsprechend gefördert werden.

Kinder im Vorschulalter besitzen eine große Aufnahmebereitschaft, um sich Lerninhalte anzueignen und Denkprozesse in Gang zu setzen. Kindern macht es aber viel mehr Spaß, den Dingen selbst auf den Grund zu gehen und wir müssen ihnen deshalb eine ganzheitliche Erlebniswelt schaffen. Die Grundlagen für mathematisches Denken finden sich im Alltag ständig: Immer wenn Kinder sortieren, schätzen, zählen, unterscheiden, beurteilen, analysieren, planen, strukturieren oder sich orientieren, handeln sie mathematisch. Die Beschäftigung mit Mathematik muss also nicht zur Verschulung beitragen, sondern ist im Gegenteil bereits Teil des Alltags - es gilt nur, die Gelegenheiten bewusst zu nutzen.

Ausschnitte aus: Petra Dreyer, Ruth Schillert, König Plus und Rabe Minus, Ökotoxia, Münster 2007





Lied: Morgens früh um 6 (+3)

J=100

1.-6. Strophe

C F G C

1. Mor - gens früh um sechs kommt die klei - ne Hex.

C F G C

7. Frö - sche - bein und Krebs und Fisch, hur - tig Kin - der, kommt zu Tisch! LABBÉ

2. Morgens früh um sieb'n
schabt sie gelbe Rüb'n.

3. Morgens früh um acht
wird Kaffee gemacht.

4. Morgens fuh um neun
geht sie in die Scheun'.

5. Morgens früh um zehn
holt sie Holz und Spän'.

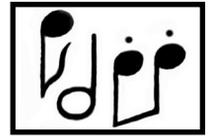
6. Feuert an um elf,
kocht dann bis um zwölf.

7. Fröschebein und Krebs und Fisch,
hurtig Kinder, kommt zu Tisch!

Hexe: „Drei plus fünf, schnell ists gemacht! Zauberkräfte strömt herbei: Aus der Prinzessin wird die Acht!



Lied: Ten little Indians(+6)



F

One lit - tle, two lit - tle, three lit - tle in - di - ans,
Ten lit - tle, nine lit - tle, eight lit - tle in - di - ans,

C⁷

four lit - tle, five lit - tle, six lit - tle in - di - ans,
seven lit - tle, six lit - tle, five lit - tle in - di - ans,

F

seven lit - tle, eight lit - tle, nine lit - tle in - di - ans,
four lit - tle, three lit - tle, two lit - tle in - di - ans,

C⁷ F

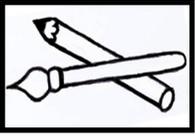
ten lit - tle in - di - an boys.
one lit - tle in - di - an boy.

Ten Little Indians ist ein Zähl lied, bei dem jeweils von 1 bis 10 und wieder zurück gezählt wird.

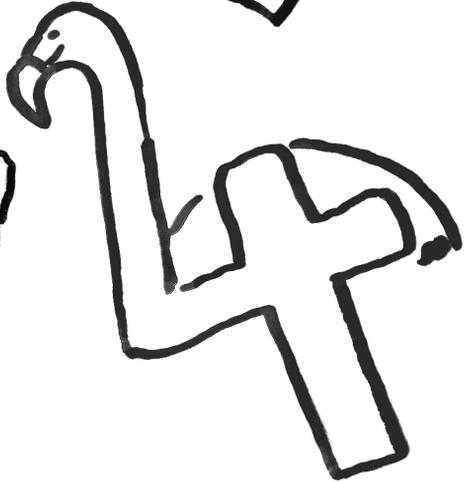
Es existieren sehr viele Varianten des Textes, da sich natürlich fast alles zählen lässt.

- „... ten fingers on my hands.“
- „... ten toes on my feet.“
- „... ten rocks in the mountains.“
- „... ten flowers in the meadow.“
- „... ten witches in the sky.“
- „... ten angels in the band.“

