

LEHRERBLATT



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**SPIELEN ZUM LERNEN
& SPIELEN LERNEN**



QUARTO!

ERKENNEN, SORTIEREN, ORDNEN

THEMA : Kategorisierung

• **Ziele:**

- Ein richtiges und genaues Vokabular erlernen und benutzen, um reale Gegenstände zu bezeichnen;
- Die Merkmale eines Gegenstandes vergleichen und ordnen;
- Logisch denken zu lernen, die Ableitung praktizieren.

- **Klassenniveau :** Zyklus III (8 - 10 Jahren), anpassungsfähig für Zyklus II (5 - 7 Jahren)

Die Hauptziele dieser Aktivität bestehen darin, zu lernen, Figuren nach einem gemeinsamen Merkmal zu identifizieren, zu sortieren und einzuordnen. Das Lehrerblatt bietet mehrere Zwischenübungen an, um die Schüler mit den verschiedenen Spielfiguren vertraut zu machen und ihnen beizubringen, sie entsprechend einem gemeinsamen Kennzeichen zu gruppieren.

Ziele der verschiedenen Übungen:

- **Übung 1** Sich mit dem Material vertraut machen.
- **Übung 2** Die Merkmale eines Gegenstands erkennen und beschreiben.
- **Übung 3** Ein gemeinsames Merkmal bei mehreren Gegenständen erkennen.
- **Übung 4** Erkennen, ob ein Gegenstand zu einer Gruppe gehört oder nicht.
- **Übung 5** Objekte nach einem gegebenen Kennzeichen gruppieren.
- **Übung 6** Einfache Logikprobleme lösen, unter Verwendung der Kenntnisse der Menge, der Komplementarität und der Verneinung.

Nachdem diese Übungen durchgeführt wurden können die Schüler eine Partie in ihrer vereinfachten Form spielen und diese verschiedenen Kenntnisse aneignen.

- **Wissensziele:** eine Regel verstehen.
- **Ziele des Könnens:** Beobachtung und Konzentration; Kategorisierung; Antizipation; Erarbeitung von kurz und langfristigen Strategien.

Ziele des Verhaltens: Achtung des Gegners und der Regel, Kommunikation.

Das Schülerblatt können die Schüler behalten. Es bietet eine Spielregel mit einem den Kindern angepasstem Vokabular, sowie der zu behaltenden Wörter. (Diese verschiedenen Wörter können in der Klasse erklärt werden.)

Die Zwischenübungen

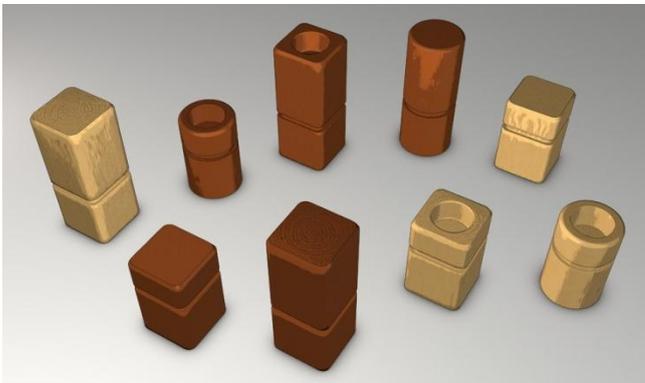
Übung 1: Wir betrachten die Quarto Figuren

⇒ Eine (oder mehrere) Figur(en) nach gegebenen Kriterien finden.

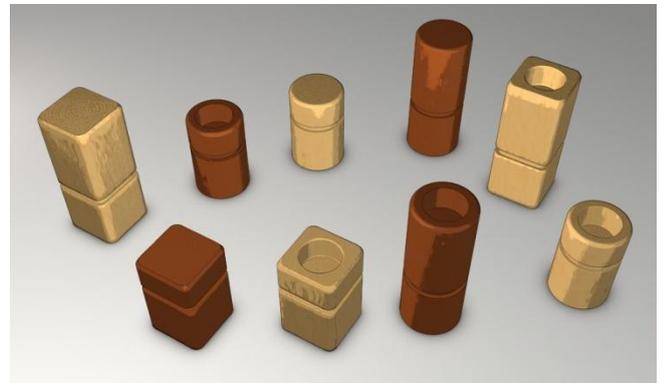
- **Beobachten:** Der Lehrer verlangt von jedem Kind eine Figur, wobei er ein oder mehrere Kriterien angibt. Zum Beispiel: „Gib mir die große, helle, viereckige und volle (ohne Loch) Figur“. In dieser Übung nennt der Lehrer die Merkmale der Figuren um die Kinder mit ihnen vertraut zu machen.
- **Portraitspiel:** Der Lehrer wählt eine Figur aus, ohne sie den Kindern zu zeigen. Sie müssen sie erkennen in dem sie Fragen stellen auf die der Lehrer nur mit „ja“ oder „nein“ antwortet. Bei dieser Übung benutzen die Kinder das beschreibende Vokabular, das sie vorher gelernt haben.

