

David Wohlhart – Michael Scharnreitner

# EINS PLUS

Vorkurs Mathematik



## **EINS PLUS Vorkurs**

Mit Bescheid vom 3. Jänner 2023, GZ: 2022-0.307.356, erklärt das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung das Unterrichtsmittel *EINS PLUS 1, Vorkurs Mathematik* in der vorliegenden Fassung gemäß § 14 Abs. 2 und 5 des Schulunterrichtsgesetzes, BGBl. Nr. 472/86, und gemäß den derzeit geltenden Lehrplänen als für den Unterrichtsgebrauch für die Vorschulstufe an Volksschulen der Verbindlichen Übung Mathematische Früherziehung (Lehrplan 2023) geeignet.

### **Schulbuchnummer: 210.964**

Autorenteam: David Wohlhart  
Michael Scharnreitner

Redaktion: Christine Heiss

Illustrationen: Nina Hammerle

Satz: Heinz Hanuschka

Fotos: Redaktion Heiss (wenn nicht anders angegeben), S. 8/2 Kerem Unterberger,  
S. 42/1 istockphoto.com (Wavebreakmedia) , S. 44/3 wikipaintings.org, S. 58/3 Helbling Verlag

Druck: Athesia Druck, Innsbruck

ISBN 978-3-7113-0159-8

1. Auflage: A1<sup>1</sup> 2023

© 2023 HELBLING, Rum/Innsbruck

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist ganz und in Auszügen urheberrechtlich geschützt. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags nachgedruckt oder reproduziert werden und/oder unter Verwendung elektronischer Systeme jeglicher Art gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt und/oder verbreitet bzw. der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Es darf aus diesem Werk gemäß § 42 Abs. 6 des Urheberrechtsgesetzes für den Unterrichtsgebrauch nicht kopiert werden.

Wohlhart – Scharnreitner

# EINS PLUS

VORKURS MATHEMATIK

# Inhaltsverzeichnis

Dieses Heft gehört:

Hallo, ich bin Linn!

Gemeinsam werden wir zählen,  
versteckte Dinge in Bildern suchen,  
Reime aufsagen, basteln und vieles mehr.

Ich freue mich aufs Lernen  
und Spaß haben mit dir!



Was die Zeichen bedeuten:



Sprich oder reime.



Verbinde.



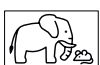
Zeichne oder schreibe.



Suche.



Finde den richtigen Weg.



Unterscheide zwischen groß und klein.



Unterscheide zwischen lang und kurz.



Unterscheide zwischen schwer und leicht.



Spiele, probiere oder bastle.



Übe in der Gruppe.



Eins



Zwei



Drei



Vier



Fünf



Sechs



Sieben



Acht



Neun



Zehn



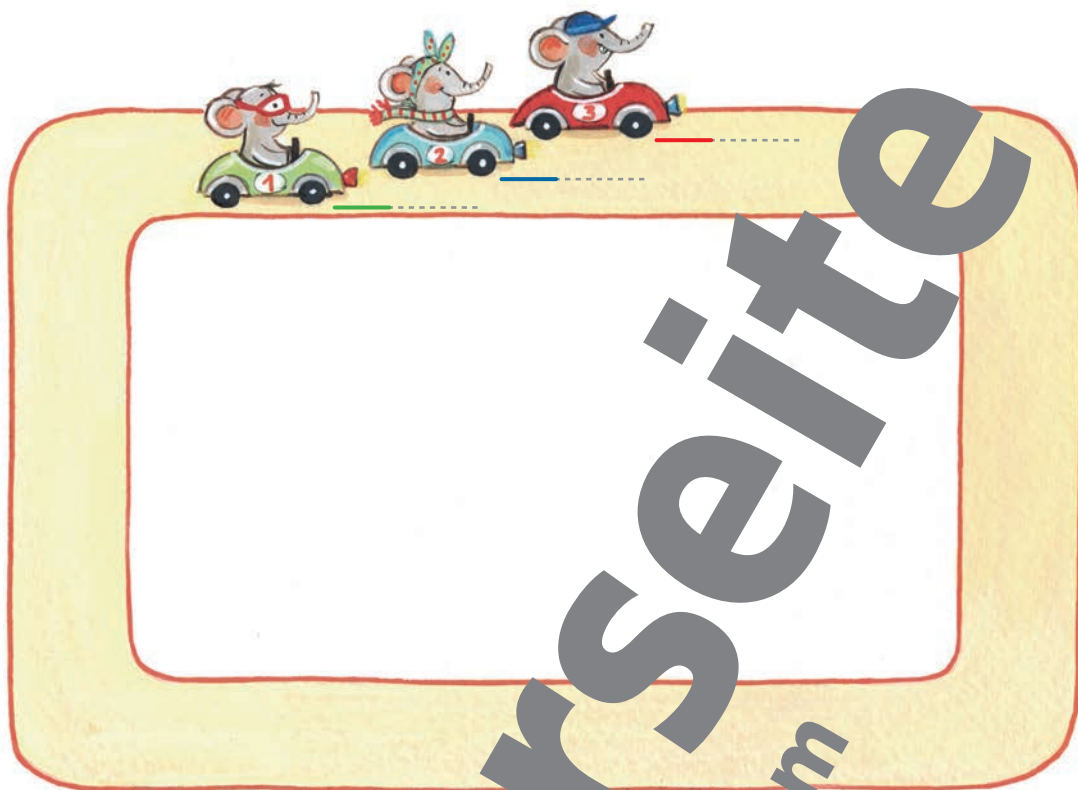
# Inhaltsverzeichnis

Schwungübungen	Schreibmotorik	4
Eins	Mengen und Zahlen; REIM: Eins	6
Links, rechts, oben, unten	Ebene und Raum	8
Zwei	Mengen und Zahlen; REIM: Zwei	10
Unterschiede finden	Visuelle Wahrnehmung	12
Drei	Mengen und Zahlen; REIM: Drei	14
Stiftübungen	Schreibmotorik	16
Das kann ich schon!	Wiederholung; SPIEL: Wo ist der Schmetterling?	18
<hr/>		
Bilder und Formen	Ebene und Raum	20
Vier	Mengen und Zahlen; TANZ: Vier	22
Gleiches finden	Visuelle Wahrnehmung	24
Fünf	Mengen und Zahlen; REIM: Fünf	26
Groß, schwer, lang	Größen	28
Zählbilder bis 5	Mengen und Zahlen	30
Das kann ich schon!	Wiederholung; ÜBUNG: Ausmalbild	32
<hr/>		
Zahlen lesen bis 5	Mengen und Zahlen; ÜBUNG: Schüssel und Pinzette	34
Legen und bauen	Ebene und Raum; Wäscheklammern und Bausteine	36
Sechs	Mengen und Zahlen; REIM: Sechs	38
Zählbilder bis 6	Mengen und Zahlen	40
Wege	Ebene und Raum; SPIEL: Blind führen	42
Würfelbilder	Mengen und Zahlen; SPIEL: Schwuppdwupp	44
Das kann ich schon!	Wiederholung; SPIEL: Türme bauen	46
<hr/>		
Mehr, weniger, gleich viel	Operationen	48
Muster fortsetzen	Logik; ÜBUNG: Perlen fädeln	50
Falten und Symmetrie	Ebene und Raum; ÜBUNG: Schmetterling falten	52
Zahlen bis 10	Mengen und Zahlen; REIM: Zehn	54
Kommt dazu, kommt weg	Operationen	56
Essen, trinken und spielen	Größen	58
Das kann ich schon!	Wiederholung; SPIEL: Punkte würfeln	60
<hr/>		
ANHANG: Schreibkurs	Zahlen von 1 bis 6	62



# Schwungübungen

1



2



- 1) „Male mit verschiedenfarbigen Stiften die Rennstrecke mehrmals nach.“
- 2) „Male die Achterstrecke mehrmals nach.“

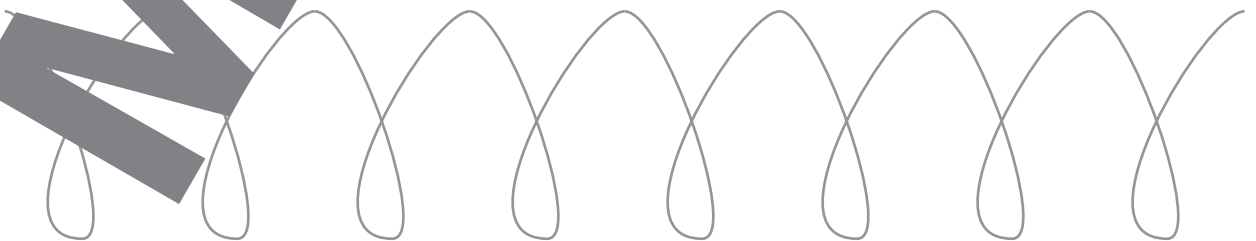
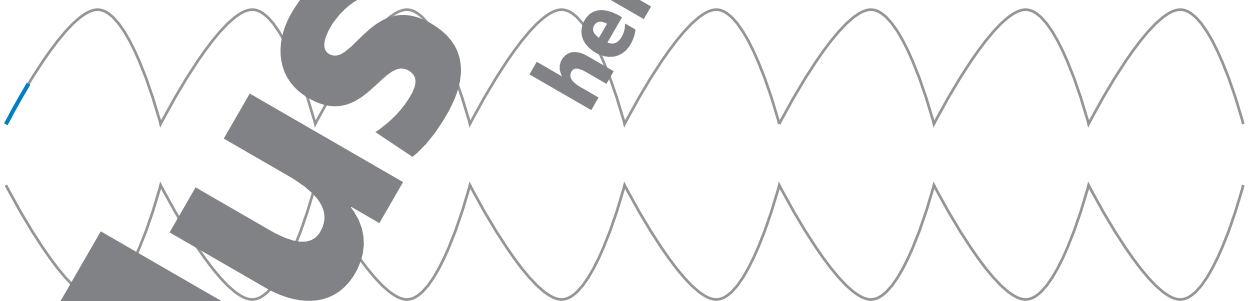
Weiterführung: Malen in Sand



1



2



Musterseite  
helbling.com

1) „Male mit verschiedenfarbigen Stiften die Bahnen nach.“  
2) „Male die grauen Linien so genau wie möglich nach.“



# Eins

1



## EIN DAUMEN

streckt sich in die Luft,  
und sagt dir „Toll gemacht!“.  
Nickt einmal, zweimal, dreimal  
kurz und sagt dann „Gute Nacht!“.



Daumen noch stecken.  
Bei „einmal“ „zweimal“ „dreimal“  
mit den Fingern stecken.  
Anschließend Fingern in der  
Hand verschwinden lassen.

2



3



Musterseite  
helbling.com

1) Übung Zahlwortreihe 1 - 2 - 3

2) „Kreise ein, wo eins gezeigt wird.“ Weiterführung: Die Kinder zeigen abwechselnd „Eins“ mit ihren Händen auf verschiedene Arten.

3) „Kreise ein, wo ein Vogel ist.“





1

---

2

---

3


---

4

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1) „Gib jedem Kind einen Ballon.“ Weiterführung: „Male die Ballons an.“ (freies Anmalen ohne Vorgabe)  
2) „Gib jedem Kind eine Kappe.“  
3) „Zeichne immer einen Strich.“  
4) „Zeichne immer einen Punkt.“

Weiterführung:  
Ziffer 1 schreiben in Sand oder Rasierschaum,  
oder mit Stift am Arbeitsblatt (S. 62)

# Links, rechts, oben, unten



1



Die linke Hand schwebt langsam bis ganz oben raus, bis ganz oben raus, winkt dort ihren Freunden und geht wieder nach Haus.

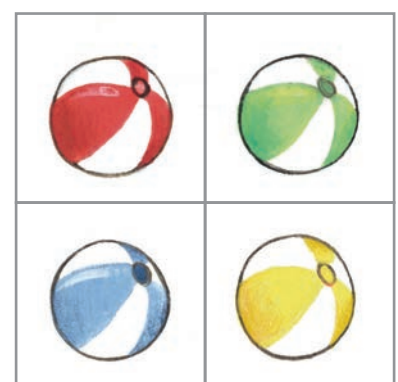
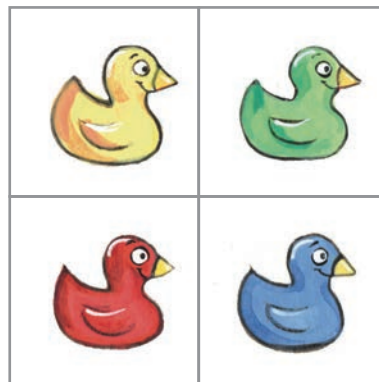
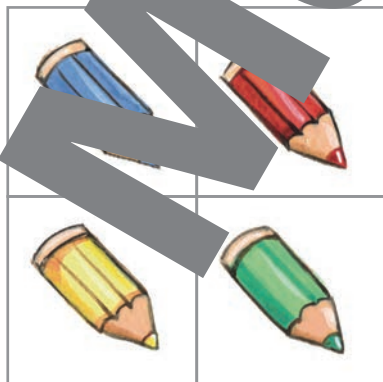
Die rechte Hand schwebt langsam bis ganz oben raus, bis ganz oben raus, ...

Meine alle meine Entchen“  
 Die Kinder gehen im Kreis,  
 singen und machen mit.  
 Die Hände, Schultern  
 und Köpfe können nach oben  
 schweben und winken.

2



3



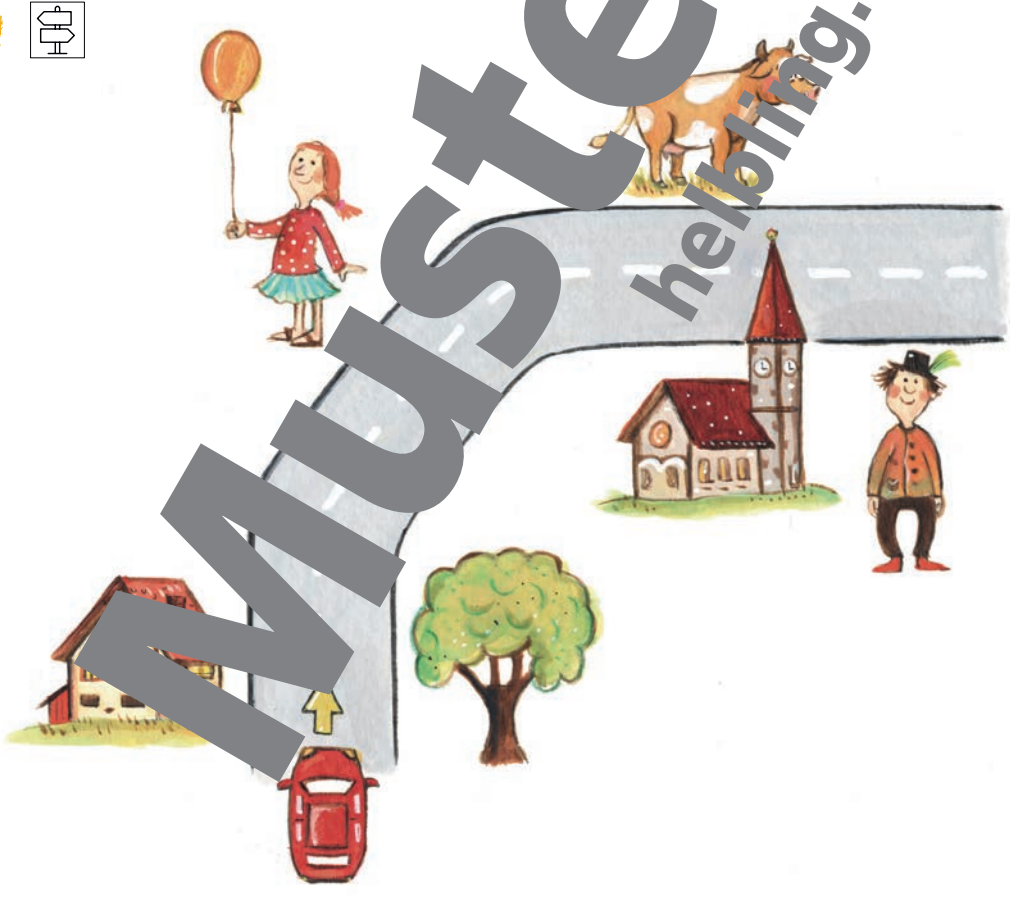
- Besprechen, was die linke und was die rechte Hand macht. Eventuell rechte Hand mit einem Band markieren.
- Begriffe „links“, „rechts“, „oben“, „unten“ üben. Gleichzeitig werden hier auch die Farben geübt.



1 



2 



1) Begriffe „links“, „rechts“, „oben“ und „unten“ üben: „Wo sitzt denn die Katze?“ „Welches Tier steht rechts unten?“ ...  
2) „Was ist links vom Auto, was ist rechts davon?“





# Zwei

1



## ZWEI HÖRNER

hat die Kuh.

Zwei Ohren noch dazu.

Zwei Augen und zwei Nasenlöcher  
und ihr Maul schreit: „Muuh!“



Mit den Zeigefinger, Finger, Ohren, Augen  
und Nasenlöcher beim Reimen mitzeigen.

2



3



- 1) Reim mehrmals gemeinsam sprechen und mitzeigen. Bewusstheit für 2 als „Paar“.
- 2) „Kreise ein, wo zwei gezeigt wird.“ Weiterführung: Die Kinder zeigen auf verschiedene Arten die Zahl Zwei.
- 3) „Kreise ein, wo zwei Fische sind.“





1

Activity 1: A row of 10 tulips. The first two are connected by dashed lines to a blue vase. Below are five different vases: a blue one with flowers, a brown one, a yellow one with dots, an orange one with a red shape, and a red one with a white pattern.

2

Activity 2: Five children's faces. Below them are various shoes: green sneakers, red sneakers, blue boots, red sandals, and yellow boots.

3

Activity 3: A grid of boxes for drawing. The first box contains two vertical blue lines. The second box contains two vertical dashed lines. The remaining boxes are empty.

4

Activity 4: A grid of boxes for drawing. The first box contains two small circles. The second box contains two small dashed circles. The remaining boxes are empty.

1) „Gib in jede Vase zwei Blumen.“ Weiterführung: „Male die Blumen an.“  
2) „Gib jedem Kind zwei Schuhe.“  
3) „Zeichne immer zwei Striche.“  
4) „Zeichne immer zwei Punkte.“

Weiterführung:  
Ziffer 2 schreiben in Sand oder Rasierschaum,  
oder mit Stift am Arbeitsblatt (S. 62)



# Unterschiede finden

1



2



1) 2) „Das Bild links unterscheidet sich von dem Bild rechts in einigen Dingen. Kreise sie im rechten Bild ein.“  
Hinweis: Die Bilder unterscheiden sich in 5 Dingen.





1



1) „Das Bild links unterscheidet sich von dem Bild rechts in einigen Dingen. Kreise sie im rechten Bild ein.“  
Hinweis: Die Bilder unterscheiden sich in 10 Dingen.



# Drei

1



## EINS, ZWEI, DREI – Zahlenzauberei!

Wenn ihr etwas lernen wollt,  
dann kommt ganz schnell herbei!

Eins, zwei, drei –  
und schon ist es vorbei.

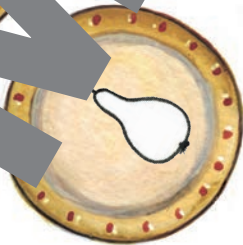
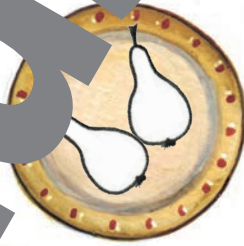


Bei Eins, Zwei, Drei  
werden die Daumen,  
der Zeigefinger und  
Mittelfinger  
einander ausgestreckt.

