

Spiele



13.09.

Ohne Kofferpacken die Welt kennenlernen Geoprimo: ein geografisches Lernspiel



Das Ziel des Spiels ist, jeweils einen Farbpunkt jedes Kontinents zu erhalten, um seine Miniaturweltkarte damit zu bestücken. Doch das gelingt nur, wenn man genau hinsieht, sich gut konzentriert, sich von Spiel zu Spiel immer mehr Motive der einzelnen Länder merkt und schnell reagiert.

Für jede Motivkarte findet sich in der Spielanleitung eine Beschreibung: „Die Oper ist das Wahrzeichen von Sydney, der größten Stadt Australiens. Das Gebäude wurde vor gut 30 Jahren fertig gestellt und soll mit seiner besonderen Form an Segel von Schiffen erinnern. Es steht im Hafen von Sydney, gleich gegenüber der berühmten Harbour-Bridge.“ Wann Sie als Spielleiter die Motive besprechen, richtet sich nach der Konzentrationsfähigkeit und dem Wissensdurst der Kinder.

Colloseum, Eiffelturm, Freiheitsstatue, Pyramiden – jedes Land ist mit seinen Sehenswürdigkeiten vertreten.

Geoprimo ist ein tolles Spiel, das großen und kleinen Leuten hilft, sich geografisches Grundwissen anzueignen. Dieses Spiel fördert die kognitiven Fähigkeiten, die Konzentration, hilft bei der differenzierten Wahrnehmung und schärft die Reaktionsgeschwindigkeit.

Dass die Kinder dabei eine Menge Spaß haben, wird jeder merken, der dieses Spiel gemeinsam mit Kindern spielt!

Birgit Widmann-Rebay von Ehrenwiesen ist NLP-Lehrtrainerin, LernCoach (nlpead) und Lerntherapeutin IFLW® i.A.. Ihre Themenschwerpunkte im Bereich der Pädagogik/ Psychologie sind: Familie, Kinder und Lernen.
Kontakt: www.ressources.de

Geoprimo
Selecta Spielzeug
Autor: Günter Burkhardt
Ab ca. 4 Jahre, Spieler: 2-6

Birgit Widmann - Rebay von Ehrenwiesen

Dieses Lernspiel beginnt spannend: Die Erde – das Spielbrett – darf als Erstes zusammengepuzzelt werden. Dieser spielerische Umgang mit den 22 Puzzelteilen der Erde macht den Einstieg für die kleinen Entdecker anregend. Wo gehört denn dieses Stück Land hin und wie heißt es? Und wohin gehört Südamerika? Von Spiel zu Spiel fällt den Kindern das Puzzeln und damit die Orientierung auf der Weltkarte leichter.

Ist die Weltkarte erstmal zusammengesetzt, kann man sehen, dass jeder Kontinent mit einem Farbpunkt markiert ist.

Auf diesen wird jeweils eine gleichfarbige Spielfigur gestellt. Den einzelnen Kontinenten sind Symbole zugeordnet. So findet man beispielsweise in Australien die Oper von Sydney, Kängurus, Koalas, den Ayers Rock, ein Didgeridoo oder ein Schnitzwerk der Maoris. Diese Symbole sind zusätzlich auf einzelnen Motivkärtchen abgebildet.

Das Spiel beginnt, indem drei Motivkärtchen aufgedeckt werden. Wer als Erster das Motiv des Kärtchens auf der Weltkarte findet und sich die Figur des Kontinents schnappt, bekommt einen Chip in der entsprechenden Farbe (Farbpunkt auf dem Kontinent).