

SPIEL — ANLEITUNG



Lesespiel

Nr. 611 1930



Schmidt
SPIEL+FREIZEIT GMBH



... und alles stimmt

Gedächtnisspiel

Die Karten werden wieder in 2 Stapel zu je 48 Karten geteilt. In jedem Stoß ist jedes Motiv einmal vertreten.

48 Karten werden mit der Wortseite nach oben (Bild verdeckt) auf dem Tisch ausgelegt. Die restlichen 48 Karten bleiben als Stapel auf dem Tisch stehen; hier zeigt jedoch jeweils die Bildseite der Kärtchen nach oben.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Jedes Kind darf eine Karte vom Stoß nehmen und sucht sich nun aus den auf dem Tisch aufliegenden Karten das entsprechende zweite Kärtchen. Wenn es meint, das richtige gefunden zu haben, dreht es dieses um, daß das Motiv für alle Spieler sichtbar wird. Stimmen die beiden Bildmotive überein, darf es das Kartenpaar behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe. (Jeder Spieler darf nur 1 Karte umdrehen.)

Ist jedoch nicht das richtige Kärtchen aufgedeckt worden, müssen **beide** Karten wieder auf ihren Platz zurückgelegt werden, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auch dieses Spiel gewinnt, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Für Spieler, die bereits lesen können, ist dieses Spiel natürlich leicht. Aber auch die Kinder, die noch nicht lesen können, werden nicht sehr im Nachteil sein. Im Verlaufe des Spieles werden immer wieder Kärtchen aufgedeckt und die Spieler können sich auf diese

Weise die Lage der einzelnen Motive einprägen. Auch prägt sich das einzelne Wortbild ein und die Kinder werden mehr und mehr das einzelne Wort dem entsprechenden Bild zuordnen.

Duett

Bei dieser Spielart sollen sich immer wenigstens 3 Spieler an einer Runde beteiligen. Je mehr Mitspieler, desto lustiger wird das „Duett“.

Wenn sich weniger als 4 Spieler an einem Spiele beteiligen, ist es günstig, wenn ein Teil der Karten aus dem Spiel genommen wird, da sonst die Kinder die vielen Karten nicht mehr in der Hand behalten können. (Achten Sie darauf, daß bei verringerter Kartenanzahl immer **Kartenpaare** entfernt werden.)

Nun werden alle Karten gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Jeder Spieler versucht nun, aus seinen Karten bereits Paare zu bilden. Kann er das, so legt er die Paare vor sich auf den Tisch.

Jeder Spieler darf nun einen seiner Mitspieler um ein fehlendes Kärtchen fragen. Hat er Glück und bekommt er das zu einem Paar fehlende gleich, so darf er das Kartenpaar ablegen und gleich weiterfragen. Hat er aber Pech, so ist der Spieler an der Reihe, der soeben befragt wurde.

Das Spiel gewinnt, wer auf diese Weise die meisten Kartenpaare sammeln konnte.



Schmidt Spiele

Paare sammeln

Bilder-Paare

Ein lustiges Spiel für die Kleinen, die noch nicht lesen können. Anzahl der Mitspieler beliebig.

Alle 96 Kärtchen werden planlos, mit der Bildseite nach oben, auf dem Tisch aufgelegt.

Jeder Spieler versucht nun, so schnell wie möglich, ein Bilderpaar zu finden. Jedes Kind, das zwei völlig gleiche Bilder herausgesucht hat, darf dieses Paar behalten.

Das Spiel gewinnt, wer die meisten Kartenpaare erhalten hat.

Dies ist gleichzeitig eine gute Gelegenheit auch für die etwas älteren Spieler, alle Motive des Lesespiels kennenzulernen.

Wort-Paare

Sind alle Motive gut bekannt, sammeln die älteren Spieler Wort-Paare.

Wieder werden alle 96 Karten planlos auf dem Tisch ausgelegt, diesmal jedoch mit der Wort-Seite nach oben; die Bilder bleiben verdeckt.

Jeder Spieler versucht nun, so schnell wie möglich ein Wort-Paar zu finden. Jedes Kind, das zwei völlig gleiche Wort-Kärtchen gefunden hat, darf dieses Paar behalten (Kontrolle: wenn das Kärtchen umgedreht wird, müssen die Bilder gleich sein).

