



# Geisterstunde im Zahlenland

## Spielidee

Um Mitternacht wachen im Dreierland drei Gespenster auf und schweben in ihrem Schloss zwischen zwei Sälen hin und her. Auch die Kinder wachen auf und beobachten die Gespenster von ihrem Schlafzimmer aus. Schlägt es drei Uhr, ist der Spuk vorbei. Wer weiß, wie viele Gespenster sich jetzt in welchem Saal versteckt haben?

Das Spiel kann auf die Zahlenländer Vierer- bis Zehnerland übertragen werden.

## Wir brauchen

- ✓ Einen Bewegungsraum mit
  - ✓ einer Matteninsel in der Mitte als "Schlafzimmer" für die Kinder und
  - ✓ zwei Verstecken an zwei Seiten des Raumes (im Spiel zwei "Säle"), die - je nach Zahlenland - drei bis fünf Kindern (im Spiel "Gespenster") Platz zum Verstecken bieten. Für ein Versteck reicht ein Sichtschutz an jener Seite, die von der Matteninsel aus sichtbar ist.
- ✓ Gong oder Glocke für die Turmuhr
- ✓ Tore zu den Zahlenländern
- ✓ optional: weiße oder graue Tücher als Verkleidung für die Gespenster (maximal 10 Stück)

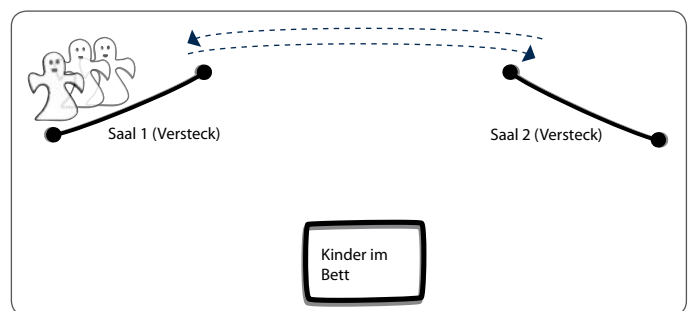
## Einstimmung und Vorbereitung

Liebe Kinder, wenn es dunkel wird im Zahlenland, die Sterne am Himmel leuchten und die Turmuhr 12 Uhr Mitternacht schlägt, wachen im Zahlenland die Gespenster auf. Heute gehen wir zur Geisterstunde ins **Dreierland**. (Das Tor zum Dreierland wird gut sichtbar aufgestellt.)

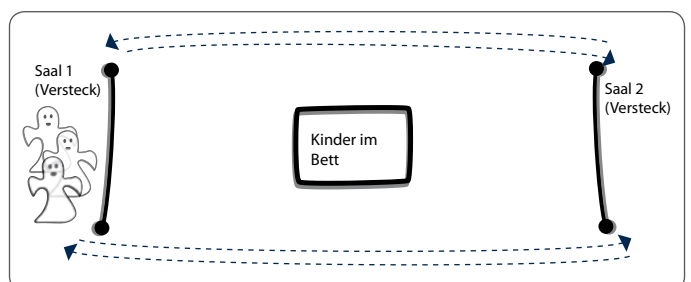
Wie viele **Gespenster** gibt es wohl im Dreierland? (drei) Die drei Gespenster lieben es, in ihrem Schloss hin und her zu schweben, und rufen dabei leise "huibuuuh, huibuuuh, huibuuuh..." Können ihr auch hin und her schweben und leise rufen wie die Gespenster? (Die Kinder probieren es aus, z. Bsp. durch Trippeln auf Zehenspitzen.)

So spät in der Nacht liegen die **Kinder** schon lange in ihren Betten im **Schlafzimmer**. Wo ist unser Bett? (Für das Spiel wird in der Raummitte eine Matteninsel als "Schlafzimmer" gelegt.)

Die Gespenster schlafen im Schloss, wo sie sich in **zwei großen Sälen** verstecken können: im Spiegelsaal (Bsp.) und im Marmorsaal (Bsp.). (Es wer-



oder



den zwei möglichst gegenüberliegende Verstecke gerichtet, die von der Matteninsel aus nicht einsehbar sind. Die zwei Verstecke erhalten passende Namen z. Bsp. "grüner und roter Saal" oder "Spiegel- und Marmorsaal". Können sich die Gespenster in den Sälen wirklich so verstecken, dass die Kinder im Schlafzimmer sie nicht sehen? (Das sollte man ausprobieren.)