Übung 2: Wir sortieren und ordnen die Figuren des Quarto.

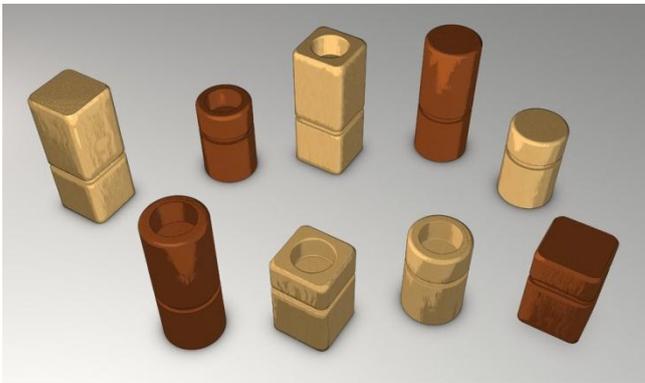
⇒ Die Merkmale eines Gegenstandes erkennen und beschreiben.



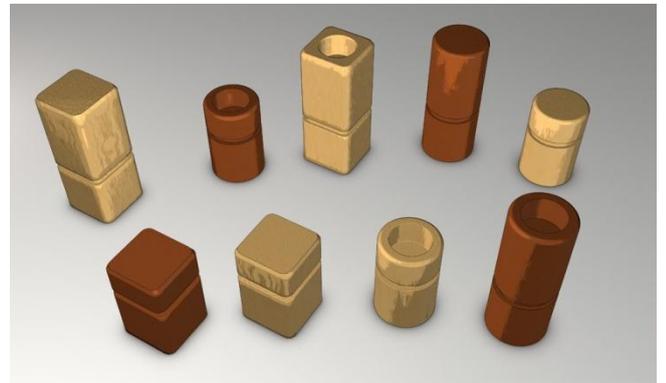
Nach Farbe: die hellen Figuren umranden.



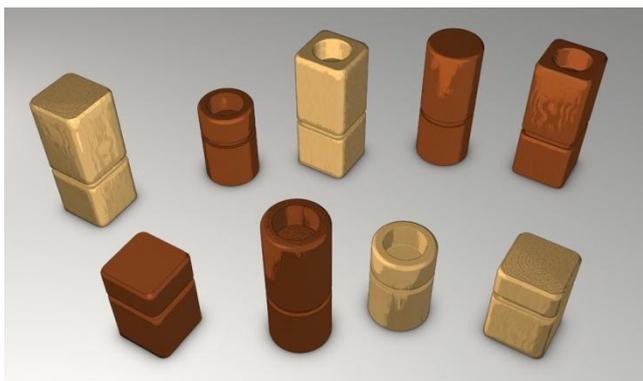
Nach Größe: die kleinen Figuren umranden.



Nach Form: die runden Figuren umranden.



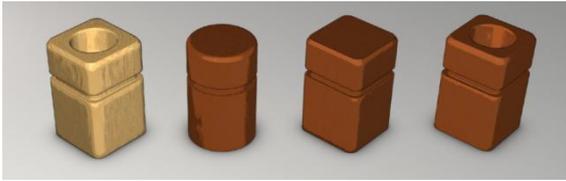
Nach Ausfüllen: die (vollen) Figuren ohne Loch umranden.



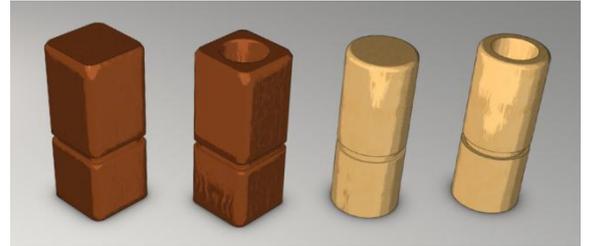
Nach Größe und Farbe: die großen und dunklen Figuren umranden.

