

# Finken-Materialien für den Kindergarten

Lernen  
und  
entdecken!



## SANDNER

LERNEN  
[WWW.SANDNER-LERNEN.AT](http://WWW.SANDNER-LERNEN.AT)

Exklusivvertrieb für Finken in Österreich

Telefon 0720 990 758 **NEU**

Fax 0720 990 758 -40 **NEU**

[buero@sandner-lernen.at](mailto:buero@sandner-lernen.at)

[www.sandner-lernen.at](http://www.sandner-lernen.at)

Finken Materialien sind in Österreich ausschließlich bei SANDNER - LERNEN erhältlich.

**Lernen Sie viele unserer  
Produkte unverbindlich an  
Ihrem Kindergarten  
kennen. Wir beraten Sie gerne  
vorab telefonisch.  
Die Lieferung und  
Abholung sind kostenlos.**

**NEU**

**Finken**

## Inhalt

|                                                                                 |       |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <b>Komm zu Wort!</b><br>Sprachförderung/DaZ                                     | 2     |
| <b>Finki, ich &amp; wir</b><br>Alltagsintegrierte Sprachförderung und Inklusion | 3     |
| <b>Frühe Sprachbildung</b><br>Vorkurs · Spielesammlung                          | 4–5   |
| <b>Mit Wuppi unterwegs</b><br>Sprachförderung                                   | 6–7   |
| <b>Wuppis Abenteuer-Reise</b><br>Phonologische Bewusstheit                      | 8–9   |
| <b>LOGICO PRIMO</b><br>Spielerisch lernen                                       | 10–15 |
| <b>Baldur der Zahlendrake</b><br>Mathematische Bildung                          | 16–17 |
| <b>Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)</b>                                | 18–19 |
| <b>Mit Fred durch das Jahr · Forschen mit Fred</b><br>Naturwissenschaften       | 20–21 |
| <b>Affe Bodo klatscht im Takt</b><br>Musik und Rhythmik                         | 22–23 |
| <b>Finkenminis</b><br>Kopiervorlagen für 28 Faltbüchlein                        | 24    |

## Komm zu Wort! Kiga · Vorschule



### Hör-Bilder-Buch für den BOOKii Hörstift

von Julia Hiller



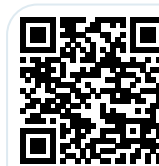
Das Hör-Bilder-Buch aus der „Komm zu Wort!-Reihe fördert mithilfe des separat erhältlichen BOOKii Stiftes das Hörverstehen. Die Kinder können sich allein oder in kleinen Gruppen mit dem Buch beschäftigen und dabei das Tempo selbst bestimmen, zudem sind Wiederholungen unbegrenzt möglich.

Der Wortschatz ist thematisch aufgebaut, Begriffe sind zum Teil in erste kleine Sätze eingebunden. Die Sätze orientieren sich an der gesprochenen Sprache und haben daher eine hohe kommunikative Relevanz im Alltag der Kinder. Jedes Thema beginnt mit einem detailreichen Wimmelbild. Hier können die Kinder mit dem sprechenden Stift auf Entdeckungsreise gehen.

Die zehn Themen stammen aus der unmittelbaren kindlichen Lebenswelt:

- Im Kindergarten
- Unterwegs
- Alles über mich
- Frühling, Sommer, Herbst, Winter
- Auf dem Markt
- Auf dem Bauernhof
- Beim Einkaufen
- Im Zoo
- Zu Hause
- In der Schule

Video im Web



BOOKii Hörstift

3000

45,90 €

[sandner-lernen.at/bookii](http://sandner-lernen.at/bookii)

**Komm zu Wort! Kiga · Vorschule · Hör-Bilder-Buch**

3098 | 39,60 €

DIN-A4-Buch, sprachcodiert, 80 Seiten

[sandner-lernen.at/3098](http://sandner-lernen.at/3098)



# Finki, ich & wir

## Alltagsintegrierte Sprachförderung und Inklusion



### ab 3 Jahren

von Prof. Dr. C. M. Ueffing, B. Vorbach,  
D. Kiem, C. Jährling, L. Holthausen,  
M. Seibert, Dr. M. Risch

Mit „Finki, ich & wir“ fördern und unterstützen Sie alle Kinder im Elementarbereich alltagsintegriert in ihrer Sprachentwicklung. Das Material orientiert sich an der unmittelbaren Lebenswelt der Kinder.

Die Bildkarten, Poster und Erzählbilder bieten eine Vielzahl von Sprechanlässen zu den Themen:

- Ich gehe in die Kita
- Wir turnen und kochen
- Wir entdecken die Natur und die Tiere
- Bald bin ich ein Schulkind

Während das Handbuch die theoretischen Grundlagen liefert, werden in den Themenbüchern Anwendungsmöglichkeiten zur Sprachförderung in ganz konkreter Form aufgezeigt.

Die Finki-Handpuppe dient dabei als Freund, Gesprächspartner, Ideengeber und Kuscheltier.



### Finki, ich & wir

1045 | 262,20 €

4 Poster (DIN A1), 4 Erzählbilder (DIN A3, je 2-fach), 224 Bildkarten mit Register, Ordner mit 1 Handbuch und 4 Themenbüchern, 1 Handpuppe Finki

[sandner-lernen.at/1045](http://sandner-lernen.at/1045)

### Fingerpuppe Finki

1040 | 4,00 €

ab 10 Stück je 3,90 €; ab 20 Stück je 3,80 €; ab 50 Stück je 3,70 €

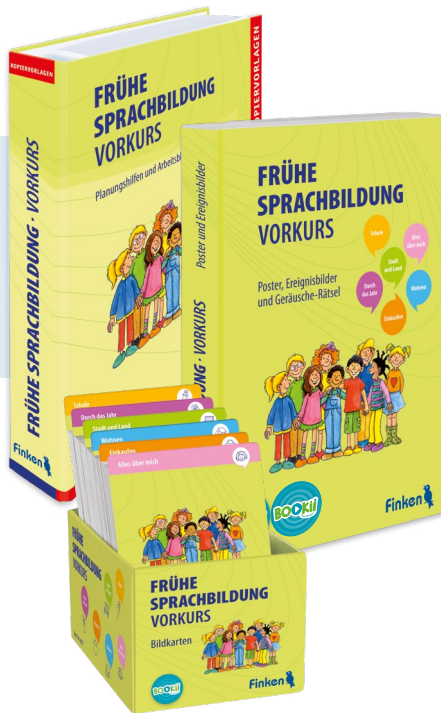
[sandner-lernen.at/1040](http://sandner-lernen.at/1040)

# Frühe Sprachbildung · Vorkurs

BOOKii Hörstift

3000

45,90 €

[sandner-lernen.at/bookii](http://sandner-lernen.at/bookii)

## Zur Sprachbildung in Vorlaufkürsen, Vorschulklassen und im Anfangsunterricht

von Kordula Hirdina, Anneli Reuer,  
Dagmar Rucys, Ulrike Zimmermann

Der Vorkurs „Frühe Sprachbildung“ bietet alles, was Kinder mit geringen Deutschkenntnissen und ohne Lesefähigkeit brauchen, um sich einen alltagstauglichen Wortschatz und grundlegende Strukturen der deutschen Sprache anzueignen.

(Hör-)Verstehen, Erzählanlässe und freies Sprechen stehen im Mittelpunkt der Aktivitäten. So können die Kinder bereits vor dem Schuleintritt im wahrsten Sinne des Wortes „mitreden“ und sprachlich handeln.

## Frühe Sprachbildung · Vorkurs

1650 | 303,30 €

224 Bildkarten (sprachcodiert),  
Ordner mit 64 Kopiervorlagen und  
Planungshilfen, 6 große Poster (DIN A1,  
sprachcodiert), 2 x 6 Ereignisbilder  
(DIN A3, sprachcodiert)

[sandner-lernen.at/1650](http://sandner-lernen.at/1650)


Der Junge  
angelt.



Auf den sprachcodierten  
Bildkarten dreht sich alles um  
Nomen, Verben und Adjektive.



Mit  
Geräusche-  
rätzel!

## Bestandteile:

Alle Poster, Ereignisbilder, Bild- und Geschichtenkarten sind vertont und können mithilfe des separat erhältlichen Hörstiftes zum Sprechen gebracht werden.

Das macht den Vorkurs zum idealen Material für DaZ-Kinder. Sie können in ihrem eigenen Tempo einzelne Wörter und ganze Sätze – auch mehrfach – anhören und so selbstständig ihren Spracherwerb mitgestalten.

Planungshilfen und Arbeitsblätter ermöglichen eine Vertiefung der Inhalte.

## Themen:

Die sechs Themen orientieren sich gezielt an der Lebenswelt der Kinder und regen zum Sprechen, Zuhören, Mitdenken und Erzählen an:

- Schule
- Wohnen
- Alles über mich
- Durch das Jahr
- Einkaufen
- Stadt und Land

Video im Web





# Frühe Sprachbildung · Spielesammlung



## Zur Sprachbildung in Vorlaufkuren, Vorschulklassen und im Anfangsunterricht

Passend zum Vorkurs bietet diese **Spielesammlung** zur frühen Sprachbildung Kindern im Vorschulalter vielfältige Möglichkeiten, ihren erlernten Wortschatz und einfache Strukturen in kommunikativen Situationen und im Spiel anzuwenden.

Mit den Sprachspielen werden authentische Sprechansätze geschaffen. Schon vor Spielbeginn ist sprachliches Handeln gefordert, z. B. bei der Vorbereitung und Organisation des Materials. Später werden Regeln ausgehandelt und der Spielverlauf besprochen.

Das Verstehen und Anwenden der Spielregeln erfordert zudem ein gutes Hörverstehen. Lesekenntnisse sind noch nicht erforderlich. Nach einer Einführung können die Spiele von den Kindern allein gespielt werden.

Da die Kinder unterschiedliche Spracherfahrungen haben, gibt es bei den Spielen viele Differenzierungsmöglichkeiten.

