



# Lern-Spiel-Sammlung

## 1. Lerne zählen

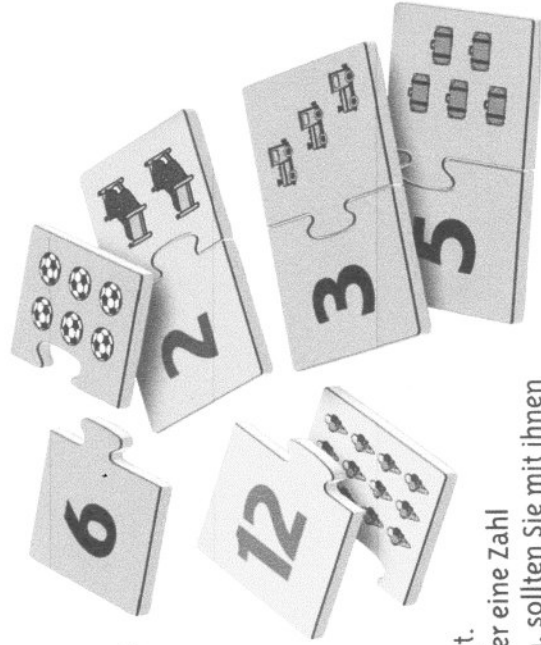
Zahlen begegnen den Kindern fast überall. So ist es kein Wunder, dass die Kleinen viele Fragen rund ums Thema Zahlen und Zählen haben. Sie wollen alles ganz genau wissen. Dieses Spiel zeigt, wie die Zahlen von 1 bis 12 funktionieren und hilft, sich im Alltag leichter zurechtzufinden.

### Spielmaterial

12 Kartenpaare  
Jedes Kartenpaar besteht aus zwei Teilen: Das eine zeigt ein Bild, das andere Teil die zu dem Bild passende Zahl.

### Spielziel

Die Karten richtig zuordnen und zusammensetzen: richtig ist es, wenn z.B. an den drei Enten auch die Zahl 3 liegt. Jedes Mal, wenn die Kinder eine Zahl richtig zugeordnet haben, sollten Sie mit ihnen über diese reden. Zählen Sie z.B. die Stofftiere im Kinderzimmer oder überlegen Sie gemeinsam, wer beim Frühstück wie viele Brötchen gegessen hat. So lernen auch die kleinsten Mitspieler leicht die Zahlen und das Zählen.



## Spielvorbereitung

Die Kartenpaare voneinander trennen. Und weil man mit jedem der vier Spiele ein bisschen mehr über die Zahlen erfährt, spielen Sie diese am besten der Reihe nach. Sie können jedes Spiel allein mit Ihrem Kind spielen oder mit bis zu vier Spielern.

## Spielverlauf

### Das 1. Spiel

Alle 24 Kartenteile liegen gut gemischt offen auf dem Tisch, so dass sich die Kinder die Karten in aller Ruhe anschauen können. Danach fügen sie die Karten wie bei einem Puzzle richtig zusammen. Am besten, Sie zählen dabei laut mit. Gut ist es auch, wenn die Kinder die gerade gelegte Zahl dann auch noch mit anderen Sachen darstellen. Zum Beispiel mit Bausteinen oder Murmeln.

### Das 2. Spiel

Die Kinder bekommen die Bildkarten und Sie (oder ein Kind, das schon zählen kann) die Karten mit den Zahlen. Sie suchen sich eine davon aus und legen sie offen vor sich ab. Wer das dazu passende Bild hat, legt die Karten zusammen und darf sie behalten.

### Das 3. Spiel

Alles geht genauso wie beim 2. Spiel. Nur dass jetzt vor dem Zusammensetzen der Karten die Zahl von den Kindern auch angesagt werden muss. War sie richtig, dann passen die Karten zusammen und das Kind darf das Kartenpaar behalten. War sie falsch, wird die Zahlkarte weggenommen und eine neue ausgespielt.

