

# “Tastsinn-Foto”

Ref. 20611



# TASTSINN-FOTO

Ref. 20611



## INHALT:

- 16 TASTKARTEN in den Abmessungen 9 x 9 cm (8 Texturarten in zweifacher Ausführung).
- 16 FOTOKARTEN de 9 x 9 cm mit Gegenständen, welche die unterschiedlichen Texturarten repräsentieren.
- 2 BLICKDICHTE AUGENMASKEN.
- Bogen mit AUFKLEBERN mit der Nummerierung von 1 bis 8 in zweifacher Ausführung.

## EMPFOHLENES ALTER:

Von 3 bis 8 Jahren.

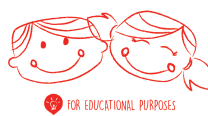
## DIDAKTISCHE ZIELE:

SENSORIELLES ASSOZIATIONSSPIEL, mit dem eine Reihe von Aspekten aus der Entwicklungspsychologie des Kindes erarbeitet werden kann:

- Der Tastsinn: haptisches Unterscheiden durch das Erkennen von Texturen.
- Der Erwerb von Grundwortschatz in Bezug auf die Texturen von Gegenständen.
- Das haptische Gedächtnis.

## SPIELSYSTEM UND VERWENDUNGSTIPPS:

- Die 16 TASTKARTEN (8 Texturarten in zweifacher Ausführung) dienen dem **Erkennen und Unterscheiden einer Reihe von Texturen**.
- Die 16 FOTOKARTEN dienen dem **Assoziieren der Tastkarten mit den realen Gegenständen**, welche die gleiche Textur aufweisen.
- Um die richtige Assoziation zwischen den Textkarten und den Fotokarten zu ermöglichen, gibt es ein SELBSTKORREKTURSYSTEM AUF DER RÜCKSEITE:
  - Die **Fotokarten** sind auf der Rückseite mit der Nummerierung von 1 bis 8 bedruckt, je nachdem, für welche Textur sie stehen (es gibt jeweils zwei Gegenstände, die jede Textur repräsentieren).
  - Die **Tastkarten** sind nicht durchnummeriert, es werden jedoch Aufkleber mit der Nummerierung von 1 bis 8 mitgeliefert, die so auf die Rückseite dieser Karten geklebt werden können, dass die jeweilige Zahl mit der auf den Fotokarten übereinstimmt, auf denen die Gegenstände mit der gleichen Textur abgebildet sind.



- Die BLICKDICHTEN AUGENMASKEN dienen dazu, um mit den TASTKARTEN Aktivitäten zum Einprägen von Texturen durchzuführen.
- Da es 2 TASTKARTEN pro Textur und 2 BLICKDICHTE AUGENMASKEN gibt, **können jeweils 2 Spieler gleichzeitig teilnehmen.**

## AKTIVITÄTEN:

### MIT DEN TASTKARTEN: Erkennen und Unterscheiden von Texturen.

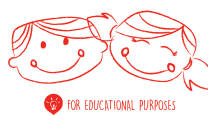
- Die Tastkarten liegen auf dem Tisch. Der Schüler nimmt eine davon und berührt sie mit den Fingerspitzen, um ihre Textur zu beschreiben: rau oder glatt, warm oder kalt, hart oder weich etc.

### MIT DEN TASTKARTEN UND DEN FOTOKARTEN: Assoziieren von Texturen mit Gegenständen.

- **Ein Spieler:** Die 8 Tastkarten und die 16 Fotokarten liegen auf dem Tisch. Der Schüler nimmt eine der Tastkarten und sucht die beiden Fotokarten aus, auf denen die Gegenstände mit der gleichen Textur abgebildet sind. Dann legt er sie an die Tastkarte an (jeweils eine Karte an jede Seite). Wenn alle Karten angelegt sind, sieht er auf der Rückseite nach, ob die Nummerierung der drei Karten übereinstimmt.
- **Zwei Spieler:** Die 16 Tastkarten in zwei Gruppen zu jeweils 8 Karten teilen (eine Karte pro Textur) und mit den Fotokarten ebenso verfahren. Jeweils 8 Tastkarten und 8 Fotokarten an die Schüler austeilen. Sie sollen dann jede Tastkarte mit ihrer entsprechenden Fotokarte assoziieren (Paare bilden und auf der Rückseite nachsehen, ob die Assoziation stimmt).

### MIT DEN BLICKDICHTEN AUGENMASKEN UND DEN TASTKARTEN: Einprägen von Texturen.

- Die Augenmasken werden aufgesetzt und die Tastkarten auf den Tisch gelegt. Der Schüler berührt dann eine nach der anderen mit den Fingerspitzen, um zu "erraten", um welche Textur es sich handelt.
- Die 16 Tastkarten in zwei gleiche Gruppen zu je 8 Karten aufteilen und den Schüler auffordern, diese mit Augenmaske paarweise zu assoziieren.



## NUMMERIERUNG VON TEXTUREN

