



Spielanleitung

DOMINO VARIANTE

Das Spiel besteht aus 24 Dominokarten, die verschiedene Gegenstände zeigen. Das Besondere dieses Dominos besteht darin, daß zu einem Begriff, z. B. Eisenbahn, auf mehreren Karten unterschiedliche Abbildungen vorhanden sind. Das Kind lernt dadurch, daß ein Wort wie Eisenbahn oder Flugzeug ein Sammelbegriff ist, der die Funktionen des Gegenstandes angibt. Bei gleichgebliebener Funktion haben die Gegenstände im Laufe der Zeit ihr Aussehen stark verändert. Durch diese Betrachtungsweise macht das Kind Fortschritte im funktionalen Denken. Es erfährt auch, daß ein Gegenstand mit seinen unterschiedlichen Merkmalen beschrieben werden muß, wenn er klar und eindeutig bestimmt werden soll.

Spielvorschläge

Einzelspiele

Beim Einzelspiel erhält das Kind je nach Alter und Entwicklungsstand alle oder nur einen Teil der Karten. Bei kleinen Kindern sollte man bei maximal zwölf Karten beginnen. Bei der Auswahl der Karten muß immer darauf geachtet werden, daß die dem Kind verbliebenen Karten auch alle aneinandergelegt werden können und daß nach Möglichkeit erste und letzte Karte aneinanderpassen, also den gleichen Gegenstand zeigen.

1. Beschreiben der Gegenstände

Das Kind nimmt eine Karte nach der anderen in die Hand und beschreibt die jeweils abgebildeten Gegenstände. Dabei sollen nicht nur verallgemeinernde Bezeichnungen, sondern möglichst viele Einzelheiten genannt werden, z. B. Farbe, Form, Verwendungszweck und dergleichen. Je mehr Merkmale ein Kind an einem Gegenstand entdeckt, umso differenzierter wird es seine Umwelt betrachten.

2. Vergleichen der Gegenstände

Das Kind sucht alle Karten heraus, auf denen Gegenstände mit der gleichen Funktion, z. B. Schiffe, abgebildet sind. Es stellt fest, ob mehrmals das gleiche Bild vorhanden ist, oder ob sich alle vier Bilder unterscheiden. Der Erwachsene kann dabei dem Kind erläutern, daß die Gegenstände aus verschiedenen Zeiten stammen und sich weitgehend unter dem Einfluß der Technik geändert haben. Dabei kann auch die historische Reihenfolge aufgezeigt werden. An den Bildern können dem Kind auch Begriffe wie früher, jetzt und zukünftig oder Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft veranschaulicht werden.

Bei unterschiedlichen Bildern soll genau beschrieben werden, was sich von einem zum anderen Modell geändert hat und was in gleicher oder ähnlicher Form geblieben ist.

3. Legespiel

Die Karten werden in der bekannten Dominoform gelegt, d. h. beim Anlegen müssen funktionell gleiche Gegenstände aneinanderstoßen. Entscheidend ist dabei nur die Funktion, nicht die Zeit, aus der der abgebildete Gegenstand stammt.

Partnerspiele

1. Spiel:

Alle Karten werden an die Spieler gleichmäßig verteilt. Ein Kind legt eine Karte aus. Im Uhrzeigersinn kommen die übrigen Spieler an die Reihe und dürfen passende Karten anlegen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten angelegt hat.

2. Spiel:

Alle Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Ein Kind legt eine Karte aus. Ohne Berücksichtigung der Reihenfolge dürfen die Spieler passende Karten anlegen. Gewonnen hat, wer am schnellsten seine Karten angelegt hat.

3. Spiel:

An jeden Spieler werden vier Karten verteilt. Die übrigen Karten liegen umgekehrt auf einem Stapel. Ein Kind legt eine Karte aus. Im Uhrzeigersinn kommen die Spieler nun an die Reihe. Wer keine passende Karte hat, muß eine Karte vom Stapel nehmen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karte mehr in der Hand hat.