

VIELEN DANK, DASS SIE SICH FÜR EIN ECOPLAY-SPIEL ENTSCIEDEN HABEN.

ALLE ANLEITUNGEN FÜR UNSERE SPIELE STEHEN IN DIGITALER FORM ZUM HERUNTERLADEN ZUR VERFÜGUNG, UM EINEN NOCH GRÖßEREN BEITRAG ZUM UMWELTSCHUTZ ZU LEISTEN.

TIERLOTTO FINDE DAS RICHTIGE MUSTER



VIELE LIEBENSWERTE TIERE, DIE AUS GROßEN TEILEN BESTEHEN. NACH DEM ZUSAMMENSETZEN DER PUZZLES HABEN DIE KINDER SPAß DABEI, DIE FORMEN AUS HOLZ EINZUSETZEN UND DIE TIERKLEIDER ZU VERVOLLSTÄNDIGEN.

ALTER: 2-5 Jahre

INHALT: 12 Form-Puzzles • 12 Tierkleid-Karten aus Pappe • 12 Tierkleid-Karten aus Holz

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Tiere kennenlernen • Visuelles Gedächtnis entwickeln • Sozialisieren • Wörter verstehen und verwenden

SPIELREGELN:

Wir verteilen die Puzzleteile auf der Spielfläche, wobei wir eine helle Umgebung wählen. Nun fordern wir das Kind auf, mit uns zu spielen und die Puzzles zusammensetzen. Dank der Puzzleteile zum Selbstkorrigieren kann das Kind vollkommen eigenständig spielen. Wenn es die Puzzles zusammengesetzt hat, können wir seine Aufmerksamkeit auf ein Tier lenken, indem wir darauf zeigen, und es deutlich benennen. Zum Beispiel: „Das ist der Bär!“ oder „Das ist die Biene!“. Und so weiter. Danach können wir das Kind neugierig machen, indem wir auf die Unterschiede in Farbe, Textur und Material der Tierkleid-Karten hinweisen und einige Details der Tiere beschreiben, zum Beispiel: „Schau mal, der Elefant hat eine sehr lange Nase, einen Rüssel. Er benutzt ihn zum Greifen von Nahrung und Gegenständen“. Nachdem wir alle Tiere vorgestellt haben, können wir überprüfen, ob das Kind die Namen richtig zugeordnet hat, indem wir es mit Fragen zum Erkennen der Tiere anregen, zum Beispiel: „Wo ist der Hund?“ oder „Wo ist die Schildkröte?“. Wenn das Kind uns die richtigen Tiere zeigt, bedeutet das, dass es eine erste Begriffszuordnung vorgenommen hat. Im Anschluss daran zeigen wir auf ein Tier und fragen dabei: „Wer ist das?“. Wenn das Kind richtig antwortet, ist die Begriff-Tier-Zuordnung gefestigt. Wenn das Kind falsch antwortet, korrigieren wir es nicht, um den Fehler nicht hervorzuheben. Wir warten einfach und wiederholen das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt. Bei diesem Spiel üben Kinder die Fähigkeit, verschiedene Materialien, Texturen und Farben zu unterscheiden, und lernen außerdem die Namen der Tiere.



BABY LOTTO

Dieses Spiel ist für Kleinkinder geeignet. Es können 2-6 Spieler teilnehmen. Jedes Kind nimmt zwei zusammengesetzte Tiere als Legekarten. Bei wenigen Mitspielern werden die übrig gebliebenen Puzzles beiseitegelegt. Es wird nur ein Satz umgedrehter Tierkleid-Karten auf der Spielfläche verteilt, zum Beispiel alle Bildkarten aus Holz. Ein Kind übernimmt die Bank, zieht jeweils eine Tierkleid-Karte und gibt sie dem Kind, das die entsprechende Legekarte besitzt. Der Spieler, der zuerst beide Tierkleid-Karten vervollständigt, gewinnt das Lottospiel. Wenn die Kinder nach und nach geschickter in der Beobachtung und Motorik werden, können sie mit einer größeren Anzahl von Legekarten spielen.

MEMO LOTTO

Diese Spielvariante wird für ein wenig ältere Kinder empfohlen. Alle verfügbaren Tier-Legekarten werden verteilt. Jedes Kind zieht reihum je eine Tierkleid-Karte bei der Bank. Wenn sie zu einer seiner Legekarten passt, setzt es sie an der entsprechenden Stelle ein; andernfalls legt es sie wieder verdeckt an den gleichen Platz, an dem sie vorher war. Danach ist das Kind rechts von ihm als Nächster an der Reihe. Der Spieler, der zuerst alle seine Legekarten vervollständigt, gewinnt. Bei diesem Spiel werden die Kinder dazu angeregt, die Abbildungen und die Positionen der Bildkarten zu beobachten und sich einzuprägen. Dadurch wird die Entwicklung ihres Gedächtnisses und ihres räumlichen Vorstellungsvermögens gefördert. Außerdem haben sie Spaß beim gemeinsamen Spielen.

MEMO-SPIEL

Diese Spielvariante eignet sich für ein wenig ältere Kinder. Doch mit aufgedeckten Karten kann man es auch mit kleineren Kindern spielen. Alle Tierkleid-Karten (aus Pappe und aus Holz) werden verdeckt gemischt und geordnet auf der Spielfläche verteilt. Ein Kind beginnt seinen Spielzug, indem es je eine Karte aus Pappe und aus Holz umdreht. Findet es ein Paar mit der gleichen Abbildung, darf es das Paar behalten und erneut ziehen. Andernfalls legt es die Karten wieder umgedreht an ihren ursprünglichen Platz und der Mitspieler rechts von ihm ist als Nächster an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Karten auf der Spielfläche aufgebraucht sind. Der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Bei diesem Spiel haben die Kinder Spaß dabei, mit anderen Kindern zu interagieren und trainieren außerdem ihr visuell-räumliches Gedächtnis.

