

Schau genau

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 502

Ein »Konzentrationslotto« für 1–6 Personen
ab 4 Jahren

Von DR. MARIA HUNGER-KAINDLSTORFER
und ELISABETH RICHTER

Inhalt:

6 Positionstafeln, 96 Deckkärtchen, 1 Kontrolltafel

Mit SCHAU GENAU können Kinder und Erwachsene spielerisch die Fähigkeiten der optischen Differenzierung, des Reaktionsvermögens, der Konzentration und der Ausdauer testen und üben.

Unbewußt erlernt das Kind, dargestellte Formen präzise zu erfassen sowie Unterschiede zu erkennen und zu bewerten. Darüber hinaus festigt dieses Spiel das Verständnis für räumliche Begriffe wie innen, außen, rechts, links, oben, unten, offen und geschlossen. Die Motive wechseln in ihren Einzelheiten die Raumlage oder Richtung (Positionen).

Ein Kind, das auf spielerische Weise diese grundlegenden Fähigkeiten übt und später beherrscht, verbessert seine Startchancen in der Schule, denn diese Fähigkeiten sind wesentliche Voraussetzungen für das Erlernen und Beherrschen des Lesens und Schreibens.

SCHAU GENAU kann als Einzelspiel, als Gruppenspiel und als Wettspiel im Familienkreis, im Kindergarten, in der Vorschularbeit und im besonderen für die Betreuung von lese- und rechtschreibschwachen Kindern (Legasthiker) eingesetzt werden.

1. Spielregel: Das Einzelspiel

Vorbereitung des Spiels:

Die Positionstafeln werden herausgenommen und die zu den einzelnen Tafeln gehörenden Kärtchen im Stapel danebengelegt.

Spielt ein Kind zum erstenmal mit den Tafeln und Kärtchen von SCHAU GENAU, so empfiehlt es sich, mit der BIENCHENTAFEL zu beginnen. Erfahrungsgemäß ist diese für Kinder zu Anfang leichter zu bewältigen als die abstrakten Motive der 4 anderen Tafeln.

Bei den BIENCHEN und den SCHNEEMÄNNERN wissen die Kinder, wo oben und unten ist, das heißt, daß die Schneemänner nicht auf dem Kopf stehen können, während die Kärtchen der 4 anderen Tafeln kein eindeutiges Oben und Unten haben, sondern gedreht werden können.

Spielgang:

Das Kind legt die Tafel vor sich hin und bekommt die dazugehörigen, gut gemischten 16 Deckkärtchen. Es soll nun ein Deckkärtchen nach dem anderen aufnehmen und den »Zwilling« auf der Tafel dazusuchen. Hat es das entsprechende Bild auf der Legetafel gefunden, legt es sein Kärtchen mit der »Bildseite« nach oben darauf ab. Jetzt ist das nächste Kärtchen an der Reihe und so fort, bis die ganze Tafel bedeckt ist.



OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Wichtig ist, daß ein einmal gelegtes Kärtchen nicht wieder aufgenommen und an einen anderen Platz gelegt werden darf.

Punktwertung:

Ist die Tafel komplett, wird das Kontrollblatt darüber gelegt und festgestellt, ob und wieviele Fehler gemacht wurden.

Für jedes richtig gelegte Kärtchen wird ein Pluspunkt notiert. Kärtchen, die übrigbleiben, weil zu Anfang Fehler gemacht wurden, werden deutlich zur Seite gelegt und bei der Punktwertung nicht berücksichtigt.

Das Anlegen der Kontrolltafel:

Auf jeder Legetafel ist ein Anlegepunkt aufgedruckt, ebenfalls auf der Kontrolltafel. Legt man diese beiden Punkte genau übereinander und decken sich die schwarzen Markierungen der Kontrolltafel mit denen der Legetafel, so ist die Tafel fehlerfrei belegt worden.

2. Spielregel: Das Gruppenspiel

Spielvorbereitung:

Bei dieser Spielform kommt das Prinzip des Wettbewerbs hinzu.

Es können bis zu 6 Spieler mitspielen. Jeder Mitspieler zieht eine Tafel und erhält, gut gemischt, die dazugehörigen Kärtchen.

Es muß vor Spielbeginn darauf aufmerksam gemacht werden, daß man kein Kärtchen, das auf ein Feld der Tafel gelegt worden ist, nochmals aufnehmen und auf einen anderen Platz legen darf.

Spielgang:

Auf »los« beginnen alle mit dem Auflegen der Kärtchen. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ruft »fertig«. Keiner darf jetzt mehr weiterlegen.

Für die 2. Runde werden die Tafeln im Kreis vertauscht. Jeder Mitspieler gibt seinem linken Nachbarn seine Tafel weiter und erhält eine neue vom rechten.

Bis zu 6 Runden können hintereinander gespielt werden.

Sieger ist, wer nach einer vorher zu bestimmenden Anzahl von Spiegängen die meisten Pluspunkte erringen konnte.

