

## MEIN ERSTES BUCH DIE UHRZEIT

Kinder im Vorschulalter denken noch vorwiegend konkret und haben Schwierigkeiten damit, das Phänomen der „Zeit“ und das Vergehen von Zeit zu verstehen, denn das setzt ein erhebliches Maß an abstraktem Denken voraus. Die Montessori-Pädagogik schlägt einige nützliche Strategien vor, die es dem Kind erleichtern, die Bedeutung von „Vorher“ und „Nachher“ zu erleben. In bestimmten Situationen muss man warten, auch das wird dem Kind mithilfe von Alltagssituationen vermittelt. Auf diese Weise kann sich das Kind besser vorstellen, was es bedeutet, wenn „die Zeit vergeht“ und „sich Dinge verändern“. Im Einklang mit dem pädagogischen Ansatz von Maria Montessori wird hier vorgeschlagen, dass „das Kind die Welt zuerst selbst erfährt (oder begreift) und sie erst dann analysiert“. Aus diesem Grund werden praktische Gelegenheiten zum unmittelbaren Experimentieren und Ausprobieren angeboten. Das Kind baut sich so selbst eine gedankliche Vorstellung von Kategorien auf, die seine Wirklichkeit strukturieren. Dies hilft ihm dabei, Alltagsstrukturen, wie etwa den Tagesablauf, besser zu verstehen.

*Mein erstes Buch: Die Uhrzeit* ist für Kinder im Alter von drei bis vier Jahren bestimmt. Die Kinder bekommen die Möglichkeit, die verschiedenen Konzepte zu erforschen, die mit dem Vergehen der Zeit verbunden sind. Dies geschieht durch unterschiedliche Spiele und Aufgaben, die zudem noch viel Spaß machen. Die Aktivitäten in diesem Buch sind von der Welt der Natur und den Alltagserfahrungen des Kindes inspiriert. Ziel ist, dass das Kind ein besseres Zeitbewusstsein entwickelt, indem es sich Zustandsumwandlungen, physische Veränderungen und den Tagesablauf bewusst macht.

Auf den ersten Seiten beginnt das Kind mit einfachen Übungen. Hier geht es darum, feste Reihenfolgen zu erkennen. Die Aufmerksamkeit des Kindes wird auf die Wiederholung und die zyklische Wiederkehr von Elementen in einer Serie gelenkt. Dabei geht es zunächst um lineare und dann um kreisförmige Abläufe. Anschließend wird das Thema der Veränderung im Laufe der Zeit durch Arbeitsaufträge zum Erkennen von Dingen und Zusammenhängen eingeführt, die sich im Laufe der Zeit wandeln. Jetzt geht es um Handlungen, die in einer festgelegten Reihenfolge ausgeführt werden, wie z. B. das Ankleiden. Der zentrale Teil des Buches ist dem Nachdenken über den Rhythmus von Tag und Nacht gewidmet. Dabei entdeckt das Kind die Veränderungen im Leben der Tiere, die Mondphasen und die unterschiedlichen Farben der Sonne im Tageslauf.

Nach so viel Arbeit werden einige Aktivitäten angeboten, die sich mit dem Warten und dem besseren Umgang damit beschäftigen. Am Ende des Buches befinden sich Aufkleber, darunter Puzzleteile, aus denen das Kind ein Faultier zusammensetzen kann, ein putziges Tier, das gerne alles ganz langsam macht, und einige geometrische Formen, aus denen sich verschiedene Figuren bilden lassen.

Zum Schluss kann das Kind bei einem Forschungsprojekt mit seinen eigenen Fotos erkunden, wie es sich selbst im Laufe der Zeit verändert hat. Angesichts der Komplexität ist die Beschreibung der Uhr, die hier lediglich als Zeitmesser eingeführt wird, nicht Teil dieses Buchs.

Durch diese von den Grundsätzen der Montessori-Pädagogik inspirierten spielerischen Aktivitäten schult das Kind seine Feinmotorik, malt Zeichnungen bunt aus, verbindet Punkte zu Linien, schneidet Elemente aus, setzt Puzzleteile zusammen und klebt Aufkleber nach genauen Vorgaben auf. Die Spiele und Aufgaben sollen dem Kind dabei nicht nur Spaß machen, sondern auch strategisch seine kognitive Entwicklung fördern. Die vielen Abbildungen unterstützen die Entwicklung solcher kognitiven Fähigkeiten, die sich bei Kindern im Alter von etwa drei Jahren entwickeln.

