

Antwort-Buzzer

Beschreibung

Das Antwort-Buzzer-Set besteht aus vier verschiedenfarbigen Handtastern. Beim Drücken erfolgt jeweils ein unterschiedliches akustisches Signal. Die Antwort-Buzzer erhöhen den spielerischen Aspekt des Lernens und eignen sich für Spiele, bei denen es um Schnelligkeit geht. So kann beispielsweise ein Sachthemen-Quiz, Einmaleins-Training oder Vokabel-Raten attraktiver gestaltet werden. Die verschiedenen Signaltöne zeigen eindeutig an, wer als erstes den Antwort-Buzzer betätigt hat und antworten darf. Für Ratespiele mit mehreren Antwortmöglichkeiten oder für Ja-Nein-Spiele werden die verschiedenen Buzzer jeweils einer Kategorie zugeordnet. Der Einsatz eines einzelnen Buzzers kann beispielsweise das Melden ersetzen und so die Motivation zur Mitarbeit steigern. Zur Erhaltung des Effektes sollte der Antwort-Buzzer gezielt und nur phasenweise eingesetzt werden.

Einsatz

- Förderung der Motivation durch hohen Aufforderungscharakter
- Signalgeber, Kontrollfunktion, Zeitbegrenzung oder Antwortzuordnung bei Spielen
- Gestaltung spielerischer Lernsituationen
- Lärmregulierung bei Spielen mit mehreren Antwortgebern
- Förderung der Kreativität durch Erfinden eigener Spiele und Einsatzmöglichkeiten
- Markierung eines Wendepunktes oder einer Wegmarke bei Laufübungen
- Übungen zu Reaktionsvermögen oder Schnelligkeit

Hinweise

- sorgfältige Behandlung der Antwort-Buzzer mit der Klasse vorbesprechen
- 2 Batterien (AAA) erforderlich
- Varianten mit Tiergeräuschen, Ja-Nein-Signal, individuell beispielbarem Geräusch oder mit zusätzlicher Lichtfunktion erhältlich
- Buzzer auch einzeln erhältlich



Quelle: www.schmidt-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.schmidt-lehrmittel.de
www.timetex.de
www.wiemann-lehrmittel.de (Einzelversion)

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Drehzeiger

Beschreibung

Das Drehzeiger-Set besteht aus drei farbigen ca. 30 cm langen Zeigern. Mittels eines an der Achse befestigten Magneten können die Zeiger auf Schultafeln, Infoboards oder magnetischen Flächen befestigt werden. Wird der Zeiger mit Schwung gedreht, bleibt er an einer zufälligen Stelle stehen und lenkt die Aufmerksamkeit der gesamten Klasse auf diese Position. Der Zeiger kann auch gezielt gedreht werden und auf eine ausgewählte Position z. B. auf den nächsten Arbeitsschritt hinweisen.

Einsatz

- Förderung der Aufmerksamkeit und Motivation durch Fokussierung der gesamten Klasse auf gut sichtbare optische Hinweise
- Organisation von Klassenämtern, zufällige Auswahl von Mitspielerinnen und Mitspielern oder Aufgaben
- zufällige Sammlung z. B. von Reizwörtern für Geschichten, Zahlen für das Erstellen von Mathematikaufgaben oder Wörtern für das Wortschatztraining im Fremdsprachenunterricht
- Lösen von Zufallsexperimenten im Fach Mathematik

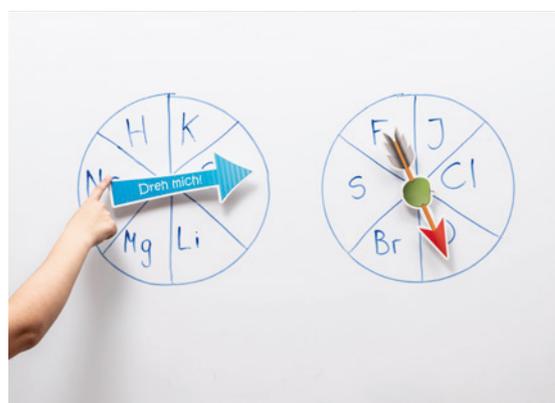
Hinweise

- sachgemäße Verwendung mit der Klasse vorbesprechen
- verschiedene Modelle erhältlich
- Tischversion für die individuelle Verwendung erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.persen.de
www.timetex.de
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Hänge-Orga-Tasche

Beschreibung

Die Hänge-Orga-Tasche besitzt mehrere Einstecktaschen, in denen Papier im Format DIN A4 oder A5 präsentiert wird. Sie ist aus transparentem Kunststoff gefertigt und kann mit Haken variabel im Raum positioniert werden. Die Anordnung der Taschen ermöglicht eine vollständige Sichtbarkeit der eingesteckten Blätter. In die Einstecktaschen passen jeweils mehrere Blätter. Die Hänge-Orga-Tasche eignet sich dadurch zur Präsentation von Klassenregeln, Arbeitsschritten oder Schülerarbeiten sowie zur übersichtlichen Aufbewahrung von Arbeitsblättern.

Einsatz

- ▮ Organisationshilfe für individuelles Arbeiten sowie Gruppenarbeit
- ▮ übersichtliche Ablage von Arbeitsblättern, Aufgabenstellungen und Lernmaterialien für Stations- oder Freiarbeitsphasen
- ▮ Strukturelement für die Umsetzung von Classroom-Management
- ▮ Präsentation von Arbeitsergebnissen

Hinweise

- ▮ verschiedene Varianten: Format DIN A4 und A5, Hoch- und Querformat, Anzahl der Einstecktaschen: 6 – 8, maximale Bestückung pro Einstecktasche: 50 Blatt
- ▮ unkomplizierte Transportmöglichkeit bei Zimmerwechsel
- ▮ platzsparende Aufbewahrung und variable Nutzung freier Wandflächen
- ▮ leichtere Positionierung durch Verwendung eines Klemmbügels zur Aufhängung

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.schmidt-lehrmittel.de

www.timetex.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.schmidt-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Kapselgehörschützer

Beschreibung

Kapselgehörschützer sind eine effektive Lernhilfe für Schülerinnen und Schüler. Sie wirken der Überbelastung durch Umgebungslärm entgegen. Sie sind ein individuelles Hilfsmittel, welches selbstständig in Schule, Hort oder zu Hause eingesetzt werden kann.

Einsatz

- Steigerung der Konzentration und Leistungsfähigkeit bei Einzelarbeit
- Reduzierung der Ablenkbarkeit, besonders in offenen Unterrichtsphasen
- Schallschutz bei Musikveranstaltungen, z. B. für Schülerinnen und Schüler mit hoher Schallempfindsamkeit
- Entwicklung individueller Stützstrategien durch selbstständigen und situationsbezogenen Einsatz der Kapselgehörschützer

Hinweise

- verschiedene Modelle verfügbar, individuelle Auswahl erforderlich
- Auswahlaspekte: Größenverstellbarkeit, angenehmer Anpressdruck, weiche Ohrpolster, optische Gestaltung, Stabilität, kompaktes Packmaß, Gewicht
- auf situationsbezogenen Einsatz achten, kein Dauereinsatz
- Einzelgeräusche sollten wahrnehmbar sein, z. B. lautes Ansprechen im Notfall

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.hoerwerkstatt.de

www.timetex.de

www.werkstatt-king.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.werkstatt-king.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Sanduhren-Set

Beschreibung

Sanduhren zeigen sehr anschaulich, wie Zeit vergeht. Die Sanduhren des 5-teiligen Sets besitzen jeweils unterschiedliche Laufzeiten, die zwischen 30 Sekunden und 10 Minuten liegen. Die unterschiedlichen Farben und die Beschriftung mit den Laufzeiten erleichtern die Zuordnung und Auswahl. Damit sind die Sanduhren für alle Schülerinnen und Schüler selbstständig nutzbar, auch wenn Zeitangaben noch nicht abgelesen werden können. Diese Form der Zeitmessung kann für kurze Unterrichtsphasen und insbesondere in Ruhephasen eingesetzt werden, da das Fokussieren auf das Rieseln des Sandes entspannend wirkt.

Einsatz

- Visualisierung von Zeiträumen: Übungszeit, Spielzeit, Pausenzeit, Redezeit
- Entspannung oder Timeout durch bewusste Wahrnehmung des Durchlaufens der Uhr
- zeitliche Differenzierung durch unterschiedliche Lernzeitbegrenzung für einzelne Schülerinnen und Schüler oder Aufgaben
- selbstständige Zeiteinteilung durch Auswahl der entsprechenden Laufzeit für die Bewältigung einer Aufgabe durch die Schülerin bzw. den Schüler
- Steigerung des Arbeitstempos durch wiederholende Kontrolle der geleisteten Aufgabemengen bzw. Arbeitsschritte in einem bestimmten Zeitintervall

Hinweise

- Laufzeiten der Sanduhren: 30 Sekunden, 1, 3, 5 und 10 Minuten
- Sanduhren in verschiedenen Größen und mit verschiedenen Laufzeiten erhältlich



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.lehrmittel-reinhold.de
www.timetex.de
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Schreib- und Bastelunterlage

Beschreibung

Die Schreib- und Bastelunterlage ist ein Unterstützungsmaterial für den alltäglichen Gebrauch. Sie ist unempfindlich, abwaschbar und fest auf der Bank liegend. Sie verhindert das Verrutschen von Lern- und Arbeitsmaterialien und schützt den Tisch vor Beschädigung und Verunreinigung. Zusätzlich bildet die Unterlage eine visuelle Begrenzung des Arbeitsplatzes, fokussiert das Blickfeld und lenkt die Konzentration auf die gegenwärtig zu bearbeitende Aufgabe. Beim Schreibvorgang stabilisiert sie die Position des Blattes sowie die Arm- und Stifthaltung. Sie mindert erhöhten Schreibdruck, das Abrutschen des Stiftes und beugt Ermüdungserscheinungen vor. Außerdem eignet sich die Unterlage für künstlerische und handwerkliche Tätigkeiten.

Einsatz

- Eingrenzung des Arbeitsbereiches und Strukturierung des Arbeitsplatzes durch Stärkung des Kontrasts zwischen Unterlage und Arbeitsmaterial
- Steigerung der Lernmotivation und der Orientierung durch Individualisierung des Arbeitsplatzes
- Unterstützung feinmotorischer Tätigkeiten durch Rutschfestigkeit
- Regulierung des Schreibdrucks durch weiche Unterlage

Hinweise

- verschiedene Größen und Farben erhältlich
- Variante für Linkshänder mit aufgedrucktem Vorlageblatt bestellbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.itenga.de
www.officio.de
www.timetex.de
www.veloflex.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.officio.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Setzleiste

Beschreibung

Die flexibel einsetzbare Setzleiste besteht aus Holz, welches mit mindestens zwei geschrägten Rillen versehen ist. Diese Vertiefungen werden zum Einstecken und Aufstellen von Karten oder stärkerem Papier verwendet. Die Karten können nebeneinander oder hintereinander gesteckt werden. Durch die aufrechte Stellung der eingesteckten Arbeitsmaterialien unterstützt die Setzleiste deren Wahrnehmung durch die Schülerin bzw. den Schüler.

Einsatz

- Selbstorganisation von Lernprozessen, z. B. Einstecken und Weiterschieben von Karten mit Arbeitsschritten oder schulorganisatorischen Abläufen
- Steigerung der visuellen Konzentration durch die Reduktion von Material und Fokussierung auf ein bestimmtes Blickfeld
- Übersichtlichkeit beim Ordnen von Kategorien und Reihenfolgen

Hinweise

- Setzleisten in verschiedenen Längen erhältlich
- Karten mit Selbstkontrolle zusätzlich bestellbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lernspielkiste.de
www.montessori-material.de
www.schmidt-lehrmittel.de
www.spielundlernen.de
www.timetex.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.timetex.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Zeitdauer-Uhr

Beschreibung

Eine Zeitdauer-Uhr visualisiert Zeitspannen. Mittels einer farbigen Drehscheibe werden Zeitspannen bis zu sechzig Minuten minutengenau dargestellt. Diese Visualisierung unterstützt die Wahrnehmung von Zeit und die Strukturierung von Lernprozessen. Die Zeitdauer-Uhr kann für einzelne Schülerinnen und Schüler, Schülergruppen oder eine ganze Klasse eingesetzt werden.

