

Heinz Zerres: Ein Monti - Oldtimer „packt aus!“

In 32 Jahren konnte ich als Lehrer an einer Kölner Montessori - Hauptschule viele Erfahrungen sammeln, die ich hier - als Anregung - weitergeben möchte.

Alle vorgestellten Materialien können Sie auch erwerben!

www.heinz-zerres.de

www.mitkopfundhand.de



Ein Blick auf die FA - Materialzentrale meiner Klasse „Dschungelbande“ 5/6

Die Themen meiner Material - Übersicht:

- A. Arbeitsmittel für die „Freie Arbeit“ in der Sekundarstufe I
- B. Die „vorbereitete Umgebung“ von Schule und Klasse
- C. Epochaler Fachunterricht als „Erfahrungsschule des Lebens“
- D. Epochale Unternehmungen / Projekte zum „konkreten Ausprobieren“

2018

gültig bis 30.06.18

Ein Oldie wird älter!

Im Laufe der letzten Jahre musste ich feststellen, dass ich irgendwie etwas langsamer geworden bin (ob das am Alter liegt?).

Folge: Ich muss was ändern.

Das sollten Sie wissen: Bei meinem Nachbarn Herrn **Günther Schlag** durfte ich und darf ich bisher mein mittlerweile angesammeltes Montessorimaterial lagern und die kleine Werkstatt benutzen.

Irgendwann schaute er mir bei der Arbeit über die Schulter. Dann und wann half er mit, es machte ihm Spaß. Jetzt, nachdem ich weiß, wie liebevoll genau und fantasievoll er arbeitet, habe ich ihn gefragt, ob er meine Materialien in eigener Regie anfertigen würde. Er hat zugestimmt.

Hurra, jetzt habe ich wieder mehr Zeit zum Entwickeln und zum Experimentieren. Sie als Interessierte werden diese Änderung nicht an den Ergebnissen als vielmehr am neuen Briefkopf einer Korrespondenz oder Rechnung erkennen.

Ich bleibe Ihnen wie bisher als Rat- oder Ideengeber erhalten und, das sei versprochen, ich packe weiter aus meiner Schul-Schatztruhe aus.

Heinz Zerres, Paffrather Str. 40, 51465 Bergisch Gladbach

Telefon: 0 22 02 - 3 59 30, E-Mail: info@heinz-zerres.de, Web: www.heinz-zerres.de

Bestellung, so geht's!

- Die Preise in diesem Katalog sind gültig bis zum 30.06.2018 und enthalten - bei Lieferung innerhalb Deutschlands - die Verpackungs-/Versandkosten und die MwSt. Porto Zuschläge für den Versand innerhalb von Europa auf Anfrage.

- Zum Kauf meiner Materialien wenden Sie sich bitte an die Firma von Herrn **Günther Schlag**:

Dr. Berthold G. Schlag GmbH, Abt. Arbeitsmittel, Am Mühlenberg 19, 51465 Bergisch Gladbach

Telefon: 0 22 02 - 3 50 50 Fax: 0 22 02 - 3 96 36 E-Mail: arbeitsmittel@dr-schlag.de Web: www.mitkopfundhand.de

- Bestellscheine zum Verschicken per Post oder Fax finden Sie im Anhang dieses Kataloges.

- Gerne leite ich aber auch Ihre an mich gerichtete Bestellung weiter an die Firma Schlag.

A2 Karteikarten für die Freie Arbeit

1. Im Gegensatz zu den bisher gezeigten Arbeitsmaterialien müssen die SchülerInnen bei der Arbeit mit Karteikarten das dort jeweils angegebene Material für den nächsten Tag selber besorgen.
2. Die Arbeitskarten sind wie die bisher beschriebenen Arbeitsmittel ebenfalls durch die bekannten Farbpunkte den einzelnen Fachbereichen zugeordnet. Zahlen (anstatt Buchstaben) erleichtern hier das Ordnen der einzelnen Karten.
3. Wie in den Anleitungsmappen der Arbeitsmittel wird stets eine Verlaufsplanung vorgegeben. Farbige Abbildungen unterstützen die Arbeitsbeschreibungen.
4. Die Arbeit mit den Karteikarten fällt einigen Schülern/Schülerinnen recht schwer, müssen sie doch die Gesamtorganisation in die eigenen Hände nehmen.

