

OMNIBUS 1

Ravensburger Spiele Nr. 12.040

Ravensburger Spielschule 1. Stufe

Eine Sammlung Ravensburger Lernspiele
für beliebig viele Kinder von 3-8 Jahren

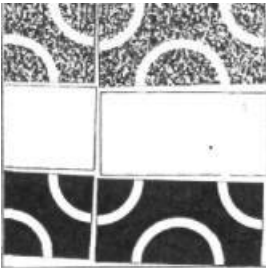
- Inhalt:** Spielen - Sehen - Denken Heft 1
Linjo mit 54 Karten
Koffer packen mit 36 Karten
Wir lesen
mit 6 Bildtafeln, 54 Bildkarten,
54 Wortkarten und 54 Buchstabenkarten
Kombi-Lotto
mit 6 Legetafeln und 36 Deckkarten
Zahlen-Domino mit 54 Karten

Spiele - Sehen - Denken

Heft 1

Dieses Heft ist mehr als ein Bilderbuch. Mit Hilfe von Farbstiften, Schere und Klebstoff verwandelt es sich in Spiele besonderer Art, Spiele, bei denen es auf Beobachten, Unterscheiden und Nachdenken ankommt.

Die ausgeschnittenen und angemalten Teile aus dem Heft und auch die selbstgezeichneten Bilder kann man aufbewahren, um öfter damit zu spielen und Neues dazuzuerfinden. Niemand braucht zu zögern, sein Heft zu zerschneiden, nur so sind neue Verbindungen und Gruppierungen möglich. Man kann sich auch mit Hilfe von Bleistift, Farbstiften, Buntpapier und Schere gleiche oder ähnliche Bilder anfertigen. Viele Hinweise werden dafür in dem Heft gegeben.



Linjo

Kartenlegespiel!

Mit diesen bunten Karten lassen sich unzählige Muster legen. Man kann anlegen wie man will und sich einfach überraschen lassen, man kann aber auch systematisch ordnen und beim Legen entweder mehr auf die Farbe oder mehr auf die Linien achten.

Linjo ist ein Spiel, das sich gut allein spielen läßt. Sind mehrere Mitspieler da, dann werden die Karten gleichmäßig verteilt und es wird abwechslungsweise angelegt.



Kofferpacken

Ein Bilderlegespiel, bei dem es auf ein gutes Gedächtnis ankommt. Zuerst wird der Koffer ausgepackt. Die Spieler nehmen reihum eine Karte aus der Schachtel heraus, zeigen den darauf dargestellten Gegenstand vor und legen die Karte nun mit der Bildseite nach unten bunt gemischt auf den Tisch. Alle merken sich, was sie gesehen haben und wo es hingelegt wurde. Mit der Zeit liegt der ganze Inhalt des Koffers verdeckt auf dem Tisch. Vorsicht: Darunter befinden sich auch Dinge, die man gar nicht in einen Koffer packen kann!

Nun beginnt der zweite Teil des Spieles: Der jüngste Spieler sagt z. B. „Ich packe eine Zahnbürste ein“ und nimmt gleichzeitig die betreffende Karte auf. Hat er die richtige Karte erwischt, darf er sie behalten und einen zweiten Versuch machen. Wenn er jedoch ein falsches Bild umdreht, muß er dieses sofort wieder hinlegen. Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wichtig: Der nächste Spieler darf die eben zurückgelegte Karte nicht aufnehmen, sondern muß eine andere wählen.

Wer einen Gegenstand aufdeckt, den man gar nicht in einen Koffer packen kann (z. B. Bett, Stuhl, Faß, Igel, Baum), muß diese Karte an sich nehmen und statt dessen eine seiner gewonnenen Karten wieder zurücklegen. Besitzt er noch keine gewonnene Karte, muß er die soeben gezogene „schlechte“ Karte so lange behalten, bis er dafür eine „gute“ Karte zurückgeben kann. Wer zum Schluß am meisten „gute“ Karten besitzt, ist Sieger. „Schlechte“ Karten werden nicht gezählt.



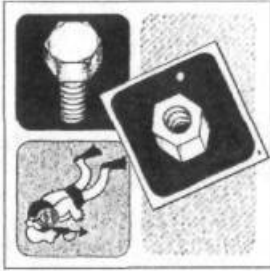
Wir lesen

1. Bilderlotto

Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Die Bildkarten liegen verdeckt. Der Spielleiter zeigt jeweils ein Bild. Wer das gleiche Bild auf seiner Bildtafel findet, meldet sich, bekommt das Kärtchen und legt es auf seine Bildtafel. Gewinner ist, wer zuerst seine Bildtafel belegt hat.

