

# Meine kleinen Kindergarten-Spiele

Beobachten, zuordnen und zählen – spielerisch gemeinsam lernen.



## Eine kleine Mitmach-Werkstatt. Etwas Neues entdecken.

Im eigenen Tempo, mit einem Erwachsenen.  
Wir probieren, schauen genau hin und versuchen es nochmal.

- 01 Memory, Labyrinth, Bingo, Wettrennen und Domino.
- 02 Einfache Regeln und die Lösungen für die Labyrinth.

# 5 Spiele zum Ausdrucken für den Kindergarten

Sie brauchen: eine Schere, einen Würfel und zehn Minuten Zeit.

---

## Das Bilder-Memory (ab 3 Jahren)

18 Karten, 9 Paare. Mischen, verdeckt auslegen, jeder deckt zwei Karten auf: Wer ein Paar findet, darf es behalten und nochmal spielen. Fördert Aufmerksamkeit und Gedächtnis.

## Die Labyrinth (ab 4 Jahren)

Zwei Schwierigkeitsstufen. Erst mit dem Finger, dann mit dem Stift den Weg finden. Fördert Orientierung im Raum und Feinmotorik.

## Das Zahlen-Bingo (ab 4 Jahren)

Jeder bekommt eine Karte. Ein Erwachsener zieht einen Punkte-Chip: Das Kind zählt und deckt die Zahl ab, wenn sie auf seiner Karte steht. Wer zuerst alles abgedeckt hat, gewinnt! Mengen und Zahlen verbinden: ein zentrales Lernziel im Kindergartenalter.

## Das Maskottchen-Rennen (ab 4 Jahren)

Ein Würfel, die Spielfiguren Titou, Rosie und Bibou, eine Strecke mit 20 Feldern voller Überraschungen. Fördert das Zählen und... das Verlieren mit einem Lächeln.

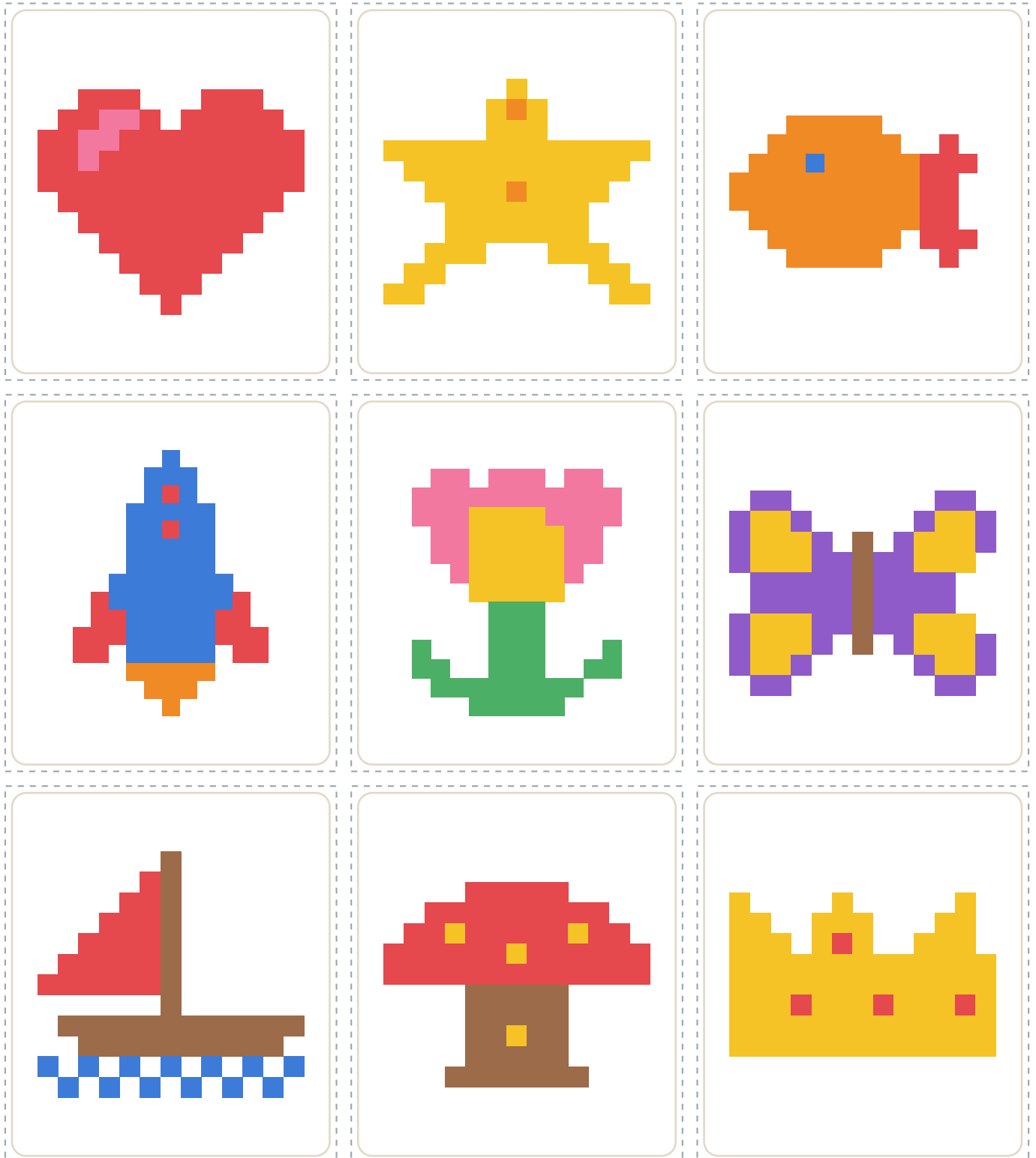
## Die Mengen-Dominos (ab 3 Jahren)