Die Themen der Karteikarten sind folgenden Fachbereichen zugeordnet:

* Weltenbummler (Erdkunde)	* Demokrat (Geschichte)
* Naturfreund (Biologie)	* Pfiffikus (Konzentrationsübungen)*
* Techniker (Technik / Physik)	* Künstler

Die Karteikarten sind DIN A4 groß, zweiseitig, alle farbig und laminiert.

* Die Aufgaben der Karten „Pfiffikus“ benötigen zur Lösung oft einen geringen Zeitaufwand. Aus diesem Grund haben die SchülerInnen einzelne Karten stets dann gewählt, wenn eine größere Arbeit beendet, der Zeitraum für eine neue Aufgabe zu gering war.

Gestalte aus „Müll“ eine Lokomotive	Künstler 8
Beginne so deine Forschertätigkeit: Wählen + Eintragen + Stempeln + Planen + Beginnen	
<p>Materialien: Die Lokomotive ist ein Beispiel für fantasievolles Spielzeug aus Wegwerfartikeln und Verpackungsmüll. Je mehr gesammelte Materialien zur Verfügung stehen, um so größer ist die Motivation und das Vergnügen der Kinder, selbst etwas herzustellen. So entstehen keine Klassensätze gleichen Typs, sondern individuelle kleine Kunstwerke.</p>  <p>Das brauchst du: Blechdose Holzleim Karton/Schachtel 6 Korkkorken 1 Gummelle Schäufel Papier Stegsammerdraht Hammer Nocken Knechtzange 1 dicker Nagel Abstreifen/Weißblech/blaue Hitzbeständige Klebestreifen</p> <p style="text-align: right;">Bilder wenden</p>	

Lustige Versuche mit verschiedenen Samenkörnern	Naturfreund 1
Beginne so deine Forschertätigkeit: Wählen + Eintragen + Stempeln + Planen + Beginnen	
<p>1. Versuch: Gesicht mit Haaren (Kresse)</p> <p>Das brauchst du: Schere, Glas Wasser, Löschblatt, Foliestift/permanent, Samen der Kresse.</p> <p>Ablaufschritte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mäh mit einem nicht-wasserdichten Foliestift ein Gesicht, einen Homöopathen und einen etwa 2 Zentimeter breiten Streifen auf ein Löschblatt. Schneide alles so aus, wie es die Abbildungen zeigen. Stecke den Streifen zweimal nach hinten direkt am Kopfende und nach 1 Zentimeter erneut. Hänge den Streifen in ein fast volles Wasserglas. Warte, bis das Löschblatt gänzlich mit Wasser durchtränkt ist. Stecke nun einige Kresse-Samen auf das 1. ombrete Stück über dem Kopf. Stelle den Versuch so auf die Fensterbank. Nach ein paar Tagen kannst du beobachten, wie den Gesicht durch grüne Haare ergötzt wird.  <p>2. Versuch: Wuchernder Name (Gras)</p> <p>Das brauchst du: 1 Dose, Wabe, Grassamen, Streifen Löschpapier, Schere, Glas Wasser.</p> <p>Ablaufschritte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lege den Boden der Dose mit Wabe aus. Stecke Samenkörner an endprechender Buchstabenform in die Wabe. Stärke die Wabe mithilfe eines Löschpapierstreifens. Stelle den Versuch so auf die Fensterbank. Nach etwa einer Woche kannst du den geschnitten Namen lesen.  <p style="text-align: right;">Bilder wenden</p>	

