

# KINDERGARTEN- DOSSIER



DER KLEINE WASSERMANN - FRÜHLING IM MÜHLENWEIHER

## LIEBES KINDERGARTENKIND

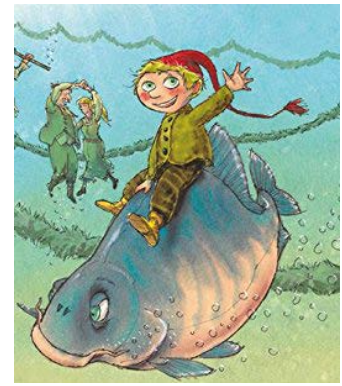
Leider können wir uns immer noch nicht sehen. Deshalb schicke ich dir hier nochmals ein paar Aufgaben für zuhause. Diesmal dreht sich alles um den kleinen Wassermann. Was der kleine Wassermann erlebt, hörst und siehst du in seiner Geschichte auf unserer Kindergartenhomepage. Danach kannst du mit den Aufgaben loslegen.

Du darfst selber aussuchen, welche Aufgabe du machen möchtest. Es wäre toll, wenn du jeden Tag 1 Aufgabe machen würdest. Deine Mama und dein Papa helfen dir sicher gerne dabei. Gerne darfst du mir ein Foto deiner Arbeit per E-Mail oder WhatsApp schicken.

Ich wünsche dir ganz viel Spass und freue mich sehr, wenn wir uns bald wiedersehen.

Ganz Liebe Grüsse

deine Kindergärtnerin



Liebe Eltern

Vielen Dank, dass Sie Ihrem Kind erzählen, was in diesem Brief steht.

Den Kindern stehen wiederum verschiedene Aufgaben zum Thema „der kleine Wassermann“ zur Verfügung. Ihr Kind darf selber aussuchen, welche Aufgaben es löst. Es wäre toll, wenn Ihr Kind 1 Aufgabe pro Tag machen würde.

Die ganze Geschichte des kleinen Wassermanns ist auf unserer Kindergartenhomepage ([www.kindergartenhoelstein.ch](http://www.kindergartenhoelstein.ch)) zu finden. Wir empfehlen Ihnen als Einstieg in das Dossier sich die Geschichte mit Ihrem Kind anzuhören.

Ebenfalls finden Sie auf unserer Kindergartenhomepage weitere vielfältige Ideen.

Wir danken Ihnen herzlich für Ihre Unterstützung.

Herzliche Grüsse

Kindergartenteam Hölstein

Beatrice Hartmann

Andrea Iberg

Sirkka Henrich

Jaira Buser

Simone Janach

Manuela Baldinger

Isabelle Rudin

# AUFGABEN

## Wassermann-Domino

- ✂ Male die Karten an.
- ✂ Schneide die Karten aus.
- ✂ Den Spielablauf findest du bei den Karten hinten im Dossier.

## Wassermann-Würfelspiel

- ✂ Suche dir einen oder mehrere Mitspieler.
- ✂ Den Spielablauf findest du beim Spielplan hinten im Dossier.

## Mandalas

- ✂ Male das Mandala mit Farbstiften aus.
- ✂ Hänge dein fertiges Mandala auf oder verschenke es an jemanden.

## Was schwimmt?

- ✂ Nimm eine Schüssel oder einen Eimer und fülle ihn mit Wasser.
- ✂ Suche zuhause oder draussen die Gegenstände der Tabelle.
- ✂ Nimm einen Gegenstand und überlege dir, ob er schwimmt oder nicht.
- ✂ Lege den Gegenstand ins Wasser. Schwimmt er oder geht er unter?
- ✂ Suche dir noch andere Gegenstände von denen du wissen möchtest, ob sie schwimmen.  
Male ein Bild von deinem Gegenstand in die Tabelle.

## Klingende Wassergläser

- ✂ Nimm ein paar Weingläser oder Gläser aus dünnem Glas.
- ✂ Stelle sie vorsichtig in einer Reihe auf.
- ✂ Fülle in jedes Glas eine andere Menge Wasser.
- ✂ Tippe die Spitze deines Zeige- oder Mittelfingers kurz ins Wasser.
- ✂ Fahre mit dem nassen Finger ganz leicht und immer im Kreis über den Rand des Glases.
- ✂ Hörst du einen Ton? Klingen alle Gläser gleich?
- ✂ Vielleicht möchtest du jemandem aus deiner Familie etwas vorspielen?

## Wellenbild mit Schnur

- ✂ Hast du Lust ein Wellenbild zu basteln?
- ✂ Welches Material du brauchst und wie es geht, findest du hinten im Dossier.



## Fische suchen

- ✂ Nimm dir Farbstifte.
- ✂ Suche alle Fische und male sie bunt an. (Achtung - nicht alle Augen sind automatisch Fische).
- ✂ Zähle die gefundenen Fische.
- ✂ Schreibe die Zahl oder mache so viele Striche wie es Fische hat in das Kästchen.

## Wassermann-Vers

- ✂ Schneide die Bilder an der grünen Linie aus.
- ✂ Lass dir den Vers vorlesen und lege die Bilder in die richtige Reihenfolge.
- ✂ Versuche den Vers auswendig zu lernen.

## Fisch-Würfelspiel

- ✂ Suche dir einen Mitspieler.
- ✂ Jeder Spieler braucht einen Spielplan und Material zum Abdecken (z.B. Steine, Muscheln, Legos etc.). Zusätzlich braucht ihr einen Würfel.
- ✂ Spieler 1 würfelt (z.B. 4). Nun darf er 4 Fische auf seinem Spielplan abdecken.
- ✂ Spieler 2 würfelt (z.B. 6). Nun darf er 6 Fische auf seinem Spielplan abdecken.
- ✂ Spieler 1 ist wieder an der Reihe, danach Spieler 2 usw.
- ✂ Gewonnen hat derjenige, der zuerst all seine Fische auf seinem Spielplan abgedeckt hat.

## Fische Legen

- ✂ Suche dir verschiedenes Material zusammen (Schnur, Steine, Muscheln, Legos, Büroklammern, Blumen etc.).
- ✂ Lege damit grosse und kleine Fische.


