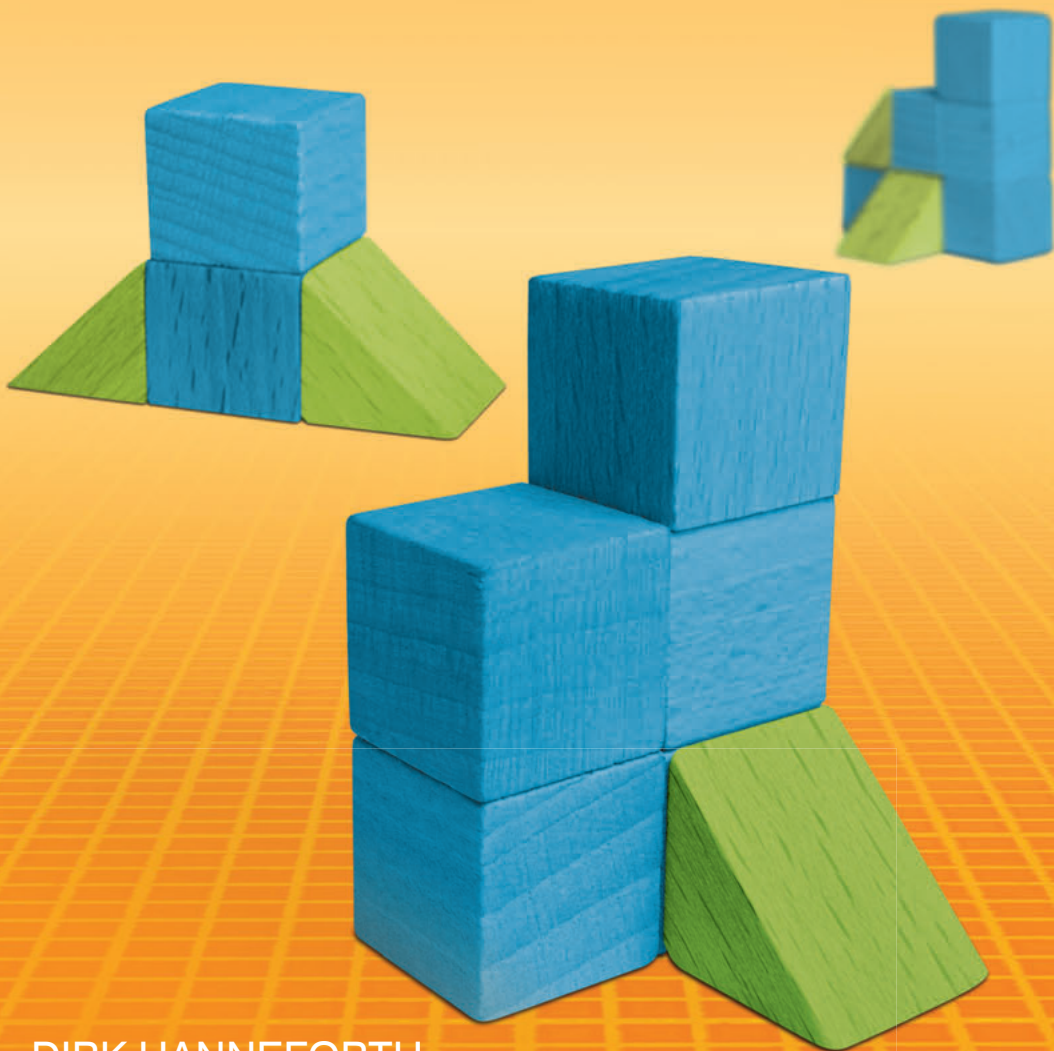




DIRK HANNEFORTH

Perspectivo

Räumliche Beziehungen
erkennen und nutzen

Kallmeyer

LERNSPIELE

Perspectivo

**Ein Bauspiel für ein bis vier Spieler ab 8 Jahren
von Dirk Hanneforth**

Inhalt:

- 80 Karten
- 28 Würfel
- 12 Prismen
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Die Spieler bilden möglichst schnell mit Würfeln und Prismen ein „Gebäude“. Zwei Karten mit unterschiedlichen Ansichten des Gebäudes bilden die Bauanleitung.

Vorbereitung:

Die Karten werden paarweise geordnet. Die Zahlen liegen oben.
In der ersten Spielrunde liegen die Karten in einem Stapel nach Zahlen sortiert, oben liegen die beiden Karten mit der 1, dann die Karten mit der 2 usw.
In weiteren Spielrunden werden die Kartenpaare gemischt. Wichtig ist dabei, dass die beiden Karten mit der gleichen Zahl hintereinanderliegen.
Jeder Spieler erhält 7 Würfel und 3 Prismen. Es wird ausgelost, wer beginnt.

