Zahlentanz

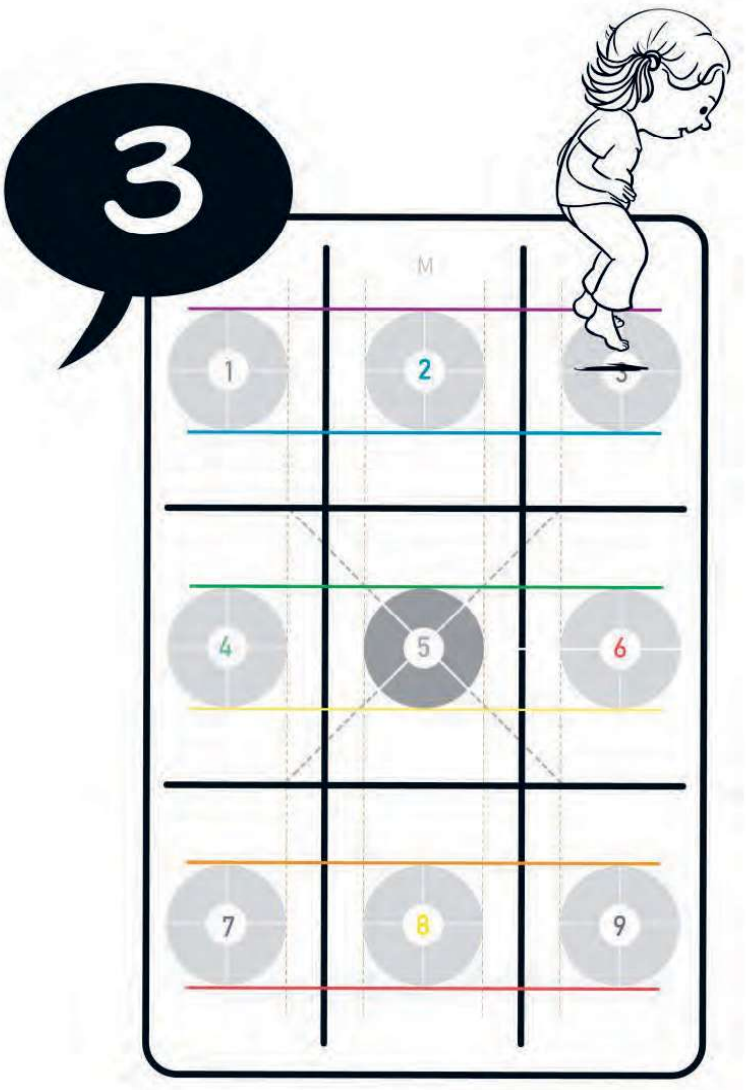
Aufgabe: Verwende die Zahlen 1 bis 4:

1 = 1x auf jedem Bein hüpfen
2 = 2x drehen
3 = 3x springen
4 = 2x auf den Boden stampfen

Du nennst eine Zahl und das Kind stellt sich auf diese Zahl und führt die zugehörige Bewegung aus. Das Kind soll so schnell wie möglich reagieren, zur richtigen Zahl springen und die Bewegung ausführen.

Ziele: Gleichgewicht / Gedächtnis / Kraftentwicklung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig die Anweisung.



Klötzchen-Staffel

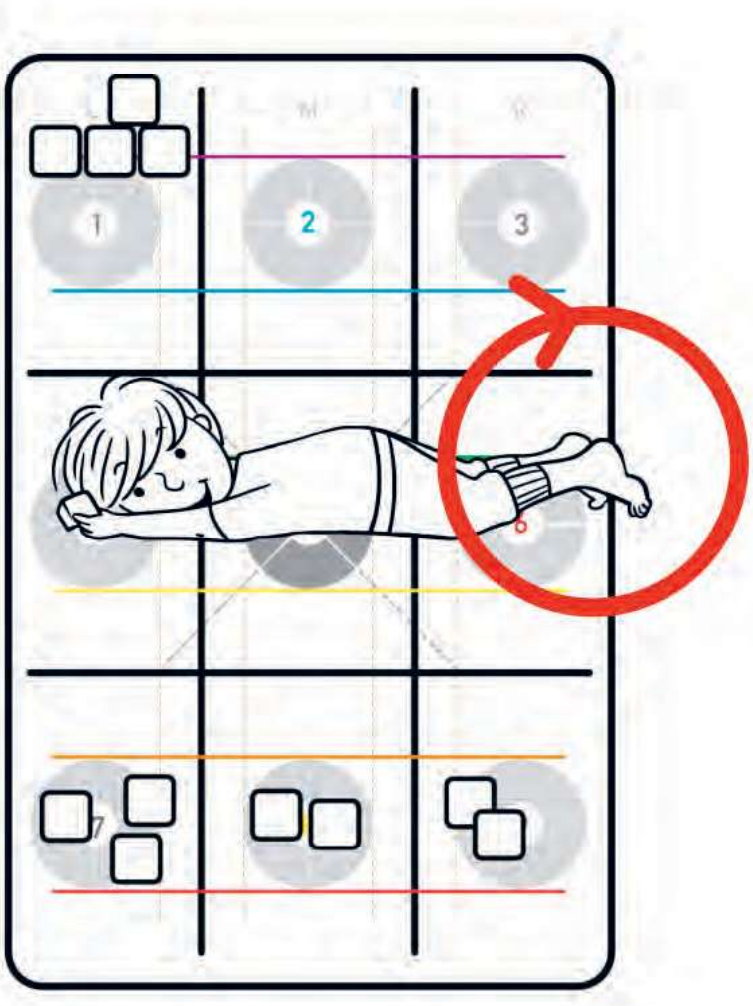
Aufgabe: Verteile 12 farbige Klötzchen über die 3 entferntesten Kreise.
Das Kind rollt seitlich zu einer Klötzchengruppe, nimmt ein Klötzchen in die Hände und rollt seitlich zurück zum Startpunkt der Matte. Wiederhole das, bis alle Klötzchen dort sind. Dann soll das Kind sich auf den Bauch legen und folgende Aufgaben ausführen.

Baue einen Turm mit allen Klötzchen. Nimm 5 Klötzchen vom Turm weg: Wie viele bleiben übrig, ohne zu zählen? Nimm weitere 4 weg. Wie viele bleiben jetzt?

Gib dem Kind eine mündliche Farbreihenfolge von 5 Klötzchen und bitte es, auf der Zahl 5 einen Turm in dieser Farbkombination zu bauen, z.B. rot, rot, grün, gelb, blau.

Ziele: Gleichgewicht / allgemeine Koordination / Zählfähigkeiten

Spiel zu zweit: Die Kinder führen die Aufgaben abwechselnd aus.

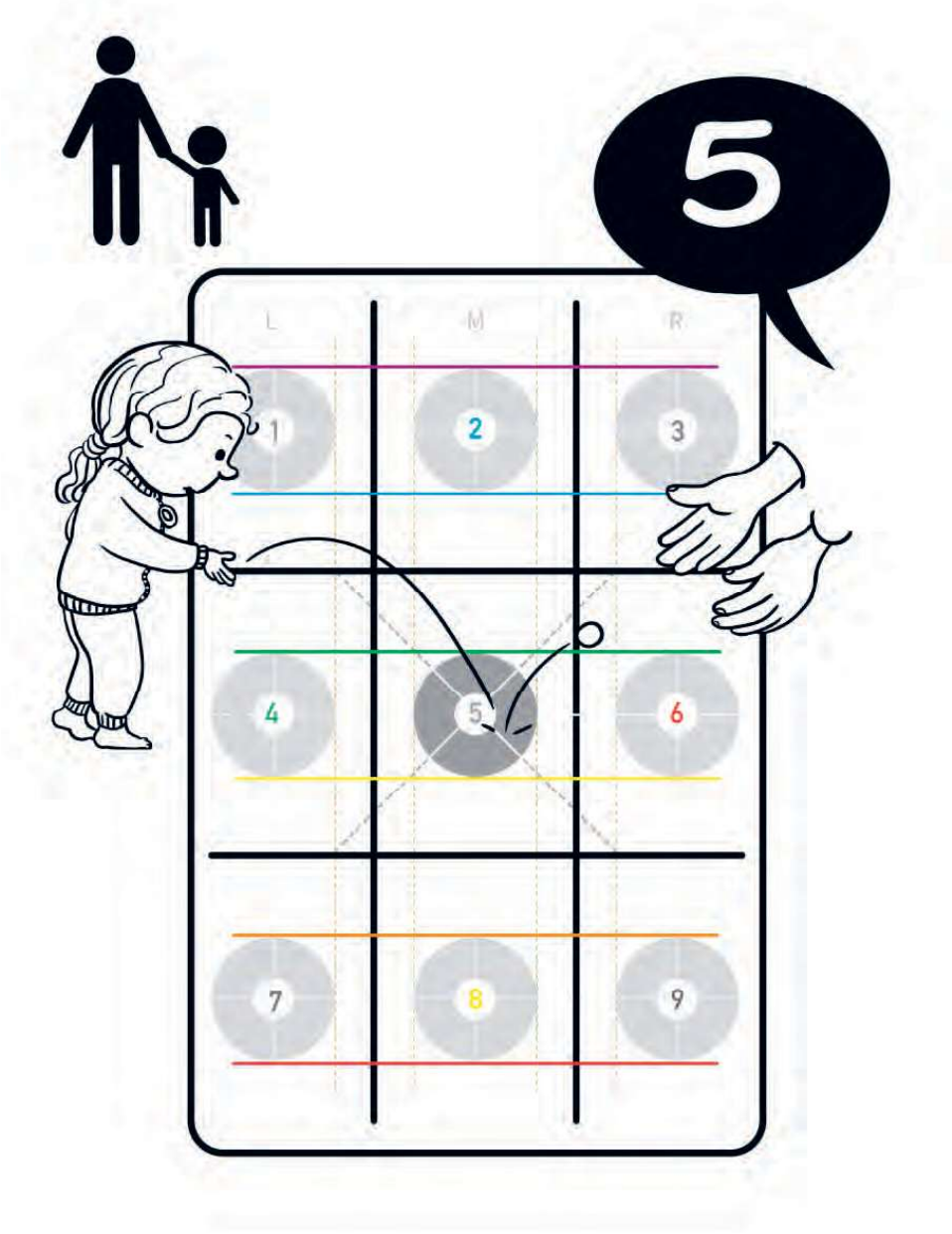


Springball

Aufgabe: Setze dich dem Kind gegenüber auf die Matte.
Stelle einen gut springenden Ball zur Verfügung. Das Kind hält den Ball. Du nennst eine Zahl, und das Kind versucht, den Ball über einen Sprung auf die richtige Zahl zu dir zu spielen. Du versuchst, ihn zu fangen. Danach nennt das Kind eine Zahl, und du lässt den Ball über diese Zahl zurückspringen, sodass das Kind ihn fängt.

Ziele: Zahlenerkennung / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder lassen den Ball über eine Zahl hin- und her springen.

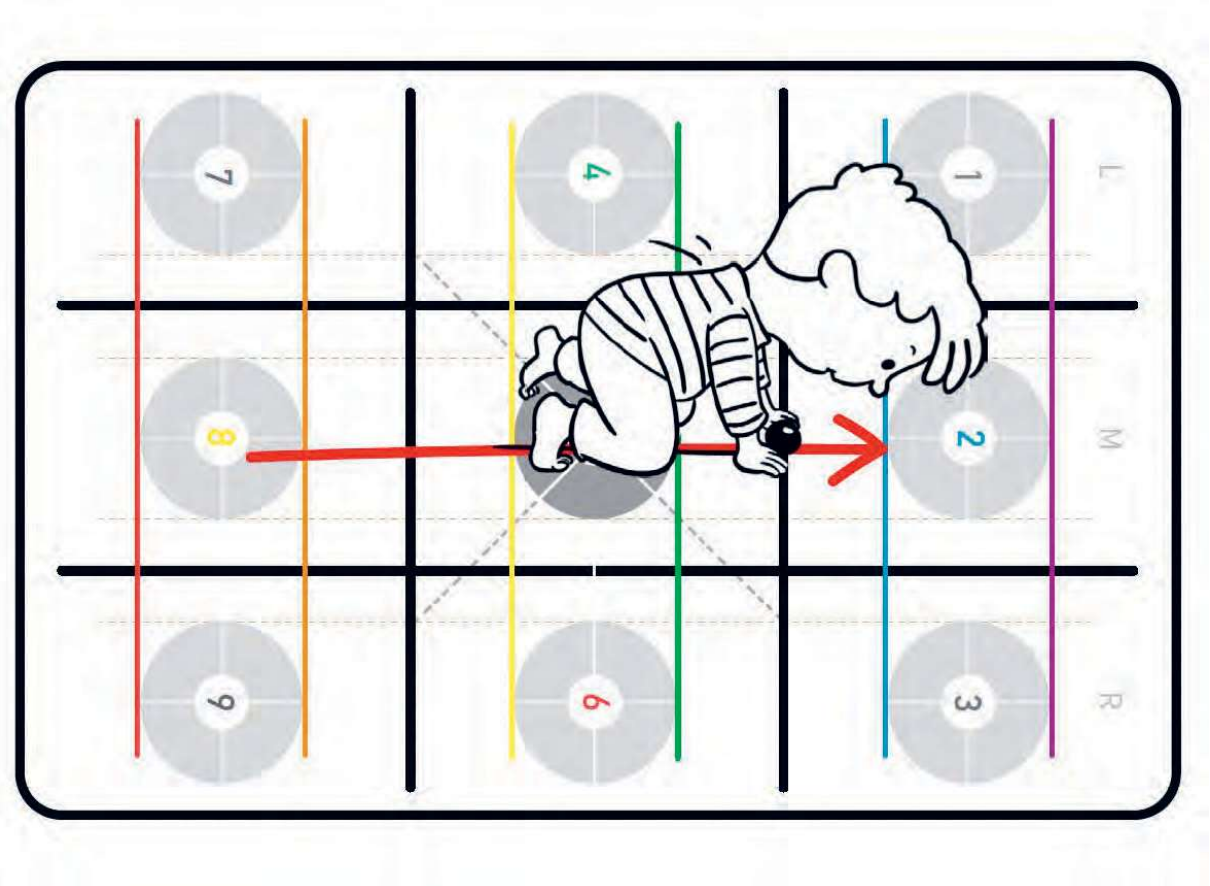


Bauchfänger

Aufgabe: Das Kind sitzt auf einer Seite der Matte im Vierfüßlerstand mit dem Gesicht zur Matte.
Rolle einen Ball durch die Beine und Arme des Kindes, sodass der Ball über die Matte rollt. Das Kind versucht, den Ball so schnell wie möglich zu stoppen, indem es sich mit dem Bauch darauf legt.
Achte darauf, dass du nicht zu stark rollst.

Ziele: Reaktionsgeschwindigkeit / Körperbewusstsein / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder rollen abwechselnd den Ball durch die Beine des anderen.



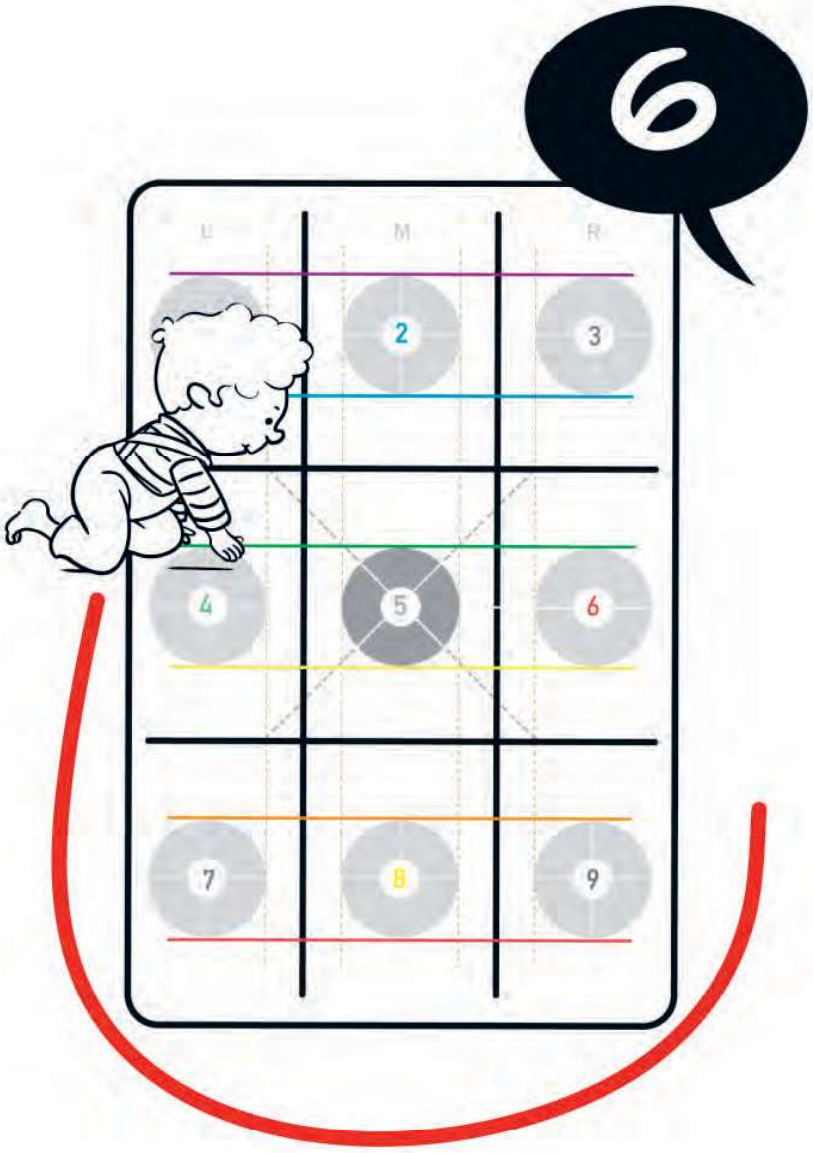
Zahlenkreuz

Aufgabe: Das Kind krabbelt auf Händen und Knien um die Cartesiomat herum. Du nennst eine Zahl. Das Kind versucht, so schnell wie möglich zu reagieren, indem es sich auf die genannte Zahl setzt.

Nenne mehrere Zahlen, damit das Kind krabbelnd die Zahlenkombination so schnell wie möglich berühren muss.

Ziele: Koordination / Reaktionsgeschwindigkeit / Zahlenerkennung

Spiel zu zweit: Lege Karten mit den Zahlen von 1 bis 9 verdeckt neben die Matte. Die Kinder ziehen abwechselnd 3 Karten, legen sie nebeneinander und krabbeln dann die Zahlenkombination nach.



