

Zehn Spiele zur Zahl Zehn

von Gesina Volkmann gesammelt und erprobt zum 10-jährigen Bestehen des SFZ



Inhalt

Spiel 1: Kartenmemory.....	3
Spiel 2: Welche Zahl siehst du?.....	3
Spiel 3: Raketenstart.....	4
Spiel 4: Fingermotorik mit Massageball.....	4
Spiel 5: Kommando Zahl – zusammen 10?.....	5
Spiel 6: Stille Post: Welche Zahl spürst du?.....	5
Spiel 7: Ballzehnerle.....	6
Spiel 8: 10er-Kästchen hüpfen.....	6
Spiel 9: Welche Zahl hörst du?.....	7
Spiel 10: Zahlen fühlen: am Gewicht erkennen.....	8
Impressum.....	8

Spiel 1: Kartenmemory

Material: Karten mit den Zahlen von 0 – 10
für 3-10 Kinder

Dauer: weniger als 1 Minute pro Runde.

Es sollten so viele Runden gespielt werden, dass jedes Kind einmal die Spielleitung übernehmen kann.



Die Spielleitung mischt die Karten von 0 bis 10 und legt sie nach einander offen auf dem Tisch aus und benennt dabei jede Zahl, die sie ausspielt. Die letzte Karte wird stumm verdeckt abgelegt.

Alle Kinder müssen nun raten, welche Zahl auf der verdeckten Karte steht.

Dann wird aufgedeckt und festgestellt wer Recht hatte. Wer es als erstes erraten hat, darf in der nächsten Runde Spielleitung sein.

Variante für jüngere Kinder: Die Karten werden erst von 1-10 sortiert, dann müssen alle Kinder wegschauen (z.B. sich umdrehen) und eine Karte wird umgedreht oder weggenommen und die Lücke geschlossen.

Variante für ältere Kinder: Die Kinder stehen mit dem Rücken zum Tisch und hören die angesagten Zahlen nur. Wer glaubt die fehlende Zahl erkannt zu haben, zeigt sie mit den Fingern an.

Das steckt dahinter: Die Kinder lernen die deutschen Zahlwörter und trainieren das Gedächtnis.

Spiel 2: Welche Zahl siehst du?

Material: Karten mit den Zahlen von 0 – 10
für 3-10 Kinder

Dauer: weniger als 1 Minute pro Runde.

Es sollten so viele Runden gespielt werden, dass jedes Kind einmal die Spielleitung übernehmen kann.

Spielleitung zieht verdeckt eine Ziffernkarte und bedeckt sie mit den eigenen Fingern oder einem Stück Papier. Dann zeigt sie die Karte den anderen Kindern und deckt sie langsam auf. Wer erkennt zuerst welche Ziffer es ist?

Das steckt dahinter: feinmotorische Übung für die Spielleitung, Zahlen erkennen und benennen

Spiel 3: Raketenstart

Material: keines
für beliebig viele Kinder

Dauer: 10 Sekunden

Arme nach oben strecken, als ob die Hände auf der obersten Stufe einer gedachten Leiter lägen. Von 10 bis 0 runterzählen und dabei die Hände Stufe für Stufe nach unten nehmen. Bei 0 erreicht man den Boden oder die Tischplatte, trommelt darauf und lässt die Arme wie eine Rakete nach oben fliegen.

Das steckt dahinter: grobmotorische Auflockerungsübung, strecken und beugen. Durch die Bewegung wird das Rückwärtszählen verdeutlicht.

Spiel 4: Fingermotorik mit Massageball

Material: je ein Massageball oder Tennisball für jedes Kind
für beliebig viele Kinder

Dauer: 2-3 Minuten

Die Spielleitung liest die Übung vor. Alle versuchen die Übung zu machen und vergleichen dann: Wie viele Finger berühren jeweils den Ball, wie viele sind jeweils in der Luft?



Übungen

1. Berühre den Ball mit allen Fingerspitzen und heb einen Finger nach dem andern an (9/1).
2. Berühre mit dem rechten Daumen den rechten kleinen Finger und greif den Ball mit den restlichen Fingern der rechten Hand (3/7).
3. Nimm den Ball mit allen 10 Fingern und heb erst beide kleinen Fingern an, dann beide Ringfinger, usw. (8/2).
4. Nimm den Ball mit allen Fingern der rechten Hand, ohne den Daumen. Schaffst du es den Ball in die linke Hand zu geben, ohne den linken Daumen zu verwenden? (4/6).
5. Nimm den Ball mit beiden Zeigefingern (2/8).
6. Nimm den Ball mit Daumen und kleinen Fingern beider Hände (4/6).
7. Nimm den Ball mit dem Daumen der linken Hand und den restlichen Fingern der rechten Hand. (5/5).
8. Spreize alle Finger ab und greif den Ball mit den Handflächen (0/10).
9. Bilde mit beiden Daumen und beiden Zeigefingern ein Dreieck. (die Zeigefinger berühren sich und die Daumen berühren sich) und nimm den Ball hoch (4/6).
10. Denk dir selbst eine Übung aus!

