

## **Die Geschichten von den Zahlen – Kurzversion für zuhause**

Liebe Eltern, gut wäre, wenn Sie jeden Tag nur eine Geschichte besprechen, an Tag 1 die Einführung und die Geschichte von der 1, am nächsten Tag die 2, usw.

### **Einführung:**

Im Zahlenland gibt es eine Zahlenstadt, in der alle Zahlen zuhause sind. Die Häuser der Zahlen stehen am Zahlenweg der von einem Strand mit goldgelbem Sand bis zu den gut riechenden Obstbäumen hinter der Stadt führt.

Es gibt auch einen dunklen Fehlerwald, in dem der freche Zwerg Kuddelmuddel wohnt. In den Wald soll man nur mit einem Freund zusammen gehen, denn der Kuddelmuddel ärgert alle, die vorbei kommen. Er wohnt in einer schiefen Hütte, hat zerrissene Kleider an und einen kaputten Hut. Seine Stühle wackeln, in seinem Haus ist alles unordentlich und er macht ganz viel Unsinn.

Zum Glück gibt es die Fee Vergissmeinnicht. Sie wohnt auf der Wiese mit den Obstbäumen hinter der Zahlenstadt. Sie hat einen wunderschönen Umhang, auf der alle Zahlen der Welt zu sehen sind. Wenn man ihre Hilfe braucht, weil der Kuddelmuddel mal wieder was angestellt hat, kann man sie mit einem Zauberspruch rufen:

„Kuddelmuddel Welch ein Schreck, zaubert mir die Zahlen weg.  
Komm herbei Vergissmeinnicht und jage fort den Bösewicht.“

### **Die Geschichte der 1:**

Die 1 wohnt im Zahlenland und hat einen Garten, der die Form eines Kreises hat. Sie hat eine Tür im Haus. Sie spielt gerne mit einem Ball und in ihrem Garten lebt ein Einhorn. Eines Tages klaut der freche Kuddelmuddel das Horn von der 1. Sie ist ganz traurig und jammert: Ein Einhorn ohne Horn ist doch kein Einhorn mehr, sondern ein Keinhorn. Der Kuddelmuddel aber fährt mit seinem rostigen Dreirad davon und lacht ganz gemein. Die 1 ruft die Fee Vergissmeinnicht: „Kuddelmuddel Welch ein Schreck, zaubert mir die Zahlen weg. Komm herbei Vergissmeinnicht und jage fort den Bösewicht.“ Plötzlich erscheint ein goldenes Licht und die Fee ist bei der 1 angekommen. „Was ist den los?“, fragt sie die weinende 1. „Der Kuddelmuddel hat meinem Einhorn das Horn geklaut“, schluchzt die 1. Da ruft die Fee ganz laut: „Kuddelmuddel, komm sofort hier her!“ Der Zwerg braust auf seinem Dreirad herbei und fragt ganz unschuldig: „Warum soll ich kommen?“ „Du hast dem Einhorn das Horn gestohlen, gib es sofort zurück!“ „Nein, nein, das war ich nicht, aber wenn ich es doch war, dann deshalb, weil das Einhorn das Horn doch gar nicht braucht! Und mir gefällt es, ich will es behalten!“ Die Fee hat eine gute Idee: „Also gut, ich werde euch jetzt ein Rätsel aufgeben und wer die richtige Lösung nennt, der bekommt das Horn. Was ist mehr als Keins?“ Der Kuddelmuddel stampft mit den Füßen auf und schreit: „Das ist viel zu schwer, wer kann so etwas wissen. Ich weiß es einfach nicht!“ Die 1 aber jubelt: „Ich weiß es, eins ist mehr als keins! Hurra, ich bin schlauer als der freche Kuddelmuddel!“ Und so musste der Kuddelmuddel das Horn zurückgeben und die 1 und das Einhorn freuten sich sehr. Der schreckliche Kuddelmuddel aber fuhr so schnell er konnte in den Fehlerwald zurück. Die Fee verabschiedete sich und flog mit dem Wind zurück zu den Obstbäumen.

