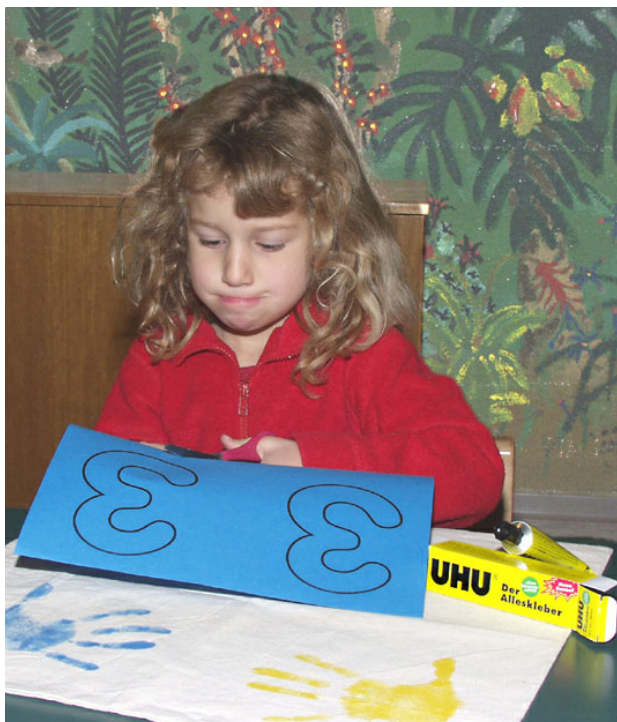


Bereich: Erfahrungen mit der Umwelt • **Altersstufe:** ab 4 Jahren •
Arbeitszeit: je Spiel 2 x ca. 30 Minuten



Einführung

„Bildung im Vorschulalter“ ist ein Thema, das immer wieder in den Medien behandelt und kontrovers diskutiert wird. Tatsache ist, dass das menschliche Gehirn in den ersten sechs Lebensjahren besonders formbar ist und durch Anregungen aktiviert werden kann. Die Kinder sollen jedoch nicht bereits im Vorschulalter schulische Disziplin erfahren, sondern eine betont spielerische Förderung. Das Spielen als die ureigenste Form der Betätigung von Kindern bietet sich beim Lernen von Zahlen an. Eine abstrakte Vorgehensweise dagegen begreifen die Kinder nur schwer.

Die gezeigten Spiele sollen die Freude am Umgang mit Zahlen aus dem Zahlenraum von 1 bis 10 wecken. Ziel ist es, den



Kindern die Zahlensymbole nahe zu bringen und beide Hirnhälften anzusprechen.

Um gleichzeitig dem Bewegungsdrang der Kinder gerecht zu werden, sind die Zahlen in Bewegungsspiele integriert. Vorgestellt werden eine „Schatzsuche“ und ein „Autorennen“. Beide Spiele lassen sich sowohl drinnen als auch draußen spielen. Da Kinder neugierig, entdeckungsfreudig und zu spannenden Spielen stets aufgelegt sind, lassen sie sich leicht zum Mitmachen motivieren.

Im Vordergrund sollte immer das Spiel stehen, das Ausprobieren von etwas Neuem und die Freude am Spiel miteinander. Wenn dabei die Ziffer entdeckt und beim nächsten oder übernächsten Mal wieder erkannt werden, wäre das Ziel mehr als erreicht. Auf jeden Fall darf kein Druck auf die Kinder ausgeübt werden, um die Zahlen schnell zu erlernen. Wenn das Spiel öfter wiederholt wird –

und hier erweisen sich Kinder in der Regel beharrlicher als Erwachsene – können sich die Kinder ganz unbeschwert mit den Zahlen anfreunden und diese werden im Laufe der Zeit vertraute, gute Bekannte.

Schatzsuche

Pädagogische Ziele

- Genaues Hinhören, Wahrnehmen und Beobachten schulen.
- Kindern Zeit und Raum geben, Zahlen spielerisch zu entdecken.
- Selbstvertrauen entwickeln.
- Das Sprachverständnis erweitern.

Material und Hilfsmittel

15 Stofftaschen (unbedruckt), Tonpapier in zehn verschiedenen Farben, Schere, Zackenschere für Stoff, UHU Der Alleskleber ohne Lösungsmittel, Seidenmalfarben, Pinsel, Zeitungspapier.

Gestaltungsablauf

Die Zahlen und Punkte im Anhang auf Tonpapier ausdrucken, alternativ auf weißes Papier drucken und im Copy-Shop auf farbiges Papier kopieren. Zahlen und Punkte ausschneiden.

