

ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsvision lernende, forschende und entdeckungsfreudige Kinder: Mathematik

Bildkarten zur mathematischen Grunderfahrung:

- Formen in der Umwelt erkennen
- Kleine Mengen auf einen Blick
- Mengen und Zahlen bis 10
- Muster – Formen – Farben
- Zahlen-Bildkarten

Mathematik zum Anfassen

- Bremer Mathebox EP1
- Bremer Mathebox EP2
- Buchstaben und Zahlen zum Anfassen
- Domino im Beutel
- Erfahrungsziffern
- Mathe Basic – Kiga-Set 0-20
- Patern Blocks aus Holz
- Potz Klotz
- Tricky Fingers
- Waage aus Holz mit 10 Gewichten
- Waagebalken
- Ziffernstempel



ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsvision lernende, forschende und entdeckungsfreudige Kinder: Mathematik

Bücher mit Spiele und Übungen zu Formen und Zahlen

- Das kleine Denkspielbuch: Probieren und Kombinieren
- Das kleine Formenbuch – Band 1: Legen – Bauen – Spiegeln
- Das kleine Formenbuch – Band 2: Falten – Bauen – Zeichnen
- Das kleine Zahlenbuch – Band 1: Spielen und zählen
- Das kleine Zahlenbuch – Band 2: schauen und zählen
- Das Zahlenbuch – Frühförderprogramm – Materialien zum Zahlenbuch
- Das Zahlenbuch – Malheft zur Frühförderung 1
- Das Zahlenbuch – Malheft zur Frühförderung 2

Material einzeln alphabetisch

- Baldur der Zahlendrake mit Handbuch
- BBP-Box – Mathematik. Praxisimpulse und Reflexionsanregungen **NEU**
- Die große Förderbox - Mengen, zählen, Zahlen
- Ich kann schon Zahlen erkennen
- Kim & Tim. Die Farben- und Zahlenhörnchen
- Kleine Welt der Zahl
- Kleine Welt der Zahl – Raum und Form
- Komm mit ins Zahlenland
- Kreuz & Quer in Raum und Lage
- Make'n Break extreme
- Mathematik ist schön – TPS Praxismappe für die Kita
- Mit den Bären zählen lernen
- Mit Pepe von 0 auf 101



ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsvision lernende, forschende und entdeckungsfreudige Kinder: Mathematik

Material einzeln alphabetisch

- Ratz Fatz – Zahlen
- Rechts und links vom kleinen Haus
- Ritter Kunibert im Zahlenland
- Schafe scheuchen
- Schlaubär lernt zählen
- Schubitrix: Mengen, Zählen, Zahlen
- Spiegel-Tangram
- Spiel dich schlau: Prinzessin Tapeta ...
- Spiele mit dem Somawürfel
- Startklar – Denken und Rechnen
- Timo Tigers Gucklochquiz – Erstes Zählen
- Triplet
- Verflixt und Zugelegt
- Wie leg` ich`s richtig?
- Wo Wie Was?!
- Würfelquadrat
- Zahlen. Das Memo-Spiel: Spiel dich schlau
- Zahlen-Zauber



ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

**Bildungsvision lernende, forschende und entdeckungsfreudige Kinder:
Mathematik**

Nikitin-Material

Das Nikitin-Material (Buch)

Grundkasten zum Nikitin-Material

N1 – Musterwürfel

Nikitin Material – aufbauende Spiele N1 spezial

N2 – Uniwürfel

N3 – Quadrate

N4 – Bausteine

N5 – Geowürfel

N6 – Zahlentürme

N7 – ABC-Würfel

N8 – Logische Reihen

N9 – Creativo



Bildkarten zur mathematischen Grunderfahrung:

Formen in der Umwelt erkennen

Mit diesen lustigen und motivierenden Bildkartenmotiven erwerben die Kinder mathematische Vorläuferfähigkeiten auf spielerische Art und Weise: Mit Hilfe der Formen-Karten, die die unterschiedlichen geometrischen Grundformen abbilden, lernen die Kinder, die wichtigsten geometrischen Formen zu erkennen bzw. zu unterscheiden.



Kleine Mengen auf einen Blick

Mathe ist viel mehr als rechnen! Schon früh zeigen Kinder Interesse am Ordnen, Sortieren und Vergleichen, aber auch an Zahlen und am Zählen. Mit diesen neuen Bildkarten greifen Sie diese Neugier auf und machen den Kindern die Mathematik zum Spiel. 30 Bildkarten und jede Menge beliebig erweiterbare Spielideen im dazugehörigen Begleitheft decken alle wichtigen Fähigkeiten ab, die Kinder für den gelungenen Schuleintritt benötigen. Mathe ist doof? Nein! Mathe macht Spaß



Mengen und Zahlen bis 10

Mathe ist viel mehr als rechnen! Schon früh zeigen Kinder Interesse am Ordnen, Sortieren und Vergleichen, aber auch an Zahlen und am Zählen. Mit diesen neuen Bildkarten greifen Sie diese Neugier auf und machen den Kindern die Mathematik zum Spiel. 30 Bildkarten und jede Menge beliebig erweiterbare Spielideen im dazugehörigen Begleitheft decken alle wichtigen Fähigkeiten ab, die Kinder für den gelungenen Schuleintritt benötigen. Mathe ist doof? Nein! Mathe macht Spaß



Muster – Formen – Farben

Mit diesen lustigen und motivierenden Bildkartenmotiven erwerben die Kinder mathematische Vorläuferfähigkeiten auf spielerische Art und Weise. Dieses Kartenset ist folgendermaßen aufgebaut: Es gibt insgesamt 4 unterschiedliche Formen. Jede Form gibt es in 4 unterschiedlichen Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau) und zusätzlich noch in zwei unterschiedlichen Größen. So enthält es insgesamt 32 Formenkarten. Das eröffnet vielfältige Spielmöglichkeiten.



