

Jackie Silberg

# 155 Fünf-Minuten-Spiele für die Kita zu allen Bildungsbereichen



Ein paar Worte vorab ..... 5

## Körper und Bewegung

Kichererbse ..... 8  
 Bleibt am Platz! ..... 9  
 Lustige Figuren ..... 10  
 Statuen in Bewegung ..... 11  
 Schüttle dich! ..... 12  
 Du bestimmst! ..... 13  
 Mach mich nach! ..... 14  
 Der Knöchelgang ..... 15  
 Tierischer Hüpfspaß ..... 16  
 Marsch durch den Raum! ..... 17  
 Seiltänzer ..... 18  
 Was bewegt sich? ..... 19  
 Trommelschlag-Schritte ..... 20  
 Stopp und los ..... 21  
 Hoch und niedrig ..... 22  
 Umarmt die Luft! ..... 23  
 Fantasiereise ..... 24  
 Aufwachen! ..... 25  
 Kleine Buntstifte ..... 26  
 Zauberton ..... 27  
 Wirbeln im Wind ..... 28  
 Spiel den Ball! ..... 29  
 Kurz und gesund ..... 30  
 Fühle deinen Puls! ..... 31  
 Zeit, zu entspannen ..... 32  
 Stoffpuppe ..... 33

## Sprache

Heimatbuch ..... 35  
 Ich mag .. ..... 36  
 Mein Lieblingsplatz ..... 37  
 Finger-Fernglas ..... 38  
 Kettengeschichten ..... 39  
 Und jetzt du! ..... 40  
 Finde passende Wörter! ..... 41  
 Sich verabschieden ..... 42  
 Sätze bauen ..... 43  
 Silbenklatschen ..... 44  
 Kartenreigen ..... 45

Luftsprünge ..... 46  
 Mein Name ist ... ..... 47  
 Was hab ich auf dem Rücken? ..... 48  
 Das ABC-Lied ..... 49  
 Klopf, klopf ..... 50  
 Wer ist das? ..... 51  
 Hörst du dich? ..... 52  
 Stimmen verstellen ..... 53  
 Wörterjagd ..... 54  
 Bilder beschreiben ..... 55  
 Geschichtenerfinder ..... 56  
 Kauderwelsch ..... 57  
 Im Supermarkt ..... 58  
 Sätze entwickeln ..... 59  
 Mit dem Körper sprechen ..... 60

## Natur und Lebenswelt

So wohnen die Tiere ..... 62  
 Tierbewegungen ..... 63  
 Der Märzwind ..... 64  
 Das Elefantenspiel ..... 65  
 Verdeckte Tiere ..... 66  
 Heiß und kalt ..... 67  
 Warme und kalte Hände ..... 68  
 Lauter Steine ..... 69  
 Wo ist das Wasser? ..... 70  
 Schneeflocken fangen ..... 71  
 Was macht das Ei? ..... 72  
 Wassertag ..... 73  
 Der Trick mit dem Saft ..... 74  
 Luftige Antriebskraft ..... 75  
 Nichts als Luft! ..... 76  
 Luft in Bewegung ..... 77  
 Drahtbügelexperiment ..... 78  
 Von Temperatur und Thermometer .. 79  
 Was ist denn da im Essen? ..... 80  
 Wir machen einen Regenbogen ... 81  
 Wir machen Wolken ..... 82  
 Der Zauberballon ..... 83  
 Menschliche Magneten ..... 84  
 Gewitter und anderes Mistwetter .. 85  
 Schneewörter ..... 86  
 Kleidergespräche ..... 87

## Kunst und Musik

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Blaue Augen, braune Augen      | 89  |
| Farben finden                  | 90  |
| Farbenjagd                     | 91  |
| Farbwörter                     | 92  |
| Frühstücksfarben               | 93  |
| Rot heißt stopp!               | 94  |
| Schal-Signal                   | 95  |
| Ungewöhnlicher Spaziergang     | 96  |
| Wie fühlst du dich?            | 97  |
| Fingergespräche                | 98  |
| Unsichtbare Geschenke          | 99  |
| Als ... durch den Kreis        | 100 |
| Gesichter auf Reisen           | 101 |
| Das Dirigentenspiel            | 102 |
| Eine Tonleiter-Streckübung     | 103 |
| Musikbox                       | 104 |
| Etwas anders                   | 105 |
| Welches Instrument spiele ich? | 106 |
| Wer singt da?                  | 107 |
| Geheimmusik                    | 108 |
| Wie heißt das Lied?            | 109 |
| Summ' ein Lied!                | 110 |
| Töne treffen                   | 111 |
| Das Begrüßungs-Lied            | 112 |
| Ringel, ringel reihen          | 113 |
| Singt doch mal so ...          | 114 |

