

# Lernen ist immer & überall

Tolle Spielideen für Familien



## **Liebe Eltern, liebe Kinder, liebe Familien, lasst uns gemeinsam spielen!**

Spielen ist ein „Alleskönner“. Spielen bedeutet, gemeinsam etwas zu erleben, es schafft Nähe und ist die **Grundlage für den Aufbau von Beziehungen**.

Kinder lernen spielend. Sie erforschen bereits in ganz jungen Jahren lustvoll ihre Welt durch das Spiel. Diese Neugier und begeisterte Spielfreude können lebenslang erhalten bleiben. Lernen und Spiel können sich wunderbar ergänzen. Durch das Spiel entwickeln Kinder grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Erobern der Welt.



Spielen heißt, sich auseinanderzusetzen, gemeinsam zu lachen, entspannt und fröhlich zu sein. Also lassen Sie sich ganz einfach zum gemeinsamen Spielen inspirieren: **Spielen tut auch Eltern gut!**

Für Sie haben wir eine **Sammlung mit Spielideen** zusammengestellt, die sich schnell in den Alltag integrieren lassen und keiner großartigen Vorbereitung bedürfen. Diese Sammlung beinhaltet Ideen zu den Bereichen: **Bewegung, Sprache, Schreiben & Lesen, Vorlesen** und **Zahlen**.

Einige dieser Ideen haben wir seit April 2020 auf der Homepage des Magdeburger Familienmagazins **ottokar**<sup>1</sup> veröffentlicht. Schauen Sie dort gern nach, es gibt noch mehr zu entdecken.



Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Durchstöbern der Broschüre und beim gemeinsamen Ausprobieren!

### **Es grüßen Sie herzlich**



Michaela Rink

Sandy Franke-Muschall

Debora Diehl

Christiane Jaeger

<sup>1</sup>Magdeburger Familienverlag UG (o. J.): <https://www.ottokar.info/topics/alpha-elementar-plus/> (01.02.2021).





# BEWEGUNG



## GIB MAL HER!



*Ziel dieses kleinen Geschicklichkeitsspiels ist es, Gegenstände auf verschiedene Art und Weise weiterzugeben und ans Ziel zu bringen.*

### So geht's ...

Zuerst wählen Sie gemeinsam ein paar Gegenstände aus, die weitergegeben werden sollen. Diese sollten nicht zu schwer und nicht zu groß sein. Wählen Sie davon eine Sache aus und setzen Sie sich nebeneinander. Nun wird bestimmt, welches Körperteil (z. B. Ellenbogen, Füße, verschiedene Finger, Knie, Fersen, Unterarme, Handrücken) den Transport übernimmt. Der für diese Runde ausgewählte Gegenstand wird von einer Person zur nächsten weitergegeben.



**Personenzahl: mind. 5 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**



**Material: kleine, leichte Gegenstände wie Becher, Ball oder Löffel**

**Ziele: Steigerung der Geschicklichkeit, Kennenlernen und Beherrschen des Körpers**



## AUF DIE FÜßE GETRETEN



*Bei diesem Spiel wird der Orientierungssinn angeregt.  
Wohin trägt der/die Erwachsene das Kind?*

### *So geht's ...*

Socken und Schuhe aus, die Augen verbinden und schon geht es los. Stellen Sie das Kind auf Ihre Füße. Das Gesicht zeigt dabei nach vorn. Bewegen Sie sich gemeinsam vorwärts durch das Zimmer, die Wohnung oder den Garten. An einem Punkt bleiben Sie stehen und das Kind errät, wo gestoppt wurde. Es ist hilfreich, wenn Sie die Bewegungen dabei besprechen, z. B. die Richtungen (vorwärts, rückwärts, links oder rechts), die Anzahl der Schritte oder wo man sich gefühlt gerade befindet. Vielleicht äußert das Kind Vermutungen. Fragen Sie genauer nach. Woran erkennst du den Ort? Was riechst du? Ist dir warm oder kalt? Was hörst du?



**Personenzahl: 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**



**Material: ein Tuch zum Verbinden der Augen**

**Ziele: Anregung des Gleichgewichts, des Vorstellungsvermögens und der Orientierung im Raum**

# DAS KASTANIEN- MÄNNLEIN



*Eine Geschichte zum gemeinsamen Wohlfühlen.  
Es wird gelauscht und gefühlt.*

## So geht's ...

Suchen Sie sich ein ruhiges und gemütliches Plätzchen. Eine Person legt sich bequem auf den Bauch. Die andere erzählt eine Geschichte. Dazu nimmt sie in jede Hand eine Kastanie und lässt diese entsprechend des Textes über den Rücken wandern. Drücken Sie nur so stark auf, wie Sie es selbst gut finden würden. Und wenn gerade keine Kastanien oder Nüsse greifbar sind, dann einfach die Finger über den Rücken des anderen laufen lassen. Nutzen Sie die Geschichte „Das Kastanienmännlein“ oder ergänzen und verändern Sie die Geschichte nach Ihren eigenen Vorstellungen.



**Personenzahl: 2 | Alter: ab 2 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**



**Material: Kastanien oder Nüsse | Ziele: Anregung der Feinmotorik und des Körpergefühls, Verfeinerung der Auge-Hand-Koordination, genaues Zuhören, Entspannung**

# DAS KASTANIENMÄNNLEIN

(Christiane Straßburg)

Das Kastanienmännlein, blank und fein,  
hüpft vergnügt auf einem Bein.