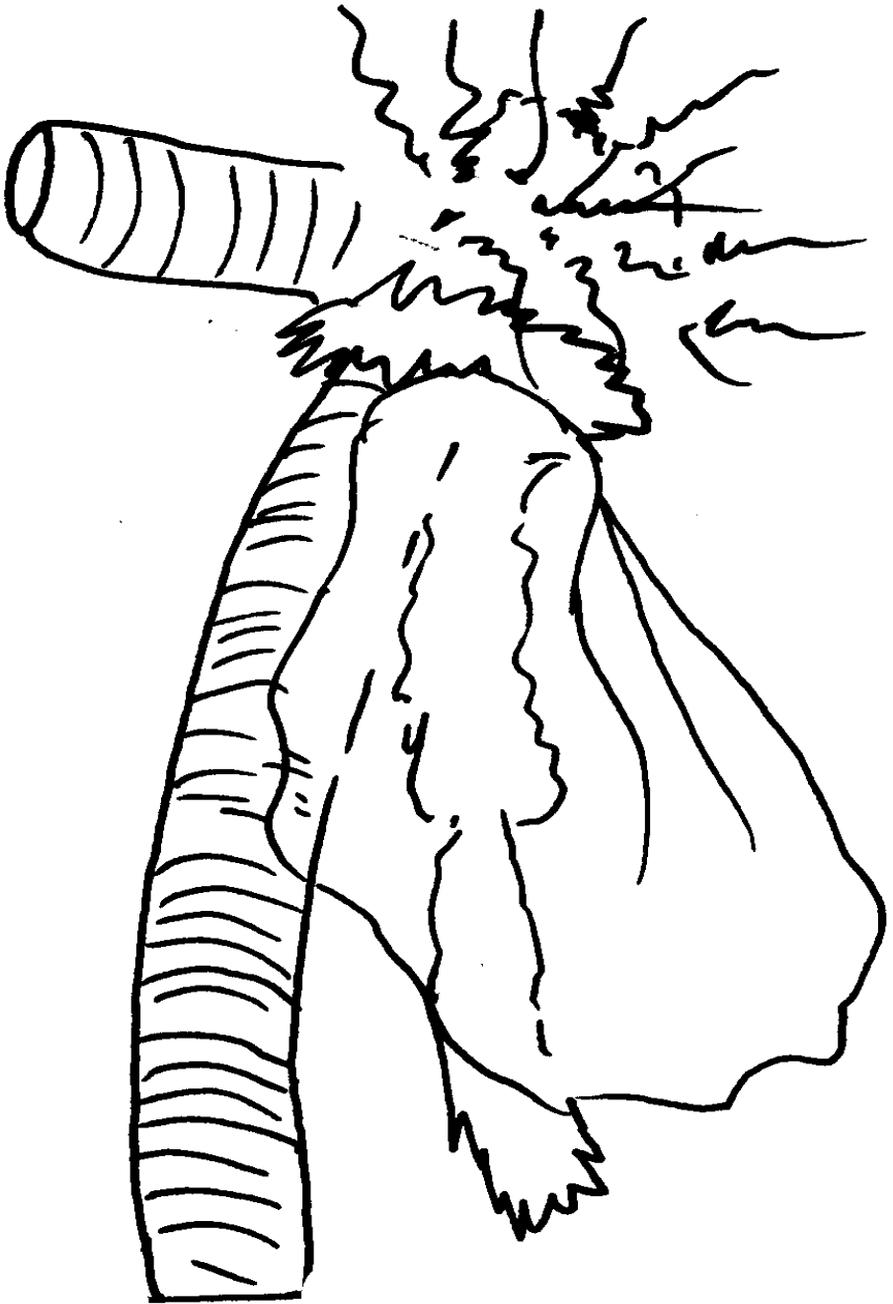
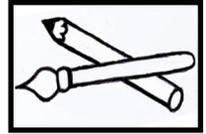




Malen: Zahlentiere bis 6 (+3)



Malen: Die Hexe als 7 (+4)



Polizist: „Die Hexe hat mich das letzte Mal in einen Feuermelder verwandelt, dabei bin ich überhaupt kein Feuerwehrhauptmann, sondern Oberwachtmeister.“



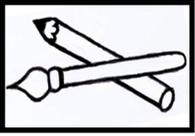
MÖP FIGURENTHEATER

+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

S.11

Aktionsheft „Relativ verhext“



Malbild: Prinzessin als 8 (+4)



Kasperl zur Hexe: „Mach dir keine Sorgen wegen deiner Schwierigkeiten mit der Mathematik. Ich kan dir versichern, dass meine noch größer sind.“



MÖP FIGURENTHEATER

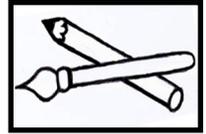
+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

S.12

Aktionsheft „Relativ verhext“

Malbild: Kasperl im Bett (+6)



Albert: „Raus aus den Federn! Kasperl, weißt du nicht, was heute für ein Tag ist? Heute hat die Prinzessin Geburtstag! Und da macht sie ein großes Fest!“



