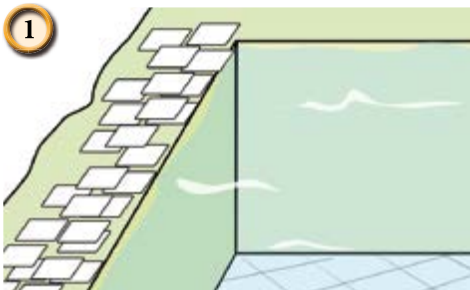


Zahlenkarten holen

1



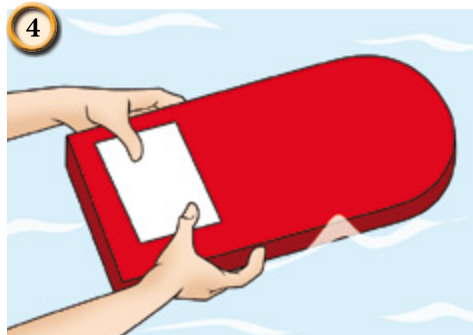
Legen Sie die Zahlenkarten verdeckt auf einer Beckenseite ab.



Die Kinder stellen sich an der anderen Seite auf.



Sie schwimmen alle gleichzeitig los. Am Ende der Bahn nehmen sie sich eine Karte ...



... und halten diese mit dem Daumen auf ihrem Brett fest. Nur so geht sie nicht verloren!

Variante:



Sobald jedes Kind drei Karten gesammelt hat, werden die Augenzahlen addiert. Gewinner ist derjenige mit der niedrigsten oder höchsten Punktzahl.

Nachdem die Kinder zurück sind, bekommt das Kind mit der niedrigsten Punktzahl die Karten aller anderen. Zum Schluss werden die Karten gezählt.

Zahlenkartenspiele 1

Zahl(enkarte) suchen

2



Tipp: Einen solchen Zettelhalter erhält man preiswert im Handel!



Verteilen Sie mehrere Zahlenkarten auf dem Beckenboden.



Nennen Sie nun eine Zahl oder lassen Sie ein Kind würfeln.



Das Kind taucht nun nach dieser Zahl. Sobald es sie gefunden hat, taucht es auf.



Während es zur anderen Beckenseite schwimmt, ist das nächste Kind an der Reihe.

Zahlenkartenspiele 2

Karten umdrehen

3



Legen Sie pro Gruppe eine bestimmte Anzahl von Karten offen auf der anderen Beckenseite ab.



Jede Gruppe erhält einen Würfel oder einen Würfelbecher.



Das erste Kind jeder Gruppe würfelt und schwimmt sofort los zur anderen Seite.



Dort dreht es eine Karte mit der gewürfelten Zahl um. Falls keine vorhanden ist, schlägt es nur am Beckenrand an.



Es schwimmt zurück zu seinem Kameraden, der sofort würfelt, sobald es angeschlagen hat.



Es wird solange hin und hergeschwommen, bis die letzte Karte umgedreht und das Kind zum Ausgangspunkt zurückgekehrt ist.

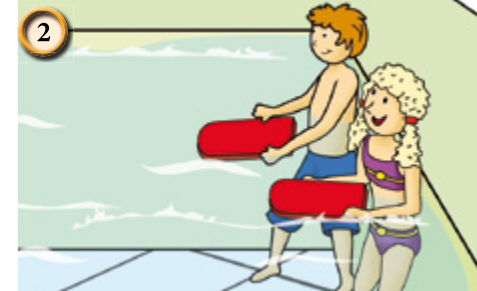
Zahlenkartenspiele 3

Ligretto 1 bis 6

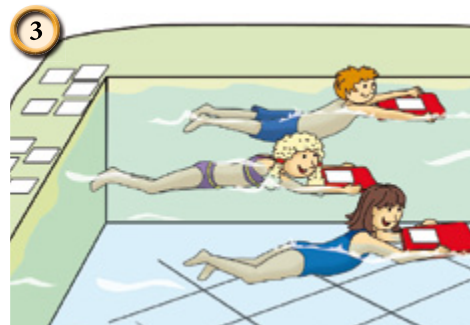
4



Legen Sie 6 Karten pro Kind verdeckt auf der anderen Beckenseite ab ...



... und lassen Sie dann die Kinder gleichzeitig mit Bretter starten.



