

„Pepe von 0 auf 101“ ist eine Gemeinschaftsproduktion von

Autorin Annette Bauer
Illustratorin Yvonne Rangnitt
und dem Freiburger Verlag

Hauptdarsteller:
Pepe der neugierige Käsekönig mit der Käsekrone und
seine kleine Schwester Lisa, die noch zu jung ist zum Rechnen

mit dabei:
der Seiltänzer, die blinde Kuh, der Zahlenbäckermeister, die Wichtel,
die Primerillis, Mama Senebesel, der weiße König, der Schatzmeister,
die Flikflaks, Herr Klecksel, der Schlauberger, der Bücherwurm, das
Huhn, die Langbeine, die Orgelpfeifen, die Ömer, das Löffeltheater,
die Bohnenpaare, die Kartenspieler, der Reiseleiter, die Sammler und
Jäger, der Papi und viele andere lustige Helfer, die gerne mit Kindern
Mathe spielen.

Die Deutsche Bibliothek – CIP Einheitsaufnahme

Mit Pepe von 0 auf 101
Mathematik kinderleicht gemacht
Zahlenspiele ab 4 Jahren
Annette Bauer, Illustrationen Yvonne Rangnitt
1. Auflage – Freiburg im Breisgau: Freiburger Verlag
ISBN 3-937366-06-7

©2005. Freiburger Verlag GmbH, Freiburg im Breisgau
1. Auflage. Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Yvonne Rangnitt, Freiburger Verlag
Printed in Germany
ISBN 3-937366-06-7

Annette Bauer
Mit Illustrationen von Yvonne Rangnitt

Mit Pepe von 0 auf 101

Mathematik kinderleicht gemacht
Zahlenspiele ab 4 Jahren

Freiburger
Verlag





Familie Bauer

Annette Bauer verbindet seit mehr als zehn Jahren Familie und Beruf. Nachdem sie 13 Jahre als Maschinenbau-Ingenieurin in der Industrie tätig war, machte sie sich 2003 selbständig und erfüllte sich einen lang gehegten Wunsch: Sie widmet sich der Aufgabe, Kindern die natürliche Freude am Lernen zu erhalten oder sie wieder zu entdecken.

Die Freude an der Lösung von Aufgaben, das Interesse an Mathematik und Naturwissenschaften führte Annette Bauer zunächst in den Bereich Maschinenbau. Schon im Studium entdeckte sie den Reiz, Wissen dem Lerntyp gerecht darzustellen und weiterzuvermitteln. Unmittelbar nach dem Studium war sie, neben ihrer Beschäftigung als Entwicklungsingenieurin, als Dozentin an einer Berufsakademie und als Schulungsleiterin einer Softwarefirma tätig. Seitdem begleitet sie das Thema der Lernpsychologie und Didaktik. Mit ihrer Selbständigkeit stieg sie auch in den pädagogischen Bereich ein.

Mit „Pepe von 0 auf 101“ hat die humorvolle Autorin, die mit ihrem Mann und den beiden Kindern im Januar 2005 zusammen 108 Jahre alt war, eine Aufgabensammlung zusammengestellt, mit der Kinder sich spielerisch der Welt der Mathematik nähern. Alle Aufgaben und Lernspielmaterialien haben lange Probestunden überstanden und wurden von Kindern unterschiedlichen Alters getestet. Das positive Urteil der Kinder hat der Autorin Mut gemacht, ihre Aufgabensammlung zu veröffentlichen.