Das komplette Spiel von 0 bis 3 Punkten. Alle Karten werden verteilt, gleiche Seiten werden aneinandergelegt. Erster Zugang zu Mengen, ganz ohne Zahlen.

Tipp: Drucken Sie die Karten auf dickem Papier (oder kleben Sie sie auf Karton) – so halten sie länger.

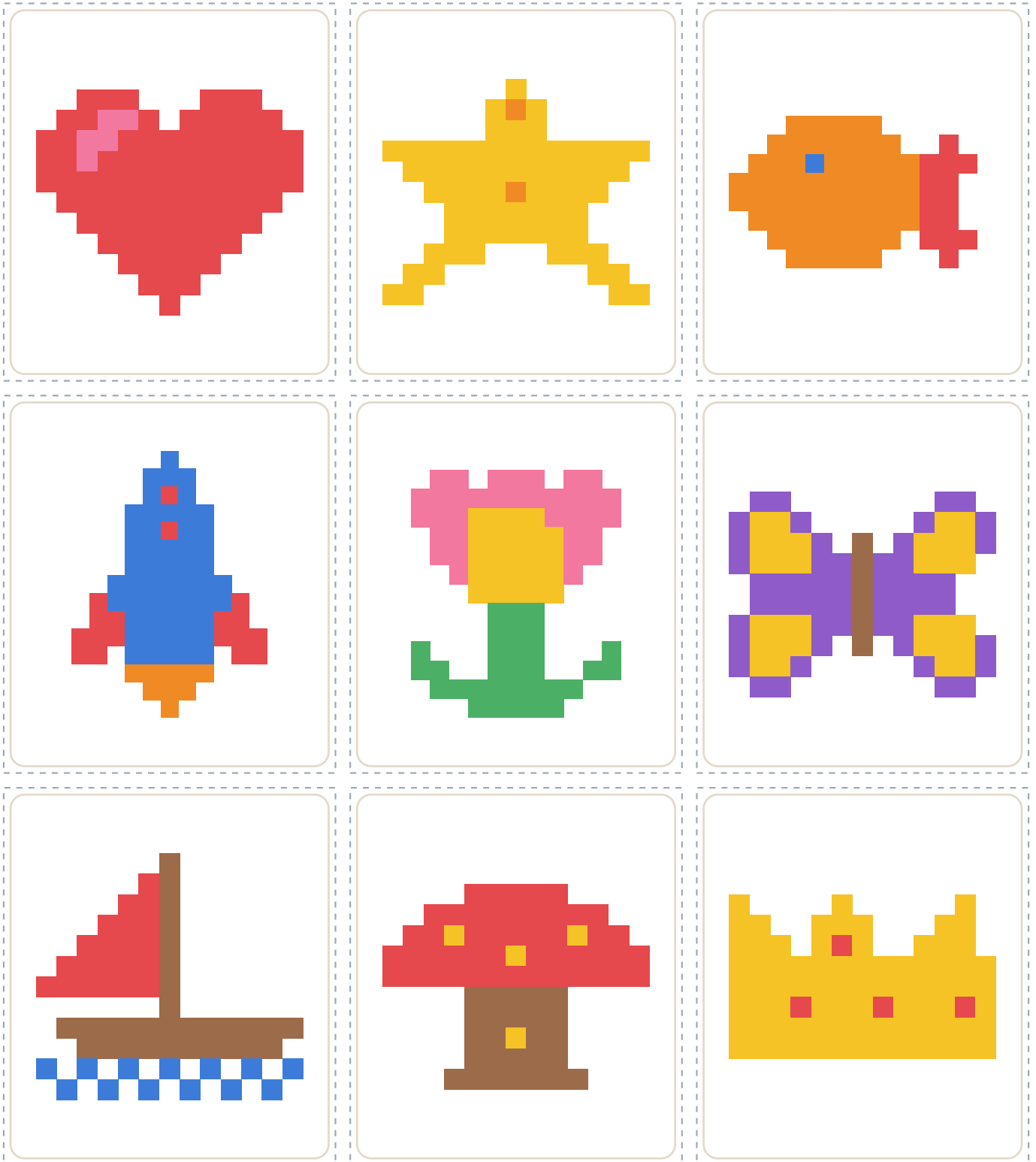
# Das Bilder-Memory – Bogen 1/2

Schneide die Karten an den gestrichelten Linien aus – du brauchst beide Bögen zum Spielen.



