

Schritt

für Ravensburger
Vorschule

Schritt

für

Schritt

für Otto Maier Verlag
Ravensburg

Schritt

Schritt für Schritt
Ravensburger Vorschule

Handbuch für Erzieher

DR. DOROTHEA ROSS
Pädiatrisches Institut der Medizinischen Fakultät
der Universität Stanford/USA

Otto Maier Verlag Ravensburg



INHALT

EINFÜHRUNG	7
DIE SPIELE	
Allgemeines	11
Gewinnliste	12
Suchspiele	13
Kartenspiele	20
Ratespiele	28
Brettspiele	31
Bewegungsspiele	40
Spiele für einzelne Lücken im Zahlenbereich	53
GRUNDEIGENSCHAFTEN EINES GUTEN MITSPIELERS	
Aufmerksames und richtiges Verhalten während der Erklärung eines Spieles	57
Spielen, wenn man an der Reihe ist	59
Nur einmal spielen, wenn man an der Reihe ist	60
Aufmerksam sein, solange andere an der Reihe sind	61
Entscheidungen anerkennen	61
Regeln anerkennen	62
Ein guter Verlierer sein	63
Einsehen, daß das Spiel zu Ende ist	64
Das Spielmaterial sinnentsprechend anwenden	64
Das Spielmaterial sorgfältig behandeln	65
Beurteilungsbogen	66
Zusammenfassung	69
MENGEN, ZAHLEN, ORDNUNGEN	
Mechanisches Zählen	70
Mengenauffassung	71

Die amerikanische Originalausgabe der Spielesammlung und des Handbuches erschien unter dem Titel »Pacemaker Games Program«.

© 1969 by Fearon Publishers, Lear Siegler, Inc.,
6 Davisdrive, Belmont, California, USA

Aus dem Amerikanischen übersetzt und bearbeitet von Dipl.-Psych. Renate Röber und Maria Soecknick

Alle Rechte der deutschen Textfassung und © für Design der Spiele 1971 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Herstellung: Druckerei Am Fischmarkt, Konstanz

Erwachsenenpuzzles

BESTANDE

Interimsnummer	Beschreibung	Verlagsnummer	Vent	MGR	Gesamt
11.001.145	Titanic 1000p h 19058	19058	1230	20	716
11.001.178	Sanfte Pfoten 1500p q 16255	16255	1230	20	708
11.001.139	Mackay Falls, Neuseeland 1000p h 19050	19050	1230	20	701
11.001.180	Eindrücke aus New York 3x500p q 16293	16293	1230	20	701
11.001.175	Lago Maggioro 1500p q 16253	16253	1230	20	700
11.001.183	Naturimpressionen in Rot 3x500p h 16284	16284	1230	20	700
11.001.160	Weinreben am Rhein 1000p q 19236	19236	1230	20	699
11.001.176	Küchenkräuter 1500p q 16372	16372	1230	20	699
11.001.182	Naturimpressionen in Grün 3x500p h 16283	16283	1230	20	699
11.001.184	Weißer Magnolien 1500p q 16392	16392	1230	20	699
11.001.128	Norwegischer Fjord 1000p q 15804	15804	1230	20	695
11.001.148	Ostseebad Ahlbeck, Usedom 1000p q 19112	19112	1230	20	695
11.001.181	Mixed Pasta 1500p h 16367	16367	1230	20	693
11.001.126	Malerische Windmühle 1000p q 15786	15786	1230	20	690
11.001.131	GEL Badspaß 1000p q 15967	15967	1230	20	688
11.001.173	Mohnblüte in der Toskana 1000p q 19994	19994	1230	20	688
11.001.135	Unter Palmen 1000p q 19018	19018	1230	20	649
11.001.115	New York Taxi (Vertikal) 1000p h 15119	15119	1230	20	639
11.001.134	Sheepworld Glückspuzzle 1000p q 19008	19008	1230	20	633
11.001.170	New York, Brooklyn Bridge 1000p q 19906	19906	1230	20	631
11.001.177	GEL Wellness 1500p q 16378	16378	1230	20	518
11.001.161	Idylle unter Wasser 1000p q 19237	19237	1230	20	466
11.001.111	Elefanten in der Savanne 1000p q 15110	15110	1230	20	140
11.001.113	The First Kiss 1000p h 15115	15115	1230	20	147

24

Kinderpuzzles

BESTANDE

Interimsnummer	Beschreibung	Verlagsnummer	Vent	MGR	Gesamt
11.001.186	DAF Mein Freund Bambi 2x20p q 8914	8914	1220	70	217
11.001.190	DPR Zauberh.Prinzessinnen 2x20p q 8957	8957	1220	70	222
11.001.198	DPR Schneewittchen u Zwerg 2x20p q 9036	9036	1220	70	217
11.001.203	HK: Kitty hebt ab 2x20p q 9167	9167	1220	70	1.061
11.001.205	DCA: Neue Abenteuer 2x20p q 9169	9169	1220	70	217
11.001.206	DCA Großer Auftritt 2x20p q 9170	9170	1220	70	267

11.001.207	DWP	Lustig,Tag mit Winnie 2x20p q 9171	9171	1220	70	217	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.218	DWP	Winnie beim Angeln 3x49p q 9276	9276	1220	70	217	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.219	DPR	Schneewittchen 3x49p q 9277	9277	1220	70	217	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.221	DCA	Weltw.Rennspass 3x49p q 9281	9281	1220	70	217	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.225	DWP	Freunde für immer 3x49p q 9300	9300	1220	70	217	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.231	DWP	Winnies Honigföler 3x49p q 9319	9319	1220	70	217	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.233	DPR	Schneewitt,Aschenp. 3x49p q 9339	9339	1220	70	817	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.238	DLK	Simba,d.kleine König 3x49p q 9395	9395	1220	70	658	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.242	DCA	Brisantes Rennen 100p q 10615	10615	1220	50	194	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.243	DWP	Winnies Honigzauber 100p q 10617	10617	1220	50	195	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.246	DLK	Rutschpartie 100p q 10636	10636	1220	50	195	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.259	HK	Hello Kitty im Garten 100p q 10893	10893	1220	50	195	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.264	HK	Hello Kitty 200p q 12631	12631	1220	50	195	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.284	DPR	Glanzvoller Auftritt 100p q 13629	13629	1220	50	1.038	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.285	DCA	Schnell unterwegs 100p q 13631	13631	1220	50	843	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
11.001.288	HW	Leuchtende Hot Wheels 200p h 13904	13904	1220	50	224	bitte umarbeiten, Folie entfernen, neu einschweißen und dem Bestand der Verlagsnummer zubu-
22						8.057	



Zählen mit Verständnis	71
Ordnungszahlen	72
Paarweise Zuordnung	73
Münzenerkennen	73
Zahlwörter	74
Farben und Formen	75
ALPHABETISCHES VERZEICHNIS DER SPIELE	77

EINFÜHRUNG

Eine sinnvolle Auswahl von Spielen, wie »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule«, trägt zur vielseitigen Förderung des Kindes bei. Spiele geben den Kindern die Möglichkeit, Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erwerben, einzuüben und zu erproben.

Das Programm wurde in den USA entwickelt und getestet. Umfangreiche Untersuchungen ergaben, daß durch die Verwendung des Spielprogrammes mindestens folgende Fortschritte zu erwarten sind:

1. Das Kind wird ein guter Mitspieler im Sinne der Forderungen auf Seite 57 ff.
2. Mechanisches Zählen bis zehn und höher wird gelernt.
3. Zählen mit Verständnis (d. h. beim Zählen werden den Zahlen schon die entsprechenden Mengen zugeordnet): mindestens acht Gegenstände können aufgezählt werden.
4. Ähnlichkeiten erkennen: aus zwei Gruppen werden Paare gebildet (paarweise Zuordnung).
5. Ordnungszahlen bis fünf und höher werden richtig angewendet.
6. Mengenauffassung: Mengen von vier und mehr Gegenständen werden auf einen Blick erfaßt.
7. Geometrische Grundformen werden erkannt.
8. Farbenverständnis: Die drei Grundfarben Rot, Gelb, Blau und die Mischfarben Grün, Orange, Violett sowie Schwarz, Weiß und Grau werden richtig erkannt und benannt.
9. Münzen unterscheiden: Alle Münzwerte werden richtig erkannt und benannt.
10. Richtiger und sicherer Gebrauch von Zahl- und Ordnungswörtern, zum Beispiel viel, mehr, gleich, der erste, der dritte, der letzte usw. Alle regelmäßig im Spiel wiederkehrenden Zahlbegriffe und Ordnungswörter werden richtig angewendet.

Je jünger ein Kind ist, desto mehr lernt es im Spiel. Mit welcher Grundhaltung ein Mensch später an schwierige Aufgaben herangeht, welche geistigen Fähigkeiten er zur Lösung eines Problems einzusetzen hat, welche Ausdauer und welchen Überblick er beweist, hängt weitgehend damit zusammen, in welchem Maße er in seiner Kindheit die Möglichkeit hatte, diese Fähigkeiten zu entwickeln.

Nach neuesten Erkenntnissen ist die Zeit bis zum 8. Lebensjahr die entscheidende Phase. In dieser Zeit erwirbt das Kind nach den Untersuchungen des Amerikaners Bloom etwa 80 Prozent der Intelligenz eines Erwachsenen. Grundlegende Fähigkeiten, wie zum Beispiel das Erkennen von Zusammenhängen, das rasche Reagieren, das Vergleichen, die Fähigkeit zur Konzentration werden in diesem frühen Alter beim Spiel erlernt. Ebenso werden Verhaltensweisen eingeübt, die das menschliche Zusammenleben täglich fordert, wie Rücksichtnahme, Wartenkönnen, Regeln beachten, Zuhören.

Ein sehr wichtiger und umfangreicher Bereich für das Alltagsleben ist die Kenntnis der Zahlen, die Gewandtheit im Umgang mit Mengen und die Beherrschung einfacher rechnerischer Vorgänge. Einiges aus diesem Gebiet weiß das Kind schon vor der Schulzeit zum Teil als Ergebnis gezielter Bemühungen von Eltern, Verwandten oder Kindergärtnerinnen. Es erwirbt diese Kenntnisse aber auch zufällig und unbeabsichtigt durch Versuch und Irrtum, aus der Beschäftigung mit Bilderbüchern, beim Spiel und beim Fernsehen. Wenn normal entwickelte Kinder in die erste Klasse der Grundschule eintreten, können sie im allgemeinen fünf bis sechs Gegenstände gleichzeitig erfassen, einige Zahlwörter richtig anwenden und mechanisch bis zwanzig zählen. Einige lösen auch schon einfache Additionen und Subtraktionen. Manche Kinder erwerben diese Fähigkeiten jedoch nicht rechtzeitig und haben dann in der Schule Schwierigkeiten. Vielleicht haben sie in der Familie nicht genügend Anregung zur Entwicklung ihrer rechnerischen Fähigkeiten erhalten, vielleicht hat sich aber auch ihre Entwicklung im ganzen etwas verzögert. Manche Kinder machen nicht in allen Be-

reichen gleich große Fortschritte. Sie können zum Beispiel in ihrer sprachlichen Entwicklung weit voran sein oder ihre Handgeschicklichkeit ist sehr groß, sie haben aber vielleicht Schwierigkeiten mit Abstraktionen, sie lernen leichter am anschaulichen Beispiel als an der Regel. Es besteht die Gefahr, daß solche Kinder bis zum Alter von acht Jahren nicht in der Lage sind, dem Rechenunterricht in der Schule zu folgen, und daß sie dann so stark entmutigt werden, daß ihnen unter Umständen für lange Jahre die Freude an der Schule genommen ist.

Das Spieleprogramm »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule« bietet die Möglichkeit, Kindern in einer ihrem Alter angepaßten Weise, nämlich im Spiel, Grundkenntnisse zu vermitteln, die für ihre weitere Entwicklung wichtig sind und auf denen sie später aufbauen können. Diese Grundkenntnisse werden in ganz kleinen Lernschritten, eben »Schritt für Schritt« eingeführt. Die Lernschritte erscheinen Erwachsenen oft zu klein. Im Umgang mit den Spielen dieser Sammlung wird aber ein Gefühl dafür wachsen, was Kinder eigentlich alles lernen, ohne daß wir besonders darauf achten, und es wird gut sein, wenn sich unsere Aufmerksamkeit etwas bewußter diesen Lernvorgängen zuwendet. Allzu leicht werden beim Kind Fähigkeiten und Verhaltensweisen vorausgesetzt, die es erst durch Beispiel und Übung lernt. Interessierten Eltern wird mit der Spielesammlung »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule« die Möglichkeit gegeben, ihre Kinder systematisch zu fördern.

Ganz besonders wertvoll ist die Spielesammlung für Kinder, die sich etwas langsamer entwickeln und auf irgendeinem Gebiet besonders gefördert werden sollen. Für diese Kinder stimmt dann die Angabe der Alterseignung der Spielesammlung nicht. Sie ist ohnehin nur als Anhaltspunkt zu verstehen und hängt weitgehend vom einzelnen Kind und seinen Fähigkeiten ab.

Der volle Wert der Spielesammlung läßt sich erst ganz ausschöpfen, wenn Eltern oder Lehrer, Kindergärtnerinnen oder Jugendleiterinnen

mit diesem Material vertraut werden und die Spiele leiten. Sind die Spiele erst einmal bekannt, kann auch ein älteres Kind die Spielführung übernehmen.

Das erste Kapitel enthält alle Spielmöglichkeiten, geordnet nach den verschiedenen Spielarten: Suchspiele, Kartenspiele, Ratespiele, Brettspiele, Bewegungsspiele. Innerhalb dieser Gruppen sind die Spiele nach dem Schwierigkeitsgrad geordnet. Jede Gruppe beginnt mit ganz leichten Spielen, die schon für dreijährige Kinder geeignet sind. Am Ende jeder Spielbeschreibung wird der Wortschatz zusammengefaßt, der in diesem Spiel besonders geübt wird. Diese Zusammenfassung ist als Anregung gedacht und ist nicht verbindlich.

Im zweiten Kapitel werden die »Zehn Grundeigenschaften eines guten Mitspielers« besprochen und Wege gezeigt, wie man mit dem Kind diese Eigenschaften üben kann.

Das dritte Kapitel befaßt sich mit dem Zahlenverständnis und den Methoden, wie das Kind mit Hilfe der Spiele zu dem entsprechenden Grundwissen geführt werden kann.

Als Material für die Spiele werden häufig »undurchsichtige Becher« genannt. Oft sollen sie alle gleich aussehen. Wir empfehlen, zu diesem Zweck Joghurtbecher zu sammeln, die sich jederzeit ersetzen lassen.

DIE SPIELE

Die Spiele aus dem Spieleprogramm »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule« bieten eine solche Vielfalt der verschiedensten Spiele, daß eine Spielstunde sehr abwechslungsreich gestaltet werden kann. Die Sammlung ist nicht so zu verstehen, daß alle Spiele der Reihe nach durchgespielt werden sollen, vielmehr sucht man von jeder Spielart die Spiele aus, die dem Kenntnisstand der Kinder entsprechen. Ruhige Spiele sollten abwechseln mit bewegteren. Die meisten Spiele der Sammlung sind von kurzer Spieldauer. Das entspricht ganz dem schnell wechselnden Interesse der 3- bis 6jährigen.

Will man die Spielesammlung therapeutisch bei gehemmten und behinderten Kindern einsetzen, so hat sich bewährt, mindestens dreimal in der Woche eine Spielrunde von 35 Minuten einzuhalten.

Allgemeines

In jeder Spielstunde werden eine oder mehrere der allgemeinen Spieleigenschaften geübt. Gutes Benehmen wird sofort gelobt. Störungen werden sofort zur Sprache gebracht. Es darf jedoch nur verlangt werden, was schon geübt bzw. besprochen worden ist.

