

Nach welchen Kriterien kann ein Spiel ausgesucht werden?

Dieses Buch ist als Begleiter für Sie und Ihr Kind über mehrere Jahre hinweg gedacht. Beginnen Sie mit den ersten Spielen bereits im Kindergartenalter. Um Ihnen die Auswahl passender Spiele zu erleichtern, werden Hinweise zu Altersgruppe, Material und Ort gegeben. Da sich Kinder aber ganz unterschiedlich entwickeln und von ihren Anlagen sehr verschieden sind, ist die Einteilung in Altersgruppen nur als grober Richtwert anzusehen. Grundsätzlich gilt die Regel: Geeignet ist jedes Spiel, das mit Interesse, Freude und Spaß einhergeht.

Altersgruppen



Kinder aus Vorschule und 1. Klasse.



Kinder aus 1. und 2. Klasse.



Kinder aus 2. – 4. Klasse.

Ort



Es empfiehlt sich, das Spiel im Haus zu spielen.

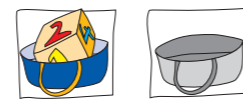


Ein Bewegungsspiel, das optimal im Freien umgesetzt werden kann.

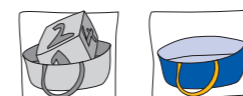


Dieses Spiel kann überall gespielt werden.

Material



Dieses Spiel greift auf Materialien zu, die für jede Spielbeschreibung detailliert beschrieben werden.



Ein spontanes Spiel ohne Spielmaterial.

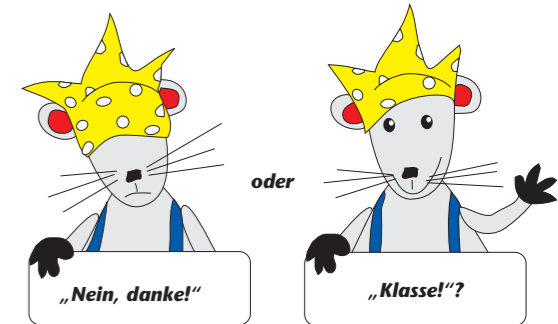
Wollen wir spielen?

Einem „Ja“ auf diese Frage folgt in der Regel die Beschaffung der notwendigen Utensilien. Im Fall einer Spieleschachtel ist das schnell erledigt. Doch gerade für selbst erdachte Spiele ist der Aufwand oft größer.

Kinder sind meist ausgesprochen kreativ im Improvisieren. Für die von mir ausgedachten Spiele sind die beschriebenen Materialien nur ein Vorschlag. Sie und Ihr/e Kind/er sind eingeladen, eigene Ideen zu verwirklichen und zu erproben. Das meiste Spielmaterial steht jedem Haushalt zur Verfügung:

- ein Ball oder ein Luftballon
- eine ca. 3 m lange Kordel oder ein Seil
- ca. 80 Steinchen zum Zählen und Spielen. Das können tatsächliche Steinchen, Lego- oder Dominosteine, aber auch Perlen, gesammelte Früchte wie Nüsse oder Kastanien, getrocknete dicke Bohnen etc. sein. Der Einfachheit halber wird im Folgetext der Begriff Steinchen verwendet.
- eine Stofftasche
- ein Waschlappen als Schüttelsäckchen

Wer sich angesprochen fühlt, kann mit den Anregungen aus der Bastecke am Ende des Buches eigene und kreative Spielutensilien erstellen.



Die Reaktionen auf ein Bastelangebot fallen im Allgemeinen sehr unterschiedlich aus. Nicht jeder greift voller Begeisterung zu Schere und Kleber. In unserer Bastecke ist keine Perfektion und Akribie gefragt. Hier geht es vor allem um die möglichen Erfahrungen der Kinder an sich:

- **in Ruhe, vielleicht bei schöner Musik, mit Mama oder Papa, Oma oder Opa oder anderen lieben Menschen Gemeinsamkeit zu erfahren.**
- **durch Basteln und Malen die Feinmotorik zu fördern.**
- **Begegnung mit Formen, Farben und Zahlen zu erleben.**
- **Raum für die Verwirklichung eigener Ideen zu schaffen.**

