
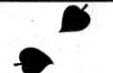

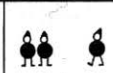
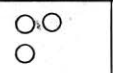

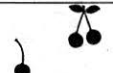

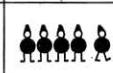
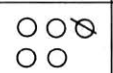


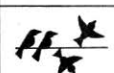
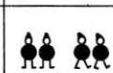
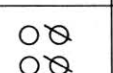




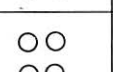


Heinevetters Einertrainer 1-5

Ein Alleinheitsmittel
mit automatischer Kontrolle
DBP und Auslandspatente
Foreign Patents

392 Aufgaben für vorschulische Gestalt- und Mengenerfassung – vormals Mengentrainer

Entrenador de Cantidades Calculex Précolaire
Quantity Tutor Mengdetrener Scopinumeri

					II I	2 + 1
					IIII I	5 - 1
					IIII	4 - 2
					II II	2 + 2

392 Aufgaben zur Gestalt- und Mengenerfassung

Art. Nr. 50

Anleitung

Heinevetters Mengentrainer DBP „Einertrainer 1 – 5“ vermittelt dem Kind im Vorschulalter, dem Schulanfänger und Sonderschüler Gestalt- und Mengenauffassungen bis zu Rechenoperationen im Zahlenraum 1 – 5. Manuell spielend gewinnt es selbständig Erkenntnisse, vom Puzzle-Effekt immer aufs neue motiviert und unauffällig kontrolliert. Voraussetzung ist die richtige Reihenfolge der einzelnen Übungen (Einlegeblätter) und eine besonders im Anfang mit Rücksicht auf die individuelle Leistungsfähigkeit erforderliche Dosierung der Plättchen. Zwang und Überforderung sind zu vermeiden. Erfahrungsgemäß bleibt die vom Spiel ausgehende starke Motivation bei einer täglichen Beschäftigungsdauer von nur 15 bis 30 Minuten erhalten. Es ist Wert darauf zu legen, daß das Kind das, was es beim Betrachten der Plättchenbilder sieht oder errechnet, stets mit den eigenen Worten ausdrückt. Lehnt ein Kind das Hantieren mit den Plättchen und die richtige Ablage ab, wiederhole man den Versuch in 1 bis 2 Monaten.

Der Einertrainer 1 – 5 hat folgende Bestandteile:

Das Zapfentablett dient als Arbeitsplatte. Über seine Zapfen wird ein Einlegeblatt (s.u.) mit 49 Feldern gelegt, auf welchen die 49 Plättchen – jeweils zwischen 2 Zapfen – zur Ablage kommen.

Die 49 Plättchen werden als kompletter Satz, an Stegen hängend, geliefert, um ihre Vollständigkeit zu garantieren. Sie werden vor Beginn der Arbeit von den Stegen abgebrochen. Verbleibende Stegreste werden mit Sandpapier entfernt, damit die Plättchen einwandfrei passen.

Die 4 Einlegeblätter sind doppelseitig bedruckt und in Felder aufgeteilt. Jede Seite hat rechts oben ein kleines Symbol, dessen Nennung es dem Kind ermöglicht, selbst das richtige Einlegeblatt in das Zapfentablett zu legen.

Das Spiel beginnt damit, daß das Einlegeblatt *Seite 1* Symbol „Maus“ in das leere Zapfentablett gelegt wird. Die Plättchen sind zunächst mit den Bildern dieser Einlage (Symbol ▲) in die Klemmrippen des Kastendeckels nach Begriffen und Mengen vorsortiert. Nun teile man dem Kinde die 14 Plättchen mit den Bildern der ersten beiden senkrechten Reihen des Einlegeblattes zu und fordere es auf – oben links mit der Maus beginnend und senkrecht nach unten fortfahrend –, die Plättchen auf die gleichen Bilder abzulegen.

Auf diese Weise wird die automatische Richtigkeitskontrolle sofort wirksam. Wenn die wellenförmig profilierten Längskanten der Plättchen passend ineinandergreifen, wurde richtig gearbeitet. Nicht passende Plättchen zeigen eine Fehlleistung an, die das Kind selbst berichtigt.