☆ **ganz leicht über den gesamten Rücken tippen**

Es kullert mit dem frischen Wind  
Querfeldein, es freut sich bestimmt.

☆ **quer über den Rücken und in alle Richtungen schlängeln**

Es kreiselt um die bunten Bäume

☆ **auf dem Rücken „malend“ kreiseln**

Blätter, sie fallen – Herbstsonnenträume

☆ **schwingende Zick-Zack-Linien ziehen, von der Schulter bis zum Lendenwirbel**

Langsam kommt das Männlein zum Stehen,

☆ **eine Spirale von außen nach innen „malen“, dabei langsamer werden**

es kann eine goldene Herbstwiese sehen.

☆ **Längsstriche vom oberen zum unteren Rücken ziehen**

Es ruht sich nun aus, entspannt und voll Wonne

☆ **Kastanie oder Nuss zur Seite legen, Hände ganz ruhig auf den Rücken legen**

genießt nun glücklich die herbstliche Sonne.

☆ **beide Handflächen stark aneinander reiben und dann wärmend auf den Rücken legen, etwas verweilen**



## LASS MAL FÜHLEN



*Bei diesem Spiel wird eine Figur mit verbundenen Augen ertastet und nachgelegt.*

### So geht's ...

Verbinden Sie einem oder einer Mitspielenden die Augen.

Die andere Person legt mit einem Seil eine beliebige Figur (z. B. Dreieck, Viereck...).

Der/Die „blinde“ Mitspielende ertastet diese vorsichtig mit den Händen und legt die Figur mit einem zweiten Seil nach. Ein bisschen schwieriger wird es, wenn man zum ertasten auch mal die Füße benutzt.



Einfacher wird es, wenn im Vorfeld Figuren ausgesucht und besprochen werden.

**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**



**Material: 2 Seile (z. B. Springseile oder Wäscheleine), ein Tuch zum Verbinden der Augen | Ziele: Steigerung des Vorstellungsvermögens, des Tastempfindens und der Handgeschicklichkeit**

## PUDDING MAL ANDERS!



*Kinder lieben es zu Matschen. Mit Farben und anderen Utensilien können sie kunterbunte Spuren auf dem Papier hinterlassen.*

### So geht's ...

Für das Matschen mit Puddingfarbe kann der Untergrund mit Papier ausgelegt werden. Es sollten verschiedene Utensilien, wie flache Schalen, Pinsel, Löffel, Gabeln oder Spachtel bereitgestellt werden. Aber auch Papierstreifen, Konfetti, Äste und andere Naturmaterialien bringen Spaß beim Matschen, Kneten, Malen und Löffeln.

#### **Rezept für die Puddingfarbe**

5 Tassen Wasser, 2 Tassen weißes Mehl, ½ Tasse Zucker und 3 Esslöffel Salz werden miteinander verrührt und alles zusammen in einen Kochtopf gegeben. Die Zutaten werden so lange gekocht bis eine dicke Masse entsteht, die Blasen wirft. Den abgekühlten Pudding in Gläser mit Schraubverschluss füllen und zum Einfärben flüssige Tempera- oder Lebensmittelfarbe hinzufügen.



**Material: Puddingfarbe, verschiedene Utensilien**

**Ziele: Anregung der Feinmotorik und des Körpergefühls, Sammeln von Erfahrungen mit verschiedenen Materialien und Farbe**


## DER FUßBODEN IST TABU

*Von der Tür zum Fenster ohne  
Bodenkontakt?*

### *So geht's ...*

Hier sind Geschick und Erfindungsgeist gefragt. Schaffen die Kinder es, sich von Möbelstück zu Möbelstück zu hangeln und von A nach B zu kommen, ohne den Boden zu berühren? Denken Sie sich gemeinsam aus, von wo nach wo die Kinder sich innerhalb eines Raumes bewegen sollen: von der Tür zum Fenster, vom Sofa zum Regal? Bereiten Sie schließlich zusammen einen Parcour vor. Dazu stellen Sie stabile Möbelstücke und/oder Turngeräte im angemessenen Abstand zueinander im Raum auf. Wichtig ist, dass Kinder die Abstände auch bewältigen können. Und dann geht's auch schon los. Wer schafft den Weg zum Ziel, ohne den Boden zu berühren? Das Spiel funktioniert natürlich auch draußen, verbinden Sie einfach ein paar Gartenmöbel miteinander.



- Personenzahl: 2 – 10 Kinder | Alter: ab 4 Jahren**
-  **Zeit: ca. 10 Minuten | Material: Möbel, Kisten oder verschiedene Turngeräte | Ziele: Steigerung des Selbstvertrauens, des Gleichgewichts und der Koordinationsfähigkeit**





**SPRACHE**

# KOFFER PACKEN



*Bei diesem altbewährten Spiel werden nicht nur Gegenstände eingepackt.*

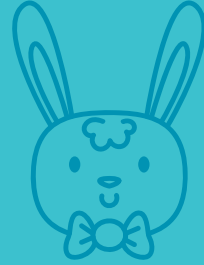
## So geht's ...