2



3




- 1) Reim mehrmals gemeinsam sprechen und mitzeigen: 1 – 2 – 3.
- 2) „Kreise ein, wo drei gezeigt wird.“ Weiterführung: Die Kinder zeigen auf verschiedene Arten die Zahl Drei.
- 3) „Kreise die Teller ein, auf denen drei Stücke Obst liegen.“ Weiterführung: „Male Äpfel rot und Birnen grün an.“








1



○ 

□ 

△ 

\* 

2



























3



4



								
---	---	---	---	---	--	---	---	---

- 1) „Zeichne immer drei dieser Figuren in das Kästchen.“
- 2) „Male immer drei Kreise in der gleichen Farbe an.“
- 3) „Zeichne immer drei Striche.“
- 4) „Zeichne immer drei Punkte.“

Weiterführung:  
Ziffer 3 schreiben in Sand oder Rasierschaum,  
oder mit Stift am Arbeitsblatt (S. 63)



1

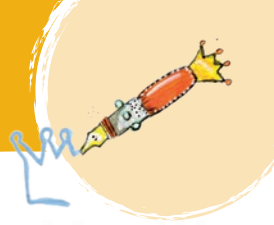


2



Mustersseite  
helbling.com

1) „Welcher Hund gehört zu wem? Zeichne die Leinen mit verschiedenen Farben nach.“  
2) „Welche Katze spielt mit welcher Wolle? Zeichne die Schnüre mit verschiedenen Farben nach.“



1



Three horizontal rectangular boxes for a maze activity. Each box contains a rocket ship on the left, a planet on the right, and several grey, irregularly shaped asteroids scattered in between. The first box has a green rocket and a blue and green Earth-like planet. The second box has a red and blue rocket and a red planet with rings. The third box has a yellow and blue rocket and a yellow planet with spots.

2

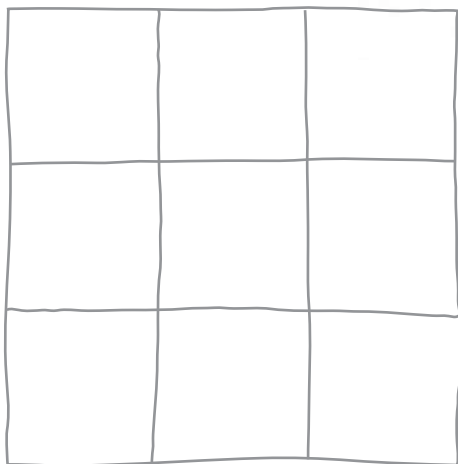


A maze activity featuring a cartoon rabbit on the left and a carrot on the right. The rabbit is wearing a blue and green patterned shirt. The maze is formed by a complex, tangled network of yellow lines.

- 1) „Zeichne einen Weg zum Planeten, ohne die Asteroiden zu berühren.“
- 2) „Welcher Weg führt zur Karotte? Zeichne ihn nach.“



1



## Spiel: Wo ist der Schmetterling?

3 bis 5 Kinder  
zwei Spielpläne  
10 Legeplättchen

### Vorbereitung:

Ein Kind versteckt einen Schmetterling, die anderen suchen. Das Verstecken wird auf einem Spielplan, auf dem ein Schmetterling (Legeplättchen) zu Spielbeginn verborgen ist. Ein zweiter Spielplan wird für die Sucher bereitgestellt. Dort können sie bereits geratene Felder mit Legeplättchen markieren.

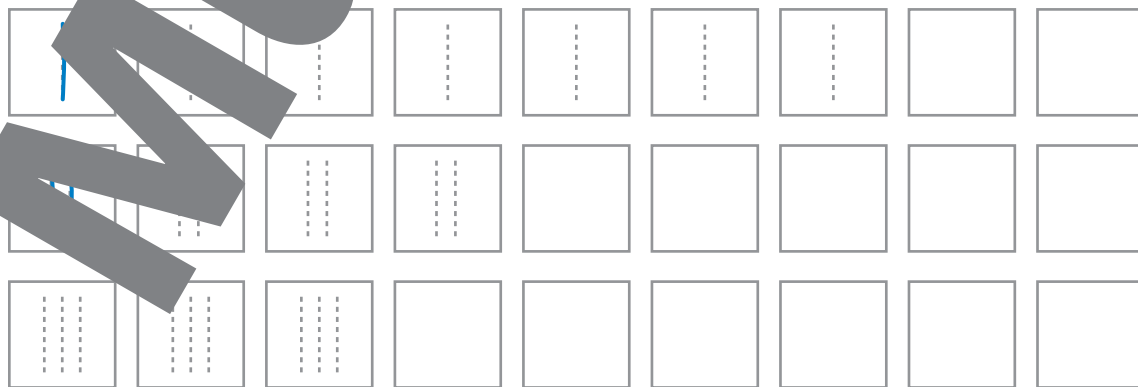
### Ablauf:

Reihum ruft jedes Kind: *Ist der Schmetterling links oben?*  
*Ist der Schmetterling rechts in der Mitte? ...*  
Bis der Schmetterling findet.  
Nur das Kind, das den Schmetterling gefunden hat, darf weiterfragen.

2



3

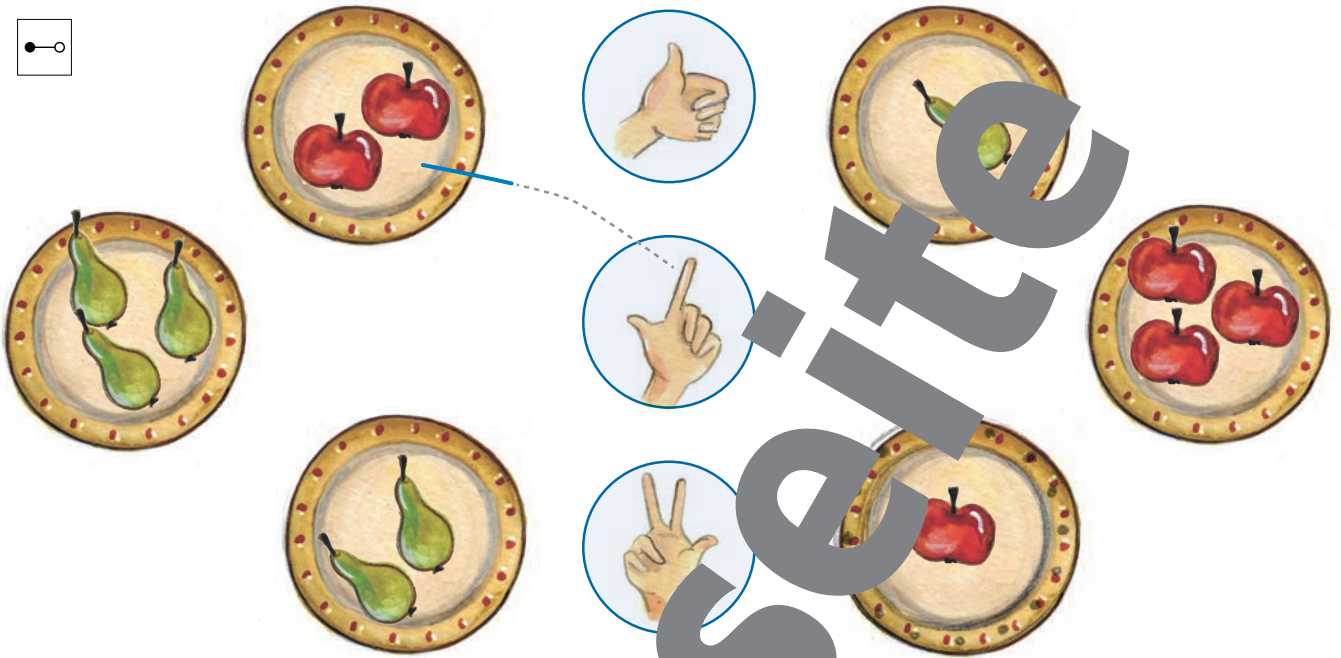


- 1) Wiederholung Orientierungsbegriffe: links, rechts, oben, unten, Mitte
- 2) „Verbinde jeden Schmetterling mit einer Blume.“
- 3) „Stelle die Zahlen 1, 2 und 3 mit Strichen dar.“

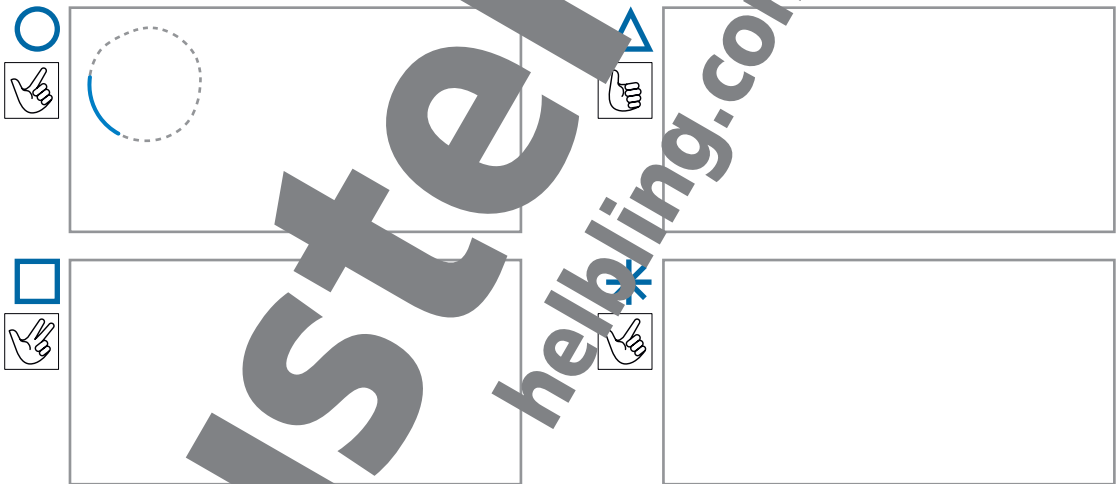




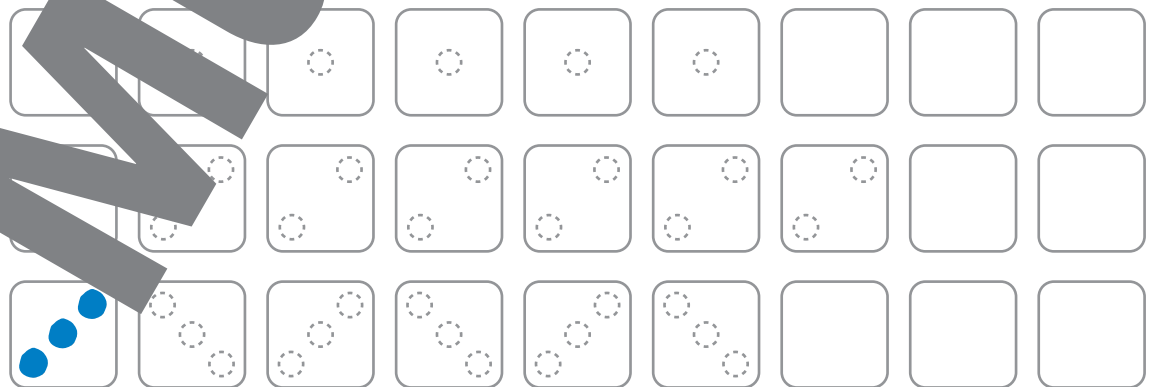
1



2



3



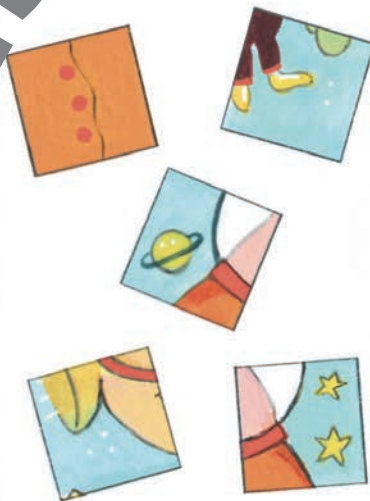
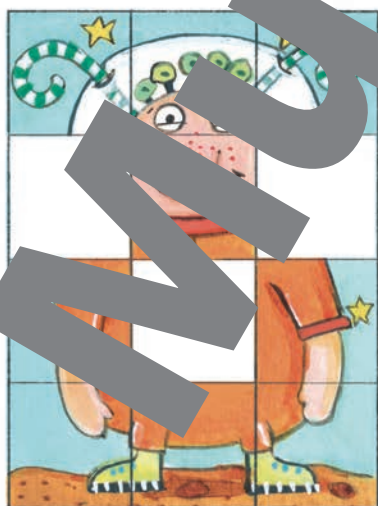
- 1) „Wie viele? Verbinde mit der passenden Hand.“
- 2) „Zeichne immer so viele Figuren, wie die Hand zeigt.“
- 3) „Stelle die Zahlen 1, 2 und 3 mit Würfelbildern dar.“



1



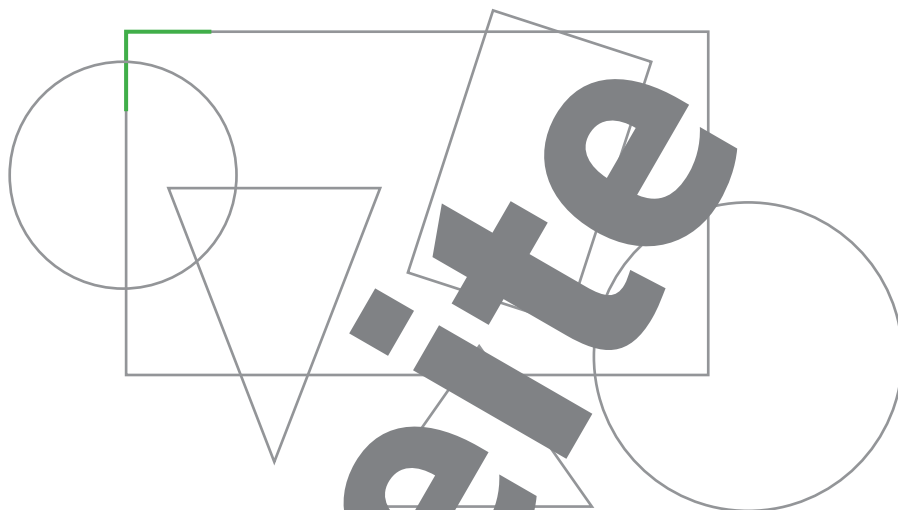
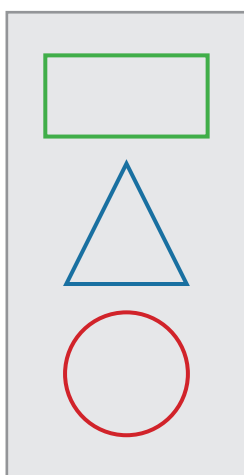
2



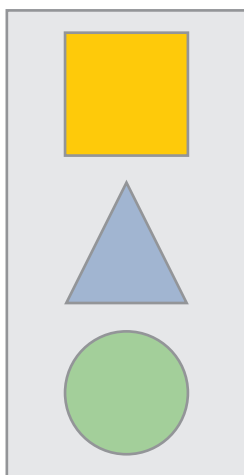
1) 2) „Welche Teile gehören an welche Stelle? Verbinde.“  
Weiterführung: Puzzle bauen. Anzahl der Teile an Fertigkeiten der Kinder anpassen.



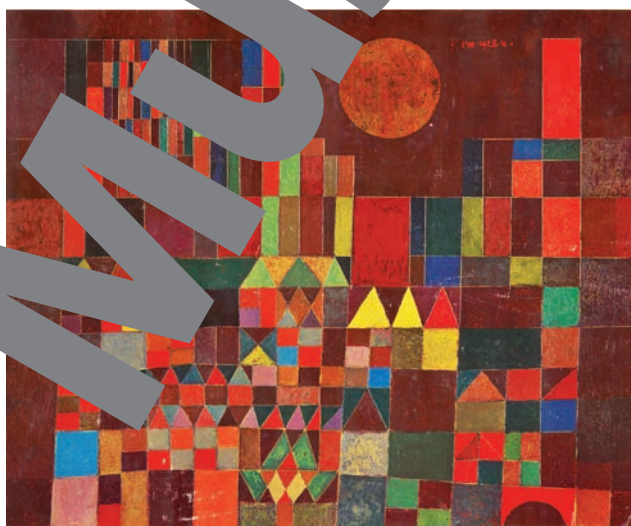
1



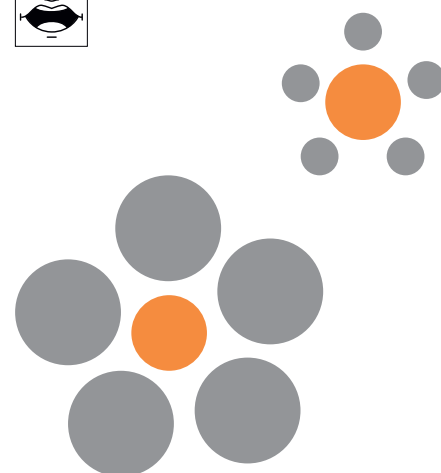
2



3



4



1) „Ziehe die Ränder der Formen in der richtigen Farbe nach.“

Grünes Viereck, blaues Dreieck und roter Kreis

2) „Male die Formen in der richtigen Farbe an.“

Gelbes Viereck, blaues Dreieck und grüner Kreis

3) „Suche Dreiecke, Vierecke und Kreise in dem Bild.“

(„Burg und Sonne“, Plau Klee, 1928)

4) „Sind die orangen Kreise gleich groß?“

Reden über optische Täuschungen





# Vier

1



## Tanz:

1 - 2 - 3 - 4

Schritte nach vorn.

1 - 2 - 3 - 4

Schritte zurück.

1 - 2 - 3 - 4

Schritte im Kreis,

1 - 2 - 3 - 4

flüstern wir leis.

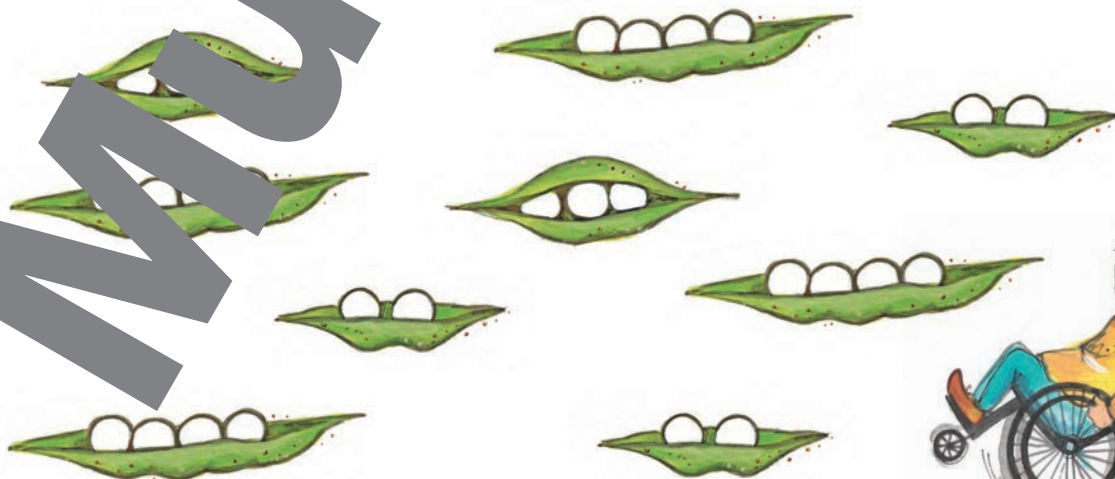


Schritte mitmachen.  
Bei „flüstern wir leis“ den Finger auf den Mund legen und flüstern. Viermal wiederholen.