Bildkarten zur mathematischen Grunderfahrung:

Zahlen-Bildkarten

Zahlen umgeben uns überall und sind aus unserem Alltag nicht wegzudenken. Gerade Kinder im Vorschulalter wollen genauer wissen, was es damit auf sich hat. Diese liebevoll illustrierten Zahl-Bild-Karten lassen viel Spielraum für eigene Entdeckungen zu allen mathematischen Vorläuferfähigkeiten. Wie viele Fische haben rote Punkte? Wie viele Katzen laufen in die gleiche Richtung? Welches Tier ist am größten? Von welchen Tieren gibt es die meisten? Farben, Formen, Muster, Symmetrien, Raum-Lage-Beziehungen, Zahl-Mengenverständnis, Zählen bis 20 – im mitgelieferten Begleitheft finden Sie „zahl“-reiche Ideen, wie Sie die Karten einsetzen können. Ob als Zahlentreppe oder in der Mathe-Ecke aufgehängt oder als Bewegungs-, Rate-, Such- oder Zuordnungsspiel: Die Einsatzmöglichkeiten sind – wie die Mathematik – fast grenzenlos.



Mathematik zum Anfassen

Bremer Mathebox EP1 – Elementar- und Primarbereich

Das Paket enthält verschiedene Lern- und Spielmaterialien: bunte Holzwürfel mit Aufgabenkarteien, Somawürfel, Hands up, Go Einstein, go!, Make ,n` Break extreme, Rushhour, Tantrix, Xart, Mighty Mind + Zusatz: 18 Tricky Fingers.

Diese Lern- und Spielmaterialien können nur im Paket, nicht einzeln ausgeliehen werden.



Bremer Mathebox EP2 – Elementar- und Primarbereich

Das Paket enthält verschiedene Lern- und Spielmaterialien: 22 Tricky Fingers, Hands up, Nikitinmaterial (Matrici, Musterwürfel, Geowürfel, Uniwürfel, N3 Quadrate – Tangram)

Diese Lern- und Spielmaterialien können nur im Paket, nicht einzeln ausgeliehen werden.



Mathematik

Mathematik zum Anfassen

Buchstaben und Zahlen zum Anfassen SCHUBI (auch unter Sprache eingetragen)



Domino im Beutel

Das Domino-Spiel aus Holz mit extra-großen Spielsteinen (29 Teile) im Stoffbeutel ist ein Holzspielzeug-Klassiker. Die Kinder erkennen die Zahlen auf den Spielsteinen und ordnen sie zu. Dieses schlichte Holz-Dominospiel mit extra-großen Spielsteinen eignet sich zudem zum Aufstellen der Steine, die dann nacheinander - ganz im Sinne des berühmten "Domino-Effekts" - umfallen.



Erfahrungsziffern

Diese Ziffern aus Holz können Kinder mit allen Sinnen erfahren. Sie erfühlen, ertasten und untersuchen so die Ziffern spielerisch. Diese Erfahrungsziffern können auch mit gänzlich verschieden Materialien befüllt werden: Erbsen, Murmeln, Pfeifenputzer, und so weiter. Größe ca. 12 x 9 cm ... es gibt auch Erfahrungsbuchstaben (Sprache)



Mathematik zum Anfassen

Mathe Basic – Kiga-Set 0-20

Die Mathe-Kiste enthält alles was Kinder brauchen, um sich mit allen Sinnen in die Welt der Zahlen zu spielen. Mit Steckwürfel, Knetmasse, Zahlenfelder, Zahlenstrahlband, Riesen Zahlen, Holzperlen, Muggelsteinen, Zahlenkärtchen und vielem mehr erwerben die Kinder entdeckend und forschend grundlegende Zahlenfertigkeiten.



Pattern Blocks aus Holz

Pattern Blocks sind sechs verschiedene geometrische Grundformen - Dreieck, Quadrat, Sechseck, Raute, Trapez und Parallelogramm. Die einheitlichen Maße ermöglichen eine Vielzahl interessanter Muster. Im handelnden Umgang mit den verschiedenen Flächenformen entdecken die Kinder Symmetrien oder die Deckungsgleichheit von Flächen durch Drehen, Übereinanderlegen oder Klappen. Sie fügen Winkel und gleich lange Seiten zusammen und machen so spielerisch wichtige Erfahrungen mit der Geometrie.



Potz Klotz

Ein Denkspiel, das räumliches Vorstellungsvermögen fordert und fördert. Wer Potz-Klotz spielt, lernt genaues Hinschauen, nach Vorlage bauen und erweitert die Raumvorstellung.



Mathematik

Mathematik zum Anfassen

Tricky Fingers

Beim Spiel Tricky Fingers sind die bunten Murmeln in geschlossenen Boxen und können darin nur bewegt werden, wenn man sie mit den Fingern durch die Löcher im Boxen-Boden umsetzt.

Tricky Fingers schult die Hand-Auge-Koordination, die Kinder üben das Farben- und Formen-Erkennen, genaues Hinsehen und die Konzentration. Für 1 - 2 Spieler ab 3 Jahren.



Waage aus Holz mit 10 Gewichten

Die Waage aus Holz ist stabil und sauber verarbeitet. Das Holz ist naturlackiert. Die Waage besteht aus zehn Gewichten und zwei Waagschalen aus Metall.



