

Tanzend Mathe lernen

Kreisspiel „Eins zwei drei im Sauseschritt“

Kreis- und Tanzspiele sind eine gute Möglichkeit, spielerisch mathematische Grundvorstellungen zu erwerben. Wie viel Mathematik in einem Kreisspiel steckt, zeigen wir Ihnen am Beispiel von „Ein zwei drei im Sauseschritt“.

Liedtext

Eins, zwei, drei im Sauseschritt
gehen alle Kinder mit.
__Felix__ (Name eines Kindes) ist jetzt an der Reih'
und läuft nun an uns vorbei.
Bücken, strecken, rundum dreh'n,
viermal klatschen, stampfen, steh'n!

Spielabfolge

Teil I: Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind (im Beispiel: Felix) steht in der Mitte. Dann laufen die Kinder im Außenkreis in kleinen schnellen Schritten, entsprechend jeder Textsilbe, singend im Uhrzeigersinn, bis zur Zeile: „... und läuft nun an uns vorbei“. Das Mittelkind (Felix) läuft auf einer gedachten inneren Kreislinie gegen den Uhrzeigersinn.

Teil II: Die Kinder bleiben stehen und schauen, körperlich zur Mitte ausgerichtet, zum Mittelkind (Felix). Dieses führt – jetzt genau in der Kreismitte stehend – die in den letzten beiden Liedzeilen besungenen Bewegungen aus. Beim Wort „steh ´n“ bleibt es einen Moment stehen. Dann ruft es ruft das nächste Kind (zum Beispiel Julie) auf und nimmt dessen Platz ein.

Und wo steckt jetzt die Mathematik?

Erzieherin Laura geht mit den Kindern in den Bewegungsraum. Sie fordert die Kinder auf, **einen Kreis zu bilden**. Die Kinder fassen sich an den Händen und **richten sich kreisförmig aus**. Felix hat **seitlich gewartet** und tritt nun in die **Kreismitte**.

► **Geometrie, räumliches Vorstellungsvermögen**

Das **Spiel beginnt**. Felix ist **der Erste**.

► **numerische Reihenfolge**

Er **läuft** auf einem **gedachten Innenkreis** und **entgegen dem äußeren Kreis** der **anderen Kinder**, die **im Uhrzeigersinn laufen**.

► **Geometrie, Drehrichtung**

Zu Beginn **des zweiten Liedteils** bleiben die Kinder des **äußeren Kreises** stehen und sehen Felix zu.

► **Reihenfolge, Geometrie**

Dem Liedtext entsprechend, bewegt er sich **nach unten** bei der Textstelle „**bücken**“, **nach oben** bei der Textstelle „**strecken**“ und dreht sich um die **eigene Achse** bei „**rundum dreh'n**“.

► **räumliches Vorstellungsvermögen, Drehrichtung**

Er klatscht **viermal** dem Text entsprechend, **stampft im Rhythmus** bei „stampfen“ und **verharrt einen kleinen Moment** bei der Textstelle „steh'n“. Danach **ruft er Julies Namen** auf, **läuft zu ihr hin** und **nimmt ihren Platz auf dem Kreisbogen ein**.

► **zählen, Rhythmus/zeitliche Strukturierung, Reihenfolge, räumliches Vorstellungsvermögen, Geometrie**

Julie ist **die Zweite**, sie **setzt das Spiel fort**. **Welches Kind** wird sie **auswählen**? **Nach und nach** kommen **alle Kinder an die Reihe**.

► **numerische Reihenfolge**