Wir fahren in den Urlaub und müssen nur noch die Koffer packen. Nachdem das erste Gepäckstück genannt wurde, werden der Reihe nach weitere Gegenstände aufgezählt, nachdem alle vorher genannten wiederholt werden. „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Handtuch mit.“ – „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Handtuch und ein Buch mit.“ Ein paar Variationen: Geben Sie ein Thema vor, z. B. mit Lebensmitteln. „Ich koche eine Suppe und brauche eine Zwiebel.“ – „Ich koche eine Suppe und brauche eine Zwiebel und Pfeffer.“ usw. Fällt es manchen Kindern schwer die Mehrzahl zu bilden? Dann müssen sie bei dieser Variation immer zwei Dinge einpacken. „Ich packe meinen Koffer und nehme zwei T-Shirts mit.“ Sammeln Sie Wörter mit festgelegtem Anfangsbuchstaben. „Ich packe meinen Koffer und nehme ein **K**uscheltier, eine **K**ette und ein **K**issen mit.“



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 3 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Ziele: Erweiterung des Wortschatzes, Unterstützung der Merkfähigkeit und des Wortgedächtnisses**

## OHREN AUF



*Begeben Sie sich auf eine Geräusche-Safari durch die Wohnung. Können Sie mit geschlossenen Augen ein Geräusch einem Alltagsgegenstand zuordnen?*

### So geht's ...

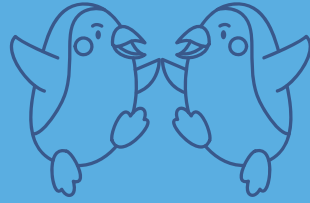
Zuerst sollten alle Gegenstände ausprobiert werden. Lauschen Sie gemeinsam, wie sie sich anhören. Vielleicht können verschiedene Geräusche mit ein und demselben Gegenstand erzeugt werden? Verstecken Sie alle Gegenstände, z. B. hinter einem aufgespannten Regenschirm. Alle anderen sitzen vor dem Versteck ohne etwas zu sehen. Eine Person fängt hinter dem Versteck an. Sie macht ein beliebiges Geräusch, das so oft wiederholt wird, bis den dazugehörigen Gegenstand jemand errät. Die anderen hören zu und versuchen zu erraten, mit welchem Gegenstand das Geräusch gemacht wird. Wer als erstes richtig rät, ist an der Reihe und stellt die nächste Hör-Rätsel-Aufgabe.



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Material: Dinge, die Geräusche machen (Löffel aneinanderschlagen, Papier zerreißen oder durchschneiden, Wasserflasche schütteln usw.) und ein Versteck, z. B. ein aufgespannter Regenschirm**  
**Ziele: Üben des Zuhörens, Unterstützung der Feinmotorik**



## QUIZ FÜR DIE ZUNGE



*Hier wird zum Raten die Zunge genutzt.*

### So geht's ...

Den Apfel mit einem Messer in dicke Scheiben von ungefähr einem Zentimeter schneiden. Nun lassen sich kleine Formen aus den Apfelscheiben schneiden. Schneiden Sie gemeinsam mehrere Quadrate, Rechtecke, Dreiecke und Kreise aus. Wenn noch keine Formen bekannt sind, suchen Sie gemeinsam verschiedene Formen aus. Der/Die Jüngste fängt an, schließt die Augen und streckt die Zunge weit heraus. Ein anderer Spieler oder eine andere Spielerin legt mit einer Gabel oder einem Zahnstocher eine Apfelform auf die herausgestreckte Zunge. Sobald die Zunge im Mund verschwunden ist, dürfen die Augen wieder geöffnet und die Form mit der Zunge im Mund ertastet werden. Ist es ein Quadrat, ein Rechteck, ein Dreieck oder ein Kreis? Sobald es erraten wurde, ist der/die nächste Spieler:in an der Reihe, schließt die Augen und wartet mit herausgestreckter Zunge auf eine nächste Apfelform.



**Personenzahl: 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten**

**Material: Obst oder Gemüse welches sich gut schneiden lässt und schmeckt, z. B. ein Apfel, Möhren oder Gurken, ein Messer**

**Ziele: Stärkung der Mund- und Lippenmuskulatur, Unterstützung der Mundmotorik, Kenntnis geometrischer Flächenformen**



# RAUS BIST DU!



## So geht's ...

Bei Gruppenspielen oder Brettspielen gibt es immer wieder Diskussionen, wer das Spiel beginnen darf. In solchen Situationen helfen Abzählreime. Um etwas Abwechslung in die nächste Abzählrunde zu bringen, haben wir für Sie eine kleine Sammlung an Reimen zusammengestellt.

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht,  
Kasper hat so laut gelacht,  
dass im Haus der Balken kracht.  
Das Haus fällt ein,  
und du musst es sein!

Ein Elefant aus Spanien  
knackt mit dem Po Kastanien.  
Klebt sie wieder zu  
und raus bist du.

Meine Güte, in der Tüte  
saß ein Kater, macht Theater.  
Kam der Bär, macht noch mehr.  
Kam die Maus und du bist raus!

Mein Finger geht im Kreise  
auf eine kurze Reise.  
Und bleibt mein Finger stehen,  
darfst du gehen.

Hexenhaus und schwarzer Kater,  
Fledermäuse als Berater,  
Hexenmus und Zauberkuss,  
du bist der, der suchen muss!

Hinter Mauern, Bäumen, Hecken  
wollen wir uns jetzt verstecken.  
Bei den Riesen, bei den Zwergen  
wollen wir uns jetzt verbergen.  
Schließet eure Augen zu,  
also komm und suche du!