## Mathematik

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Schön, die 2 zu sehen | 116 |
| Welche Zahl ist das?  | 117 |
| Eins, zwei, drei      | 118 |
| Taschen zählen        | 119 |
| Wie viele?            | 120 |
| Würfelspiel           | 121 |
| Körperteile zählen    | 122 |
| Mathematik-Rap        | 123 |
| Fünf gemischt         | 124 |
| Still zählen          | 125 |
| Nummern hüpfen        | 126 |
| Wie viele Teile?      | 127 |
| Großes Durcheinander! | 128 |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Stifte                    | 129 |
| Wonach hab' ich sortiert? | 130 |
| Blätter sortieren         | 131 |
| Perlenmuster              | 132 |
| Figurenmuster             | 133 |
| Wo ist die Erdnuss?       | 134 |
| Kreis grüßt Dreieck       | 135 |
| Schwammfigur              | 136 |
| Hüpf' zum Quadrat!        | 137 |
| Hat jemand...?            | 138 |
| Luftfiguren               | 139 |
| Musikzeit                 | 140 |
| Apfelmatik                | 141 |

## Aus allen Bereichen

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Kleine Detektive ermitteln     | 143 |
| Fragen über Fragen             | 144 |
| Geräuschgeschichten            | 145 |
| Stille Lieder                  | 146 |
| Von großen und kleinen Knöpfen | 147 |
| Denk mal gut nach!             | 148 |
| Vorher und nachher             | 149 |
| Handpuppen                     | 150 |
| Wie komme ich da hin?          | 151 |
| Die Roboter sind da            | 152 |
| Fleißige Bienchen              | 153 |
| Wichtige Informationen         | 154 |
| Am Ende des Tages              | 155 |
| Über, unter, neben             | 156 |
| Da fehlt doch was!             | 157 |
| Wahr oder falsch?              | 158 |
| Was fehlt?                     | 159 |
| Zeit für Stille                | 160 |
| Schneller, höher und zurück    | 161 |
| Bewegung in Gedanken           | 162 |
| Spring drei Mal!               | 163 |
| Partnerlauf                    | 164 |
| Beweg dich mit einem Lächeln   | 165 |
| Zeit für Überleitungen         | 166 |
| Ein Namensspiel                | 167 |
| Literatur                      | 168 |

# Liebe Leserin, lieber Leser,

Kinder lieben und brauchen Spiele. Mit diesen 155 Spielideen kommen Sie diesem Bedürfnis nach, auch wenn nur wenig Zeit zum Spielen ist. Denn die Spielideen sind besonders einfach und direkt umsetzbar, sodass Sie keinerlei Vorbereitungen treffen müssen.

## *Zu diesem Buch*

Die 155 Spiele in diesem Buch sind in sechs Kapitel aufgeteilt. Das erste Kapitel bietet Spiele, die den Kindern die Auseinandersetzung mit ihrem **Körper** ermöglichen. **Bewegungsspiele** fordern die Kinder heraus und lassen sie ihre körperlichen Grenzen erfahren. Die Kinder lernen, sich im Raum zu orientieren und sich fit zu halten. Zum Schluss dürfen sie aber auch entspannen und so üben, sich selbst zu spüren.

Ihren Wortschatz erweitern können die Kinder mit Spielen im Kapitel **Sprache**. Lustige und fantasievolle Ideen regen an, zu kommunizieren und Geschichten zu erfinden. Sprachrhythmus und Sprachmelodie werden geschult und der Wortschatz der Kinder erweitert sich.

Das Kapitel **Natur und Lebenswelt** bietet einige Spiele, die Tiere thematisieren. So dürfen die Kinder Tierbewegungen nachahmen oder nachspielen, wie und wo Tiere wohnen. Spiele zum Wetter, der Umgebung und physikalischen Phänomenen erweitern die Sammlung und regen die Kinder an, auch nach dem Spiel weiterzudenken.

Im Kapitel **Kunst und Musik** finden Sie Spiele, die vor allem die Fantasie der Kinder ansprechen. Hier geht es darum, Kindern Raum und Zeit zu geben, sich selbst auszudrücken und ihre schöpferischen Fähigkeiten kennenzulernen.