Punktwertung:

Mit der Kontrolltafel werden die Legetafeln überprüft. Für jedes richtig gelegte Kärtchen wird ein Pluspunkt notiert. Für noch nicht oder falsch gelegte Kärtchen gibt es einen Minuspunkt.

Bemerkt ein Mitspieler im Spielverlauf, daß er zu Beginn ein Kärtchen auf ein falsches Feld gelegt haben muß, da ein späteres auf kein noch freies Feld paßt, muß er dieses Kärtchen deutlich zur Seite legen. Er erhält dafür weder einen Plus- noch einen Minuspunkt.

3. Spielregel

Sortierübungen mit den losen Kärtchen der »Schneemänner« und »Bienen« nach Merkmalen

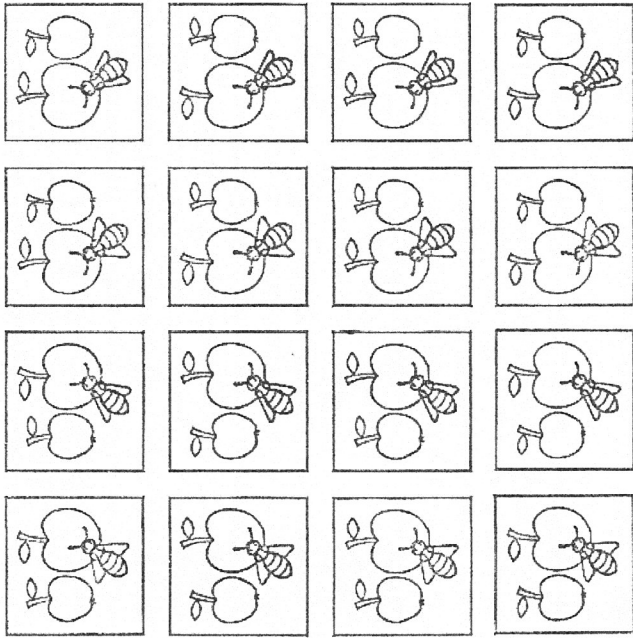
Diese Spielformen können als Einzelbeschäftigung ebenso wie als Wettspiele zu zweit oder in der Gruppe angewendet werden.

I. AUFGABE:

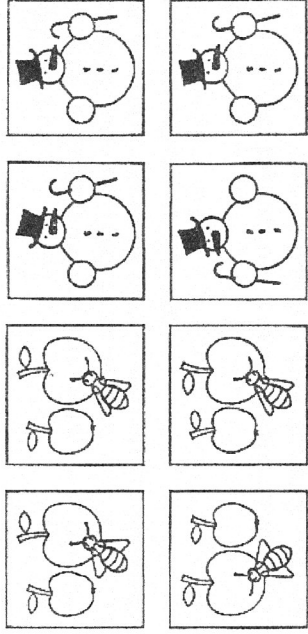
Das Ordnen nach gestellten Aufgaben

Z. B.: Alle Bienenkarten, auf denen der Apfel mit dem Bienen rechts zu sehen ist, sollen in einer Reihe untereinander gelegt werden; anschließend werden alle untereinandergelegt, bei denen der Apfel mit dem Bienen links zu sehen ist. Das ergibt zwei Reihen zu je 8 Kärtchen.

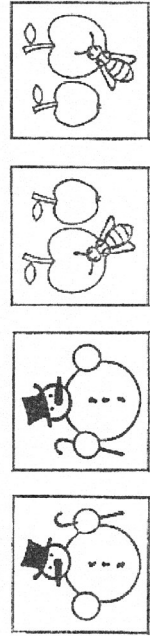
Jetzt wird das Merkmal der offenen oder geschlossenen Flügel berücksichtigt. Daraus resultieren 4 Reihen zu je 4 Kärtchen. Zum Schluß soll nach der Richtung der Blätter geordnet werden: innen, außen, rechts und links. (Siehe Abbildung.)



3. AUFGABE:
Sortierübungen nach Anzahl von Merkmalen
 Hierbei sollen zuerst einmal alle Kärtchen nebeneinandergelegt werden, die sich nur durch ein Merkmal voneinander unterscheiden. (Siehe Abbildung.)
 Daran schließt sich das Sortieren nach zwei, drei, bei den SCHNEEMÄNNERN sogar nach vier unterschiedlichen Merkmalen an. (Siehe Abbildung.)



2. AUFGABE:
Das Auffinden von spiegelbildlichen Kärtchen
 Bei diesem Spiel geht es um Schnelligkeit.
 Die Kärtchen der SCHNEEMÄNNER und die der BIENCHENTAFEL werden gut gemischt und in der Mitte des Tisches offen ausgebreitet. Es sollen spiegelbildliche Paare zusammengesunden werden. Anschließend werden die Paare mit einem Taschenspiegel kontrolliert. (Siehe Abbildung.)



