



1, 2, 3 ... wie lerne ich die

Zahlen?

Die Zahlen von 1 bis 10 spielerisch begreifen



Spieler: 2–4

Alter: ab 4 Jahre

Dauer: ca. 15 min



Hallo, ich bin Kosmolino!

Bist du genauso neugierig wie ich? Dann komm mit, ich begleite dich durch das Spiel – schau doch mal, wo du mich entdeckst!

Ich habe mir etwas Besonderes für dich ausgedacht: Im Spiel findest du ganz viele Dinge wieder, die du aus deinem täglichen Leben kennst – was es da alles zu entdecken gibt! Mit mir zusammen kannst du auch experimentieren und basteln. Im „Tu was!“-Kasten am Ende der Anleitung zeige ich dir, welche tollen Versuche du selber machen kannst.

Außerdem findest du mich auch auf der bunten Wissensscheibe. Damit kannst du selbständig überprüfen, ob du dir vieles von dem gemerkt hast, was in diesem Spiel passiert.

Und jetzt komm mit – los geht's!

Dein Kosmolino

PS: Von mir gibt es übrigens Bücher, Spiele und Experimentierkästen.



Spielidee

Ein Kindergarten tag geht zu Ende und die Kinder werden abgeholt. Bevor es nach Hause geht, wird natürlich noch alles aufgeräumt: die Kindertagschuhe, die Schuhkisten und die Kindertags Taschen. Die Zahlen von eins bis zehn sind auf diesen Dingen auf drei verschiedene Weisen dargestellt: als Ziffern, als Punktebilder und als Formen. Gelingt es den Kindern gemeinsam, alles an die richtigen Garderobenplätze aufzuräumen, dann gewinnen die Kinder. Oder gewinnt Fridolin, der verrückte Hund, der in den Kindergarten kommt und alles durcheinanderbringt?



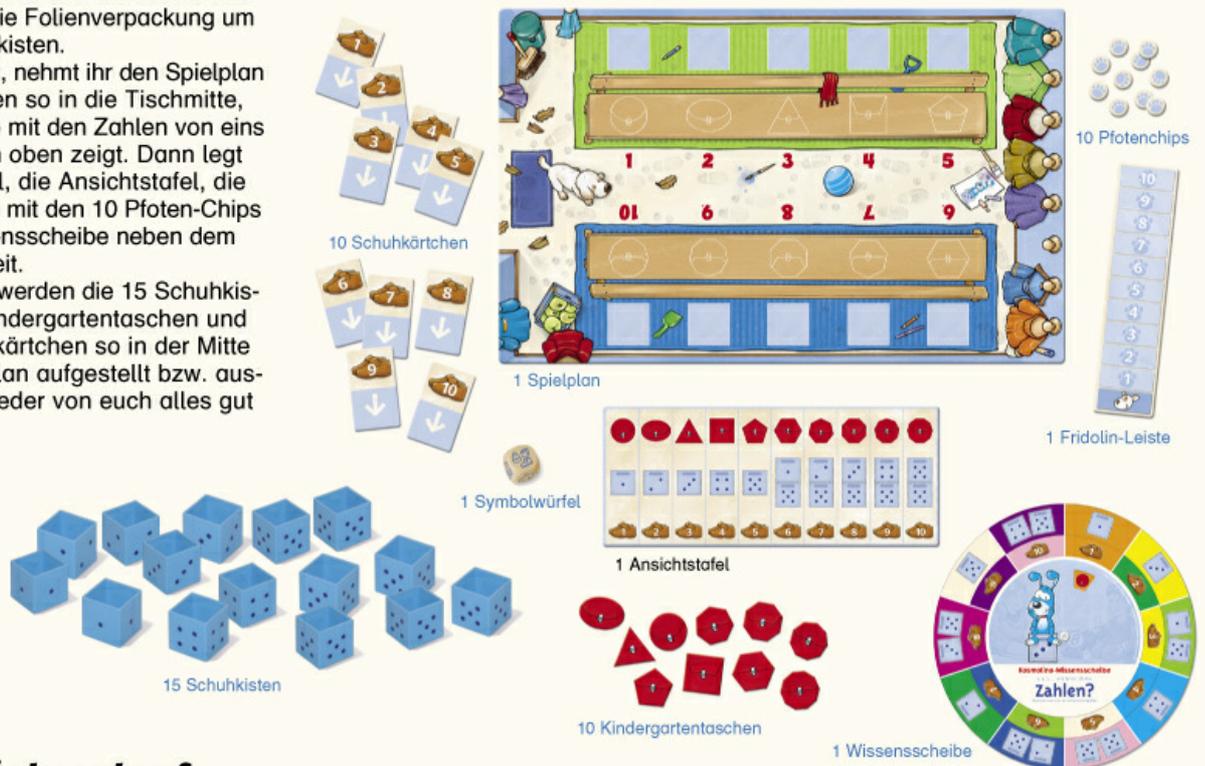
Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus und entfernt die Folienverpackung um die Kunststoffkisten.

