Das Sockenmonster hat Schluckauf

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
2–3 Jahre	Keine	ca. 1 Min.

Das braucht ihr

saubere Socke ohne angenähte Teile

So spielt ihr zusammen

1. Zieh die Socke über die Hand und bewege sie wie ein Maul. Du sprichst: „Hunger!“ Dein Kind füttert ausgedachtes Essen.

2. Nach jedem Bissen lässt du das Monster „Hicks!“ machen. Was könnte helfen?

3. Spielt die Idee deines Kindes aus: einen winzigen Schluck trinken oder ein Schlaflied hören.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Dein Kind spielt das Monster. Du bringst eine viel zu lange, unsichtbare Nudel.

Das übt dein Kind

Dein Kind erlebt, wie seine Worte oder Gesten ein Gespräch weiterbringen. Beim Antworten und Vorschlagen übt es sprachliche Funktionen wie Wünsche äußern und Hilfe anbieten.

Das Quatschcafé

ALTER
2–3 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 1 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 1 Min.

Das braucht ihr

2 leere Becher

2 kleine Teller

Vor dem Spielen

Stellt Becher und Teller auf den Boden. Dein Kind kocht, du bist der Gast. Alles Essen ist ausgedacht.

So spielt ihr zusammen

1. Bestell eine Wolkensuppe: „Bitte extra windig!“ Dein Kind serviert sie auf einem leeren Teller.

2. Lass dir zeigen, wie man die Suppe isst. Puste in deinen Teller: „Huch, weggeflogen!“

3. Was empfiehlt die Küche jetzt? Dein Kind erfindet und serviert das nächste Gericht. Du spielst, wie du es isst.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Tauscht die Rollen. Dein Kind bestellt etwas, das es noch nie auf einem Teller gab.

Das übt dein Kind

Als Gast und Gastgeber stimmt ihr Wünsche und Antworten aufeinander ab. Dein Kind erprobt, wie man im Gespräch etwas bestellt, erklärt oder auf einen anderen Vorschlag eingeht.

Die Giraffe will durch

ALTER
3–5 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 5 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 1 Min.

Das braucht ihr

Giraffenfigur

große Steckbausteine für zwei Stapel und zum Erhöhen

ein langer, dazu passender Steckbaustein als Verbindung oben

Vor dem Spielen

Baue zwei gleich hohe Stapel aus mehreren Steinen. Dazwischen bleibt mehr Platz, als die Giraffe breit ist. Verbinde die Stapel oben mit dem langen Stein. Die Giraffe soll aufrecht knapp nicht darunterpassen.

Passt das schon?

Für Kinder, die bereits Steckbausteine verbinden und lösen können.

So spielt ihr zusammen

1. Stell die Giraffe vor die Tür: „Die Tür ist zu niedrig. Wie machen wir sie höher?“

2. Nehmt den langen Stein ab. Dein Kind setzt weitere Steine auf beide Stapel. Hilf beim Festhalten.

3. Sind beide Stapel gleich hoch? Setzt den langen Stein wieder auf und probiert, ob die Giraffe aufrecht durchpasst. Baut bei Bedarf weiter.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Wie niedrig könnt ihr die Tür bauen, damit die Giraffe gerade noch aufrecht durchpasst?

Das übt dein Kind

Dein Kind vergleicht die Höhe der Giraffe mit der Türöffnung und passt seinen Bau daran an. Dabei übt es, räumliche Beziehungen zu erkennen und beim Bauen zu nutzen.

Teddys Handtuchtaxi

ALTER
2–3 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 2 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 1 Min.

Das braucht ihr

kleines Handtuch

Kuscheltier

2 Kissen

Vor dem Spielen

Legt zwei Kissen als Haltestellen auf den Boden und räumt den Weg dazwischen frei.

Passt das schon?

Dein Kind sollte sicher gehen und das Handtuch dabei halten können.

So spielt ihr zusammen

1. Legt Teddy in die Handtuchmitte. Jeder hält die beiden Ecken an einem kurzen Ende des Handtuchs.

2. Hebt gemeinsam an und tragt Teddy langsam zum ersten Kissen: „Einmal zum Kissenbahnhof, bitte!“

3. Legt das Handtuch ab. Dein Kind setzt Teddy aufs Kissen und wählt die nächste Fahrt.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Dein Kind legt Teddy für die nächste Fahrt wieder aufs Handtuch. Teddy wünscht sich diesmal eine besonders langsame Fahrt.

