

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Ideen für Kooperationen zwischen Grundschule und Kindertagesstätte	5
Memo-Spiele	7
Buchstaben-Memo-Spiel	8
Zahlen-Memo-Spiel	16
Quartett- und Schwarzer-Peter-Spiele	21
Buchstaben-Quartett	23
Zahlen-Quartett	32
Welcher Buchstabe fehlt?/Welche Zahl fehlt?	37
Welcher Buchstabe fehlt?	39
Welche Zahl fehlt?	40
Anlaut/Menge-ärgere-mich-nicht	42
Anlaut-ärgere-mich-nicht	43
Menge-ärgere-mich-nicht	44
Buchstaben- und Zahlen-Baumeister	45
Buchstaben-Baumeister	46
Zahlen-Baumeister	48
Die verflixte 10, 15 oder 20	49
Buchstaben- und Zahlen-Lotto	50
Buchstaben-Lotto	51
Zahlen-Lotto 1–10	53
Zahlen-Lotto 11–20	56
Buchstaben- und Zahlen-Bingo	58
Lachgesichter fix zählen	60

Vorwort

Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren wollen Buchstaben und Zahlen entdecken, sie möchten Schreiben, Lesen und Rechnen lernen! Und gerade in der Grundschule gehören zu den ersten, wichtigsten Lernzielen die optische und akustische Lautanalyse bzw. die Zuordnung von Zahlen und Mengenwerten sowie das Schreiben von Buchstaben und Zahlen. Aber wie kann man die Kinder auf den Schriftspracherwerb in der Schule vorbereiten, die einzelnen Leistungsstände von Schulanfängern zusammenführen oder die neu erlernten Formen sichern und dabei die Lust am Entdecken und Lernen erhalten, vielleicht sogar fördern?

Mit den Spielen dieser Sammlung werden die Kinder an die Grundlagen herangeführt, denn sie üben beim Spielen:

- Laute hören, wiedererkennen und heraushören
- Laute mit Buchstaben verknüpfen
- Groß- und Kleinbuchstaben verknüpfen
- Buchstaben wiedererkennen
- gleiche Mengen unabhängig von Anordnung und Größe verknüpfen
- Mengen mit Zahlen verknüpfen
- Zahlen wiedererkennen

Zu allen Spielen gibt es eine Spielanleitung. Sie können die Spiele auf farbigen Karton kopieren oder/und laminieren und anschließend ausschneiden. Bewahren Sie jedes Kartenspiel am besten in einer Klarsichthülle auf oder/und umwickeln Sie die Spielkarten mit Gummibändern. Die Spiele sind in der Stationen-, Frei- oder in der Wochenplanarbeit sowie im Förderunterricht schnell und einfach einsetzbar.

Auf der Seite der Spielanleitung sehen Sie, welche Schwierigkeitsstufe das Spiel hat: „Vogel“ = leicht, „Katze“ = mittel oder „Pferd“ = schwer. So wird Ihnen die Auswahl eines Spiels, das dem Leistungsniveau einer bestimmten Schülergruppe entspricht, erleichtert.

Als sinnvolles Ergänzungsmaterial für die Kinder bieten sich zwei Arbeitshefte zum Üben an:

1. Mein erstes Buchstaben-Entdecker-Heft (Auer Verlag, Bestell-Nr. 06924)
2. Mein erstes Zahlen-Entdecker-Heft (Auer Verlag, Bestell-Nr. 06925)

Auch Kooperationen zwischen Grund- und Vorschülern mithilfe der Spiele in diesem Buch, aber auch kleinen Projekten und Aufgaben können die Vorfreude auf und die Freude an Schule fördern. So werden Erstklässler zu Spielkameraden und Helfern und bereiten die Vorschüler spielerisch auf die Grundschule, auf das Lernen von Buchstaben/Lauten und Zahlen/Mengen bzw. das Schreiben- und Rechenlernen vor. Einige Ideen für Kooperationsprojekte, Spiele und Aufgaben zwischen Grundschule und Vorschule finden Sie auf den Seiten 5–6.

Viel Spaß mit der Spielesammlung wünscht

Bernd Wehren

Ideen für Kooperationen zwischen Grundschule und Kindertagesstätte

Hinweis: Sie können diese Projekte auch nur mit Ihrer Grundschulklasse bzw. Vorschulgruppe durchführen – also nicht als Kooperationsprojekt.