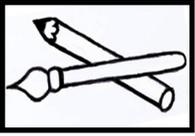
MÖP FIGURENTHEATER

+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

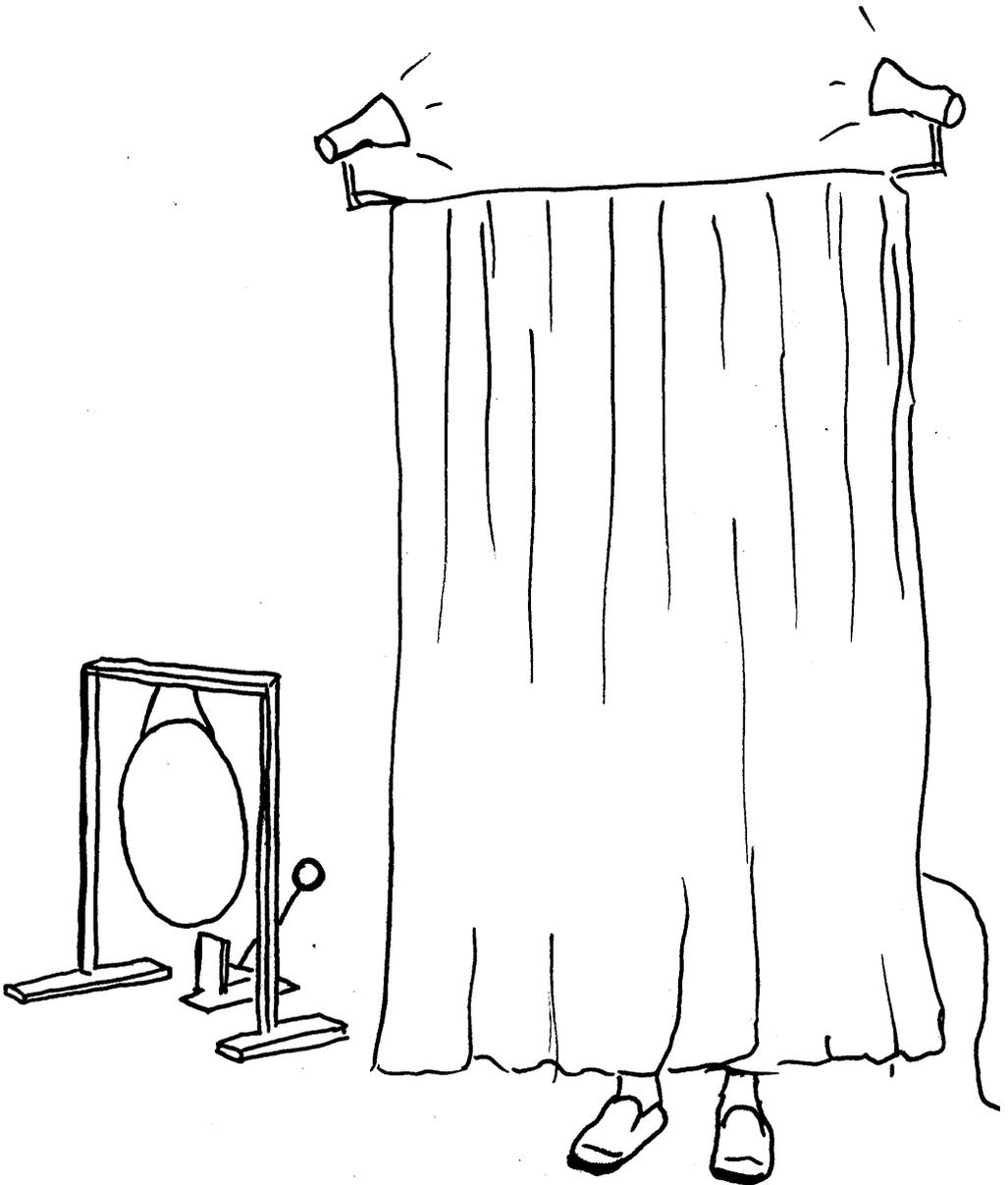
S.13

Aktionsheft „Relativ verhext“

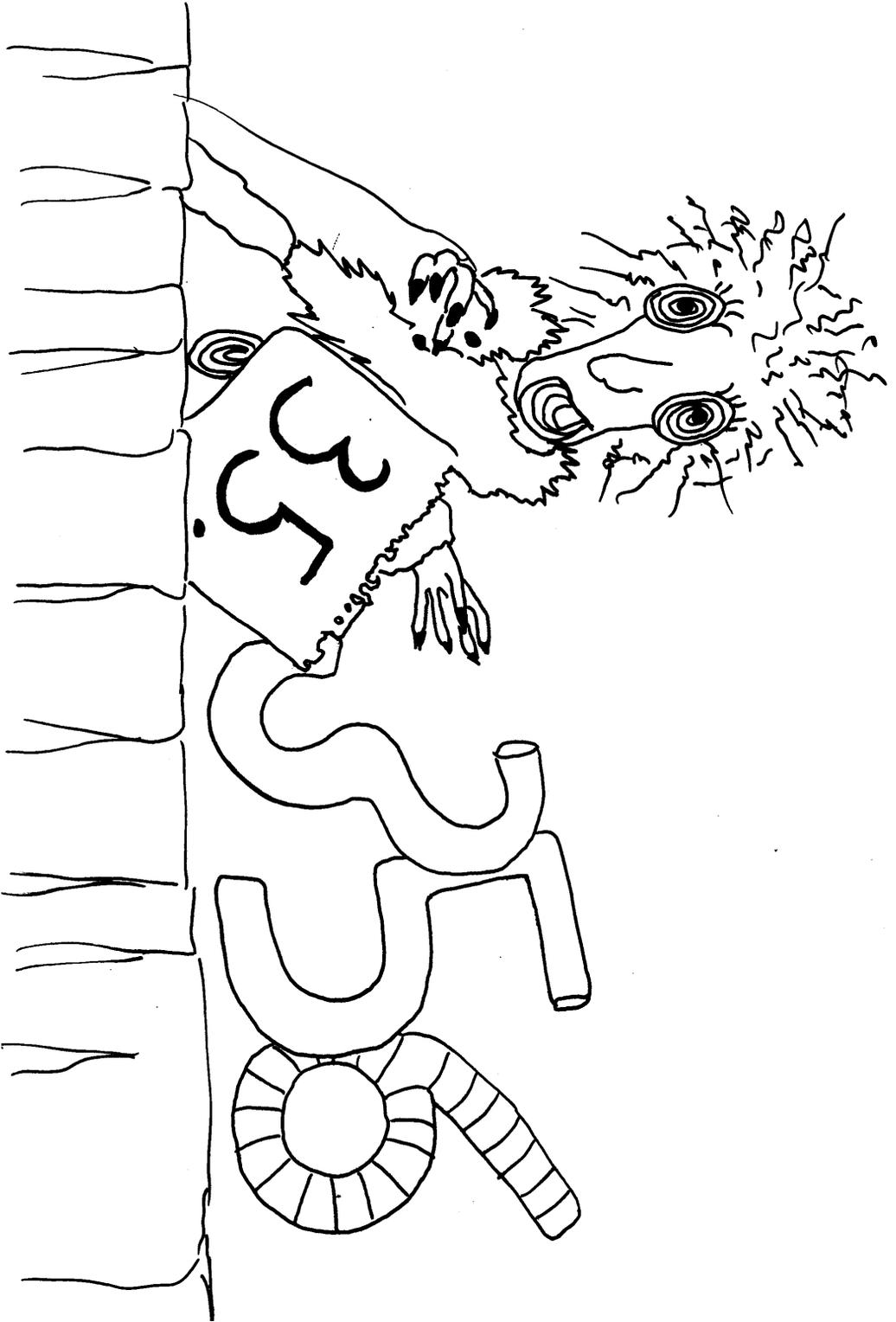
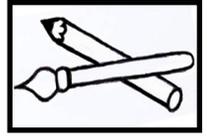


Malbild: Rucksackbühne (+6)

Hexe: „Warum bin ich nicht eingeladen auf das Sommerfest der Prinzessin? Bin ich etwa keine Kasperlfigur? Bin ich nicht aus dem gleichen Holz geschnitzt? Bin ich etwa schlechter?“



Malen: Hexe im Zahlenzauberwald (+6)



MÖP FIGURENTHEATER

+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

S.15

Aktionsheft „Relativ verhext“



Spiel: Welcher Tag ist morgen (+4)

Material: 1 Softball

Die Kinder stehen mit dem Spielleiter im Kreis. Der Spielleiter hält den Ball und sagt: „Montag“. Er reicht den Ball an das rechte Nachbarkind weiter. Dieses sagt: „Dienstag“ und gibt den Ball weiter. Alle folgenden Kinder nennen der Reihe nach die Wochentage. Nach Sonntag folgt wieder Montag und wer seinen Wochentag nicht weiß, gibt einfach den Ball weiter.

