

Liebe Eltern,

im September beginnt für Ihr Kind die Schule.

Da wird dann rechnen, lesen und schreiben gelernt.

Sie können Ihr Kind unterstützen.

Wir haben Ihnen ein paar Spiele zusammengestellt, die Sie zusammen mit Ihrem Kind machen können und die gleichzeitig eine gute Vorbereitung auf die Schule sind.

- Sprachspiele
- Spiele zum mathematischen Grundverständnis
- Bewegungsspiele
- Gedächtnisspiele

Wir wünschen Ihnen viel Spaß damit und freuen uns auf die gemeinsame Grundschulzeit.

SPRACHSPIELE

Das genaue Hinhören und das erste Nachdenken über Laute, Wörter und Sätze sind für das Lesen und Schreiben wichtig. Am besten spielen Sie diese Spiele mit Ihrem Kind der Reihe nach. Sie bauen ein bisschen aufeinander auf.

Wenn Ihr Kind nach Buchstaben fragt, z.B. beim Schreiben des eigenen Namens, nennen Sie bitte nicht die Buchstabennamen, sondern die Laute (b statt be; m statt em).

Lauschen: Ich sehe was, was Du nur hörst



- Sie sitzen mit Ihrem Kind auf dem Boden oder am Tisch.
- Auf dem Tisch liegen verdeckt unterschiedliche Dinge.
- (Je nach Wunsch des Kindes können die Dinge vorher gemeinsam benannt und eine „Geräuschprobe“ gemacht werden.)
- Die Augen des Kindes werden verbunden.
- Nun holen Sie eine Sache unter dem Tuch/Decke hervor und erzeugen damit ein Geräusch.
- Ihr Kind benennt den Gegenstand.

Ist er richtig benannt worden, darf die Sache aufgedeckt bleiben, ansonsten kommt er wieder unter die Decke. (Es dürfen natürlich auch Tipps gegeben werden.)

Variationen:

- Man kann ein konstantes Geräusch erzeugen und sich vom Kind die Richtung nennen lassen, aus dem das Geräusch kommt.
- Man öffnet das Fenster. Was hörst Du?
- Mal auf sich selbst hören: Herzschlag, Atem.

Reimen: Reim Dich, oder ich fress Dich

- Sie sitzen mit Ihrem Kind an einem gemütlichen Ort.
- Sie leiten das Spiel vielleicht so ein: „Ich will in Gedanken mit dir in ein Land gehen, da spricht man ganz komisch. Da spricht man immer so, dass sich die Wörter fast gleich anhören. Pass mal auf: „Der Otto ist so klein, das findet er ganz fein und sein Pulli ist auch rein.“
- Nach dieser Einführung können Sie zusammen kurz überlegen, welche Wörter sich denn jetzt fast gleich angehört haben (klein, fein, rein).
- Nun wird ein neues Reimwort angeboten und einfach drauf los gereimt – auch (oder gerade) Quatschwörter sind erlaubt.

Gute Reimwörter:

Haus-Maus - Klaus- raus, Kuss- Bus, Zahn- Hahn, Stein - Bein, Dose - Hose- Rose, Baum – Raum, Hand – Sand – Rand ...

Zusatzbemerkung: Hier bieten sich auch alle möglichen Abzählreime und Kinderreime an.



Silben: Wirst Du König/Königin?

Vorübung: Klatschen Sie mit Ihrem Kind die Wörter von Dingen aus dem Raum, Garten ... (Achtung mit den einsilbigen Wörtern!)

- Sie sitzen bequem mit Ihrem Kind beisammen.
- Nun nennen Sie zwei Wörter, z.B. Tür und Sandkörnchen.
- Sie fragen: „Welches Wort ist länger?“
- Strategie zum Lösen: Silben klatschen
Tür – einmal klatschen/eine Silbe
Sandkörnchen – dreimal klatschen/drei Silben
- Für jede richtige Antwort malen Sie die Körperteile Ihres Kindes (mehr oder weniger ausführlich – je nach Ausdauer) auf ein Blatt.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihr Kind auf seinem bildnerischen Abbild eine Krone auf dem Kopf trägt. Dann ist es König bzw. Königin.