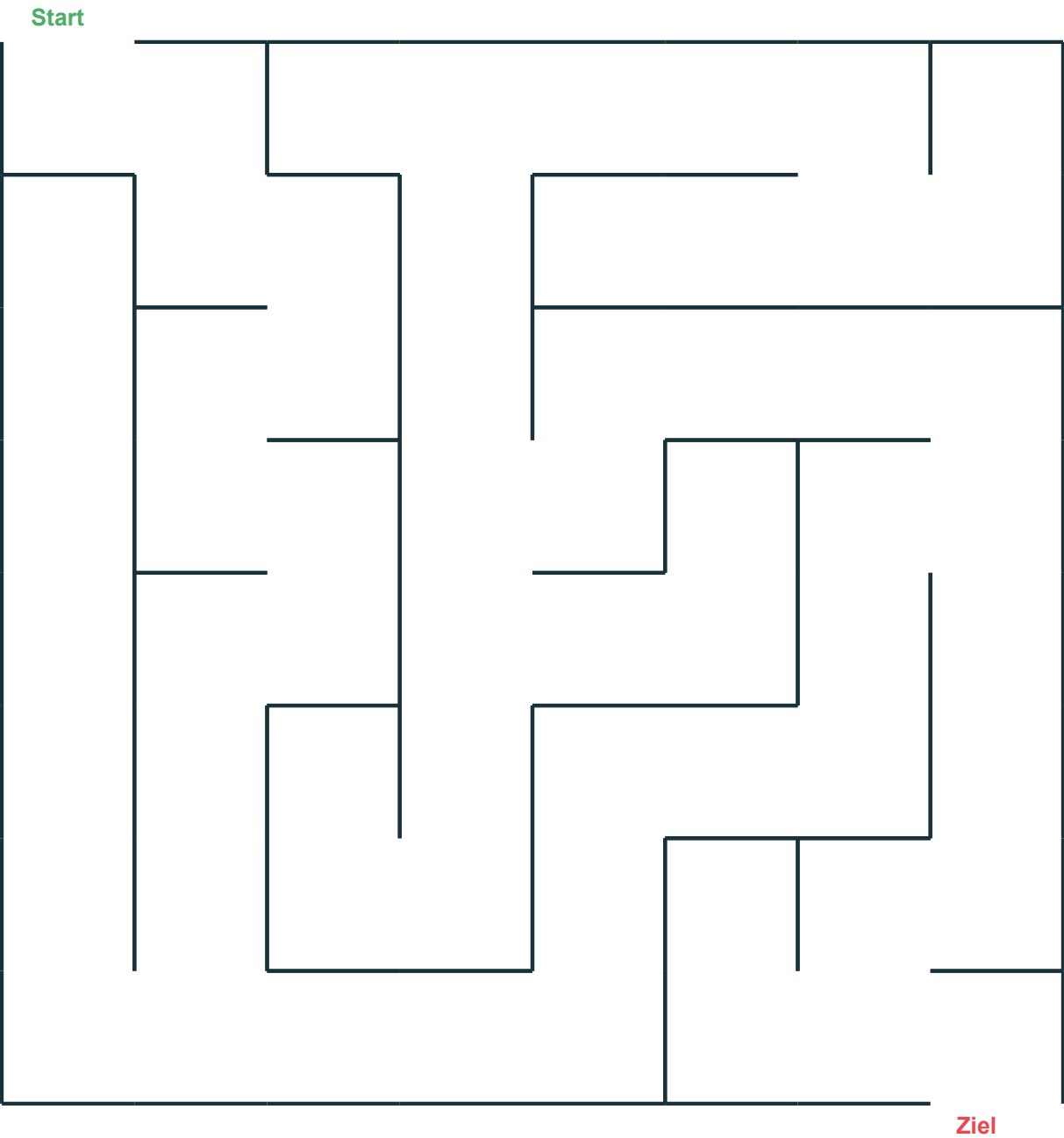
# Das Bilder-Memory – Bogen 2/2

Schneide die Karten an den gestrichelten Linien aus – du brauchst beide Bögen zum Spielen.



