

Zum Spiel gehören:

- ▶ 32 Karten mit Situationsbildern (79 x 120 mm)
- ▶ 16 Karten mit Einzeldarstellungen (59 x 90 mm)
- ▶ 1 Anleitung

Richtungssicherheit entwickeln – mit diesem Spiel gelingt das sicher. Um eine Ähnlichkeitshemmung zu vermeiden, werden RECHTS und LINKS in deutlichem zeitlichen Abstand voneinander trainiert. Die Aufmerksamkeit des Kindes wird immer ganz nur auf eine der beiden Seiten gelenkt.

Das Spiel fördert:

- ▶ Raum-Lage-Wahrnehmung
- ▶ Richtungssinn
- ▶ Figur-Grund-Wahrnehmung
- ▶ Sprachförderung
- ▶ Serialität
- ▶ Merkvermögen

Grundsätzliches:

Voraussetzung für eine gute Raumwahrnehmung ist eine gute Körperwahrnehmung. Wenn das Kind nicht weiß, wo an seinem Körper rechts und links ist, kann es diese Richtungen auch im Raum schwer unterscheiden. Zur Vorbereitung auf das Spiel ist es daher wichtig, RECHTS und LINKS zunächst aktiv am eigenen Körper zu erfahren. Zu beachten ist auch hier, dass eine Ähnlichkeitshemmung vermieden werden muss. Das bedeutet, dass pro Tag nur jeweils eine Richtung geübt werden darf: *Mein rechter Arm, mein rechter Fuß, mein rechtes Auge, meine rechte Hand ...*

Es bietet sich an, mit der dominanten Seite des Kindes zu beginnen, beim Linkshänder also: *Du schreibst mit der linken Hand, stelle dich auf den linken Fuß, hüpf auf dem linken Fuß, fasse mit der linken Hand ans linke Ohr ...*

Wichtig: Bei sämtlichen Spielen müssen die Mitspieler nebeneinander sitzen; nur so sind RECHTS bzw. LINKS für beide eindeutig zu bestimmen.

Spielidee 1:

Bei diesem Spiel dreht sich alles um die Position der einzelnen Landschaftselemente in Bezug zum KLEINEN HAUS. Vor Spielbeginn wird vereinbart, ob sie sich rechts oder links davon befinden sollen. Zur besseren Orientierung richtet das Kind seine Aufmerksamkeit zunächst im Raum auf die Dinge, die sich von ihm aus gesehen an dieser Seite befinden. (Heißt das Spiel „Rechts vom KLEINEN HAUS“, sucht es alles, was es rechts von sich sieht – die Tür, die Lampe ...). Dann kann's losgehen!

- ▶ Beide Kartensätze werden getrennt voneinander gut gemischt und als Stapel verdeckt ausgelegt.
- ▶ Jeder Spieler nimmt sich nun eine Karte vom Stapel der Situationsbilder und legt sie offen vor sich hin. Dann wird die oberste Karte vom Stapel der Einzeldarstellungen aufgedeckt. Beide Spieler überprüfen, ob sich der dort dargestellte Landschaftsbaustein auf dem Situationsbild ihrer Karte an der vorher vereinbarten Seite des kleinen Hauses befindet. Ist das der Fall, darf das betreffende Situationsbild im Sinne eines Pluspunktes beiseite gelegt und durch eine neue Karte vom Stapel der Situationsbilder ersetzt werden. Befindet sich der Landschaftsbaustein aber nicht an

der entsprechenden Stelle, bleibt das Situationsbild für die nächste Runde liegen.

