
Barbara Schwindt

Wie mag das wohl weitergehen?

20 Geschichten zum Erzählen und Vorlesen.

Mit Konflikt- und Notsituationen, die von Kindern sprachlich oder spielerisch bewältigt werden können.

ISBN 3-473-55014-0

Antoinette Becker / Elisabeth Niggemeyer

Jede Familie ist anders

Sechs verschiedene Familien zeigen wie sie leben.

Ein Schuber mit 24 Schwarzweiß-Fototafeln und einem ausführlichen Begleittext.

ISBN 3-473-55015-9

Susanne de Haën-Schwarz

Viele Äpfel – Apfelsaft!

Benjamin erlebt das Werden und die Verarbeitung von Äpfeln.

Ein Schuber mit 24 Schwarzweiß-Fototafeln und einem ausführlichen Begleittext.

ISBN 3-473-55016-7

Otto Maier Verlag Ravensburg

Wir bauen unsere Stadt

*Ein Kooperationsspiel
für 2-6 Kinder ab 5 Jahren*



© 1977 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger®

Wir bauen unsere Stadt

Ein Kooperationsspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren

Autor und Design: Olaf Olsen, Redaktion: Helga Könecke, Art.Nr. 66550117

Inhalt: 1 Spielplan, 140 Legekärtchen, 1 Würfel und 1 Spielanleitung.

I. Idee und Ziele

1. Die Idee des Spieles „Wir bauen unsere Stadt“

Die meisten Kinder leben heute in der Stadt. Doch sind sie von sich aus noch nicht in der Lage, die funktionalen Zusammenhänge eines Stadtgefüges zu erkennen. Die Stadt ist für sie in ihrer Komplexität eine nicht durchschaubare, unverständliche Anhäufung von Häusern und Straßen.

Durch den Umgang mit „Wir bauen unsere Stadt“ wird den Kindern in spielerischer Form deutlich, was alles zu einer Stadt gehört und notwendigerweise zu ihrem Funktionieren erforderlich ist.

In dem Spiel bauen und gestalten die Kinder gemeinsam **ihre** Stadt.

Sie lernen dabei, daß alle Einwohner, hier Mitspieler, für die Planung und Gestaltung ihrer Stadt mitverantwortlich sind und zu einem gemeinsamen Zusammenleben beitragen.

Es wird ihnen bewußt, daß die Menschen in einer Stadt nicht nur wohnen, sondern daß sie in ihr arbeiten, daß es daher Geschäfte, Büros und Fabriken geben muß, und daß Grünanlagen, Schulen, Krankenhäuser und andere soziale Einrichtungen ebenso erforderlich sind.

2. Die Ziele des Spieles „Wir bauen unsere Stadt“

Im Umgang mit dem Spiel erfahren die Kinder:

- daß das Gefüge einer Stadt kein undurchschaubares und unverständliches System ist, sondern sich nach ganz bestimmten, sachlogischen Aspekten entwickelt hat,
- daß alle Einwohner – hier Mitspieler – an der Planung und Gestaltung ihrer Stadt mitbeteiligt sein können,

Die Basis für das gezielte Arbeiten mit dem gesamten Programm ist das Buch **Umwelt unter der Lupe**; denn in ihm bekommt der Erzieher Auskunft über Ziele und Möglichkeiten einer Schritt für Schritt in der täglichen Arbeit durchführbaren Umweltbegegnung.

Zu diesem Programm gehören

Ingrid Bergmann

Umwelt unter der Lupe

Anregungen und Beispiele zur Natur- und Sachbegegnung. Dieses Buch gibt auf seinen ca. 260 Seiten ausführliche Informationen zur Durchführung einer praktischen Umwelterziehung.
ISBN 3-473-55013-2

Olaf Olsen

Wir bauen unsere Stadt

Das Gefüge einer Stadt, die Bedingungen des Zusammenlebens und Probleme der Gemeinwesenarbeit kennenlernen. Gemeinsam planen, gestalten und über die Funktionsfähigkeit der „gebauten“ Stadt entscheiden.
Ein Kooperationsspiel für 2 bis 6 Kinder ab 5 Jahren.
Art.-Nr. 66550117

Die Experimentier-Lupe

Experimentieren, Dinge untersuchen, Neues entdecken. Dabei die Konzentration, das genaue Beobachten und das Beschreiben schulen.
Eine Speziallupe für den Vorschulbereich mit einem ausführlichen Begleittext von Nancy Hoenisch.
Art.-Nr. 00 55012-4

„Wir bauen unsere Stadt“

gehört zu dem
Kindergarten- und Vorschulprogramm **Umwelt unter der Lupe**
Redaktion: Helga Könecke

Ziel des Programmes

Umwelt unter der Lupe bietet dem Erzieher ein reichhaltiges Materialangebot, durch dessen Einsatz er den Kindern zu einem besseren Verstehen und somit zu einer leichteren Bewältigung ihrer Umwelt verhelfen kann.