2. Bilderlotto zum Nachsprechen

Der Spielleiter zieht von den verdeckt liegenden Bildkarten jeweils eine Karte, zeigt sie und spricht das Wort laut und deutlich vor. Wer das dazugehörige Bild auf seiner Bildtafel findet, spricht das Wort deutlich nach und bekommt dann die Bildkarte. Gewinner ist, wer seine Bildtafel zuerst belegt hat.



Kombi-Lotto

Die Legetafeln werden gleichmäßig unter die Spieler verteilt. Die gut gemischten Deckkärtchen liegen verdeckt in der Mitte des Tisches. Ein Spielleiter zieht ein Kärtchen nach dem anderen und zeigt es den Mitspielern. Wer glaubt, daß das Bild zu einem Bild auf seiner Legetafel paßt, meldet sich, erhält das Kärtchen und legt es neben das passende Bild auf der Legetafel, z. B. den Schlüssel zum Schloß. Wer zuerst alle Bildpaare richtig zusammengelegt hat, ist Sieger.



Zahlen-Domino

Das Spiel besteht aus Dominokarten, die auf einer Hälfte die Zahlen 1 -9 tragen, auf der anderen Abbildungen von Tieren. Die Kärtchen werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Der erste Spieler legt ein Kärtchen auf den Tisch, z. B. die 4 Kaninchen mit der Zahl 9. Der zweite Spieler kann dann entweder die 9 Fliegen an die Zahl 9 anlegen oder eine andere Zahl 9. Er kann auch an die 4 Kaninchen die Zahl 4 anlegen oder ein anderes Bild mit 4 Tieren. Man kann also Zahl an Zahl, Bild an Bild oder Zahl an Bild anlegen, nur müssen die Mengen übereinstimmen. Wer kein passendes Kärtchen hat, muß aussetzen, und der nächste ist an der Reihe. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle seine Dominokärtchen angelegt hat.

Hinweise für Eltern und Erzieher

mit erweiterten Spielregeln

Kinder wollen spielen.

Kinder wollen lernen.

Diese Sätze widersprechen sich nicht, denn das Kind lernt in seinen ersten Jahren fast alles im Spiel.

Die hier zusammengefaßten Spiele wenden sich in erster Linie an Kinder im Vorschulalter, die den Eintritt in die Schule noch vor sich haben, durch den Kindergarten aber bereits ein gewisses Maß an „Schule“ erfahren haben. Sie wenden sich aber auch an Kinder, die durch die häusliche Anregung einen bestimmten Leistungsstand erreicht haben. Dieser kann von Kind zu Kind sehr unterschiedlich sein. Durch die Vielfalt der Spiele ist diese Sammlung aber für Kinder der verschiedensten Entwicklungsstufen und Intelligenzgrade des Vorschulalters geeignet.

Meist über- oder unterschätzen wir unsere Kinder. Wir sehen in ihnen gern „nur“ Kinder und glauben, sie in einer Welt ansiedeln zu müssen, die mit der Wirklichkeit der Erwachsenenwelt angeblich nichts gemeinsam zu haben braucht. Zugleich schreitet heute die körperliche Entwicklung unserer Kinder so rasch voran, daß die geistig-seelische Entwicklung damit kaum mehr Schritt halten kann. Film, Funk, Fernsehen, illustrierte Zeitungen und die fast in jeder Familie zu beobachtende Vorliebe für weite Urlaubs- und Wochenendreisen bringen ein Überangebot an Eindrücken mit sich, das nicht mehr bewältigt werden kann. Wir sollten deshalb alles tun, um den Kindern den Weg zu einer denkenden Verarbeitung von neuen Eindrücken zu ebnen. Eine Möglichkeit, die aber für unsere Vorschulkinder noch nicht in Frage kommt, ist das unmittelbare Unterrichten in der Schule. Dagegen wird das Spiel bisher noch nicht im gewünschten Maße eingesetzt und verwertet. Mit der hier vorliegenden Spielesammlung wird der Versuch unternommen, die geistig-seelischen Fähigkeiten spielerisch zu üben, die für das schulische Lernen von Bedeutung sind. Das Kind wendet sich dem Spiel gern zu und diese positive Einstellung führt zu größeren Lernerfolgen. Die spielerisch erworbenen Fähigkeiten lassen sich nach und nach auf die schulischen und außerschulischen Anforderungen übertragen. Die Angst, man könnte das Kind aus seiner Spielwelt herausreißen und es vorzeitig in den Verschulungsprozeß eingliedern, kann gerade durch das Spiel genommen werden.