Jedes Spiel aus der Spielesammlung verlangt zwei oder drei Fertigkeiten im Umgang mit Zahlen. Diese werden nicht abstrakt gelehrt, sondern so, wie sie sich aus dem Spiel ergeben. Wenn das Kind zum Beispiel im Spiel eine bestimmte Aufgabe nicht lösen kann, weil ihm entsprechende Zahlen- oder Mengenbegriffe fehlen, so antwortet statt seiner der Spielleiter, ohne besondere Erklärungen dazu abzugeben. Er sollte lediglich sicher sein, daß das Kind registriert hat, wie die richtige Antwort lautet.

Der Spielleiter kann den Erfolg des Spiels im ganzen oder für bestimmte Kinder beobachten. Kein Kind sollte häufig Niederlagen einstecken müssen. Da fast überall die Teilnahme aller Spieler notwendig ist, gibt es wenig Ausscheidungsspiele. Es gibt aber Spiele, in denen Plus- und Minuspunkte vergeben werden. Das führt zu einer Art Rangordnung, ohne daß jemand aus dem Spiel ausscheidet.

Kein Spiel sollte zu oft wiederholt werden. Am besten hört man auf, wenn es am interessantesten ist. Viele Spiele haben Abwandlungsmöglichkeiten mit etwas gesteigerten Anforderungen. Weniger erfolgreiche Kinder sollten nachsichtig geführt werden. Es dürfen Regeln verändert und neue erfunden werden. Es kann sogar vorkommen, daß der Spielleiter ein neues Spiel auf dem Tisch ausbreitet und die Kinder fragt, wie es gespielt werden soll. Alle diese Maßnahmen hängen im einzelnen davon ab, welche Fortschritte die Gruppe macht.

Die Reihenfolge der Spielteilnehmer wird vom Spielleiter festgelegt oder ausgelost. Es können Strohhalm- oder Karten gezogen werden oder es kann abgezählt werden.

Gewinnliste

Für jedes Kind kann man eine Gewinnliste führen, auf der die Gewinnpunkte für alle sichtbar festgehalten werden. Die Kinder sollten einen kleinen Preis erhalten, wenn ihre Liste voll ist, dann lernen sie, symbolische Belohnungen (Punktvergabe) mit konkreten Belohnungen (Preise) in Verbindung zu bringen. Normalerweise dauert es nicht lange, bis alle Kinder eifrig ihre Punkte zählen. Auf die Gewinnliste kann man Spielmarken als Beweis für Erfolgspunkte legen, man kann auch Buntpapiersterne einkleben oder Kieselsteine darauflegen. Bei Gewinnspielen erhält der Gewinner drei und die beiden folgenden Spieler zwei bzw. einen Stern. Je nach Länge und Schwierigkeitsgrad sollten mehrere Sterne verteilt werden. Diese Gewinnlisten bieten den Kindern überdies die Möglichkeiten, sich im Zählen zu üben und den Spielleiter beim Zählen zu beobachten.

Wir weisen nochmals ausdrücklich darauf hin, daß die Gewinnpunkte nur für Erfolge im Spiel vergeben werden, nicht für die Beherrschung der allgemeinen Spieleigenschaften. Dafür gibt es Lob. Es darf nie vorkommen, daß der Spielleiter einem Kind wegen schlechten Benehmens einen Punkt abzieht.

Suchspiele

Es handelt sich hier um zwei Arten von Suchspielen. Bei der einen werden verschiedene Gegenstände unter gleichartigen, undurchsichtigen Behältern (z.B. Käseschachteln oder Joghurtbechern) versteckt, von denen dann ein bestimmter gesucht werden muß. Bei der anderen Art werden nur Spielkarten benützt.

Alle Suchspiele üben das Ortsgedächtnis, das Schätzen kleiner Mengen und die Fähigkeit, Farben und Formen zu unterscheiden.

1. Der versteckte Würfel

Material:

Neun gleiche Becher und vier Würfel.

Vorübung:

Der Spielleiter zeigt den Kindern einen Würfel und versteckt ihn in der Faust. Dann wechselt er unter dem Tisch den Würfel von der einen Hand in die andere, hebt beide geschlossenen Fäuste wieder hoch und läßt ein Kind raten, in welcher Faust der Würfel versteckt ist. Hat es richtig geraten, bekommt es einen Gewinnpunkt. Dieses Raten wird so lange wiederholt, bis es allen Kindern geläufig ist.

Nun werden zwei gleiche Becher auf den Tisch gestellt, und die Kinder müssen die Augen schließen. Der Spielleiter versteckt einen Würfel unter einem der Becher. Anschließend dürfen die Kinder die Augen

wieder öffnen und raten, unter welchem Becher der Würfel ist. Eines deckt den Becher auf, unter dem es den Würfel vermutet. Hat es falsch geraten, wird der richtige Becher hochgehoben und der Würfel gezeigt. Für richtiges Raten gibt es einen Gewinnpunkt. Alle Kinder kommen einmal an die Reihe. Sie werden namentlich aufgerufen, damit sie lernen, der Reihe nach zu spielen.

Spielregel:

Alle Becher und alle Würfel werden gezeigt. Die Kinder schließen die Augen, während der Spielleiter die Würfel unter vier der neun Becher versteckt. Der Reihe nach raten die Kinder, bis alle Würfel gefunden worden sind. Wer an der Reihe ist, darf nur einmal raten. Für jeden gefundenen Würfel gibt es einen Gewinnpunkt. Das Spiel kann beliebig oft gespielt werden.

Wortschatz:

Eins, zwei, drei, vier, der erste, der nächste, der letzte, noch einmal, nur einmal, alle, niemand, eine Menge, nichts, rate, suche, verstecke, jetzt, vorbei, unter, wieviel.

Abwandlung 1: Pfennigspiel

Bei dieser Abwandlung gewinnt jedes Kind etwas. Unter sieben Bechern wird je ein Pfennig versteckt, unter den restlichen zwei Bechern je 2 Pfennige. Die Kinder müssen dann raten und »ein Pfennig« oder »zwei Pfennige« sagen, ehe sie einen der Becher hochheben. Hier muß der Spielleiter oft ein wenig helfen.

Abwandlung 2: Ein Pfennig – kein Pfennig

Bei diesem Spiel wird nur unter einem Becher ein Pfennig versteckt. Die Kinder raten »ein Pfennig« oder »kein Pfennig«. Nur ein Kind kann gewinnen.

Auch die gestanzten Spielmarken vom Formenwettbewerb können versteckt werden, aber nur jeweils eine Form, zum Beispiel das Herz oder das Quadrat. Solange die Gegenstände verändert werden, kann das

Spiel nicht langweilig werden. Wenn auch die Münzsorten wechseln, lernen die Kinder außerdem, das Geld zu benennen.

2. Der verlorene Hund

Material:

15 Karten des Bilderspiels (Rückseite grün), jedes Bild je einmal, kein Joker.

Spielregel:

Der Spielleiter hält nacheinander jede Karte hoch und läßt sie benennen. Dann werden die Karten gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Nun wird der Hund gesucht, der verlorengegangen ist. Ein Kind nach dem anderen hebt eine Karte hoch und benennt sie. Wer den Hund findet, ruft laut »Der verlorene Hund« und hat damit gewonnen.

Wortschatz:

Der Reihe nach, einer nach dem anderen, jeder, der erste, der zweite, der dritte, der nächste, der letzte, suche, dreh um, hier, dort, irgendwo, nur eine.

Abwandlung: Gedächtnisspiel

Wenn die Kinder die Karten wieder an den gleichen Platz zurücklegen, von wo sie sie genommen haben, üben sie zugleich ihr visuelles Gedächtnis.

3. Das Tierspiel

Material:

25 Karten des Bilderspiels (Rückseite grün), immer zwei gleiche Tierkarten, Blumen und Früchte je einmal, dazu der Joker.

Spielregel:

Die Karten werden gezeigt, benannt, gemischt und verdeckt ausgebreitet. Jedes Kind nimmt der Reihe nach eine Karte auf, dreht sie um und benennt sie. Wer eine Tierkarte findet, darf sie behalten. Die anderen Karten nimmt der Spielleiter zurück, ohne sie wieder ins Spiel zu geben. Wer die meisten Tiere gefunden hat, hat gewonnen. Die Kinder zählen gemeinsam ihre gesammelten Tierbilder und üben auf diese Weise das Zählen.

Wortschatz:

Wie vorher, außerdem: derselbe, verschieden, eine von jedem, zwei von einer Sorte, behalte sie, ein Paar, alle, die meisten.

Abwandlung: Tiere tauschen

Die Kinder müssen versuchen, soviel verschiedene Tierbilder wie möglich zu finden. Wenn sie zwei gleiche Tiere gefunden haben, können sie miteinander tauschen. Der Spielleiter muß darauf achten, daß die Reihenfolge gewahrt bleibt, und nicht vor lauter Eifer alle durcheinander tauschen. Wer tauschen will, hält seine Karte in die Höhe.

4. Der versteckte Dominostein

Material:

12 Dominosteine und 15 Becher

Spielregel:

Die Kinder schließen die Augen, während der Spielleiter die Steine so unter den Bechern versteckt, daß unter zwei Bechern je drei Dominosteine und unter zwei weiteren Bechern je zwei Dominosteine versteckt sind. Die restlichen zwei Dominosteine liegen einzeln unter je einem Becher. Neun Becher bleiben also leer. Die Spieler heben reihum einen Becher hoch in der Hoffnung, darunter möglichst viele Dominosteine zu finden. Einmal hochgehobene Becher werden aus dem Spiel genom-

men. Um das Mengenschätzen zu üben, kann der Spielleiter vorher Häufchen von drei, zwei und einem Stein zeigen.

Wortschatz:

Eins, zwei, drei, einige, ein Dutzend, nichts, unter, über, zudecken, aufheben, zurücklegen, aufpassen, wie viele, schnell.

Abwandlung: Um die Wette suchen

Als Zeitbegrenzung zählt der Spielleiter auf zehn. Mit »eins« beginnend, dürfen die Kinder so viele Becher hochheben als es ihnen in der kurzen Zeitspanne möglich ist. Aufgedeckte Steine muß das Kind vor sich hinlegen, und jeder aufgehobene Becher muß an seinen Platz zurückgestellt werden, ehe der nächste aufgehoben werden darf. Wer die meisten Steine einheimsen konnte, hat gewonnen.

5. Dominoreihe

Material:

Fünf oder sechs Dominosteine für jeden Spieler. Der Spielleiter muß beim Austeilen darauf achten, daß jedes Kind einen Stein mit einer Eins hat.

Spielregel:

Jedes Kind dreht seine Steine um – Punkte nach unten –, mischt sie und legt sie in einer geraden Reihe vor sich auf den Tisch. Im Verlauf der nun folgenden Spielrunden darf jedes Kind reihum immer einen Stein der eigenen Dominoreihe aufdecken. Das Kind kann nach Belieben von links oder von rechts mit dem Aufdecken beginnen, doch muß hierbei die Reihenfolge der Steine unbedingt eingehalten werden. Wer zuerst eine Eins aufgedeckt hat, hat gewonnen.

Wortschatz:

Eins, Reihe, fünf oder sechs, für jeden, zuerst, dann, zweiter, dritter,

vierter, fünfter, sechster, letzter, vorbei, andere Seite, genau wie, der gleiche, wie viele.

Abwandlung 1: Dominozahlen suchen

Jede andere Punktzahl kann gesucht werden, nur muß der Spielleiter beim Austeilen darauf achten, daß jedes Kind diese Punktzahl hat. Sobald die Kinder das Umdrehen der Reihe nach richtig beherrschen, können sie das Spiel als Wettspiel spielen.

Abwandlung 2: Dominozahlen wettsuchen

Der Spielleiter gibt ein Startzeichen. Alle Kinder drehen nun so schnell wie möglich ihre eigenen Steine der Reihe nach um. Wer zuerst die gesuchte Zahl gefunden hat, gewinnt.

Um das mechanische Zählen zu üben, können die Steine auch verdeckt auf dem ganzen Tisch ausgebreitet werden. Während der Spielleiter auf zehn zählt, versuchen die Kinder so viele Steine wie möglich mit der gesuchten Punktzahl zu finden. In diesem Spiel können die Kinder mit einiger Hilfe auch schon Spielleiter sein.

Die nun folgenden *Uhrenspiele* sind die schwierigsten Spiele in der Gruppe der Suchspiele. Sie können erst dann gespielt werden, wenn den Kindern die Zahlen von 1 bis 12 schon einigermaßen geläufig sind. Die Kinder müssen zwischen dem großen und dem kleinen Zeiger unterscheiden können und den Uhrzeigersinn erfassen. Zuerst sollten die vollen Stunden ganz klar beherrscht werden, ehe man die Halbstundenzeiten dazunimmt. Um die Halbstundenzeiten richtig auszudrücken, sollten die Kinder genau wissen, welche volle Stunde auf die jeweilige halbe Stunde folgt.

Uhrenspiele sollten oft gespielt werden. Man kann mit den Uhrenkarten z. B. auch die Reihenfolge für andere Spiele festlegen. Wer die früheste Zeit zieht, darf anfangen. Oder man läßt aus dem Kartenstoß eine bestimmte Uhrzeit herausuchen. Wer sie findet, darf das Spiel

beginnen. Zweckmäßigerweise nimmt man dazu nicht alle Karten, sondern nur etwa zwölf. Man muß sich aber vergewissern, daß die gesuchte Zeit tatsächlich dabei ist.

6. Das Uhrenspiel

Material:

Die Uhrenkarten (gelbe Rückseite) und ein einfacher Küchenwecker.

Spielregel:

Die Karten mit den vollen oder halben Stunden werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Der Spielleiter benützt den Wecker, um zu zeigen, welche Karte gesucht werden soll, z. B. »Sucht eine Karte, auf der der kleine Zeiger auf sechs steht«. Jeder Spieler nimmt der Reihe nach eine Karte auf, sagt, wohin der kleine Zeiger zeigt, und legt die Karte ab, wenn es nicht die gesuchte ist. Wer die gesuchte Karte gefunden hat, hat gewonnen.

Wortschatz:

Uhr, Zeit, Zeiger, groß, klein, eins, zwei, drei usw. bis zwölf, ein Uhr bis zwölf Uhr, dazwischen, richtig herum, halb eins bis halb zwölf, in-between.

Abwandlung 1: Habt ihr die Zeit?

Der Spielleiter gibt jedem Spieler drei Stunden- oder Halbstundenkarten, welche die Spieler verdeckt vor sich auf den Tisch legen. Wenn der Spielleiter sagt: »Ich denke an eine Uhr, die acht Uhr anzeigt«, suchen die Kinder unter ihren Karten nach dieser Uhr. Wer die richtige Karte hat, hält sie hoch. Er hat gewonnen.

Abwandlung 2: Uhrenwettspiel

Alle Karten werden mit der Rückseite nach oben ausgebreitet. Ein Kind sagt die Zeit an, nach der gesucht werden soll. Der Spielleiter

vergewissert sich, daß die Kinder diese Zeit kennen, indem er die gesuchte Zeit auf dem Küchenwecker einstellen läßt. Auf ein Startzeichen versuchen die Kinder, die richtige Karte zu finden, indem sie einzelne Karten auf dem Tisch aufdecken. War es eine falsche, muß sie wieder verdeckt zurückgelegt werden. Wer die richtige Karte findet, hält sie hoch, so daß alle sie sehen können. Er ist Gewinner.