Einsatz

- Erfassung von Zeitspannen, z. B. individuelle Pausen-, Entspannungs- und Spielzeiten
- eigenverantwortliche Strukturierung von einzelnen Arbeitsschritten oder begrenzten Arbeitsphasen
- Steigerung der Konzentration und des Durchhaltevermögens durch überschaubare Zeiteinheiten
- Geräuschreduzierung im Unterricht durch Verringerung von akustischen Hinweisen durch die Lehrkraft

Hinweise

- lautlos oder mit Tick-Geräusch, Licht- oder Geräuschsignal bei Ablauf der Zeit
- verschiedene Varianten erhältlich, u. a. zum Hängen, Stellen oder zur magnetischen Befestigung an der Tafel oder am Whiteboard
- mit einfarbiger Füllfläche oder mit dreigeteilter Farbfläche (Ampelsystem)



Quelle: www.timetex.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.k2-verlag.de
www.timetex.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Audiodigitaler Vorlesestift

Beschreibung

Der audiodigitale Vorlesestift ist ein Medium zum Speichern und Abspielen von audiodigitalen Dateien. Buchseiten, Textabschnitte oder Objekte werden mit einem Code-Aufkleber markiert. Durch Einscannen des Codes wird die Aufnahmefunktion aktiviert und die audiodigitalen Dateien können abgespeichert werden. Die Wiedergabe erfolgt durch Berührung des Code-Aufklebers mit dem audiodigitalen Vorlesestift über einen integrierten Lautsprecher. Texte, Aufgabenstellungen oder Bedienungshinweise können individualisiert aufgenommen und jederzeit selbstständig abgerufen werden.



Einsatz

- Erschließung von Lesetexten, insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit einer geringen Lesekompetenz
- Unterstützung des Sprachentwicklungsprozesses
- Erhöhung der Selbstkompetenz durch selbstständiges Erschließen von Informationen (Unterstützte Kommunikation)
- Förderung der kognitiven Fähigkeiten durch wiederholendes Anhören der Texte
- Individualisierung der Sprechtexte durch abgestimmtes Anspruchsniveau, vertraute Sprecherstimme, angepasstes Sprechertempo
- Entlastung der Lehrkraft durch Aufnahme von Texten: Texte, Lieder, Reime, Aufgabenpläne, Hinweise zu Arbeitsstationen
- Nutzung des Stiftes auch im Freizeitbereich



Quelle: www.betzold.de (Vorlesestift), www.conrad.de (Kopfhörer), weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Hinweise

- Verwendung von Kopfhörern im Klassenunterricht
- Varianten der Code-Aufkleber: wiederbespielbar oder mit voreingespielten Audio-Dateien
- Berücksichtigung von Vorbereitungszeit zum Einsprechen der Texte

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

www.franklin-electric.com

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Gummispannbrett

Beschreibung

Das Gummispannbrett ist ein Lernmaterial, mit dem selbst erstellte oder im Handel erhältliche Aufgabenkarten mit Zuordnungsaufgaben eigenständig gelöst und kontrolliert werden können. Die Aufgabenkarten werden in ein Fach zwischen zwei Holz-Pinleisten gesteckt. Eine Verbindung von Pin zu Pin durch gespannte Gummiringe zeigt die Zuordnung der Aufgaben zu den Ergebnissen an. Durch das Umdrehen der Aufgabenkarte erfolgt die Selbstkontrolle. Decken die Gummiringe die Kontrollstriche auf der Rückseite ab, sind die Antworten richtig.

Einsatz

- Zuordnungsaufgaben, z. B. Bild-Text, Aufgabe-Lösung, Kategorien, Paare
- Förderung der Auge-Hand-Koordination und Kraftdosierung
- Unterstützung der Konzentration und Aufmerksamkeit durch motivierendes Lernmaterial

Hinweise

- Größe der Gummispannbretter und Pin-Anzahl variieren
- Varianten der Aufgabenkarten: Vorlagen für vielfältige Themengebiete oder als Blankokarten zur individuellen Gestaltung
- Bauanleitung zur Selbstherstellung online verfügbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.grundschulatelier.de

www.pruefl.com

www.spielundlernen.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.pruefl.com, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Holzcomputer

Beschreibung

Der Holzcomputer (Stöpselkasten) ist ein leicht zu handhabendes Lernmaterial für Zuordnungsaufgaben mit sofortiger Selbstkontrolle. Mehrere Aufgabenkarten im A6-Format werden in das Fach des Computers eingelegt. Aus vier Lösungsmöglichkeiten muss jeweils eine ausgewählt werden. Der Holzstöpsel wird in das dazugehörige Loch gesteckt. Bei richtiger Lösung lässt sich die Karte leicht herausziehen und die nächste Aufgabenkarte erscheint. Individuelle Aufgaben können unkompliziert auf Blankokarten erstellt werden.

Einsatz

- Zuordnungsaufgaben
- Stärkung der Motivation durch sofortige Rückmeldung
- Fokussierung auf jeweils eine Aufgabe

Hinweise

- sukzessive Steigerung des Schwierigkeitsgrades möglich
- Varianten der Aufgabenkarten: Vorlagen für vielfältige Themengebiete oder als Blankokarten zur individuellen Gestaltung erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.holzcomputer.de
www.montessori-material.de
www.schmidt-lehrmittel.de
www.timetex.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.schmidt-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Klammerkarte

Beschreibung

Die Klammerkarte ist ein einfaches Spiel- und Lernmaterial. Mittels farbiger Klammern werden die Zuordnungen zwischen Aufgaben und Lösungen vorgenommen. Der Einsatz der Klammerkarte ist sehr variabel, da sowohl Eins-zu-eins- als auch Mehrfach-Zuordnungen hergestellt werden. Auf der Rückseite kann anhand farbiger Markierungen die Zuordnung der Klammern eigenständig kontrolliert werden.

Einsatz

- Übungen zu klassenspezifischen oder individuellen Themen
- Förderung der Auge-Hand-Koordination und Kraftdosierung

Hinweise

- einfache Herstellung
- Einsatz von Miniklammern möglich
- Blanko-Vorlagen und vorbereitete Klammerkarten erhältlich
- kann gemeinsam mit dem Material „Setzleiste“ verwendet werden
- Variante: Scheibenklammerkarte

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.medienwerkstatt-online.de
www.montessori-material.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.montessori-material.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

LOGICO-Lernsystem

Beschreibung

Das LOGICO-Lernsystem besteht aus einem Rahmen mit Selbstkontrollleiste und Übungskarten. Eine Übungskarte wird in den LOGICO-Rahmen eingeschoben. Jede Aufgabe auf der Übungskarte ist mit einem Farbpunkt gekennzeichnet. Durch Verschieben des passenden Knopfes zur entsprechenden Lösung werden die Aufgaben gelöst. Anschließend wird die Übungskarte gedreht und die Lösung selbstständig kontrolliert. Übungskarten sind für verschiedene Fächer, Themengebiete und Anforderungsniveaus erhältlich.

Einsatz

- Förderung der Motivation durch spielerische Selbstkontrolle
- Förderung der Basiskompetenzen: Wahrnehmung, Denken, Vorläuferfähigkeiten
- für Deutsch und Mathematik
- Förderung der Feinmotorik, Unterstützung durch Schienenführung der Knöpfe

Hinweise

- verschiedene Aufgabenmengen pro Übungskarte: LOGICO PRIMO (6 Aufgaben), LOGICO PICCOLO (10 Aufgaben), LOGICO MAXIMO (18 Aufgaben)
- verschiedene Schwierigkeitsgrade der Aufgaben: Angabe in Klassenstufen
- Förderboxen und Übungsboxen für verschiedene Basiskompetenzen und Förderbereiche: logisches Denken, Wahrnehmung, Mengenerfassung, Lautzuordnung
- stabiles, geräuscharmes und leichtgängiges Selbstlernsystem, keine Einzelteile

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.finken.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.finken.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

LÜK-Lernsystem

Beschreibung

Das LÜK-Lernsystem ist ein spielerisches Lernmaterial zum selbstständigen Üben und Kontrollieren. Es besteht aus einem LÜK-Kontrollkasten und LÜK-Übungsheften. Die Aufgaben und Lösungen sind in den Übungsheften abgebildet. Die Zuordnung der Lösungen erfolgt über Aufgabenplättchen, die entsprechend der Nummerierung an eine bestimmte Stelle im Kontrollkasten gelegt werden. Über eine geometrische Figur auf der Rückseite der Aufgabenplättchen entsteht ein Muster. Durch das Schließen und Umklappen des LÜK-Kontrollkastens wird das Muster sichtbar und kann mit der Lösung im Übungsheft verglichen werden. Falsche Aufgabenplättchen können entnommen und erneut zugeordnet oder mit Hilfe des Musters korrigiert werden.

Einsatz

- selbstständige Wiederholung und Festigung möglich
- Stärkung der Motivation durch spielerischen Charakter des Lernmittels
- auch für Hausaufgaben und im Freizeitbereich geeignet

Hinweise

- Kontrollgerät und Hefte sind einzeln bestellbar
- Varianten: miniLÜK (12 Aufgaben) und LÜK (24 Aufgaben) sowie als Online-Version erhältlich
- verschiedene Aufgabenserien der Übungshefte für die Klassenstufen 1 bis 7 erhältlich
- Übungen auch zu konkreten Themen: Radfahrprüfung, Kinderarztbesuch

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

www.lernspielkiste.de

www.westermann.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.westermann.de/luek, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Magischer Zylinder

Beschreibung

Der Magische Zylinder ist ein motivierendes Lerngerät mit sofortiger Selbstkontrolle. Er ähnelt in Größe und Form einem echten Zylinder. Am oberen Zylinderrand ist ein Eingabeschlitz, an der unteren Krempe ein Ausgabeschlitz mit Kartenfach eingearbeitet. Verwendet wird der Zylinder mit spielkartengroßen Karten, auf deren Vorder- und Rückseite jeweils die Aufgabe bzw. Lösung stehen. Durch eine innen liegende Rutsche werden die oben eingeworfenen Karten im Zylinder umgedreht und mit der Rückseite nach oben wieder ausgeworfen. Dieser Vorgang begeistert Schülerinnen und Schüler und ermutigt sie zum Weiterüben. Der magische Zylinder kann für die mündliche als auch schriftliche Lösung von Aufgaben verwendet werden. Die Selbstkontrolle erfolgt direkt nach jeder Aufgabe und unterstützt kleinschrittiges und wiederholendes Üben.

Einsatz

- Stärkung der Motivation durch spielerische Selbstkontrolle
- Förderung der Konzentration durch Fokussierung auf eine Aufgabe
- Unterstützung des Durchhaltevermögens bei Einzelarbeit und wiederkehrenden Festigungsaufgaben

Hinweise

- Lieferung ohne Spielkarten
- Kartensätze zu vielfältigen Themen verfügbar
- Blankokarten zur individuellen Aufgabenerstellung erhältlich
- auch mit anderen Spielkarten verwendbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

www.lehrmittel-reinhold.de

www.spielundlern.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Abaco 20

Beschreibung

Der Abaco 20 ist eine leicht zu handhabende Rechenmaschine und ein praktisches Hilfsmittel beim Zählen und Rechnen im Zahlenraum bis 20. Er besteht aus einem länglichen Kasten, in dem 20 dreifarbige Kugeln drehbar befestigt sind. Durch Drehen der Kugeln lassen sich drei verschiedene Positionen einstellen, in denen die Kugeln verschiedenfarbig (rot, blau und grau) erscheinen. So lassen sich z. B. Summanden unterschiedlich darstellen. Besonders deutlich werden mittels des Abaco 20 die notwendigen Teilschritte beim Rechnen mit Zehnerübergang.