Die Aufgaben und Aktivitäten folgen einem logischen linearen Aufbau mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Die einzelnen Aufgaben sind jedoch dabei nur als Angebote zu verstehen. Das Kind kann frei wählen, ob es eine Aktivität interessant findet und sich damit beschäftigen will. Wie von Maria Montessori angeregt, sollte man dem Kind die Möglichkeit geben, nach Belieben im Buch zu blättern. Beim Betrachten gibt es für das Kind immer wieder Neues und Interessantes zu entdecken.



Das Kind sollte sich jedoch immer nur mit einer Aufgabe beschäftigen, so kann eine Überfrachtung vermieden werden. Die Spiele bieten visuelle Hilfen, wie z. B. farbige Rahmen oder vorgegebene Größen, die dem Kind bei der Kontrolle der Aufgabe helfen. Es kann auf diese Weise selbst überprüfen, ob die Antwort richtig war. Damit wird die Eigenständigkeit des Kindes gefördert, das keine ständige Unterstützung durch den Erwachsenen braucht. Die Anwesenheit eines Erwachsenen ist jedoch nützlich, um die Aufgaben einführend zu erläutern, gemeinsam die Anweisungen zu lesen und bei Aufgaben zu helfen, für die außer dem Buch noch andere Materialien benötigt werden. Das Kind sollte nicht unterbrochen werden, während es sich auf seine Aufgabe konzentriert. Man sollte auch nicht eingreifen, um es zu korrigieren, da die Übungen so strukturiert sind, dass es seine Fehler selbst erkennen, eigenständig korrigieren und daraus lernen kann. Man sollte dem Kind keine Zeitvorgaben für den Beginn oder den Abschluss der Aufgaben machen, denn es soll sich unbeschwert mit dem Buch beschäftigen können, wie es ihm am besten gefällt. Wenn dem Kind einige Arbeitsaufträge zu schwierig sind, kann es auf diese später wieder zurückkommen, sobald es sich bereit fühlt und seine Entwicklungskurve ein paar kleine Schritte nach vorne gemacht hat. Der Erwachsene sollte Geduld und Neugier zeigen und auf die Initiative des Kindes warten. Das ist die beste Herangehensweise an dieses Buch.

Es kann sinnvoll sein, von den Vorschlägen des Buches auszugehen, um das Nachdenken über die Zeit auf die Alltagserfahrungen des Kindes zu übertragen. Sie können das Kind dann beispielsweise bitten, die Kleidung, die es anziehen will, in der Reihenfolge, in der sie angezogen werden soll, anzuordnen. Oder Sie können einen Tageskalender für Ihr Kind erstellen, der in die verschiedenen charakteristischen Momente des Tages unterteilt ist, und dem Kind zeigt, was im Laufe des Tages passieren wird. Sie können dem Kind das Phänomen „Zeit“ auch mit kleinen Sanduhren näherbringen, die anzeigen, wie lange einzelne Alltagsaktivitäten dauern (z. B. Zähne putzen, ein Spiel spielen oder es beenden). Schließlich können Sie sich gemeinsam mit dem Kind Strategien überlegen, die das Warten erleichtern. Das Kind lernt so, solche Situationen zu erkennen und besser mit unausgefüllter „langweiliger“ Zeit umzugehen. Das Buch enthält acht Seiten mit Aufklebern. Sie werden für die entsprechenden Aufgaben im Buch verwendet, einige davon, die eigens gekennzeichnet sind, dienen auch Aktivitäten, die über das Buch hinausgehen.

Die Abbildungen des Buches sind unterteilt in:

- Spiele zur visuellen Erkundung, zu Sinneswahrnehmungen und zur motorischen Sensibilisierung
- Spiele zur logischen Zuordnung und Neuordnung von Zeitabläufen
- eine Übung zum Erkennen von Farbtönen und eine weitere zum Thema „Zählen lernen“.

Die Art des für die Durchführung der Aktivitäten benötigten Materials (verschiedene Farben oder Buntstifte, Aufkleber, Schere) wird jeweils durch eines der drei unten gezeigten Symbole angegeben. Wir wünschen viel Spaß mit diesem Buch!