Abwandlung 3: Morgenstunde

Der Spielleiter verteilt alle Karten gleichmäßig. Die Kinder legen ihre Karten als verdeckten Stoß vor sich hin. Einer nach dem anderen hebt nun seine oberste Karte ab, sagt die Zeit an und legt die Karte offen in die Mitte des Tisches. Wer die früheste Zeit ausgelegt hat, gewinnt die offenliegenden Karten einer Runde. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis alle Karten umgedreht worden sind. Gewinner ist, wer die meisten Karten einheimsen konnte.

Kartenspiele

7. Wo ist der Joker?

Material:

Die Karten mit den großen Punkten (blaue Rückseite) einschließlich des Jokers.

Spielregel:

Der Spielleiter gibt einem Spieler nach dem anderen eine Karte. Der Spieler schaut sie an und legt sie, wenn der Joker nicht darauf ist, in die Mitte des Tisches, wobei er sagt: »Kein Joker.« Wer aber den Joker bekommt, hält diesen hoch und ruft: »Ich habe den Joker, ich habe gewonnen.« Dieses Spiel sollte rasch gespielt werden.

8. Pärchen finden

Material:

Die Karten des Bilderspiels (grüne Rückseite).

Spielregel:

Ziel dieses Spieles ist, Bildpaare zu finden. Der Spielleiter teilt an jedes Kind zwei verschiedene Karten aus, die es offen vor sich auf den Tisch legt. Dann gibt er nacheinander jedem Kind eine weitere Karte, die es mit den beiden ersten vergleichen soll. Die Karten werden benannt. Wenn die neue Karte keiner der beiden ersten gleicht, wird sie dem Spielleiter zurückgegeben. Der erste, der ein Paar gleicher Karten hat, legt sie aufeinander und hat gewonnen.

9. Bilderspiel

Material:

Die Bilderkarten (grüne Rückseite).

Spielregel:

Der Spielleiter legt den Kartenstoß umgekehrt auf den Tisch und läßt jedes Kind drei Karten abheben. Die Kinder behalten die Karten in der Hand und versuchen nun, Paare zusammenzubekommen, indem sie der Reihe nach weitere Karten vom Stoß abheben. Paare werden abgelegt. Beim Ablegen sagen die Kinder »Zwei gleiche – zweimal ein . . . (Name des Bildes)«. Wer das zu sagen vergißt, muß die Karten in der Hand behalten bis er wieder an der Reihe ist. Wer als erster alle Karten abgelegt hat, gewinnt. Nach jedem Abheben wird eine Karte wieder neben dem Kartenstoß abgelegt, so daß die Kinder immer drei Karten in der Hand behalten.

Wortschatz:

Die gleichen, verschieden, eine andere Karte, noch eine, jeder, eins, zwei, drei, zuerst, dann, wie viele, der letzte, nebeneinander, ablegen.

10. Rot und Blau

Material:

Die Karten mit den großen Punkten (blaue Rückseite) einschließlich des Jokers.

Spielregel:

Der Spielleiter gibt jedem Kind der Reihe nach eine Karte. Das Kind sieht sie an und sagt: »Rot – die behalte ich« oder »Blau – die behalte ich« oder »Gelb – die brauche ich nicht.« Der Joker ersetzt jede Farbe. Gelbe Karten werden zurückgegeben. Rote und blaue Karten werden behalten. Der erste, der sowohl eine rote als auch eine blaue Karte hat, gewinnt.

Wortschatz:

Rot, blau, gelb, Joker, jede, behalten, ablegen, Mitte, eins von jedem, Gewinner, finden, jedesmal, der erste, der nächste, bald, schnell, jeder.

Abwandlung: Punkt und Farbe

Die Kinder sollen Karten suchen, die nicht nur rot und blau sind, sondern eine bestimmte Anzahl von Punkten zeigen, z. B. »Sucht die rote und die blaue Karte mit zwei Punkten«. Wer als erster ein solches Paar gefunden hat, hat gewonnen. Eine Musterkarte muß für alle sichtbar auf dem Tisch liegen.

11. Die geheimen Drei

Material:

Die Früchtekarten (orangefarbene Rückseite).

Spielregel:

Der Spielleiter gibt jedem Kind verdeckt eine Karte mit jeweils anderen Früchten. Die übrigen Karten werden mit der Bildseite nach unten

in die Mitte des Tisches gelegt. Die Kinder sollten sich nicht in die Karten sehen lassen. Ziel ist, noch zwei Karten mit den gleichen Früchten zu bekommen. Der Reihe nach wird eine Karte vom Kartenstoß abgehoben. Nicht passende Karten brauchen nicht abgelegt zu werden. Der Joker ersetzt jede andere Karte. Sobald ein Kind drei Karten mit gleichen Früchten hat, ruft es laut: »Ich habe drei gleiche, dreimal Bananen (z. B.)«, und es hat gewonnen.

Wortschatz:

Geheim, niemandem zeigen, niemanden sehen lassen, festhalten, nimm eine, weglegen, hinlegen, behalten, sieh nach, such nach, die erste, die nächste, Apfel, Birnen, Bananen, Kirschen.

Abwandlung 1: Bunter Obstkorb

Man kann die Kinder nach einer bestimmten Frucht oder einem ganzen Satz von Früchten suchen lassen. Was gesucht werden soll, muß vorher ganz genau gezeigt werden, indem man ein Beispiel offen auslegt.

Abwandlung 2: Bananenbüschel

Die Spieler müssen versuchen, soviel Bananenkarten wie möglich zu sammeln. Der Joker gilt hier nicht. Wenn der Stoß aufgebraucht ist, legen die Kinder ihre Bananenkarten offen nebeneinander auf den Tisch. Gemeinsam wird gezählt, und wer die meisten Bananenkarten hat, hat gewonnen. Wenn man für jede Bananenkarte einen Pfennig hinlegt, schult man die Mengenauffassung der Kinder auch für andere Dinge.

12. Herzchen finden

Material:

Alle Herzen und Punkte von dem Kartensatz mit roter Rückseite, insgesamt 20 Karten.

Spielregel:

Der Spielleiter zeigt den Kindern ein Herz und einen Punkt und bespricht die Formen, bevor das Spiel beginnt. Ein Kind darf dann von den gemischten Karten an jeden Mitspieler drei austeilen. Alle Spieler legen Herzkarten, die sie erhalten haben, offen vor sich auf den Tisch; die Punktkarten behalten sie. Der Reihe nach nimmt dann jeder Spieler eine Karte vom Stoß. Findet er eine Herzkarte, legt er sie offen zu den anderen vor sich auf den Tisch. Nach jedem Abheben wird eine Punktkarte neben dem Stoß abgelegt, solange der Spieler noch Punktkarten hat. Wer die meisten Herzkarten hat, ist Gewinner. Die Zahl der Herzen auf den Karten spielt keine Rolle.

Wortschatz:

Herz, Punkt, rot, aufnehmen, hinlegen, die meisten, finden, wie viele, zählen, einer nach dem anderen, sieh her, rund.

13. Das Punktspiel (3 Personen)

Material:

Die Karten mit den großen Punkten (blaue Rückseite).

Spielregel:

Jeder erhält eine Karte mit einem Punkt darauf, und zwar jeder in einer anderen Farbe. Durch Abheben vom Kartenstoß versucht nun jeder Spieler, Karten gleicher Farbe dazuzubekommen, die mehr als einen Punkt haben. (Zwei Karten mit zwei oder drei Punkten oder eine Karte mit zwei und eine Karte mit drei Punkten.) Die Karten werden in der Hand gehalten. Nicht dazupassende Karten müssen nicht jedesmal abgelegt werden, man darf sie auch behalten. Wer zuerst die nötigen Karten beisammen hat, ist Gewinner.

Wortschatz:

Jeder, einer, verschiedene Farben, rot, blau, gelb, zwei, mehr als eins, ein Paar, drei, darunter, darauf, wieviel.

Abwandlung 1: Weniger und mehr

Man kann die gleiche Punktzahl in den beiden anderen Farben suchen lassen. Man kann die Drei-Punkt-Karten austeilen und »weniger als« suchen lassen. Man kann die Zwei-Punkt-Karten austeilen und »weniger als« oder »mehr als« suchen lassen.

Abwandlung 2: Das Pärchenspiel

Jeder Spieler erhält neun Karten, die er als Stoß verdeckt in der Hand hält. Der Reihe nach legen nun alle Spieler ihre jeweils oberste Karte offen auf einen Stoß in die Mitte. Wenn zwei gleiche Karten nacheinander abgelegt werden, muß man so schnell wie möglich »ein Paar« rufen. Wer zuerst gerufen hat, darf das Paar behalten. Wer die meisten Pärchen sammeln konnte, hat gewonnen.

14. Früchte pflücken

Material:

Die Früchtekarten (orangefarbene Rückseite) ohne Joker.

Spielregel:

Der Spielleiter sagt jedem Kind, daß es eine bestimmte Anzahl von Früchtekarten sammeln muß, z. B. vier Karten mit Bananen. Die Kinder nehmen der Reihe nach jeweils eine Karte vom verdeckten Kartenstoß und legen ab, was sie nicht brauchen können. Um zu gewinnen, muß ein Kind genau die Anzahl von Früchtekarten haben, die es sammeln sollte und keine Karte mehr.

Wortschatz:

Einige, verschieden, gleich wie, alle, jeder von euch, wie viele, Anzahl von, eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, jeder, jedesmal, wegnehmen, noch mehr, hinlegen, Äpfel, Birnen, Bananen, Kirschen.

Abwandlung:

Man kann die Karte mit einer bestimmten Anzahl einer Frucht suchen lassen, z. B. eine Karte mit zwei Bananen, einer Kirsche usw.

15. Weitergeben (für 4 Spieler)

Material:

Der Joker und alle Einer- und Zweierkarten aus dem Kartensatz mit der roten Rückseite (im ganzen neun Karten).

Spielregel:

Alle Karten werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder Spieler darf der Reihe nach zwei Karten aufnehmen und behält sie in der Hand. Die anderen dürfen diese Karten nicht sehen. Keiner darf sagen, welche Karten er aufgenommen hat. Ziel des Spiels ist, die meisten Einerkarten zu bekommen und möglichst nicht den Joker. Das Spiel beginnt, indem der Spielleiter einen Spieler bittet, die übriggebliebene Karte aufzunehmen. Dieser Spieler hat dann also drei Karten in der Hand. Von diesen drei Karten zieht der linke Nachbar eine und so geht es reihum weiter, bis jeder Spieler dreimal gezogen hat. Nun hat der letzte Spieler drei Karten in der Hand. Der Spielleiter wählt ein Kind, welches beim letzten Spieler die dritte Karte ziehen darf, die dann dem Spielleiter ausgehändigt wird. Wer die meisten Einer hat, ist Gewinner. Wer den Joker in der Hand hat, verliert in jedem Fall.

Dieses Spiel erhält ähnlich wie das »Schwarze-Peter-Spiel« seine Spannung daher, daß die Kinder ihr Mienenspiel beherrschen müssen. Niemand will sich anmerken lassen, ob er den Joker gezogen hat. Die Kinder werden aber genau beobachten. Das Spiel sollte rasch gespielt werden.

Wortschatz:

Eins, zwei, jeder, eine bleibt übrig, Joker, nimm sie von rechts, weitergeben, zuerst, nichts sagen, immer rundherum, der letzte, rot, grün, Herz, Kreis, Karo, Quadrat.

Abwandlung: Joker behalten

Wird wie »Weitergeben« gespielt, nur daß das Ziel des Spieles ist, den Joker zu behalten.

16. Rot und Grün (4 Spieler)

Material:

Der Kartensatz mit der roten Rückseite.

Spielregel:

Man braucht zu diesem Spiel keine Zahlenkenntnisse. Die Kinder finden die »höchste Karte« durch Vergleich mit den anderen. Das wird am deutlichsten, wenn man nur die Einer, Zweier, Vierer, Sechser und Zehner nimmt. Die vier Zehner werden beiseite gelegt. Die anderen Karten werden gemischt und an jeden Spieler vier ausgeteilt. Keiner darf dem andern in die Karten sehen. Ziel des Spiels ist, »Stiche« zu sammeln. Die höchste, ausgelegte Karte sticht, wenn man nicht »Trumpf«, in diesem Fall den Joker, ausspielt.

Zu Beginn des Spiels mischt der Spielleiter die Zehnerkarten und hält sie verdeckt dem links neben ihm sitzenden Kind hin. Dieses zieht eine Karte und legt damit die »Farbe« (Herz, Karo, Punkt oder Quadrat) fest, die ausgespielt wird. Sie wird jetzt allen Spielern gezeigt. Jeder legt die höchste Karte der gleichen »Farbe« hinzu, die er hat. Wer die höchste Karte dazugelegt hat, dem gehört der »Stich«. Er darf jetzt das nächste Spiel anführen, nämlich eine Zehnerkarte ziehen. Wer die meisten Stiche hat, gewinnt.

Wortschatz:

Rot, grün, Joker, Herz, Karo, Quadrat, Punkt, höher, niedriger, nimm eine Karte, der erste, der nächste, der letzte, welche Karte ist die höchste, wer hat die meisten, Trumpf, Stich, verdeckt.

Ratespiele

17. Strohalm ziehen

Material:

Trinkhalme oder auch Pfeifenreiniger von gleicher Farbe, aber verschiedenen Längen, für jeden Spieler einen.

Spielregel:

Der Spielleiter hält die Halme in der Hand oder versteckt die ungleichen Enden in einem Buch. Nur gleiche Längen sind zu sehen. Aufgabe ist, den längsten (oder kürzesten) Halm oder Pfeifenreiniger zu ziehen. Jeder Spieler zieht der Reihe nach. Dann werden die Halme nebeneinandergelegt und verglichen, um den Gewinner zu ermitteln. Bei wiederholtem Spiel können die Kinder Anhaltspunkte für die Länge der Pfeifenreiniger gewinnen (Flecken, Verbiegungen). Man muß also öfters neues Material nehmen.

Wortschatz:

Klein, kleiner, am kleinsten, lang, länger, am längsten, rate, nimm einen, jeder, messen, wie lang, sehr lang, wie kurz, sehr kurz.

Abwandlung: Zwei kleine – zwei große

Man nimmt die doppelte Anzahl Halme und läßt jeden Spieler zwei ziehen. Gewonnen hat, wessen beide Halme zusammgelegt den längsten oder kürzesten ergeben.

18. Wer hat fünf Herzen?

Material:

Für jeden Spieler zwei Karten mit grünen Quadraten oder Punkten

aus dem Kartensatz mit der roten Rückseite. Eine der Karten wird aber ausgetauscht gegen die Karte mit fünf Herzen.

Spielregel:

Die Herzkarte wird genau gezeigt, dann werden alle Karten verdeckt in einer Reihe in Reichweite der Kinder auf den Tisch gelegt. Auf ein Zeichen berührt jedes Kind mit jeder Hand je eine Karte. Die beiden Karten werden dann aufgenommen. Wer die Karte mit den fünf Herzen hat, hat gewonnen.

Wortschatz:

Rot, grün, Quadrat, Punkt, Herz, alle außer einer sind grün, fünf Herzen, jeder zwei, in einer Reihe, auf jede eine Hand legen, niemand sehen lassen, warten, fertig-los.

Abwandlung: Welche Karte soll gewinnen?

Man kann jede andere Karte gewinnen lassen. Sie muß vorher gut bekannt sein. Das Spiel eignet sich besonders gut, um das Wiedererkennen von Formen, Farben und kleinen Mengen zu üben.

19. Mäusejagd

Material:

Für jeden Mitspieler drei Becher außer für einen, ein Häufchen Spielmarken.