Einsatz

- Veranschaulichung von Mengen im Zahlenraum bis 20
- Zähl- und Ergänzungsübungen
- Visualisierung der Zahlzerlegung besonders beim Zehnerübergang
- Visualisierung der Strategie „Kraft der Fünf“
- Unterstützung beim Addieren und Subtrahieren mit Zehnerübergang

Hinweise

- als Variante für den Zahlenraum bis 10 und bis 100 erhältlich
- als Variante mit beschrifteten Zahlenfeldern erhältlich
- Orientierung im Zahlenraum ggf. durch Zwanzigerfeld unterstützen
- bei Bedarf mit Aufgabenkärtchen ergänzen, die eine Selbstkontrolle ermöglichen
- passendes Arbeitsheft erhältlich

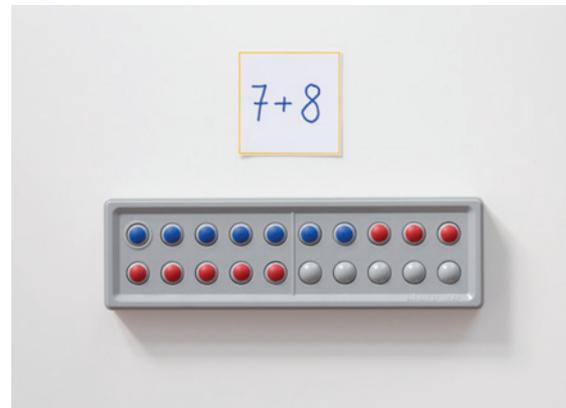
Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

www.schubi.com

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Abaco 100

Beschreibung

Der Abaco 100 ist eine leicht zu handhabende Rechenmaschine und ein praktisches Hilfsmittel beim Zählen und Rechnen im Zahlenraum bis 100. Er besteht aus einem länglichen Kasten, in dem 100 dreifarbige Kugeln drehbar befestigt sind. Durch Drehen der Kugeln lassen sich drei verschiedene Positionen einstellen, in denen die Kugeln verschiedenfarbig (rot, blau und grau) erscheinen. So lassen sich z. B. verschiedene Summanden oder Zehner-Einer-Beziehungen gut veranschaulichen. Besonders deutlich werden mittels des Abaco 100 die notwendigen Teilschritte beim Rechnen mit Zehnerübergang. Das Hunderterfeld ist zusätzlich in vier Blöcke (je 5x5 Kugeln) unterteilt und unterstützt dadurch die Anwendung der Strategie „Kraft der Fünf“.

Einsatz

- Veranschaulichung von Mengen im Zahlenraum bis 100
- Entdecken von Mustern und Regelmäßigkeiten, Vorgängern und Nachfolgern
- Unterstützung bei Zählübungen und dem Zerlegen von Zahlen
- Unterstützung beim Addieren und Subtrahieren mit Zehnerübergang
- Kontrollfunktion beim Rechnen im Zahlenraum bis 100

Hinweise

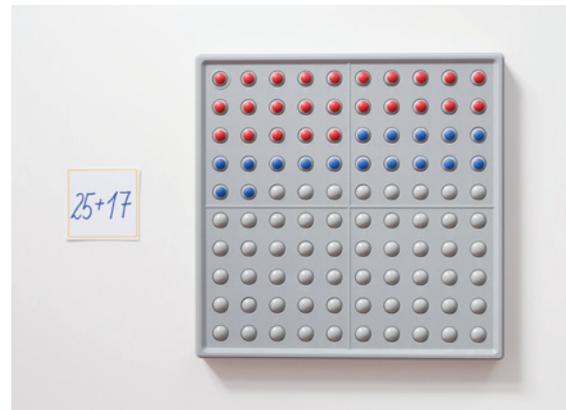
- als Variante für den Zahlenraum bis 10 und bis 20 erhältlich
- Orientierung im Zahlenraum ggf. durch Hunderterfeld unterstützen
- bei Bedarf mit Aufgabenkärtchen ergänzen, die eine Selbstkontrolle ermöglichen
- passendes Arbeitsheft erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.schubi.com

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Bruchrechnenkarten und Legematerial

Beschreibung

Die Bruchrechnenkarten und das Legematerial dienen der Veranschaulichung von gemeinen Brüchen. Auf der Vorderseite der Bruchrechnenkarten sind jeweils die verschiedenen Anteile durch farbige Segmente von Kreisen oder Rechtecken visualisiert. Auf der Rückseite der Karten sind die Anteile als gemeine Brüche notiert. Passend zu den Karten mit den Kreissegmenten ist ein Legematerial erhältlich, welches gemeine Brüche von $1/1$ bis $1/12$ veranschaulicht. Die Bruchrechnenkarten können als unterstützendes Anschauungsmaterial oder zur selbstständigen Erarbeitung von gemeinen Brüchen eingesetzt werden. Der Einsatz des Legematerials ermöglicht zahlreiche Übungsformen.

Einsatz

- Visualisierung und Benennen von Brüchen
- Unterstützung beim Erkennen, Vergleichen, Erweitern und Kürzen von gemeinen Brüchen sowie beim Bruchrechnen
- Zuordnung von Bruchrechnenkarte und dazugehörigem Legematerial

Hinweise

- Memory-Varianten mit zwei identischen Kartensätzen möglich
- Aufgabenkarten müssen ergänzt werden
- Bruchrechnenkarten und Legematerial auch einzeln erhältlich
- Aufgaben mit Möglichkeit zur Selbstkontrolle leicht zu erstellen

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.betzold.de
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Bruchrechenstäbe

Beschreibung

Bruchrechenstäbe veranschaulichen Brüche mittels verschieden großer und farbiger Kunststoffstäbe. Das Bruchrechen-set besteht aus 51 unterschiedlich langen transparenten Stäben bzw. Plättchen. Jeder Bruchteil ist so oft vorhanden, dass sich ein Ganzes darstellen lässt. Gleiche Werte haben immer die gleiche Farbe. Auf jedem Bruchrechenstab ist der Anteil als gemeiner Bruch ablesbar. Das Rechnen und Vergleichen von gemeinen Brüchen lässt sich mit diesen Stäben gut veranschaulichen.

Einsatz

- Unterstützung bei der Erarbeitung der Grundbegriffe des Bruchrechnens
- zweidimensionale Visualisierung von Brüchen
- Unterstützung beim Benennen, Vergleichen, Erweitern und Kürzen von Brüchen sowie beim Bruchrechnen

Hinweise

- 51 Bruchsegmente ($1/1$, $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$, $1/12$)
- Bruchrechenstäbe für Overheadprojektor geeignet
- Aufgabenkarten durch Lehrkraft zu ergänzen
- Aufgaben mit Möglichkeit zur Selbstkontrolle leicht zu erstellen
- Verpackung nicht zur dauerhaften Verwendung geeignet

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

www.lernspielkiste.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Bruchrechentürme

Beschreibung

Die Bruchrechentürme veranschaulichen gemeine Brüche durch unterschiedlich hohe und farbige Steckbausteine. Auf jedem Steckbaustein ist der Bruchteil als gemeiner Bruch sowie in Dezimal- und Prozentschreibweise ablesbar. Die farbige Gestaltung unterstützt zusätzlich die Zuordnung gleich großer Bruchteile. So kann das Verhältnis der einzelnen Bruchteile zueinander auf einen Blick erfasst werden. Die Steckbausteine sind miteinander kombinierbar und erleichtern das Vergleichen und Rechnen mit Brüchen.

Einsatz

- dreidimensionale Visualisierung von Brüchen
- Erkennen der Beziehung zwischen Bruch-, Dezimal- und Prozentschreibweise
- Unterstützung beim Kürzen und Erweitern von Brüchen
- Unterstützung bei der Erfassung von Volumenangaben, z. B. 1/2 Liter
- Hilfsmittel beim Kontrollieren von Rechenaufgaben mit Brüchen

Hinweise

- 51 Steckkuben ($1/1$, $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$, $1/12$)

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de

www.lernspielkiste.de

www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Faltbare, geometrische Formen

Beschreibung

Das Set „Faltbare, geometrische Formen“ enthält acht verschiedene Körpernetze und die entsprechenden durchsichtigen geometrischen Körper. Dazu gehören ein Würfel, ein Zylinder, ein Kegel, ein Quader, ein dreiseitiges und ein sechseitiges Prisma sowie eine dreiseitige und eine vierseitige Pyramide. Das farbige, zusammengefaltete Körpernetz lässt sich in die Formenhülle stecken. Mittels dieses Anschauungsmaterials können geometrische Zusammenhänge oder die Berechnung von Volumen und Oberfläche veranschaulicht werden.

Einsatz

- Entdecken, Erarbeiten und Unterscheiden der Eigenschaften von zwei- und dreidimensionalen Formen und Körpern
- Förderung der Feinmotorik und der Auge-Hand-Koordination
- Förderung der visuellen und taktil-kinästhetischen Wahrnehmung
- Förderung des logischen und räumlichen Denkens
- Erarbeiten der Begriffe „Kantenlänge“ und „Flächeninhalt“ durch Umfahren, Abmessen, Abzeichnen und Vergleichen
- Erarbeiten des Begriffes „Volumen“ durch Befüllen der Körper mit festen und flüssigen Stoffen

Hinweise

- Zur Umrandung der Körpernetze ist A4- bzw. A3-Papier notwendig

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.dusyma.com

www.lernspielkiste.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.dusyma.com, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Geometrische Körper im Alltag entdecken

Beschreibung

Das Set „Geometrische Körper im Alltag entdecken“ enthält insgesamt sieben verschiedene farbige Körper aus Schaumstoff. Hierzu gehören ein Würfel, ein Zylinder, ein Kegel, ein Quader, ein dreiseitiges Prisma, eine dreiseitige Pyramide sowie eine Kugel. Des Weiteren besteht das Set aus 35 Karten, auf denen jeweils die geometrischen Formen, passende Alltagsgegenstände und ein Symbol für die Selbstkontrolle abgebildet sind. Durch die verschiedenen Darstellungen unterstützt das Set die Verbindung zwischen enaktiver, ikonischer und symbolischer Ebene.



Einsatz

- Erarbeiten des Körperbegriffes
- Entdecken von Körpern in der Umwelt
- Entdecken und Unterscheiden der Eigenschaften einzelner Körperformen
- Zuordnung von geometrischen Körpern zu abgebildeten Alltagsgegenständen mit Selbstkontrolle
- Förderung der Wahrnehmung und Auge-Hand-Koordination, z. B. durch Umfahren, Abmessen, Zeichnen
- Sprachförderung durch handlungsgeleitetes Sprechen

Hinweise

- Fühl-Experimente mit dem mitgelieferten Beutel möglich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.conen-gmbh.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.conen-gmbh.de
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Mathematischer Würfel

Beschreibung

Der Mathematische Würfel ist ein didaktisches Material, das die Vorstellung des Zahlenraums bis 1000 visuell und haptisch unterstützt. Er beinhaltet als Grundform kleine Holzwürfel mit einer Kantenlänge von 1cm, die einzeln oder als Verbund, z. B. in Stangenform, die jeweilige Menge darstellen. Das Set besteht aus 100 Einer-Würfeln, 10 Zehner-Stangen, 10 Hunderter-Platten und einem Tausender-Kubus. Das Mengenverhältnis zwischen Einern, Zehnern, Hundertern und Tausendern wird sehr anschaulich dargestellt. Der mathematische Würfel kann vielfältig und lehrwerksunabhängig für die Visualisierung aller Rechenarten eingesetzt werden.