## Bewegungswürfel

- ✂ Du benötigst eine Schere, einen Klebestift und Stifte.
- ✂ Male die Bilder auf der Vorlage aus.
- ✂ Schneide die Würfelvorlage entlang der schwarzen Linien aus.
- ✂ Falte die gestrichelten Linien.
- ✂ Klebe die grauen Flächen zu einem Würfel zusammen.
- ✂ Würfle und mache die Aufgaben.
- ✂ Spielvarianten: Spielt zu zweit. Wer hat zuerst genau 10 Punkte?
- ✂ Erfinde neue Bewegungsaufgaben, welche zu den Bildern passen.

## Labyrinth

- ✂ Versuche mit einem Farb- oder Bleistift den Weg durch das Labyrinth zu finden.

## Wimmelbild

- ✂ Zähle die verschiedenen Tierarten und schreibe die Zahl in das Aufgabenblatt. Wenn du die Zahl noch nicht kannst, mache für jedes Tier einen Strich in das Feld.
- ✂ Wenn du alle Tiere gezählt und die Zahlen aufgeschrieben hast, kommt die zweite Seite.
- ✂ Die Zahl sagt dir, wie viele Tiere du in der gleichen Farbe anmalen musst.  
Zum Beispiel: 2  heisst: Immer zwei Fische in der gleichen Farbe anmalen und dann für die nächsten zwei Fische eine neue Farbe nehmen.

## Memory

Du kannst dir eine Variante aussuchen:

- ✂ Du kopierst die Bilder einmal.  
Du schneidest die Vierecke aus.  
Dann malst du die Bilder gleich an.  
Jetzt kannst du Memory spielen: Die gleichen Bilder gehören zusammen.
- ✂ Du schneidest die Vierecke mit den Bildern aus.  
Du schneidest die Vierecke mit den Wörtern aus.  
Dann malst du die Bilder an.  
Jetzt kannst du Memory spielen: Immer ein Wort passt zu einem Bild.
- ✂ Du schneidest die Vierecke mit den Bildern aus.  
Du schneidest die Vierecke mit den Sätzen aus.  
Dann malst du die Bilder an.  
Jetzt kannst du Memory spielen: Immer ein Satz passt zu einem Bild.

## Bild und Wort verbinden

- ✂ Versuche die Wörter zu lesen.
- ✂ Dann verbinde die Bilder mit dem richtigen Wort.
- ✂ Am Ende malst du die Bilder noch aus.

## Wettaufrollen mit Fisch

- ✂ Zeichne mindestens zwei Fische oder male die Fische aus der Vorlage schön aus.
- ✂ Schneide die Fische aus.
- ✂ Nimm Schnur und schneide sie in gleichlange Stücke zu. So viele Stücke, wie du Fische ausgeschnitten hast (ca. 2m lang).
- ✂ Befestige sie nun zuerst gut mit Klebestreifen an den Fischen.
- ✂ Binde die Schnur an je einem Farbstift oder an einem kleinen Holzstecken fest.
- ✂ Frage deine Mama, Papa oder Geschwister, ob sie mit dir ein Wettaufrollen machen. Dabei musst du deinen Fisch so schnell wie möglich auf den Farbstift oder den Holzstecken wickeln.

## Froschsprünge zeichnen

- ✂ Übermale die angefangenen Froschsprünge mit Farbstift und führe sie bis zum Ende des Blattes weiter.
- ✂ Übermale die gleichen Froschsprünge mehrmals mit verschiedenen Farben.
- ✂ Beginne mit den grössten Froschsprüngen.

## Frösche suchen

- ✂ Du benötigst Farbstifte und einen Bleistift.
- ✂ Finde auf dem Arbeitsblatt **11** Frösche und kreise sie mit dem Bleistift ein.
- ✂ Anschliessend kannst du das Bild ausmalen.

## Wassermann-Landschaft basteln

- ✂ Hast du Lust, deine eigene Wassermann-Landschaft zum Spielen zu basteln?
- ✂ Welches Material du brauchst und wie es geht, findest du hinten im Dossier.

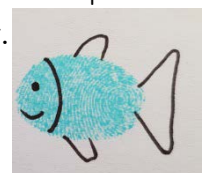


## Teichwasser

- ✂ Wie wird das Wasser grünlich wie im Teich vom kleinen Wassermann?
- ✂ Welches Material du brauchst und wie es geht, findest du hinten im Dossier.

## Fingerprints

- ✂ Hast du Lust, Fische, Frösche, Schildkröten und Krebse mit deinen Fingern zu stempeln?
- ✂ Welches Material du brauchst und wie es geht, findest du hinten im Dossier.



## Fische falten

- ✂ Möchtest du einen Fisch falten und anmalen?
- ✂ Welches Material du brauchst und wie es geht, findest du hinten im Dossier.



## Steinfische

- ✂ Hast du Lust, Steine als Fische zum Spielen zu bemalen?
- ✂ Welches Material du brauchst und wie es geht, findest du hinten im Dossier.



## Wassermanns Gesicht oder Wasserfraugesicht aus Reiswaffel und Früchten

Für dein Wassermann- oder Wasserfraugesicht benötigst du folgende Sachen:

- ✂ Reiswaffel
- ✂ Banane
- ✂ Erdbeeren
- ✂ Trauben
- ✂ Heidelbeeren und/oder Himbeeren
- ✂ Schneide die Banane in Scheiben. Teile die Erdbeere in 4 Stücke.
- ✂ Belege nun die Reiswaffel wie auf dem Bild. Oder erfinde eigene Gesichter.
- ✂ Geniesse dein feines Znüni oder Zvieri. En Guete.



## Wassergeräusche erkennen und selber machen

- ✂ Auf der Homepage ([www.kindergartenhoelstein.ch](http://www.kindergartenhoelstein.ch)) findest du 9 Wassergeräusche.
- ✂ Höre dir die Wassergeräusche an und versuche zu erraten, wie diese entstanden sind.
- ✂ Versuche nun die Wassergeräusche selber zu machen.

## Yoga

- ✂ Mache beim Schifffyoga auf der Homepage ([www.kindergartenhoelstein.ch](http://www.kindergartenhoelstein.ch)) mit.

## Lied lernen

- ✂ Lied auf der Homepage ([www.kindergartenhoelstein.ch](http://www.kindergartenhoelstein.ch)) hören und üben.
- ✂ Mit den Händen die passenden Bewegungen dazu erfinden.
- ✂ Wie würdest du dich zu dem Lied bewegen, wenn du ein Schiff wärst?