Übung 3: Wir suchen das gemeinsame Merkmal der 4 Figuren des Quarto

⇒ Ein gemeinsames Kennzeichen bei mehreren Objekten erkennen



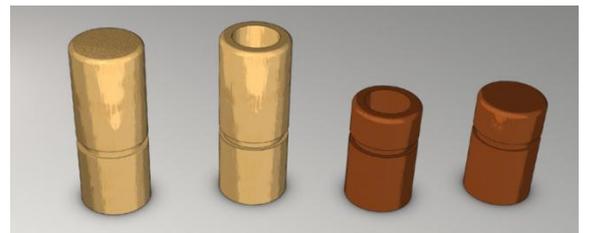
Alle Figuren sind:



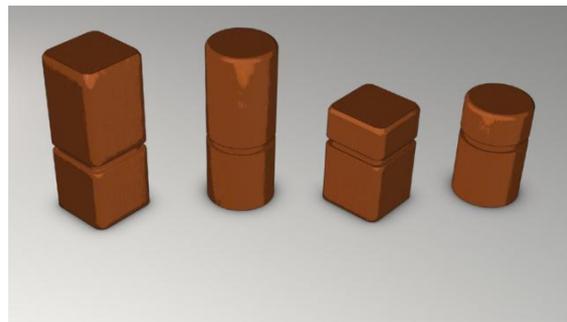
Alle Figuren sind:



Alle Figuren sind:



Alle Figuren sind:

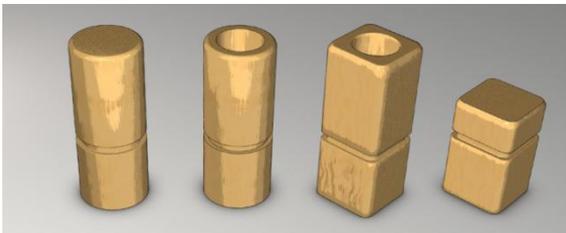


Alle Figuren sind: _____ und _____

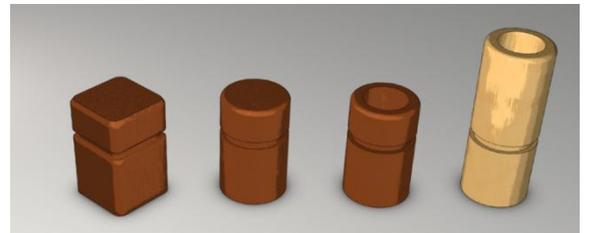
Übung 4: Wir finden heraus ob diese Beispiele ein Quarto bilden.

Ein Quarto besteht aus einer Gruppe von vier Figuren, die mindestens ein gemeinsames Merkmal besitzen: die Farbe (hell oder dunkel), die Form (quadratisch oder rund), die Größe (klein oder groß) oder das Ausfüllen (hohl oder voll bzw. ausgefüllt).

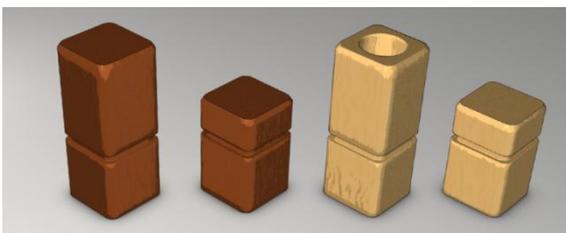
⇒ Erkennen, ob ein Gegenstand zu einer Gruppe gehört oder nicht