Einsatz

- Vorstellung von Mengen, Erarbeitung von Zahlenräumen, Übertragung von realen Rechenhandlungen auf die symbolische Ebene
- Unterstützung bei der Erfassung des Stellenwertsystems und der Überschreitung des Zehners bzw. des Hunderters
- Unterstützung beim Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren im Zahlenraum bis 1000
- Schätzübungen

Hinweise

- Material sowohl einzeln als auch als Set erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lernspielkiste.de
www.montessori-shop.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.montessori-shop.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Rechenfrosch

Beschreibung

Der Rechenfrosch ist ein Hilfsmittel zum anschaulichen Zerlegen der Menge 10. Bei dieser vereinfachten Variante der Schüttelbox sind die Kugeln senkrecht übereinander sichtbar. So können Teilmengen leichter simultan erfasst, abgezählt oder mit Hilfe einer Skala abgelesen werden. Der Rechenfrosch besteht aus einer Schüttelzone im Froschkörper, einer senkrecht geteilten Kammer in der Leiter sowie zehn gelben Kugeln. Durch Schütteln werden die Kugeln in die zwei verschiedenen Kammern verteilt. Auf der Vorderseite des Rechenfroschs ist eine Kammer abgedeckt und somit nur eine Teilmenge sichtbar. Auf der Rückseite sind beide Teilmengen zu sehen. Die Teilmengen können durch verschiedene Strategien erfasst bzw. errechnet werden. Die Selbstkontrolle wird damit selbstständig durchgeführt.

Einsatz

- Sicherung des Zahlenraums bis 10
- Visualisierung von Teilmengen der Menge 10
- Erstellung und Visualisierung von Additions- und Subtraktionsaufgaben, z. B. durch Bilden von Ergänzungsaufgaben
- Förderung der Motivation durch ansprechende Gestaltung des Materials

Hinweise

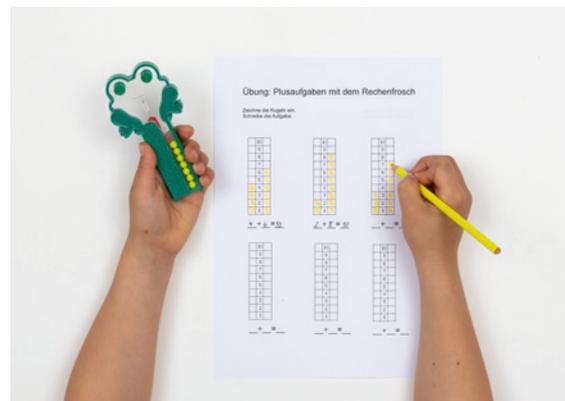
- kleines, handliches Hilfsmittel aus abwischbarem Material
- Kugeln optisch gut wahrnehmbar, auch für Schülerinnen und Schüler mit Schwierigkeiten in der Figur-Grund-Wahrnehmung
- Skala ggf. optisch verstärken, z. B. mit schwarzem Stift nachziehen
- Skala bei entsprechendem Lernstand abkleben
- passender Stempel sowie Kopiervorlagen erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de

© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Riesenstempel Zahlen

Beschreibung

Das Set „Riesenstempel Zahlen“ besteht aus 15 Stempeln, welche die Ziffern 0 bis 9 sowie fünf Rechenzeichen abbilden. Die Stempel haben einen Durchmesser von 7,5 cm und sind aus stabilem Kunststoff gefertigt. Jeder Stempel hat einen handlichen Griff, der das Festhalten auch bei feinmotorischen Schwierigkeiten gut ermöglicht. Neben dem Griff ist jeweils ein kleines Bild der Ziffer aufgedruckt. Ein Pfeil zeigt die Oberseite der Ziffer an, so dass die Stempelposition leicht übertragbar ist.

Einsatz

- Förderung der Auge-Hand-Koordination
- Förderung der haptisch-taktilen Wahrnehmung
- Förderung der Motivation durch vielseitige Einsatzmöglichkeiten, wie z. B. eigenständige Gestaltung von Rechenaufgaben

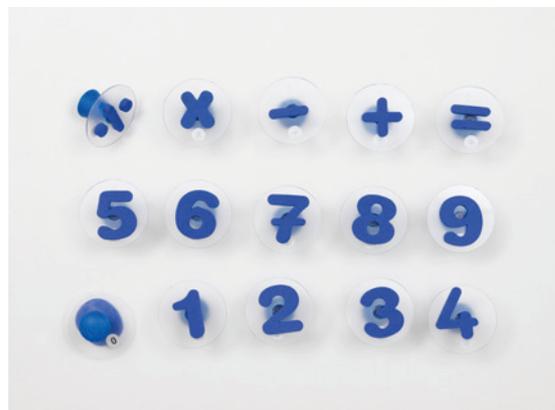
Hinweise

- Stempelkissen separat in verschiedenen Farben erhältlich
- Varianten: Wettersymbole, Ziffern, Geometrische Formen, Muster

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.eduplay.de
www.persen.de
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Schüttelbox

Beschreibung

Die Schüttelbox ist eine streichholzschachtelgroße Box zur Zahlzerlegung im Zahlenraum bis 10. Zur Visualisierung können Kugeln durch Schütteln in verschiedene Kammern verteilt werden. Die Anzahl der Kugeln kann variabel gestaltet und damit an das mengenbezogene Vorstellungsvermögen individuell angepasst werden. Die Gesamtmenge der Kugeln kann je nach Anzahl der Einsätze und Trennstäbe in zwei oder drei Teilmengen aufgeteilt werden. Beim Verwenden der Schiebehülse können die Schülerinnen und Schüler eine Kammer oder zwei Kammern abdecken und die Anzahl der nicht sichtbaren Kugeln berechnen.

Einsatz

- Erstellung und Visualisierung von Additions- und Subtraktionsaufgaben, z. B. durch Bilden von Ergänzungsaufgaben
- Förderung der Motivation
- Ausbildung und Erweiterung eines individuellen Mengenverständnisses
- Übungen zum Stellenwertsystem bis 999 durch die Verwendung des 3-Kammer-Systems möglich

Hinweise

- Kugelmenge ist an individuellen Lernstand anpassbar
- kleines und leicht handhabbares Material
- Kugeln sind sehr leise, somit ist fast geräuschloses Arbeiten in der Klasse möglich
- Varianten erhältlich, die eine simultane Erfassung von jeweils 5 Kugeln unterstützen (Strategie „Kraft der Fünf“)

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.lernspielkiste.de
www.montessori-material.de
www.schmidt-lehrmittel.de
www.timetex.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pionier communications GmbH

Streifenbretter zur Addition und Subtraktion

Beschreibung

Die Streifenbretter zur Addition und Subtraktion visualisieren den Zahlenraum bis 18 und unterstützen das Erlernen dieser beiden Rechenarten. Sie bestehen aus einem blau- und einem rotkarierten Brett sowie verschiedenen langen Holzstreifen in den Farben Rot, Blau und Weiß. Mit den roten bzw. blauen Streifen werden die Mengen bis 9, mit den weißen Streifen die Mengen bis 18 abgebildet. Bei der Addition werden die Summanden in Form eines roten und eines blauen Streifens nebeneinandergelegt und anschließend das Ergebnis mittels der weißen Streifen kontrolliert. Der Zehnerübergang ist durch eine vertikale Linie verdeutlicht. So kann die Zahlzerlegung bei Ausführung der Addition und Subtraktion veranschaulicht werden.

Einsatz

- Visualisierung des Zahlenraums bis 18
- Erarbeitung, Visualisierung und Übung von Additions- und Subtraktionsaufgaben
- selbstständiges Erkennen von Rechenfehlern
- Erarbeitung und Festigung des Zehnerübergangs

Hinweise

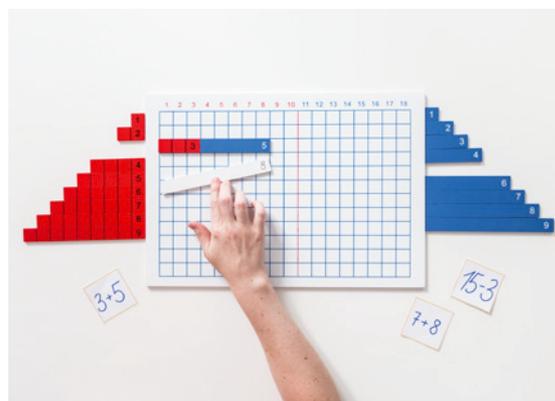
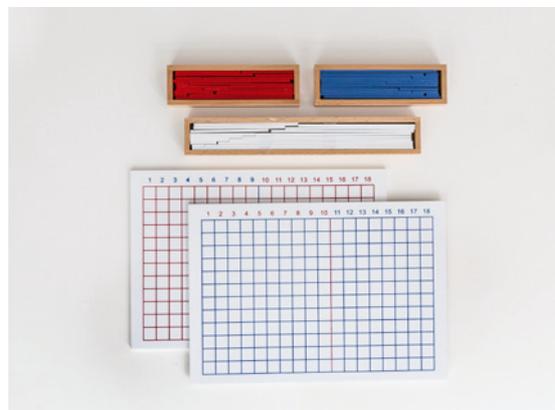
- Arbeitskarteien zum Arbeiten mit Selbstkontrolle erhältlich
- Varianten für den Zahlenraum bis 20 erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lernspielkiste.de

www.montessori-material.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.montessori-material.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

SumBlox

Beschreibung

SumBlox sind Holzklötze in Zahlenform. Ein Set besteht aus den Zahlen 1 bis 10 in unterschiedlicher Anzahl. Die Höhe der Holzklötze ist jeweils proportional zu ihrem Zahlenwert. Zum Beispiel sind zehn Einerklötze übereinander gestapelt so hoch wie ein Zehnerklotz. Ein Zweier- und ein Dreierklotz sind zusammen so hoch wie ein Fünferklotz. Durch dieses Höhenverhältnis können Zahlen, Zahlenreihen bzw. Zahlbeziehungen eigenständig erfasst werden. Für Schülerinnen und Schüler, die erste spielerische Erfahrungen mit Mengen und Zahlenwerten machen oder die vorwiegend auf der handelnden bzw. anschaulichen Ebene lernen, ist dieses Material geeignet. Es unterstützt die Entwicklung grundlegender mathematischer Kompetenzen, insbesondere beim Verständnis der Grundrechenarten.

Einsatz

- Förderung der Feinmotorik sowie der Wahrnehmung von Raum-Lage-Beziehungen
- Förderung der Motivation durch selbstentdeckendes Lernen
- Unterstützung beim Aufbau eines Zahlen- und Mengenverständnisses durch Vergleichen, Ergänzen und Zerlegen anhand der Höhenverhältnisse
- Förderung bei Rechenschwierigkeiten
- Förderung des Selbstvertrauens und der Selbstständigkeit insbesondere beim Erwerb der Grundrechenarten durch die immanente Selbstkontrolle
- Abbau von inneren Barrieren gegenüber Zahlen durch das attraktive Lern- und Spielmaterial

Hinweise

- verschiedene Sets mit 27, 43 oder 106 Bausteinen erhältlich
- Nachkauf von einzelnen Steinen möglich
- Kurzanleitung für die Erarbeitung der vier Grundrechenarten mit diesem Material im Set enthalten



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.edumero.de
www.sumblox.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Bilderbox – Erzähl mal!

Beschreibung

Die Bilderbox „Erzähl mal!“ beinhaltet 26 Bildgeschichten zu je vier bis sieben Bildern sowie ein kleines Heft mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Die farbigen Zeichnungen stellen alltagsnahe Situationen aus der Lebenswelt von Kindern dar. Die Karten einer Geschichte sind jeweils durch die gleiche Nummer auf der Rückseite gekennzeichnet. Die Bilder können in der richtigen Reihenfolge als Bildgeschichte sortiert oder einzeln verwendet werden.