Neben dem Training geistig-seelischer Fähigkeiten wie Gedächtnis, Kombination, Konzentration, Aufgabenbewußtsein, Aufmerksamkeit, Formauffassung, Anstrengungsbereitschaft und soziales Einordnungsvermögen sollte eine eingehende Sprachpflege stehen. Mit Hilfe der Sprache vermag sich das Kind seine Umwelt zu erobern. Wir sollten deshalb keine Gelegenheit vorübergehen lassen, bei jedem Spiel Sprechreize zu geben, um die Sprachentwicklung zu fördern.

Spielen Sehen - Denken Heft 1

Auch das Lernen muß gelernt werden mit seinen Teilschritten des Aufnehmens, Erfassens und Verknüpfens. Die „Spielen Sehen Denken“-Reihe bietet dafür neuartige Wege an. Sie fördert Fähigkeiten, die das produktive, selbständige Denken ermöglichen. Einfache, grundlegende Sachverhalte werden im Umgang mit den Heften spielerisch erfahren. Diese Anregungen sind besonders fruchtbar, weil sie in zwangloser Spielsituation geschehen; so entstehen elementare Voraussetzungen für ein selbständiges Lernen.

Man braucht nicht sämtliche Aufgaben dieses Heftes sofort zu lösen. Das Heft und die Spiele ergänzen einander und eine abwechselnde Beschäftigung mit beiden kann fruchtbare Beziehungen herstellen. Beispielsweise kann mit den Aufgaben auf Seite 26/27 begonnen werden, um das „Linjo“ vorzubereiten. Die Bilder auf Seite 14/15 bieten u.a. auch Sprech Anregungen: Das Kind kann frei erzählen, was es auf den Bildern alles sieht. Danach lassen sich gezielte Fragen stellen: Wo ist die größte Uhr? Welches ist die kleinste Uhr? Kennst du die Wanduhr, die Standuhr, den Wecker. . . ? Die Wanduhr ist neben ... hängt zwischen ... ist über ... Wo haben wir in unserer Wohnung Uhren?

Denken Sie bitte daran, daß man die Aufgaben immer wiederholen kann. Es lohnt sich deshalb, die ausgeschnittenen Teile dieses Heftes zu sammeln. Die als „Erweiterung“ gekennzeichneten Teile geben Anregungen für Aufgaben mit neuem Material wie Zeitungen, alten Katalogen oder Buntpapier.

Linjo

Linjo ist ein Spiel mit Linien und Farben.

Für das Lesenlernen ist es notwendig, Wortgestalten, d. h. das Wort in seiner Struktur, in seinem äußeren Erscheinungsbild zu erfassen. So kann der Leseanfänger das Wort Mut leichter erfassen als das Wort im, weil es neben dem Sinngehalt auch von der Gestalt her auffällender und damit besser zu erkennen ist. Dieser Lesevorgang kann u. a. auch durch „Linjo“ unterstützt werden.

„Linjo“ läßt je nach Betrachtungsweise Figur oder Grund erkennen und dadurch jeweils eine Gestalt hervortreten. Wenn die Linie im Vordergrund des Betrachtens steht, tritt die Farbe als Grund zurück. Dominiert die Farbe, dann sind die Linien von nebeneordneter Bedeutung.

Lassen Sie die Karten einmal nach den Linien, einmal nach den Farben zusammenstellen. Durch das selbständige Bestimmen neuer Färb- und Formkombinationen werden die kreativen Fähigkeiten angesprochen, die von uns ja besonders gefördert werden sollen.

Koffer packen

Die Schule klagt vor allem über die leichte Ablenkbarkeit der Kinder, die den Reizangeboten der Umwelt zu schnell nachgeben. Neben diesen Konzentrationsmängeln ist die geringe Beanspruchbarkeit des Gedächtnisses auffallend. Trotz der künftigen Speicherungsmöglichkeiten von Lernstoffen in Computern und obwohl auch Maschinen einige Denkleistungen übernehmen können, werden das menschliche Gedächtnis und die Konzentrationsfähigkeit nach wie vor ihre Bedeutung behalten. „Koffer packen“ ist ein Spiel, durch das diese geistigen Leistungen spielerisch eingeübt werden,

Lassen Sie sich aber nicht davon leiten, dieses Spiel deshalb zu spielen, weil Ihr Kind Konzentrationsmängel zeigt. Gespielt wird um des Spielens willen. Daß daneben psychische Fähigkeiten angesprochen werden, entspricht dem „Gesetz der ungewollten Nebenwirkungen“ (Eduard Spranger). Dieses Spiel bietet außerdem eine Menge von Sprechanreizen. So kann man Fragen stellen:

Warum kann man einen Stuhl nicht in den Koffer packen?

