

Kreisel- spiele



Unterhaltsame Spiele
zur Unterstützung wichtiger Lernbereiche

Spiele ohne Sieger
für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

Spiele ohne Sieger für 2-6 Kinder ab 4 Jahren Art,-Nr.00550i8-3

Inhalt: 1 Spielplan (doppelseitig verwendbar), 6 Kreisel, 60 Symbolkärtchen, 10 unbedruckte Kärtchen und 1 Spieleanleitung,

I. Die Idee des Spieles

Das Spiel wurde mit der Vorstellung entwickelt, daß es in erster Linie Spaß, Freude und Aktivität vermitteln soll. Die verschiedenartigen Aufgaben und Tätigkeiten erstrecken sich auf die Gebiete aus dem motorischen und sprachlichen Raum, fördern die Vorstellungsgabe und die Phantasie und vereinen die Mitspieler beim gemeinsamen Erfüllen und Lösen von Aufgaben.

Wichtig und neu ist bei diesem Spiel, daß es nicht nur platzsondern auch raumorientiert ist, d. h., daß die Kinder sich beim Erfüllen der Aufgaben bewegen können und nicht nur an den Tisch gefesselt sind.

Ein weiteres Anliegen ist das freie Erfinden von Spiel- und Gestaltungsideen, so daß die „Kreiselspiele“ je nach Gruppenintention und -Struktur verändert und erweitert werden können. Dies ist eine Aufforderung an phantasievolle und kreative Erzieher und Mitspieler.

Bei diesem Spiel gibt es keine Verlierer und Gewinner, und es kann so lange gespielt werden, wie Motivation und Ausdauer vorhanden sind. Es kann also jederzeit abgebrochen und beendet werden. Wir verzichten deshalb auf Gewinner und Verlierer, weil das Spiel keinen Wettspielcharakter haben soll. Es soll lebhaft und ideenreich ablaufen.

Das Spiel hat 2 Spielflächen, wobei einmal bei der einfacheren Aufgabenstellung und Übersicht an jüngere Kinder und bei der 2. Ausführung an anspruchsvollere Mitspieler gedacht wurde. Es kann Partner- und Gruppenspiel sein.

II. Die Ziele des Spieles

Folgende Beispiele zeigen auf, in welcher Weise die Lernangebote Erziehungs- und Bildungsziele unterstützen:

- **Feinmotorik** entwickelt das Kind durch das Drehen des Kreisels.
- **Sprache und Wortschatz** werden entwickelt durch das Benennen der Gegenstände und Begriffe und durch die sprachliche Verständigung über unterschiedliche Aufgaben.
- **Gedächtnis:** Das Kind erinnert und behält Namen von Begriffen und Gegenständen. Es setzt Erfahrungen in den sprachlichen und motorischen Bereich **um**.
- **Aufgabenverständnis:** Das Kind lernt, Spielregeln zu erfassen und einzuhalten. Darüber hinaus kann es im Laufe der Zeit den in diesem Spiel gegebenen Freiraum individuell nutzen.
- **Kreativität und Phantasie:** Durch die freie Gestaltung einiger Spielaufgaben übt das Kind das selbständige Entwickeln von Ideen und weiteren Spielmöglichkeiten.
- **Sozialverhalten:** Es ist notwendig, daß die Kinder sich über die Reihenfolge (alle Kinder nacheinander oder nach Art der Aufgaben, z. B. ruhige und lebhaft im Wechsel) bei einem Spieldurchgang einigen. Jedes Kind muß allein entscheiden, ob es seine Aufgabe selbständig, mit Hilfe des Partners, der Gruppe oder als Spielleiter durchführen will. Dieses Spiel gibt Teilnehmern verschiedener Altersstufen die Möglichkeit, miteinander zu spielen und damit auf individuelle Fähigkeiten Rücksicht zu nehmen. Die Kinder können das Spiel selbständig durchführen, wenn sie vom Erzieher angeleitet wurden. Das Gruppenbewußtsein wird durch das gemeinsame Durchdenken und Ausführen der Aufgaben entwickelt.

- **Ausdauer und Konzentration:** Die Wartezeiten des einzelnen Kindes bis zur Erledigung seiner Aufgabe sind durch aktives Mitdenken und -tun ausgefüllt. Durch den ständigen Wechsel der Aufgabenstellung ist das Kind in der Lage, über einen längeren Zeitraum mitzumachen.