Waagebalken

Was ist schwerer: 1000 Gramm Eisen oder 2 Pfund Watte?
Waagebalken mit 3 Karabinerhaken zum Befestigen



Ziffernstempel



Mathematik

Bücher mit Spielen und Übungen zu Formen und Zahlen

Das kleine Denkspielbuch: Probieren und kombinieren

von Gerhard N. Müller und Erich Ch. Wittmann ist Teil des mathe2000-Frühförderprogramms. Es fördert das Spielen nach Regeln, das Ordnen von Elementen nach Eigenschaften und Beziehungen, das logische Denken und das Problemlösen. Im Kleinen Denkspielbuch kommt die Mathematik als Wissenschaft von Mustern und Strukturen besonders zur Geltung. Es fordert die Kinder zum eigenständigen Spielen auf und bereitet sie so optimal auf den Mathematikunterricht vor. Geeignet für 4- bis 7-jährige Kinder.



Das kleine Formenbuch – Band 1: Legen – Bauen – Spiegeln

Das kleine Formenbuch – Band 1: Legen – Bauen – Spiegeln“ leitet mit den Spielen und Materialien Kinder auf spielerische Weise dazu an, denkend tätig zu werden: Sie lernen, geometrische Formen herzustellen und zu verändern, mit ihnen zu bauen, sich im Raum zu bewegen und Muster zu erzeugen.



Das kleine Formenbuch – Band 2: Falten – Bauen – Zeichnen

Die geometrische Frühförderung zielt in zwei Richtungen: Einerseits sollen die Kinder grundlegende Formbegriffe ausbilden, andererseits beim handelnden Umgang mit Formen die Koordination von Auge, Hand und Kopf verbessern.

Der 2. Teil „Falten – Bauen – Zeichnen“ stellt Lernangebote bereit, bei denen die Kinder zum Bauen mit Holzwürfeln, Knete und Papier angeregt werden und die Feinmotorik der Hände gefördert wird. Durch das Falten, Schneiden, Formen, Zeichnen und Bauen wird die Entwicklung des geometrischen Denkens gefördert, und umgekehrt verbessern sich die motorischen Fähigkeiten durch die wiederholte und immer genauere Ausführung der geometrischen Aufgaben



Mathematik

Bücher mit Spielen und Übungen zu Formen und Zahlen

Das kleine Zahlenbuch – Band 1, Spielen und zählen

Das kleine Zahlenbuch der bekannten Autoren Wittmann und Müller ist ein mathematisches Bilder-, Mitmach- und Spielbuch für Kinder von vier bis sieben Jahren. Mit Hilfe des Buches werden die Kinder aufgefordert, Zahlen und Formen in ihrer Umgebung zu suchen und zu entdecken. Im Buch finden die Kinder Spielideen und Anregungen.

Das Paket enthält: das Zahlenbuch mit zahlreichen Ideen und Lernanregungen, einen didaktischen Kommentar, acht Spielpläne, Spielzubehör (Spielfiguren, Würfel, Spielplättchen, ...)



Das kleine Zahlenbuch – Band 2, Schauen und zählen

Das kleine Zahlenbuch „Band 2 - Schauen und zählen“ aus dem Programm „mathe 2000“ baut auf dem „Band 1 – Spielen und zählen“ auf spielerische Weise die Entwicklung vom zählenden zum denkenden Rechnen.

Es enthält: ein Spielbuch, vier Spielpläne, ein Kartenspiel mit $4 \times 6 = 24$ Tierkarten, ein Kartenspiel mit $4 \times 12 = 48$ Zahlenkarten, 96 Zahlenplättchen mit den Zahlen 1-12 sowie ein Begleitheft mit Anleitungen zu den Spielen



Das Zahlenbuch – Frühförderprogramm – Materialien zum Zahlenbuch

Das neue Werk von Erich Ch. Wittmann und Gerhard N. Müller fördert in kindgemäßer Weise die Entwicklung echten mathematischen Denkens bereits vor der Schule. Die Kinder erwerben auf spielerische Weise grundlegende Kenntnisse nicht nur über Zahlen, sondern auch über geometrische Formen, wobei die Spielgaben des Vaters der Kindergärten, Friedrich Fröbel (1782–1852), Pate gestanden haben. Besonderer Nachdruck wird auf die Schulung der Feinmotorik gelegt. Auch das logische Denken wird gefördert. Das Zahlenbuch-Frühförderprogramm, das für den Kindergarten und die ersten Wochen des 1. Schuljahrs gedacht ist, stellt die Zusammenarbeit von Kindergarten und Grundschule auf eine zukunftsweisende Grundlage und ermöglicht Mathematiklernen „aus einem Guss“. Das Zahlenbuch-Frühförderprogramm besteht aus fünf Komponenten: Spiele zur Frühförderung, zwei Malhefte zur Frühförderung, Handbuch zum Frühförderprogramm, Spielmaterial 1/2.



Mathematik

Bücher mit Spielen und Übungen zu Formen und Zahlen

Das Zahlenbuch – Malheft zur Frühförderung 1

Kinder erwerben auf spielerische Weise Kenntnisse über Zahlen und Formen.



Das Zahlenbuch – Malheft zur Frühförderung 2

Die Kinder werden zum Malen, Ausmalen, Einkreisen, Falten oder Schneiden als Weiterführung zu den Spielebüchern (siehe das Zahlenbuch – Frühförderprogramm) angeregt.



