

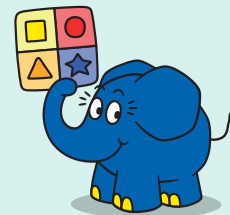
# Spielanleitung

## 04

### Das Knopf-Aktion-Spiel



Bei diesem Spiel lernen die Kinder Formen und Farben kennen und entdecken, dass das Symbole sind, mit denen sie eine Handlung auslösen können.



WDR <sup>1</sup>

#### SPIELMATERIAL



Stifte, Schere, Kleber



Zum Herunterladen:  
Blatt Zum Erklären und  
Weiterspielen

#### SPIELABLAUF



Betrachten Sie gemeinsam das Blatt **Zum Erklären und Weiterspielen**:  
Was siehst du? Kennst du die Formen? Welche Form hat welche Farbe?  
Was steht in dem Viereck drin?



Zum Weiterspielen können Sie sich mit Ihrem Kind gemeinsam Aktionen ausdenken, die Sie den Formen zuordnen. Wechseln Sie sich dabei ab.

Beispiele:

**Wenn ich auf den Kreis drücke,**  
... dann läufst du um den Stuhl.  
... dann machst du Hasenohren.

**Wenn ich eine Zahl in das Viereck schiebe,**  
dann zeige ich damit an, wie oft du das machst.



**Wenn ich auf das Dreieck drücke,**  
... dann trommelst du auf den Tisch.  
... dann machst du Pupsgeräusche.



**WENN-DANN-MASCHINE**  
Vorbereitung  
Level 1, Level 2, Level 3



#### GUT ZU WISSEN

**Knopf und Aktion** – Jede Form steht für etwas und löst eine Handlung aus. Der Kreis hat etwas mit Bewegung zu tun, das Dreieck mit Geräuschen und das Viereck mit Zahlen. Die Symbole entdecken Sie in der Wenn-Dann-Maschine in der ElefantApp wieder.