



FOOD AND NUTRITION

“Woher die Nahrungsmitt el kommen”

Ref. 20551



WOHER DIE NAHRUNGSMITTEL KOMMEN

Ref. 20551



INHALT:

Aus insgesamt **35 Karten** bestehendes Spiel: **5 sechseckige Karten**; auf jeder davon ist in jeweils in einem anderen Kontext eine Zeichnung zum Ursprung der Nahrungsmittel abgebildet (wo sie wachsen und woher sie kommen: Wurzeln, Pflanzen, Bäume, Meer und Tiere) + **30 Karten** mit Fotografien von Nahrungsmitteln (6 Nahrungsmittelkarten pro Sechseck) + **1 Würfel**.

EMPFOHLENES ALTER:

Von 3 bis 6 Jahren.

PSYCHOPÄDAGOGISCHE EIGENSCHAFTEN

ASSOZIATIONSpiel um zu erlernen, **Nahrungsmittel nach ihrem Ursprung zu sortieren**. Ermöglicht es zu lernen, woher die verschiedenen Nahrungsmittel kommen und wo sie wachsen:

- Als **Wurzeln/unter der Erde**: Kartoffeln, Erdnüsse, Rettiche, Mohrrüben, Knoblauch und Zwiebeln.
- Als **Pflanzen und an Sträuchern**: Tomaten, Lattich, Melone, Gurke, Mais und Weizen.
- An **Bäumen**: Äpfel, Birnen, Orangen, Zitronen, Pfirsiche und Oliven.
- Im **Meer**: Seehecht, Tunfisch, Garnelen, Sardinen, Muscheln und Krake.
- Von **Tieren**: Eier, Fleisch, Huhn, Würste, gekochter Schinken und Milchprodukte.

DIDAKTISCHE ZIELE:

- Verbesserung der Fähigkeiten zur Identifizierung, Unterscheidung und Klassifizierung.
- Entwicklung und Einführung von Grundwortschatz.
- Fördert die Entwicklung der Beobachtungsgabe und die Beschreibung von Zeichnungen und Fotografien.
- Erweitert die Kenntnis und die Fähigkeit zur Einteilung der Nahrungsmittel danach, wo sie wachsen und woher sie kommen.
- Verbesserung der psychomotorischen Koordination durch das Arbeiten mit den Karten und ihr richtiges Zusammenfügen.



SPIELSYSTEM UND VERWENDUNGSTIPPS:

- Es können **bis zu 5 KINDER** spielen.
- Mit **AUTOMATISCHEM KORREKTURSYSTEM** auf der Rückseite ausgestattet. Ermöglicht es dem Kind, eigenständig mit den Karten zu arbeiten und selbst herauszufinden, ob es die Aufgabe richtig erfüllt hat.
- Der Lehrer soll Fragen stellen wie: Woher kommen die Milch, die Eier, der Tunfisch etc.? Wo wachsen die Karotten, die Tomaten, der Weizen etc.? (Beispiel: Wo wachsen die Kartoffeln? Die Kartoffeln wachsen unter der Erde / Wo wachsen die Äpfel? Die Äpfel wachsen an den Bäumen).
- Vor Beginn des Spiels wird empfohlen, dass der Lehrer überprüft, ob die Schüler das Spielsystem und das Selbstkorrektursystem verstanden haben.
- Wird das Kreuz gewürfelt, kommt der nächste Mitspieler an die Reihe.

Kooperative Version:

- (1) Die sechseckigen Karten werden an die Schüler verteilt. In die Tischmitte werden die quadratischen Karten mit den einzelnen Nahrungsmittel mit der Vorderseite nach unten gelegt.
- (2) Die Schüler legen um jede sechseckige Karte die 6 Nahrungsmittel, die aus dem im Sechseck abgebildeten Kontext stammen. Der Würfel kann auch verwendet werden: Jeder Spieler würfelt den Würfel und muss, je nach Kontext, einen quadratischen Zähler (Nahrung) finden und platzieren, der sich auf diesen Kontext bezieht.
- (3) Schließlich wird auf der Rückseite der Karten nachgeschaut, welche Nahrungsmittel in das richtige Sechseck gelegt wurden.

Gewürfelte Version:

- (1) Legen Sie die 5 hexagonalen Zähler mit der Vorderseite nach oben auf die Mitte des Tisches und teilen Sie die anderen quadratischen Zähler unter den Spielern auf.
- (2) Jeder Spieler würfelt den Würfel und vervollständigt, je nach Kontext auf dem Würfel, das Feld mit einem seiner Zähler. Wenn es in dem durch die Würfel angezeigten Kontext kein Essen gibt, wird der Zug an den nächsten Spieler weitergegeben.
- (3) Der Spieler, dem die Chips ausgehen, gewinnt.

