Unsere 5 Sinne und die Umwelt

www.froehling-spieleverlag.de

INHALT:
48 farbig bedruckte Legetafeln (64 x 64 x 6,5 mm), davon 6 Symbollegetafeln (Auge / Ohr / Nase / Mund / Hand / Auge-Ohr) u. 42 Objektlegetafeln, wie unten beschrieben
2 Symbolwürfel (30 x 30 x 30 mm)
1 Holzkasten zur Aufbewahrung, 1 Spielanleitung

Art.Nr.: 00177 **Spieler: 1 - 6 / Gruppe** **Alter: 4 +**

LIELSETTZUNG:
Durch das Spielmaterial werden die Kinder angeregt, die verschiedenen Wahrnehmungsmöglichkeiten unserer Umwelt mit den 5 Sinnen zu "begreifen". Das Spiel zeigt mit welchem Sinn oder mit welcher Sinneskombination Dinge des Lebens und der Umwelt zu erkennen und wahrzunehmen sind. Die Symbollegetafeln und -Würfel zeigen die 5 Sinne bzw. ermöglichen eine Zusammenstellung der häufigsten Sinneskombinationen (Auge/Ohr) gewollt oder zufällig. Die Objektlegetafeln lassen sich jeweils der entsprechenden Symbollegetafel zuordnen. Da die Objektlegetafeln keine Gruppenkennzeichnung -ähnlich einem Quartettspiel- besitzen, können sowohl "Primärzuordnungen" (Nase/Autoabgase) aber auch "Mischzuordnungen" (Auge-Ohr-Nase / Autoabgase) erfolgen.
FÖRDERUNG: Sprachförderung nach dem Prinzip "Erkennen und Benennen", logisches Denken, Schulung der Wahrnehmung (vor allem in der Variante "Spiel im Raum / im Freien").

DIE SINNE UND IHRE 7 OBJEKTTAFELN:
Auge: Regenbogen, Bild, Mond, Wolken, Ampel, Blitz, Stern
Ohr: Radio, Wecker, Musikinstrument, Telefon, Wassertropfen, Tierstimme, Glocke
Nase: Frisch geschnittenes Gras, Grill, Blumen, Suppe, Abgase, Misthaufen, Kuchen
Mund: Apfel, Medizin, Speiseeis, Käse, Zitrone, Nüsse, Getränk
Hand/Tastsinn: Malstift, Sand, Kaktus, warmes Wasser, kalter Schneemann, Wind, Händedruck
Auge/Ohr: Bienen, Eisenbahn, Hund, Holzsägen, Sängerin, Geflüster, Fernseher

ZUORDNUNGSSPIEL:
Zunächst sollten alle Objekttafeln im Bezug auf die Erfaßbarkeit durch die 5 Sinne besprochen werden: Sterne kann man nur sehen, Nüsse kann man schmecken und beim Kauen hören, usw...
Jeder Spieler bekommt eine oder mehrere Symboltafeln, je nach Anzahl der Mitspieler. Die Objekttafeln liegen offen auf dem Tisch und jeder Spieler nimmt der Reihe nach 1 Karte auf und ordnet sie mit Begründung seiner Symboltafel zu. Dabei lernen die Mitspieler die Beziehung zwischen Symboltafel und Objekttafeln kennen.

LOTTO:
Wie oben, nur die Objekttafeln werden verdeckt gemischt auf den Tisch gelegt. Wer als erster 7 Objekttafeln mit Begründung richtig gezogen hat, ist Sieger.

MEMO:
Ohne Symboltafeln. Die Objekttafeln werden verdeckt gemischt auf den Tisch gelegt. Gespielt wird nach den Regeln des "Memory". Paare werden gebildet, die mit dem gleichen Sinn erfaßt werden können.

SINNE-WÜRFELN:
Es werden ein oder zwei Symbolwürfel eingesetzt und bevor 2 Tafeln aufgedeckt werden, muß der Spieler würfeln und muß Tafeln aufdecken, die dem erwürfelten Symbol/Sinn oder Kombination entsprechen.

SINN-WÜRFEL-"SAG ICH'S SPIEL":
Dies kann im Raum oder im Freien erfolgen. Es kommen ein oder zwei Würfel zum Einsatz, gewürfelt wird der Reihe nach. Der Spieler muß dann erklären, was er im Raum oder im Freien mit dem erwürfelten Sinn oder Kombination erfassen kann, Beispiel: Ich sehe die Blumen, ich kann die Blumen riechen, ich kann die Blumen anfassen, usw.

