

Andrea Hurow

KREUZ & QUER IN RAUM UND LAGE

Für 1 bis 4 Spieler in Vorschule und Schule

Spiel 1

SEHEN – LEGEN – MALEN

Für 1 – 4 Spieler in Vorschule und Schule

Zum Spiel gehören:

- ▶ 36 Vorlagekarten (59 x 91 mm)
- ▶ je 32 Holzwürfel in den Farben Blau und Gelb
- ▶ 1 Anleitung

Inhaltliche Schwerpunkte:

- ▶ Orientierung in Raum und Lage
- ▶ Übertragung von 2- auf 3-Dimensionalität
- ▶ Serialität
- ▶ Visuelles Gedächtnis
- ▶ Feinmotorik

Grundsätzliches:

Die Vorlagekarten werden in Form einer Kartei zur Verfügung gestellt. Das blaue Quadrat auf den Karten zeigt an, an welcher Stelle begonnen werden sollte, um die Figur nachzuzeichnen. Die Karten liegen immer so vor dem Kind, dass das blaue Quadrat links liegt. Je nach Komplexität des Motivs können bis zu vier Kinder gleichzeitig arbeiten.

Vorschlag 1:

Das Kind zieht eine beliebige Karte. Es nimmt Bleistift und Karopapier zur Hand. Zunächst wird die Figur mit Würfeln nachgelegt: immer erst mit einem blauen Würfel, die folgenden Schritte mit gelben Würfeln. Dann wird sie auf das Karopapier übertragen.

Vorschlag 2:

Die meisten Vorlagekarten eignen sich auch für folgenden Einsatz: Das Kind schaut sich die Figur gut an, dreht die Karte um und legt sie aus dem Gedächtnis mit den Holzwürfeln nach.

Vorschlag 3:

Es arbeiten zwei Kinder zusammen. Kind A legt eine Figur und verändert ein Detail, indem es einen Holzwürfel hinzunimmt bzw. ein (oder mehrere) wegnimmt. Es stellt Kind B die Figur vor und legt die entsprechende Vorlagekarte daneben. Kind B soll nun benennen, worin sich Vorlage und nachgelegte Figur unterscheiden und die Figur mit den Holzwürfeln vervollständigen.

Vorschlag 4:

Wenn die Motive mehrmals nacheinander gezeichnet und farbig angemalt werden, können hübsche Bänder entstehen. Sie lassen sich als Vorlage für Stickarbeiten nutzen (z. B. Stirnband für ein Indianerfest).

Spiel 2

HÖREN – LEGEN – MALEN

Für bis zu 2 Kindern in Vorschule und Schule

Zum Spiel gehören:

- ▶ 36 rote Aktionskarten (79 x 120 mm)
- ▶ 36 weiße Lösungskarten (79 x 120 mm)
- ▶ je 32 Würfel in den Farben Blau und Gelb
- ▶ 1 Anleitung

Inhaltliche Ziele:

- ▶ Orientierung in Raum und Lage
- ▶ Auditive Aufmerksamkeit/Merkfähigkeit
- ▶ Übertragung von 2- auf 3-Dimensionalität
- ▶ Serialität
- ▶ Feinmotorik
- ▶ Fantasie

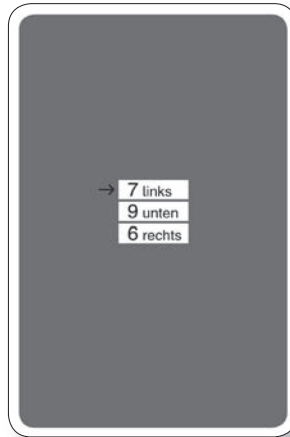
Grundsätzliches:

Die Aktionskarten geben die Aufgaben vor. Zu jeder Aktionskarte gibt es eine Lösungskarte. Zur besseren Auffindbarkeit sind die Karten auf der Rückseite nummeriert: Die beiden zusammengehörigen Karten haben die gleiche Nummer. Der Pfeil auf den Aktions- und Lösungskarten gibt an, mit welchem Schritt begonnen werden soll. Beim Auslegen der Lösungskarten muss darauf geachtet werden, dass die rote Markierung am Kartenrand immer unten liegt.