Das steckt dahinter: die Finger und Handflächen sind das zweite Gehirn. Durch eine Massage der Finger und Handflächen wird die Durchblutung angeregt und die Kinder können besser denken. Gerade in Zeiten von Tablet und Smartphone wird die Feinmotorik der Hände oft vernachlässigt.

Deswegen ist ein Massageball ein guter Pausenfüller. Bei diesem Spiel werden alle 10 Finger motorisch angesprochen. Über die feinmotorischen Übungen werden die Zahlenpaare trainiert, die zusammen 10 ergeben.

Spiel 5: Kommando Zahl – zusammen 10?

Material: keins, ggf. Gewinnpunkte
für zwei Kinder

Dauer: 2-3 Minuten



Jeder muss die Zahl erraten, die beide Kinder zusammen mit ihren Fingern anzeigen. Beide halten die linke Hand auf dem Rücken und zeigen auf Kommando einen bis fünf Finger der rechten Hand und rufen gleichzeitig „Kommando“ und eine Zahl zwischen 2 und 10. Wer die Zahl erraten hat, bekommt einen Punkt, wenn beide die Zahl erraten haben, dann gibt es keinen Punkt. Man kann bis zu einer vereinbarten Punktzahl spielen.

(Dieses Spiel wird auch in Mittelmehrländern gespielt und heißt *Morra*)

Spiel 6: Stille Post: Welche Zahl spürst du?

Material: je ein Massageball pro Kind, Karten mit den Zahlen von 0 – 9
für 3-10 Kinder

Dauer: weniger als 1 Minute pro Runde.
Es sollten so viele Runden gespielt werden, dass jedes Kind einmal die Spielleitung übernehmen kann.

Die Kinder stehen in einer Reihe hintereinander. Die Spielleitung ist das letzte Kind. Es zieht eine Ziffernkarte und schaut sie sich nur selbst an. Dann rollt sie mit dem Massageball die Zahl auf den Rücken des vorletzten Kindes. Das Kind muss still erraten, welche Zahl es war und die Zahl auf den Rücken des vor ihm stehenden Kindes rollen, usw. Das vorderste Kind darf die Zahl, die es auf dem Rücken gespürt hat laut sagen. Dann wird verglichen, ob es die Zahl der Spielleitung war und jedes Kind sagt, welche Zahl es gespürt und weitergegeben hat.



Das steckt dahinter: feinmotorische Übung für die Spielleitung, taktile Wahrnehmung, Zahlen erkennen und benennen, Finger- Hand- und Rückenmassage.

Spiel 7: Ballzehnerle

Material: ein Ball
 für ein Kind alleine oder zwei bis drei Kinder im Wettstreit

Dauer: ca. 10 Minuten

Es werden mit dem Ball 10 Übungen mit steigendem Schwierigkeitsgrad gemacht. Die erste Übung wird 10x wiederholt, die zweite 9x, die dritte 8x usw. Wird gegeneinander gespielt, wechseln sich die Kinder ab, sobald eines einen Fehler macht. Wenn ein Kind das nächste Mal dran ist, darf es versuchen, die begonnene Übung dann fehlerfrei zu machen.

- 10x den Ball hochwerfen und wieder fangen.
- 9 x den Ball hochwerfen, einmal klatschen und wieder fangen.
- 8 x den Ball hochwerfen, zweimal klatschen und wieder fangen.
- 7 x den Ball hochwerfen, einmal auf dem Boden aufkommen lassen und wieder fangen.
- 6 x ein Bein nach vorne anheben, den Ball unter dem Bein durchführen, hochwerfen und fangen.
- 5x den Ball hochwerfen und mit einer Hand wieder fangen.
- 4 x den Ball mit einer Hand hochwerfen und mit der anderen Hand wieder fangen.
- 3 x den Ball hochwerfen, beide Hände zur Faust ballen und den Ball wieder fangen.
- 2 x hinter dem Rücken hochwerfen, eine halbe Drehung machen und den Ball wieder fangen.
- 1 x den Ball hochwerfen, sich einmal um die eigene Achse drehen und den Ball wieder fangen.

Das steckt dahinter: grobmotorische Übung, vorwärts- und rückwärts Zählen

Spiel 8: 10er-Kästchen hüpfen

Material: Straßenkreide oder Zahlenkarten von 1-10
 für ein Kind alleine oder zwei bis drei Kinder im Wettstreit

Dauer: ca. 10 Minuten

Man malt mit Straßenkreide 12 Kästchen auf den Boden und nummeriert sie von 0-10 + Ziel. oder legt Zahlenkarten aus.