Bei zehn Taschen die Henkel abschneiden. Aus weiteren fünf Taschen jeweils zwei große Quadrate mit der Zackenschere ausschneiden. Auf jede Tasche eine der Zahlen von 1 bis 10 und auf jedes Stoffquadrat die entsprechende Zahl in Punkten mit UHU Der Alleskleber ohne Lösungsmittel aufkleben.

Die Handabdrücke auf den Taschen mit Seidenmalfarben aufdrucken: Zeitungspapier in die Taschen einlegen, damit nichts durchfärbt. Die Farbe mit einem Pinsel auf die Handfläche auftragen und die Hand fest auf den Stoff drücken. Die Anzahl der Handabdrücke muss der Zahl auf der Tasche und der Anzahl der Punkte auf den Stoffquadraten entsprechen.

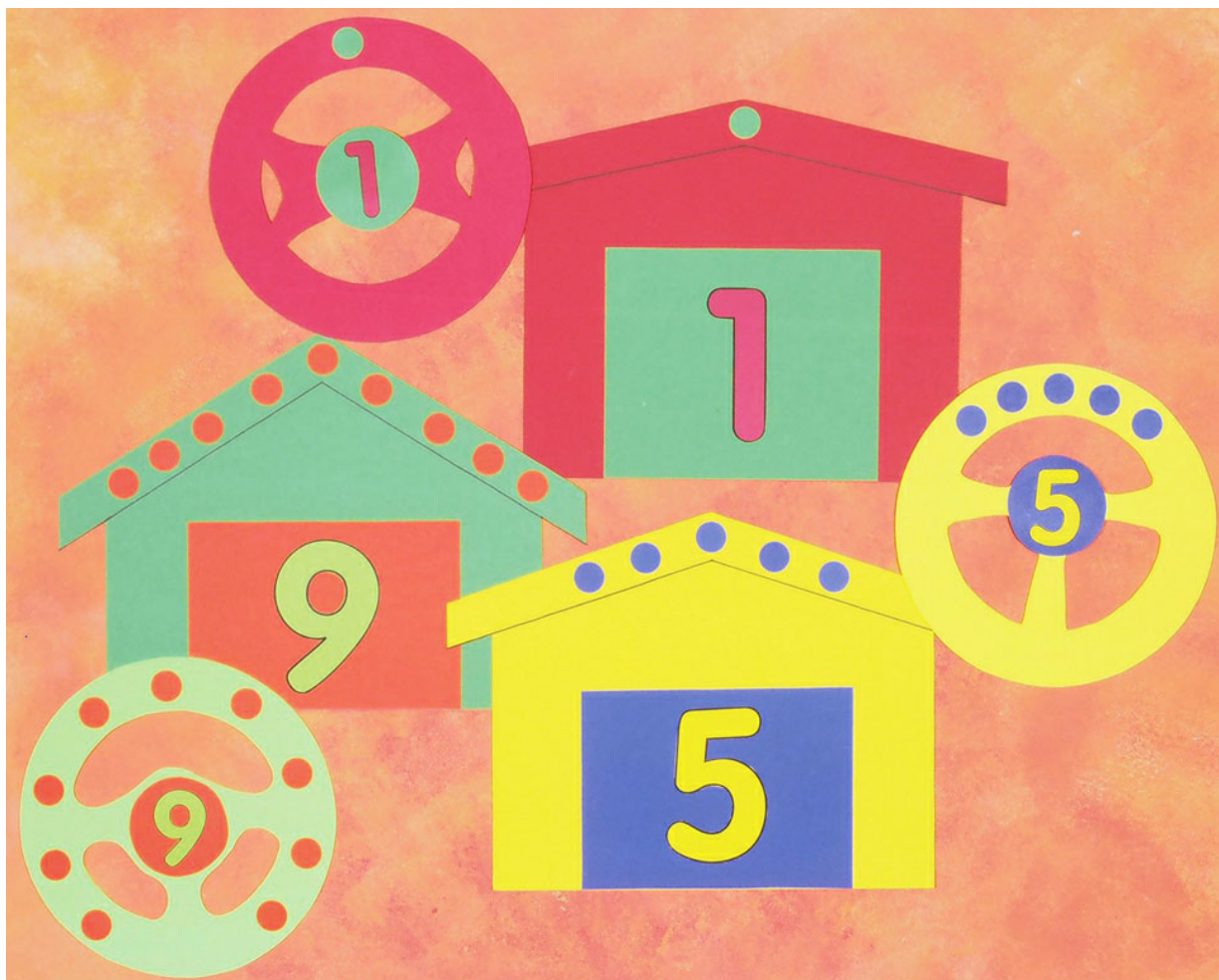
Spielverlauf

Zehn Stühle im Raum verteilen, sie dienen als Wegweiser zum Schatz. Die Taschen jeweils über eine Stuhllehne ziehen, die dazugehörenden Quadrate auf die Sitzfläche legen.