Warum geht ein Baum nicht in den Koffer?

Warum hat ein Kamm in einem Koffer Platz?

Wie groß muß ein Koffer sein, wenn ich einen Stuhl einpacken will?

Es muß außerdem während des Spielverlaufs gesprochen werden: Ich packe eine Zahnbürste in meinen Koffer. Andere Möglichkeiten sind: Auf meiner Reise brauche ich eine Zahnbürste. Ich nehme eine Zahnbürste mit.

Wir lesen

Mit diesem Spiel soll nicht in die Diskussion um das Frühlesen eingegriffen werden. Dem Verlangen der Kinder, lesen lernen zu wollen, kann aber hier auf spielerische Weise entsprochen werden.

Halten Sie sich bitte genau an die Spielanleitung. Die einzelnen Schritte sind so aufeinander abgestimmt, daß sie den Leselernprozeß nach der Ganzheitsmethode, die an der Mehrzahl der deutschen Grundschulen gelehrt wird, abwickeln. Denken Sie aber auch bitte daran, daß mit diesem Spiel die Schularbeit nicht ersetzt werden kann, sondern spielerisch und damit lustbetont vorbereitet und ergänzt werden soll. In der Spielregel sind viele sachgerechte Hinweise enthalten, die den Eltern die Möglichkeit geben, in der rechten Weise den Lesevorgang zu unterstützen, um mit der nachfolgenden schulischen Arbeit nicht in Konflikt zu kommen, ein Problem, vor das sich die Eltern und Erzieher immer wieder gestellt sehen.

Wenn eingangs darauf verwiesen wurde, daß bei allen Spielen die Sprechbereitschaft des Kindes intensiv gefördert werden soll, dann wird vor allem durch das Lesenlernen für diese Forderung der Boden bereitet. Die Eltern und Erzieher sollten also immer wieder in der Zeitung, auf der Straße, an Plakatwänden nach Möglichkeiten suchen, die das Kind zum Lesen anreizen. Suchen Sie, wenn möglich, nach Wörtern, die dem Kind aus dem Spiel „Wir lesen“ bekannt sind.

Außer den einfachen Bilderlottoregeln, die die Kinder auch ohne Ihre Hilfe spielen können, gibt es viele Spielmöglichkeiten, bei denen Ihre Unterstützung notwendig ist, wenn das Kind planmäßig gefördert werden soll. Folgen Sie uns deshalb bitte aufmerksam Stufe um Stufe auf unserem Weg. Das Spiel ist in so viele kleine und kleinste Schritte aufgeteilt, daß es fast einem programmierten Lernspiel gleichkommt. Ihre Mühe wird sich lohnen!

Was kann mit dem Spiel erreicht werden?

- a) Das Lesen von ganzen Wörtern.
- b) Die Vorbereitung für das Herauslösen von Einzelbuchstaben aus dem ganzen Wort (die Analyse).
- c) Später kann bei fortgeschrittenen und aufgeweckten Kindern (spätestens im 1. Schuljahr) das Zusammen setzen von Einzelbuchstaben zu sinnvollen Wörtern einge leitet werden (die Synthese).

Wichtig: Mit allen Anfängern wollen wir nur nach den ein fachsten Regeln spielen. Die Kinder sollen niemals zum Lernen gezwungen werden, wenn sie die dafür notwendige Reife noch nicht mitbringen.

Nur die Kinder, die merkliche Fortschritte zeigen, führen wir zu den nächsten, schwierigeren Regeln. Nebenbei wird bei diesem Spiel auch die Beobachtungs- und Auffassungsgabe der Kinder geschult, ihre Aufmerksamkeit, ihre Konzentrationsfähigkeit und ihr Gedächtnis. Ebenso wird bei längerem Spielen die Lernbereitschaft für die Aufgaben der Schule nach und nach entwickelt. Bedenken Sie, daß nicht jedes Kind die gleiche Aufnahmefähigkeit hat. Spielen Sie mit Ihrem Kind nur, solange es wirklich mit Vergnügen mitmacht. Geben Sie anfangs als Vorlage nur eine Bildtafel und steigern Sie erst nach mehrmaligem Spielen die Zahl der Tafeln. Machen Sie es sich zur Regel: Lieber weniger Bilder, diese dafür aber gründlich einprägen lassen.