Buntstifte oder Farben



Aufkleber



Zum Ausschneiden



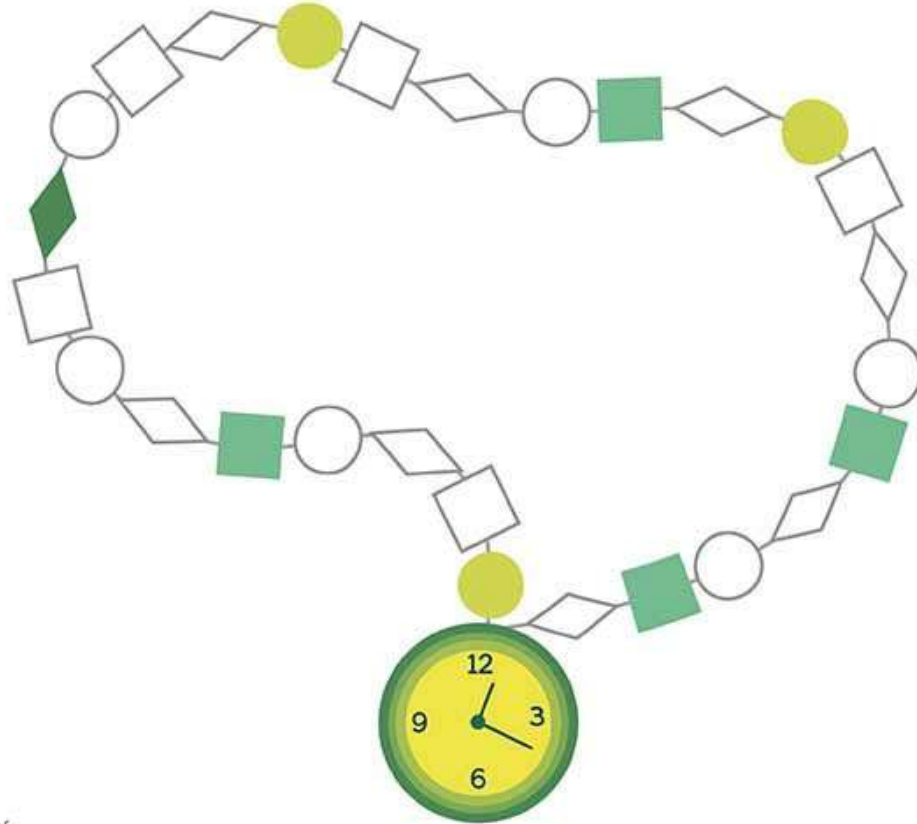
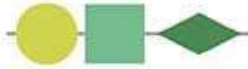
### DIE PÄDAGOGIK VON MARIA MONTESSORI

Die Pädagogin Maria Montessori lebte im frühen 20. Jahrhundert. Sie revolutionierte die Art und Weise, wie die Entwicklung und Erziehung von Kindern verstanden wurde. Dank ihrer Schriften entdeckte die Pädagogik die wahre Natur des Kindes wieder. Das Kind wurde von nun an als ein Forscher begriffen, der schon von klein auf mit einem großen kognitiven Reichtum ausgestattet ist. Nach Montessoris Auffassung müssen dem Kind nur die richtigen Anregungen gegeben werden, damit die kognitiven Fähigkeiten hervortreten und so der Erwerb von Wissen ermöglicht wird. In der Montessori-Pädagogik wird Wissen als eine Erfahrung verstanden, die über die Sinne (Tast-, Seh- und Hörsinn) und durch freie Beschäftigung des Kindes gemacht wird. Das Kind kann selbst wählen, womit es sich beschäftigt, und erwirbt sein Wissen durch praktische Erfahrungen und selbst durchgeführte Experimente, nicht durch ein abstraktes konzeptionelles Verständnis. Einem Kind zu helfen, sich weiterzuentwickeln, bedeutet, seine Eigeninitiative zu fördern. Dabei muss der Erwachsene zulassen, dass das Kind seinem eigenen Rhythmus folgt, und die selbstständige Auseinandersetzung des Kindes mit den eigenen Fehlern erlauben, sodass es eigenverantwortlich lernen kann, wie man Fehler nicht wiederholt.

## DORAS TASCHEUHR

DIE KETTE AN DORAS TASCHEUHR IST GERISSEN, UND ES FEHLEN EINIGE TEILE: BRINGE DIE UHR WIEDER IN ORDNUNG!