Das Abc und 123 fühlen und gestalten:

Die Grundschüler legen eine der vorbereiteten Buchstabenkarten mit Anlautbildern oder eine Ziffernkarte von 0–9 auf den Tisch. Die Vorschüler legen sich auf den Boden und bilden mit ihren Körpern den entsprechenden Buchstaben oder die Ziffer. Als Variante können die Vorschüler mit Stiften den Buchstaben oder die Ziffer nachlegen.

Mithilfe von Buchstabenkarten mit Anlautbildern oder Ziffernkarten schreiben die Grund- und Vorschüler abwechselnd Buchstaben oder Ziffern mit einem Finger auf den Rücken des anderen Kindes. Errät das Kind den Buchstaben oder die Ziffer?

Die Grund- und Vorschüler gestalten gemeinsam Anlautbilder oder ein Anlautheft bzw. Zahlenheft. Sie malen ein A3-Anlautbild/Zahlenbild oder sie malen zu jedem Anlaut/jeder Ziffer ein A5-Bild. Die A5-Bilder werden anschließend zu einem Heft oder Leporello zusammengeklebt.

Die Grund- und Vorschüler basteln gemeinsam ein Angelspiel mit Buchstaben-/Anlaut-Karten oder Zahlen-/Mengen-Karten, Magneten, Büroklammern, Schnüren und einem großen Karton.

Die Grund- und Vorschüler malen gemeinsam ein Bilderbuch zum Thema „Welche Buchstaben/Zahlen kennen wir?“

Die Grundschüler malen mit Kreide Buchstaben und Ziffern auf den Hof. Die Vorschüler laufen nun über die Buchstaben- oder Ziffernlinien. Wer ist der schnellste Läufer?

Ein Grundschüler tippt einem Vorschüler mit dem Finger mehrfach auf den Rücken. Wie oft hat er getippt?

Die Grundschüler malen mit den Vorschülern kleine Rechengeschichten-Bilder, z. B. 2 Vögel im Nest und 1 Vogel fliegt dazu ($2 + 1$) oder 3 Bonbons sind in einer Tüte und 1 Bonbon wird gegessen ($4 - 1$)

Die Grundschüler erfinden, malen und basteln mit den Vorschülern eine Formen- (Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck), Buchstaben- oder Zahlen-Geschichte.

Das Abc und 123 schmecken und riechen:

Die Grundschüler bringen Lebensmittel mit in die Kindertagesstätte/Vorschule. Buchstabenkärtchen mit Anlautbildern können die Grundschüler entweder vorbereiten oder mit den Vorschülern zusammen gestalten. Nun wird mit verbundenen Augen an den Lebensmitteln gerochen. Dann werden die Lebensmittel verkostet – evtl. sogar blind – und der Name und Anlaut gesagt und dem Buchstabenkärtchen zugeordnet.

Jeder Vorschüler erhält einen Löffel und bekommt die Augen verbunden. Die Grundschüler legen eine bestimmte Anzahl (1–5) Erbsen oder Reiskörner auf den Löffel. Dann stecken sich die Vorschüler den Löffel in den Mund und versuchen, die Anzahl der Erbsen oder Reiskörner mit der Zunge zu ertasten. Spucknapf bereithalten!



Das Abc und 123 hören und sehen:

Die Grundschüler bringen Bilderbücher mit und lesen den Vorschülern vor.

Die Grund- und Vorschüler gehen gemeinsam auf Buchstaben- und Zahlen-Jagd. Sie finden bestimmte Buchstaben und Zahlen in alten Zeitungen, Prospekten ... und kreisen sie ein.

Die Grund- und Vorschüler gestalten gemeinsam ein Buchstaben- und Zahlen-Bild. Sie finden große Buchstaben und Zahlen in Zeitungen, schneiden sie aus und kleben sie auf ein Plakat.

Wie oft klopft der Grundschüler auf den Tisch? Die Vorschüler raten die Zahl.

