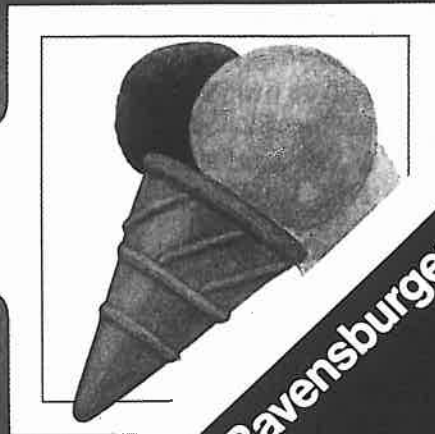
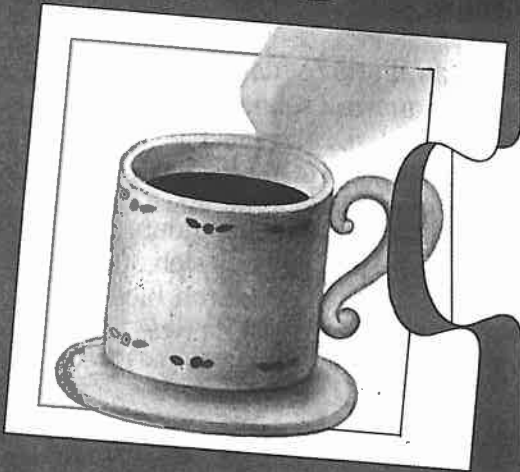


KONTRAST



Ravensburger

®

KONTRAST

Ravensburger Spiele®-Nr. 00 913 8

Illustration: Gerlinde Mader

Legespiel mit Kontrolle durch Puzzleschnitt
für 1 - 4 Kinder
von 4 - 8 Jahren

Inhalt: 26 Kartenpaare

Die Namen der Dinge lernt das Kind zuerst sprechen (Papa, Mama, Ball usw.). Allmählich erweitert sich der Wortschatz. Die Wörter für das, was man tut, kommen dazu. Wie die Dinge sind, kann das Kind sagen. (Papa trinkt Kaffee. Der Kaffee ist heiß.)

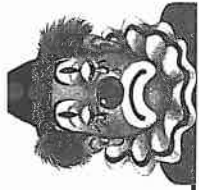
Mit dem Spiel „Kontrast“ lernt das Kind spielerisch neue Begriffe kennen. Das Verständnis für die Eigenschaften von Gegenständen wächst.

Vorbereitung

Vor dem Spielen werden die Bilder angeschaut. Es wird darüber gesprochen:

- Namen der Gegenstände nennen.
- Wem gehören sie?
- Wo sind sie?
- Wer braucht sie?
- Hast Du auch so etwas?
- Wie sind sie?

Einige Eigenschaften sind sehr leicht zu erkennen. Andere Eigenschaften liegen nicht gleich auf der Hand und ergeben sich oft sogar erst aus der Zuordnung zu ihrem Gegenteil. Dadurch bleibt das Spiel länger interessant. Es gibt immer wieder noch etwas zu entdecken.



Am Anfang sollte gar nicht mit allen Karten gespielt werden. Das Kind sucht sich die Bilder heraus, die ihm gefallen und die es versteht.

Spielregel

1. Einzelspiel

Die Karten werden gemischt und offen auf den Tisch gelegt. Die richtigen Bildpaare mit den gegensätzlichen Eigenschaften sollen zusammengefügt werden. Durch die Verzahnung sieht das Kind sofort, wenn es richtig zugeordnet hat. Es freut sich an seinem Erfolg.

2. Spiele mit mehreren Kindern

Einfaches Zuordnen

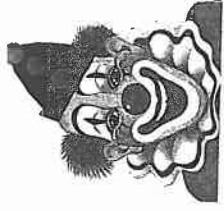
Wie beim Einzelspiel können die Kinder auch gemeinsam die Paare aus den offen liegenden gemischten Karten heraussuchen. Sie machen sich gegenseitig auf passende Bilder aufmerksam. Sie sprechen über die Gegenstände.

Karten tauschen

Die Karten werden so verteilt, daß jedes Kind gleich viele hat. Wer ein zusammenpassendes Kartenpaar hat, darf es gleich vor sich auf den Tisch legen. Das erste Kind beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte.

Es bietet eine andere Karte zum Tausch an. Kommt der Tausch zustande, werden die Kartenpaare abgelegt, kommt er nicht zustande, ist das nächste Kind an der Reihe.

Nicht auf das Gewinnen kommt es an, sondern auf das Frage- und Antwortspiel, z.B. „Ich habe den heißen Kaffee, hast Du etwas Kaltes“.



