

## WürfelWelt „Sehen-Denken-Kombinieren“

Die WürfelWelt ist ein neues, sehr robustes und vielseitiges Mediensystem mit geradezu unerschöpflichen Möglichkeiten. Immer ist Bewegung Bestandteil des Spielens und Lernens. Und weil Bewegung beflügelt, ist der Umgang mit der WürfelWelt für alle Kinder immer wieder ein Riesenspaß und fordert stets von neuem zu eifrigem Mittun heraus.

Durch Größe, Robustheit und Festigkeit des Materials kann aus einem normalen „Würfel“ ein Werfen, Rollen oder Kegeln werden. Somit bieten sich Bewegungsanreize mit hohem Aufforderungscharakter. Wird der Würfel mit den Punkten von 1 bis 6 bestückt, kann er für jedes Gesellschaftsspiel genutzt werden. Mit dieser bewegungsintensiven Art des Würfels werden altbekannte Spiele noch variantenreicher.

Neben den bereits erschienenen Inhalten können Sie auch ganz einfach selbst beliebige Inhalte in den Seitenflächen der Würfel befestigen. Dazu eignen sich unsere selbst beschreibbaren Blankscheiben sowie Fixierscheiben.

### Kunterbunte Denk- und Kombinationsübungen für Kinder im Kindergartenalter

Das Medienpaket „**Sehen – Denken – Kombinieren**“ besteht aus den Themen **Schmunzelmonster**, **Tiere** und **Spielzeug** mit jeweils 4 Würfelsets. Alle 4 Sets eines Themas können **beliebig miteinander kombiniert** werden, sodass die Kinder mit bis zu 4 Würfeln gleichzeitig üben können. Beispiel: Ein Würfel wird mit roten Monstern bestückt, der zweite mit gelben Monstern und ein dritter mit den Schatten der Monster (die ja zu beiden Würfeln passend sind).

#### Thema 1: **Schmunzelmonster**

- 6 Monster in rot
- 6 Monster in gelb
- 6 Monster als s/w-Bilder
- 6 Monster als Schatten



#### Thema 2: **Tiere**

- 6 verschiedene Tiere
- 6 Tierpuzzle
- 6 versteckte Tiere
- 6 Tierausschnitte



#### Thema 3: **Spielzeug**

- 6 Spielzeuge
- 6 Spielzeug-Schlüssellocher
- 6 Spielzeuge: Farbvariation
- 6 Spielzeuge in Kisten



## **Spielideen**

Es gibt eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten und jede/r erfahrene Erzieher\*in wird problemlos eigene Ideen realisieren können, die sich am Alter und an der intellektuellen Leistungsfähigkeit der Kinder orientieren. Deshalb soll hier nur eine kleine Auswahl von Spielvorschlägen vorgestellt werden, die ohne großen Aufwand sofort mit den Kindern umgesetzt werden kann.

### **Gedächtnisspiel „Was liegt unten?“**

Es wird mit einem Würfel und Scheiben aus einem beliebigen Set der Themen 2 (Tiere) oder 3 (Spielzeug) gespielt. Die Kinder sitzen im Kreis. Alle schauen sich die Abbildungen auf dem Würfel an und versuchen, diese Abbildungen zu memorieren. Jetzt würfelt das erste Kind. Welche Abbildung liegt auf der Unterseite des Würfels? Wer es richtig errät, erhält eine Belohnung (Chip, Apfelscheibe o.ä.) und darf als nächstes Kind würfeln. Falls erforderlich, kann ein weiterer Würfel mit einem anderen Set des Themas als Hilfestellung genutzt werden, indem er von allen Seiten betrachtet werden kann.

### **Motorik-/Wahrnehmungsspiel „Bilder suchen“**

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Beide Würfel werden mit Scheiben aus einem der drei Themen bestückt. Ein Kind würfelt mit dem ersten Würfel. Ein anderes hält den zweiten Würfel in den Händen und dreht ihn, bis die zum ersten Würfelbild passende Abbildung auf dem zweiten Würfel erscheint. Jetzt werden die beiden Würfel an andere Kinder weitergegeben. Eines der Kinder würfelt wieder, das andere zeigt die zugehörige Abbildung auf dem Würfel, den es in den Händen hält. So geht es weiter, bis alle Kinder an der Reihe waren.

### **Bewegungs- und Glücksspiel „Würfel-Bingo“**

Es wird mit mindestens zwei Würfeln gespielt. Jeder der beiden Würfel ist mit einem beliebigen Kartenset aus einem der drei Themen bestückt. Ein Kind würfelt mit dem ersten Würfel. Ein anderes Kind würfelt mit dem zweiten Würfel. Passt die Abbildung auf dem zweiten Würfel zu der Abbildung auf dem ersten Würfel, dann sagt das Kind „Bingo“ und erhält eine Belohnung. Wenn nicht, ist an anderes Kind mit dem Würfeln an der Reihe. Dabei ist es egal, ob es mit dem vormals ersten oder zweiten Würfel würfelt. Bei einem neuerlichen „Bingo“ erhält das Kind einen Preis, wenn keine Übereinstimmung vorliegt, ist das nächste Kind mit dem Würfeln an der Reihe. So geht es reihum, bis jedes Kind zumindest einmal gewürfelt hat. Statistisch gesehen gibt es durchschnittlich nach jedem 6. Wurf ein Würfel-Bingo. Die Kinder müssen also geduldig sein!

Noch spannender wird es, wenn 3 oder sogar alle 4 Sets eines Themas mit der entsprechenden Anzahl an Würfeln eingesetzt werden. Dann spielt auch die Geschwindigkeit eine Rolle. Ein Kind würfelt die Vorlage, die anderen suchen auf ihren Würfeln die passenden Bilder. Das erste Kind, das eines gefunden hat, ruft den eigenen Namen. Passt die Zuordnung, so war die Lösung richtig und das Spiel kann weiter gehen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit der WürfelWelt!