Aufgabenkarten:

Je zwei Karten mit der gleichen Zahl auf der Kartenrückseite zeigen unterschiedliche Ansichten des gleichen Gebäudes. Die Aufgabe jedes Spielers ist es, das Gebäude so zu bauen, wie es die Karten vorgeben.

*Die Karte zeigt drei gestapelte Würfel.
Diese Ansicht sagt aus, dass das Gebäude drei Etagen hoch ist.
Das Bild gibt keine Information darüber, aus wie vielen Reihen
das Gebäude besteht.*

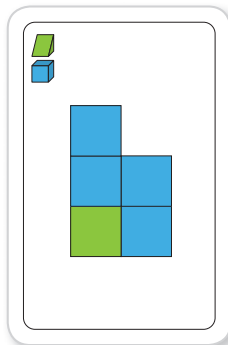
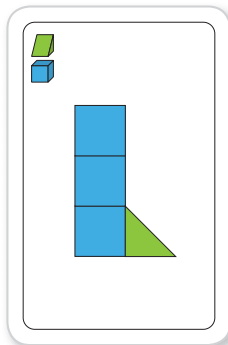


*Eine grüne Fläche gibt an, dass hier ein
Prisma (= schräge Fläche) von vorn zu sehen ist.*



Beispiel:

Diese beiden Karten ergeben dieses Gebäude.

**Das Spiel:**

Ein Spieler dreht zwei Karten um, die auf der Rückseite die gleiche Zahl zeigen.

Die Karten liegen in der Tischmitte und dürfen nicht mehr bewegt werden.

Alle Spieler bauen gleichzeitig und möglichst schnell das dargestellte Gebäude.

Wenn ein Spieler glaubt, das Gebäude entsprechend den Vorgaben erstellt zu haben, ruft er laut „Stopp“. Alle anderen Spieler müssen sofort aufhören, an ihrem Gebäude zu arbeiten.

In den ersten Spielrunden kann es sinnvoll sein, abwechselnd einen Spieler zum Schiedsrichter zu ernennen. Er achtet dann darauf, dass niemand nach dem „Stopp“ weiterbaut.

Alle Spieler kontrollieren nun gemeinsam, ob das erstellte Gebäude den Vorgaben entspricht.

Hat der Spieler richtig gebaut, bekommt er die beiden Aufgabenkarten als Gewinnpunkte. Danach werden die nächsten beiden Karten aufgedeckt.

Hat der Spieler einen Fehler gemacht, darf er in dieser Runde nicht mehr weiterbauen.

Die anderen Spieler bauen weiter, bis das nächste Mal „Stopp“ gerufen wird.

Spielende:

Hat ein Spieler sieben Aufgaben erfüllt (also 14 Aufgabenkarten gesammelt), endet das Spiel und er hat gewonnen.

Varianten:

- Zwei Spieler halten je eine Karte in der Hand und beschreiben nacheinander, was sie sehen. Die anderen Spieler bauen nach diesen Angaben das Gebäude. Diese Variante eignet sich eher für geübte Spieler.
- Man kann Perspectivo auch allein spielen und versuchen, Aufgaben möglichst schnell zu lösen.

Lernen mit Perspectivo:

Die Arbeit mit Perspectivo fördert das räumliche Vorstellungsvermögen, die Fähigkeit, sich im Raum zu orientieren, und das Problemlöseverhalten.

Die Kinder

- setzen zweidimensionale Darstellungen von Bauwerken (Ansichten) und Gebäude zueinander in Beziehung,
- erkennen Beziehungen zwischen verschiedenen Gebäudeansichten,
- entwickeln Strategien und wenden diese an.

In der Auseinandersetzung mit Perspectivo können die Kinder entdecken, dass die Ansicht eines Gebäudes nichts über die räumliche Tiefe aussagt. Eine (schmale) Treppe hat von vorn dieselbe Ansicht wie ein Turm. Deshalb gibt es zu einer Gebäudeansicht immer mehrere mögliche Gebäude.

Die Kinder lernen,

- von der Ebene in den Raum und vom Raum in die Ebene zu wechseln,
- ein Gebäude in der Realität und zunehmend auch in der Vorstellung zu entwickeln und um 90° zu drehen,
- einen ersten Entwurf für ein Gebäude aufgrund der zweiten Ansicht zu verändern und anzupassen,
- das fertige Gebäude mit den gegebenen Ansichten zu vergleichen.

Kindern, die wenig Bau-Erfahrungen mit Bauklötzen mitbringen, sollte zunächst ausgiebig Gelegenheit zum Bauen mit den Würfeln und Prismen und zum Beschreiben und Darstellen der entstandenen Gebäude gegeben werden. Leistungsstarke Kinder können sich gegenseitig in Partnerarbeit die Gebäude zunächst beschreiben, bevor sie sie zur Kontrolle bauen.

© 2012 Kallmeyer Lernspiele

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Autor: Dirk Hanneforth

Bestell-Nr.: 13383

www.kallmeyer-lernspiele.de