Ups

- Sie sitzen zusammen.
- Nun leiten Sie Sätze ein, z.B.: „Der Tisch ist „ups“.“
- Ihr Kind beendet den Satz, z.B.: „Der Tisch ist braun.“ (groß, dunkel...)
- Zunächst wird das Kind nur den fehlenden Teil nennen.
Wünschenswert ist es, wenn das Kind den Satz im Ganzen nennt.
- Es können einzelne Sätze gebildet werden, die für sich stehen.

Variation:

Die Sätze können eine Geschichte (auch eine Quatschgeschichte) ergeben.

Anfangsbuchstabe: 10 gewinnt

Vorübung: gehen Sie mit Ihrem Kind die Dinge aus dem Raum, Garten... durch. Was kann man am Anfang vom Wort hören?

Achtung: Wenn Ihr Kind nach Buchstaben fragt, z.B. beim Schreiben des eigenen Namens, nennen Sie bitte nicht die Buchstabennamen, sondern die Laute (b statt be; m statt em).

- Sie sitzen mit Ihrem Kind beisammen.
- Nun nennen Sie vier Wörter. Drei Wörter fangen mit dem gleichen Buchstaben an. Ein Wort hat einen anderen Anfangsbuchstaben.
Zum Beispiel: Ananas, Ampel, Dose, Ameise
- Ihr Kind soll nun die Wörter nachsprechen und das Wort herausfinden, das anders ist (hier: Dose).
- Für jedes richtige Lösen der Aufgabe, erhält Ihr Kind einen Stein/Nuss (o.ä).
- Bei einer „falschen“ Lösung muss Ihr Kind einen Stein zurückgeben.
- Ihr Kind hat gewonnen, wenn es 10 Steine hat.

(Sie haben in der Hand, wie schwierig/einfach Sie die Aufgabe gestalten)



SPIELE ZUM MATHEMATISCHEN GRUNDVERSTÄNDNIS

Lassen Sie Ihr Kind immer wieder zählen und abzählen.

So helfen Sie ihm, sich einen Mengenbegriff des jeweiligen Zahlworts zu machen.



Würfeln und nimm

- Man sitzt bequem am Tisch oder auf dem Boden.
- In der Mitte befinden sich Gegenstände (Nüsse, Steine, Nudeln o.ä.) und ein Würfel.
- Ebenfalls in der Mitte befinden sich ein Block und ein Stift zum Notieren des Punktestandes.
- Es wird im Vorfeld ausgemacht, wie viele Runden man spielt.
- Das Spiel beginnt: Ein Spieler würfelt und nennt die dazu gehörige Augenzahl.
- Nun darf sich der Spieler aus der Mitte die entsprechende Menge zu seiner Würfelaugenzahl nehmen.
- Nach der Runde wird verglichen, wer die meisten Sachen vor sich liegen hat.
- Der Gewinner bekommt einen Strich/ ein Körperteil von einem Strichmännchen o.ä..
- Die nächste Runde beginnt.
- Wer zuerst den ausgemachten Ziel-Punktestand erreicht hat, hat gewonnen.

Auf die Plätze, bauen, los!

- Sie sitzen mit Ihrem Kind auf dem Boden oder am Tisch. (Wichtig ist ein gerader, fester Untergrund.)
- Vor Ihnen liegen ausgebreitet Bausteine.
- Gemeinsam werden die Formen und Farben benannt.
- Im Vorfeld wird eine bestimmte Anzahl von Bausteinen, die verbaut werden sollen, festgelegt.
- Nun geben Sie klare Anweisungen, z.B.:
 - Nimm bitte den länglichen, blauen (Formulierung richtet sich nach der Benennung vom Anfang) Stein und lege ihn in die Mitte des Tisches.
 - Nun stelle einen roten ... Baustein daneben.



Folgende Begriffe können verwendet werden: daneben, drauf, dahinter, vor

BEWEGUNGSSPIELE

Bewegung ist eine wichtige Bedingung für das Lernen.