Um zu spielen, nehmt ihr den Spielplan und legt diesen so in die Tischmitte, dass die Seite mit den Zahlen von eins bis zehn nach oben zeigt. Dann legt ihr den Würfel, die Ansichtstafel, die Fridolin-Leiste mit den 10 Pfoten-Chips und die Wissensscheibe neben dem Spielplan bereit.

Zum Schluss werden die 15 Schuhkisten, die 10 Kindergartentaschen und die 10 Schuhkärtchen so in der Mitte neben dem Plan aufgestellt bzw. ausgelegt, dass jeder von euch alles gut sehen kann.

Startaufstellung für 2 - 4 Spieler



Spielverlauf

Der Jüngste von euch beginnt und würfelt. Der Würfel kann drei verschiedene Symbole zeigen:

1) Kindergartentasche, Schuhkiste, Kindergartenschuhe



Nimm die Ansichtstafel aus der Tischmitte. Dort siehst du, welche drei Dinge du nacheinander an welchen Garderobenplatz räumen musst. Begonnen wird immer, wie beim Zählen auch, bei der Zahl Eins. Kindergartentasche, Schuhkiste und Schuhe symbolisieren die Zahlen von eins bis zehn auf drei unterschiedliche Weisen:

Kindergartentasche: Zahl als geometrische Form

Die Eins ist ein Kreis, weil sie einen Mittelpunkt und keine Ecken hat, die man tasten kann. Die Zahl Zwei ist eine Ellipse und hat damit zwei tastbare Enden (links und rechts außen). Die Drei ist ein Dreieck, hier könnt ihr insgesamt drei Ecken abzählen. Die Zahl Vier ist ein Viereck mit vier zählbaren Ecken.

Nach diesem Prinzip hat jede nachfolgende Zahl von fünf bis zehn die entsprechende Anzahl an Ecken. Die Ecken könnt ihr mit den Fingern abzählen, in-

dem ihr mit einer Hand die entsprechende Form in der Mitte festhaltet und dann die Ecken mit dem Finger abtastet und dabei zählt.

Schuhkiste: Zahl als Punktebilder

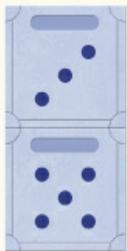


Bei den Schuhkisten kannst du die Zahlen von eins bis zehn über die Punktebilder nachzählen. Die Schuhkisten baust du nach der „5er-Regel“ auf.

Die „5er-Regel“ besagt, dass die Kisten von eins bis fünf an die vorgesehenen Plätze hinter der Garderoben-Bank gestellt werden. Von Garderoben-Platz

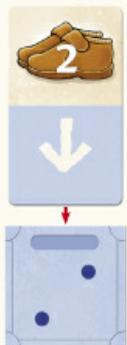
sechs bis zehn stapelst du immer auf der Schuhkiste mit der Zahl Fünf aufbauend eine Schuhkiste obendrauf. Dazu drehst du die offene Seite der Kiste mit fünf Punkten nach unten auf den Plan und stellst dann, z. B. bei der Zahl Sechs, die Kiste mit der Eins auf die Kiste mit der Fünf ($5 + 1 = 6$) obendrauf. So könnt ihr bis zur Zahl Zehn fortfahren ($5 + 2 = 7$; $5 + 3 = 8$; $5 + 4 = 9$ und $5 + 5 = 10$).

