# Spiele und Materialien zur Förderung basaler Fähigkeiten

### Visuelle Wahrnehmung

* Gegenstände und Bilder von Gegenständen erkennen sowie diese voneinander unterscheiden. Darstellungsformen vergleichen.
* Differix
* Schau genau
* Würfelmosaik
* Fehlerbilder (Unterschiede finden)
* Speed
* Merlin
* Papa Bär
* Ligretto
* Muster vor einem Hintergrund erkennen.
* Bilderbücher anschauen, Gegenstände benennen, suchen, zeigen
* Wirrbilder (Figur – Hintergrund)
* Teile aus dem Ganzen heraus sehen, aus einer gegebenen Anzahl eine fixe Anzahl herauslösen.
* Puzzle
* Ratepuzzle (Ziffern erkennen)
* Socken sortieren (Paare finden)
* Ein Ganzes in Teilmengen zerlegen (strukturieren).
* Domino
* Rio
* Würfelbild – Ziffern zuordnen
* Ziffern – unstrukturierte Menge zuordnen
* Augenmass: gleiche Längen und gleich grosse Flächen (unterschiedliche Form) erkennen.
* Grössenvergleiche: gross – klein, lang – kurz, breit – schmal, gleich

### Auditive Wahrnehmung

* Geräusche erkennen und wiedergeben
* Geräuschquelle erkennen und Richtung bestimmen
* Laut – leise unterscheiden
* Rhythmen spüren, nachahmen, 1. Schlag betonen
* Anzahl heraushören (z.B. Glockentöne, Klopfen, ...)
* Hörlotto
* Hör genau
* Hörmemory
* Detektiv Langohr (CD-ROM, Trialogo)
* Fingerversli
* Zählliedli
* Anweisungen aufnehmen
* Sprachliche Aufforderung umsetzen (z.B. „Hole 4 Äpfel“, „Verteile die Marmeln an 3 Kinder“, „Halbiere den Apfel“)
* Anweisungen befolgen (z.B. 1x Tambourin = sitzen, 2x Tambourin = laufen,...)
* Aus zweistelligen Zahlen („fünf-zehn“) den Einer und den Zehner einzeln heraushören.
* Zahlwörter unterscheiden (z.B. „sieben“ und „vier“, „sibni“ und „vieri“, „siebzig“ und „vierzig“, „vierzehn“ und „vierzig“, „drü“ und „nün“, „elf“ und „zwölf“).

### Taktilkinästhetische Wahrnehmung

* Erfahrungen mit verschiedenen Materialien (Sand, Wasser, Plastillin,...)
* Umschütten: Erfahrungen mit verschieden grossen Gefässen (Höhe, Breite, Länge)
* Fläche erfahren: Boden wischen, aufziehen
* Leicht – schwer unterscheiden
* Gegenstände tastend unterscheiden, vergleichen, Eigenschaften benennen (z.B. Tastmemory, Tastsack)
* Tasten im Mund (z.B. Wieviele Smarties, Weinbeeren,... sind es?)

### Feinmotorik, Grafomotorik, visuomotorische Koordination

* Liegende Acht
* Bauspiele, z.B. Lego, Kapla, Bauklötze, Jenga, Matador
* Kugelspiel
* Fadenspiele
* Schuhe binden
* Perlenketten auffädeln
* Zeichnungsversli, z.B. „Das isch d’Frou Meier, si het zwöi Eier,...“
* Schreibspiele, z.B. „Hüener itue“
* Stickkarten
* Formen ausschneiden, zerteilen, mit Messer halbieren
* Scherenschnitte
* Marmelspiele (auch handeln mit Marmeln)
* Mikado
* Eins-zu-eins-Zuordnung beim Vergleichen und Zählen.
* Fingerspiele, z.B. Himmel und Hölle (gefaltet)
* Sicheres Antippen der Elemente beim Abzählen.
* Domino
* Kartenspiele, z.B. Quartett, Uno
* Sichere Strichführung: Zuordnungsstriche und Verbindungslinien ziehen, Strichlisten zeichnen, Elemente einkreisen.
* Muster legen, zeichnen
* Sicherer Pinzettengriff, sicheres Hantieren mit kleinen Gegenständen (Wendeplättchen, Wendekarten).
* Zahl- und Operationszeichen schreiben.
* Ziffern grossflächig schreiben, z.B. mit Wasser (Becher mit Loch)
* Zahlen, Operationszeichen, Striche usw. in Häuschenstruktur zeichnen.
* Grafische Darstellungen (z.B. Tabellen) anfertigen.