Tragt Teddy dicht über dem Boden. Nur das Kuscheltier fährt mit.

Das übt dein Kind

Damit Teddy mitfahren kann, stimmt dein Kind Tempo und Bewegungen mit dir ab. Es übt, die eigene Bewegung an die eines anderen Menschen anzupassen.

Befreit die Autos!

Du klebst Spielautos fest. Dein Kind zieht das Band ab und befreit sie.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
2–3 Jahre	ca. 1 Min.	ca. 1 Min.

Das braucht ihr

1–2 große Spielautos ab 2 Jahren

Malerkrepp

großes, festes Stück Pappe

Vor dem Spielen

1. Leg die Pappe auf den Boden und stell die Autos darauf.

2. Reiß für jedes Auto einen langen Streifen Malerkrepp ab. Falte an einem Ende etwa zwei Zentimeter Klebefläche auf Klebefläche. Das wird der Griff.

3. Kleb jeden Streifen quer über ein Autodach. Drück das Band links und rechts neben dem Auto auf der Pappe fest. Lass den gefalteten Griff frei.

Passt das schon?

Wenn dein Kind ein Bandende greifen und daran ziehen kann.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind greift das gefaltete Ende und zieht das Band ab. Halte bei Bedarf die Pappe fest.

2. Ist das Auto frei, kann es losfahren. Die abgezogenen Streifen nimmst du entgegen.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Möchte dein Kind noch einmal? Kleb ein Auto wieder fest und lass es erneut befreien.

Das übt dein Kind

Dein Kind muss einen Griff finden, gezielt ziehen und bei Bedarf neu ansetzen. Dabei übt es, Fingerbewegungen an ein kleines praktisches Problem anzupassen.

Die Straße wächst mit

ALTER
2–3 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 2 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 1 Min.

Das braucht ihr

großes Stück Pappe

dicke Stifte ab 2 Jahren

Spielauto ab 2 Jahren

Vor dem Spielen

Leg die Pappe flach auf den Boden. Halte Auto und Stifte bereit.

So spielt ihr zusammen

1. Zeichne zwei Linien als Straße, breit genug fürs Auto. Dein Kind fährt los.

2. Dein Kind wählt ein Ziel, etwa den Zoo. Malt es auf eine freie Stelle und zeichnet die Straße bis dorthin weiter.

3. Spielt die Ankunft passend zu eurem Ziel. Dann entscheidet dein Kind, wohin es als Nächstes geht. Ihr malt weiter und fahrt weiter.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Zum Beispiel: Ein Löwe im gemalten Zoo hat Hunger. Malt einen Futterladen und eine Straße dorthin. Dein Kind holt mit dem Auto ausgedachtes Futter und bringt es zum Zoo.

Das übt dein Kind

Dein Kind nutzt Linien und Bilder als Stellvertreter für echte Wege und Orte. Das ist symbolisches Denken. Beim Weiterzeichnen übt es außerdem, Orte räumlich miteinander zu verbinden.

Teddy wird zum Riesen

ALTER
2–3 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 1 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 1 Min.

Das braucht ihr

Kuscheltier

Taschenlampe mit festem Batteriefach

Vor dem Spielen

Leuchte auf eine freie Wand. Halte Teddy zwischen Lampe und Wand, bis sein Schatten zu sehen ist.

So spielt ihr zusammen

1. Gib deinem Kind Teddy; du hältst die Lampe ruhig. Dein Kind bewegt Teddy näher zur Lampe und wieder zur Wand.

2. Schaut, wie der Schatten größer und kleiner wird. Dein Kind lässt Teddy als Riesen oder winzige Figur auftreten.

3. Dein Kind lässt Teddy winken oder tanzen. Du begrüßt den Schatten an der Wand.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Du wünschst dir einen kleinen oder großen Teddy. Dein Kind probiert aus, wo es Teddy dafür halten muss.

Du hältst die Lampe. Nicht in die Augen leuchten; der Boden bleibt gut sichtbar.