Um wirklich Erfolg zu haben, spielen Sie jede Spielmöglichkeit mit Ihrem Kind mehrere Tage hintereinander und lassen Sie das Kind die tägliche Spielzeit bestimmen. Lassen Sie Ihr Kind die einzelnen Wörter (Wortganzen) auch nachsprechen. Wortbild und Sprechmotorik unterstützen den Lernvorgang:

Das Spiel enthält folgendes Material:

Bildtafeln

Bildkarten

Wortkarten

Buchstabenkarten

Spielregeln für Anfänger

Geeignet für Gruppenspiel und Einzelspiel.

Stufe A: Wir spielen mit Bildtafeln und Bildkarten.

1. Vorsprechen

Jedes Kind sagt nacheinander deutlich die Namen der Bilder seiner Tafel vor.

2. Hören und Finden

Jedes Kind bekommt eine Bildtafel. Die Bildkarten liegen verdeckt vor dem Spielleiter. Er nimmt eine Bildkarte, spricht das Wort laut und deutlich vor, zeigt das Bild aber nicht. Wer das dazugehörige Bild auf seiner Bildtafel findet, spricht das Wort deutlich nach und bekommt dann die Bildkarte. Gewinner ist, wer seine Bildtafel zuerst belegt hat.

3. Räumliches Vorstellen I

Wir spielen ein einfaches Bilderlotto. Der Spielleiter zeigt eine Bildkarte und spricht das Wort laut vor. Wer das Bild auf seiner Bildtafel wiedererkennt, bekommt die Bildkarte,

legt sie offen neben die Bildtafel, so daß am Ende des Spiels die Bildkarten in der Anordnung der Bildtafel aufliegen. Wir haben dann zwei gleiche Bildtafeln nebeneinander liegen. Wichtig ist, daß auch bei diesem Spiel die Wörter laut gesprochen werden und mit dem Finger auf das Wort gezeigt wird.

4. Zuordnen

Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Die dazugehörenden Bildkärtchen werden offen auf den Tisch gelegt. Jedes Kind darf nacheinander ein Bild suchen, das zu seiner Bildtafel gehört. Dazu muß es laut und deutlich den Namen des Bildes sagen, das es dann zur Belohnung wegnehmen und auf seine Bildtafel legen darf.

Stufe B: Wir spielen mit Bildtafeln, Bildkarten und Wortkarten.

5. Wort auf Bild

Die Bildtafel wird zuerst wie bei der Lottospielregel mit den Bildkarten (Bildseite nach oben) belegt. Nun zeigt der Spielleiter eine Wortkarte und liest diese laut vor. Wer das Wort auf seiner Bildtafel findet, darf die Karte auflegen.

6. Erstes Lesen

Der Spielleiter zeigt eine Wortkarte stumm vor. Das Kind muß nun die Wortbilder vergleichen. Wer die Wortkarte seiner Bildtafel zuordnen kann, spricht das Wort laut und erhält die Karte.

7. Bild auf Wort

a) Der Spielleiter zeigt eine Wortkarte und spricht das Wort. Das Kind, das dieses Wort auf seiner Tafel findet, legt die Wortkarte auf seine Bildtafel (Wort nach oben).

b) Wenn die Bildtafel voll mit Wortkarten belegt ist, zeigt der Spielleiter eine Bildkarte stumm vor. Das Kind, das das Wort auf seiner Tafel findet, spricht es laut und legt das Bild auf die Wortkarte.

8. Wortbild wiedererkennen

Wir spielen ohne Bildtafeln. Der Spielleiter sucht für jedes Kind drei Bildkarten heraus mit den dazugehörenden Wortkarten. Die Bildkarten werden in die Tischmitte gelegt. Der Spielleiter zeigt ein Wortkärtchen nach dem anderen. Wer das Wortbild erkennt, darf das Bildkärtchen nehmen. Bildkarte und Wortkarte werden offen nebeneinandergelegt und laut gelesen.

9. Gedächtnisspiel

a) Der Spielleiter zeigt eine Wortkarte stumm vor. Das Kind, das dieses Wort auf seiner Tafel findet, spricht laut vor und legt die Wortkarte mit der Rückseite nach oben auf. Dadurch werden die Bilder und Worte nach und nach völlig verdeckt.

b) Nun zeigt der Spielleiter eine Bildkarte. Das Kind, das sich an dieses Wortbild erinnern kann, darf das Bild auflegen.