Zerschnittene Wörter	Pfiffikus 11
Beginne so deine Forschertätigkeit: Wählen + Eintragen + Stempeln + Planen + Beginnen	
<p>• Auf dieser Seite findest du viele Wortanfänge. Der jeweilige zweite Teil ist auf der Rückseite abgedruckt. Welche Wörter gehen zusammen? Achte dabei auf die Größe und Schriftart der Wörter. Schreibe die richtigen Zahlen in die Kästchen auf der nächsten Seite.</p>  <p style="text-align: right;">Bilder wenden</p>	

Lila Künstler: Arbeitskarten

1. Errichte ein Spiegellabyrinth
2. Stelle ein Paar „Mokassins“ her
3. Baue ein Flugzeug aus Pappresten
4. Bastle mit Hilfe von Materialien ein Spaßfahrrad
5. Drucke mit verschiedenen Materialien ein farbiges Bild
6. Knete aus Salzteig eine Figur
7. Male mit dem Finger auf Kleistergrund
8. Gestalte aus „Müll“ eine Lokomotive
9. Baue eine Segeljolle
10. Klebe ein Papier - Mosaik

Bestellnr. kü - 1-10

Euro 30,-

Blau Naturfreund: Arbeitskarten

1. Lustige Versuche mit verschiedenen Samenkörnern
2. Lege ein Pflanzenbestimmungsbuch an
3. Baue ein „Heim“ für Würmer
4. Färbe Blumen ein
5. Lass Bohnen klettern
6. Gestalte aus einer Kokosnuss einen Struwelkopf
7. Mache dir ein Parfüm aus Blüten!
8. Pflanze einen „Baum“
9. Ziehe einen „Steckling“ selber auf
10. Erlebe einen „Wasserkreislauf“

Bestellnr. na - 1-10

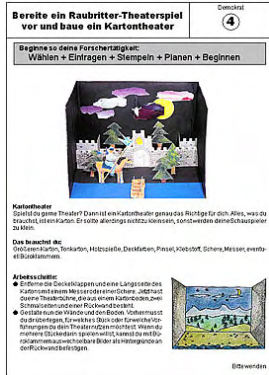
Euro 30,-

Orange Pfiffikus: Arbeitskarten

1. Kontrollblatt
2. Das Fehlerbild
3. Bildausschnitte erkennen
4. Die 2 gleichen Tierschatten
5. Rechenrätsel
6. Vertauschte Selbstlaute
7. Räumliches Zählen
8. Ein bestimmtes Symbol suchen
9. Aus jedem Bild ein neues Wort
10. Zerschnittene Wörter
11. Zwei Bilder gleich ein Wort

Bestellnr. pf - 1-11

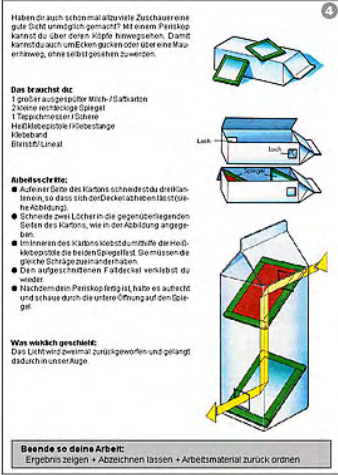
Euro 30,-



Weiß Demokrat: Arbeitskarten

1. Gestalte dir einen Ritterhelm mit Visier
2. Bastele eine eigene Burganlage mit Türmen und Mauern
3. Zugbrücke mit Fallgitter
4. Bereite ein Raubritter-Theaterspiel vor und baue ein Kartontheater
5. Errichte ein Pfahldorf mit Hilfe von Streichhölzern
6. Errichte mit Hilfe von Ästen ein: Stangen-Rundzelt
7. Gestalte mit Hilfe von Pappe eine ländliche: Dorf-Siedlung
8. Falte dir aus farbigen Papieren eine: Wikinger-Schiffsflotte
9. Verarbeite Leder, Federn, Muscheln usw. zu Halsketten-Ohrringen
10. Ritze ein Tier aus der Steinzeit in eine Gipsplatte: Höhlenmalerei