Die Kästchen können spiralförmig oder in einer Reihe angeordnet sein. Das Spiel besteht aus 10 Übungen. Bei der ersten Übung hüpfte man bis zur 1, dreht sich um 180 Grad und dann wieder zurück, bei der zweiten bis zu 2 und wieder zurück und dann bis zur 3 und wieder zurück. Bei jedem Hüpfen und der Drehung wird laut mitgezählt: 0-1-1-0, 0-1-2-2-1-0, 0-1-2-3-3-2-1-0, 0-1-2-3-4-4-3-2-1-0 usw.



Varianten: man kann mit beiden Beinen hüpfen, auf dem rechten Bein, auf dem linken Bein, abwechselnd mit dem rechten und dem linken.

Man kann auch noch einen Wurf mit einem flachen Stein einbauen. Das jeweils höchste Feld muss erst mit einem Stein getroffen werden, bevor man bis dahin hüpfen darf.

Das Spiel kann alleine gespielt werden oder mit mehreren Kindern. Ein Kind darf solange hüpfen bis es einen Fehler macht, dann ist das nächste Kind dran. Wenn ein Kind das nächste Mal dran ist, darf es versuchen die begonnene Übung dann fehlerfrei zu machen. Wer als erstes die 10 erreicht hat, darf ins Ziel hüpfen und hat gewonnen.

Das steckt dahinter: grobmotorische Übung, vorwärts- und rückwärts zählen

Spiel 9: Welche Zahl hörst du?

Material: ein Musikinstrument zum Anschlagen wie Triangel, Glockenspiel oder Trommel, zur Not geht auch ein Bleistift und ein Glas. Es sollten damit deutlich wahrnehmbare Einzeltöne zu spielen sein. Wenn gar kein Instrument zur Hand ist, kann man auch klatschen oder mit dem Fuß stampfen. Karten mit den Zahlen von 0 – 10.
für 3-10 Kinder



Dauer: weniger als 1 Minute pro Runde. Es sollten so viele Runden gespielt werden, dass jedes Kind einmal die Spielleitung übernehmen kann.

Die Kinder stehen mit dem Gesicht zur Wand. Die Spielleitung steht hinter den Kindern. Sie zieht eine Ziffernkarte und schaut sie sich nur selbst an. Dann macht sie mit dem Musikinstrument so viele Töne, wie die gezogene Zahl. Sie kann dabei einen eingänglichen Rhythmus wählen oder mit laut und leise spielen. Die anderen Kinder zählen die Töne still mit und nennen die Gesamtzahl der Töne.

Das steckt dahinter: feinmotorische Übung für die Spielleitung, auditive Wahrnehmung, Zahlen erkennen und benennen. Musikalisches Gedächtnis.

Spiel 10: Zahlen fühlen: am Gewicht erkennen

Material: Karten mit den Zahlen von 0 – 10, 10 gleich große Dosen mit Deckel oder Tüten und 55 gleichschwere Gewichte zum Beispiel Murmeln, Dekosteine, Bonbons. Dose 1 wird mit 1 Stein befüllt, Dose 2 mit 2 Steinen usw. Dose 10 mit 10 Steinen. Wir haben zum Beispiel kleine Schultüten mit Schokoladenkugeln gefüllt.

für beliebig viele Kinder

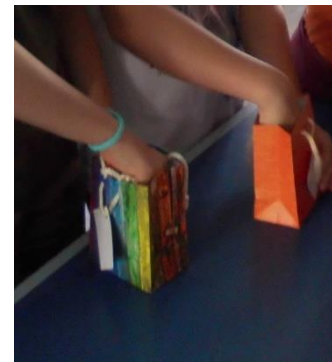
Dauer: einige Minuten



Die Kinder müssen nun versuchen ohne nachzuschauen die Dosen oder Tüten dem Gewicht nach zu sortieren. Welches ist die leichteste Tüte, welches ist die schwerste Tüte. In welcher Tüte befindet sich wohl welche Anzahl von Gewichten? Die Zahlenkarten helfen beim Sortieren.

Variante: Man befüllt Geschenktüten oder Dosen mit unterschiedlich vielen Bonbons. Die Kinder müssen nun ohne hinzuschauen fühlen, wie viele Bonbons in der Tüte sind.

Das steckt dahinter: Zahlen erkennen und benennen. Feinmotorische Übung zur taktilen Wahrnehmung, die Kinder tauschen sich gegenseitig aus und sprechen über ihre Wahrnehmung. Die Begriffe „schwerer oder leichter sein“, „mehr und weniger wiegen“ werden geübt.



Impressum

Bezirksamt Mitte von Berlin
 SprachFörderZentrum Berlin Mitte
 Badstr. 10, 13357 Berlin-Gesundbrunnen
 www.sprachfoerderzentrum.de
 © SFZ 2020