

Spiele zur Förderung der Mengenwahrnehmung

➤ Gesellschaftsspiele

- Würfelpunkte bis 6 auf einen Blick erkennen
- Halli Galli
- Traditionelles Domino
- Mensch ärgere dich nicht
- Murmelmonster
- Flinke Flosse

➤ Alltagssituationen

- Tisch decken
- Schritte zählen
- Gegenstände (z.B. Kastanien) zählen
- Stufen zählen
vorwärts/rückwärts

Spiele zur Förderung der taktilen Wahrnehmung und Feinmotorik

- Kekse backen (Teig kneten, ausrollen, ausstechen)
- mit Knete bauen
- basteln, ausschneiden, kleben, prickeln

Spiele zur Förderung der Konzentration/ Ausdauer/ Merkfähigkeit

- Kim-Spiele
Einige Gegenstände oder Bilder aussuchen, kurze Zeit ansehen lassen, Mitspieler schließen die Augen, ein Gegenstand wird weggenommen oder an eine andere Stelle gelegt. Die Mitspieler müssen herausfinden, was sich verändert hat
- Ich sehe was, was du nicht siehst (siehe oben)
- Puzzles
- Ich packe meinen Koffer (gibt es auch vorgefertigt als Gesellschaftsspiel)
- Bilderbücher vorlesen, die Geschichte dann erzählen lassen, Fragen dazu stellen
- Für die Ausdauer: Bügelperlen

Gesellschaftsspiele:

- Memory
- Gruselino
- Monster klatschen
- Socken zocken
- Zicke Zacke Hühnerkacke
- Murmelmonster
- Domino

Grundschule Sandkrug

Sommerweg 36 -- 26209 Hatten -- Tel. 04481/8714 -- Fax 04481/7438

mit Standort Streekermoor

Schulweg 80 -- 26209 Hatten -- Tel. 04481/1307 -- Fax 04481/980325

Guter Schulstart – na klar!

Möglichkeiten zur Vorbereitung auf die
Grundschule

Liebe Eltern,

Sie können die Fähigkeiten Ihres Kindes zu Hause durch viele Kleinigkeiten fördern. Am schönsten ist es, wenn Sie die Zeit und Ruhe finden mit Ihrem Kind gemeinsam etwas zu machen oder zu spielen. Dies fördert Ihr Kind nicht nur hinsichtlich der Fähigkeiten, die für die Schule wichtig sind, sondern es tut auch GUT!

Wir haben einige Ideen für Sie zusammengestellt....



Musikalische Grundschule



Spiele zur Förderung der visuellen Wahrnehmung

1. Labyrinthspiele

Das Kind soll mit einem Stift in einem vorgedruckten oder selbst gemalten Labyrinth vom Eingangstor zum Ausgang finden.

2. Buchstabensuppe

Es geht darum in der Buchstabennudelsuppe einen benannten Buchstaben zu finden. Falls Kinder noch keine Buchstaben kennen, kann man ihm einen beliebigen zeigen und es auffordern, den gleichen zu suchen.

3. Ich sehe was, was du nicht siehst und es ist (Nennen der Farbe, groß, klein, ...)

Eine Mitspielerin oder ein Mitspieler sucht sich einen Gegenstand im Raum (möglichst unauffällig) und die anderen Mitspieler sollen erraten, welchen Gegenstand die Mitspieler oder der Mitspieler sich ausgeguckt hat. Wer die richtige Lösung findet, darf nun seinerseits einen Gegenstand aussuchen, und die anderen müssen ihn finden.

Das kann man auch gut mit den Seiten eines Bilderbuches machen, besonders

gut eignen sich so genannte „Wimmelbücher“.

4. Ausmalen von Formen, Zahlen, Buchstaben mit vielen bunten Stiften

Der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden.

- Es werden die Formen nur ausgemalt
- Es werden immer die gleichen Figuren mit der gleichen Farbe ausgemalt
- Es werden alle waagerechten Formanteile mit einer und alle senkrechten Formanteile mit einer anderen Farbe ausgemalt

5. Mistkarren fahren

Auf einem größeren Zeichenblatt wird eine Zahlenfolge von 1 bis 10 aufgemalt, wobei die Zahlen bunt durcheinander das ganze Blatt ausfüllen sollen. Jede Zahl wird mit einem Kreis umgrenzt. Alle Spieler haben einen möglichst, andersfarbigen Malstift. Jetzt geht es darum, die Zahlen in der richtigen Folge durch eine Linie zu verbinden. Dabei dürfen sich Linien nicht berühren oder überkreuzen.

Je mehr Zahlen auf einem Blatt aufgeführt sind, umso schwieriger ist das Spiel.

6. Bestecke/Knöpfe/Socken sortieren

Dabei soll das Kind alle passenden Bestandteile in Gruppen sortieren und möglichst auch die Unterschiede beschreiben. Die Sortierung kann auch ganz unüblich sein – auf die Begründung kommt es an!

7. Drucken

Dafür eignen sich vorgefertigte Stempel, Korken oder Küchenschwämme. Letztere in der gewünschten Form zuschneiden, mit Farbe anmalen und als Stempel benutzen. Eignet sich für die Herstellung kleiner Karten und Bilder.

8. Gesellschaftsspiele

- Differix
- Socken zocken
- Murmelmonster
- Colorama