Ein Grundschüler hat 5 Erbsen. Hinter seinem Rücken verteilt er nun die 5 Erbsen in beiden Händen und zeigt einem Vorschüler eine geöffnete Hand, z. B. mit 3 Erbsen. Nun muss der Vorschüler erraten, wie viele Erbsen in der anderen Hand sind (2 Erbsen).

Das Abc und 123 erzählen, schreiben und lesen:

Die Grund- und Vorschüler malen und schreiben gemeinsam einen Brief an einen Freund, die Eltern oder Großeltern.

Die Grund- und Vorschüler schreiben die Buchstaben und Zahlen auf Tafeln, Tapeten oder in den Sand.

Eine Tasche dient als Buchstaben-Tastsack. In ihr befinden sich verschiedene Gegenstände zu einem oder zu mehreren Buchstaben. Die Vorschüler müssen die Gegenstände ertasten und benennen, bevor sie sie herausholen.

Die Grund- und Vorschüler stellen Buchstaben- und Ziffern-Stempel aus Kartoffeln her (Kartoffeldruck) und bedrucken Papier mit den gefärbten Stempeln.

Die Grund- und Vorschüler erfinden gemeinsam Abc-Quatschsätze, z. B.: Alle Affen angeln Ananas.

Die Grund- und Vorschüler schreiben und malen gemeinsam eine Flaschenpost oder eine geheime Nachricht.

Die Grund- und Vorschüler schreiben und malen gemeinsam Buchstaben- und Zahlen-Bilder, z. B.: Igel-Bild bestehend aus „l“ und „i“, das Gespenst-Bild aus „G“ und „g“, das 1-Bild aus 1 ...



Memo-Spiele

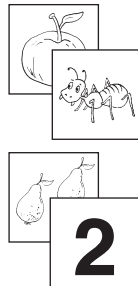


leicht

Memo-Spiele sind einfache, bekannte und beliebte Kartenspiele für Kinder. Es sind Merk- und Konzentrationsspiele. Die Kinder lernen u. a., Laute mit Buchstaben und Mengen mit Zahlen zu verknüpfen, was für den Schreib-, Lese- und Rechenlernprozess enorm wichtig ist.

Material:

- Jeweils einen Kartensatz einer Seite, also z. B. „Buchstaben-Memo-Spiel Laut + Laut (1)“ (S. 8) benutzen.
- Je nach Geschicklichkeit der Kinder können die Seiten auch auf DIN A3 kopiert und vor dem Laminieren farbig ausgemalt werden.



Tipps und Ideen zum Einsatz:

- Auf den Leerkärtchen der Spiele 3, 4, 7 und 8 können weitere Buchstaben bzw. Lautgruppen ergänzt werden, z. B. ss und ß, schl, schm, schn.
- Die Anlautbild-Kärtchen können auch für ein Spiel „Wie viele Silben?“ benutzt werden. Der gemischte Kartenstapel wird in die Mitte gelegt. Ein Spieler dreht eine Karte um. Wer die richtige Silbenanzahl des Wortes ruft, erhält die Karte. Wer hat als Erster vier Karten?
- Statt alle Buchstaben des Alphabets in einem Spiel zu verwenden, können auch nur die Vokal-Kartenpaare, die Lautgruppen-Kartenpaare oder aber die Kartenpaare mit für bestimmte Schüler schwierigen Buchstaben für ein Spiel benutzt werden. Natürlich kann und soll die Anzahl der Bildkartenpaare dem Leistungsvermögen der Kinder angepasst werden.