Bestellnr. de - 1-10 Euro 30,-



Grau Techniker: Arbeitskarten

1. Baue eine Sonnenuhr
2. „Umgehe“ mit einem Lichtstrahl einen Ziegelstein / Schuhkarton
3. So baust du eine Box (Kastenkamera)
4. Bastele ein Periskop zum Darüberschauen
5. Konstruiere ein Wasserflugzeug
6. Konstruiere ein Morsegerät und sende eine Nachricht
7. Ein Badewannendampfschiff - selbst gemacht
8. Flussdampfer mit Gummi-Motor
9. „Zaubere“ mit Tricks und Luftdruck
10. Baue aus Styropor einen Rennwagen mit Düsenantrieb

Bestellnr. te - 1-10 Euro 30,-



Grün Weltenbummler: Arbeitskarten

1. Baue dir deine eigene Wetterstation: Windrichtungs - Messgerät
2. Baue dir deine eigene Wetterstation: Das Thermometer
3. Baue dir deine eigene Wetterstation: Das Wind - Messgerät
4. Baue dir deine eigene Wetterstation: Das Barometer
5. Stelle selber Steine her: Tropfstein und Kristall
6. Gestalte mit Pappe und Styropor: Eine Berg- und Tallelandschaft
7. Baue aus Schachteln: Ein Schachteldorf
8. Konstruiere aus Streichhölzern: Eine Balkenbrücke
9. Verbinde Äste mit Bindfäden zu einer: Hängebrücke
10. Baue aus Wellpappe / Holzspießen einen: Aussichts- oder Wachturm

Bestellnr. we - 1-10 Euro 30,-

Auch zum Faxen
Fax Nr. 0 22 02/3 96 36

Bestellschein

- Arbeitsmittel -

Dr. Berthold G. Schlag GmbH
Abt. Arbeitsmittel (Heinz Zerres)
Am Mühlenberg 19
51465 Bergisch Gladbach

Absender
Name/Schule: _____
Straße: _____
PLZ, Ort: _____
Telefon: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____

Hiermit bestelle(n) ich (wir) Folgendes aus:
Heinz Zerres: Ein Montessori-Oldtimer packt aus!
Material-Übersicht und Arbeitshilfen für Sek. I an Montessori- und Sekundarschulen.

Seite	Artikelbezeichnung	Bestellnr.	Menge	Preis	Gesamt (Euro)
4	Von der Landschaft zum Symbol	wb - A1		135,-	
4	Eine fantastische Wanderung	wb - A2		135,-	
4	Hoch hinaus - aber flach gezeichnet	wb - A3		170,-	
5	Von der Sandkastenlandschaft zur Karte	wb - A4		230,-	
5	Winde weh'n - Schiffe geh'n	wb - B		160,-	
6	Als RegenmacherIn im Einsatz	wb - D		295,-	
6	Als WasserinstallateurIn bei der Arbeit	wb - E		315,-	
7	Der Globus quietscht und eiert	wb - M1		160,-	
7	Unterwegs mit berühmten Entdeckern	wb - M2		165,-	
8	Rad kaputt? - Selber reparieren!	wb - F		200,-	
8	Als Waffelbäcker wohl bekannt (nur Mappe)	wb - G		15,-	
8	Klare Scheiben - Klarer Blick	wb - O		155,-	
9	Wann fährt mein Zug?	wb - T		120,-	
10	Erdkunde-Set: Mit Karte & Kompass unterwegs	wb - UP		240,-	
11	Wissens-Box 1: Wanderkarten-Training	wissen1		45,-	
11	Wissens-Box 2: Schatzsuche mit Kompass	wissen2		45,-	