Durch die Sensibilisierung für die sie umgebende Realität sollen die Kinder lernen:

- Das Geschehen um sie herum genauer zu erfassen,
- aus Beobachtungen und Informationen Rückschlüsse zu ziehen,
- Probleme durch sprachliche Bewältigung anzugehen,
- durch das Wissen über Vorgänge in ihrer Umwelt Selbstsicherheit zu gewinnen und handlungsfähiger zu werden,
- sich selbst als einen Teil der Gesellschaft verstehen und zu erkennen, daß die Umwelt durch das Einwirken des Menschen verändert werden kann.

Aufbau des Programmes

Die einzelnen Materialien sprechen jeweils einen speziellen Aspekt der Umweltbegegnung an. Sie wurden so konzipiert, daß sie als Einzeltitel in sich abgeschlossen und separat einsetzbar sind – eine systematische Umweltbegegnung jedoch nur mit der Gesamtheit des Programmes realisiert werden kann.

-
- daß das Zusammenleben vieler Menschen nur möglich ist, wenn die erforderlichen Bedingungen dafür erfüllt sind,
 - daß das Fehlen einzelner Einrichtungen – Dienstleistungsbetriebe – negative Auswirkungen nach sich ziehen kann.

Über diese Ziele hinaus lernen die Kinder:

- Gemeinsam über Probleme der Gemeinwesenarbeit zu sprechen,
- gemeinsam zu planen, zu beraten und Entscheidungen herbeizuführen,
- gemeinsam über die Funktionsfähigkeit ihrer „gebauten“ Stadt zu sprechen und somit auch über den eigenen Spiel-erfolg zu entscheiden.

II. Das Spiel und die Spielregel

1. Wer kann mitspielen ?

Mit dem Material können 2–6 Kinder ab 5 Jahren spielen. In der Einführungszeit ist die beratende Hilfstellung des Erziehers von Vorteil.

2. Womit wird gespielt ?

Zu diesem Spiel gehören die zu bebauende Fläche, der Spielplan,
1 Würfel und
140 Legekärtchen.
(Ausführliche Beschreibung des Spielmaterials siehe Seite 10.)

3. Wie kann das Spiel vorbereitet werden?

Vor Spielbeginn sollten die Kinder mit dem Thema „Stadt“ durch Gespräche, entsprechendes Bildmaterial, und – wenn möglich – auch durch kleine Führungen durch die Stadt, in der sie leben, etwas vertraut gemacht werden, so daß ihnen z. B. die wichtigsten sozialen Einrichtungen ihrer Stadt (Dienstleistungsbetriebe) vertraut sind.

4. Wie kann das Spiel eingeführt werden?

In der Einführungsphase spielen die Kinder ohne Regelbindung mit den Legekärtchen.

Sie legen einige Karten ohne Spielplan frei und gemeinsam zusammen und lernen dabei zwischen Häuser- und Straßenkarten zu unterscheiden.

Während des Legens werden die Kinder spontan über die unterschiedlichen Abbildungen und die dargestellten Situationen sprechen. Für dieses Betrachten und Besprechen der Karten sollte den Kindern genügend Zeit eingeräumt werden.

Durch gezielte Fragen des Erziehers können sich Gespräche über die Bedeutungen verschiedener Karten anschließen und das Abwägen der Folgen beim Fehlen einzelner Einrichtungen (Karten) besprochen werden.

Sind die Kinder soweit fortgeschritten, daß sie die wichtigsten Karten kennen, kann das eigentliche Spiel beginnen.

5. Grundspielregel: Wie wird begonnen? Wie wird gespielt?

Vor Spielbeginn werden alle Karten nach Gruppen geordnet aufgedeckt neben den Spielplan gelegt, und es wird vereinbart, ob eine Anlegepflicht besteht oder nicht.