**Ziele: Üben des Zählens, Unterstützung der Sprachentwicklung und der Merkfähigkeit**

## TABU



*Beim Tabu-Spiel ist es verboten, bestimmte Worte zu verwenden. Bei unserem Spielvorschlag werden verbotene Worte durch Quatschworte ersetzt.*

### So geht's ...

Ein Erwachsener flüstert dem Kind ein Wort ins Ohr, z. B. Fahrrad, Baum, Pizza oder Auto. Das Kind muss nun Sätze bilden, in denen dieses Wort vorkommt, soll es aber durch ein Fantasiewort ersetzen. „Gestern habe ich zum Abendbrot Dingsbums gegessen. Dingsbums ist rund. Am liebsten esse ich Dingsbums mit ganz viel Käse.“ (Pizza) Wer das Wort zuerst erraten hat, ist als nächstes dran.



**Personenzahl: 4 – 10 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Ziele: Erweiterung des Wortschatzes, Bilden von Sätzen, Anregung der Kreativität**





# SCHREIBEN UND LESEN

## WER SCHREIBT DENN DA?



*In diesem Paarspiel werden Wörter oder Bilder erraten.*

### So geht's ...

Bei diesem Spiel bilden immer zwei Spielende ein Team. Eine Person hält den Stift und die andere das Papier. Der/Die Mitspielende mit dem Blatt denkt sich ein Wort aus und hält es geheim. Das Blatt wird unter dem Stift hin- und herbewegt. Es wird versucht, auf diese Weise das Wort zu schreiben. Der/Die Mitspielende mit dem Stift in der Hand darf sich nicht bewegen und muss das entstehende Wort herausfinden. Werden statt der Worte Bilder gezeichnet, können schon Kinder ab vier Jahren mitspielen.

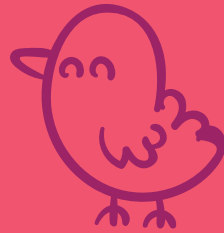


**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**

**Material: für jedes Spielerpaar ein Blatt und einen Stift | Ziele:**

**Unterstützung der Feinmotorik und der visuellen Wahrnehmung**

## BEGRIFFE- BINGO



*Zu einem Oberbegriff werden Wörter gesucht.  
Wer als erstes sechs Treffer hat, gewinnt.*

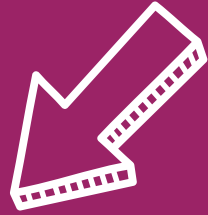
### So geht's ...

Als erstes wird eine Spielleitung bestimmt. Diese kann nach jeder Spielrunde auch wechseln. Jeder/ Jede Mitspielende erhält einen Stift und ein Blatt Papier. Beim Begriffe-Bingo werden Oberbegriffe genutzt. Je nach Alter der Teilnehmenden können das zum Beispiel Mädchennamen, Sportarten, Tiere, Länder, Hauptstädte oder Musikinstrumente sein. Alle schreiben sechs Begriffe zu einem genannten Oberbegriff auf ihre Zettel. Die Spielleitung nennt nun zum Beispiel alle Sportarten, die ihr hintereinander einfallen. Die Spieler:innen kreuzen an, wenn ein passender Begriff genannt wird. Wurden alle sechs Begriffe eines/einer Mitspielenden erraten, ruft er/sie „Bingo“, zeigt den Zettel vor und kassiert den Gewinn!



**Personenzahl: 4 – 10 | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 15 Minuten**  
**Material: einen Stift und ein Blatt für jeden Mitspielenden**  
**Ziele: Erweiterung des Wortschatzes, Schreiberfahrung**

## FRAGE & ANTWORT



*Hier kann es nur lustig werden. Passen Frage und Antwort wirklich zusammen?*

### So geht's ...

Dieses Spiel kann zu zweit und auch mit mehreren Personen gespielt werden. Es sollte stets eine gerade Zahl an Mitspielenden sein. Jede zweite Person erhält ein Blatt Papier. Darauf wird eine heimliche Frage (z. B. Welches Tier hat einen Rüssel?) geschrieben. Niemand darf die Frage sehen. Nun wird das Blatt so geknickt, dass der/die Nächste die Frage nicht lesen kann. Jetzt schreibt der/die folgende Mitspielende eine beliebige Antwort (z. B. Alle Kinder essen gerne Nudeln.) auf den Zettel. Bei zwei Mitspielenden kann jetzt schon aufgelöst werden. Bei mehreren Teilnehmenden werden weitere Antworten notiert und der Zettel immer wieder neu geknickt. Im Anschluss wird laut vorgelesen. Na, passen Fragen und Antworten zusammen?



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Material: einen Stift und ein Blatt bei zwei Mitspielenden, bei mehreren Mitspielenden erhält nur jede:r zweite Mitspielende ein Blatt Papier | Ziele: Erweiterung des Wortschatzes, Schreiberfahrung, Anregung der Phantasie**