Verschlaufpause

Material:

Eine Schnur oder ein Seil von ca. 2,50 m Länge
und für das Spiel draußen Straßenkreide

Zielgruppe:

Für alle Hüpfreudigen, die sich auf das kleine Einmaleins vorbereiten wollen

Ort:

Überall dort, wo gehüpft werden kann und darf

Die Geschichte zum Spiel:

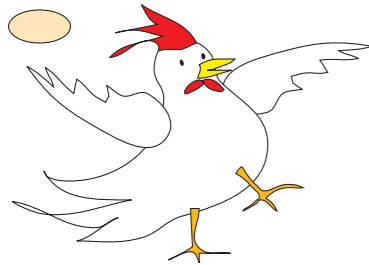
Hüpfen ist gesund, doch auch anstrengend. So dachten die Kinder aus der Sonnenwinkelwiesenstraße und ruhten sich immer nach der gleichen Anzahl von Sprüngen aus. Kinder, die noch nicht so sehr geübt waren, zählten nur 2 Sprünge und machten dann eine kleine Verschlaufpause, bevor sie weitersprangen.

Das hörte sich so an: „1, 2 (Pause), 3, 4, (Pause), 5, 6 (Pause)“ und so weiter. Andere Kinder konnten aber schon im Dreier- und Vierertakt hüpfen.

In welchem Takt kann Ihr Kind hüpfen?

Spiel:

Für den Zweiertakt wird einfach von Ende zu Ende eines Striches gehüpft. Für den Dreier- und Vierertakt werden ein Dreieck und ein Viereck vorgegeben. Der Takt wird erzeugt, indem nach jeder Hüpfrunde eine kleine Pause eingelegt wird. Die Figuren werden mit dem Seil oder der Straßenkreide vorgegeben. Geübte Kinder können auch ohne die Vorgabe der Formen im Rhythmus hüpfen.


Hüpfen im Zweiertakt:

Das Kind springt von einem Ende einer Linie zum anderen. Jeder Sprung wird gezählt und nach jedem zweiten Sprung eine kleine Pause eingelegt. Dadurch ergibt sich folgender Zählrhythmus: 1, 2 (Pause), 3, 4 (Pause), 5, 6 (Pause) ...

Hüpfen im Dreiertakt:

Das Kind hüpfte reihum von Ecke zu Ecke, zählt dabei jeden Sprung und macht nach jeder Runde eine kleine Pause. So ergibt sich folgender Zählrhythmus: 1, 2, 3 (Pause), 4, 5, 6 (Pause), 7, 8, 9 (Pause), ...

Hüpfen im Vierertakt:

Das Kind hüpfte reihum von Ecke zu Ecke, zählt dabei jeden Sprung und macht nach jeder Runde eine kleine Pause. So ergibt sich folgender Zählrhythmus: 1, 2, 3, 4 (Pause), 5, 6, 7, 8 (Pause), 9, 10, 11, 12 (Pause).


Altersgruppe:

Ort:

Material:


Auf den Spuren der 2

Zielgruppe:

Kinder, die bis 10 zählen können.

Ort:

Überall

Die Geschichte zum Spiel:

Kluger Kopf und Scharfes Auge waren 2 Lehrer an der Indianerschule. Eines Tages schickten Sie ihre Schüler auf Spurensuche der Zahl 2. Wo hatte sich die Zahl 2 überall verborgen? Die Kinder fanden schon im Indianerdorf die ersten Spuren. Sie bemerkten, dass jeder Indianer eine Squaw hatte.

Kluger Kopf erklärte: „Wenn ein Krieger eine Squaw nimmt, leben sie zu zweit. Zwei Lebewesen oder Dinge, die zusammengehören, bilden ein Paar.“ Während der Lehrer sprach, schaute Leises Pfötchen ihn aufmerksam an und entdeckte mit einem Blick 7 weitere Spuren: Ein Paar Schuhe, ein Paar Beine, ein Paar Füße, ein Paar Arme, ein Paar Hände, ein Paar Ohren, ein Paar Augen.

