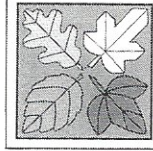
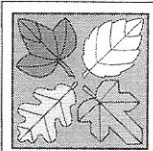
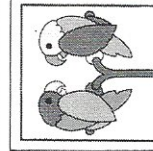
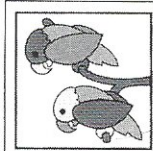


Schau genau



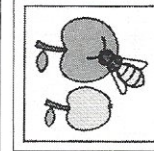
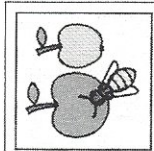
2-6

Regarde bien



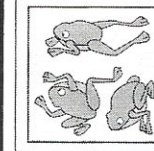
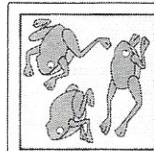
7-11

Guarda bene



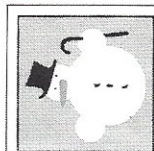
12-17

Shape-up



17-22

Kijk goed



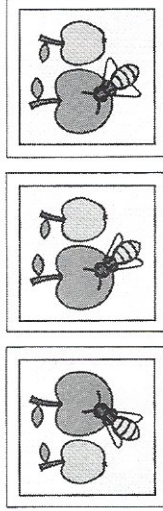
23-27

 JAKO-O Wehrfritz

 **JAKO-O Wehrfritz**

225082

Schau genau



Ausgezeichnet mit dem Prädikat „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Gutes Spielzeug

Wehrfritz Nr. 132180

Autoren: Elisabeth Richter und

Dr. Maria Hunger-Kaindlstorfer

Design: Gisela Dommès, Christl Burggraf

Ein Konzentrationsspiel mit Selbstkontrolle für 1–6 Personen ab 5 Jahren.

Inhalt: 6 Legetafeln

72 Deckkärtchen

1 Kontrolltafel

1 Anleitungsheft mit 5 Spielregeln

Mit den Tafeln und Kärtchen von „Schau genau“ können Kinder (auch Erwachsene) spielerisch ihre Fähigkeiten der optischen Differenzierung testen und üben. D. h. genaues Schauen, Vergleichen und Unterscheiden von Formen und Farben. Außerdem werden dabei Konzentration und Ausdauer geübt (siehe auch „Spielführung und pädagogischer Inhalt“, Seite 5).

„Schau genau“ kann als Einzel-, Gruppen- oder Wettspiel in der Familie, im Kindergarten und in der

Vorschule gespielt werden. Es eignet sich darüber hinaus besonders für die Förderung von lese- und rechtschreibschwachen Kindern (Legasthenikern).

Spielregel 1: Das Einzelspiel

Vorbereitung des Spiels

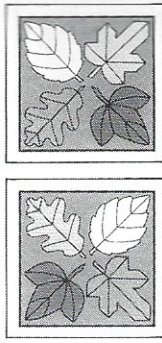
Spielt ein Kind zum ersten Mal mit „Schau genau“, ist es gut, als erstes mit der „Blättertafel“ anzufangen. Sie ist nach unseren Erfahrungen die leichteste (siehe auch unter Spielführung, Seite 5).

Spielverlauf

Das Kind legt die Legetafel vor sich hin und bekommt, gut gemischt, die 12 Deckkärtchen. Es nimmt nun ein Deckkärtchen nach dem anderen auf und sucht den „Zwilling“, d. h. das gleiche Bild auf der Legetafel. Hat es dasselbe Bild gefunden, legt es das Kärtchen darauf ab. die „Bildseite“ nach oben. Jetzt ist das nächste Kärtchen an der Reihe und so fort, bis die ganze Tafel bedeckt ist.

Wichtig

Einmal gelegte Kärtchen bleiben liegen. Bleiben Kärt-



chen übrig, weil zu Anfang gemacht wurden, werden die Seite gelegt. Sie werden an wertung nicht berücksichtigt.

Auflegen der Kontrolltafel

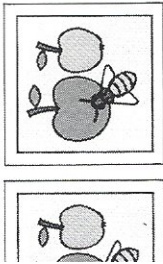
Haben alle Deckkärtchen in sind sie zur Seite gelegt wo tafel über Tafel und Kärtchen Auf jeder Legetafel ist am gedrukt, ebenfalls auf der Punkte werden genau über sich jetzt die schwarzen M tafeln mit denen der Kärtchen belegt worden.

Achtung

Für die Kontrolle der „Schne „Fröschchentafel“ muß die werden, so daß die Schrift Bei den vier anderen Legetafeln seitenrichtig aufgelegt und nur gedreht.

