

Michael Kallauch

Fehler, Fehler, Erbsenzähler

Wer gut zuhört, gewinnt!

Ein abwechslungsreiches Zuhörspiel
für 2–6 Kinder ab 5 Jahren + einen Vorleser

Ziel des Spiels

Die Mitspielerinnen und Mitspieler versuchen, durch gutes Zuhören und genaues Kombinieren alle drei, in einer Geschichte enthaltenen, Widersprüche (logischen Fehler) herauszufinden. Gewonnen hat die Mitspielerin bzw. der Mitspieler, welche/r nach drei vorgelesenen Geschichten die meisten Widersprüche erkannt hat.

Das Spielmaterial

- 36 doppelseitig bedruckte, farbige Karten mit Illustrationen. Diese enthalten sechs Themen mit je sechs Geschichten- und sechs Auswertungskarten (immer zwei Themen sind auf den Vorder- und Rückseiten von zwölf Karten abgedruckt)
- 6 Sichtschirme aus Pappe, zum Falten und Aufstellen
- 18 Holzspielfiguren
- 54 Lupenmarker (diese bitte vor dem ersten Gebrauch aus dem Stanzbogen herauslösen)



Die Spielidee

Die Geschichten

Bei diesem Spiel stehen sechs unterschiedliche Themen zur Verfügung. Um die Karten leicht einem Thema zuordnen zu können, haben alle zwölf Karten eines Themas (sechs Geschichtenkarten, sechs Auswertungskarten) die gleiche Farbe und ein zum Thema passendes Symbol. Die Themen und Symbole sind:

Krawichtels Abenteuer			Das unheimliche Geräusch
Rettung in Not			In der Hexenküche
Der Piratenschatz			Der Ausritt

Zu jedem Thema gibt es sechs Geschichtenkarten: zwei Anfänge (A), zwei Mittelteile (B) und zwei Enden (C). Eine vollständige Geschichte besteht immer aus genau drei Teilen: einem Anfang (A), einem Mittelteil (B) und einem Ende (C).

Hinweis

In der Spielvorbereitung wählt man genau einen Teil A, einen Teil B und einen Teil C eines Themas aus. So können zu jedem Thema acht unterschiedliche Geschichten entstehen. Jede dieser acht Geschichten enthält immer genau drei Widersprüche.

Wichtig!

Jede Karte ist doppelseitig bedruckt. Somit befinden sich auf den Rückseiten der Geschichtenkarten eines Themas die Geschichtenkarten eines anderen Themas. Beim Spielaufbau entstehen immer genau drei Kartenstapel und in jedem dieser Stapel befinden sich zwei Themen.

Widersprüche

Bei diesem Zuhörspiel geht es darum, durch einmaliges Hören einer Geschichte die drei darin enthaltenen Widersprüche (Fehler) aufzudecken. Insgesamt gibt es zu jedem Thema sechs mögliche Fehleraspekte. Diese sind auf den Auswertungskarten durch einen quadratischen Rahmen farblich markiert. In den Quadraten befinden sich jeweils zwei Bilder, die den Widerspruch verdeutlichen, z. B. Sonne – Regenwolken.



Auswertungskarte zu „Rettung in Not“

Spielvorbereitung

Alle Karten werden farblich sortiert an den Rand des Spieltisches gelegt. So entstehen drei Stapel mit jeweils zwölf Karten. Jedes Kind nimmt sich einen Sichtschirm und drei Spielfiguren. Die Lupenmarker liegen griffbereit neben den Kartenstapeln. Für jedes Spiel wird ein Vorleser benötigt, der nicht mitraten kann.



Spiel Aufbau (bei zwei Kindern und einem Vorleser)

Spielablauf

Ein Spiel geht über drei Runden.

In jeder Runde wird eine Geschichte, die aus drei Teilen (A – B – C) besteht, ausgewählt, vorgelesen und ausgewertet.

Der Rundenablauf ist dabei immer gleich:

1. Vorbereiten der Spielrunde.
2. Vorlesen der ausgewählten Geschichte.
3. Auswerten der Runde.

Zu 1: Vorbereiten der Spielrunde

- Gemeinsam wählen die Mitspielerinnen und Mitspieler eines der ausliegenden Themen aus.
- Der Vorleser nimmt den entsprechenden Kartenstapel und ...
 - ... teilt jeder Mitspielerin und jedem Mitspieler die zum ausgewählten Thema passende Auswertungskarte aus. Diese Karten legen die Kinder zusammen mit ihren drei Spielfiguren hinter ihre Sichtschirme.
 - ... stellt die Geschichte zusammen, indem er zufällig genau eine Karte A, genau eine Karte B und genau eine Karte C aus den Geschichtenkarten auswählt. Dabei achtet er darauf, dass die Kinder nicht auf die ausgewählten Karten schauen (können).
 - ... legt alle nicht benötigten Karten zurück an den Spielfeldrand.
- Gemeinsam werden die Bilder auf der Auswertungskarte besprochen, sodass jedem Kind klar ist, auf welche sechs Aspekte geachtet werden muss bzw. welche Widersprüche auftreten können (s. Seite 7 + 8).



