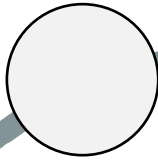
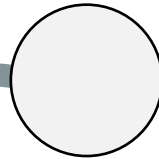
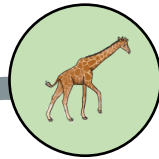


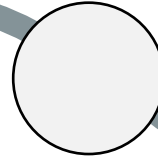
1



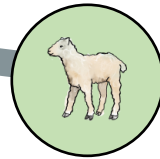
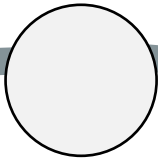
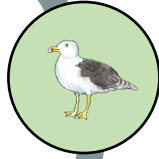
2



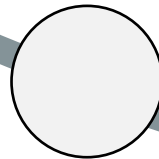
3



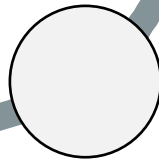
4



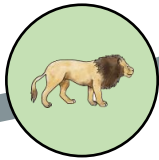
6



5



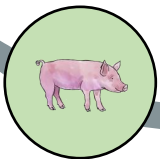
8



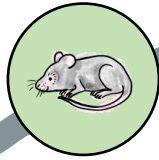
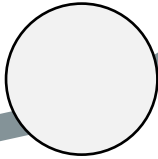
7



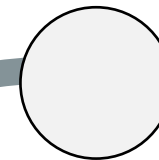
9



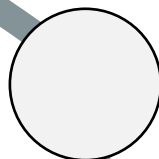
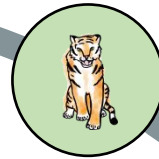
10



