

Wer entdeckt es zuerst?



Für welche Altersgruppe ist das Spiel geeignet?

Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter zwischen 5 und 10 Jahren. Eine Zeit des Wachstums, der Fragen und Entdeckungen, in der die Kinder beginnen, bewusste Entscheidungen zu treffen und Selbstständigkeit und Unabhängigkeit zu erlangen.

Es ist wichtig, den Kindern so viel Zeit wie nötig zu geben, um das Spiel zu beenden, und ihre Konzentration zu fördern. Jedes Kind hat seine eigenen Lernrhythmen und es ist die Aufgabe der Eltern/Erzieher*innen, sie zu verstehen und zu respektieren.

Inhalt des Spiels

216 geformte Motive, 1 Spinnerrad, 1 Sanduhr mit 40 Sekunden Laufzeit.



Die Einteilung der Motive

Die 216 Motive sind in 3 Oberkategorien unterteilt. Jede Oberkategorie ist wiederum in 4 Unterkategorien unterteilt. Insgesamt haben wir also 12 Kategorien. In der Tabelle sind die Oberkategorien und die entsprechenden Unterkategorien aufgeführt.

OBERKATEGORIEN	UNTERKATEGORIEN
ESSEN	HERZHAFTES ESSEN
	SÜSSES ESSEN
	GEMÜSE
	OBST UND NÜSSE
GEGENSTÄNDE	VERKEHRS- UND TRANSPORTMITTEL
	KLEIDUNG
	MUSIKINSTRUMENTE
	TECHNISCHE GERÄTE
TIERE	SÄUGETIERE
	MEERESTIERE
	VÖGEL
	AMPHIBIEN UND REPTILIEN

Wer entdeckt es zuerst

Diese Spielvariante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet.
Die geformten Motive werden wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Runden gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht das Spinnerrad und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich sammeln, die zu der vom Spinnerrad angezeigten Oberkategorie gehören (siehe Abb. 1). Am Ende der Runde wird kontrolliert, indem die Motive umgedreht und die Farben verglichen werden: Müssen zum Beispiel Tiere gesammelt werden, weisen die Rückseiten der richtigen Motive grüne Farbtöne auf. Sind alle Runden gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

1



Wer entdeckt es zuerst: Die Herausforderung

Diese Spielvariante ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet.

Es wird ähnlich wie bei der vorherigen Spielvariante gespielt. Doch bei dieser Variante muss jedes Kind so viele Elemente wie möglich sammeln, die zu der vom Spinner angezeigten Unterkategorie gehören (siehe Abb. 2). Am Ende der Runde wird kontrolliert, indem die Motive umgedreht und die Farben verglichen werden: Müssen zum Beispiel Säugetiere gesammelt werden, weisen die Rückseiten der richtigen Motive den entsprechenden grünen Farbton auf. Sind alle Runden gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

2



HERZHAFTES
ESSEN



SÜSSES
ESSEN



GEMÜSE



OBST



VERKEHRS- UND
TRANSPORTMITTEL



KLEIDUNG



MUSIK-
INSTRUMENTE



TECHNISCHE
GERÄTE



SÄUGETIERE



VÖGEL



MEERESTIERE



AMPHIBIEN
UND REPTILIEN



Farbe

Diese Spielvariante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet.

Die geformten Motive werden mit der farbigen Seite nach oben wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Runden gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht das Spinnerrad und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Sanduhr beginnt zu laufen. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich sammeln, die zu dem vom Spinner angezeigten Farbton gehören (siehe Abb. 3). Sind alle Runden gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

3