Inhaltsverzeichnis



Vorwort	6	ein Regenschirm	34	Überall	70
Legende	8	Abzählreime	35	Upps	70
Basteln	9	Verschlaufpause	36	Schau Dir mal den Papi an, was man am Papi rechnen kann	71
Sehen, fühlen und tasten	10	Langbeine	38	Im Auto	72
Blinde Kuh	10	Zahlenraum	40	Washtag	72
Formen tasten	11	Nachbarzahlen	40	Busfahren	73
Gegensätze erkennen	12	Wer sitzt neben mir?	42	Nummernschilder	74
Zahlenbäckermeister	13	Orgelpfeifen	43	Bastelecke	78
Murmelland	14	Die Ömer bauen Straßen	44	Rezept für selbst gemachte weiche Knete	78
Vermesser	15	Löffeltheater Numero 9	46	Spielsteine und Würfel aus Knete	79
Spiegelbild	16	Gerade / ungerade Zahlen	48	Blitz-Domino-Karten	80
Alles Knete	17	Auf den Spuren der 2	48	Brettspiele	81
Im Luftschloss	18	Bohnenfest	50	Fußspuren	82
Zählen	20	Bohnenpolonaise	52	Längenmaße	82
Schatzmeister	20	Fußstapfen	53	Perlenschnur	82
Seiltänzer	21	Rechnen begreifen	54	Tastkärtchen	83
Schüttelfinger	22	Ausverkauf	54	Zahlenkärtchen	84
5 Farbleckse machen Kunst	24	Kartenspieler	55	Zahlen-Tischset	84
Würfeln	26	Reiseleiter	56	Zähl- und Rechentafel	84
Perlenschnur	27	Schüttelsäckchen	58	Reiseausrüstung	85
Die Uhren gehen rechtsherum	28	Rechnen im Schlaraffenland	60	Was in jede Tasche passt	85
Muggelsteine	30	Sammler und Jäger	62	Autodepot	85
Schlauberger	32	Kopfrechnen in Spielen	64	Register	86
Der Bücherwurm	33	Domino	64		
Rhythmisches Zählen	34	Ballspiel	66		
Ein Hut, ein Stock,		Brettspiel	68		



Liebe Eltern, Erzieher und Freunde spielerischen Lernens,

um zu verstehen, wie Kinder an die Logik der Mathematik herangeführt werden können, versetzen Sie sich am besten in die motivierende und belebende Stimmung einer gelungenen Schulstunde, einer mitreißenden Weiterbildung oder eines spannenden Trainings. Lernen ist in einer solchen Situation Nebensache. Es passiert beiläufig. Im Vordergrund steht die Begeisterung für die Sache.

Die ersten Anregungen für mathematische Spiele bekam ich im Rahmen meiner didaktischen Ausbildung als Trainerin. Diese Ideen haben mich motiviert, etwas Neues auszuprobieren und ich entwickelte ständig und überall Anwendungsmöglichkeiten. Damals habe ich angefangen, mit meinen Kindern Mathematik zu spielen: im Auto, im Wartezimmer, beim Kinderarzt, im Restaurant. Wir spielen auch heute noch, sobald Langeweile entsteht und wir Lust und Laune dazu haben. Es ist für mich immer wieder faszinierend zu sehen, dass die Kinder diese „Mathespiele“ tatsächlich als reines Vergnügen empfinden. Sie zeigen keinerlei Anzeichen von angestrengter Hirnakrobatik.

Das Kennzeichen aller Spiele ist eine stressfreie Atmosphäre, die durch Freude und Spaß am Spiel und körperlicher Bewegung entsteht. Dass Mathematik eine muntere Beschäftigung sein sollte, zeigt bereits die Herkunft der beiden Begriffe „Mathematik“ und „munter“. Beide leiten sich vom griechischen „manthanein“ ab und bedeuten „lernen“.

Doch welche Kinder erleben Mathematik als muntere Beschäftigung? Wahrscheinlich nur eine kleine Anzahl. Deshalb sind Eltern und Erzieher gefragt, Kinder in die spannende und fantasievolle Welt der Mathematik einzuführen. Sie

können den Kindern den Spaß und die Freude am Entdecken aufzeigen oder sie ihnen zurückgeben.

„Pepe von 0 auf 101“ bietet konkrete Anleitungen für Mathematik-Spiele. Sie sind für alle Situationen des Alltags geeignet – mit und ohne Material.