Vorschläge zu Spielen zur 1:

- a) Legen Sie Gegenstände verteilt auf den Tisch, z.B. 3 Gabeln, 2 Äpfel, 2 Tassen, 4 Löffel, 3 Spielzeugautos und einen Gegenstand nur einmal, z.B. ein Stift.  
Wer erkennt ganz schnell, welcher Gegenstand nur einmal vorhanden ist? Wechseln Sie die Gegenstände ab.
- b) Malen Sie mit ihrem Kind auf: Was gibt es nur einmal auf der ganzen Welt? Bsp. Sonne, Mond, ihr Kind, die Mama, den Starnberger See, ihr Autokennzeichen usw.
- c) Turnen Sie mit ihrem Kind: Wer kann länger auf einem Bein stehen? Welches Körperteil gibt es nur einmal? Zeigen Sie auf Zuruf schnell darauf.

### **Die Geschichte der 2:**

Die 2 wohnt im nächsten Haus neben der 1 und hat einen Garten, der wie ein Oval geformt ist. Sie hat eine Tür und ein Fenster an ihrem Haus. Sie spielt gerne mit ihren Haustieren, einem Hund und einer Katze.

Eines Tages hat der Hund die Katze gejagt. Die Katze ist ganz erschrocken auf einen Baum im Garten der 2 geklettert und traute sich nicht mehr herunter. Die 2 will sie retten, aber die 2 ist zu klein. Sie kommt nicht an die Katze heran. Was kann sie tun? (Lassen Sie ihr Kind raten: eine Leiter holen..., nein, die 2 hat keine; die Fee rufen..., nein, die Fee hat so viel zu tun, manchmal muss man selber eine Lösung finden...) Die 2 hatte plötzlich eine Idee. Sie lief zur 1 und fragte um Hilfe. Die 1 ging mit der 2 zurück zu dem Baum, auf dem die Katze oben auf einem Ast saß und jämmerlich miaute. Die 2 sagte der 1, sie soll sich an den Baum stellen, dann kletterte die 2 auf die 1 drauf und war jetzt so groß, dass sie die Katze vom Ast heben konnte. Vorsichtig stieg die 2 mit der Katze unter dem Arm zurück auf den Boden. Alle waren glücklich, dass die Rettungsaktion geklappt hatte. Und wisst ihr warum? Ganz einfach, weil bei 2 Zahlen zusammen die Lösung gefunden haben. Und als die 2 mit dem Hund und der Katze zurück in ihr Häuschen ging, da hörten sie ein helles Glöckchen und ein Feenflüstern: „Ich bin stolz, dass ihr es ohne meine Hilfe geschafft habt...“

Vorschläge zu Spielen zur 2:

- a) Memory spielen
- b) Welche Körperteile gibt es zweimal?
- c) Ball fangen: einen Ball mit zwei Händen
- d) Mit Wasserfarben malen, dabei mit 2 Pinseln und 2 Farben mit beiden Händen gleichzeitig malen, schön dazu ist ruhige Musik

### **Die Geschichte der 3:**

Die 3 wohnt am Zahlenweg in der Zahlenstadt neben der 2. Sie hat einen Garten, der aussieht wie ein Dreieck. Ihr Haus hat eine Tür und 2 Fenster. Sie spielt gerne mit 3 Knöpfen. Sie liebt es, Steine ganz weit ins Wasser werfen zu üben. Sie hat zwei Freunde, Wei und Lei. Mit denen war die 3 eines Tages mit Dreirädern am Strand. Sie hatten einen sehr schönen Tag verbracht, aber als die 3 wieder zu Hause ankam, da erschrak sie sehr. Die 3 Farben ihrer Haustüre waren verschmiert, ihre Stühle hatten nur noch 3 Stuhlbeine und wenn sie sich drauf setzte, wurde ihr ganz schlecht von dem Gewackel. Ihr Sofa hat nur noch 3 Beine und der Tisch stand ganz schief auf 3 Tischbeinen. Überall war etwas abgesägt worden. Sogar ihre Stifte waren dreieckig gespitzt und das Brot war dreieckig geschnitten.

Der 3 wurde richtig übel und sie war sehr verzweifelt. Wisst ihr noch, wie man die Fee rufen kann? Macht mal mit: „Kuddelmuddel Welch ein Schreck, zaubert mir die Zahlen weg. Komm herbei Vergissmeinnicht und jage fort den Bösewicht.“

Als der Zauberspruch gesprochen war sah die 3 die Fee herbei schweben. Schnell zeigte die 3 der Fee Vergissmeinnicht, wie es überall aussah. Alle Möbel wackelten, denn ein Stuhl oder Bett oder Sofa braucht doch vier Beine, damit beim Benutzen nichts wackelt. Die Fee rief sofort den Kuddelmuddel herbei. Der hatte sich hinter einem Strauch im Garten von der 3 versteckt und hatte sich gefreut, dass die 3 so ärgerlich war. Als die Fee ihn rief kam er ganz langsam aus seinem Versteck und trug einen alten Sack auf dem Rücken. Es ragten Holzbeine heraus und die 3 und die Fee sahen sofort, dass es die abgesägten Teile der Möbel waren. Der Kuddelmuddel sang vor sich hin: „3,3,3, was für eine herrliche Sägerei...“ Die Fee Vergissmeinnicht schimpfte mit dem Zwerg: „Das Absägen war sehr böse, bring das wieder in Ordnung!“ „Wieso? Die 3 braucht doch keine vier Stuhlbeine, sie ist doch die 3!“ „Du weißt, dass das Unsinn ist. Ich gebe dir 3 Tage Zeit, alles wieder in Ordnung zu bringen.“ Der Kuddelmuddel schaute ganz grimmig, fing aber an, seinen Sack auszupacken und ging, um Kleber und Nägel zu besorgen. Die Fee flog zurück zu den Obstbäumen und die 3 schlief eine Nacht bei der 1 und 2 Nächte bei der 2. Danach konnte sie wieder zurück in ihr Haus, in dem alles wieder repariert war.

Vorschläge zu Spielen zur 3:

- a) Dreibeinlaufen: Binden Sie ihre Beine und ein Bein des Kindes zusammen und hüpfen sie eine vorher festgelegte Strecke.
- b) Überlegen Sie mit dem Kind immer 3 Tiere, die etwas gemeinsam haben, z.B. Adler, Schmetterling und Mücke können fliegen; Delfin, Qualle und Hai leben im Meer.
- c) Schauen Sie sich gemeinsam draußen, in einem Buch oder im Internet Verkehrsschilder an. Welche sind dreieckig und was bedeuten sie.

#### **Die Geschichte der 4:**

Die 4 wohnt im Zahlenland neben der 3. Die 4 hat einen viereckigen Garten und liebt ihre 4 Haarschleifen. Ihr Haus hat eine Türe und 3 Fenster. Die 4 macht in jeder Jahreszeit einen Ausflug. Im Frühling besucht sie gerne einen Park, in dem die ersten bunten Blumen blühen, im Sommer fährt sie zum Strand, im Herbst wandert sie in den Bergen und im Winter geht sie zum Schlittenfahren. Bei ihrem letzten Ausflug im Winter hatte sie ihren Schal und ihre Handschuhe vergessen und als sie zurückkam, bekam sie am nächsten Tag Halsweh. Sie lag in ihrem Bett und jammerte ganz laut. „Oh, oh je, mein Kopf und Hals tun weh.“ Die 2 spazierte gerade am Haus der 4 entlang und hörte die 4. Die Haustüre war nicht abgeschlossen und so ging die 2 herein und fragt, ob sie helfen könne. Die 4 fragte, ob die 2 ihr Tee machen könnte, am besten mit 4 Gesundwerde Kräutern. Die 2 ging in die Küche und fand Pfefferminze, Schnittlauch, Thymian und Kamille. Aus diesen vier Zutaten machte sie eine große Kanne Tee, den sie in 4 Tassen goß. Und gerade als sie die Tassen auf einem viereckigen Tablett zur 4 tragen wollte, sah sie, wie ein goldenes Licht vorbei flog und ein wenig Feenstaub in die Tassen fallen ließ. Die 4 trank aus jeder Tasse 4 Schlucke und danach fühlte sie sich schon viel besser.

Vorschläge zu Spielen zur 4:

- a) Gehen Sie mit ihrem Kind durch die Wohnung und/oder draußen spazieren und suchen sie Rechtecke und Quadrate. Beides sind Vierecke, was ist der Unterschied?

- b) Spielen Sie eine Runde „Mensch ärgere dich nicht“. Jeder Mitspieler hat 4 Figuren.
- c) Schauen Sie sich ein Fußballfeld draußen, in einem Buch oder im Internet an, wo gibt es überall Viereckiges zu entdecken.
- d) Tischspiele wie Memory oder Kartenspiele: die Karten sind viereckig. Auch Würfel sind viereckig.
- e) Bauen Sie aus Lego oder ähnlichem Material einen Würfel, ein Haus...

### **Die Geschichte der 5:**

Die 5 wohnt im Zahlenland neben der 4. Die 5 hat einen fünfeckigen Garten und hat eine funkelnde Halskette mit 5 wunderschönen Perlen in der Mitte. Ihr Haus hat 4 Fenster und eine Türe. Die 5 feiert gerne Feste mit ihren Freunden. An ihrem letzten Geburtstag aber saß sie ganz alleine in ihrem Haus – keine Gäste kamen. Die 5 war ganz traurig. Sie wusste nicht, dass vor ihrem Gartentor bereits einige Gäste standen, die aber nicht durch das Eingangstor kamen. Die 1, die 2, die 3 und die 4 wollten der 5 zum Geburtstag gratulieren, aber sie konnten das Tor einfach nicht öffnen. Sie hatten geklingelt, aber die Klingel am Gartentor schien auch nicht zu funktionieren. Sie probierten es mit lautem Singen, aber das Tor ging nicht auf. Sie versuchten rückwärts durch zu gehen, aber das half auch nicht. Bestimmt hatte der Kuddelmuddel das Gartentor versperrt. Was konnten die Zahlen wohl tun? Habt ihr eine Idee? (Kinder Vorschläge machen lassen) „Ich habe eine Idee“, rief die 3. „Wir können die Fee rufen, vielleicht weiß sie, wie wir endlich durch das Gartentor kommen.“ „Genau“, meinte die 2, „die 5 ist bestimmt schon sehr traurig, dass niemand zu ihrer Geburtstagsparty kommt!“ Also sprachen die Zahlen den Zauberspruch. Macht mal mit: „Kuddelmuddel, mach ein Schreck, zaubert mir die Zahlen weg. Komm herbei Vergissmeinnicht und jage fort den Bösewicht.“ Und es dauerte gar nicht lange, da kam die Fee Vergissmeinnicht herbei geschwebt. Es leuchtete herrlich, dann stand sie neben den Zahlen. „Was ist denn passiert? Warum braucht ihr mich?“ Die 1 erklärte, die 5 habe Geburtstag und alle wollten gratulieren, aber das Gartentor sei nicht zu öffnen. Auch die Fee musste kurz überlegen. Dann stellte sie den Zahlen eine Frage: „Wenn ihr die 5 besuchen wollt, vielleicht müsst ihr etwas finden, bei dem 5 herauskommt.“ „Oh je“, jammerte die 4, „wie soll das gehen?“ (Kinder fragen, ob sie eine Idee haben) „Ich hab's!“ Die 2 fing an zu lachen und hüpfte hoch in die Luft. „Ich geh mit der 3 zusammen durch das Tor, denn 2 plus 3 macht 5!“ Sie nahm die 3 an die Hand und tatsächlich, das Gartentor ließ sich ganz leicht öffnen. „Und ich nehme die 4 mit“, rief die 1, „1 plus 4 macht nämlich auch 5“. Und auch diese beiden konnten nun durch das Gartentor. Die 5 freute sich sehr, endlich Gäste begrüßen zu dürfen. Die Fee rief den Hund und die Katze von der 2 und Wei und Lei, die Freunde von der 3. Hund, Katze, Wei, Lei und die Fee – das waren auch 5. Und so konnten auch sie durch das Gartentor hindurch gehen. Alle brachten Geschenke mit, am schönsten aber waren 5 Beutel Feenstaub, den die 5 in die Luft pustete. Und wenn du deine Augen schließt und ganz feste daran denkst, dann kannst du den goldenen Feenstaub glitzern sehen.

### Vorschläge zu Spielen zur 5:

- a) Malen Sie mit dem Kind zusammen mit einem Lineal Fünfecke.
- b) Falls Sie ein Auto haben: Zeigen Sie dem Kind die 4 Räder und das Reserverad, also das 5. Rad im Auto.



- c) Schauen Sie Fußbälle draußen, in Büchern oder im Internet an, wo sind die Fünfecke?

### Die Geschichte der 6:

Die 6 wohnt im Zahlenland neben der 6. Ihr Garten sieht aus wie ein Sechseck und sie mal sehr gerne. Sie besitzt einen schönen Farbkasten mit 6 verschiedenen Farben. Einmal machte sie einen Spaziergang am Strand, die Sonne schien, aber beim Fehlerwald zogen dunkle Wolken auf und es fing über dem Wald und der Zahlenstadt an zu regnen. Die 6 entdeckte am Strand einen Besucher des Zahlenlandes, der gerade dabei war, ein großes Zeichenpapier und Farben auszubereiten. Plötzlich fing dieser an zu jammern. „Hallo, ich bin die 6. Was ist los? Kann ich ihnen helfen?“, fragte die 6. „Hallo, ich bin Meister Klecks und ich möchte unbedingt den Regenbogen malen.“ Jetzt sah die 6 in den Himmel hinauf und staunte über den wunderschönen bunten Regenbogen. „Das ist aber eine schöne Idee“, sagte die 6, „aber warum jammern Sie, Meister Klecks?“ „Ich habe nur 3 Farben eingepackt, rot, blau und gelb. Für einen Regenbogen brauche ich aber mehr!“ Die 6 dachte an ihren Farbkasten daheim. „Ja, 3 Farben sind zu wenig, sie brauchen mindestens 6 Farben.“ „Und wo soll ich die hernehmen?“ „Meister Klecks, ich male auch gerne und habe da eine Idee. (Kind Ideen aufzählen lassen) Die 6 sagte: „Ich weiß was man mit den Farben machen kann.“ „Ach so“, rief Meister Klecks, „jetzt habe ich auch eine Idee. Man kann die Farben mischen!“ Gleich darauf holte Meister Klecks eine Mischpalette aus seinem Rucksack und begann rot und blau aus der Farbflasche auf die Palette zu gießen. (Kind raten lassen, welche Farbe dies beim Mischen ergibt) Mit seinem Pinsel mischte er die Farben und plötzlich hatte er lila! Aus rot und gelb mischte er orange und blau und gelb ergab grün. „Hurra, jetzt haben sie alle Farben für den Regenbogen, den sie brauchen“, jubelte die 6. Auch Meister Klecks war glücklich. „Rot, blau, gelb, lila, orange und grün habe ich jetzt. Das sind 6 Farben! Jetzt male ich den schönsten Regenbogen der Welt!“ Die 6 verabschiedete sich und ging nach Hause. „Ich male jetzt auch einen Regenbogen aus 6 Farben, vielleicht kommt jemand von meinen Zahlenfreunden vorbei, dann verschenke ich das Bild.“ Liebe Kinder, vielleicht habt ihr auch Lust, ein Regenbogenbild zu malen und zu verschenken. Viel Spaß dabei.

Vorschläge zu Spielen zur 6:



- a) Schauen Sie Fußbälle draußen, in Büchern oder im Internet an, wo sind die Sechsecke?
- b) Schauen Sie im Internet mit dem Kind Bienenwaben an oder einen Film über Bienen, die Waben bauen. Diese sind sechseckig.
- c) Schneiden Sie einen Kreis aus und lassen Sie das Kind versuchen, daraus ein Sechseck zu schneiden.

Die Abenteuer im Zahlenland sind nun vorbei. Hoffentlich hat es allen viel Freude gemacht, die Geschichten zu hören und manchmal mitzuraten.

Alle VorschülerInnen bekommen im Kindergarten ein kleines Zahlenlandpaket für daheim.