



Baden-Württemberg
STAATLICHES SCHULAMT OFFENBURG

Ideenbroschüre

- für einen erfolgreichen Übergang
von der KiTa in die Grundschule



Liebe Eltern,

Ihr Kind kommt bald in die Schule. Sicherlich machen Sie sich Gedanken, was auf Ihr Kind zukommt. Gerne können Sie spielerisch ein paar Ideen umsetzen, um es auf die Schule vorzubereiten. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge zu verschiedenen Entwicklungsbereichen.

Setzen Sie sich und Ihr Kind nicht unter Druck! Sie müssen nicht alle Vorschläge „durcharbeiten“. Es ist wichtig, dass Sie und Ihr Kind Spaß an den Spielen haben und nichts mit Zwang geschieht. Ermutigen Sie Ihr Kind und loben Sie es, wenn etwas besonders gut gelingt.

Nehmen Sie sich **täglich Zeit für Ihr Kind, denn Sie als Eltern haben die wichtigste Schlüsselstellung** für einen erfolgreichen Schulanfang!

1. Entwicklungsbereich – Wahrnehmung

- Puzzle spielen
- Singen, klatschen, reimen
- Perlen auffädeln
- Ordnen von Gegenständen nach Farben, Formen, Größen
(z.B. beim Aufräumen: Sammle alle roten Autos, Sortiere die Stifte...)
- „Ich sehe was, was du nicht siehst“ - Spiel
(z.B. beim Autofahren oder beim Spaziergang)
- Detaillierte Aussagen zur Umwelt
(z.B. Ich sehe einen großen gelben Kran/ rot blühende Blume/ ein Haus mit einem runden Fenster...)
- Wo ist das Tier / der Gegenstand?
Oben, unten, rechts, links, vor, hinter, in, auf, neben, ...
- Bauklötze / Legosteine bauen
- Dinge im Raum nach Anweisung verstecken
- Alltagsgeräusche erkennen und Gegenständen, Personen, Tieren zuordnen können.
- Die Richtung erkennen aus der ein Geräusch kommt
(z.B. Das Kind schließt die Augen, die Eltern klatschen, flüstern, stampfen, ... aus einer Richtung und das Kind zeigt mit geschlossenen Augen in diese Richtung.)
- Gehörte Geräusche in der richtigen Reihenfolge erkennen und wiedergeben. (z.B. Papier schneiden, rascheln, falten, reißen, ...)
- „Ich packe meinen Koffer“ - Spiel
- Erfundene Wörter - „Fantasiewörter“ (z.B. Kirulaboguwa) nachsprechen
- Hör-Rätsel mit geschlossenen Augen
(Wie viele Vögel zwitschern gerade? Welche Fahrzeuge hörst du?)

2. Entwicklungsbereich - Körper / Motorik / Koordination

Feinmotorik

- Kneten, malen, kleben, Blatt falten, reißen, schneiden
- Wäscheklammern am Rand eines Pappkartons befestigen
- Kuchen mit Rosinen, Silberperlen o.ä. verzieren
- Origami spielen: Papier zu Figuren / Flugzeugen falten
- Samen aussäen, Setzlinge pflanzen, Erbsen aushülsen
- Knoten machen, Schleifen binden, Fingerspiele, Kreisel drehen
- Nägel in ein Brett schlagen
- Mit dem Finger Bilder auf den Rücken malen
- Gegenstände ertasten, unterscheiden
- „Aschenputtel“ - Spiel:
In eine kleine Schüssel mit Reis einige getrocknete Kidney-Bohnen / getrocknete Erbsen geben, die das Kind heraussuchen muss. (evtl. mit einer Pinzette)
- Mikado-Spiel
- Sich anziehen; verschiedene Verschlüsse handhaben (Schleife, Klettverschluss, Druckknöpfe, Knöpfe...)
- Übungen des täglichen Lebens
(Messer und Gabel benutzen, Flüssigkeiten eingießen...)

