

Spielesammlung Europa - Lebendiger Sachunterricht

Neuaufgabe 2013!

Angeboten wird eine umfangreiche Spielesammlung rund um sämtliche Zuordnungsübungen im Lernbereich „Europa und die Europäische Union“ zum Selbsta Ausdruck.

Die Sammlung ist eine sinnvolle Ergänzung zur Lesekartei Europa sowie zur Sachunterrichtskartei zum Themengebiet „Europa und die Europäische Union“. Über unseren bunten Kontinent kann man viel lesen und es gibt eine Menge über die einzelnen Länder und die Europäische Union mit all ihren Organen und Funktionen zu lernen und zu erfahren. Eine schnelle Orientierung auf der Europakarte sowie die sichere und automatisierte Zuordnung von Ländern und deren Hauptstädten, Länderkennzeichen oder Beflaggung verinnerlicht sich am einfachsten spielerisch. Hierzu eignet sich der Einsatz dieser Spielesammlung.

Sie kann im Rahmen der Differenzierung oder im Anschluss an die Werkstattarbeit eingesetzt werden. Es sind aber auch reine Spielstunden denkbar, in denen die Kinder in wechselnden Zusammensetzungen an unterschiedlichen Spielstationen gemeinsam spielen und lernen.

Inhalte der Spielesammlung:

- Spiel ohne Worte (45 Länderkarten und 45 Städtekarten mit Länderumrissen als Orientierungshilfe)

Das Spiel trainiert die Zuordnung von Ländern und Hauptstädten. Es ist ein stilles Spiel mit viel Bewegung und macht den Kindern viel Freude. Jedes Kind bekommt eine Karte, die verdeckt vor ihm liegt. Auf das Zeichen der Lehrkraft laufen die Kinder still (ohne Worte) durch den Klassenraum und suchen ihre Partner. Sie zeigen sich gegenseitig ihre Karten und verständigen sich durch Mimik und Gestik. Das Spiel eignet sich als Auflockerung des Unterrichts und lässt sich in zwei Varianten spielen:

Variante 1: Haben sich die Partner gefunden, stellen sie sich an einen Platz im Klassenraum. Sind alle Paare komplett, werden die Karten vorgelesen und erneut verteilt.

Variante 2: Die Paare geben der Lehrkraft ihre Partnerkarten zurück und erhalten neue. So wiederholt sich die Suche immer wieder, bis das Spiel beendet wird.



- Schwarzer Rabe (113 Karten 28 Viererpaare, bestehend aus Länderfahne, Länderkennzeichen, Länderumriss und Ländername sowie Hauptstadt und Foto zum Land. Karte 113 ist der Schwarze Rabe)

Am Spiel können beliebig viele Kinder teilnehmen, zumindest aber zwei. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Kinder sammeln Viererpaare und legen diese vor sich ab.

Nun beginnt das Kartenziehen. Das jüngste Kind oder das Kind, das die meisten Karten hält, oder der Spieler links vom Geber zieht nun aus dem Blatt seines linken Nachbarn eine Karte und steckt sie zu seinem Blatt. Kann es mit dieser Karte ein Paar bilden, so legt es dieses ab.

Sodann ist der linke Nachbar an der Reihe und spielt in gleicher Weise. Auf diese Art setzt sich das Spiel so lange fort, bis alle Paare abgelegt und einem Spieler als einzige Karte der *Schwarze Rabe* in der Hand bleibt.

- Europareise (Spielfeld, 90 Kärtchen Reiseandenken, bestehend aus Fotos zum Land und kleinen Texten, 45 gelben Aufgabekärtchen mit Länderumrissen und 45 grünen Aufgabekärtchen mit Länderumrissen, eine Europakarte mit Ländernamen, eine Europakarte mit Hauptstädten)

Ein Gruppenspiel für zwei bis vier Kinder

Die gelben Kärtchen und die grünen Kärtchen liegen offen auf zwei unterschiedlichen Stapeln. Auch die Reiseandenken liegen offen auf einem Stapel. Die Spielfiguren werden in Island aufgestellt.

Reihum wird gewürfelt. Die Würfelregeln entsprechen dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“. Wer eine 6 würfelt, beginnt seine Reise. Wer im Spiel eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln. Natürlich darf man sich munter rauswerfen. Von Island gehen drei Flüge ab. Jede Linie darf gewählt werden.

Wer auf ein gelbes Feld kommt, zieht eine Karte vom gelben Stapel. Wird der Umriss innerhalb von 30 Sekunden auf der Karte gefunden, darf sich das Kind ein Reiseandenken vom Stapel nehmen.

Wer auf ein grünes Feld kommt, zieht eine Karte vom grünen Stapel. Wird der Umriss gefunden und das Land sowie seine Hauptstadt richtig benannt, darf sich das Kind zwei Reiseandenken vom Stapel nehmen.



Die Reise ist das Ziel. Wer am Ende des Spiels die meisten Reiseandenken gesammelt hat, hat gewonnen.

- Niekaos Guckloch-Trainer für Zuordnungsübungen (Bastelanleitung für den Guckloch-Trainer, 10 Streifen Fahnen/Länder, 9 Streifen Karten/Länder, 10 Streifen Länder/Hauptstädte)

Die Streifen werden von unten nach oben durch den Guckloch-Trainer geschoben. Fahnen, Länder in der Europakarte oder Ländernamen erscheinen in einem Guckloch. Das dazugehörige Land bzw. die Hauptstadt wird geraten, gewusst, gelernt, nachgeschaut....

- Dominos (28 Karten Zuordnung EU-Länder/Europakarte, 28 Karten EU-Fahnen/Länder, 28 Karten EU-Länderkennzeichen/Länder sowie 45 Karten Zuordnung EU-Länder/Europakarte, 45 Karten EU-Fahnen/Länder, 45 Karten EU-Länderkennzeichen/Länder)

Die jeweiligen Kartensätze werden offen auf dem Tisch abgelegt. Die Kinder legen passende Kartenpaare aneinander. Anschließend kontrollieren sie mit dem Lösungsblatt.

- Memos im Blassdruck, damit auch bei Normalpapier nichts durchscheint. (28 Karten Zuordnung EU-Länder/Europakarte, 28 Karten EU-Fahnen/Länder, 28 Karten EU-Länderkennzeichen/Länder sowie 45 Karten Zuordnung EU-Länder/Europakarte, 45 Karten EU-Fahnen/Länder, 45 Karten EU-Länderkennzeichen/Länder)

Alle Karten werden verdeckt auf dem Tisch abgelegt. Im Uhrzeigersinn decken die Kinder jeweils zwei Karten auf. Gehören diese zusammen, darf das Paar behalten werden und das Kind darf ein weiteres Kartenpaar aufdecken. Wer am Schluss des Spiels die meisten Paare sammeln konnte, hat gewonnen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude mit der Spielesammlung!

Ihr Niekao Lernwelten Team

