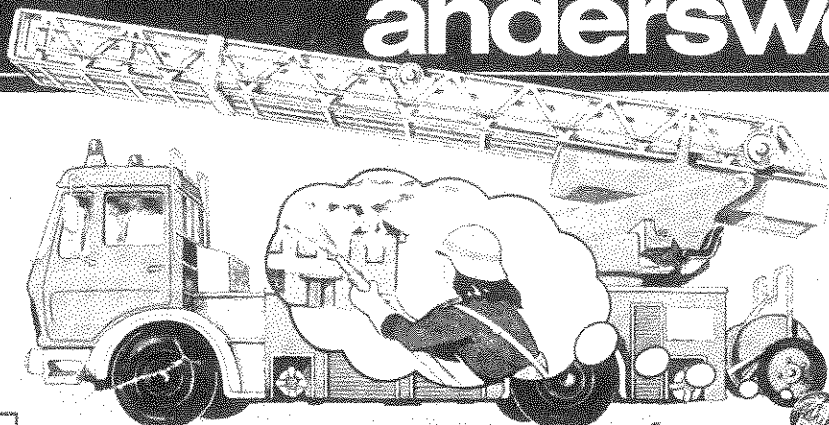


# Bei mir und anderswo

Heinevetter **TRAINER**



Tutor  
**At home**  
and elsewhere

294 exercises of  
identification,  
association,  
abstraction.



Entraîneur  
**Chez moi**  
et ailleurs

294 exercices  
d'identification,  
d'association,  
d'abstraction.

Entrenador  
**Aquí**  
y en otro lugar

294 ejercicios de  
identificación,  
asociación,  
abstracción.



294 Bilder aus der Umwelt  
Erkennen und Kombinieren ab 5 Jahre.

294 Erkennungsübungen und Bilder aus der Umwelt — ab 5. Lebensjahr

Art. Nr. 55

## Anleitung

In einem bestimmten Alter beginnt jedes Kind, sich über seinen häuslichen Bereich hinaus für komplexere Vorgänge in seiner Umwelt zu interessieren. Das vorliegende Spiel unterstützt diese Entwicklungsphase. Das Kind lernt schrittweise Vorgänge aus seinem erweiterten Lebensbereich zu erfassen, zu unterscheiden und einzuordnen.

Für die Darstellung der Begriffe werden teilweise Piktogramme verwendet, die ein entsprechendes Abstraktionsvermögen erfordern. Da diese Piktogramme jedoch immer anschaulichen Darstellungen zugeordnet werden, kann das Kind ohne Mühe den Sachverhalt einer einzelnen Übung erkennen.

Heinevetters Spiel 'Bei mir und anderswo' hat folgende Bestandteile:

**Das Zapfentablett** im Kastenboden dient als Spielbrett. Über seine Zapfen wird eine Spieleinlage (s.u.) mit 49 Feldern gelegt, auf welchen die 49 Plättchen — jeweils zwischen 2 Zapfen — zur Ablage kommen.

**Die 49 Plättchen** werden, um ihre Vollständigkeit zu garantieren, als kompletter Satz, an Stegen hängend, geliefert. Sie werden vor Spielbeginn von den Stegen gebrochen. Verbleibende Stegreste werden mit Sandpapier entfernt, damit die Plättchen einwandfrei passen. Die einzelnen Plättchen können nun nach den Oberbegriffen der 7 Spalten (s. Einsatzplan) geordnet oder ungeordnet in die Rippen des Kastendeckels festgesetzt werden.

Die 3 Spieleinlagen sind zweiseitig bedruckt. In jedem Feld befindet sich eine Abbildung, zu der ein entsprechendes Plättchen gehört. Die fortlaufende Numerierung der Spieleinlagen entspricht dem größer werdenden Schwierigkeitsgrad der Spielübungen (s. Einsatzplan). Mit Hilfe einer ebenfalls beiliegenden Blanco-Einlage, die auseinandergeschnitten wird, können einzelne Spalten der Spieleinlage verdeckt werden, und das Kind kann sich auf die Thematik einer einzelnen Spalte konzentrieren.

Das Spiel beginnt damit, daß die Spieleinlage 1 in das leere Zapfentablett gelegt wird. Nun erhält das Kind zunächst die 7 Plättchen, die zur ersten Spalte (Oberbegriff 'Familie') gehören. Dann werden die Plättchen auf die entsprechenden Bilder abgelegt. Beginnt das Kind oben mit dem Bild 'Baby' und fährt senkrecht nach unten fort, verzahnen sich die Plättchen bei richtiger Abfolge.

Der Vorgang wird bei jeder der folgenden 6 Spalten wiederholt. Die Bedeutung der Plättchenabbildungen — besonders der Piktogramme — sollte dem Kind erklärt werden, wenn es diese nicht selbst durch die Zuordnung zu anschaulichen Darstellungen auf der Spieleinlage erkennt. Aus dem Verlauf dieser ersten Spielübungen ist zu ersehen, wieweit Anleitung und Hilfe noch erforderlich sind. Bevor andere Spieleinlagen gewählt werden, sollte das Kind in der Lage sein, diese erste Seite allein auszuliegen.

Auch bei den nächsten Spieleinlagen, deren Schwierigkeit sich steigert, wird immer mit denselben Plättchen gespielt. Die Beziehung zwischen Plättchenbild und Abbildung auf der Einlage wird im Spielverlauf in immer größeren gedanklichen Verbindungen hergestellt. (Beispiel Maler: Auf den verschiedenen Spielseiten werden in Bildern u. a. das Streichen einer Decke, eine Malerleiter, eine defekte Wand und ein Malergerüst dargestellt. Diesen Bildern wird das Plättchen mit Pinsel und Farbtopf zugeordnet. Diese Gegenstände charakterisieren den Beruf des Malers.) Die Verteilung der Plättchen ändert sich jedoch von Seite zu Seite, so daß es zwecklos ist, sich die Lage jedes Plättchens einzuprägen.

Oberbegriffe sind: **die Familie, Menschen in öffentlichen Berufen,  
Handwerker, Versorgungseinrichtungen,  
Verkehrsmittel, Sport und Unterhaltung.**

Seite Spielübung

- 
- |   |   |
|---|---|
| 1 | Die einfachen Umrißzeichnungen und Piktogramme auf den Plättchen werden einfachen farbigen Abbildungen zugeordnet, wobei besonders für die Piktogramme anschaulichere Darstellungen gegeben werden, um deren Bedeutung zu erklären.                         |
| 2 | Personen üben eine Tätigkeit aus. Auf der Suche nach dem richtigen Plättchen sollen folgende Fragestellungen berücksichtigt werden: Welche Person wird dargestellt, oder welcher Gegenstand wird benutzt oder welches Symbol charakterisiert die Tätigkeit? |
| 3 | Bildausschnitte: Welche Person, welcher Gegenstand oder welches Symbol gehört dazu?   |
| 4 | Einzelne Gegenstände: Welche Person, welcher Gegenstand oder welches Symbol gehört dazu?  |
| 5 | Suchbilder: Wer kann hier helfen? Was wird gebraucht? Was fehlt?  |
| 6 | Transfer: Bilder, die einen größeren Zusammenhang wiedergeben, werden auf die Ausgangsperson, den Ausgangsgegenstand und auf das einfache Symbol zurückgeführt.   |
- 

Die Piktogramme unterliegen teils dem Copyright. Für die Nutzungsrechte danken wir der Fa. Erco, Lüdenscheid