Blinder Punkt

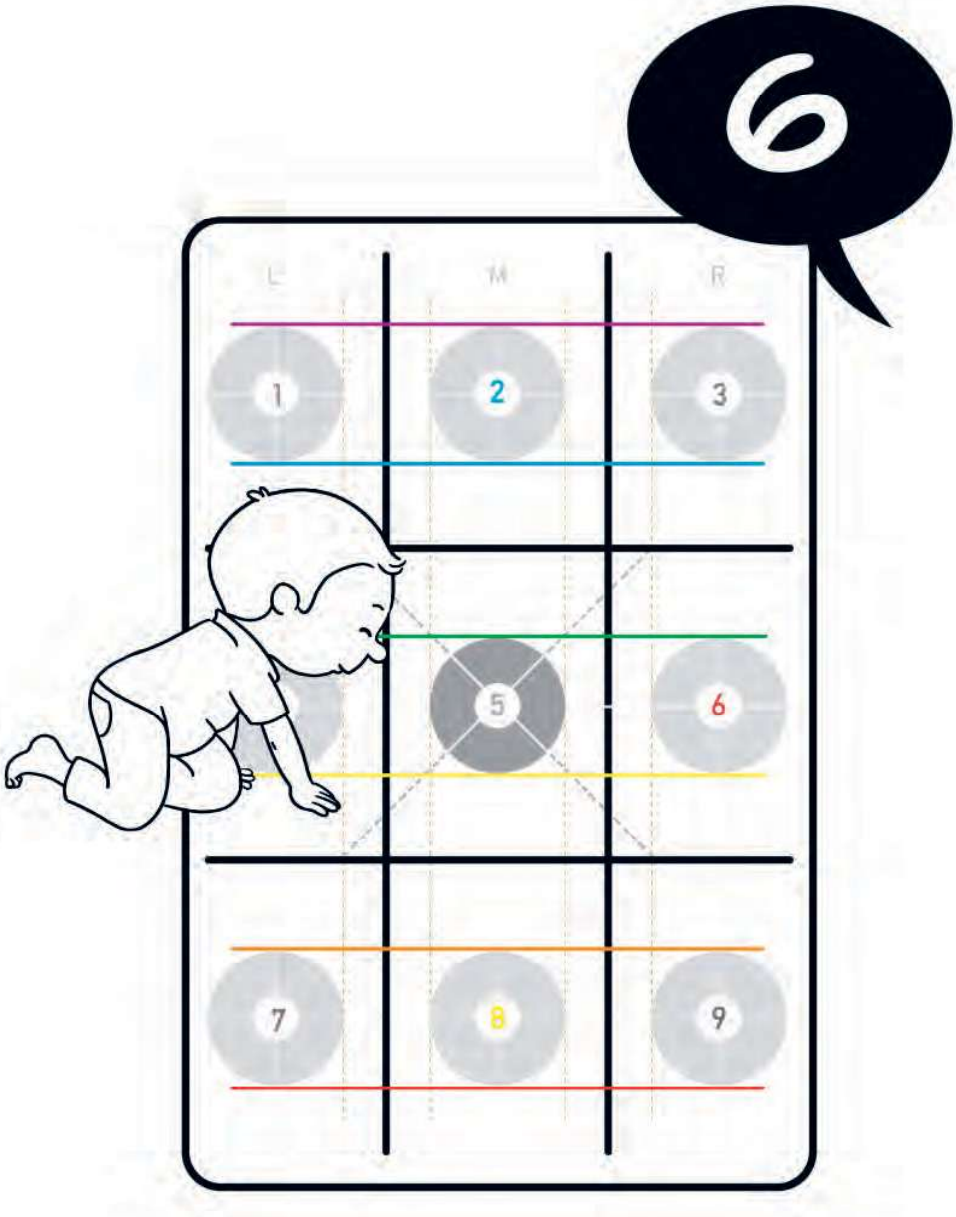
Aufgabe: Das Kind sitzt mit geschlossenen Augen vor der Cartesiomatte. Nenne eine Zahl von 1 bis 9. Das Kind krabbelt mit geschlossenen Augen zu der Stelle, wo es glaubt, dass sich die richtige Zahl befindet.

Dort angekommen darf es kurz die Augen öffnen, um zu kontrollieren.

Von dort nennst du eine neue Zahl, die das Kind wiederum blind zu finden versucht.

Ziele: Raumorientierung / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder nennen einander eine Zahl.



Der springende Ball

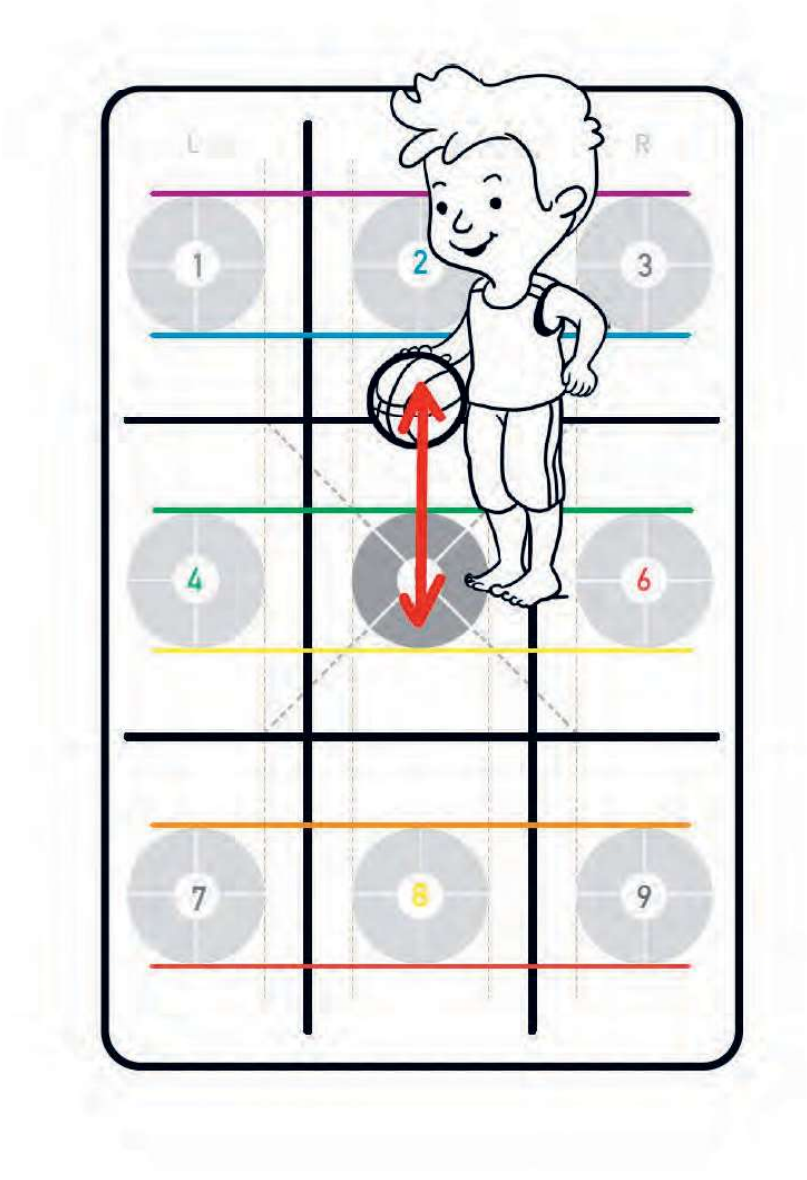
Aufgabe: Stelle einen gut springenden Ball zur Verfügung.
Gib dem Kind den Ball und nenne eine Zahl.
Das Kind geht zum Kreis mit der entsprechenden Zahl und lässt den Ball so oft auf diese Zahl springen.

Beispiel: Zahl 3 – das Kind lässt den Ball 3 Mal auf die Zahl 3 springen.

Ziele: Hand-Auge-Koordination / Zahlenerkennung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben einander eine Rechenaufgabe: 2 + 2:
4 Mal auf die Zahl 4 springen lassen.

Eventuell Aufgabenkarten mit Lösungsschlüssel bereitstellen.

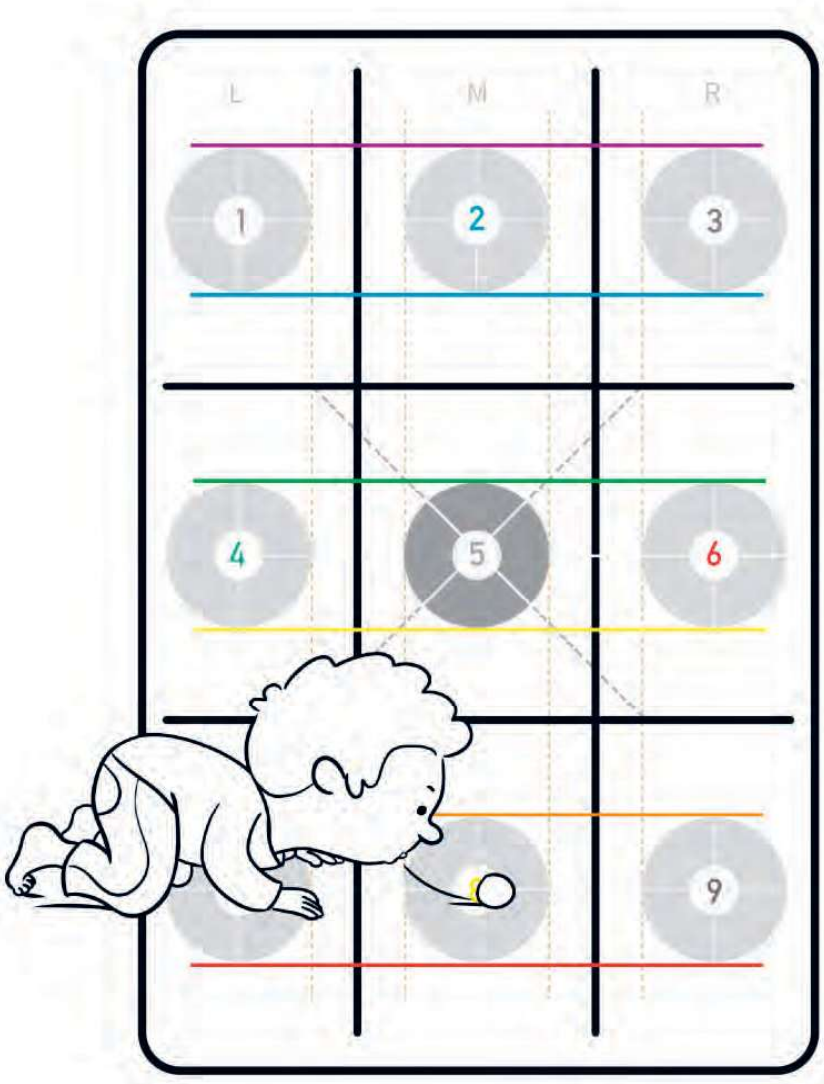


Pustestrecke

Aufgabe: Lege 3 Tischtennisbälle an eine Seite der Matte. Das Kind soll die Bälle einzeln krabbelnd zwischen zwei Linien zur anderen Seite pusten.
Wenn ein Ball eine der Linien überquert,
muss das Kind wieder von vorne beginnen.

Ziele: Mundmotorik / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder pusten nebeneinander zwischen zwei anderen Linien.



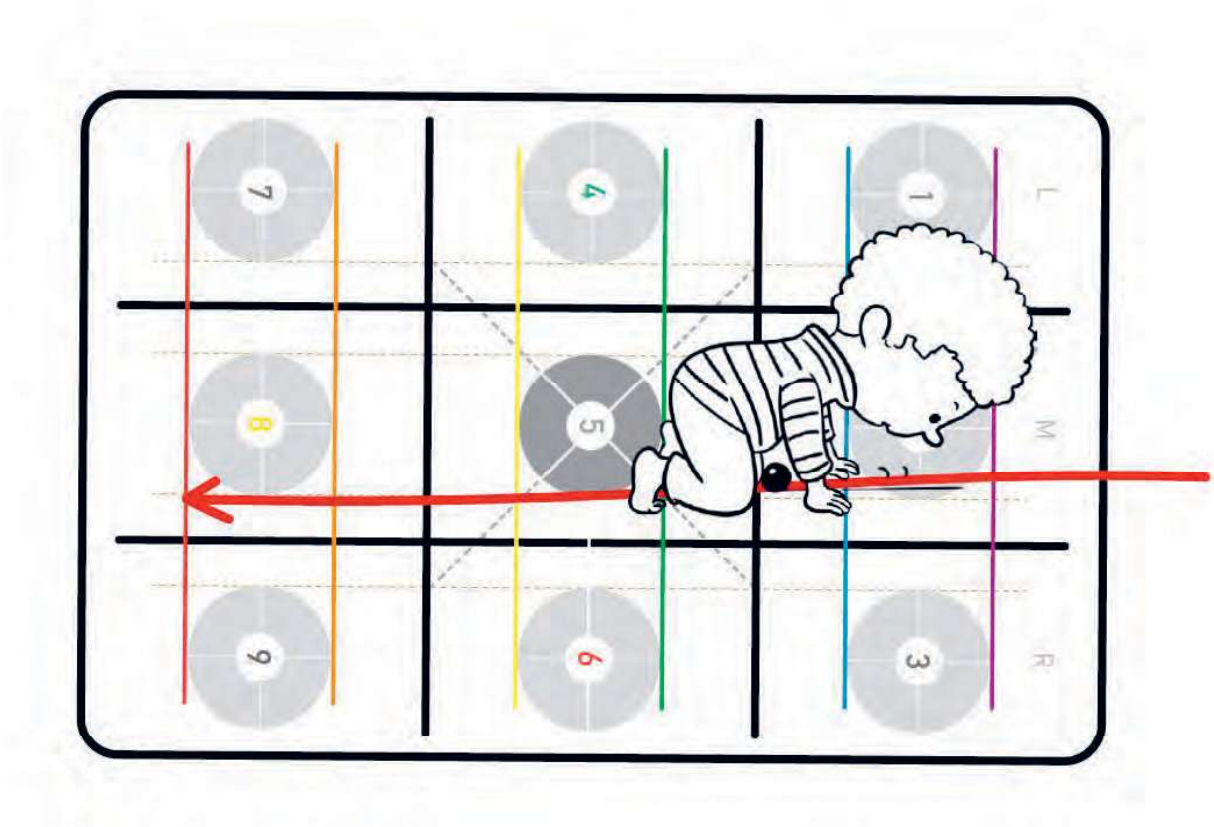
Bällen-Tor

Aufgabe: Das Kind befindet sich im Vierfüßlerstand auf der Matte.
Das Kind bewegt sich auf Händen und Knien fort, um den Ball zwischen Armen und Beinen durchrollen zu lassen.

Diese Tischposition kann auch in der Seitenstützposition ausgeführt werden, wobei der Ball durchgerollt wird.

Ziele: Allgemeine Koordination / Gleichgewicht / visuelle Fähigkeiten

Spiel zu zweit: Die Kinder rollen abwechselnd die Bälle.



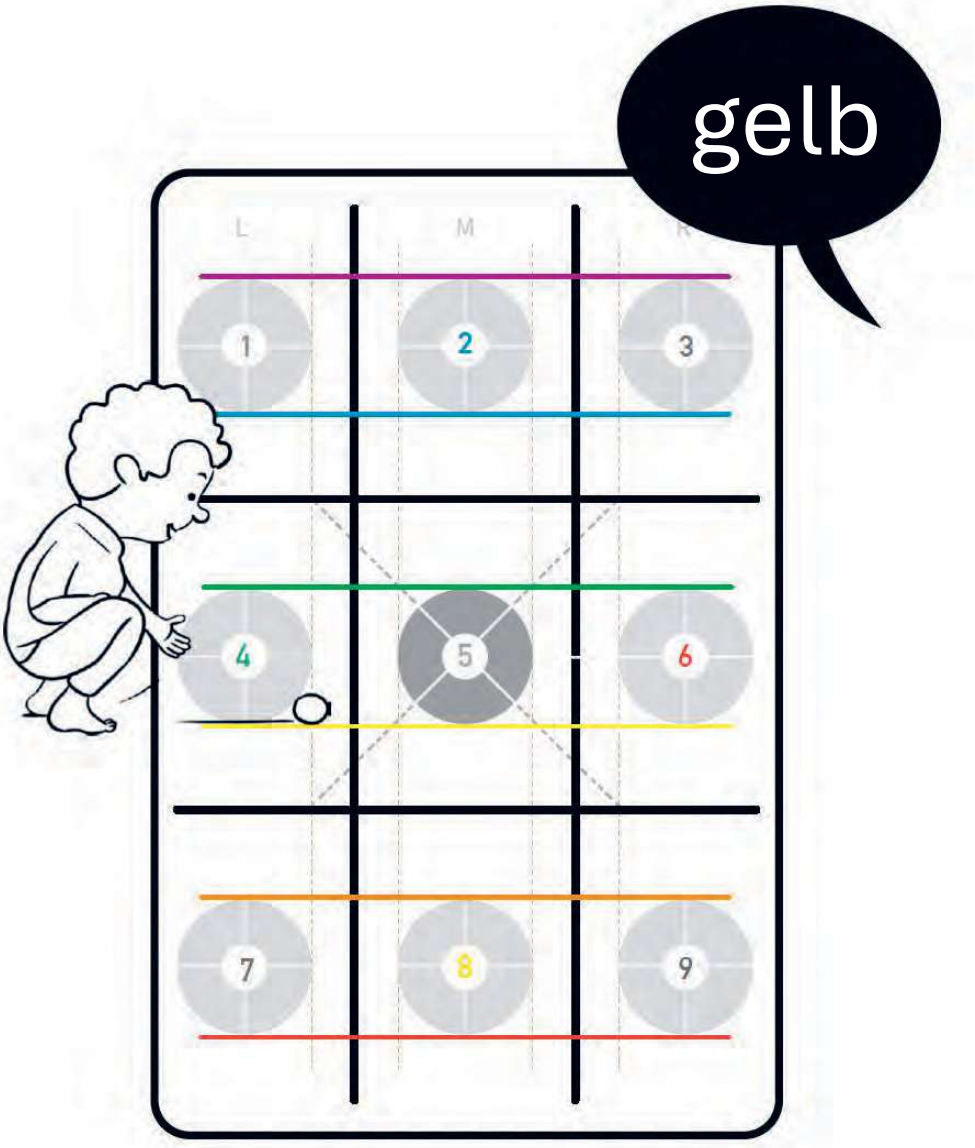
Bällenstraße

Aufgabe: Lege an die Seite der Matte einige farbige Bälle. Dieselben Farben wie die farbigen Querlinien (rot, orange, gelb, grün, blau, lila).

Nenne eine Farbe. Das Kind nimmt den Ball in der genannten Farbe und rollt ihn über die Linie in derselben Farbe Wiederhole dies, bis alle Bälle über die richtige Linie gerollt wurden

Ziele: Allgemeine Koordination / visuelle Fähigkeiten / auditives Gedächtnis

Spiel zu zweit: Die Kinder geben einander die Farbaufgaben.
Eventuell eine Kombination aus 2 oder 3 Farben hintereinander.