2



3



1) Tanz wie im Reim beschrieben gemeinsam tanzen, den Reim dabei aufsagen.

2) „Kreise ein, wo vier gezeigt wird.“ Weiterführung: Die Kinder zeigen auf verschiedene Arten die Zahl Vier.

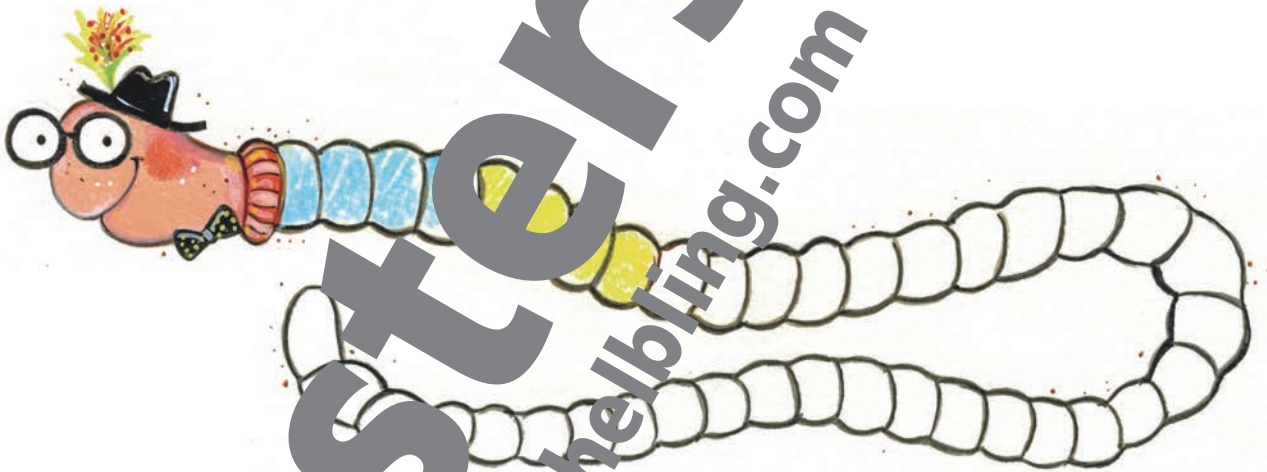
3) „Kreise die Bohnen ein, in denen vier Erbsen sind.“ Weiterführung: Male die Erbsen grün an.



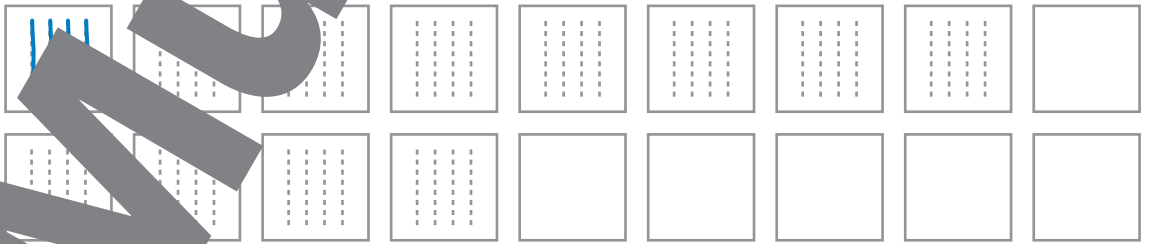
1



2



3



4



- 1) „Bilde Gruppen mit vier Bonbons.“
- 2) „Male immer vier Felder in der gleichen Farbe an.“
- 3) „Zeichne immer vier Striche.“
- 4) „Zeichne immer vier Punkte.“

Weiterführung:  
Ziffer 4 schreiben in Sand oder Rasierschaum,  
oder mit Stift am Arbeitsblatt (S. 63)



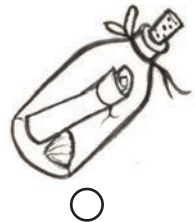
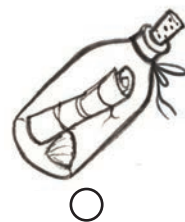
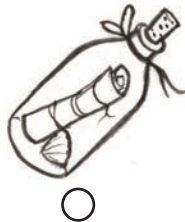
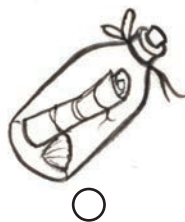
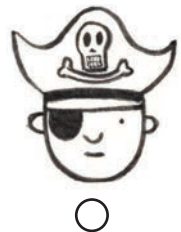
# Gleiches finden



1



2



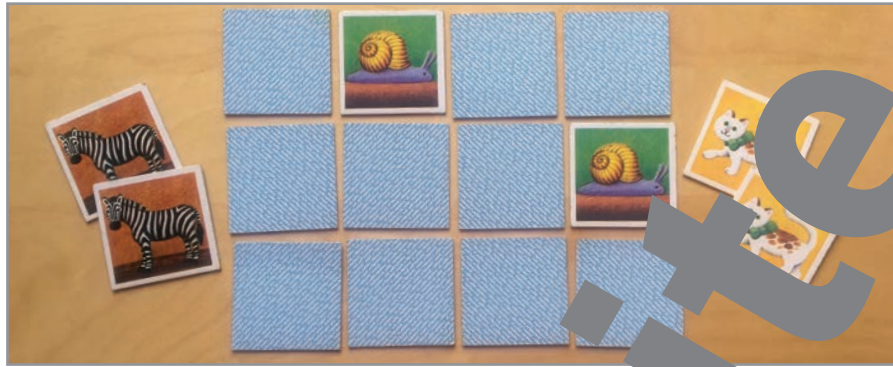
1) „Welcher Schatten gehört zu der Piratin? Kreuze an.“

2) „Finde das Bild, das genauso aussieht wie das Bild im Kasten. Kreuze an.“

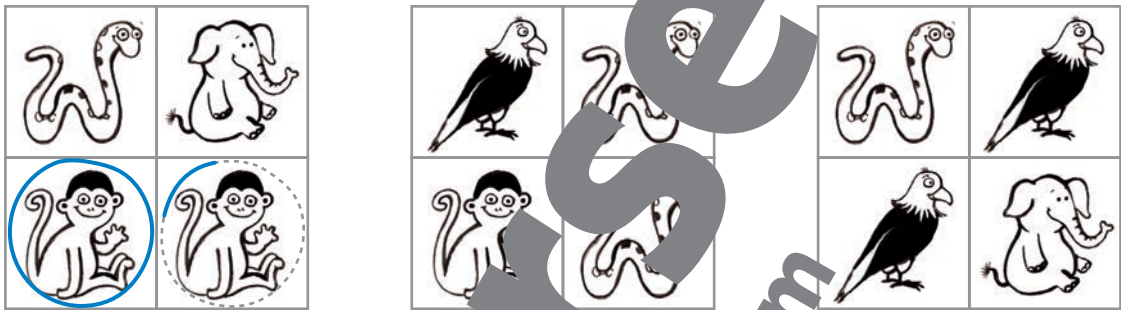
# Gleiches finden



1



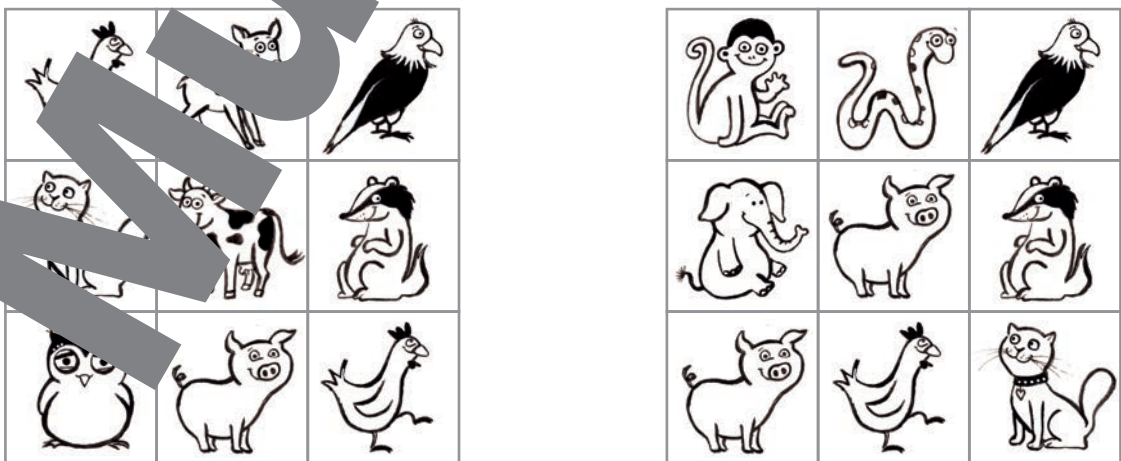
2



3



4



1) Spiel: Memory  
2) 3) 4) „Finde immer zwei gleiche Bilder und kreise sie ein.“






# Fünf

1



**Fingerspiel**

Fünf Freunde sitzen dicht an dicht,  
 sie wärmen sich, sie frieren nicht.  
 Der Erste sagt: „Ich muss jetzt gehen.“  
 Der Zweite sagt: „Auf Wiedersehen.“  
 Der Dritte, der verlässt das Haus.  
 Der Vierte geht zur Türe raus.  
 Der Fünfte ruft: „Hey ihr, ich frier!“  
 Da wärmen ihn die anderen vier.




2



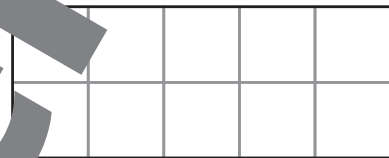
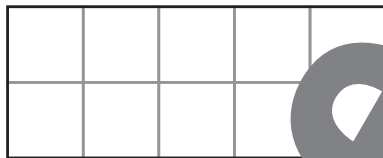
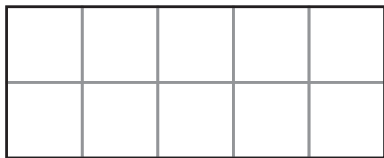
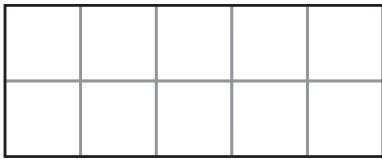
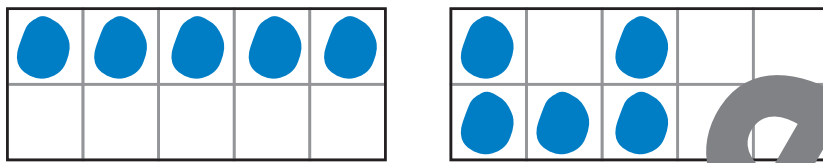

3



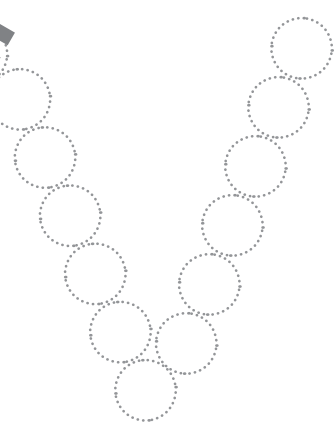
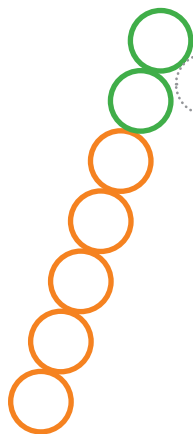

1) Fingerspiel: Reim mehrmals gemeinsam aufsagen und mit der Hand mitspielen.  
 2) „Kreise immer fünf Bienen ein.“  
 3) „Kreise immer fünf Blumen ein.“



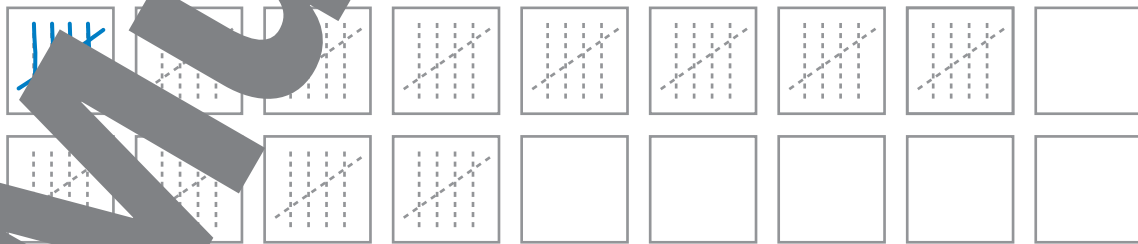
1 



2 



3 



4 



- 1) „Zeichne immer fünf Plättchen.“
- 2) „Zeichne immer fünf Perlen in der gleichen Farbe nach.“
- 3) „Zeichne immer fünf Striche.“
- 4) „Zeichne immer fünf Punkte.“

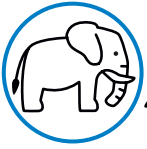
Weiterführung:  
Ziffer 5 schreiben in Sand oder Rasierschaum,  
oder mit Stift am Arbeitsblatt (S. 64)



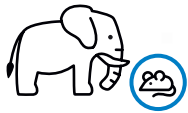


# Groß, schwer, lang

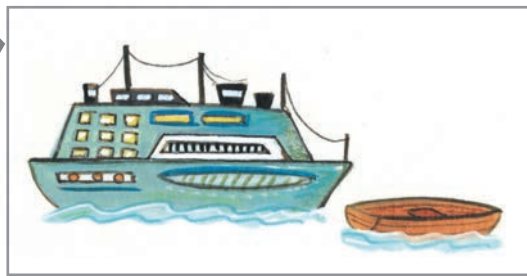
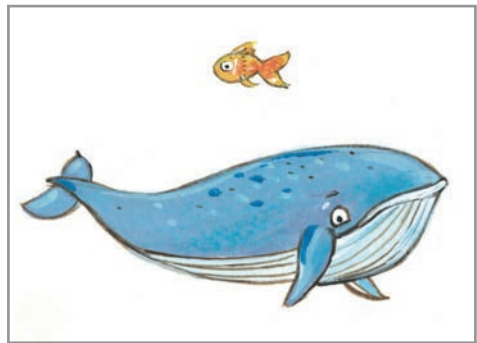
1



2



3

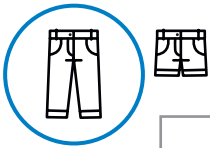


- 1) „Kreise immer das größere Blatt ein.“
- 2) „Kreise immer die kleinere Frucht ein.“
- Info zu 1) 2): Die Bäume sind Ahorn, Eiche, Buche, Esche und Kastanie.
- 3) „Kreise ein, was leichter ist.“

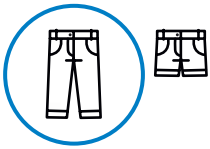
Weiterführung:  
Gegenstände nach ihrer Größe ordnen,  
Dinge mit Hilfe einer Waage vergleichen



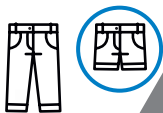
1



2



3



- 1) „Kreise ein, was länger ist.“
- 2) „Kreise immer den längeren Stift ein.“
- 3) „Kreise immer das kürzere Werkzeug ein.“

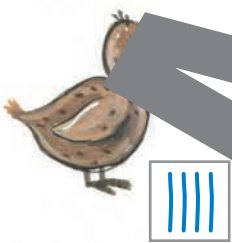
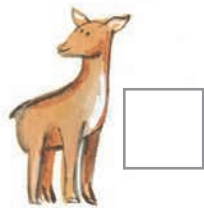
Weiterführung:  
Die Kinder stellen sich der Größe nach auf,  
Dinge mit Maßband abmessen und vergleichen





# Zählbilder bis 5

1



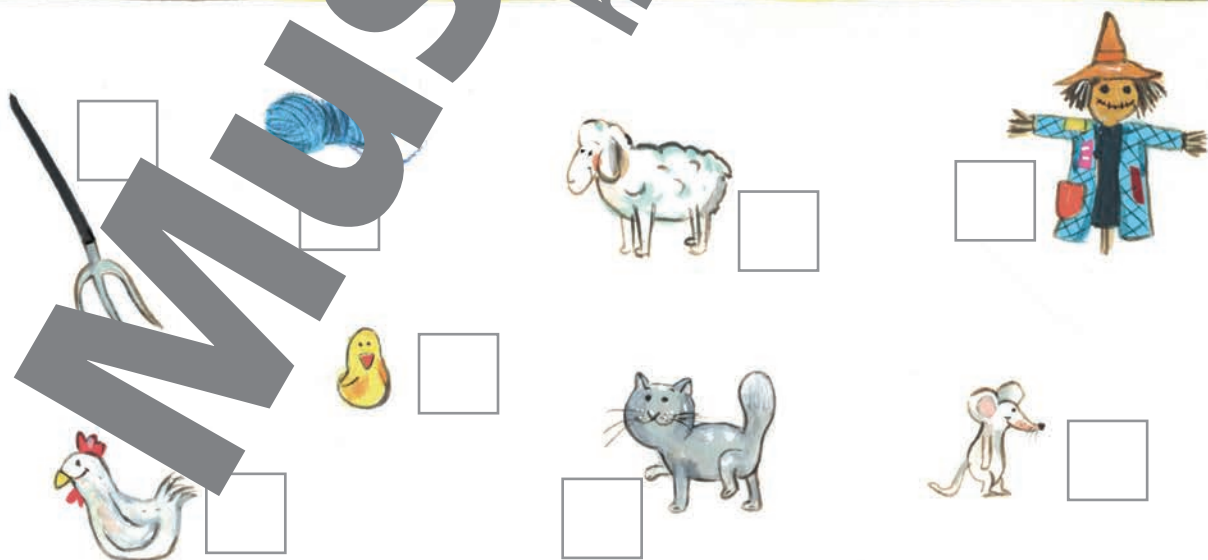
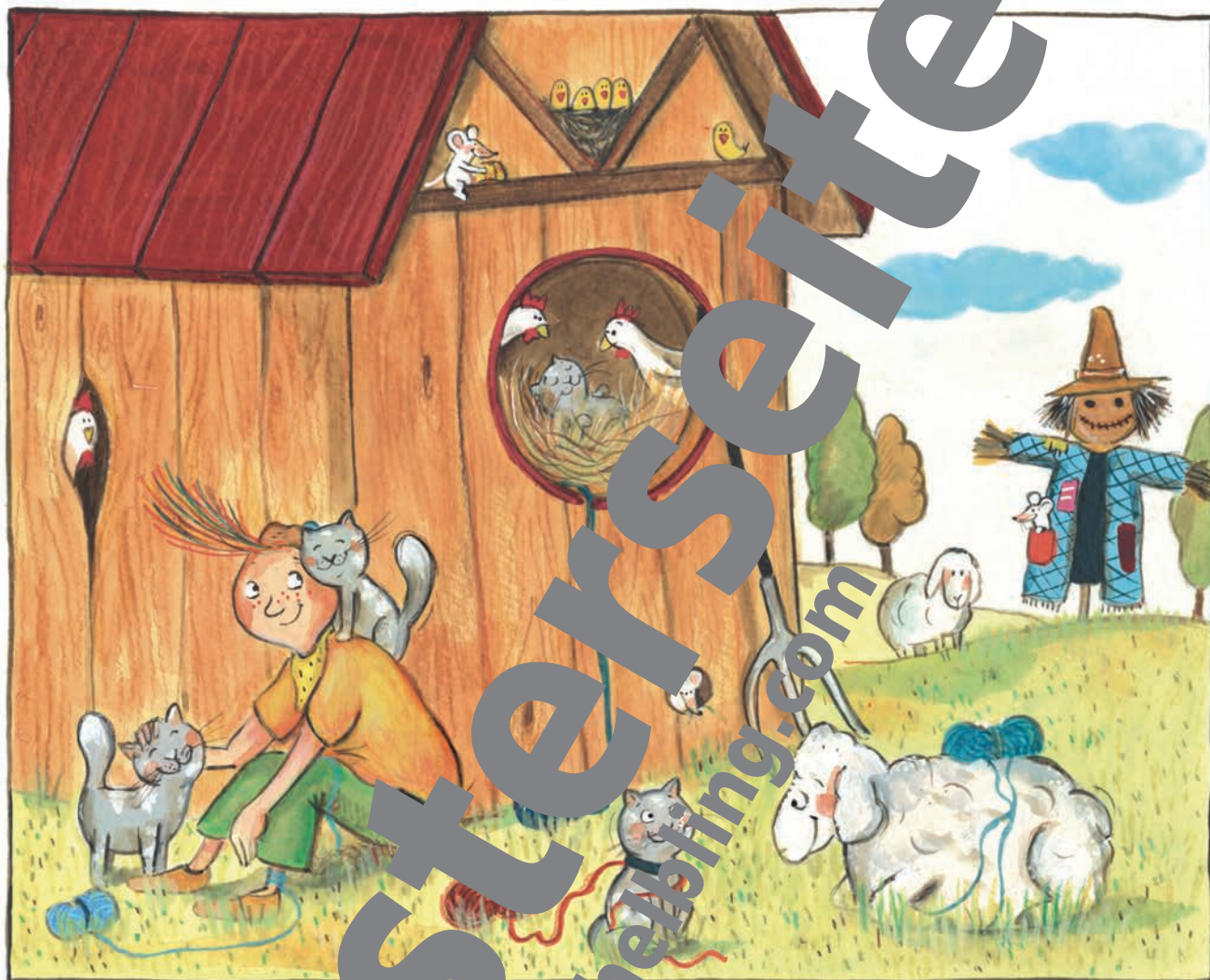
Musterseite  
helbling.com

1) „Suche die Dinge im Bild und zähle sie.“  
„Wie viele?“ Antworten werden entweder mit Zahlen, Würfelbildern oder mit Strichnotation gegeben.