Grobmotorik

- Turnen: z.B. Hampelmann, auf einem Bein stehen, rückwärts gehen, auf einer kleinen Mauer balancieren, auf Linien gehen, klettern, hüpfen, ...
- Körperteile benennen (z.B. beim Anziehen und Baden)
- Über ein am Boden liegendes Seil springen, dazu einen Vers sprechen (z.B. „eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sie-ben, in der Schu-le wird ge-schrie-ben,“ oder „Re-gen-bo-gen“.)
Über den Graben springen: zwei Seile mit Abstand zueinander auf den Boden legen und drüber springen.
- Hüpfkästchen mit Kreide aufmalen und hüpfen
- Ball spielen, Ball prellen – beobachten: mit welcher Hand wirft das Kind?

3. Entwicklungsbereich - Sprache

- Liedtext behalten
- Reime sprechen, Gedichte lernen
- Bilder beschreiben (Was kann man auf dem Bild sehen? Welche Personen? Was machen sie? Welche Farben siehst du?)
- Fragen der Kinder beantworten
- Menschen, Tiere, Gegenstände benennen und beschreiben
- Erlebnisse erzählen lassen; Reihenfolge beachten
- Bilderbücher vorlesen, gemeinsam anschauen und auch das Kind erzählen lassen, vom Kind wiederholen lassen
- Rollenspiele (z.B. Kaufladen, verkleiden, Kasperletheater)
- Mit dem Kind spielen
- In ganzen Sätzen sprechen

4. Entwicklungsbereich - Kognitive Fähigkeiten

- Memory
- Kinderlieder, Bewegungslieder
- Abzählverse
- Puzzles legen
- Name, Alter, Straße, Telefonnummer, Geschwister benennen, Wege beschreiben lassen
- Farben und Formen benennen lassen

5. Entwicklungsbereich - Soziale Kompetenz

- Viele Spielmöglichkeiten mit anderen Kindern schaffen.
Wenig digitale Medienzeit (TV, Computerspiele, Smartphone etc.)
- Brettspiele spielen (z.B. „Mensch ärgere dich nicht“), bei denen Kinder lernen, dass sie auch verlieren können (Konfliktfähigkeit / Kritikfähigkeit). Gleichzeitig lernen die Kinder, Regeln einzuhalten und trainieren nebenher geistige Fähigkeiten (je nach Spiel sprachliche, mathematische, ...)
- Wahrnehmen, was das Kind schon kann und es bestärken, loben!
„Toll, dass du dir schon die Schuhe alleine anziehen kannst!“
- Ein Spiel bis zum Ende spielen.

6. Ergänzende Übungen

5-Minuten Spiele zur sprachlichen Bildung

Achtung: Sprechen Sie das „R“ als Laut „r“ und nicht als „er“! Ebenso beim „S“; sprechen Sie „s“ und nicht „es“!!! Auch beim Alphabet ist Vorsicht geboten - A Be Ce De E sind Buchstabennamen und keine Laute!

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Dieses Spiel zählt zu den Klassikern der Kinderspiele. Es lässt sich leicht zu einem Anlautspiel verwandeln: „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und es fängt mit dem Buchstaben A an.“ Errät Ihr Kind den sichtbaren Gegenstand richtig, darf es Ihnen eine Aufgabe stellen.

Guten Appetit

Dies ist ein Spiel für ganz Hungrige. Sagen Sie leise, lautiert das Alphabet auf (s.o.). Ihr Kind darf nach Belieben "stopp!" rufen. Jetzt gilt es Essbares mit dem Buchstaben zu nennen, der auf diese Weise ausgewählt wurde, z. B. "F":
Fisch, Fischstäbchen, Frischkäse, Feigen, Frikadellen, Fleischkäse, Frühlingsrolle, Früchte, ...