## REIM GEMALT

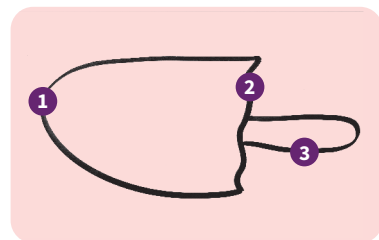


*Zu einem Reim entsteht Stück für Stück ein kleines Bild.*

### So geht's ...

Zeichnen Sie **schrittweise** und sprechen Sie parallel den Vers. Jede:r sollte auf dem eigenen Blatt zeichnen. Je kleiner die Kinder sind, desto größer sollten Stifte und Papierbogen sein. Das entstandene Bild kann ganz unterschiedlich aussehen. Es gibt kein Richtig und Falsch. Wichtig ist es aber, dass die Malbewegung zu dem jeweils gesprochenen Satz passt. Die Geschichte vom Lieblingseis kann gut variiert werden. Je nach Lieblingseis ändert sich die Farbe. Mit rotem Stift: „Deshalb gibt es Erdbeereis.“ Mit braunem Stift: „Deshalb gibt es Schokoeis.“

1. Heute ist es heiß.
2. Deshalb gibt es Eis.
3. Mit einem Stiel ganz unten dran fängt sogleich das Schleckchen an.



**Personenzahl: 2 | Alter: ab 3 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Material: Stift und Papier | Ziele: Anregung der Feinmotorik, Förderung der Sprachentwicklung und der Merkfähigkeit**

## KNOPF- GESCHICHTEN



*Geschichten erfinden macht Spaß, manchmal braucht es dazu nur eine alte Knopfkiste.*

### So geht's ...

Schauen Sie sich die Knöpfe gemeinsam an und lassen Sie die Kinder die Knöpfe sortieren. Suchen Sie nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Wählen Sie einen besonders tollen Knopf aus. Welche Person kann dieser Knopf darstellen?



#### **Hilfreich zur Ideenfindung sind folgende Fragen:**

An welchen Kleidungsstücken wird dieser Knopf befestigt? Was hat der Träger oder die Trägerin dieses Kleidungsstückes wohl erlebt? Welche Farbe hat dieser Knopf? Gibt es Dinge, die mit dieser Farbe verbunden sein können? Erfinden Sie eine Geschichte, in der die zuvor ausgewählten Knöpfe als Darsteller:innen eingebunden sind. Entwerfen Sie gemeinsam ein Geschichtenbild und nutzen Sie dieses als Erzählvorlage. Oder schreiben Sie die Geschichte auf.

**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 3 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten**

**Material: Eine Kiste mit unterschiedlichsten Knöpfen: große, kleine, farbige Knöpfe; Modelle aus Holz, Metall, Ösenknöpfe, Kugelknöpfe, Knöpfe von Jacken, Blusen, Jeans, ... | Ziele: Förderung des Abstraktionsvermögens, Unterstützung des kreativen Denkens, Erweiterung des Wortschatzes durch Nachspielen bekannter sowie Erfinden und Erzählen eigener Geschichten**

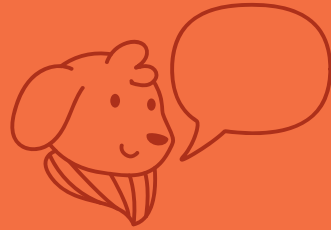






**VORLESEN**

## ERZÄHL MIR EINE GESCHICHTE



*Der Kinderbuchautor Martin Baltscheit hat vor ein paar Jahren eine Anleitung zum Erzählen für die ZEIT kreiert. In Kurzform geben wir Ihnen seine Tipps hier mit:*

### So geht's ...

1. Beginnen Sie mit „Es war einmal“!
2. Machen Sie weiter.
3. Lassen Sie Ihr Kind miterzählen.
4. Reden Sie Unsinn. Kinder lieben Unsinn!
5. Lassen Sie sich von jeder Idee tragen, die Ihrem Kind gefällt.
6. Benutzen Sie ein Erlebnis aus dem Alltag, und schmücken Sie es aus.
7. Singen, weinen, schreien, flüstern, schlucken, husten, krächzen und grunzen Sie! Schämen Sie sich niemals, Ihr Kind liebt Sie ohnehin.
8. Werden Sie zum Schamanen: Nutzen Sie Geschichten, um zu trösten und zu heilen!
9. Erzählen Sie am nächsten Abend die gleiche Geschichte mit einem anderen Ende.
10. Genießen Sie die Freiheit der Lüge, der Übertreibung.
11. Es gibt immer einen Helden, und der braucht ein Problem! Sie machen es dem Helden schwer, lösen am Ende aber das Problem. Ohne Konflikt keine Geschichte.



## VORLESEN – MAL GANZ ANDERS



*Dialogisches Lesen ist eine Mischung aus Vorlesen und Erzählen, bei dem das Buch als Gesprächsanlass dient. Der Text bleibt im Hintergrund.*

### So geht's ...

**Das Wichtigste hierbei ist das Gespräch mit dem Kind.**



Nutzen Sie diese Ideen, um über das Buch oder Bild ins Gespräch zu kommen:

**Erinnerung:** Stellen Sie Fragen, die das Kind dazu auffordern, sich an ein bestimmtes Detail zu erinnern: „Am Anfang hatte der Bär etwas anderes auf dem Kopf, weißt du noch was?“

**Fragen** wie „Siehst du, was auf diesem Bild passiert?“ und „Wohin fliegt der Löwe?“ ermutigen das Kind zum Sprechen.

**Verknüpfung:** „Hast du dich auch schon einmal so geärgert wie das Tier hier?“. Das Kind kann Geschehnisse im Buch mit eigenen Erlebnissen verknüpfen.