1 



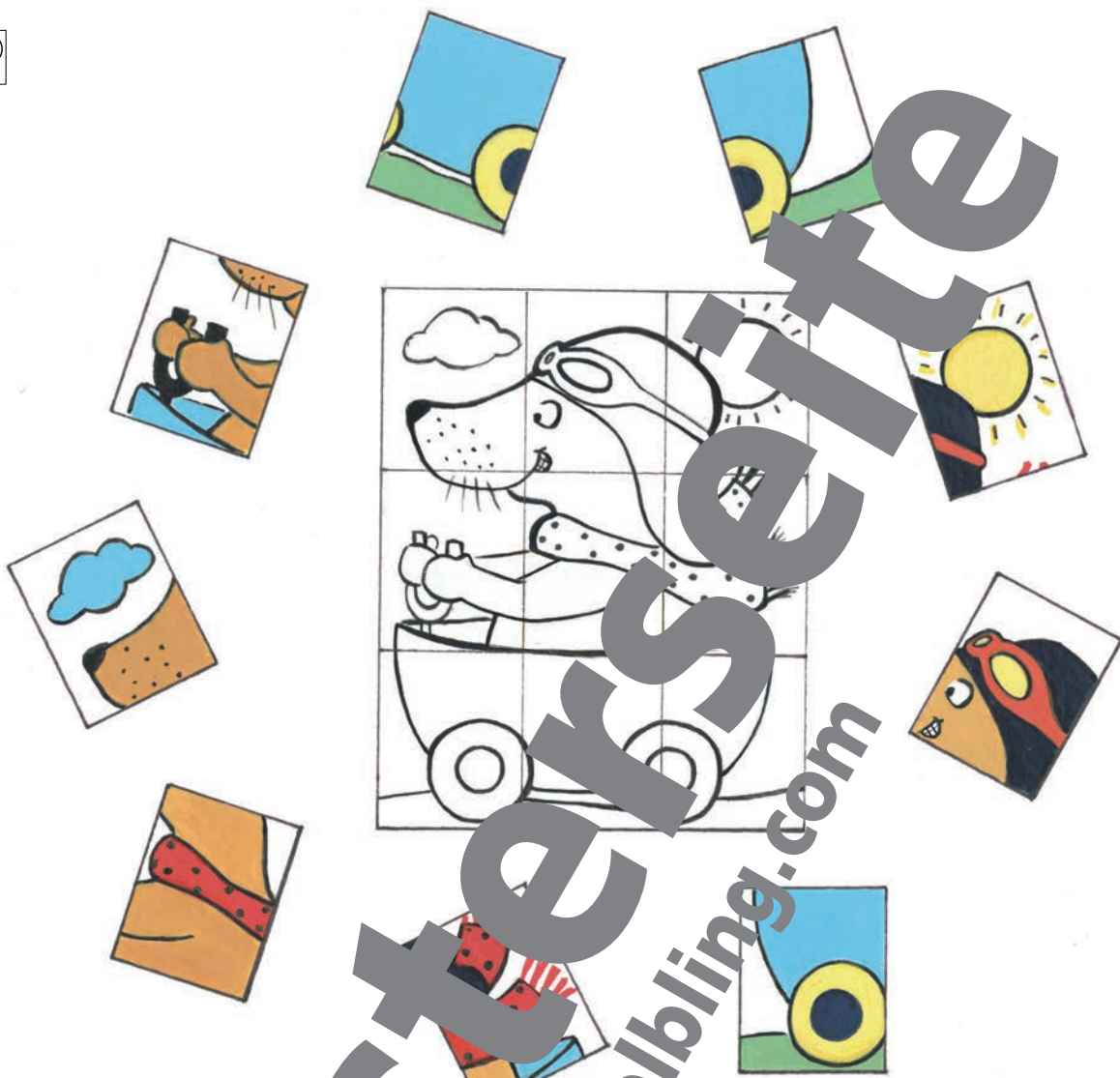
1) „Suche die Dinge im Bild und zähle sie.“  
 „Wie viele?“ Antworten werden entweder mit Zahlen,  
 Würfelbildern oder mit Strichnotation gegeben.

Weiterführung:  
 Beobachten und erfassen: Aus dem Fenster sehen und  
 die Vögel/Autos zählen, die vorbeikommen



# Das kann ich schon!

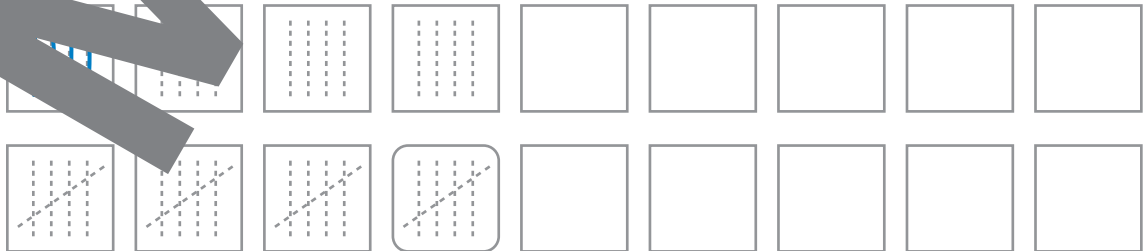
1



2



3



- 1) „Ordne die Puzzleteile richtig zu. Male das Bild in der Mitte an.“ Weiterführung: Puzzle bauen.
- 2) „Finde den Hund, der genauso aussieht wie der Hund im Kasten. Kreuze an.“
- 3) „Stelle die Zahlen 4 und 5 mit Strichen dar.“

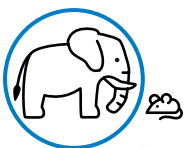




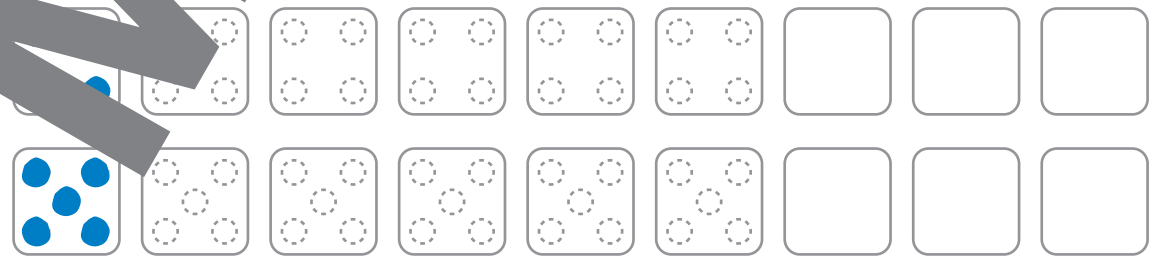
1



2



3



- 1) „Zähle die Blumen.“ Die Kinder schreiben entweder Striche, Würfelbilder oder Zahlen in die Kästchen.
- 2) „Kreise ein, was größer ist.“
- 3) „Stelle die Zahlen 4 und 5 mit Würfelbildern dar.“



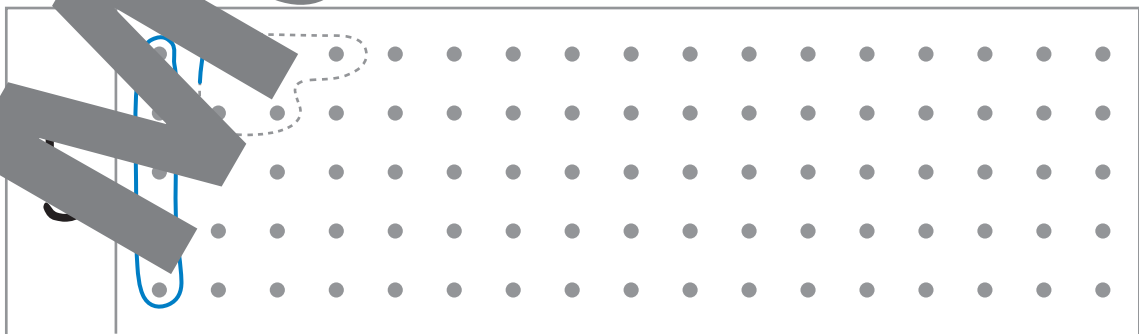


# Zahlen lesen bis 5

1



2



Musterseite  
helbling.com

1) Übung mit Legematerial. Verwendung einer Pinzette zur Steigerung der Feinmotorik.  
„Lege in jede Schüssel so viele Perlen, wie auf der Schüssel steht.“

2) „Fasse immer so viele Punkte zusammen, wie die Zahl vorne zeigt.“

Tipp: Partnerspiel; die Mengen werden abwechselnd eingekreist bis alle Punkte eingefangen sind.



1



1

2



3



4



2

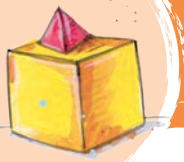


3



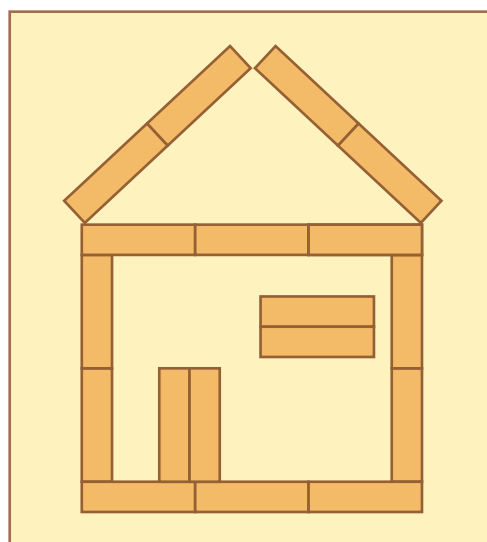
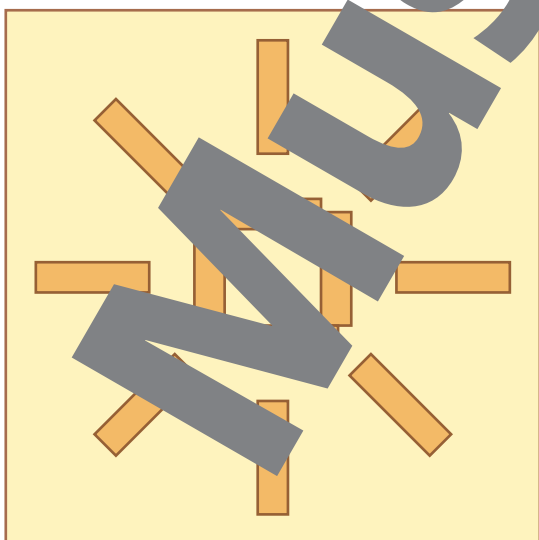
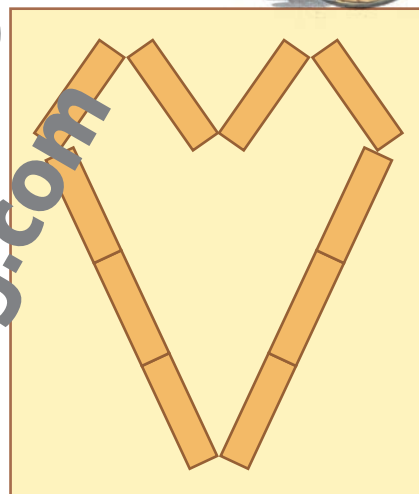
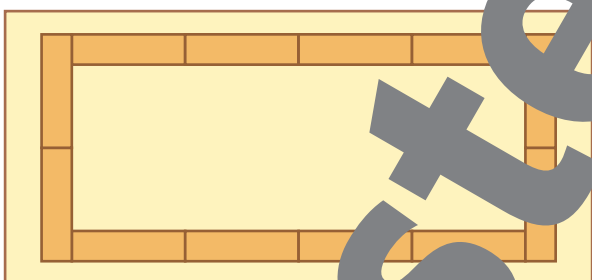
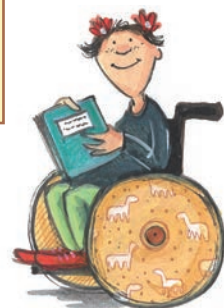
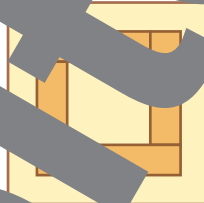
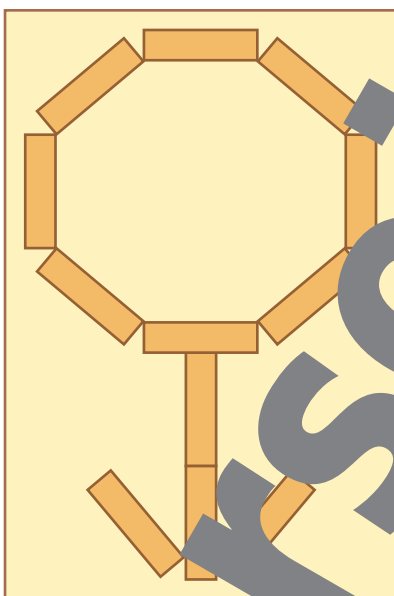
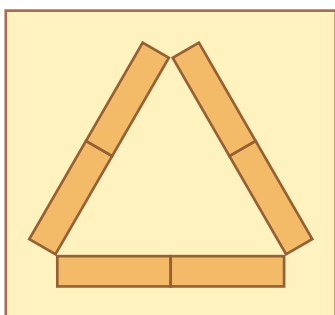
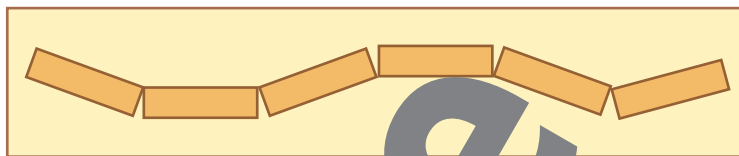
- 1) „Verbinde jede Zahl mit dem passenden Strichbild.“
- 2) „Finde die Zahlen und kreise sie ein.“
- 3) „Male das Bild mit den richtigen Farben an.“

Weiterführung:  
Über Zahlen reden:  
Lieblingszahl, Unglückszahl



# Legen und bauen

1

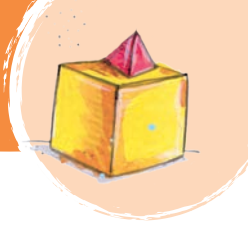


Musterecke  
helbling.com

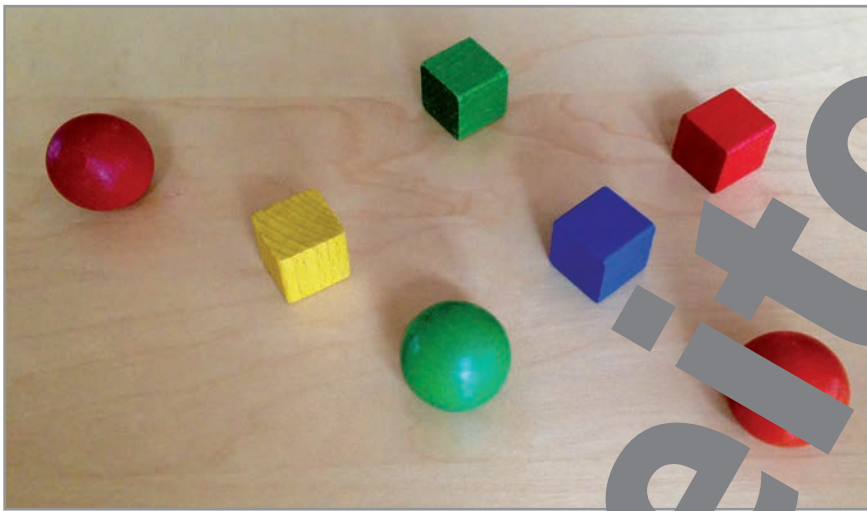
1) Formen mit Wäscheklammern oder länglichen Holzplättchen nachlegen. „Was stellen die Figuren dar?“

Weiterführung:  
eigene Figuren legen lassen, einfache Figuren  
aus dem Gedächtnis nachbauen

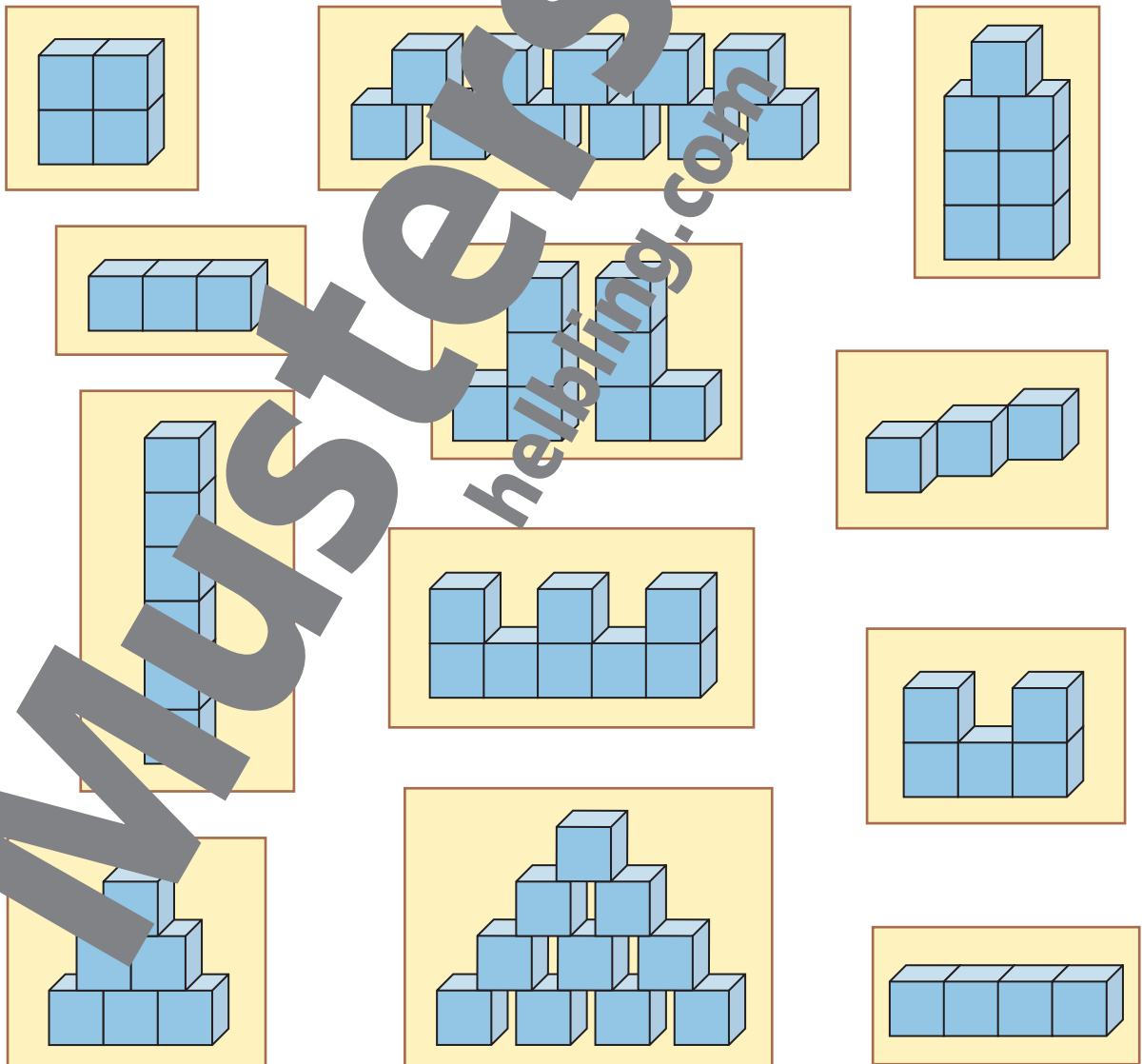




1



2



1) Figuren mit verschiedenen Bausteinen bauen.  
2) Mit Würfeln nachbauen.