Mathematik

Material einzeln alphabetisch

Baldur der Zahlendrache mit Handbuch

Baldur ist ein kleiner, neugieriger Drache und wie es sich für einen Zahlendrachen gehört, mag er alles, was mit Mathematik zu tun hat. Baldur hat viele Schätze gesammelt. Diese kann er zählen, ordnen, sortieren, vermessen und wiegen – er kann bunte Muster aus ihnen legen oder geometrische Formen in ihnen entdecken u. v. m.

In 64 Spiel- und Aktionsideen lädt er die Kinder ein, es ihm gleichzutun: Als Handpuppe ist Baldur Teil des Materialpakets und bei jedem Spiel dabei. Gemeinsam mit ihm entwickeln Kinder so in folgenden Themenbereichen auf spielerische Weise erste mathematische Kompetenzen:

- Ziffer, Zahl und Menge,
- Ordnen und Sortieren,
- Muster und Symmetrie,
- Wiegen, Messen und Vergleichen sowie
- Raum und Geometrie

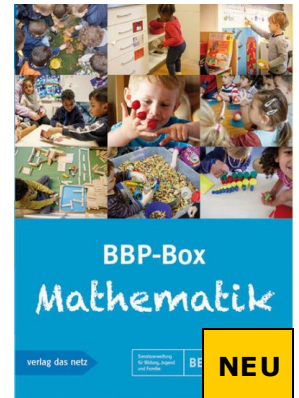
Im Handbuch finden Sie anknüpfend an die Spielideen ausführliche Erläuterungen zu allen wichtigen Bereichen der frühen mathematischen Bildung in Kitas. Zudem erhalten Sie einen Überblick, wie Sie die Materialien einsetzen können und finden zahlreiche Kopiervorlagen für die einzelnen Spiele.



BBP-Box Mathematik. Praxisimpulse und Reflexionsanregungen für eine alltagsintegrierte mathematische Bildung in der Kita

Im Alltag können mathematische Phänomene überall entdeckt werden: Beim Aufräumen sortieren Kinder, beim Malen und Basteln erstellen sie Muster, beim Bauen konstruieren sie mit Körpern und Formen, beim gemeinsamen Kochen werden Zutaten gemessen und gewogen,...

Die BBP-Box Mathematik ist als Karten-Set aufgebaut. Diese sensibilisieren für Mathematik im Kita-Alltag, geben Praxisimpulse und Anregungen zur Reflexion des eigenen Handelns und der eigenen Haltung. Die Basiskarten geben das Grundwissen und gehen der pädagogischen Haltung auf den Grund. Die Impulskarten sind in sechs Dimensionen gegliedert: "Die eigene Welt sortieren und klassifizieren", "Mit Mustern und Symmetrien spielen", "Zahlen und Zahlenmengen erkennen", "Räume und Formen erkunden", "Die Umwelt wiegen, messen und vergleichen" und "Häufigkeiten darstellen und darüber sprechen".



Die große Förderbox - Mengen, zählen, Zahlen

„Mengen, zählen, Zahlen“ fördert die Entwicklung mathematischer Kompetenzen. Diese Materialbox ist ein Fundus für spielerische Übungen mit vielfältigen, praxiserprobten Elementen: Zahlenstreifen, Würfelbilder, das Zahlenhaus und - als zentrales Element - die Zahlentreppe aus Holz zeigen eine klare, für Kinder einsichtige Struktur. Handreichungen informieren detailliert über notwendige Vorbereitungen sowie den Materialeinsatz und geben konkrete Anleitungen zur Arbeit mit den Kindern.



Mathematik

Ich kann schon Zahlen erkennen

Jede Karte zeigt eine Zahl als Ziffer, Würfelergebnis oder als Anzahl von Objekten



Kim & Tim. Die Farben- und Zahlenhörnchen

Kim und Tim hüpfen von Baum zu Baum und entdecken die spannende Welt der Farben und Zahlen. Die Kinder lernen Farben erkennen und benennen und festigen ihre Kenntnisse im Zahlenraum eins bis sechs.



Kleine Welt der Zahl

Mit der „Kleine Welt der Zahl“ nähern sich die Kinder forschend und spielerisch der Welt der Zahlen, Formen und Muster an und entwickeln so ein sicheres. Die Dinge ihrer Umgebung betrachten, ordnen, vergleichen, strukturieren, zählen... dafür interessieren sich Kinder von Anfang an. Als zentrales Arbeitsmittel für die pädagogische Fachkraft enthält das Gesamtpaket "Zahlen" eine umfangreiche Kartei mit Anregungen für die tägliche Arbeit: Mathematische Ideen, Umsetzungsmöglichkeiten und das notwendige Hintergrundwissen sind übersichtlich auf den einzelnen Karteikarten aufgeführt. Die Karten sind für den raschen Einsatz in unterschiedlichen Situationen nach den Einsatzorten (Kreissituation, Freies Spiel, Vertiefungsangebot, Projekt) geordnet. Das benötigte Material liegt dem Gesamtpaket bei und wird auf der Karteikarte sofort ersichtlich: Neben hochwertigen Holzzahlen, Fühlkarten, Fühlsäckchen, verschiedenen Bildkarten und Zahlenkarten enthält das Gesamtpaket z. B. Hefte für die Zahlen von 1 bis 10, Wimmelbilder im Posterformat, Kopiervorlagen, einen farbigen Materialblock sowie eine CD-ROM mit Zahlenliedern und Geräuschbeispielen. Fingerspiele, Zahlenlieder, Mitmachgeschichten, kleine Projekte, Materialien für das freie Spiel, als Vertiefung oder als Erlebnis in der Gemeinschaft: Die „Kleine Welt der Zahl“ bietet lebendige Bildungsangebote für den täglichen Gebrauch und hilft, den Bildungsalltag im Elementarbereich mit bedeutsamen mathematischen Inhalten zu gestalten.