**Feedback:** Um das Kind im Weitererzählen nicht zu hemmen, sollten Sie fehlerhafte Äußerungen indirekt korrigieren („Die Katze laufen.“ „Richtig, die Katze läuft. Wohin läuft sie denn?“). Richtige Äußerungen des Kindes können positiv verstärkt werden, wenn Sie zum Beispiel sagen: „Das hast du genau richtig beobachtet und toll erzählt.“

**Erweiterung:** Wiederholen Sie die Äußerung des Kindes und ergänzen Sie diese um zusätzliche Informationen. So erweitert sich nebenbei der Wortschatz. „Der Vogel fliegt.“ „Stimmt, der Vogel fliegt und trifft auf dem Weg bestimmt viele andere Vögel.“

## VORLESEN – NOCH MAL ANDERS



*Es gibt noch weitere Möglichkeiten  
des Vorlesens:*

### *So geht's ...*

- Lassen Sie mal das Kind eine Geschichte zu den Bildern erzählen. Entweder eine ausgedachte Geschichte oder die Erzählung, die schon bekannt ist.
- Denken Sie sich gemeinsam ein Thema aus, malen Sie ein Bild dazu und erzählen Sie sich gegenseitig die Geschichte. Vielleicht schreiben Sie die Geschichte Ihres Kindes auch auf?
- Wie geht es weiter? Hören Sie mitten in einer Geschichte auf und bitten Sie das Kind die Geschichte weiterzuerzählen.
- Wechseln Sie sich ab: Beginnen Sie mit dem Lesen bzw. mit dem Betrachten der Bilder auf der ersten Seite. Anschließend ist das Kind dran usw.



**Weitere Vorlese-Ideen finden Sie hier: <https://www.netzwerkvorlesen.de/vorlesen-aber-wie/vorleseideen/vorlesencorona/> (12.01.2021).**

# LUST AUF EIN HÖRBUCH?



Wir haben Ihnen vier Online-Angebote zusammengestellt, die altersgerechte, geprüfte und kostenfreie (Stream oder Download) Hörspiele und Hörbücher für Kinder präsentieren.

## So geht's ...

### gratishoerspiele.de

sammelt legal erhältliche **Hörspiele und Hörbücher**. Besonders hervorzuheben ist hier die Empfehlungsübersicht nach Altersangaben, begonnen bei **drei bis hin zu zehn Jahren**. Zu dieser Auswahl kommen Sie über den Reiter „Kinder“. Für Dreijährige wird u. a. „*Oh, wie schön ist Panama*“ von Janosch (23 Min.) empfohlen.



### SWR2

Für Kinder im Alter **ab sechs Jahren** bietet der SWR2 Hörspiele wie „*Tim und Nick: Klare Ansage*“ von Thilo Reffert (16 Min.) an.

**Zu finden** ist diese Seite über eine Suchmaschine Ihrer Wahl und der Eingabe „SWR2 Hörspiele für Kinder“.

### Ohrka.de

ist ein hochwertiges **Hörportal** für Kinder, das 150 Hörspiele, Geschichten und Märchen gelesen von namhaften Persönlichkeiten wie Anke Engelke, Katharina Thalbach und Oliver Rohrbeck anbietet. Unterteilt wird in Empfehlungen für Kinder **ab drei, ab fünf, ab acht und ab zwölf Jahren**. Anke Engelke liest z. B. „*Das Dschungelbuch*“ (2 Stunden, 14 Min.) für Kinder ab acht Jahren vor.



### vorleser.net

#### Kindern und Jugendlichen

bietet die Website wunderbar gelesene **Märchen und Geschichten** an. Kennt Ihr Kind schon die „*Geschichte vom Unglückshuhn*“ von Hans Fallada (35 Min.)? Oder das „*Däumelinchen*“ von Hans Christian Andersen (32 Min.)?



## ZAUBER- WORTE



*Gedichte berichten von Heldentaten, beschreiben Ereignisse und benennen Gefühle.*

### So geht's ...



#### **Die Ameisen**

*In Hamburg wohnten zwei Ameisen,  
die wollten nach Australien reisen.  
Bei Altona auf der Chaussee  
Bei Altona auf der Chaussee  
Da taten ihnen die Beine weh.  
So verzichteten sie weise  
Auf den letzten Teil der Reise.*

*Joachim Ringelnatz (1912)*

Lesen Sie ein Gedicht, z. B. „Die Ameisen“ ausdrucksvoll vor. Wiederholen Sie es sooft die Kinder mögen. Machen Sie vor den sich reimenden Worten eine kurze Pause. Findet das Kind den passenden Reim vielleicht schon selbst? Fragen Sie ihr Kind, ob es alles verstanden hat. Suchen Sie gemeinsam nach Erklärungen unbekannter Wörter, Begriffe oder Bezeichnungen.

#### **Dann seien Sie kreativ:**

- Lassen Sie die Kinder ein Bild zum Gedicht malen.
- Vielleicht entsteht zu jedem Vers eine Zeichnung und daraus eine Bildgeschichte.
- Bauen Sie ein Schattenkino. Dazu die einzelnen Figuren auf schwarzes Papier malen, ausschneiden und auf kleine Holzstäbe kleben. Schneiden Sie aus einem Karton ein Fenster aus und kleben Sie Butterbrotpapier hinein. Nach oben bleibt der Karton offen. Stellen Sie den Karton auf den Tisch, mit dem Fenster zum Publikum. Eine (Taschen-)Lampe beleuchtet von hinten das Fenster. Die schwarzen Figuren werden der Erzählung entsprechend geführt und erscheinen dem Publikum.



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 25 Minuten**  
**Material: Karton, schwarzes und weißes Papier, Schere, Stift, Holzstäbe, Taschenlampe | Ziele: Entwicklung der Sprache und der Merkfähigkeit, Ausdrücken von Gefühlen und Emotionen**





**ZAHLEN**

## FLASCHEN- BOWLING



*Eine Bowlingrunde zu Hause: Wer wirft die meisten Flaschen um?*

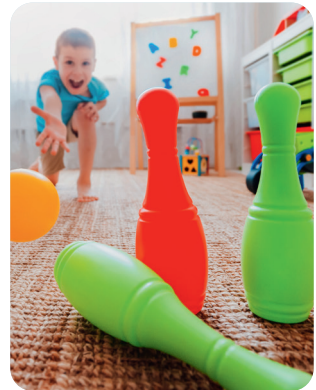
### So geht's ...

Entscheiden Sie zuerst, mit wie vielen Flaschen gebowlt werden soll. Das ist abhängig davon, wie weit das Kind zählen kann. Entscheiden Sie auch, wie viele Schritte zwischen den Flaschen und dem Abwurfpunkt sind. Diese Stelle wird mit dem Klebeband markiert.

Nun werden die Flaschen aufgestellt. Vom Abwurfpunkt aus wird der Ball gerollt und dabei auf die Flaschen gezielt.

Wie viele Flaschen sind umgefallen? Wie viele stehen noch?

Schreiben Sie gemeinsam das Ergebnis auf. Machen Sie Striche oder schreiben Sie die Zahlen auf. Jetzt ist der/die Nächste dran. Die Anzahl der umgeworfenen Flaschen wird ebenfalls notiert. Wer hat die meisten Flaschen umgeworfen?



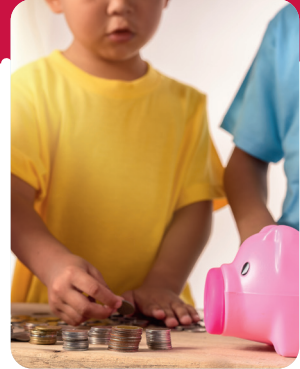
**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Material: bis zu zehn Plastikflaschen, ein Ball, Klebeband zum Markieren | Ziele: Üben des Zählens, erste Einblicke in das Rechnen**

## PLEITE GEIER



*Ziel dieses Spiels ist es, so schnell wie möglich keine Münzen mehr zu haben und so das Spiel zu gewinnen. Gewinner:in ist der Pleitegeier.*

### So geht's ...



**Variante ab 5 Jahren:** Sortieren Sie gemeinsam die Münzen je nach Wert. Verteilen Sie sie nun so, dass jeder:r Mitspielende von jeder Münzsorte die gleiche Anzahl hat. Schon kann gewürfelt werden. Der/Die Erste würfelt z. B. eine Vier und bekommt vom nächsten Spielenden vier Cent. Hier zählt der Wert der jeweiligen Münze. Der/Die Nächste würfelt und fordert die Augenzahl in Cent vom nächsten Mitspielenden ein. Gewinner:in ist, wer zuerst seine Münzen verteilt hat.

**Variante ab 3 Jahren:** Jede:r Spieler:in bekommt die gleiche Anzahl an Münzen. Um einen guten Überblick über die Münzen zu behalten ist es sinnvoll, diese zu strukturieren. Das kann in Form kleiner Zehner-Türmchen sein. Oder die Münzen werden in Fünfer-Würfeln auf den Tisch gelegt. Dann wird gewürfelt. Würfelt der/die Erste z. B. eine Fünf, bekommt diese:r vom Nächsten fünf Geldstücke (unabhängig vom Wert der Münzen). Auch hier gewinnt der Pleitegeier, der all seine Münzen verloren hat.



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 3 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten**  
**Material: viele 1-, 2- und 5-Cent-Münzen und ein Zahlen- oder Augenzwürfel | Ziele: Üben des Zählens, Vergleichen von Mengen, Kennenlernen des Geldes und der Geldwerte**

## 1X1 MAL ANDERS



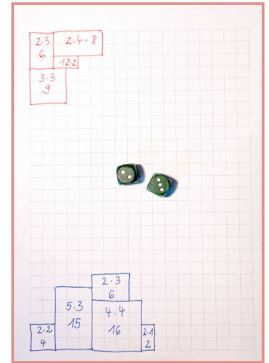
*Die Kästchenjagd kann beginnen.*

### So geht's ...

Das 1x1 ist eine grundlegende Notwendigkeit, ohne die ein mathematisches Denken und Handeln kaum möglich ist.

Dieses Spiel festigt die Aufgaben des kleinen 1x1 und zeigt zudem, wie eine Malaufgabe tatsächlich aussieht.

Dieses Spiel ist ein Paarspiel. Jede:r Mitspielende erhält einen Stift. Der/Die Erste würfelt mit beiden Würfeln. Die Augen beider Würfel ergeben die Malaufgabe. Diese Person zeichnet auf seiner Seite des Blattes die Anzahl der Zahlen in einem Viereck: Für 2x3 also ein Viereck, das zwei Kästchen in der Länge und drei Kästchen in der Breite markiert. In das Viereck wird nun auch die Aufgabe und das Ergebnis eingetragen. Auch Kinder, die das 1x1 noch nicht gelernt haben, können mitspielen. Um das Ergebnis zu erhalten, müssen einfach die Kästchen gezählt werden. Nun wird gewechselt, erneut gewürfelt und gleichermaßen verfahren. Ziel ist es, lückenlos so viele Felder wie möglich aneinander zu bauen und dabei das Blatt mit seiner Farbe zu erobern. Wer konnte sich die meisten Felder sichern?