Varianten für ältere Kinder

- Schwieriger wird es, wenn die Kinder sich den Ball im Kreis zuwerfen und der Fänger den nächsten Wochentag oder sogar den vorherigen Wochentag sagen muss.
- Auf die gleiche Art können die Kinder das Spiel auch mit den einzelnen Monaten durchführen.

Spiel: Sudoku mit Zahlen 4x4 (+4)

Die Zahlen 1 bis 4 dürfen in das Sudokugitter nur so eingetragen werden, dass jede Zahl in jeder Zeile (horizontal), in jeder Spalte (vertikal) und in jedem dick umrandeten Block nur einmal vorkommt.

Wir wünschen allen Kindern viel Spaß beim Lösen.



4		2	1
1	2		
			3
3	4		

2		4	
	4		2
	3		
4			1

Spiel: Sudoku Zahlen 9x9 (+6)



Trage die Zahlen 1 bis 9 in jedes einzelne Quadrat ein. Doch Aufgepasst, die Zahlen 1 bis 9 dürfen im Sudokugitter in jeder Zeile (horizontal) und in jeder Spalte (vertikal) auch nur einmal vorkommt.



2		4	5		8		7	6
7		6		4	1	5		2
	1	8	6	7		9	3	
	6	2		1	5	8		3
8	5		4	6			2	1
4		1	2		3	6	9	
	2	5		3	7	4	6	
	4	7	9	5		2		8
6	8		1		4		5	7

Lösungen der Zahlensudokus

4	3	2	1
1	2	3	4
2	1	4	3
3	4	1	2

2	1	4	3
3	4	1	2
1	3	2	4
4	2	3	1

2	3	4	5	9	8	1	7	6
7	9	6	3	4	1	5	8	2
5	1	8	6	7	2	9	3	4
9	6	2	7	1	5	8	4	3
8	5	3	4	6	9	7	2	1
4	7	1	2	8	3	6	9	5
1	2	5	8	3	7	4	6	9
3	4	7	9	5	6	2	1	8
6	8	9	1	2	4	3	5	7



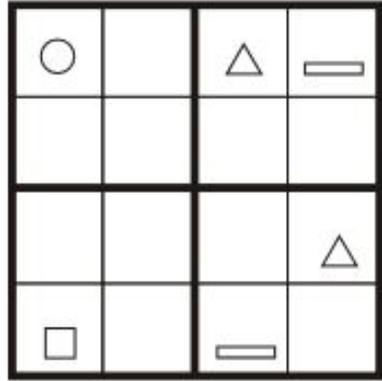
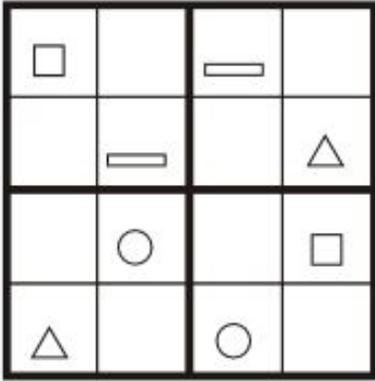


Spiel: Sudoku Zeichen 4x4 (+4)

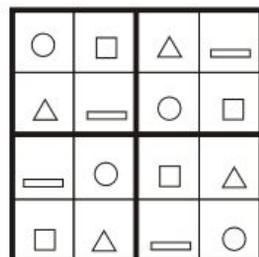
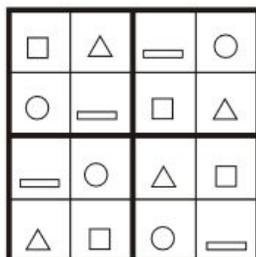
Die Regeln für das Kinder Sudoku \triangle \circ \square —

Jedes Symbol darf in das Sudokugitter nur so eingezeichnet werden, dass in jeder Zeile (horizontal), in jeder Spalte (vertikal) und in jedem dick umrandeten Block nur einmal das Dreieck, der Kreis, das Quadrat und das Rechteck vorkommt.

Wir wünschen allen Kindern viel Spaß beim Lösen.



Lösung des Zeichensudokus



MÖP FIGURENTHEATER

+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

S.18

Aktionsheft „Relativ verhext“

Spiel: Wo ist nur die Zeit geblieben (+6)



Vorbereitung:

Die Spielleitung kopiert die Vorlage von S.67 auf DIN A3 vergrößert und schneidet jede Uhr einzeln aus.

Spielablauf

Die Spielleitung legt die zwölf Uhren verdeckt durcheinander auf einen Tisch und die Kinder setzen sich darum herum. Nacheinander drehen die Kinder jeweils ein Blatt um und üben das Uhrzeitenlesen. Nennen sie die richtige Uhrzeit, bleibt das Blatt offen liegen, wenn nicht, drehen die es wieder um und der nächste ist an der Reihe.

Sind alle Blätter aufgedeckt, schließen alle Kinder kurz die Augen. Die Spielleitung nimmt eines der Blätter vom Tisch weg. Die Kinder öffnen wieder die Augen und versuchen die fehlende Uhrzeit herauszufinden. Wer als Erster die richtige Antwort weiß oder errät, darf als Nächster eine Uhrzeit wegnehmen, wenn alle Uhren wieder auf dem Tisch liegen.

