

TASTKARTEN Montessori

Mit diesem Spiel können Kinder den Tastsinn ausprobieren, sie lernen, Bilder und Gegenstände zu klassifizieren, und erweitern ihren Wortschatz. Enthalten sind 4 Tastkarten mit harter, weicher, rauer und glatter Oberfläche und 20 Bildkarten mit Abbildungen von Gegenständen und Tieren, die sich nach Oberfläche (bzw. nach Fell oder Panzer) ordnen lassen.

Wir entdecken die Oberflächen

Wir wählen einen Augenblick, in dem die Kinder besonders aufnahmefähig sind, zeigen ihnen das Spielmaterial und lassen sie die Bildkarten frei erkunden. Dann fordern wir die Kinder auf, die Karten mit tastbarer Oberfläche in die Hand zu nehmen, und regen sie zum Beobachten und Berühren an. Nun nutzen wir die Drei-Stufen-Lektion nach Maria Montessori, um die Kinder an die Oberflächen heranzuführen und die Konzepte hart, weich, rau und glatt verständlich zu machen. Wir nehmen die Karte mit der weichen Oberfläche, geben sie den Kindern, lassen sie sie berühren und sagen dabei mit lauter Stimme: „Fühlst du sie? Ist sie weich? ... Sie ist weich!“. Genauso verfahren wir mit den drei anderen Tastkarten. Im Anschluss daran verteilen wir die Tastkarten auf der Spielfläche und fragen: „Wo ist die Karte mit der weichen Oberfläche? Gib sie mir bitte!“.

„Wo ist die Karte mit der glatten Oberfläche? Gib sie mir bitte!“. Mit den anderen beiden Tastkarten gehen wir ebenso vor. Wir fordern die Kinder auf, alleine zu handeln: Die Kinder können auch einfach auf die Karten zeigen und wir können sie gegebenenfalls durch kleine Hinweise ermuntern, die entsprechenden Karten zu nehmen, doch wir sollten keine Aktionen an deren Stelle ausführen.

Um den Lernerfolg zu festigen, nehmen wir schließlich die Karten in die Hand, lassen sie diese berühren und fragen: „Wie fühlt sie sich an?“. Wenn die Kinder in den vorhergehenden Stufen Interesse und Begeisterung beim Interagieren mit uns gezeigt haben, werden sie ohne Schwierigkeiten richtig antworten: „Sie ist weich! Sie ist glatt! ...“ Wenn sie die richtige Antwort nicht wissen, können wir ihnen helfen, indem wir sie zum Erkennen anleiten.

Zum Beispiel folgendermaßen: „Sie ist weich! Und wie ist die andere? ...“, wobei wir auf eine andere Karte zeigen.

Wir ordnen die Oberflächen Objekten zu

Wir zeigen nun die Bildkarten mit den Abbildungen und nutzen die Drei-Stufen-Lektion, um den Kindern beizubringen, die abgebildeten Objekte oder Tiere zu benennen. Wir wählen zum Beispiel die Karten der weichen Objekte aus, nehmen die Karte des Teddys in die Hand, zeigen die Abbildung und sagen dabei mit lauter Stimme: „Der Teddy, das ist der Teddy!“. Wir lassen die Kinder alle Karten der Gruppe aufmerksam betrachten und fordern sie auf, alle Abbildungen zu benennen. Dann bitten wir die Kinder, uns die Karten zu geben, und fahren mit der Drei-Stufen-Lektion fort: „Wo ist der Teddy?“. Schließlich nehmen wir eine Karte in die Hand und fragen: „Und wie ist der Name von diesem Tier?“ oder „Und wie ist der Name von diesem Motiv?“. Wir fahren mit den anderen Kartengruppen fort und zeigen nach und nach alle Motive. Zum Schluss fordern wir die Kinder auf, die Motive der entsprechenden Oberfläche und Tastkarte zuzuordnen. Zum Beispiel können wir sagen: „Der Teddy ist weich! Hast du sein weiches Fell gesehen?“, „Und das Lamm? Ist es weich?“, „Und die Mütze?“. Wir wiederholen die Aktivität für alle anderen Kartengruppen.

Das Mini-Lottospiel der Oberflächen

Wir können den Lernerfolg festigen, indem wir ein lustiges Zuordnungsspiel oder ein Mini-Lottospiel für 2 bis 4 Spieler organisieren und die Kinder auffordern, jeder Tastkarte die entsprechenden Bildkarten zuzuordnen. Wir geben jedem Kind eine Tastkarte. Danach mischen wir die Bildkarten und legen sie gestapelt mit der Bildseite nach unten auf die Spielfläche. Der Reihe nach im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler eine Karte und zeigt sie jeweils allen Mitspielern. Der Besitzer der Tastkarte, welche die gleiche Oberfläche wie die gezogene Karte hat, darf die Karte behalten und legt sie unter seine Tastkarte. Der Spieler, der als Erster alle fünf passenden Karten unter seine Tastkarte gelegt hat, gewinnt. Die Farben auf den Rahmen der Tastkarten und auf der Rückseite der Bildkarten gestalten das Spiel einfacher und können jeweils als Kontrolle verwendet werden.