Erste spielerische Erfahrungen mit **Mathematik** macht Kindern Spaß und fördert ihre Neugier auf den Umgang mit Zahlen und Mengen. Dabei sind die Spiele so konzipiert, dass sie möglichst viele Sinne ansprechen, sodass das Kennenlernen von Ziffern, Mengen und Maßen Spaß macht und die Kinder sich das Gelernte gut einprägen können.

**Spiele aus allen Bereichen** haben keinen spezifischen Bildungsschwerpunkt. Hier können Sie trotzdem anhand der Rubrik „*Das fördern Sie*“ erkennen, welchen Bereich Sie mit dem Angebot besonders ansprechen. Nutzen Sie diese Spielideen besonders, um Kinder in Gemeinschaft zu beobachten, Gruppenprozesse zu erkennen und einzelne Kinder in ihrem Verhalten innerhalb der Gruppe wahrzunehmen.

Zu jeder Spielanregung finden Sie einen Hinweis über das jeweilige **Bildungsziel**, das Sie mit dem Spiel am meisten anstreben können. Selbstverständlich fördern Sie stets mehrere Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder. Der Schwerpunkt hilft Ihnen jedoch, die Spiele gezielt einzusetzen, um Bildungsfortschritte zu beobachten und zu dokumentieren.

Alle Spielanregungen sind für Kinder im **Alter von drei bis etwa sieben Jahre** gedacht. Wenn Sie jüngere Kinder einbeziehen möchten, probieren Sie es aus. Die meisten Spiele lassen sich vereinfachen, indem Sie Komponenten weglassen oder den Ablauf verkürzen.

Die **Spielanleitungen** sind chronologisch aufgebaut, sodass Sie direkt damit arbeiten können. Für manche Spiele bietet sich eine Variationsmöglichkeit an, die Sie direkt unter der Anleitung finden. Bleiben Sie beim Spielen mit den Kindern stets offen für deren Ideen, so ergeben sich bestimmt noch viele weitere Variationen und lustige Spielideen.

Wir wünschen Ihnen und den Ihnen anvertrauten Kindern nun viel Spaß beim Spielen und Lernen!

# Körper und Bewegung





# Kichererbse

Das fördern Sie:

Körperwahrnehmung

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Dieses Spiel können Sie jederzeit und an einem beliebigen Ort spielen.
- Teilen Sie die Kinder in Paare ein.
- Bestimmen Sie einen Körperteil für das Spiel.
- Die Kinder berühren sich gegenseitig mit diesem Körperteil:  
Wenn z. B. der Zeh bestimmt wurde, stellen die Kinder ihre Füße so zusammen, dass sich ihre Zehen berühren.
- Nachdem Sie einige Körperteile durchgegangen sind, rufen Sie „Kichererbse“ und die Kinder suchen sich neue Partner.

# Bleibt am Platz!



Körper und Bewegung





*Das fördern Sie:*

Körperwahrnehmung

*Das brauchen Sie:*

Klebeband, Instrumentalmusik, Abspielgerät

*So geht es:*

-  Geben Sie jedem Kind ein Stück Klebeband, das es vor sich auf den Boden klebt.
-  Nun stellen sich die Kinder auf ihr Klebeband und bewegen einen bestimmten Körperteil, ohne dass die Beine das Klebeband verlassen.
-  So können die Kinder z. B. ihre Arme, Köpfe, Schultern, Münder und Hüften bewegen.
-  Spielen Sie dazu Instrumentalmusik.



# Lustige Figuren

Das fördern Sie:

Körperwahrnehmung

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Mit diesem Spiel üben die Kinder die Bestimmung ihrer eigenen Körperteile.
- Zuerst sollen die Kinder auf ihre Nasen zeigen, danach auf ihre Handgelenke.
- Nun sollen sie ihre Nasen und Handgelenke zusammenführen, sodass sie sich berühren.
- Lassen Sie die Kinder danach weitere Körperteile zusammenführen:  
Hier einige Bewegungen, die Kinder lieben:  
*Berühre mit dem Ellenbogen dein Knie.*  
*Berühre mit deiner Nase einen Zeh.*  
*Berühre mit deinem Kopf dein Bein.*

## Variante

Lassen Sie die Kinder sich ihre eigenen Bewegungen ausdenken.