### Das 4. Spiel

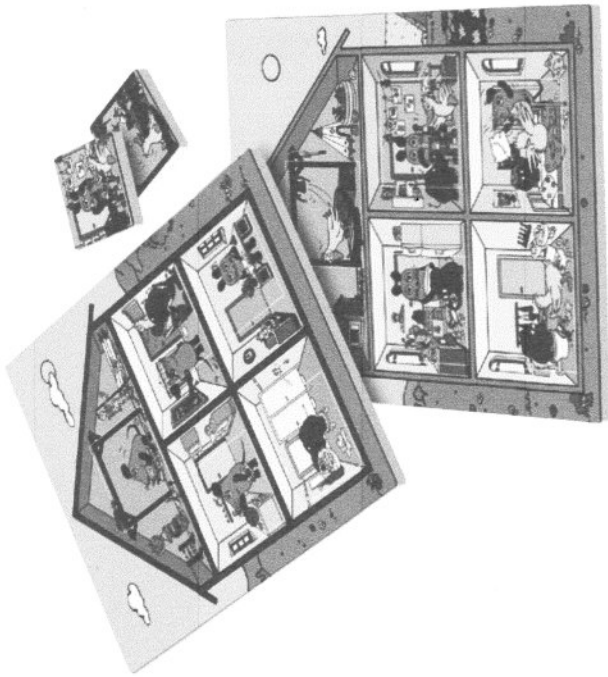
Alle Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Immer zwei Karten werden von einem Spieler aufgedeckt. Passen sie zusammen, darf er sie behalten und noch einmal zwei Karten aufdecken. Passen sie nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Paare gefunden hat.

## 2. Mein Zuhause

Ein Spiel, bei dem die Kinder lernen können, sich im eigenen Kinderzimmer besser zurechtzufinden. Sie lernen dabei auch die ganz alltäglichen Gegenstände und Situationen näher kennen und erfahren so eine ganze Menge darüber, was um sie herum passiert.

### Spielmaterial

4 Häuser mit je 5 Zimmern, 20 Zimmerkärtchen.



### Spielziel

Die Zimmerkärtchen richtig zuordnen und einsetzen. Dabei sprechen Sie am besten mit den Kindern auch über die dargestellten Szenen und Gegenstände.

### Spielvorbereitung

Die vier Häuser offen auslegen. Die 20 Zimmerkärtchen mischen und verdeckt auf einen Stapel legen. Auf jedem Kärtchen ist die Situation etwas verändert dargestellt.

### Spielverlauf

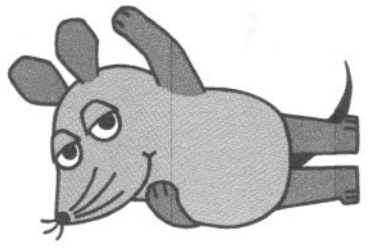
#### Das 1. Spiel

Die Kinder decken die oberste Karte auf, und schauen sich die Karte ganz genau an. Dann suchen sie das passende Zimmer in den vier Häusern und legen sie jeweils dort ab. Anschließend wird die nächste Karte aufgedeckt usw. Fragen Sie die Kinder dabei nach den abgebildeten Gegenständen und lassen Sie sich die dargestellten Situationen erklären.

Vielleicht helfen Sie am Anfang ein bisschen mit, indem Sie die Bilder beschreiben. Ermutigen Sie die Kinder dazu, eigene Geschichten zu den einzelnen Räumen zu erfinden.

#### Das 2. Spiel

Hier muss alles ganz schnell gehen: die vier Häuser kommen wieder offen auf den Tisch, so dass jeder sie gut sehen kann. Ein Spieler hält dann das oberste Zimmerkärtchen hoch. Die Mitspieler müssen auf das richtige Zimmer im richtigen Haus zeigen. Wer das zuerst richtig macht, bekommt zwei Punkte, der Nächstschnellste einen Punkt. Zeigt er auf das falsche Zimmer, gibt es einen Minuspunkt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe usw. Klar, wer die meisten Punkte hat, kennt sich zu Hause am besten aus und hat gewonnen.