- ▶ Wird eine Einzeldarstellung mit dem KLEINEN HAUS aufgedeckt, dürfen jene Situationsbilder abgelegt werden, bei denen das KLEINE HAUS – je nach vereinbarter Regel – ganz rechts bzw. ganz links steht.
- ▶ Nun wird die nächste Einzeldarstellung aufgedeckt und wieder überprüft, ob die eigene Karte (Situationsbild) abgelegt werden kann.
- ▶ Das Spiel endet entweder
 - nachdem der gesamte Stapel der Einzeldarstellungen einmal aufgedeckt wurde oder
 - nachdem er so oft wie vorher vereinbart aufgedeckt wurde oder
 - wenn der gesamte Stapel mit den Situationsbildern verbraucht ist.
- ▶ Gewonnen hat, wer die meisten Karten mit Situationsbildern ablegen konnte.

Spielidee 2:

- ▶ Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie bei Spielidee 1, allerdings hat jeder Spieler stets 2 oder 3 Karten mit Situationsbildern offen vor sich ausliegen. Alle Karten, bei denen sich die aufgedeckte Einzeldarstellung an der vorher ver-

einbarten Seite des kleinen Hauses befindet, dürfen beiseite gelegt werden. Jede zur Seite gelegte Karte wird durch eine neue vom Stapel ersetzt.

► Das Spiel endet wie bei Spielidee 1 beschrieben.

► Gewonnen hat auch hier derjenige, der die meisten Karten mit Situationsbildern ablegen konnte.

Spielidee 3:

Ziel dieses Spiels ist es, sich die Einzelteile einer Abbildung und deren Anordnung gut einzuprägen, um sie entsprechend nachlegen zu können.

Benötigt werden sämtliche Karten mit Einzeldarstellungen sowie die 9 Situationsbilder, bei denen das KLEINE HAUS ganz rechts oder die, bei denen es ganz links steht.

► Die ausgewählten 9 Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel ausgelegt.

► Jeder Mitspieler erhält einen der Kartensätze mit den Einzeldarstellungen und legt zunächst nur das KLEINE HAUS offen aus.

► Ein Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel der Situationsbilder und zeigt sie einem Mitspieler. Der prägt sich die Abbildung gut ein, bevor sie wieder verdeckt wird.

► Aufgabe des Mitspielers ist es nun, das eingeprägte Bild mit Hilfe seiner Einzeldarstellungen nachzulegen.

► Anschließend werden Situationsbild und ausgelegte Karten miteinander verglichen. Entsprechen die gelegten Teile sowie deren Anordnung dem Vorbild, erhält das Kind die Situationsbildkarte. Ist die Nachbildung fehlerhaft, kommt die Karte wieder unter den Stapel, und der zweite Spieler ist an der Reihe.

► Das Spiel endet, wenn alle Situationsbilder verbraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Karten sammeln konnte.

Spielidee 4:

Die Spieler heben reihum ein Situationsbild vom Stapel. Jeder merkt sich die Reihenfolge der Motive auf der Karte. Dann dreht er die Karte um und wiederholt die Reihenfolge. Für jede richtige Nennung wird ein Pluspunkt vergeben.

Variation (für 2 Spieler):

Die Spieler geben die Karte nach der Sichtung an den Mitspieler weiter. Er stellt konkrete Fragen zur Reihung. Zum Beispiel: „Was steht rechts (links) vom Kran?“

Spielidee 5:

Es werden fortlaufende Geschichten erzählt. Dazu nimmt sich jeder Spieler eine Einzeldarstellung.

Beispiel:

KARTE 1: Zwei Bäume

KARTE 2: KLEINES HAUS

KARTE 3: Kran

Unter zwei dicken Bäumen steht ein kleines Haus. In ihm wohnt ein Mann. Der Mann ist Kranführer.

In gleicher Weise kann mit den Situationsbildern verfahren werden.

Impressum

© Der Kleine Verlag in Kooperation mit Erhard Friedrich Verlag GmbH

Erhard Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze

Der Kleine Verlag, Osterwiese 6, 21409 Embsen/OT Oerzen

Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/Dirk Jäger

Druck: LUDO FACT GmbH/ASS Altenburger. Printed in Germany

ISBN: 978-3-7800-3351-2

www.kallmeyer.de