Die **Geisterstunde** beginnt um Mitternacht, wenn die Turmuhr 12 Mal schlägt. Sie endet im Dreierland um 3 Uhr nachts, wenn die Turmuhr drei Mal schlägt. Für die Turmuhr liegt eine Glocke oder ein Gong bereit.

**Ob die Kinder am Ende der Geisterstunde wissen, in welchem Saal sich wie viele Gespenster versteckt haben?**



## Jetzt geht's los

- ✓ Drei Kinder werden zu Gespenstern ernannt (legen sich evtl. ein Tuch über die Schultern) und stellen sich zum Dreierlandtor.
- ✓ Ein Kind wird zum Glöckner ernannt und erhält die Glocke der Turmuhr.
- ✓ Die restlichen Kinder setzen sich auf die Matteninsel ins "Schlafzimmer".
- ✓ Wenn möglich wird der Raum leicht abgedunkelt.

Erzieher/-in:

*Wenn der Tag zu Ende geht  
und der Mond am Himmel steht,  
kehrt Ruhe ein in unsrem Schloss.  
Drei Gespenster bleich und fahl  
schlafen still im Spiegelsaal  
(ggf. angepasst "grüner Saal", u.a.).*

Die drei Gespenster verstecken sich zusammen im erwähnten Saal.

*Auch die Kinder gehn zur Ruh,  
machen ihre Augen zu.*

Die Kinder auf der Matte legen sich hin und machen die Augen zu.

*Kinder, hört und gebt gut acht,  
die Turmuhr schlägt zur Mitternacht!*

Der Glöckner schlägt die Glocke zwölf Mal. Er darf alleine zählen oder alle Kinder zählen mit. Die Kinder öffnen die Augen.

*Kinder, seht doch, hier im Dreierland:  
Türen öffnen sich von Geisterhand!*

Die Gespenster kommen aus ihrem Versteck. Jedes Gespenst schwebt für sich in eigener Geschwindigkeit von einem Versteck ("Saal") zum anderen. Wichtig: Angekommen bei einem Versteck, soll es immer vollständig dahinter verschwinden und gerne eine Weile versteckt bleiben, bevor es wieder herauskommt, um zum anderen Versteck zu schweben.

*Gespenster schweben bleich und fahl  
im Schloss von Saal zu Saal,  
erschrecken Katze, Maus und Kuh  
mit gar schaurigem "huibuuuh".*

Etwas abwarten und, bevor der Überblick verloren geht, weiter mit:

*Glöckner, komm' herbei!  
Der Spuk ist gleich vorbei!  
Das Rad der Zeit dreht seine Runde.  
Glöckner, schlag' die dritte Stunde!*

Der Glöckner schlägt die Glocke drei Mal. Spätestens beim dritten Schlag muss jedes Gespenst in einem der Verstecke sein und sich dort schlafen legen.

*Wer weiß in welcher Zahl  
Gespenster ruh'n im Spiegelsaal?  
(ggf. angepasst "grüner Saal", u.a.).*

Die Kinder sagen, wie viele Gespenster sie in diesem Saal vermuten.

*Wer weiß in welcher Zahl  
Gespenster ruh'n im Marmorsaal?  
(ggf. angepasst "roter Saal", u.a.).*

Die Kinder sagen, wie viele Gespenster sie im anderen Saal vermuten.

Schließlich zeigen sich die Gespensterkinder und die Anzahlen werden gemeinsam kontrolliert.

Das Spiel wird im Dreierland mit neuer Rollenverteilung wiederholt.

## Geisterstunde in anderen Zahlenländern

Im Viererland verstecken sich vier Gespenster in zwei Sälen. Der Spuk beginnt um 12 Uhr Mitternacht und endet um 4 Uhr. Entsprechend verstecken sich im Fünferland fünf Gespenster in zwei Sälen, der Spuk beginnt um 12 Uhr Mitternacht und endet um 5 Uhr; und so weiter bis zum Zehnerland.

Quelle: [www.zahlenland.info](http://www.zahlenland.info)  
[Oktober 2019]]

Der Text ist angelehnt an die Reime von Gerhard Preiß zum Spiel "Die Affen sind los!" aus "Ein Zoo fürs Zahlenland. Zaubermagische Geometrie im Kindergarten", ISBN 978-3-941063-08-2, S. 70.

© Zahlenland Prof. Preiß  
Autorin: Gabi Preiß