# Das Labyrinth – leicht

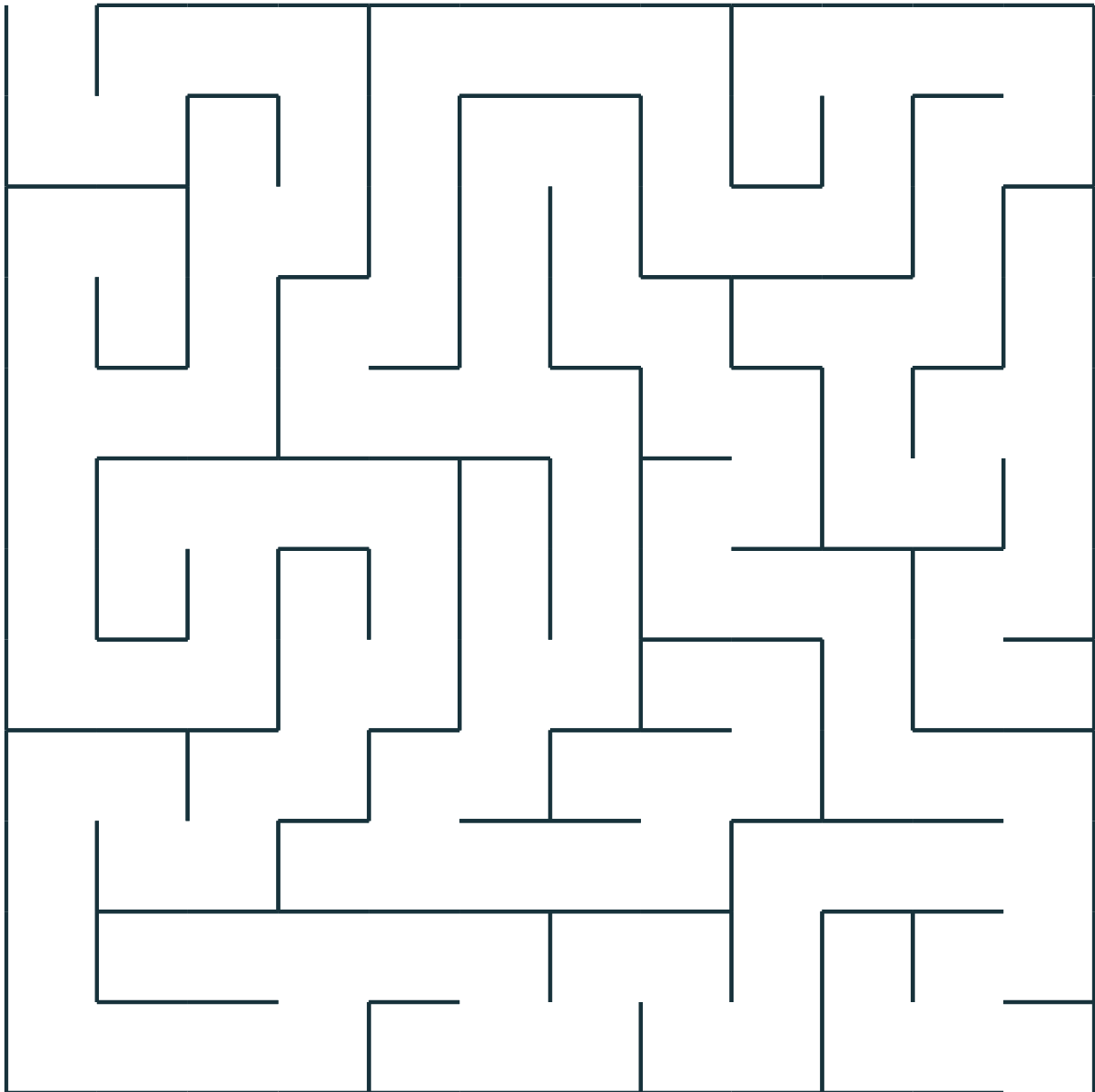
Hilf Titou, seinen Honigtopf zu finden! (oben rein, unten raus)



# Das Labyrinth – mittel

Hilf Rosie, zurück in den Bienenstock zu kommen! (oben rein, unten raus)

Start



Ziel

# Das Zahlen-Bingo

Ein Erwachsener zieht einen Chip, das Kind sucht die Zahl auf seiner Karte.

**Karte 1**

|   |   |   |
|---|---|---|
| 9 | 8 | 4 |
| 2 | 5 | 3 |
| 7 | 1 | 6 |

**Karte 2**

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 7 | 9 |
| 1 | 4 | 2 |
| 5 | 8 | 6 |