Weiterführung:  
Eigenschaften verschiedener Bausteine beschreiben (rund, eckig, rollt...), Bauwerke vergleichen



1



Alle meine Katzen,  
haben weiche Tatzen.  
Sagt die alte Hex,  
und zählt ganz schnell bis Sechs:  
Eins, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs!



2



3



1) Übung Zahlwortreihe 1 bis 6: Beim Zählen mit dem Finger auf die Katzen tippen.

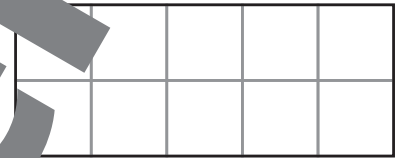
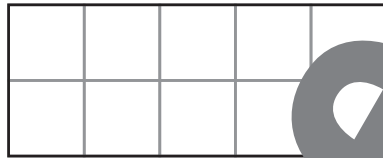
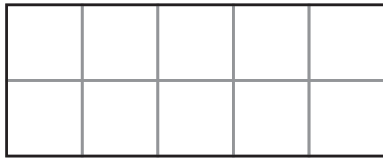
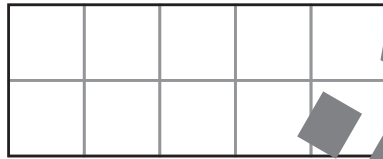
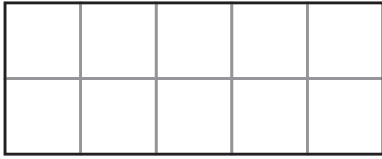
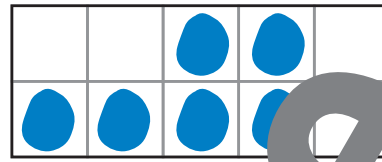
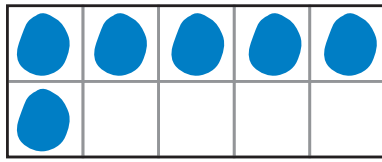
2) „Kreise ein, wo sechs gezeigt wird.“

Weiterführung: Die Kinder zeigen abwechselnd „Sechs“ mit ihren Händen auf verschiedene Arten.

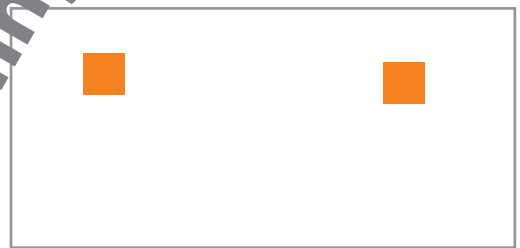
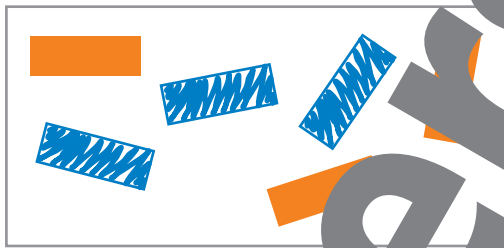
3) „Kreise die Hexenhüte ein, auf denen sechs Sterne zu sehen sind.“



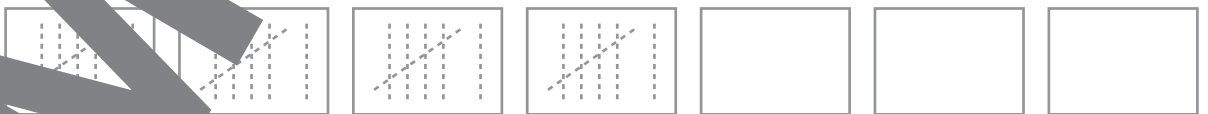
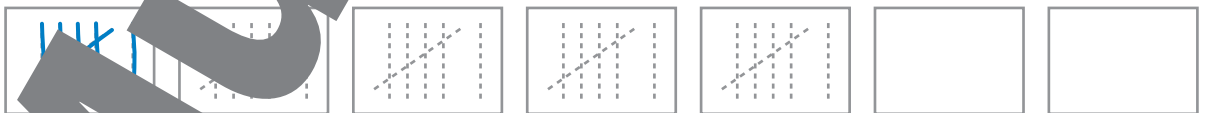
1



2



3



4



- 1) „Zeichne immer sechs Plättchen.“
- 2) „Ergänze immer auf sechs.“
- 3) „Zeichne immer sechs Striche.“
- 4) „Zeichne immer sechs Punkte.“

Weiterführung:  
Ziffer 6 schreiben in Sand oder Rasierschaum,  
oder mit Stift am Arbeitsblatt (S. 64)

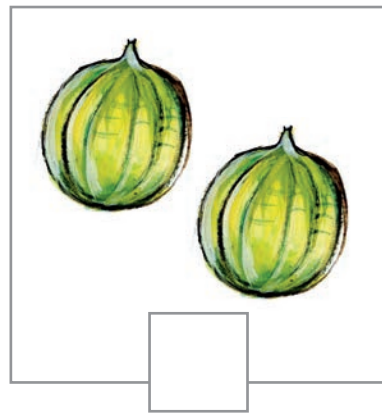
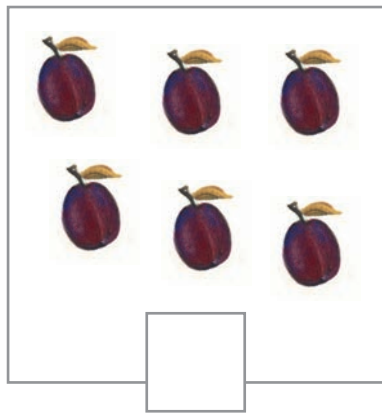
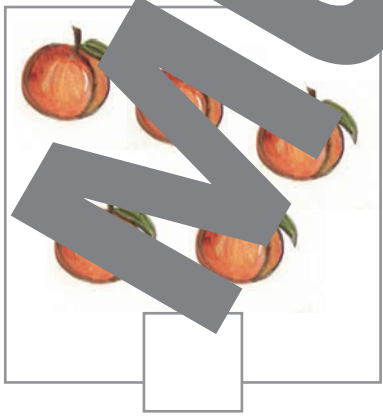
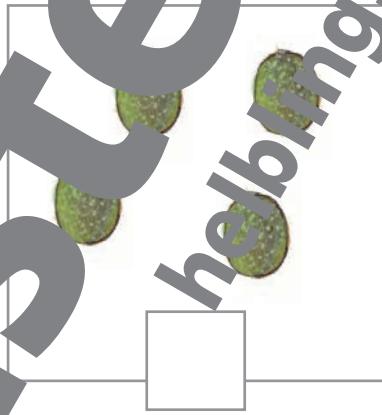
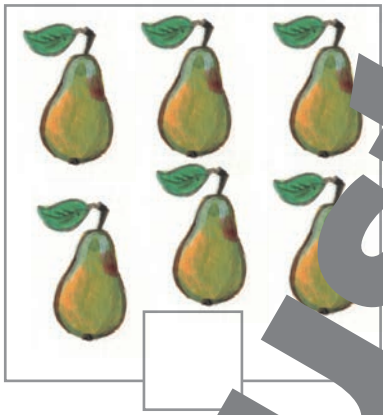
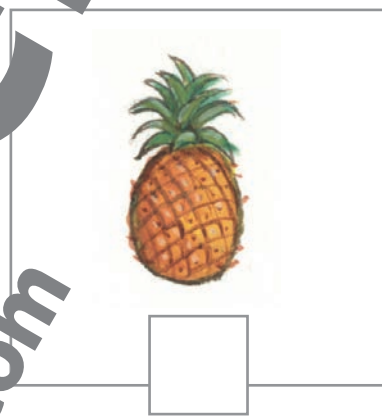
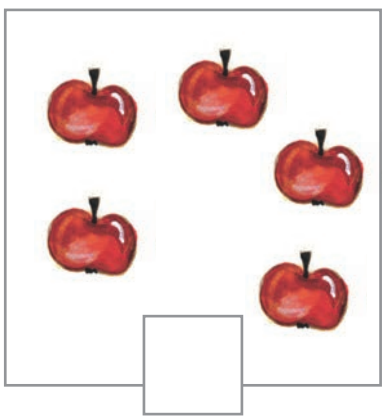




1 



2 



Musterseite






helbring.com

1) „Wie alt sind die Kinder? Wie alt bist du? Zeichne die Kerzen zu deiner Torte!“  
 2) „Wie viele?“ Antworten werden entweder mit Zahlen, Würfelbildern oder mit Strichnotation gegeben.

Weiterführung:  
 Mengen bilden bis 6



1 

2 

1) 2) „Wie viele?“ Antworten werden entweder mit Zahlen, Würfelbildern oder mit Strichnotation gegeben.

Weiterführung:  
Zählen von Dingen in der Lebenswelt:  
z.B. „Wie viele rote Jacken hängen in der Garderobe?“

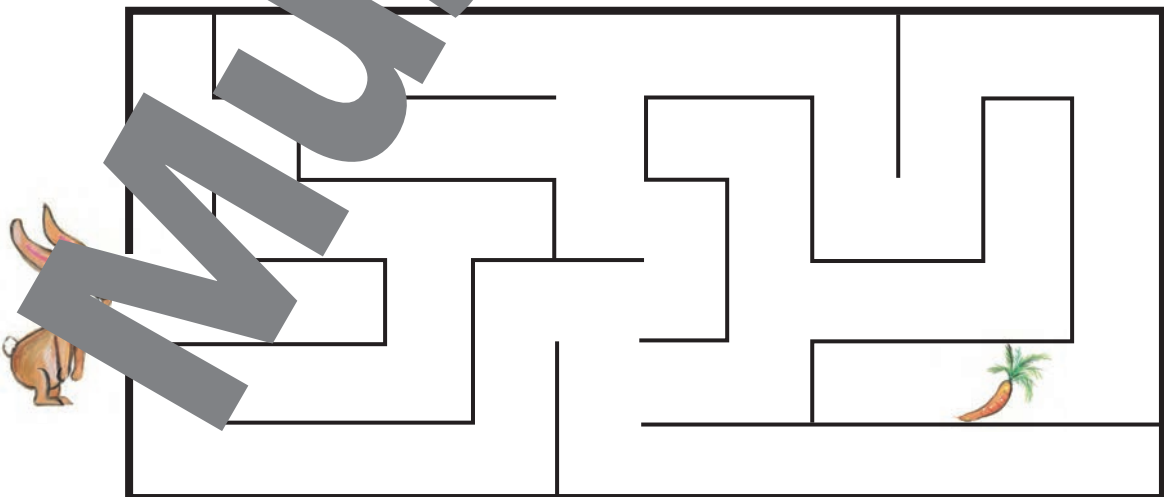
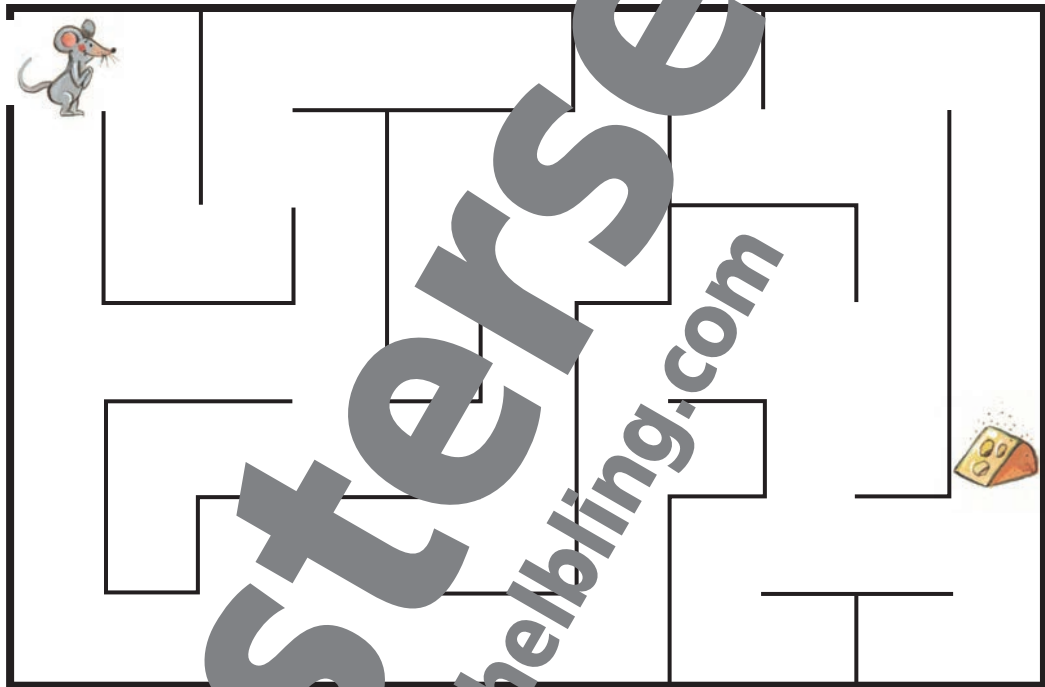


1



„Sag an, wie ich gehen muss!“

2



- 1) Blind durch das Labyrinth: Kleben Sie einen etwa 50 cm breiten Weg am Boden auf. Paarübung: Ein Kind hat verbundene Augen, das andere sagt den Weg an. Gelingt es, den Weg ganz abzugehen, ohne über den Rand zu kommen?
- 2) „Zeichne den Weg ein, ohne die Wände zu berühren.“







# Würfelsbilder

1



## Spiel: Schwuppdwupp

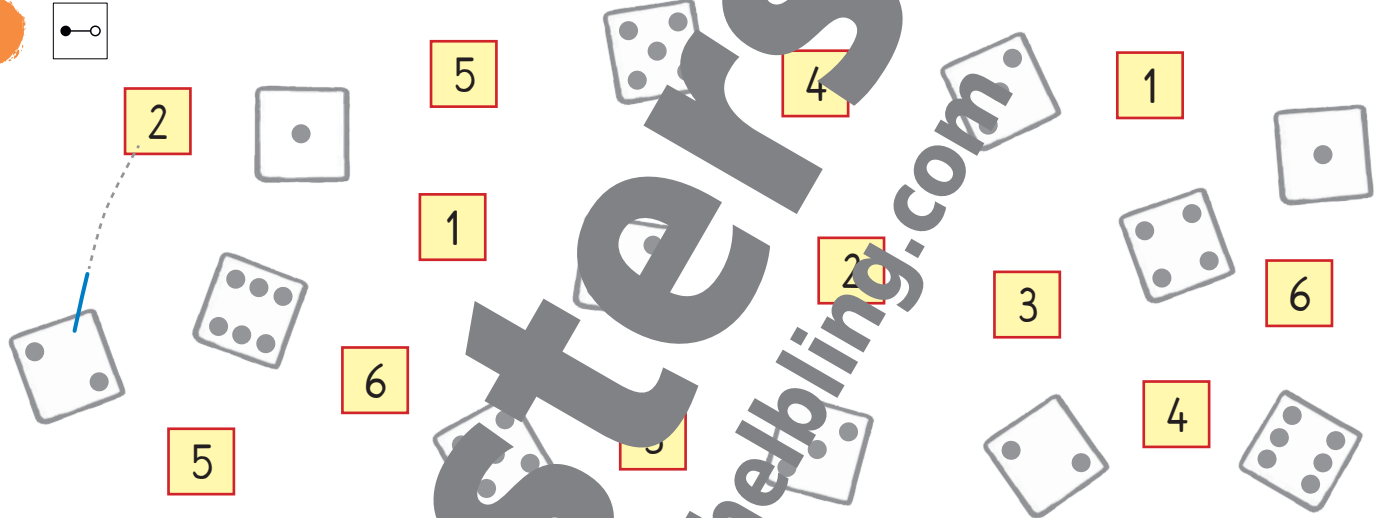
2 bis 4 Kinder, 1 Würfel, jedes Kind bekommt 5 Legeplättchen

**Ziel:** Wer zuerst keine Plättchen mehr hat, gewinnt!

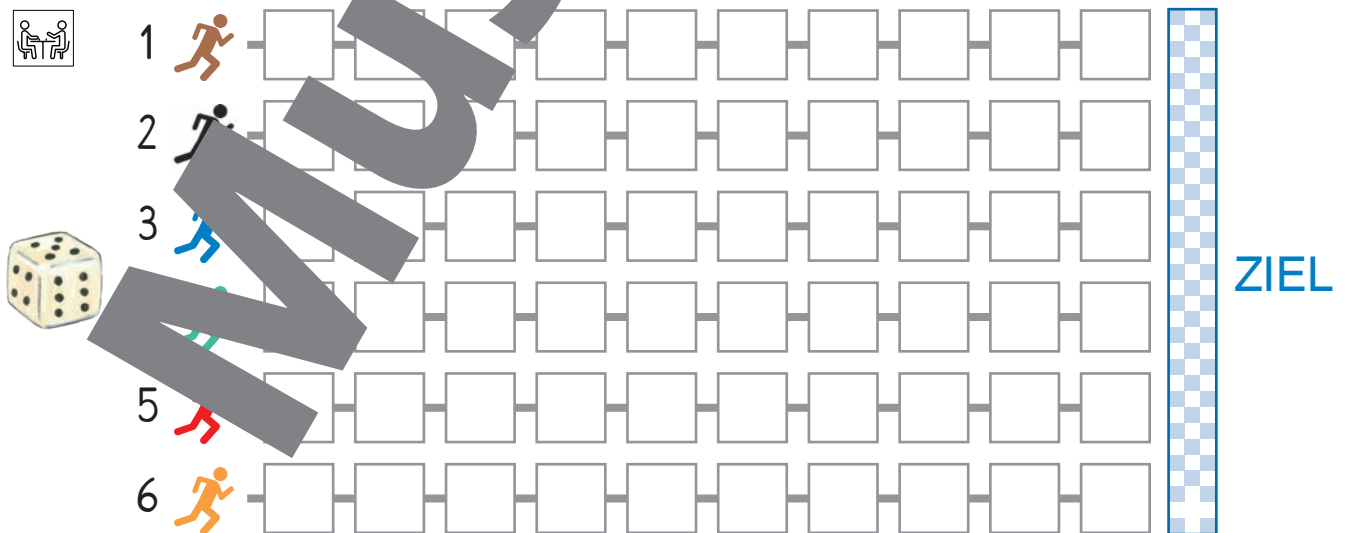
### Ablauf:

Reihum wird gewürfelt. Ist der gewürfelte Platz leer, lege ein Plättchen dort ab. Wenn nicht, nimm das Plättchen von dort ab. Bei der Zahl 6 darfst du immer ablegen.