Spiel:

Laden Sie Ihr Kind ebenfalls zu einer Spurensuche nach der Zahl 2 ein. Vielleicht finden Sie zusammen weitere Spuren wie zum Beispiel: Brautpaare, Socken, Kirschen, Ohrringe oder 2 Flügel von Fliegen oder Bienen, Käfern und so weiter.

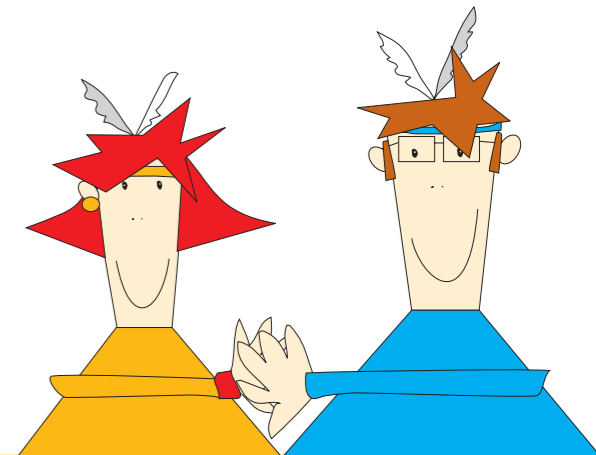
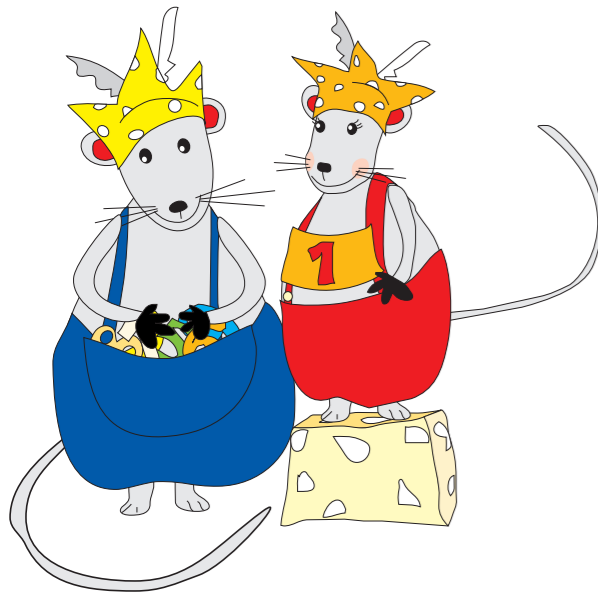
Stufe 1:

Auch unsere Finger sind paarweise angelegt. Wir haben 2 Daumen – legen Sie die Daumenkuppen aneinander und sprechen Sie: „1 Paar, 2 Finger“, 2 Zeigefinger, legen Sie die Zeigefinger an den Kuppen zusammen und sprechen Sie: „2 Paar, 4 Finger“, 2 Mittelfinger: „3 Paar, 6 Finger“, 2 Ringfinger: „4 Paar, 8 Finger“ und 2 kleine Finger: „5 Paar, 10 Finger“.

Paarweises Zählen bedeutet in Zweierschritten zu zählen. Geübte Kinder können sich die Finger einer Hand als Pärchen vorstellen und so an einer Hand bis 10 zählen. Sie haben damit alle geraden Zahlen bis 10 genannt.

Stufe 2:

Überhaupt können wir viel schneller zählen, wenn wir mit dem Auge Dinge als Pärchen ordnen und dann gleich in Zweier-Schritten zählen. Helfen Sie Ihrem Kind, Dinge zu entdecken, die in Zweierschritten gezählt werden können. Unterwegs können das Menschen in Gruppen sein, Fenster in Häusern, Fliesen auf dem Boden oder an Wänden, in Geschäften die Artikel in den Regalen, Bücher, Münzen, Steine und vieles mehr.



