

Farben und Formen

Lottospiel für 1-4 Personen
von 2 1/2-6 Jahren
von Anne Dore Spellenberg
Inhalt: 4 Legetafeln, 36 Deckkärtchen
Ravensburger Spiele Nr. 605 5 500 1

© 1970 Otto Maier Verlag Ravensburg

Das Lottospiel „Farben und Formen“ fasziniert durch ausgewogene grafische Gestaltung und Farbenpracht. Schon Dreijährige können sich mit diesem Spiel beschäftigen. Sie werden mit den stabilen Kärtchen hantieren und dabei unbemerkt wichtige Erkenntnisse sammeln.

„Farben und Formen“ kann als Einzelspiel und als Gruppenspiel im Elternhaus, Kindergarten und bei der Beschäftigung mit behinderten Kindern Verwendung finden.

Spielanleitung für Einzelspiele

Spielerische Einführung

1. Spiel: Zunächst wird nur die erste Tafel mit den sechs Farben und den einfachen Formen angeboten. Die dazugehörigen Deckkärtchen werden vorher aussortiert und dem Kind gemischt vorgelegt. Das Kind legt nun die Deckkärtchen auf die entsprechenden Felder der Legetafel.

Ist mit der ersten Tafel so oft gespielt worden, daß das Kind die Deckkärtchen den entsprechenden Feldern zielstrebig zuordnet, wird die zweite Tafel mit den jeweiligen Deckkärtchen angeboten. Dasselbe Spiel empfiehlt sich dann mit der dritten und vierten Tafel, wobei aber immer nur die jeweilig dazugehörigen Kärtchen angeboten werden sollen.

2. Spiel: Jetzt können eine und später alle Legetafeln mit jeweils sämtlichen Kärtchen zum Spiel verwendet werden.

Erkennen von Formen

3. Spiel: Die 36 Deckkärtchen werden aufeinandergeschichtet. Das Kind nimmt ein Kärtchen nach dem anderen vom Stoß und versucht, sie nach Formgleichheit (Kreis, Dreieck, Rechteck, Quadrat, freie Fläche) oder Formähnlichkeit (2 Kreise zu Kreisflächen usw.) zu ordnen, indem es die zusammengehörenden Deckkärtchen nebeneinanderlegt. Der besseren Überschaubarkeit und Ordnungsmöglichkeit wegen empfiehlt es sich, die Deckkarten auf dem Fußboden auszulegen.

4. Spiel: Ergänzung zum 3. Spiel
Sollten sich beim Spiel erhebliche Schwierigkeiten zeigen, so kann man die Formen
a) mit Wachsfarben auf Packpapier nachmalen lassen,
b) mit Schnüren auf dem Fußboden legen lassen oder
c) mit Schnüren auf dem Fußboden auslegen und vom Kind nachgehen oder abtasten lassen.

Einige Zeit später kann das Spiel 3 und wenn nötig auch Spiel 4 wiederholt werden, und zwar so lange, bis Spiel 3 keinerlei Schwierigkeiten mehr bereitet.

R
Ravensburger

Erkennen und Benennen von Farben

Das Spiel zeigt sechs verschiedene Farben, davon sind je drei Grundfarben (Rot, Blau, Gelb), die anderen drei sind Mischfarben (Grün = Blau + Gelb; Orange = Gelb + Rot; Violett = Rot + Blau).

5. Spiel: Das Kind hat die sechs vorher herausgesuchten Farbkärtchen vor sich liegen. Die Aufgabe besteht darin, daß die übrigen 30 Kärtchen nach dem Gesichtspunkt der überwiegenden Farbe jeweils unter die entsprechenden Grund- oder Mischfarben gelegt werden.

6. Spiel: Hat das Kind das 5. Spiel bewältigt, kann es angeregt werden nach Gegenständen seiner unmittelbaren Umgebung zu suchen, die dieselben Farben aufweisen wie die vor ihm liegenden Deckkärtchen. Im Bedarfsfall können Stoffreste, Illustriertenanzeigen usw. vor dem Spiel in der Nähe des Kindes ausgelegt werden.