# Statuen in Bewegung



Körper und Bewegung

*Das fördern Sie:*

Körperwahrnehmung

*Das brauchen Sie: –*

*So geht es:*

- Erklären Sie den Kindern, was eine Statue ist.
- Danach sollen die Kinder selbst Statuen ihrer Wahl darstellen.
- Die Kinder bewegen sich als Statuen durch den Raum, ohne ihre Haltung zu verändern.
- Lassen Sie die „Statuen“ sich nun um die eigenen Achsen drehen.
- Schaffen sie es, sich zuerst ganz langsam und plötzlich ganz schnell zu bewegen, ohne ihre Haltung aufzugeben?
- Geben Sie schließlich das Kommando zum „Stillstehen“, woraufhin die Statuen unbeweglich dastehen sollen.



# Schüttele dich!

Das fördern Sie:

Körperwahrnehmung

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind beginnt und nennt einen bestimmten Körperteil (z. B. das Bein).
- Alle anderen Kinder schütteln nun ihre Beine aus, bis das „Bestimmerkind“ „Stopp“ ruft.
- Achten Sie darauf, dass die Kinder im Laufe des Spiels verschiedene Körperteile benennen, da das Spiel sonst an Spannung verliert.
- Die Kinder können den Kopf, die Hände, Füße, Zehen usw. schütteln.
- Falls Sie eine große Gruppe von Kindern haben, bestimmen Sie selbst die Körperteile und die Zeit zum Wechseln, damit sich das Spiel nicht unnötig in die Länge zieht.

# Du bestimmst!



Körper und Bewegung






*Das fördern Sie:*

Koordinationsvermögen

*Das brauchen Sie:*

Ball

*So geht es:*

-  Besprechen Sie mit der Gruppe die verschiedenen Übungen, die die Kinder gerne machen.
-  Bestimmen Sie drei verschiedene Übungen, z. B. Auf-der-Stelle-Laufen, Hampelmann und Fingerspitzen-an-Zehenspitzen.
-  Setzen Sie sich im Kreis zusammen und rollen Sie einen Ball zu einem Kind.
-  Dieses Kind bestimmt eine der Übungen, die daraufhin alle zusammen machen.
-  Nach der Übung darf das Kind den Ball zu einem anderen Kind rollen.



# Mach mich nach!

Das fördern Sie:

Koordinationsvermögen

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Führen Sie eine Bewegung durch. Die Kinder sollen diese Bewegung nachmachen. Treten Sie z. B. in die Luft.
- Führen Sie eine weitere Bewegung durch: Flattern Sie mit den Armen.  
Auch dieses Mal sollen die Kinder die Bewegung nachmachen.
- Kombinieren Sie die beiden Bewegungen und lassen Sie die Kinder Sie nachmachen.
- Dieses Spiel ist ein hervorragendes Sequenz-Spiel.
- Fügen Sie so viele Bewegungen hinzu, wie die Kinder behalten können.

# Der Knöchelgang



Körper und Bewegung

*Das fördern Sie:*

Koordinationsvermögen

*Das brauchen Sie: –*

*So geht es:*

- Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf.
- Nun sollen sie sich nach vorne beugen und ihre Knöchel umfassen.
- In dieser Haltung laufen sie bis zur anderen Seite des Raumes.
- Können sie auch Kurven laufen oder im Kreis gehen?  
Probieren Sie es aus!

*Variante:*

Die Kinder können ausprobieren, welche Möglichkeiten es noch gibt, sich das Gehen zu erschweren. Vielleicht fassen sie die Hände hinter den Kniekehlen an. Ein Kind macht vor, wie es gehen möchte und die anderen Kinder ahmen es nach.



# Tierischer Hüpfspaß

Das fördern Sie:

Koordinationsvermögen

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Greifen Sie auf dieses Spiel zurück, um überschüssige Energien der Kinder abzubauen und gleichzeitig die Koordination zu fördern.
- Geben Sie den Kindern ein Bewegungswort, wie „hüpfen“.
- Nun sollen die Kinder über alle möglichen Tiere nachdenken, die hüpfen können: Grashüpfer, Känguru oder Kaninchen.
- Lassen Sie die Kinder der Reihe nach ein Tier auswählen, das hüpfen kann. Anschließend führt jedes Kind vor, wie genau sich sein Tier fortbewegt.  
Der Rest der Gruppe macht es nach.
- Nennen Sie danach auch andere Bewegungswörter wie z. B. „laufen“, „springen“, „rollen“ oder „schlängeln“.