Memo-Spiel



Spieler: 2 bis 4

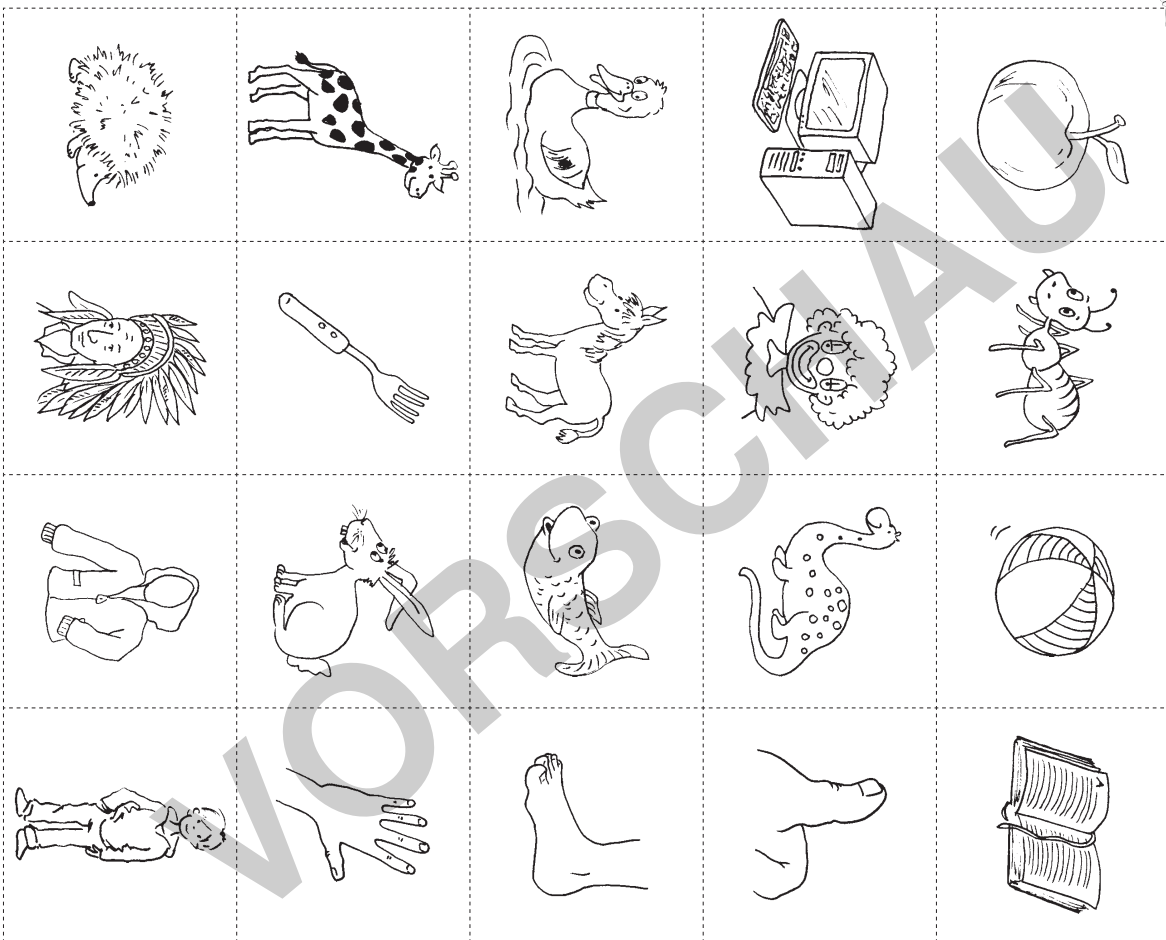
Spielregeln:

1. Die Kartenpaare werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt.
2. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Karten auf.
3. Passt das Kartenpaar zusammen, darf er es behalten und nochmals zwei Karten aufdecken.
4. Passen sie nicht zusammen, werden die Karten wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

5. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielende:

6. Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Kartenpaar aufgedeckt wurde.
7. Sieger ist der Spieler mit den meisten Paaren.