Wichtig:



Aufeinandergestapelte Schuhkisten (d. h. die Kisten von sechs bis zehn), müssen nach dem Stapeln immer zusammenbleiben.

Kindergartenschuhe: Zahl als Ziffer



Dies ist die dritte Möglichkeit, wie die Zahlen von eins bis zehn dargestellt sein können: als Ziffern. Die Schuhkärtchen steckst du immer in der Richtung des Pfeils unten auf dem Kärtchen in die entsprechende Schuhkiste. Das heißt, Ziffer Eins kommt in die Schuhkiste mit einem Punkt drauf, Ziffer Zwei steckst du in die

Schuhkiste mit zwei Punkten drauf und so weiter.

Wird das Symbol **Kindergartentasche**, **Schuhkiste**, **Kindergartenschuhe** in einer Spielrunde das erste Mal gewürfelt, dann legst du für die Zahl Eins zuerst die entsprechende Kindergartentasche (hier: Kreis) auf den ersten Platz auf der Bank. Dann nimmst du die Schuhkiste (hier: Kiste mit einem Punkt) und stellst diese auf das vorge-

sehene Feld an Platz eins. Ganz zum Schluss kommen die Kindergartenschuhe (Schuhkärtchen mit der Ziffer Eins) in Schuhkiste eins. Sobald dieses Symbol erneut gewürfelt wird, geht es reihum weiter mit der Zwei, der Drei, der Vier ... und so weiter, bis zur Zehn. Ein Platz gilt als vollständig aufgeräumt, sobald alle drei Dinge dort platziert sind.

2) Fridolin



Der Hund Fridolin macht alles unordentlich und zerrt mit seiner Schnauze die schon aufgeräumten Dinge von einem Garde-

robenplatz zum nächsten. Das heißt, dass die Ordnung der Zahlen vorübergehend durcheinandergebracht wird. Wird Fridolin gewürfelt, dann musst du, wenn du an der Reihe bist, zwei Dinge auf dem Spielplan miteinander vertauschen und einen Pfoten-Chip auf die Fridolin-Leiste legen.

Achtung: Es dürfen nur Kindergartentaschen oder die kompletten Schuhkisten zusammen mit den Schuhen vertauscht werden! Es ist nicht erlaubt, nur die Kindergartenschuhe mit etwas anderem zu vertauschen. Du kannst immer nur zwei gleiche Dinge miteinander vertauschen, zum Beispiel die Kindergartentasche von Platz drei mit der Kindergartentasche von Platz fünf. Natürlich kann auch immer nur etwas von einem Garderoben-Platz vertauscht werden, wenn dort etwas ausliegt. Wenn am Anfang des Spiels nichts ausliegt, dann ist der Nächste von euch an der Reihe.

Tipp: Wenn ihr schon fortgeschrittener seid, könnt ihr zu Beginn des Spiels festlegen, wie viele Dinge Fridolin miteinander vertauschen soll. Es können anstatt zwei Sachen auch drei oder vier sein.

3) Kinder Linus und Lisa = LiLi



Hast du die Kinder Linus und Lisa gewürfelt? Dann kannst du den Kindern im Kindergarten beim Aufräumen helfen. Du darfst alle

Dinge, die Fridolin bis dahin an falsche Garderoben-Plätze gezerrt hat und die du entdeckst, wieder an die richtigen Plätze zurücklegen.

Findest du das schwierig und möchtest kontrollieren, ob du die Dinge in die richtige Reihenfolge gebracht hast? Dann hilft dir Kosmolino mit der Wissensscheibe. Nimm die Wissensscheibe zur Hand.

Kosmolino-Wissensscheibe

Welche beiden Garderobenplätze hast du in Ordnung gebracht? Beispielsweise die Vier und die Sechs? Suche auf dem Plan die Ziffer Vier. Dann suchst du auf dem äußeren Rad der Wissensscheibe die Schuhkiste mit den vier Punkten – du kannst diese auch abzählen. Drehe dann das kleinste Rad so, dass das Sichtfenster die Kindergartentasche für die Zahl Vier zeigt (beide mit blaugefärbtem Hintergrund). Zum Schluss drehst du das mittlere Rad so, dass die Schuhe mit der Ziffer Vier (auch mit blauem Hintergrund) mit der Schuhkiste und der Kindergartentasche der Zahl Vier übereinander eingestellt sind.

