Gisela Tamm

Wer ist Walli?

Spielen, Erzählen, Lesen, Schreiben und Rechnen

Für 2–6 Spielerinnen und Spieler ab 5 Jahren

Kallmeyer
bei Friedrich in Velber

Inhalt

12 Holztiere (Bär, Ente, Elefant, Giraffe, Hund, Katze, Löwe, Pferd, Schaf, Schildkröte, Schwein, Taube)
1 Fühlbeutel
2 Würfel
13 Karteikarten (12 Fragekarten, eine Lösungskarte)
96 Satzkarten
96 Wortkarten

Vorbemerkung

„Wer ist Walli?“ bietet mit seinem reichhaltigen Material eine Vielzahl von Spiel- und Aktionsmöglichkeiten für Kinder im Kindergarten, in der Grundschule und zu Hause in der Familie. Für eine Reihe von Spielideen (z. B. Tiere fühlen, Tiere raten) ist es nicht notwendig, dass die Kinder lesen können. Und dort, wo Texte (auf den Karteikarten, Satzkarten und Wortkarten) genutzt werden müssen, kann das Lesen z. T. (wie etwa beim „Ausschluss-Spiel“) von, Erzieherinnen, Lehrerinnen oder Eltern übernommen werden.

In der Vorbereitung der verschiedenen Spiele und während des Spielens bietet „Wer ist Walli?“ immer wieder gute Gelegenheiten, mit den Kindern das Gespräch zu suchen, ihre Sprech- und Erzählkompetenz zu entwickeln und zu fördern. So wird es immer wieder Anlässe geben – z. B. wenn Kinder das Spiel noch nicht kennen – über die Tiere zu sprechen: *Wo lebt das Tier normalerweise? Was frisst es – frisst es auch andere Tiere? Hat es ein Fell, ein Federkleid …? Wie bekommt es seine Jungen? Seid Ihr diesem Tier schon einmal in der Natur begegnet? Habt Ihr dieses Tier schon einmal woanders gesehen – im Zoo, im Fernsehen, als Abbildung in einem Buch? Kennt Ihr Märchen oder Geschichten, in denen dieses Tier vorkommt? Etc. etc.*

Die Spiel- und Aktionsideen

Tiere raten

Die Tiere werden in die Mitte gelegt. Nun gilt es, bestimmte Tiere zu erraten. Dabei sind verschiedene Varianten möglich:

- Die Erzieherin/Lehrerin denkt sich zu einem Tier ein Rätsel aus. Wer das Tier nach einem Satz errät, bekommt fünf „Muggelsteine“ (Kieselsteine, Erbsen, Perlen, Streichhölzer etc.), wer das Tier nach zwei Sätzen errät, bekommt vier „Muggelsteine“ etc.
- Ein Kind sucht sich ein Tier aus und macht es pantomimisch vor, die anderen Kinder müssen es erraten.

- Ein Kind wird vor die Tür geschickt. Eines der Tiere wird aus der Mitte entfernt und im Raum versteckt. Das Kind wird wieder hereingeholt und muss herausfinden, welchesTier fehlt. Hat es dies erraten, muss es das Tier suchen. Die anderen Kinder helfen, indem sie das Geräusch nachahmen, das das Tier macht: Je dichter das suchende Kind am Versteck ist, desto lauter wird das Geräusch.

Erzählen zu einem Tier

Ein Tier (ggf. auch mehrere) wird in die Mitte gelegt, und die Kinder können etwas über dieses Tier erzählen: z. B. wo sie ein solches Tier schon einmal gesehen haben, ein Erlebnis, das sie selber einmal mit diesem Tier gehabt haben, etwas Wissenswertes über das Tier, das sie aus Büchern oder dem Fernsehen entnommen haben, etwas phantasievoll Ausgedachtes etc.

Tiere fühlen

Wichtig: Die Tiere sind schon bekannt und mehrfach durch die Hände der Kinder gewandert!) Die Tiere werden in den Fühlsack gelegt (wahlweise auch unter ein großes Tuch oder in einen Karton mit einem Loch zum Hineingreifen). Nun gilt es, bestimmte Tiere zu erfühlen. Dabei sind verschiedene Varianten möglich:

- Ein Kind muss ein von einem anderen Kind genanntes Tier erfühlen.
- Ein Kind beschreibt ein Tier in Rätselform, ein anderes Kind muss dieses Tier erfühlen.
- Ein Kind erfühlt ein Tier und beschreibt es in Rätselform. Wer das Tier errät, ist als nächster mit dem Fühlen an der Reihe.
- Ein Kind erhält den Auftrag, ein Tier zu erfühlen, in dessen Name ein bestimmter Laut vorkommt bzw. dessen Name mit einem bestimmten Laut beginnt.
- Ein Kind erhält den Auftrag, ein Tier mit einer bestimmten Silbenzahl zu erfühlen.