## Wasser-Parcours bauen

- ✂ Baue im Garten, auf dem Parkplatz oder im Wald einen Parcours.
- ✂ Es sollte unten durch und oben drüber gehen. Hüpfen sollte auch vorkommen und vielleicht auch balancieren.
- ✂ Stelle an den Anfang und an das Ende jeweils eine Schüssel mit Wasser und einen Plastikbecher.
- ✂ Transportiere das Wasser mit dem Becher durch den Parcours.
- ✂ Das Ziel: Möglichst viel Wasser in die zweite Schüssel bringen und nur ganz wenig auf dem Weg verschütten.

## Wassermengen messen mit verschiedenen Gefässen

- ✂ Suche in der Wohnung, im Haus verschiedene Gefässe: z.B. Trinkglas, Messbecher, Leerer Joghurtbecher, Tasse, grosses Plastikbecken, Schüssel...
- ✂ Fülle das Trinkglas mit Wasser. Wie viele Male musst du das Glas mit Wasser füllen, um das grosse Plastikbecken zu füllen? Zähle.
- ✂ Fülle die Tasse mit Wasser. Wie viele Male musst du die Tasse mit Wasser füllen, um das Glas, das grosse Plastikbecken, die Schüssel, den Messbecher.... zu füllen? Zähle.
- ✂ Wo hat mehr Wasser Platz: in der Schüssel oder im Plastikbecken? Fülle dazu das eine Gefäss mit Wasser und schütte das Wasser vorsichtig ins andere Gefäss. Was siehst du?
- ✂ Wo hat mehr Wasser Platz: in der Tasse oder im Glas? Fülle dazu die Tasse oder das Glas mit Wasser. Fülle das Wasser aus dem einen Gefäss ins andere. Was siehst du?
- ✂ Gibt es zwei verschiedene Gefässe, in welchen genau gleichviel Wasser Platz hat?
- ✂ Finde weitere Ideen.

## Fussparcours gestalten mit Naturmaterialien

- ✂ Suche im Garten oder im Wald verschiedenes Naturmaterial: z.B. Blätter, Stecken, Steine, Erde, Gras, Sand.
- ✂ Fülle diese Sachen in leere Kartonschachteln, Plastikbecken oder lege sie auf Plastiksäcke.
- ✂ Baue dir damit einen kleinen Weg in der Wohnung, im Haus oder im Garten. Stelle die verschiedenen Schachteln oder Plastikbecken nahe nebeneinander.
- ✂ Lege dir am Ende des zusammengestellten Weges ein Handtuch hin, an dem du die Füsse wieder reinigen kannst.
- ✂ Nun ziehe deine Finken/Schuhe aus und laufe durch deinen Weg. Wie fühlt es sich an? Ist es angenehm, tut es weh, wo ist es am schönsten....?
- ✂ Vielleicht kannst du die Augen schliessen und jemand anderes führt dich durch den Weg.



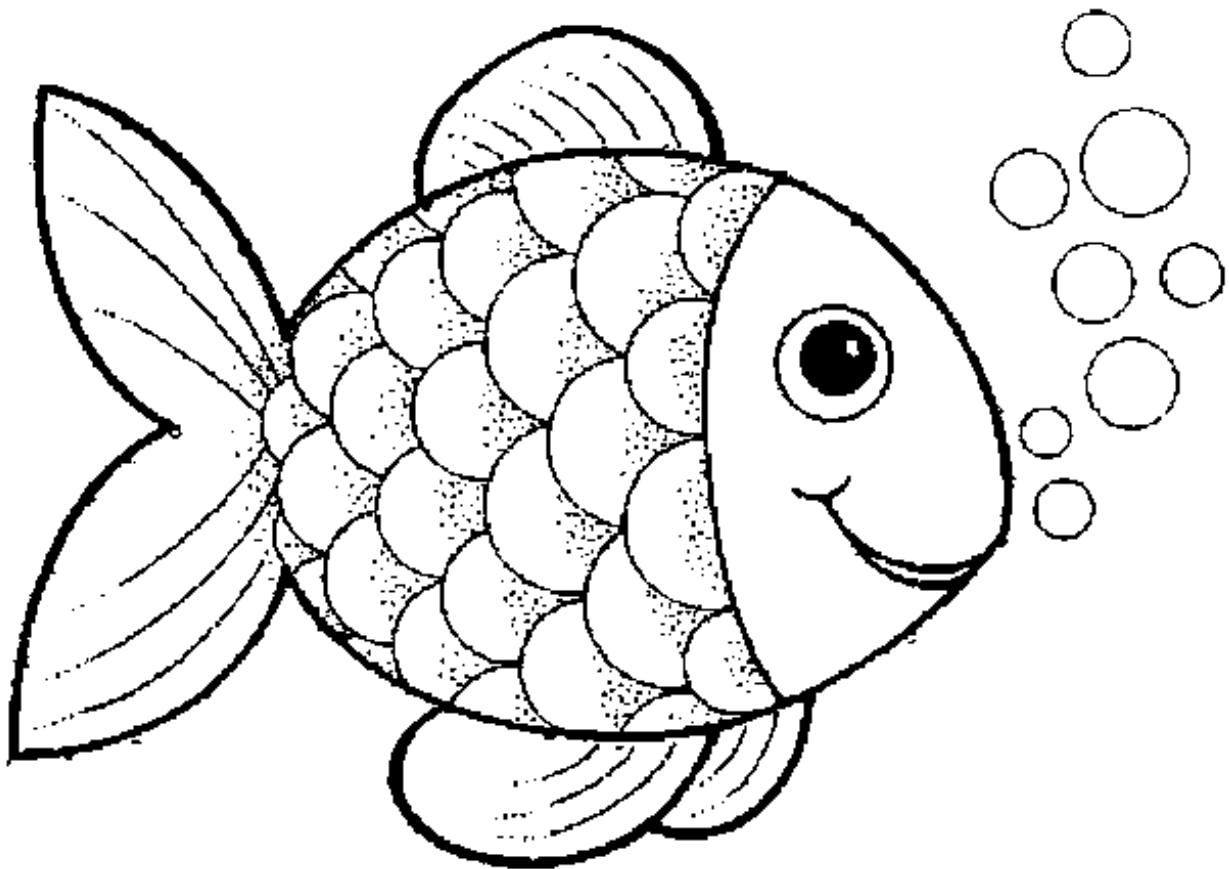
## Frösche falten nach Anleitung

- ☞ Du findest auf der Homepage ([www.kindergartenhoelstein.ch](http://www.kindergartenhoelstein.ch)) eine Bildanleitung für den einfacheren Frosch und ein Video für den hüpfenden Frosch.