2



3



1) Spiel für Paare oder Kleingruppen

2) „Verbinde jeden Würfel mit der passenden Zahl.“

3) „Würfle und male ein Feld bei dem Läufer an, den du gewürfelt hast. Würfle so oft, bis alle Felder eines Läufers angemalt sind. Dieser Läufer ist der Sieger!“

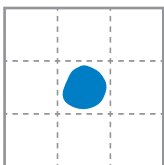
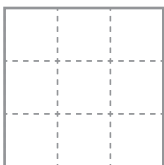
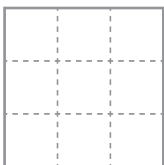
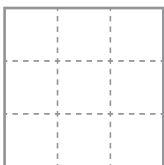
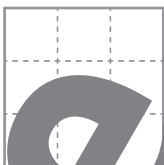
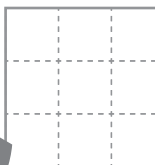
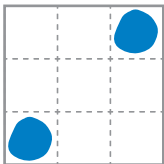
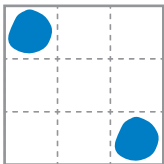
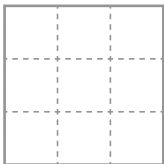
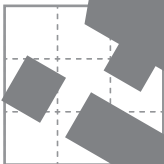
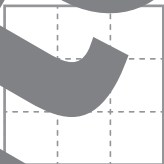
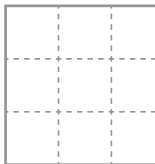
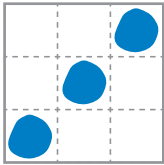
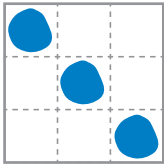
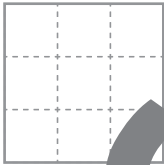

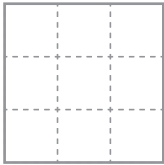
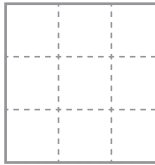
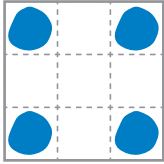
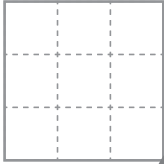

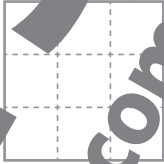
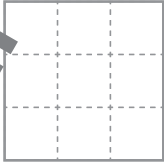
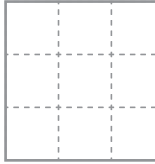
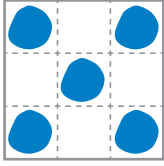
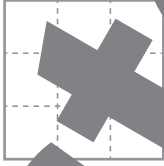


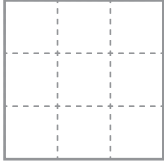
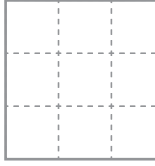
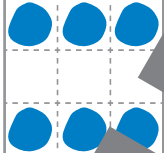

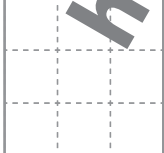
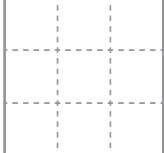
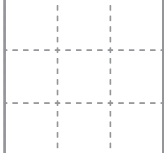
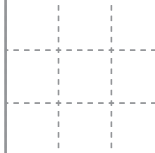
Weiterführung: des Spiels 1):

Begriffe „sicher“, „möglich“ und „unmöglich“ üben.  
z.B. „Kann ich ablegen, wenn ich eine 6 würfle?“

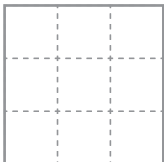
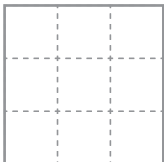
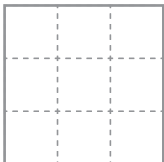
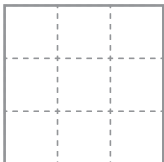
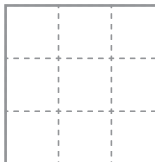
Das Üben dieser Begriffe bietet sich allgemein bei Spielen an.



1 

1						
2						
3						
4						
5						
6						

2 

					
---	---	---	--	---	---

1) „Zeichne die Würfelbilder.“

2) „Würfle und zeichne das Würfelbild, das du gewürfelt hast.“

Weiterführung: Zufallsexperiment  
Würfeln und mit Hilfe einer Strichliste mitzählen, wie oft  
1er, 2er, 3er, 4er, 5er und 6er gewürfelt wurden





# Das kann ich schon!

1



3		6
	2	
4		1
	5	
2		3
	4	
5		5
	6	

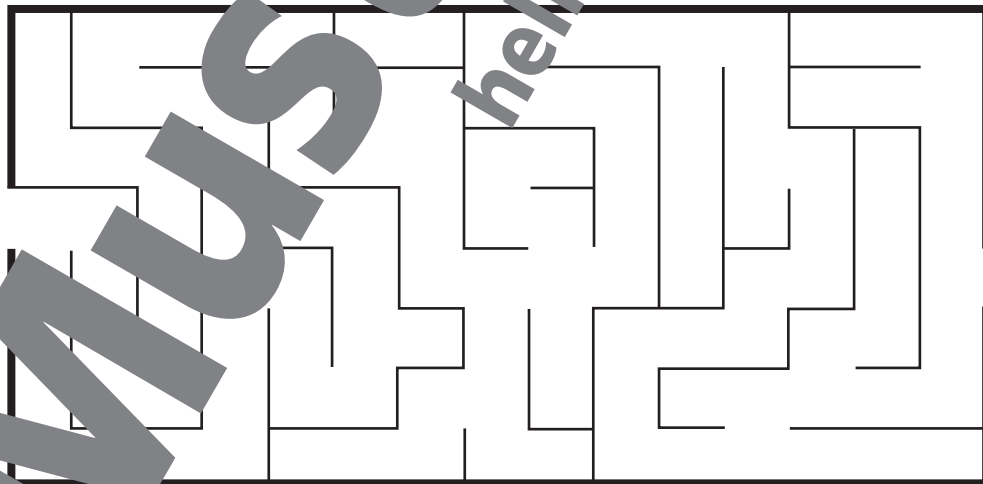


**Türme bauen**  
 2 Kinder  
 20 Spielsteine  
 1 Würfeln zum Bauen

**Gemeinsam:**  
 Der Wurfwechselnd wird gewürfelt.  
 Das Kind, das sein Feld mit der gewürfelten Zahl  
 frei hat, wird ein Turm in der Höhe der Zahl  
 darauf gebaut. Wenn nicht, dann setzt  
 man diese Runde aus.

**Gegenüber:**  
 Jedes Kind hat seine eigene Farbe mit  
 der es baut. Wer am Ende die meisten  
 Türme hat, gewinnt.

2



3



--	--	--	--	--	--	--	--

- 1) Das Spiel kann auch allein gespielt werden.
- 2) „Zeichne den Weg ein, ohne die Wände zu berühren.“
- 3) „Stelle die Zahl 6 mit Strichen dar.“



1



<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2



4		5	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>

3



						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
--	--	--	--	--	--	----------------------	----------------------	----------------------

1) „Wie viele?“ Antworten werden entweder mit Zahlen, Würfelbildern oder mit Strichnotation gegeben.  
 2) „Zeichne immer so viele Plättchen, wie die Zahl angibt.“  
 3) „Stelle die Zahl 6 mit Würfelbildern dar.“



# Mehr, weniger, gleich viel

1

 □                      □	 □                      □	 □                      □
 □                      □	 □                      □	 □                      □
 □                      □	 □                      □	 □                      □

2

 □                      □	 □                      □	 □                      □
 □                      □	 □                      □	 □                      □
 □                      □	 □                      □	 □                      □

1) „Kreuze an, wo mehr sind.“  
 2) „Kreuze an, wo mehr sind. Wenn es gleich viele sind, kreuze in der Mitte an.“





1



<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	

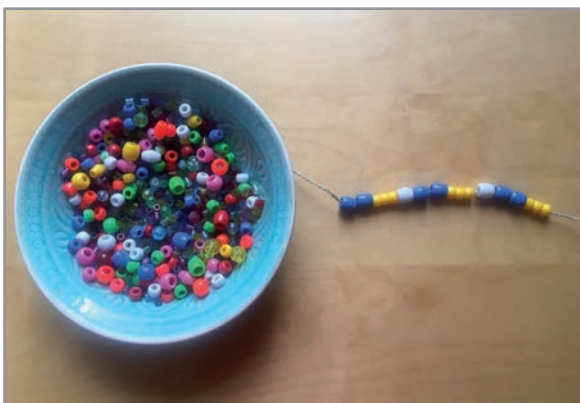
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	● ● ● ● ●
<input type="checkbox"/>	

1) Kreuze an, von welchen Plättchen es mehr gibt. Sind es gleich viele, kreuze in der Mitte an.  
Weiterführung: „Erkläre, wie du die Lösung gefunden hast.“  
Vertiefung: Selbst ähnliche Aufgaben mit Plättchen legen und erklären.



# Muster fortsetzen

1



2



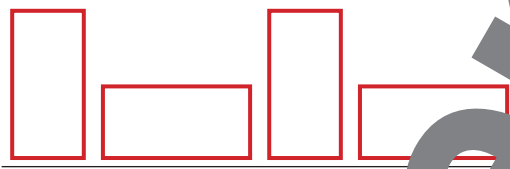
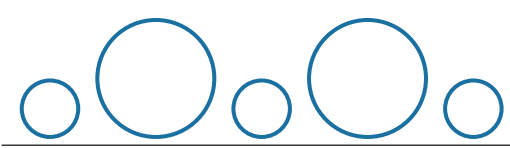
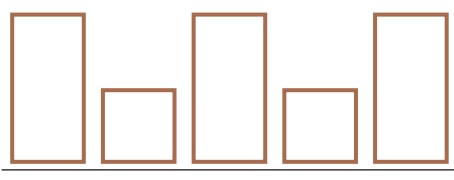
Exercise 2: Pattern continuation. The page contains six rows of bead strings for completion. Each row shows a sequence of beads with a dashed line indicating the next bead to be added.

- Row 1: Blue, Red, Blue, Red, Blue, [dashed line]
- Row 2: Blue, Blue, Red, Blue, Blue, Red, [dashed line]
- Row 3: Green, Yellow, Green, Yellow, Green, [dashed line]
- Row 4: Blue, Yellow, Yellow, Blue, Red, Blue, Yellow, Yellow, Blue, Red, [dashed line]
- Row 5: Blue square, Green circle, Red diamond, Green circle, Blue square, Green circle, Red diamond, [dashed line]
- Row 6: Blue square, Red circle, Blue square, Yellow diamond, Blue square, Red circle, Blue square, [dashed line]

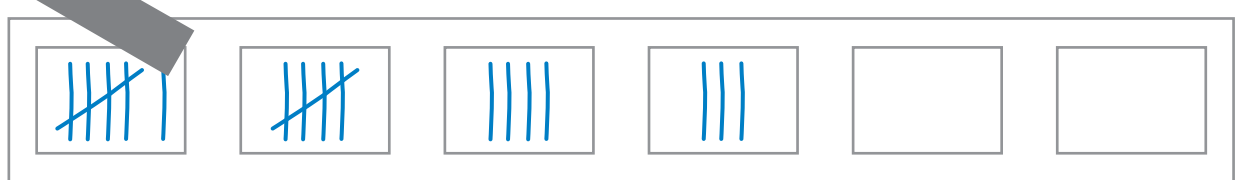
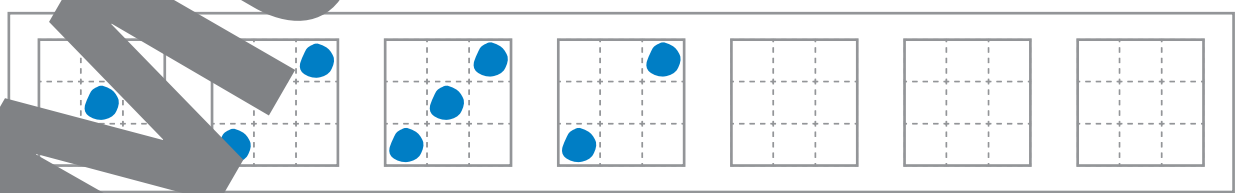
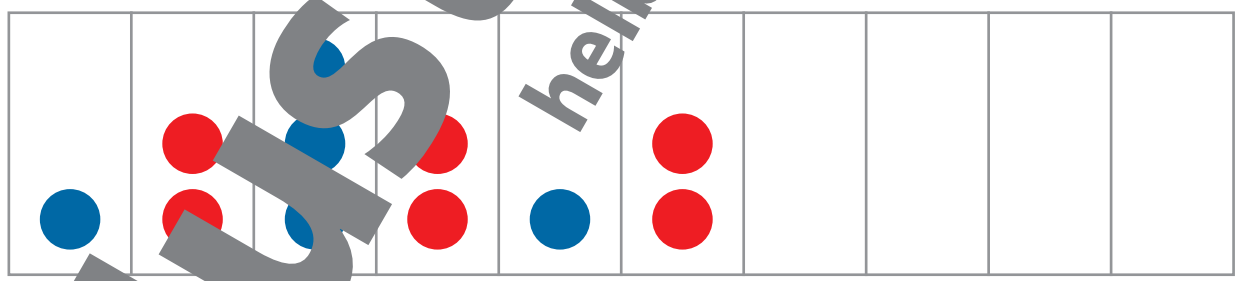
- 1) Kinder fädeln Ketten und bilden dabei Muster. Muster beschreiben lassen.
- 2) „Was kommt als nächstes auf die Kette? Male weiter.“



1



2



1) „Zeichne die Musterreihen weiter.“  
2) „Wie geht es weiter? Zeichne.“

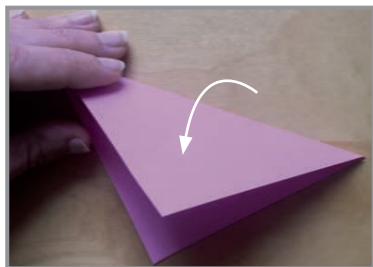
Weiterführung:  
Die Kinder beschreiben die Muster und erklären,  
wie sie die Lösung gefunden haben.



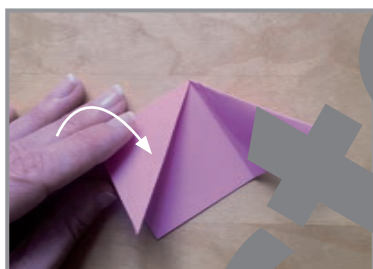
1



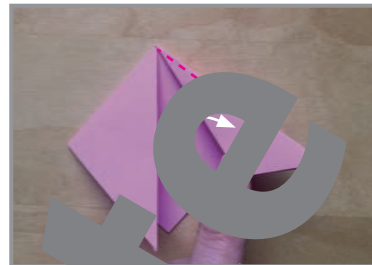
1. Nimm ein quadratisches Papier.



2. Falte die obere Ecke auf die untere.



3. Falte die äußeren Ecken auf die mittleren.



4. Falte die äußeren Ecken außen, sodass die Faltlinie entlang der mittleren Kante verläuft.



Wiederhole das mit der anderen Seite, und fertig ist ein Flügel.



6. Falte einen zweiten Flügel und bastle deinen Schmetterling. Verziere ihn auf beiden Seiten gleich.

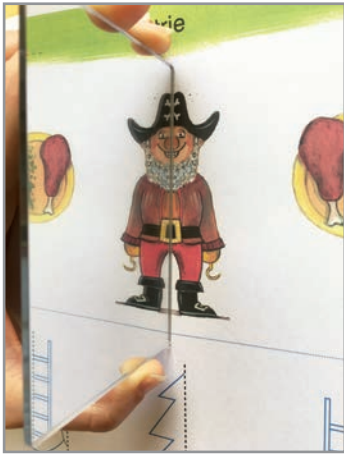
2



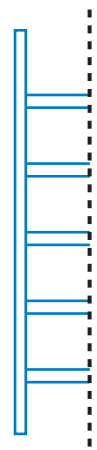
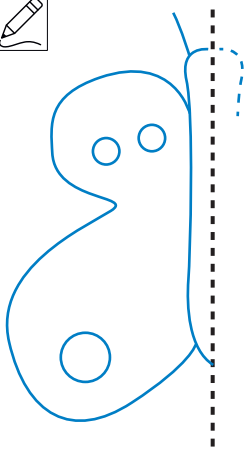
1) Schmetterling falten und symmetrisch verzieren. Am besten mit quadratischem, buntem Tonpapier.  
2) „Male den rechten Flügel so an wie den linken.“



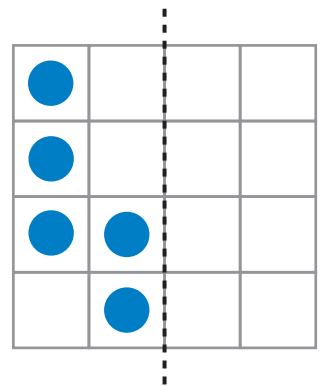
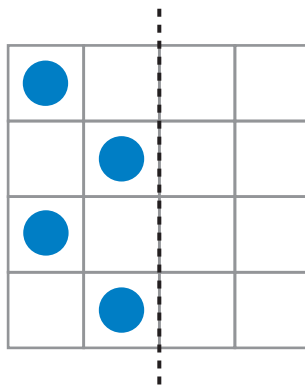
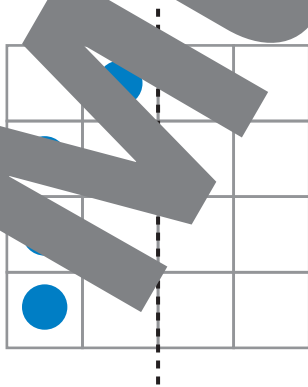
1



2



3



- 1) Für diese Übung braucht man einen Spiegel. Die Kinder experimentieren mit Spiegelbildern.
- 2) Bilder symmetrisch ergänzen und ausmalen.
- 3) Bilder symmetrisch ergänzen.