**Karte 3**

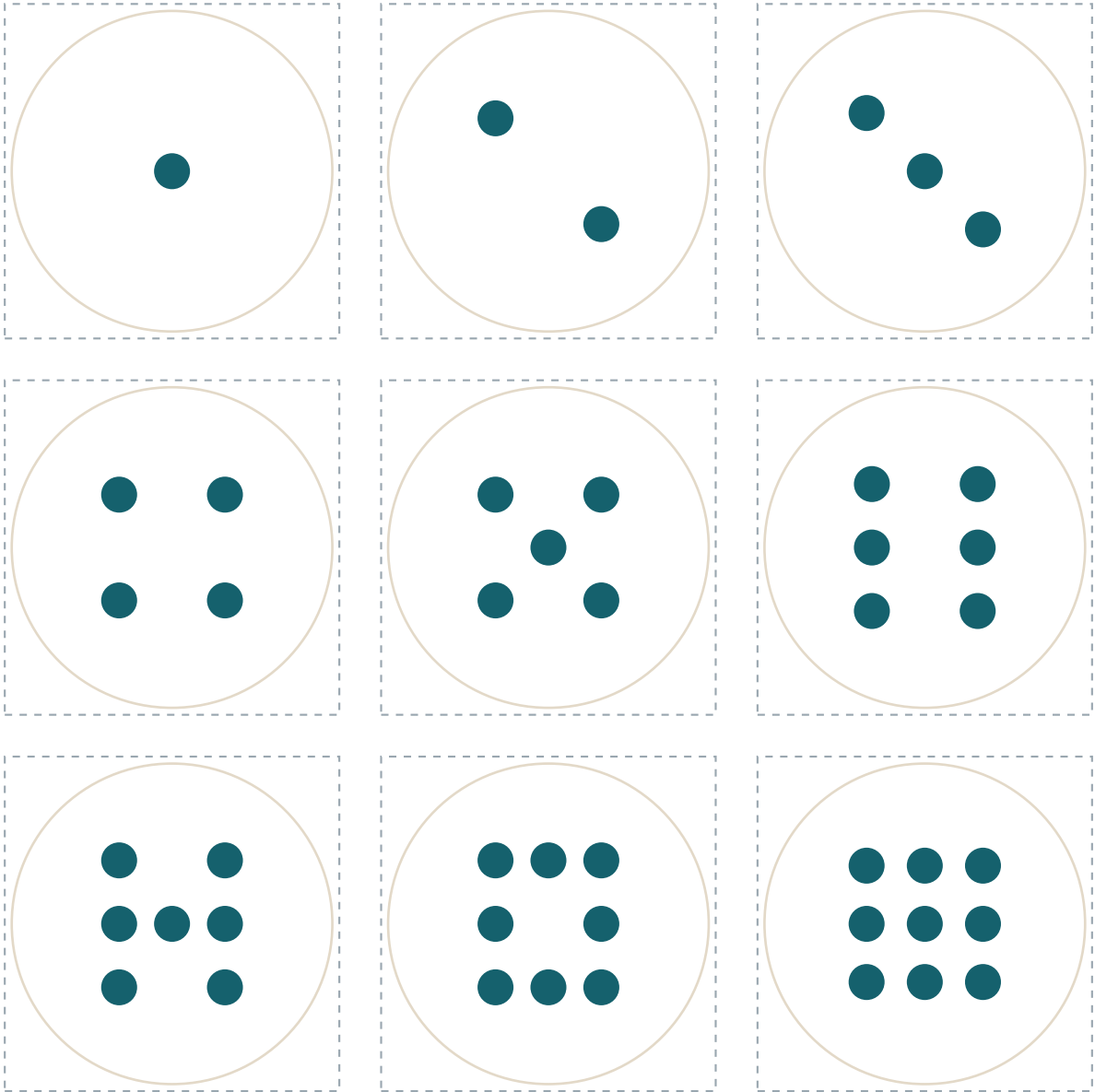
|   |   |   |
|---|---|---|
| 7 | 9 | 2 |
| 4 | 3 | 1 |
| 6 | 5 | 8 |

**Karte 4**

|   |   |   |
|---|---|---|
| 2 | 8 | 9 |
| 5 | 7 | 6 |
| 4 | 3 | 1 |

# Die Bingo-Chips

Schneide die 9 Chips aus – jeder zeigt eine Punkte-Menge zum Zählen.



Variante: Zeigen Sie den Chip nur eine Sekunde – das Kind zählt im Kopf!