## Frühe Sprachbildung · Spielesammlung

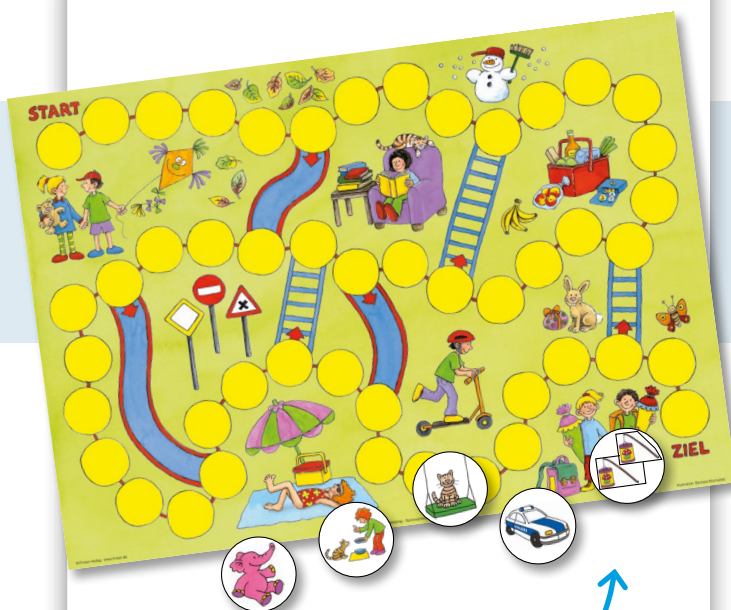
1654 | 169,50 €

1 Spielplan, 6 Lotto-Spielpläne, 90 Lotto-Karten, 7 Memos, 48 Erzählsteine, 3 Kartenspiele, 8 Spielfiguren, 100 Jetons, 1 Würfel und Planungshilfen

[sandner-lernen.at/1654](http://sandner-lernen.at/1654)

Achtung: Erstickungsgefahr!

Wegen verschluckbarer Kleinteile nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



*Erzählsteine zur Beschreibung von Eigenschaften sowie zu Präpositionen und Verben machen das Spielen zu einem Erlebnis.*



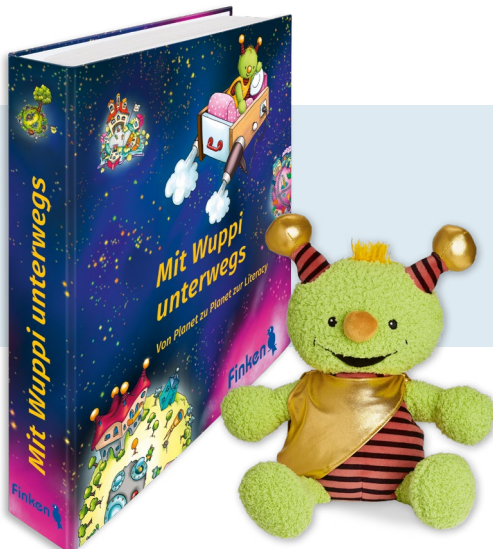
*Bekannte Spielformen wie z. B. Memo und Quartett ermöglichen einen schnellen Einstieg.*



*Zu den Themen „Einkaufen“ und „Wohnen“ gibt es je 6 verschiedene Lotto-Spielpläne mit je 36 passenden Spielkarten.*

# Mit Wuppi unterwegs

## Von Planet zu Planet zur Literacy



von Britta Vorbach, Luise Holthausen,  
Dr. Markus Spreer

Nach dem großen Erfolg des Vorschulmaterials „Wuppis Abenteuer-Reise“ kehrt der beliebte Außerirdische mit neuen Geschichten und spannenden Missionen zurück. Der neue Ordner „Mit Wuppi unterwegs“ beinhaltet Aktionsideen, mit denen die Kinder ihre **Zuhörkompetenzen** ausbauen und spielerisch und handelnd erste Erfahrungen mit **Erzähl-, Sprach- und Schriftkultur** – sprich: mit Literacy sammeln.

Wie sein Vater soll Wuppi König werden. Doch was ein König von Wupp alles können muss, passt ihm gar nicht. Lieber möchte Wuppi fremde Planeten bereisen. Also baut er sich vor der Wahl zum König heimlich ein Raumschiff und fliegt davon. Auf seiner Reise können ihn alle Kindergarten-Kinder begleiten und gemeinsam mit ihm viele Abenteuer erleben. Unterwegs empfängt Wuppi nämlich mit seinen Antennenohren Funksprüche von anderen Planeten, deren Bewohnerinnen und Bewohner rund um das Thema Literacy Hilfe brauchen. Jeder Planet, den die Kinder mit Wuppi besuchen, hat dabei einen anderen Schwerpunkt.

So sind auf Boing alle krank und verlieren ihre Stimmen, auf dem Reim-Planeten ist das Reimen lebenswichtig, auf Planet X findet sich keiner mehr im Schilderwald von

Neustadt 1 zurecht, die Ramba-Zambas brauchen dringend neue Klatschverse und Spiele für ihre Feiern, die Buchis haben nur noch weiße Seiten in ihren Büchern und Drache Binnix hat die Vorlagen zum Herstellen neuer Buchstaben gefressen.

Während „Wuppis-Abenteuer-Reise“ ein Sprachförderprogramm speziell für Vorschulkinder ist, können Sie den Ordner „Mit Wuppi unterwegs“ mit allen Kindern flexibel und ohne große Vorbereitungszeit in Ihrem Kindergarten durchführen.



*Im Handbuch erfahren Sie alles, was Sie zur Durchführung wissen müssen. Wir geben Ihnen pädagogisches Hintergrundwissen zum Thema Literacy an die Hand – genauso wie Tipps rund um den Einsatz des Materials. Außerdem finden Sie hier viele Kopiervorlagen, die die Kinder bei Ihren Weltraumabenteuern benötigen.*



Über die jeweilige Reiseroute informieren sich die Kinder mittels einer fiktiven Weltraumkarte, die dem Ordner als Poster in DIN-A3-Größe beiliegt.



*Das Heft mit den Vorlesegeschichten ist Wuppis „Handbuch für Weltraumreisende“ eine Art Reiseführer, in dem sich in Geschichtenform zu jedem Planeten alle wichtigen Informationen befinden.*

Das besondere Extra: Vertonungen aller Vorlesegeschichten, Wuppis Funksprüche, instrumentale Stücke und alle Geschichtenbilder gibt es zum Download.





## Wuppi Abenteuer beginnt

Wuppi lebt auf dem Planeten Wupp. Wuppi's Vater Wuppix ist der König aller Wuppi-Planeten und Wuppi-Planer. Seit vielen Jahren regiert er gütig und weise über seine Untertanen.

Eines Tages ruft er Wuppi zu sich. „Mein Sohn“, spricht der König feierlich, „bald wird es Zeit, dass ich mein Amt übergebe. Damit du zum König gewählt werden kannst, werde ich dich ab sofort auf diese Aufgabe vorbereiten. Morgen beginnt dein Unterricht.“

Eigentlich hat Wuppi überhaupt keine Lust, König zu werden. Und auf Unterricht hat er schon gar keine Lust. Aber es hilft ihm nichts.

„Als Erstes musst du lernen, richtig zu winken“, erklärt ihm sein Vater. „Das ist wichtig. Alle lieben es, wenn der König ihnen zuwinkt.“ „Aber ich bin doch gar kein König“, widerspricht Wuppi. „Du wirst vielleicht bald zum König gewählt werden“, sagt sein Vater. „Und bis dahin musst du es können.“

So schwer kann es nun wirklich nicht sein, anderen Leuten zu winken, denkt Wuppi. Aber als er es seinem Vater auf dem goldverzierten Balkon des Königs palasts vorführen will, ist es doch nicht so einfach. Soll er mit der rechten Hand winken? Oder mit der linken Hand? Oder mit beiden Händen? Soll er die Hand nach oben oder nach unten halten? Wuppi gerät völlig durcheinander und wedelt so wild mit den Händen herum, dass er beinahe umfällt.

„Huppi-wuppi, das war wohl nichts“, sagt er und hält sich an der Balkonbrüstung fest. „Das musst du besser lernen“, stellt Wuppix kopfschüttelnd fest. „Und nicht nur das. Ein König muss sehr viel können. Hier steht das alles geschrieben.“



© Finken-Verlag · www.finken.de

3

In acht bebilderten Geschichten lernen die Kinder die Planeten und ihre Bewohnerinnen und Bewohner näher kennen.



## Ein Brief von Planet Boing

### Vorbereitung

Kopieren Sie den Begletbrief der Präsidentin und stecken Sie diesen zusammen mit dem Bildrezept in einen Briefumschlag DIN A4. Der Umschlag sollte alle typischen Elemente für Briefpost aufweisen:

1. Absender: Präsidentin Boing | Villa Guck | Planet Boing
2. Die Adresse Ihrer Einrichtung mit dem Zusatz „Für Wuppi“
3. Briefmarke: Hierfür finden Sie eine Auswahl an Welt-raumbriefmarken als Kopiervorlage im Handbuch.

Die Karte mit dem Bildrezept gibt es dreimal (Seite 29, 30 und 31), damit nicht zu viele Kinder auf ein Exemplar zurückgreifen müssen.

Legen Sie den Brief ins Post-Raumschiff (Bauanleitung s. Handbuch Seite 17) und deponieren Sie dieses an einem versteckten Landeplatz.

### Einstieg

Wuppi begrüßt die Kinder heute wieder aufgeregt:

„Hui-ho, Kinder. Gut, dass ihr da seid! Heute Nacht habe ich über meine Antennenhohe mit Planet Boing gefunkt. Die Präsidentin hat sich gemeldet! Hört genau zu, was sie gefunkt hat.“



**PLANET BOING AN WUPPI – GROSSEN DANK FÜR EURE HILFE – ALLES SCHON BESSER – DOCH JETZT SIND AUCH UNSERE ÄRZTE KRANK – KÖNNT IHR FÜR UNS HEILSUPPE KOCHEN? – ENDE**

Damit die Kinder die Botschaft der Nachricht komplett verinnerlichen, spielen Sie sie bei Bedarf mehrmals ab und fragen Sie die Kinder:

- Was ist los auf Planet Boing?
- Um was bitten uns die Boings?

