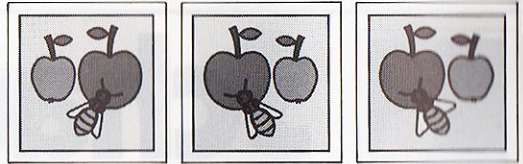


Schau genau



Ausgezeichnet mit dem Prädikat „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Gutes Spielzeug

Wehrfritz Nr. 13 218 0

Autoren: Elisabeth Richter und
Dr. Maria Hunger-Kaindlstorfer

Design: Gisela Dommès, Christl Burggraf

Ein Konzentrationsspiel mit Selbstkontrolle für
1–6 Personen ab 5 Jahren.

Inhalt: 6 Legetafeln
72 Deckkärtchen
1 Kontrolltafel
1 Anleitungsheft mit 5 Spielregeln

Mit den Tafeln und Kärtchen von „Schau genau“ können Kinder (auch Erwachsene) spielerisch ihre Fähigkeiten der optischen Differenzierung testen und üben. D. h. genaues Schauen, Vergleichen und Unterscheiden von Formen und Farben. Außerdem werden dabei Konzentration und Ausdauer geübt (siehe auch „Spielführung und pädagogischer Inhalt“, Seite 5).

„Schau genau“ kann als Einzel-, Gruppen- oder Wettspiel in der Familie, im Kindergarten und in der

Vorschule gespielt werden. Es eignet sich darüber hinaus besonders für die Förderung von lese- und rechtschreibschwachen Kindern (Legasthenikern).

Spielregel 1: Das Einzelspiel

Vorbereitung des Spiels

Spielt ein Kind zum ersten Mal mit „Schau genau“, ist es gut, als erstes mit der „Blättertafel“ anzufangen. Sie ist nach unseren Erfahrungen die leichteste (siehe auch unter Spielführung, Seite 5).

Spielverlauf

Das Kind legt die Legetafel vor sich hin und bekommt, gut gemischt, die 12 Deckkärtchen. Es nimmt nun ein Deckkärtchen nach dem anderen auf und sucht den „Zwilling“, d. h. das gleiche Bild auf der Legetafel. Hat es dasselbe Bild gefunden, legt es das Kärtchen darauf ab. die „Bildseite“ nach oben. Jetzt ist das nächste Kärtchen an der Reihe und so fort, bis die ganze Tafel bedeckt ist.

Wichtig

Einmal gelegte Kärtchen bleiben liegen. Bleiben Kärt-

2



chen übrig, weil zu Anfang beim Legen Fehler gemacht wurden, werden diese Kärtchen deutlich zur Seite gelegt. Sie werden am Schluß bei der Punktwertung nicht berücksichtigt.

Auflegen der Kontrolltafel:

Haben alle Deckkärtchen ihren Platz gefunden (oder sind sie zur Seite gelegt worden), wird die Kontrolltafel über Tafel und Kärtchen gelegt. Auf jeder Legetafel ist am Rand ein Anlegepunkt aufgedruckt, ebenfalls auf der Kontrolltafel. Diese beiden Punkte werden genau übereinander gelegt. Decken sich jetzt die schwarzen Markierungen der Kontrolltafel mit denen der Kärtchen, so ist die Tafel fehlerfrei belegt worden.

Achtung

Für die Kontrolle der „Schneemann-“ und der „Fröschchentafel“ muß die Kontrolltafel gewendet werden, so daß die Schrift spiegelverkehrt lesbar ist. Bei den vier anderen Legetafeln wird die Kontrolltafel seitenrichtig aufgelegt und entsprechend der Punkte nur gedreht.

Punktwertung

Für jedes richtig gelegte Kärtchen gibt es einen Plus-

punkt. Die während des Spieles deutlich zur Seite gelegten Kärtchen werden nicht bewertet.

Spielregel 2: Wer schaut genau und schnell?

Für 2–6 Mitspieler ab 6 Jahren

Bei dieser Spielregel geht es um Schnelligkeit und genaues Schauen als Wettspiel in der Gruppe.

Spielvorbereitung

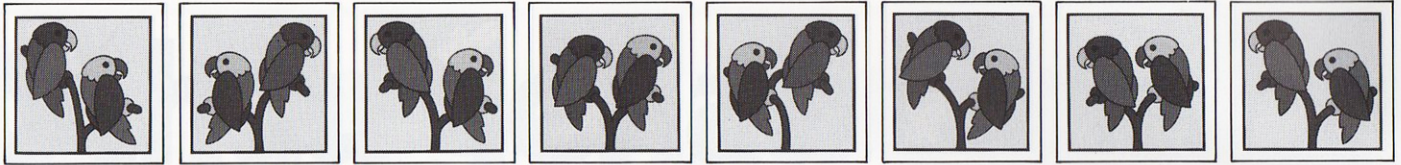
Jeder Mitspieler zieht eine Tafel und erhält, gut gemischt, die dazugehörigen Deckkärtchen. Außerdem wird vereinbart, wieviel Runden hintereinander gespielt werden sollen.