Situation am Ende der Vorbereitung

Zu 2: Vorlesen der ausgewählten Geschichte

Der Vorleser liest die ausgewählte Geschichte vor, indem er die Texte auf den drei Karten nacheinander langsam und mit Betonung vorträgt: erst Karte A, dann Karte B und zuletzt Karte C. Die Mitspielerinnen und Mitspieler hören aufmerksam der ganzen Geschichte zu und markieren mit ihren drei Spielfiguren im Geheimen hinter ihren Sichtschirmen auf ihren Auswertungskarten die drei Aspekte, die ihrer Meinung nach widersprüchlich sind.

Dazu ein Beispiel:



Spieler 1: Spieler 1 hat den grünen, den pinken und den blauen Widerspruch markiert.

Spieler 2: Spieler 2 hat den violetten, den blauen und den pinken Widerspruch markiert.

Zu 3: Auswerten der jeweiligen Runde

Nachdem die Geschichte zu Ende vorgelesen wurde und alle Kinder mit ihren Spielfiguren drei mögliche Widersprüche markiert haben, kommt es zur Auflösung und Auswertung:

1. Alle Mitspielerinnen und Mitspieler entfernen ihre Sichtschirme und zeigen ihre Ergebnisse.
2. Der Vorleser legt alle drei verwendeten Geschichtenkarten (A, B und C) versetzt übereinander, sodass die Farbmarkierungen an der Unterseite passend übereinander liegen.
3. Bei drei der so entstandenen Farbspalten ist die Farbmarkierung über allen drei Karten durchgehend. Bei allen anderen neun Spalten ist immer mindestens eine Lücke zu sehen. Die Farben der durchgehenden Farbfelder geben die drei Aspekte an, die im Text widersprüchlich waren.

Dazu ein Beispiel:



Bei dieser Geschichte waren der pinker, der grüne und der gelbe Widerspruch enthalten.

4. Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler vergleicht nun die drei ermittelten Farben mit den Farbumrandungen der markierten Felder auf ihrer/seiner Auswertungskarte. Für jede farbliche Übereinstimmung erhält sie/er einen Lupenmarker.

Dazu wieder ein Beispiel (Fortsetzung):

Mitspielerin 1 hat zwei Widersprüche richtig erkannt: den pinken und den grünen.

Beim gelben hat sie sich geirrt. Sie erhält zwei Lupenmarker.

Mitspieler 2 hat lediglich den pinken Widerspruch richtig erkannt.

Er erhält nur einen Lupenmarker.

5. Zum Schluss werden wieder alle Karten an den Spielfeldrand zurückgelegt.

Optional

Gemeinsam werden die widersprüchlichen Aussagen auf den Textkarten gesucht. Alle Aspekte sind auf den Geschichtenkarten fett gedruckt, um sie leichter finden zu können.

Spielende

Nach drei Runden (= drei verschiedenen Geschichten) endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Lupenmarkern ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Mitspielerinnen und Mitspieler.

Hinweise

- Bei diesem Spiel geht es um Sprachverständnis, Konzentration, Merkfähigkeit und Sprachbildung. Je häufiger die Kinder dieses Spiel gespielt haben, desto leichter fällt es ihnen, sich in die Geschichten einzuhören. Dennoch ist es aufgrund der vielen Kombinationsmöglichkeiten auch nach mehrfachem Spielen immer wieder eine echte Herausforderung, die richtigen Wörter wahrzunehmen und in Bezug zueinander zu setzen. Entsprechend ist es selbstverständlich auch erlaubt, dass die Kinder raten dürfen, wenn sie nicht alle Widersprüche gehört haben.
- Spielt man mit älteren Kindern, können diese abwechselnd die Geschichten vorlesen.
- Um das Spiel anspruchsvoller zu gestalten, kann man bei älteren bzw. erfahreneren Kindern die Auswertungskarten weglassen. Dann notieren die Mitspielerinnen und Mitspieler die Widersprüche ohne Vorlage im Geheimen (hinter ihrem Sichtschirm) auf einem Blatt Papier.
- Man kann das Spiel auch in Rateteams spielen. So können zum Beispiel auch sechs Gruppen zusammenspielen.
- Obwohl es „nur“ sechs Themen gibt, enthält das Spiel 48 unterschiedliche Geschichten. Da es auch nicht um das Erkennen einfacher Schlagwörter geht, sondern die Kinder ständig Bezüge zwischen verwendeten Begriffen herstellen müssen, bleibt das Spiel immer gleich herausfordernd.
- Selbstverständlich kann man das Spiel auch mit einem Kind und einem Vorleser spielen. Dann versucht man einfach, so viele Widersprüche wie möglich zu finden.
- Man kann die Geschichten auch als Gesprächsanlässe verwenden, um weitere (Verständnis-) Fragen zu stellen.

