

ANIMAL LOTTO

Montessori

Ein lustiges Sozialisierungsspiel für die ganz Kleinen!

HEADU

Ein einfaches und unterhaltsames Bingo-Spiel, um Tiere kennenzulernen und sie ihrer Umgebung zuzuordnen. Das Set enthält sechs Legekarten (Bingo-Karten) mit Umgebungen und dreißig Tierfiguren, die an den richtigen Stellen eingesetzt werden müssen. Das Material kann auf verschiedene Weise verwendet werden: Wir können ein Bingo-Spiel organisieren oder die einzelnen Tiere als geformte Lernkarten verwenden, die eine nach der anderen gezeigt werden und der entsprechenden Umgebung zugeordnet werden müssen. Im letzteren Fall wird das Erkennen der Tiere mit dem Lebensraum der Tiere in Beziehung gesetzt. Dadurch wird dem Kind das Einordnen der Lernerfahrung in einen bedeutungshaltigen Kontext ermöglicht (kontextualisiertes Lernen).

Bingo-Spiel

Für das Bingo-Spiel werden die Bingo-Karten (Legekarten mit Umgebungen) an die Spieler verteilt und die Tierformen umgedreht auf die Spielfläche gelegt. Die Kinder decken der Reihe nach jeweils ein Tier auf. Wenn sich das aufgedeckte Tier auf der eigenen Bingo-Karte befindet, dürfen sie es behalten und setzen es an der richtigen Stelle ein. Andernfalls legen sie es wieder umgedreht auf die Spielfläche. Der Spieler, der seine Bingo-Karte zuerst mit allen fünf Tieren vervollständigt, gewinnt.



Die geformten Teile und die Methode der „Drei-Stufen-Lektion“

Das Material dieses Spiels kann auch unstrukturiert verwendet werden: Die geformten Teile werden den Kindern eines nach dem anderen wie Lernkarten gezeigt. Dabei werden jeweils der Name des Tiers und dessen entsprechende Umgebung benannt. In diesem Fall können wir die Methode der Drei-Stufen-Lektion von Maria Montessori anwenden, um das Lernen natürlich und effektiv zu gestalten. Die Drei-Stufen-Lektion eignet sich besonders gut, um erste Konzepte näherzubringen und die lexikalische Entwicklung zu fördern. Die Lektion gliedert sich in drei Stufen und läuft folgendermaßen ab:

1. Die/der ErzieherIn wählt die Materialien aus und zeigt sie dem Kind für eine erste Wahrnehmung. Zum Beispiel können wir beschließen, die Tiere der Savanne eines nach dem anderen zu zeigen. Wir nehmen ein geformtes Teil nach dem anderen in die Hand und benennen es jeweils mit lauter Stimme. „Das ist die Giraffe!“, „Das ist der Löwe!“, „Das ist der Elefant!“, „Das ist das Nashorn!“, „Das ist der rosa Flamingo!“. Wir können den Lernerfolg festigen, indem wir die Tiere auf die Legekarte mit dem entsprechenden Lebensraum legen.

2. Den Kindern werden Fragen gestellt, die darauf abzielen, dass sie sich an die Namen der gezeigten Motive erinnern. Die/der ErzieherIn kann zum Beispiel fragen: „Wo ist der Elefant? Und wo ist das Nashorn?“. „Versuche, sie zu finden“. In der zweiten Stufe der Drei-Stufen-Lektion werden die Kinder angeregt, den Gegenstand wiederzuerkennen, angefangen beim Namen. Dadurch wird die Entwicklung des visuellen und lexikalischen Gedächtnisses gefördert.

3. Um das Erlernen der Tiernamen zu kontrollieren und den Lernerfolg zu festigen, können wir die Kinder dazu auffordern, alle geformten Teile auf einer Legekarte zu verteilen. Nun deuten wir mit dem Finger auf die Motive und stellen ihnen anregende Fragen: „Wie heißt dieses Tier? Und wie ist der Name von diesem Tier?“

Wir sollten daran denken, die Erfahrung noch reicher zu gestalten, indem wir Wissenswertes über jeden Lebensraum hinzufügen.



FAULTIER



AFFE



TIGER



PAPAGEI



KROKODIL



KREBS



TINTENFISCH



MANTAROCHE



MEERESCHILDKRÖTE



DELFIN



WALROSS



PINGUIN



SEEHUND



EISBÄR



SCHWERTWAL



FUCHS



SCHMETTERLING



STINKTIER



BÄR



REH



HUND



SCHAF



SCHWEIN



PFERD



KUH



NASHORN



LÖWE



FLAMINGO



GIRAFFE



ELEFANT