Punktwertung

Für jedes richtig gelegte Kärt-



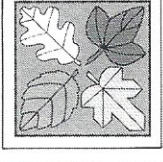
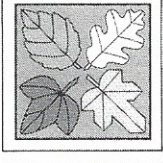
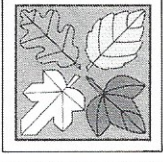
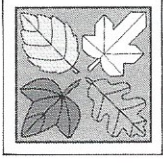
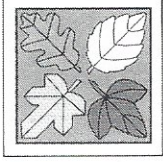
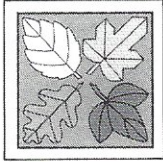
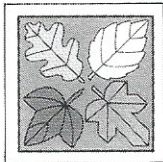
net sich darüber
ng von lese- und
Legasthenikern).

Zielspiel

t „Schau genau“, ist
afel“ anzufangen. Sie
leichteste (siehe

ch hin und be-
ckkärtchen. Es nimmt
anderen auf und
iche Bild auf der
efunden, legt es das
“ nach oben. Jetzt
Reihe und so fort,

liegen. Bleiben Kärt-



chen übrig, weil zu Anfang beim Legen Fehler ge-
macht wurden, werden diese Kärtchen deutlich zur
Seite gelegt. Sie werden am Schluß bei der Punkt-
wertung nicht berücksichtigt.

Auflegen der Kontrolltafel:

Haben alle Deckkärtchen ihren Platz gefunden (oder
sind sie zur Seite gelegt worden), wird die Kontroll-
tafel über Tafel und Kärtchen gelegt.
Auf jeder Legetafel ist am Rand ein Anlegepunkt auf-
gedruckt, ebenfalls auf der Kontrolltafel. Diese beiden
Punkte werden genau übereinander gelegt. Decken
sich jetzt die schwarzen Markierungen der Kontroll-
tafel mit denen der Kärtchen, so ist die Tafel fehlerfrei
belegt worden.

Achtung

Für die Kontrolle der „Schneemann-“ und der
„Fröschchentafel“ muß die Kontrolltafel gewendet
werden, so daß die Schrift spiegelverkehrt lesbar ist.
Bei den vier anderen Legetafeln wird die Kontrolltafel
seitenrichtig aufgelegt und entsprechend der Punkte
nur gedreht.

Punktwertung

Für jedes richtig gelegte Kärtchen gibt es einen Plus-

punkt. Die während des Spieles deutlich zur Seite ge-
legten Kärtchen werden nicht bewertet.

Spielregel 2: Wer schaut genau und schnell?

Für 2–6 Mitspieler ab 6 Jahren

Bei dieser Spielregel geht es um Schnelligkeit und
genaues Schauen als Wettspiel in der Gruppe.

Spielvorbereitung

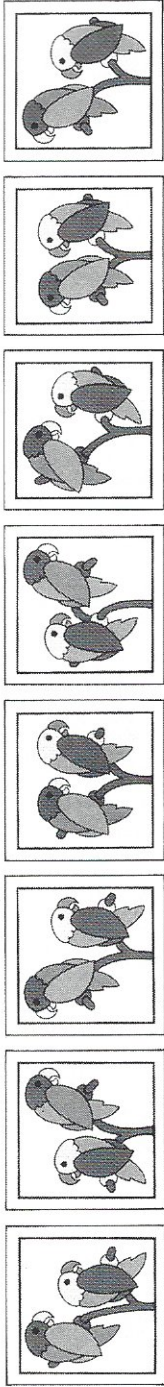
Jeder Mitspieler zieht eine Tafel und erhält, gut ge-
mischt, die dazugehörigen Deckkärtchen. Außerdem
wird vereinbart, wieviel Runden hintereinander ge-
spielt werden sollen.

Spielverlauf: 1. Runde

Auf „los“ beginnen alle mit dem Zuordnen der Kärt-
chen. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ruft „fertig“.
Jetzt darf keiner mehr weiterlegen.

Punktwertung

Mit der Kontrolltafel werden die Tafeln überprüft. Für
jedes richtig gelegte Kärtchen gibt es einen Plus-



punkt. Für jedes falsch oder noch nicht gelegte Kärtchen gibt es einen Minuspunkt.
Bemerkte ein Mitspieler während des Legens, daß er zu Beginn ein Kärtchen auf ein falsches Feld gelegt haben muß, weil ein späteres auf kein noch freies Feld paßt, legt er dieses deutlich zur Seite. Dieses Kärtchen wird nicht bewertet.

2. Runde

Sind alle Tafeln ausgewertet, mischt jeder seine Deckkärtchen und gibt diese mit seiner Tafel an seinen linken Nachbarn weiter. Er erhält seine neue vom rechten Nachbarn.