Kleine Welt der Zahl – Raum und Form – Gesamtpaket

Das Gesamtpaket „Raum und Form“ beinhaltet als zentrales Arbeitsmittel eine umfangreiche Kartei. Die übersichtlich aufgebauten Karteikarten bieten zu den vier Themen „Ebene Formen“, „Körper“, „Orientierung im Raum“ und „Symmetrie“ kreative Ideen, einfach umsetzbare Einstiegssituationen und das hierfür benötigte Hintergrundwissen. Die Karten sind für den raschen Einsatz nach Einsatzorten sortiert. Das Besondere am Gesamtpaket sind die umfangreichen, hochwertigen und anregenden Materialien: Vierlinge, Formenplättchen und Körper aus Holz, ergänzbare Spielpläne als Wimmelbilder, Fühlsäckchen, unterschiedliche Karten zum Nach- oder Auslegen, Aufgabenkarten, Spiegel, ein farbiger Materialblock, eine CD-ROM mit Liedern sowie Hefte zu den vier oben genannten Themen



Mathematik

Komm mit ins Zahlenland

Das Konzept des Spiels verwandelt den Zahlenraum bis 10 in ein konkretes Zahlenland, in dem die Kinder sinnlich und ganzheitlich die Zahlen entdecken und erleben. Das Spiel besteht aus 10 Zahlenhäusern, in dem jeweils eine Zahl wohnt. Die Kinder eignen sich auf spielerische und sinnliche Weise grundlegende Fähigkeiten an, auf denen Rechnen und Mathematik aufbauen.

Das Buch zum Spiel kann in der Pädagogischen Fachbibliothek am Schulamt ausgeliehen werden.



Kreuz & Quer in Raum und Lage

Zwei Spiele in Einem! Beim „Sehen – Legen – Malen“ legen die Kinder geometrische Formen mit Holzwürfeln nach und zeichnen sie ab. Beim „Hören – Legen – Malen“ trainieren sie u. a. ihre auditive Aufmerksamkeit, indem sie Formen nach mündlichem Auftrag legen oder malen. Die Förderziele, die mit „Kreuz und Quer in Raum und Lage“ erreicht werden können, sind die Orientierung in Raum und Lage, die Übertragung von Zwei- auf Dreidimensionalität, die auditive Aufmerksamkeit, das visuelle Gedächtnis, die Feinmotorik und die Fantasie.



Make'n Break extreme

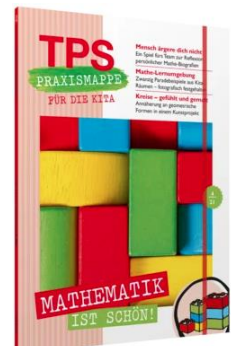
„Make 'n' Break“ ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem unter Zeitdruck Bauwerke hochgezogen und wieder umgestoßen werden. Räumliches Denken, Kombinationsgeschick und dreidimensionales Vorstellungsvermögen wird gefördert.



Mathematik ist schön – TPS Praxismappe für die Kita

Diese Praxismappe bietet Impulse und Ideen zum Thema Mathematik.

Sie motiviert pädagogische Fachkräfte "mathematische Momente" im Alltag aufzuspüren und sich mit den Kindern auf die Suche nach Antworten auf ihre Fragen zu begeben. Die Kinder werden für Logik, Mengen, Muster, Formen und Zahlen begeistert.



Mit den Bären zählen lernen

In diesem lustigen Spiel geht es darum, mit Hilfe der kleinen Bärchen so viele Walderdbeeren wie möglich zu sammeln. Wer am Ende des Spiels die meisten Walderdbeeren an seiner Sammelschnur hat, hat gewonnen. Auf dem Wege dorthin gibt es einige spannende Überraschungen. Dieses Spiel fördert insbesondere räumliches und rechnerisches Denken, den Unterschied zwischen rechts und links und sozialverträgliches Verhalten. Außerdem wird die Beobachtungsgabe geschult. Auch ältere Kinder und Erwachsene werden ihren Spaß haben. Altersempfehlung: ab 3 Jahren



Mit Pepe von 0 auf 101

Ein Buch voller kreativer Spielideen und fantasievoller Geschichten, die Kinder ganz leicht in das Reich der Zahlen führen. Auf 88 Seiten gibt es einladend illustrierte Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, einfachen Bastelanleitungen und Vorschläge für Begleitmaterialien, die es in jedem Kindergarten gibt.



Mathematik

Ratz Fatz - Zahlen

In diesem Spiel dreht sich alles um die Zahlen von 0 bis 10. Für Kinder spielen diese Zahlen eine große Rolle, denn sie begegnen ihnen überall. Hier können Kinder die Zahlen auf natürliche Weise, mit vielen Reimen, Geschichten und Gedichten lernen.



Rechts und links vom kleinen Haus

Mit Rechts und links vom kleinen Haus lässt sich Richtungssicherheit entwickeln. Rechts und links werden dabei in deutlich zeitlichen Abstand voneinander trainiert, um eine Ähnlichkeitshemmung zu vermeiden. Förderziele: Raum-Lage-Wahrnehmung, Richtungssinn, Figur-Grund-Wahrnehmung, Sprachförderung, Serialität, Merkvermögen



Ritter Kunibert im Zahlenland

Das Einhorn lebt im Einerland und die Bewohner des Dreierlandes fahren Dreirad. Alles ganz logisch, wäre da nicht der diebische Zahlenteufel, der von Ritter Kunibert verfolgt wird. Bei dieser spannenden Jagd werden Kinder spielerisch in die Welt der Zahlen und geometrischen Formen eingeführt. Die mathematischen Inhalte sind liebevoll in fantasiereiche Erfahrungsräume eingebettet. Kinder zählen Tiere, ertasten Zauberkristalle und puzzeln geometrische Formen. Mathematik zum Entdecken und Erleben. Dieses Spiel entstand aus den „Entdeckungen im Zahlenland“, einem Projekt von Prof. Gerhard Preiß zur frühen mathematischen Bildung in Kindergärten.