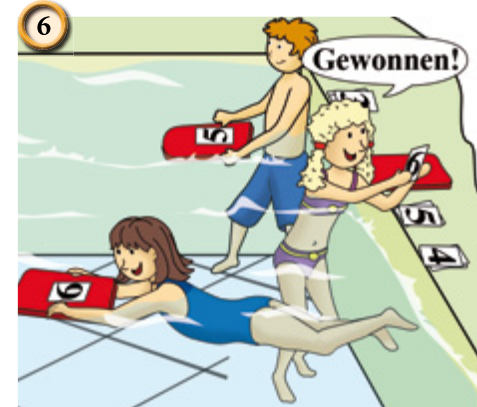
Ohne zu gucken holt jedes Kind eine Karte von der anderen Seite ...



... und legt eine 1 ab, aber falls sie nicht dabei ist ...

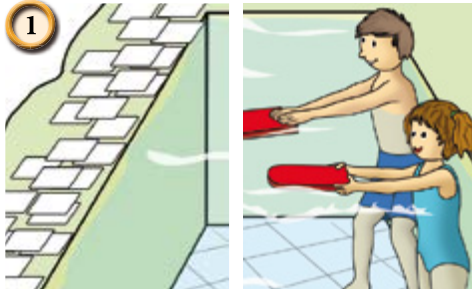


... muss die falsche Karte zurückgebracht und eine neue Karte genommen werden.



Es wird solange hin und hergeschwommen, bis ein Kind die Zahlen der Reihe nach von 1 bis 6 abgelegt hat.

Zahlenkartenspiele 4



Legen Sie die Zahlenkarten verdeckt auf einer Beckenseite ab, die Kinder stehen auf der anderen.



... und kehren zum Startpunkt zurück. Dort legen sie die Karte an einer nur für sie bestimmten Stelle ab.



Wer z. B. die 17 erreicht hat, könnte mit der 1, 2 und der 3 der 21 sehr nahe kommen. Mit einer 4 hätte man gewonnen, aber mit einer 5 und einer 6 würde man verlieren.



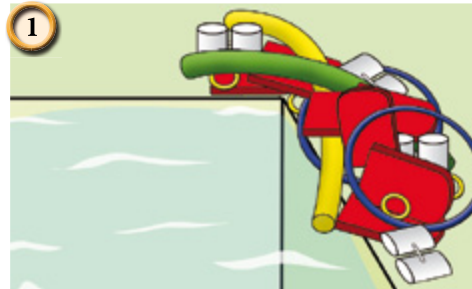
Alle schwimmen gleichzeitig los. Am Ende der Bahn nehmen sie sich ohne zu schauen eine Karte ...



Nun holen sie die nächste Karte und addieren die Zahlen (bei jüngeren Kindern sollte die zu erreichende Zahl nicht hoch sein).



Sobald das letzte Kind eingetroffen ist, wird das Ergebnis der Karten laut mitgeteilt. Das Kind, welches am nächsten der geforderten Zahl gekommen ist, ist Sieger!



Verteilen Sie sehr viele verschiedene Materialien auf beiden Seiten einer langen Bahn oder an den vier Eckpunkten des Kinderbeckens. An jeder Station steht eine Gruppe mit Kindern.



Die Zahl auf der Karte zeigt die Anzahl der Gegenstände, die das Kind von einer anderen Station nehmen und zu seiner eigenen bringen muss.



Sind in einer Station keine Gegenstände mehr zu finden, muss die nächste aufgesucht werden.



Dort sind auch die Zahlenkarten verdeckt abgelegt (ggf. ohne die Zahlen 5 und 6). Das erste Kind jeder Gruppe zieht eine Karte.



Nachdem es gestartet ist, zieht das nächste Kind eine Karte und schwimmt sofort los. Die Kinder können sich gegenseitig überholen.



Beendet wird das Spiel nach 10 Minuten. Sieger ist die Gruppe, die die meisten Gegenstände in ihrer Station hat!

Die Gruppen stellen sich am Startblock einer langen Bahn auf. Auf einer Bahn können 2 Schwimmer gleichzeitig starten. Jede Gruppe sollte gleich groß sein und es sollte die gleiche Anzahl von Karten vorliegen. Bei 4 Kindern sind das die Zahlenkarten von 1 bis 4.

Am Ende der Bahn steht ein Zielrichter. Dieser sollte einen großen Stapel Karten bereithalten oder aber eine Liste führen, auf der er die Eingänge der Gruppen notiert.



Der Starter hat ebenfalls die gleiche Anzahl von Karten verdeckt vorliegen. Er zieht die erste Karte und ruft sie laut.



Das erste Kind bekommt keine Karte, das zweite eine Karte, usw. Die Karten werden zurück zur Gruppe gebracht und gesondert abgelegt.