Anlauträtsel

Es geht darum, ein Wort über den Anlaut und über eine Beschreibung zu erraten. Stellen Sie Ihrem Kind ein Rätsel: z. B.: „Rate mal, an was ich denke. Es beginnt mit „R“ und wenn der „R“ (Regen) herunterfällt, benutzen wir einen Schirm.“ Oder: „Rate mal, an was ich denke. Es beginnt mit „S“ und wenn die „S“ (Sonne) scheint, wird uns warm“.

Wortkombinationen

Sagen Sie ein Wort, welches sich gut mit anderen Wörtern zu zusammengesetzten Begriffen kombinieren lässt, z. B. Wasser. Die Aufgabe besteht nun darin, zusammengesetzte Wörter zu finden: Wasserfall, Duschwasser, Badewasser, Regenwasser, Wasservogel, Wasserlache, ... Finden sich keine Wörter mehr, so wird ein neuer Begriff vorgegeben.

Der Vogel fliegt

Bei diesem einfachen Spiel bilden wir Bandwurmsätze und zwar folgendermaßen:

Das Kind bildet einen kurzen Satz und Sie verlängern ihn abwechselnd an irgendeiner Stelle. Der Satz sollte dabei immer sinnvoll bleiben.

Der Vogel fliegt. Der Vogel fliegt schnell.

Der Vogel fliegt schnell und zwitschert.

Der Vogel fliegt schnell und zwitschert ein Lied. usw.

Koffer packen

Das bekannte Spiel Kofferpacken lässt sich sehr einfach zum Buchstaben- und Anlautspiel abändern: Ein Koffer soll gepackt werden, aber immer nur mit Dingen, die mit dem gleichen Anlaut beginnen, z. B. Kerze, Kekse, Kleider. Als Hilfestellung können Sie Ihrem Kind auch zwei Wörter zur Auswahl nennen. Das Kind muss dann entscheiden, welches Wort das Passende ist, z. B. Buch oder Kalender. Das Spiel lässt sich wie auch das klassische Kofferpacken als Gedächtnisspiel erweitern. Der Koffer wird gepackt: Im Koffer ist eine Kerze. Im Koffer sind eine Kerze und ein Keks, im Koffer sind eine Kerze, ein Keks und ein Kleid, usw.

5-Minuten Spiele zur mathematischen Bildung

Nimm und Gewinn

Auf einem Tisch wird eine bestimmte Anzahl von Gegenständen (Murmeln, Nüsse, Cent Stücke usw.) ausgeschüttet. Gewürfelt wird abwechselnd und man darf so viele Gegenstände wegnehmen, wie man gewürfelt hat.

Nachdem der letzte Gegenstand weggenommen wurde, werden die gewonnenen Gegenstände verglichen. Wer am meisten besitzt, hat gewonnen. Natürlich lässt sich dieses Spiel auch in umgekehrter Logik spielen. Jeder Spieler erhält einen gewissen Vorrat an Gegenständen (zum Beispiel 10, 12 oder 14). Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf er Gegenstände weglegen.

Gewonnen hat derjenige, der als erstes alle Gegenstände losgeworden ist. Eine besondere Schwierigkeit kann man dadurch aufbauen, dass der letzte Wurf genau stimmen muss.

Welche Zahl liegt unten?

Ihr Kind würfelt mit einem normalen Würfel. Nun muss das Kind sagen, welche Augenzahl es gewürfelt hat. Diese Augenzahl liegt natürlich „oben“ und die Antwort fällt einfach.

Wer weiß aber, welche Augenzahl unten liegt? (Die Summe aus gegenüberliegenden Augenzahlen ergibt stets 7.) Sicher können die Kinder diese Aufgaben nicht beim ersten Spielen beantworten, sie geraten aber immens ins Staunen, wenn ein Erwachsener die Antwort immer weiß und sind sie einmal hinter das Geheimnis gekommen, so haben sie größte Freude daran, das Ergebnis selbst zu finden und es dann zu überprüfen.

