

Spielend zählen

Spielmaterial mit vielfältigen Spielvarianten.

Text und Fotos: Sina Trinkler

Die beiden hier vorgestellten Lernspiele fördern die Handlungsaspekte «Operieren und Benennen» im Kompetenzbereich «Zahl und Variable». Sie lassen sich vielseitig einsetzen: als Freispielangebot, als Posten einer Werkstatt oder während einer Mathematiksequenz.

Zahlenscheibe



Material: Zahlenscheibe mit Mengendarstellungen (1–10), mit Zahlen beschriftete Wäscheklammern, 2 Würfel.

Die Zahlenscheibe enthält auf der einen Seite Mengendarstellungen von 1 bis 10 und auf der anderen von 11 bis 20. So können die Kinder den Zahlenraum selbst wählen.

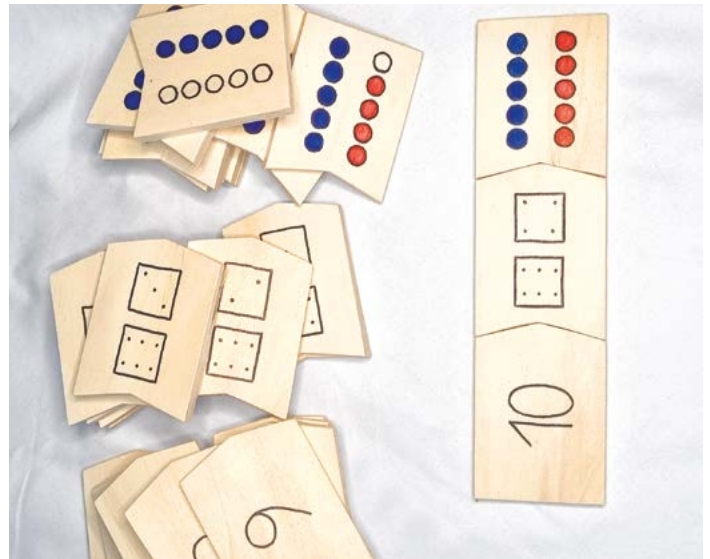
Variante 1 (einzeln): Die Klammern den passenden Sektoren zuordnen.

Variante 2 (einzeln): Mit zwei Würfeln würfeln, Augenzahlen addieren, die passende Klammer an den entsprechenden Sektor stecken. Wenn 11 oder 12 Würfel-Augen liegen, kann das Kind einen Sektor wählen, die richtige Zahl nennen und die passende Klammer anstecken.

Variante 3 (Paar): Einander abfragen. Ein Kind fragt beispielsweise, wie viele Schildkröten in dem Sektor zu sehen sind, und das andere steckt die richtige Klammer an.

Variante 4 (Paar): Würfeln, Augenzahlen addieren und die angezeigte Zahl am richtigen Sektor anstecken. Das Kind, das den richtigen Sektor zuerst gefunden hat, gewinnt.

Zahlenpuzzle



Material: Puzzle-Reihe (Ziffern, Würfelaugen, Punkte von 1 bis 10), 2 Würfel, farbige Wäscheklammern.

Die Spiele können allein, zu zweit oder in Gruppen gespielt werden.

Variante 1 (einzeln): Alle Teile mischen, passende Zahl, Würfelaugen und Punkte zusammensetzen.

Variante 2 (Gruppe): Teile aufteilen (ein Kind nimmt alle Zahlen, eines alle Würfelaugen und eines alle Punkte), ein Kind legt einen Teil aus seinem Vorrat hin und die anderen müssen den passenden Teil aus ihrem Vorrat dazulegen.

Variante 3 (Gruppe): Wie Variante 2, nun bestimmen aber die Würfel, welche Zahlen gelegt werden müssen. Wenn 11 oder 12 Würfel-Augen liegen, kann das Kind selbst eine Zahl bestimmen.

Variante 4 (Gruppe): Wie Variante 2 oder 3, die Schülerinnen und Schüler müssen zusätzlich zu den Puzzleteilen im Kindergarten nach der entsprechenden Menge an Gegenständen suchen (z. B. Perlen, Bauklötze, Bälle, Steine).

Variante 4 (Gruppe): Jedes Kind wählt eine Klammerfarbe. Spielen wie Variante 3. Das Kind, das am schnellsten war (Gegenstände und die richtigen Puzzleteile gefunden), darf eine Wäscheklammer seiner Farbe am richtigen Sektor der Zahlenscheibe anbringen. Wer am Schluss am meisten Klammern seiner Farbe an der Scheibe hat, hat gewonnen.

Sina Trinkler

ist im Abschlussemester des Studiums an der NMS und wird im Sommer ihre erste Kindergartenklasse übernehmen.