



NOS 5 SENS TRADITIONNELS ET L'ENVIRONNEMENT

MATERIEL:

- 48 cartes en couleur (64 x 64 x 6,5 mm) dont 6 cartes-symboles (œil / oreille / nez / bouche / main / œil-oreille) et 42 cartes-objets comme décrites ci-dessous.
- 2 dés-symboles (30 x 30 x 30 mm)
- 1 boîte de bois, 1 description du jeu

Article No.: 00177

Joueurs: 1 à 6 / groupe

Age: à partir de 4 ans

BUT DU JEU:

Le matériel du jeu stimulera les enfants à "saisir" les différentes possibilités de percevoir notre ambiance à l'aide des cinq sens. Le jeu montrera avec quel sens ou avec quelle combinaison de sens les éléments de notre vie et de l'ambiance sont reconnus et perçus. Les cartes-symboles et les dés-symboles montrent les 5 sens et permettent de former les combinaisons les plus courantes des sens (œil/oreille) d'une manière délibérée ou accidentelle. Les cartes-objets peuvent être mises en relation avec la carte-symbole correspondante. Comme les cartes-objets ne sont pas classées en groupes comme certains jeux de cartes, il est possible d'établir des "relations primaires" (nez/gaz d'échappement de voitures) aussi bien que des "relations mixtes" (œil-oreille-nez/gaz d'échappement de voitures).

EFFET: Perfectionnement de la parole d'après le principe "reconnaître et dénommer", raisonnement logique, amélioration de la perception (surtout dans la variante du jeu se rapportant à l'ambiance dans la pièce ou en plein air).

LES SENS ET LES 7 CARTES-OBJETS CORRESPONDANTES:

- Œil: arc-en-ciel, image, lune, nuages, feux de signalisation, éclair, étoile
- Oreille: radio, réveil, instrument de musique, téléphone, goutte d'eau, voix d'animal, cloche
- Nez: herbe coupée, grill, fleurs, soupe, gaz d'échappement, tas de fumier, gâteau
- Bouche: pomme, remède, glace, fromage, citron, noix, boisson
- Main/toucher: crayon, sable, cactus, eau chaude, bonhomme de neige froid, vent, poignée de main
- Œil/oreille: abeilles, train, chien, sciage de bois, chanteuse, chuchotement, poste de télévision

JEU DE MISE EN RELATION:

Tout d'abord toutes les cartes-objets seront examinées par rapport à leur perceptibilité à l'aide des cinq sens: On ne peut que voir les étoiles, on peut goûter les noix et les entendre lorsqu'elles sont mâchées etc. Chaque joueur recevra une ou plusieurs cartes-symboles en fonction du nombre de joueurs. Les cartes-objets seront placées ouvertement sur la table. Chaque joueur en prendra une à son tour et la mettra en relation avec sa carte-symbole tout en justifiant son choix. Ce faisant, les joueurs apprendront les relations entre la carte-symbole et les cartes-objets.

LOTO:

Cette variante sera jouée d'une manière semblable, à l'exception du fait que les cartes-objets seront battues et placées en position renversée sur la table. Le joueur qui réussira le premier à trouver 7 cartes-objets appropriées et à en donner la justification aura gagné.

MEMO:

Cette variante sera jouée sans cartes-symboles. Les cartes-objets seront battues et placées en position renversée sur la table. Les règles du jeu sont celles du "Memory". On formera des paires pouvant être perçues par le même sens.

LANCER LES DES:

Cette variante du jeu se fera avec un ou deux dés-symboles. Avant de découvrir 2 cartes, le joueur lancera les dés et devra trouver des cartes correspondant au symbole/sens ou à la combinaison montrés par les dés.

LANCER LES DES ET DONNER DES EXEMPLES:

Ce jeu aura lieu dans une pièce ou bien en plein air. Un ou deux dés seront lancés par les joueurs à tour de rôle. Les joueurs devront alors expliquer à quoi on peut utiliser le sens ou la combinaison de sens montrés par les dés. Exemple: Je vois les fleurs, je peux sentir les fleurs, je peux toucher les fleurs etc.

Unsere 5 Sinne und die Umwelt

FRÖHLING VERLAG



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 +

ZIELSETZUNG:

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 Quordttspiel- 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.

OTTO:

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.