Aus dem Verlauf dieser ersten Arbeit ist zu ersehen, wieweit Anleitung, Dosierung und Aufsicht noch erforderlich sind, oder ob die Zuordnung der Plättchen zu den weiteren Bildern der Einlage ohne Schwierigkeiten gelingt.

Erst wenn dies mehrfach bewiesen ist, wird die *Seite 2* Symbol „Roller“ in das Zapfentablett gelegt. Auf ihr sind die Bilder zwar noch am gleichen Platz, aber die einzelnen Gegenstände sind anders geordnet, so daß jetzt die Wahrnehmungs- und Merkfähigkeit des Kindes geprüft und geschult wird. In einigen Fällen wird das Nachzählen der Gegenstände erforderlich sein.

Seite 3 Symbol „Fahrrad“ bringt 2 Veränderungen. Die Gegenstände befinden sich an einem anderen Platz und sind ungeordnet. Nur genaue Beobachtung und Nachzählen der Gegenstände führen zu fehlerfreier Arbeit. Mehrfache Wiederholung ist zu empfehlen. Dabei ist nicht mehr reihenweise vorzugehen, sondern jedes Plättchen einzeln in die Hand zu nehmen und sein Platz auf dem Einlegeblatt zu suchen.

Nun kommt *Seite 4* mit dem Symbol „Häschen“ ins Tablett und die Rückseite der Plättchen (Symbol ●) ins Spiel. Zuerst wird reihenweise Bild auf gleiches Bild gelegt. Es folgt als Wiederholung die gleiche Übung rückwärts von rechts unten beginnend. Dann werden mehrfach nur die Plättchen mit Häschen oder mit Männchen oder mit den anderen Gegenständen gruppenweise abgelegt. Dadurch soll eine genaue Einprägung jeder einzelnen Darstellung gesichert werden.

Seite 5 Symbol „Auto“ verlangt vom Kind, sich von den auf den Plättchen dargestellten wirklichen Dingen zu lösen, aber trotzdem in abstrahierten Symbolen der Einlage das Konkrete zu sehen. Erleichtert wird dieser wichtige Schritt dadurch, daß die Anzahl der Symbole genau der Anzahl der Abbildungen auf den Plättchen entspricht, die Plättchenverteilung die gleiche bleibt wie auf Seite 4, und daß ferner links oben in jedem Feld angezeigt wird, welche Abbildungsart auf dem abzulegenden Plättchen sein muß. Man gehe behutsam, d.h. zunächst reihenweise von oben nach unten vor, damit Fehldeutungen frühzeitig erkannt und berichtigt werden. Ist die Seite 5 reihenweise erarbeitet, empfehlen sich Wiederholungen wie bei Seite 4.

Seite 6 „Segelschiffe“ wandelt die Seite 5 durch andere Plättchen- und Symbolverteilung innerhalb der Felder ab und bringt erstmals bei den Pilzen Zahlenangaben.

Seite 7 „Lokomotive“ und *Seite 8* „Flugzeug“ ändern die Darstellung der Symbole und übersetzen bei den Männchen, Häschen und Vögeln die Darstellung auf den Plättchen in eine Rechenaufgabe mit Zahlen.

Der „Einertrainer 1 – 5“ hat sich in Hunderttausenden von Exemplaren weltweit bewährt. Er gibt dem Kinde vielseitige Motivationen:

- Nur wenige Hinweise sind erforderlich.
- Jedes Kind spielt selbständig im eigenen Tempo.
- Individuelle Dosierung und Wiederholung.
- Puzzle-Effekt der sofortigen automatischen Richtigkeitskontrolle.

Verlorenegegangene Plättchen können vom Verlag nachbezogen werden.

Ein weiteres erfolgreiches Spiel im Kindergarten- und Vorschulalter ist „Heinevetters Kindergartentrainer“. Während es beim „Einertrainer 1 – 5“ um die Einführung der Zahlen geht, schult der „Kindergartentrainer“ die Wahrnehmungs- und Merkfähigkeit der Kinder.