Auf „los“ geht das Spiel weiter. Legen – auswerten. Bis zu 6 Runden können so hintereinander gespielt werden.

Spielende

Ist das Spiel zu Ende, werden die Punkte gezählt. Wer nach Abzug der Minuspunkte die meisten Pluspunkte hat, ist für heute der „Schnell-Schau-genau-König“.

Spielregel 3: Gruppenspiel

Für 2–6 Mitspieler ab 5 Jahren

Nach der oben beschriebenen Spielregel kann man auch in der Gruppe spielen, ohne auf Geschwindigkeiten zu achten. Die Tafeln werden erst geprüft und dann weitergegeben, wenn alle ihre Kärtchen untergebracht haben.

Wichtig

Einmal gelegte Kärtchen dürfen nicht noch einmal aufgenommen und neu gelegt werden. „Übriggebliebene“ Kärtchen werden deutlich zur Seite gelegt.

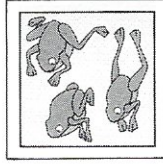
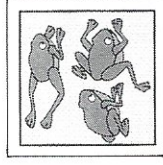
Spielregel 4: „Bienenchen“ ordnen

Für 1–2 Mitspieler ab 5 Jahren

Spielmaterial: Deckkärtchen mit den Bienen.

Aufgabe

- Alle Bienenkarten, auf denen der rote Apfel rechts steht, sollen in einer Reihe untereinander gelegt werden.
- Alle Bienenkarten, auf denen der rote Apfel links steht, untereinander legen.
Das ergibt zwei Reihen zu je 6 Karten.

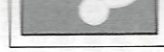
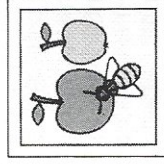
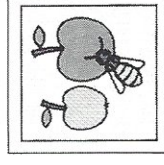


Spielregel 5: Paare

Suchen von spiegelbildlich gleichen
Für 2–6 Mitspieler.

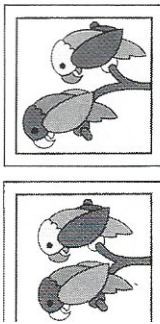
Spielmaterial: Die Deckkärtchen
den „Schneemännern“, 1 rechte
spiegel.

Die Kärtchen werden gemischt
nach oben auf dem Tisch ausge
sucht jeder, spiegelbildlich gleich
finden (siehe Abbildung).



Die Kartenpaare werden gleich
spiegel kontrolliert. Paare, die ni
zurückgelegt.

Wenn jeweils fünf Kartenpaare g
nochmals kontrolliert. Wer jetzt
bildlichen Paare hat, ist Gewinn
Es bleiben bei beiden Motiven j



Den Spielregel kann man ohne auf Geschwindigkeit werden erst geprüft und alle ihre Kärtchen unterge-

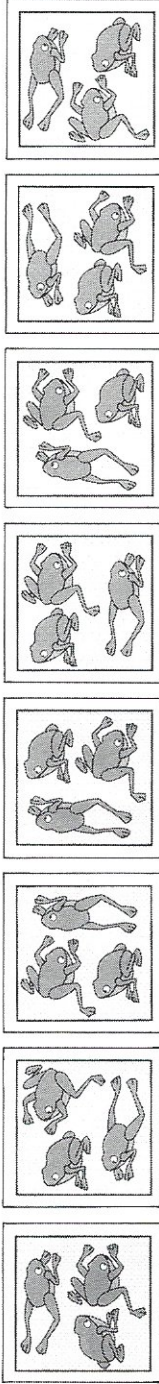
ben nicht noch einmal it werden. „Übriggeblieben“ zur Seite gelegt.

nchen“ ordnen

mit den Bienen.

enen der rote Apfel r Reihe untereinander

enen der rote Apfel links je 6 Karten.

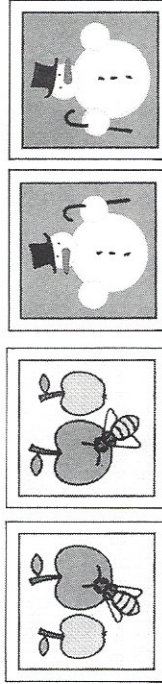


Spielregel 5: Paare finden

Suchen von spiegelbildlich gleichen Kartenpaaren. Für 2–6 Mitspieler.

Spielmaterial: Die Deckkärtchen mit den „Bienen“ und den „Schneemännern“, 1 rechteckiger Taschenspiegel.

Die Kärtchen werden gemischt und mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Auf „los“ versucht jeder, spiegelbildlich gleiche Kartenpaare zu finden (siehe Abbildung).