### Post aus dem Weltall empfangen

Bieten Sie an, die Heilsuppe in der Einrichtung zu kochen und überlegen Sie dann gemeinsam eine Antwort auf den Funkspruch. Lenken Sie das Gespräch dahin, dass zunächst ein Rezept für eine Heilsuppe vonnöten ist – danach sollten die Kinder im Antwort-Funkspruch auf jeden Fall fragen. Folgender Text wäre möglich: „Kinder und Wuppi an Planet Boing – Wir kochen die Suppe – Wie geht das? – Ende“



Mit Wuppi unterwegs

21

Planet Boing

## Astronauten-Training: Funksprüche empfangen

### Vorbereitung

keine

### Einstieg

Wuppi möchte heute, dass alle mal ganz leise sind.

Er muss sich konzentrieren:

„Kinder, ich glaube, ich habe einen Funkspruch aus dem Weltall gehört! Hört mal selbst. Ihr müsst ganz leise sein!“

Die Kinder lauschen konzentriert. Je nach Aufmerksamkeitsspanne fragt Wuppi nach 30 Sekunden oder einer Minute, was die Kinder gehört haben. Die Kinder sammeln die Geräusche, z. B. Stimmen aus dem Nebenzimmer, die Heizung, ein Auto, Vögel usw. Wuppi nickt:

„Ja, das ist sehr gut. Das höre ich auch. Ihr habt gute Ohren! Und wisst ihr was: Mit meinen speziellen Antennenhohe kann ich sogar Funksprüche aus dem Weltall hören!“

Alle Kinder, die möchten, können die Antennenhohe von Wuppi einmal vorsichtig berühren – denn sie sind sehr empfindlich! Anschließend sagt Wuppi:

„Wenn ihr mein Raumschiff-Team seid, ist es wichtig, dass ihr eure Ohren trainiert. Das machen wir jetzt.“

### Flüsterrohrspiel

Die Kinder sitzen in einem Kreis. Zunächst einmal wecken alle ihre Ohren auf: Dafür kneten sie sanft und vorsichtig das Äußere ihrer Ohrmuschel von oben nach unten durch.

Nun erhält jedes Kind von Ihnen ein Flüsterrohr – auch Wuppi. Wuppi „flüstert“ Ihnen mit dem Flüsterrohr ein Wort ins Ohr, z. B.: „Raumschiff“ (das spielen Sie natürlich). Sie flüstern dann, was Sie verstanden haben, mit ihrem Rohr dem Kind rechts neben Ihnen ins Ohr und so weiter. Wenn das Wort wieder bei Ihnen ankommt, sagt das letzte Kind das Wort laut: Ist es noch dasselbe?

Nun sind einzelne Kinder mit Flüsterwörtern dran.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich steigern, indem sie mehrere Wörter oder ganze Sätze flüstern, z. B.: „Ein kleines Raumschiff fliegt zum Mond.“



Mit Wuppi unterwegs

11

Reise auf die Erde

Auf den 80 laminierten Karten finden sich 60 Aktionsideen und 20 Karten beinhalten Bildmaterial, das die Kinder für ausgewählte Aktionen benötigen.



## Mit Wuppi unterwegs

1082 | 125,50 €

Ordner mit 80 laminierten Karten,  
1 Heft mit 8 Vorlesegeschichten,  
1 Handbuch, 1 Poster (DIN A3),  
Download mit Audio-Tracks und  
Bildern zu den Geschichten,  
1 Handpuppe Wuppi  
[sandner-lernen.at/1082](http://sandner-lernen.at/1082)

## Fingerpuppe Wuppi

1062 | 4,00 €

ab 10 Stück je 3,90 €; ab 20 Stück je 3,80 €;  
ab 50 Stück je 3,70 €  
[sandner-lernen.at/1062](http://sandner-lernen.at/1062)

## Handpuppe Wuppi

1061 | 25,30 €

[sandner-lernen.at/1061](http://sandner-lernen.at/1061)



# Wuppis Abenteuer-Reise durch die phonologische Bewusstheit



## Übungsprogramm zur Förderung der phonologischen Bewusstheit

von Christiane Christiansen

Wuppi ist ein Außerirdischer vom Planeten Wupp. Er kann all das nicht, was man später zum Lesen- und Schreibenlernen braucht: zuhören, reimen, Silben erkennen. Deshalb schickt ihn sein Vater auf die Erde, damit er in einem Kindergarten „Ohrenkönig“ werden und die phonologische Bewusstheit lernen kann.

Und so kommt Wuppi auch zu den Kindern in Ihrem Kindergarten, um gemeinsam spannende Abenteuer zu erleben.

Und klar, am Ende werden alle mit einer Urkunde belohnt!

Die liebevoll illustrierte Vorlesegeschichte führt in die Rahmenhandlung ein.

Wuppi ist als Handpuppe immer dabei und regt die Kinder zum Mitmachen an. Karten mit „Ohrenaufgaben“ bieten abwechslungsreiche Übungen zur Schulung der phonologischen Bewusstheit.

In den Begleitheften erfahren Sie alles, was Sie zur Durchführung wissen müssen. Ergänzt wird dies durch eine Vielzahl von Kopiervorlagen und Wortlisten, die Sie bei der Vorbereitung und Durchführung unterstützen.





„An Wuppi hängen die Kinder,  
er ist Teil der Gruppe.“

Daniela Pfaffenberger, Erzieherin



## Was lernen die Kinder mit Wuppi?

- **Phonologische Bewusstheit**  
Die Förderung der phonologischen Bewusstheit beinhaltet Lausch- und Reimübungen, Silbenspiele sowie Übungen zur Analyse (Heraushören) und Synthese (Zusammenziehen) von Lauten. Dies sind entscheidende Basiskompetenzen für einen erfolgreichen Schriftspracherwerb.
- **Textverständnis (Literacy)**  
Dieser Bereich von Literacy wird durch den Handlungsrahmen – mit Geschichten von Wuppi – intensiv gefördert. Das Verständnis des Textes führt unmittelbar zur Handlung.
- **Aufmerksamkeit und Konzentration**  
Lauschen, genaues Hinhören und Heraushören fordern und fördern Aufmerksamkeit und Konzentration.
- **Artikulation und Wortschatz**  
Das Programm bezieht sprachlich begleitete Bewegungen ein und erweitert den Wortschatz der Kinder. Dadurch ermöglicht es eine umfassende Sprachförderung.



## Was gibt es noch?

Das Heft „Einführung“ mit

- ausführlichen Hintergrundinformationen
- Hinweisen zur Durchführung
- Erläuterungen zur Arbeitsweise mit den Programmbausteinen

Das Heft „Anhang“ mit

- Material- und Wortlisten
- vielfältigen Kopiervorlagen



Blick ins Produkt



### Wuppis Abenteuer-Reise

1060 | 125,50 €

Ordner mit einem Heft „Vorlesegeschichten“, 80 laminierten Aufgabenkarten, je einem Heft „Einführung“ und „Anhang“, 1 Handpuppe Wuppi  
[sandner-lernen.at/1060](http://sandner-lernen.at/1060)

### Fingerpuppe Wuppi

1062 | 4,00 €

ab 10 Stück je 3,90 €; ab 20 Stück je 3,80 €; ab 50 Stück je 3,70 €  
[sandner-lernen.at/1062](http://sandner-lernen.at/1062)

### Handpuppe Wuppi

1061 | 25,30 €

[sandner-lernen.at/1061](http://sandner-lernen.at/1061)





# LOGICO® PRIMO

## Spielend lernen mit K(n)öpfchen

LOGICO PRIMO ist mit seinen sechs großen, handlichen Schiebeknöpfen das ideale Lernspiel für Kinder im Kindergarten und Vorschule.

Bei LOGICO PRIMO steht das spielende Lernen im Vordergrund. Die Kinder können nach einer kurzen Einführung die Aufgaben selbstständig mit dem Rahmen lösen und kontrollieren. Auf diese Weise erwerben sie grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten und sind motiviert, weiterzulernen.

Die liebevoll gestalteten PRIMO-Karten erhalten Sie als **LOGICO-Sets mit je 16 Aufgabenkarten** zu unterschiedlichen Themen oder als **komplettes Sprachförderprogramm in zwei Boxen**.

Der passende **PRIMO-Rahmen** zum Lösen der Aufgaben ist äußerst stabil und ohne Einzelteile, die verloren gehen könnten. Die mit dem Rahmen verbundenen Knöpfe lassen sich zum Lösen der Aufgaben mühelos verschieben.

Video im Web



## LOGICO® – So funktioniert's

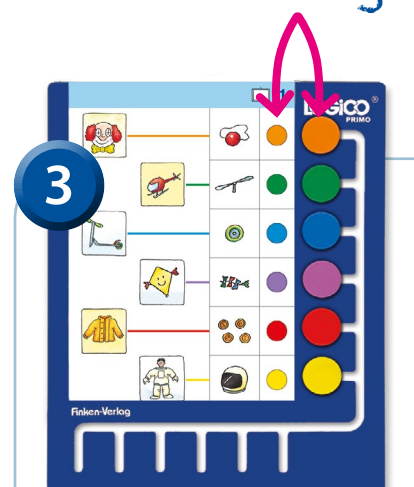
richtig



Die LOGICO-Karte in den Rahmen schieben und los geht's.



Jede Aufgabe ist mit einem Farbpunkt gekennzeichnet. Das Kind schiebt den dazu passenden Knopf zur entsprechenden Lösung.



Zur Kontrolle die Karte entnehmen, umdrehen und wieder in den Rahmen schieben. Das Kind vergleicht die Farbkнопfe mit den Farbpunkten auf der Karte. Entsprechen sie einander, ist die Aufgabe richtig gelöst.