Sicher kommen von den Kindern selbst Vorschläge, Anregungen und Wünsche zur Erweiterung des Spielmaterials.

Es ist empfehlenswert, einzelne Themen oder besondere Bereiche entsprechend vorzubereiten, d. h. mit den Kindern zu besprechen und dann gemeinsam die Karten herzustellen.

Wenn z. B. ein Flughafen in das Spielmaterial miteinbezogen werden soll, wäre es gut, wenn die Kinder erfahren würden, was dort alles geschieht und warum ein Flughafen benötigt wird.

Ein Besuch der besprochenen Einrichtungen, z. B. des Flughafens, kann sich an die Erweiterung des Spielmaterials und somit zur Vertiefung des Inhaltes anschließen.

So wird auf diese Weise, über das eigentliche Lernspiel hinaus, in vielschichtiger Form Umwelt vermittelt und das Wissen und die Handlungsfähigkeit der Kinder erweitert.

19 soziale Einrichtungen und Dienstleistungsbetriebe, wie Krankenhaus, Schulen, Post, Polizei, Gaswerk, Elektrizitätswerk, Wasserwerk, Kirchen, Kindergärten und ähnliches.

Sonstiges:

1 Theater, 1 Museum, 1 Kino, 2 Parkplätze und 2 Baustellen.

V. Erweiterungsmöglichkeiten des Spielmaterials

Je nach Alter und Erfahrungsstand der Kinder und unter Berücksichtigung dessen, was sie selbst unmittelbar aus ihrer Umwelt bereits kennen, lassen sich weitere Karten herstellen.

Hier einige Anregungen:

Schloß, Burg,
Parkhochhaus, Pressehaus (d. h. Zeitungs- oder Zeitschriftenverlagsgebäude), Versicherungsgebäude,
Friedhof, Flughafen, Gefängnis, Gerichtsgebäude, Finanzamt, Atomkraftwerk, Fernsehturm,
Sportschule, Musikschule, Technische Hochschule, Kunstakademie, Universität,
Haus der Jugend, Altersheim,
Sporthalle, Tankstelle, Waschstraße, Abenteuer-Spielplatz, Schwimmbad,
Bibliothek, Opernhaus, Konzerthaus, Denkmal, Vergnügungspark.

Anlegepflicht heißt, daß nur der erste Spieler den „Baubeginn“ bestimmt, alle anderen Spieler müssen an die schon gelegte(n) Karte(n) anlegen.

Besteht diese Anlegepflicht nicht, so kann jeder Spieler seine Karte(n) ablegen, wo er es für richtig und sinnvoll hält.

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, so empfiehlt es sich, diese Anlegepflicht vorzugeben, da dadurch das Legen für die Kinder überschaubarer ist.

Gewürfelt wird mit dem Symbolwürfel. Wer die Abbildung würfelt, die die höchste Kartenzahl anzeigt, z. B. 3 Straßen, beginnt.

Die 6 Würfelmöglichkeiten bedeuten:

Würfelt ein Kind „ein Haus“, sucht es sich aus der Häusergruppe nach Belieben eine Karte aus.

Würfelt ein Kind „zwei Häuser“, wählt es zwei Häuserkarten.

Würfelt ein Kind „zwei Straßen“, wählt es aus der Gruppe der Straßenkarten zwei aus, die es legen möchte.

Würfelt ein Kind „drei Straßen“, wählt es drei Straßenkarten.

Würfelt ein Kind „ein Haus und eine Straße“, wählt es aus beiden Gruppen die entsprechenden Karten.

Würfelt ein Kind „den Joker“, hat es die freie Kartenauswahl und es darf sich bis zu je zwei Karten aus beiden Kartengruppen aussuchen. Insgesamt also bis zu 4 Karten.

Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Kartenangabe gewürfelt hat, beginnt nun das Spiel, indem er noch einmal würfelt und die, der Abbildung des Würfels entsprechenden Karten auf den Spielplan ablegt.

Reihum würfeln die Kinder und legen ihre Kärtchen, je nach der getroffenen Vereinbarung, ab. Werden 2 oder mehr Kärt-

chen erwürfelt, so können diese an verschiedenen Stellen abgelegt werden.