III. Das Spiel und die Spielregeln

1. Wer kann mitspielen?

Mit diesem Spiel kann man in einer Gruppe bis zu etwa 6 Kindern ab 4 Jahren spielen. In der Einführungsphase ist es wichtig, daß der Erzieher Hilfe und Anregung gibt und auf Spiel- und Variationsmöglichkeiten hinweist. Die Kinder sollten jedoch baldmöglichst selbständig und -tätig spielen.

2. Womit wird gespielt?

Das Spiel besteht aus einem doppelseitig - nach Schwierigkeitsgraden — bedruckten Spielplan, 60 Symbolkarten, 10 unbedruckten Kärtchen, 6 Kreiseln und einer Spielanleitung. (Eine ausführliche Beschreibung der Symbole und ihrer Bedeutung sowie des übrigen Spielmaterials siehe Seite **13**.)

3. Erste Grundspielregel:

Wie wird begonnen? Wie wird gespielt?

Spielbeginn und Durchführung mit dem vereinfachten Spielplan 1

Zuerst sollen die Kinder unabhängig von Spielregel und -plan die Kreisel ausprobieren. Es muß damit gerechnet werden,

daß einige Kinder zunächst noch Schwierigkeiten haben zu kreiseln. Dies wird sich jedoch verbessern, je öfter die Kinder während des Spielens kreiseln.

Dann werden die Symbolkarten von beiden Seiten betrachtet und erläutert. Jedes Kärtchen hat auf der einen Seite eine Schwarzweiß- und auf der anderen Seite eine mehrfarbige Abbildung.

Die Schwarzweißzeichnung zeigt an, zu welcher Symbolgruppe das Kärtchen gehört, z. B. ist die Schnecke das Symbol für die Gruppe „Tiere“.

Diese Zeichnung stimmt genau mit der Zeichnung, in unserem Beispiel mit der Schnecke, auf dem Spielplan überein. Allerdings mit dem Unterschied, daß die Schnecke auf dem Spielplan mehrfarbig gezeichnet ist. Die Kinder haben hier also immer die Aufgabe, die auf dem Spielplan erkreiselte bunte Abbildung als Schwarzweißzeichnung bei den Kärtchen wiederzufinden.

Die mehrfarbige Abbildung zeigt immer einen bestimmten Gegenstand, Tier usw., der zu der entsprechenden Symbolgruppe auf der Rückseite des Kärtchens gehört; z. B. schwarzweiß: Schnecke, bunt: Schmetterling. Die Schwarzweißseite wird sichtbar nach oben gelegt. Dabei erkennen die Mitspieler, daß es mehrere Karten (je 6 Stück) mit den gleichen Symbolen gibt, die jetzt zu Stapeln geordnet werden (10 Gruppen: Menschen, Tiere, Pflanzen, Wetter, Nahrung, Kleidung, Fahrzeuge, Werkzeuge, Spielsachen, Geschicklichkeit). Die Kärtchen, auf denen Geschicklichkeitsübungen mit dem Kreisel abgebildet sind, werden bei der Ersten Grundspielregel nicht benötigt.

Beim Vergleich mit dem Spielplan wird neben der Übereinstimmung zwischen den Abbildungen in den Kreisfeldern und auf den Symbolkarten festgestellt, daß zusätzlich Farbfelder und Kreisfelder mit der Abbildung von Turnern vorhanden sind.

Spielverlauf:

Ein Kind dreht seinen Kreisel auf dem Spielplan. Bleibt die Spitze des Kreisels auf einem Kreisfeld, z. B. „Tier“ liegen, nimmt das Kind eine entsprechende Symbolkarte, dreht sie um, legt sie für alle Mitspieler sichtbar auf den Tisch und erzählt, was genau auf dem Kärtchen zu sehen ist (Abbildungen benennen). Dabei kann leicht festgestellt werden, daß die abgebildeten Gegenstände, Pflanzen, Tiere und Menschen manchmal leichter und manchmal schwerer zu bestimmen sind. Während sicher jedes Kind auf Anhieb einen Fisch erkennt, werden vielleicht nicht alle ein Känguruh kennen.

Hierdurch wird den Alters- und Entwicklungsunterschieden der Kinder Rechnung getragen und eine gute Mischung zwischen sofortigen und längerfristigen Erfolgserlebnissen der Kinder gefunden.