Für 1 bis 4 Spieler/innen von 4 bis 7 Jahren.



Schafe scheuchen

Die Sonne scheint nach einem Regentag wieder strahlend vom Himmel und die kleine Schafherde darf auf der saftigen Wiese grasen. Die zwei bis vier Schäfer führen ihre Herde zu den saftigsten Grasflächen. Doch nicht nur der Schäfer, natürlich auch der Schäferhund, bestimmen den Weg der Schafe. Wenn die Sonne untergegangen ist, ist der Weidetag zu Ende. Jetzt zeigt sich, welche Schafe die saftigsten Grasflächen gefressen haben. „Schafe scheuchen“ ist ein spannendes, aktionreiches Würfelspiel für zwei bis vier Kinder ab 5 Jahren. Es trainiert die Auge-Hand-Koordination und fördert das Zählen.



Mathematik

Schlaubär lernt zählen

Diese Lernspiel-Sammlung für 2 bis 5 Kinder von 4 – 8 Jahren, mit Schlaubär-Zählkette und drei extra großen Würfeln.



Schubitrix: Mengen, Zählen, Zahlen

Mit Schubitrix - Mathematik lernt jedes Kind spielend rechnen, denn hier wird nach den Regeln des beliebten Dominospiels geübt. Doch aufgepasst: Es müssen immer alle drei Seiten der dreieckigen Spielkarten im Auge behalten werden. Die Dreiecke aus stabilem Karton werden so aneinander gelegt, dass Rechnung und Ergebnis übereinstimmen. Nur wer richtig rechnet, hat am Ende das Lösungsmuster auf dem Tisch liegen.



Spiegel-Tangram

Spiegel-Tangram ist ein Legespiel für ein oder mehrere Kinder ab fünf Jahren. Es dient der intensiven Auseinandersetzung mit symmetrischen Figuren und geometrischen Formen. Ziel ist es, die Formenplättchen so vor einem Spiegel zu platzieren, dass die gelegte Figur zusammen mit der Figur im Spiegel das Bild auf einer Spielkarte ergibt. Die Kinder lernen dabei genaues Hinschauen, Symmetrien erkennen und Figuren zusammensetzen und zerlegen. Wenn mehreren Kindern das Erspiegeln der Figuren leicht gelingt, können sie mit den Karten ein Wettspiel durchführen.



Spiel dich schlau: Prinzessin Tapeta und die Zählmeister

Die Kombination aus Lerngeschichten und Spielen vermittelt durch eine Geschichte erste Inhalte, welche mit dem Spiel vertieft werden. Aufgaben und Spiele helfen dabei, das Gelernte zu üben, zu festigen und anzuwenden.

Lernthema: Zahlen von 1 bis 10 kennen lernen - Mengen erfassen und vergleichen - Erstes Zählen und Rechnen



Mathematik

Spiele mit dem Somawürfel

Die Spiele und Aktivitäten mit dem Somawürfel fordern und fördern in kreativer Form das räumliche Vorstellungsvermögen: Auf der Grundlage von zweidimensionalen Darstellungen werden verschiedenste Arten von Körpern gebaut, und umgekehrt werden Pläne und Ansichten ausgehend von vorliegenden Körpern gezeichnet. So werden geometrische Grunderfahrungen entwickelt und erweitert und anspruchsvolle Denkprozesse ausgelöst.



Startklar: Denken und Rechnen

Startklar ist für Kinder zur Vorbereitung auf das erfolgreiche Mathematiklernen in der Schule entwickelt worden. Mit dem Materialpaket Startklar können die Kinder spielerisch und zwanglos die ersten mathematischen Erfahrungen machen, ihr Vorwissen einbringen und ihre mathematischen Begabungen entfalten. Die Box bietet neben Spielen und vielfältigen Materialien sieben themenbezogene Hefte. Die kindgerecht illustrierten Seiten laden ein zum Anmalen, Verbinden oder genauen Beobachten und können allein oder in kleinen Gruppen bearbeitet werden.



Timo Tigers Gucklochquiz – Erstes Zählen

Auf jeder Karte wird eine Frage gestellt, dazu gibt es verschiedene Bildantworten. Durch Einschieben der Karte hinter die Gucklöcher erscheint die Lösung.



Triplet

Triplet sind drei Spiele in einem: Immer geht es um Kombinieren, Konstruieren und Konzentrieren. Beim Memogame wird zusätzlich das Gedächtnis trainiert. Die Spielvorlagen führen vom Leichten zum Schweren. Beim Legespiel werden nach den 34 Mustern des Spielvorlagenheftes bunte Formen, wie z.B. Rauten, Sterne, Dreiecke und Sechsecke gelegt. Es können natürlich auch selbst größere Muster und Figuren erfunden und gelegt werden. Beim Memogame werden wie beim klassischen Memory-Spiel die Dreiecke umgedreht auf dem Tisch ausgebreitet und es werden Paare gesucht. Beim Triplet-Joker-Domino müssen die Seiten der Dreiecke mit gleicher Farbe angelegt werden. Kein Problem bei den einfarbigen Dreiecken. Bei den zwei- und dreifarbigem wird es schwieriger.