Fragespiel

Dieses Spiel läuft nach den Regeln des Quartettspiels ab. Die Karten werden wieder gleichmäßig verteilt. Sie werden hinter einem Sichtschutz (z.B. aufgestelltes Buch) verdeckt gehalten.

Ein Kind fängt an und sagt zu einem der anderen Kinder: „Hast Du etwas, das klein ist?“ Oder: „Gib mir bitte die Karte für etwas, das rund ist!“

Wer dran ist, darf so lange weiterfragen, bis er Nein zur Antwort erhält. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Es dürfen mehrere Kinder gefragt werden.

Die richtigen Kartenpaare werden offen ausgelegt. Wer zuerst keine Karten mehr hat, ist Gewinner.

Wer ist mein Partner?

Ein Spiel für große Gruppen mit gerader Mitspielerzahl. Es werden so viele Kartenpaare herausgesucht, daß jedes Kind eine Karte erhält. Die Kinder, die die Karten mit den Nasen haben, sitzen oder stehen den Kindern gegenüber, die die Karten mit der Ausbuchtung in der Hand haben.

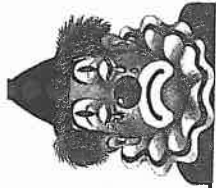
Das erste Kind einer Gruppe fragt die Kinder der anderen Gruppe, z.B.: „Ich habe das Bild von einem Stein. Der ist hart. Wer hat etwas Weiches?“

Das Kind mit dem Bild vom „Kissen“ sagt: „Ich habe etwas Weiches, das Kissen.“ Es geht zu seinem Partner.

Das Fragen geht so lange hin und her, bis alle Kinder ihre Partner gefunden haben.

Das Spiel kann auch freim Raum gespielt werden. Die Kinder laufen herum und schauen gegenseitig ihre Karten an, bis sich alle Partner gefunden haben.

D



Einige Grundgedanken zu diesem Spiel

Das Spiel kann in ganz verschiedenen Altersbereichen seinen Nutzen entfalten. Bei den kleinen Kindern dient es dazu, neue Wörter kennenzulernen und die Begriffe zu fördern und zu festigen. Bei den älteren Kindern geht es dann bis zum Üben der Schreibweise von Adjektiven.

Die einzelnen Lernschritte:

- Wie etwas ist. Eigenschaften der Dinge um uns herum kennenlernen. Der Kaffee ist heiß. Der Stein ist hart. Das Eis ist kalt.
- Erkennen, daß gleiche Gegenstände verschiedene Eigenschaften haben können. Das Hemd ist schmutzig. Das Hemd ist sauber.
- Erkennen, daß gleiche Gegenstände verschiedene Eigenschaften haben können, (auch wenn im Spiel diese Zuordnung nicht eigens berücksichtigt wurde). Der Elefant ist groß. Der Elefant ist schwer.
- Gegensätze kennenlernen und zuordnen: rund - eckig, heiß - kalt.

**D**

Liste der im Spiel enthaltenen Begriffe

rund – eckig	(Ball/Klotz)
leicht – schwer	(Feder/Gewicht)
sauer – süß	(Zitrone/Lutscher)
groß – klein	(Elefant/Maus)
naß – trocken	(Kind im Regen/Kind unter dem Schirm)
langsam – schnell	(Schnecke/Hase)
lang – kurz	(langer Zug/kurzer Zug; Spielzeugeisenbahn)
heiß – kalt	(heißer Kaffee/kaltes Eis)
weich – hart	(Kissen/Stein)
zahn – wild	(Katze/Tiger)
hell – dunkel	(Landschaft bei Tag/bei Nacht)
voll – leer	(voller Krug/leerer Krug)
krumm – gerade	(krummer Nagel/gerader Nagel)
neu – alt	(neuer Schuh/ alter Schuh)
laut – leise	(Trommel/Mutter sagt „psst“)
viel – wenig	(viele Kirschen/wenig Kirschen)
alt – jung	(alter Mann/Kind)
spitz – stumpf	(spitzer Buntstift/stumpfer Buntstift)
sauber – schmutzig	(sauberes Hemd/schmutziges Hemd)
fern – nah	(Burg in der Ferne/Burg in der Nähe)
richtig – falsch	(richtige Rechenaufgabe/ falsche Rechenaufgabe)
lustig – traurig	(lachender Clown/weinender Clown)
offen – geschlossen	(offene Blüte/geschlossene Knospe)
breit – schmal	(breiter Fluß/schmaler Fluß)
schwarz – weiß	(schwarzer Klecks/weißer Farbstift mit Farbe)
dick – dünn	(dickes Schwein/dünnes Schwein)

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger®