

Mit **Max Murrel** durch das Vorschuljahr

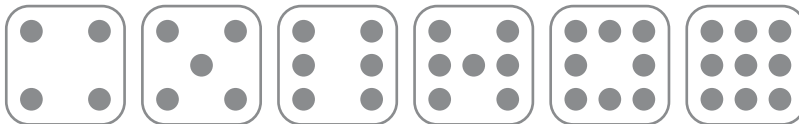


Die Vorschulkiste Mathematik

Spiele für Vorschule, Kindergarten und zu Hause
von Nina und Hendrik Simon

Material

- 9 Murreltierkarten (Anzahlen 1–9) und 9 Apfelkarten (Anzahlen 1–9) – Rückseite blanko
- 9 Steckwürfelkarten (Anzahlen 1–9) – entsprechende Zahl auf der Rückseite
- 9 Steckwürfelkarten (Anzahlen 1–9) – Rückseite blanko
- 8 Karten mit Steckwürfelgebäuden (Anzahlen 3–10) – Rückseite blanko
- farbige Streifen mit Unterteilung – entsprechende Zahl auf der Rückseite
- 48 Plättchen (12 je Farbe) in den Farben Rot, Gelb, Grün und Blau
- 2 Karten mit Quadratgittern (Vorderseite 3 x 3er-Gitter, Rückseite 5 x 5er-Gitter)
- ein normaler Spielwürfel mit den Augenzahlen 1–6
- ein Punktwürfel mit den Augenzahlen 4–9 mit folgenden Anordnungen:



- ein Ziffernwürfel mit den Zahlen 1–10
- Ziffernschablonen für die Ziffern 1–9
- Pappzahlen von 1–9
- 20 rote Steckwürfel

Zusätzlich werden für ein paar wenige Spiele benötigt:

- Sichtschutz (z. B. großes Buch, Tuch, Deckel von einem Schuhkarton ...)
- evtl. roter Wollfaden
- evtl. Handspiegel
- undurchsichtiger Beutel
- Gegenstände mit der Länge 10 cm und 20 cm (z. B. Radiergummi, Stifte, Holzklötzchen ...)

Allgemeine Anmerkungen zur Durchführung der Lernspiele:

- Die erwachsene Person sollte so wenig wie möglich verbal eingreifen.
- Die Spiele werden zu zweit gespielt, es sei denn, es wird auf eine andere Anzahl hingewiesen.
- Bei den Spielen, die zu zweit durchgeführt werden, ist es wichtig, dass die erwachsene Person immer nur die Strategien ausübt, die das Kind auch wählt. Nur so ist es möglich, dass das Kind seine eigenen Vorgehensweisen/Strategien entdecken und diese fortentwickeln kann.
- Die erwachsene Person sollte die in den Spielbeschreibungen vorgeschlagene Wortwahl verwenden (siehe „Arbeitsauftrag“).
- Generell können alle Spiele auch so gespielt werden, dass das Kind die Rolle der erwachsenen Person einnimmt. Hierbei ist es wichtig, dass die erwachsene Person nur Strategien verwendet, die sie bereits bei dem Kind gesehen hat.

Folgende Fertigkeiten werden mit den Lernspielen trainiert:

- Motorik
- räumliche Wahrnehmung
- Seriation (Reihenfolgen bilden)
- Klassifikation (ordnen)
- Mengenbegriff
- Zählfertigkeiten
- Ziffernkenntnis

Übersicht über die Fertigkeiten, die in den einzelnen Lernspielen geübt werden

Seite	Spiel	Fertigkeiten						
		Motorik	räumliche Wahrnehmung	Seriation	Klassifikation	Mengenbegriff	Zählfertigkeiten	Zifferkenntnis
Spiele mit den Murmeltier- und/oder Apfelkarten								
6	Spiel 1		X	XX			XX	
7	Spiel 2		X	XX			XX	
7	Spiel 3		XX	X			XX	
8	Spiel 4			XX		XX	X	
8	Spiel 5					XX	XX	
9	Spiel 6		X				XX	X
9	Spiel 7		X		X		XX	
9, 10	Spiel 8				XX	XX	XX	
10	Spiel 9			X	X	XX	XX	
10	Spiel 10				X	XX	XX	
11	Spiel 11		X				XX	X
11	Spiel 12		XX		X		XX	
Spiele mit den Plättchen und den Karten mit Quadratgittern								
12	Spiel 13					XX	XX	
12	Spiel 14					XX	XX	
12	Spiel 15		XX			XX	X	
13	Spiel 16		XX					
13	Spiel 17		XX			XX	X	
13, 14	Spiel 18		XX			XX	XX	
14	Spiel 19	X	X			XX	XX	
14	Spiel 20	XX				XX	XX	

Hinweis zur Übersicht: Fertigkeiten mit XX werden intensiver trainiert.