Mathematik

Verflixt und Zugelegt

Verflixt und Zugelegt ist ein Spiel zur Mengenerfassung für Kinder ab 3 Jahren. Gefördert werden die Entwicklung der mathematischen Vorläuferkompetenz, simultane Mengenerfassung, visuelle Wahrnehmung, Erfassen von Teilmengen (Addition), Entnahme von Teilmengen (Subtraktion), Erfassen von Mengenbegriffen, Verbesserung der Raumlage-Wahrnehmung und die Erfahrungen mit Diagonalen und Symmetrie.



Wie leg` ich`s richtig?

Wer kann Figuren mit Winkeln nachlegen oder gelegte Motive richtig ergänzen? Mit diesem Spielmaterial trainieren die Kinder u. a. ihre Merkfähigkeit und die Figur-Grund-Wahrnehmung: Sie prägen sich das Motiv auf einer Karte ein, drehen die Karte um und versuchen die Figur mit den Winkeln nachzulegen. Mit „Wie leg` ich`s richtig?“ werden die Raum-Lage-Orientierung, die visuelle Differenzierung, die visuelle Merkfähigkeit, die Figur-Grund-Wahrnehmung, die Übertragung von Zwei- auf Dreidimensionalität und die Feinmotorik gefördert.



Wo Wie Was?! Das Spiel für räumliches & vergleichendes Denken

Ein Kind beschreibt verschiedene geometrische Formen und deren räumliche Lage zueinander auf seiner Bild-Karte. Die anderen Kinder zeichnen die Formen anhand dieser Beschreibung nach. Förderung des Raum-Lage-Verständnisses (rechts, links, oben, unten) & des vergleichenden Denkens (länger, kürzer, kleiner, größer).



Würfelquadrat

Aktionskarten geben die Lage des Feldes vor, auf das ein Zahlenwürfel auf das Spielfeld gesetzt werden kann. Die Aktionskarte darf bis zu drei Mal um die eigene Achse gedreht werden. Förderziele: Raum-Lage-Orientierung, visuelle Differenzierung, Feinmotorik, vorausschauendes Planen und Handeln, Addition einstelliger Zahlen



Mathematik

Zahlen. Das Memo-Spiel: Spiel dich schlau

Dieses Spiel aus der Reihe „Spiel dich schlau!“ führt die Kinder in die Welt der Zahlen von 1 bis 20 ein. Die Kinder versuchen die Rechenschlange mit den Zahlen 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge zu füttern. Wer eine passende Karte findet, darf sie behalten. Das Ziel des Spiels ist es, mit gutem Gedächtnis und etwas Glück die meisten Karten vor sich liegen zu haben. Für zwei bis vier Kinder ab 5 Jahre.



Zahlen-Zauber

Die Elfe, der Zwerg, der Zauberer und der Riese machen sich auf dem Weg durch den Zauberwald, um ihre Schätze zu suchen. Dabei findet der eine 4 Sterne, der andere 6 Edelsteine. Wer sich gut merkt, wo seine Schätze in der richtigen Anzahl versteckt sind, kommt zügig voran. Einlass in das Zauberschloss erhält nur derjenige, der alle seine 10 Schätze findet. Ganz nebenbei lernen Kinder dabei Zahlen und Mengen von 1 bis 10 kennen. Zahlen-Zauber hilft, das Zahlverständnis zu entwickeln und trainiert gleichzeitig Konzentration und Merkfähigkeit. Ein Lernspiel für 2 bis 4 Spieler/innen von 4 bis 7 Jahren.



Nikitin-Material

Nikitin-Material – aufbauende Spiele N1 speziell

60 Vorlagen mit Kontrollraster für Musterwürfel

Die Spielvorlagen führen die Kinder allmählich von leichten zu schwereren Mustern. Dabei geht es nicht nur um genaues Nachlegen, sondern immer auch um Neuentdecken und Selbstfinden.



Das Nikitin Material-Buch

Lena und Boris Nikitin: "Möchten Sie, dass Ihr Kind aufmerksam ist, dass es schnell begreift und begabt ist? Das hängt ganz von Ihnen selbst ab, davon, wann und wie Sie seine Fähigkeiten entwickeln." Mit dieser Überzeugung haben die Nikitins ihre Kinder erzogen und das Ergebnis hat ihnen Recht gegeben. In diesem Buch beschreiben sie ihr Erziehungsmodell, dessen Grundlage das Nikitin-Material ist.



Grundkasten zum Nikitin-Material

Die 144 zu festen Bauelementen verbunden farbigen Holzwürfel und die 30 Vorlagen stellen immer wieder neue Anforderungen. Ob Fröbel-Serie oder Bauen nach Koordinaten, ständig erweitern die Kinder ihre Grunderfahrungen zu Figur und Raum, steigern ihre Konzentration und entwickeln Fantasie und Kreativität.

Inhalt: 144 farbige Holzwürfel (verbunden zu festen Bauelementen) - 1 Spiegel - 2 Rasterbaupläne und 30 Spielvorlagen



N1 - Musterwürfel

Es geht darum die Farbflächen der 16 Holzwürfel nach einfachen bis anspruchsvollen Mustervorlagen zu kombinieren. Zwei Hefte mit vielen schön gestalteten Vorlagen führen in kleinen Schritten vom Leichten zum Schweren. Es gibt Muster aus 4, 9 und 16 Würfeln. Zuletzt werden Buchstaben und Zahlen gelegt. Die beiden Vorlagenhefte bieten Muster für jede Altersgruppe. Die schwierigen Vorlagen sind auch für Erwachsene eine Herausforderung.