Das übt dein Kind

Dein Kind verändert den Abstand und beobachtet, was mit dem Schatten passiert. Es erprobt einen Ursache-Wirkungs-Zusammenhang durch wiederholtes Verändern und Vergleichen.

Roboter mit Wackelkontakt

ALTER
4–5 Jahre

VORBEREITUNG
Keine

AUFRÄUMEN
Keins

Das braucht ihr

Kein Material nötig.

Passt das schon?

Startet mit einem Auftrag, wenn zwei noch zu viel sind.

So spielt ihr zusammen

1. Du bist ein Roboter. Dein Kind gibt dir zwei Aufträge: „Klatschen, dann drehen!“

2. Beim zweiten Auftrag machst du absichtlich etwas anderes. Dein Kind repariert dich mit Worten oder Vormachen.

3. Führt die Folge noch einmal aus. Dann erfindet dein Kind ein neues Programm oder übernimmt den Roboter.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Dein Kind baut eine Pause ein: Der Roboter friert ein und wartet auf „Weiter!“.

Das übt dein Kind

Dein Kind behält eine kurze Handlungsfolge im Kopf und vergleicht sie mit deiner Ausführung. Dieses kurzfristige Speichern und Nutzen von Informationen heißt Arbeitsgedächtnis.

Die Kuscheltierpost ist da!

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
4–5 Jahre	ca. 5 Min.	ca. 2 Min.

Das braucht ihr

3 Kuscheltiere

Papier

Stifte

Vor dem Spielen

Setzt die Tiere mit etwas Abstand auf den Boden. Malt für jedes ein anderes Schild: Stern, Herz oder Kreis. Legt die Schilder vor die Tiere – das sind ihre Adressen.

So spielt ihr zusammen

1. Wählt, welches Tier schreibt und wer den Brief bekommt. Dein Kind malt eine Einladung zum Tanzen. Faltet den Brief zu und malt außen das Zeichen des Empfängers.

2. „Post ist da!“ Dein Kind bringt den Brief zum passenden Schild. Du öffnest ihn für das Tier und sprichst seine Antwort: „Ich komme! Aber nur im Wackelgang!“

3. Malt die Antwort in einen neuen Brief. Außen kommt das Zeichen des ersten Tiers. Dein Kind bringt den Antwortbrief zurück. Lasst die Tiere zum Schluss zusammen tanzen.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Tauscht die Rollen: Du bringst die Post, dein Kind spielt die Tiere. Neue Nachrichten können auch Wünsche oder kleine Witze sein.

Das übt dein Kind

Mit Bildern legt dein Kind fest, wer Post bekommt und was der Brief mitteilt. Dabei nutzt es symbolisches Denken: Ein Zeichen steht für etwas anderes und macht eine Idee für andere verständlich.

Die Brücke muss halten!

ALTER
4–5 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 2 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 1 Min.

Das braucht ihr

2 niedrige, gleich hohe Schachteln mit flacher Oberseite

3 gleich große Blätter Papier

kleines Spielauto

Vor dem Spielen

Stellt die Schachteln mit einer handbreiten Lücke auf den Boden: euren gedachten Fluss. Ein Blatt soll mit seinen beiden kurzen Enden mehrere Fingerbreit auf den Schachteln liegen.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind legt ein Blatt als Brücke auf. Stell das Auto auf eine Schachtel. Dein Kind schiebt es langsam hinüber. Hält die Brücke?

2. Faltet an einem zweiten Blatt beide langen Ränder etwa einen Fingerbreit nach oben. Das Auto muss dazwischenpassen. Dein Kind tauscht die Brücken aus und testet wieder. Was verändert sich?

3. Nun erfindet dein Kind mit dem dritten Blatt eine eigene Brückenform. Baut sie ein und macht die nächste Probefahrt. Beide Enden müssen auf den Schachteln liegen.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Macht den Fluss etwas breiter. Welche Brücke trägt das Auto noch? Achtet darauf, dass beide Enden weiterhin mehrere Fingerbreit aufliegen.

Die Brücken tragen nur das Spielauto. Hilf beim Falten, wenn nötig.