Wichtig:

Über die Hintergrundfarbe der jeweiligen Zahl kontrollierst du, ob du die einzelnen Räder richtig eingestellt



hast. So kannst du dann auf dem Spielplan kontrollieren, ob du alle Zahlen in die richtige Reihenfolge gebracht hast.



Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

– Sobald ihr alle Kindergartentaschen, die Schuhkisten und die Schuhe an

die richtigen Plätze von eins bis zehn gelegt bzw. gestellt habt, gewinnt ihr gemeinsam mit den Kindern im Kindergarten.

– Liegen auf der Fridolin-Leiste zehn Pfoten-Chips, dann gewinnt Fridolin. Die Unordnung, die er angerichtet hat, war in dieser Runde einfach zu groß.



Variante mit den Zahlen von eins bis fünf

Bei dieser Variante spielt ihr nur mit den Zahlen von eins bis fünf. Es gelten die gleichen Spielregeln wie zuvor oben bei den Zahlen von eins bis zehn beschrieben.

Nehmt dazu die Rückseite des Spielplans mit den Zahlen von eins bis fünf und legt diesen in die Tischmitte.

Dann braucht ihr die Schuhkisten, die dazu passenden Schuhkärtchen und die Kindergartentaschen von eins bis fünf. Die Fridolin-Leiste dreht ihr auf die Rückseite, so dass sie die Zahlen von eins bis fünf zeigt. Daneben legt ihr fünf Pfoten-Chips.

Wird Fridolin gewürfelt, dann werden jeweils zwei Dinge miteinander vertauscht.

Fridolin gewinnt, sobald er fünf Pfoten-Chips auf seiner Leiste liegen hat. Ihr gewinnt, wenn ihr zuvor alle fünf Garderoben-Plätze aufgeräumt habt.



Tu was!

1) Aus eins mach zwei:

Falte ein Blatt Papier in der Mitte und bemale eine Seite z. B. mit einem roten Farbklecks. Dann faltest du das Blatt mit beiden Hälften zusammen und drückst mit der Handfläche beide Seiten fest zusammen.

Das Blatt wird anschließend wieder aufgefaltet. Es entsteht ein achsensymmetrisches Klecksbild, auf dem nun alles, was gemalt wurde, doppelt vorkommt.



2) Immer 10!

Nimm zehn 1-Cent-Münzen und schau dir beide Seiten genau an. Auf der Vorderseite ist die Ziffer 1, auf der Rückseite sind unterschiedliche Motive zu sehen. Nun nimmst du alle Münzen in beide Hände und wirfst sie nach oben in die Luft. Dann zählst du, wie oft die Münzen mit der Vorderseite und mit der Rückseite nach oben gelandet sind. So lässt sich die Zahl Zehn immer auf verschiedene Weise zerlegen (z.B. 4 + 6, 5 + 5 usw.).



3) Fühlt ihr es?

Dazu braucht ihr ein großes Tuch, verschiedene Gegenstände je fünf Mal, z. B. Haselnüsse, Eicheln oder Murmeln. Nun wird alles unter das Tuch gelegt. Einer von euch gibt vor, wie viele gleiche Dinge von eins bis fünf erfühlt werden müssen. Alle greifen gleichzeitig unter das Tuch und versuchen genau so viele gleiche Gegenstände rauszusuchen. Jeden richtigen Gegenstand legt ihr vor euch ab und zählt dazu laut. Wer es schafft, die richtige Anzahl gleicher Gegenstände rauszusuchen, gewinnt.



Autoren: PD Dr. Gerhard Friedrich / Andrea Bordihn
Grafik: Oliver Freudenreich
Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Simone Erdrich

© 2007 KOSMOS Verlag
 Pfizerstraße 5–7
 D-70184 Stuttgart

Tel.: +49(0)711-2191-0
 Fax: +49(0)711-2191-199
 www.kosmos.de
 info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 696085