Spielregel:

Die meisten Kinder wissen, daß Katzen Mäuse jagen, aber man sollte vorher trotzdem noch einmal darüber sprechen. Ein Spieler ist die Katze; er soll so viele Mäuse wie möglich fangen. Jedes andere Kind hat drei Mäuse (Spielmarken) und drei Mauselöcher, die Becher. Die Katze schließt ihre Augen. Währenddessen verstecken die anderen Kinder ihre »Mäuse« unter den Bechern wie sie wollen, einzeln oder meh-

rere unter einem. Sie stellen die Becher so auf, daß die Katze weiß, welche Becher zu welchem Kind gehören. Die Katze muß sich bei jedem Mäusebesitzer entscheiden, unter welchen Bechern sie schauen will, denn sie darf nur jeweils unter einen Becher schauen. Die anderen darf sie nicht berühren. Alle Mäuse, die sie findet, nimmt sie an sich, die übrigen bleiben bei den jeweiligen Spielern.

Jeder Spieler kommt einmal dran und darf Katze sein. Er sollte möglichst rasch »jagen«, d. h. sich rasch entscheiden. Wer am Ende des Spiels als Katze die meisten Mäuse gefangen hat, ist Sieger.

Wortschatz:

Verstecken, unter, drei für jeden, wo du willst, alle unter einem, eines unter jedem, eins, zwei, drei, wie viele, eine Runde, sieh her, diese drei, nur einmal, manchmal zweiter, dritter, wer will Katze sein, Mäuse, rate, Augen zu.

20. Rechts und links

Material:

Für jeden Spieler 15 Pfennige.

Spielregel:

Zuerst muß geklärt werden, ob jedes Kind seine rechte und linke Hand kennt. Beim Erklären berührt man die entsprechenden Hände des Kindes. Die Kinder legen beide Hände auf die Knie und dann auf Zuruf die rechte oder linke Hand auf den Tisch.

Die Pfennige werden als »Kasse« auf einen Haufen in die Mitte des Tisches gelegt. Jedes Kind zählt acht Pfennige ab und legt sie vor sich auf den Tisch. Beim Zählen muß man sicher noch helfen. Dann sagt man den Kindern, daß jedes zwei Pfennige in einer Hand verstecken soll, während man selber die Augen schließt. Alle Kinder legen die geschlossenen Hände auf den Tisch. Dann sagt der Spielleiter zum Beispiel »rechts«. Alle Kinder, die ihr Geld in der rechten Hand haben,

heben die Hand hoch. Sie verlieren ihr Geld an die Kasse. Wer sein Geld in der anderen Hand hat, gewinnt zwei Pfennige aus der Kasse dazu. Wer die falsche Hand hochhebt, wird nur korrigiert. Nach insgesamt acht Runden – der Spielleiter sollte auch oft genug nach »links« fragen – gewinnt, wer die meisten Pfennige hat. Beim Zählen der gewonnenen Pfennige hilft der Spielleiter, es sei denn, man läßt die gewonnenen Pfennige in eine Reihe legen und die Länge der Reihen vergleichen. Mit dieser Schätzmethode sind größere Kinder aber nicht mehr einverstanden.

Wortschatz:

Pfennig, die Zahlen eins bis acht, zwei in jede Hand, rechts, links, jeder nimmt acht, vor sich hinlegen, genausoviel, nebeneinander, raten, verlieren, alle zusammen, in einer Hand verstecken, Augen zu.

Brettspiele

Im Spieleprogramm »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule« sind zwei Arten von Brettspielen enthalten: Solche, bei denen auf Feldern vorgerückt wird wie bei allen Würfelspielen und solche, bei denen es auf das Erkennen und Unterscheiden von Farben und Formen ankommt. Bei beiden Brettspielarten benützen die Kinder gemeinsam einen Spielplan.

Ziel der Farb- und Formspiele ist es, verschiedene, in unterschiedlichen Formen ausgestanzte Spielmarken gemäß ihrer Farbe oder ihrer Form richtig auf dem Spielplan abzulegen. In den Besitz der Spielmarken kommt man durch Suchen, durch Spielgeschicklichkeit oder durch schnelle Reaktion, z. B. indem man aus einem in der Mitte des Tisches liegenden Haufen von Spielmarken möglichst schnell die passenden heraussucht und auf dem Spielplan richtig ablegt.

Bei den Würfelspielen würfeln die Kinder oder sie ziehen Karten mit verschiedener Anzahl von Punkten oder anderen Symbolen, um die Anzahl der Felder zu bestimmen, die sie vorrücken dürfen.

Es gibt fünf Stufen bei den Brettspielen:

1. Stufe: Jedes Kind hat auf dem Spielbrett seinen eigenen geradlinigen Weg, auf dem es vorrückt und dabei mit keinem anderen zusammenrifft.
2. Stufe: Auch bei diesen Spielen hat jedes Kind seinen eigenen Weg, jedoch verläuft dieser nicht mehr geradlinig, sondern gewunden.
3. Stufe: Alle Kinder verfolgen den gleichen Weg, manchmal sogar in verschiedener Richtung.
4. Stufe: Spiele, bei denen man sich auf dem Spielbrett frei bewegen und unter mehreren Möglichkeiten wählen kann. Diese Spiele stellen schon ziemlich hohe Anforderungen an das Kind, das trotz der vielen Möglichkeiten doch noch den Überblick über das Spielgeschehen behalten soll.

21. Triff das Richtige

Material:

Das Laubfrosch-Spielbrett, zwei Becher, für jedes Kind sechs Stanzformen, von denen jeweils zwei gleich sein müssen (also drei Paare), und vier Pfennige oder andere Münzen.

Spielregel:

Jedes Kind sitzt an einer Seite des Spielplans. An den langen Seiten können auch zwei Kinder nebeneinander sitzen. Der Spielleiter legt vor jedes Kind in die zweite Reihe der Spielbrettfelder eine Reihe aus drei der sechs Spielmarken. Die drei entsprechenden Spielmarken gleicher Form werden zurückbehalten. Die Reihe wird rechts und links mit einer Münze abgeschlossen, die beiden entsprechenden Münzen behält ebenfalls der Spielleiter. Das Kind hat die Aufgabe, eine zweite Reihe von Münzen und Spielmarken in der gleichen Anordnung wie die erste darunterzulegen, deshalb wurde auch auf dem Spielbrett die erste Felderreihe freigelassen. Die passenden Spielmarken erhält das Kind durch Raten.

Für das Kind, welches jeweils an der Reihe ist, versteckt der Spielleiter eine Form, die es braucht, und eine, die es nicht braucht, unter den beiden Bechern. Jetzt muß geraten werden, unter welchem Becher das Passende liegt. Das Kind rät mit »rechts« oder »links«. Paßt das gewonnene Stück zu seiner Reihe, wird es unter die entsprechende, schon auf dem Spielbrett liegende Spielmarke gelegt. Paßt es nicht, kann das Kind damit handeln und sich die fehlende Form eintauschen. Da die Kinder bei diesem Spiel »rechts« und »links« lernen sollen, muß der Spielleiter öfters nachfragen, ob das Kind auch das Richtige meint. Wer zuerst seine Reihe vollständig legen konnte, hat gewonnen.

Wortschatz:

Kreis, Quadrat, Dreieck, Raute, Rechteck, Oval, Herz, Stern, Pfennig, dazupassen, derselbe wie, aufheben, tauschen, links, erst, dann, bald, an jedem Ende, fünf Plätze füllen.

Abwandlung:

Dieses Spiel läßt sich sowohl mit als auch ohne Spielbrett spielen und kann leicht abgewandelt werden, indem man immer wieder verschiedene Reihen von Formen und Münzen legt und die passenden Formen oder Münzen unter mehreren Bechern versteckt.

22. Farbige Formen (4 Spieler)

Material:

Das Spielbrett für das Formenwettbewerb und von jeder Farbe drei Spielmarken, insgesamt 27 Spielmarken.

Spielregel:

An zwei Rändern des Spielbretts befindet sich je eine Reihe mit quadratischen, farbigen Feldern. Immer zwei Spieler spielen an einer Reihe. Die Spielmarken werden gemischt, umgedreht und in die Mitte des Spielbretts gelegt. Auf ein Zeichen beginnt jedes Spielerpaar unter

den Spielmarken die in der Farbe passenden für seine Reihe zu suchen und auf die farbigen Felder zu legen. Die beiden Kinder, die zuerst die Felder ihrer Reihe füllen konnten, haben gewonnen.

Bei diesem Spiel kommt es auf gute Zusammenarbeit an. Man muß jedes Spielerpaar ermuntern, sich gegenseitig zu helfen und nicht etwa zu behindern.

Das gleiche Spiel kann aber auch mit nur einem Spieler für jede Reihe gespielt werden.

Wortschatz:

Gleiche Farbe, gleiche Form, die Namen der Farben, die Namen der Formen, Mitte, Seite, zwei an jeder Seite, Paar, gemeinsam, schnell, zusammen, um die Wette, jedes Feld, nur zwei, passen.

23. Form- und Farbwettspiel (1. Stufe)

Material:

Das Spielbrett des Formenwettspiels und die dazupassenden Formen, dazu vier Sterne. Es werden nur die Spielmarken verwendet, die sowohl in der Farbe als auch in der Form passen.

Spielregel:

Jedes Kind spielt auf einer »Formen-Bahn«, die jeweils von einer Spielfeldecke bis zum Stern in der Mitte reicht. Die Spielmarken liegen mit der Farbseite nach unten auf dem Tisch. Auf »Los« nehmen alle Kinder je eine Spielmarke auf und legen sie auf dem Spielplan ab, wenn sie der Form und Farbe nach zu diesem Zeitpunkt auf ihre Bahn paßt. Das heißt, daß die Formen nur der Reihe nach von der Spielfeldecke zur Mitte hin abgelegt werden dürfen. Darauf ist unbedingt zu achten, da das Einhalten einer bestimmten Reihenfolge eine für das Spielen vieler Brettspiele wichtige Fähigkeit ist. Paßt die Spielmarke nicht, so wird sie mit der Farbseite nach unten wieder zu den Marken

auf dem Tisch zurückgelegt. Wer zuerst seine Bahn vollständig belegt hat, gewinnt.

Wortschatz:

Die Namen der Formen und der Farben, Ecke, wie viele Plätze sind zu füllen, laß mal zählen, in die Mitte, immer jeder nur eine Spielmarke aufnehmen, hinlegen, um die Wette, fertig – los, eins nach dem anderen, nichts auslassen, jedes Feld füllen.

24. Sternenreise (1. Stufe)

Material:

Das Spielbrett des Formenwettspiels und für jede Bahn die in Farbe und Form passenden Stanzformen, ein Stern für die Mitte, von den Spielkarten mit der blauen Rückseite die Karten mit ein oder zwei Punkten und den Joker.

Spielregel:

Die Formen (außer dem Stern) werden gemischt und mit der Farbseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder Spieler erhält seine Bahn zugeteilt und sucht dann die passenden Formen heraus, die er neben die entsprechenden Formen-Felder seiner Spielbahn legt.

Am besten spricht man zunächst ein wenig über Reisen und Fahrkarten. Man zeigt die Karten und erklärt, daß dies die Fahrkarten für die Reise zum Stern sind. Dann zieht jedes Kind, wenn es an der Reihe ist, eine Karte (»Fahrkarte«) aus dem Kartenstoß, den der Spielleiter in der Hand hält. Wer eine Einerkarte zieht, darf ein Formen-Feld auf seiner Bahn mit der passenden Form belegen, kommt also dem Stern einen Schritt näher. Wer eine Zwei zieht, darf zwei Formen-Felder belegen. Die Felder müssen der Reihe nach von der Spielfeldecke zur Mitte hin belegt werden. Wer den Joker zieht, darf seine ganze Bahn belegen. Wer als erster seine ganze Bahn belegt hat, hat den Stern erreicht und erhält ihn als Gewinn.

Wortschatz:

Reise, Fahrkarte, schnell, Oval, Rhombus oder Raute, Rechteck, Dreieck, alle vorhandenen Farben, Ecke, Mitte, zwei auf einmal, nacheinander, der Reihe nach, einen Schritt weiter, noch übrig.

25. Apfelspiel (2. Stufe)

Material:

Das Apfelspielbrett, zwei gleiche Spielmarken für jedes Kind, die Spielkarten mit den großen Punkten (blaue Rückseite) ohne Joker.

Spielregel:

Jedes Kind hat die Aufgabe, auf seiner Bahn zwei Spielmarken bis in die Mitte des Spielfeldes zu den gefüllten Apfelkörben zu bringen. Die Kinder fahren die gewundene Bahn zuerst mit dem Finger nach, damit sie den Verlauf kennenlernen.

Nun wird reihum eine Karte vom gut gemischten Kartenstoß abgehoben. Die Punktezahl auf der Karte bestimmt die Anzahl der Felder, die das Kind mit seiner Spielmarke weiterziehen darf. Erst wenn man mit einer Spielmarke bei den Apfelkörben angelangt ist, darf die zweite Spielmarke ins Spiel gebracht werden. Kommt man im Lauf des Spiels auf einen »Apfelkorb im Gras«, muß man an den Anfang zurück (man hat seinen Korb vergessen). Gerät man auf einen Apfel, darf man zwei Schritte vorwärts tun (man hat schon unterwegs einen Apfel gefunden, mit dem man sein Körbchen füllen kann). Wer zuerst mit beiden Spielmarken bei den gefüllten Apfelkörben in der Mitte des Spielfeldes ist, hat gewonnen.

Wortschatz:

Zwei für jeden, Anfang, immer den Weg entlang, zurück, vergessen, finden, ein Stück vorwärts, zwei Schritte vor, drei Felder weiter, nur einen Schritt, welches ist dein Weg?

26. Schatzsuche (3. Stufe)

Material:

Das Spielbrett »Schatzsuche«, die Früchtekarten (orangefarbene Rückseite) ohne Joker, je ein Spielkegel oder eine Spielmarke und zehn einzelne Pfennige für jeden Spieler, sowie eine Spielmarke, die den Schatz darstellt.

Spielregel:

Der »Schatz« wird auf den entsprechenden roten Punkt im Spielfeld gelegt. Jedes Kind erhält einen Kegel oder eine Spielmarke und zählt sich zehn Pfennige ab. Nun darf reihum eine Karte vom Stoß abgehoben werden. Sobald ein Kind eine Karte mit Kirschen gezogen hat, darf es anfangen und legt seine Marke auf das braune Anfangsfeld. Es wird dann, Runde für Runde, jeweils eine Karte abgehoben und um soviel Felder weitergerückt, wie Früchte auf der Karte sind (z. B. drei Bananen = drei Felder). Ziel ist, als erster den Schatz zu erreichen, ihn mitzunehmen und sicher nach Hause zu bringen. Auf dem Wege gibt es Zwischenfälle. Wer auf ein violettes Feld kommt (Straßensperre), muß den Pfeilen entsprechend wieder zurück. Wer auf ein gelbes Feld mit weißem Pfeil trifft (Abkürzung), darf bei der nächsten Runde die Abkürzung einschlagen. Wer als erster auf ein solches Feld kommt, dem gehört der betreffende Abkürzungsweg und er darf von nachfolgenden Benutzern Wegzoll in Form von zwei Pfennigen verlangen. Wer den Schatz erreicht, benützt ihn als Spielmarke. Er darf ihn so lange mit sich führen, wie er von keinem anderen Spieler überholt wird. Überholt ein Spieler, so nimmt dieser den Schatz an sich und der, der ihn verloren hat, spielt mit seiner ursprünglichen Spielmarke weiter. Aber auch der Überholer kann den Schatz verlieren, wenn er z. B. an eine Straßensperre kommt und zurück muß, so daß andere Spieler vor ihm sind. Man verliert den Schatz immer an den, der am weitesten voran ist. Gewinner ist, wer den Schatz nach Hause bringt (zum Anfangsfeld).

Wortschatz:

Ehe, Abkürzung, Zoll, Gebühr, Straßensperre, den ganzen Weg zurück, nimm weg, genau auf das Feld treffen, überholen, jeder, so viele Felder wie es Früchte sind.