Einsatz

- Förderung der Erzählkompetenz anhand der Bildgeschichten
- Zuordnung der Bilder zu selbst erstellten Wort- und Satzkarten
- Verwendung der Bildgeschichten als Schreibanlass
- Förderung der visuellen Wahrnehmung durch Suchen von Gegenständen auf den Karten, Zählen von Personen oder Gegenständen, Benennen von Farben und Formen
- Erweiterung des Wortschatzes

Hinweise

- stabile Karten in platzsparender Papp-Box
- Karten in Setzleiste einsetzbar
- Vergrößerung des Materials durch Verwendung einer Dokumentenkamera möglich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lehrmittel-reinhold.de
 www.schubi.com
 www.spielundlern.de
 www.westermann.de
 www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.schubi.com, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Fehler-weg-Trainer

Beschreibung

Der Fehler-weg-Trainer bietet ein umfassendes Material, um vier typischen Rechtschreibfehlern zu begegnen. Der Rechtschreibtrainer gibt Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, individuelle Fehlerschwerpunkte selbstständig zu entdecken und gezielt daran zu üben. Die vier Dosen bestehen aus jeweils einem Materialsatz zu den Rechtschreibschwerpunkten Groß- und Kleinschreibung, Doppelkonsonanten, Dehnungs-h und Auslautverhärtung. Jeder Materialsatz beinhaltet verschiedene Aufgabenkarten, die dazugehörigen Wort- und Bildkarten sowie einen Selbstkontrollbogen. Mit Hilfe der ersten Aufgabenkarte wird die Regel zu Beginn der Übungsreihe gefestigt. Zusätzlich liegt dem Set ein Diagnosebogen bei. Individuelle Schreibproben können mit Hilfe dieses Bogens selbstständig analysiert und Fehlerquellen identifiziert werden. Diese Fehleranalyse macht das Üben zielgenauer, effektiver und damit motivierender.

Einsatz

- Festigung der Rechtschreibregeln mit Hilfe eines überschaubaren Wortschatzes
- Förderung bei Lese-Rechtschreib-Schwäche
- Förderung der Motivation durch das ansprechende Material und den Selbstdiagnosebogen
- zielgerichtete Förderung entsprechend dem Fehlerschwerpunkt
- Unterstützungskarte zur wiederholenden Erklärung von Fachbegriffen

Hinweise

- mit individuellem oder lehrwerkbezogenen Wortmaterial erweiterbar
- farbige Kennzeichnung der Karten als Ordnungs- und Sortierhilfe
- handliches Material in stabilen und platzsparenden Dosen
- mit Setzleiste verwendbar
- zur Bearbeitung zusätzliches Schreibmaterial notwendig
- weitere Sets: Satzzeichentrainer, Wortartentrainer, Satzgliedtrainer

Notizen



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.lehrmittel-reinhold.de
www.sauros-verlag.de
www.spielundlernen.de
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Fotobox

Beschreibung

Die Fotobox ist eine transparente Kunststoffbox und beinhaltet ca. 30 Fotokarten. Auf diesen sind themenspezifisch verschiedene Bilder oder Bildsequenzen dargestellt. Auf den Bildern sind Objekte, wie Nahrungsmittel und Alltagsgegenstände, oder Wortarten, wie Präpositionen, abgebildet. Die Bildsequenzen geben z. B. kurze Alltagsgeschichten wieder oder stellen zeitliche Abfolgen einzelner Tätigkeiten dar. Die Fotokarten dienen der Visualisierung bzw. Erweiterung des Wortschatzes und unterstützen den Sprachgebrauch im Unterricht sowie im Alltag.

Einsatz

- Unterstützung themenbezogener Gesprächssituationen durch Visualisierung von Objekten, zeitlichen Abfolgen, Tätigkeiten oder Lagebeziehungen
- Förderung der Erzählfähigkeit im Alltag
- Zuordnung von Begriffen zu Kategorien
- Erschließung von Inhalten durch Bilder und Bildfolgen, insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit einer geringen Lesekompetenz
- Erhöhung der Selbstkompetenz durch selbstständiges Erschließen von sachbezogenen visuellen Informationen
- Förderung der Merkfähigkeit durch den wiederholten Einsatz der Bilder in verschiedenen Kontexten

Hinweise

- Box zum Aufstellen der Karten geeignet

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.prolog-shop.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.prolog-shop.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Kleine Geschichten in fünf Bildern

Beschreibung

Das Kartenset „Kleine Geschichten in fünf Bildern“ beinhaltet zehn Bildgeschichten. Jede Bildgeschichte stellt eine kurze Alltagssituation dar und besteht aus jeweils fünf Bild- und Satzkarten. Passend zu jedem Bild sind sowohl im unteren Teil der Bildkarte als auch auf der dazugehörigen Satzkarte kurze Sätze abgedruckt. Das Kartenset eignet sich besonders in Kombination mit der Setzleiste. Durch Einstecken der Bildkarte in die Setzleiste wird der unten stehende Satz abgedeckt. Dadurch können die Satzkarten eigenständig zu den Bildern zugeordnet und danach durch Herausziehen der Bildkarte selbstständig kontrolliert werden. Eine zusätzlich zu erwerbende Kopiervorlage bietet zahlreiche Varianten schriftlicher Aufgaben. Mit Hilfe dieser Materialien lassen sich Angebote auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen für inklusive Lernsettings gestalten.

Einsatz

- ▮ Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit durch freies Erzählen zu den Bildern
- ▮ Förderung des Sinnverständnisses hinsichtlich Kausalität und zeitlichen Abfolgen durch Sortieren der Bilder
- ▮ Förderung des sinnerfassenden Lesens auf Satzebene durch Zuordnen der vorgegebenen Satzkarten zu den Bildern
- ▮ Aufgaben für verschiedene Schwierigkeitsstufen differenzierbar

Hinweise

- ▮ Einsatz mit Setzleiste der Länge 45 cm empfehlenswert
- ▮ stabile Karten in spielkartengroßer Box
- ▮ Kopiervorlage mit vielfältigem Material für differenzierte schriftliche Aufgaben erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.schmidt-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.schmidt-lehrmittel.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Lesemagnetbox

Beschreibung

Die Lesemagnetbox wirkt unterstützend beim Erwerb der Lese- und Schreibkompetenz. Die Box besteht aus zwei magnetischen Teilen, die zum einen zur Aufbewahrung und zum anderen zum Legen von Buchstaben vorgesehen sind. Auf insgesamt 213 Buchstabenblöcken sind Groß- und Kleinbuchstaben abgebildet. Die leicht verschiebbaren Buchstabenblöcke bestehen aus Moosgummi und sind mit einer magnetischen Rückseite versehen. Auf der Legefläche können die Buchstaben leicht verschoben und auf den vorgegebenen Schreibzeilen übersichtlich platziert werden.

Einsatz

- Legen, Nachlegen, Lesen und Abschreiben von Wörtern, Wortgruppen oder Sätzen
- Zuordnung von Wörtern zu Bildern und zu Wortfamilien
- Ergänzung von Buchstaben, Silben, Wörtern und Satzzeichen in Lückentexten: systematische Steigerung des Differenzierungsgrades möglich
- Wortschatztraining und -erweiterung
- Förderung bei LRS durch Verdeutlichung der Silbenstruktur und Markieren der Rechtschreibschwerpunkte
- Erarbeitung von Fachbegriffen im Fachunterricht

Hinweise

- DIN A4-Blatt mit individuellen Arbeitsaufträgen in Magnetbox einlegbar
- verschiedene Arbeitsblätter und Spielpläne separat erhältlich
- Blanko-Buchstabenblöcke zur Beschriftung mit selbstgewählten Zeichen im Set inklusive
- Varianten mit weniger Buchstaben und kariertem Feld als Strukturierungshilfe für das Einsetzen der Buchstaben erhältlich



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.prolog-shop.de
www.spielundlernen.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Lesen-Steckbausteine

Beschreibung

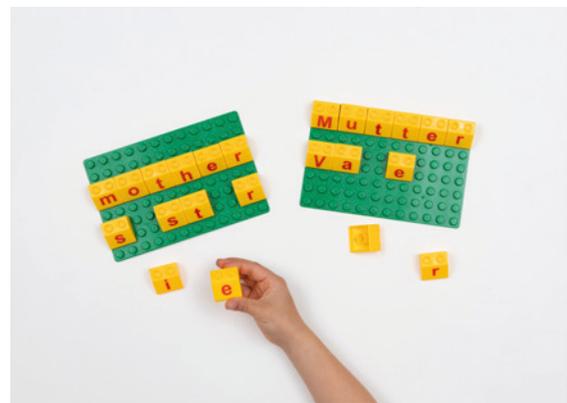
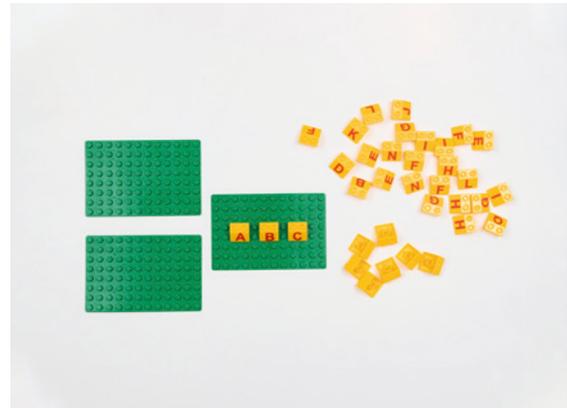
Das Set „Lesen-Steckbausteine“ besteht aus ca. 100 abgeschrägten gelben Kunststoffbausteinen mit aufgedruckten Klein- bzw. Großbuchstaben sowie sechs Steckplatten. Jeder Buchstabe ist zwei- bis viermal vorhanden. Auf jede Steckplatte passen sechs Buchstabenbausteine nebeneinander und drei Reihen übereinander. Das Material ist für alle Schülerinnen und Schüler geeignet, die mit der Erarbeitung einzelner Buchstaben bzw. einfacher Wörter befasst sind und dabei vielfältiger handlungsorientierter Übungsangebote bedürfen. Durch das Stecken der Bausteine wird der Fokus auf jeden einzelnen Buchstaben gelenkt. Die gesteckten Wörter oder auch kurzen Sätze sind gut lesbar. Schülerinnen und Schüler mit Förderbedarf im motorischen Bereich oder mit noch wenig ausgeprägten feinmotorischen Schreibfähigkeiten können mit diesen Bausteinen Wörter zusammenstecken und so zahlreiche Lege- und Einsetzübungen durchführen.

Einsatz

- Legen bzw. Nachlegen von Wörtern, Einsetzen von einzelnen Buchstaben oder Silben
- Lesen und Abschreiben von Wörtern bzw. kurzen Sätzen
- Training von Silben oder Wörtern auf Wortbildebene
- Förderung der Auge-Hand-Koordination und der taktilen Wahrnehmung
- Förderung der Motivation durch spielerischen Anreiz
- vielfältige Übungsvarianten gestaltbar, z. B. mittels zusätzlichen Bild- und Wortkarten

Hinweise

- Produktaufschrift in Englisch „Educational Bricks“
- Bausteine als Groß- oder Kleinbuchstaben erhältlich
- Platten und Bausteine mit Legobausteinen kombinierbar
- sehr stabiles und abwaschbares Material
- keine Umlaute bzw. Satzzeichen enthalten



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Riesenstempel Buchstaben

Beschreibung

Das Set „Riesenstempel Buchstaben“ besteht aus 26 Stempeln, die alle Buchstaben des deutschen Alphabets abbilden. Die Stempel haben einen Durchmesser von 7,5 cm und sind aus stabilem Kunststoff gefertigt. Jeder Stempel hat einen handlichen Griff, der das Festhalten auch bei feinmotorischen Schwierigkeiten gut ermöglicht. Neben dem Griff ist jeweils ein kleines Bild des Buchstabens aufgedruckt. Ein Pfeil zeigt die Oberseite des Buchstabens an, so dass die Stempelposition leicht übertragbar ist.