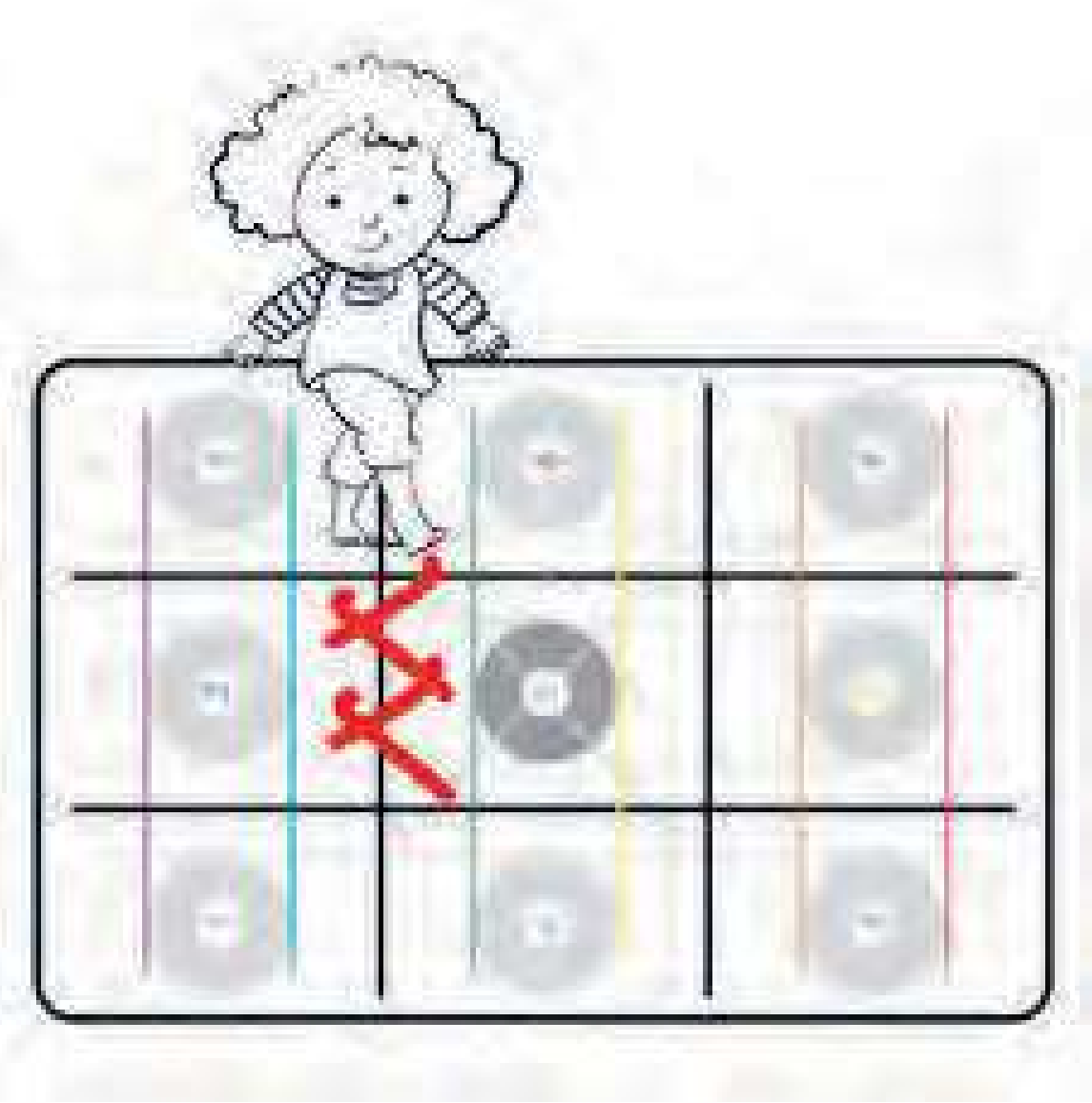
Überkreuz-Schritte

Aufgabe: Nenne eine Farbe und lasse das Kind mit Kreuzschritten über die Linie gehen.
Gib z.B. eine Reihenfolge: rot – blau.
Das Kind macht Kreuzschritte erst über die rote,
dann über die blaue Linie.

Schafft es das auch mit 3 oder 4 Farben?

Ziele: Gleichgewicht / Koordination / Gedächtnis

Spiel zu zweit: Mit einem Farbenwürfel würfeln die Kinder zweimal.
Daraus ergibt sich eine Farbreihenfolge von 4 Farben,
die sie in Kreuzschritten ablaufen.

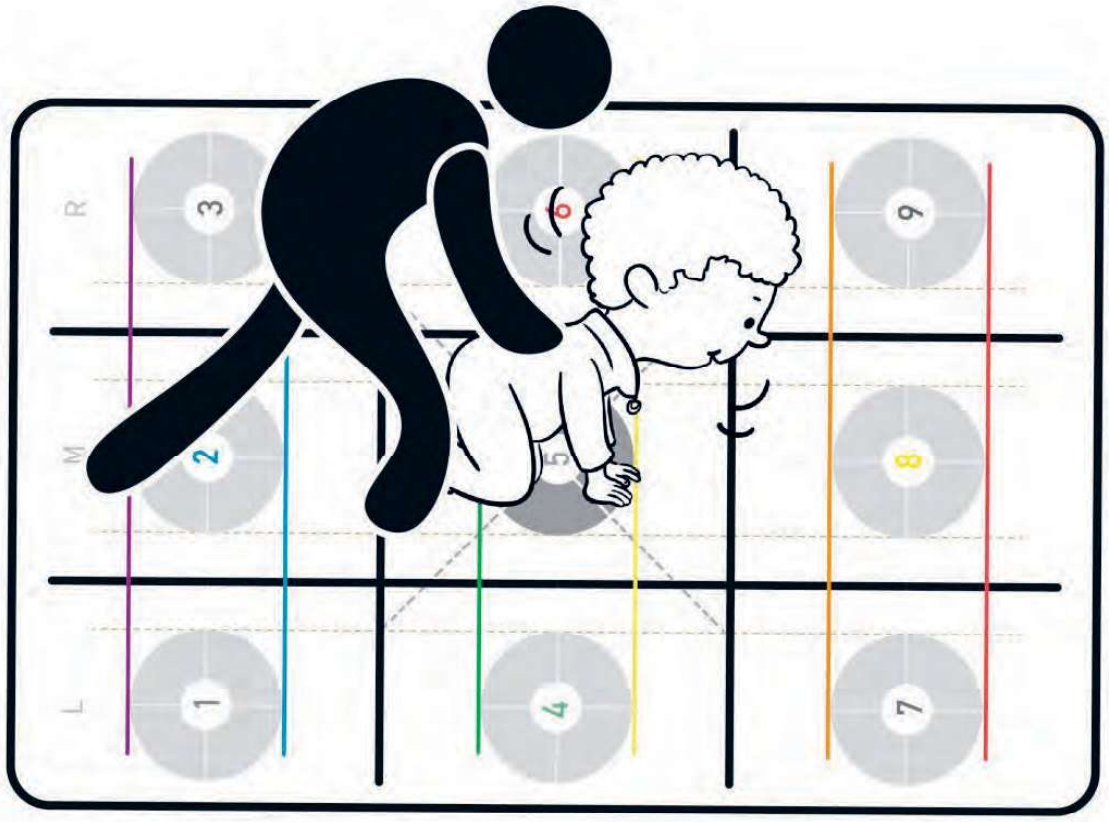


Kraftprotz

Aufgabe: Platziere das Kind im Vierfüßlerstand auf der Zahl 5 in der Mitte der Matte. Versuche spielerisch, das Kind umzukippen.

Ziele: Gleichgewicht / Kraftentwicklung

Spiel zu zweit: Die Kinder führen die Aufgabe abwechselnd bei einander aus.



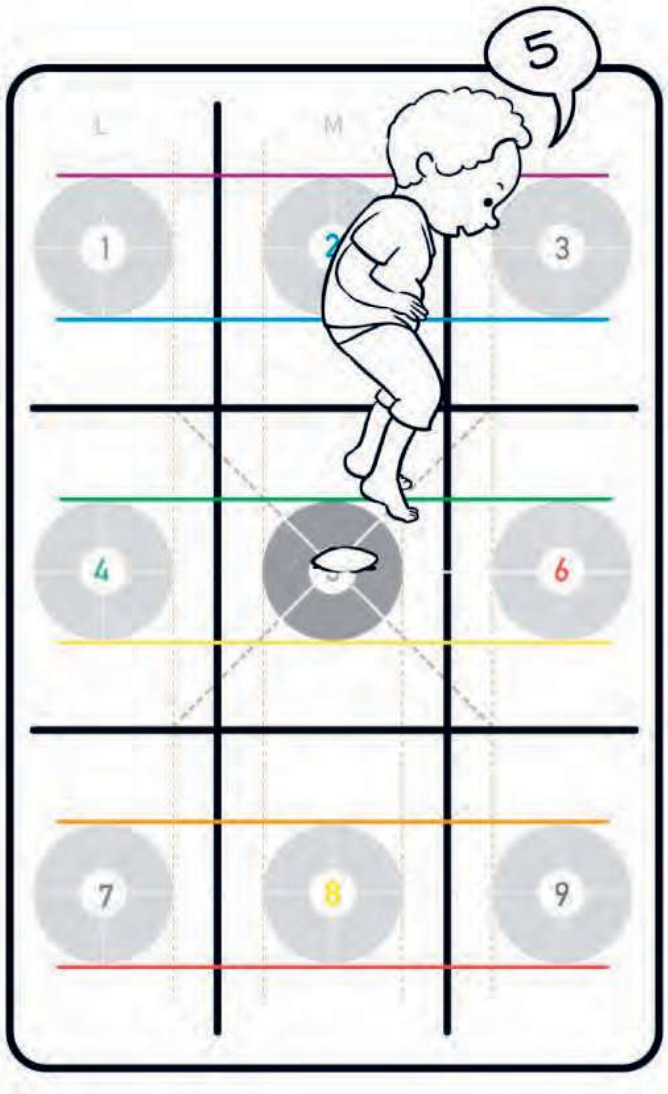
Zahlensprung

Aufgabe: Das Kind springt von Zahl zu Zahl, aber eine Zahl ist mit Bohnensäckchen bedeckt.

Während es darüber springt, nennt das Kind die Zahl und springt zur nächsten. Du kannst auch mehrere Zahlen verdecken.

Ziele: Beinmuskulatur / Zählfähigkeiten / Gleichgewicht

Spiel zu zweit: Die Kinder bedecken sich gegenseitig jeweils 1 oder 2 andere Zahlen.



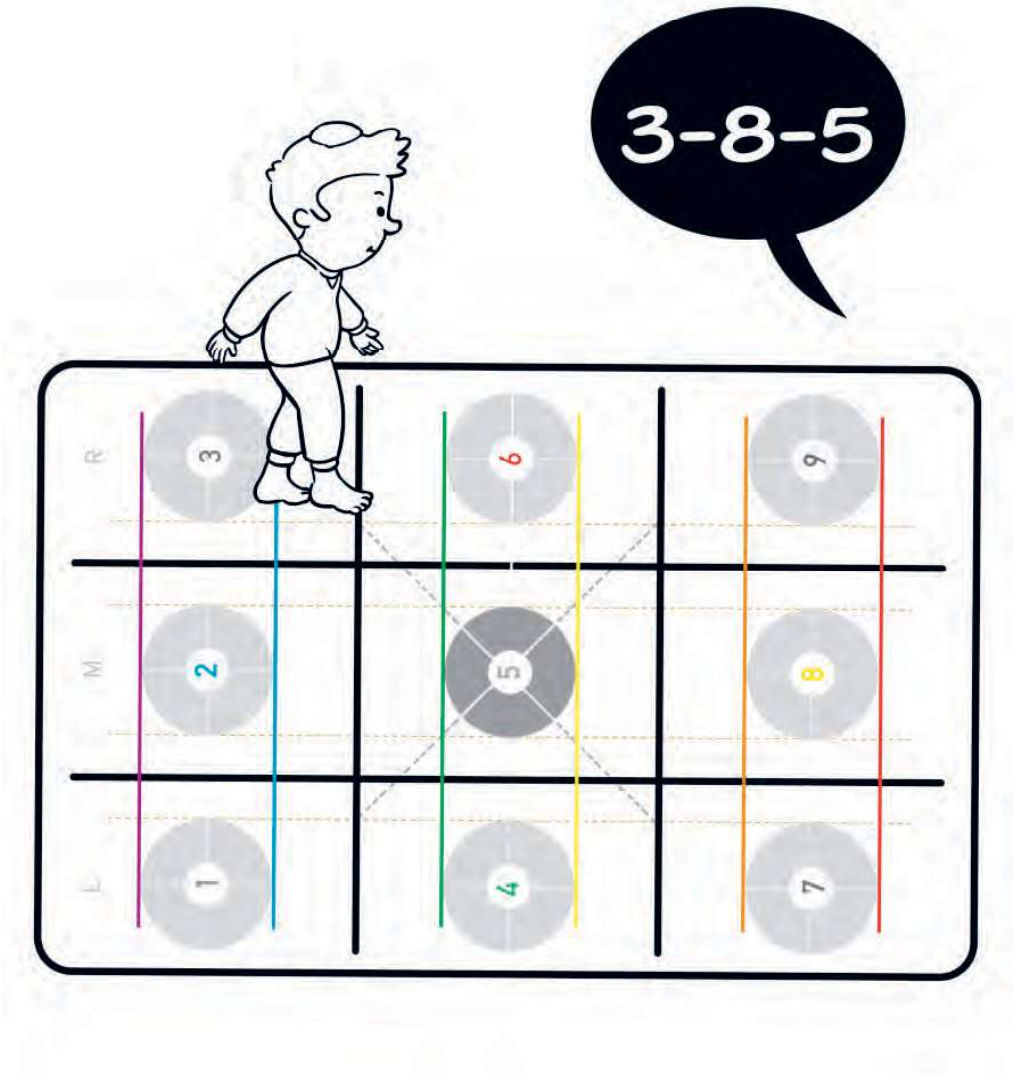
Zahlenlauf

Aufgabe: Stelle ein Bohnensäckchen bereit. Lege es auf den Kopf des Kindes.

Das Kind soll mit dem Säckchen auf dem Kopf, Schritt für Schritt zu einer bestimmten Zahl gehen.
Wenn das gut gelingt, gib eine Kombination von 2 Zahlen. Das Kind geht mit dem Säckchen auf dem Kopf in der richtigen Zahlenreihenfolge, z.B. 3–6. Erweiterung bis zu 3 Zahlen.

Ziele: Gleichgewicht / auditives Gedächtnis / Zahlenerkennung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig eine Zahlenkombination vor.

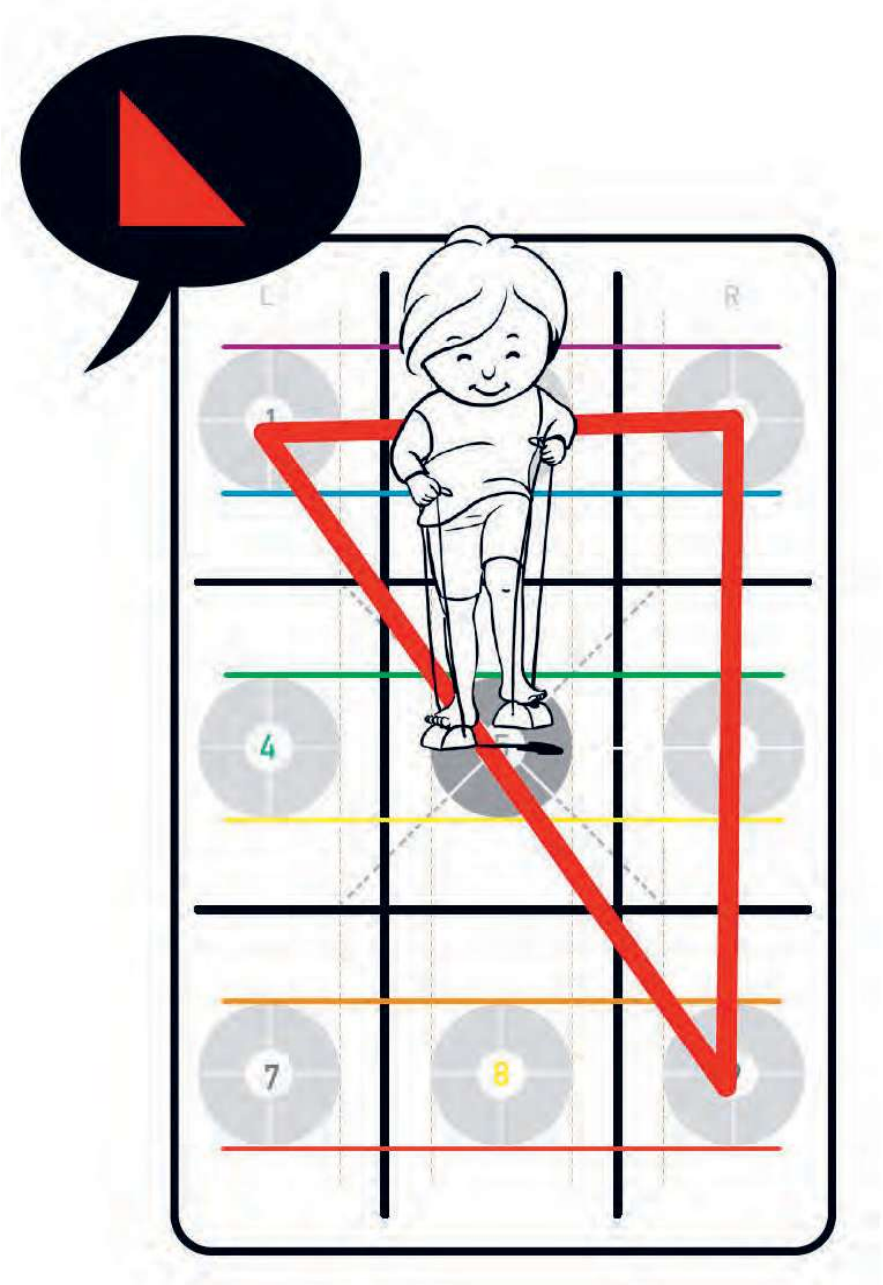


Figurenlauf

Aufgabe: Stelle Laufstelzen zur Verfügung.
Gib dem Kind die Stelzen und die Aufgabe, eine bestimmte Figur zu laufen.
Das Kind läuft mit den Stelzen die Figur ab.

Ziele: Gleichgewicht / Formerkennung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig eine Figur vor.



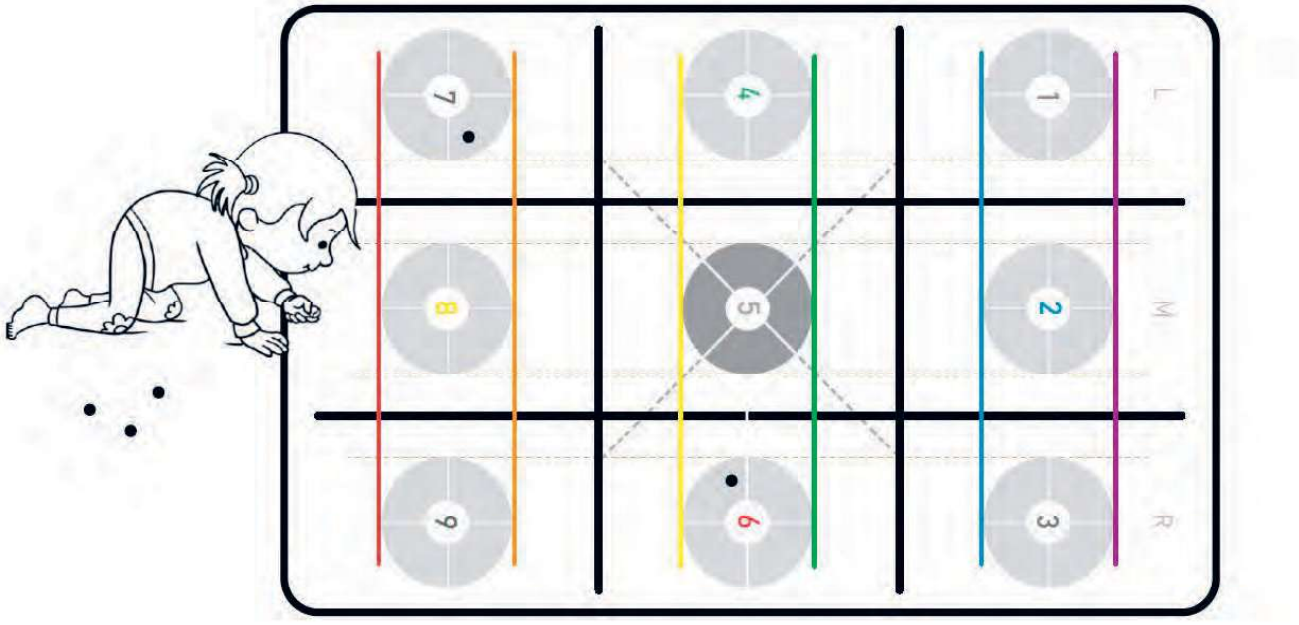
Murmelbahn

Aufgabe: Stelle Murmeln bereit.