Die Spiele sind für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter ausgelegt. Dieser Altersbereich ist in drei Altersgruppen aufgeteilt und sollte individuell und fließend genutzt werden. Für jede Spielbeschreibung gibt es auch Angaben über geeignete Materialien und mögliche Spielorte.

Allen Spielen ist gemein, dass sie weder Stift noch Schreibpapier benötigen, also einen echten Kontrast zum heutigen Schulalltag darstellen.

Welchen Wert haben die von Pepe begleiteten Spiele?

- Die Kinder erleben eine reine Spielatmosphäre. Sie empfinden keinen Stress, keinen Druck, keine Versagensängste und keinen Zwang, sondern Spaß, Freude,

Eigenmotivation und Ansporn. Der positive Spielcharakter kann aber nur erreicht werden, wenn Kinder auch wirklich spielen wollen. Jedes Spiel kann und sollte abgebrochen werden, wenn Lust und Konzentration nicht mehr ausreichend vorhanden sind.

- „Pepe von 0 auf 101“ vermittelt spielerisch „Lernstoff“, der Kindern nie langweilig wird. Die wiederholte Auseinandersetzung mit einem Thema ist die Basis für erfolgreiches Lernen. So bietet beispielsweise der Einsatz von „Spielsteinchen“ den Kindern die Möglichkeit, Mathematik im wahrsten Sinne des Wortes zu begreifen und zu erfassen. Durch den hohen Anteil von Sinneserfahrungen stellen die begleitenden Spiele eine ideale Ergänzung zum Mathematikunterricht dar.
- Unabhängig von allen Lehrplänen können Kinder individuell und differenziert gefördert werden. Die Beteiligten entscheiden, bis zu welcher Schwierigkeitsstufe ein Spiel gespielt und zu welchem Zeitpunkt ein neues Thema eingeführt wird. Viele Spiele eignen sich als „Lückenfüller“, wenn es Ihren Kindern im Auto oder während Wartezeiten mal langweilig wird. Somit kann Mathematik auch als willkommene Abwechslung erlebt werden.
- Pauken ist out! Mit Lob und Ermutigung von Erwachsenen werden Kinder angespornt, sich den Herausforderungen – auch anspruchsvolleren Rechenaufgaben – in Brett- und Dominospielen zu stellen.

Probieren geht über Studieren!

Jeder Mensch lernt anders. Erfolgreiches Lernen wird auf vielfältige Weise und sehr individuellen Wegen umgesetzt. Darum wird es nie ein Rezeptbuch mit Mathematikaufgaben geben, das uns allen gleichermaßen gut tut. Wissenschaft und Forschung weisen übereinstimmend auf wichtige Voraussetzungen hin, ohne die erfolgreiches Lernen nicht denkbar ist.

Dabei geht es auch immer um ein ausgewogenes Zusammenspiel von Faktoren, für die Elternhaus und Schule gemeinsam verantwortlich zeichnen. Auch da, wo sich im Lernprozess abstrakte Logik in den Vordergrund drängt, sollten Erwachsene alle Möglichkeiten nutzen, Kindern mit Hilfe elementarer Sinneserfahrungen Freiräume dort zu erschließen, wo Lernen Spaß macht.

Viel Spaß mit Pepe wünscht Ihnen und Ihren Kindern



Annette Bauer



Nach welchen Kriterien kann ein Spiel ausgesucht werden?

Dieses Buch ist als Begleiter für Sie und Ihr Kind über mehrere Jahre hinweg gedacht. Beginnen Sie mit den ersten Spielen bereits im Kindergartenalter. Um Ihnen die Auswahl passender Spiele zu erleichtern, werden Hinweise zu Altersgruppe, Material und Ort gegeben. Da sich Kinder aber ganz unterschiedlich entwickeln und von ihren Anlagen sehr verschieden sind, ist die Einteilung in Altersgruppen nur als grober Richtwert anzusehen. Grundsätzlich gilt die Regel: Geeignet ist jedes Spiel, das mit Interesse, Freude und Spaß einhergeht.