10. Gedächtnisübung

Wir legen vor einem Kind die Bildkarten einer Bildtafel durcheinander auf und geben noch 2-5 Karten dazu. Wir zeigen eine Reihe einer Bildtafel vor (die anderen Bilder werden mit Papierstreifen verdeckt), lassen die Bilder und Wortbilder genau betrachten und auch nachsprechen. Nach ca. einer Minute legen wir die Bildtafel verdeckt auf den Tisch. Das Kind sucht nun aus den aufgelegten Bildkarten die gemerkten Bilder und spricht deutlich vor, wenn es die Bilder gefunden hat.

Schwierigere Spielart: Wir zeigen zwei Reihen einer Bildtafel oder sogar die ganze Tafel. Dann Spiel wie oben.

11. Bilderlegen

a) Wir spielen ohne Bildtafeln. Jedes Kind bekommt 9 Bildkarten, die es offen vor sich auslegt. (Durch die Veränderung in der Wortzusammenstellung gewinnt das Kind neue Anreize zum Lesen.) Nun spielen wir wie in der Regel 8: Spielleiter zeigt Wortkarte stumm vor, Kind spricht laut das Wort aus und legt auf.

b) Umgekehrte Spielweise: Jedes Kind erhält 9 Wortkarten. Der Spielleiter zeigt eine Bildkarte und spricht das Wort laut vor. Das Kind spricht das Wort nach und legt die Bildkarte auf die entsprechende Wortkarte (Rücken nach oben).

12. Selber suchen

Jedes Kind erhält eine Bildtafel.

a) Die Bildkarten liegen wahllos offen auf dem Tisch. Das Kind sucht die Bilder und legt auf.

b) Dasselbe wird mit den Wortkarten gemacht. Dazu spricht das Kind jeweils das Wort laut vor und zeigt gleichzeitig mit dem Finger auf das Wortbild.

13. Räumliches Vorstellen II

a) Wir spielen zuerst nach der Regel 3. Dazu werden jetzt noch die Wortkarten gezeigt, aber diesmal zuerst offen auf die einzelnen Bildkarten gelegt.

b) Wie Spielregel 3. Die Wortkarten werden dann offen

neben die Bildtafel und Bildkarten gelegt, so daß zum drittenmal in der Anordnung der Bildtafel die Wortbilder ausliegen. Am Spielende liest das Kind die drei gleichen Wörter deutlich vor und zeigt jedesmal mit dem Finger auf die Wortbilder.

14. Wer weiß es noch?

a) Jedes Kind hat 9 Wortkarten vor sich liegen. Um das Spiel nicht zu schwierig zu gestalten, bekommt jedes Kind ihm schon bekannte Wortkarten. Der Spielleiter nimmt eine dazugehörige Bildkarte, verdeckt das Bild mit einem Blatt Papier oder einer umgedrehten Bildkarte, zeigt nun das Wortbild und spricht deutlich vor. Wer das Wortbild erkennen kann, bekommt die Bildkarte, spricht laut vor und darf sie auf seine Wortkarte legen.

b) Das gleiche Spiel wie 14a, nur wird das Wort nicht vorgesprochen, sondern stumm vorgezeigt. Wer das Wortbild erkennen kann, spricht laut vor und darf das Kärtchen auf seine Wortkarte legen. Wenn das Kind diese Aufgabe noch nicht erfüllen kann, dann sollte man lieber noch einmal bei Regel 11 beginnen.

Spielregeln für Fortgeschrittene

Stufe C: Wir spielen mit Wortkarten und Einzelbuchstaben.

Wenn wir alle vorangegangenen Spielmöglichkeiten bewältigt haben, können wir mit fortgeschrittenen und aufgeweckten Kindern einen großen Schritt weitergehen. Diesen Versuch machen wir aber nur mit den Kindern, die merkliche Erfolge nachweisen können. Nicht ungeduldig sein! Wir wollen die Kinder nicht zum Lesen zwingen, wenn sie die notwendige Lesereife noch nicht erreicht haben. Bis zu diesem Zeitpunkt spielen wir nach den einfachen Regeln der ersten Stufen.

Bitte berücksichtigen Sie, daß Sie die Buchstaben mit ihren Normallauten bezeichnen, wenn Sie dem Kind etwas vorschlagen:

- B — nicht Be, sondern B
- K — nicht Ka, sondern K
- V — nicht Vau, sondern V
- L — nicht El, sondern L

15. Buchstaben suchen

a) Bildkarten liegen in der Anordnung einer Bildtafel offen auf dem Tisch. Der Spielleiter fragt: „Wer findet Bildkarten,

die mit dem gleichen Buchstaben beginnen? Immer zwei Bilder passen zusammen. Wer sie gefunden hat, legt sie nebeneinander auf den Tisch und spricht die Worte langsam und deutlich vor."

b) Das gleiche Spiel mit Wortkarten.

c) Jedes Kind erhält eine Bildtafel. Der Spielleiter fragt: „Wer findet auf seiner Bildtafel zwei Wörter, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen?“ Wer diese beiden Wörter gefunden hat, spricht sie langsam und deutlich vor. Der Spielleiter gibt nun diesem Kind die beiden Anfangsbuchstaben.