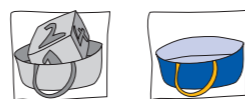
Altersgruppe:



Ort:



Material:



Bohnenpolonaise

Material:

20 Bohnen oder Steinchen.

Zielgruppe:

Kinder, die die Zahlen bis 100 benennen können

Ort:

Am Tisch oder auf dem Boden

Die Geschichte zum Spiel:

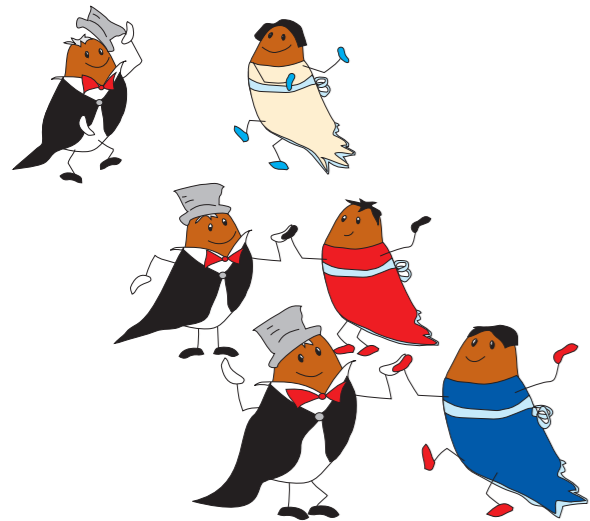
Als Höhepunkt auf dem Tanzfest in Schloss Topfenhopf gibt es eine Polonaise. Das ist ein Reihentanz, bei dem sich alle Tanzpaare hintereinander aufstellen. Als sich die Reihe von Tanzpaaren durch die Mitte des Saales schlängelt, teilt sich plötzlich die Schlange wie ein Reißverschluss, der sich öffnet. Am Ende stehen die Bohnenfrauen alle in einer Reihe und die Bohnenmänner in einer anderen Reihe. Die Paare wurden geteilt.

Spiel:

Geben Sie Ihrem Kind zum Beispiel 6 Bohnen in die Hand. Ihr Kind hat die Aufgabe, die Bohnen zu zählen und dann als Pärchen zu legen. Danach soll es die Doppelreihe wie einen Reißverschluss auseinanderschieben und die Anzahl der Bohnen in einer Reihe bestimmen.

In einer Reihe liegen nur halb so viele Bohnen wie in der Doppelreihe. Lassen Sie Ihr Kind einfach ausprobieren, was bei einer ungeraden Anzahl von Bohnen passiert. Ein Bohne bleibt übrig.

Formulieren Sie mit Ihrem Kind eine Art Lehrsatz, dass nur eine gerade Anzahl von Bohnen halbiert werden kann.



Fußstapfen

Zielgruppe:

Kinder aus Vorschule und 1. Klasse

Ort:

Zum Hüpfen wird genügend Raum, etwa so groß wie ein Korridor von 4 bis 5 m Länge, benötigt.

Die Geschichte zum Spiel:

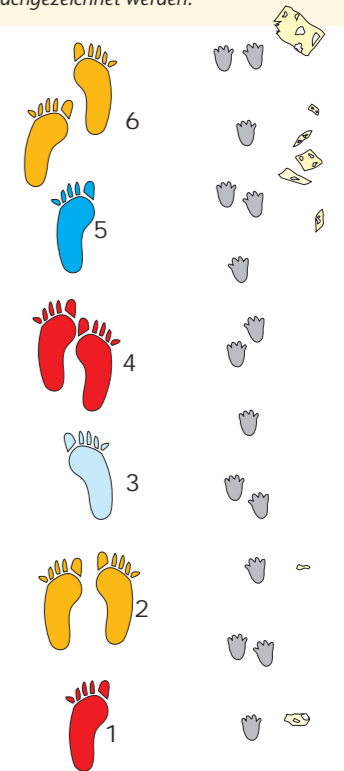
Die Indianerkinder liebten es, auf Spurensuche zu gehen. Sie waren allerdings nicht immer mit vollem Ernst bei der Sache und machten gerne Blödsinn. Eines ihrer Lieblingsspiele war, im feuchten Waldboden, ihren eigenen Spuren zu folgen. Einmal legte Schneller Hase absichtlich eine Spur für die anderen Kinder, indem er abwechselnd auf einen Fuß und dann auf beide Füße sprang. Dazu zählte er die Sprünge, die er machte. Gerade, als er auf seine beiden Füße sprang und die Zahl 8 nannte, dachte er an das Spiel „Auf den Spuren der 2“. Ob die Zahl 8 wohl auch eine Spur der 2 war? Am Abend bestätigte ihm Kluger Kopf: „Wie die 2, sind auch die 4, die 6, die 8 und die 10 Spuren der 2. Sie werden gerade Zahlen genannt.“