NAME:

Immer wenn du eine Aufgabe gemacht hast, nimm einen Farbstift und male eine Fischechuppe aus.



# WASSERMANN-DOMINO

Beim Domino wird abwechselnd eine Karte an die nächste angelegt.

Die Bilder müssen dabei immer zueinander passen.

Gewonnen hat, wer zuerst all seine Karten ablegen kann.

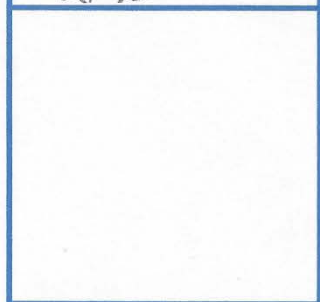
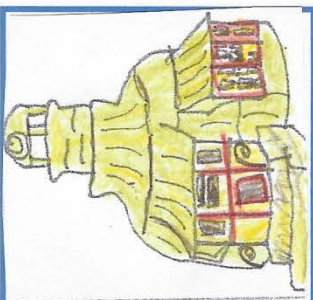
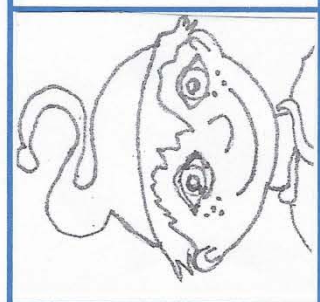
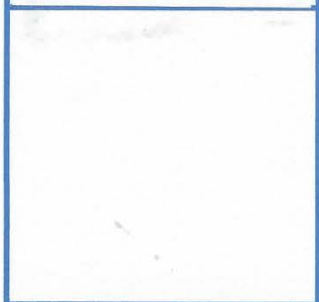
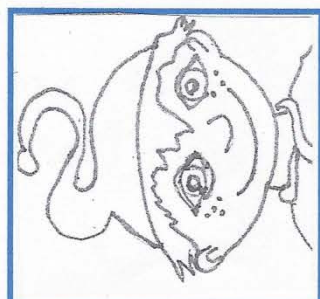
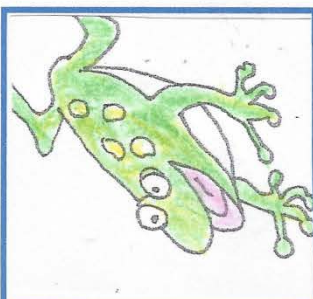
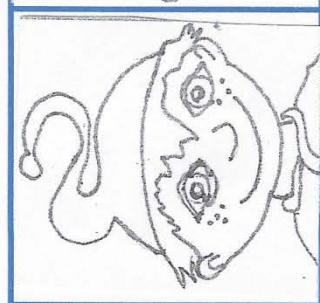
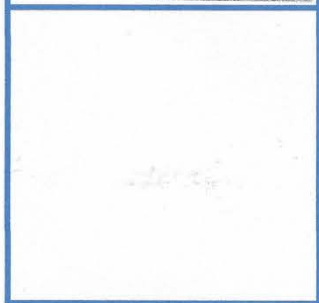
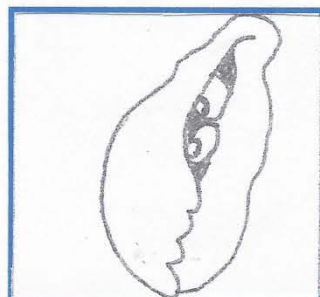
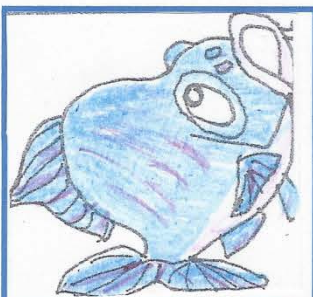
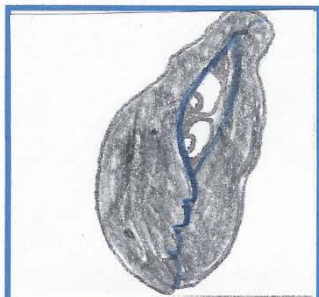
## Vorbereitung:

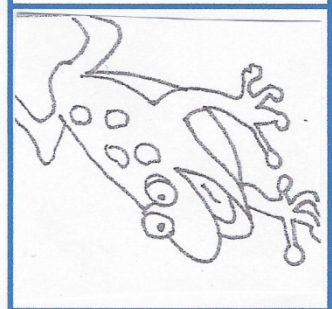
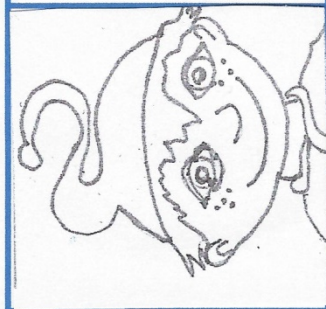
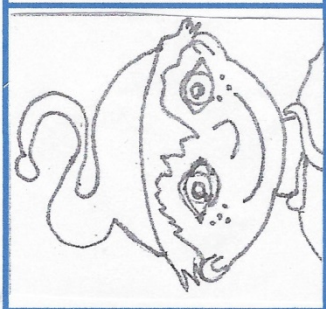
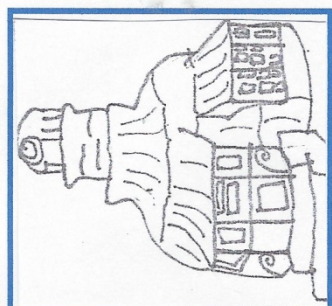
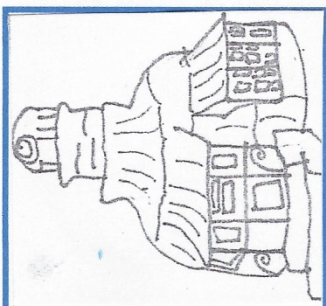
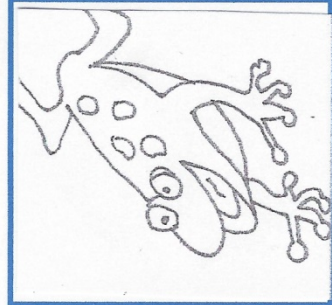
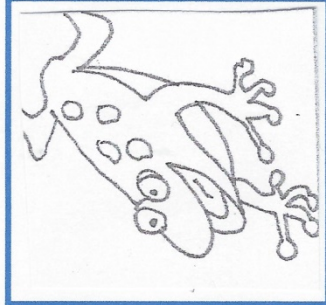
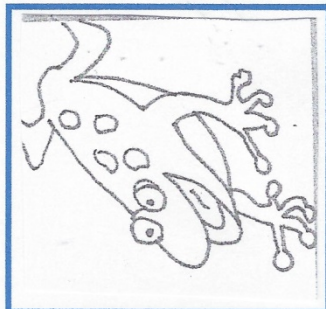
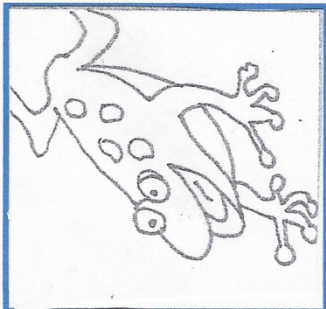
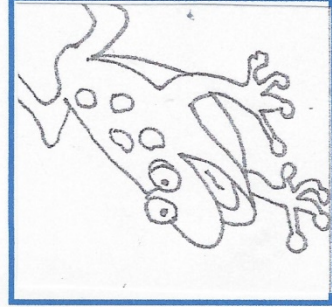
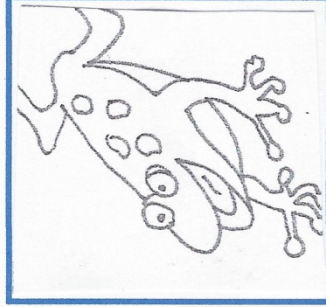
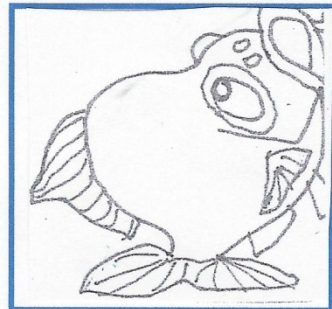
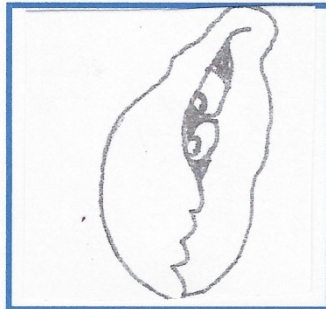
- ✂ Karten verteilen:
  - 2 Spieler: Je 7 Karten
  - 3 Spieler: Je 7 Karten
  - 4 Spieler: Je 6 Karten
- ✂ Restliche Karten aufstapeln
- ✂ Eine Karte aus dem Stapel als Startkarte in die Mitte legen

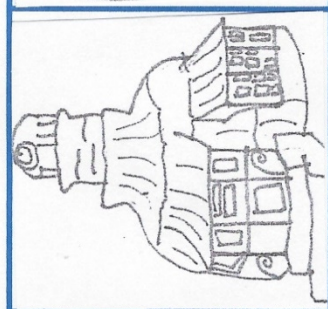
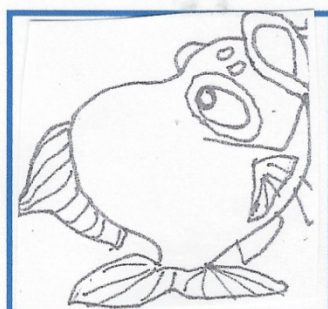
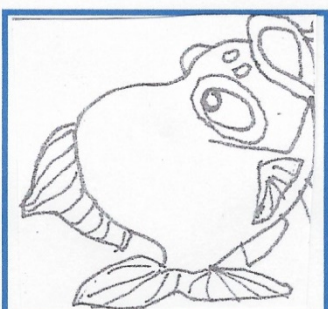
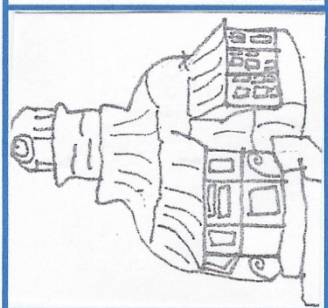
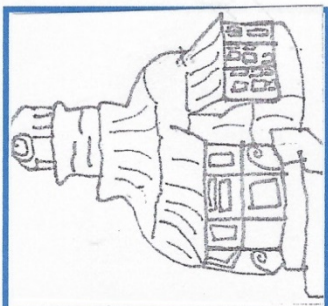
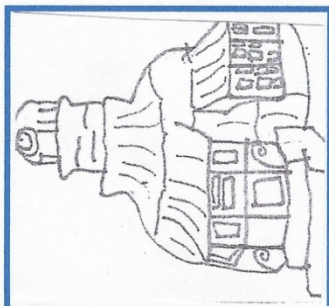
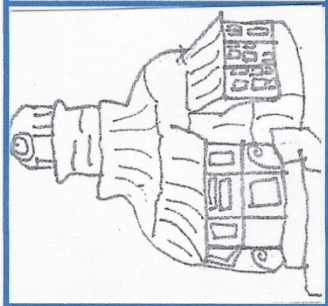
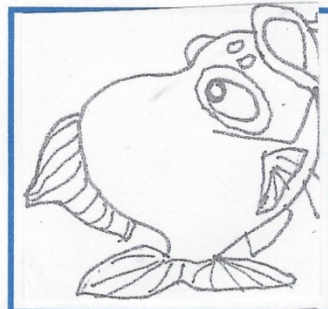
## So wird gespielt:

- ✂ Spieler 1 legt eine passende Karte an die Startkarte (zum Beispiel Wassermann-Wassermann).
- ✂ Das Anlegen ist auf beiden Seiten möglich.
- ✂ Weitere Spieler legen immer je eine Karte ab.
- ✂ Keine passende Karte: Aus Stapel eine Karte aufnehmen, bis man ablegen kann.
- ✂ Sieger: Wer zuerst keine Karten mehr hat.