# Marsch durch den Raum!







Körper und Bewegung

*Das fördern Sie:*

Koordinationsvermögen

*Das brauchen Sie: –*

*So geht es:*

-  Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf.
-  Stellen Sie sich an die Spitze der Reihe und marschieren Sie in verschiedenen Mustern durch den Raum: Laufen Sie z. B. in einem Kreis, diagonal durch den Raum, um Möbel herum usw.
-  Versuchen Sie, auch in einer Reihe rückwärts zu marschieren.
-  Probieren Sie weitere Laufwege aus.

*Variante:*

Lassen Sie auch Kinder verschiedene Laufmuster an der Spitze der Reihe bestimmen.



# Seiltänzer

## Das fördern Sie:

Koordinationsvermögen

## Das brauchen Sie:

Klebeband

## So geht es:

- Sprechen Sie mit den Kindern über das Thema „Zirkus“.  
Fragen Sie sie, ob sie schon einmal einen Seiltänzer gesehen haben.
- Kleben Sie einen langen Streifen Klebeband auf den Boden.
- Die Kinder sollen sich nun vorstellen, dieses Klebeband sei ein Hochseil.
- Zeigen Sie den Kindern, wie man sehr vorsichtig auf einem Hochseil balanciert, indem man einen Fuß vor den anderen setzt.
- Spielen Sie Instrumentalmusik, während die Kinder so tun, als ob sie seiltanzen.
- Lassen Sie die Kinder während der Übung andere Kunststücke auf dem „Hochseil“ ausprobieren, wie z. B. rückwärts gehen oder auf einem Bein stehen und Balance halten.

## Variante:

Bieten Sie den Kindern an, auf einem Seil zu balancieren, das auf dem Boden liegt.

# Was bewegt sich?



Körper und Bewegung

*Das fördern Sie:*

visuelle Wahrnehmung

*Das brauchen Sie: –*

*So geht es:*

- Rufen Sie ein Kind zu sich. Es soll sich ganz still hinstellen.
- Flüstern Sie ihm ins Ohr, welchen Körperteil es bewegen soll.
- Die Bewegung sollte minimal sein. Danach muss das Kind wieder still stehen.
- Die anderen Kinder passen genau auf, um zu sehen, welchen Körperteil das Kind bewegt hat.
- Wer hat es zuerst herausgefunden? Der Sieger löst das Kind neben Ihnen ab.

*Variante:*

Wenn die Kinder das Spiel verstanden haben, können Sie sie auch zwei Körperteile gleichzeitig bewegen lassen.



# Trommelschlag-Schritte

## Das fördern Sie:

auditive Wahrnehmung

## Das brauchen Sie:

Handtrommel oder Tamburin

## So geht es:

- Schlagen Sie rhythmisch eine Handtrommel oder ein Tamburin.
- Die Kinder gehen im Takt dazu durch den Raum.
- Schlagen Sie sehr langsam, sodass die Kinder jetzt sehr langsam gehen müssen.
- Schlagen Sie sehr schnell, sodass die Kinder schnell gehen müssen.
- Schlagen Sie laut, müssen die Kinder Riesenschritte machen.
- Schlagen Sie leise, machen die Kinder ganz kleine Schritte.
- Kinder ab einem Alter von vier oder fünf Jahren können schon nach dem tatsächlichen Rhythmus laufen. Dreijährigen fällt dies in der Regel noch schwer.

## Variante:

Lassen Sie die Kinder selbst der Reihe nach die Trommel schlagen: schnell, langsam, laut und leise ...

# Stopp und los








## Das fördern Sie:

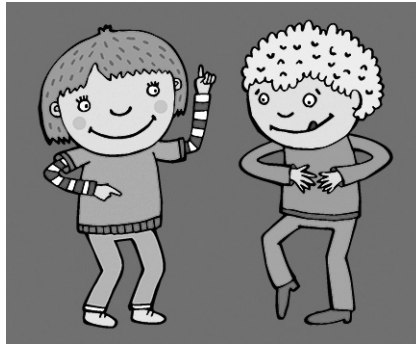
auditive Wahrnehmung

## Das brauchen Sie:

Instrumentalmusik, Abspielgerät

## So geht es:

-  Spielen Sie schnelle Instrumentalmusik.
-  Die Kinder sollen nun zu der Musik frei tanzen.
-  Wenn die Musik anhält, sollen sie an Ort und Stelle still stehen bleiben, und zwar genau in der Haltung, die sie in dem Moment haben. Sobald die Musik weiterspielt, können sie weitertanzen.
-  Kinder lieben dieses Spiel.
-  Um Kinder zu beruhigen, spielen Sie dieses Spiel mit ruhiger Musik.





# Hoch und niedrig

Das fördern Sie:

Raumwahrnehmung

Das brauchen Sie:

Schal

So geht es:

- Das Flattern eines Schals kann dabei helfen, die Raumdimensionen „hoch“ und „niedrig“ zu verdeutlichen.
- Bestimmen Sie ein Kind, das durch den Raum laufen und einen Schal dabei hoch in der Luft halten soll.
- Beim Laufen soll es den Arm heben und senken, um die Raumdimensionen „hoch“ und „niedrig“ selbst zu erfahren. Es hilft Kindern tatsächlich dabei, diese Dimensionen zu verinnerlichen, wenn sie die betreffenden Bewegungen selbst ausführen.
- Wiederholen Sie die Übung mit einem anderen Kind.

# Umarmt die Luft!



Körper und Bewegung

*Das fördern Sie:*

Raumwahrnehmung

*Das brauchen Sie: –*

*So geht es:*

- ☐ Wenn die Kinder Energie abbauen müssen, versuchen Sie es mit diesem Spiel: Geben Sie folgende Kommandos:

*Schlagt die Luft!*

*Boxt die Luft!*

*Tretet die Luft!*

*Umarmt die Luft!*

*Tätschelt die Luft!*

*Bürstet die Luft!*

*Schiebt die Luft!*

*Werft die Luft!*

*Fangt die Luft!*

- ☐ Lassen Sie die Kinder diese Bewegungen langsam, schnell, sanft oder kraftvoll ausführen.





# Fantasiereise

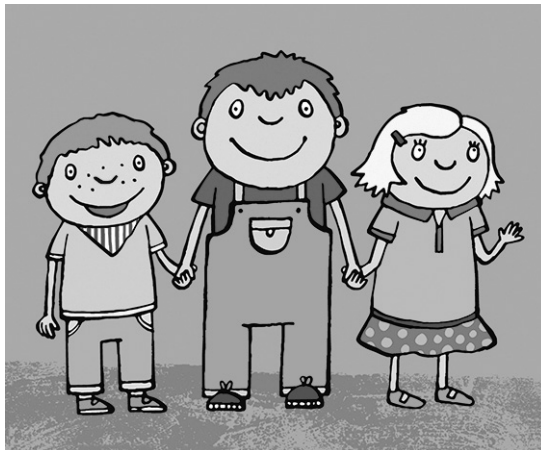
Das fördern Sie:

Vorstellungskraft

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Machen Sie eine Fantasiereise mit den Kindern: z. B. einen Spaziergang in die Umgebung.
- Die Kinder sollen ihre Augen schließen und sich einen bestimmten Ort in der Umgebung vorstellen, z. B. einen Spielplatz, einen Baum, ein Haus oder ein Gebäude.
- Fragen Sie die Kinder, welche Geräusche sie an diesem Ort hören würden, wenn sie dort wären.
- Wenn sie die Geräusche aufzählen, sollen sie sie auch nachmachen.



# Aufwachen!



Körper und Bewegung

Das fördern Sie:

Vorstellungskraft

Das brauchen Sie: –

So geht es:

- Die Kinder liegen auf dem Boden, bedecken ihre Augen mit den Händen und tun so, als ob sie schlafen.
- Sagen Sie *„Die Kinder schlafen, und wenn sie aufwachen, sind sie ...“* (Tiere, Autos, wachsende Pflanzen usw.)
- Die Kinder tun so, als wachten sie auf und als seien sie das, was Sie zuvor gesagt haben.
- Spielen Sie das Spiel ein paar Mal.
- Zum Schluss sagen Sie: *„Und wenn sie aufwachen, sind sie wieder Kinder.“*

# Ein Namensspiel



Aus allen Bereichen






*Das fördern Sie:*

Literacy

*Das brauchen Sie:*

großes Papier oder Flipchart, Stift

*So geht es:*

-  Dieses Spiel eignet sich prima, um die Kinder von einer Übung zu nächsten zu führen und trainiert zusätzlich noch die Buchstabenkenntnis.
-  Gehen Sie durch den Raum und fragen Sie jedes Kind nach seinem Namen und dessen Anfangsbuchstaben.
-  Schreiben Sie die Anfangsbuchstaben auf ein Blatt, eine Tafel oder einen Flipchart.
-  Geben Sie Anweisungen wie: *„Wenn dein Name mit einem M anfängt, darfst du jetzt Hände waschen gehen.“*
-  Jüngere Kinder werden Hilfe brauchen, um den Anfangsbuchstaben ihres Namens zu erkennen.