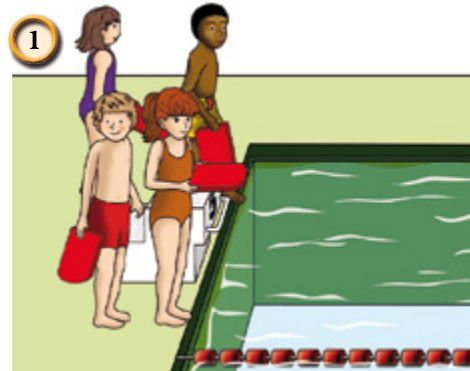
Jedes Kind zieht eine Karte vom verdeckten Stapel. Das ist seine Nummer. Die Karte wird anschließend beiseite gelegt.



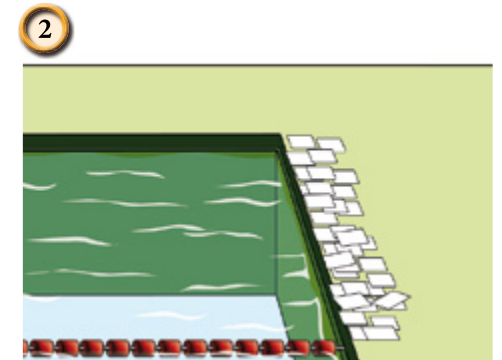
Die Kinder mit der Nummer starten nun gleichzeitig und schwimmen eine Bahn. Der Zielrichter beurteilt, wer als Erstes angeschlägt.



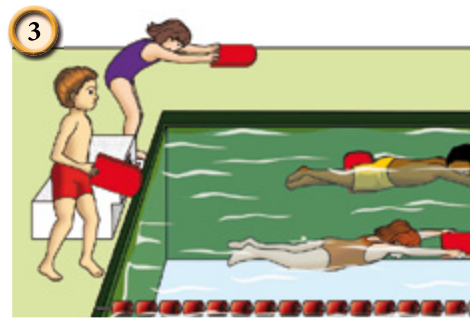
Nach mehreren Durchgängen werden die Karten gezählt. Die Gruppe mit der niedrigsten Punktzahl hat gewonnen!



Die Gruppen stehen auf einer Seite des Beckens bereit. Jedes Kind hat ein Brett in der Hand.



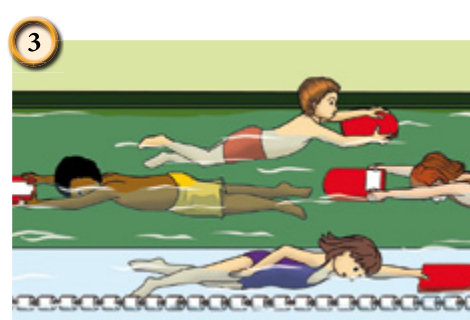
Auf der anderen Seite liegen die Zahlenkarten verdeckt und durcheinander.



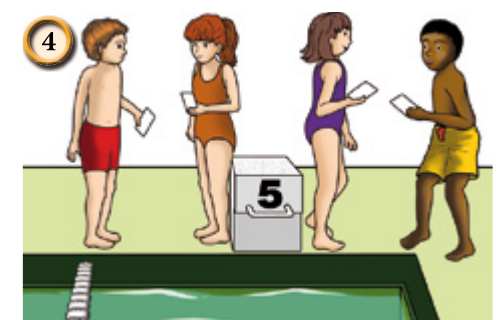
Die ersten Schwimmer einer Gruppe starten. Sobald der Platz frei wird, starten die nächsten Schwimmer.



Jeder Schwimmer holt sich eine Karte von der anderen Seite. Er hält sie mit dem Daumen auf seinem Brett fest.



Anschließend schwimmen sie in der Mitte der Bahn hintereinander und kehren so zum Ausgangspunkt zurück.



Jede Gruppe addiert ihre Punkte, die mit der höchsten Zahl gewinnt. Die nächste Runde kann beginnen.



Die Gruppen stellen sich an beiden Seiten einer Bahn auf. Die Zahlenkarten werden gemischt und auf beiden Seiten bereitgelegt.



Der erste Schwimmer jeder Gruppe zieht eine Karte. Die Zahl zeigt die Anzahl der zu schwimmenden Bahnen. Er legt die Karte ab und startet sofort.



Ist der erste Schwimmer gestartet, zieht der nächste eine Karte. Wer möchte, kann mit einem Brett schwimmen.



Es wird immer auf der rechten Seite einer Bahn geschwommen, in der Mitte kann überholt werden.



Sobald ein Schwimmer die Anzahl der Bahnen geschwommen ist, klettert er raus und stellt sich ans Ende seiner Gruppe.



Nach zehn Minuten werden die Karten gezählt, die die Gruppen erschwommen haben.