Bleibt der Kreisel aber auf einem Farbfeld oder einer Turnabbildung liegen, wird keine Karte genommen, sondern nur die in der Aufgabenliste, Spalte 1 beschriebene Aufgabe durchgeführt (siehe S. 8). Danach kreiselt das nächste Kind.

Durch diese einfachste Form der Spielmöglichkeit wird es auch den jüngeren Kindern ermöglicht, sehr bald ohne Hilfe des Erziehers auszukommen und trotzdem abwechslungsreich zu spielen. Sie müssen sich hier nur drei Aufgabenstellungen merken:

1. Bei allen Symbolen außer den Turnern die Abbildung erklären.
2. Bei den Turnern die abgebildete Übung ausführen.
3. Bei den Farbflächen das bekannte Spiel „Ich seh' etwas, was Du nicht siehst!“ spielen.

Sollte ein Kreisel vom Spielplan rollen, hat der Mitspieler in dieser Runde keine selbständige Aufgabe durchzuführen. Symbolkarten, die verwendet wurden, werden unter den Stapel

zu den übrigen Karten oder in die Spielschachtel gelegt.
Es wird dadurch vermieden, daß die Kinder entgegen den Zielen des Spieles am Ende beispielsweise, jeder für sich, die erhaltenen Kärtchen zählen und dadurch auf den Gedanken kommen, derjenige sei Sieger, der die meisten Kärtchen hat.

Regelerweiterungen:

- Alle Kinder kreiseln gleichzeitig und entscheiden über die Reihenfolge der zu lösenden Aufgaben.
- Die Kinder bestimmen, ob die Turnübungen von einem Kind allein oder von der Gruppe durchgeführt werden sollen.
- Spielt ein Erwachsener mit oder ein Kind, das lesen kann, so kann auch schon bei dieser Seite 1 des Spielplanes nach der Aufgabenliste Spalte 1 und Spalte 2, die auf den Seiten 8 und 9 abgedruckt ist, gespielt werden.

Aufgabenliste

Symbol

Spalte 1

Spalte 2



Karte umdrehen, benennen und möglichen eigenen Verwandtschaftsgrad zur abgebildeten Person erzählen.

Mögliche Tätigkeiten der abgebildeten Person beschreiben.



Karte umdrehen und Tier nennen. Tiergeräusche nachahmen oder Bewegungen darstellen.

Tiere mit gemeinsamen Merkmalen aufzählen (z. B. lebt im Wasser, hat Fell...)



Karte umdrehen und Pflanzennamen sagen.

Standorte der Pflanze benennen.



Karte umdrehen und Wetter mit Gesten oder Geräuschen verdeutlichen.

Siehe Spalte 1. Zusätzlich Wetter dieses Tages, des Vortages oder der Jahreszeit benennen.



Karte umdrehen und Nahrungsmittel benennen, einer Mahlzeit oder einem Gericht zuordnen.

Weitere Nahrungsmittel zuordnen.



Karte umdrehen und Kleidungsstück benennen, evtl. einer Jahreszeit zuordnen.

Ein jeweils dazu passendes Kleidungsstück mit Begründung nennen oder holen.



Karte umdrehen und Erkennungsmerkmale aufzählen.

Sagen, wohin man damit fahren **will**.



Karte umdrehen und benennen, Umgang mit dem Werkzeug pantomimisch darstellen.

Werkzeuge benennen oder holen. Tätigkeiten nachahmen. Entsprechende Berufe pantomimisch darstellen, raten lassen.



Karte umdrehen und Gegenstand benennen.

Eine Spielmöglichkeit bzw. -regel erklären.



Die in diesem Kreis abgebildete Turnübung soll durchgeführt werden.

Der Spieler führt allein oder mit der Gruppe eine selbsterdachte Turnübung vor.



„Ich seh' etwas, was Du nicht siehst!“

„Ich seh' etwas, was Du nicht siehst!“ oder: „Das hat die Farbe der Sonne, des Wassers ...“



Karte umdrehen und die angegebene Geschicklichkeitsübung ausführen.

Weitere Geschicklichkeitsübungen ausdenken, Beispiele siehe Anhang.



Der Spieler nennt seine Adresse.

Der Spieler nennt seine Adresse und seinen Geburtstag, weitere Spielmöglichkeiten im Anhang.



Beliebige Karte umdrehen, Gegenstand umschreiben und raten lassen.

Rätsel aufgeben.



Der Spieler gibt eine der vorhandenen Karten einem Mitspieler zur Verwendung.