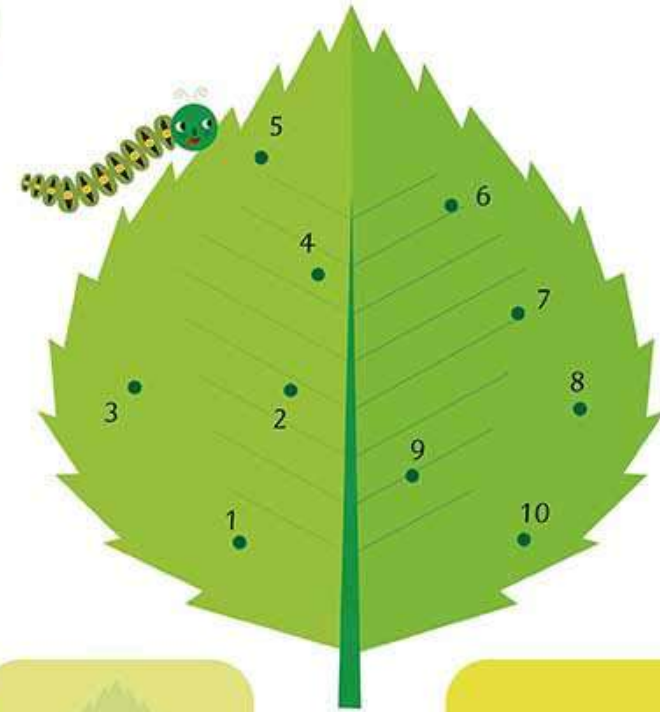
Male die fehlenden Perlen bunt an, beachte dabei das nachfolgende Beispiel.



## DIE RAUPE FRISST DAS BLATT

WELCHEN WEG NIMMT DIE RAUPE, UM DAS BLATT ZU FRESSEN? DU FINDEST ES HERAUS, WENN DU DIE ZAHLEN VON EINS BIS ZEHN VERBINDEST!

Wie verändern sich die Blätter, wenn die Raupe sich durchgefressen hat? Klebe die Aufkleber in das jeweils richtige Kästchen: Wohin gehört das ganze Blatt und wohin das angefressene?



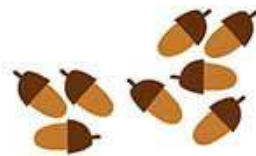
# BUNTES PUZZLE

WELCHES BILD ERGIBT SICH, WENN DAS PUZZLE FERTIG IST?  
KLEBE DIE AUFKLEBER IN DER ANGEGEBENEN FARBFOLGE AUF.



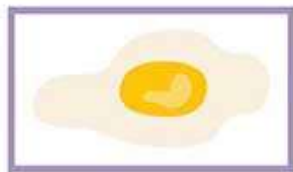
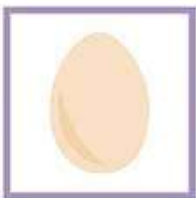
Welches der Bilder ist dabei herausgekommen?

Markiere sie auf der nächsten Seite mit einem Pfeil.



## VORHER UND NACHHER IN DER KÜCHE

ORDNE MIT EINEM PFEIL JEDEM LEBENSMITTEL  
AUF DER LINKEN SEITE EIN FERTIG ZUBEREITETES GERICHT  
AUF DER RECHTEN SEITE ZU.



## LEO ZIEHT SICH AN

HILF DEM KLEINEN LEO BEIM ANZIEHEN!

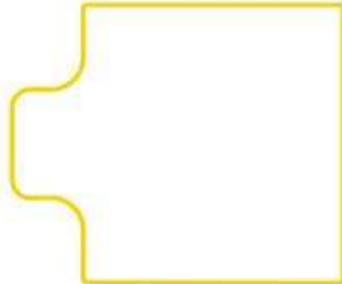
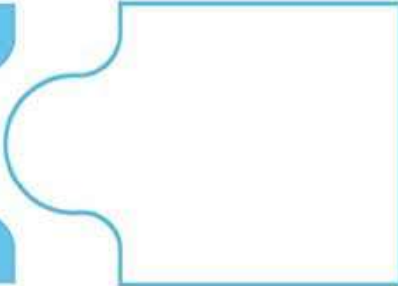
Klebe die Aufkleber der einzelnen Kleidungsstücke in der richtigen,  
in den Bildern gezeigten Reihenfolge auf.



## WAS TUT ER ZUERST?

SCHAU DIR DIE BILDER GENAU AN UND KLEBE DANN DEN AUFKLEBER DANEBEN, DER ZEIGT, WAS ER ALS NÄCHSTES TUN MUSS.

Die Farbe der Puzzleteile hilft dir dabei.



## BASTELE DEINE EIGENE ARMBANDUHR

BEMALE DAS ZIFFERBLATT DER ERSTEN BEIDEN UHREN IN DER FARBE DES ARMBANDS. BEMALE DIE WEISSE UHR, WIE DU MÖCHTEST.

Jetzt kannst du die Uhren ausschneiden ... und ... am Handgelenk tragen!



## EINE BOHNENPFLANZE WÄCHST

IM LAUFE DER ZEIT WIRD AUS EINER BOHNE EINE NEUE BOHNENPFLANZE!