Seite	Spiel	Fertigkeiten						
		Motorik	räumliche Wahrnehmung	Seriation	Klassifikation	Mengenbegriff	Zählfertigkeiten	Zifferkenntnis
	Spiele mit den farbigen Streifen							
15	Spiel 21			XX		X		X
15	Spiel 22			XX				XX
15	Spiel 23			XX	XX	X	X	
	Spiele mit den Steckwürfelkarten							
16	Spiel 24		X	XX			XX	
16	Spiel 25		X			XX	XX	
16	Spiel 26		XX			XX	X	
17	Spiel 27					XX	XX	XX
17	Spiel 28						XX	XX
17	Spiel 29		XX				XX	X
	Spiele mit den Pappzahlen							
18	Spiel 30		X					XX
	Spiele mit den Karten mit Steckwürfelgebäuden							
19	Spiel 31	XX	XX					
19	Spiel 32		XX					
19	Spiel 33	XX	XX			XX	XX	XX
20	Spiel 34		XX				XX	
	Spiele mit den Steckwürfeln							
21	Spiel 35					XX	XX	
21	Spiel 36					XX	XX	
22	Spiel 37	XX	XX			X	X	
22	Spiel 38	XX	XX			X	X	
23	Spiel 39	X				XX	XX	
23	Spiel 40	XX	XX			XX	X	
23	Spiel 41					XX	XX	

Spiele mit den Murmeltier- und/oder Apfelkarten

Spiel 1

Fertigkeiten: Zählfertigkeiten, Seriation, räumliche Wahrnehmung

Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten

Spielaufbau: Alle Karten werden vermischt und mit den sichtbaren Bildern nach oben ausgelegt.



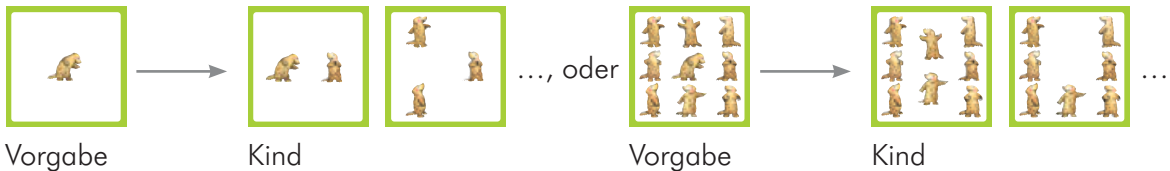
Spielablauf: Das Kind ordnet die Karten nach den Anzahlen (entweder von 1–9 oder umgekehrt).

Arbeitsauftrag: „Bringe die Karten in eine Reihenfolge. Beginne mit dieser Karte.“

(Man zeigt entweder auf die Karte mit einem oder diejenige mit neun Objekten.)

Variante 1

Man kann dem Kind auch jeweils die Startkarte als Vorgabe herauslegen.



Variante 2

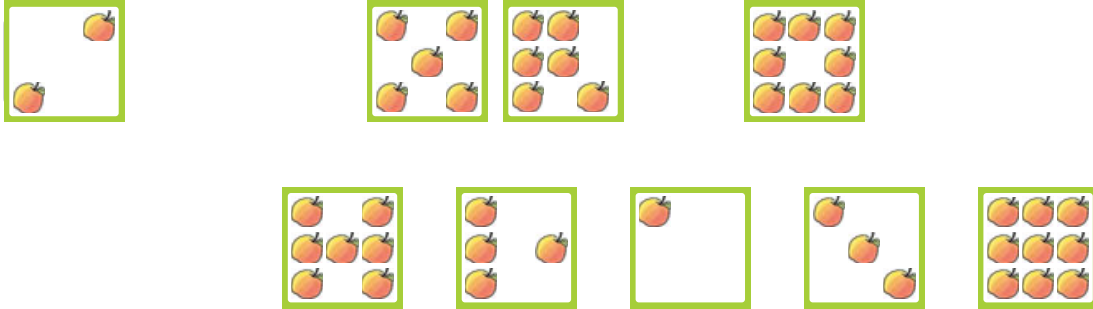
Man reduziert die Anzahl der Karten für das Kind und spielt das Spiel erst einmal mit nur vier oder fünf Karten.

Spiel 2

Fertigkeiten: Zählfertigkeiten, Seriation, räumliche Wahrnehmung

Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten

Spielaufbau: Man wählt drei bis vier Karten aus und legt sie mit entsprechenden Abständen aus. Die restlichen Karten werden vermischt und mit den Bildern nach oben ausgelegt.



Spielablauf: Das Kind ordnet die restlichen Karten in die Reihe ein.

Arbeitsauftrag: „Lege die restlichen Karten an die richtige Stelle.“


Spiel 3

Fertigkeiten: räumliche Wahrnehmung, Zählfertigkeiten, Seriation

Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten

Spielaufbau: Man wählt drei bis fünf Karten aus und legt sie mit den entsprechenden Abständen aus. Der Rest der Karten wird dem Kind nicht gezeigt.