Spielverlauf: 1. Runde

Auf „los“ beginnen alle mit dem Zuordnen der Kärtchen. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ruft „fertig“. Jetzt darf keiner mehr weiterlegen.

Punktwertung

Mit der Kontrolltafel werden die Tafeln überprüft. Für jedes richtig gelegte Kärtchen gibt es einen Plus-



punkt. Für jedes falsch oder noch nicht gelegte Kärtchen gibt es einen Minuspunkt.
Bemerkt ein Mitspieler während des Legens, daß er zu Beginn ein Kärtchen auf ein falsches Feld gelegt haben muß, weil ein späteres auf kein noch freies Feld paßt, legt er dieses deutlich zur Seite. Dieses Kärtchen wird nicht bewertet.

2. Runde

Sind alle Tafeln ausgewertet, mischt jeder seine Deckkärtchen und gibt diese mit seiner Tafel an seinen linken Nachbarn weiter. Er erhält seine neue vom rechten Nachbarn.
Auf „los“ geht das Spiel weiter. Legen – auswerten. Bis zu 6 Runden können so hintereinander gespielt werden.

Spielende

Ist das Spiel zu Ende, werden die Punkte gezählt. Wer nach Abzug der Minuspunkte die meisten Pluspunkte hat, ist für heute der „Schnell-Schau-genau-König“.

Spielregel 3: Gruppenspiel

Für 2–6 Mitspieler ab 5 Jahren

4

Nach der oben beschriebenen Spielregel kann man auch in der Gruppe spielen, ohne auf Geschwindigkeiten zu achten. Die Tafeln werden erst geprüft und dann weitergegeben, wenn alle ihre Kärtchen untergebracht haben.

Wichtig

Einmal gelegte Kärtchen dürfen nicht noch einmal aufgenommen und neu gelegt werden. „Übriggebliebene“ Kärtchen werden deutlich zur Seite gelegt.

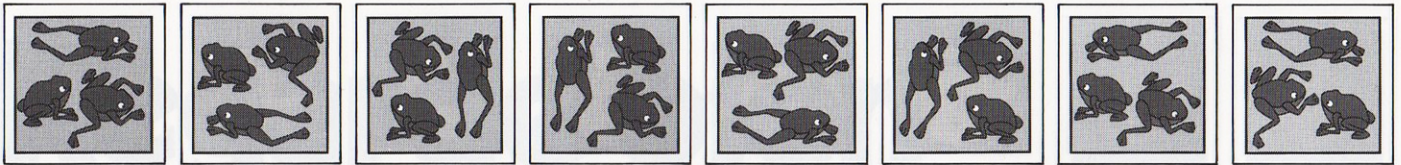
Spielregel 4: „Bienen“ ordnen

Für 1–2 Mitspieler ab 5 Jahren

Spielmaterial: Deckkärtchen mit den Bienen.

Aufgabe

- Alle Bienenkarten, auf denen der rote Apfel rechts steht, sollen in einer Reihe untereinander gelegt werden.
- Alle Bienenkarten, auf denen der rote Apfel links steht, untereinander legen.
Das ergibt zwei Reihen zu je 6 Karten.

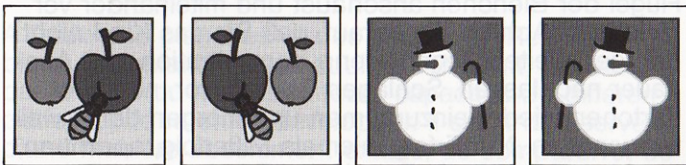


Spielregel 5: Paare finden

Suchen von spiegelbildlich gleichen Kartenpaaren.
Für 2–6 Mitspieler.

Spielmaterial: Die Deckkärtchen mit den „Bienen“ und den „Schneemännern“, 1 rechteckiger Taschenspiegel.

Die Kärtchen werden gemischt und mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Auf „los“ versucht jeder, spiegelbildlich gleiche Kartenpaare zu finden (siehe Abbildung).