Spiel: Geld-Memory (+6)

Material

20 blickdichte Plastikbecher, mehrere Ein-, Zwei-, Fünf- und Zehn-Cent-Spielgeld-Münzen

Vorbereitung

Die Becher werden umgestülpt auf einem Tisch verteilt. Die Spielleitung legt unter jeweils zwei Plastikbecher den gleichen Geldbetrag. Dabei können sich z.B. unter einem Becher drei Ein-Cent-Münzen und unter einem anderen Becher eine Zwei-Cent- und eine Ein-Cent-Münze befinden. Die Geldbeträge sind jedoch nicht höher als 10 Cent und jeder Geldbetrag ist nur zweimal in einer bestimmten Höhe im Spiel.

Spielablauf

Wie beim Memory heben die Kinder nacheinander jeweils zwei Becher hoch und vergleichen die beiden Geldbeträge miteinander. Handelt es sich um den gleichen Geldbetrag, dürfen sie die Münzen und die Becher behalten und zwei weitere Becher hochheben. Sollte es sich um zwei unterschiedliche Beträge handeln, decken sie die Münzen wieder mit den Bechern zu und das nächste Kind ist an der Reihe.

Erst wenn alle Geldbeträge eingesammelt wurden, dürfen die Kinder ggf. Mithilfe der Spielleitung ihre Münzen zusammenrechnen. Sieger ist das Kind, das den höchsten Geldbetrag hat.

Variante für jüngere Kinder

Unter 16 Bechern werden alle acht verschiedenen Münzen zweimal versteckt. Die Kinder versuchen nach den Memory-Regeln die gleichen Münzen zu finden.



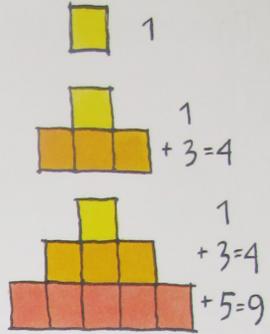


Spiel: Wie hoch ist der Turm (+6)

Wie hoch ist der nächste Turm?

Muster zu finden ist oft der Schlüssel zur Lösung eines Problems (nicht nur in der Mathematik). Wenn du das Muster erst einmal entdeckt hast, kannst du voraussagen, was beim nächsten Schritt passieren wird.

Schau dir die Bilder an! Zuerst ein einsames Viereck. Da alle Seiten gleich lang sind, nennt man es Quadrat. Dann sind es 4 Quadrate und dann 9 Quadrate. Wie viele Quadrate wird der nächste Turm haben?



Zeichne die Figuren ab und zeichne den nächsten Turm und den nächsten und noch mehr.

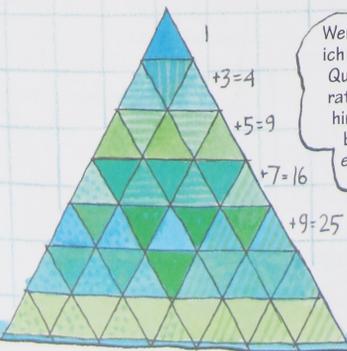
Im vierten Turm hast du 7 Quadrate hinzugefügt. Dann hast du insgesamt $9 + 7 = 16$ Quadrate. So kannst du endlos weitermachen. Schreibe neben die Türme, wie viele Quadrate sie enthalten.

Guck dir die Zahlen 1, 4, 9, 16, 25, 36 ... an (die drei Punkte zeigen an, dass die Zahlen sich endlos fortsetzen). Erkennst du die Serie der Zahlen?

Sie werden Quadratzahlen genannt. Was meinst du, warum sie so genannt werden?

Anstelle von Quadraten kannst du auch Dreiecke zeichnen, deren Seiten alle gleich lang sind. Zuerst zeichnest du ein Dreieck. Dann fügst du drei Dreiecke hinzu. Dann hast du 4 Dreiecke, fügst 5 Dreiecke hinzu und hast insgesamt 9 Dreiecke. Und so kannst du deine Figur immer weiter aufbauen. Wie sieht sie schließlich aus?

(Wenn du willst, kannst du die Dreiecke mit verschiedenen Farben anmalen und bekommst ein Muster.)



Aus "Zahlen, Spiralen und magische Quadrate, Mathe für jeden", Oetinger 2009



Spiel: Dreiecke aus Streichhölzern (+6)



1 Dreieck

3 Streichhölzer

2 Dreiecke

5 Streichhölzer

3 Dreiecke

7 Streichhölzer

4 Dreiecke

Wie viele Streichhölzer?

DU BIST DRAN!

Nimm dir eine Schachtel Streichhölzer.
Für 1 Dreieck brauchst du 3 Streichhölzer, für 2 Dreiecke 5, für 3 Dreiecke 7 und so weiter. Lege immer mehr Dreiecke.

Wieviele Streichhölzer brauchst du für 4, 5 und 6 Dreiecke? Wie viele brauchst du für 10? Und für 11 Dreiecke?

So weit ist es noch ziemlich einfach, die Streichhölzer zu legen und zu zählen. Aber wie viele Streichhölzer brauchst du für 39 Dreiecke? Und für 85 und 100?

Das kann man leichter herausbekommen, wenn man sich eine Tabelle macht, und zwar so:

1	3	= 1+2
2	5	= 1+4 = 1+2x2
3	7	= 1+6 = 1+3x2
4	9	= 1+8 = 1+4x2

Gibt es einen Zusammenhang zwischen der Anzahl der Dreiecke und der der Streichhölzer?

Wie lange willst du das noch machen?