4. Spielregel: Quizregel

Jeder Mitspieler erhält eine BIENCHENKARTE sowie ein Blatt Papier und Bleistift. Der Älteste beginnt und »beschreibt« stumm mit den Händen in der Luft, wie sein Kärtchen aussieht. Alle müssen gut aufpassen und dann versuchen, mit einfachen Strichen das so beschriebene Bild nachzumalen.
 Anschließend werden die gemalten Bilder mit dem beschriebenen Kärtchen verglichen und die Pluspunkte notiert.
 Jetzt ist der Nächste an der Reihe und »beschreibt« wortlos sein Kärtchen und so fort, bis alle ihr Kärtchen beschrieben haben. Bei diesem Spiel ist es vollkommen unwichtig, wie gemalt wird. Das Bienschchen z. B. kann durch einen schrägen Strich markiert werden und die offenen oder geschlossenen Flügel durch mehr oder weniger große »Schlaufen«.

Sieger ist, wer die meisten Paare finden konnte.

Punktverteilung:

Für jedes richtig gezeichnete Merkmal gibt es einen Pluspunkt. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

5. Spielregel: Dominoregel für 2 Mitspieler

Die unterschiedlichen Merkmale sind das Anlageprinzip.

Spielbeginn:

Es wird vereinbart, ob man mit einem, zwei oder drei unterschiedlichen Merkmalen spielen will. Die Karten werden gemischt und verteilt. Beide Mitspieler legen sie offen vor sich hin.

Spielgang:

Der Jüngste beginnt und legt eine Karte in die Mitte des Tisches. Der nächste legt eine Karte an und beschreibt das bzw. die unterschiedlichen Merkmale, und so fort, bis alle Karten angelegt wurden. Sieger ist, wer zuerst seine Karten anlegen konnte, oder die geringste Anzahl übrig behielt.

Spielführung und pädagogischer Inhalt

SCHAU GENAU ist ein Spiel, an dem die ganze Familie Spaß haben kann. Kinder und Erwachsene stehen im Wettkampf, um die größte Geschwindigkeit und das fehlerfreie Belegen der Tafeln zu erreichen. Im Vordergrund soll das Vergnügen an diesem Spiel stehen, was jedoch damit geübt und erlernt werden kann, geschichtspädagogisch.

Dieses Spielmaterial wurde von der Wiener Psychologin DR. MARIA HUNGER-KAINDLSTORFER und ihrer Mitarbeiterin FRAU ELISABETH RICHTER entwickelt. Sie konnten anhand zahlreicher Versuchsreihen mit noch nicht schulpflichtigen Kindern beweisen, daß mit diesem Material die »geistige Schulreife« der Kinder wesentlich gefördert wurde.

Wichtig ist, daß man 4-6-jährigen Kindern das Spiel nicht einfach überläßt und abwartet, was damit geschieht, sondern die erste Begegnung mit diesem Material unbemerkt für das Kind steuert. Lassen Sie Ihr Kind daher beim erstenmal nicht selber unter den Tafeln wählen, um zu vermeiden, daß es sich für den Anfang eine zu schwierige Tafel herausucht. Die Tafeln weisen einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad auf, doch läßt sich nicht mit Bestimmtheit sagen, welche die schwierigste Tafel ist, weil Kinder und Erwachsene auf die einzelnen Motive ganz unterschiedlich reagieren.

Wie schon zu Anfang erwähnt wurde, ist es das Beste, als erste Tafel die BIENCHEN vorzulegen. Auch sollten 4- und 5-jährige Kinder nach dem Belegen einer Tafel nicht sofort eine zweite in Angriff nehmen, da es schon eine erhebliche Konzentrationsleistung für Kinder dieses Alters ist, eine Positionstafel vollständig zu belegen, und es vermieden werden sollte, daß sie an der zweiten scheitern.

Wenn Sie jedoch feststellen, daß sich Ihr Kind zu Anfang von der Vielfalt einer so großen Tafel verwirren läßt, decken Sie drei Reihen mit einem weißen Papier ab und geben ihm nur die vier Kärtchen, die zu der obersten Reihe gehören.

Langsam, Reihe um Reihe, können Sie dann die Anforderungen steigern. Lassen Sie sich auch von Ihrem Kind erzählen, welche Unterschiede es zwischen den einzelnen Bildern erkennt. Hat es nicht alle berücksichtigt, so fragen Sie danach. Zum Beispiel: »Was bemerkst du, wenn du die Flügel der Biennen anschaust und miteinander vergleichst?«

Achten Sie auch darauf, daß Sie das Kind nicht drängen weiterzulegen, wenn Konzentration und Ausdauer nachlassen. Schlagen Sie ihm von sich aus vor, nun alle Kärtchen wieder einzuräumen und morgen wieder damit zu spielen.

Nur Erfolg, niemals Mißerfolg spornt an, weckt und erhält die Freude am Erlernen und Beherrschen neuer Fähigkeiten.