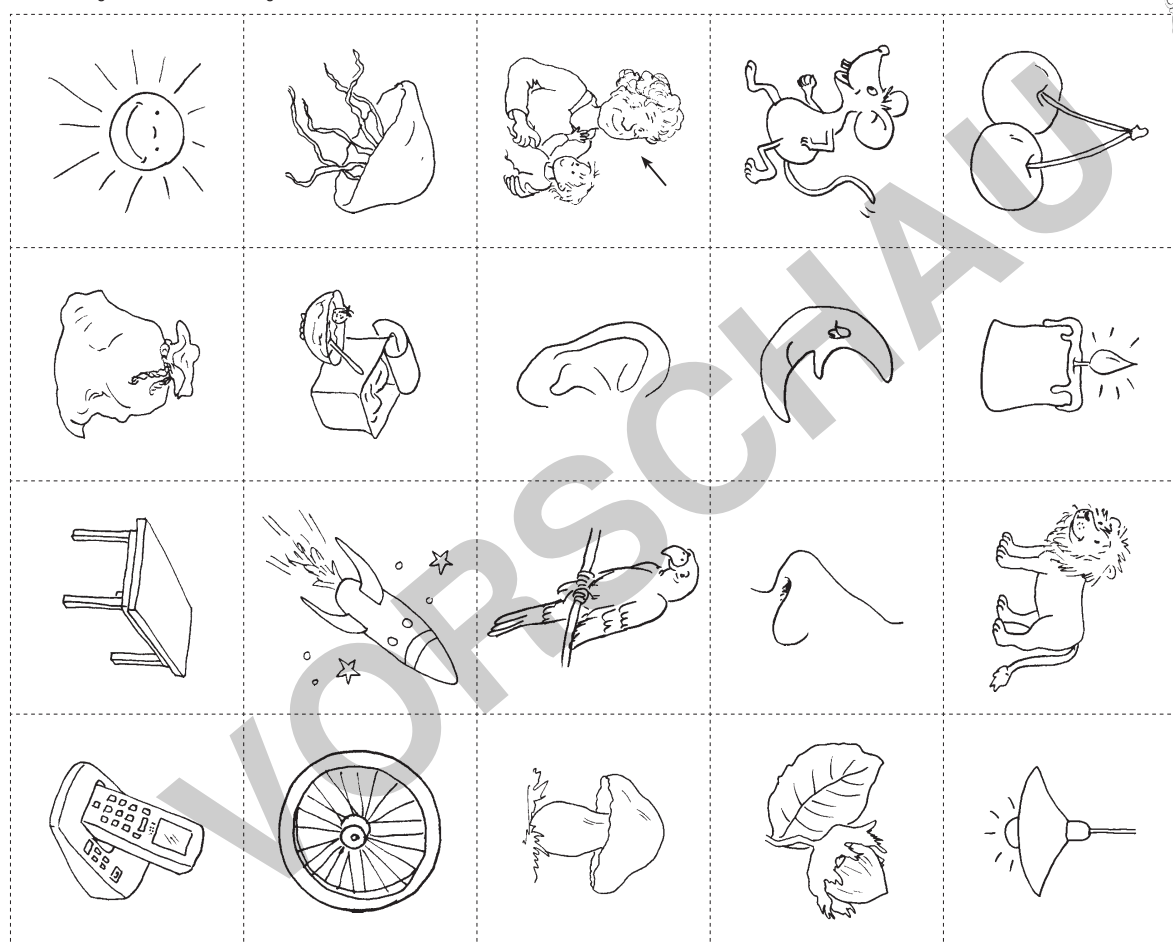


Bernd Wehren: Buchstaben und Zahlen entdecken
 © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

1

Buchstaben-Memo-Spiel
 Laut + Laut (1)

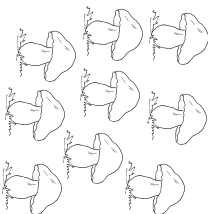

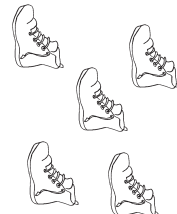



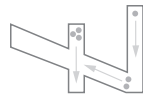



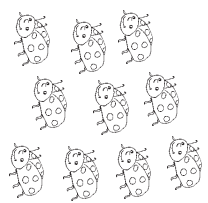
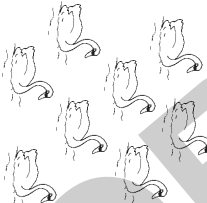


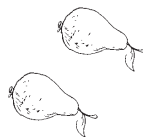
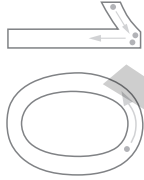


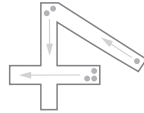
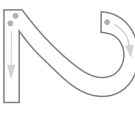




2

Buchstaben-Memo-Spiel
Laut + Laut (2)



11

Zahlen-Memo-Spiel
Menge + Zahl (1)



Bernd Wehren: Buchstaben und Zahlen entdecken
© Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Donauwörth

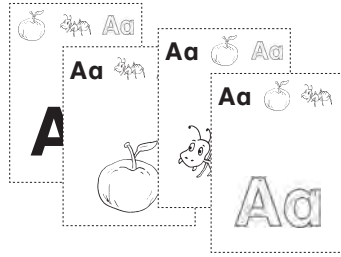
Quartett- und Schwarzer-Peter-Spiele



Quartett- und Schwarzer-Peter-Spiele sind bekannte und beliebte Kartenspiele für Kinder. Die Regeln sind nicht allzu schwer. Beim Buchstaben-Quartett

lernen die Kinder, vier zusammengehörige Buchstabenkarten nach bestimmten Kriterien zu sammeln: Groß- und Kleinbuchstabe, Schreibrichtung und Anlaut. Dabei verknüpfen sie diese vier Elemente und lernen so den Buchstaben sicher kennen.

Beim Zahlen-Quartett sammeln die Schüler vier zusammengehörige Zahlenkarten nach bestimmten Kriterien: Zahl, Schreibrichtung und zwei verschiedene Mengendarstellungen. Auch hier lernen sie durch das Verknüpfen der vier Elemente die Zahl sicher kennen.



Material:

- Spiele 14 (S. 22–31) und 15 (S. 32–36) jeweils 1-mal kopieren, laminieren und zuschneiden.

Tipps und Ideen zum Einsatz:

- Es empfiehlt sich, aufgrund der großen Karten-Anzahl, drei Quartett-Spiele herzustellen: Spiel 1 mit allen A- bis P-Karten, Spiel 2 mit allen Q- bis Ü-Karten und Spiel 3 mit allen Lautgruppen.
- Es empfiehlt sich außerdem, mit einer bestimmten Quartett-Anzahl zu spielen, z. B. nur Selbstlaut- und Umlaut-Quartette = 8×4 Karten = 32 Spielkarten oder nur die Zahlen von 1 bis 10 = 10×4 Karten = 40 Spielkarten.

Quartett

Spieler: 3 bis 6



Spielregeln:

1. Die Quartettkarten werden gemischt und reihum an alle Mitspieler verteilt, bis keine Karte mehr übrig ist.
2. Der jüngste Spieler beginnt. Er fragt einen Mitspieler seiner Wahl nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt.

Beispiele:

Hast du den Groß- und Kleinbuchstaben von ...?

Hast du den Groß- und Kleinbuchstaben mit Schreibrichtungspfeilen von ...?

Hast du ein Anlautbild vom Buchstaben ...?

Hat der Angesprochene die Karte, so muss er sie dem Frager überlassen.

3. Der Spieler fragt solange, bis der Gefragte eine der geforderten Quartettkarten nicht besitzt. Nun ist der erfolglos angesprochene Spieler an der Reihe.
4. Hat ein Spieler ein Quartett (vier zusammengehörige Spielkarten) zusammen, legt er sie offen vor sich auf den Tisch.

Spielende:

5. Das Spiel ist beendet, wenn alle Quartette abgelegt sind.
6. Sieger ist, wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat.

Schwarzer Peter

Spieler: 2 bis 6

Spielregeln:

1. Die Spieler legen 20 zusammengehörige Paare und einen „Schwarzen Peter“ offen auf den Tisch. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.
2. Die Karten werden gemischt und reihum an alle Mitspieler verteilt, bis keine Karte mehr übrig ist. Findet ein Spieler in seinen Spielkarten ein Quartett, so legt er dieses gleich offen auf den Tisch.
3. Der Spieler mit den meisten Karten zieht nun aus den verdeckten Karten seines linken Nachbarn eine Karte und steckt sie zu seinen Karten. Kann er mit dieser Karte ein Quartett bilden, so legt er dieses ab.

Passt die Karte nicht, steckt er sie zu seinen anderen Karten.

4. Nun ist der linke Nachbar an der Reihe und spielt in gleicher Weise.
5. Der „Schwarze Peter“ wird nie abgelegt.

Spielende:

6. Das Spiel ist beendet, wenn alle Quartette abgelegt und ein Spieler als einzige Karte den „Schwarzen Peter“ in der Hand hält.
7. Dieser Spieler bekommt einen schwarzen Punkt auf die Stirn.
8. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat.

Schwarzer Peter



Schwarzer Peter



Schwarzer Peter



Schwarzer Peter



Üü