Das übt dein Kind

Dein Kind entwirft eine Lösung, prüft sie und verändert sie anhand des Ergebnisses. Dieses planvolle Ausprobieren verbindet räumliche Vorstellung mit ersten technischen Überlegungen.

Der Ball malt mit!

Ihr kippt einen Kartondeckel. Ein Ball rollt durch Farbe und malt eure Spuren.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
2–3 Jahre	ca. 3 Min.	ca. 5 Min.

Das braucht ihr

stabiler Kartondeckel mit erhöhtem Rand

Papier, das flach hineinpasst

großer, glatter Spielball ab 2 Jahren

2 auswaschbare Fingerfarben ab 2 Jahren

Unterlage

Vor dem Spielen

Legt das Papier in den Deckel und stellt ihn auf die Unterlage. Gib zwei kleine Farbkleckse aufs Papier. Der Ball kommt dazu.

So spielt ihr zusammen

1. Jeder hält eine kurze Seite des Deckels. Dein Kind kippt mit dir den Deckel: Wohin soll der Ball rollen?

2. Probiert neue Richtungen. Dein Kind hebt, senkt und beobachtet, welche Spuren entstehen. Du hältst die andere Seite mit.

3. Dein Kind entscheidet, wann das Bild fertig ist. Nimm den Ball heraus und legt das Papier zum Trocknen auf die Unterlage.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Legt ein neues Blatt ein. Dein Kind wählt die Farbkleckse diesmal an anderen Stellen. Wie verändert sich das Bild?

Das übt dein Kind

Diese Abstimmung heißt visuomotorische Koordination: Dein Kind beobachtet den Ball und verändert die Neigung. Dabei übt es, seine Bewegung nach dem sichtbaren Ergebnis zu steuern.

Wer hat diese Spur gemacht?

Ihr macht Abdrücke in Knete und findet heraus, welches Spielzeug sie hinterlassen hat.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
3–5 Jahre	ca. 3 Min.	ca. 3 Min.

Das braucht ihr

Knete ab 3 Jahren

Spielauto, Tierfigur und Baustein

abwaschbare Unterlage

Vor dem Spielen

Drückt die Knete auf der Unterlage flach. Probiert Abdrücke mit den Autoreifen, Tierfüßen und der Unterseite des Bausteins. Nehmt anderes Spielzeug, falls die Abdrücke fast gleich aussehen. Streicht die Knete wieder glatt.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind schaut weg. Drück eines der Spielzeuge mit der Unterseite in die Knete und heb es wieder heraus. Stell alle drei daneben.

2. Welches war es? Dein Kind drückt ein Spielzeug daneben in die Knete und hebt es wieder heraus. Sehen die Abdrücke gleich aus? Sonst probiert es ein anderes.

3. Streicht die Knete glatt und tauscht die Rollen: Jetzt schaust du weg, während dein Kind einen Abdruck macht.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Macht heimlich zwei Abdrücke mit unterschiedlichem Spielzeug. Findet der andere beide heraus?

Das übt dein Kind

Dein Kind vergleicht Formen und einzelne Merkmale, um von einer Spur auf ihren Verursacher zu schließen. Ein eigener Probeabdruck hilft ihm, die Vermutung anhand von Beobachtungen zu überprüfen.

Geheime Bilder

Auf weißem Papier versteckt sich ein Bild. Beim Übermalen taucht es auf.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
3–5 Jahre	ca. 3 Min.	ca. 4 Min.

Das braucht ihr

weißer Wachsmalstift (nicht wasserlöslich)

2 Blätter weißes Aquarellpapier

Wasserfarben

breiter Pinsel

Wasserbecher

Unterlage

Vor dem Spielen

Male mit dem weißen Wachsmalstift ein großes, einfaches Motiv auf ein Blatt. Drück kräftig auf und zieh die Linien mehrmals nach. Verrate noch nicht, was es ist. Leg das Blatt auf die Unterlage.

Passt das schon?

Hilf beim kräftigen Aufdrücken des Wachsmalstifts, wenn die Linien noch zu dünn werden.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind wählt eine dunkle Wasserfarbe, etwa Blau, und nimmt sie mit dem nassen Pinsel auf.