### 3. Lerne die Uhr

Was bedeutet Zeit? Kinder können sich das gar nicht so einfach vorstellen. Mit diesem Spiel bekommen die Kinder einfach ein besseres Gefühl für die Zeit. Und sie können spielerisch lernen, wie man den Tag mit Hilfe der Uhr besser einteilen kann.

#### Spielmaterial

13 kombinierte Zeit-/Bildkarten. Jede davon besteht aus einer Analoguhr und einem Situationsbild, das zur Uhrzeit passt.



#### Spielziel

Die Karten richtig zuordnen und zusammensetzen:

Richtig ist es, wenn z.B. Maus, Elefant und Ente pünktlich um 16:00 auf dem Spielplatz sind.

Am besten sprechen Sie dann auch noch mit den Kindern über die jeweilige Situation. Kommentieren Sie sie mit entsprechenden Worten wie Frühstück, Zeit für den Kindergarten, Nachmittag oder Schlafenszeit. So lernen auch die kleinsten Mitspieler schnell, was die Uhr geschlagen hat.

#### Spielvorbereitung

Die Karten vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanztafeln lösen, voneinander trennen und auf zwei Stapel legen. Und weil man mit jedem Spiel ein bisschen mehr über die Zeit erfährt, spielen Sie die vier Spiele am besten der Reihe nach. Jedes Spiel können Sie mit Ihrem Kind alleine spielen oder mit bis zu vier Spielern.

### Spielverlauf

#### Das 1. Spiel

Alle Karten und Uhren liegen gut gemischt und aufgedeckt auf dem Tisch. Die Kinder schauen sie sich erst einmal in aller Ruhe an. Danach setzen sie die Uhren wie bei einem Puzzle in das dazu passende Bild ein. Am besten sagen Sie dann auch immer die richtige Uhrzeit dazu und sprechen über die Situation. Zum Beispiel, warum es besser ist, wenn sich die Maus vor dem Schlafengehen wäscht und nicht vor dem Besuch auf dem Spielplatz.

#### Das 2. Spiel

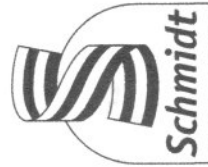
Die Kinder bekommen die Uhren und Sie (oder ein Kind, dass die Uhr schon kann) die Bildkarten. Anschließend suchen Sie eine Bildkarte heraus und beschreiben sie. Zum Beispiel: Maus und Elefant stehen hinter der Spüle und waschen das Geschirr. Wer die richtige Uhr dazu findet, setzt sie in das Bild. Sie lesen dann am besten noch einmal die Uhrzeit vor. Aufpassen: 19 Uhr ist 19 Uhr und nicht 7 Uhr.

#### Das 3. Spiel

Hier gibt es einen Spielleiter, der die Uhren bekommt. Die restlichen „leeren“ Bildkarten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt und auf die Hand genommen. Der Spielleiter sucht sich eine Uhr aus und nennt die Uhrzeit. Wer das dazu passende Bild hat, meldet sich. Passt die Uhr hinein, bekommt er die komplette Karte, passt sie nicht, wird eine neue Uhrzeit angesagt.

#### Das 4. Spiel (für mindestens 3 Spieler)

Die Uhren und Bildkarten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt und auf die Hand genommen. Jetzt geht es darum, diese zu vervollständigen. Wer dran ist, fragt deshalb einen beliebigen Mitspieler entweder nach der Uhr oder der Situation, die ihm noch fehlt. Hat der Betroffene das geforderte Teil, muss er es abgeben, und der Spieler darf noch ein zweites Mal fragen. Das geht so lange, bis er keine positive Antwort mehr erhält. Dann kommt der Nächste dran. Sieger ist derjenige, der am Schluss die meisten kompletten Zeit-/Bildkarten hat.



© Schmidt Spiele GmbH,  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
© I. Schmitt-Menzel/Friedrich Streich  
WDR medialogic licensing GmbH  
Die Sendung mit der Maus® WDR