7. Spiel: Alle Deckkärtchen liegen offen auf dem Tisch oder dem Fußboden. Das Kind darf beliebige Kärtchen frei auswählen und zu einem sinnvollen Ornament auslegen, z. B.:
Bildung einer Reihe,
Bildung eines Rechtecks,
Bildung eines Quadrats,
Bildung der Umrißlinie eines Kreises,
Bildung einer Figur usw.

Farb- und Formübungen

8. Spiel: Alle Kärtchen werden auf dem Tisch oder auf dem Fußboden offen ausgelegt. Der Spielleiter fragt nun: „Zeige mir bitte ein Kärtchen mit einem Dreieck (Viereck usw.)“.
„Zeige mir bitte ein Kärtchen mit einem gelben Dreieck (roten Kreis usw.)“.
„Zeige mir bitte ein Kärtchen, das die Farben Violett und Grün trägt usw.“.

Spielanleitung für Gruppenspiele

1. Spiel: Lottospiel

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Die restlichen Legetafeln werden zusammen mit den dazugehörigen Deckkärtchen beiseite gelegt. Der Spielleiter deckt nun Kärtchen für Kärtchen auf, zeigt es je nach Alter der Mitspieler längere oder kürzere Zeit und benennt Formen und Farben. Wer glaubt, daß das gezeigte Kärtchen zu seiner Legetafel gehört, meldet sich, erhält das Kärtchen und bedeckt damit das betreffende Motiv auf der Legetafel.

Gewinner ist, wer zuerst seine Tafel vollständig belegt hat.

2. Spiel: Lotto-Gedächtnisspiel

Die Mitspieler prägen sich die Motive auf ihrer Tafel ein und legen dann die Tafeln umgekehrt auf den Tisch. Der Spielleiter zeigt und benennt nacheinander die Kärtchen. Wer meint, daß ein Kärtchen zu seiner Tafel paßt, meldet sich, erhält das Kärtchen und legt es neben die Tafel. Melden sich mehrere Spieler, wird das Kärtchen wieder unter die noch nicht ausgespielten gemischt. Sollte kein Spieler Anspruch auf das Kärtchen erheben, wird es aus dem Spiel genommen. Wenn alle Kärtchen verteilt sind, ist das Spiel beendet. Gewinner ist, wer alle oder die meisten zu seiner Legetafel passenden Kärtchen besitzt.

3. Spiel: Konzentrationsübung

Es kann nach Spiel 1 oder 2 gespielt werden, der Spielleiter zeigt aber das jeweilige Deckkärtchen nicht. Er beschreibt es. „Wer hat das blaue Feld mit dem gelben Dreieck?“ usw.

4. Spiel: Formen-Domino

Nur die Deckkärtchen werden unter die Kinder verteilt. Ein Kind beginnt, indem es sein erstes Kärtchen offen auslegt. Das nächste Kind in der Reihe überprüft nun seinen Stoß, ob es ein in der Form gleiches oder ähnliches Kärtchen besitzt. Findet das Kind ein oder mehrere Kärtchen, so dürfen sie angelegt werden. Kann es keines mehr anlegen, ist das nächste Kind an der Reihe usw. Ist die Runde beendet, beginnt der nächste Spieler eine neue Domino-Reihe.

5. Spiel: Quiz- und Wettspiel

Nimmt man die Spielanleitung 4, 6 und 8 aus der Gruppe der Einzelspiele, kann man mit mehreren Kindern die lustigen Quiz- und Wettspiele veranstalten.

Beispiel für Spielregel 6: Wer hat am schnellsten in seiner Umgebung eine Farbe gefunden, die mit seinem Kärtchen übereinstimmt?

Beispiel für Spielregel 8: Alle Kärtchen sind auf dem Tisch oder dem Fußboden ausgebreitet. Der Spielleiter ruft die einzelnen Kärtchen auf, z. B. ein grünes Kärtchen mit rotem Kreis. Wer es am schnellsten gefunden hat, der darf es auch behalten. Sieger ist, wer die meisten Kärtchen erobert hat.

Hinweise für den Spielleiter

Spielbeginn

Für das gut angeleitete Spiel sollten den Kindern zu Beginn die einzelnen Tafeln vorgestellt und erklärt werden. Sie werden leichter und schneller die Unterschiede der Farb- und Formgebung erfassen, wenn man die Lernschritte nachvollzieht, die durch den steigenden Schwierigkeitsgrad der Tafeln gegeben sind.

Tafel 1

Hier werden zuerst einmal die Farben vorgestellt. Drei reine Farben: Blau, Rot, Gelb und drei Mischfarben: Orange, Grün, Violett. Es folgen drei geometrische Grundformen: das Quadrat, der Kreis und das Dreieck. Ältere Kinder werden nach einer Weile des Betrachtens erkennen, daß die beiden jeweils untereinander stehenden Farben dann im untersten Feld zusammen erscheinen. Die geometrischen Formen tragen die drei reinen Farben, Blau, Rot, Gelb, die in der 2. Reihe vorgestellt werden. Diese Formen stehen auf dem Farbgrund der Mischfarben, Orange, Grün, Violett, die in der 1. Reihe vorgestellt werden.

Tafel 2

Hier ist der Farbgrund durch die reinen Farben gegeben; immer 3 Felder haben den gleichen Farbgrund. Die Formen sind schon schwieriger, z. B. ein Sechseck, ein Fünfeck, ein auf die Spitze gestelltes Quadrat, doch haben immer 3 Formen die gleichen Farben, und bei allen sind es Mischfarben.

Tafel 3

Hier zeigt der Farbgrund wiederum die reinen Farben Rot, Blau und Gelb und ist bei jeweils 3 Feldern gleich. In der 1. Reihe stehen die Grundformen Kreis, Quadrat und Dreieck in jeweils einer Mischfarbe. In der 2. Reihe wurde in den großen, violetten Kreis ein zweiter kleinerer, roter hineingesetzt, in das grüne Quadrat ein zweites kleineres, rotes usw. In der 3. Reihe zeigen nun die drei Grundformen jeweils drei Farben.

Tafel 4

Die vierte Tafel ist die schwierigste. Zum einen sind die schwarzen Feldbegrenzungen weggefallen, zum anderen wurde die überschaubare Ordnung der übrigen Tafeln aufgehoben, wo zumindest innerhalb der Reihen Farbgleichheit und Formähnlichkeit herrscht. Bunt gemischt stehen hier Farben und Formen nebeneinander. Bei den Spielarten, wo es auf schnelle Reaktion der Kinder ankommt, wird diese Tafel die interessanteste sein.

Spielführung und pädagogischer Inhalt

Dieses Spiel ist in erster Linie ein lustiges Gesellschaftsspiel. Was man damit lernen kann, soll spielend geschehen, und alles, was hier erklärt und erläutert wird, ist für die Hand der Erwachsenen gedacht.

Zu Beginn sollten die Kinder unbelastet mit dem Material vertraut werden, damit hantieren und ordnen. Gerade das Ordnen der einzelnen Kärtchen wird den Kindern großen Spaß machen, denn immer wieder finden sie ganz von selbst neue Gesichtspunkte, unter denen sie eine Ordnung herstellen können. Kinder brauchen solche Beschäftigungen. Haben sie z. B. alle Karten herausgesucht, die einen roten

Grund zeigen, und damit unter diesem Gesichtspunkt eine folgerichtige Auswahl getroffen, so haben sie spielend eine logische Denkleistung vollbracht.

Eine Erklärung noch zu den Begriffen „reine Farben“ oder „Mischfarben“: Sie wurden der Überschaubarkeit halber als Gruppierungen bei den Spielanleitungen und Tafelbeschreibungen verwendet. Kindern sollten sie jedoch erst dann angeboten werden, wenn die Begriffe erarbeitet worden sind, d. h. wenn sie selbst aus Blau und Gelb ein Grün gemischt haben.

Das pädagogische Ziel von „Farben und Formen“ ist, die optische Differenzierungsfähigkeit zu üben. Es geht dabei also um die Sicherheit im Erkennen und Bewerten der Gleichheit und der Unterschied von Formen und Farben. Dabei sollte man wissen, daß das richtige Zuordnen von Violett und Orange schon eine große Leistung ist.

Auf Grund seiner Zielsetzung nimmt dieses Spiel unter den verschiedenen Möglichkeiten, die Grundlagen für das Lesenlernen zu schaffen, einen hervorragenden Platz ein; denn eine Voraussetzung des Lesenlernens ist: Das Erkennen und Wiedererkennen von Formen.

Auch für das Schreibenlernen ist die Erinnerung an die Form und die Fähigkeit, diese aus dem Gedächtnis nachzubilden, eine wichtige Grundlage. Daher wurde in der Spielregel auch der Hinweis gegeben, die Formen mit Wachskreiden nachmalen zu lassen.

Eine dritte durch dieses Spiel zu erreichende Stufe ist die Verbalisierung, d. h. die Fähigkeit, die Unterschiede der einzelnen Kärtchen und den ganzen Spielablauf in Worte zu fassen. Kinder, die ausreichend über Sprache verfügen, werden leichter die auf sie zukommenden Aufgaben und Probleme der Schule bewältigen.

Die Aufgabe, ein Kärtchen zu beschreiben, zwingt die Kinder bei den schwierigeren Motiven zu folgerichtigem Denken, bevor sie das Gesehene in Worte fassen können, z. B.: „Ich sehe einen grünen Kreis, dieser wird umschlossen von einem roten Ring. Nach dem roten Ring kommt ein violetter Ring, beide Ringe sind gleich breit, und alles zusammen steht auf gelbem Grund.“ Diese Leistung ist selbstverständlich erst von fünf- bis sechsjährigen Kindern zu erwarten.

Das Alter von 3 Jahren ist als unterste Grenze angenommen worden. Frühestens von diesem Zeitpunkt an beginnt ein Kind gleichartige Formen zu erkennen und wiederzuerkennen. Damit wird also gesagt, daß es das Zuordnen von Formen und Farben noch nicht können muß, sondern damit beginnen kann, es zu lernen.

Zu Anfang werden diese Kinder ein Dreieck nur zufällig richtig herum auf die Vorlage legen. Solche „Fehler“ sollen auch nicht verbessert werden, da sie nach einiger Zeit ganz von selbst verschwinden.

Es ist auch unterschiedlich, in welcher Reihenfolge ein Kind Farben oder Formen erfaßt. Es gibt ausgesprochene „Farbseher“ und ausgesprochene „Formseher“. Das wird deutlich, wenn die Kinder sich allein mit diesem Spiel beschäftigen. Ein Kind z. B. sucht alle Karten heraus, die einen blauen Grund haben, einem anderen sind dagegen die Formen wichtiger, es sucht alle Kärtchen heraus, die einen Kreis haben.

Die Spielregeln sind bewußt so angelegt, daß ihre Reihenfolge eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades bedeutet.

Will man bei diesem Spiel wirklich den ganzen pädagogischen Inhalt ausschöpfen, darf der Grundsatz nie außer acht gelassen werden, nur so lange zu spielen, wie es den Kindern Freude macht. Ist ein Kind unlustig beim Spiel, dann wird es auch nichts dabei lernen. Deshalb sollte der Spielleiter auch in der Gruppe darauf achten, daß jedes Kind einmal gewinnt, was er ja leicht durch die Verteilung der Tafeln lenken kann.

Nur Lob, niemals Tadel spornt an, weckt und erhält die Freude am Lernen und am Beherrschen neuer Fähigkeiten.