Einem Mitspieler etwas wünschen, z. B. „Bleib gesund!“



Der Spieler nimmt sich eine Karte nach seiner Wahl.

Der Spieler äußert einen Wunsch, z. B. „Singt ein Lied!“ „Erzählt eine Geschichte“



Gegenstände dieser Farbe werden in entsprechender Anzahl im Raum gesucht und so beschrieben, daß alle wissen, welche gemeint sind.

Siehe Spalte 1 oder Gegenstände dieser Farbe werden in entsprechender Anzahl geholt.

4. Zweite Grundspielregel: Wie wird begonnen? Wie wird gespielt?

Spielbeginn und Durchführung mit dem erweiterten Spielplan 2

Spielbeginn wie beim vorherigen Spielplan beschrieben. Zusätzlich muß der erweiterten Aufgabenstellung Rechnung getragen werden. So könnten z. B. Geschicklichkeitsübungen mit dem Kreisel geübt, Rätsel-, Mengen- und Farbspiele vorweggenommen und vertraut gemacht werden.

Außer den Symbolgruppen des 1. Spielplans enthält der 2. Plan zusätzlich die Gruppe Geschicklichkeitsübungen und folgende Symbole, zu denen es keine Kärtchen gibt: Haus, Fragezeichen, Geschenkpaket, Herz und Farbe mit Mengenangaben. Ihre Funktion ist der Aufgabenliste Seite 8 zu entnehmen. Darüber hinaus sind zusätzliche Anregungen für die Symbole „Haus“, „Fragezeichen“ und „Geschicklichkeit“ bei den Erweiterungen der Spielregeln zu finden (siehe S. 11 f).

Spielverlauf:

Der Spielverlauf sollte sich nun nicht mehr auf das einfache Benennen der Abbildungen beschränken, sondern von Anfang an mit der Aufgabenliste Spalte 1 oder Spalte 2 gestaltet werden. Spalte 2 enthält gegenüber den Aufgaben in Spalte 1 noch einmal eine Steigerung in der Schwierigkeit der Aufgaben.

Hierdurch und mit den zusätzlichen 6 Symbolen werden die gesamten abwechslungsreichen Spielmöglichkeiten mit größeren Schwierigkeitsgraden als bei der Spielregel zu Plan 1 erfaßt.

Selbstverständlich können auch hier die jüngeren Kinder mitspielen, jedoch ist aufgrund der vielen verschiedenen Aufgabenstellungen, die zum Teil nur durch Lesen aus der Aufgabenliste entnommen werden können, die Mithilfe des Erziehers oder eines Schulkindes längere Zeit erforderlich.

Regelerweiterungen:

Als Variationsmöglichkeiten kommen zunächst einmal auch diejenigen der Ersten Grundspielregel in Frage. Weiterhin ist denkbar: Die Kinder überlegen sich neue Aufgaben zu den einzelnen Feldern des Spielplanes unabhängig von der Spielregel und evtl. ohne Verwendung der Symbolkarten und setzen Hindernisse auf den Spielplan (z. B. Klötze, Knöpfe, Muggelsteine), die den Weg des Kreisels beeinflussen.

5. Wer hat gewonnen?

Einen Gewinner und Verlierer gibt es bei allen Spielvariationen nicht. Das Spiel kann jederzeit beendet oder mit einer veränderten Gruppe weitergespielt werden.

6. Welche Funktion hat der Spielleiter?

Hilfe und Anregungen des Erwachsenen sind im Anfangsstadium des Spiels unerlässlich. Abgesehen vom Erklären der Spielregel und den technischen Vorübungen sollte die ganze Breite der spielgestalterischen Möglichkeiten ausgeschöpft werden, die den Kindern Denkanstöße geben und ein Handlungsfeld verschaffen sollen. Wichtig ist jedoch, daß die Kinder lernen, möglichst ohne den Erwachsenen auszukommen, die gebotenen Möglichkeiten zu erfassen und zu nutzen und daß sie darüber hinaus eigene Ideen und Spielfreude entwickeln und miteinander entscheiden und kooperieren lernen.

7. Wie können die Spielregeln erweitert werden?

Anregungen **zum** Symbol



- Der Spieler fordert einen Mitspieler auf 2, 3, 4 oder mehr Karten in eine Reihe zu legen, die er sich einprägt

und aus dem Gedächtnis aufzählt. Wiederholung durch den Partner bzw. die Mitspieler.