Das Kind versucht, die Murmeln in die Kreise zu rollen – jeweils eine Murmel pro Kreis.

Ziele: Auge-Hand-Koordination / Feinmotorik

Spiel zu zweit: Die Kinder rollen abwechselnd ihre Murmeln.



Flamingo

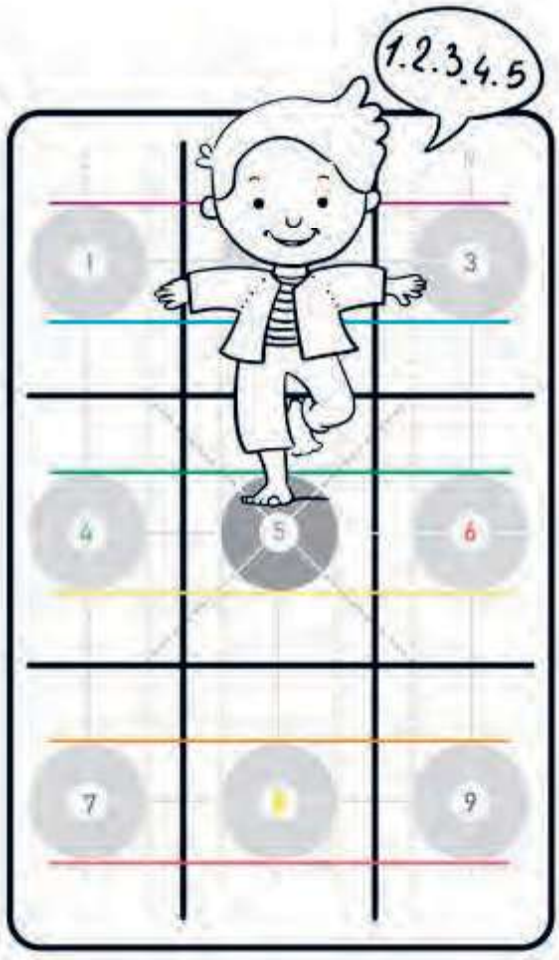
Aufgabe: Nenne oder zeige dem Kind eine Zahl.
Das Kind stellt sich einbeinig auf diese Zahl und zählt von 1 bis zu dieser Zahl. Lass das Kind die Übung auf beiden Beinen machen: Das linke und das rechte Bein sollen gleich stabil sein.
Das Kind zählt laut mit.

Variation: Lass das Kind auch rückwärts zählen:

- 4 Jahre: 3-2-1
- 5 Jahre: 5 bis 1
- 6 Jahre: 9 bis 1

Ziele: Gleichgewicht, Zählfähigkeiten, Zahlenerkennung

Spiel zu zweit: Gib den Kindern einen Würfel. Sie würfeln abwechselnd, zählen die Augenzahl und führen dann die passende Übung aus.



Farben-Bingo

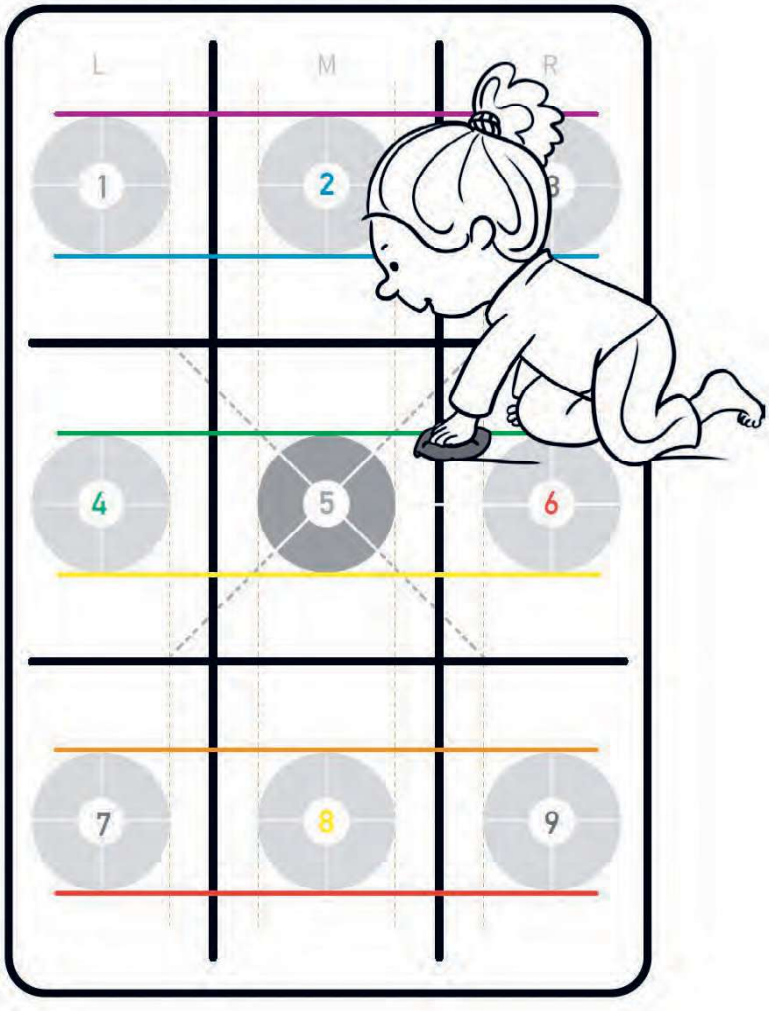
Aufgabe: Stelle Bohnensäckchen in verschiedenen Farben bereit.

Nenne eine Farbe und lasse das Kind krabbelnd ein Säckchen dieser Farbe auf die Linie der gleichen Farbe legen.

Wie viele Bohnensäckchen kann man in 1 Minute auf eine Linie legen?

Ziele: Allgemeine Koordination / Schnelles Bewegen

Spiel zu zweit: Die Kinder würfeln abwechselnd mit einem Farbenwürfel.
Wie viele Säckchen können sie gemeinsam in 1 Minute auf die Linien legen?



Hüpfspiel

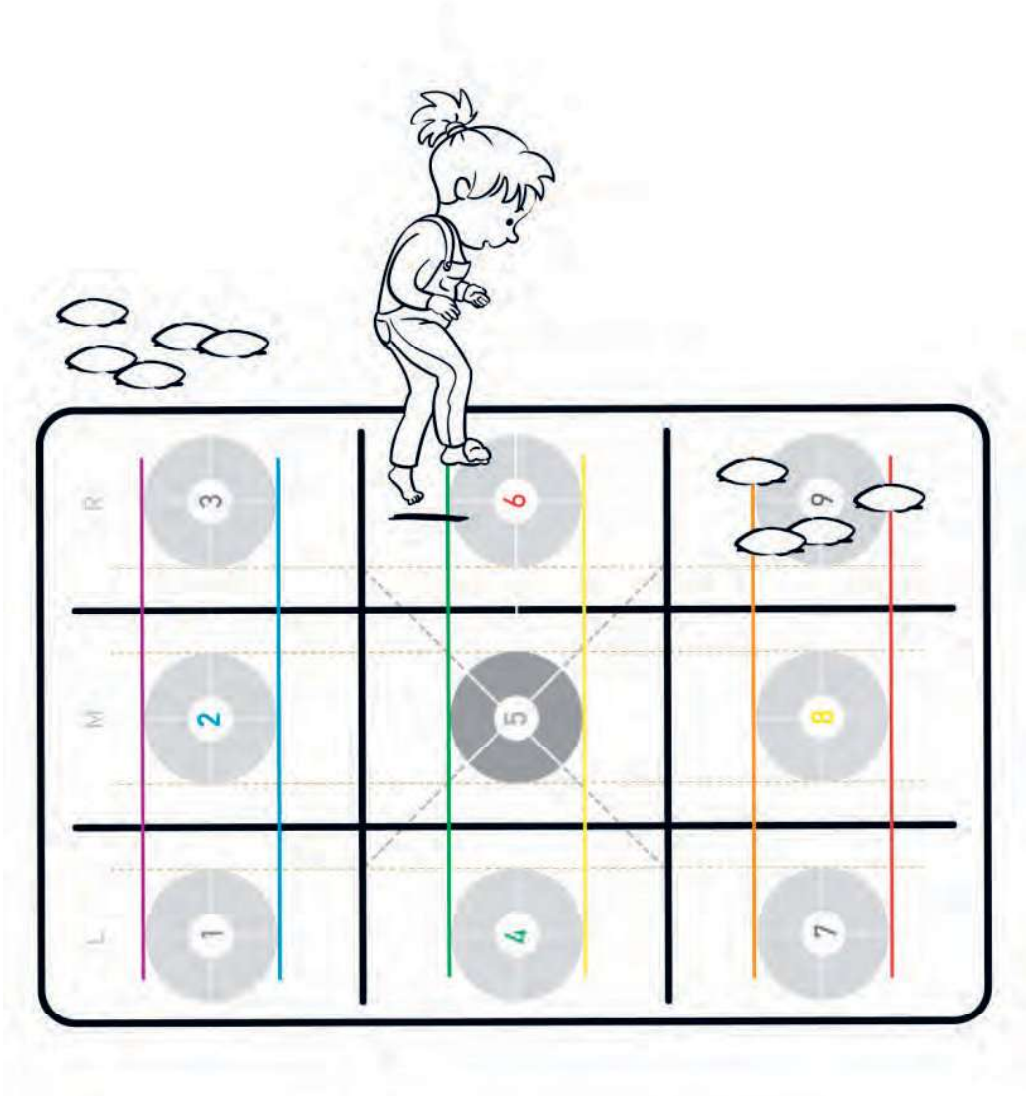
Aufgabe: Stelle 9 Bohnensäckchen bereit.

Das Kind steht vor der Matte mit den Bohnensäckchen neben sich.
Es legt ein Bohnensäckchen auf den Fuß und hüpft zur Zahl 9,
ohne dass das Bohnensäckchen vom Fuß fällt.
So versucht das Kind, die 9 Bohnensäckchen jeweils auf eine Zahl
zu legen, indem es sich hüpfend auf der Matte fortbewegt.

Dabei wird der Fuß jedes Mal gewechselt.

Ziele: Gleichgewicht / Zahlenerkennung / Kraftentwicklung

Spiel zu zweit: Die Kinder springen abwechselnd. Kind 1 zur Neun,
Kind 2 zur Acht usw.

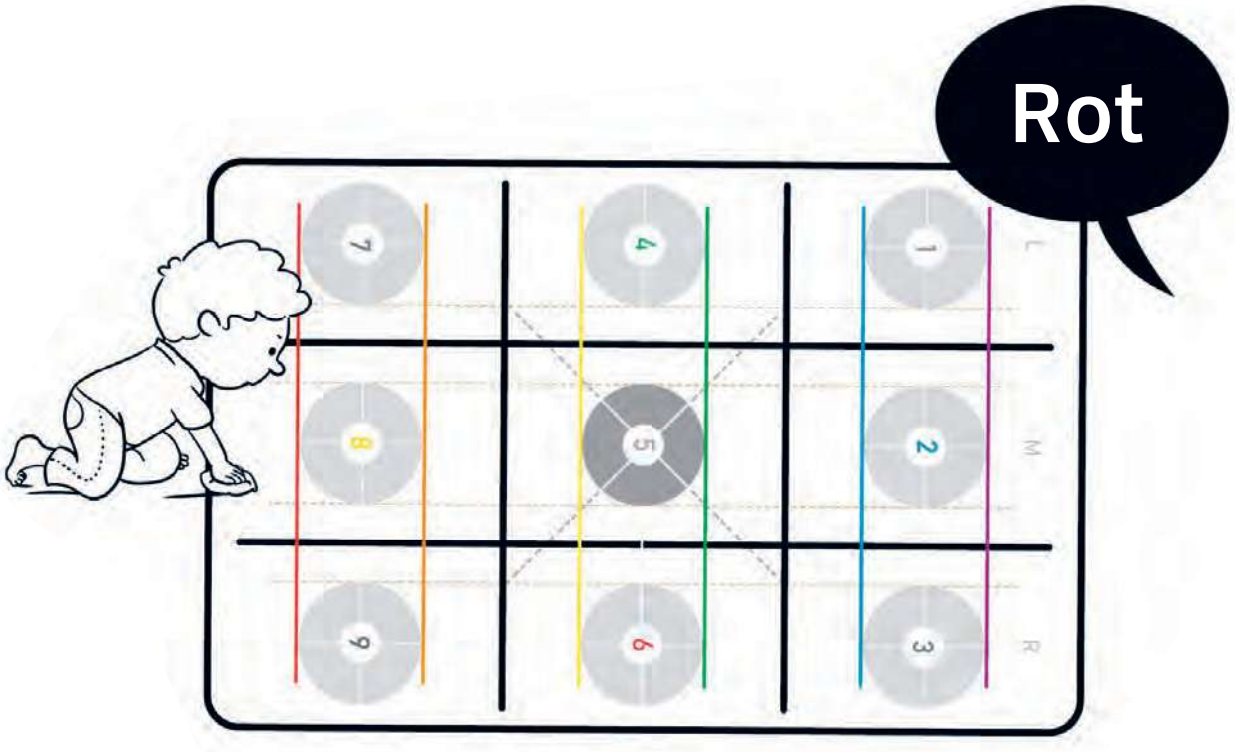


Farben-Match

Aufgabe: Stelle Bohnensäckchen in verschiedenen Farben bereit.
Lege sie in einen Reifen, 1 Meter vor der Matte.
Das Kind soll die Bohnensäckchen krabbelnd auf die Matte legen, passend zur Farbe der Zahlen.

Ziele: Zahlenerkennung / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Jedes Kind erhält 4 Bohnensäckchen, je eine pro Farbe.
Auf Signal krabbeln sie möglichst schnell los und legen die Säckchen nacheinander auf die passende Zahlfarbe.



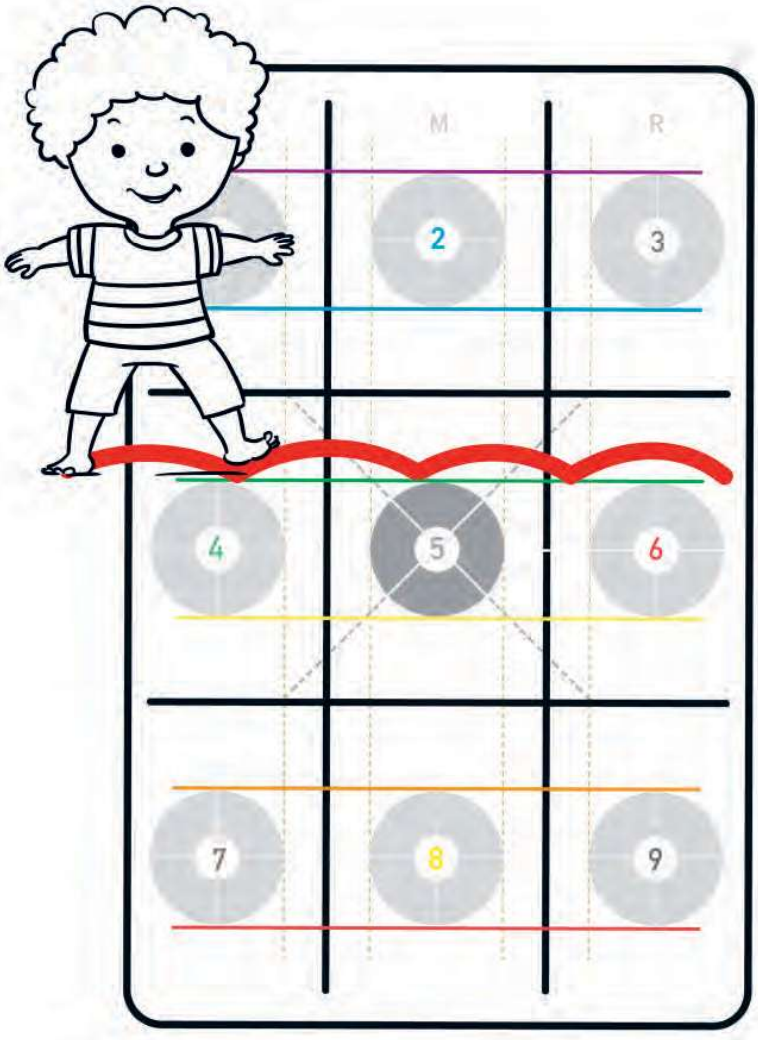
Seiltänzer

Aufgabe: Gib dem Kind die Aufgabe, auf eine bestimmte Art über eine farbige Linie zu gehen.

Mögliche Kombinationen:
- vorwärts auf der roten Linie
- rückwärts auf der blauen Linie
- seitwärts auf der grünen Linie
- Schritt für Schritt auf der blauen Linie

Ziele: Gleichgewicht / Raumwahrnehmung / visuelle Fähigkeiten / Gedächtnis

Spiel zu zweit: Kind 1 führt eine Kombination vor, Kind 2 versucht sie zu wiederholen. Beginnt mit zwei Linienausschnitten.



Petanque

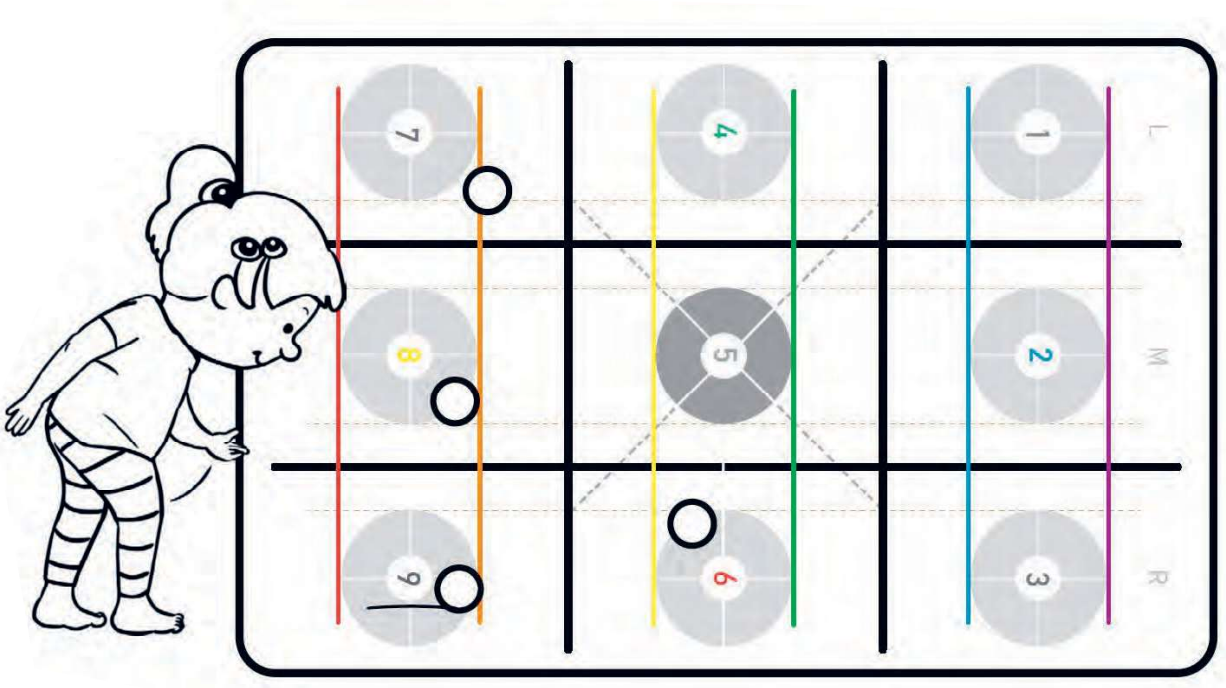
Aufgabe: Stelle einige Tennisbälle bereit.