Bei der Anlegepflicht müssen sie sich jedoch an schon gelegte Karten anschließen.

Es kann der Fall eintreten, daß der Spielplan zwar noch nicht voll belegt ist, aber die Karten einer Gruppe z. B. die Straßenkarten, alle „verbaut“ sind. In diesem Falle entscheidet die Gruppe gemeinsam:

a) daß anstelle der Straßenkarten Häuserkarten genommen werden können

b) oder daß das Spiel beendet ist.

Das Spiel ist in jedem Falle beendet, wenn

a) der Spielplan voll bebaut, belegt ist
oder

b) ein sinnvolles Anlegen überhaupt nicht mehr möglich ist.

Dies kann z. B. eintreten, wenn keine Anlegepflicht besteht und das Straßennetz total unkoordinierbar ist.

Die Entscheidung, ob ein sinnvolles Anlegen nicht mehr möglich ist, sollte von der Spielgruppe gemeinsam gefällt werden.

6. Wer hat gewonnen ?

„Gewonnen“ oder „Verloren“ hat die gesamte Spielergruppe. „Sieg“ oder „Niederlage“ ist abhängig von der Funktionsfähigkeit der Stadt, die gemeinsam gebaut worden ist.

Funktionsunfähig ist die Stadt, wenn:

die Grundversorgung (Gas, Wasser, Strom) unzureichend ist
oder

die Lebensmittelversorgung nicht ausreicht, also die entsprechenden Ladengeschäfte fehlen,
oder

nicht genügend Arbeitsplätze vorhanden sind, also Bürohäuser und Fabriken fehlen,

-
3. 140 Häuser- und Straßenkarten als Grundeinheiten des Spieles für den Stadtaufbau. Parks, Grünflächen, Spielplätze und ähnliches gelten als Häuserkarten; denn sie werden wie diese an Straßen angelegt. Da es nur zwei Grundtypen der Karten gibt, die Häuser- und Straßenkarten, trägt der Würfel auch nur zwei unterschiedliche Symbole: Das Haus und die Straße.

Die 140 Karten teilen sich wie folgt auf:

Gruppe A: insgesamt 63 Straßenkarten,
die sich wiederum aufteilen in:

44 gerade Straßenteile,
5 Kreuzungen,
8 Kurven und
6 Abzweigungen.

Auf den Straßenkarten sind Verkehrsmittel, Fußgänger, Verkehrszeichen, Bushaltstellen, U-Bahn-Eingänge und vieles mehr abgebildet.

Gruppe B: insgesamt 77 Häuserkarten,
die sich folgendermaßen aufgliedern:

25 Wohnhäuser,
zum größten Teil mit Ladengeschäften,
Cafés, Gaststätten und ähnliches.

7 Büro- und Geschäftshäuser,
zum Teil mit Ladengeschäften.

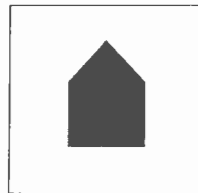
5 Fabriken

14 Grünanlagen,
wie Parks, Grünflächen, Waldstücke, Schwimmbad, Spiel- und Sportplatz.

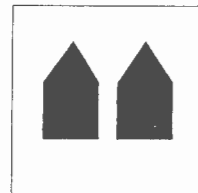
IV. Beschreibung des gesamten Spielmaterials

Zum Spiel gehören:

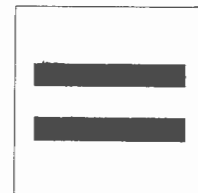
1. Ein großer Spielplan mit 108 Feldern, die jeweils mit Straßen- und Häuserkarten belegt werden.
2. Ein Spielwürfel, der auf seinen 6 Seiten folgende Symbole trägt:



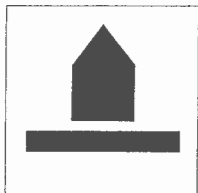
1 Haus



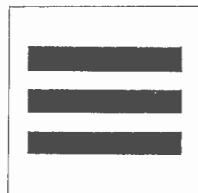
2 Häuser



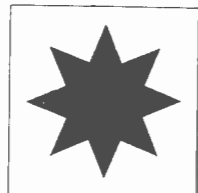
2 Straßen



1 Haus und
1 Straße



3 Straßen



1 Joker

Der Joker bringt zusätzlichen Spielanreiz; denn trotz aller Lernziele soll für die Kinder das spielerische Element überwiegen.

oder soziale Einrichtungen, wie Schulen, Krankenhaus, Kindergarten usw. fehlen
oder das Verkehrsnetz nicht funktioniert, d. h. wenn nicht alle Häuser erreicht werden können.