## Sachthemen



### Ich ziehe mich an

ab 3 Jahren

- Sachwissen über Kleidung erlangen (z. B. Materialien, Verschlüsse, Muster)
- Sich in der richtigen Reihenfolge und der Witterung gemäß anziehen
- Kleidungsstücke und deren Besonderheiten erkennen

[sandner-lernen.at/3263](http://sandner-lernen.at/3263)



### Natur und Tiere

ab 3 Jahren

- Schattenbilder – Früchte, Vögel, Blumen und Blätter
- Tiere suchen – auf der Wiese, am Strand und am Teich
- Heimische Tierkinder ihren Eltern zuordnen
- Bildausschnitte zuordnen

[sandner-lernen.at/3248](http://sandner-lernen.at/3248)



### Suchen und finden – Wilde Tiere

ab 5 Jahren

- In Wimmelbildern Tiere wiederfinden
- Schatten-, Umriss- und Spiegelbilder zuordnen
- Logische Beziehungen herstellen

[sandner-lernen.at/3270](http://sandner-lernen.at/3270)



### Jahreszeiten

ab 5 Jahren

- Zeitliche Abfolgen erkennen und festlegen
- Zuordnen nach Mustern
- Zählen (z. B. Käfer-Punkte)
- Formen erkennen

[sandner-lernen.at/3244](http://sandner-lernen.at/3244)



### Fahrzeuge kennenlernen

ab 5 Jahren

- Sachwissen zu über 60 verschiedenen Fahrzeugen sammeln
- Zuordnen: Funktion, (Mit-)Fahrer, Antrieb, Ladung
- Erkennen: Früher-heute, Modelle, Gemeinsamkeiten und Unterschiede
- Charakteristische Bestandteile finden

[sandner-lernen.at/3257](http://sandner-lernen.at/3257)



### Forscher-Rätsel mit Fred

ab 5 Jahren

- Fehlendes entdecken – auf Freds Materialtischen
- Formen erkennen und zuordnen – in Freds Labor
- Unterschiede erkennen
- Experimentiermaterialien entdecken

[sandner-lernen.at/3249](http://sandner-lernen.at/3249)



### Im Straßenverkehr

ab 5 Jahren

- Rechts-links-Orientierung
- Räumliche Orientierung
- Veränderte Perspektiven erkennen und einnehmen
- Zusammenhänge erkennen (z. B. Verkehrsschilder zuordnen)

[sandner-lernen.at/3247](http://sandner-lernen.at/3247)

## Frühe mathematische Bildung



### Farben und Formen

ab 3 Jahren

- Farben unterscheiden
- Schattenbilder
- Formen unterscheiden
- Farben u. Formen erkennen, Reihenfolgen fortsetzen

[sandner-lernen.at/3239](http://sandner-lernen.at/3239)



### Formen erkennen

ab 3 Jahren

- Formen und Körper unterscheiden
- gleiche Formen und Körper zuordnen
- halbierte Formen vervollständigen
- Formen in Bildern wiederfinden

[sandner-lernen.at/3268](http://sandner-lernen.at/3268)



### Ordnen und sortieren

ab 5 Jahren

- Dinge sortieren – was passt dazu? Und was passt nicht?
- Ordnungskriterien herausfinden
- Klassifizieren – was passt zu welchem Oberbegriff? Und was passt nicht?

[sandner-lernen.at/3266](http://sandner-lernen.at/3266)



### Mengen und Zahlen

ab 5 Jahren

- Mengen erfassen
- Zusammenzählen
- Zahlenreihen
- Mengen vergleichen

[sandner-lernen.at/3237](http://sandner-lernen.at/3237)



### Rechts – links, oben – unten

ab 5 Jahren

- Positionen im Raum erfassen und zuordnen
- Richtungen unterscheiden
- Raum-Lage-Orientierung
- Spiegelbilder erkennen

[sandner-lernen.at/3252](http://sandner-lernen.at/3252)



### Erstes Rechnen mit Bildern

ab 5 Jahren

- Addition – Materialien sammeln
- Subtraktion – Dinge verschenken
- Multiplikation – Teilmengen Gesamtmengen zuordnen
- Division – Mengen verteilen

[sandner-lernen.at/3256](http://sandner-lernen.at/3256)



### Zählen und vergleichen

ab 5 Jahren

- Gleiche Mengen erfassen
- Dinge zählen
- Mengen vergleichen
- Zusammenzählen

[sandner-lernen.at/3238](http://sandner-lernen.at/3238)



### Zahlen entdecken mit Baldur

ab 5 Jahren

- Anzahlen bilden
- Anzahlen vergleichen
- Ab- und Auszählen
- Mengen zerteilen
- Ziffernfolgen

[sandner-lernen.at/3258](http://sandner-lernen.at/3258)



**PRIMO-Set**  
je 20,60 €

## Konzentration/Wahrnehmung/Logik



### Mit Finki in der Kita

ab 3 Jahren

- Kategorien bilden
- Gleiche Mengen finden
- Puzzleteile verbinden
- Schattenrisse dem Originalbild zuordnen

[sandner-lernen.at/3254](http://sandner-lernen.at/3254)



### Erste Logik-Spiele

ab 3 Jahren

- Fehlende Bildteile ergänzen
- Gegenstände zuordnen
- Paare finden
- Puzzleteile zuordnen

[sandner-lernen.at/3241](http://sandner-lernen.at/3241)



### Märchenhaft kombinieren

ab 3 Jahren

- Schattenbilder erkennen
- Fehlende Details logisch zuordnen
- Muster fortführen
- Motive in gleicher Reihenfolge finden

[sandner-lernen.at/3269](http://sandner-lernen.at/3269)



### Finki kommt in die Schule

ab 5 Jahren

- Silben klatschen anhand typischer Schullbegriffe
- Zählen und Teilmengen erkennen
- Fehlendes entdecken
- Bildausschnitte in ein Gesamtbild einfügen

[sandner-lernen.at/3255](http://sandner-lernen.at/3255)



### Ästhetische Bildung

ab 5 Jahren

- Reale Dinge in abstrakten Bildern wiedererkennen
- Farben, Mal-, Druck- und Schreibwerkzeuge kennenlernen und unterscheiden
- Muster entstehen, Muster erkennen und unterscheiden
- Farbkreis, Farbverläufe

[sandner-lernen.at/3264](http://sandner-lernen.at/3264)



### Allererstes Codieren

ab 5 Jahren

- Abläufe schrittweise planen
- Reihenfolgen erkennen und einhalten (Sequenzen)
- Aufgaben zur Lösung in Teilaufgaben zerlegen
- Sich wiederholende Tätigkeiten zusammenfassen
- In Aufgaben Muster erkennen

[sandner-lernen.at/3259](http://sandner-lernen.at/3259)



### Wahrnehmung

ab 5 Jahren

- Rechteckige Bildausschnitte in ein Gesamtbild einfügen
- Fehlende Puzzleteile in ein Gesamtbild einfügen
- Gleiche Bilder wiedererkennen
- Zu Schattenbildern die Farbbilder finden

[sandner-lernen.at/3245](http://sandner-lernen.at/3245)



## Konzentration und Logik

ab 5 Jahren

- Ein Bild ist anders
- Fehlendes entdecken
- Mengen erfassen
- Bilder drehen

[sandner-lernen.at/3240](http://sandner-lernen.at/3240)



## Muster und Strukturen

ab 5 Jahren

- Strukturen unterscheiden
- Muster erkennen
- Schattenbilder

[sandner-lernen.at/3262](http://sandner-lernen.at/3262)



## Wahrnehmen, denken, kombinieren

ab 5 Jahren

- Gleiches wiederfinden
- Bilder vervollständigen
- Muster erkennen
- Analogien bilden

[sandner-lernen.at/3267](http://sandner-lernen.at/3267)

# LOGICO®-Vorschulbox zur Sprachförderung

## Basis-Sprachförderung in der Kleingruppe

von Andrea Haufe, Beate Sohrmann, Ines Vietze



Die Übungskarten dieser LOGICO-Box bieten eine Vielzahl an Illustrationen und Geschichten zur Sprachförderung von Kindern ohne oder mit nur geringen Deutschkenntnissen.

Zur Gruppenarbeit ist jede Karte dreimal vorhanden. Das gibt die Möglichkeit, LOGICO PRIMO gleichzeitig mit mehreren Kindern zur regen Kommunikation zu nutzen.

Spannend wird die Unterhaltung, wenn die Kinder die Aufgaben lösen und sich selbst mit den LOGICO-Rahmen kontrollieren. Auf diese Weise wird LOGICO PRIMO zum Sprachförderprogramm – spielerisch und ganz nebenbei.

## Übungsbereiche:

- Phonologische Bewusstheit
- Logisches Denken
- Begriffsbildung
- Bildfolgen

## Vorschulbox zur Sprachförderung LOGICO-Box PRIMO

3260 | 116,20 €

144 LOGICO-Karten, Register, Begleitheft

[sandner-lernen.at/3260](http://sandner-lernen.at/3260)

## Vorschulbox zur Sprachförderung mit 3 PRIMO-Rahmen

3261 | 172,80 €

[sandner-lernen.at/3261](http://sandner-lernen.at/3261)



**PRIMO-Set**  
je 20,60 €

## Rund um Sprache



### Erkennen und benennen

ab 3 Jahren

- Zusammenhänge erkennen
- Visuelle Wahrnehmung – Was fehlt?
- Unterschiede und Gemeinsamkeiten
- Abfolgen – Was passiert als Nächstes?

[sandner-lernen.at/3243](http://sandner-lernen.at/3243)



### Sprache erforschen mit Wuppi

ab 5 Jahren

- Schilder und Piktogramme zuordnen
- Wörter mit gleichen Lauten verbinden
- Reimwörter finden
- Wörter in Silben zerlegen

[sandner-lernen.at/3265](http://sandner-lernen.at/3265)



### Laute und Buchstaben

ab 5 Jahren

- Wörter mit gleichen und nicht passenden Anlauten erkennen
- Buchstaben anhand von Anlautbildern kennenlernen
- Reimwörter finden

[sandner-lernen.at/3253](http://sandner-lernen.at/3253)



### Bilder und Laute

ab 5 Jahren

- Zusammengesetzte Nomen aus Bildern (Bsp. Fuß + Ball = Fußball)
- Formen unterscheiden
- Gleiche Laute erkennen
- Reimpaare bilden

[sandner-lernen.at/3242](http://sandner-lernen.at/3242)



### Bilder-Rätsel

ab 5 Jahren

- Fehlende Teile eines Bildes richtig zuordnen
- In einer Bilder-Reihe das fehlende Bild ergänzen
- Bilder in eine zeitliche Reihenfolge bringen
- Bildergeschichte ordnen

[sandner-lernen.at/3246](http://sandner-lernen.at/3246)