Schreiben zu einem Tier

Ein Kind nimmt sich ein Tier und schreibt dazu

- drei Wörter
- einen Satz
- eine Geschichte

Variante: Ein Kind nimmt sich zwei Tiere und schreibt eine Geschichte, in der sich diese beiden Tiere begegnen. (Tipp: Am interessantesten sind solche Geschichten immer dann, wenn sich zwei Tiere begegnen, die in Wirklichkeit gar nicht oder eher selten aufeinander treffen: die Giraffe und der Bär etc.)

Das „Ausschluss-Spiel“

Das „Ausschluss-Spiel“ ist der ursprüngliche Kern von „Wer ist Walli?“. Gisela Tamm hat es im Rahmen ihrer Arbeit mit Jürgen Reichens Leselernmethode „Lesen durch Schreiben“ als Spiel zur Entwicklung und Förderung des Lesens entwickelt. Als Denkspiel ist es aber sehr gut auch im Kindergarten zu spielen – wenn eine Erzieherin (oder ein Hortkind) das Lesen übernimmt.

Alle Tiere kommen in die Mitte. Eine Fragekarte „Wer ist …?“ wird ausgewählt. Ein Kind (wenn die Kinder noch nicht lesen können: die Erzieherin/Lehrerin) liest den ersten Satz vor und nimmt sich das Tier (in einigen Fällen auch mehrere Tiere), das nach diesem Satz nicht(!) das gesuchte Tier sein kann. (Beispiel: Ausgewählt ist die Fragekarte „Wer ist Manni?“ Der erste Satz wird vorgelesen: „Manni vergräbt keine Knochen.“ Das Kind nimmt sich das Tier aus der Mitte, das Knochen vergräbt: den Hund.)

Wichtig: In Zweifelsfällen besprechen sich die Kinder, – und entscheiden gemeinsam, ob das richtige Tier aus der Mitte genommen wurde!

Das nächste Kind liest den folgenden Satz vor und nimmt sich ebenfalls das Tier, das nicht das gesuchte Tier sein kann. (Es können auch gleichzeitig mehrere Tiere sein, die ausscheiden!) Das Kind, das schließlich mit dem Schlusssatz „Ja, genau, das ist …“ dran ist, bekommt das gesuchte Tier. Falls es schon andere Tiere hat, verschenkt es diese.

(Tipp: Wenn Kinder aufgrund der Negation in den Aussagesätzen ein Denkproblem haben, bietet sich folgendes Vorgehen an: Das Kind formuliert vor dem Aussortieren einen positiven Satz, im obigen Beispiel etwa „Ich nehme das Tier heraus, das Knochen vergräbt, den Hund.“ oder „Manni vergräbt keine Knochen – aber der Hund tut das, darum kann er nicht Manni sein!“)

Dann liest dieses Kind die Sätze vor, die auf der Rückseite der Fragekarte stehen. Die anderen Kinder müssen dabei herausfinden, ob sie das jetzt gesuchte Tier haben. (Wir nehmen wieder Manni als Beispiel: Mit wem läuft Manni um die Wette? Der erste Satz lautet: „Das Tier ist größer als eine Katze.“ Alle Kinder schauen ihre Tiere an. Wenn dieser Satz auf ihr Tier zutrifft, behalten sie es, wenn nicht, legen sie es in die Mitte. Auch hier wird zum Schluss ein Tier übrig bleiben. Das Kind mit dem Tier könnte jetzt auch mit dem Kind, das Manni hat, einen Wettlauf auf dem Schulhof veranstalten, vielleicht sogar so, wie die beiden Tiere sich bewegen.)

Tiere ersteigern

Alle Tiere stehen in der Mitte. Daneben wird der Stapel mit den Wortkarten gelegt. Es wird reihum gewürfelt. Jedes Kind nimmt sich so viele Wortkarten, wie es Augen gewürfelt hat, und legt sie offen vor sich hin. Nach drei Würfelrunden kann man ein Tier „ersteigern". Das Kind mit den wenigsten Wortkarten beginnt, z. B.: „Ich habe x Karten, die auf das Schwein passen." Falls ein anderes Kind glaubt, mehr auf das Schwein passende Karten zu haben, kann es dagegen halten. Die beiden Kinder benennen die Karten, von denen sie glauben, dass sie auf das Schwein passen, gemeinsam wird dann in der Runde entschieden, welches Kind die meisten passenden Karten hat. Dieses Kind bekommt das Schwein aus der Mitte und muss dafür die entsprechenden Karten ablegen.

Es folgt nun nach dem obigen Muster das Kind, das jetzt die wenigsten Karten hat, bis jedes Kind einmal an der Reihe gewesen ist. Dann wird wieder drei Runden gewürfelt und Wortkarten gezogen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Tiere „ersteigert" sind.

Tiere suchen

Die Wortkarten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Tiere werden daneben gestellt. Das erste Kind deckt zwei Wortkarten auf. Passen die beiden Karten auf ein Tier, kann das Kind sie behalten und deckt zwei weitere Karten auf. Passen die Karten nicht, werden sie wieder umgedreht und das nächste Kind ist an der Reihe. Gewonnen hat das Kind, das am Ende die meisten Karten besitzt.