# WASSERMANN- WÜRFELSPIEL

Wer schafft zuerst den langen Weg zu Mama und Papa Wassermann?

## Du brauchst:

- ✂ Spielfiguren (oder kleine Steine, falls du keine Figuren hast)
- ✂ 1 Würfel
- ✂ Spielplan (du darfst sie gerne fertig anmalen)

## So wird gespielt:

- ✂ Wer zuerst eine 1 würfelt, darf beginnen.
- ✂ Landest du auf folgenden Spezialfeldern, musst du...



### Schnecke

Eine Schnecke versperrt dir den Weg. Du musst warten, bis sie weitergezogen ist.

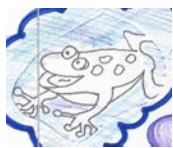
- ✂ 1 Runde aussetzen



### Cyprinus, der Karpfen

Cyprinus ist dein bester Freund. Er trägt dich ein Stück auf seinem Rücken mit.

- ✂ Nochmals würfeln



### Frosch

Der Frosch ist ein grossartiger Springer.

- ✂ 2 Felder vorrücken



### Muschel

Die Muschel ist schlecht gelaunt. Versuche, sie zum Lachen zu bringen!

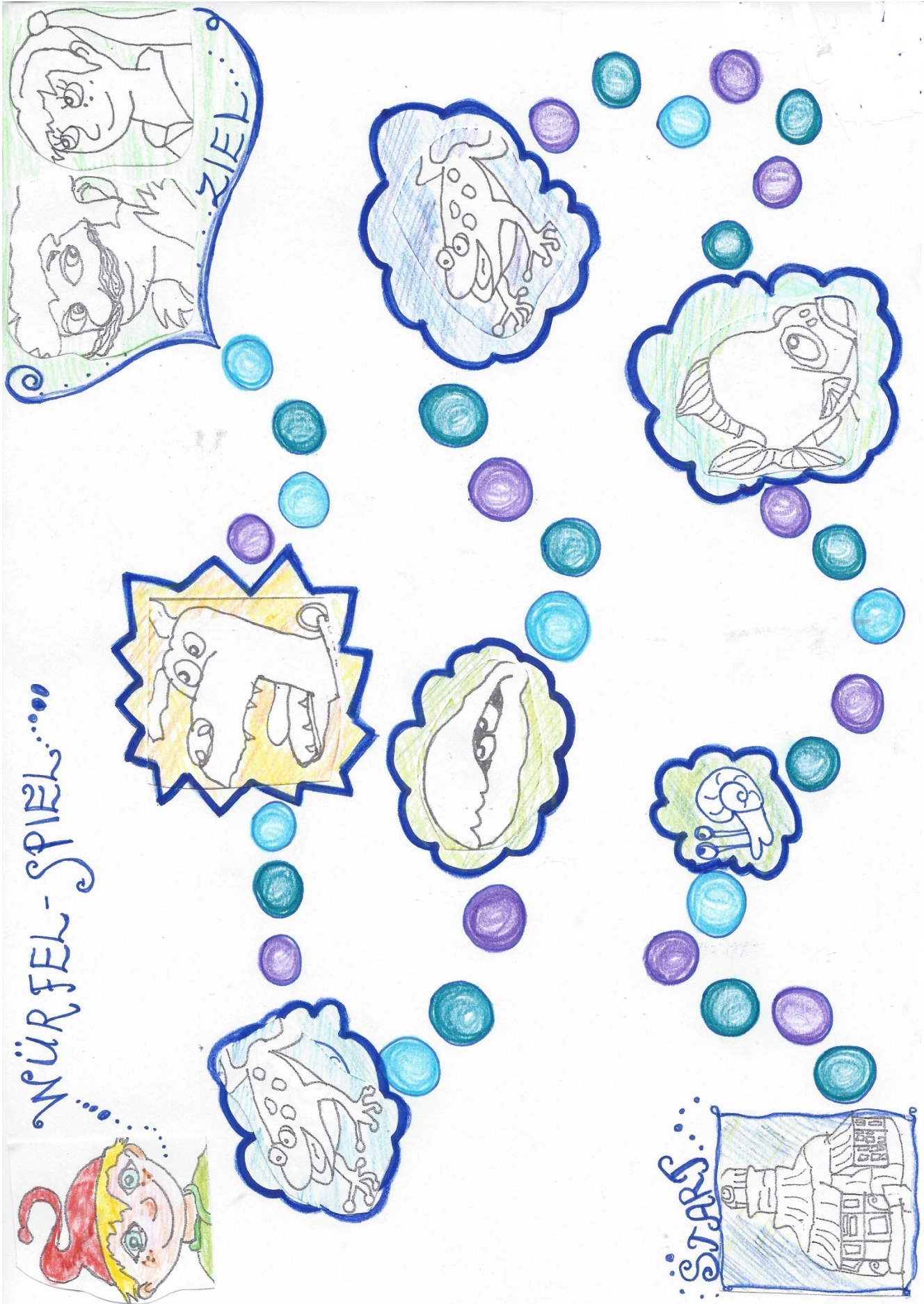
- ✂ Einmal einen Mitspieler kitzeln



### Hund

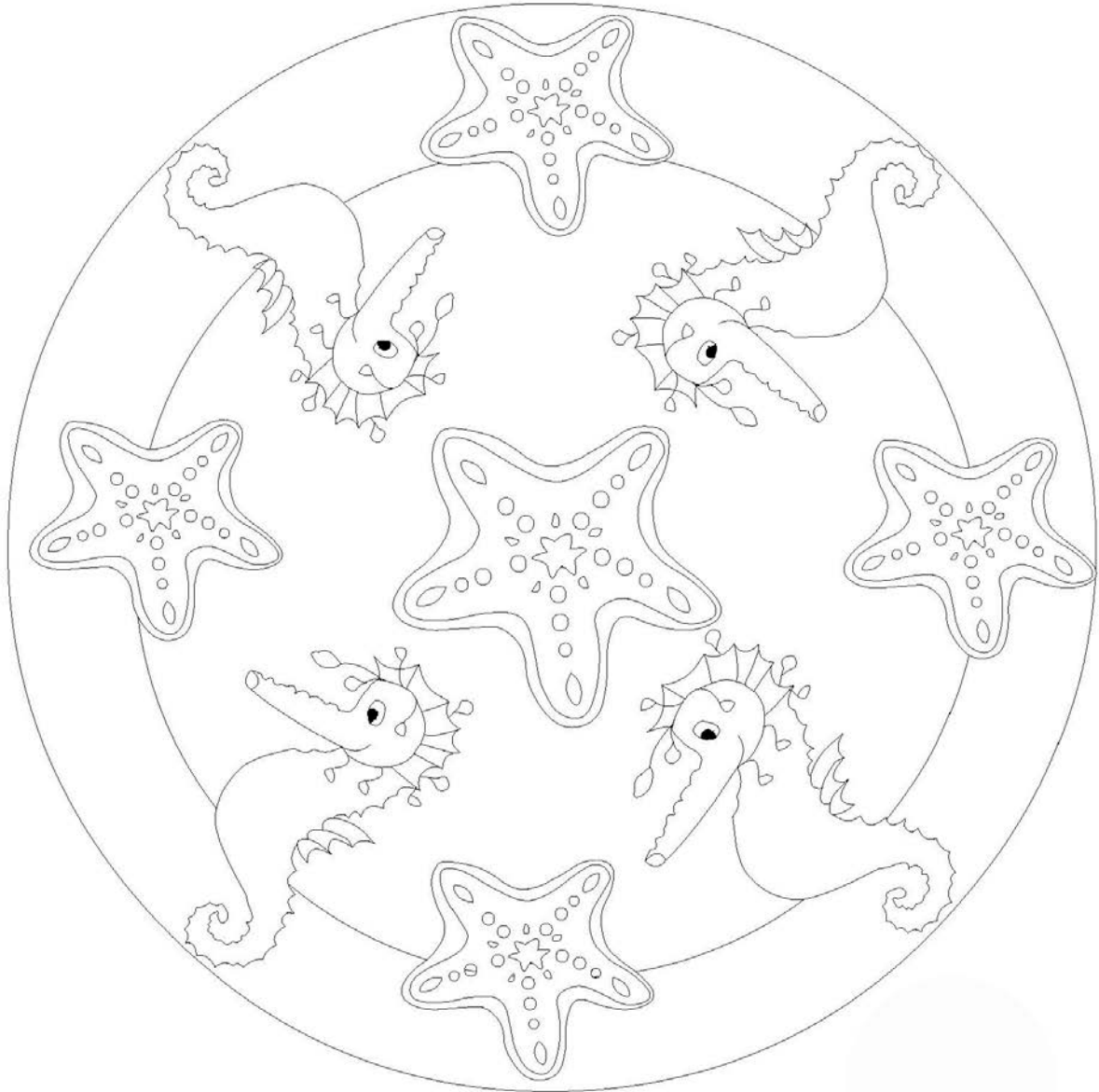
Achtung Gefahr! Der Hund will dich beissen! Du versteckst dich ganz schnell.

- ✂ 1 Runde aussetzen





# MANDALAS




















# WAS SCHWIMMT?

Ich denke, der Gegenstand schwimmt → male ein 😊

Ich denke, der Gegenstand schwimmt nicht → male ein ☹️

| Gegenstand  | Ich denke  | So ist es  |
|---|--|--|
|    |   |   |
|   |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|   |  |  |
|---|--|--|
|    |  |  |
|    |  |  |
|    |  |  |
|   |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# KLINGENDE WASSERGLÄSER

