

Denken und Sprechen

Bilderlegespiel für 2-10 Kinder von 4-9 Jahren
von Klaus Schüttler-Janikulla

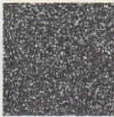
Ravensburger Spiele Nr. 605 5 851

Inhalt:

2 Kartensätze

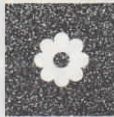
1. Kartensatz:

40 Karten zum Anlegen nach Oberbegriffen
Rückseite:



2. Kartensatz:

32 Karten zum Anlegen nach Anfangslauten
Rückseite:



Vorwort

An der Bedeutung der Sprachentwicklung und Sprachförderung des Kindes zweifelt heute niemand. Sprachbildung steht deshalb auch im Mittelpunkt der Bemühungen in Kindergärten und Vorschulen. »Denken und Sprechen« mit seinen beiden Kartensätzen soll den Sprachschatz der Kinder im Spiel erweitern. Die Regeln der Spiele reichen dabei vom ganz einfachen Erkennen und Benennen der Bilder bis zum interessanten Anlegespil.

Durch das Spiel sollen die Kinder erkennen, daß sich Wörter und damit auch Dinge einem bestimmten Oberbegriff zuordnen lassen. Messer, Gabel und Löffel gehören beispielsweise zum Besteck; Teller, Tasse, Kanne zum Geschirr. Das Spiel fördert außerdem die Wahrnehmung besonders im Bereich des Hörens, weil der Anfangslaut eines Wortes von den Kindern herausgefunden werden muß.

Alterseignung

Mit dem ersten Kartensatz können nach der leichtesten Regel schon Vierjährige spielen. Am Spiel mit dem zweiten Kartensatz haben auch Schulkinder noch Interesse. Abwandlungen der Spielregel sind möglich, und die Kinder sollten ermuntert werden, eigene Vereinbarungen zu treffen und nach selbstgefundenen Regeln zu spielen.

Spielvorbereitung

Die beiden Kartensätze unterscheiden sich durch ihre verschiedenen Rückseiten. Vor dem Spielen müssen die beiden Kartensätze sortiert werden. Es gibt einige wenige Karten, die bei beiden Kartensätzen auf der Vorderseite gleich sind. Da die meisten Karten aber eine andere Bildkombination haben, würde das Anlegen mit einem vermischten Kartensatz nicht aufgehen.



OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Spiele mit dem 1. Kartensatz

Namensspiel

Jüngere Kinder werden erst einmal mit den Bildern vertraut gemacht. Die Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Die Kinder benennen die Bilder und erzählen, was sie sehen und wiedererkennen. An dieses Erzählen und Benennen kann sich ganz zwanglos das Namensspiel anschließen. Es ist empfehlenswert, anfangs nur mit den Karten zu spielen, die das spontane Interesse der Kinder hervorrufen.

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum decken die Kinder jeweils eine Karte auf. Wer *beide* Bilder richtig benennen kann, darf die Karte behalten. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Karten hat.

Zuordnungsspiel

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, zwei zusammengehörige Bilder zu finden, deshalb sollten die Kinder zunächst die Karten offen zuordnen. Die Karten werden passend aneinandergefügt, z. B. paßt die Kaffeekanne zum Teller, beides ist Geschirr.

Sicher kommt es vor, daß ein Kind auch einmal die Gabel dem Teller zuordnen will mit der Begründung: beides braucht man zum Essen. In diesem Fall wären die Karten nicht nach übergeordneten Begriffen, sondern nach Sachzusammenhängen geordnet. Das würde bedeuten, daß die Gruppen am Ende des Spieles nicht aufgehen. (Eine Zusammenstellung der Gruppen wird am Ende der Spielregel gegeben.)

Wenn die Kinder auf diese Weise die Zusammengehörigkeit der Bilder kennengelernt haben und auch festgestellt haben, daß es mehrere Möglichkeiten gibt, kann das Spiel beginnen.