Themenübersicht

Folgende Aspekte können bei den jeweiligen Themen widersprüchlich verwendet werden:

Bei „Krawichtels Abenteuer“

- Krawichtel wohnt in einem Gänseblümchen oder einem Enzian.
- Summs ist ein Käfer oder eine Biene.
- Die Freunde gehen wandern oder schwimmen.
- Es scheint die Sonne oder es ist bewölkt.
- Krawichtel trinkt einen Tee oder Honigsaft.
- Summs verstaucht sich den Flügel oder das Bein.



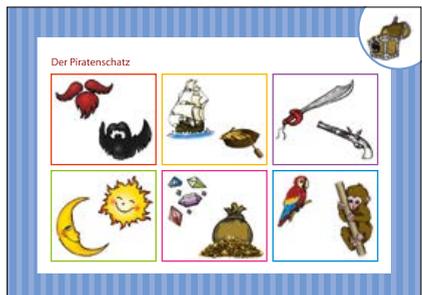
Bei „Rettung in Not“

- Ein Wellensittich oder eine Katze ist in Not.
- Das Tier gehört Oma Gerda oder Mäxchen.
- Die Polizei oder die Feuerwehr eilt zur Hilfe.
- Es scheint die Sonne oder es regnet.
- Das Tier sitzt auf einer Tanne oder in einem Apfelbaum.
- Zur Rettung wird eine Leiter verwendet oder aber auf den Baum geklettert.



Bei „Der Piratenschatz“

- Der Kapitän hat einen roten oder einen schwarzen Bart.
- Die Piraten fahren mit einem Segelschiff oder einem Ruderboot.
- Der Kapitän hat einen Säbel oder eine Pistole.
- Es ist Nacht oder Tag.
- Die Piraten suchen Edelsteine oder einen Goldschatz.
- Der Kapitän hat einen Papagei oder ein Äffchen.



Bei „Das unheimliche Geräusch“

- Das Geräusch ist im Schrank oder am Bett.
- Sabine oder Johann erlebt dieses Abenteuer.
- Das Kind wird beim Lesen oder beim Schlafen gestört.
- Ein Kratzen oder ein Fiepen ist zu hören.
- Es ist Nacht oder Tag.
- Eine Maus oder eine Katze sind mit von der Partie.



Bei „In der Hexenküche“

- Der Lehrer ist eine Hexe oder ein Zauberer.
- Der Zaubersaft macht Eselsohren oder grüne Haare.
- Der Lehrer trägt entweder einen Hut oder gar keine Kopfbedeckung.
- Entweder kommen Fliegenpilze oder Spinnengift in den Saft hinein.
- Es geht um den Gewinn einer Hexenurkunde oder einer Medaille.
- Der Zaubersaft muss kochend heiß oder eiskalt sein.



Bei „Der Ausritt“

- Die Kinder reiten einen Rappen oder einen Schimmel.
- Die Kinder tragen blaue oder schwarze Helme.
- Die Geschichte spielt auf einem Bauernhof oder in einem Zirkus.
- Die Kinder springen oder galoppieren.
- Es sind drei oder vier Kinder.
- Es ist Sommer oder Herbst.



Anmerkung

Der Autor bedankt sich bei allen unermüdlichen Testspielerinnen und Feedbackgebern! Insbesondere bei Anne, Maja und Emma, die die Geschichten bald auswendig können dürften.

IMPRESSUM

© 2018 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Michael Kallauch, Koblenz

Redaktion: Christine Mildner, Hamburg

Illustrationen: Cynthia Hartke, Lüneburg

Grafik: André Klemm

Druck: LUDO FACT GmbH, Hauptstraße 105, D-89343 Jettingen-Scheppach

Best.-Nr. 13111

www.kallmeyer-lernspiele.de