Spielablauf: Man zeigt auf eine Lücke in der Reihe und fragt das Kind, wie die Karte, die dort hingehört, aussieht. Das Kind soll dann die entsprechende Karte beschreiben. Mögliche Beschreibungen für  sind z. B.: „Ein Murmeltier oben in der Ecke, ein Murmeltier in der Mitte und ein Murmeltier in der unteren Ecke“, oder „Die Karte mit den drei Murmeltieren“, oder es zeigt die Plätze der Murmeltiere und sagt: „Ein Murmeltier da, da und dort.“ Sobald das Kind die Karte mit der entsprechenden Anzahl richtig beschreibt, wird ihm diese gegeben und es darf die Karte in die Reihe einordnen.

Arbeitsauftrag: „Welche Karte kommt an diese Stelle? Beschreibe, wie die Karte aussieht.“ (Man zeigt auf eine Stelle.)

Spiel 4

- Fertigkeiten:** Seriation, Mengenbegriff, Zählfertigkeiten
Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten
Spiel Aufbau: Man legt alle Karten offen und vermischt auf den Tisch.
Spielablauf: Man wählt eine Karte aus und legt sie vor dem Kind auf den Tisch. Das Kind soll jeweils die beiden Karten suchen, die vor und nach dieser Karte kommen.



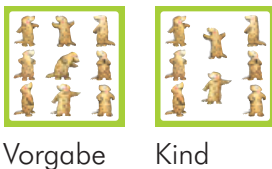
Arbeitsauftrag: „Suche die Karte, die vor dieser Karte kommt. Suche die Karte, die nach dieser Karte kommt.“

Variante

Zur Vereinfachung kann man auch erst einmal nur eine Karte suchen lassen, also entweder die Karte davor oder die Karte danach.

Spiel 5

- Fertigkeiten:** Mengenbegriff, Zählfertigkeiten
Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten
Spiel Aufbau: Man legt alle Karten offen und vermischt auf den Tisch.
Spielablauf: Man wählt eine Karte aus und legt sie vor dem Kind auf den Tisch. Das Kind soll jeweils eine Karte finden, auf der genau ein Objekt mehr oder ein Objekt weniger ist.
Arbeitsauftrag: „Finde eine Karte, auf der genau ein Murmeltier/Äpfel weniger ist.“



Variante

Man fordert ein bis drei Objekte mehr oder weniger.
„Finde eine Karte, auf der genau zwei Murmeltiere/Äpfel mehr sind.“



Spiel 6

- Fertigkeiten:** Zählfertigkeiten, räumliche Wahrnehmung, Ziffernerkenntnis
Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten, Ziffernwürfel
Spieler: bis zu 4 Spieler
Spielaufbau: Man legt alle Karten offen und vermischt auf den Tisch.
Spielablauf: Ein Spieler würfelt mit dem Ziffernwürfel. Dann suchen alle Mitspieler eine Karte, die die gleiche Anzahl Objekte hat wie die gewürfelte Zahl.

Variante 1

Man benutzt alle Murmeltierkarten und alle Apfelkarten.

Variante 2

Man benutzt den Punktwürfel oder den Spielwürfel und schränkt dementsprechend die Anzahl der Karten ein.

Spiel 7

- Fertigkeiten:** Zählfertigkeiten, räumliche Wahrnehmung, Klassifikation
Material: alle Murmeltierkarten oder alle Apfelkarten, Punktwürfel, Spielwürfel
Spieler: bis zu 4 Spieler
Spielaufbau: Man legt alle Karten offen und vermischt auf den Tisch.
Spielablauf: Ein Spieler würfelt mit den beiden Würfeln. Sobald er gewürfelt hat, müssen alle Mitspieler die beiden Karten suchen, die die gleiche Anzahl Murmeltiere oder Äpfel haben, wie die beiden Würfel.

Variante 1

Man benutzt alle Murmeltierkarten und alle Apfelkarten.

Variante 2

Zusätzlich muss noch nach der Karte gesucht werden, die die Summe der beiden Würfelbilder darstellt.

Wird z. B. eine 7 und eine 2 gewürfelt, können folgende Karten gesucht werden:
7 Murmeltiere, 7 Äpfel, 2 Murmeltiere, 2 Äpfel, 9 Murmeltiere, 9 Äpfel.

Diese Variante ist für Kinder geeignet, die schon sehr fit im Zählen sind.

Spiel 8

- Fertigkeiten:** Mengenbegriff, Zählfertigkeiten, Klassifikation
Material: alle Murmeltierkarten und alle Apfelkarten
Spielaufbau: Alle Karten werden offen und vermischt ausgelegt.
Spielablauf: Das Kind nimmt sich eine beliebige Murmeltierkarte heraus und sucht dann die passende Apfelkarte dazu oder umgekehrt. So verfährt es, bis alle zusammenpassenden Murmeltierkarten und Apfelkarten gefunden wurden.