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgebreitet. Der erste Spieler dreht eine Karte um und legt sie offen auf den Tisch. Der nächste

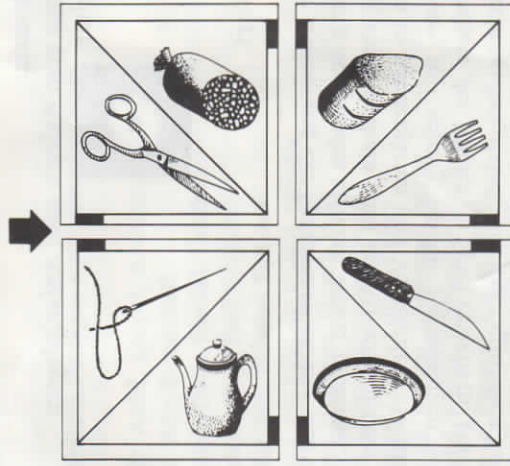
Spieler deckt eine weitere Karte auf und prüft nach, ob ein Bild seiner Karte mit einem Bild der offen auf dem Tisch liegenden Karte zusammenpaßt. Ist das der Fall, darf er das Kartenpaar nehmen. Paßt kein Bild, so läßt er seine Karte ebenfalls aufgedeckt auf dem Tisch liegen. Der nächste Spieler dreht eine Karte um und vergleicht sie mit den offenliegenden Karten.

Wer am Schluß die meisten Kartenpaare hat, ist Gewinner.

Vierterspiel

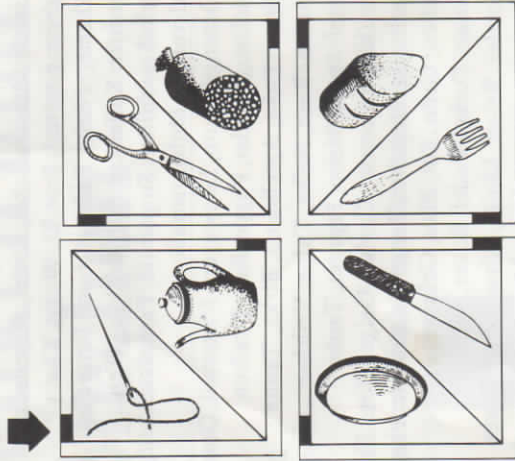
Ziel des Spieles ist es, vier Karten zu einem Quadrat so zusammenzufügen, daß immer passende Bilder nebeneinander liegen. Auch für dieses Spiel ist es günstig, erst einmal mit aufgedeckten Karten Vierergruppen zusammenzulegen. Die schwarzen Anlagepunkte auf den Karten bieten eine Hilfe.

Anlagepunkt richtig angelegt.



Die schwarzen Markierungen müssen aneinanderstoßen. Die nebeneinander liegenden Bilder gehören nach dem Oberbegriff zusammen.

Anlagepunkt falsch angelegt.



Das Bild »Kaffeekanne« stimmt zwar an einer Seite mit dem Teller zusammen, es paßt aber nicht gleichzeitig zu »Schere«. Das Bild »Nadel« würde frei liegen.

Nicht nur die Bilder müssen passen, sondern die Karte muß auch in der richtigen Lage angefügt werden können, so daß die Anlagepunkte übereinstimmen. Es gibt Bilder, die inhaltlich zusammenpassen, die aber nicht zusammengefügt werden können, weil ein Bild nicht auf der richtigen Seite steht.

Zu Beginn des Spiels werden die Karten wieder mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum deckt ein Spieler nach dem anderen eine Karte auf und versucht, sie richtig an schon offenliegende Karten anzufügen. Die Spieler dürfen auch aufgedeckte Karten an andere anfügen. Jeder darf aber nur eine Karte aufnehmen oder bewegen. Wem es gelingt, ein Quadrat zu vollenden, darf die vier Karten nehmen. Wer am Schluß die meisten Vierergruppen hat, ist Gewinner.

Es kommt während des Spieles darauf an, daß jeder Spieler aufmerksam verfolgt, wo Quadrate entstehen, welche Karten einzeln liegen, ob diese zum Aufbau eines Quadrats gebraucht werden können oder ob es günstiger ist, eine neue Karte aufzudecken. Von angefangenen Gruppen, die erst aus zwei Karten bestehen, dürfen Karten weggenommen werden. Dreiergruppen dürfen nicht mehr auseinandergerissen werden. Dieses Spiel kann auch einmal unentschieden ausgehen, vor allem wenn nur zwei Personen spielen.

Spiele mit dem 2. Kartensatz



Mit diesem Kartensatz können die gleichen vorbereitenden Spiele gespielt werden wie mit dem ersten Kartensatz. Hinzu kommt deutliches Sprechen und genaues Hinhören, denn nun werden die Bilder angelegt, deren Namen denselben Anfangslaut haben.