Die Kartenpaare werden gleich mit dem Taschenspiegel kontrolliert. Paare, die nicht stimmen, werden zurückgelegt.
Wenn jeweils fünf Kartenpaare gefunden wurden, wird nochmals kontrolliert. Wer jetzt die meisten spiegelbildlichen Paare hat, ist Gewinner.
Es bleiben bei beiden Motiven jeweils 2 Karten übrig.

Spielführung und pädagogischer Inhalt

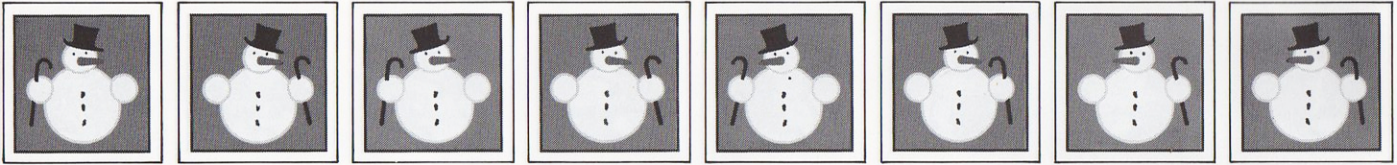
Dieses Spielmaterial wurde von Wiener Psychologen entwickelt. Sie konnten nach jahrelanger Erfahrung und Arbeit nachweisen, daß dieses Spielmaterial geeignet ist, wichtige geistige Fähigkeiten bei Kindern zu entwickeln und zu üben.

„Schau genau“ ist ein Spiel, an dem die ganze Familie Spaß haben kann. Kinder und Erwachsene stehen dabei im Wettkampf, um das fehlerfreie Belegen der Tafeln in kürzester Zeit zu erreichen.

Spielerisch lernen Kinder dabei, dargestellte Formen präzise zu erfassen sowie Unterschiede zu erkennen und zu bewerten. Darüber hinaus festigt dieses Spiel das Verständnis für räumliche Begriffe wie innen, außen, rechts, links, oben, unten, offen und geschlossen, da die Motive in ihren Einzelheiten die Raumlage (Position) oder Richtung wechseln.

Ein Kind, das auf spielerische Weise diese grundlegenden Fähigkeiten übt und später beherrscht, verbessert seine Startchancen in der Schule, denn sie sind eine wesentliche Voraussetzung für das Erlernen des Lernens.

Wichtig ist, daß man Kindern das Spiel nicht einfach überläßt und abwartet, was damit geschieht, sondern



die erste Begegnung mit diesem Material, für das Kind unbemerkt, steuert. Lassen Sie daher anfänglich die Kinder nicht selber unter den Tafeln wählen, um zu vermeiden, daß sie sich eine zu schwierige Tafel herausuchen. Die Tafeln weisen einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad auf, doch läßt sich nicht mit Bestimmtheit sagen, welche die schwierigste ist, da Kinder, ebenso wie Erwachsene, auf die einzelnen Motive ganz unterschiedlich reagieren. Wie schon zu Anfang gesagt, ist es sinnvoll, als erste die „Blättertafel“ vorzulegen.

Entsprechend unseren Erfahrungen sind anschließend die Tafeln nach Schwierigkeiten geordnet:

1 Blätter, 2 Bienchen, 3 Papageien, 4 Fische,
5 Schneemänner, 6 Frösche.

Auch sollten 5- bis 6jährige Kinder nach dem Belegen einer Tafel nicht sofort eine zweite in Angriff nehmen. Für Kinder dieses Alters bedeutet es nämlich eine erhebliche Konzentrationsleistung, eine Tafel vollständig

zu belegen. Es wäre schade, wenn sie an der zweiten scheitern.

Sollten Sie jedoch feststellen, daß sich ein Kind zu Anfang von der Vielfalt einer so großen Tafel verwirren läßt, decken Sie 2 Reihen mit einem weißen Papier ab und geben ihm zu Beginn nur die 4 Kärtchen, die zu der obersten Reihe gehören. Langsam, Reihe um Reihe, können Sie dann die Anforderung steigern. Lassen Sie sich auch von dem Kind erzählen, welche Unterschiede es zwischen den einzelnen Bildern erkennt. Hat es nicht alle berücksichtigt, so fragen Sie danach. Zum Beispiel: „Was siehst du, wenn du die Flügel der Bienchen anschaust und miteinander vergleichst?“ Achten Sie darauf, daß Sie das Kind nicht drängen weiterzulegen, wenn Konzentration und Ausdauer nachlassen. Schlagen Sie ihm vor, nun alle Kärtchen wieder einzuräumen und morgen damit weiterzuspielen. Nur Erfolg, niemals Mißerfolg, spornt an, weckt und erhält die Freude am Erlernen und Beherrschen neuer Fähigkeiten.

