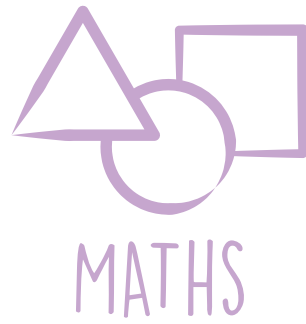




“Magnetstapelspiel”

Ref. 20590



MAGNETSTAPELSPIEL

Ref. 20590



INHALT:

- **2 Magnetständer** mit **8 Magnetscheiben** (2 rote, 2 grüne, 2 blaue und 2 gelbe), 4 Scheiben pro Ständer.
- **70 Musterfotografien** im Format 13,5 x 7 cm, verteilt auf 35 beidseitig bedruckten Karten.
- **2 Unterlagen** aus Holz zum Befestigen der Fotografien.

EMPFOHLENES ALTER:

Von 3 bis 6 Jahren.

DIDAKTISCHE ZIELE:

Beobachtungs- und **Geschicklichkeitsspiel** zum **Entdecken** der "Magie" des Magnetismus im frühen Kindesalter. Fördert eine Reihe von Aspekten der psychopädagogischen Entwicklung:

- Das Wahrnehmen von Einzelheiten und die Aufmerksamkeit.
- Die Feinmotorik.
- Die Hand-Auge-Koordination.
- Die räumliche Strukturierung.
- Die Farbenunterscheidung.
- Ermöglicht das Entdecken der Eigenschaften des Magnetismus.

SPIELSYSTEM UND VERWENDUNGSTIPPS:

Das Spiel besteht darin, **die Magnetscheiben in der auf den Musterfotografien abgebildeten Reihenfolge auf dem Ständer zu stapeln**. Bei dem Versuch, die Musterfotografien nachzubilden, sorgt der **Magnetismus** für heitere Spielmöglichkeiten, die das Kind nach und nach entdeckt: Manche Scheiben bleiben durch die Anziehungskraft der Pole aneinander haften und andere werden durch die sich abstoßenden Pole voneinander getrennt. Dieses Phänomen ermöglicht die Konstruktion zahlreicher Figuren, je nachdem, welche Farben und Pole der Scheiben miteinander in Berührung kommen.

Dieses Spiel ermöglicht diverse **Einsatzmöglichkeiten**:



1. **Freies Spiel** zum Entdecken der Eigenschaften des Magnetismus.
2. **Nachbildung der Musterfotografien:** Ein Foto wird auf der Unterlage aus Holz befestigt und das Kind soll die Scheiben auf den Ständer legen und dabei beachten, in welcher Reihenfolge sich die Farben befinden und ob diese aneinander liegen oder voneinander getrennt sind.

Die **Musterfotografien** sind **mit steigendem Schwierigkeitsgrad von 1 bis 70 durchnummeriert**:

- Fotografien 1 – 12 (grüne Linie): Es werden eine Scheibe oder zwei Scheiben verwendet.
- Fotografien 13 – 34 (blaue Linie): Es werden drei Scheiben verwendet.
- Fotografien 35 – 70 (rote Linie): Es werden vier Scheiben verwendet.

Sie sind so geordnet, dass in Bezug auf die Vorderseite und die Rückseite jeder Karte praktisch nur eine kleine Veränderung vorgenommen werden muss, die das Kind entdecken soll. Um die Unterscheidung der Fotografien nach ihrem Schwierigkeitsgrad zu ermöglichen, haben diese außer der Nummerierung eine farbige Linie am unteren Rand, die sie voneinander unterscheidet: grün für geringe Schwierigkeit, blau für mittlere Schwierigkeit und rot für den höchsten Schwierigkeitsgrad.

Da es zwei Ständer und acht Ringe gibt, können bei diesem Spiel **zwei Kinder gleichzeitig** jeweils für sich spielen (jedes mit einem Magnetständer und vier Ringen). Es können aber auch mehr Kinder mitmachen, um in Gruppen mit zwei oder mehr Kindern an jedem Magnetständer zu spielen.

AKTIVITÄTEN:

1. Zunächst sollte sich das Kind **mit dem Material**, also Magnetständer und –scheiben, **vertraut machen** und mit ihnen **ohne Anweisungen spielen**, um ihre magnetischen Eigenschaften zu entdecken. Erst mit dem Ständer und einem Ring, dann mit zwei, drei und vier Ringen.
2. Wenn sich das Kind mit dem Material vertraut gemacht hat, werden ihm die **Fotografien nach Schwierigkeitsgrad** geordnet vorgelegt. Das Kind soll **jedes Foto auf der Unterlage aus Holz befestigen und es nachbilden**. Dabei ist sowohl die Reihenfolge der Farben als auch die Trennung der Scheiben voneinander zu beachten. Sobald alle Mustergrafien nachgebildet wurden, werden sie umgedreht, um die Rückseite nachzubilden, bis alle 70 Musterfotografien nachgebildet worden sind.