Spiel:

Legen oder malen Sie die Fußstapfen und Zahlenkärtchen wie abgebildet auf die Erde. Ein Fuß wird neben eine ungerade Zahlen, zwei Füße neben eine gerade Zahl gelegt. Das Kind hüpfet wie abgebildet neben den Zahlen und Fußstapfen: mit einem Bein neben die 1 und sagt „Eins“, mit beiden Beinen neben die 2 und sagt „Zwei“ und so weiter.

Material:

Zahlenkärtchen 1 bis 10 aus der Tasche im Anhang und eventuell selbstgebastelte Fußstapfen aus dem Kapitel Bastelecke. Für das Spiel draußen kann mit Straßenkreide die Kontur von Füßen nachgezeichnet werden.



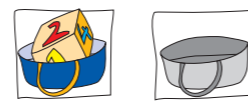
Altersgruppe:



Ort:



Material:



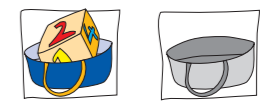
Altersgruppe:



Ort:



Material:



Reiseleiter

Zielgruppe:

Kinder aus der 1. Klasse und alle Kinder aus der Vorschule, die mit Rechnen beginnen möchten. Die Kinder sollten Mengen bis 10 auf Anhieb erkennen und benennen können.

Ort:

Überall, am besten, wo viele Kleinigkeiten zu beobachten sind, wie im Wartezimmer, in einer Schlange vor der Kasse im Supermarkt, im Restaurant, im Spielzimmer etc.

Die Geschichte zum Spiel:

Auf der Erde herrscht ein heilloses Durcheinander. Alle Gegenstände haben sich auf den Weg in die Ferien gemacht. Sie reisen zum Teil allein, zum Teil

aber auch in kleinen oder größeren Gruppen. Damit kein Chaos entsteht, sollten alle gleichen Gegenstände zusammen in einem Bus, Zug oder Flugzeug reisen.

Vielleicht hat Ihr Kind Lust, die Rolle des Reiseleiters zu übernehmen?

Wie groß sind die Gruppen von roten Bauklötzen, Flaschen, Gläsern, Besteck, Perlen? Es gibt viel zu tun, die Zeit ist knapp. Alle Dinge zu zählen würde zu lange dauern. Am schnellsten geht es, wenn die vielen Kleingruppen zusammengerechnet werden.

Spiel:

Beschließen Sie zusammen mit Ihrem Kind, welche Reisegruppe zuerst angeschaut werden soll. Nehmen wir zum Beispiel die Bausteine, die im Wartezimmer verteilt auf dem Boden liegen. Beginnen Sie mit einfachen Kombinationen: „Dort liegen 3 und dort 2 Bausteine, gibt zusammen 5. Hier nochmal 2 gibt 7 und dort nochmal 4 gibt 11.“

Was sich alles zusammenzählen lässt:

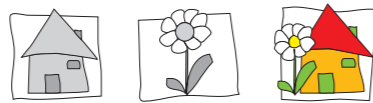
- Menschen in Autos
- gleiche Verkehrsschilder
- Fahrradfahrer
- Bücher und Zeitschriften
- alles, was vier Ecken hat
- alles, was rund ist
- alles, was die gleiche Farbe hat



Altersgruppe:



Ort:



Material:

