

Kompetenzen

Erkennen logischer Reihen
Förderung der visuellen Wahrnehmung
Freude am konzentrierten Arbeiten
Begriffsbildung: Kohlmeise, Rotkehlchen, Amsel, Kuckuck

Vorbereitung

Sudoku-Motive und Legeraster ausdrucken, folieren und zuschneiden.

Vorübungen

Musterreihen legen:

- Den Kindern stehen Kärtchen mit **allen Sudoku-Motiven** zur Verfügung: sie erfinden und legen damit Musterreihen.

Logische Reihen legen:

- Lege eine Reihe, in der keine Amsel vorkommt.
- Lege eine Reihe, in der kein Kuckuck vorkommt.
- Lege eine Reihe, in der keine Meise vorkommt.
- Lege eine Reihe, in der kein Rotkehlchen vorkommt.

Den Legeraster kennenlernen:

- Lege in die erste **Zeile** 4 Mal die Amsel, in die zweite Zeile 4 Mal den Kuckuck, in die dritte Spalte 4 Mal die Meise, in die vierte Spalte 4 Mal das Rotkehlchen.
 - Lege in die erste **Spalte** 4 Mal die Amsel, in die zweite Spalte 4 Mal den Kuckuck, in die dritte Spalte 4 Mal die Meise, in die vierte Spalte 4 Mal das Rotkehlchen.
-

Spielanleitung

Einfaches Bilder-Sudoku für ältere Kindergartenkinder:

Ziel des Spieles: In keiner Zeile und Spalte (senkrecht und waagrecht) darf ein Motiv zweimal vorkommen!



Sudoku für "Anfänger":

"Welches Motiv fehlt?" Die Kinder ergänzen die fehlenden Motivkärtchen so, dass waagrecht und senkrecht kein Motiv zweimal vorkommt!



Steigerung des Schwierigkeitsgrades:

Die Kinder ergänzen **mehrere leere Felder** des Rasters.



Grafik: Eva Niederecker