### Grobmotorik

* Hüpfspiele, z.B. Himmel und Hölle
* Hula-Hopp-Reifen
* Gummi-Twist
* Sprungseilspiele
* Wanderversli, z.B. „E Huet, e Stock, e Rägeschirm“
* Zähnerle (Ballschule)
* Ballspiele (versch. Wurfkörper, versch. Distanzen)

### Raumorientierung

* Umgang mit Punktmengen, mit dem Zwanzigerfeld und der Zwanzigerreiche, mit Listen und Tabellen, mit Übungsformaten wie „Zahlenmauer“ und „Rechendreieck“, mit der formalen Schreibweise von Rechnungen inkl. Leerstellenaufgaben, mit der Notation im Zehnersystem.
* Schreiben von Ziffern und Zeichen (z.B. > und <) sowie Unterscheiden von Plus- und Minusrichtung oder Bewegungsrichtungen.
* Verdoppeln mit dem Spiegel: Positionieren des Spiegels und Nachvollziehen von Richtungsveränderungen.
* Zurechtfinden in grafischen Darstellungen.
* Ordnungsspiele, Wege gehen, Roboterspiel
* Spiegelspiele
* Klämmerli an Kleidern spüren, Körperteile benennen
* Massieren, Unterschiede der Körperseite spüren
* Klatschspiele
* Twister
* Bauklötze, Lego, Kapla, Duplo, Brio, Matador, Fischer-Technik
* Würfelmosaik
* Muster mit Gummibändern auf Nagelbrett
* Verschiedene Perspektiven
* Solitär
* Hoppers
* Schau genau, Differix
* Tisch decken
* Rush-Hour
* Vier gewinnt
* Ratefüchse aufgepasst
* Schiffe versenken (ev. kleineres Feld)
* +/- sowie < > (Krokodilmaul) mit den Armen darstellen
* Mühle
* Lechts und Rinks
* Das verrückte Labyrinth
* Tangram

### Handlungsabläufe, zeitliche Abfolgen, seriale Leistung, Reihenbildung

* Zählen, Erzählen, Zusammenfassen, Zerlegen, Ausführen einzelner Schritte.
* Erkennen, Ausführen, Verstehen, Einhalten der Reihenfolge von Handlungsabläufen (z.B. bei Additions- und Subtraktionssituationen).
* Ausführen mehrerer Denkschritte hintereinander.
* Erlebnisse der Reihe nach erzählen
* Versli, z.B. „Es isch emol e Ma gsi...“
* Liedli
* Zeitformen der Verben richtig anwenden: Vergangenheit - Gegenwart – Zukunft
* Begriffe wie jetzt, sofort, gestern, heute, morgen, nach, vor
* Nachfragen: Was bedeutet für das Kind „Zahl vorher, nachher, nächste, übernächste, vorangehende..“
* Bildergeschichte der Reihe nach legen
* Reihenfolgen auf Bildern erkennen, z.B. Apfel essen, Schuhe binden
* Mix Max
* Kunterbunte Tierparade
* Was kommt dazu?
* „Auf der Mauer auf der Lauer“ (Lied)
* Muster legen mit verschiedenen Gegenständen
* Farbstifte der Reihe nach sortieren
* Gegenstände der Grösse nach ordnen (oder Höhe, Länge, Farbe, Gewicht,...)
* Babuschka, Becherspiel
* Zahlenstrahl bis 20 mit Klämmerli
* Elferraus, „Gärtele“ mit Jasskarten (wie Elferraus)
* Reihen mit Material darstellen
* Tagesablauf, Tageszeit, Wochentage, Monate, Jahreszeiten
* Uhr, Zeitdauer

### Visuelle und auditive Speicherung

* Zahlwörter, Zahlwortreihe vorwärts und rückwärts
* Zahl- und Operationszeichen
* Handlungen, Handlungsabläufe
* Denk- und Arbeitsschritte
* Ergebnisse speichern und abrufen.
* Versli
* Einkaufen
* Muster vorgeben, zudecken, nachlegen bzw. abzeichnen
* Kim-Spiele
* Memory
* Koffer packen
* Nanu?
* Safari Tour
* Schlauer Bauer
* Kleine Fische
* Solche Strolche
* Amigo
* Der kleine Rabe hat Geburtstag
* Halli Galli
* Ratepuzzle
* Schlauer Bauer

