

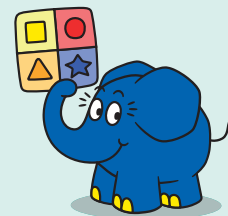
Spielanleitung

4

Das Knopf-Aktion-Spiel



Die Kinder lernen Formen und Farben kennen und entwickeln ein Verständnis für Symbole als Handlungsauslöser.



WDR¹

SPIELMATERIAL



Stifte, Schere, Kleber



Zum Herunterladen:
Blatt Zum Erklären und
Weiterspielen 4.1

SPIELABLAUF



Betrachten Sie gemeinsam das Blatt **Zum Erklären und Weiterspielen**: Ordnen sie gemeinsam den Formen Handlungsauslöser zu und probieren sie im Spiel aus, was passiert.



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 ElefantenApp wieder.