Das Kind steht in einem Reifen vor der Matte und rollt einen Ball zur Zahl 9. Ziel: Der Ball soll genau in der Zielkreis stoppen.

Wiederhole mit 4 weiteren Zahlen/Kreisen.

Ziele: Krafteinschätzung / visuelle Fähigkeiten

Spiel zu zweit: Die Kinder rollen abwechselnd einen Ball.

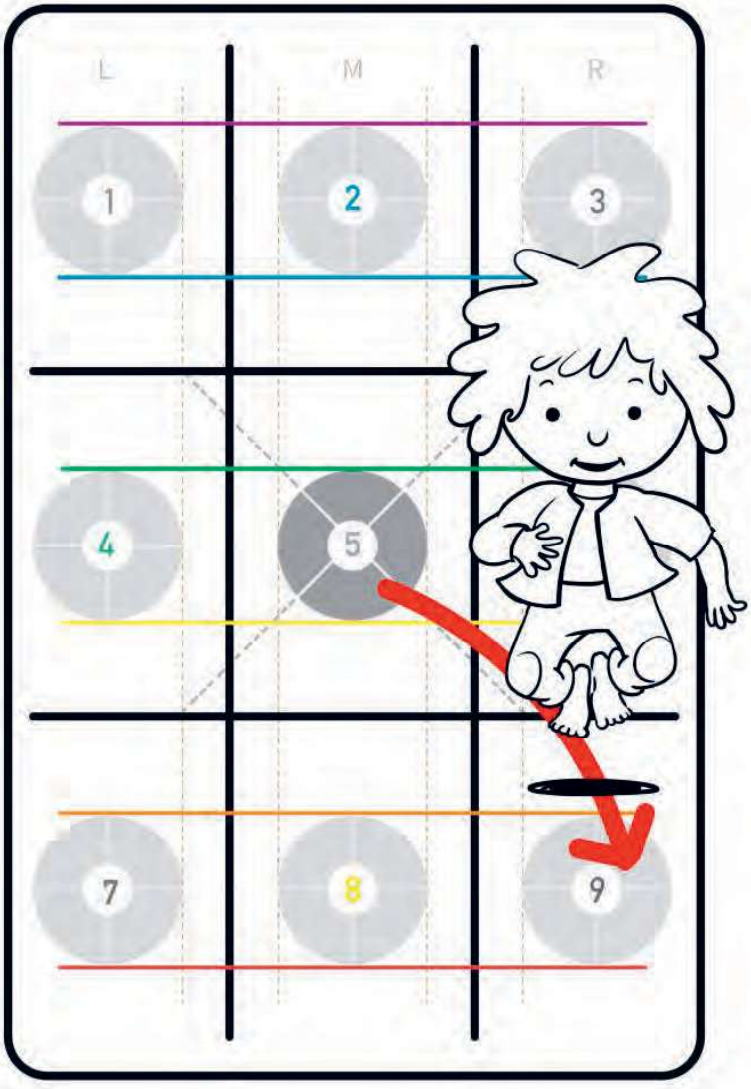


Neunerfeld

Aufgabe: Das Kind steht auf der Zahl 5.
Nenne eine Richtung, z.B. „Springe nach vorne“, „nach hinten“, „nach rechts“, „schräg links nach vorne“.

Ziele: Gleichgewicht / Kraftentwicklung / Raumgefühl

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich 1 Minute lang abwechselnd Sprunganweisungen.



Zielrose

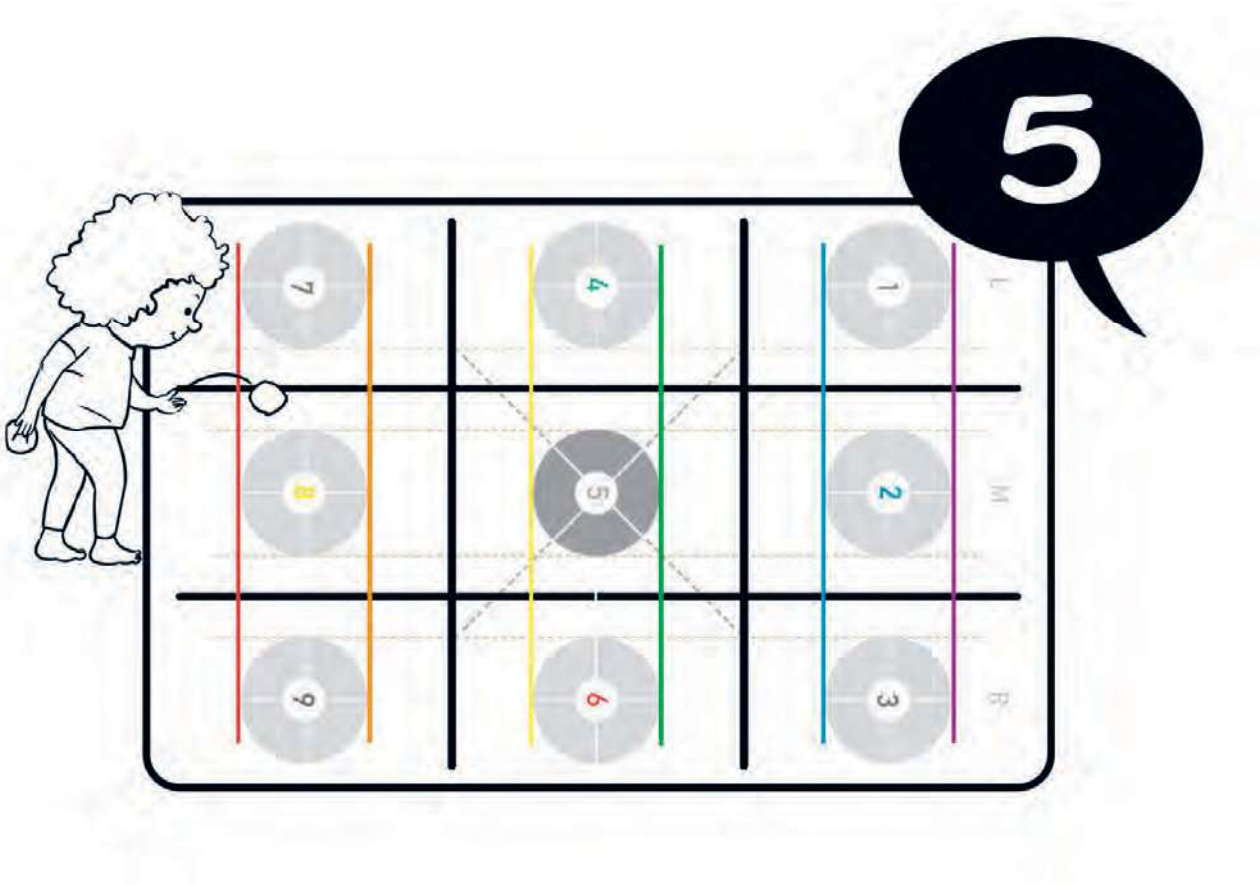
Aufgabe: Stelle einige Bohnensäckchen bereit. Lege sie in einen Reifen, 1 Meter vor der Matte.

Das Kind nimmt ein Säckchen in jede Hand.

Gib die Aufgabe, mit jeder Hand abwechselnd auf eine bestimmte Zahl zu zielen.

Ziele: Beidhändige Koordination / Zahlenerkennung / Auge-Hand-Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig die Zahlen vor – eventuell auch, welche Hand zuerst werfen soll (links oder rechts?).

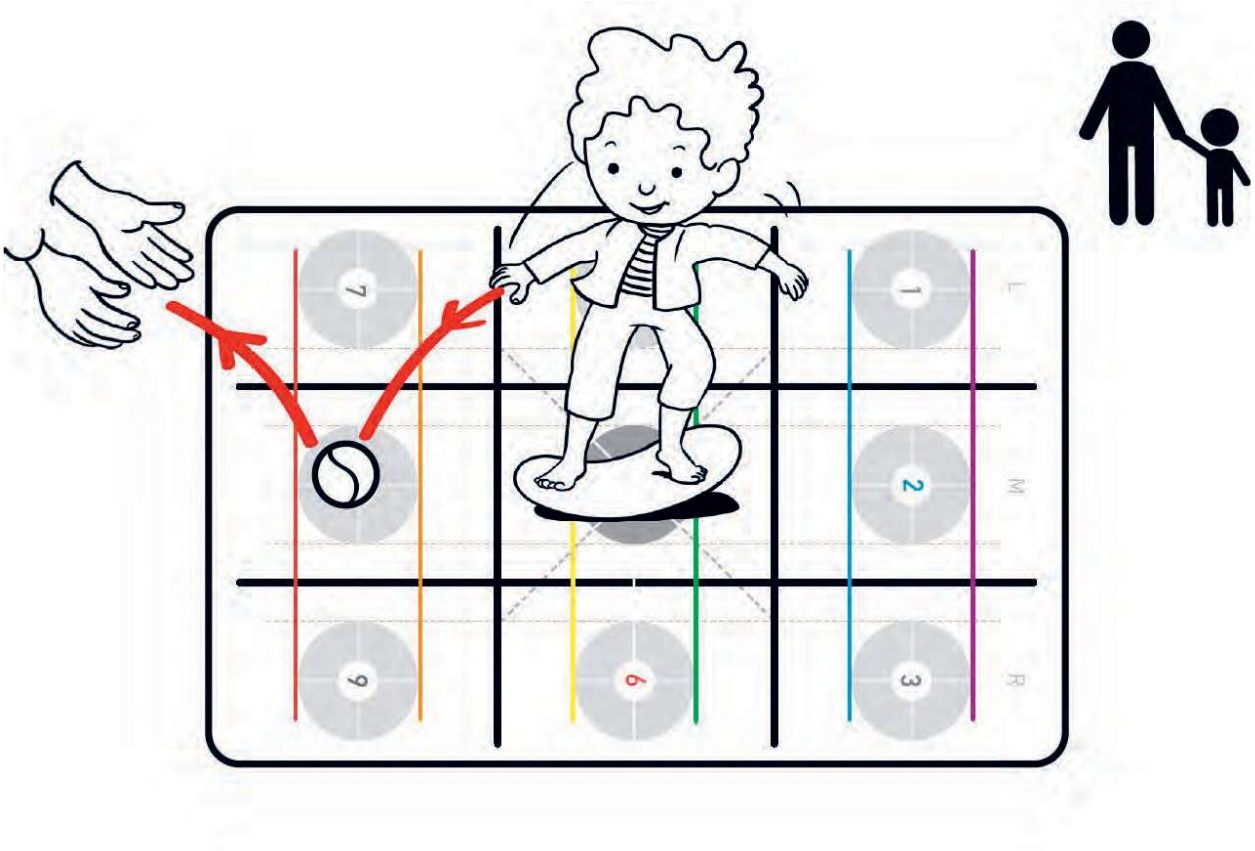


Spoonerfun

Aufgabe: Stelle eine “Spooner” (Balancegerät) und einen gut springenden Ball bereit. Gib dem Kind den Ball und eine Zahl.
Das Kind steht auf dem Spooner in der Mattemitte und prellt den Ball mit dieser Zahl zu seinem Partner.
Liegt die Zahl hinter dem Kind, muss es sich ohne Umfallen drehen.

Ziele: Hand-Auge-Koordination / Zahlenverständnis / Gleichgewicht

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich reihum Wurfaufträge.



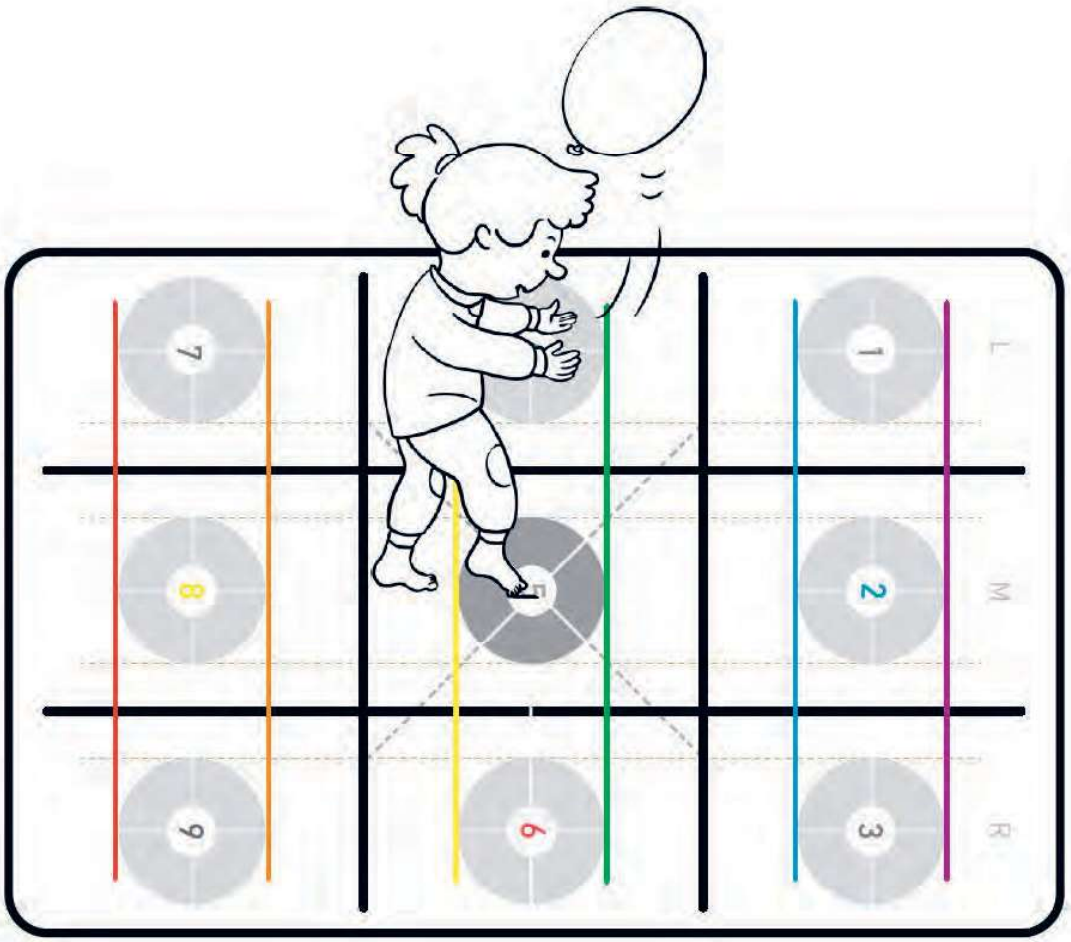
Luftballon

Aufgabe: Stelle einen Ballon bereit.
Das Kind hält den Ballon in der Luft und läuft gleichzeitig eine Zahlenkombination ab, die du vorgibst.

Beginne mit 2 Zahlen und erweitere nach und nach.

Ziele: Auge-Hand-Koordination / Gedächtnis

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig Zahlenkombinationen vor.

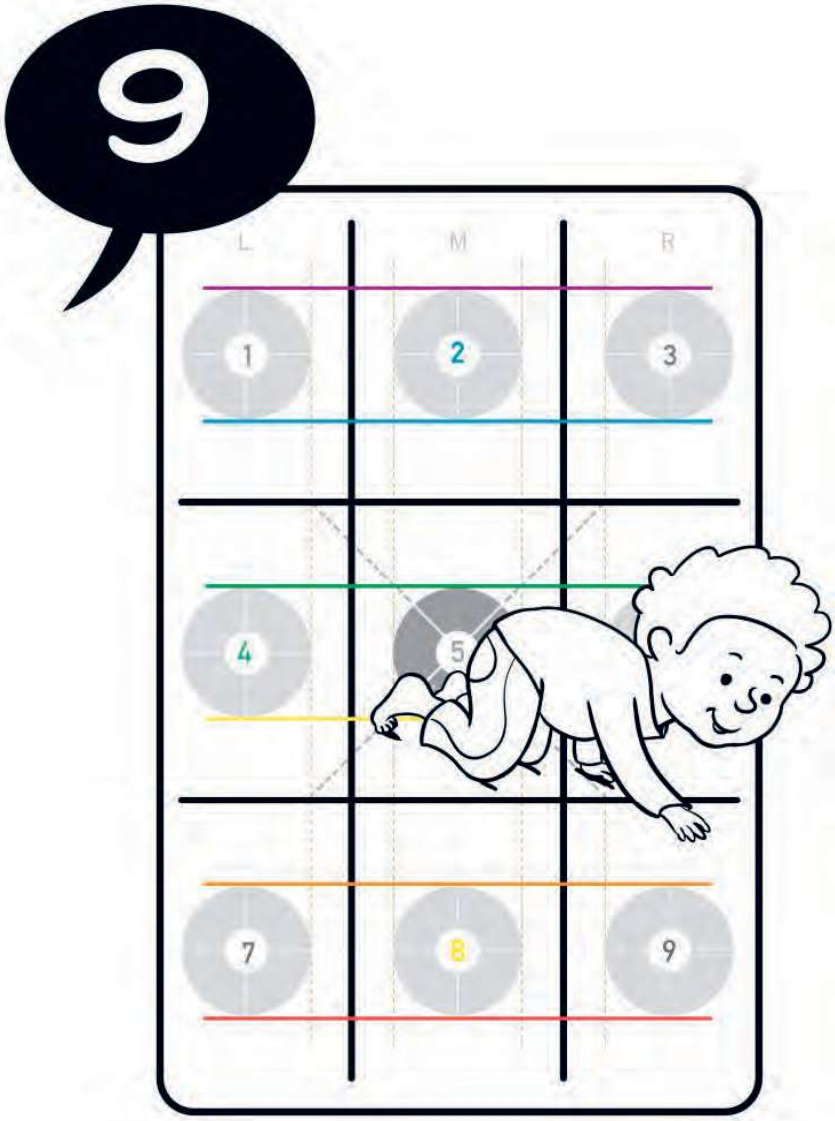


Schnelle Hände

Aufgabe: Das Kind sitzt im Vierfüßlerstand (Hände + Knie) in der Mitte der Matte auf Höhe der Zahl 5. Nenne eine Zahl, z.B. 9.
Das Kind tippt so schnell wie möglich mit einer Hand an die Zahl 9.
Nenne kurz darauf eine neue Zahl, damit das Kind schnell reagieren muss.

Ziele: Gleichgewicht / visuelle Fähigkeiten / Reaktionsgeschwindigkeit

Spiel zu zweit: Die Kinder fordern sich gegenseitig für je 1 Minute heraus, schnell zu reagieren.