### LOGICO-Rahmen PRIMO

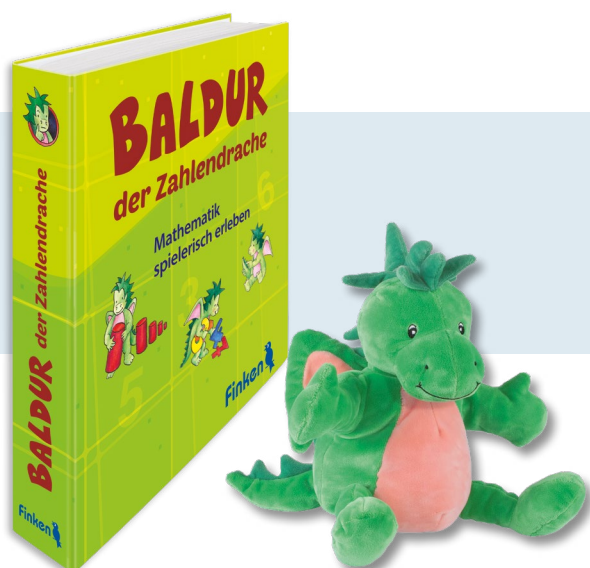
|      |                |         |
|------|----------------|---------|
| 3201 | einzel         | 21,70 € |
|      | ab 10 Expl. je | 21,20 € |
|      | ab 20 Expl. je | 20,70 € |

[sandner-lernen.at/3201](http://sandner-lernen.at/3201)



## Baldur der Zahlendrache

### Mathematik spielerisch erleben



von Dr. Aljoscha Jegodtka

Baldur ist ein kleiner, neugieriger Drache. Er lebt in einer Höhle und wie es sich für einen Zahlendrachen gehört, mag er alles, was mit Mathematik zu tun hat. Wie gut, dass Baldur im Drachenberg so viele Schätze gesammelt hat! Diese kann er zählen, ordnen, sortieren, vermessen und wiegen – er kann bunte Muster aus ihnen legen oder geometrische Formen in ihnen entdecken u.v.m.

In **64 Spiel- und Aktionsideen** lädt Baldur die Kinder ein, es ihm gleichzutun. Diese Ideen sind das Herzstück des Ordners und beinhalten ein komplettes didaktisches Konzept zur frühen mathematischen Bildung. Die Aufteilung in folgende fünf Themenbereiche schafft Übersicht und bietet Ihnen jederzeit die Möglichkeit, eine gezielte Auswahl zu treffen:

- Ziffer, Zahl und Menge,
- Ordnen und Sortieren,
- Muster und Symmetrie,
- Wiegen, Messen & Vergleichen sowie
- Raum und Geometrie

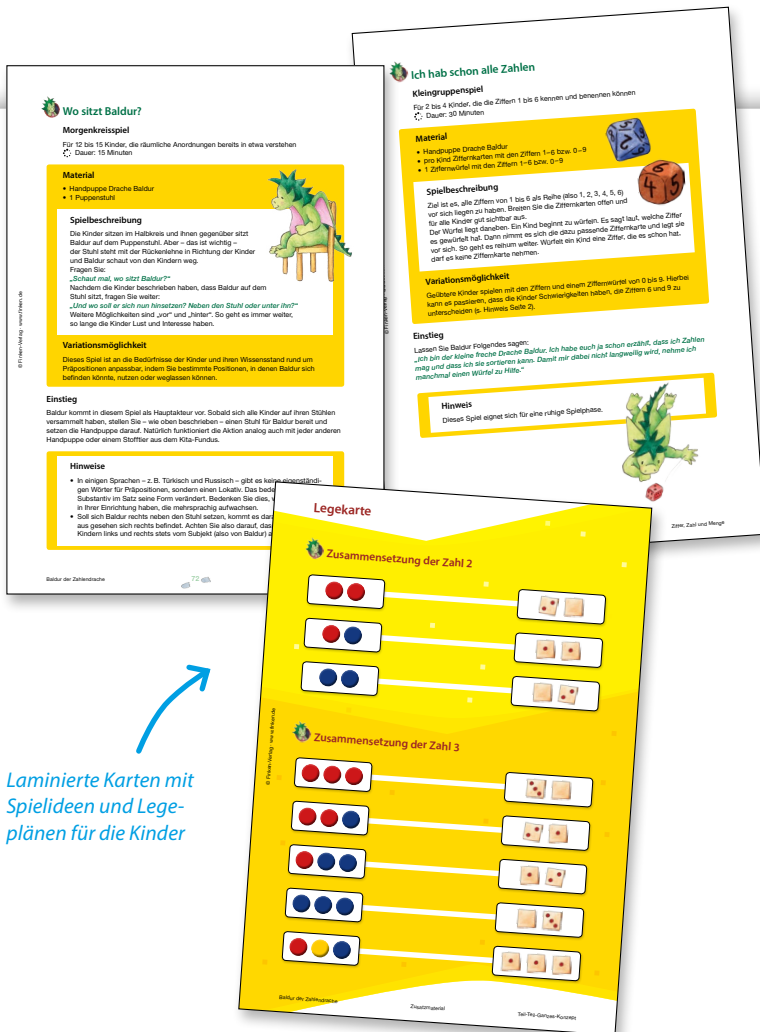
Auf stabilen DIN-A4-Karten finden Sie bis zu zwei Spiele. Bei jedem ist vermerkt, welches Vorwissen die Kinder benötigen, um welche Art von Spiel es sich handelt und wie lange es dauert. Die Spiele bieten zudem Differenzierungsmöglichkeiten für geübtere und weniger geübte Kinder.



Feuer und Flamme für  
Zahlen, Formen und  
Größen!







Laminierte Karten mit  
Spielideen und Lege-  
plänen für die Kinder



Das Handbuch enthält zusätzlich zahlreiche  
Kopiervorlagen für die einzelnen Spiele.

Video im Web



Blick ins Produkt



### Baldur der Zahlendrake

1095 | 125,50 €

Ordner mit 64 laminierten Karten,  
1 Handbuch, 104 Spielkarten, 2 Postern  
(DIN A3), 1 Handpuppe Baldur  
[sandner-lernen.at/1095](http://sandner-lernen.at/1095)

### Handpuppe Baldur

1056 | 25,30 €

[sandner-lernen.at/1056](http://sandner-lernen.at/1056)



Durch den übersichtlichen und klar strukturierten Aufbau des Materials können Sie mit den Kindern **ohne lange Vorbereitung** direkt starten. In der Regel sind die benötigten Materialien im Kindergarten vorhanden oder Bestandteil dieses Materialpakets. Dazu gehören Spielkarten für einzelne Spiele, Poster, Spielpläne, Bildkarten und Kopiervorlagen.

Die beiden **Poster** geben einen Einblick in Baldurs Drachenhöhle. Hiermit lernen Kinder auf anschauliche Weise die Zahlen von 0 bis 5 bzw. von 0 bis 10. Außerdem erfahren sie, welche Flächenformen und welche dreidimensionalen Körper es gibt.

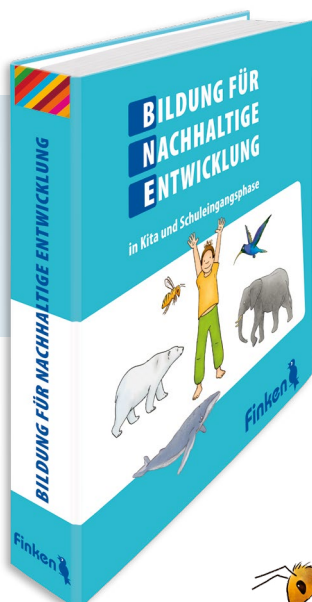
Zu den **104 Spielkarten** gehören – neben Memokarten mit Würfelaugen – Ziffernkarten und sogenannte „Baldurkarten“. Besonders anschaulich zeigen diese den jeweiligen Kartenwert auf dreierlei Art: mit Ziffern, als Menge und als Fingerbild.

Im **Handbuch** finden Sie anknüpfend an die Spielideen ausführliche Erläuterungen zu allen wichtigen Bereichen der frühen mathematischen Bildung im Kindergarten.

Zudem erhalten Sie einen Überblick, wie Sie die Materialien einsetzen können.

Baldur ist als **Handpuppe** Teil des Materialpakets und bei jedem Spiel dabei. Gemeinsam mit ihm entwickeln Kinder auf spielerische Weise erste mathematische Kompetenzen.

# Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) im Kindergarten und Schuleingangsphase



## Projektordner

von Matthias Kunstmann,  
Johanna Rummel, Naomi Wille  
mit einem Vorwort von Dr. Prof. Gisela Lück

Mit diesem Ordner gelingt es pädagogischen Fachkräften, bereits Kinder altersgerecht für das UNESCO-Programm „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ zu interessieren und zu sensibilisieren. Dabei können die Kinder stets eigenaktiv handeln und sich **kindgerechten Projekten und Aktivitäten** selbstständig widmen.

Die Karten zu den Aktivitäten und Projekten bilden das Kernstück des Ordners. Hier werden die Kinder z.B. für Umweltprobleme wie Waldabholzung und Klimawandel sensibilisiert sowie mit altersgerecht aufbereiteten **Geschichten, Informationen und konkreten Aktionen** zum Handeln und Ausprobieren angeregt.

## Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

1097 | 110,00 €

Ordner mit 48 laminierten Karten, 1 Handbuch, Register, 2 Postern (DIN A3)  
[sandner-lernen.at/1097](http://sandner-lernen.at/1097)

Video im Web



Die Begleittiere stehen für unterschiedliche Lebensräume, auf deren Problematiken – wie z. B. die Plastikvermüllung der Meere – aufmerksam gemacht wird.

## Hilfreiches für die Umsetzung in der Gruppe

- Ausführliche Beschreibungen der Aktionen/Projekte
- Gestaltungsvorschläge und Ideen für Experimente
- Umfangreiches, kindgerechtes Bildmaterial zu jedem Thema
- Anregungen zu philosophischen Gesprächen (z. B. „Typisch Mädchen, typisch Junge ...“ oder „Jung und Alt“)
- Fotoimpressionen und ein Kurzfilm

## Themen:

Der Ordner behandelt fünf Bereiche der kindlichen Lebenswelt, in denen Bildung für nachhaltige Entwicklung gelingen kann. Jedem Thema ist ein Tier zugeordnet, das die Kinder z. B. bei ihrem ressourcenschonenden Verhalten motiviert und unterstützt.