Bis 100.

Ich habe eine mathematische Entdeckung gemacht! Die Zahl nimmt immer gleichmäßig zu.

Aus "Zahlen, Spiralen und magische Quadrate, Mathe für jeden", Oetinger 2009



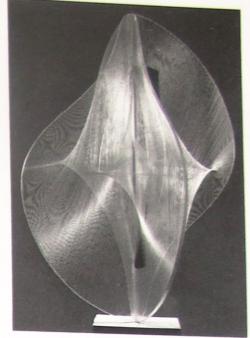


Spiele: Naum Gabo (+7)

Naum Gabo

Naum Gabo ist der Name eines Künstlers. Er wurde 1890 in Russland geboren, wanderte in die USA aus und lebte dort bis zu seinem Tod im Jahr 1977. Er schuf Skulpturen, indem er Fäden zwischen unterschiedlich gelochte Rahmen spannte. Auf diese Weise entstanden hübsche Kurven und Muster. Auch das ist eine Möglichkeit, Ordnung zu schaffen.

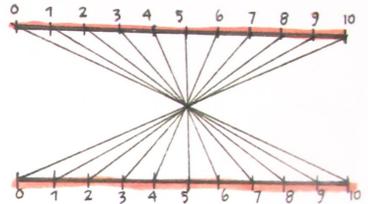
Leicht kann man ein ähnliches Muster bekommen, indem man auf einem Stück Papier zwei gerade Linien zieht, sie in Zentimeter einteilt und jede Markierung nummeriert.



Skulptur von Naum Gabo
Foto: Nationalmuseum

Wir beginnen damit, dass wir zwei Linien ziehen, die parallel sind, das heißt, sie schneiden einander nie, ganz gleich, wie lang wir sie ziehen. Wir teilen beide Linien in 10 Zentimeter auf und markieren jeden Zentimeter. Dann verbinden wir die Zahlen, die zusammen 10 ergeben. Alle Verbindungslinien treffen sich in einem Punkt.

- $0 + 10 = 10$
- $1 + 9 = 10$
- $2 + 8 = 10$
- $3 + 7 = 10$
- $4 + 6 = 10$
- und so weiter

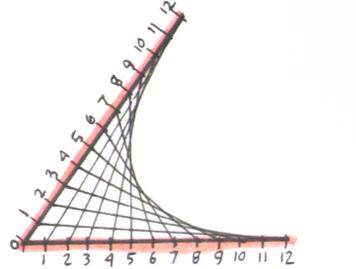


Aber was ergibt es, wenn wir stattdessen zwei eingeteilte Linien nehmen, die in verschiedene Richtungen gehen?

Jetzt können wir die Zahlen miteinander verbinden, die zusammen 13 ergeben.

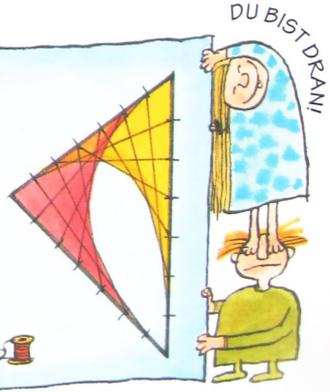
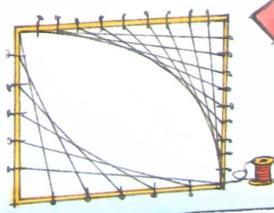
Was für eine hübsche Kurve daraus geworden ist! Obwohl alle Linien, die wir gezogen haben, gerade verlaufen.

- $1 + 12 = 13$
- $2 + 11 = 13$
- $3 + 10 = 13$
- $4 + 9 = 13$
- und so weiter



Ziehe zwei Linien. Markiere und nummeriere mithilfe eines Lineals jeden Zentimeter. Verbinde die Zahlen, zum Beispiel die, die zusammen 17 ergeben.

Du kannst auch Dreiecke oder Quadrate zeichnen und verschiedene Arten, Zahlen miteinander zu verbinden, untersuchen.



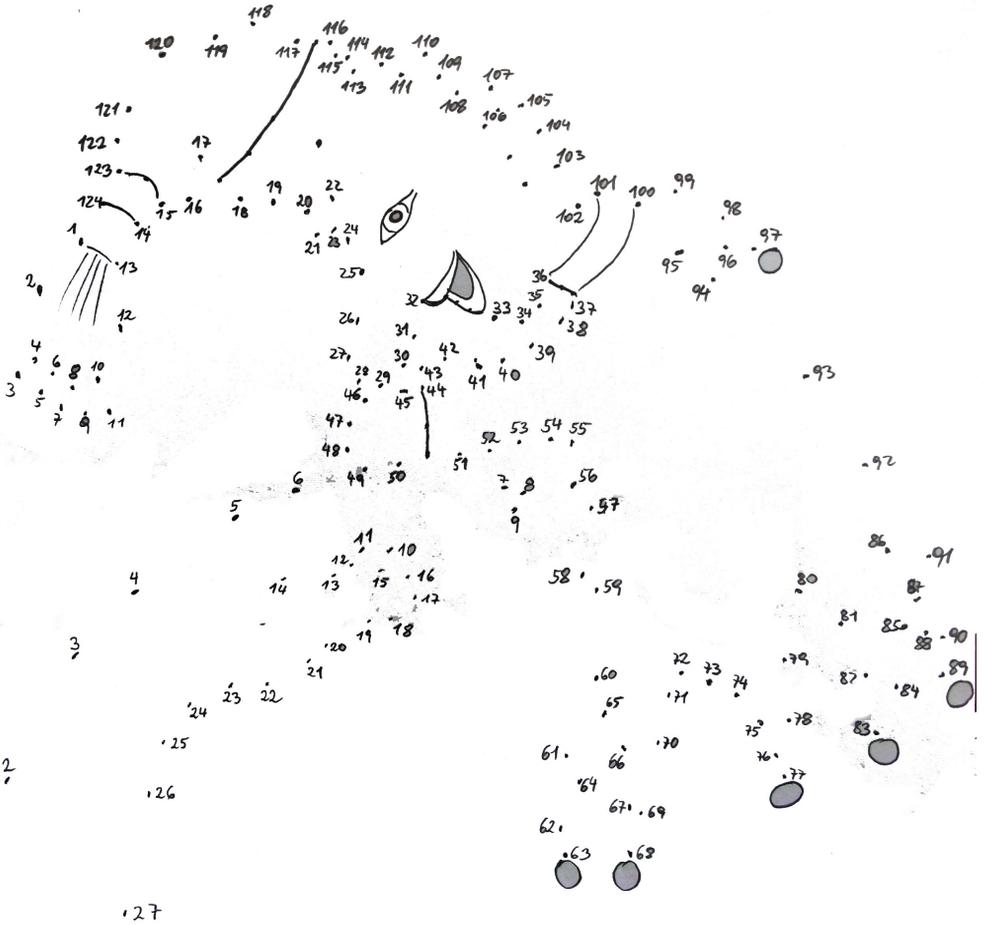
Aus "Zahlen, Spiralen und magische Quadrate, Mathe für jeden", Oetinger 2009