Simon sagt

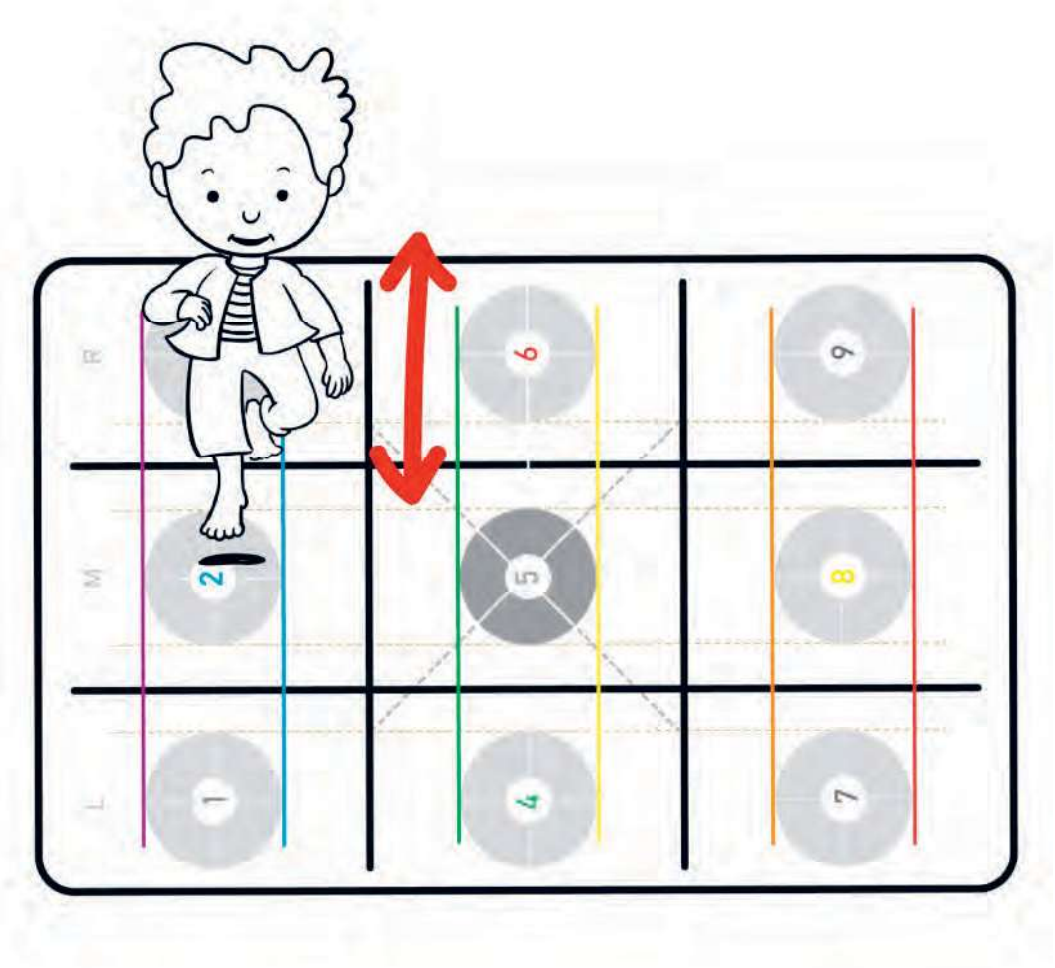
Aufgabe: Ordne die Zahlen 1 bis 6 einer Bewegung zu:

1 = Mit beiden Füßen gleichzeitig springen
2 = 3 × hüpfen auf dem linken Bein auf der Stelle
3 = Eine Drehung machen
4 = Durch die Beine gehen und nach oben springen
5 = 3 × hüpfen auf dem rechten Bein
6 = Kopf, Schulter, Knie und Zeh (Körperteil-Abfolge berühren)

Führe die Bewegungen gemeinsam einmal durch. Lass dann das Kind die Bewegungen selbstständig für jede Zahl 1–6 wiederholen.
Wie viele Bewegungen kann es sich merken und korrekt ausführen?

Ziele: Gleichgewicht / Propriozeption / Gedächtnis

Spiel zu zweit: Die Kinder führen dieses Memory-Spiel reihum aus. Spieler 1 macht Bewegung 1, Spieler 2 Bewegungen 1 und 2, usw. Schaffen sie gemeinsam den kompletten Durchgang?



Rollmops

Aufgabe: Das Kind liegt auf einer Seite der Matte. Beginne die Matte von dieser Seite aufzurollen – prüfe, ob sich das Kind wohlfühlt.
Wiederhole es auf der anderen Seite, damit das Kind zu beiden Seiten gerollt wird.

Ziele: Gleichgewich

Spiel zu zweit: Die Kinder rollen sich gegenseitig abwechselnd in die Matte ein.

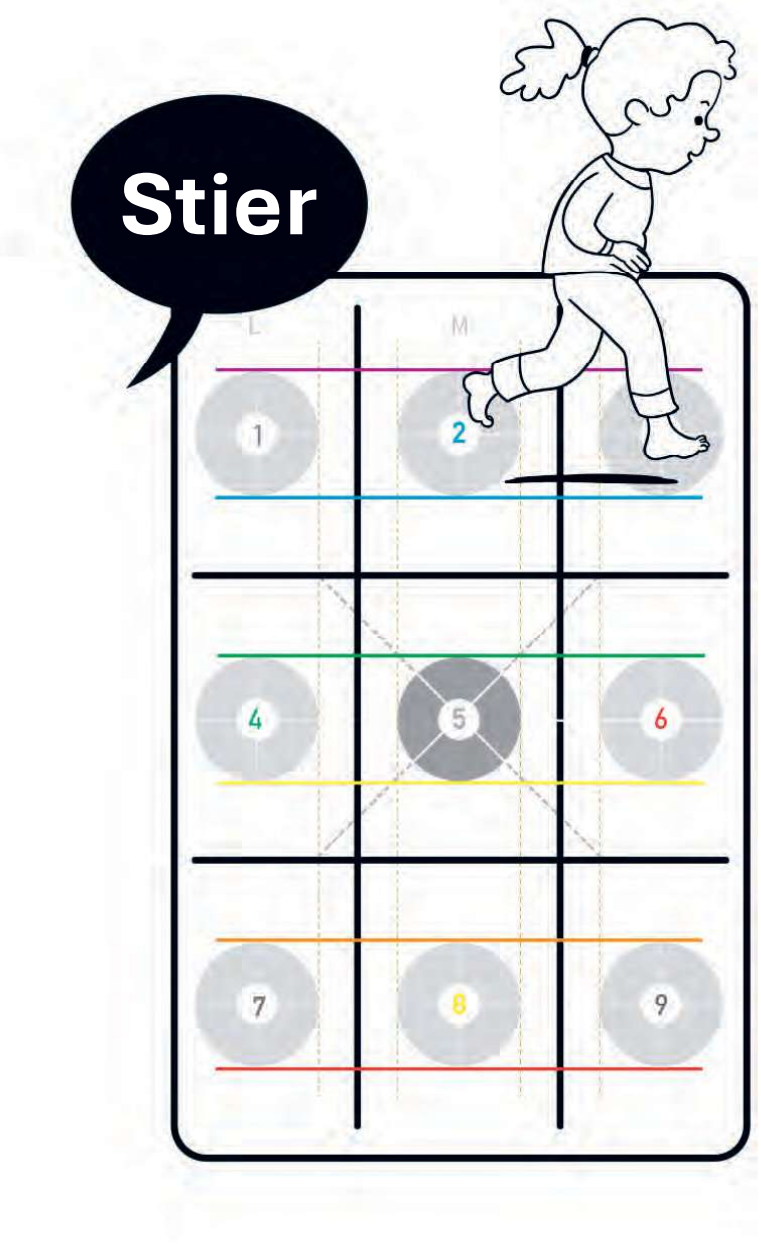


Reimzahl

Aufgabe: Das Kind steht vor der Matte. Du sagst z.B. „Stier“ – das Kind springt möglichst schnell zur Zahl „vier“. (Oder hüpfen)
Probiere alle Zahlen mit einem Reimwort.
Beispiele: Stein – eins / Blei– zwei / Frei– drei / Stier – vier / Strümpf – fünf / Messer – sechs / Beben – sieben / sacht – acht / Freund – neun

Ziele: Auditive Fähigkeiten / Sprachentwicklung / Allgemeine Koordination / Gleichgewicht

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig Reimwörter zu Zahlen.

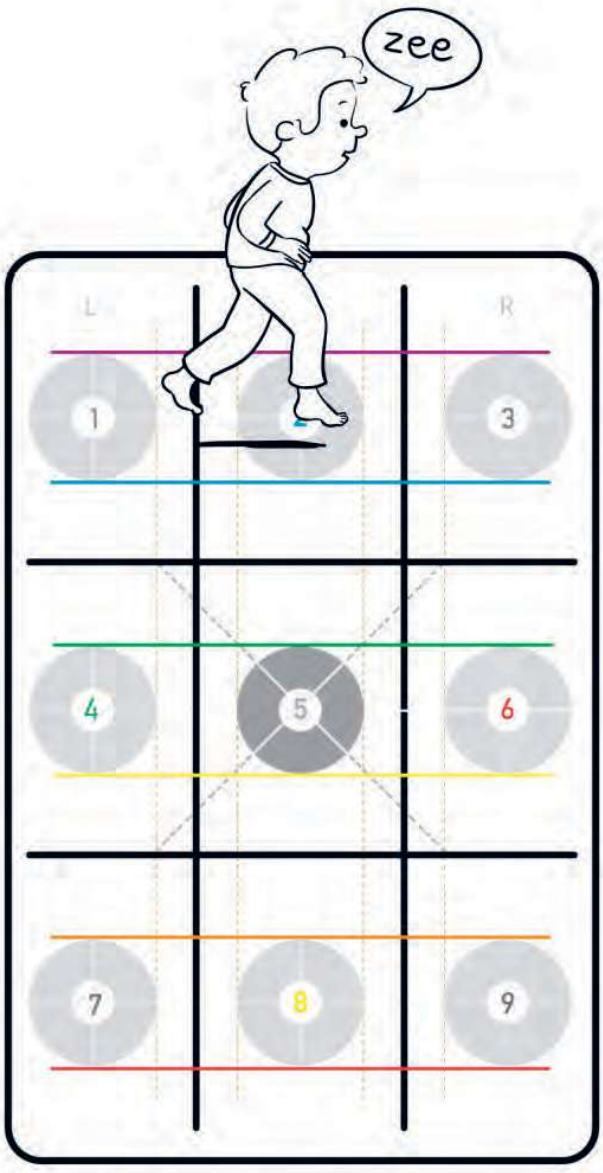


Reimwunder

Aufgabe: Das Kind springt von Zahl zu Zahl, z.B. von 1 bis 4.
Es darf erst zur nächsten Zahl springen, wenn es ein Reimwort gesagt hat.
Beispiel: eins = Stein / zwei = Mai / drei = Ei / vier = Tier

Ziele: Gleichgewicht / Sprachentwicklung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig eine Zahl und fordern ein Reimwort dazu.



Rechensprünge

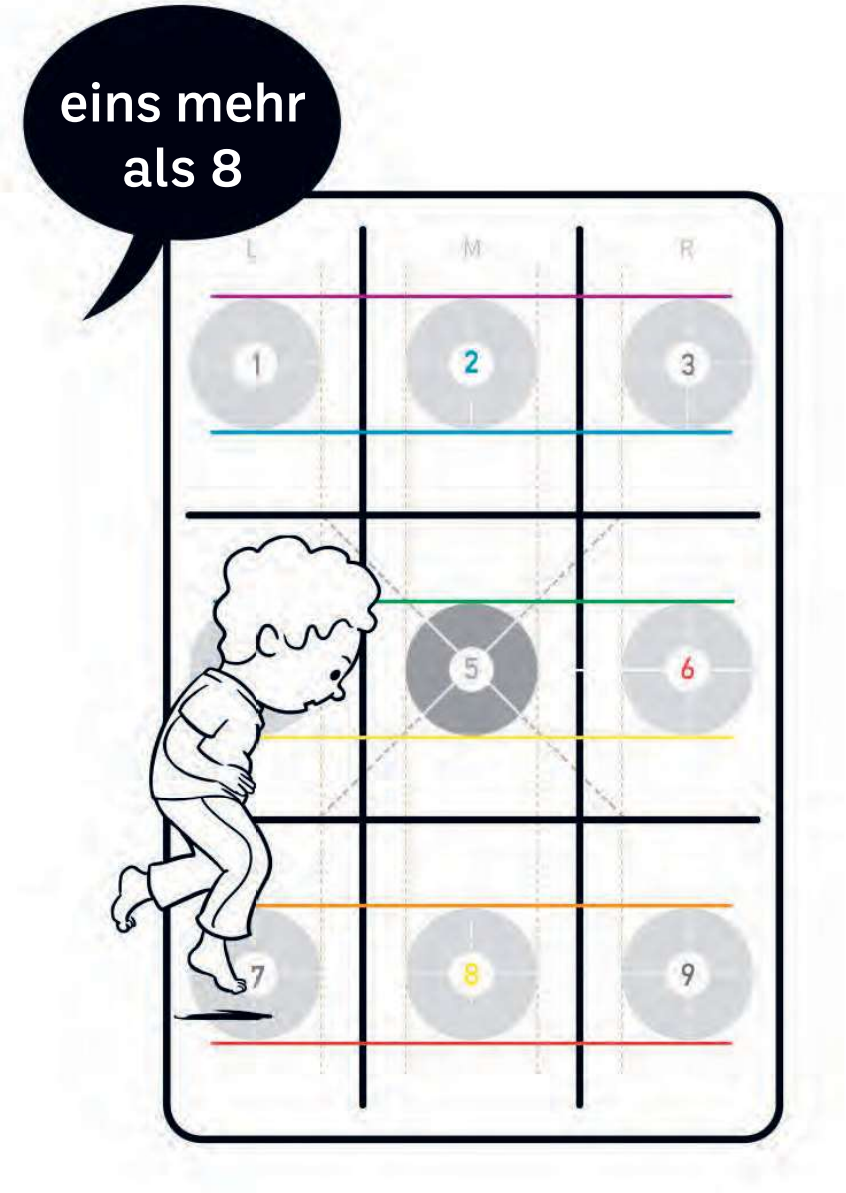
Aufgabe: Springe auf dem rechten Bein zum Kreis mit der höchsten Zahl.
Wie viele Sprünge brauchst du?

„Springe mit dem linken Bein zum Kreis mit der Zahl eins mehr als 4.“

„Springe mit dem rechten Bein seitwärts zur Zahl eins mehr als 6.“

Ziele: Gleichgewicht / Rechenfähigkeiten / Kraftentwicklung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig eine Rechenaufgabe.



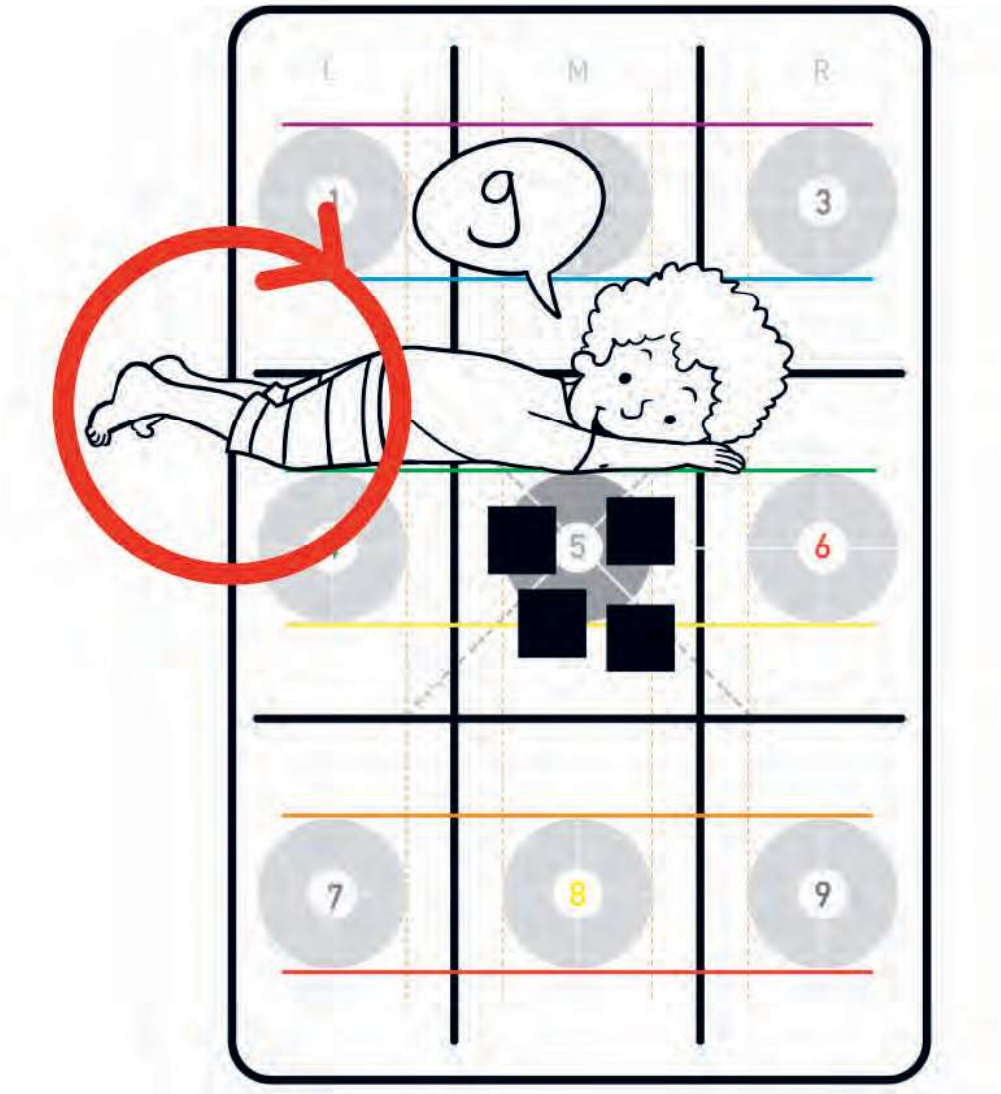
Rechenrollen

Aufgabe: Lege einige Bausteine auf eine bestimmte Zahl. Das Kind rollt seitlich zur Zahl und addiert oder subtrahiert die Steine zur Zahl.

Variante: „Rolle zur Zahl 7 und nimm so viele Steine mit, dass du insgesamt auf 12 kommst.“

Ziele: Gleichgewicht / Rechenfähigkeiten

Spiel zu zweit: Die Kinder legen abwechselnd Bausteine auf eine Zahl.