Die Entscheidung, ob die gebaute Stadt funktionsfähig ist oder nicht, sollte von der Spielergruppe gemeinsam gefällt werden.

7. Das Abschlußgespräch

Das klärende, erklärende und beurteilende Gespräch unter Anleitung des Erziehers ist von grundlegender Bedeutung, denn in ihm werden entstandene „Fehler“ aufgedeckt und besprochen, Verbesserungsvorschläge vorgebracht und somit ein Gefühl bei den Kindern für eine positive Stadtplanung geweckt.

Wichtig ist es immer, den Kindern die Gründe dafür anzugeben bzw. mit ihnen gemeinsam zu erarbeiten, warum bestimmte Dinge in der gebauten Stadt nicht von Vorteil sind. Durch diese Gespräche wächst und entwickelt sich das Verständnis der Kinder für das, was ihre Umwelt ausmacht, welche Zusammenhänge und Abhängigkeiten bestehen. Und mehr verstehen heißt, sich besser zurecht zu finden.

8. Die Funktion des Spielleiters

Der beratenden Hilfestellung des Erwachsenen kommt während der Einführungsphase des Spieles eine große Bedeutung zu; denn er ist es, der den Kindern hilft, das gemeinsame Planen und Gestalten zu lernen, das Aufeinandergehen zu üben. Durch seine beratende Funktion gibt er Hinweise und Gedankenanstöße. Jedoch sollte durch diese Hilfestellung die Entscheidungsfreiheit der einzelnen Kinder

nicht eingeeengt werden; denn auch aus Fehlern lernen die Kinder.

In dem Abschlußgespräch kann der Spielleiter in bestimmten Fällen die Kinder durch gezielte Fragen auf ihre Fehler aufmerksam machen und diese mit ihnen durchsprechen.

Ziel sollte es sein, daß sich der Spielleiter im Verlauf des Umganges mit dem Spiel „Wir bauen unsere Stadt“ ganz zurückzieht und die Kinder selbständig über ihr Spiel und die Funktionsfähigkeit ihrer Stadt sprechen und darüber entscheiden läßt.

III. Weitere Spielvariationen

1. Spielvariation – Ohne Würfel

Diese Spielvariation schließt das Glücksmoment durch den Würfel aus. Die Kinder müssen während des Spieles selbst erkennen und entscheiden, ob es sinnvoll ist, Straßen- oder Häuserkarten zu legen.

Das Spielverfahren selbst läuft, wie in der Grundspielregel beschrieben, ab.

2. Spielvariation – Ohne Spielplan

Hier gibt es zwei grundlegende Unterschiede zur 1. Spielvariante:

Zum ersten wird ohne Spielplan gespielt.

Die Stadt entwickelt sich sozusagen auf „freiem Feld“, auf einem großen Tisch oder dem Fußboden.

Zum zweiten bestimmt nicht die Größe des Spielplanes das Ende des Spieles, sondern die Kinder müssen selbst erken-

nen lernen, wann ihre Stadt den Grundanforderungen der Funktionsfähigkeit genügt.

Die Entscheidung hierüber fällt die Spielerguppe wieder gemeinsam.

Der Würfel entfällt bei dieser Spielvariante ebenfalls. Das Spielverfahren läuft, wie in der Grundspielregel beschrieben, ab.

Auch bei dieser Spielweise ist das Abschlußgespräch außerordentlich wichtig und notwendig.

3. Spielvariation – Neue Teile

Die Fortsetzung zur 2. Spielvariante besteht darin, daß die Kinder das vorhandene Spielmaterial durch selbstgemalte, selbstgeklebte Ergänzungsteile in einfacher oder auch mehrfacher Kartengröße erweitern können. Das heißt, die Seiten der Ergänzungsteile müssen immer so lang sein, daß die vorhandenen Karten paßgenau angelegt werden können.

Mit anderen Worten:

Sie müssen aus der Grundfigur, dem bestehenden Quadrat, entwickelt sein.

Anregungen hierzu befinden sich auf Seite 12.