2. Es streicht die Farbe dünn über das Blatt. Die Wachslinien bleiben hell: Was kommt zum Vorschein?

3. Jetzt zeichnet dein Kind mit dem weißen Stift auf dem zweiten Blatt ein Geheimnis für dich. Du darfst es mit Farbe aufdecken.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Gestaltet zusammen ein neues Bild: Einer versteckt etwas mit Wachs, der andere malt die Umgebung dazu.

Das übt dein Kind

Dein Kind stellt eine eigene Idee als Bild dar und erlebt, wie ein anderer sie entdeckt. Dabei nutzt es Formen als Stellvertreter für Dinge und übt, Vorstellungen sichtbar zu machen.

Kegel-Chaos

Ihr kegelt mit Flaschen. Dein Kind baut nach jeder Runde eine neue Herausforderung.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
3–5 Jahre	ca. 2 Min.	ca. 2 Min.

Das braucht ihr

6 leere Kunststoffflaschen mit fest verschraubten Deckeln

weicher Spielball

Vor dem Spielen

Stellt die Flaschen in drei Reihen auf: vorne eine, dahinter zwei, dahinter drei. Lasst davor eine freie Rollbahn.

So spielt ihr zusammen

1. Rollt abwechselnd auf die Flaschen. Der andere gibt den Ball zurück. Stellt umgefallene Flaschen nach euren Würfen wieder auf.

2. Dein Kind baut um: zum Beispiel zwei Dreiergruppen mit einer Lücke dazwischen. Welche Gruppe wollt ihr treffen?

3. Probiert die neue Bahn aus. Dein Kind verändert die Anordnung oder eure Rollstelle. Was macht den nächsten Versuch leichter oder kniffliger?

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Stellt die sechs Flaschen einzeln hintereinander. Wie viele erreicht ein rollender Ball?

Das übt dein Kind

Dein Kind stimmt Richtung und Kraft auf ein sichtbares Ziel ab. Nach jedem Wurf bekommt es eine Rückmeldung und kann die nächste Bewegung daran anpassen.

Du sagst an, ich baue!

Dein Kind baut heimlich etwas aus Steinen. Du baust nur nach seinen Worten nach.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
4–5 Jahre	ca. 3 Min.	ca. 2 Min.

Das braucht ihr

2 gleiche Sätze aus je 5 Bausteinen: gleiche Formen und Farben

Karton als Sichtschutz zwischen euren Bauplätzen

Vor dem Spielen

Stellt den Karton zwischen eure Bauplätze, sodass ihr den Bau des anderen nicht seht. Jeder bekommt einen der gleichen Steinesätze.

Passt das schon?

Wenn dein Kind einfache Lagewörter wie „auf“ und „neben“ schon versteht und verwendet.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind baut auf seiner Seite etwas aus drei Steinen.

2. Es beschreibt dir Stein für Stein, was wohin kommt. Du baust nach und fragst nach: „Darauf oder daneben?“

3. Nehmt den Karton weg: Sehen eure Bauten gleich aus? Wenn nicht, klärt gemeinsam warum. Dann tauscht ihr die Rollen.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Nehmt beim nächsten Bau vier oder fünf Steine. Reichen die Beschreibungen noch?

Das übt dein Kind

Dein Kind übersetzt einen sichtbaren Bau in Wörter wie „auf“, „unter“ oder „daneben“. Dabei verknüpft es räumliche Beziehungen mit Sprache und berücksichtigt, was du ohne Hinsehen wissen musst.

Baut euer Kugellabyrinth

Ihr baut einen Weg aus Knetwänden. Durch Kippen steuert dein Kind einen Ball hindurch.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
4–5 Jahre	ca. 2 Min.	ca. 4 Min.

Das braucht ihr

stabiles Tablett mit erhöhtem Rand, etwa 30 × 40 cm oder größer

große Portion Knete ab 3 Jahren

leichter, glatter Spielball, etwa 5–6 cm groß

Vor dem Spielen

Legt das Tablett längs vor euch. Unten links ist der Start, oben rechts das Ziel. Drückt eine dicke Knetwurst vom linken Rand bis zur Mitte aufs Tablett. Die zweite kommt weiter oben vom rechten Rand bis zur Mitte. Zwischen den Wänden und um ihre freien Enden bleibt mehr Platz, als der Ball breit ist.