# Das Maskottchen-Rennen

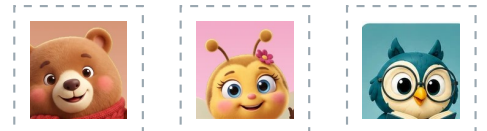
2 bis 3 Spieler · ein Würfel · die Spielfiguren unten auf der Seite ausschneiden.

|                       |                            |                               |                              |                                |
|-----------------------|----------------------------|-------------------------------|------------------------------|--------------------------------|
| 1<br><br><b>START</b> | 2                          | 3                             | 4<br><br>Rücke 2 Felder vor! | 5                              |
| 10                    | 9                          | 8<br><br>Eine Runde aussetzen | 7                            | 6                              |
| 11                    | 12<br><br>Nochmal würfeln! | 13                            | 14                           | 15                             |
| 20<br><br><b>ZIEL</b> | 19                         | 18                            | 17                           | 16<br><br>Gehe 3 Felder zurück |

**Die Regel: Jeder würfelt und zieht seine Figur vor. Wer zuerst auf Feld 20 ist, gewinnt!**

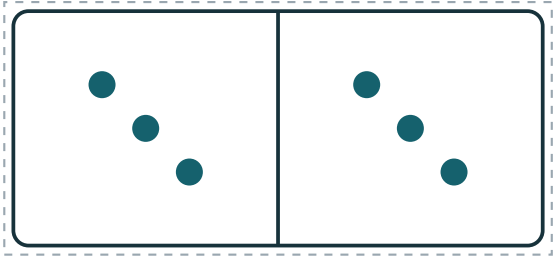
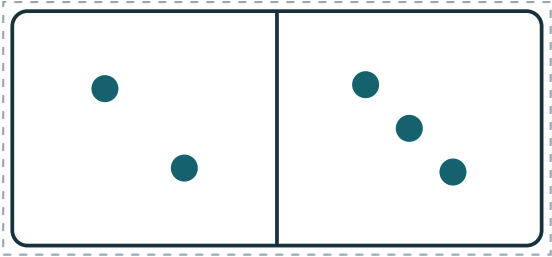
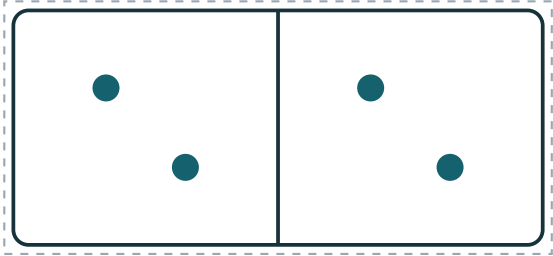
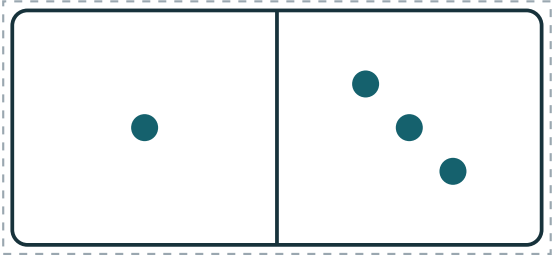
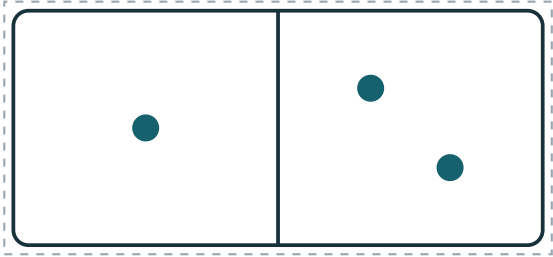
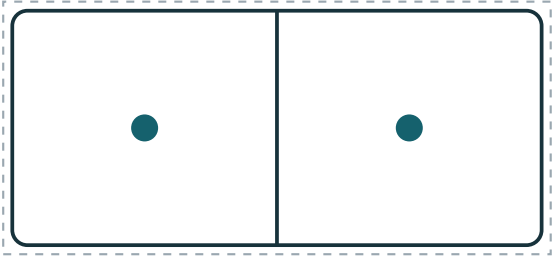
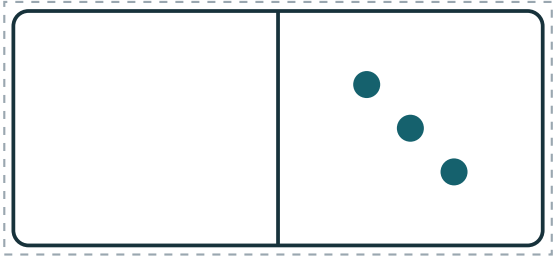
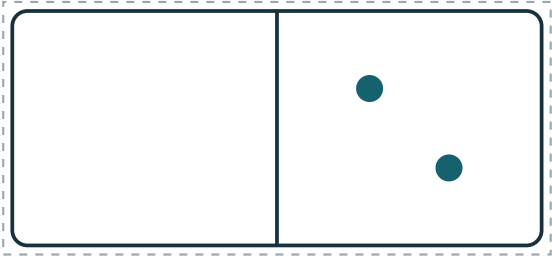
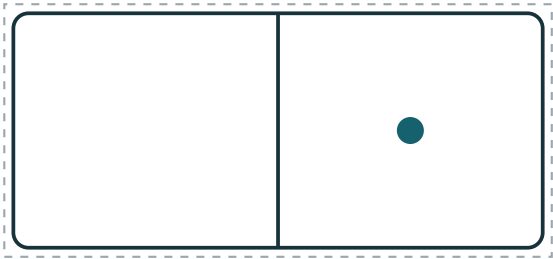
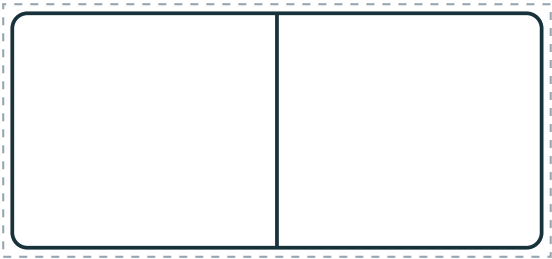
Um zu gewinnen, musst du genau auf Feld 20 landen – sonst gehst du die zu vielen Felder zurück.