Einsatz

- ▮ Lesen und Übertrag von Wörtern, Wortgruppen oder kurzen Sätzen
- ▮ Förderung der Auge-Hand-Koordination
- ▮ Förderung der haptisch-taktilen Wahrnehmung
- ▮ Wortschatztraining und -erweiterung
- ▮ Erarbeitung von Fachbegriffen im Fachunterricht

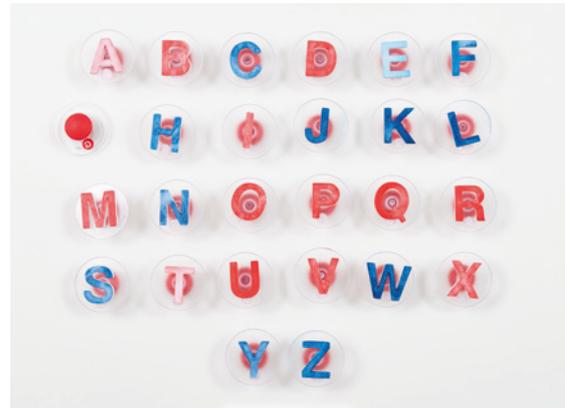
Hinweise

- ▮ keine Stempel mit Umlauten oder Satzzeichen enthalten
- ▮ Stempelkissen separat in verschiedenen Farben erhältlich
- ▮ Groß- und Kleinbuchstaben in getrennten Sets erhältlich
- ▮ Varianten: Wettersymbole, Ziffern, Geometrische Formen, Muster

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
 www.eduplay.de
 www.persen.de
 www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Satzgliedtrainer

Beschreibung

Der Satzgliedtrainer bietet ein umfangreiches Material, um Satzglieder zu bestimmen, deren Funktion zu erkennen und mit den korrekten Fachbegriffen zu bezeichnen. Das Material besteht aus drei Dosen mit jeweils unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Ausgehend vom Satzkern bestehend aus Subjekt und Prädikat, können das Dativ- und Akkusativobjekt sowie die Ergänzung der Zeit- und Ortsangaben erarbeitet bzw. geübt werden. In jeder Dose befindet sich eine Aufgabenkarte, verschiedene Satzgliedkarten und ein Arbeitsblatt. Das Material wird durch zwei Varianten von Satzbauplänen ergänzt. In einem induktiven Ansatz werden zuerst einzelne Satzglieder bestimmt und anschließend zu einem Satz zusammengefügt. Mittels eines beiliegenden Satzbauplans werden die Satzglieder den entsprechenden Fachbegriffen zugeordnet und die Fachbegriffe dadurch gefestigt. Dabei wird die Bedeutung des Prädikates durch seine zentrale Position auf dem Bauplan verdeutlicht. In der sich anschließenden Übung werden die Satzglieder aufgeschrieben und als Satz zusammengefügt.

Einsatz

- Einführung und Vertiefung der Satzglieder als grammatikalische Struktur auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Erkennen der Satzglieder durch Verschiebeprobieren
- Förderung des selbstständigen Lernens durch die Auswahl der Schwierigkeitsstufe und des Wortmaterials
- Förderung der Auge-Hand-Koordination

Hinweise

- Dose 1: Prädikat – Subjekt
- Dose 2: Prädikat – Subjekt – Objekt (Dativ, Akkusativ)
- Dose 3: Prädikat – Subjekt – Objekt Ergänzungen (Ort, Zeit)
- handliches Material in stabilen und platzsparenden Dosen
- mit Setzleiste verwendbar
- weitere Sets: Satzzeichentrainer, Wortartentrainer, Fehlerweg-Trainer



Quelle: www.betzold.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.betzold.de
www.lehrmittel-reinhold.de
www.sauros-verlag.de
www.spielundlernen.de
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Schätze sammeln

Beschreibung

Das Spiel „Schätze sammeln“ dient der Festigung der Wortarten Nomen, Verb und Adjektiv. Grundlage ist ein Brettspiel, bei dem die Mitspielerinnen und Mitspieler auf vorher festgelegten Gewinnfeldern Schatzsteine gewinnen können. Kommt eine Person durch Würfeln auf ein Gewinnfeld, darf sie eine Wortkarte ziehen. Kann sie das in Großbuchstaben geschriebene Wort richtig vorlesen und die richtige Wortart nennen, gewinnt sie den Schatzstein. Dieser einfache Spielaufbau fördert die Fokussierung der Mitspielenden auf die sprachliche Aufgabe. Die laminierten Wortkarten, die alle o. g. Wortarten enthalten, können auch für weiterführende Übungen verwendet werden oder ggf. durch einen individuellen Wortschatz ergänzt oder ersetzt werden.

Einsatz

- Förderung der Lesefähigkeit auf Wortebene
- Festigung der Fachbegriffe
- Zuordnung von Wörtern zu einer Wortart
- Kombination mit weiteren Übungen, z. B. Suchen der Wörter im Wörterbuch, Bilden von Reimpaaren bzw. Suchen weiterer Reimwörter, Verwendung der Wortkarten für ergänzende schriftliche Übungen
- Gestaltung von differenzierten Schwierigkeitsgraden, z. B. durch Aufgaben wie: „Nenne eine Vergangenheitsform!“, „Nenne das Wort im Plural!“

Hinweise

- ggf. Karten zur Visualisierung der zusätzlichen Aufgaben ergänzen

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lernspielkiste.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.lernspielkiste.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Sil-ben-wie-se

Beschreibung

Das Spiel „Sil-ben-wie-se“ ist ein Kartenspiel zum Legen von zweisilbigen Wörtern. Es kann von zwei bis vier Personen gespielt werden. Das Wortmaterial beinhaltet 54 Silbenpaare lautgetreuer Wörter. Durch die Großschreibung und die Gestaltung der Karten können die Schülerinnen und Schüler leicht erkennen, welche Karte eine Anfangs- bzw. Endsilbe abbildet. Die Endsilben kommen jeweils mehrfach im Spiel vor, so dass die Zuordnung der Silbenpaare leichter ist. Gleichzeitig prägen sich die Endsilben gut ein und können als wiederkehrender Wortteil und damit als Rechtschreibstrategie erkannt werden. Ziel des Spieles ist es, Silben zu lesen, daraus passende Wörter zu bilden und diese fließend vorzulesen. Es gewinnt die Person mit den meisten Silbenpaaren.

Einsatz

- ▮ Üben und Automatisieren des Silbenlesens
- ▮ Zusammensetzen von Silben zu sinnvollen Wörtern
- ▮ ganzheitliches Erfassen und Lesen von zweisilbigen Wörtern
- ▮ Sicherung von häufigen Endsilben, z. B. -en, -gel, -se, -te, -ter
- ▮ Förderung der Lesegeschwindigkeit und Reaktionsfähigkeit durch wiederholendes Spielen
- ▮ Kombination mit weiteren Übungen, z. B. Suchen der Wörter im Wörterbuch, Suchen von Reimpaaren bzw. weiteren Reimwörtern, Wörter schreiben

Hinweise

- ▮ Reduzierung der Karten auf ausgewählte Silbenpaare möglich
- ▮ Variante: als Memory spielen

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lingoplay.de
www.schmidt-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.schmidt-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Wem oder Wen?

Beschreibung

Das Spiel „Wem oder Wen?“ ist ein Lernspiel, bei dem die korrekte Bildung und Aussprache von Satzgliedern im Dativ oder Akkusativ spielerisch geübt wird. Das Würfelspiel besteht aus einem Spielplan, Spielfiguren, verschiedenen Aufgaben- und Antwortkarten sowie zwei übersichtlichen Merkkarten. Die Merkkarten geben einen Überblick der Deklinationen im Dativ und Akkusativ. Die Aufgabenkarten enthalten Frage- bzw. Aussagesätze, die die jeweiligen Satzglieder enthalten oder verlangen. Auf den Antwortkarten ist jeweils ein Dativ- oder Akkusativobjekt notiert. Alle Mitspielenden erhalten eine bestimmte Anzahl an Antwortkarten, die sie korrekt zu den Aufgabenkarten zuordnen müssen. Dazu müssen sie entsprechend der Aufgabenstellung ein Objekt zuordnen, austauschen oder die passende Frage nach dem Objekt stellen. Das Spiel kann für unterschiedliche Schwierigkeitsstufen gestaltet werden, indem z. B. die Auswahl der Aufgabenkarte freigestellt ist oder die Aufgabenvielfalt reduziert wird.

Einsatz

- Festigung der Deklinationen von Akkusativ- und Dativobjekten
- Erkennen der richtigen grammatikalischen Form durch Ersetzen oder Stellen der richtigen Frage
- Übung der korrekten Aussprache
- selbstständiges Bilden der korrekten grammatikalischen Form

Hinweise

- Reduzierung der Karten auf einen Kasus möglich
- Kombination mit schriftlichen Übungen möglich
- als Gruppen- oder Partnerspiel einsetzbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lernspielkiste.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.lernspielkiste.de
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Ballkissen

Beschreibung

Das „Ballkissen“ ist ein flaches, rundes, mit Luft gefülltes Sitzkissen, das auf jede Sitzmöglichkeit – Stuhl, Podest oder Fußboden – gelegt werden kann. Durch die bewegliche Sitzfläche werden dauerhaft unbewusste Ausgleichsbewegungen hervorgerufen, die die Sitzhaltung verbessern und die Muskulatur stärken. Seine handliche Größe macht das Ballkissen auch bei einem Raumwechsel flexibel einsetzbar. Weiterhin kann das Ballkissen für einfache Gleichgewichtsübungen eingesetzt werden. In der Sitzposition, stehend oder im Kniestand können Balanceübungen durchgeführt werden. Diese Übungen sind leicht in den Unterricht integrierbar, fördern die Motorik und steigern die Aufmerksamkeit.

Einsatz

- temporäre Sitzgelegenheit
- Förderung des ergonomischen Sitzens
- Kräftigung der Muskulatur für Kinder mit schwachem Muskeltonus
- Ermöglichung von Ausgleichsbewegungen für motorisch unruhige Kinder
- vielseitige Übungen, insbesondere für das Gleichgewicht

Hinweise

- sachgemäße Verwendung mit der Klasse vorbesprechen
- in verschiedenen Farben und Größen bzw. als rechteckige Variante erhältlich
- einfacher Transport und platzsparende Lagerung

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.kaphingst-shop.de

www.sport-thieme.de

www.togu.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.togu.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Gymnastikball

Beschreibung

Der „Gymnastikball“ ist ein großer, elastischer, luftgefüllter Ball, der vielseitig einsetzbar ist. Er eignet sich als ergonomische und haltungsförderliche Sitzgelegenheit, die durch unbewusste Ausgleichsbewegungen zur Stärkung der Rückenmuskulatur beiträgt. Weiterhin ist er als vielseitiges Trainingsgerät einsetzbar. Mit dem Gymnastikball können einfache Übungen aus der Sitzposition heraus durchgeführt werden. Der Ball kann aber auch als Gymnastikgerät für Kraft- und Balanceübungen eingesetzt werden. Gerade im Unterricht kann mithilfe des Gymnastikballs schnell zwischen Sitzposition und kurzen Bewegungsphasen gewechselt werden. Dies entlastet den Bewegungsapparat, fördert die Motorik und steigert die Aufmerksamkeit.