### Sprache, Symbolverständnis

* Situationen, Handlungen, Handlungsabläufe (z.B. Additions-, Subtraktions- und Multiplikations-situationen) sprachlich begleiten und beschreiben.
* Geschichten erzählen
* Zeitformen der Verben richtig anwenden: Vergangenheit - Gegenwart – Zukunft
* Tagesablauf, Tageszeit, Wochentage, Monate, Jahreszeiten
* Rechnungsgeschichten erfinden, zeichnen, handeln
* Begriffe verstehen: kommen – gehen, verlieren – finden, geben – nehmen usw.
* Mit Begriffen wie Mitte, Hälfte, halb und doppelt vertraut sein.
* Wortschatz erweitern, z.B. Bilderbücher
* Begriffe und Oberbegriffe
* Körperteile benennen
* Begriffe wie: halbieren, vierteln, verteilen,...
* Begriffe klären: nächste Zahl, übernächste, vorangehende,...
* Lesekonventionen: Symbole lesen und verstehen, Leserichtung kennen.
* Symbole in Bilderbüchern erkennen
* Stadtausflug, Verkehrszeichen, Piktogramme
* Lesefähigkeit: im Verlaufe des ersten Schuljahres Aufträge selber lesen.

### Alltagserfahrungen

* Sich anziehen
* Schuhe binden
* Mit Scheren ausschneiden, zerschneiden, einschneiden
* Mit Messer verschiedene Dinge zerschneiden, halbieren
* Einfache Kochabläufe
* Wunschmenu einkaufen, vorbereiten, kochen, essen
* Güetzi selber backen: Ei aufschlagen, Zutaten abwägen,...
* Güetzi essen (minus)
* Abwaschen (minus hat positiven Wert)
* schmutzige Wäsche waschen, aufhängen, bügeln, versorgen...
* Säen, Pflanze beim Wachsen beobachten, ev. essen, Blume pflücken
* Raupe – Puppe – Schmetterling
* Kaulquappe - Frosch
* Geld: Münzen kennen, eine Beziehung zu ihrem Wert haben: „Was bekomme ich für 5 Franken?“
* Einkaufszettel (einige Dinge auswendig einkaufen)
* Wunschmenu einkaufen
* Bus- / Bahnbillet lösen
* Vergleichen: Grössenbeziehungen (grösser oder kleiner als, mehr oder weniger als, höher oder niedriger als usw.) erkennen und herstellen.
* Erfahrungen mit Anordnungen in Tabellenform
* Erfahrungen mit dem Teilen

### Flexibilität

* Wechsel zwischen verschiedenen Darstellungsformen (z.B. waagrechte und senkrechte Punktmuster auf Wendekarten oder am Zwanzigerfeld, Punktmengen bzw. Zahlen im Rechendreieck).
* Leserichtung einer Rechenaufgabe variieren (Leerstellenaufgaben).
* Handlungsabläufe flexibel durchdenken und verändern (auch in der Vorstellung), Denkprozesse variieren.
* Tabelle ausfüllen: eine Aufgabe bearbeiten und gleichzeitig das Resultat in einer Tabelle notieren.
* Sich innerhalb einer Aufgabe auf verschiedene Aspekte konzentrieren (z.B. in den operativen Päckchen diejenige Aufgabe erkennen, die aus der Reihe tanzt; im Rechendreieck mit Punktmengen bzw. Zahlen arbeiten).
* Das verrückte Labyrinth
* Tangram

### Reversibilität

* Handlungsabläufe, Arbeitsschritte, Denkrichtung umkehren (Operation – Gegenoperation, Grössenbeziehungen).

### Strukturierungsfähigkeit, Mengenerfassung, Gruppenbildungsfähigkeit, Mengenkonstanz, 1:1-Zuordnung

* mit Sand, Flüssigkeit, Knete hantieren, umformen, umschütten, Menge vergleichen
* Gruppenbildung, z.B. Material nach bestimmten Oberbegriffen ordnen
* Mengen verschieden anordnen (strukturiert, unstrukturiert)
* Spiel zu Oberbegriffen: Rategarten
* Elemente (geschickt) zu einem Ganzen zusammenfassen.
* (Geschickt) Teilmengen bilden.
* Durchsichtiges Durcheinander
* Gruppen mit je gleich vielen Elementen zusammenfassen.
* Würfelmenge 1-6 als Bild erkennen
* Finger spicken
* Vier gewinnt
* Quartett (Kinder selber Karten verteilen lassen)
* Colorama
* Puzzle
* Würfelspiele (z.B. Leiterlispiel, Eile mit Weile,...)

### Wesentliches von Unwesentlichem unterscheiden

(siehe auch visuelle und auditive Wahrnehmung)

* Relevante Informationen erkennen und gleichzeitig andere Aspekte ausblenden.
* Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Aufgaben in operativen Päckchen erkennen (5+2 und 5-2; 7+5 und 12-5).

### Emotionale Aspekte

* Sich auf andere Menschen und Meinungen einlassen (verschiedene Lösungen besprechen).
* Etwas weggeben (Subtraktion).
* Nimm 2 / Gib 2 (Würfelspiel)