Malen nach Zahlen (+7)



Verbinde einfach die Zahlen, dann siehst du,



Spiel: Perlen in den Händen (+7)

Material: bis zu 5 Perlen pro Kind

Alle Kinder setzen sich um einen Tisch herum und erhalten jeweils bis zu fünf Perlen, die sie in ihrer geschlossenen Hand versteckt halten.

Ein Kind nennt den Namen eines anderen Kindes und öffnet gleichzeitig mit ihm seine Hand mit den Perlen. Es fragt dazu: „Wie viele Perlen sind das insgesamt?“ Die Kinder versuchen so schnell wie möglich die Anzahl der Perlen in den Händen der beiden Kinder zu erfassen. Zur Kontrolle zählen alle gemeinsam die Perlen nacheinander durch. Anschließend wird das Spiel mit einem weiteren Kind aus der Gruppe wiederholt.

Aus: Andrea Erkert, Das Zahlenspiele-Buch, Ökotopia, Münster 2008



MÖP FIGURENTHEATER

+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

S.23

Aktionsheft „Relativ verhext“



Häppchen: Schleckmuscheln (+3)



Häppchen: Schleckmuscheln (+3)



Selbst gemachte Schleckmuscheln

Schütte etwas grobes Salz auf einen Teller. Es dient als Stütze für die Muscheln, in die du 1 oder 2 Bonbons legst. Stell das Ganze für 45 Sekunden in die Mikrowelle ... Öffne dann die Tür und sieh nach. **Fass dabei aber nichts an!** Der Zucker kocht nämlich noch. Warte 5 Minuten, bis alles abgekühlt ist. Mit der Zeit wirst du merken, dass aus manchen Bonbons schöne Schleckmuscheln werden und aus anderen nur eine matschige Pampe!



Aus „Mund auf - Augen zu! Kinder Sancks mit Pfiff“. Gerstenberg

Relativ verhexter, einfach genialer Kuchen (+6)

In eine Schüssel kommen:

3 Eier schwer Zucker, 3 Eier schwer Mehl, 2 Eier schwer Butter
3 EL Milch, 3 TL Backpulver und zum Schluss die 3 Eier!

Nach Belieben kann jetzt geriebene Schokolade, oder geriebene Haselnüsse oder Kokosraspeln oder Mandelsplitter (je 3 Eier schwer) dazugemischt werden. In gefetteter, bemehlter Form bei 180°C dreiviertel Stunden backen.



MÖP FIGURENTHEATER

+43 (0)2236 86 54 55

www.puppentheater.co.at

S.25

Aktionsheft „Relativ verhext“



Englisch: Rätsel „Numbers“ (+4)

Verbinde die Zahlen und die englischen Wörter mit einem Strich. Bestimmt liest dir jemand die englischen Wörter zuerst vor. Rate was sie heißen könnten und ziehe dann den Strich.

three

four

one

five

two

six

eight

seven

ten

nine

1

9

3

2

6

4

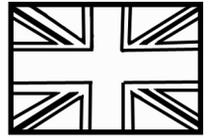
7

5

8

10

English: Mathemagical Formular (+7)



Errate einfach die Lösung nach dem Reim.

One plus two =

For you and for me.

Three minus two =

When two of three are gone.

Four plus six =

You write it with a pen.

Seven minus two =

Bees live in a hive.

Six plus one =

Angels live in heaven.

Ten minus seven =

A ship is always „she“.

Three plus three =

A cocktail you must mix.

Nine plus one =

A peacock wants his hen.

Six minus two =

This is an easy chore.

One plus one =

The best of all are

you.





English: Rätsel „Duration“ (+6)

Verbinde die Worte mit einem Strich.
Zur Hilfe kannst du dir die englischen Worte von jemand vorher aussprechen lassen.