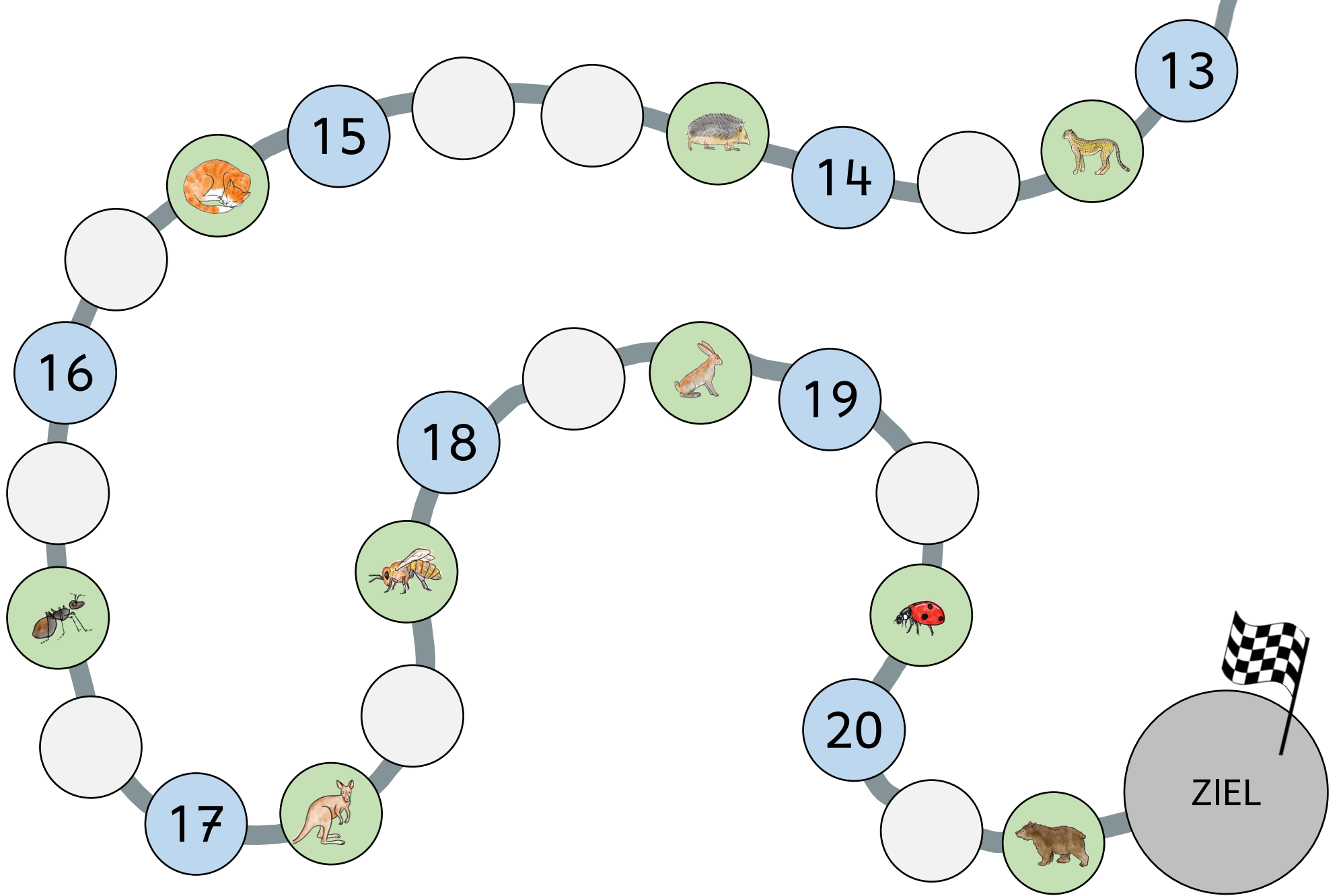
11




















12



Wettkampf
im Land der Tiere



 <p>Die Giraffe macht einen großen Schritt bis zur Zahl 4.</p>	 <p>Der Igel macht seinen Winterschlaf bei der Zahl 12.</p>
 <p>Die Möwe sucht das Meer und fliegt zurück bis zur Zahl 3.</p>	 <p>Die Katze macht ein Schläfchen. Bleibe hier eine Runde stehen.</p>
 <p>Das kleine Lamm läuft fröhlich bis zur Zahl 10.</p>	 <p>Hier ist eine Ameisenstraße. Sie geht zurück bis zur Zahl 14.</p>
 <p>Der Löwe liegt faul in der Sonne. Bleibe hier eine Runde stehen.</p>	 <p>Das Känguru kann weit springen. Es springt bis zur Zahl 18.</p>
 <p>Das Zebra hat saftiges Gras entdeckt. Das Gras ist bei der Zahl 6.</p>	 <p>Die Biene sucht die Blumen. Sie findet die Blumen bei der Zahl 15.</p>
 <p>Das Schwein bringt dir Glück. Du darfst vor bis zur Zahl 13.</p>	 <p>Der Hase macht einen Riesensprung und landet bei der Zahl 20.</p>
 <p>Die Maus läuft vor dem Tiger weg. Ihr Mausloch ist bei der Zahl 9.</p>	 <p>Der Marienkäfer fliegt mit dem Wind. Fliege zurück bis zur Zahl 17.</p>
 <p>Der Tiger versucht die Maus zu jagen. Er schleicht zurück bis zur Zahl 11.</p>	 <p>Der Bär geht zurück zu seiner Bärenhöhle. Die Höhle ist bei der Zahl 19.</p>
 <p>Der Gepard kann sehr schnell rennen. Er rennt bis zur Zahl 16.</p>	

Wettlauf im Land der Tiere

Kommt mit zu einem Wettlauf im Land der Tiere! Unterwegs treffen wir verschiedene Tiere, die uns den Weg zeigen.

Vorbereitung:

1. Spielplan ausdrucken, laminieren und zusammenkleben.
2. Auf die grünen Felder durchsichtige Anybook-Sticker kleben
3. Texte aufsprechen (siehe Tabelle). Variationen sind natürlich möglich!

Spielanleitung:

Alle starten mit ihrer Spielfigur beim Startfeld. Reihum wird gewürfelt und gezogen. Bei einem grünen Feld wird der Text mit Hilfe des Anybook-Readers gehört. Der Spieler zieht auf die Zahl, die in der gesprochenen Nachricht genannt wurde. Wenn ein Spieler direkt auf eine Zahl zieht, benennt er diese.

Es gewinnt derjenige, der als erstes im Ziel ankommt.

Lernziele/Lernbereiche:

Mit diesem Material üben sich die Kinder in folgenden Bereichen:

- Zahlen bis 20 lesen und sprechen
- Zahlen bis 20 hören und erkennen
- Orientierung im Zahlenraum bis 20
- auditive Wahrnehmung und Hörverarbeitung (genaues Zuhören, Umsetzen des Gehörten in eine Handlung)

Quellenangaben:

Dieses Material wurde erstellt von Janet Stadelmeier (alias „Frau Stachelmeier“)



Frau Stachelmeier:

<https://lehrermarktplatz.de/autor/54766/frau-stachelmeier>



Cliparts von Gabi Green

<https://lehrermarktplatz.de/autor/261798/gabigreen>

Schriftart: „gruschudru basic“ von Florian Emrich