

Sichspill mat Zuelen: Wat passt bei d'5?

Firwat ass dëst Spill gutt?

- Dëst Sichspill mat Zuele kann ëmmer an iwwerall gespillt ginn: an der Stuf oder der Kichen, an der Kummer oder dem Spillzëmmer, am Keller oder am Gaart. Et léisst sech ouni gréissere materiellen Opwand ëmsetzen, well mat deem gespillt gëtt, wat do ass, aleng, zu zwee oder zu méi.

Wéi geet dëst Spill?

- Am meeschte Spaass mécht et, wann Dir d'Spill zesumme mat Ärem Kand uirbereet: Op 5 Ziedelcher ginn d'Zifferen vun 1 bis 5 geschriwwen, d. h. eng Ziffer pro Blat. Si ginn zesummegefaalt a gemëscht. Jiddwereen, dee matspillt, hëlt en Ziedelchen, faalt dësen auseneen, kuckt a benennt déi Ziffer, déi drop steet.
- Dono gëtt sech op d'Sich gemaach: Äert Kand probéiert am Raum en Objet ze fannen, dee bei seng Ziffer passt. Et ka sinn, datt et d'Ziffer un de Géigestänn als Ganz festmécht (z. B. passt d'1 bei de Petzi, well et ee Petzi ass; d'2 passt bei d'Käerzestänneren op dem Dësch, well et der zwee sinn). Méiglecherweis mécht et d'Ziffer awer och un engem Géigestand fest (z. B. passt d'Ziffer 4 bei d'Këssen, well et véier Ecker huet; d'Ziffer 3 passt bei d'Dëppche mat den dräi Zännbiischen). Wichteg ass et, datt Äert Kand säi Choix begrënnt, z. B. „D'Ziffer 2 passt bei den Teller, well hei leien 2 Orangen drop.“



Ech brauch
eng **1**, well ech
hunn 1 Keess.



Ech hunn en Duch
mat **2** Faarwen
drop.



Sichspill mat Zuelen: Wat passt bei d'5?

Wat kann ech nach maachen?

- Bei dësem Spill gëtt ganz kloer tëschent Zuelen an Zifferen ënnerscheet: D'Zuele bezéie sech op Quantitéiten an d'Zifferen ginn de Quantitéiten en Numm. Et ass dofir wichteg, datt Äert Kand z. B. weess, datt 3 Tasen, 3 Ploveren an 3 Autoen der d'nämmlecht vill sinn an datt hatt dës mat där entsprecherender Ziffer a Verbindung bréngen kann. Dofir ass dëst Spill éischter fir Kanner geduecht, déi am 2. Joer vum 1. Cycle sinn.
- Dir kënnt méi oder manner Zifferekäertercher maachen (z. B. 3, 7 oder 9), jee nodeem, wéi wäit den Zuelbegrëff vun Ärem Kand entwéckelt ass. Et ass och méiglech, dat selwecht Spill mat Punktekäertercher ze spillen.

Bei mir passt d'**1**,
well ech hunn 1 Har
op der Nues ...



Ech brauch eng **4**,
well den Draach
huet 4 Aperhoer.



- Probéiert, d'Sichspill an enger anerer Sprooch ze spillen, z. B. op Franséisch, an Äert Kand gesäit, datt z. B. d'Ziffer 2 op Franséisch anescht heescht wéi op Lëtzebuergesch (aus „zwou Orangen“ ginn „deux oranges“): Während d'Orangen an d'Zuel vun den Orangen d'selwecht bleiwen, ännert den Numm vun der Ziffer.
- Wann d'Spill op verschiddene Plaze gespillt gëtt, ass et ëmmer rëm anescht an ëmmer rëm nei: An der Stuff fënnt Äert Kand aner Saache wéi am Gank; an der Kummer rëm anerer wéi an der Kichen asw.

Wat brauch ech fir dëst Spill?

- Ziedelcher mat Zifferen drop
- Saachen, déi sech an a ronderëm d'Haus fannen

5, well den
Telefon huet 5
Ecken.