- Ernährung
- Ich und wir
- Müll
- Rohstoffe
- Klima



Das Handbuch beschreibt die „Agenda 2030“ und die Ziele für nachhaltige Entwicklung. Dort finden Sie auch Kopiervorlagen und Dokumentationsübersichten.





## UPCYCLING

Viele Verpackungen brauchen Sie nicht zu entsorgen, sondern sie lassen sich sehr gut für Gestaltungsaaktionen nutzen. Die beschriebenen Projekte sind lediglich Beispiele. Begreifen Sie z. B. im Stillzweck: Welche Nahrungsmittel liegen auf dem Frühstückstisch und wie waren diese verpackt? Wieviel Verpackung hat das heutige Frühstück erzeugt? Wer hat eine Idee, was wir damit herstellen können?

### Ziele / Kompetenzen

- Dinge umfunktionieren und neue Ausdrucksmöglichkeiten finden
- Kreativität und Fantasie entdecken

### Einstieg

So können Sie in das Thema einführen:  
Bei der Zubereitung einer Mahlzeit fällt leider oft viel Verpackungsmüll an. Nahezu jedes Nahrungsmittel hat eine eigene Verpackung. Bei einem Käsebrötchen sind schon drei verschiedene Verpackungen zu sehen: Das Brot war in einer Papier- oder Plastikverpackung, die Butter war in einem beschichteten Papier, der Käse war in einer Plastikverpackung. Stellt euch vor, alle Kinder aus unserer Kita werfen allein für das Frühstück drei Verpackungen in den Müll. Da kommt schnell viel Abfall zusammen und der Müllberg wird immer größer. Aber die Verpackungen müssen nicht gleich weggeworfen werden. Häufig lässt sich daraus noch etwas Tolles machen.

### Material

- Pro Kind oder pro Kleingruppe:
  - 1 Eierkarton (für sechs oder zehn Eier)
  - bunte Papiere, Schaschlikspieße, Streichhölzer, Schnur (ca. 3 Meter), Holzstock
  - Plastikdeckel, Glasma- oder Temperafarbe
  - Getränkekartons, Kinderschere und Klebstoff, umweltfreundliche Acrylfarbe, Tonpapier; nach Bedarf: Kullerausier, Laternenstab mit elektrischer Leuchte und Transparentpapier

### Aktionsbeschreibung

- Dauer: etwa 1 Stunde

Aus Eierkartons lassen sich viele neue tolle Sachen gestalten, eine davon ist ein Segelboot. Vorsichtig entfernen die Kinder den Deckel des Eierkartons und malen die untere Hälfte der Eierkartons in ihrer Lieblingsfarbe an. Dann schneiden sie passend zur Größe der Eierkartons lange Rechtecke oder rechtwinklige Dreiecke aus buntem Papier. Diese bilden mithilfe der Schaschlikspieße das Segel.

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Dann bohren die Kinder an einer Seite des Eierkartons ein kleines Loch, durch das sie eine Schnur führen. An der Innenseite befestigen sie die Schnur an einem kleinen Streichholz, sodass sie nicht durch das Loch rutschen kann. An der Außenseite machen sie das Ende der langen Schnur an einem Holzstock oder etwas Ähnlichem fest. Nun sind die Segelboote fertig und können prima auf „Bodenwasser“ segeln, wasserfest sind sie nicht. Für die Segelregatta setzen sich die Kinder auf einer freien Fläche in eine Reihe und legen direkt vor sich eine Ziellinie fest. Wenn möglich kleben sie dafür ein Stück Kreppband auf den Boden. Nach dem Startschuss wickeln die Kinder, so schnell sie können, die Schnur um den Holzstock auf. Das Kind, dessen Schiff zuerst die Ziellinie erreicht hat, hat gewonnen.

Viele Joghurtbecher oder andere Verpackungen, z. B. von Frischkäse, haben einen transparenten Plastikdeckel. Aus den Deckeln können einzigartige „Gemälde“ werden. Sie lassen sich gut mit Glasma- oder Temperafarbe bemalen und als buntes Mosaik am Fenster aufhängen. Zusammengesetzt können sie ein ganzes Fenster füllen.

Die Getränkekartons lassen sich vielseitig einsetzen. Mit Acrylfarbe bemalt oder mit Tonpapier beklebt dienen sie als Häuser, Monster oder Laternen. Die Kinder können nach ihren Wünschen Fenster und Türen auf die Kartons malen oder diese ausschneiden, sodass am Ende eine ganze Stadt entsteht. Ein bisschen Warte sorgt für „den Rauch in den Schornsteinen“.

Für die Monster schneiden die Kinder ein großes Loch für das Maul und kleben aus Tonpapier scharfe Zähne daran. Nun fehlen noch die Augen und eine individuelle Bemalung. Oder: Mithilfe von Transparentpapier und einem Laternenstab mit elektrischem Lämpchen können die Kinder aus den Getränkekartons ihre eigenen Laternen für den nächsten Umzug herstellen.

### MOTIVATION

Nutzen Sie das Poster „Die Begleittiere“ und lassen Sie den Wal „erzählen“, was die Kinder tun können:  
„Wir versuchen, wenn möglich, auf Verpackungen zu verzichten. Das ist leider gar nicht so einfach. Ansonsten achten wir darauf, dass wir den Abfall entweder in der richtigen Mülltonne entsorgen, oder wir verwerten ihn und machen etwas ganz Neues daraus.“

### Tipp

Die Kinder können schon eine Zeit vor dem Projekt beginnen, leere Joghurtbecher und Getränkekartons usw. zu sammeln und sich so einen Vorrat an Materialien für Upcycling-Ideen aneignen.

### Abschluss

Mit Einverständnis der Kinder präsentieren Sie in einer Upcycling-Ausstellung die fertigen Kreationen im Rahmen eines Kita- oder Schulfestes. Sie können die Ausstellung auch thematisch organisieren: Abfälle von einer Mahlzeit erhalten eine Fläche oder Abfälle von Ausflügen, der Abfall einer Holzwerkstatt usw. und alles, was daraus entstanden ist.

Bildung für nachhaltige Entwicklung

58

Müll



## DIE ERDE HAT FIEBER

Auch sehr junge Kinder bekommen mit, dass es immer häufiger extreme Wetterlagen gibt. Vielleicht war das nicht immer so. Die Kinder können ihre Eltern und Großeltern zum Wetter in ihrer Kindheit befragen. Doch was hat das Wetter mit dem Klima zu tun? Wie unterscheiden sich Wetter und Klima? Auf dieser Karte lernen die Kinder, wie beides zusammenhängt und wie es sich unterscheidet, und sie werden für die Probleme, die der Klimawandel mit sich bringt, sensibilisiert.

### Ziele / Kompetenzen

- eine Vorstellung bekommen, was der Klimawandel für Folgen hat
- erkennen, was gerade wichtig in der Gesellschaft ist

### Einstieg

So können Sie beginnen:  
„Inabsondere in den Sommermonaten an sehr heißen Tagen wird viel über den sogenannten Klimawandel gesprochen. Es regnet weniger, die Tage werden wärmer, dafür nehmen Stürme und Naturkatastrophen wie Überschwemmungen zu. Insgesamt hat sich die Temperatur auf der Erde erhöht. Die Erde hat sozusagen Fieber. Eisberge und Gletscher schmelzen. Dadurch steigt der Meeresspiegel. Das Wasser gefährdet Inseln und Küsten sowie die Menschen und Tiere, die dort leben.“

Was ist der Unterschied zwischen Klima und Wetter? Wetter erleben wir jeden Tag. Wir sehen es, wenn wir aus dem Fenster schauen. Wir fühlen es.

Das Klima erforschen die Wissenschaftler\*innen über einen Zeitraum von 30 Jahren rund um den Globus. Die Klimaerwärmung hat mit dem Verhalten des Menschen zu tun. Um unsere Erde liegt eine Schutzschicht – die Atmosphäre. Sie lässt die Sonnenstrahlen zur Erde durch. Doch viele Treibhausgase von Autos, von Fabriken und von puspelnden Rindern gelangen in die Atmosphäre. Die Wärmestrahlen können Treibhaus zur Erde zurück.

Bildung für nachhaltige Entwicklung

### Material

- Biskarte „Der Naturforscher Alexander von Humboldt“ Seite 85–86
- flache Glasschale, farbiger Klebstreifen oder Filzstift
- Knetmasse
- mehrere Eiswürfel (ca. 10–15 Stück), abhängig vom Durchmesser der Glasschale

### Aktionsbeschreibung

- Dauer: etwa 30 Minuten

Die Kinder formen aus der Knetmasse eine kleine Insel mit Palmen, Tieren und Menschen. Der Boden (die Insel) sollte eine Dicke von mindestens 1 cm haben. Nun legen die Kinder die Insel in die Glasschale und gießen vorsichtig Wasser hinein, sodass die Insel ca. 0,8 cm im Wasser liegt. Die Inseloberfläche soll trocken bleiben. Von außen markieren die Kinder den Wasserstand mit einem farbigen Klebstreifen oder Filzstift. Nun geben sie mehrere Eiswürfel (abhängig vom Durchmesser der Glasschale) ins Wasser und warten, bis das Eis schmilzt. Hat sich nach dem Schmelzen des Eises der Wasserstand verändert? Ist die Insel noch bewohnbar?

Einer der wichtigsten Naturforscher und Wissenschaftler seiner Zeit war Alexander von Humboldt (1769–1859). Er war der Erste, der die Zusammenhänge in der Natur erkannte und vor den Folgen des vom Menschen verursachten Klimawandels und vor der Abholzung des Regenwalds warnte. Über ihn können die Kinder auf Seite 85–86 mehr erfahren.

