

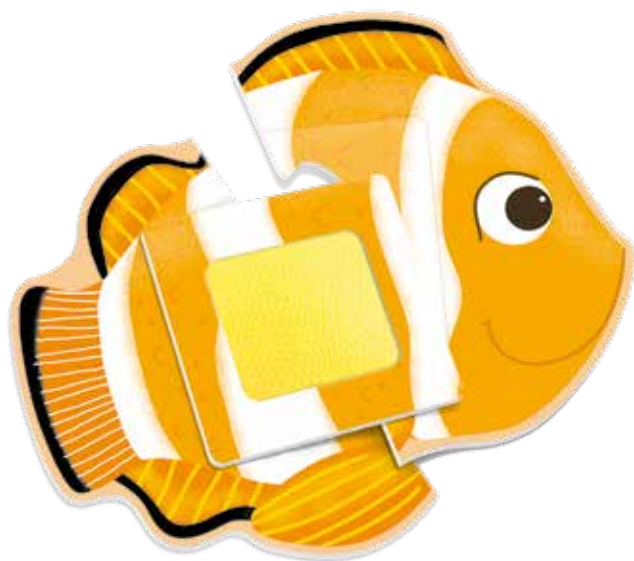
TACTILE

HEADU



ANIMALS Montessori

Dieses Lehrmittel mit großen doppelseitigen und besonders stabilen Bildkarten ist von der Methode der Erzieherin Maria Montessori inspiriert. Es ermöglicht den Kleinsten, fünf niedliche Tiere und einige Eigenschaften dieser Tiere kennenzulernen, und regt die Gestik, den Tastsinn, die Formenwahrnehmung und den Raumsinn an. Dieser multisensorische Ansatz fördert tiefes Lernen, was für die kognitive Entwicklung im Vorschulalter sehr wichtig ist.



DIE PUZZLES

Um das Spiel und das Erkennen der einzelnen Figuren einfacher zu gestalten, empfiehlt es sich, die Aktivität damit zu beginnen, ein Puzzle nach dem anderen zusammensetzen zu lassen. Dank der Puzzleteile zum Selbstkorrigieren können die Kinder die Bilder vollkommen eigenständig zusammensetzen. Eltern oder ErzieherInnen sollten sich auf wenige einfache Vorschläge beschränken und die einzelnen Aktionen nicht anstelle der Kinder ausführen. Erst im Anschluss daran können wir alle Teile auf die Spielfläche legen.

Wir sollten die Kinder stets dazu anregen, die Teile jeweils mit den Bildern auf der Schachtelrückseite zu vergleichen, und dabei ihre Aufmerksamkeit sofort auf die Details eines jeden Bildes lenken. Jedes Mal, wenn die Kinder ein Puzzle zusammensetzen, sollten wir mit dem Finger auf die Figur deuten und sie benennen: „Das ist das Schaf!“ „Das ist der Hund!“ „Das ist der Fisch!“ „Das ist die Schildkröte!“ und so weiter. Auf diese Weise unterstützen wir die Verknüpfung der Figuren mit dem Wort, das für sie steht.



DIE TASTKARTEN: LEXIKALISCHE ENTWICKLUNG UND LOGISCHES DENKEN

Nach dem Zusammensetzen der Tiere machen wir die Kinder auf die Farben und Details eines jeden Tierkleides aufmerksam. Wir zeigen ihnen die Karten mit tastbarer Oberfläche und sagen dazu: „Das ist die Wolle des Schafs!“ „Das sind die Haare des Hundes!“ „Das sind die Schuppen des Fisches!“ „Das ist der Panzer der Schildkröte!“ „Das ist das Fell des Zebras!“ „Das ist die Haut des Elefanten!“.

Die Lernerfahrung wird verstärkt, wenn wir die Kinder bitten, die fünf Tastkarten zu nehmen und auf das richtige Tier zu legen. Danach lassen wir sie die tastbare Oberfläche einer jeden Karte berühren und beschreiben dabei jeweils mit einem Satz deren wichtigste Eigenschaft. Zum Beispiel: „Berühr doch mal die Wolle des Schafes! Sie ist weich!“ „Fass doch mal die Schuppen des Fisches an! Sie sind hart!“ „Streich doch mal über die Haare des Hundes! Sie sind glatt!“ „Fühl doch mal die Haut des Elefanten an! Sie ist rau!“ und so weiter. Dabei sollten wir alle neuen Wörter, die wir den Kindern beibringen wollen (Wolle, Haare, Fell, Schuppen, Haut, Panzer), stärker betonen und versuchen, die Aufmerksamkeit der Kinder auf die gegensätzlichen Adjektive „weich-hart“ oder „glatt-rau“ zu lenken.

Nun können wir die Kinder dazu auffordern, das Kleid eines jeden Tieres und die jeweiligen Eigenschaften eigenständig zu erkennen. Wir können zum Beispiel fragen: „Zu welchem Tier gehört die Wolle?“ oder „Zu welchem Tier gehören die Schuppen“.

Oder wir gestalten das Spiel so, dass wir den Kindern jeweils zwei Tiere gleichzeitig mit bereits abgelegter Karte zeigen, zum Beispiel das Schaf und den Fisch oder den Hund und den Elefanten, und dabei fragen: „Wer hat die weichste Wolle?“ „Wer hat das härteste Tierkleid?“ „Wer hat das glatteste Tierkleid?“ „Wer hat die raueste Haut?“.

BINGO-SPIEL: BERÜHREN UND FÜHLEN!

Schließlich können wir ein unterhaltsames Fühl-Bingo-Spiel spielen. Wir lassen jedes Kind ein Tier zusammensetzen. Wenn alle Tierpuzzles zusammengesetzt sind, legen wir alle Tastkarten in das Säckchen. Nun müssen die Kinder der Reihe nach durch Erfühlen die richtige Tastkarte für ihr Tier erkennen. Das Kind, das sie zuerst erkennt und an ihren richtigen Platz legt, gewinnt!

