

Lernspiele

Einleitung

Die Spielkiste kann von allen Benutzenden des Schulzimmers verwendet werden und ist kostenlos. Sie muss jedoch vorgängig reserviert werden. Die Spiele in der Spielkiste sind dafür geeignet, sich spielerisch auf die verschiedenen Tiere im Natur- und Tierpark vorzubereiten oder die erlebte Artenvielfalt nochmals nachzuvollziehen. Zudem können die eigene Kombinationsgabe und die Tierkenntnis gefördert und überprüft werden.

Inhalt

- «Wer ist wer?» – Holztafeln mit Tierbildern und Tiernamen (2 x 36)
- «Welches Tier bin ich?» – Regenfeste Tierbilder (2 x 15) mit Klammern
- «Spuren-Memory» – 3 x 36 Karten
- «Heuler, Brüller & Co.» – 3 Quartettspiele (36 Karten und 6 Joker pro Schachtel)

«Wer ist wer?»

Das Zuordnungsspiel beinhaltet einerseits Bildtafeln mit Tieren, welche auf der Rückseite beschriftet sind und andererseits Tafeln mit Tiernamen. Das Ziel des Spieles ist, jedem Tierbild den richtigen Artnamen zuzuordnen. Das Resultat kann leicht selbst kontrolliert werden, indem die Bildtafeln umgedreht und damit die Lösungen sichtbar werden. Um mehrere Schülerinnen und Schüler mit dem Spiel zu beschäftigen, können die Tafeln in Gruppen unterteilt werden und die Klasse in Zweiergruppen jeweils ihren Anteil lösen.

«Welches Tier bin ich?»

Jedem Mitspieler wird ein Tierbild mit Hilfe von Klammern auf dem Rücken befestigt. Die Aufgabe besteht darin, herauszufinden, welches Tier man darstellt. Um dies herauszufinden, dürfen die Spieler sich gegenseitig Fragen stellen, welche mit «Ja» oder «Nein» beantwortet werden müssen. Es sollten keine systematischen, sondern lediglich beschreibende Fragen gestellt werden. Dadurch können auch Spieler antworten, welche das Tier nicht kennen. Also nicht: «Bin ich ein Säugetier?», sondern «Habe ich ein Fell, vier Beine etc.?». Bei jeder «Nein» Antwort müssen die Spieler einen neuen Mitspieler fragen. Dadurch eignet sich dieses Spiel hervorragend, in einer Gruppe Hemmungen zu überwinden.

Sobald jemand glaubt, sein Tier erkannt zu haben, steht er auf einen erhöhten oder zuvor abgemachten Punkt. Wenn alle Spieler ihr Rückenbild erraten haben, ist die Spielrunde beendet.

Lernspiele

Folgende Tiere sind als Bild je zweimal vertreten:

- | | | | |
|----------------|-----------|--------------|---------------|
| - Bartgeier | - Fuchs | - Sikahirsch | - Weissstorch |
| - Dachs | - Igel | - Steinbock | - Wildschwein |
| - Eichhörnchen | - Luchs | - Syrischer | - Wolf |
| - Fischotter | - Mufflon | Braunbär | - Zwergmaus |

«Spuren-Memory»

Das Spuren-Memory besteht aus den folgenden Tieren und den dazugehörigen Trittsiegeln (in dreifacher Ausführung). Wenn viele Personen gleichzeitig spielen, können auch alle Karten gemischt werden:

- Rothirsch
- Baumrarder
- Mufflon
- Waschbär
- Wildschwein
- Wolf
- Graureiher
- Luchs
- Igel
- Gämse
- Fuchs
- Eichhörnchen
- Dachs
- Bär
- Blässhuhn
- Siebenschläfer
- Murmeltier
- Reh

«Heuler, Brüller & Co.»

Das Quartett-Spiel besteht aus 36 Tierkarten und 6 Jokern. Das Tierpark-Quartett informiert über die Menge an Futter, die Kosten, der Pflegeaufwand, etc. des entsprechenden Tieres im Natur- und Tierpark Goldau. Es kann mit mehreren Spielern gespielt werden. Eine detaillierte Spielanleitung liegt bei. Die Karten können auch für ein Frage-Antwort-Spiel verwendet werden.