### MOTIVATION

Nutzen Sie das Poster „Die Begleittiere“ und lassen Sie den Eisbären „erzählen“, was die Kinder tun können:

„Am Nordpol gibt es unendlich viele Kilometer weit Eisschollen, die ganz fest sind und dicht an dicht übereinanderliegen. Darauf lebe ich und verbringe meine meiste Zeit dort. Von dort aus jage ich Robben, die meine Hauptnahrungsquelle sind. Ich fresse mir Fettreserven an. Wenn mehr und mehr das Eis schmilzt, verliere ich meinen Lebensraum und verhungere. Am Land kann ich nicht überleben, dort finde ich zu wenig Nahrung. Jeder kann dem Klimawandel entgegenwirken und mithelfen, dass ich mein Zuhause behalten kann, z. B. mit weniger Fleisch essen. Die Tiere, vor allem Kühe, rülpfen und puspeln. Dabei stoßen sie ein Gas aus, das Methan heißt und sehr schädlich fürs Klima ist. Kühe sind tolle Tiere und nicht sie sind das Problem. Es ist der Mensch, der mehr Fleisch isst, als er eigentlich benötigt, und deswegen so viele Tiere und Weideland für sie braucht.“

### Tipp

Sie können den Klimawandel auch mit einem anderen Eiswürfel-Experiment verdeutlichen. Lassen Sie die Kinder Eiswürfel aus dem Gefrierschrank in den Kühlschrank legen. Obwohl es dort noch sehr kalt ist, schmelzen die Eiswürfel nach einiger Zeit.

### Abschluss

Lassen Sie die Kinder reihum erzählen, was sie am meisten beeindruckt hat und was sie sich gemerkt haben.

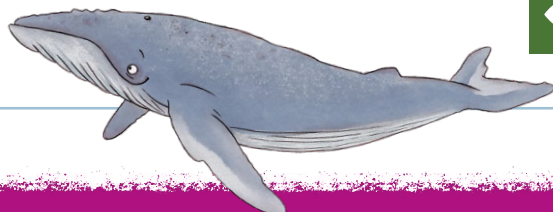
Bildung für nachhaltige Entwicklung

84

Klima

## Ziele für nachhaltige Entwicklung

Am Anfang jeder Aktion bzw. jedes Projekts werden die darin behandelten Sustainable Development Goals (SDGs) aufgeführt. Insgesamt hat die UNESCO 17 Ziele festgelegt:



# Mit Fred durch das Jahr

## Experimentieren im Kindergarten



von Prof. Dr. Gisela Lück

Mit dem Experimente-Ordner „Mit Fred durch das Jahr“ fördern und unterstützen Sie die naturwissenschaftliche Neugier von Kindern ab 4 Jahren. In **kindgerecht aufbereiteten Experimenten** haben die Kinder die Möglichkeit, naturwissenschaftlichen Phänomenen auf den Grund zu gehen.

Jedes Experiment ist in eine **Vorlesegeschichte** eingebettet, die von Freds Abenteuer im Wald erzählt. So stellt sich Fred beispielsweise die Frage, was denn bloß aus der Sahne geworden ist, die er über Stock und Stein in seinem Rucksack transportiert hat.

**16 Forscherkarten** mit hohem Aufforderungscharakter stellen die benötigten Materialien und den Versuchsablauf für die Kinder anschaulich dar. Während des Experimentierens wird der Wortschatz der Kinder erweitert und gefördert. Außerdem sind Absprachen zwischen den Kindern notwendig.

Die **Handpuppe Fred** ist Motivator und Freund der Kinder. Im **Handbuch** sind Informationen zum Experimentieren mit Kindern enthalten. Außerdem finden sich darin ausführliche Erklärungen zu den Experimenten, eine Gestaltungsanleitung für Freds Forscher-Brille und eine Kopiervorlage für den Forscher-Pass.



Das DIN-A2-Poster „Die 10 goldenen Forscher-Regeln“ stellt die wichtigsten Experimentierregeln auf einen Blick dar und regt die Kinder zu Gesprächen an.

## Das ganze Jahr gibt's etwas zu entdecken!

Die 16 Experimente und die dazugehörigen Vorlesegeschichten orientieren sich an den vier Jahreszeiten und beinhalten zum Beispiel folgende Experimente:

### Frühling

- Malen mit Rotkohlsaft
- Selbst hergestellte Limonade
- Gerüche neutralisieren

### Sommer

- Aus Sahne wird Butter
- Wasser fließt manchmal auch bergauf
- Spiegel und Spiegelbild

### Herbst

- Textilien regenabweisend machen
- Verdunstungskälte
- Knete selbst gemacht

### Winter

- Die Wirkung von Hefe im Brotteig
- Der Unterwasser-Vulkan
- Die sprudelnde Lavalampe

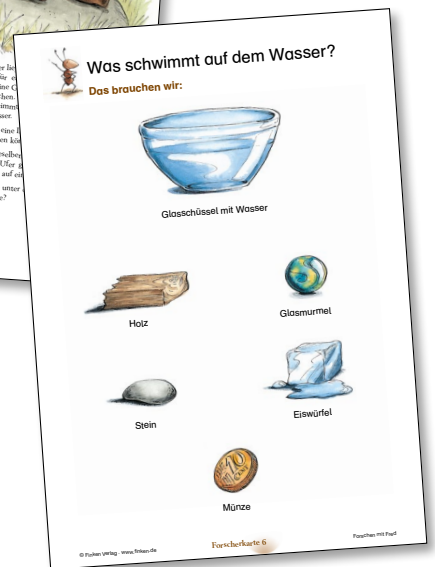
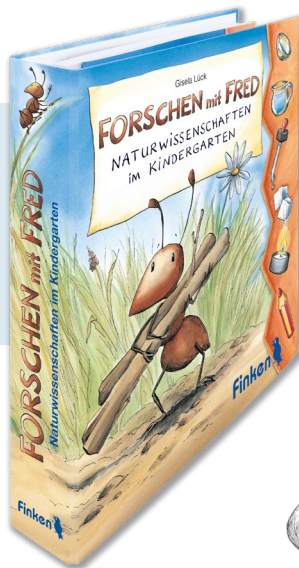




# Forschen mit Fred

## Naturwissenschaften im Kindergarten

Video im Web



von Prof. Dr. Gisela Lück

„Forschen mit Fred“ macht Kinder zu begeisterten Forschern, die auf Entdeckungsreisen gehen. Unterschiedliche Experimente sind in Geschichten eingebunden, die von den Abenteuern der Ameise Fred berichten.

Fred ist eine wissbegierige Waldameise. Von Zeit zu Zeit macht er sich auf den Weg, die Umgebung kennenzulernen. Dabei hat er viele Ideen und es fallen ihm zahlreiche Fragen ein: Lösen sich Eierschalen auf? Warum wird ein Apfel braun? Macht Regenwasser dick?

Alle Ideen finden Sie in einem Ordner. Dieser enthält ein **Handbuch** mit zahlreichen Informationen über das Experimentieren mit Kindern, mit Tipps zur praktischen Umsetzung, ausführlichen Erklärungen und dem „Forscher-Diplom“.

**16 Impulskarten** mit jeweils einer Vorlesegeschichte berichten von Freds Abenteuern und enden mit einer Fragestellung, die zu einem Experiment führt. Auf den Kartenrückseiten finden Sie detaillierte Beschreibungen, die Sie Schritt für Schritt durch jedes Experiment leiten.

**16 Forscherkarten** mit hohem Aufforderungscharakter stellen die benötigten Materialien und den Versuchsablauf für die Kinder anschaulich dar.

Alle Karten sind im Format DIN A4, beidseitig farbig bedruckt und laminiert.

### Mit Fred durch das Jahr

1077 | 120,30 €

Ordner mit 1 Handbuch, 1 Handpuppe, 16 Impulskarten zum Vorlesen, 32 laminierten Forscherkarten (2 x 16 Karten), Einführungsgeschichte und Übersicht, 1 Poster (DIN A2)

[sandner-lernen.at/1077](http://sandner-lernen.at/1077)

### Forschen mit Fred

1075 | 120,30 €

Ordner mit 1 Handbuch, 1 Handpuppe, 16 Impulskarten zum Vorlesen, 32 laminierten Forscherkarten (2 x 16 Karten), Einführungsgeschichte und Übersicht, 1 Poster (DIN A3)

[sandner-lernen.at/1075](http://sandner-lernen.at/1075)

Weitere Infos



### Handpuppe Fred

1071 | 25,30 €

[sandner-lernen.at/1071](http://sandner-lernen.at/1071)

### Fingerpuppe Fred

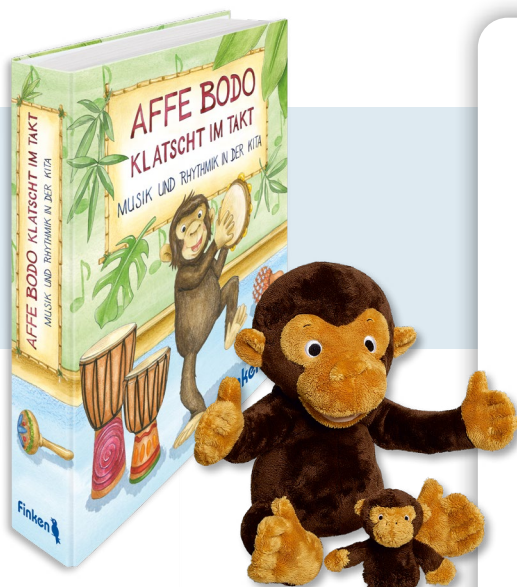
1072 | 4,00 €

ab 10 Stück je 3,90 €; ab 20 Stück je 3,80 €; ab 50 Stück je 3,70 €

[sandner-lernen.at/1072](http://sandner-lernen.at/1072)

# Affe Bodo klatscht im Takt

## Musik und Rhythmik im Kindergarten



von Kerstin Tieste

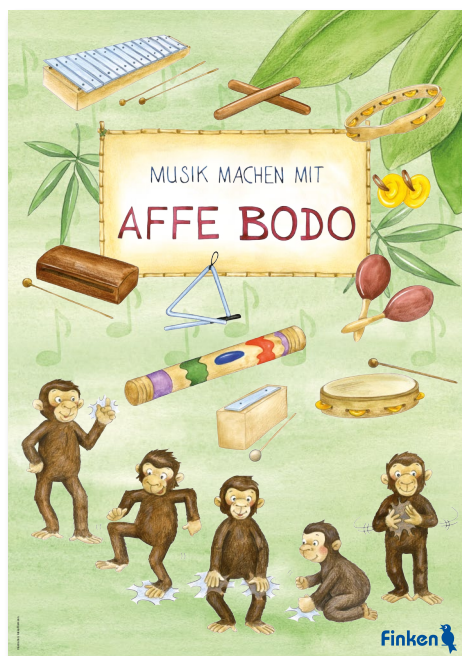
Bodo mischt den Kindergarten ordentlich auf!