Die Kartenpaare werden gleich mit dem Taschenspiegel kontrolliert. Paare, die nicht stimmen, werden zurückgelegt.

Wenn jeweils fünf Kartenpaare gefunden wurden, wird nochmals kontrolliert. Wer jetzt die meisten spiegelbildlichen Paare hat, ist Gewinner. Es bleiben bei beiden Motiven jeweils 2 Karten übrig.

Spielführung und pädagogischer Inhalt

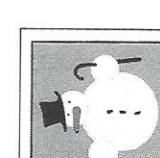
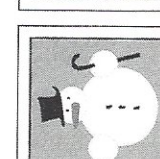
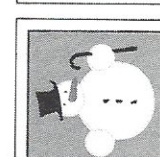
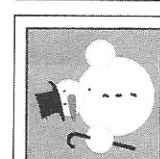
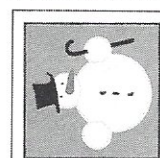
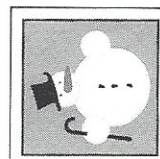
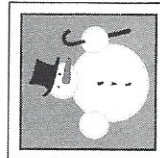
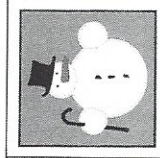
Dieses Spielmaterial wurde von Wiener Psychologen entwickelt. Sie konnten nach jahrelanger Erfahrung und Arbeit nachweisen, daß dieses Spielmaterial geeignet ist, wichtige geistige Fähigkeiten bei Kindern zu entwickeln und zu üben.

„Schau genau“ ist ein Spiel, an dem die ganze Familie Spaß haben kann. Kinder und Erwachsene stehen dabei im Wettkampf, um das fehlerfreie Belegen der Tafeln in kürzester Zeit zu erreichen.

Spielerisch lernen Kinder dabei, 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, da die Motive in ihren Einzelheiten die Raumlage (Position) oder Richtung wechseln.

Ein Kind, das auf spielerische Weise diese grundlegenden Fähigkeiten übt und später beherrscht, verbessert seine Startchancen in der Schule, denn sie sind eine wesentliche Voraussetzung für das Erlernen des Lernens.

Wichtig ist, daß man Kindern das Spiel nicht einfach überläßt und abwartet, was damit geschieht, sondern

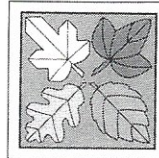


die erste Begegnung mit diesem Material, für das Kind unbemerkt, steuert. Lassen Sie daher anfänglich die Kinder nicht selber unter den Tafeln wählen, um zu vermeiden, daß sie sich eine zu schwierige Tafel herausuchen. Die Tafeln weisen einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad auf, doch läßt sich nicht mit Bestimmtheit sagen, welche die schwierigste ist, da Kinder, ebenso wie Erwachsene, auf die einzelnen Motive ganz unterschiedlich reagieren. Wie schon zu Anfang gesagt, ist es sinnvoll, als erste die „Blättertafel“ vorzulegen.

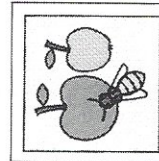
Entsprechend unseren Erfahrungen sind anschließend die Tafeln nach Schwierigkeiten geordnet:

- 1 Blätter, 2 Bienenchen, 3 Papageien, 4 Fische,
- 5 Schneemänner, 6 Frösche.

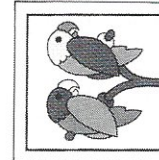
Auch sollten 5- bis 6jährige Kinder nach dem Belegen einer Tafel nicht sofort eine zweite in Angriff nehmen. Für Kinder dieses Alters bedeutet es nämlich eine erhebliche Konzentrationsleistung, eine Tafel vollständig



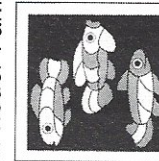
1



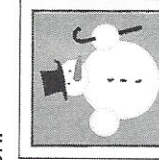
2



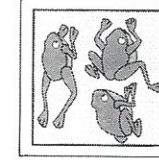
3



4



5



6

Regar

Wehrfritz Nr. 132180

Auteurs: Elisabeth Richter et

Dr. Maria Hunger-K

Graphistes: Gisela Dommers, Ch

Un jeu de concentration avec m
pour un à six joueurs, âgés de

Contenu: 6 planches

72 petites cartes de r

1 feuille de contrôle

1 brochure contenant

A l'aide des planches et des ca
bien», les enfants (et les adultes
par le biais du jeu, tester leurs c
ciation optique et les développe
d'une manière absolument exac
différencier formes et couleurs.
appel à la concentration et l'end
graphie «conduite du jeu et côté
page 10).

Les cartes et planches de «Rega
de jouer seul, en compétition ou
aussi bien en famille, qu'au jard