Variante: Es werden jeweils drei Karten aufgedeckt. Wenn alle drei auf ein Tier passen, darf man es sich nehmen. Die Karten werden beiseite gelegt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Tiere verteilt sind. Gewonnen hat das Kind, das die meisten Tiere besitzt.

Schwieriger wird das Spiel noch, wenn jedes Kind vorher ansagen muss, für welches Tier es die Wortkarten aufdecken will. Nach Absprache – nur wenn alle Kinder einverstanden sind – kann auch die „Räuber-Regel" eingeführt werden: Ein Kind kann einem anderen ein Tier „klauen", wenn es drei dazu passende Wortkarten aufnimmt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Wortkarten verbraucht sind. Gewonnen hat das Kind, das die meisten Tiere besitzt.

Tiere-Trio

Jedes Kind erhält drei Satzkarten. Eine Karte liegt aufgedeckt in der Mitte, die restlichen Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. Auch die Tiere stehen in der Mitte. Das jüngste Kind beginnt: Es nimmt entweder die offen liegende Karte aus der Mitte oder die oberste verdeckte Karte vom Stapel. Falls jetzt drei seiner vier Karten auf

ein Tier passen, liest es diese vor, legt sie ab und nimmt sich das Tier. Abschließend legt es seine vierte Karte offen in der Mitte ab und zieht sich drei neue Karten. Falls das Kind keine drei auf ein Tier passenden Karten besitzt, legt es eine seiner vier Karten offen in der Mitte ab. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Tiere verteilt sind.

Varianten:

- *Wenn auf dem offenen Kartenstapel in der Mitte eine Karte liegt, die ein Kind gebrauchen kann, das nicht an der Reihe ist, kann es klopfen. Will das Kind, das an der Reihe ist, diese Karte nicht haben, erhält sie das Kind, das geklopft hat und legt dafür eine andere seiner Karten offen in die Mitte. Das Kind, das an der Reihe ist, entscheidet nun, ob es die neu abgelegte offene Karte oder eine verdeckte Karte vom Stapel zieht.*
- *Nach Absprache – nur wenn alle Kinder einverstanden sind – kann auch hier die „Räuber-Regel" eingeführt werden: Ein Kind kann einem anderen ein Tier „klauen", wenn es drei passende Karten besitzt. Bei dieser Variante ist das Spiel zu Ende, wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist.*
- *Die beiden obigen Varianten können gekoppelt werden.*

Tiermarkt

Auch rechnen kann man mit den Tieren! Jedes Tier erhält einen Punktwert von 1–12 (z. B. die Schildkröte den Wert 1, die Katze den Wert 2, der Hund den Wert 3 usw.), so dass die Werte 1–12 jeweils einmal vorkommen. Die Wertzuordnung können die Kinder selber vornehmen.

Jedes Tier bekommt sein Preisschild (z. B. einen Klebepunkt mit der entsprechenden Zahl darauf). Die Tiere werden in die Mitte gestellt. Zwei Würfel werden noch gebraucht – und dann geht der „Tiermarkt" los. Das älteste Kind beginnt. Es würfelt mit zwei Würfeln und entscheidet nach dem Wurf, ob es mit den gewürfelten Zahlen eine Minus- oder eine Plusaufgabe rechnet.

- Passt das Ergebnis zu dem Wert eines Tieres, das in der Mitte steht, darf das Kind sich dieses Tier nehmen. (Beispiel: 6 – 4 = 2; das Kind darf sich die Katze nehmen.)
- Ab dem zweiten Kind: Passt das Ergebnis zu dem Wert eines Tieres, das schon ein anderes Kind erwürfelt hat, dann kommt es zu einem Würfelduell mit dem Besitzer des Tieres: Das Kind, das durch Plus- oder Minusrechnen (ob Plus oder Minus wird jeweils vorher festgelegt) die kleinste Zahl als Ergebnis erreicht, ist ab sofort Besitzer des Tieres. Bei Gleichstand entscheidet das Ergebnis in der jeweils anderen Rechenart. Sollte auch dies zu keinem Ergebnis führen, wird noch einmal gewürfelt.
- Bei einem Ergebnis „0" darf das Kind ein Tier bei einem anderen Kind „klauen".

Das Ende des Spiels muss vorher verabredet werden:

- Das Spiel ist beendet, wenn alle Tiere einen Besitzer gefunden haben oder
- Wenn ein Kind mindestens sechs Tiere hat oder
- nach einer bestimmten Spielzeit (z. B. 15 Minuten) oder …

Impressum

Wer ist Walli?
© 2006 Kallmeyer bei Friedrich in Velber
Erhard Friedrich Verlag GmbH

Autorin: Gisela Tamm
Grafik: Friedrich Mediengestaltung/Katrin Gerstle
Druck: LUDO FACT GmbH

ISBN 3-7800-3308-9

www.kallmeyer.de