Das Spiel gewinnt, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Bild-Wort-Paare

Zuerst werden die Karten so in zwei Stapel aufgeteilt, daß nur jeweils 1 Karte von jedem Motiv übrigbleibt. Wir haben also jetzt 2 Stöße mit jeweils 48 Karten.

Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Karten, die er mit der Bildseite nach oben aufnimmt. Der zweite Stoß Karten, in dem ja auch jedes Motiv einmal vertreten ist, wird nun mit der Wortseite nach oben planlos auf dem Tisch aufgelegt.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler darf nun zu seiner Bildkarte die entsprechende Wortkarte aufnehmen. Hat er die richtige Karte aufgenommen, so zeigt sich beim Umdrehen, daß die beiden Bilder genau gleich sind. Ist das der Fall, darf der Spieler das Paar behalten. Stimmen die Bilder aber nicht überein, so muß das aufgenommene Kärtchen wieder auf den Tisch zurückgelegt werden. In beiden Fällen ist dann der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel gewinnt, wer die meisten Paare sammeln konnte.

Wort-Bild-Paare

Als nächstes kehren wir das Spiel um.

Diesmal erhalten die Spieler die Karten mit der Wortseite nach oben und die entsprechenden Bildkärtchen werden offen auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler muß nun zu seinen Wortkärtchen das entsprechende Bild finden. Auch hier stimmt das Ergebnis nur, wenn beide Motive auf den Kärtchen genau übereinstimmen.

Das Spiel gewinnt, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Elternspickzettel

Lesespiel

- Betrachten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind alle Abbildungen auf den Spielkarten. Ein lustiges Lernspiel hilft Ihnen dabei: Ihr Kind gruppiert die Karten nach verschiedenen Gesichtspunkten. Fragen Sie: Welche Dinge sind klein – welche sind groß? Was ist hart – was ist weich? Was hat wenig Farben – was ist bunt? Sicherlich finden Sie noch andere Gruppen. Achten Sie bei diesem Spiel darauf, daß Ihr Kind viel Gelegenheit zum Sprechen findet, und vor allem: daß es die Namen der Dinge gut kennen und sicher aussprechen lernt.
- Mit einem neuen Suchspiel lernt Ihr Kind die ersten Wortbilder unterscheiden: legen Sie zunächst drei, dann fünf und allmählich mehr Kartenpaare auf den Tisch – das Wort nach oben. Ihr Kind vergleicht die Wortpaare, schaut dann fort, während Sie eine, zwei oder mehrere Karten – eine von jedem zweiten Paar – fortnehmen. Fragen Sie Ihr Kind wenn es die restlichen Karten wieder anschaut, welche Karten fehlen.
Ein anderes Mal lassen Sie von Ihrem Kind zehn gut vermischte Wortpaare wieder paarweise – nur dem Wort nach – ordnen. So lernt Ihr Kind bald, Wortbilder aufmerksam zu beachten.
- Wenn Ihr Kind alle Bilder und etwa zehn Wortbilder gut kennt, wird es von selbst mit dem Lesespiel weiterspielen wollen.
- Spielen Sie selbst nach Möglichkeit anfangs immer mit.
- Spielen Sie mit Ihrem Kind dabei möglichst viel – denn Lesen ist nichts anderes als eine bestimmte Form des Sprechens.
- Achten Sie vor allem selbst auf eine möglichst deutliche Aussprache der Wörter auf den Karten.
- Erwarten Sie nicht, daß Ihr Kind gleich alle Wörter des Spieles auf einmal – und vielleicht noch mehr darüberhinaus lesen kann.
- Loben Sie Ihr Kind für selbständige Leistungen. Belohnen Sie es für ein gutes Spiel: wer gewinnt, bekommt die zuvor ausgemachte Prämie.
- Hören Sie gut auf alle kleinen Fragen Ihres Kindes. Beantworten Sie vor allem jede Frage über das Lesen, über Wörter und Buchstaben möglichst genau.
- Mit diesem Spiel lernt Ihr Kind einige Wortbilder und vor allem: was Lesen ist und daß Lesenlernen Spaß macht. Unterstützen Sie es dabei. Lassen Sie die einzelnen Buchstaben zunächst noch getrost außer acht. Es sei denn, Ihr Kind fragt Sie direkt nach dem einen oder anderen. Aber: wenn es soweit ist, lernt Ihr Kind die einzelnen Buchstaben wieder mit einem anderen Lernspiel viel leichter.