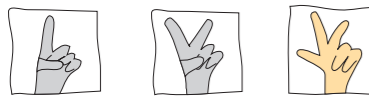
Altersgruppen



Kinder aus Vorschule und 1. Klasse.



Kinder aus 1. und 2. Klasse.



Kinder aus 2. – 4. Klasse.

Ort



Es empfiehlt sich, das Spiel im Haus zu spielen.



Ein Bewegungsspiel, das optimal im Freien umgesetzt werden kann.

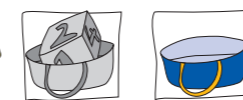


Dieses Spiel kann überall gespielt werden.

Material



Dieses Spiel greift auf Materialien zu, die für jede Spielbeschreibung detailliert beschrieben werden.



Ein spontanes Spiel ohne Spielmaterial.

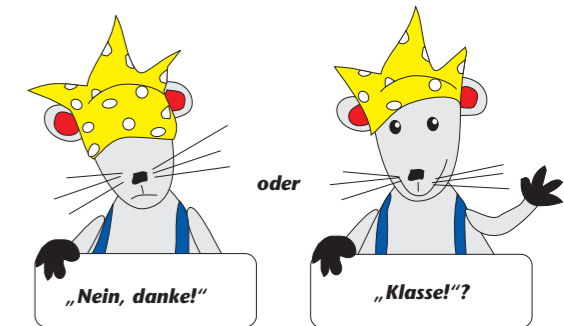
Wollen wir spielen?

Einem „Ja“ auf diese Frage folgt in der Regel die Beschaffung der notwendigen Utensilien. Im Fall einer Spieleschachtel ist das schnell erledigt. Doch gerade für selbst erdachte Spiele ist der Aufwand oft größer.

Kinder sind meist ausgesprochen kreativ im Improvisieren. Für die von mir ausgedachten Spiele sind die beschriebenen Materialien nur ein Vorschlag. Sie und Ihr/e Kind/er sind eingeladen, eigene Ideen zu verwirklichen und zu erproben. Das meiste Spielmaterial steht jedem Haushalt zur Verfügung:

- ein Ball oder ein Luftballon
- eine ca. 3 m lange Kordel oder ein Seil
- ca. 80 Steinchen zum Zählen und Spielen. Das können tatsächliche Steinchen, Lego- oder Dominosteine, aber auch Perlen, gesammelte Früchte wie Nüsse oder Kastanien, getrocknete dicke Bohnen etc. sein. Der Einfachheit halber wird im Folgetext der Begriff Steinchen verwendet.
- eine Stofftasche
- ein Waschlappen als Schüttelsäckchen

Wer sich angesprochen fühlt, kann mit den Anregungen aus der Bastecke am Ende des Buches eigene und kreative Spielutensilien erstellen.



Die Reaktionen auf ein Bastelangebot fallen im Allgemeinen sehr unterschiedlich aus. Nicht jeder greift voller Begeisterung zu Schere und Kleber. In unserer Bastecke ist keine Perfektion und Akribie gefragt. Hier geht es vor allem um die möglichen Erfahrungen der Kinder an sich:

- **in Ruhe, vielleicht bei schöner Musik, mit Mama oder Papa, Oma oder Opa oder anderen lieben Menschen Gemeinsamkeit zu erfahren.**
- **durch Basteln und Malen die Feinmotorik zu fördern.**
- **Begegnung mit Formen, Farben und Zahlen zu erleben.**
- **Raum für die Verwirklichung eigener Ideen zu schaffen.**

Verschlaufpause

Material:

Eine Schnur oder ein Seil von ca. 2,50 m Länge
und für das Spiel draußen Straßenkreide

Zielgruppe:

Für alle Hüpfreudigen, die sich auf das kleine Einmaleins vorbereiten wollen

Ort:

Überall dort, wo gehüpft werden kann und darf

Die Geschichte zum Spiel:

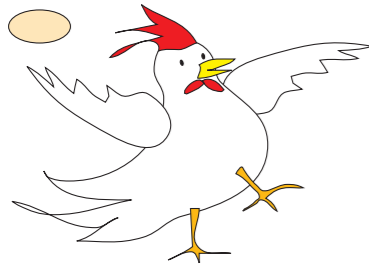
Hüpfen ist gesund, doch auch anstrengend. So dachten die Kinder aus der Sonnenwinkelwiesenstraße und ruhten sich immer nach der gleichen Anzahl von Sprüngen aus. Kinder, die noch nicht so sehr geübt waren, zählten nur 2 Sprünge und machten dann eine kleine Verschlaufpause, bevor sie weitersprangen.

Das hörte sich so an: „1, 2 (Pause), 3, 4, (Pause), 5, 6 (Pause)“ und so weiter. Andere Kinder konnten aber schon im Dreier- und Vierertakt hüpfen.

In welchem Takt kann Ihr Kind hüpfen?

Spiel:

Für den Zweiertakt wird einfach von Ende zu Ende eines Striches gehüpft. Für den Dreier- und Vierertakt werden ein Dreieck und ein Viereck vorgegeben. Der Takt wird erzeugt, indem nach jeder Hüpfrunde eine kleine Pause eingelegt wird. Die Figuren werden mit dem Seil oder der Straßenkreide vorgegeben. Geübte Kinder können auch ohne die Vorgabe der Formen im Rhythmus hüpfen.


Hüpfen im Zweiertakt:

Das Kind springt von einem Ende einer Linie zum anderen. Jeder Sprung wird gezählt und nach jedem zweiten Sprung eine kleine Pause eingelegt. Dadurch ergibt sich folgender Zählrhythmus: 1, 2 (Pause), 3, 4 (Pause), 5, 6 (Pause) ...

Hüpfen im Dreiertakt:

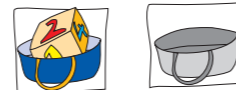
Das Kind hüpfte reihum von Ecke zu Ecke, zählt dabei jeden Sprung und macht nach jeder Runde eine kleine Pause. So ergibt sich folgender Zählrhythmus: 1, 2, 3 (Pause), 4, 5, 6 (Pause), 7, 8, 9 (Pause), ...

Hüpfen im Vierertakt:

Das Kind hüpfte reihum von Ecke zu Ecke, zählt dabei jeden Sprung und macht nach jeder Runde eine kleine Pause. So ergibt sich folgender Zählrhythmus: 1, 2, 3, 4 (Pause), 5, 6, 7, 8 (Pause), 9, 10, 11, 12 (Pause).


Altersgruppe:

Ort:

Material:


Auf den Spuren der 2

Zielgruppe:

Kinder, die bis 10 zählen können.

Ort:

Überall

Die Geschichte zum Spiel:

Kluger Kopf und Scharfes Auge waren 2 Lehrer an der Indianerschule. Eines Tages schickten Sie ihre Schüler auf Spurensuche der Zahl 2. Wo hatte sich die Zahl 2 überall verborgen? Die Kinder fanden schon im Indianerdorf die ersten Spuren. Sie bemerkten, dass jeder Indianer eine Squaw hatte.

Kluger Kopf erklärte: „Wenn ein Krieger eine Squaw nimmt, leben sie zu zweit. Zwei Lebewesen oder Dinge, die zusammengehören, bilden ein Paar.“ Während der Lehrer sprach, schaute Leises Pfötchen ihn aufmerksam an und entdeckte mit einem Blick 7 weitere Spuren: Ein Paar Schuhe, ein Paar Beine, ein Paar Füße, ein Paar Arme, ein Paar Hände, ein Paar Ohren, ein Paar Augen.

Spiel:

Laden Sie Ihr Kind ebenfalls zu einer Spurensuche nach der Zahl 2 ein. Vielleicht finden Sie zusammen weitere Spuren wie zum Beispiel: Brautpaare, Socken, Kirschen, Ohrringe oder 2 Flügel von Fliegen oder Bienen, Käfern und so weiter.

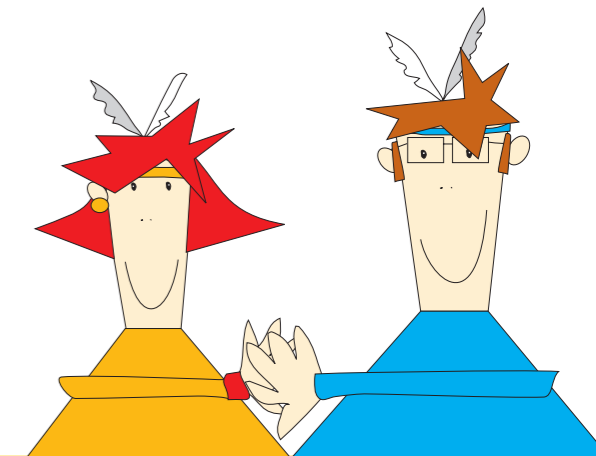
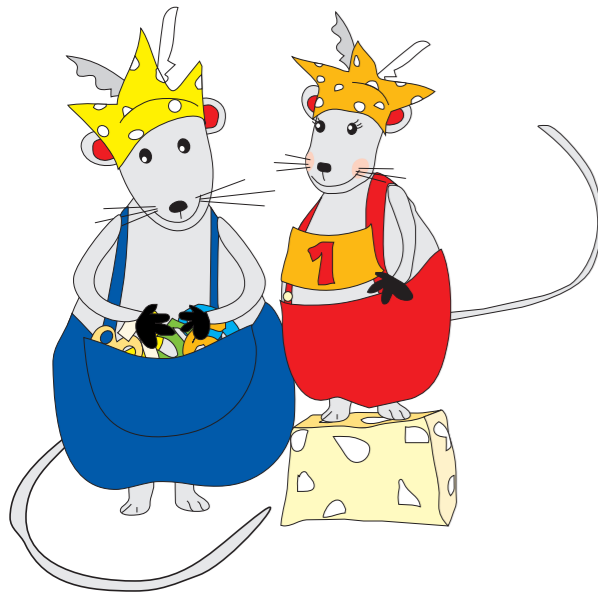
Stufe 1:

Auch unsere Finger sind paarweise angelegt. Wir haben 2 Daumen – legen Sie die Daumenkuppen aneinander und sprechen Sie: „1 Paar, 2 Finger“, 2 Zeigefinger, legen Sie die Zeigefinger an den Kuppen zusammen und sprechen Sie: „2 Paar, 4 Finger“, 2 Mittelfinger: „3 Paar, 6 Finger“, 2 Ringfinger: „4 Paar, 8 Finger“ und 2 kleine Finger: „5 Paar, 10 Finger“.

Paarweises Zählen bedeutet in Zweierschritten zu zählen. Geübte Kinder können sich die Finger einer Hand als Pärchen vorstellen und so an einer Hand bis 10 zählen. Sie haben damit alle geraden Zahlen bis 10 genannt.

Stufe 2:

Überhaupt können wir viel schneller zählen, wenn wir mit dem Auge Dinge als Pärchen ordnen und dann gleich in Zweier-Schritten zählen. Helfen Sie Ihrem Kind, Dinge zu entdecken, die in Zweierschritten gezählt werden können. Unterwegs können das Menschen in Gruppen sein, Fenster in Häusern, Fliesen auf dem Boden oder an Wänden, in Geschäften die Artikel in den Regalen, Bücher, Münzen, Steine und vieles mehr.