Übertrag

Seite	Artikelbezeichnung	Bestellnr.	Menge	Preis	Gesamt (Euro)
Übertrag von Seite 1					
12	Geschichtliche Abenteuer mit Zeitmaschine	de - A		200,-	
12	Baumeister griechischer Tempel	de - B		160,-	
12	Die Geschichte einer Stadt	de - C		150,-	
13	Mauern eines römischen Rundbogens	de - E		150,-	
13	Eine Stadt im Mittelalter	de - F		120,-	
14	Entwicklung menschlichen Lebens (Steinzeit)	de - K		225,-	
14	Löcher bohren wie ein Steinzeitmensch	de - L		170,-	
14	Vom Faustkeil zum Beil	de - M		130,-	
15	Kleine Modelle und schon ein Techniker	te - A		135,-	
15	Geheimnisse der Elektrizität	te - B		150,-	
15	Licht im Monti - Spielhaus	te - C		175,-	
16	Wo sich Windmühlen drehn	te - D		165,-	
16	Maschinistin einer Dampfmaschine	te - E		375,-	
16	Maschinen - Helfer des Menschen	te - F		160,-	
17	Starten einer Wasserrakete	te - H		120,-	
18	Lass Spuren sprechen	na - A		130,-	
18	Blüten zeigen die Tageszeit an	na - B		170,-	
19	Der Umwelt zuliebe	na - D		130,-	
19	Streifzüge mit dem Auflicht-Mikroskop	na - F		160,-	
20	Ein Zimmer Gewächshaus	na - L		125,-	
21	Geheimnisvolle Schriftzeichen	pf - A		130,-	
21	Als Detektiv Geräuschen auf der Spur	pf - C		150,-	
21	Spiegelspiel für Pfliffige	pf - E		135,-	
22	Stein auf Stein	pf - I		240,-	
22	Von verschiedenen Seiten betrachtet	pf - L		130,-	
23	Rechnen mit dem little Professor	za - B		90,-	
23	Die Bruchpyramide	za - D		100,-	
23	Die Gleichungsmaschine	za - V		130,-	
24	Das Theater kommt	sch - C		180,-	
24	In Deutsch alles "Paletti"?	sch - D		120,-	

Übertrag

Seite	Artikelbezeichnung	Bestellnr.	Menge	Preis	Gesamt (Euro)
	Übertrag vom 1. Blatt				
25	Wer nachschlagen kann - ist schlauer	sch - E		150,-	
25	Wie funktioniert ein Schmiedehammer?	sch - F		120,-	
27	Arbeitskarten: <u>Künstler</u>	kü - 1-10		30,-	
27	Arbeitskarten: <u>Naturfreund</u>	na - 1-10		30,-	
27	Arbeitskarten: <u>Pfiffikus</u>	pf - 1-11		30,-	
28	Arbeitskarten: <u>Demokrat</u>	de - 1-10		30,-	
28	Arbeitskarten: <u>Techniker</u>	te - 1-10		30,-	
28	Arbeitskarten: <u>Weitenbummler</u>	we - 1-10		30,-	
30	Ordnungsuhr	soz - A		100,-	
31	Perlenbaum	soz - B		55,-	
31	Auto-Rallye	soz - C		80,-	

Gesamtbetrag

Alle Preise in Euro sind gültig bis 30.06.2018 und enthalten — bei Lieferung innerhalb Deutschlands — die Verpackungs-/Versandkosten und die MwSt.
Porto Zuschläge für den Versand innerhalb von Europa auf Anfrage.

Bitte haben Sie Verständnis:

Jedes Teil wird individuell von Hand in Deutschland gefertigt.
Bitte rechnen Sie darum mit ca. 4 Wochen Lieferzeit.

Dr. Berthold G. Schlag GmbH
Abt. Arbeitsmittel (Heinz Zerres)
Am Mühlenberg 19
51465 Bergisch Gladbach

Telefon: 0 22 02 - 3 50 50
Fax: 0 22 02 - 3 96 36

E-Mail: arbeitsmittel@dr-schlag.de
Internet: www.mitkopfundhand.de