Die Spielfiguren (zum Ausschneiden und auf einen Flaschendeckel kleben, oder flach auflegen):



# Die Mengen-Dominos

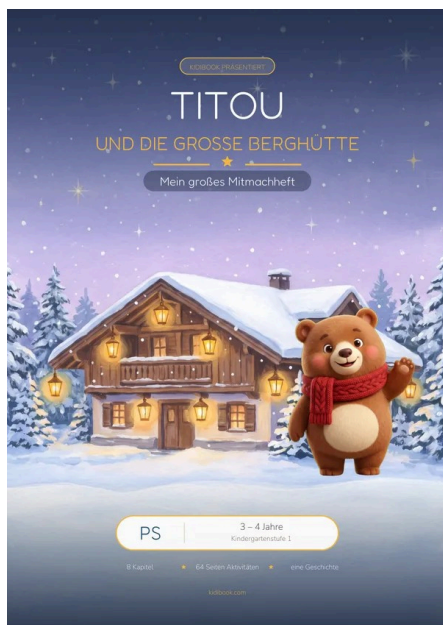
Schneide die 10 Dominos aus. Verbinde die Seiten, die gleich viele Punkte zeigen.





# Machen wir gemeinsam weiter?

Eine Buchidee für Eltern – nach den kostenlosen Aktivitäten.



KOSTENPFLICHTIGES PAPIERBUCH

## Titou und die große Berghütte

Ein großes Mitmachheft für Kinder von 3 bis 4 Jahren mit Titou, dem Bärenkind: schauen, zählen, spuren und ausmalen.

**Seiten im Buch ansehen  
und in Ruhe auswählen**

**Dieses Buch entdecken**



Am Bildschirm: Klicken Sie auf den Button. Auf Papier: QR-Code scannen.

**[editions.kidibook.com](https://editions.kidibook.com)**

Preis, Vorschau und Versandinfos finden Sie auf der Buchseite. Die Aktivitäten in dieser PDF bleiben kostenlos, kein Kauf nötig.