N2 - Uniwürfel

Räumliches Vorstellungsvermögen, Farb- und Formerkennung sind Grundlagen unserer Wahrnehmung. Beim Uniwürfel werden 27 mehrfarbige Holzwürfel nach einfachen bis anspruchsvollen Vorlagen kombiniert. Ein Vorlagenheft mit vielen schön gestalteten Mustern führt die Kinder Schritt für Schritt von der Ebene in den Raum – vom Leichten zum Schweren. Konzentration und genaues Beobachten werden dabei ebenfalls trainiert. Die schwierigen Spielvorlagen sind auf für Erwachsene oft noch eine ebenso spannende wie lehrreiche Herausforderung.



Nikitin-Material

N3 - Quadrate

Früh sammeln Kinder erste geometrische Erfahrungen und entwickeln einen Sinn für Formen. 16 Quadrate werden aus immer anderen farbigen Holzteilen zusammengesetzt. Es beginnt mit nur 2 Teilen und führt hin zum 7-teiligen Quadrat, dem chinesischen Tangram. Dazu gibt es ein Vorlagenheft mit vielen Mustern, die Schritt für Schritt vom Leichten zum Schweren führen. Auch Konzentration und genaues Beobachten werden dabei spielerisch trainiert.



N4 - Bausteine

Vom einfachen Bauplan zur eigenständigen Konstruktion: Das Spiel besteht aus 8 Holzbausteinen und einem Spielvorlagenheft mit 48 Bauplänen. Es beginnt mit Vorlagen für zwei Bausteine und steigert sich bis zu Konstruktionen mit acht Bausteinen. Die Baupläne zeigen Ansichten von vorne, von der Seite und von oben. Es gilt, diese Ansichten mit den Bausteinen umzusetzen. Dadurch entwickelt sich das räumliche Vorstellungsvermögen und die Konzentrationsfähigkeit wird trainiert. Bei den komplexeren Bauplänen haben auch Erwachsene noch harte Nüsse zu knacken.



N5 - Geowürfel

Die Geowürfel sind ideales Konzentrationsmaterial – ein Geduldsspiel, bei dem die räumliche Vorstellungskraft von Kindern und Erwachsenen gefördert und gefordert wird. 27 Holzwürfel sind zu 7 spektralfarbenen, unterschiedlich geformten Bauelementen zusammengefügt. Aus diesen Holzelementen lassen sich viele schöne Figuren gestalten. Die Muster im 70-seitigen Spielvorlagenheft führen vom Leichten zum Schweren, von zweiteiligen Figuren bis zu vielfältigen Bauwerken. Der komplexe Würfel schließlich ist eine echte Herausforderung.



N6 - Zahlentürme

Schnell können Kinder die Zahlen von 1 bis 20 herauf- und herunterrattern. Aber wissen sie auch, was die Zahlen bedeuten? Mit den Zahlentürmen entwickeln die Kinder ihr Zahlenverständnis. Sie machen beim Spielen eigenständig Erfahrungen mit Mengen, Größen, Zahlen und Verhältnissen: Ein 9er-Turm ist dreimal so hoch wie ein 3er-Turm. Wer das so anschaulich vor sich hat und im Wortsinne auch begreift, hat später keine Probleme mit Addition und Einmaleins. Die Zahlentürme sind ideales Material, um frühzeitig Grund zu legen für sicheres und problemloses Rechnen.



Nikitin-Material

N7 - ABC-Würfel

Kinder wollen Lesen und vor allem Schreiben lernen. Die 27 farbig bedruckten Holzwürfel sind das ideale Material, um frühzeitig Grundlagen zu schaffen für die Lese- und Schreibfähigkeit der Kinder. Jeder Würfel zeigt zwei Buchstaben und auf der Rückseite jeweils ein entsprechendes Bild für den Anlaut (z.B. einen Elefant für das E). Die Kinder sprechen das Wort, drehen den Würfel um, lernen den Buchstaben beim Lautieren kennen und machen auf den Vorlagen des Begleitheftes erste Schreibversuche. Für das spielerische Lernen gibt es lustige Bilderlottospiele.



N8 - Logische Reihen

Es geht darum, die 24 mehrfarbig bedruckten Holzwürfel nach einfachen bis anspruchsvollen Vorlagen zu kombinieren. Schritt für Schritt wird dabei der Schwierigkeitsgrad erhöht. So werden zunächst nach einfachen Vorlagen Formen nachgelegt und Farbreihen ergänzt. Dann sind Reihen aus Formen und Farben zu vervollständigen. Zuletzt werden ganz Muster vorgegeben, die mit den Würfeln fortzuführen sind. Dazu gibt es weitere Übungen zur Merkfähigkeit, die ebenfalls leicht beginnen und schrittweise zum Schweren führen. Ein hervorragendes Gedächtnistraining für Jung und Alt.



N9 - Creativo

Creativo fördert Ausdruckvermögen, Fantasie, Gemeinschaftssinn und emotionale Kompetenz der Kinder. Auf 160 Spielkarten ist jeweils ein Begriff abgebildet. Wie die Kinder ihn darstellen, entscheidet der Drehpfeil: entweder muss man ihn mit Hilfe der Holzsteine „nachbauen“ oder mit eigenen Worten umschreiben oder zeichnen oder pantomimisch darstellen. Wer als erster den Begriff in der vorgegebenen Zeit errät, bekommt die Karte. Gewonnen hat der, der die meisten Karten bekommen hat.