I NOSTRI 5 SENSI E L'AMBIENTE

CONTENUTO:
48 cartelle serigrafate a colori (mm. 64 x 64 x 6,5) di cui 6 con simboli (occhio / orecchio / naso / bocca / occhio-orecchio) e 42 con oggetti (descritte più avanti).
2 dadi simbolo (mm. 30 x 30 x 30)
1 cassetta contenitore in legno, 1 manuale esplicativo del gioco

No. art.: 00177 **Giocatori: 1 - 6 / Gruppo** **Età: 4+**

OBIETTIVO DEL GIOCO:
Con questo materiale i bambini sono stimolati a "comprendere" le diverse possibilità di percepire il nostro ambiente con i 5 sensi. Il gioco indica con quale senso o con quale combinazione di sensi si possono riconoscere e percepire oggetti quotidiani e dell' ambiente. Le cartelle con i simboli ed i dadi simbolo raffigurano i 5 sensi e rendono possibile, di proposito o per caso, la combinazione più frequente di sensi (occhio / orecchio). Le cartelle con gli oggetti possono essere associate alla rispettiva cartella-simbolo. Siccome le cartelle con gli oggetti non hanno distinzione di gruppo - coma nel quartetto - è possibile realizzare "attribuzioni primarie" (naso / gas di scarico) ed anche "attribuzioni miste" (occhio-orecchio-naso / gas di scarico).
PROPOSITI: Arricchimento del linguaggio secondo il principio "riconoscere e denominare", ragionamento logico, esercitazione della percezione (soprattutto nella variante "gioco in casa / all' aperto").

I SENSI E LE 7 CARTELLE-OGGETTO:
Occhio: arcobaleno, quadro, luna, nuvole, semaforo, fulmine, stella
Orecchio: radio, avaglia, strumento musicale, telefono, goccia d' acqua, voce di animale, campana
Naso: erba appena tagliata, grill, fiori, minestra, gas di scarico, letamaio, dolce
Bocca: mela, medicina, gelato, formaggio, limone, noci, bevanda
Mano/Tatto: matita colorata, sabbia, cactus, acqua calda, pupazzo di neve freddo, vento, stretta di mano
Occhio/Orecchio: api, ferrovia, cane, seghe da legno, cantante, bisbiglio, televisore

GIOCO DI ATTRIBUZIONE:
Prima bisogna spiegare le cartelle-oggetto e come possono essere percepiti gli oggetti con i 5 sensi. Le stelle possono essere solamente viste, le noci possono essere assagiate e masticandole si possono anche sentire con l'udito, ecc...
Ogni giocatore riceve una o diverse cartelle-simbolo, ciò dipende dal numero di giocatori. Le cartelle-oggetto si trovano scoperte sul tavolo. Ogni giocatore a turno, prende una carta e la associa alla sua cartella-simbolo spiegando il motivo della sua scelta. Così i giocatori apprendono la realzione tra cartella-simbolo e cartelle-oggetto.

TOMBOLA:
Come prima, ma le cartelle-oggetto vengono mescolate e deposte coperte sul tavolo. Vince chi per primo ha scelto 7 cartelle-oggetto giuste e ha potuto spiegare il motivo dell' associazione.

MEMORY:
Senza cartelle-simbolo. Le cartelle-oggetto vengono mescolate e deposte coperte sul tavolo. Valgono le regole del memory. Devono essere composte delle coppie che possono essere percepite con lo stesso senso.

GIOCO CON I DADI:
Si usano uno o due dadi simbolo e prima di scoprire 2 cartelle, il giocatore deve tirare i dadi e deve scoprire poi le cartelle che corrispondono al simbolo/senso (o alla combinazione) apparsa sul dado.

GIOCO COI DADI "LO DICO IO":
Questa variante si può giocare in casa o all' aperto. Si usano uno o due dadi, si tirano i dadi a turno. Poi il giocatore deve spiegare che cosa può percepire (in casa o all' aperto) con il senso (o la composizione) apparsa sul dado,ad esempio: vedo i fiori, posso sentire i fiori con il naso, posso toccare i fiori, ecc.