Gelegt wird mit Würfeln in den Farben Blau und Gelb. Die Farbe wird nach jedem Zug gewechselt. Der erste Schritt erfolgt immer mit den blauen Würfeln. Entsprechend sind die Angaben auf den Lösungskarten ebenfalls in Blau und Gelb gekennzeichnet.

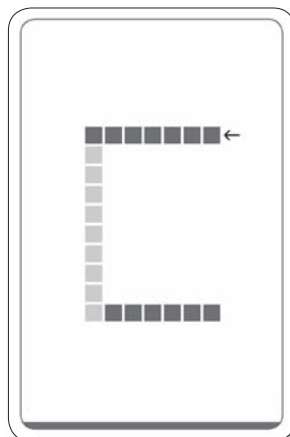
Beispiel:

Nach dieser Aktionskarte wird gelegt:



Der Spieler legt 7 blaue Würfel nach links. An den 7. blauen Würfel schließt er mit 9 gelben Würfeln an, die er nach unten legt. An den 9. gelben Würfel schließt er mit 6 blauen Würfeln an, die er nach rechts legt.

Mit dieser Lösungskarte wird die gelegte Figur überprüft:



Vorschlag 1:

Für 1 Kind

Das Kind nimmt sich eine Aktionskarte und ein kleines Lineal oder einen Streifen fester Pappe. Schritt für Schritt legt es die Würfel nach den schriftlichen Angaben auf der Karte.

Zur besseren Orientierung legt es das Lineal unter die jeweilige Zeile, in der es arbeitet.

Vorschlag 2:

Für 2 Kinder

Kind A liest Kind B die Aufgaben auf der Aktionskarte Schritt für Schritt vor. Kind B setzt das Gehörte in die Tat um.

Vorschlag 3:

Für 2 Kinder

Der Kartensammlung werden zwei Aktionskarten mit den dazugehörigen Lösungskarten entnommen. Jeder Spieler erhält eine Aktionskarte. Mehrere Lösungskarten werden offen auf dem Tisch ausgelegt; darunter (unbedingt) die beiden Karten, nach denen die Spieler gearbeitet haben.

Beide Spieler führen nach den Angaben auf der Aktionskarte (je nach Komplexität des Motivs) 6 – 8 Schritte aus und brechen ab, bevor sie das Motiv vollständig gelegt haben.

Nacheinander sagen die übrigen Spieler, welches der vorliegenden Motive gelegt wurde.

Bei richtiger Nennung werden Pluspunkte vergeben.

Vorschlag 4:

Für 2 Kinder

Die Kinder sitzen sich gegenüber. Kind A legt eine beliebige, selbst erdachte Figur. Kind B legt die Figur von Spieler A nach.

Beim Nachlegen gibt es zwei Sichtweisen.

1. Die Figur wird so gelegt, wie der nachlegende Spieler sie sieht.
2. Sie wird so gelegt, wie der vorlegende Spieler sie sieht.

Vorab wird vereinbart, nach welcher Möglichkeit gelegt werden soll.

Vorschlag 5:

Alle Lösungskarten liegen auf dem Tisch. In einem Gespräch wird geklärt, welche Gegenstände, Zahlen und Buchstaben dargestellt wurden. Dabei lassen die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf.

Impressum

© Der Kleine Verlag in Kooperation mit Erhard Friedrich Verlag GmbH
Erhard Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze
Der Kleine Verlag, Osterwiese 6, 21409 Embsen/OT Oerzen
Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/Dirk Jäger
Druck: LUDO FACT GmbH/ASS Altenburger. Printed in Germany
ISBN: 978-3-7800-3353-6
www.kallmeyer.de