Die Kinder lernen vor der Schatzsuche folgenden kurzen Vers auswendig, der zusätzlich zu den visuellen Symbolen hilft, das Wissen zu festigen.

<i>Bei der 1, da ist noch keins</i>	(das Kind schüttelt den Kopf)
<i>Bei der 2, da musst du suchen</i>	(das Kind hebt das Tuch hoch und schaut, ob etwas darunter liegt)
<i>Bei der 3, da gibt es Kuchen</i>	(kleiner Keks)
<i>Bei der 4, kurz Rast gemacht</i>	(das Kind setzt sich vor den Stuhl)
<i>Bei der 5, mal laut gelacht</i>	(das Kind lacht laut)
<i>Bei der 6, da darfst du winken</i>	(das Kind winkt)
<i>Bei der 7, gibts was zu trinken</i>	(z. B. ein Glas Wasser)
<i>Bei der 8, stampf auf, ganz laut</i>	(das Kind stampft mit den Füßen laut auf)
<i>Bei der 9, nun umgeschaut</i>	(das Kind hält die Hand über die Augen und schaut sich um)
<i>Bei der 10, Hurra, hurra, endlich ist der Schatz jetzt da!</i>	(das Kind findet einen „Schatz“).

Nun nehmen sich immer zwei Kinder an der Hand und suchen den Zahlen auf den Stühlen folgend den Schatz. Eines der Kinder spricht dabei den Vers, das andere führt die Aufgaben aus. Wenn der Schatz gefunden ist, wird gewechselt und das führende Kind darf nun suchen und selbst den Schatz finden.



Autorennen

Pädagogische Ziele

- Die Freude am Umgang mit Zahlen wecken.
- Zahlen und die Zahl als Symbol kennen lernen.
- Bewegung fördern.
- Aufmerksamkeit fördern und Neugierde wecken.
- Ausdauer und Konzentration fördern.
- Soziales Miteinander einüben.
- Ein Nebeneffekt bei einer Spielerweiterung: Das Verhalten im Straßenverkehr üben.

Material und Hilfsmittel

Moosgummi und Fotokarton in verschiedenen Farben, Tonpapier in zehn verschiedenen Farben, Schere, Teller als Kreisschablonen, UHU Der Alleskleber ohne Lösungsmittel.

Gestaltungsablauf

Die Zahlen und Punkte im Anhang auf Tonpapier ausdrucken, alternativ auf weißes Papier drucken und im Copy-Shop auf farbiges Papier kopieren. Zahlen und Punkte ausschneiden.

„Lenkräder“ aus Moosgummi und „Garagen“ aus Fotokarton basteln. Dabei darauf achten, dass die Farbe des Lenkrades, die Farbe der Garage und die der jeweils entsprechenden Zahl dieselbe ist. Dies erleichtert das Wiedererkennen der Zahl. Die Ziffern und die Punkte mit UHU Der Alleskleber ohne Lösungsmittel auf die Lenkräder und Garagen kleben.

Spielverlauf

Die Garagen im Raum verteilt aufhängen, z. B. mit Wäscheklammern an einer Schnur oder einfach mit Klebefilm an der Wand befestigen.

Jedes Kind darf sich ein Lenkrad aussuchen. Nun brausen alle Kinder mit ihren Lenkrädern – durchaus auch laut – durch den Raum, eventuell auch mit Musik, bis die Erzieherin „stopp!“ ruft oder die Musik abstellt oder eine Trommel schlägt.

Jetzt sucht jedes Kind schnell seine Garage, d. h. es muss die Zahl oder die Punkte auf seinem Lenkrad mit dem Zahlensymbol auf der Garage in Verbindung bringen.

Hat das Kind seine Garage gefunden, ruft es laut: „Angekommen“ oder „Eingeparkt“. Dann bleibt es stehen, bis alle Kinder bei ihren Garagen sind. Haben alle Kinder ihre Garage gefunden, kann das Spiel mit getauschten Lenkrädern von vorne beginnen (neues Spiel, neue Zahl).

Hat sich ein Kind geirrt, weil es die Zahl bzw. das Symbol oder auch die Farben noch nicht sicher kennt, und ist bei der falschen „Garage“ gelandet, ruft die Erzieherin ihm zu: „Hallo ..., du musst noch eine Umleitung fahren“, so erhält das Kind erneut die Chance, „seine“ Garage zu finden.

Wird das Spiel in seiner einfachen Variante gut beherrscht, lassen sich leicht Erweiterungen einbauen, z. B. eine Ampel aufstellen, einen Fußgängerweg aus Zeitungspapier anlegen, ein Stoppschild aufstellen, eine Einbahnstrasse ausweisen. So wird der Weg zur eigenen Garage immer interessant bleiben.

Ernestine Fittkau