Handwritten German words in rectangular boxes:

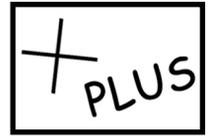
- Nacht
- 2 Wochen
- Stunde
- Monate
- Minute
- Tag
- Semester
- Sekunden
- Woche
- Jahr
- Wochenende

Handwritten English words in oval shapes:

- year
- per night
- day
- hour
- week
- weekend
- months
- minute
- semester
- night
- seconds



Literaturliste und Quellen



Das kleine Farben-Einmaleins, Reinhard Ehgartner, Helga Bansch, Wiener Dom Vlg., 2012

Der Zahlenteufel, Hans Magnus Enzensberger, Hanser Verlag, München 1997

Zahlen, Spiralen und magische Quadrate, Mathe für jeden, Kristin Dahl, Sven Nordquist, Oetinger, Hamburg 2009

König Plus und Rabe Minus, Petra Dreyer, Ruth Schillert, Ökotopia, Münster 2007

Zahlenspiele-Buch, Andrea Erkert, Ökotopia, Münster 2008

Die Krähe, die nicht bis 5 zählen konnte. Geschichten aus der tollen Welt der Zahlen, Eirik Newt, Hanser Verlag, München 2006

Ich bin 1 und Du bist 2. Fröhliche Zahlengeschichten und Gedichte. Carola Henke (Hrsg.), Sybille Hein, Kerle im Verlag Herder, Freiburg 2006

Minus reist um die Welt, Sven Nordquist, Ellermann, Hamburg 2009

Fünfter sein, Ernst Jandl, Norman Junge, Beltz und Gelberg, Weinheim und Basel, 1997

Mit Einstein im Fahrstuhl, Jürgen Teichmann, Thilo Krapp, Arena Vlg. Würzburg 2008

Einstein und die Zeitmaschinen, Luca Novella, Hörbuch, Audiolino

Diese und andere Bücher zu diesem Thema können
Sie bei uns im MÖP Theater-Shop kaufen.
Schul-Kindergarten-Rabatt -10 %!

MÖP Theatershop Öffnungszeiten

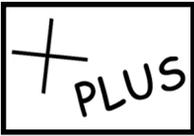
Mo - Fr: 9 - 12 und 15 - 18 Uhr, Sa: 10-13 Uhr
www.puppentheater.co.at, moep@aon.at
Pfarrgasse 2, 2340 Mödling
Tel (0)2236 86 54 55, Fax (0)2236 86 44 29



MÖP FIGURENTHEATER
+43 (0)2236 86 54 55
www.puppentheater.co.at

S.29

Aktionsheft „Relativ verhext“



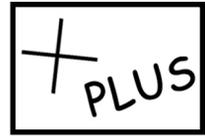
Über das MÖP Figurentheater

Das MÖP Figurentheater bekam 2003 einen fixen Standort in der Mödlinger Fußgängerzone, dort haben Katharina Mayer und Martin Müller ein Theater mit ca. 40 Sitzplätzen eingerichtet. Und dort soll Figurentheater in seiner ganzen Bandbreite gezeigt werden. Das Stückangebot umfasst klassisches Handpuppenspiel, Kasperlstücke, wie modernes Figurentheater mit offener Bühne und verschiedenen Figurenarten, historisches Papiertheater der Biedermeierzeit hat dort seinen Platz, wie moderne, innovative Märchenstücke und Figurentheater für Erwachsene. Es gibt insgesamt etwa 60 Figurentechniken.



Vielfalt am Figurentheater: „Die Kunst des Figurentheaters sollte mit viel Sorgfalt, künstlerischem Einfühlungsvermögen und Leidenschaft betrieben werden“, so Martin Müller, der viele der MÖP Stücktexte verfasst. Das Publikum erfreut sich an den Aufführungen voller Spielfreude und Überraschungen und staunt über die nahezu endlosen Möglichkeiten, die das Figurentheater offenbart. Durch die unterschiedlichsten ästhetischen Verarbeitungsweisen werden unter anderem auch die Grundlagen für die Vielfalt kindlichen Fragens und Nachdenkens gelegt, die sinnlich-ästhetische Verarbeitung von Wirklichkeit gibt der Neugier und dem Forscherdrang Nahrung.





FAX BESTELLFORMULAR +43 (0)2236 86 44 29

Name*: _____

Anschrift*: _____

Telefon*: _____ Mail: _____

*Die Bestellung kann nur mit Angabe dieser Punkte angenommen werden.

Stückzahl

CD Kasperlhits und Kaiserschmarrn (Hörspiel)
ISBN 3-902562-25-0, MÖP 09-003, Preis: 12,95,- €

CD Kasperls Lieder, Tierpark der glücklichen Tiere
ISBN 3-902562-04-8, MÖP 08-001, Preis: 12,95 €

DVD Zähneklappern mit dem Wolf
ISBN 3-902562-21-0, MÖP 07-001, Preis: 14,95 €

DVD Wilder kleiner Engel
ISBN 3-902562-22-6, MÖP 07-002, Preis: 14,95 €

PUZZLE Kasperl im Tierpark, 15. tlg.
ISBN 3-902562-09-9, MÖP 31-001, Preis: 4,95 €

BUCH Der kleine Schnuffiwuz
ISBN 3-902562-02-1, MÖP 32-002, Preis: 14,95 €

BUCH Poldi Platschfuß Pinguin
ISBN 3-902562-00-5, MÖP 32-001, Preis: 14,95 €

CD Wilder kleiner Engel (Hörspiel)
ISBN 3-902562-05-0, MÖP 09-002, Preis: 12,95 €

CD Kraut und Rüben (Hörspiel)
ISBN 3-902562-11-0, MÖP 09-005, Preis: 12,95 €

CD Sauber lachen (Hörspiel)
ISBN 3-902562-12-9, MÖP 09-006, Preis: 12,95 €

CD Der kleine Schnuffiwuz (Hörspiel)
ISBN 3-902562-13-7, MÖP 09-007, Preis: 12,95 €

CD Kasperl haut auf die Pauke
ISBN 3-902562-14-2, MÖP 09-008, Preis: 12,95 €

CD Holzwurm im Schneesturm
ISBN 3-902562-23-4, MÖP 09-001, Preis: 12,95 €

Ab 2011 erhältlich

Ort, Datum: _____ Unterschrift: _____