- Der Spieler nimmt sich 2 bis 3 Karten und erzählt eine Geschichte zu den Gegenständen auf den Karten.
- Der Spieler beginnt eine Geschichte zu erzählen, die von den Mitspielern fortgesetzt wird.
- Der Spieler geht hinaus. Die Mitspieler verabreden eine Tätigkeit oder ein Kreisspiel, das sie pantomimisch darstellen und vom 1. Spieler erraten lassen.
- Der Spieler bestimmt selber, welche der angegebenen Möglichkeiten gespielt werden soll, oder er schlägt neue vor.

Anregungen zum Symbol



- Der Spieler beschreibt das Haus, in dem er wohnt.
- Der Spieler benennt die Straßen, durch die er von seinem Haus zu einem anderen Ort geht, z. B. zum Kindergarten, zum Kaufmann, zur Schule usw.
- Der Spieler nennt die Straße, in der sein Freund wohnt.
- Der Spieler versucht, die Adressen (Straßennamen) von möglichst vielen Mitspielern zu nennen.

Anregungen zum Symbol



- Einen Becher mit Wasser tragen.
- Wasser aus einem Becher in den anderen umfüllen.
- Einen Löffel mit einer Murmel tragen.
- Löffel mit einer Murmel von Hand zu Hand geben.
- Murmel von einem Löffel auf den anderen geben.
- Mit Löffel und Murmel in der Hand über Becher steigen.

Die unbedruckten Kärtchen

Auf diese 10 Kärtchen können Erzieher und Kinder Abbildungen nach eigenem Wunsch zeichnen; z. B. solche, die sie für besonders wichtig oder interessant halten.

IV. Beschreibung des gesamten Spielmaterials

Zum Spiel gehören:

1. Ein großer beidseitig bedruckter Spielplan

Auf der einfacheren Seite sind folgende Symbole abgedruckt:

Menschen, Nahrungsmittel, Kleidung, Wetter, Werkzeuge, Tiere, Pflanzen, Spielsachen, Fahrzeuge, Turnübungen.

Auf der zweiten Spielplanseite sind zusätzlich zu den vorhergenannten noch folgende Symbole abgedruckt:

Geschicklichkeitsübungen, Haus, Fragezeichen, Herz, Geschenkpaket und Farbe mit Mengenangaben.

2. 60 Symbolkarten

Menschen: Baby, kleines Kind, Schulkind, Jugendlicher, Erwachsener, alter Mann.

Tiere: Schmetterling, Fisch, Vogel, Schlange, Känguruh, Wildschwein.

Pflanzen: Sonnenblume, Apfelbaum, Gras, Blumenkohl, Hafer, Himbeerstrauch.

Wetter: Sonnenschein, Regen, Gewitter, Schnee, Nebel, Sturm.

Nahrungsmittel: Brot, Wurst, Apfel, Käse, Kuchen, Fleisch,

Kleidung: Hose, Jacke, Mantel, Mütze, Schuhe, Badeanzug.

Fahrzeuge: Dreirad, Roller, Fahrrad, Motorrad, Pkw, Lkw.

Werkzeuge: Zange, Schraubenzieher, Säge, Schraubenschlüssel, Schere, Wasserwaage.

Spielsachen: Ball, Bauklötze, Puppe, Puzzle, Bilderbuch, Sandförmchen.

Geschicklichkeitsspiele: Einen Kreisel auf der Hand tanzen lassen; mit beiden Händen zugleich kreiseln; Kreisel zwischen den Fingern tragen; um den tanzenden Kreisel hüpfen; Papier unter dem laufenden Kreisel wegziehen; versuchen, einen auf dem Kopf stehenden Kreisel zu drehen.

3. 10 unbedruckte Kärtchen zum eigenen Ausgestalten.

4. 6 Kreisel.

5. Eine ausführliche Spielanleitung.

Als Erweiterungsmöglichkeiten des Spielmaterials Knöpfe, Klötze oder Muggelsteine für Hindernisse.

Für weitere Geschicklichkeitsübungen Becher, Wasser, Löffel, Murneln usw.

Autoren: Karin Schmidt-Raatz, Ingeborg Schober

Grafik: Wasyl Bagdaschwilli

Schachtelgestaltung: Manfred Burggraf, Foto: B. Bräuning

Redaktion: Hubert Kneipp

Art.-Nr. 0055018-3

Printed in Germany 1978

© 1978 by Otto Maier Verlag, Ravensburg