

Grundschule „Am Weinberg“ Alt Ruppin

Am Weinberg 1, 16827 Alt Ruppin

Tel.: 03391/ 7171 Fax: 03391/ 400582

E-mail: Grundschule-AmWeinberg@Neuruppin-Stadt.de

Homepage: www.grundschule-alt-ruppin.de



Fit für die Schule: Das kann ich schon!

Liebe Eltern,

für einen erfolgreichen Schulstart muss Ihr Kind noch keine Bücher lesen oder komplizierte Mathematikaufgaben lösen. Viel wichtiger sind die sogenannten Basiskompetenzen, die den Schulstart erleichtern können.

Mit dieser Übersicht wollen wir Ihnen eine kleine Hilfestellung geben, welche Fähigkeiten Ihrem Kind beim Schulstart helfen und wie Sie diese ganz einfach und ohne Leistungsdruck spielerisch im Alltag fördern können.



1. Selbstständigkeit & Alltagskompetenzen

Im Schulalltag muss es oft schnell gehen – besonders in den Pausen oder vor dem Sportunterricht.

- **Kleider-Künstler:** Knöpfe, Reißverschlüsse und Schuhe (Klett oder Schleife) alleine bedienen.
 - *Spielerischer Tipp:* Machen Sie ein "**Anzieh-Wettrennen**" am Morgen. Wer hat zuerst die Socken und die Jacke richtig an?
- **Ordnungs-Profis:** Die eigenen Sachen (Ranzen, Mäppchen) im Blick behalten.
 - *Spielerischer Tipp:* Nutzen Sie das "**Rucksack-Spiel**". Lassen Sie Ihr Kind für einen Ausflug oder den Spielplatzbesuch den eigenen kleinen Rucksack selbst packen und kontrollieren (Trinkflasche, Snack, Spielzeug).
- **Steckbrief-Profi:** Den eigenen vollen Namen, das Alter und die Adresse kennen.
 - *Spielerischer Tipp:* Üben Sie das als "**Geheimagenten-Passwort**". Nur wer seinen Namen und die Adresse fehlerfrei nennt, darf die "Geheimbasis" (z. B. das Wohnzimmer) betreten.



2. Soziale & Emotionale Stärke

Die Schule ist ein großer Raum voller neuer Regeln, Kinder und Gefühle.

- **Gedulds-Helden:** Kurz stillsitzen (ca. 15 Minuten) und andere ausreden lassen.
 - *Spielerischer Tipp:* Spielen Sie "**König/Königin des Schweigens**" beim Essen. Wer schafft es, zwei Minuten lang nur zuzuhören, was die anderen am Tisch erzählen, ohne zu unterbrechen? Auch Vorlesen stärkt die Ausdauer.
- **Fair-Player:** Auch mal verlieren können, ohne dass die Welt untergeht.
 - *Spielerischer Tipp:* Spielen Sie regelmäßig **Gesellschaftsspiele** (z. B. *Mensch ärgere dich nicht* oder *Uno*). Gewinnen und Verlieren gehören hier ganz natürlich dazu – leben Sie als Vorbild einen entspannten Umgang mit Niederlagen vor.

Grundschule „Am Weinberg“ Alt Ruppin

Am Weinberg 1, 16827 Alt Ruppin

Tel.: 03391/ 7171 Fax: 03391/ 400582

E-mail: Grundschule-AmWeinberg@Neuruppin-Stadt.de

Homepage: www.grundschule-alt-ruppin.de



- **Miteinander- Trainer: Höflichkeitsformen**

- *Spielerischer Tipp: „Das Zauberwort-Restaurant“:* Verwandeln Sie das Abendessen in ein edles Restaurant. Sie oder Ihr Kind sind die Kellner. Bestellungen (z. B. „*Ich hätte gerne das Wasser*“) werden nur ausgeführt, wenn das geheime Zauberwort „Bitte“ fällt. Kommt die Bestellung an, antwortet der Gast mit „Danke“. Wer das Zauberwort vergisst, muss eine kleine, lustige Aufgabe machen (z. B. einmal wie ein Frosch hüpfen). Das macht Spaß und automatisiert die Worte im Alltag.



3. Motorik & Fitness

Schreiben erfordert Kraft in den Fingern; der Sportunterricht erfordert Koordination.

- **Stift- & Scherenkünstler:** Den Stift locker halten und sauber schneiden.
 - *Spielerischer Tipp: Knete und Basteln!* Das Kneten von Figuren stärkt die Handmuskulatur enorm. Lassen Sie Ihr Kind beim Kochen helfen (z. B. weiches Gemüse mit einem Kindermesser schneiden) oder alte Prospekte zerschneiden.
- **Bewegungs-Ass:** Balancieren, hüpfen und einen Ball fangen.
 - *Spielerischer Tipp:* Nutzen Sie den Spaziergang für das Spiel "**Der Boden ist Lava**". Das Kind darf nur auf Bordsteinkanten balancieren oder von einem Gullideckel zum nächsten springen.



4. Erste Vorkenntnisse

Kleine Grundlagen, die den Einstieg in Deutsch und Mathe erleichtern.

- **Zahlen-Entdecker:** Bis 10 zählen und kleine Mengen auf einen Blick erkennen.
 - *Spielerischer Tipp: "Treppen-Zählen" oder "Abzählen beim Tischdecken".* „*Kannst du mir bitte 4 Gabeln bringen?*“ Auch das Würfeln bei Brettspielen schult das Erfassen von Mengen blitzschnell.
- **Buchstaben-Detektiv:** Den eigenen Namen in Druckbuchstaben schreiben und erkennen.
 - *Spielerischer Tipp:* Schreiben Sie den Namen Ihres Kindes mit **Straßenkreide** groß auf den Gehweg. Das Kind kann die Buchstaben nun mit Steinen nachlegen oder mit dem Laufrad "nachfahren".

Wir freuen uns auf Ihr Kind!

K. Janicke

Schulleiterin