



## „Problemlösen“



### Lernkiste für US – OS





Materialkiste: Masse 60 x 65 x 40 cm, ca. 25 kg  
Auftragskiste: Masse 40 x 30 x 18 cm, ca. 7.5 kg

Die Lernkiste „Problemlösen“ ist aus dem gleichnamigen Lerngarten entstanden. Sie enthält eine Auswahl an Posten aus den fünf Bereichen Zahlen, Objekte, Spiel & Trick, Fragen stellen und Sprache. Die Lernkiste ist für die Stufen US-MS-OS konzipiert.

Durch die Anwendung von verschiedenen Lösungsstrategien werden Kreativität, Durchhaltewillen und Frustrationstoleranz besonders geübt.  
Welch Stolz, wenn ein Problem geknackt ist!

**Signatur: SPX 371.214//045,M Strichcode: HR 01 005 315 Systemnummer: 240846**  
**Signatur: SPX 371.214//045 Strichcode: HR 01 005 317 Systemnummer: 240846**

Bereiche	Nr.	Titel	US	MS	OS	Material
<b>Fragen stellen</b> 	01	Teigwaren	●	●	●	Problemstellung
	02	Der Zahnpastastreifen			●	Problemstellung
	03	Toyota	●	●	●	Problemstellung
	04	Zauberschachtel	●	●		2 blaue Zauberschachteln
	05	Münzen am Laufmeter	●	●		Problemstellung, Münzenschachtel, Metermass
	06	London Eye		●	●	Foto
	07	Kapla-Domino	●	●		Problemstellung, Kapla-Hölzchen
<b>Formen</b> 	01	Drillinge, Vierlinge, Fünflinge	●	●	●	60 Holzwürfel
	02	Pentomino	●	●	●	12 Pentominofiguren, 3 Holzformen
	03	Bäume pflanzen	●	●	●	9 Holzformen
	04	Kreise in Quadraten	●	●		Problemstellung
	05	Spieglein - Spieglein	●	●	●	1 kleiner Spiegel
	06	Baumeister	●	●	●	Problemstellung, Spiel "Architecto" m. Anleitung
	07	Schleusentore		●	●	Problemstellungen 1-3, Modell mit 8 Holzteilen
	08	Kerze an die Wand		●	●	Streichholzschachtel, Magnet, Kerze

<b>Objekte</b> 	01	Spielberechtigung		●	●	Problemstellung, 3 Figuren, 5 Holzteile
	02	Kaplaturm	●	●		36 Kaplahölzer, Buch, Metermass
	03	Cuboro Kugelbahn	●	●	●	Cuboro-Kugelbahnkasten
	04	Legogarage	●	●		Legosteine, 1 Grundplatte, Auto
	05	Zeitliche Abfolge	●	●	●	je 4 Karten in gelb, rot, grün, blau, 4 Problemst.
	06	Schulweg	●	●	●	Problemst.1+2, 4 Häuser, 4 Figuren, 4 Schnüre
	07	Kirche-Leuchtturm-Mühle	●	●		Landkarte, Bilderabfolge, 4 Holzteile m. Bildern
<b>Spiel &amp; Trick</b> 	01	Cublex	●	●	●	Würfelmodell Cublex, Problemstellungen 1-3
	02	Soma-Würfel	●	●	●	Problemstellungen 1-2, Soma-Würfel
	03	Happy Cube	●	●	●	6 farbige Matten, Klebepunkte
	04	20 Nägel	●	●	●	Holzständer, 21 Nägel (1 für in Ständer!)
	05	Spitze nach unten	●	●		Problemstellungen 1+2, 15 Holzrondos
	06	7er-Spiel	●	●	●	Problemstellung, je 6 Holzrondos weiss+rot
	07	Der letzte Zug	●	●	●	Spielplan mit Spielregeln, 3 Spielsteine
<b>Sprache</b> 	01	Selbstbezügliche Sätze	●	●	●	Problemstellungen 1-3
	02	Wo macht es bei dir klick	●	●	●	Problemstellungen 1-4
	03	Eine Geschichte bauen	●	●	●	Holzbrett, 26 Satzteile aus Holz
	04	Sprachregeln		●	●	Problemstellung
	05	Buchstabenbilder	●	●	●	Problemstellung
	06	Buchstaben-Labyrinth		●	●	Problemstellung
	07	Achtung - Spion	●	●	●	Problemstellung
	08	Wohnsiedlung	●	●	●	Problemstellungen 1-3, Modell, je 10 Teile (x3)
	09	Tischordnung		●	●	Problemstellung, Tischmodell, 8 Kärtli
<b>Zahlen</b> 	01	Handschläge	●	●		Problemstellung 1+2, 5 Spielfiguren
	02	Räubergeschichten	●	●		Problemstellung 1+2, 3 Säcke mit Münzen
	03	15 gewinnt	●	●		Spielanleitung, 9 Ziffernkarten
	04	Rechnen mit Buchstaben		●	●	Problemstellungen 1+2
	05	Mathematik-Olympiade 1	●	●		Problemst.1+2, Kärtli: 1x rot,1x blau,2x gelb
	06	Hirtenaufgabe OS			●	Problemstellung
	07	Hirtenaufgabe MS		●		Problemstellung
	08	Hirtenaufgabe US	●			Problemstellung
	09	Flaschenregal			●	Problemstellung

<b>Diverses</b>	CD mit allen Daten				in Tragekoffer
	Mappen mit Postenblättern und Problemstellungen	7 rote Mappen 8 gelbe Mappen 7 blaue Mappen 7 violette Mappen 9 orange Mappen 9 grüne Mappen			in Tragekoffer
	Ordner zu allen Bereichen Lösungsordner 3 Tippordner 3 Folienstifte				in grosser Kiste

Die Kiste kann für maximal 4 Wochen ausgeliehen werden.

Bitte kontrollieren Sie vor der Rückgabe, ob alle Gegenstände gemäss Liste in der Kiste vorhanden sind.

**Bitte beachten:**

- Verbrauchsmaterial (Bsp. Zündhölzer, Folienstifte...) wenn nötig ersetzen
- Stopp-Uhren müssen aus dem eigenen Schulzimmer besorgt werden