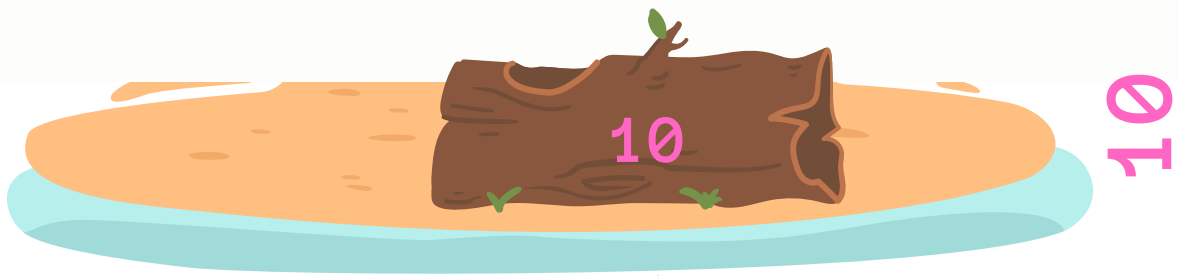


Am Seerosen Teich



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Der Frosch springt von Seerose zu Seerose, bis er am anderen Ufer ist.

Er braucht 10 Sprünge.

Hilf ihm hinüber!

Am Seerosen Teich



Material:

1 Spielstein für jeden Spielenden, Würfel

Spielregeln:

Das jüngste Kind darf beginnen zu würfeln. Der Frosch hüpft die entsprechende Anzahl Sprünge. Das nächste Kind im Gegenuhrzeigersinn ist an der Reihe mit Würfeln.

Das Ziel:

Bis zum Baumstamm am gegenüberliegenden Ufer hüpfen und anschließend wieder zurück.

So machst du das Spiel einfacher für jüngere Kinder:

Das Kind hüpfet die gewürfelte Anzahl Sprünge am Boden, danach hilfst du ihm, sie auf dem Spielbrett zu ziehen.

So machst du das Spiel schwieriger für ältere Kinder:

Lass es vor seinem Wurf herausfinden (ev. sogar ausrechnen), wie viele Sprünge ihm noch fehlen bis zur 5 oder zur 10.

Lass es nach dem Wurf ausrechnen, auf welcher Position es landen wird.

Das lernt und übt dein Kind bei diesem Spiel:

1 Sprung entspricht 1 Zahl. So übt es die 1:1 Zuordnung beim Zählen.

Es lernt und festigt die Zahlenfolge vor- und rückwärts bis 10.

Es sieht den Zahlenstrahl und seine Position auf dem Zahlenstrahl vor sich. Diese Visualisierung hilft ihm, sich den Zahlenstrahl vorzustellen.