Weiterführung:  
Einführung Begriffe: „doppelt so viele Plättchen“, „halb so viele Plättchen“, „das Doppelte“, „die Hälfte“ anhand Übung 3



# Zahlen bis 10

1

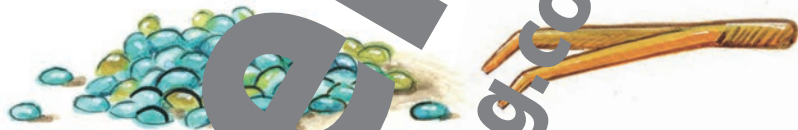


1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 –  
 wo ist nur die Zeit geblieben?  
 8, 9, 10 –  
 wir müssen leider gehen!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



2



3

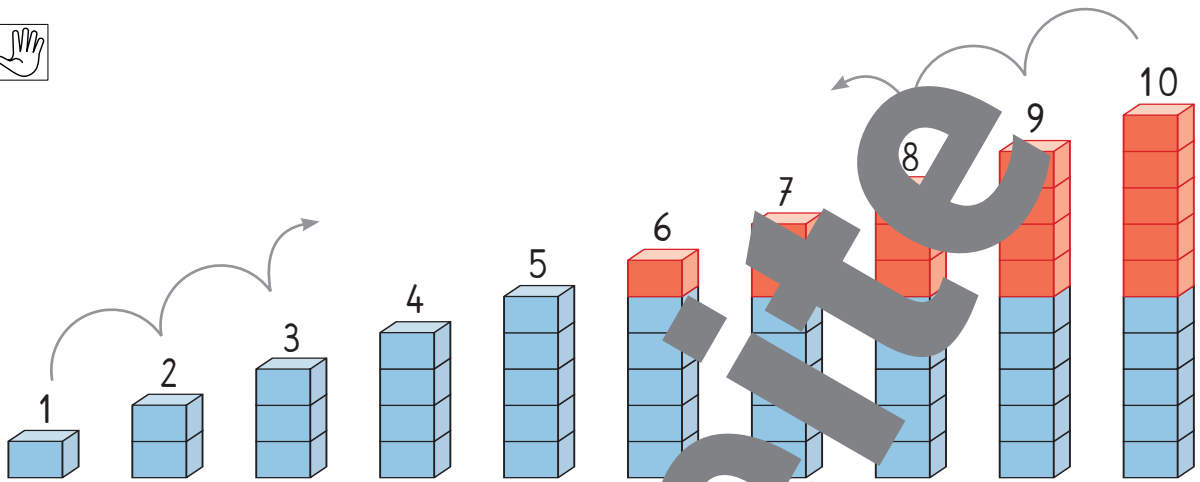


- 1) Reim gemeinsam aufsagen. Übung der Zahlwortreihe mithilfe der Abbildung und den eigenen Fingern.
- 2) Übung mit verschiedenem Legematerial möglich. Weiterführung Feinmotorik: Übung mit einer Pinzette ausführen.
- 3) „Verbinde die Punkte von 1 bis 10 mit geraden Linien.“





1 



2 



3 



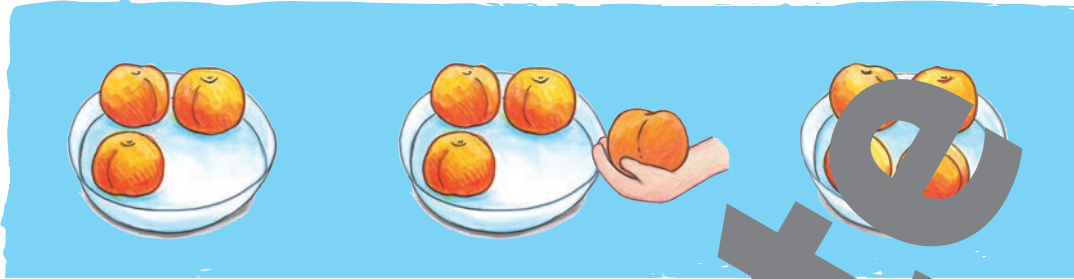
- 2) Vorwärts- und rückwärtszählen mit Visualisierung. Weiterführung: Türme mit Bausteinen nachbauen.
- 2) Immer 10 Plättchen: „Lege nach.“ Weiterführung: weitere schöne Anordnungen mit 10 Plättchen selbst finden.
- 3) Countdown-Übung: Kinder hocken sich hin und zählen gemeinsam rückwärts: „10, 9, ... Los!“  
Bei „Los“ heben sie die Arme über den Kopf, stehen auf und machen Geräusche wie bei einem Raketenstart.

Weiterführung:  
Weiterzählen ab einer vorgegebenen Zahl



# Kommt dazu, kommt weg

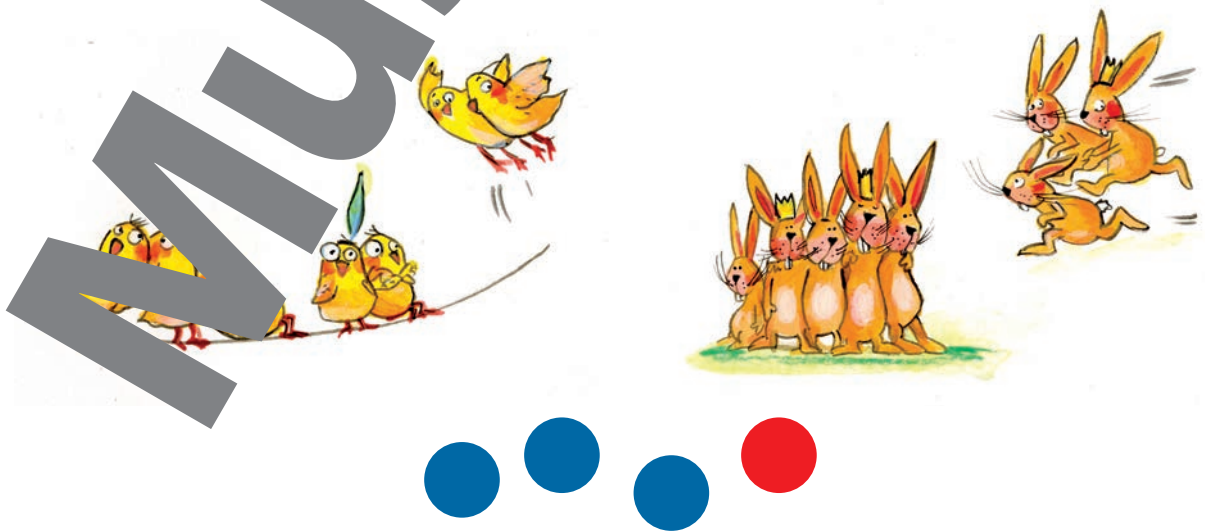
1



2



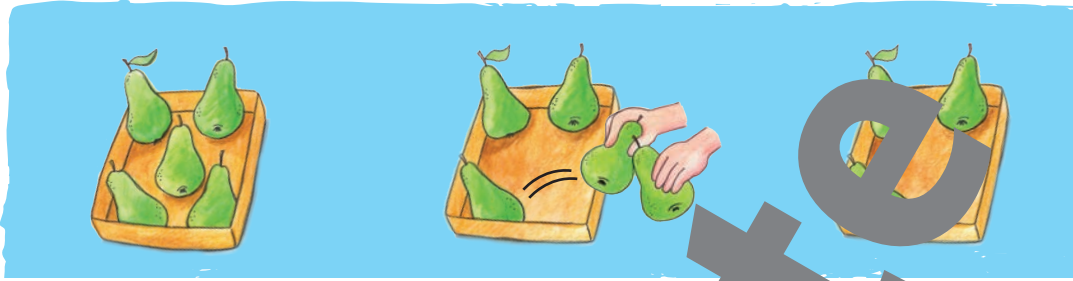
3



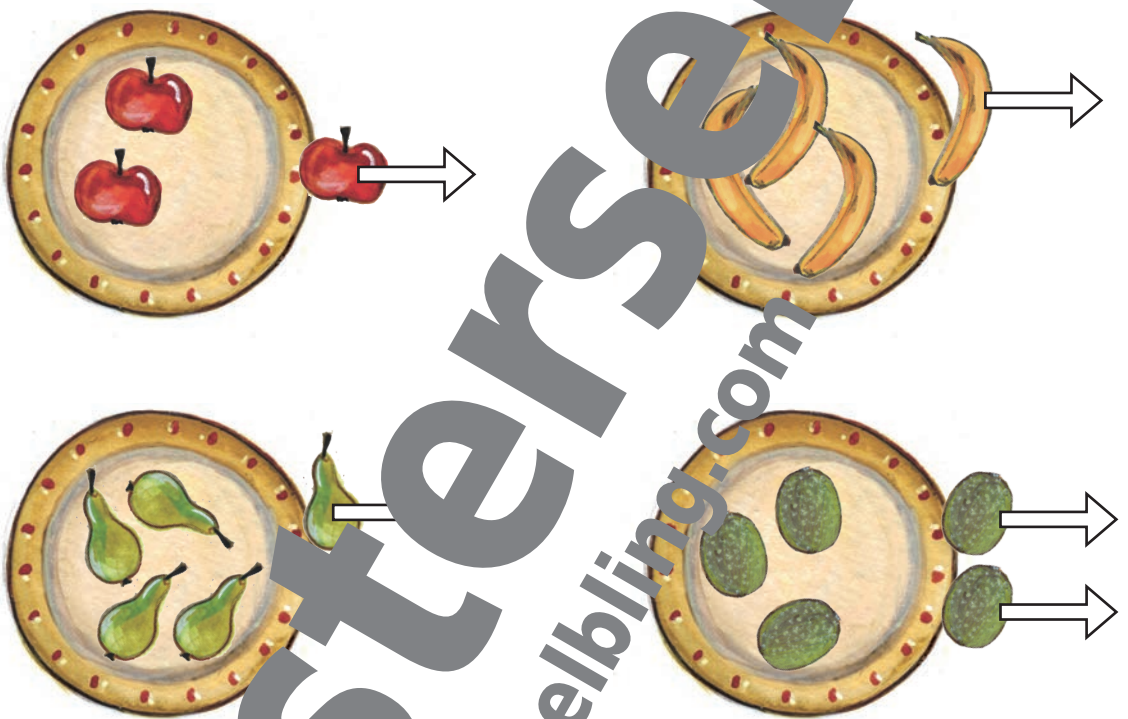
- 1) „Auf einem Teller liegen drei Pfirsiche. Ein Pfirsich kommt dazu. – Erzähle weiter!“
- 2) Erzählen und nachlegen
- 3) Erzählen und nachspielen oder nachlegen, Weiterführung: auch mit anderen Zahlen



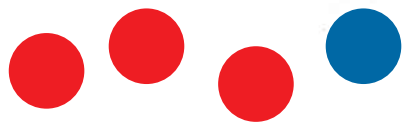
1



2



3



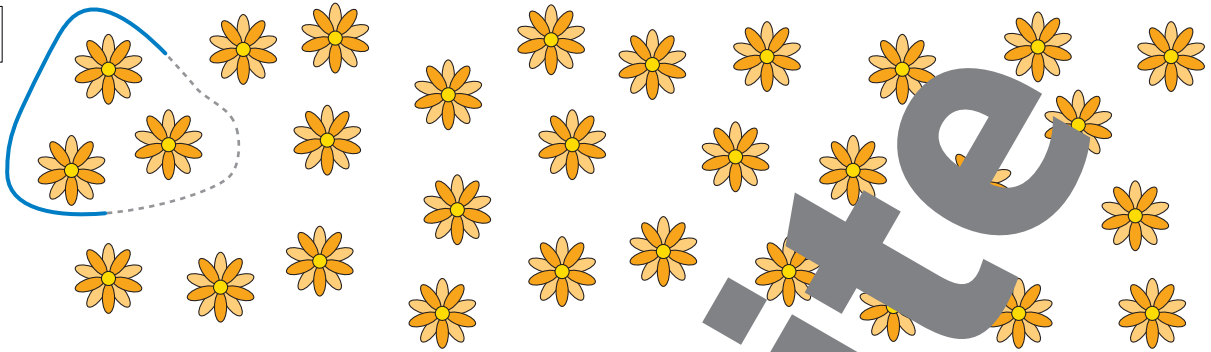
1) „In einem Korb liegen fünf Birnen. Zwei Birnen kommen weg. – Erzähle weiter!“  
2) Erzählen und nachlegen  
3) Erzählen und nachspielen oder nachlegen, Weiterführung: auch mit anderen Zahlen



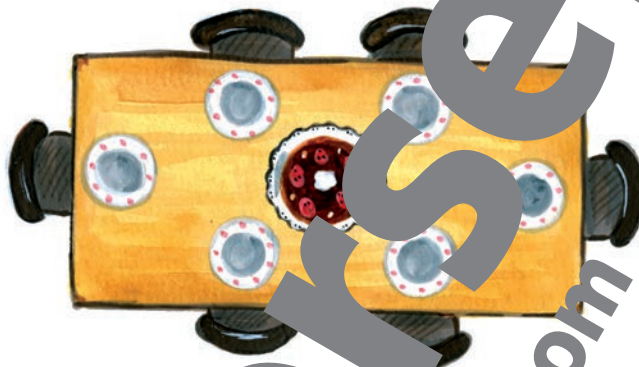


# Essen, trinken und spielen

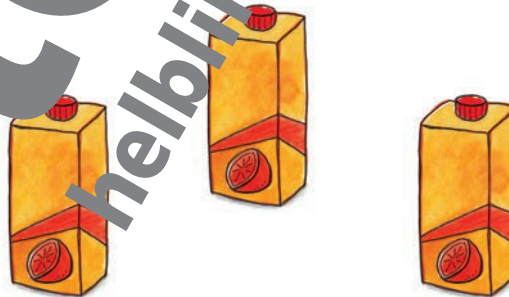
1



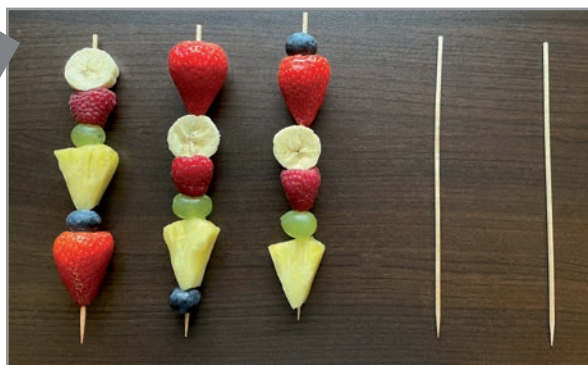
2



3



4



Musterseite  
helbling.com

- 1) „Die Tische werden mit Blumen geschmückt. Fasse immer drei Blumen zusammen.“
- 2) „Wie viele Leute können am Tisch sitzen?“
- 3) Schüttübung: 1 Liter Wasser umfüllen
- 4) „Gestalte selbst Obstspieße.“

- Weiterführung:
- 2) Wie viele Kinder können sich bei einem Spiel unter dem Tisch verstecken?
  - 4) Echte Obstspieße herrichten, Muster finden



1



€



€



€



€



€



€



€



€

2



Bitte eine Semmel und ein Glas Saft.

Das macht 2 Euro.



3



**Minuten-Spiel**  
 Baue einen möglichst hohen Turm aus leeren Klopapierrollen. Du hast eine Minute Zeit! Der Turm muss dann mindestens 3 Sekunden stehen bleiben, ansonsten zählt er nicht.

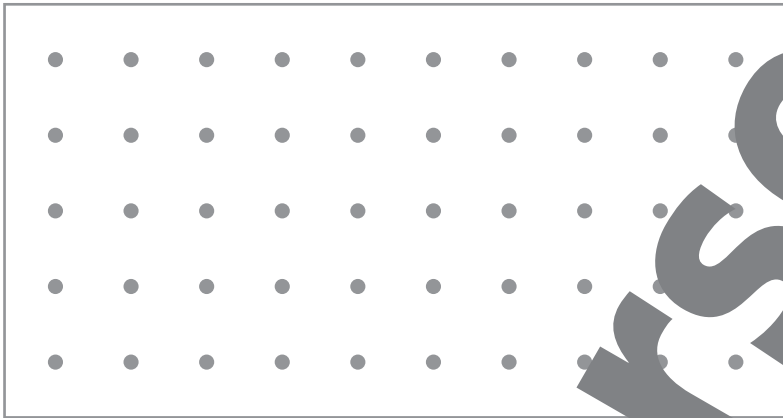
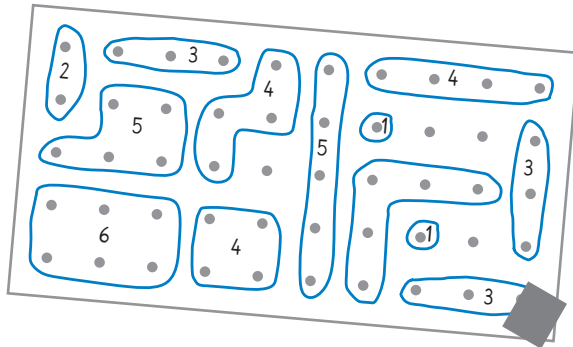
1) „Wie viele Euro sind das?“  
 2) Rollenspiel: Kaufmannsladen, Bezahlung mit Spielgeld oder Muggelsteinen  
 3) Minute, Sekunde, Türme bauen

Weiterführung:  
 3) „Welche Uhren kennst du noch?“  
 „Wie ist dein Tagesablauf?“

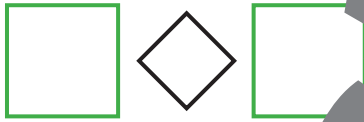


# Das kann ich schon!

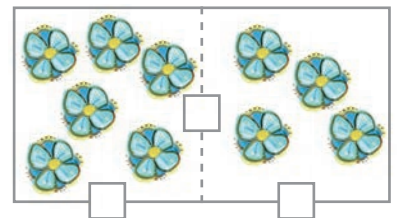
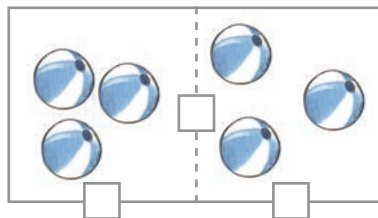
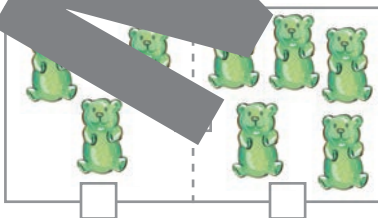
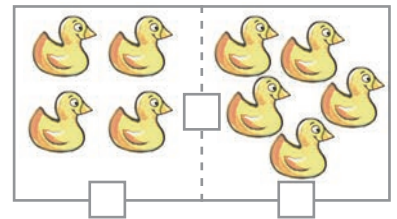
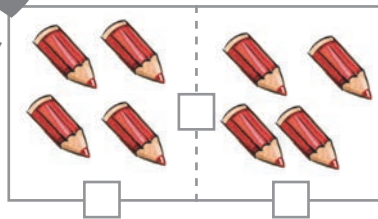
1



2



3



Musterseite  
helbling.com

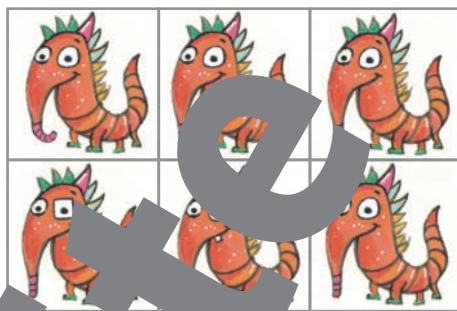
1) Spiel: Punkte würfeln. Man würfelt und fasst so viele Punkte zusammen, wie der Würfel zeigt. Das Spiel endet, sobald die gewürfelte Zahl nicht mehr eingezeichnet werden kann. Ziel ist, so wenig Punkte wie möglich übrig zu lassen. Als Team oder gegeneinander spielbar.