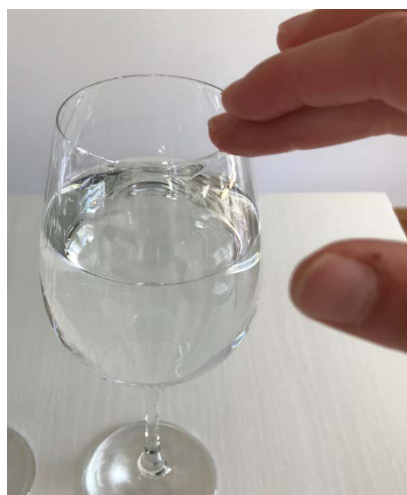
1



2



3



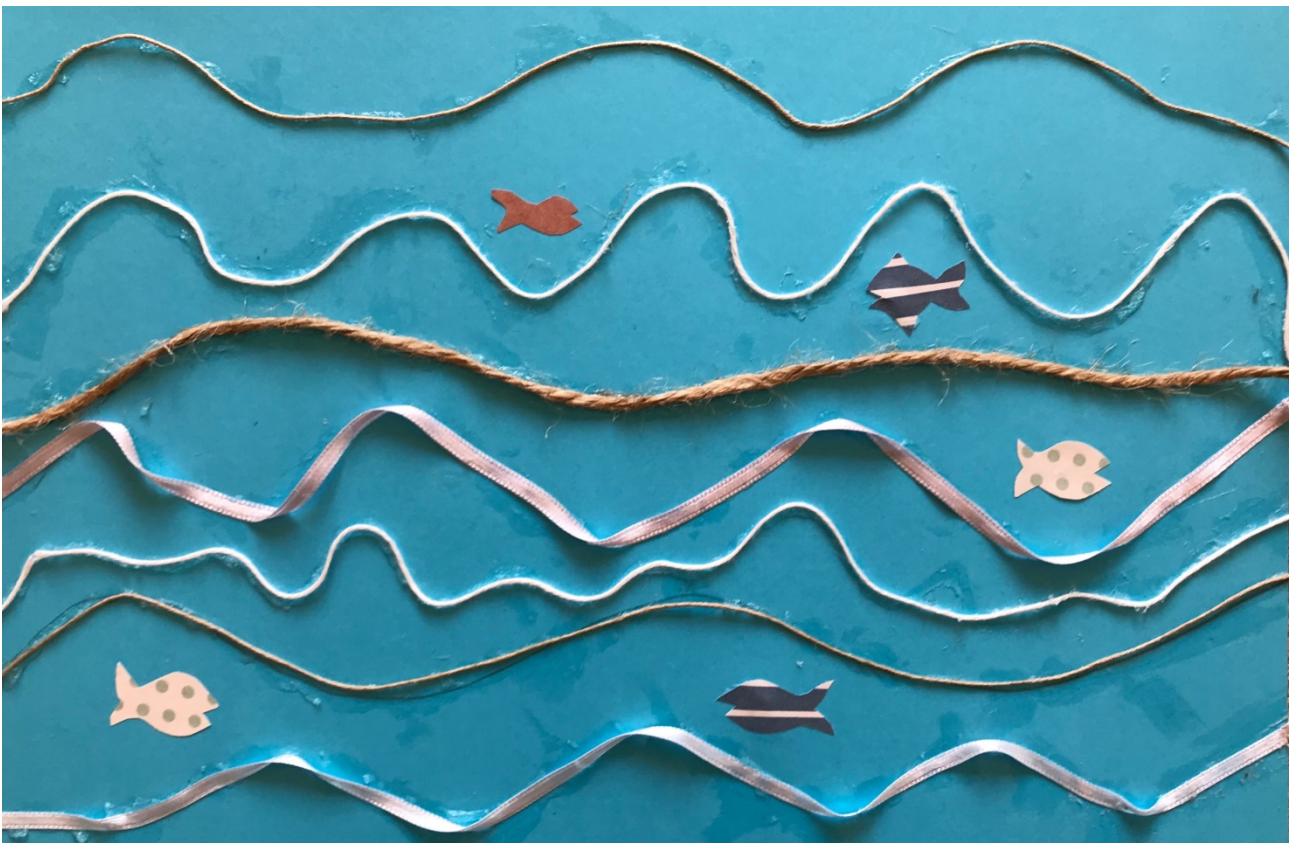
# WELLENBILD MIT SCHNUR

## Du brauchst:

- ✂ blaues Papier
- ✂ Weissleim
- ✂ Schnur
- ✂ Zeitung als Unterlage
- ✂ Schere
- ✂ Bleistift

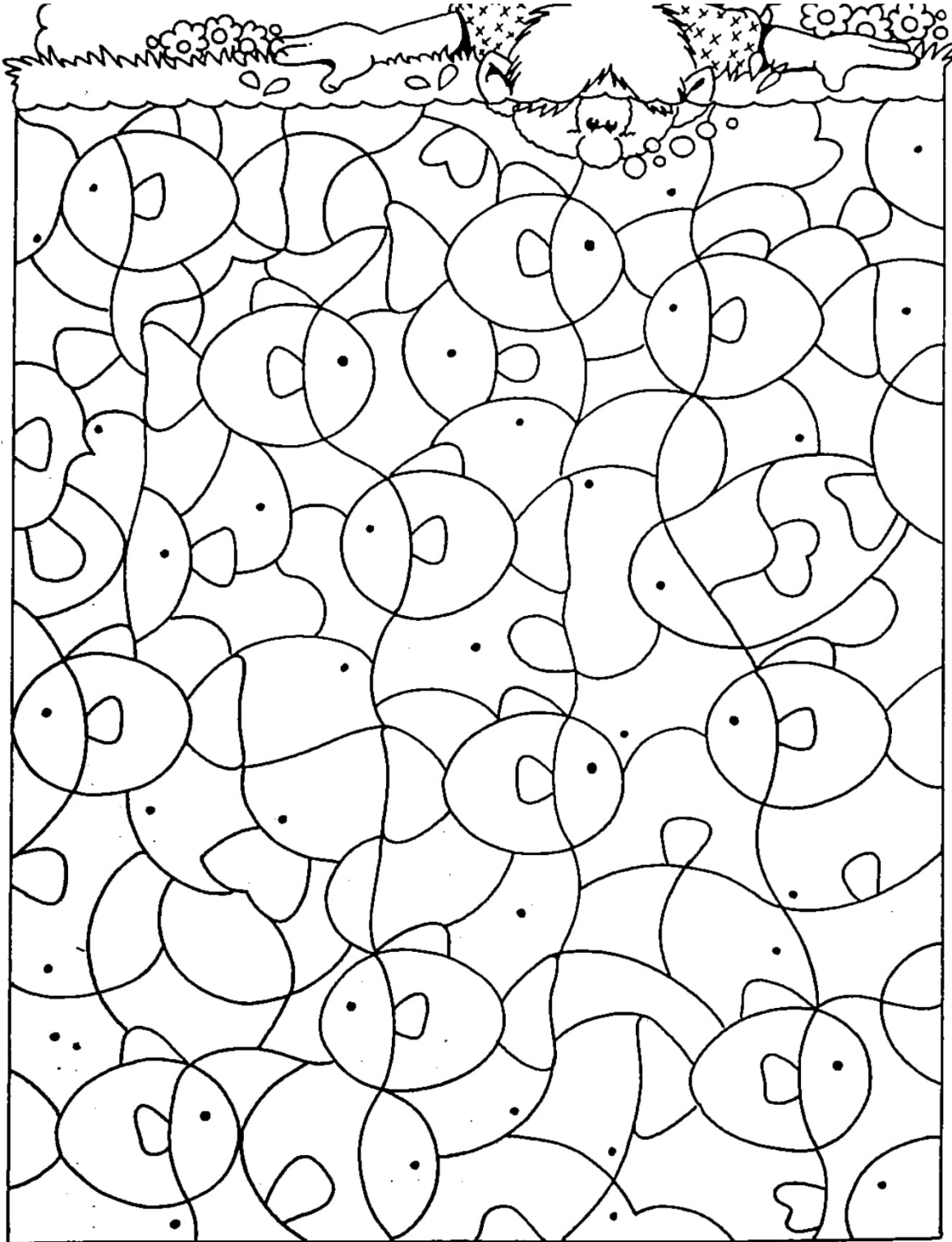
## So geht es:

- ✂ Lege das blaue Papier auf die Zeitung.
- ✂ Zeichne mit dem Bleistift Wellen auf das Blatt.
- ✂ Fahre mit dem Weissleim einer Bleistiftlinie nach.
- ✂ Schneide ein Stück Schnur ab und klebe sie auf die Weissleimspur.
- ✂ Am Schluss kannst du noch bunte Fische malen oder andere Dinge, die es im Wasser gibt (Muscheln, Seegras, Krebse, Frösche etc.).



# FISCHE SUCHEN

Hilf dem Wassermann Fische zu suchen. Suche alle Fische und male sie an.



Wieviele Fische sind es?