Bei fortgeschrittener Lesefertigkeit darf das Kind diese herausuchen. Der Buchstabe wird vom Spielleiter noch nicht benannt.

16. Wortbild und Einzelbuchstabe

a) Jedes Kind hat eine Bildtafel vor sich. Der Spielleiter zeigt eine Buchstabenkarte mit einem großen Buchstaben vor, ohne ihn zu benennen. Er fragt: „Wer findet ein Wort auf seiner Bildtafel, das mit diesem Buchstaben beginnt. Findest Du noch ein zweites Wort?“ Wer das Wort gefunden hat, liest es laut vor und legt den großen Buchstaben auf den Anfang des Wortes.

b) Das gleiche Spiel nur mit aufgelegten Wortkarten.

17. Buchstaben-Memory

a) Alle oder ein Teil der Bildkarten werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Die Kinder dürfen reihum jeweils zwei Bilder umdrehen, anschauen und wieder hinlegen. Es gilt, Bildpaare zu finden, die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen Baum — Ball, Hut — Haus usw.

b) Schwierige Version für Fortgeschrittene:

Wir spielen dasselbe Gedächtnisspiel nur mit den verdeckt liegenden Wortkarten.

18. Kleine Buchstaben

Das Kind erfährt, daß jeder große Anfangsbuchstabe auch einen kleinen Buchstaben hat (dazu braucht man die Buchstabenkärtchen nur umzudrehen). Es erfährt ferner, daß die kleinen Buchstaben auch in einem Wort gebraucht werden. Wir suchen auf unseren Bildtafeln oder Bildkarten schon bekannte Buchstaben und sprechen das Wort laut und deutlich. Gewandte Kinder werden vielleicht den Laut schon heraushören.

19. Auslaut

a) Wir suchen aus unseren Bildkarten Wörter mit dem glei-

eben Auslaut und sprechen deutlich: z. B. Dose, Rose, Haus, Maus.

b) Wir zeigen einen kleinen Buchstaben, der in einem Auslaut eines Wortes vorkommt, z. B. „e“ bei Rose oder bei Kerze. Wir lesen das Wort laut und langsam und deutlich und betonen vor allem den Auslaut. Wir legen den kleinen Buchstaben auf den Auslaut.

20. Auf und ab

Um fortgeschrittene Kinder zum richtigen Lesen zu führen, versuchen wir, die Wörter auf- und abzubauen:

Dose

Dos

Do

D

Do

Dos

Dose

Stockt das Kind einmal, lassen wir das ganze Wort wiederholen, beginnen von vorne und überwinden auf diese Weise die Schwierigkeiten.

Wenn Sie sich an unseren Plan gehalten haben, dann haben sich auch bestimmt schon die ersten Leseerfolge bei Ihrem Kind eingestellt. Verlieren Sie aber die Geduld nicht, wenn es bis jetzt noch nicht ganz nach Ihrem Wunsche geklappt hat. Zum Erfolg gehört auch eine bestimmte Zeit des Reiflassens. Und die ist bei jedem Kind verschieden.

Vergessen Sie bitte nicht, daß dieses Spiel die Schule und den Lehrer nicht ersetzen kann. Es ist ein Mittel neben vielen, mit deren Hilfe wir unseren Kindern das Lesen erleichtern können.

Kombi-Lotto

Gedächtnis und Konzentration werden auch in diesem Spiel geübt. Dazu kommt noch eine besonders auffallende Übung der Kombinationsfähigkeit, die für das produktive Denken wichtig ist.

Kombinieren muß man können, um Bekanntes in neue Beziehungen zueinander setzen zu können. Nicht nur der Kriminalist muß kombinieren können. Schon wer ein Rätsel löst oder Schach spielt, braucht eine bestimmte Kombinationsgabe. Das „Kombi-Lotto“ zeigt einfache Kombinationsmöglichkeiten auf, die aus dem kindlichen Erlebnisbereich stammen und diese psychische Fähigkeit spielerisch ansprechen.