2) „Setze das Muster fort.“

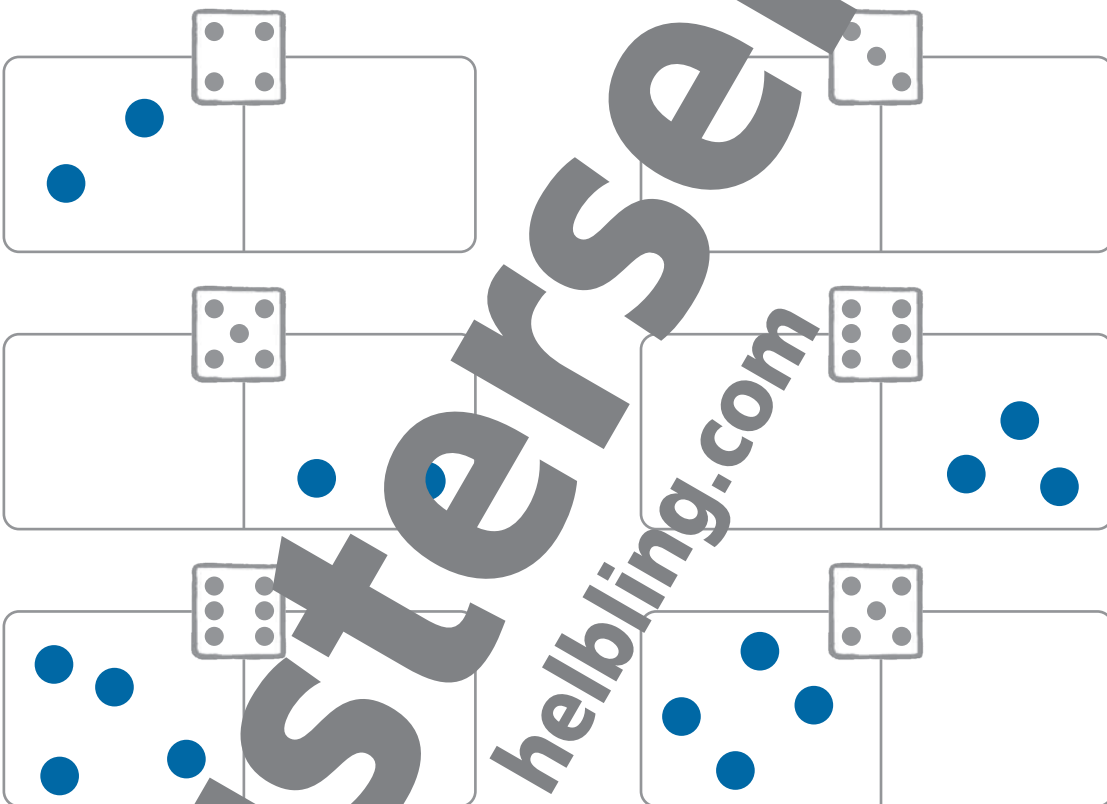
3) „Kreuze an, wo mehr sind. Wenn es gleich viele sind, kreuze in der Mitte an.“



1



2

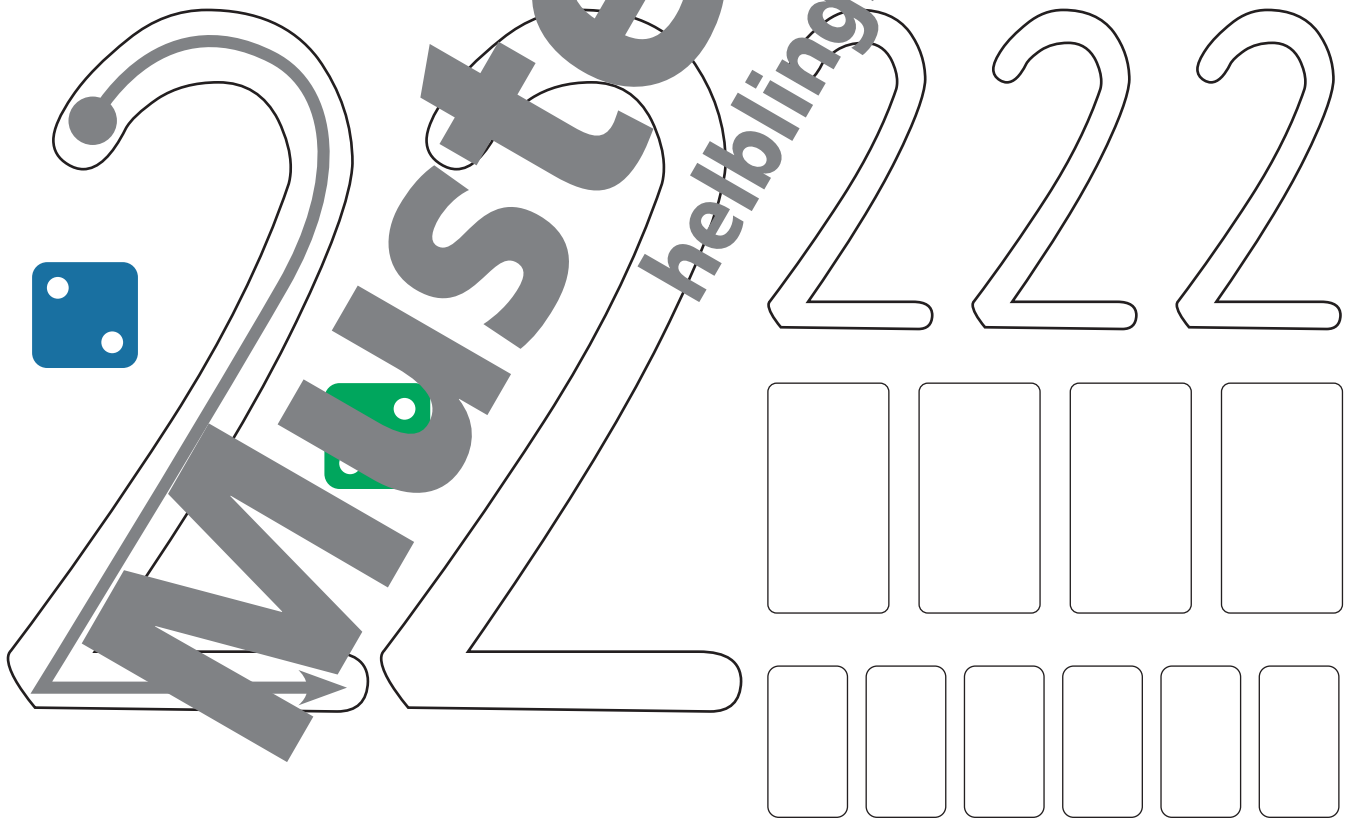
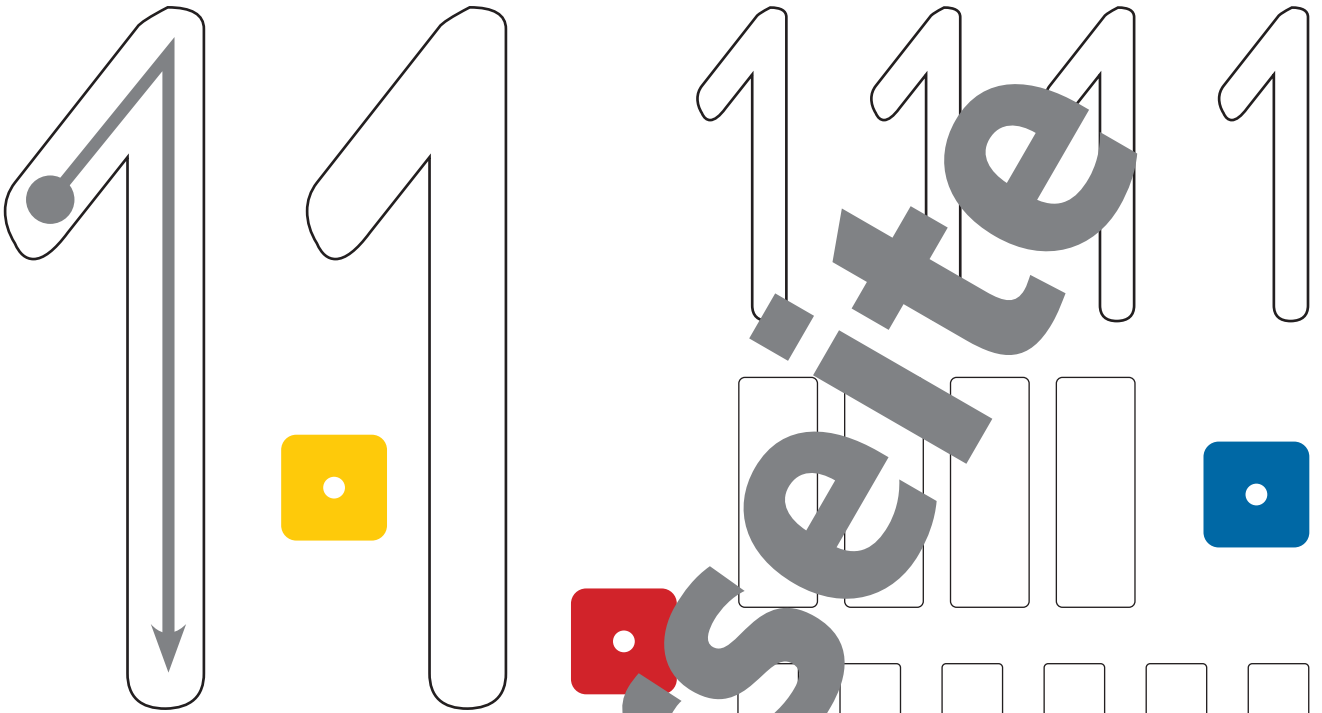


3

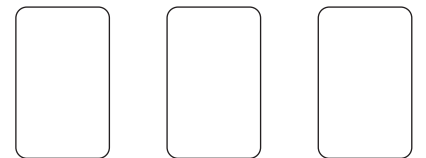
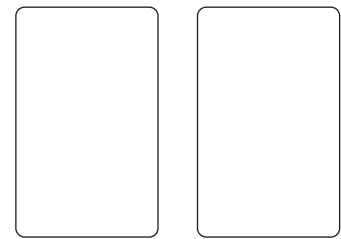
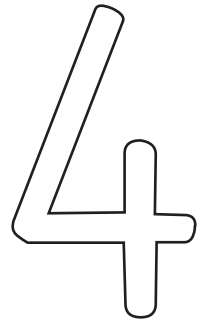
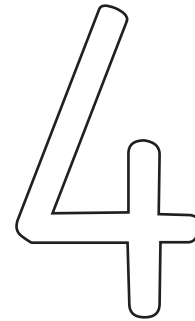
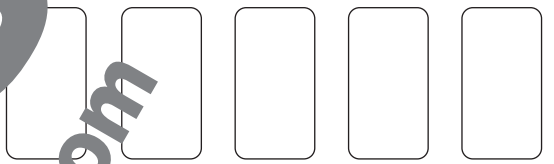
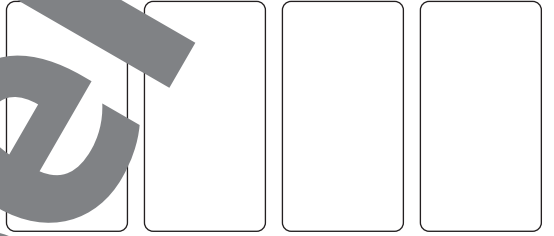
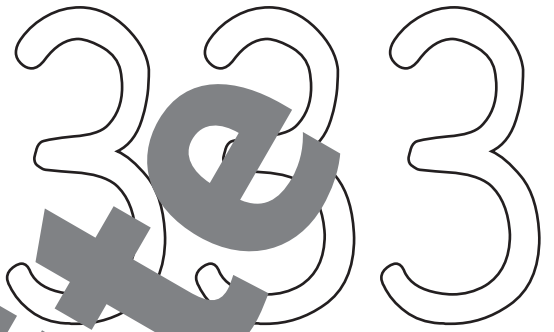
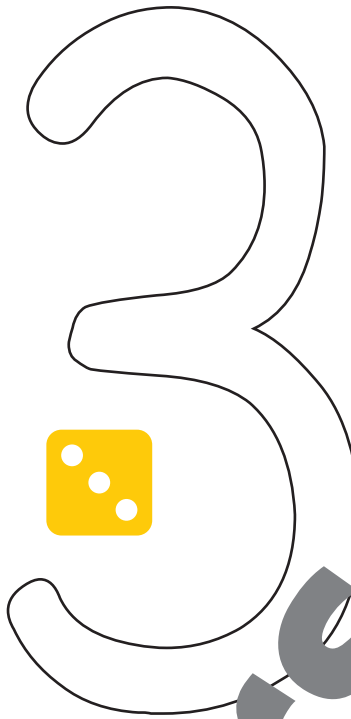
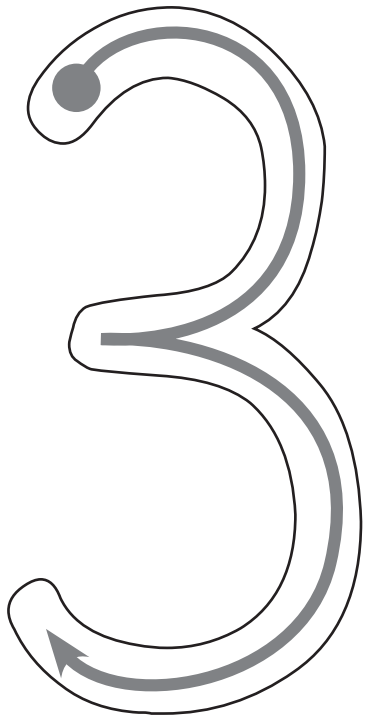


- 1) „Finde immer zwei gleiche Außerirdische und kreuze sie ein.“
- 2) „Zeichne die fehlenden Punkte.“
- 3) „Verbinde die Punkte von 1 bis 10. Gratuliere, du hast es bis ans Ende des Heftes geschafft!“

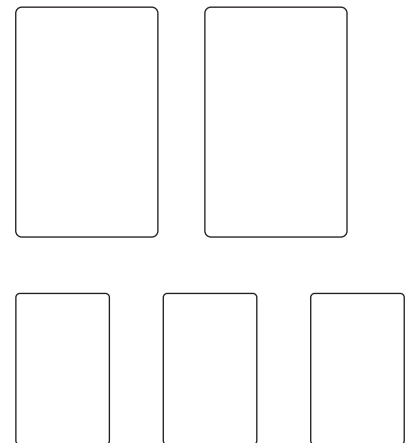
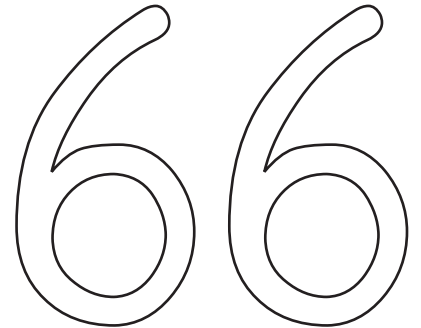
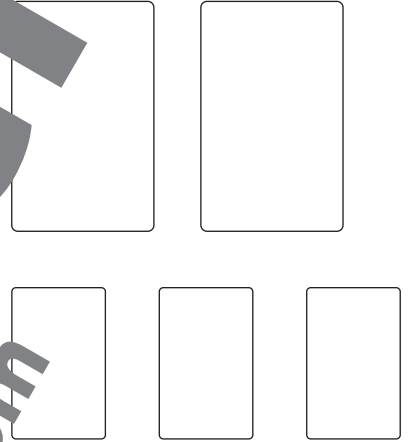
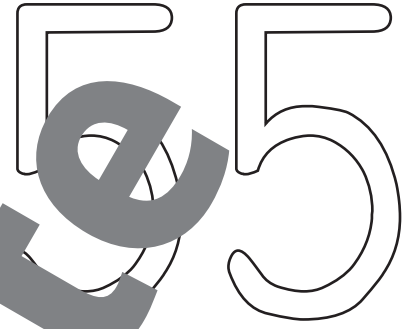
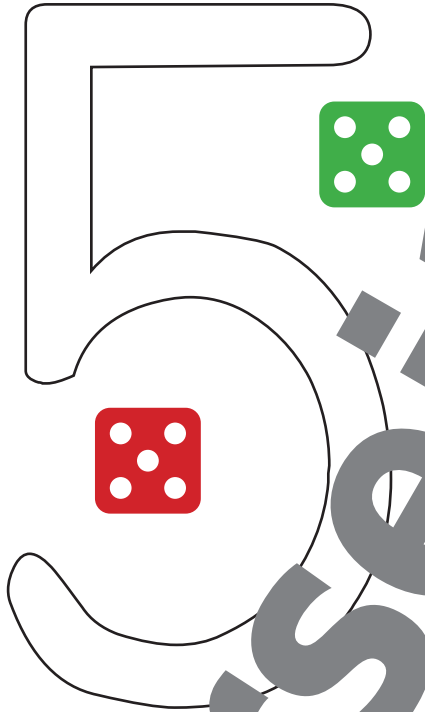
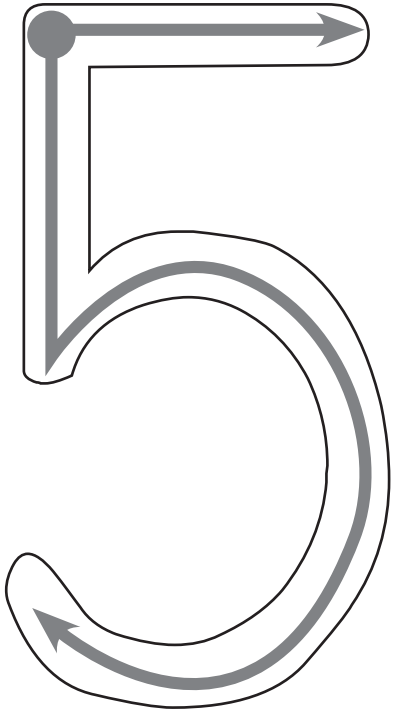




Weiterführung: Die Kinder zeichnen die Ziffern mit dem Finger in einer Schüssel mit feinem Sand.



Weiterführung: Die Kinder zeichnen die Ziffern mit dem Finger in einer Schüssel mit feinem Sand.



Weiterführung: Die Kinder zeichnen die Ziffern mit dem Finger in einer Schüssel mit feinem Sand.





Der **EINS PLUS Vorkurs** bietet ein spannendes Programm für die mathematische Frühförderung. Liebevoller Illustrationen, Zählreime und Spiele tragen kindgerecht zur Schulung folgender Bereiche bei:

- **Visuelle Wahrnehmung** (Unterschiede finden, Grundformen)
- **Auge-Hand-Koordination** (Stiftübungen)
- **Orientierungsaufgaben** (Wege finden, Orientierungsbegriffe)
- **Zahlen von 1 bis 6** (Zählen, Vergleichen, Würfel)
- **Zahlen bis 10** (Vor- und Rückwärtszählen)

Der **EINS PLUS Vorkurs** eignet sich für den Einsatz im Kindergarten, in der Vorschule sowie begleitend zur Schuleingangsphase als Differenzierungsmaterial.



SBNR 210.964

ISBN 978-3-7113-0159-8