Bewegen und Denken hängen eng zusammen.

Bei der Bewegung unterscheidet man die groben und die feineren Bewegungen.

Grobe Bewegungen finden beim Herumtollen und Spielen im Freien statt.

Ideal ist hier das Spielen, Klettern und Schaukeln auf dem Spielplatz.

Feinere Bewegungen brauchen wir in der Schule vor allen Dingen beim Basteln und Schreiben. Hier bieten sich malen (auch ausmalen) und das Schneiden mit der Schere an.

Klammerkette

- Man sitzt am Tisch.
- In der Mitte liegen Büroklammern.
- Auf ein Kommando hin werden die einzelnen Büroklammern in einer Schlange aneinander gehängt.

Variation:

Man kann im Vorfeld eine Menge an Klammern festlegen, die verbaut werden sollen.

Dann kann das Spiel auch als Wettspiel gespielt werden.



Müllabfuhr

- Im Zimmer/ Im Freien sind die einzelnen Schichten von Taschentüchern verteilt.
- An einem bestimmten Platz steht ein Eimer.
- Das Kind soll nun mit Hilfe der Wäscheklammer versuchen, diese Tücher „auf zu zwicken“ und im Eimer wieder loszulassen.
- Wer schafft eine bestimmte Menge am schnellsten?

Knopfstapler

- Man sitzt am Tisch.
- In der Mitte liegen Knöpfe.
- Nun gilt es, auf dem Zeige- und Mittelfinger des Partners möglichst viele Knöpfe übereinander zu stapeln.
- Wann fällt der Turm um?

GEDÄCHTNISPIELE

Unser Gedächtnis brauchen wir das ganze Leben lang. Da ist es egal, ob wir einkaufen gehen und uns die Dinge merken müssen, die wir brauchen oder ob es um ein Gedicht für die Schule geht. Insofern ist es wichtig dieses zu trainieren.

Das können Sie bereits im Kleinen tun. Stellen Sie Ihrem Kind Arbeitsaufträge, die es tun soll. Erst nur einen, z.B.: Stell bitte einen Teller auf den Tisch.

Dann steigern sie die Anzahl der Aufträge, z.B.: Stell bitte einen Teller auf den Tisch, dann hole noch ein Messer und eine Gabel und wenn Du das hast....

Was ist anders?

- Man sitzt im Kreis.
- In der Mitte liegen verschiedene Gegenstände (Anzahl variiert je nach Alter).
- Zunächst werden die Gegenstände benannt.
- Das Kind dreht sich von der Mitte weg.
- Nun werden zwei Gegenstände vertauscht.
- Das Kind darf sich auf ein Kommando hin wieder zur Mitte hinwenden.
- Nach genauem Hinschauen soll die Änderung benannt werden.



Ich packe meinen Koffer

- Man sitzt bequem.
- Der erste Spieler beginnt: „Ich packe meinen Koffer, und nehme mit... eine Zahnbürste.“
- Der zweite Spieler wiederholt den gehörten Satz und fügt eine Sache als weiteren Kofferinhalt hinzu.
Z.B.: „Ich packe meinen Koffer, und nehme mit eine Zahnbürste ... **und** einen Schlafanzug.“
- So geht es immer weiter.
- Das Ende kann unterschiedlich bestimmt werden:
 - wenn einem Spieler die Reihenfolge nicht mehr korrekt einfällt
 - nach einer bestimmten Anzahl von Sachen (vorher festlegen)Hier sollte nach Alter und Individualität der Spieler eine Regelung gefunden werden.

Möchten Sie mehr?

Themen:

Sprache, Verhalten, Wahrnehmung, Motorik und Konzentration: testen und fördern

Der Band enthält:

- Theoretische Hintergrundinfos zu allen Vorläuferfähigkeiten
- Motivierende Rahmengeschichte mit Fortsetzungscharakter
- Diagnoseaufgaben zu jeder Geschichte
- Arbeitsheft als Kopiervorlage
- Förderangebote zu allen Vorläuferfähigkeiten