So spielt ihr zusammen

1. Legt den Ball an den Start. Dein Kind kippt das Tablett langsam und versucht, ihn um die Wände zum Ziel zu lenken. Stütze das Tablett bei Bedarf.

2. Klemmt der Ball fest? Stellt das Tablett flach ab. Dein Kind verschiebt eine Wand und probiert den Weg erneut.

3. Am Ziel angekommen: Ball zurück zum Start. Dein Kind baut eine neue Kurve ein. Wie müsst ihr jetzt kippen?

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Du erfindest einen Weg für dein Kind, danach baut es einen für dich. Prüft vor dem Start, ob der Ball überall hindurchpasst.

Das übt dein Kind

Dein Kind stellt sich einen Weg vor, baut ihn und vergleicht den Plan mit der Bewegung des Balls. Es übt, räumliche Hindernisse vorauszusehen und eine Lösung beim Ausprobieren anzupassen.

Ein Monster aus Schnipseln

Dein Kind reißt Papier und setzt daraus ein Monster zusammen. Drei Arme? Riesige Ohren? Alles passt.

ALTER
2–3 Jahre

VORBEREITUNG
ca. 2 Min.

AUFRÄUMEN
ca. 3 Min.

Das braucht ihr

bunte Reste aus dünnem Papier

1 Blatt als Unterlage

Klebestift für Kinder

dicker Filzstift

Vor dem Spielen

Legt Papier, Klebestift und Filzstift auf den Tisch. Falls das Reißen schwerfällt, reißt du die Papierkante ein kleines Stück ein.

Passt das schon?

Dein Kind möchte Papier reißen und Stücke aufkleben. Ein erkennbares Monster muss dabei nicht entstehen.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind reißt große und kleine Papierstücke ab. Ein großes Stück wird der Bauch; weitere legt es als Arme, Beine oder Ohren auf das Blatt.

2. Gefällt die Anordnung? Hebt die Stücke einzeln an, bestreicht die Rückseite mit Kleber und drückt sie wieder an ihren Platz.

3. Dein Kind malt Augen und Mund dazu. Du hilfst, wenn es möchte. Fehlt noch etwas? Weitere Körperteile können dazukommen.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Erfindet gemeinsam einen Namen und eine Stimme für das fertige Monster.

Das übt dein Kind

Beim Reißen hält eine Hand das Papier, während die andere zieht. Beim Kleben hält eine Hand das Stück fest. Dein Kind übt, beide Hände mit unterschiedlichen Aufgaben zusammenarbeiten zu lassen.

Dein Bild wird zum Puzzle

Erst malt dein Kind ein Bild. Dann wird daraus ein Puzzle, das nur ihr habt.

ALTER	VORBEREITUNG	AUFRÄUMEN
3–5 Jahre	ca. 2 Min.	ca. 1 Min.

Das braucht ihr

1 Blatt festeres Papier, etwa Postkartengröße oder A5

Bunt- oder Wachsmalstifte

Schere für dich

Vor dem Spielen

Vereinbart vorher: Dieses Bild wird gleich zerschnitten. Legt Papier, Stifte und Schere bereit.

So spielt ihr zusammen

1. Dein Kind malt ein großes Bild mit Farben oder Linien bis an die Ränder. Du schneidest es in vier große, unterschiedlich geformte Teile. Legt die Teile mit der Bildseite nach oben auseinander.

2. Dein Kind schiebt und dreht die Teile, bis das Bild wieder zusammenpasst. Bei Bedarf legst du zwei passende Teile nebeneinander.

3. Mischt die Teile erneut. Jetzt setzt du das Bild zusammen und dein Kind hilft dir, wenn du eine Stelle nicht findest.

Wenn ihr weiterspielen möchtet

Zu leicht? Mit Zustimmung deines Kindes schneidest du ein vorhandenes Teil in zwei. Nun hat euer Puzzle fünf Teile.

Das übt dein Kind

Dein Kind vergleicht Kanten und Bildausschnitte und dreht Teile in die passende Lage. So übt es, Beziehungen zwischen einzelnen Formen und einem ganzen Bild zu erkennen.