



## Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

# Können Schweine fliegen?

*Können Schweine fliegen?* ist ein Lernspiel über Tiere und ihre Merkmale für zwei bis vier Kinder im Alter ab fünf Jahren. Neben Wissen und Abstraktionsvermögen sind eine schnelle Reaktion und logisches Denken gefragt. Im Spiel können die Kinder 60 Tierarten kennenlernen, indem sie aus 24 Merkmalen die zutreffenden auswählen und zuordnen.



### Spielanleitung:

Die Merkmalskarten werden offen in einen Kreis gelegt, so dass sie von allen Kindern gesehen und mit der Hand erreicht werden können. Die Tierkarten werden verdeckt als Stapel abseits vom Kreis der Merkmalskärtchen bereitgelegt. Nun werden noch die Teile der Schweineflughahn zusammengesteckt. Die Kinder wählen eine Schweine-Figur aus, die sie auf die Startwolke setzen, und nehmen sich vier Spielchips in der entsprechenden Farbe.



Vor Beginn des Spiels ist es wichtig, die Merkmalskärtchen einzeln zu erklären. Erläuterungen zu den Merkmalen befinden sich im Begleitheft.

Der älteste Spieler deckt eine Tierkarte auf und legt diese in die Kreismitte, so dass alle Mitspieler sie gut sehen können. Nun verteilen alle Spieler gleichzeitig ihre Spielchips auf den Merkmalskarten, deren abgebildete Eigenschaft sie dem Tier zuordnen würden. Wichtig ist hierbei, dass auf jedem Merkmalskärtchen nur ein Chip liegen darf. Der schnellere Spieler darf seinen Chip liegen lassen, während der zweite, der seinen

Chip auf dem gleichen Kärtchen platziert, seinen Chip zurücknehmen muss. Wenn kein Spieler mehr einen Spielchip ablegen möchte, wird die Runde ausgewertet. Hierzu werden die Lösungen aus dem Anleitungsheft zur Hilfe genommen. Für jeden richtig gelegten Spielchip – Merkmal ist im Lösungsheft neben dem Tier abgebildet - darf die entsprechende Schweine-Figur ein Feld auf der Schweineflughahn weiterrücken. Für jeden falsch gelegten Chip – Merkmal ist nicht im Lösungsteil neben dem Tier abgebildet – wird die Spielfigur wieder ein Feld zurückgesetzt. Wenn ein Chip ausgewertet wurde, wird dieser von den Merkmalskärtchen genommen. Sind alle Spielchips ausgewertet, beginnt eine neue Runde und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler deckt eine neue Tierkarte auf.

Wenn fünf Tierkarten aufgedeckt wurden endet das Spiel und der Spieler, dessen Schweinefigur auf der Schweineflughahn am weitesten vorne steht, hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es entweder mehrere Sieger oder es wird eine Entscheidungsrunde gespielt.

### Varianten für Kinder ab 3 Jahren:

1. Der Spielverlauf erfolgt wie oben beschrieben, allerdings legen die Kinder ihre Spielchips der Reihe nach im Uhrzeigersinn auf die Merkmalskärtchen. Jedes Kind darf immer nur einen Chip ablegen, danach kommt der nächste Mitspieler an die Reihe, so lange bis keiner mehr ein richtiges Merkmal weiß oder alle Spielchips gelegt wurden.
2. Bei dieser Variante geht es um die Entdeckung von Gemeinsamkeiten oder Unterschieden der Tiere. Hierzu sucht der Spielleiter zwei Merkmalskärtchen aus und legt sie offen auf den Tisch. Nun ordnen alle Spieler gemeinsam die Tierkarten den Merkmalen zu. Hierbei gibt es folgende Möglichkeiten:

- Es trifft nur eines der beiden Merkmale auf das Tier zu: Die Tierkarte wird neben die jeweils passende Merkmalskarte abgelegt.
- Beide Merkmale treffen zu: Die Tierkarten werden zwischen beide Merkmalskarten gelegt.
- Kein Merkmal trifft zu: Diese Tierkarten werden zur Seite gelegt



## Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

### Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

<b>Namen der Gruppenmitglieder:</b>	Olesja Loraj, Claudia Lampe
<b>Name des Spiels:</b>	<b>Können Schweine fliegen?</b>
<b>Altersgruppe und Anzahl der Spieler:</b>	2-4 Spieler ab 5 Jahren, vereinfachte Varianten für Spieler ab 3 Jahren
<b>Ziele:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildungsbereich Sprache und Kommunikation und naturwissenschaftlicher Bildungsbereich</li> <li>• Fachwissen über Tiere und ihre Merkmale (Aneignung von Fachvokabular)</li> <li>• Förderung des Logischen Denkens und Kombinierens</li> <li>• Förderung der Vorstellungskraft und des Abstraktionsvermögens</li> <li>• Lösungsheft nutzen ohne Lesekenntnisse (Informationen der Merkmalskarten interpretieren / frühe Leseerfahrungen durch Nutzen der Bilder als Symbole).</li> <li>• Förderung der Aufmerksamkeit und Konzentration</li> <li>• Förderung der Augen-Hand-Koordination</li> </ul>
<b>Differenzierungsmöglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varianten für jüngere Spieler ab 3 Jahre.</li> <li>• Kooperative Variante: 2 ausgewählten Merkmalen die entsprechenden Tierarten zuordnen.</li> <li>• Wettkampfvariante: Einer Tierart möglichst viele Merkmale richtig zuordnen entweder um die Wette oder abwechselnd.</li> <li>• Anzahl der Merkmalskarten reduzieren.</li> <li>• (nicht so bekannte) Tierarten aussortieren.</li> <li>• ältere Kinder agieren als Spielleiter, in dem sie zu Beginn des Spiels die Merkmale erklären und später die Auswertung der einzelnen Runden anleiten oder übernehmen.</li> <li>• Kooperative Variante zur Wortschatzarbeit im DAZ-Unterricht.</li> </ul>
<b>Vor- und Nachteile:</b>	<p>+ kurze Spieldauer (15 Min.)</p> <p>+ einfache Spielregeln</p> <p>+ Möglichkeiten zur Selbstkontrolle gegeben.</p> <p>+ Gesprächsmöglichkeiten zu den einzelnen Tierarten.</p> <p>+ Regeln anerkennen und akzeptieren lernen, Die Lösungen im Anleitungsheft annehmen.</p> <p>- Die Erklärungen zu den Merkmalskärtchen sind sehr umfangreich und z.T. erklärungsbedürftig.</p> <p>- Auswahl z.T. sehr spezieller Tierarten und Merkmale.</p> <p>- Bei fehlendem Fachwissen: Gefahr der Frustration und Demotivation.</p>
<b>Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:</b>	Das Spiel bietet viele Möglichkeiten sich den Wortschatz rund um die Tierwelt zu erarbeiten und Sachwissen zu einzelnen Tierarten anzueignen. Durch die Entwicklung unterschiedlicher Spielvarianten können bereits 3 jährige Kinder das Spielmaterial nutzen. Die einfachen Regeln und kurze Spieldauer kommen den Fähigkeiten und Bedürfnissen jüngerer Spieler entgegen. Die Gestaltung der Merkmalskärtchen und des Lösungsteils ermöglichen ein selbstständiges Spiel der Kinder ohne auf die Hilfe Erwachsener angewiesen zu sein. Auch Erwachsene können noch viel über Tiere lernen.
<b>Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:</b>	Kosmos, 2010. 19,99 € Bemerkung: vorübergehend nicht lieferbar (März 2016)