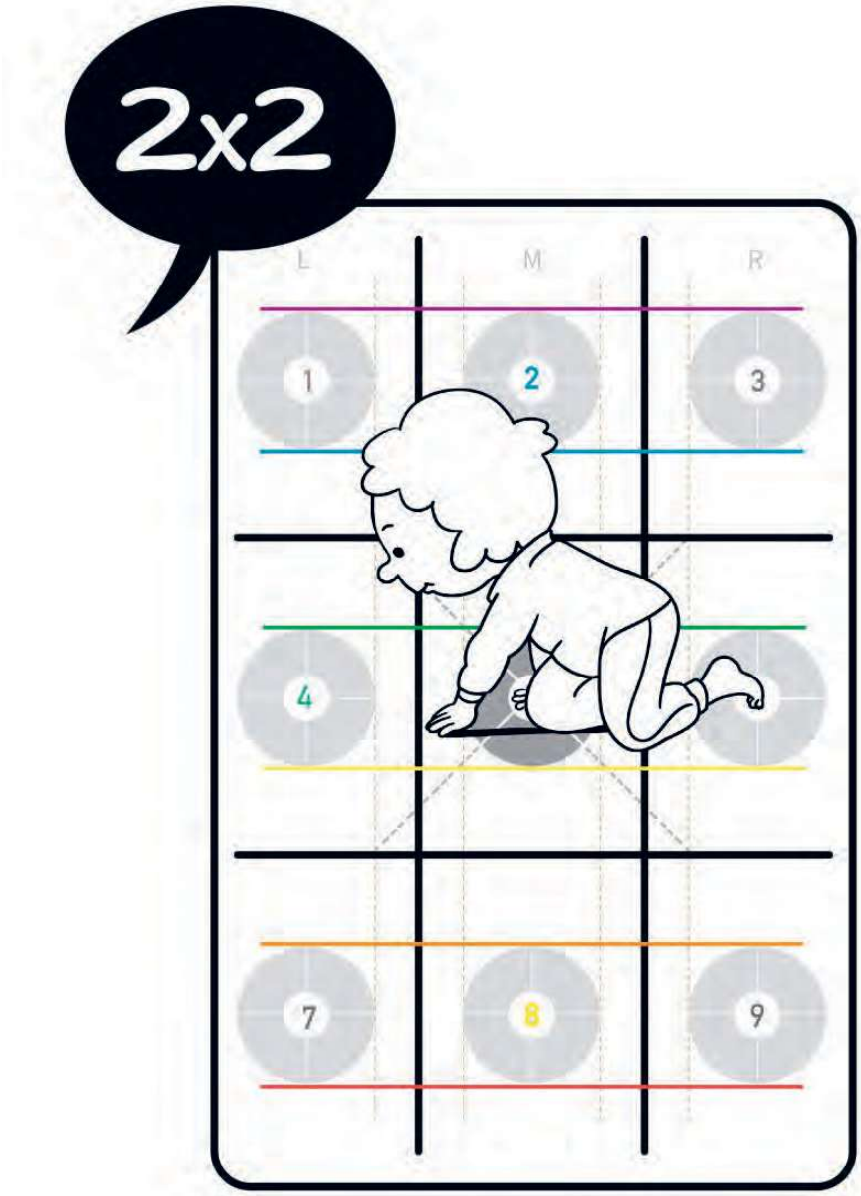
Rechenparcours

Aufgabe: Gib dem Kind eine Rechenaufgabe (je nach Niveau: Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division).

Das Kind krabbelt zur richtigen Zahl und tippt sie an – wie schnell ist es beim Krabbeln hin und zurück?
Messe die Zeit.

Ziele: Rechenfähigkeiten / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig Aufgaben.
Bereite Aufgabenkarten mit Lösungsschlüssel und Stoppuhr vor.

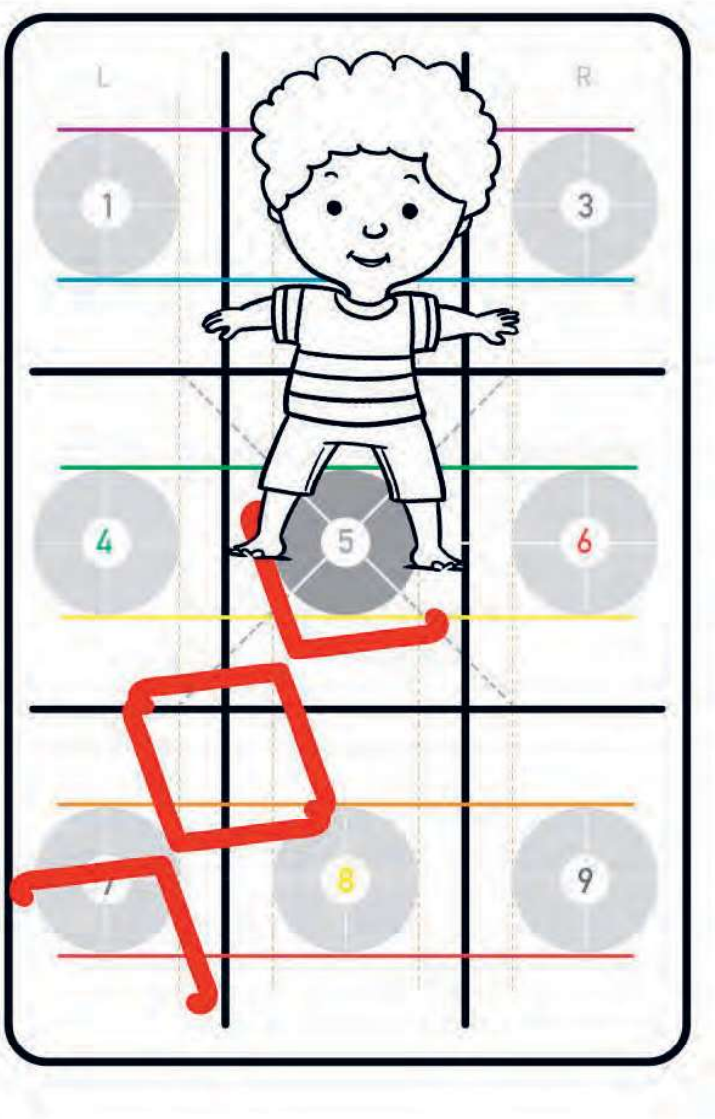


Rechenhüpfen

Aufgabe: Springe mit beiden Füßen hoch zur Zahl, die der Differenz von 5 und 3 entspricht.
„Kannst du hochspringen und tief landen?“
Springe mit gespreizten und geschlossenen Beinen zu den Kreisen mit ungeraden Zahlen.
„Schaffst du es ohne Zwischenpause?“

Ziele: Zahlenerkennung / Kraftentwicklung / allgemeine Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder führen diese Aufgaben abwechselnd aus.



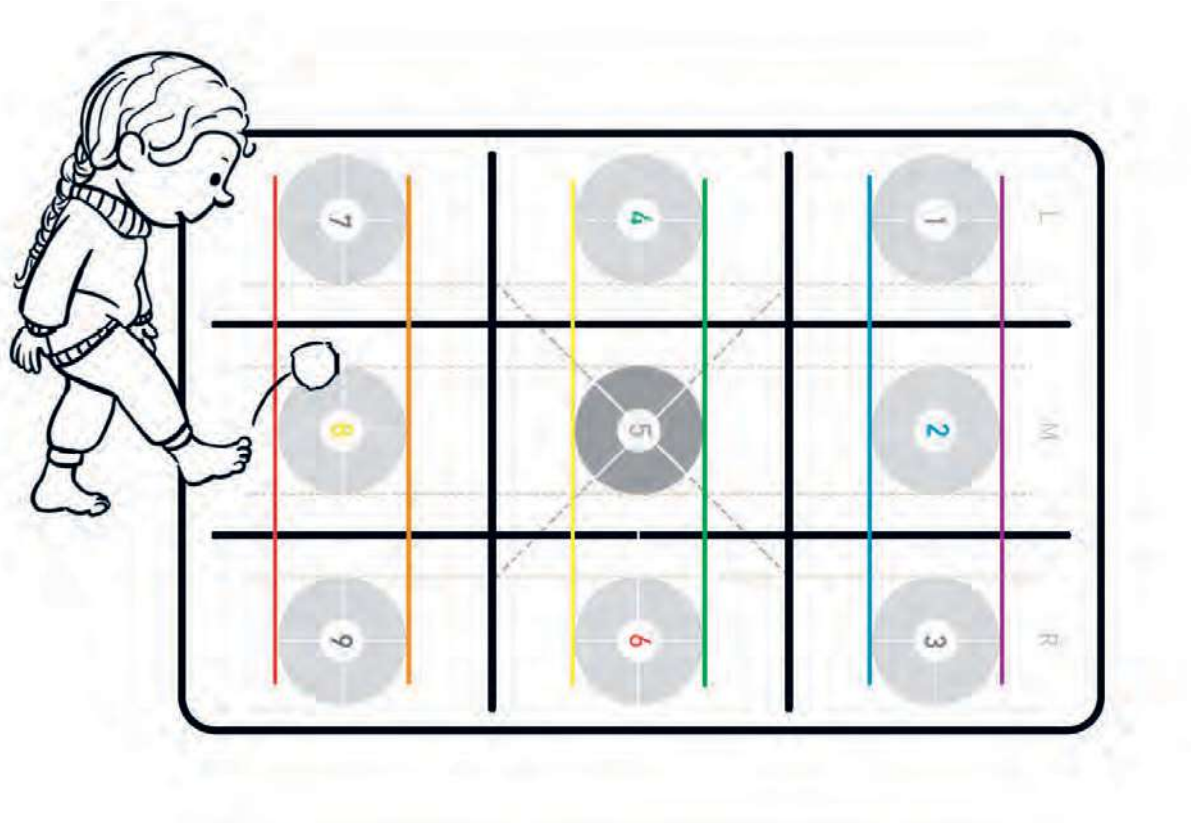
Bohnensack-Fußball

Aufgabe: Stelle einige Bohnensäckchen bereit und lege sie in einen Reifen 1 Meter vor der Matte.

Das Kind legt ein Säckchen auf den Fuß und soll es mit dem Fuß über eine farbige Linie auf der Matte schießen.
Abwechselnd mit jedem Fuß.

Ziele: Gleichgewicht / Visuelle Fähigkeiten

Spiel zu zweit: Die Kinder spielen gegeneinander.
Wer erreicht als Erster 3 Punkte?

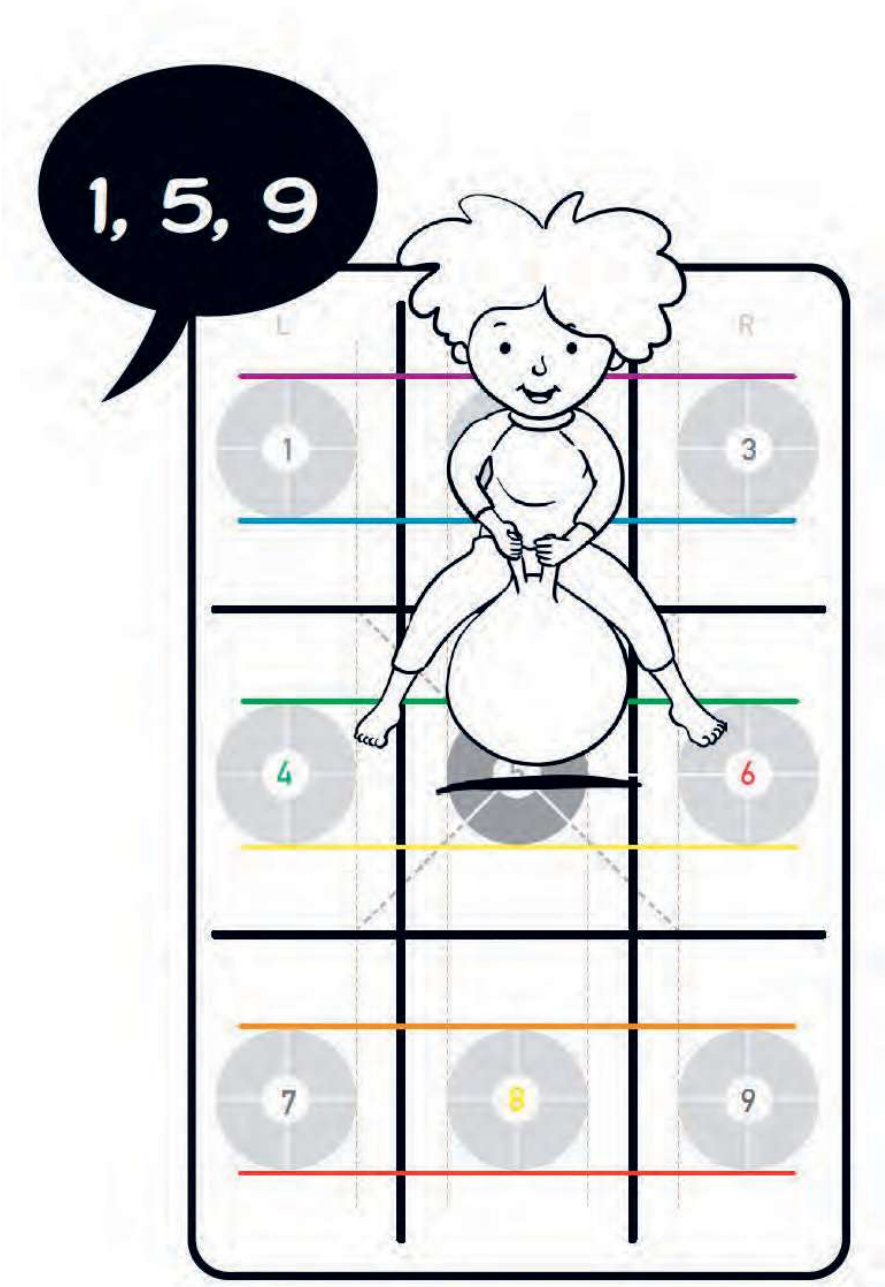


Springball-Code

Aufgabe: Bereite einen gut federnden Springball vor. Gib dem Kind den Ball und eine Zahlenfolge. Das Kind springt mit dem Ball diese Zahlenfolge (Sprung auf jeder Zahl). Anschließend wiederholt es die Zahlenfolge.

Ziele: Zahlenverständnis / Gleichgewicht

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig eine Sprungkombination vor.

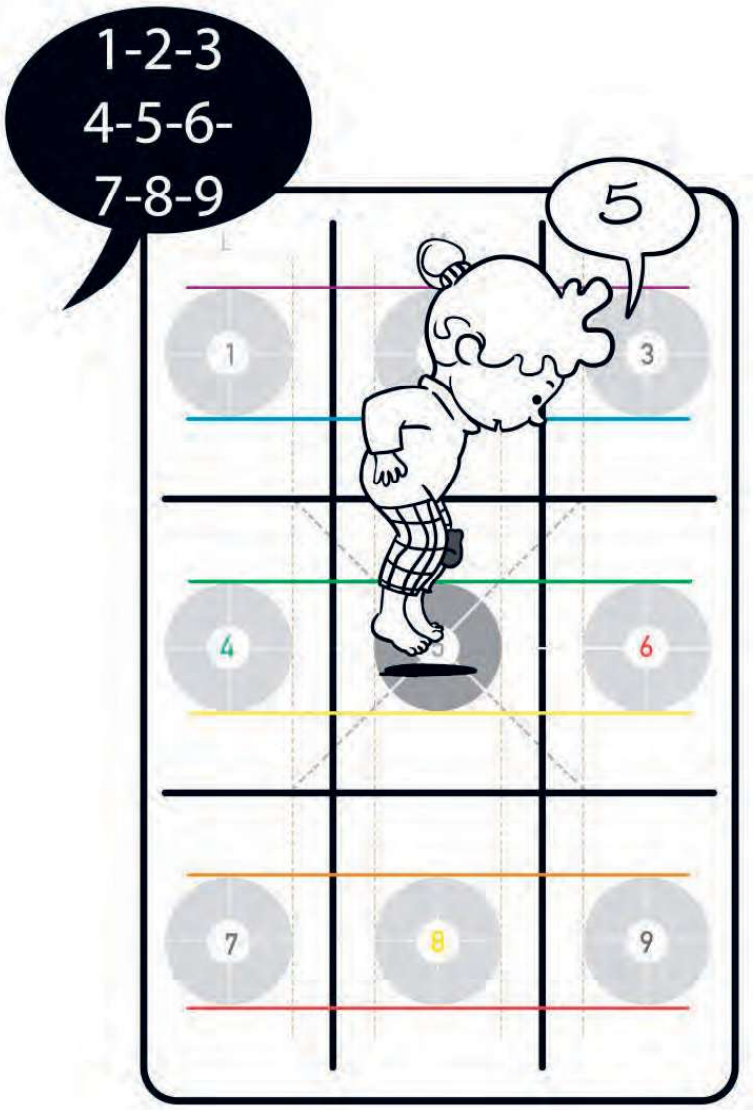


Springfeder

Aufgabe: Bereite 1 Sandsäckchen vor.
Das Kind klemmt das Sandsäckchen zwischen die Beine und springt von Zahl zu Zahl.
Zähle laut mit, welche Zahl es gerade springt: 1–2–3 … bis 9.
Optional: Ab 9 umdrehen und zurückspringen (z.B. rückwärts zählen).

Ziele: Gleichgewicht / Kraftaufbau / visuelle Fähigkeiten / Zählen

Spiel zu zweit: Die Kinder springen abwechselnd.

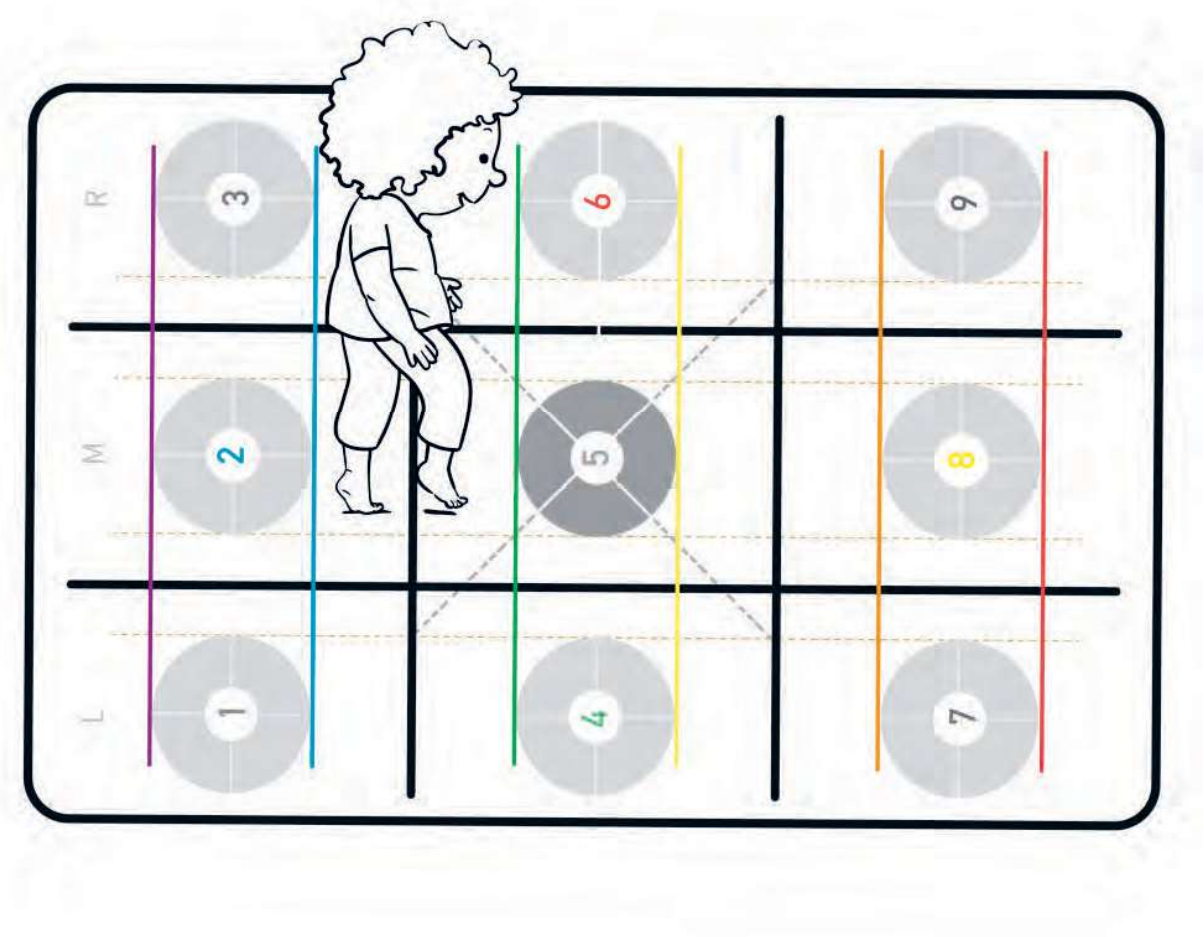


Zehengänger

Aufgabe: Versuche, die andere Seite zu erreichen, indem du auf den Zehenspitzen über die Matte gehst. Keine Linie darf berührt werden.