Alles oder nichts

Zu Beginn wird eine gewisse Menge an Gegenständen (z.B. 20 Kastanien, Streichhölzer, Reißnägeln etc.) halbiert und dann wird abwechselnd gewürfelt.

Die Augenzahl, die gewürfelt wird, darf dem Gegner weggenommen werden. Dann ist dieser an der Reihe. Das Spiel „purzelt“ auf diese Weise hin und her, bis entweder der Erwachsene oder das Kind keine Gegenstände mehr hat. Eine anspruchsvolle Variante besteht darin, mit echten Geldwerten zu spielen. Jeder Spieler erhält eine 5-Cent-Münze, zwei 2-Cent-Münzen und eine 1-Cent-Münze. Je nachdem welche Zahl gewürfelt wird, muss man die Geldbeträge dem Gegner geben.

Eltern unterstützen ihr Kind dadurch, dass sie...

- mit ihrem Kind sprechen, spielen, basteln.
- Material (Pinsel, Stifte, Kleber, Schere, Papier) bereitstellen.
- für Bewegungsmöglichkeiten (Rad fahren, wandern, schwimmen, hüpfen, balancieren, toben), ausreichend Schlaf und eine ausgewogene Ernährung sorgen.
- mit ihren Kindern Bilderbücher ansehen und ihnen vorlesen.
- ihr Kind nur gezielt digitale Medien nutzen lassen.
- ihrem Kind zuhören können und nicht gleich die Geduld verlieren, wenn ihm etwas nicht gelingt.
- dem Kind nicht jeden Wunsch erfüllen.
- ihr Kind loben und sich mit ihm über seine persönlichen Fortschritte freuen (Keine Vergleiche mit anderen Kindern).
- ihr Kind am eigenen Leben teilnehmen lassen (einkaufen, backen, kochen, aufräumen, ...).
- ihrem Kind etwas zutrauen und geben ihm dadurch Sicherheit und Selbstvertrauen.
- die Kinder mit ihren Anliegen (Sorgen, Ängsten, Fragen, Interessen) ernstnehmen.
- dem Tag und der Woche durch feste Rituale eine Struktur geben. Dies schafft Vertrauen, gibt Ruhe und Sicherheit.
- den Kontakt zu gleichaltrigen Kindern fördern.
- mit den Kindern Regeln besprechen und dabei auf Konsequenz achten (z.B. Kinderzimmer aufräumen).
- mit ihrem Kind den Schulweg einüben, sodass er zum Schulbeginn sicher alleine bewältigt werden kann.



Bei Fragen wenden Sie sich an:

- ✚ die Erzieherinnen und Erzieher Ihrer Kita
- ✚ die Kooperationslehrkräfte
- ✚ die regionalen Ansprechpersonen *
- ✚ die Arbeitsstelle Frühkindliche Bildung (SSA Offenburg) *

* Kontaktdaten auf www.schulamt-offenburg.de

Quellen

- Abbildungen entnommen von der Homepage des Landesbildungsservers BW:

http://www.kultusportal-bw.de/servlet/PB/show/1215793/oplan_bw.pdf

- Ideen der 5-Minuten Spiele Deutsch und Mathematik entnommen aus:

→ Friedrich, G. u. Galgóczy, V. (2006). *Komm mit ins Buchstabenland*. Eine spielerische Entdeckungsreise in die Welt der Buchstaben. Freiburg: Christophorus.

→ Friedrich, G. u. Galgóczy, V. (2004). *Komm mit ins Zahlenland*. Eine spielerische Entdeckungsreise in die Welt der Mathematik. Freiburg: Christophorus.

Impressum

(Stand: Mai 2022)

Herausgegeben von

Arbeitsstelle Frühkindliche Bildung
Staatliches Schulamt Offenburg
Maria-und-Georg-Dietrich-Straße 2
77652 Offenburg