27. Lauf, Häschen lauf (4. Stufe)

Material:

Das Laubfrosch-Spielbrett, eine Spielmarke oder ein Spielkegel für jeden Spieler, ein Würfel.

Spielregel:

Eines der blauen Eckfelder wird zum Start- und Zielfeld erklärt. Man kann es kennzeichnen, indem man einen Stern darauflegt. Spielmarken oder Spielkegel sind die Häschen. Sie müssen auf den blauen Feldern der äußersten Reihe rund um das Spielbrett laufen. Die grünen Felder werden übersprungen. Wer eine Eins oder Sechs gewürfelt hat, fängt an, indem er sein Häschen auf den Start setzt. In der nächsten Runde darf er so viele blaue Felder weiterziehen, wie er Punkte gewürfelt hat. Wer während des Spiels eine Eins oder Sechs würfelt, darf gleich bis zur übernächsten Spielfelddecke weiter.

Jeder Spieler darf wählen, in welcher Richtung er um das Spielbrett laufen will. Dadurch begegnen sich die Spieler und das Spiel ist um eine Stufe schwieriger. Spielmarken werden ebenfalls übersprungen und das betreffende Feld zählt dann nicht. Wer zuerst sein Häschen sicher ins Ziel bringt, ist Sieger.

Wortschatz:

Springen, zählt nicht, zwei zusammen, eine Ecke weiter, nur auf den blauen Feldern, rundherum, am Rand, welchen Weg, welche Richtung, so herum, da herum, anders herum, Uhrzeigersinn, Startfeld, Ziel.

28. Laubfroschspiel (4. Stufe; 2 oder 4 Spieler)

Material:

Das Laubfrosch-Spielbrett und für jeden Spieler jeweils fünf gleiche Spielmarken.

Spielregel:

Jeweils zwei Spieler sitzen an der Breitseite des Spielbrettes. Beginnend vom rechten bzw. linken Spielfeldrand legen die Kinder drei ihrer Spielmarken auf die blauen Felder in der ersten Reihe, zwei der Spielmarken auf die blauen Felder der zweiten Reihe. Aufgabe ist es, sämtliche Marken auf die andere Seite des Spielbrettes zu bringen: drei von ihnen in irgendein blaues Feld der ersten Reihe und zwei von ihnen in irgendein blaues Feld der zweiten Reihe.

Jedesmal, wenn ein Kind an der Reihe ist, darf es mit einer Spielmarke ziehen, und zwar wird nur auf den blauen Feldern gezogen. Man darf in alle vier Richtungen auf ein angrenzendes blaues Feld ziehen oder, wie beim Halmaspiel, über eine eigene Spielmarke, über die Spielmarke eines Mitspielers oder über ein Laubfroschfeld springen. Zwei nebeneinanderliegende Spielmarken oder eine Spielmarke und ein Laubfroschfeld dürfen nicht auf einmal übersprungen werden; es muß ein blaues Feld dazwischenliegen. Übersprungene Spielmarken sind nicht geschlagen, sie bleiben wie bei Halma im Spiel. Gewinner ist, wer seine Spielmarken zuerst in der oben beschriebenen Weise auf die andere Seite des Spielfeldes brachte. Bei diesem Spiel muß man den Kindern zeigen, wie sie ihre Spielmarken geschickt setzen können, damit sie bei einem Zug mehrere Sprünge machen können.

Wortschatz:

Drüber weg, überspringen, blaues Feld, Laubfrosch, rückwärts, vorwärts, einmal aussetzen, nicht zwei auf einmal.

Abwandlung: Frösche fangen

Die Spielregel dieses Spieles ist die gleiche wie für das Laubfroschspiel, nur ist das Ziel hier, möglichst viele Frösche zu »fangen«. Das geschieht,

indem man möglichst schnell die Laubfroschfelder mit seinen eigenen Spielmarken zu erreichen sucht. Wer zuerst einen der Frösche zudecken konnte, hat diesen gefangen. Gewinner ist derjenige, der am meisten Frösche fangen konnte.

Bewegungsspiele

Es handelt sich hier um drei Arten von Bewegungsspielen:

1. Für alle Spieler besteht ein einziges gemeinsames Ziel. Wer als erster im Ziel ist, gewinnt. Alle Spieler bewegen sich zur gleichen Zeit, der Spielleiter bestimmt die Bewegungen oder die Spieler bewegen sich frei, weil sie etwas zu suchen oder sonst eine Aufgabe zu erfüllen haben. In beiden Fällen gibt es Minuspunkte, wenn bestimmte Zeichen nicht beachtet werden.

2. Auch hier handelt es sich um ein gemeinsames Ziel, aber die Spieler bewegen sich nacheinander. Die Bewegungen werden vom Spielleiter bestimmt oder man bewegt sich frei, mitunter sogar so, daß der Spielleiter es nicht merkt. Gewinner ist auch hier, wer zuerst das Ziel erreicht.

3. Bei dieser Art gibt es einen Zielpunkt weniger, als Spieler vorhanden sind. Die Kinder machen bestimmte Bewegungen und rennen dann auf ein Zeichen alle zu den Zielen. Der Langsamste scheidet aus.

Bei all diesen Spielen kommt es darauf an, Drängeln und Stoßen zu vermeiden. Es muß also genügend Platz vorhanden sein. Bei manchen Spielen muß man sich anschleichen, darf also auf Tuchfühlung gehen. Im allgemeinen aber sollte jeder Spieler Abstand halten und nicht grob werden.

29. Hör zu!

Material:

Eine Startlinie, eine Ziellinie, eine Pfeife. Start und Ziel können mit Kreide markiert werden, oder es gelten die Teppichkante oder ein Muster im Bodenbelag.

Spielregel:

Die Kinder bewegen sich in kurzen, schnellen Schritten vorwärts, solange der Spielleiter in die Hände klatscht. Wenn er damit aufhört, bleiben die Kinder stehen. Sie müssen auch dann stehen bleiben, wenn der Spielleiter noch Bewegungen macht, als klatsche er in die Hände. Bei diesem Spiel kommt es also auf das genaue Hören an. Jeder, der sich noch bewegt, wenn kein Klatschen mehr zu hören ist, muß zur Startlinie zurück. Wenn der Spielleiter außerdem einmal pfeift, hüpfen die Kinder mit geschlossenen Beinen auf die Ziellinie zu. Wer sich nach dem Pfiff anders fortbewegt, scheidet aus. Der erste, der die Ziellinie erreicht, ist Gewinner. Alle Bewegungen und Zeichen müssen vor dem Spiel sorgfältig erklärt werden.

Wortschatz:

Hör zu, was hörst du, klatschen, pfeifen, kurz, schnell, hüpfen, Füße zusammen, ganz zurück, zu spät, sofort stehen, alle zusammen, aufpassen, horchen, hinhalten, los.

30. Soldaten und Cowboys

Material:

Startlinie, Ziellinie, ein Stock oder Lineal, eine Schachtel.

Spielregel:

Das Spiel wird wie »Hör zu« gespielt, aber die Zeichen und Bewegungen sind verschieden. Klopft der Spielleiter mit dem Stock im Takt

auf die Schachtel, »marschieren« die »Soldaten« im Gleichschritt auf das Ziel zu. Klopft der Spielleiter dann plötzlich im Galopprrhythmus auf die Schachtel oder klatscht in die Hände, hüpfen die »berittenen Cowboys« auf das Ziel zu. Der erste an der Ziellinie ist Gewinner. Bei diesem Spiel muß der Unterschied zwischen Gehen und Hüpfen vorher geübt und besprochen werden. Die Ziellinie sollte nicht zu nah an der Wand sein, sonst stoßen sich die Kinder.

Wortschatz:

Alle Wörter und Ableitungen zum Wort »gehen«, hüpfen, Galopp, klopfen, Gleichschritt, Soldaten, Cowboys.

Abwandlung: Indianergeheul

Wenn der Spielleiter ein Indianergeheul ausstößt, müssen alle Spieler in die Hocke gehen. Wer dabei der letzte ist, muß zum Start zurück.

31. Halt und weiter

Material:

Start- und Ziellinie, ein rundes Stück Karton, auf einer Seite rot, auf der anderen grün.

Spielregel:

Auch dieses Spiel wird im wesentlichen wie »Hör zu« gespielt, aber die Spieler dürfen nur gehen, wenn das »grüne Licht« zu sehen ist und müssen sofort stehen, wenn das rote »leuchtet«. Wer nicht sofort steht, muß drei lange Schritte zurück. Bei diesem Spiel bewegt man sich in langen gleichmäßigen Schritten vorwärts. Gewinner ist wieder der erste am Ziel.

Wortschatz:

Alles über Verkehrsampeln und Fußgängerregeln, Polizist, Strafe, Fußgängerüberweg, sicher auf die andere Seite kommen.

Abwandlung: Wie viele Schritte?

Art und Anzahl der Schritte werden vom Spielleiter bestimmt und durch Hochheben der betreffenden Anzahl von Fingern deutlich gemacht. Hält der Spielleiter die Ohren zu, laufen alle Spieler so schnell sie können auf Zehenspitzen zur Ziellinie.

32. Kurz und lang

Material:

Startlinie, Ziellinie, Pfeife.

Spielregel:

Der Spielleiter steht ein gutes Stück hinter der Ziellinie. Je nach dem Rhythmus der Töne (Pfeifen oder Händeklatschen) bewegen sich die Spieler in kurzen, schnellen Schritten oder langen, langsamen Schritten auf das Ziel zu. Der Wechsel muß sehr plötzlich erfolgen. Wer nicht aufpaßt und seine Schritte nicht rechtzeitig ändert, muß zur Startlinie zurück. Sobald der Spielleiter die Hand hebt, gehen alle Kinder so schnell wie möglich auf das Ziel zu. Der erste ist Sieger.

Wortschatz:

Alle Wörter im Zusammenhang mit den Lautzeichen, sowie die Wörter zu den Begriffen »schnell« und »langsam«.

Abwandlung: Dreh dich um

Sobald auf der Pfeife ein bestimmter Ton geblasen wird oder ein sonstiges vereinbartes Lautzeichen gegeben wird, müssen die Spieler sich umdrehen und zum Start zurückgehen. Wer sich umzudrehen vergißt, scheidet aus. Wer zuerst am Start wieder ankommt, gewinnt. Dieses Spiel gibt auch motorisch gestörten Kindern, die sich nur langsam bewegen können, eine Chance, verlangt aber zugleich eine gewisse Wendigkeit.

33. Der dumme Hans

Material:
Start- und Ziellinie.

Spielregel:
Alle Spieler stehen an der Startlinie und schauen auf den Spielleiter. Dieser wechselt seine Anordnungen. Er kann allen Spielern eine gleiche Anzahl von Schritten erlauben oder einem Spieler allein. Die Spieler können versuchen, vorwärtszukommen, wenn der Spielleiter nicht hinschaut. Sieht es der Spielleiter, zeigt er auf das Kind, das sich bewegte, und alle rufen »Der dumme Hans«. Wer sich so erwischen ließ, muß zum Start zurück. Die Kinder werden sehr schnell versuchen, den Spielleiter abzulenken, um heimlich vorwärtszuschleichen. Wer als erster die Ziellinie erreicht, gewinnt.

Wortschatz:
Alle Wörter zu gehen, schleichen, stehen, paß auf, heimlich, leise usw.

Abwandlung: Schritte in der Nacht
Der Spielleiter schließt die Augen und bedeckt sie mit beiden Händen. In diesem Augenblick können alle Spieler zugleich so schnell wie möglich und so leise wie möglich in kurzen, kleinen Schritten zur Ziellinie gehen. Wer noch läuft, wenn der Spielleiter die Augen wieder öffnet, muß zurück. Es gewinnt der erste am Ziel.

34. Geld im Becher

Material:
Eine Startlinie und für jeden Spieler sechs Becher sowie einen kompletten Münzensatz (1, 2, 5, 10 und 50 Pfennig, 1 DM).

Spielregel:
Der Spielleiter verteilt die Papierbecher im Raum und versteckt unter jedem eine Münze. Man sollte reichlich Zwischenraum lassen, um Zusammenstöße zu vermeiden. Die Kinder stehen an der Startlinie. Sobald der Spielleiter die Hand hebt, dürfen sie starten. Sie sollen vier verschiedene Münzwerte suchen. Findet ein Kind eine Münze, die es schon hat, wird diese wieder zugedeckt. Sobald ein Kind vier verschiedene Münzen gefunden hat, bringt es diese dem Spielleiter, der sie nachprüft und beim Benennen hilft. Der erste, der vier verschiedene Münzen beisammen hat und richtig benennt, gewinnt.

Wortschatz:
Die Namen der Münzen, die gleiche, verschieden, dieselbe, eine von jeder Sorte, zwei gleiche, unterscheiden.

Abwandlung: Münzen-Wettsammeln
Die Kinder sollen möglichst viele Münzen finden gleich welcher Sorte, während der Spielleiter bis zehn zählt. Bei diesem Spiel wollen die Kinder meistens gern selber Spielleiter sein. Eventuell muß man dann beim Zählen helfen.

35. Räuber und Polizei (4 Spieler)

Material:
Eine Startlinie, ein 50-Pfennig-Stück und eine Anzahl anderer Münzen, ein paar kleine bunte Klötze, ein paar Dominosteine, sechs verschiedenfarbige oder verschiedenartige Becher oder Schachteln für jeden der drei »Polizisten«, eine Uhr mit Sekundenzeiger.

Spielregel:
Der Spielleiter und ein Kind sind die Räuber, die das 50-Pfennig-Stück vor den Polizisten verstecken. Sie verteilen die Schachteln und Becher im Raum. Darunter werden einige Klötze versteckt und unter

einem der Behälter auch die Münze. Drei Spieler sind Polizisten, die die Münze finden sollen.

Ehe die Jagd beginnt, darf jeder der Polizisten den beiden Räubern eine Frage zur Sache stellen. Der Spielleiter muß dem kleinen Räuber bei der Beantwortung helfen, man darf miteinander flüstern. Die Polizisten sollen sogenannte Ausscheidungsfragen stellen: Ist der Behälter rund? Ist er hoch? Steht er nah? Steht er weit? Die Räuber antworten nur mit »Ja« oder »Nein«, bzw. antworten in Wiederholung der Frage: »Ja, er ist nah!« Wenn ihre Frage negativ beantwortet wurde, lernen die Kinder zu schließen, was sonst noch in Frage kommt. Die Polizisten haben dann eine Minute Zeit, um ihre Suche zu planen. Nach dieser Vorbereitungszeit gibt der kleine Räuber das Kommando »Los«, und nach einer weiteren Minute ruft er »Halt«. Der Spielleiter hilft beim Beobachten der Zeit. Die Polizisten müssen alle Behälter, unter die sie schauen, wieder genauso wie vorher hinstellen. Der Fund des 50-Pfennig-Stückes wird anerkannt, wenn der Polizist, der das Geldstück findet, dieses vor Ablauf einer Minute zum Spielleiter bringt. Der Polizist darf aber nicht rennen, er muß *gehen*. Wenn er rennt, scheidet er aus.

Bei diesem Spiel wird die Zusammenarbeit besonders betont. Wenn einer der Polizisten das Geldstück findet, erhalten alle Polizisten einen Stern zur Belohnung.

Wortschatz:

Verstecken, suchen, Geld, Münzen, alle Eigenschaftswörter, die die Behälter betreffen; Kommando, gemeinsam.

Abwandlung 1: Farbige Becher

Die Becher unterscheiden sich nur durch die Farbe, nicht durch die Form, sonst wie oben.