Auch dieses Spiel bietet wieder eine große Menge von Sprechreizen, wenn man vor dem eigentlichen Lotto-Spiel die zusammengehörenden Kärtchen auflegt und den Kindern Fragen stellt, die mit Warum, Was, Wann, Wo, Wer und Wie beginnen können und die zum freien Erzählen führen.

Zum Beispiel:

Warum braucht der Fischer ein Netz?

Wo schwimmt der Taucher?

Wann beißt der Fisch an?

Zahlen-Domino

Mit dem Zahlen-Domino ist noch nicht ein Rechnen im schulischen Sinne verbunden, sondern auf spielerische Art soll eine Zahlvorstellung und damit auch ein Mengenbegriff entwickelt werden. Kinder, die mit dem Zählen noch Schwierigkeiten haben, sollen bei dem Spiel immer wieder angehalten werden, die kleinen Mengen laut zu zählen, auch einmal kleine Mengen selbst zu zeichnen und dafür andere, leicht zeichenbare Gegenstände auszuwählen. Wo sich in der häuslichen Umgebung, auf einem Spaziergang, auf einer Fahrt Dinge anbieten, die gezählt werden können, sollte man stets darauf bedacht sein, die Gelegenheit zu ergreifen, mit dem Kind zu zählen.

Die heutige Mathematik in der Grundschule geht von der mathematischen Mengenlehre aus. Das Zahlen-Domino ist dazu ein bescheidener Anfang.

Außer nach der einfachen Dominoregel, die schon beschrieben wurde, können Sie auch Domino mit „Stock“ spielen. Dann werden bei 2 Spielern an jeden 7, bei 3 Spielern an jeden 6, bei 4 an jeden 5 und bei 5 Spielern an jeden 4 Karten verteilt. Der Rest bleibt als „Stock“ verdeckt liegen. Wer dann im Verlauf des Spieles nicht mehr anlegen kann, muß von den verdeckt liegenden Karten so lange aufnehmen, bis er eine passende Karte findet. Wer zuerst alle Karten angelegt hat, gewinnt.

Sie können auch anhand der Kärtchen dem Kind Aufgaben stellen, mit denen es sich selbst beschäftigen kann wie z. B. such alle Bilder heraus, auf denen 3 Tiere sind, such alle Bilder heraus, auf denen 6 Tiere sind!

**Neue Würfel-,
Familien- und Legespiele
aus dem Otto Maier Verlag:**

Emil und die Detektive

Ravensburger Spiele

Nr. 11.416 *

Für 2-4 Spieler

ab 8 Jahren.

Erich Kästners weltberühmte Kindergeschichte jetzt erstmalig als Spiel! Emil und seine Freunde geraten in eine turbulente Verbrecher-Jagd in Berlin. Wer von ihnen erwischt den Dieb und das gestohlene Geld?

Sextett

6 neue Ravensburger Spiele

Nr. 12.026

Für beliebig viele Spieler

ab 8 Jahren.

6 Spiele — brandneu, spannend, originell für Spieler vom ersten Schulalter bis zum erwachsenen Spiele-Fan! Das erste große Magazin, das nur neue, bisher unveröffentlichte Spiele enthält:

„Quicki“, ein Würfelspiel mit Pfiff — „Der magische Stern“, mit raffiniertem Blockade-Trick — „Ponte“, ein spritziges Spiel mit Turm und Brücken — gemeinschaftliches „Huckepack“ fördert Denken und Handeln — „Fuchsspringen“, ein Denkspiel für kluge Köpfe — „Surakarta“, das anspruchsvolle indonesische Brettspiel.

Cartino

Ravensburger Spiele

Nr. 14.219 '

Für 2-6 Spieler

ab 10 Jahren.

Glück im Spiel und dazu eine raffinierte Spiel-taktik braucht man, um es zum (ungekrönten) Cartino-König zu bringen!

Cartino ist ein Spiel für Könner. 114 Spiel-Steine mit Karten-Symbolen sollen so auf einem Spielplan angeordnet werden, daß man eine möglichst hohe Punktbewertung erzielt.

Lettera

Ravensburger Spiele

Nr. 15.506

Für 2 Spieler

ab 10 Jahren.

Jeder Spieler besitzt eine stabile Legetafel, die nach wechselseitiger Buchstabenwahl diagonal, vertikal und horizontal mit Buchstaben zu belegen ist, so daß sich daraus Wörter ergeben. Der hohe Spannungsreiz besteht darin, daß alle ausgeklügelten Wortkombinationen vom Spielpartner immer wieder durchkreuzt werden. Lettera ist auch ein sehr interessantes Buchstabenpatiencespiel. Im großen Lettera-Wettbewerb winken viele Preise.