

Kindergarten Spiel

Heinevetters Trainer

Ein Spiel für vorschulische Erkennungsübungen
im 3.-6. Lebensjahr mit Selbstkontrolle

Tutor

A game for identification exercises
from 3 to 6 years with automatic check

Entraîneur

Un jeu avec des exercices d'identification
pour d'âge de 3 à 6 ans, auto-contrôle

Entrenador

Un juego para ejercicios de identificación
para niños de 3 a 6 años, con control automático



Art. 4048

392 Zuordnungsaufgaben für Haus, Vorschule und Kindergarten

Art. 4048

Anleitung

Heinevetters Kindergarten-Spiel enthält fast 400 Erkennungs- und Unterscheidungsübungen zur Förderung der Wahrnehmungs- und Merkfähigkeit. Der steigende Schwierigkeitsgrad dieser Übungen von der ersten bis zur letzten (achten) Seite entspricht in etwa der geistigen Entwicklung der Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren. So bleibt das Spielinteresse eines 3-jährigen Kindes über einen langen Zeitraum bewahrt, weil es immer wieder auf neue unbekannte Aufgabenstellungen stößt. Wenn ältere Kinder mit diesem Spiel beginnen, sollten die Eltern wissen, dass die ersten Aufgaben dieses Spiels eigentlich für ihr Kind schon zu einfach sind und sie bereits ein Heinevetterspiel ab 5 Jahren einsetzen können, es sei denn, ihr Kind sollte einige Defizite in seiner Wahrnehmungs- und Merkfähigkeit aufarbeiten.

Das Spiel besteht aus:

- 1 Zapfentablett im Kastenboden,
- 4 beidseitig bedruckte Programmblätter (= 8 Seiten mit je 49 Aufgaben) und
- 49 Plättchen mit Schwarz-Weiß-Bildern auf beiden Seiten.

Die Plättchen werden als zusammenhängender Satz, an Stegen hängend, geliefert, um ihre Vollständigkeit zu garantieren. Sie werden vor Spielbeginn von den Stegen abgebrochen, dabei sollten eventuelle Stegreste mit Sandpapier (Erwachsene können auch ein Messer oder eine Schere nehmen) entfernt werden, damit die Plättchen nachher einwandfrei passen. Es empfiehlt sich, die Plättchen mit dem Punkt ● nach Oberbegriffen gemäß Einsatzplan in das Klemm-Magazin (im Kastendeckel) einzusortieren.

Zu Beginn wird das Programmblatt mit einem Punkt ● in das Zapfentablett gelegt. Es enthält 49 farbige Abbildungen, denen die Plättchen mit den einfarbigen Bildern zugeordnet werden. Es wird mit dem ersten Feld links oben begonnen, dann mit dem nächsten Feld darunter usw., Spalte für Spalte. Auf diese Weise wird die automatische Richtigkeitskontrolle sofort wirksam: Verzahnen sich die wellenförmig profilierten Längskanten der Plättchen, wurde richtig abgelegt. Nicht passende Plättchen bedeuten eine falsche Lösung, die das Kind selbst berichtigen kann.

Nun halten sich Kinder nicht unbedingt an diese Reihenfolge, sondern nehmen wahllos ein Plättchen in die Hand und suchen dazu das passende Farbbild. Das ist ausdrücklich erlaubt, denn Erwachsene dürfen helfen, jedoch nur „sparsame Bemerkungen“ machen, damit das Kind einen eigenen Gedanken nachvollziehen kann. (Erwachsene helfen viel zu oft und viel zu viel!) Den einfarbigen Ball zu erkennen, ist natürlich viel leichter, weil er auf Plättchen und Programmseite gleich aussieht. Das Schwein erscheint dem Kind jedoch zunächst nur als große rosarote Fläche.

Auch bei den nächsten Seiten mit zwei bis vier Punkten wird *die gleiche Plättchenseite* mit ● eingesetzt und damit ein größerer Schwierigkeitsgrad erreicht: „Ganzes“ Plättchenbild auf farbiges Teilbild usw. Dabei ist die Verteilung der Plättchen auf jeder Seite anders und es ist zwecklos, sich die Lage jedes Plättchens einzuprägen.

Im zweiten Teil (Seiten mit einem bis vier ★) sind Unterschiede in den Abbildungen zu erkennen und die Aufgabenfelder werden mit der ★-Rückseite der Plättchen belegt.

Ein Wort zur **Konzentration**: Zu Beginn des Spiels verfügt das Kind über die größte Konzentration, die jedoch im Spielverlauf nachlässt. Entsprechend wird der Konzentrationsbedarf zum Spielende hin geringer, was dadurch abgefangen wird, dass die Auswahl der Plättchen abnimmt, bearbeitete Felder bereits durch Plättchen abgedeckt sind und das Kind das Ende seiner Arbeit sieht. Nur so lässt sich Konzentration erlernen.

Einsatzplan

Lernziel	Seiten-Symbol	Plättchen-Symbol	Plättchen mit Schwarz-Weiß-Bild auf:	Dosierung
Erkennen	●	●	farbiges Bild	7 Reihen mit den Begriffen: Wohngegenstände Fahrzeuge Tiere Geschirr Werkzeuge Spielzeug Bekleidung
	● ●	●	farbiges Teilbild	
	● ● ●	●	farbiges Aktionsbild	
	● ● ● ●	●	farbiges sinnentstelltes Bild	
Unterscheiden	★	★	Schwarz-Weiß-Bild	a) 7 Reihen mit den Motiven: Äpfel Blumen Vögel Fische Häuser Schlüssel Schuhe b) 28 Einzelmotive und 21 Doppelmotive
	★ ★	★	farbiges Bild	
	★ ★ ★	★	farbiges Bild mit Lage- und Größenveränderung	
	★ ★ ★ ★	★	farbiges Bild in Aktion oder Fläche	