Abwandlung 2: Verschiedene Münzen

Man sollte immer wieder andere Münzen suchen lassen, damit die Kinder lernen, die Münzen zu erkennen. Anstelle der Zeitbegrenzung

durch die Uhr kann der kleine Räuber auch dreimal bis zehn zählen. Damit der Kleine weiß, wie oft er schon auf zehn gezählt hat, hebt der Spielleiter die entsprechende Zahl von Fingern hoch.

36. Aschenputtel

Material:

Startlinie, Ziellinie und eine Pappuhr, deren Zeiger sich schnell weiterbewegen lassen (oder zwölf groß auf Papier gezeichnete Uhren, für jede volle Stunde eine).

Spielregel:

Die Geschichte von Aschenputtel, die pünktlich um 12 Uhr das Fest des Königs verließ, sollte bekannt sein. Auch die Zahlen von eins bis zwölf und die vollen Stunden auf der Uhr sollten bekannt sein. Hinter der Startlinie braucht man Platz, denn wenn der Spielleiter irgendeine Uhrzeit (außer zwölf Uhr) zeigt, müssen die Spieler entsprechend viele Schritte rückwärts tun. Zeigt der Spielleiter zwölf Uhr, *gehen* alle so schnell wie möglich auf die Ziellinie los. Gewinner ist der erste an der Ziellinie.

Wortschatz:

Die Zahlen von eins bis zwölf, die vollen Stunden von ein Uhr bis zwölf Uhr, kleiner Uhrzeiger, großer Uhrzeiger, vorwärts, rückwärts, ein großer Schritt, drei Schritte zurück, Linie, der erste, sobald.

Abwandlung: Wir gehen zur Schule

Den Kindern macht es viel Spaß, auch andere »Stunden« Spiele zu spielen, z. B. »Zur Schule gehen« (8 Uhr).

37. Letzte Möglichkeit (2-4 Spieler)

Material:

Für dieses Spiel muß das Material selbst angefertigt werden. Für jeden Spieler wird etwa in Postkartengröße eine Karte mit ein, zwei, drei oder vier schwarzen Punkten bemalt. Jedes Kind erhält also eine andere Anzahl von Punkten. Die Punkte werden noch ein zweites Mal auf ein größeres, festes Blatt Papier gemalt.

Spielregel:

Soviel Stühle wie Kinder werden in einer Reihe nebeneinandergestellt und die Kinder nehmen darauf Platz. In 2-3 m Entfernung von den Stühlen werden die großen Papierblätter mit den Punkten in eine entsprechende Reihe gelegt. Die Reihenfolge dieser Blätter ist beliebig.

Zu Beginn des Spieles sagt der Spielleiter »Such eine Zahl«. Darauf stehen alle Kinder auf und jedes setzt seinen Fuß auf eines der Blätter. Der Spielleiter hält den Stoß mit den kleineren Karten in der Hand, zieht eine Karte und hält sie hoch. Wer seinen Fuß auf dem entsprechenden Blatt Papier hat, »ist draußen«. Er dreht das Blatt um und kehrt zu seinem Stuhl zurück. Das geht so lange, bis alle Punkteblätter umgedreht sind und alle Kinder wieder auf ihren Plätzen sitzen. Dann mischt der Spielleiter die Karten, zieht eine, hält sie hoch und ruft: »Letzte Möglichkeit«. Alle Spieler versuchen sich zu erinnern, wo das dazupassende Punkteblatt lag. Wer zuerst seinen Fuß auf das richtige Blatt setzen konnte, ist Gewinner. Er muß das Blatt umdrehen, so daß die anderen Kinder sehen können, daß die Anzahl der Punkte stimmt.

Wortschatz:

Die benötigten Zahlwörter, paß auf, erinnere dich, dreh um, zurück auf den Platz, alle zusammen, einer nach dem anderen, letzte Möglichkeit.

38. Armer Peter

Material:

Für jeden Spieler ein Becher und für jeden eine andere Münze.

Spielregel:

Die Becher stehen auf dem Tisch, und unter jedem ist eine andere Münze versteckt. Die Spieler stehen in etwa zwei Meter Entfernung in einer Reihe und laufen auf ein Zeichen zum Tisch, um jeder einen Becher hochzuheben und die darunter versteckte Münze zu holen. Man vergleicht die Münzen; wer die niedrigste hat, scheidet aus. Er behält die Münze und stellt sich neben den Spielleiter. Dann werden die übrigen Münzen erneut versteckt, wobei jedesmal ein Becher weniger aufgestellt wird. Das Spiel geht weiter bis der Gewinner übrigbleibt: Er hat die Münze mit dem höchsten Wert in der Hand. Er erhält zwei Sterne auf seiner Gewinnliste. Der Spieler mit der Münze vom geringsten Wert ist der »arme Peter«. Er erhält einen Stern auf seiner Gewinnliste.

Wortschatz:

Die Namen der Münzen und deren Wert, mehr oder weniger Wert, was kann man dafür kaufen?, am höchsten, am niedrigsten, am meisten, am wenigsten, Gewinner, Verlierer, ausscheiden.

Abwandlung: Reicher Peter

Die Münze mit dem jeweils höchsten Wert kann zum Ausscheiden führen oder ein Dominostein mit der höchsten bzw. niedrigsten Zahl.

39. Die Glückszahl

Material:

Sechs Karten mit einem bis sechs schwarzen Punkten (größer als die Spielkarten, selbstgemacht), ein Stuhl weniger als Kinder mitspielen.

Spielregel:

Die Stühle werden in einer Reihe in der Mitte des Raumes aufgestellt. Alle Karten werden gezeigt und benannt. Dann darf ein Spieler aus dem gut gemischten Stoß eine »Glückszahl« ziehen, die sich alle Kinder gut merken müssen.

Die Kinder folgen jetzt dem Spielleiter in einem Umzug durch das Zimmer. Ab und zu hält er eine Karte über seinen Kopf hoch. Wenn die Karte mit der Glückszahl auftaucht, müssen alle versuchen, sich so schnell wie möglich auf die Stühle zu setzen. Einer findet keinen Stuhl und scheidet aus. Ein Stuhl wird weggenommen, das Spiel beginnt von neuem, bis schließlich nur noch ein Spieler übrigbleibt. Er hat gewonnen.

Wortschatz:

Die Zahlen, die Zeichen, eine Reihe, folgen, immer hinterher, jeder auf einen Stuhl, du bist draußen, ausgeschieden.

40. Der Rattenfänger

Material:

Eine Pfeife, Flöte oder Trommel; Spielkarten als Fahrkarten und ein Stuhl weniger als Kinder mitspielen.

Spielregel:

Die Geschichte vom Rattenfänger von Hameln sollte bekannt sein. Die Stühle werden in einer Reihe in die Mitte des Raumes gestellt. Der Spielleiter ist der Rattenfänger, der die Kinder mit Flötenspiel durch den Raum führt. Die Spieler müssen alles nachmachen, was er vornimmt, auf den Zehenspitzen gehen, in den Hüften wiegen, gebückt gehen usw. Auf ein bestimmtes, vorher genau eingprägtes Lautzeichen (ein Trommelwirbel, drei kurze gleiche Flötentöne o. ä.) versuchen alle Spieler, sich hinzusetzen. Derjenige, der keinen Stuhl erwischt hat, scheidet aus, die anderen erhalten Spielkarten als Fahrkarten zum

Zeichen, daß sie weitermachen dürfen. Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden. Gewinner ist, wer die meisten Karten hat.

Wortschatz:

Langer Ton, kurzer Ton, zählen, wie viele, jedesmal, hüpfen, strecken, bücken, Zehenspitzen usw.

41. Pst – Pst!

Material:

Start- und Ziellinie.

Spielregel:

Die Kinder stehen nebeneinander hinter der Startlinie. Der Spielleiter zeigt stumm auf ein beliebiges Kind. Genauso stumm »fragt« das Kind, wie viele Schritte es zum Ziel machen darf, indem es einige Finger hochhebt. Der Spielleiter nickt oder korrigiert durch eine andere Fingerzahl. Dann darf das Kind gehen. Alle Spieler passen gut auf, daß derjenige, der an der Reihe ist, nur die angegebene Zahl von Schritten macht. Wer einen Fehler bemerkt, darf die Hand hochheben, er kommt dann als nächster dran, und derjenige, der den Fehler machte, wird zurückgeschickt. Die Reihenfolge ist sonst beliebig und wird vom Spielleiter durch das Zeigen bestimmt.

Wer mit dem Spielleiter sprechen will, muß beide Hände heben. Spricht er ohne Erlaubnis oder fragt er nach den Schritten, obwohl er gar nicht an der Reihe ist, schickt ihn der Spielleiter mit einem deutlichen »Pst – Pst!« wieder zum Start zurück. Das Spiel sollte rasch und lautlos gespielt werden, was um so schwerer ist, je spannender es wird. Wer als erster am Ziel ist, gewinnt.

Wortschatz:

Pst, leise, ruhig, schweigen, kein Wort, kein Lärm, still, Stille, wie viele Finger, auf Zehen, Fehler, noch einmal.

42. Wer hat die passende Karte?

Material:

Die Herz-, Kreis-, Quadrat- und Karokarten von 1 bis 5 aus dem Spiel mit der roten Rückseite, Startlinie und Ziellinie.

Spielregel:

Der Spielleiter verteilt zwei Kartensätze an die Spieler und behält zwei Sätze zurück. Die Spieler stehen an der Startlinie. Wenn der Spielleiter eine Karte hochhebt, müssen die Kinder die Karten hochheben, die die gleiche Anzahl von Zeichen haben. Der Spielleiter nennt jetzt eine bestimmte Bewegung (Hüpfen, Springen, große Schritte, kleine Schritte), die so oft auszuführen ist, wie Zeichen auf der Karte sind. Wer auf diese Weise als erster die Ziellinie erreicht, hat gewonnen. Für jeden Fehler wird man zurückgeschickt. Alle Spieler mit der passenden Karte sollten die geforderten Bewegungen nacheinander ausführen, damit Fehler in der Zahl der Schritte besser sichtbar werden.

Wortschatz:

Alle Wörter wie springen, hüpfen usw., die Zahlen 1-5, Herz, Kreis, Karo, Quadrat, Start, Ziel.

43. Schleichende Schlangen

Material:

Startlinie, Ziellinie und für jeden Spieler ein Springseil.

Spielregel:

Die Springseile werden parallel ausgelegt, so daß einzelne Bahnen vom Start zum Ziel entstehen. Jeder Spieler hat eine Bahn. Die Spieler bewegen sich vorwärts, indem sie mit geschlossenen Füßen rechts und links über das Springseil springen. Das muß man vorher sorgfältig üben. Zu Anfang stellen sich die Spieler in einer Reihe auf. Der erste

Spieler fragt, ob er eine bestimmte Anzahl von Sprüngen machen darf. Der Spielleiter stimmt zu oder nennt eine andere Zahl. Wenn ein Spieler anders hüpfte, als es erlaubt ist und dabei erwischt wird, muß er an den Start zurück. Wird er erwischt, wie er sich weiterschleicht, ohne an der Reihe zu sein, ergeht es ihm genauso. Der Spielleiter muß allerdings den Kindern eine Chance zum Mogeln geben und nicht allzu scharf hinsehen.

Wichtig: Die Mitspieler dürfen den Mogler nicht verraten (Teamgeist). Der erste am Ziel ist Gewinner.

Wortschatz:

Heimlich, unbemerkt, Schritte, schleichen, hüpfen, rechts und links, Füße schließen, hinüber und herüber, Seil, Schnur, Strick.

Spiele für einzelne Lücken im Zahlenbereich

Manchmal hat ein Kind mit bestimmten Formen des Zahlenverständnisses Schwierigkeiten. Ihm sollte nicht mit Drill, sondern mit Spielen geholfen werden, die speziell auf diese Lücken ausgerichtet sind.

Mechanisches Zählen

44. Die Uhr bleibt stehn

Material:

30 einzelne Pfennige.

Spielregel:

Die Pfennige liegen in der Mitte des Tisches. Die Zahlen von 1 bis 10 werden wiederholt. Dann zeigt der Spielleiter rasch auf ein Kind, welches ebenso rasch »Eins« sagen muß. Er zeigt auf ein zweites, dieses sagt »Zwei«, auf ein drittes, welches »Drei« sagt, auf ein viertes und so fort in bunter Reihenfolge. Irrt sich ein Kind oder antwortet nicht gleich, ruft der Spielleiter »Die Uhr bleibt stehn« und nennt eine beliebige Anzahl von Pfennigen, die jeder Spieler aus dem großen Haufen nehmen darf außer dem Kind, das die Uhr angehalten hat. Diesem Kind wird lediglich die richtige Zahl vorgesprochen, und das Spiel geht mit der nächsten Zahl weiter. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Pfennige mehr zu holen sind. Gewinner ist, wer die meisten hat. Alle müssen ihren Gewinn sorgfältig zählen.

Zählen mit Verständnis

45. Nimm dir Geld

Material:

50 einzelne Pfennige und 2 Würfel.

Spielregel:

Jeder Spieler darf pro Runde mit beiden Würfeln einmal würfeln. Er muß laut ansagen, was er gewürfelt hat und darf sich dann so viele Pfennige von dem Haufen in der Tischmitte nehmen, wie der Würfel mit der höheren Augenzahl zeigt. Bei »Pasch« (beide Würfel zeigen die gleiche Zahl) nimmt er soviel Pfennige, wie beide Würfel zeigen. Der Spieler mit den meisten Pfennigen gewinnt. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Pfennige verteilt sind. Wieder kommt es darauf an, sorgfältig zu zählen und zu vergleichen.

Ordnungszahlen

46. Der letzte Pfennig

Material:

10 einzelne Pfennige.

Spielregel:

Jeder Spieler hält einige Pfennige in seiner Hand versteckt. Ziel ist, gemeinsam eine Pfennigreihe zu bilden und der letzte zu sein, der einen Pfennig an diese Reihe anfügen kann. Ein Kind fängt an und legt den ersten Pfennig aus und sagt laut »Der erste Pfennig«, das nächste fügt den zweiten an und sagt »Der zweite Pfennig« und so geht es weiter bis einer »Der letzte Pfennig« sagen kann. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer nichts mehr anlegen kann, scheidet aus. Bevor der Gewinner alle Pfennige kassiert, werden sie noch einmal gezählt: »der erste, der zweite...«, damit so viele Ordnungszahlen wie möglich geläufig werden. Man sollte aber noch nicht weiter als bis zu »der neunte« gehen.

Paarweises Zuordnen

47. Das Wegnehmungsspiel (4 Spieler)

Material:

20 einzelne Pfennige pro Person und die Karten mit der blauen Rückseite.

Spielregel:

Jedes Kind zählt zweimal zehn Pfennige aus der Kasse für sich ab und legt sie vor sich auf den Tisch. Eines nach dem anderen zieht eine Karte. Je nachdem, wie viele Punkte die Karte zeigt, müssen Pfennige an jeden Mitspieler bezahlt werden. Wer den Joker zieht, bekommt

von jedem anderen Spieler fünf Pfennige. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Pfennige mehr hat. Wer dann die meisten Pfennige hat, gewinnt. Auch bei diesem Spiel sollte viel gezählt und verglichen werden.

Mengenschätzen

48. Auf einen Blick (4 Spieler)

Material:

Möglichst viele einzelne Pfennige und vier Würfel.

Spielregel:

Jeder Spieler würfelt mit seinem eigenen Würfel und bedeckt das Ergebnis sofort mit der Hand, ohne hinzusehen. Auf ein Zeichen des Spielleiters muß er kurz hinsehen und auf Anhieb sagen können, was der Würfel zeigt. Er darf nicht zählen, sondern nur schätzen. Ist sein Ergebnis richtig, bekommt er so viele Pfennige, wie der Würfel zeigt. Wer falsch schätzt, muß eine Runde warten. Wer am Schluß das meiste Geld hat, ist Gewinner.