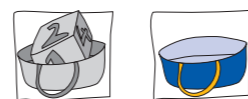
Altersgruppe:



Ort:



Material:



Bohnenpolonaise

Material:

20 Bohnen oder Steinchen.

Zielgruppe:

Kinder, die die Zahlen bis 100 benennen können

Ort:

Am Tisch oder auf dem Boden

Die Geschichte zum Spiel:

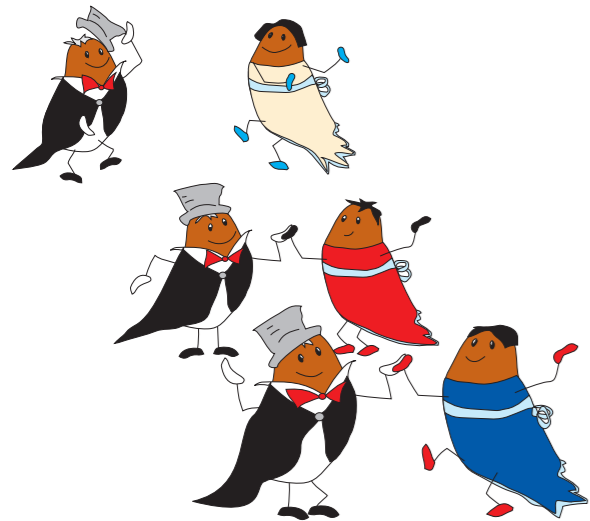
Als Höhepunkt auf dem Tanzfest in Schloss Topfenhopf gibt es eine Polonaise. Das ist ein Reihentanz, bei dem sich alle Tanzpaare hintereinander aufstellen. Als sich die Reihe von Tanzpaaren durch die Mitte des Saales schlängelt, teilt sich plötzlich die Schlange wie ein Reißverschluss, der sich öffnet. Am Ende stehen die Bohnenfrauen alle in einer Reihe und die Bohnenmänner in einer anderen Reihe. Die Paare wurden geteilt.

Spiel:

Geben Sie Ihrem Kind zum Beispiel 6 Bohnen in die Hand. Ihr Kind hat die Aufgabe, die Bohnen zu zählen und dann als Pärchen zu legen. Danach soll es die Doppelreihe wie einen Reißverschluss auseinanderschieben und die Anzahl der Bohnen in einer Reihe bestimmen.

In einer Reihe liegen nur halb so viele Bohnen wie in der Doppelreihe. Lassen Sie Ihr Kind einfach ausprobieren, was bei einer ungeraden Anzahl von Bohnen passiert. Ein Bohne bleibt übrig.

Formulieren Sie mit Ihrem Kind eine Art Lehrsatz, dass nur eine gerade Anzahl von Bohnen halbiert werden kann.



Fußstapfen

Zielgruppe:

Kinder aus Vorschule und 1. Klasse

Ort:

Zum Hüpfen wird genügend Raum, etwa so groß wie ein Korridor von 4 bis 5 m Länge, benötigt.

Die Geschichte zum Spiel:

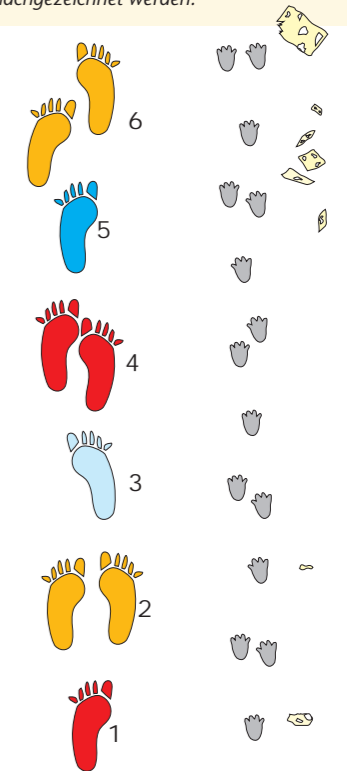
Die Indianerkinder liebten es, auf Spurensuche zu gehen. Sie waren allerdings nicht immer mit vollem Ernst bei der Sache und machten gerne Blödsinn. Eines ihrer Lieblingsspiele war, im feuchten Waldboden, ihren eigenen Spuren zu folgen. Einmal legte Schneller Hase absichtlich eine Spur für die anderen Kinder, indem er abwechselnd auf einen Fuß und dann auf beide Füße sprang. Dazu zählte er die Sprünge, die er machte. Gerade, als er auf seine beiden Füße sprang und die Zahl 8 nannte, dachte er an das Spiel „Auf den Spuren der 2“. Ob die Zahl 8 wohl auch eine Spur der 2 war? Am Abend bestätigte ihm Kluger Kopf: „Wie die 2, sind auch die 4, die 6, die 8 und die 10 Spuren der 2. Sie werden gerade Zahlen genannt.“

Spiel:

Legen oder malen Sie die Fußstapfen und Zahlenkärtchen wie abgebildet auf die Erde. Ein Fuß wird neben eine ungerade Zahlen, zwei Füße neben eine gerade Zahl gelegt. Das Kind hüpfet wie abgebildet neben den Zahlen und Fußstapfen: mit einem Bein neben die 1 und sagt „Eins“, mit beiden Beinen neben die 2 und sagt „Zwei“ und so weiter.

Material:

Zahlenkärtchen 1 bis 10 aus der Tasche im Anhang und eventuell selbstgebastelte Fußstapfen aus dem Kapitel Bastelecke. Für das Spiel draußen kann mit Straßenkreide die Kontur von Füßen nachgezeichnet werden.



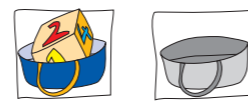
Altersgruppe:



Ort:



Material:



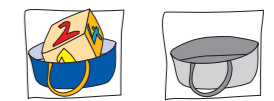
Altersgruppe:



Ort:



Material:



Reiseleiter

Zielgruppe:

Kinder aus der 1. Klasse und alle Kinder aus der Vorschule, die mit Rechnen beginnen möchten. Die Kinder sollten Mengen bis 10 auf Anhieb erkennen und benennen können.

Ort:

Überall, am besten, wo viele Kleinigkeiten zu beobachten sind, wie im Wartezimmer, in einer Schlange vor der Kasse im Supermarkt, im Restaurant, im Spielzimmer etc.

Die Geschichte zum Spiel:

Auf der Erde herrscht ein heillooses Durcheinander. Alle Gegenstände haben sich auf den Weg in die Ferien gemacht. Sie reisen zum Teil allein, zum Teil

aber auch in kleinen oder größeren Gruppen. Damit kein Chaos entsteht, sollten alle gleichen Gegenstände zusammen in einem Bus, Zug oder Flugzeug reisen.

Vielleicht hat Ihr Kind Lust, die Rolle des Reiseleiters zu übernehmen?

Wie groß sind die Gruppen von roten Bauklötzen, Flaschen, Gläsern, Besteck, Perlen? Es gibt viel zu tun, die Zeit ist knapp. Alle Dinge zu zählen würde zu lange dauern. Am schnellsten geht es, wenn die vielen Kleingruppen zusammengerechnet werden.

Spiel:

Beschließen Sie zusammen mit Ihrem Kind, welche Reisegruppe zuerst angeschaut werden soll. Nehmen wir zum Beispiel die Bausteine, die im Wartezimmer verteilt auf dem Boden liegen. Beginnen Sie mit einfachen Kombinationen: „Dort liegen 3 und dort 2 Bausteine, gibt zusammen 5. Hier nochmal 2 gibt 7 und dort nochmal 4 gibt 11.“

Was sich alles zusammenzählen lässt:

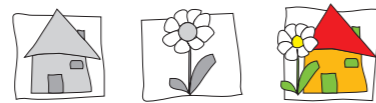
- Menschen in Autos
- gleiche Verkehrsschilder
- Fahrradfahrer
- Bücher und Zeitschriften
- alles, was vier Ecken hat
- alles, was rund ist
- alles, was die gleiche Farbe hat



Altersgruppe:



Ort:



Material:

