

Das gefräßige Krokodil

9

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material:

- Krokodil mit offenem Maul (Stofftier, Schleichtier oder ähnliches, welches das Maul geöffnet hat oder öffnen kann), Handpuppe
- Verschiedene Gegenstände und Materialien zur Demonstration von „Kleiner“ und „Größer“
- Holzstäbe oder Stifte

Beschreibung und Durchführung des Spiels:

Ziel:

Das Ziel das Spiel ist es, den Vergleich von „Größer“ und „Kleiner“ darzustellen.

Durchführung:

1. Schritt: Das Kind nimmt das Krokodil in die Hand. Es geht mit dem Krokodil, durch den Raum und sucht Gegenstände oder Personen, die größer sind als es selbst. Das geöffnete Maul des Krokodils wird dann zu den größeren Gegenständen oder Person gehalten, z. B. kann das Kind zur Tür (Haus-, Klassenzimmer oder Wohnungstür) gehen und das Maul des Krokodils in Richtung Tür zeigen, denn die Tür ist größer als es selbst. Dieses Vorgehen sollte zunächst mehrfach mit anderen Personen oder Gegenständen wiederholt werden. Hier können auch Geschichten eingebaut werden (z. B. das Krokodil ist sehr gefräßig und hat immer Lust das Größte/Meiste zu fressen).
2. Schritt: Dieser Ablauf kann auch umgedreht werden. Das Maul des Krokodils zeigt zum Kind selbst, da es z. B. größer als ein Baustein ist. Und somit zeigt der Schwanz des Krokodils zum Gegenstand.
3. Schritt: Jetzt ist es möglich in die zweidimensionale Ebene zu gehen. Das Krokodil kann auf den Boden/ Tisch gestellt oder gelegt werden. Das geöffnete Maul zeigt jetzt wieder zum Gegenstand oder Menge die größer ist (z. B. die Birne ist größer als ein Radiergummi und folglich **ist** der Radiergummi **ist** kleiner als die Birne).



- Schritt: Das Krokodil kann jetzt auch als Bild ersetzt werden. **Das verstehe ich nicht so genau???** Was ist mit Bild gemeint.
- Schritt: Mit Stiften/Holzstäben kann das Maul < betont werden und somit der Übergang zur Einführung des Größer/Kleiner Zeichens (>“ und „<“) begonnen werden.



- Schritt: Später kann dann nur noch das Größer- und Kleiner-Zeichen (>“ und „<“) verwendet werden.



- Natürlich kann auch das Gleichheitszeichen mit eingebaut werden, indem z. B. die zwei Stifte waagrecht übereinander zwischen zwei gleich großen Gegenständen gelegt werden.

Förderaspekte des Spiels:

- Selbstwahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Größer/Kleiner-Vergleich

Idee von: Doris Kaurischill (Motopädin)