Ziele: Gleichgewicht / Körperbewusstsein

Spiel zu zweit: Die Kinder gehen hintereinander auf den Zehenspitzen – Kind 2 versucht, die Zehen auf denselben Stellen wie Kind 1 zu platzieren.

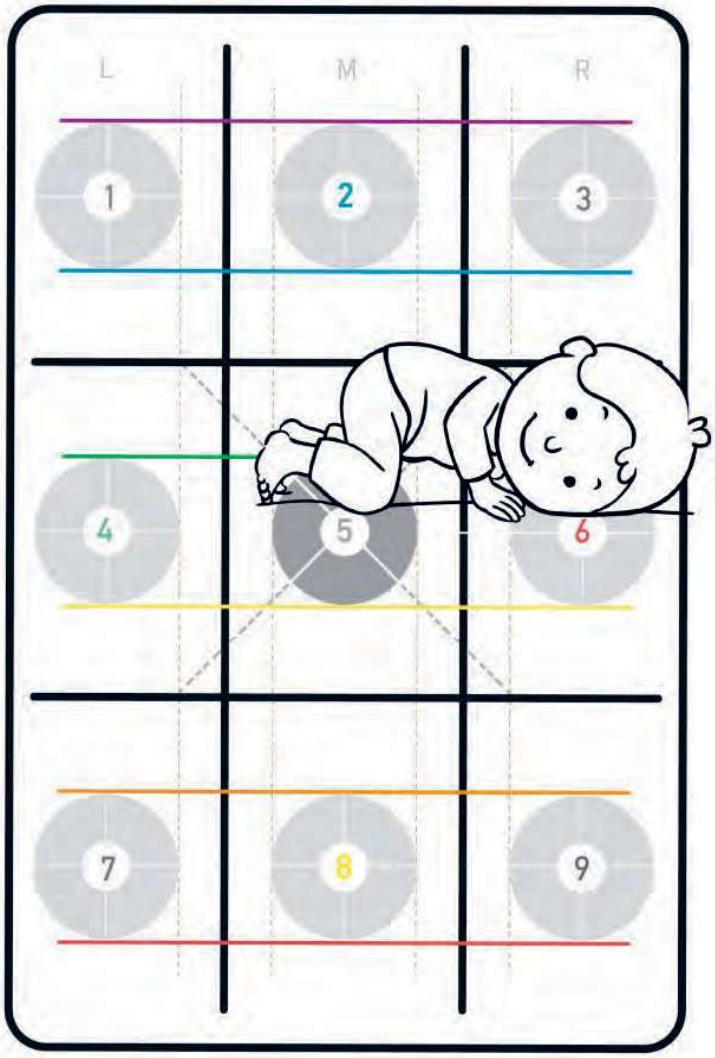


Twister-Spiel

Aufgabe: Platziere: eine Hand auf Zahl 4, ein Ohr auf Zahl 3, ein Knie auf Zahl 5.

Ziele: Gleichgewicht / Körperbewusstsein

Spiel zu zweit: Ein Kind sitzt in der Mitte der Matte, das andere vor der Matte. Kind 2 gibt Anweisungen (z.B. „Ohr auf 6, Hand auf 2“), und Kind 1 führt sie schnell hintereinander aus.

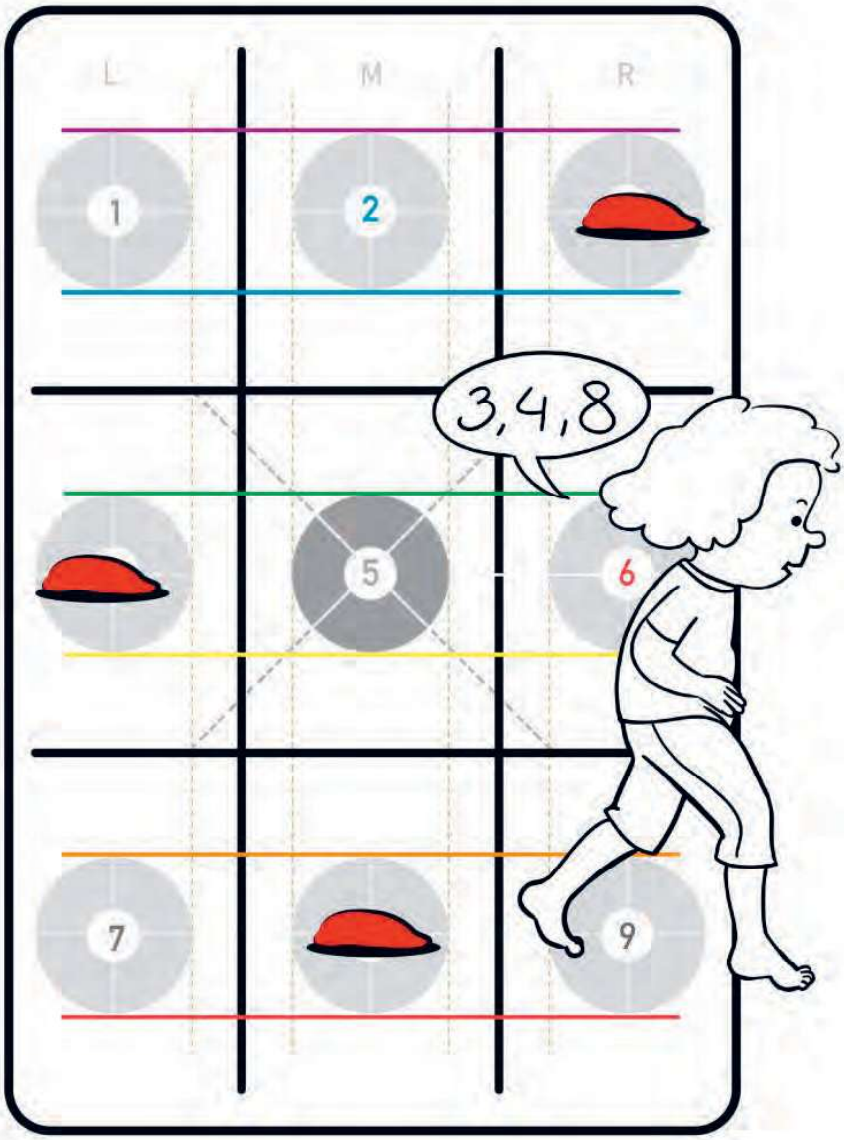


Verborgene Zahlen

Aufgabe: Lege einige Sandsäckchen auf verschiedene Zahlen und lasse das Kind über jede Zahl springen. Nach 9 Sprüngen soll es sagen, welche Zahlen verdeckt waren.

Ziele: Koordination / Zählen / visuelles Gedächtnis

Spiel zu zweit: Die Kinder legen abwechselnd Säckchen auf Zahlen.

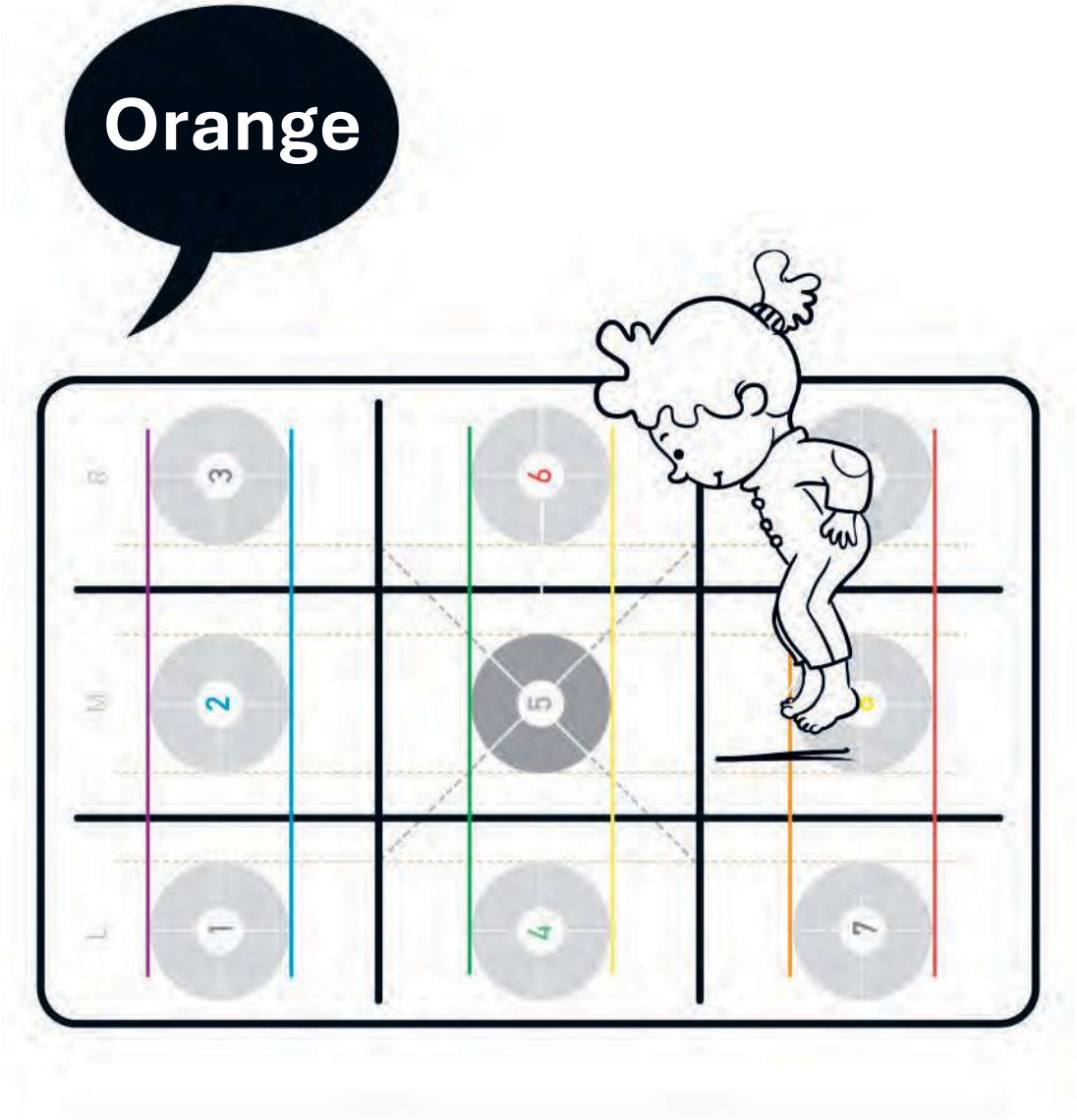


Weitspringer

Aufgabe: Stelle das Kind vor die Matte und gib folgende Sprungaufträge: Springe so weit wie möglich. Springe über jede farbige Linie und sage dabei laut die Farbe. Springe links und rechts über die schwarze Linie zur anderen Seite.

Ziele: Gleichgewicht / Kraftaufbau / Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder versuchen parallel, so weit wie möglich zu springen. Ab der roten Linie: Über welche Linien können sie springen?



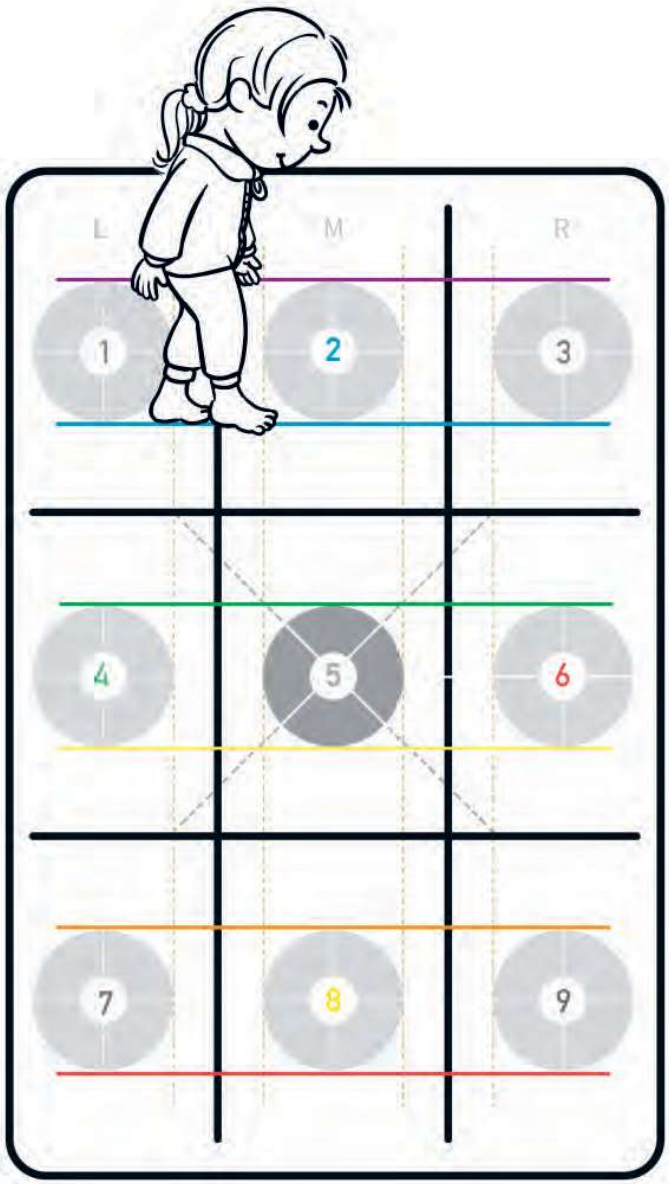
Wegweiser

Aufgabe: Lass das Kind die Linien auf der Matte entlanggehen und dabei das Gleichgewicht halten.

Gib Anweisungen wie: „Folge der Linie nach vorne“, „Gehe nach links“, „Tritt zur nächsten Linie über“ ...

Ziele: Gleichgewicht / Orientierung

Spiel zu zweit: Die Kinder geben sich gegenseitig Richtungsanweisungen. Man kann auch große Pfeile verwenden: Kind 1 zeigt abwechselnd einen Pfeil, Kind 2 folgt der Richtung.



Wortspiel

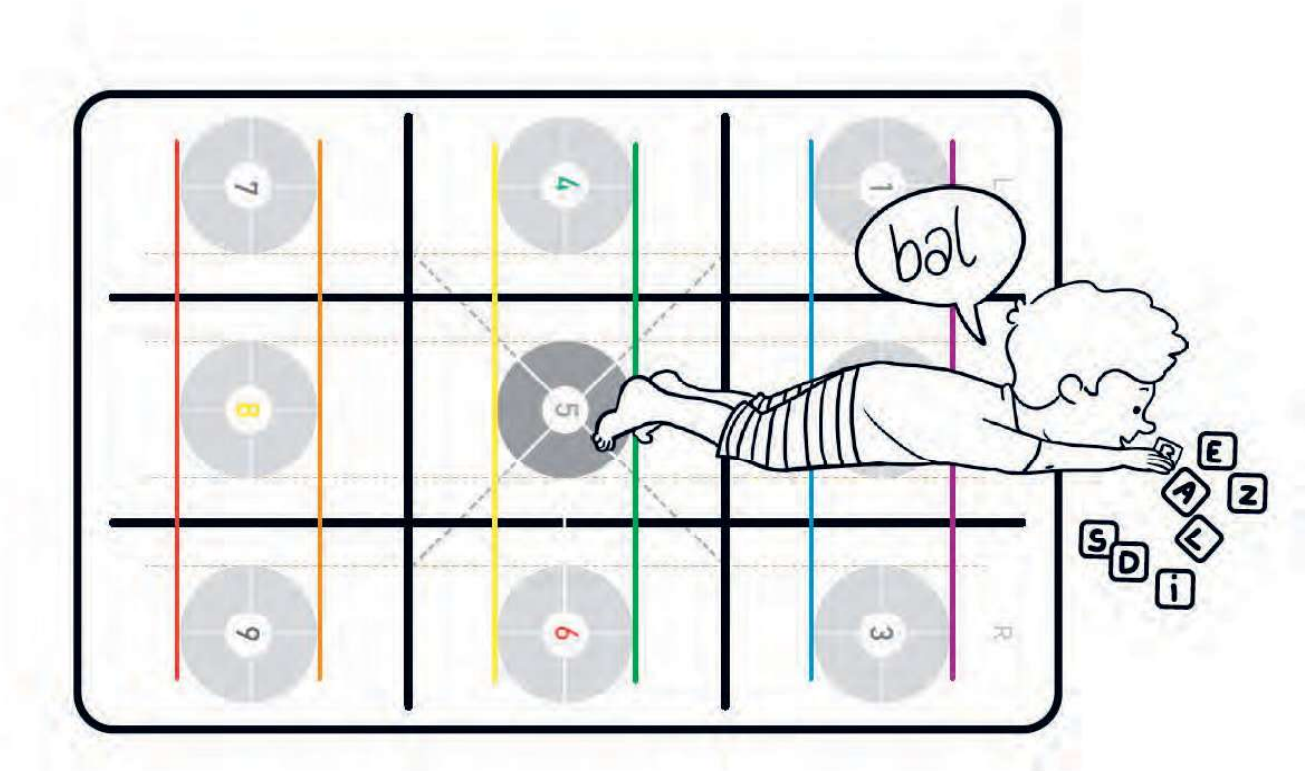
Aufgabe: Bereite mehrere Buchstabenwürfel (z.B. Duplo) und einen Würfel (für Zahlen) vor.
Verteile die Buchstabenwürfel auf den Zahlen 1–6.

Das Kind würfelt, krabbelt zur entsprechenden Zahl und nimmt dort einen Buchstaben. Insgesamt 8-mal.

Anschließend bildet es in Bauchlage mit den 8 Buchstaben ein möglichst langes Wort.

Ziele: Visuelle Fähigkeiten / Sprachentwicklung / Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder würfeln abwechselnd und bilden gemeinsam ein Wort.



Fußball

Aufgabe: Nutze einen normalen Ball und stelle euch gegenüber auf der Matte.

Spielt den Ball miteinander zwischen den zwei schwarzen Linien – abwechselnd mit dem rechten und linken Fuß.
Wie oft schafft ihr es, den Ball in 1 Minute hin und her zu spielen, ohne dass er die Linien verlässt?

Ziele: Gleichgewicht / visuelle Fähigkeiten / Koordination

Spiel zu zweit: Die Kinder spielen den Ball hin und her.