**Personenzahl: 2 | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 15 Minuten**



**Material: zwei Würfel, ein Blatt kariertes Papier, zwei verschiedenfarbige Stifte | Ziele: Festigung des 1x1, Entwicklung der Vorstellung zur Multiplikation, räumliche Orientierung**

## HAND DRAUF



*Mit unseren Fingern kann man die Zahlen bis zur Zehn zeigen. Wer in diesem Spiel mit seinen Fingern die richtigen Zahlen zeigt, gewinnt.*

### So geht's ...

Als Aufwärmung sitzen sich zwei Kinder gegenüber und zeigen gleichzeitig eine Zahl zwischen eins und fünf mit den Fingern. Ziel ist es, die gleichen Zahlen zu zeigen.

Etwas kniffliger wird es dann, wenn gleichzeitig ein Kind eine Zahl nennt und das andere eine Zahl zeigt. Stimmen die gezeigte und genannte Zahl überein, gibt es einen Punkt für das zeigende Kind. Jetzt wird gewechselt.



Noch schwieriger wird es, wenn alle Finger bis zur Zehn genutzt werden.



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 4 Jahren | Zeit: ca. 5 Minuten**  
**Ziele: Förderung des Zählens und simultanen Erfassens, Vergleichen von Mengen, Benennen von mehr und weniger**

# DAS PASST ZUSAMMEN UND DAS NICHT!



*Kinder lieben es, Dinge zu sortieren.*

## So geht's ...

Kinder machen von Beginn an die Erfahrung, dass es in ihrer Umgebung Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt. Diese Erkenntnis und das Sortieren an sich, sind grundlegende Fähigkeiten, die das spätere Zählen und Rechnen erleichtern.



Man braucht nur unterschiedliche Dinge, die man sortieren kann. Das können verschiedenste Gegenstände sein wie Bausteine, Knöpfe, Spielsachen, Besteck, Stifte, Tiere und tausende Dinge mehr. Zum Einsortieren und Verstauen können Kisten oder Dosen verwendet werden. Lassen Sie die Kinder nach ihren Vorstellungen sortieren. Sprechen Sie darüber, warum so sortiert wurde.

**Jüngere Kinder** sortieren nach einer Eigenschaft. **Älter werdende Kinder** entdecken immer mehr Gemeinsamkeiten. Ein Knopf kann rund sein. Er kann aber auch rund sein, klein und rot.



**Personenzahl: 2 | Alter: ab 2 Jahren | Zeit: ca. 15 Minuten**  
**Material: verschiedenste Dinge zum Sortieren, Behältnisse zum Verstauen | Ziele: Umgang mit Mengen, Erkennen von Eigenschaften, Beobachtungsfähigkeit, Sprachentwicklung**



## SCHNAPP DEN PFANNKUCHEN



*Wer sich beim Plus-Rechnen die meisten Pfannkuchen sichert, gewinnt.*

### So geht's ...

Zeichnen Sie auf die Pappe mit Hilfe der Schablone zwölf Kreise. Schneiden Sie gemeinsam die Kreise aus und schreiben Sie die Zahlen 1 bis 12 darauf. Die Kärtchen werden auf dem Boden verteilt. Jede:r Mitspielende bekommt einen Pfannenwender in die Hand. Nun wird mit beiden Würfeln gewürfelt und die Augenzahlen werden „im Kopf“ addiert. Wer das Ergebnis weiß, hebt mit dem Wender den Pfannkuchen an und legt ihn vor sich. Wer am Ende die meisten Pfannkuchen gesammelt hat, ist Sieger:in.

Noch spannender wird es, wenn alle Zahlen doppelt vorhanden sind. Dazu müssen zwölf weitere Pfannkuchen-Kärtchen hergestellt werden.



**Personenzahl: mind. 2 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 5 Minuten**



**Material: Pappe oder Karton, eine runde Form als Schablone (z. B. einen kleinen Teller), Schere, Stift, für jede:n Mitspielenden einen Pfannenwender, zwei Würfel | Ziele: Förderung der Addition bis zur zwölf, Erkennen von Würfelbild und Ziffern**

Projekt alpha elementar plus  
Roncalli-Haus e. V.  
Max-Josef-Metzger-Str. 12/13  
39104 Magdeburg  
[www.alpha-elementar-plus.de](http://www.alpha-elementar-plus.de)  
[www.facebook.com/alphaelementarplus](https://www.facebook.com/alphaelementarplus)

Das Land Sachsen-Anhalt setzt sich mit der Fach- und Koordinierungsstelle Alphabetisierung und Grundbildung in Sachsen-Anhalt für die Grundbildung Erwachsener ein. Das Projekt alpha elementar plus ist von März 2019 bis Februar 2021 Teil dieses landesweiten Programmes und widmet sich unter anderem der familienorientierten Grundbildung.



**SACHSEN-ANHALT**



EUROPÄISCHE UNION

**ESF**

Europäischer  
Sozialfonds

  
**RONCALLI - HAUS**  
Tagungs- und Gästehaus  
Heimvolkshochschule