Das Spiel kann auch mit Dominosteinen gespielt werden, die unter Bechern liegen. In Abwandlung hiervon kann der Gewinner einer Runde auch der sein, der die höchste (oder niedrigste) Zahl auf seinem Würfel oder Dominostein hat.

GRUNDEIGENSCHAFTEN EINES GUTEN MITSPIELERS

Ehe das Kind erfolgreich an Spielen in kleinen Gruppen teilnehmen kann, muß es bestimmte Fertigkeiten und soziale Verhaltensweisen einüben. Solche Verhaltensweisen, die es mit den Spielen des Spielprogramms »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule« lernen kann, sind:

1. Aufmerksames und richtiges Verhalten bei der Erklärung eines Spieles
2. Spielen, wenn man an der Reihe ist
3. Nur einmal spielen, wenn man an der Reihe ist
4. Aufmerksam sein, solange andere an der Reihe sind
5. Entscheidungen anerkennen
6. Regeln anerkennen
7. Ein guter Verlierer sein
8. Einsehen, daß das Spiel zu Ende ist
9. Das Spielmaterial sinnentsprechend anwenden
10. Das Spielmaterial sorgfältig behandeln

Aufmerksames und richtiges Verhalten während der Erklärung eines Spieles

Dazu gehört: Hört das Kind ruhig zu, wenn der Spielleiter das Spiel erklärt, oder ist es unruhig und unaufmerksam? Stört es? Ist es abgelenkt und verliert sich z.B. in Spielereien mit seiner Kleidung? Schaut es überall herum oder verläßt sogar ohne ersichtlichen Grund den Tisch? Unterhält es sich mit anderen Mitspielern über Dinge, die nicht zum Spiel gehören? Fängt es an zu spielen, bevor die Erklärung zu Ende ist?

Praktische Hinweise:

Der Spielleiter beginnt mit sehr einfachen Spielen und hält die Erklärung möglichst kurz. Vom ersten Spiel an achtet er sorgfältig darauf, daß die Kinder ihre Hände ruhig halten, während er das Spiel erklärt. Man kann kleine Spiele als Vorübung machen, z. B. »Wer kann seine Hände so lange ruhig liegen lassen, bis ich auf 10 gezählt habe (einen Kinderreim vorgesprochen, eine ganz kurze Geschichte erzählt habe)?« Oder eines der Kinder spricht einen Vers und alle halten solange die Hände ganz ruhig. Die Kinder dürfen selbst vorschlagen, wie man sie hält oder wohin man sie legt.

Bei der Erklärung des Spiels ist es wichtig, daß das Spielmaterial Stück für Stück nacheinander auf den Tisch gelegt wird, so daß die Kinder ihre Aufmerksamkeit jedem Teil einzeln zuwenden können. Erklärung und Anleitungen müssen in logischer Folge gegeben werden. Die Methoden, die das Kind zum aufmerksamen und richtigen Verhalten während der Erklärung eines Spiels führen sollen, sind denen sehr ähnlich, mit denen wir das Kind lehren wollen, erst dann zu spielen, wenn es an der Reihe ist. Beide Erziehungsziele können also gleichzeitig verfolgt werden, doch sollten erst diese beiden Verhaltensweisen beherrscht werden, ehe man in seinen Anforderungen weitergeht.

Geeignete Spiele:

- Der versteckte Würfel S. 13
- Das Tierspiel S. 15
- Halt und weiter S. 42
- Der verlorene Hund S. 15
- Die geheimen Drei S. 22
- Wo ist der Joker? S. 20
- Räuber und Polizei S. 45
- Laubfroschspiel S. 39
- Herzchen finden S. 23
- Pärchen finden S. 21
- Wer hat fünf Herzen? S. 28

Spielen, wenn man an der Reihe ist

Dazu gehört: Das Kind muß in der Lage sein, sofort dann zu spielen, wenn es an der Reihe ist. Paßt es auf oder muß es daran erinnert werden, daß es dran ist? Will es spielen, wenn es gar nicht an der Reihe ist?

Praktische Hinweise:

An den einfachsten Spielen erklärt der Spielleiter, daß es schwierig ist, den Gewinner festzustellen, wenn alle Mitspieler gleichzeitig spielen. Man muß den Kindern zeigen, daß jemand, der außer der Reihe spielt, den anderen um eine Gewinnchance bringt. Andere Situationen können besprochen werden, in denen Leute warten müssen, bis sie an der Reihe sind: an der Rolltreppe, an der Kasse eines Selbstbedienungsladens, an der Kinokasse, an der Ampel. Eltern können immer wieder auf solche Situationen hinweisen und darüber reden, wer der erste und wer der letzte ist, und warum man manchmal warten muß.

Zu Anfang ruft der Spielleiter die Kinder auf, wenn sie dran sind. Allmählich muß das Kind dann selbst darauf achten, wann es dran ist, und wird nur noch aufgerufen, wenn es nicht aufgepaßt hat oder außerhalb der Reihenfolge spielen will. »Spielen, wenn man an der Reihe ist« kann zusammen mit der ersten Fertigkeit »Zuhören, wenn die Regel erläutert wird« geübt werden. Dadurch, daß der Spielleiter von Anfang an auf solche scheinbar selbstverständlichen Dinge achtet, lassen sich Gewohnheiten, die das Spiel der Gruppe stören, langsam abbauen.

Geeignete Spiele:

- Der versteckte Würfel S. 13
- Das Tierspiel S. 15
- Halt und weiter S. 42
- Der verlorene Hund S. 15
- Die geheimen Drei S. 22
- Wo ist der Joker? S. 20

Räuber und Polizei S. 45
Laubfroschspiel S. 39
Herzchen finden S. 23
Pärchen finden S. 21
Wer hat fünf Herzen? S. 28

Nur einmal spielen, wenn man an der Reihe ist

Dazu gehört: Das Kind muß seine Chance wahrnehmen können, wenn es an der Reihe ist, und dann auch nur einmal spielen.

Praktische Hinweise:

Man wählt Spiele, bei denen das Material (Spielkarten oder Dominosteine) nicht vom Spielleiter ausgeteilt wird, sondern Stück für Stück von den Mitspielern vom Tisch genommen wird. Die Reihenfolge muß dabei ganz klar sein. Um den Kindern deutlich zu machen, daß die Reihenfolge unbedingt eingehalten werden muß, kann man die Spiele so einrichten, daß zwei Gewinnkarten oder zwei Gewinnsteine nacheinander drankommen. Dadurch wird deutlich, daß ein Mitspieler, der zweimal eine Karte zieht oder zweimal einen Dominostein nimmt, dem anderen die Möglichkeit zu gewinnen wegnimmt.

Geeignete Spiele:

Das Tierspiel S. 15
Der versteckte Würfel S. 13
Dominoreihe S. 17
Die geheimen Drei S. 22
Früchte pflücken S. 25
Strohalm ziehen S. 28
Mäusejagd S. 29

Aufmerksam sein, solange andere an der Reihe sind

Dazu gehört: Wenn andere an der Reihe sind, muß das Kind ruhig und aufmerksam bleiben können. Beobachtet es den Spielverlauf oder ist es abgelenkt und nervös? Lläuft es im Zimmer umher, spricht es mit den anderen über nebensächliche Dinge? Stört oder unterbricht es das Spiel der anderen? Zieht es die Aufmerksamkeit der anderen auf sich?

Praktische Hinweise:

Man wählt Spiele aus, bei denen man durch die Beobachtung der anderen Mitspieler gewinnen kann. Hat ein Mitspieler etwas übersehen, so kann das eine Gewinnchance bedeuten, die ein anderes Kind sofort wahrnehmen kann.

Wenn sich die Kinder während des Spieles streiten, muß unterbrochen werden. Es kann erklärt werden, daß dies die eigentliche Spielzeit verkürzt und daß vielleicht sogar so viel Zeit vergeudet wurde, daß die ganze Spielrunde auf ein besonders spannendes Spiel verzichten muß, weil man nicht mehr dazukommt.

Geeignete Spiele:

Triff das Richtige S. 32
Hör zu! S. 41
Mäusejagd S. 29
Schatzsuche S. 37
Laubfroschspiel S. 39

Entscheidungen anerkennen

Dazu gehört: Das Kind muß bereit sein, im Interesse des Spiels Entscheidungen des Spielleiters anzuerkennen, ganz gleich, ob es sich dabei um Auslegungen der Spielregel, um die Wahl des Spiels, um die Sitzordnung oder anderes handelt.

Praktische Hinweise:

Der Spielleiter setzt hier Spiele ein, bei denen nicht sofort klar ist, wer gewonnen hat, zum Beispiel bei Wettspielen. Die Kinder sollen ruhig eine Weile darüber diskutieren. Wenn sie sich nicht einigen können, wer gewonnen hat, muß klar werden, daß es besser ist, einen Schiedsrichter zu haben, weil sonst schließlich niemand gewinnt. Man kann auch ganz einfache Spiele benützen, in denen die Kinder selbst einmal Schiedsrichter sein können. Es wird schnell deutlich, wie schwer das ist und wie unbeliebt man sich damit machen kann.

Geeignete Spiele:

Halt und weiter S. 42
Soldaten und Cowboys S. 41
Dominoreihe S. 17
Das Punktespiel S. 24
Räuber und Polizei S. 45
Der dumme Hans S. 44
Aschenputtel S. 47

Regeln anerkennen

Praktische Hinweise:

Erst wenn die Kinder alle anderen Eigenschaften eines guten Mitspielers beherrschen, kann man auf die Beachtung der Spielregel besonders eingehen und darauf bestehen. Man beginne mit einfachen Spielen, bei denen die Regeln leicht überschaubar sind. Entsprechend der wachsenden Sicherheit in der Beherrschung der Regeln kann man den Schwierigkeitsgrad steigern.

Geeignete Spiele:

Der versteckte Würfel S. 13
Weitergeben S. 26
Lauf, Häschen lauf S. 38

Rot und Blau S. 22
Mäusejagd S. 29
Räuber und Polizei S. 45
Schatzsuche S. 37
Dominoreihe S. 17
Kurz und lang S. 43

Ein guter Verlierer sein

Dazu gehört: Das Kind muß lernen, eine Niederlage hinzunehmen. Fügt es sich oder ist es gekränkt, weint und beklagt es sich? Weigert es sich, weiter mitzuspielen?

Praktische Hinweise:

Der Spielleiter kann als Vorbild mitspielen und zeigen, daß er ohne Ärger verlieren kann. Man kann für den Anfang auch Spiele auswählen, in denen jeder gewinnen kann. Daran sehen die Kinder, daß dann ein Wettspiel nicht mehr viel Sinn hat. Alle Kinder lernen im allgemeinen schwer, ein guter Verlierer zu sein. Man wird daher durch entsprechende Erzählungen von guten und schlechten Verlierern zusätzliche Hilfen bieten.

Geeignete Spiele:

Strohalm ziehen S. 28
Triff das Richtige S. 32
Mäusejagd S. 29
Schatzsuche S. 37
Der dumme Hans S. 44
Rechts und links S. 30
Weitergeben S. 26
Wo ist der Joker? S. 20

Einsehen, daß das Spiel zu Ende ist

Dazu gehört: Nimmt das Kind die Tatsache hin, daß das Spiel zu Ende ist? Will es weiterspielen, streitet es deshalb, gibt es das Spielmaterial nicht mehr her? Weigert es sich, vom Tisch aufzustehen oder den Raum zu verlassen? Weint oder schimpft es? Bettelt es um Verlängerung des Spiels?

Praktische Hinweise:

Wenn ein Spiel zu Ende und der Gewinner ermittelt worden ist, sollte man schnell ein nächstes Spiel in Aussicht stellen. Es müssen nicht alle Kinder ihre Runden zu Ende spielen, wenn eines schon gewonnen hat. Man sollte immer dann abbrechen, wenn die Aufmerksamkeit noch wach ist. Kein Spiel sollte zu oft wiederholt werden.

Geeignete Spiele:

Form- und Farbwettspiel S. 34
Weitergeben S. 26
Strohalm ziehen S. 28
Halt und weiter S. 42
Räuber und Polizei S. 45
Der versteckte Dominostein S. 16
Dominoreihe S. 17
Wo ist der Joker S. 20

Das Spielmaterial sinnentsprechend anwenden

Dazu gehört: Das Kind sollte lernen, das Material der Spielregel entsprechend zu benützen. Es sollte nicht damit herumspielen, wenn es ausgeteilt wird. Es sollte anderen Spielern nichts wegnehmen oder etwas aus dem Spiel herausnehmen, wenn die Regel es nicht fordert. Es soll zum Beispiel keine Karten abheben, wenn es nicht an der Reihe ist.

Praktische Hinweise:

Der Spielleiter muß darauf achten, daß niemand das Spielmaterial berührt, wenn die Regel es nicht fordert und solange er das Spiel erklärt. Er kann sofort darauf hinweisen, daß die anderen vom Zuhören abgehalten werden.

Während des Spiels: Der Spielleiter erklärt dem störenden Kind, daß nun niemand mehr erkennen kann, wer eigentlich an der Reihe ist. Zerstört das Kind die ganze Spielordnung, so können die Unmutsäußerungen der Mitspieler, die sich gegen dieses unfreiwillige Ende eines Spiels wehren, auch ein erzieherischer Faktor sein.

Geeignete Spiele:

Der versteckte Dominostein S. 16
Strohalm ziehen S. 28
Lauf, Häschen lauf S. 38
Schatzsuche S. 37
Triff das Richtige S. 32

Das Spielmaterial sorgfältig behandeln

Das Kind sollte das Material sorgfältig behandeln, es weder umherwerfen noch zerbrechen oder zerreißen. Es sollte kein Material auf die Erde werfen, nur weil es über den Ausgang eines Spiels verärgert ist.

Praktische Hinweise:

Das Spiel sollte sofort unterbrochen werden, wenn Material unsorgfältig behandelt wird. Das Kind wird deutlich ermahnt, und es wird ihm erklärt, daß niemand mehr spielen kann, wenn Teile des Spiels zerstört werden. Kinder sollten aber niemals für körperliche Ungeschicklichkeit gerügt werden, für die sie nichts können. In ihrer Entwicklung zurückgebliebene Kinder haben oft auch eine unterentwickelte Feinmotorik und daher Mühe, das Material geschickt anzufassen.

