

Liebe Eltern der Vorschulkinder,

gerne hätten wir Sie im Herbst zu einem Elternabend begrüßt. Leider hat uns die Coronapandemie einen Strich durch die Rechnung gemacht.

Dennoch möchten wir Ihnen durch diese Homepage Informationen geben, die Ihrem Kind den Übergang zur Schule erleichtert.

## Spielerische Ideen für die Förderung von Basiskompetenzen

Es gibt Fähigkeiten, die sich in der kindlichen Entwicklung immer weiter verändern und verbessern. In der pädagogischen Fachsprache spricht man von „**Basiskompetenzen**“. Ihr Kindergarten fördert diese in der alltäglichen Arbeit.

Auch Sie als Eltern können spielerisch Ihr Kind unterstützen. **Spiele** verbessern die Basiskompetenzen, z.B. können sie das Selbstbewusstsein stärken, die Sprache und das mathematische Verständnis erweitern, die Motorik und Geschicklichkeit festigen, das soziale Lernen bereichern, die Aufmerksamkeit herausfordern und das kognitive Wissen erweitern.

Im Folgenden schlagen wir Ihnen Spiele vor, die Ihnen sicherlich zum Teil sehr bekannt sind. Sie brauchen dafür kein oder kaum Material. Viel Spaß!

### Spiele ohne oder mit wenig Material

#### ☺ Ich sehe was, was du nicht siehst

Jeder denkt sich etwas aus, was er im Zimmer sieht und beschreibt den Gegenstand. Manchmal gibt man zusätzliche Tipps, wenn das Kind das Rätsel nicht lösen kann

Beispiel : Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot (rund, groß, schwer etc.). Vielleicht ist die Küchentasse gemeint oder der Strauß Blumen? » Das Spiel eignet sich auch gut, wenn man ein Bilderbuch anschaut und sich dabei Sachen heraussucht.

#### ☺ Kim-Spiele

Bei Kim-Spielen muss man gut aufpassen und sich Gegenstände merken. Beispiel: Verschiedene Gegenstände (ca. 5-6) versteckt man unter einem Tuch. Vorher darf das Kind die Gegenstände anschauen. Dann muss es die Augen schließen und raten, welcher Gegenstand fehlt.

Man kann das Spiel auch schön als Fühl-Kimspielen. Man lässt das Kind in einem Stoffbeutel Gegenstände fühlen und raten, was im Beutel ist. Als Riech-Kim oder Schmeck-Kim kann man das Kind Gewürze oder Obst und Gemüse raten lassen.

### ☺ **Ich packe meinen Koffer**

Bei diesem Spiel muss man sich im Kopf viele Gegenstände in der richtigen Reihenfolge merken. Es geht so: Wer anfängt, sagt : „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste mit.“ Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Es muss etwas dazu tun. „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste und einen Kamm mit.“ Nach und nach müssen Gegenstände mitgenommen werden. Wie viel kann man sich merken? Schafft man es, sich vier oder fünf oder sogar sechs Sachen zu merken?

### ☺ **Lustige Tiere malen**

Hierfür braucht man nur ein leeres Blatt Papier und einen Stift. Das Blatt Papier wird in der Mitte gefaltet. Es wird markiert, wo das Mittelteil des Tieres endet bzw. beginnt. Was kommt wohl für ein Tier heraus? Zunächst malt der erste das Vorderteil eines Tieres. Der andere darf nicht gucken. Dann bekommt er die gefaltete Rückseite und muss nun das Ende des Tieres malen.

### ☺ **Auf den Rücken malen**

Ganz ohne Stift kann man mit dem Finger malen. Auf den Rücken des Kindes oder von Mama und Papa. Und dann muss geraten werden, was da wohl gemalt wurde. Natürlich müssen es einfache, leicht wiederzuerkennende Sachen sein. Es eignen sich: Sonne - Mond - Kreis - Dreieck - Viereck - Fußball - Fisch – Schlange - Haus - ein Buchstabe, den das Kind kennt - die Zahlen von eins bis fünf

### ☺ **Zahlen und Zählen**

Ermuntern Sie Ihr Kind zum Zählen. Wie viele Leute warten in der Schlange an der Kasse vor uns? Wie viele stehen hinter uns? Wie viele Münzen habe ich in meinem Portemonnaie? Wie viele haben davon genau die gleiche Größe? Wie viele Schritte brauchst du bis zur Wand? Wie viele benötigt Mama? Wie viele Papa?

"Zahlensucher" ist ein Spiel für unterwegs: Einigen Sie sich auf eine bestimmte Zahl, die so oft wie möglich gefunden werden sollte. Auf Nummernschildern, Hausnummern, Preisetiketten, Uhren ...

### ☺ **Drei Dinge**

Dieses Spiel eignet sich, wenn Freund, die Großeltern oder andere nette Menschen zu Besuch sind: Einer überlegt sich drei Fakten über sich selber; zwei davon sind korrekt, eines davon falsch ("trinke gerne Tee, fahre gerne mit dem Fahrrad, ich mag Käfer"). Die übrigen Teilnehmer müssen erraten, welche zwei korrekt sind und welches erfunden wurde.

### ☺ **Strichmännchen malen**

Dafür braucht man ein Blatt Papier, einen Bleistift und einen Würfel. Jeder Mitspieler darf ein Mal würfeln. Wer eine 1 oder eine 6 würfelt, darf einen Teil seines Strichmännchens malen. Fertig ist es mit einem Kopf, Bauch, 2 Armen und zwei Beinen.

### ☺ **Reimen**

Geben Sie den ersten Teil eines Reimpaars vor, Ihr Kind kann das letzte Wort ergänzen:  
„Eine kleine Maus, die wohnt in ihrem .....“, „Wir laufen jetzt zu einem See, es ist kalt, deshalb gibt's .....“

### ☺ **Hölzchen würfeln**

In der Tischmitte liegen viele Streichhölzer oder Zahnstocher. Alle Mitspieler würfeln reihum und jeder darf sich entsprechend der gewürfelten Zahl Hölzchen an sich nehmen. Wenn nur noch 6 Hölzchen oder weniger in der Mitte liegen, müssen sie mit einem Wurf ausgewürfelt werden. Beispiel: Es liegen nur noch 3 Hölzchen in der Mitte. Es bekommt sie derjenige, der als nächstes eine 3 würfelt. Am Schluss wird gemeinsam gezählt, wer die meisten Hölzchen hat.