Namenspiel

Hier gilt die gleiche Spielregel wie für das Namenspiel mit dem ersten Kartensatz. Beim Aufdecken der Karte muß das Kind aber noch den Anfangslaut der beiden Wörter dazusagen, dann darf es die Karte behalten, z. B. Teller mit »T« (nicht »Te«), Messer mit »M« (nicht »Em«).

Zuordnungsspiel

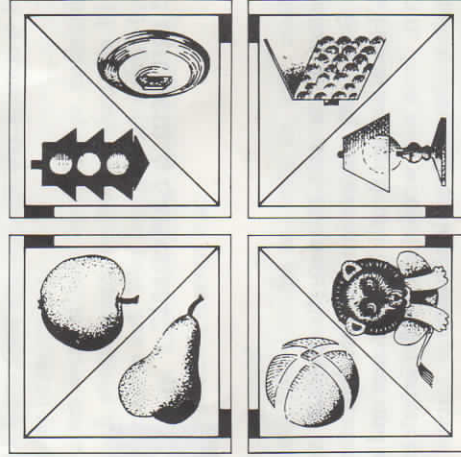
Spielregel wie beim Zuordnungsspiel mit dem ersten Kartensatz. Wer beim Aufdecken der Karten zwei Bilder findet, deren Namen den gleichen Anfangslaut haben, darf das Kartenpaar behalten. Beispiel: Ein Kind deckt die Karte mit dem Bild »Gießkanne« auf und sieht auf

dem Tisch das Bild »Gabel.« offen liegen, dann sagt es: »Gießkanne und Gabel, beides mit »G«, und nimmt das Kartenpaar an sich.

Wer am Schluß die meisten Kartenpaare hat, ist Gewinner.

Viererspiel

Dieses Spiel wird nach derselben Regel gespielt wie das Viererspiel mit dem ersten Kartensatz. Beim Anlegen wird deutlich gesprochen, z. B. »Papagei« und »Paket«, beides mit »P«.



Zusammenstellung der Gruppen

1. Kartensatz, Anlegen nach Oberbegriffen

1. Obst: Apfel, Kirsche, Birne, Banane
2. Möbel: Stuhl, Schrank, Bett, Tisch
3. Kleider: Mütze, Stiefel, Hose, Jacke

4. Geometrische Figuren: Quadrat, Dreieck, Kreis, Sechseck
5. Besteck: Messer, Gabel, Löffel, Suppenkelle
6. Nahrungsmittel: Brot, Ei, Wurst, Käse
7. Nähzeug: Nadel, Faden, Schere, Fingerhut
8. Geschirr: Kaffeekanne, Milchkrug, Teller, Tasse
9. Verkehrsschilder: Stoppschild, Parkplatzschild, Haltverbot, Einbahnstraße
10. Fahrzeuge: Auto, Lastwagen, Motorrad, Omnibus
11. Spielzeug: Roller, Puppe, Ball, Drachen
12. Bäume: Eiche, Apfelbaum, Birke, Tanne
13. Blumen: Rose, Nelke, Tulpe, Veilchen
14. Vögel: Spatz, Meise, Papagei, Taube
15. Musikinstrumente: Klavier, Geige, Flöte, Trompete
16. Werkzeug: Hammer, Zange, Schraubenzieher, Säge
17. Farben: Grün, Rot, Blau, Gelb
18. Hunde: Dackel, Pudel, Boxer, Spitz
19. Sportler: Reiter, Läufer, Schwimmer, Boxer
20. Haushaltgeräte: Nähmaschine, Waschmaschine, Bügeleisen, Staubsauger

2. Kartensatz, Anlegen nach Anfangslauten

- A: Affe, Apfel, Ampel, Apfelbaum
 B: Bär, Bett, Birne, Ball
 D: Dackel, Dach, Deckel, Drachen
 E: Elefant, Ente, Esel, Erdbeere
 F: Feder, Faß, Flasche, Fahrrad
 G: Geige, Gießkanne, Gabel, Giraffe
 H: Hose, Hammer, Hund, Hase
 K: Korb, Katze, Kirsche, Kamel
 L: Lampe, Löwe, Löffel, Leiter
 M: Mond, Mütze, Motorrad, Maus
 N: Nadel, Nelke, Nähmaschine, Nuß
 P: Puppe, Papagei, Paket, Pilz
 R: Reh, Rose, Roller, Rucksack
 S: Säge, Sieb, Sessel, Sonne
 T: Tasse, Tulpe, Telefon, Trompete
 W: Waage, Wagen, Wurst, Wolle