Grundeigenschaften eines guten Mitspielers

Geeignete Spiele:

- Der versteckte Würfel S. 13
- Lauf, Häschen lauf S. 38
- Weitergeben S. 26
- Form- und Farbwettbewerb S. 34
- Die geheimen Drei S. 22
- Das Uhrenspiel S. 19
- Dominoreihe S. 17
- Farbige Formen S. 33

Beurteilungsbogen

Diese zehn Eigenschaften, die ein guter Mitspieler besitzen muß, werden sich im Laufe regelmäßiger Spielstunden bei den Kindern mehr oder weniger ausprägen. Da sie zugleich auch soziale Grundeigenschaften sind, sollte man ihre Entwicklung mit Aufmerksamkeit verfolgen und registrieren. Damit der Spielleiter jedes Kind in seiner Entwicklung beim Spiel verfolgen kann und seine Beobachtungen objektiv festhalten kann, wurde ein Beurteilungsbogen entworfen, in dem man die Fortschritte jedes Kindes notieren kann. Auf diese Weise erkennt man Nachzügler und Kinder, die in ihren sozialen Fähigkeiten Lücken aufweisen. Man kann mit ihnen nacharbeiten oder Gruppen gleicher Entwicklungsstufen zusammenstellen. Es empfiehlt sich, jedes Kind einmal drei Spielrunden lang zu beobachten und dann Notizen zu machen. Die Beobachtungen und Eintragungen werden gegen Mitte und Ende der regelmäßigen Spielstunden wiederholt. Man trägt den Namen des Kindes und das Datum ein und beobachtet dann das Verhalten des Kindes unter den zehn genannten Gesichtspunkten, wobei sich folgende Rangskala bewährt hat:

Grundeigenschaften eines guten Mitspielers

Grundeigenschaften eines guten Mitspielers	Punkte	Erreichte Punkte
<i>1. Aufmerksames und richtiges Verhalten bei der Erklärung eines Spieles</i>		
Hört ruhig zu	3	
Unruhig, aber noch beherrscht	2	
Stört, bricht aus	1	
<i>2. Spielen, wenn man an der Reihe ist</i>		
Spielt ohne Aufforderung, wenn es an der Reihe ist	3	
Muß manchmal erinnert werden	2	
Spielt nie ohne Aufforderung	1	
<i>3. Nur einmal spielen, wenn man an der Reihe ist</i>		
Spielt immer richtig	3	
Macht manchmal Fehler	2	
Spielt nie richtig	1	
<i>4. Aufmerksam sein, solange andere an der Reihe sind</i>		
Immer aufmerksam	3	
Manchmal abgelenkt	2	
Stört, bricht aus	1	
<i>5. Entscheidungen anerkennen</i>		
Anerkennt eine Entscheidung immer	3	
Nicht immer	2	
Nie	1	
<i>6. Regeln anerkennen</i>		
Kaum Hilfe nötig	3	
Manchmal Hilfe nötig	2	
Ständige Hilfe erforderlich	1	

Grundeigenschaften eines guten Mitspielers

Grundeigenschaften eines guten Mitspielers	Punkte	Erreichte Punkte
<i>7. Ein guter Verlierer sein</i>		
Nimmt das Verlieren immer mit Anstand hin	3	
Manchmal	2	
Kann sich gar nicht damit abfinden	1	
<i>8. Das Ende des Spiels anerkennen</i>		
Anerkennt das Spielende immer	3	
Manchmal	2	
Kann sich gar nicht fügen	1	
<i>9. Spielmaterial sinnentsprechend anwenden</i>		
Geht mit dem Material immer zweckentsprechend um	3	
Meistens	2	
Fast nie	1	
<i>10. Spielmaterial sorgfältig behandeln</i>		
Behandelt das Material immer sorgfältig	3	
Manchmal zu derb	2	
Ausgesprochen unsorgfältig	1	

Aus der Summe der Punkte ergibt sich ein Index für die Reife des allgemeinen Spielverhaltens und damit der sozialen Eigenschaften, die für das Gruppenverhalten wichtig sind. Hat das Kind gute Punkte, aber in einem Bereich deutliche Rückstände, so kann das ein Anhaltspunkt dafür sein, wo das Kind noch Schwierigkeiten hat. Bestimmte Erfahrungen im Elternhaus können zum Beispiel daran schuld sein, daß das Kind ein ausgesprochen schlechter Verlierer ist.

Grundeigenschaften eines guten Mitspielers

Zusammenfassung

Die Eigenschaften, die in diesem Kapitel besprochen werden, betreffen die aktive Mitarbeit der Kinder in der Gruppe nicht unmittelbar. Das hat seinen Grund darin, daß von den geringsten Voraussetzungen ausgegangen wurde, die von Kindern zu erwarten sind. Aktive Mitarbeit und spontane eigene Entscheidung können in der Gruppe erst richtig zum Tragen kommen, wenn diese Äußerungen von der Gruppe auch aufgenommen und verarbeitet werden können. Die Grundeigenschaft »Zuhören können« wäre also zum Beispiel die Voraussetzung dafür, daß ein Kind, das gern die Spielregeln verändern möchte, auch zum Zuge kommt.

Der Erzieher muß hier Fingerspitzengefühl beweisen; denn die schöpferische Spontaneität der Kinder sollte nicht zugunsten der Eigenschaften eines guten Mitspielers, wie sie hier geschildert wurden, zurückgedrängt werden. Daß diese sozialen Eigenschaften in spielerischer Weise eingeübt werden, ist hierfür eine große Hilfe.

MENGEN, ZAHLEN, ORDNUNGEN

Wenn ein Kind in einem bestimmten Zusammenhang Zahlen kennenlernen, so ist damit nur ein sehr kleiner Schritt im Hinblick auf das Zahlenverständnis getan. Im »Pfennigspiel« zum Beispiel (Abwandlung von »Der versteckte Würfel«) lernen die Kinder sehr schnell zwischen einem Pfennig und zwei Pfennigen zu unterscheiden, aber sie wissen nur, was »zwei« in dieser speziellen Situation bedeutet. Wenn man im nächsten Spiel von ihnen verlangt, zweimal in die Hände zu klatschen, ist nicht gesagt, daß sie das können. Sie haben *Zahlenkenntnis* von der Zahl »Zwei«, aber das *Zahl- und Mengenverständnis* von »Zwei« fehlt noch. Bevor das Kind dem Rechenunterricht in der Schule folgen kann, muß es einige Vorkenntnisse besitzen, etwas Übung im Umgang mit Zahlen und Mengen haben und ein paar Zahlwörter kennen. Verschiedene Arten des Zahlenverständnisses werden unbewußt im Spieleprogramm »Schritt für Schritt – Ravensburger Vorschule« gelernt. In diesem Kapitel sollen einige Formen des Zahlenverständnisses angesprochen und einige Spiele, die zu seiner Entwicklung beitragen, gezeigt werden. Eine Liste der wichtigsten Zahlwörter ist beigelegt.

Mechanisches Zählen

Das Kind soll die Zahlen in korrekter Reihenfolge wiedergeben können. Verständnis für die Bedeutung wird in diesem Zusammenhang nicht verlangt. Viele Kinderreime unterstützen diese Art des unbewußten Zählens. Außerdem kommt es bei manchen Bewegungsspielen vor, bei denen die Kinder etwas Bestimmtes tun, solange der Spielleiter zählt. Mechanisches Zählen als Zeitmesser für Wettspiele kann die Spannung beim Spiel noch erhöhen. Auch sonst kann praktisch bei jedem Spiel mechanisches Zählen geübt werden: beim Abzählen der Karten, der Spieler, der Spielmarken usw.

Geeignete Spiele:

- Die Uhr bleibt stehn S. 53
- Dominoreihe S. 17
- Geld im Becher S. 44

Mengenauffassung

Sie läßt sich leicht üben, wenn Einteilungen vorgenommen werden:
»Drei Spielmarken legen wir hierhin und zwei dorthin. – Hier ist ein Häufchen von vier Münzen für dich. – In dieser Ecke stehen vier Stühle.
– Nimm zwei von deinen Münzen und zwei von Hans.«

Geeignete Spiele:

- Auf einen Blick S. 56
- Der versteckte Würfel S. 13
- Der versteckte Dominostein S. 16
- Mäusejagd S. 29
- Weitergeben S. 26
- Wer hat fünf Herzen? S. 28

Zählen mit Verständnis

Das Zählen von Gegenständen ist hierfür eine gute Übung. Beim Gebrauch der Zahlennamen in der richtigen Ordnung wird der Sinn dafür geweckt, daß jedes Zahlwort eine bestimmte Menge repräsentiert und in einer bestimmten Folge steht.

Zählen mit Verständnis wird gelehrt, wenn Spielmaterial ausgeteilt oder eingesammelt wird, wenn ein Spiel eine bestimmte Anzahl von Zügen pro Spieler erfordert, wenn Gewinne ausgeteilt oder Pluspunkte gezählt werden. Der Spielleiter muß die Spieler so oft wie möglich bit-

ten, ihm beim Zählen von irgendwelchen Gegenständen zu helfen. Am besten wird geübt, wenn Spielleiter und Spieler gemeinsam am Material das Zählen mit Verständnis üben. Nicht zu schnell zählen!

Geeignete Spiele:

- Nimm dir Geld S. 54
- Das Tierspiel S. 15
- Bananenbüschel S. 23
- Rechts und links S. 30
- Schatzsuche S. 37
- Lauf, Häschen lauf S. 38

Ordnungszahlen

Ordnungszahlen dienen dazu, einem Element einer Gruppe oder Menge einen bestimmten Platz zuzuweisen (der erste, der dritte usw.). Sie werden immer dann geübt, wenn die Ordnung eines Spiels erklärt wird. Man kann Ordnungszahlen benutzen, wenn man zeigt, in welcher Reihenfolge die Spielkegel zu setzen sind, bei Suchspielen, indem man die Reihenfolge der Spieler benennt, nach dem Spiel, wenn man den Gewinner feststellt. Sätze wie diese: »Bernd fand den ersten Pfennig, wer wird den zweiten finden?« – »Jetzt ist noch der dritte übrig« – »Das ist das zweite Mal, daß Hans gewonnen hat« – »Du bist der erste, Bettina ist die zweite« usw. sollten möglichst oft gebraucht werden.

Geeignete Spiele:

- Der letzte Pfennig S. 55
- Dominoreihe S. 17
- Der versteckte Würfel S. 13
- Der versteckte Dominostein S. 16
- Wo ist der Joker? S. 20

Paarweise Zuordnung

Jedem Element einer Menge wird ein Element einer anderen Menge zugeordnet. Die paarweise Zuordnung kann immer dann geübt werden, wenn Spielmarken an Spieler ausgegeben werden, Stühle verteilt werden, jeder eine bestimmte Menge von Karten bekommt. Die Kinder müssen begreifen lernen, daß paarweise Zuordnungen immer gleich große (»gleichmächtige«) Mengen erforderlich machen. Wenn man absichtlich eine Zahl von Spielmarken ausgibt, die nicht aufgeht, so daß ein Kind keine bekommt oder etwas übrigbleibt, und wenn der Fehler dann laut diskutiert wird, wird der Sinn der Zuordnungen besonders offensichtlich.

Geeignete Spiele:

- Das Wegnehmspiel S. 55
- Früchte pflücken S. 25
- Mäusejagd S. 29
- Herzchen finden S. 23
- Laubfroschspiel S. 39
- Wer hat fünf Herzen S. 28

Münzen erkennen

Die Kinder lernen schnell, Münzen zu unterscheiden, wenn sie oft genug ins Spiel gebracht werden. Man sollte die Münzen in der Reihenfolge ihres wachsenden Wertes in das Spiel einführen. Wenn das langsam und deutlich erklärend geschieht, lernen die Kinder zuerst in Ordnungen wie »mehr als«, »weniger als« und »viel mehr als« zu denken, lernen also den relativen Wert des Geldes kennen und werden dann schließlich auch den absoluten Wert sowie die Benennungen der Münzen kennenlernen. Man muß dann allerdings auch die Alltagsbegriffe der Münzen möglichst oft verwenden (Groschen, Zehner usw.).

Geeignete Spiele:

Der versteckte Würfel S. 13
Triff das Richtige S. 32
Geld im Becher S. 44
Räuber und Polizei S. 45

Zahlwörter

Das sprachliche Ausdrucksvermögen sollte mit der Entwicklung der oben genannten Fähigkeiten Hand in Hand gehen. Bis zum Schuleintritt muß das Kind aus dem Wortschatz der Zahlwörter wenigstens solche des Vergleichs und der Zuordnung kennen.

Allgemeine Zahl- und Ordnungswörter

Brauchbare Sätze zum Lernen der Zahlwörter sind z. B.:

Wie *viele* hast du?

Wir wollen einmal *zählen*.

Jetzt spielen wir noch *zweimal*.

Immer *ein* rotes unter *ein* blaues legen!

Ich lege meine *neben* deine.

Ich habe *genauso viele* wie du!

Wieviel haben wir *zusammen*?

Jeder bekommt *eins*!

Wir setzen uns in eine *Reihe*, in einem *Kreis*.

Besonders zu beachten sind Wörter, die Form und Farbe betreffen.

Wörter des Vergleichs

Besonders häufig werden diese Wörter verwendet, wenn es ums Gewinnen geht.

Peter hat *mehr* Steine als Hans.

Sabine hat am *meisten*.

Karin hat am *wenigsten*.

Er hat das *längste* Hälmlchen.

Du hast das *kürzeste*.

Farben und Formen

Beim Formenwettbewerb lernen die Kinder z. B. die runden Formen kennen. Damit wissen sie aber noch lange nicht, daß auch ein Tisch rund ist. Ebenso schnell lernen die Kinder eine Farbe im Spiel, ohne jedoch die gleiche Farbe auch im Raum wahrzunehmen. Man muß ihnen daher Aufgaben stellen, in denen sie eine bestimmte Farbe oder Form an vielen anderen Gegenständen beziehungsweise in anderen Größenordnungen wiedererkennen sollen. Sehr einfach ist das mit diesem Spiel »Ich sehe was, was du nicht siehst . . .«

Die Spieler sollten auch Spielmaterial vergleichen oder aufpassen, wer am längsten für eine Runde braucht, wer am meisten Karten gesammelt hat usw. Man kann z. B. auch vergleichen lassen, wer am höchsten springt, den größten Schritt macht, am längsten den Atem anhalten kann. Wo immer ein Kind spontan ein vergleichendes Zahlwort gebraucht, sollte es deutlich für alle anderen wiederholt werden. »Hans sagt, er hat die meisten Steine. Wir wollen mal zählen und sehen, ob er wirklich die meisten hat!«

Geeignete Spiele:

Herzchen finden S. 23

Das Punktespiel S. 24

Farbige Formen S. 33

Sternenreise S. 35

Räuber und Polizei S. 45

Rot und Blau S. 22

Halt und weiter S. 42

Wer hat fünf Herzen? S. 28

ALPHABETISCHES VERZEICHNIS
DER SPIELE

Apfelspiel	36
Armer Peter	49
Aschenputtel	47
Auf einen Blick	56
Bananenbüschel	23
Bilderspiel	21
Bunter Obstkorb	23
Das Pärchenspiel	25
Das Punktespiel	24
Das Tierspiel	15
Das Uhrenspiel	19
Das Wegnehmspiel	55
Der dumme Hans	44
Der letzte Pfennig	55
Der Rattenfänger	50
Der verlorene Hund	15
Der versteckte Dominostein	16
Der versteckte Würfel	13
Die geheimen Drei	22
Die Glückszahl	49
Die Uhr bleibt stehn	53
Dominoreihe	17
Dominozahlen suchen	18
Dominozahlen wettsuchen	18
Dreh dich um	43
Ein Pfennig – kein Pfennig	14
Farbige Becher	46
Farbige Formen	33
Form- und Farbwettspiel	34

Ravensburger Bücher und Spiele

zur Anregung und Förderung produktiver Intelligenz für Vorschul- und erstes Schulalter.

Spielen Sehen Denken

Spielen Sehen Lesen

Spielen Sehen Rechnen

3 pädagogische Sonderreihen der Ravensburger Spiel- und Spaßbücher, deren Hefte jeweils locker aufeinander aufbauen, aber auch einzeln zu benutzen sind.

Farben und Formen

Ein Lotto für das Erkennen von Farben und geometrischen Grundformen und zur Förderung von Konzentration und Beobachtungsgabe.

Didacta-Puzzles

Am See

Auf dem Bauernhof

Beim Einkaufen

Blumenstrauß

Lesepuzzle

Straßenverkehr

Die Kinder lernen größere Sinnzusammenhänge kennen und werden zum Beobachten, Fragen und Erzählen angeregt.

Ravensburger Bücher und Spiele bekommen Sie in Buch- und Spielwarenhandlungen. Dies ist nur eine kleine Auswahl unseres Programms für das Vorschulalter. Der Prospekt »Ravensburger Lernspiele und Bücher« gibt Ihnen ausführliche Informationen. Bitte fordern Sie ihn an beim OTTO MAIER VERLAG Ravensburg, 798 Ravensburg, Postfach 1860.

Otto Maier Verlag Ravensburg