Einsatz

- temporäre Sitzgelegenheit
- Förderung des Gleichgewichtssinnes und des ergonomischen Sitzens
- Kräftigung der Muskulatur für Kinder mit schwachem Muskeltonus
- Ermöglichung von Ausgleichsbewegungen für motorisch unruhige Kinder
- Trainingsgerät für vielseitige Übungen

Hinweise

- sachgemäße Verwendung mit der Klasse vorbesprechen
- in verschiedenen Größen und Farben bzw. als elliptische Variante erhältlich
- verschiedene Oberflächen erhältlich, z. B. rutschfest bzw. besonders strapazierfähig oder mit Noppen
- Ballpumpe zum Aufpumpen erforderlich
- vorab räumliche Bedingungen bzw. Lagermöglichkeit prüfen



Quelle: www.sport-thieme.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.intersport.de
www.sport-thieme.de
www.togu.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Hokki-Hocker

Beschreibung

Der „Hokki-Hocker“ ist eine ergonomische und bewegungsfördernde Sitzgelegenheit. Die konvexe Standfläche ermöglicht eine allseitige Kippbewegung des Hockers. Er lässt sich bis zu einem bestimmten Winkel neigen, ohne seine Standfestigkeit zu verlieren. Durch diesen flexiblen Stand des Sitzgerätes wird der Körper stets zu Ausgleichsbewegungen angeregt, um die eigene Körperposition anzupassen. Dadurch wird die aufrechte Haltung unterstützt, der Bewegungsapparat entlastet und die Aufmerksamkeit aufrechterhalten. Durch das geringe Eigengewicht des Hockers kann er leicht transportiert werden und eignet sich insbesondere für einen temporären Einsatz in Arbeitsphasen mit wechselndem Standort.

Einsatz

- temporäre Sitzgelegenheit
- Förderung des Gleichgewichtssinnes und des ergonomischen Sitzens
- Kräftigung der Muskulatur für Kinder mit schwachem Muskeltonus
- Ermöglichung von Ausgleichsbewegungen für motorisch unruhige Kinder

Hinweise

- in verschiedenen Größen bzw. in zwei höhenverstellbaren Varianten erhältlich
- mit verschiedenen Sitzflächen erhältlich, Variante mit Schaumstoffsitzfläche ist stapelbar
- allseitiges Greifen sowie Anhängen an eine Tischkante durch den wellenförmigen Rand möglich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.kuebler-sport.de

www.vs.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.kuebler-sport.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Pedalo Teamspiel-Box

Beschreibung

Die „Pedalo Teamspiel-Box“ beinhaltet ausgewählte und vielseitig einzusetzende Materialien, mit denen verschiedene Teamspiele durchgeführt werden können. Die beiliegende Spielanleitung erläutert kurz und durch Fotos unterstützt die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten der Spielmaterialien. So können beispielsweise mit der Teamspiel-Box „Zwei“ mittels Rundstäben, Holzelementen, Seilen, eines Balls und einer stabilen Kunststoffplane mehr als 20 motivierende Spiele durchgeführt werden. Die Spiele sind für 2 bis 16 Mitspielerinnen und Mitspieler jeder Altersklasse geeignet und fördern die Konzentration, Geschicklichkeit und Kreativität, die Bewegung und das Gemeinschaftsgefühl. Die Spiele können als Ansporn auch „auf Zeit“ oder im Wettbewerb gegeneinander gespielt werden.



Einsatz

- Förderung der Motivation durch hohen Aufforderungscharakter
- vielseitiger Einsatz im Sportunterricht, im Förderunterricht, auf Klassenfahrten und im Freizeitbereich
- Verwendung in der Erwachsenenbildung und bei teambildenden Maßnahmen
- Förderung der Kreativität durch Erfinden eigener Spiele und Einsatzmöglichkeiten

Hinweise

- Pedalo Teamspiel-Box in drei Varianten erhältlich
- Lagermöglichkeit für ca. 60 x 44 x 23 cm große Kiste erforderlich
- Holzteile vor Nässe schützen

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.danker-sport.de
www.pedalo.de
www.sport-thieme.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Seemannsgarn

Beschreibung

Bei dem Spiel „Seemannsgarn“ müssen Bilder genau betrachtet und beschrieben bzw. anhand von genannten Merkmalen wiedererkannt werden. Das Spiel beinhaltet 33 Bildkarten, vier Spielfiguren und eine Spielanleitung. Die Bilder sind ansprechend und detailreich gezeichnet und an das Thema Seefahrt angelehnt. Eine Mitspielerin bzw. ein Mitspieler beschreibt mittels verschiedener Merkmale – z. B. Anzahl der Personen, deren Kleidung, auffällige Details – verschiedene Bildkarten und legt diese jeweils verdeckt ab. Die anderen Mitspielenden müssen sich merken, wo die einzelnen Karten abgelegt sind und dann zu jeweils einer Karte die vorher genannten Merkmale wiedergeben. So aktiviert das Spiel die visuelle Wahrnehmung, den sprachlichen Ausdruck und die Merkfähigkeit.

Einsatz

- Förderung der visuellen Wahrnehmung und Differenzierung
- Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit durch exaktes sprachliches Beschreiben der ausgewählten Merkmale, Erweiterung des Wortschatzes
- Förderung der auditiven Merkfähigkeit durch Behalten und Wiedergabe der mündlichen Informationen
- Förderung der visuellen Merkfähigkeit durch Behalten der Kartenpositionen
- Erweiterung des Spiels als Erzähl- oder Schreibenanlass für selbsterfundene Geschichten

Hinweise

- ansprechendes und kindgerechtes Material
- in Setzleiste einsetzbar
- Vergrößerung der Bildkarte durch Verwendung einer Dokumentenkamera möglich



Quelle: www.friedrich-verlag.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.friedrich-verlag.de
www.hugendubel.de
www.persen.de
www.spielundlernen.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Sportfliese

Beschreibung

Die „Sportfliese“ ist ein kleines, zweiseitiges Teppichstück, das eine weiche und gleitende Oberseite sowie eine rutschfeste Unterseite besitzt. Die Sportfliese bietet eine angenehme Sitzfläche und kann als Sitzunterlage verwendet werden. Außerdem markiert die Sportfliese die Position des Sitz- oder Stehplatzes im Raum und ist damit für Sportspiele einsetzbar. Besonders bei Koordinations- oder Sprungübungen, z. B. bei Bewegungsparcours, bietet die Sportfliese einen klaren räumlichen Orientierungspunkt. Dreht man sie mit der weichen Seite nach unten, wird sie zu einer leichtgängigen Zieh- bzw. Rutschunterlage und ermöglicht vielfältige Bewegungs- und Spielmöglichkeiten.

Einsatz

- Förderung der Raumorientierung und der Raum-Lage-Beziehung durch einen Orientierungspunkt
- Unterstützung der Konzentration und der Regeleinhaltung
- Förderung der Bewegung und Spielfreude
- Markierung von bestimmten Ankerpunkten, z. B. Entspannungsecke, Startpunkt

Hinweise

- in verschiedenen Farben und Formen erhältlich
- waschbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.sport-thieme.de

www.turnmeyer.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.sport-thieme.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Deutschlandpuzzle

Beschreibung

Das „Deutschlandpuzzle“ ist ein ca. 30 x 40 cm großes Puzzle aus Holz, das die größten Seen, Flüsse und Wasserwege sowie die Bundesländer Deutschlands mit ihren Hauptstädten visualisiert. Alle 16 Bundesländer sind verschiedenfarbig eingefärbt und einzeln als Puzzleteil herausnehmbar. Auf jedem ca. 5 mm dicken Puzzleteil ist der Name eines Bundeslandes abgedruckt. Die Hauptstadt sowie die Gewässer sind jeweils ohne Bezeichnung eingetragen. Nimmt man die einzelnen Puzzleteile heraus, so werden auf dem Untergrund die Namen der Gewässer und der Hauptstädte sichtbar. Weiterhin sind auf dem festliegenden Holzrahmen die Nachbarländer Deutschlands und die angrenzenden Meere angegeben.

Einsatz

- Aufbau des Fachwortschatzes im Fach Geografie
- geografische Orientierung zu den Bundesländern und Gewässern Deutschlands
- Förderung der haptischen Wahrnehmung, Auge-Hand-Koordination sowie Raum-Lage-Beziehung
- zahlreiche Übungsformen mit Selbstkontrolle

Hinweise

- sehr ansprechendes und hochwertiges Material
- Puzzleteil zum Zeichnen von Umrissen verwendbar
- erstes Puzzleteil schwer einzeln herausnehmbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.goki-shop.com
www.gokishop.eu
www.schmidt-lehrmittel.de
www.thalia.de
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.gokishop.eu, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Anatomisches Modell – Die Verdauung

Beschreibung

Das „Anatomische Modell – Die Verdauung“ ist ein schematisches Modell, das den Aufbau des Verdauungssystems visualisiert. Das Modell ist aus Schaumstoff gefertigt und kann liegend bzw. stehend verwendet werden. Die zwölf dargestellten Teile des Verdauungssystems, u. a. Speiseröhre, Magen, Leber, Dünndarm und Dickdarm, sind farbig gekennzeichnet und können wie Puzzleteile in den umgebenden Torso eingesetzt werden. Auch Schülerinnen und Schüler mit feinmotorischen und koordinativen Schwierigkeiten können die Puzzleteile aus Schaumstoff gut handhaben. Passend zum Modell sind eine Kopiervorlage mit Selbstkontrollfunktion und zusätzlich eine Textvorlage beigelegt.

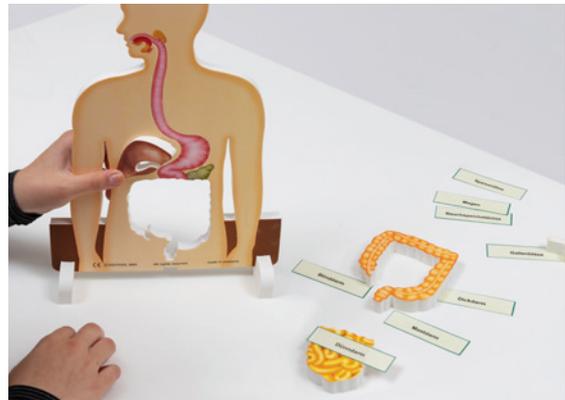


Einsatz

- Kennen der Teile des Verdauungssystems und deren Lage im Körper
- inhaltliche Erweiterung durch selbst erstellte Wort- und Textkarten
- Förderung der haptischen und visuellen Wahrnehmung sowie der Auge-Hand-Koordination
- vielfältige Übungen zur Festigung der Fachbegriffe

Hinweise

- kanadisches Produkt: Beschreibung und Kopiervorlage englischsprachig, deutschsprachige Version beiliegend
- weitere Modelle erhältlich: Auge, Ohr, Haut, Zunge, Herz, Zahn, Gehirn



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen

Blätter-Rubbel-Platten

Beschreibung

Die „Blätter-Rubbel-Platten“ beinhalten 16 durchsichtige ca. 14 x 10 cm große Kunststoffplatten mit Reliefs von Blättern verschiedener Laubbäume, u. a. von Ginkgo, Ahorn, Pappel, Linde und Kastanie. Die erhabenen Strukturen der Platten bilden den detaillierten Aufbau der Blätter nach. Die Platten können für Frottagen mit unterschiedlichen Zeichenwerkzeugen eingesetzt werden und ermöglichen dadurch einen enaktiven Zugang zu diesen Pflanzenstrukturen.