Frisch aus dem Dschungel angereist,  
hat der temperamentvolle Affe viel zu  
erzählen – und vor allem hat er Musik und  
Rhythmus im Leib!

Alles, was tönt, laut und leise klingt und wozu man sich bewegen kann, hat es ihm angetan!

Und die Kinder reißt er dabei mit seiner Begeisterung mit. Da wird getanzt, geklatscht, gesungen, gereimt und geschwungen – denn mit Musik geht einfach alles besser, auch die Sprachentwicklung.

Mit „Affe Bodo klatscht im Takt“ unterstützen und fördern Sie alle Kinder ab 4 Jahren in den Bereichen Musik und Rhythmik – und dadurch in ihrer gesamten Sprachentwicklung.



Die Darstellung von körpereigenen Instrumenten auf dem Poster durch Bodo lädt die Kinder zum Nachmachen ein. Auch die zehn Kleininstrumente finden sie hier wieder.

## Inhalte

Zusammen mit der **Handpuppe** erhalten Sie einen **Ordner**, der – neben Handbuch, Poster und CD – eine Einführungsgeschichte und 20 weitere musikalisch-rhythmische Angebote bietet.

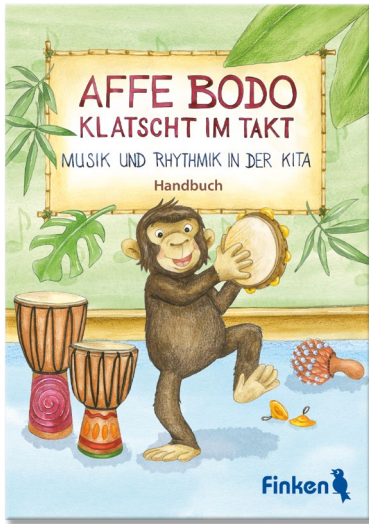
5 Register unterteilen die Angebote thematisch (Fantasie, Jahreszeiten, Natur, Technik, Tiere). Sie finden hier Schritt-für-Schritt Anleitungen, Tipps für die Durchführung sowie

- Lieder,
- das Spiel mit Kleininstrumenten und körpereigenen Instrumenten,
- Klanggeschichten und Rhythmikangebote.

Affe Bodo stimmt die Kinder am Anfang jedes Angebots durch seine Erzählungen und Fragestellungen auf das jeweilige Thema ein. Jedes Angebot stellt eine abgeschlossene Einheit dar und kann unabhängig von den anderen durchgeführt werden.







## Handbuch

Das **Handbuch** umfasst konzeptionelle Angaben und Hinweise zum Aufbau und Einsatz des Materials, Tipps zum Einsatz von Kleininstrumenten in der Gruppe und zur Spielweise der Handpuppe Affe Bodo.

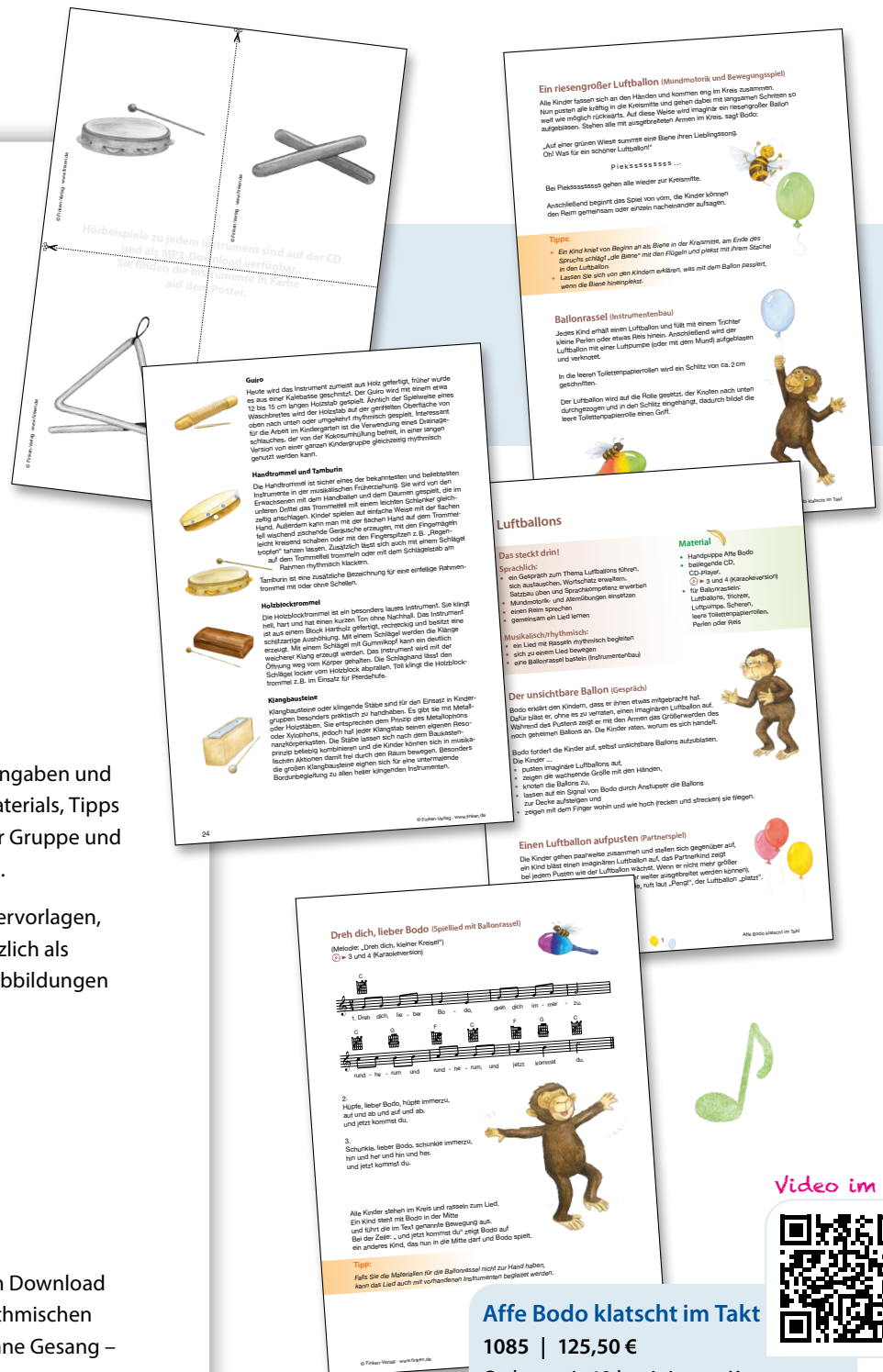
Am Ende des Handbuchs finden Sie Kopiervorlagen, u. a. der zehn Kleininstrumente, die zusätzlich als Hörbeispiele auf der CD und als farbige Abbildungen auf dem Poster vorkommen.



Auf der CD und in den mp3-Dateien zum Download finden Sie die Lieder der musikalisch-rhythmischen Angebote in zwei Versionen – mit und ohne Gesang – zum Zuhören und Mitsingen.

Hierbei handelt es sich um bekannte Kinderlieder, deren Texte auf Affe Bodo abgestimmt wurden. Darüber hinaus gibt es Klangbeispiele von Kleininstrumenten und körpereigenen Instrumenten.

**Musterseiten und Hörprobe**  
unter [sandner-lernen.at/1085](http://sandner-lernen.at/1085)



Video im Web



## Affe Bodo klatscht im Takt

1085 | 125,50 €

Ordner mit 48 laminierten Karten,  
1 CD, 1 Handbuch, 1 Poster (DIN A2),  
1 Handpuppe Bodo

[sandner-lernen.at/1085](http://sandner-lernen.at/1085)

## Handpuppe Bodo

1086 | 31,30 €

[sandner-lernen.at/1086](http://sandner-lernen.at/1086)

## Fingerpuppe Bodo

1087 | 4,00 €

ab 10 Stück je 3,90 €; ab 20 Stück je 3,80 €; ab 50 Stück je 3,70 €

[sandner-lernen.at/1087](http://sandner-lernen.at/1087)

# Finkenminis

## Kopiervorlagen für Mini-Bücher zum Selbermachen

In selbst ausgemalten und gefalteten kleinen „Büchern“ zu blättern macht gleich doppelt so viel Spaß!

In jedem Finkenminis-Heft stecken 28 Kopiervorlagen mit in sich abgeschlossenen Geschichten und Aufgaben. Mit den Finkenminis begeistern Sie die Kinder spielerisch für das Thema Buch. Zudem bieten die Geschichten Anlässe zum Gespräch.



### Finkenminis Vorlesegeschichten mit Finki

1559 | 22,10 €

28 Mini-Bücher mit Vorlesegeschichten zur Literacy-Erziehung  
[sandner-lernen.at/1559](http://sandner-lernen.at/1559)

### Finkenminis Freds Forschergeschichten

1558 | 22,10 €

28 Mini-Bücher mit Geschichten rund um die Forscherameise Fred  
[sandner-lernen.at/1558](http://sandner-lernen.at/1558)

Weitere Finkenminis unter  
[sandner-lernen.at/minis](http://sandner-lernen.at/minis)

| Anzahl | Bestell-Nr. | Titel | je € | gesamt € |
|--------|-------------|-------|------|----------|
|        |             |       |      |          |
|        |             |       |      |          |
|        |             |       |      |          |
|        |             |       |      |          |
|        |             |       |      |          |
|        |             |       |      |          |
|        |             |       |      |          |

### Anschrift

S0557A

☐

KiGa/Institution

☐

privat

KiGa/Institution

Bestellerin/Besteller

Funktion

Straße/ Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

E-Mail KiGa

# SANDNER

LERNEN

WWW.SANDNER-LERNEN.AT

Exklusivvertrieb für Finken in Österreich

Telefon 0720 990 758 **NEU**

buero@sandner-lernen.at

Fax 0720 990 758 -40 **NEU**

[www.sandner-lernen.at](http://www.sandner-lernen.at)

**Lernen Sie viele unserer Produkte unverbindlich an Ihrem Kindergarten kennen. Wir beraten Sie gerne vorab telefonisch. Die Lieferung und Abholung sind kostenlos.**