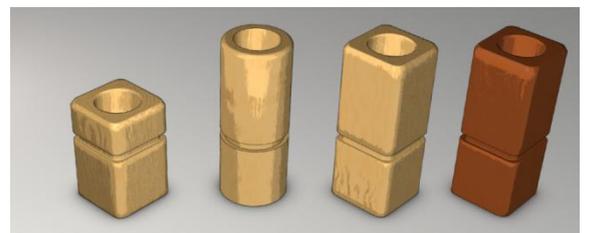
JA / NEIN



JA / NEIN



JA / NEIN

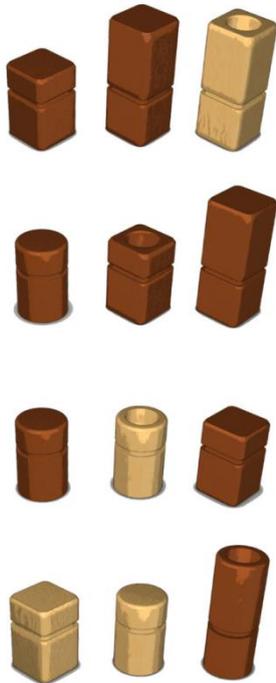


JA / NEIN

ÜBUNG 5: Wir wählen eine Figur aus um ein Quarto zu bilden

⇒ Gegenstände nach einem gegebenen Merkmal gruppieren

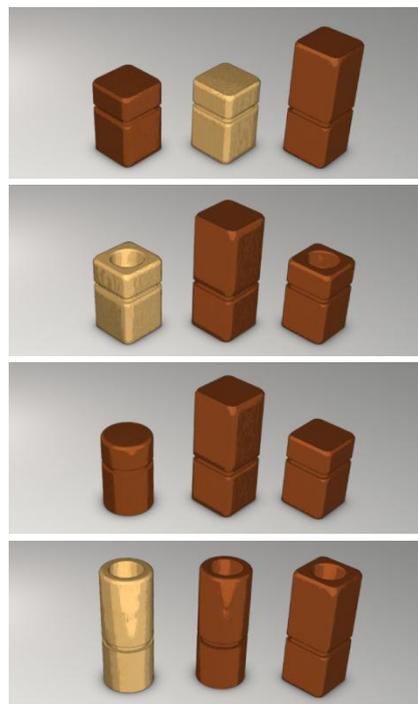
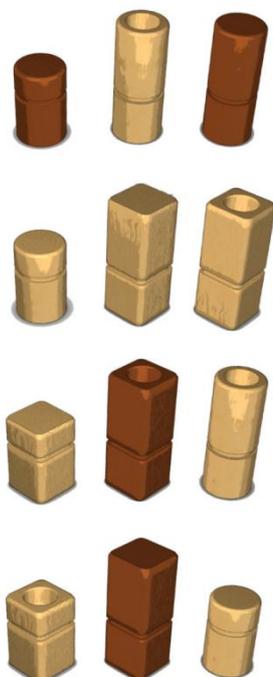
☞ Eine Figur in der linken Gruppe umranden, um die rechte Gruppe zu vervollständigen und so eine Linie von 4 Figuren zu bilden, die ein gemeinsames Merkmal haben.



ÜBUNG 6: Wir wählen eine Figur aus um die Progression des Gegners zu blockieren

⇒ Einfache Logikprobleme lösen unter Verwendung der Begriffe der Menge, der Komplementarität und der Verneinung.

☞ Die Pläne des Gegners vereiteln, in dem man eine Figur der linken Gruppe so auswählt und umrandet, dass sie mit der rechten Gruppe KEIN Quarto bildet.



WIR SPIELEN QUARTO!

 **Eine ganze Partie spielen**  **15 Minuten.**

⇒ Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der ein Quarto bildet, d.h. eine Linie von 4 Figuren, die mindestens eine Gemeinsamkeit haben: die Farbe; die Größe; die Form; das Ausfüllen.

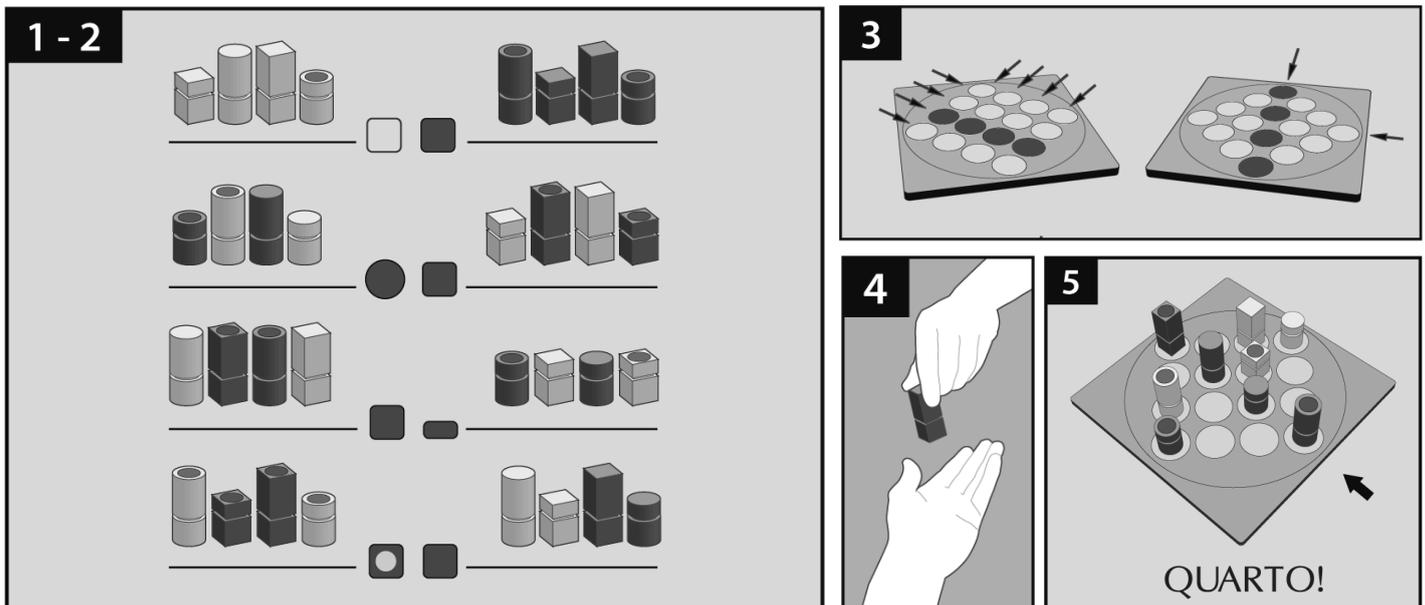
⇒ Vereinfachte Spielregeln:

- Das Spiel beginnt mit dem leeren Spielbrett. Die Spielfiguren gehören keinem speziellen Spieler, sie sind Eigentum eines jeden;
- Ein Spieler nach dem anderen nimmt eine Figur und platziert sie auf ein leeres Feld des Spielbretts;
- Wer ein Quarto bildet hat gewonnen. Die Aufreihung kann waagrecht, senkrecht oder diagonal sein.

⇒ Didaktische Abwandlungen des Basisspiels:

Vereinfachung: spielen Sie eine Partie in dem Sie nur ein Wahlkriterium nehmen (das sichtbarste ist die Farbe, das am wenigsten prägnante das Ausfüllen)

Komplexifizierung: wenn die Schüler mit dem Spiel vertraut sind, wählt der Gegner die Figur aus, die durch den anderen Spieler gespielt wird.



Wenn Sie Bemerkungen oder Anregungen zu diesem Blatt haben, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung! contact@gigamic.com
Andere Blätter können Sie auf unserer Webseite herunterladen: www.gigamic.com

SCHÜLERBLATT



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**SPIELEN ZUM LERNEN
& SPIELEN LERNEN**

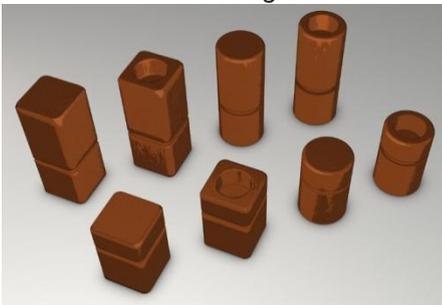


QUARTO!

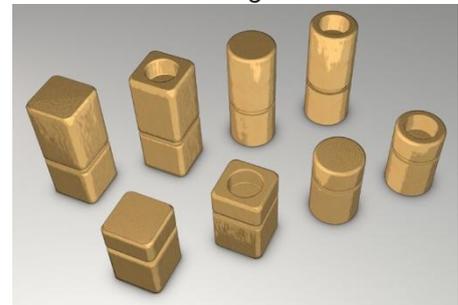
ERKENNEN, SORTIEREN, ORDNEN

Die Figuren des Spiels

Dunkle Figuren



Helle Figuren



Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der ein Quarto bildet, d.h. eine Linie von 4 Figuren, die mindestens eine Gemeinsamkeit haben: die Farbe (alle dunkel oder alle hell); die Größe (alle klein oder alle groß); die Form (alle rund oder alle quadratisch); das Ausfüllen (alle hohl oder alle voll bzw. ausgefüllt). Das Quarto kann waagrecht, senkrecht oder diagonal sein.

.

*Quartobeispiel: hier
sind alle Figuren
Dunkel.*



Wie wird gespielt?

- Das Spiel beginnt mit dem leeren Spielbrett. Die Spielfiguren gehören keinem speziellen Spieler, sie sind Eigentum eines jeden;
- Du bist an der Reihe, nimmst eine Figur und platzierst sie auf ein leeres Feld des Spielbretts, dann spielt dein Gegner. Man fährt fort jeder der Reihe nach Figuren auf die Platte zu setzen;
- Wer ein Quarto bildet hat gewonnen. Er muss: "Quarto!" sagen und es seinem Gegner zeigen.

Wenn keiner ein Quarto erreicht und es keine Figuren zum Setzen mehr gibt, kannst du eine neue Partie beginnen;

Zu behaltende Wörter:

- Rund, quadratisch, klein, groß, hohl, voll, ausgefüllt, hell, dunkel.
- Größe, Form, Farbe, Ausfüllen.
- Unterschied, gemeinsamer Punkt, Gruppe, Gemeinsamkeit, Merkmal, Kennzeichen.
- Waagrecht, senkrecht, diagonal.