Einsatz

- Kennenlernen und Unterscheiden verschiedener Blattformen
- Zuordnung der selbstgestalteten Bilder zu sachbezogenen, selbst erstellten Wort- und Bildkarten
- Verwendung der Bilder zur künstlerischen Gestaltung
- Förderung der haptischen Wahrnehmung und der Feinmotorik

Hinweise

- stabiles, abwaschbares und wiederverwendbares Material
- auch in farbiger Ausführung erhältlich
- Name des Originalartikels: Leaf Rubbing Plates, Produktbeschreibung mit verschiedenen Einsatzmöglichkeiten in Englisch und Französisch

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.backwinkel.de
www.betzold.de
www.wiemann-lehrmittel.de
www.wl-versand.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



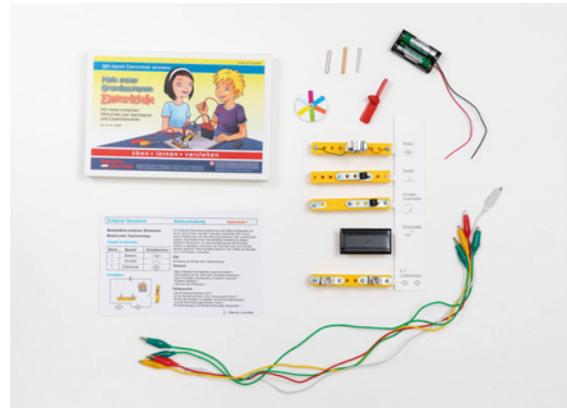
Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Grundbaukasten Elektrizität

Beschreibung

Der „Grundbaukasten Elektrizität“ ist ein etwa DIN-A5-großer Kasten, der 15 Bauteile für verschiedene Experimente zu elektrischen Schaltungen beinhaltet. Dabei dient der Deckel des Baukastens als Untergrund, auf dem die magnetischen Bauteile sicher platziert werden können. Mittels der beiliegenden sechs Schaltpläne, die sowohl mit Symbolen als auch mit Abbildungen versehen sind, können die Experimente leicht umgesetzt werden. Eine Lösungskarte dient der Selbstkontrolle bzw. Fehlersuche. In einem beiliegenden Heft sind Informationen rund um das Thema „Elektrizität“ zusammengestellt.



Einsatz

- Erwerb von Grundregeln für Experimente und den Umgang mit Strom
- Festigung des Fachwortschatzes, u. a. Stromquelle, Stromkreis, Reihen- und Parallelschaltung
- Förderung der Motivation durch selbstentdeckendes Lernen
- Prävention von Gefahren und Unfällen mit elektrischem Strom
- Förderung der Auge-Hand-Koordination und der haptischen Wahrnehmung

Hinweise

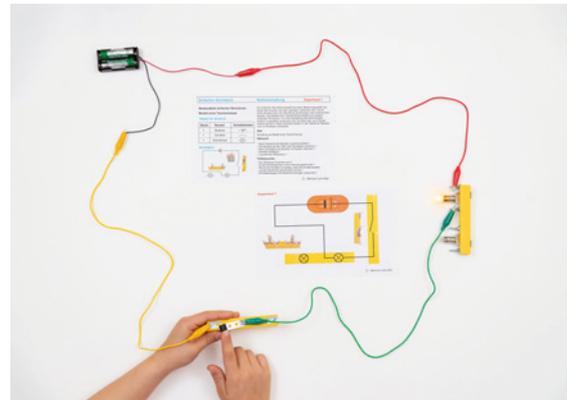
- platzsparende Aufbewahrung in weißer Plastikbox
- separate Experimentier- und Arbeitsunterlagen für den Einsatz in der Klasse mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen enthalten
- separates Lehrerheft erhältlich
- nach gewisser Nutzungsdauer Batteriewechsel notwendig

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.wiemann-lehrmittel.de

www.wl-versand.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Lebenszyklus Frosch

Beschreibung

Das Material „Lebenszyklus Frosch“ visualisiert vier Entwicklungsstadien des Frosches. Dabei verbindet das Material eine fast lebensgroße Darstellung der vier Entwicklungsstadien durch Kunststofffiguren mit einer Lernkartei. Zu den Stadien Laich, Kaulquappe, Kaulquappe mit Beinen und Frosch enthält die Lernkartei Abbildungen und kurze Beschreibungstexte. Die Texte sind kurz und einfach geschrieben und somit auch für Schülerinnen und Schüler mit einer geringeren Lesekompetenz geeignet. Die Karten, die zu einem Stadium gehören, sind farblich markiert. Ihre Position im Lebenszyklus wird durch die ansteigende Farbtintensität deutlich. Dadurch ist eine Selbstkontrolle möglich.

Einsatz

- Erwerb grundlegenden Wissens zu den Entwicklungsstadien des Frosches
- Förderung der Motivation durch ansprechende bildliche Darstellungen
- Förderung der Lesekompetenz auf Wort- und Satzebene
- Förderung der Auge-Hand-Koordination und der haptischen Wahrnehmung

Hinweise

- Lernkartei vor Gebrauch zuschneiden und laminieren
- Figuren einzeln oder im Set mit der Lernkartei erhältlich
- Material mit weiterführenden, selbst erstellten Texten erweiterbar
- Figuren auch für andere Metamorphosen, z. B. Schmetterling oder Marienkäfer, erhältlich

Information zu möglichen Bezugsquellen

- www.bel-montessori.at (Kartenmaterial und Figuren)
- www.lehrmittel-reinhold.de (nur Figuren)
- www.wiemann-lehrmittel.de (nur Figuren)

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.bel-montessori.at, weitere Bezugsquellen siehe unten
© Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Lernkartei Vögel

Beschreibung

Die „Lernkartei Vögel“ ist ein Material, mit dem die Zuordnung heimischer Vögel sowie deren Bezeichnung und Schreibweise geübt werden kann. Die Kartensets bestehen aus Wort- und Bildkarten. Zu jedem der zwölf Vögel, u. a. Sperling, Amsel, Kohlmeise, Blaumeise und Grünfink, gibt es unterschiedliche Differenzierungsangebote zum stufenweisen Üben des Vogelnamens. Beispielsweise kann der Name als Wortkarte zur Abbildung zugeordnet bzw. die entsprechenden Buchstaben des Vogelnamens zusammengesetzt werden. Dabei ist eine Selbstkontrolle durch Kontrollkarten bzw. die farbige Gestaltung der Karten möglich.

Einsatz

- Aufbau des Fachwortschatzes zum Thema Heimische Vögel
- Förderung der Lesekompetenz auf Buchstaben- und Wortebene
- Zuordnung von Wort zu Bild

Hinweise

- Zuschnitt des Materials vor Verwendung notwendig
- Lernkartei als Teil 1 und 2 erhältlich, unabhängig oder kombiniert verwendbar
- mit Setzleiste verwendbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.montessori-material.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.montessori-material.de
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Periodensystem PS 1-20

Beschreibung

Das „Periodensystem PS 1-20“ ist ein Spiel zur Übung und Festigung der ersten 20 Elemente des Periodensystems. Die Box beinhaltet einen Klassensatz mit 24 Spielunterlagen und 24 Boxen mit je 20 Spielsteinen sowie eine Spielanleitung. Auf der Spielunterlage ist ein Ausschnitt der ersten 20 Elemente des Periodensystems abgebildet. Die Zuordnung der Elemente zu Metallen, Halbmetallen und Nichtmetallen ist durch farbige Flächen gut erkennbar. Auf den Spielsteinen ist auf einer Seite das Formelzeichen des chemischen Elementes und auf der anderen Seite die Ordnungszahl abgebildet. Mittels des Spielplanes und der Spielsteine können verschiedene Übungen, die in der Spielanleitung leicht verständlich beschrieben sind, vorzugsweise in Partnerarbeit und meist verbunden mit einer Selbstkontrollfunktion durchgeführt werden.

Einsatz

- Aufbau und Festigung des Fachwortschatzes und des Grundwissens zu den ersten 20 chemischen Elementen des Periodensystems
- Zuordnung der Elemente zu den Metallen, Halb- und Nichtmetallen
- Festigung der Ordnungszahl und der Position im Periodensystem
- Förderung der Auge-Hand-Koordination
- vielfältige Einsatzmöglichkeiten der Spielsteine auch mit selbsterstellten Arbeitsblättern, z. B. Zuordnung des Formelzeichens zum Namen des Elementes
- Einsatz in verschiedenen Sozialformen

Hinweise

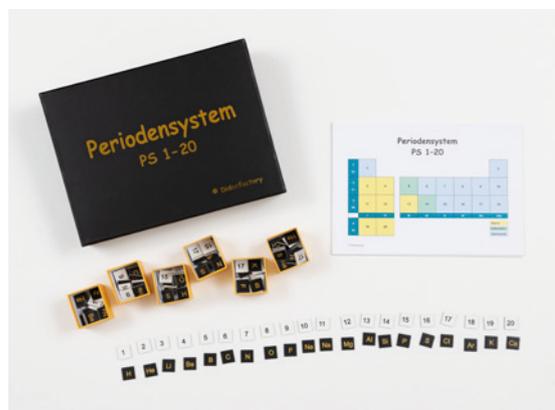
- Laminierung der Spielunterlage zur Stabilisierung möglich

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.bachmann-lehrmittel.ch
www.didacfactory.ch
www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.

Notizen



Quelle: www.didacfactory.ch, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Riesenstempel Wetter

Beschreibung

Das Set „Riesenstempel Wetter“ besteht aus zehn Stempeln, die alle gängigen Wettererscheinungen abbilden. Zusätzlich gehört ein Thermometerstempel zu dem Set. Die Stempel haben einen Durchmesser von 7,5 cm und sind aus stabilem Kunststoff gefertigt. Jeder Stempel hat einen handlichen Griff, der das Festhalten auch bei feinmotorischen Schwierigkeiten gut ermöglicht. Neben dem Griff ist jeweils ein kleines Bild des Wettersymbols aufgedruckt. Ein Pfeil zeigt die Oberseite an, so dass die Stempelposition leicht übertragbar ist.

Einsatz

- Kennen verschiedener Wettererscheinungen, Protokollierung der eigenen Wetterbeobachtung
- Förderung der Motivation durch vielseitige Gestaltungsmöglichkeiten, wie z. B. Erstellung eines Wittertagebuchs
- Förderung der Auge-Hand-Koordination und der haptischen Wahrnehmung
- Förderung des Bilder- und Symbollesens
- Rückmeldung an die Schülerin bzw. den Schüler zum Erreichen individueller Förder- bzw. Lernziele

Hinweise

- Stempelkissen separat in verschiedenen Farben erhältlich
- Varianten: Buchstaben, Ziffern, Geometrische Formen, Muster

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.eduplay.de

www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH

Notizen

Verkehrszeichen-Set

Beschreibung

Das „Verkehrszeichen-Set“ enthält 64 in Deutschland gültige Verkehrsschilder. Die Schilder sind ca. 7 cm groß und mit einer magnetischen Rückseite versehen. Durch eine Nummerierung lässt sich die offizielle Bezeichnung des Verkehrszeichens im Beiblatt des Sets leicht finden und zu den Kategorien Gefahrenzeichen, Vorschrifts-, Richt- und Zusatzzeichen zuordnen. Die magnetischen Verkehrszeichen können für die Erläuterung von wichtigen Verkehrsregeln und insbesondere für das Nachstellen von typischen Verkehrssituationen sowohl auf horizontalen Flächen als auch an magnetischen Tafeln und Whiteboards verwendet werden.



Einsatz

- Festigung der Bezeichnungen und Bedeutung von Verkehrszeichen
- Erläuterung von Straßenverkehrsregeln
- Simulation von Verkehrssituationen
- anschauliches Üben von Vorfahrtsregeln besonders aus der Schülerperspektive als Fußgänger und Fahrradfahrer
- Prävention von Unfällen im Straßenverkehr
- Vorbereitung der Fahrradprüfung in Klassenstufe 4

Hinweise

- jedes Verkehrszeichen einmal vorhanden
- Haftung an herkömmlichen Tafeln oder Whiteboards
- Material mit selbst erstellten Wort-, Satz- und Bildkarten erweiterbar

Information zu möglichen Bezugsquellen

www.lehrmittel-reinhold.de
 www.spielundlernen.de
 www.timetex.de
 www.wiemann-lehrmittel.de

Weitere Bezugsquellen werden auf Wunsch des jeweiligen Anbieters gern ergänzt.



Quelle: www.wiemann-lehrmittel.de, weitere Bezugsquellen siehe unten
 © Fotos: Florian Pappert, pioneer communications GmbH, Grafiken: Djamilia Torres Kerschis

Notizen