Befolge die folgenden Schritte und züchte deine eigene Bohnenpflanze. Vergiss nicht, bei jedem Wachstumsschritt ein Foto zu machen!



Lege einen Wattebausch in ein Glasgefäß. Befeuchte die Watte mit einigen Tropfen Wasser.



Gib einige Bohnen auf die Watte.



Befeuchte die Watte jeden Morgen mit ein paar Tropfen Wasser.



Sobald die Bohnen keimen, fotografiere die Pflänzchen jeden Tag. Klebe die Fotos auf ein Blatt Papier und ... sieh dir an, wie die Pflänzchen jeden Tag ein Stückchen wachsen!

## ZEIT FÜR EIN MEMORYSPIEL

SCHNEIDE DIE KÄRTCHEN ENTLANG DER GEPUNKETEN LINIE AUS.



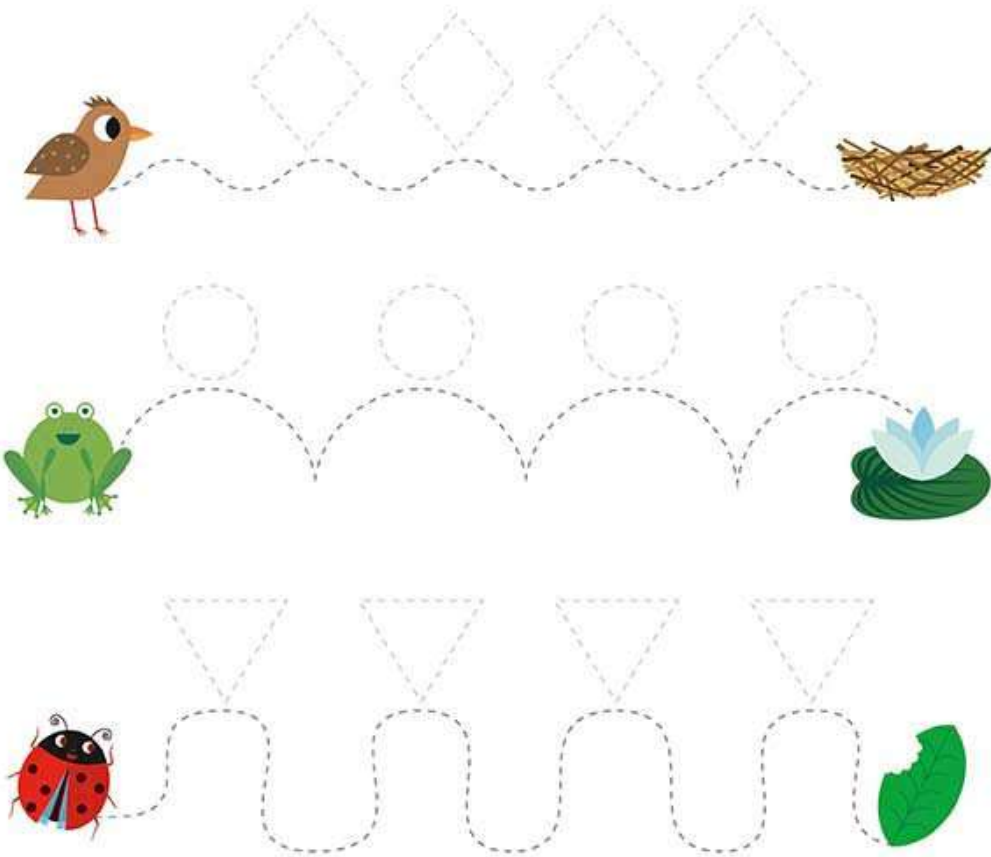
Lege die Kärtchen mit dem Bild nach unten auf den Tisch, merke dir dabei, wo welches Bild liegt. Die Bilder zeigen verschiedene Dinge, Pflanzen, Tiere, Essen und Wettererscheinungen, die sich im Laufe der Zeit ändern.



## DIE TIERE GEHEN NACH HAUSE!

ES IST ZEIT ZUM SCHLAFENGEHEN! JEDES TIER MUSS JETZT NACH HAUSE ZURÜCKKEHREN. KANNST DU IHM HELFEN?

Verbinde die Punkte zu Linien. Wo wohnen der Vogel, der Frosch und der Marienkäfer. Wer kommt zuerst nach Hause! Male einen Kreis um den Sieger!



## DIE MONDPHASEN

DER MOND SIEHT NICHT JEDE NACHT GLEICH AUS

Male die weißen Teile des Mondes gelb an und finde dabei heraus, welche Form sie zu verschiedenen Zeiten im Mondphasenzyklus annehmen können.

