

Dusyma

102 301

Leg an!

Add on
Trouve la suite



4+

Jahre / years / ans



Dusyma Curriculum

Wir machen die pädagogische Sprache sichtbar
Making the Pedagogical Language Visible
Nous rendons visible le langage pédagogique

SOZIAL KOMPETENZ SOCIAL COMPETENCE COMPÉTENCE SOCIALE



SOZIAL-EMOTIONALE ENTWICKLUNG
SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF

SACH KOMPETENZ SUBJECT COMPETENCE COMPÉTENCE GÉNÉRALE



SPRACHLICHE ENTWICKLUNG
LINGUISTIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE



SPIELE | PUZZLES
GAMES | PUZZLES
JEUX | PUZZLES



ÄSTHETISCHE ENTWICKLUNG
AESTHETIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU SENS DE L'ESTHÉTIQUE

ICH KOMPETENZ SELF-AWARENESS COMPÉTENCE DU MOI



SINNESERFAHRUNG | WAHRNEHMUNG
SENSORY EXPERIENCE | PERCEPTION
EXPÉRIENCE SENSORIELLE



KÖRPERLICHE ENTWICKLUNG
PHYSICAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

METHODEN KOMPETENZ METHODOLOGICAL COMPETENCE COMPÉTENCE MÉTHODIQUE



KOGNITIVE ENTWICKLUNG
COGNITIVE DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT COGNITIF



BÜCHER | MEDIEN
BOOKS | MEDIA
LIVRES | MÉDIAS



Leg an!

Förderung:
Wortschatzerweiterung, Freies Erzählen, Aufmerksamkeit, Kreativität

Add on

Educational Approach:
vocabulary development, free storytelling, attention, creativity

Trouve la suite

Développement des capacités suivantes:
élargissement du vocabulaire, narration libre, concentration, créativité

Leg an!

Inhalt

70 Motivtafeln aus Holz
1 Spielanleitung

Spielidee

Cordula Tesity;
Illustrationen von Elena Buono



Spielidee

Durch Anlegen der Bildkarten werden Zusammenhänge geschaffen. Dabei entstehen entweder lustige Quatschgeschichten oder es wird ein sachlicher Bezug zwischen den Motiven hergestellt. Die Spieler:innen diskutieren zum Beispiel über die Zusammenhänge zwischen Biene und Honig und dem mit Honig bestrichenen Brot auf dem Frühstückstisch. Im gemeinsamen Spiel lernen sie mit- und voneinander.

Pädagogischer Ansatz

Ein Anlegespiel, bei dem die Kreativität und die sprachliche Kompetenz im Vordergrund steht. Dem Freien Erzählen wird viel Raum gegeben. Die Kinder sind selbst Geschichtenerzähler:innen, ohne dabei bewertet oder korrigiert zu werden, jeder in seinem Tempo. Alles ist möglich und ein „Falsch“ gibt es nicht, solange es nur überzeugend begründet wird. So finden auch zurückhaltende Kinder schnell ins Spiel. Durch die hohe Anzahl der Motive ergeben sich immer wieder neue Geschichten, so dass die Spielfreude lange anhält. Das Erzählen und aufmerksame Zuhören fördern die Konzentration und das Verständnis für Zusammenhänge. Die Kinder üben sich in Ausdrucksfähigkeit, Sprachvermögen und rhetorischer Überzeugungskraft.

Spielvorbereitung

Die Bildkarten mischen, wie folgt austeilen und offen vor sich auslegen:

- Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Karten
 - Bei 3 Spielern erhält jeder 5 Karten usw.
- Alle anderen Karten verdeckt am Spielrand stapeln.

Spielverlauf

Der/Die erste Spieler: in beginnt, legt eine der eigenen Karten in die Mitte und benennt diese. Gegen den Uhrzeigersinn darf nun jeder eine seiner Karten anlegen. Hierbei spielt es keine Rolle an welcher Stelle. Es wird nur darauf geachtet, dass dieses Motiv in einem erklärbaren Zusammenhang mit dem bereits auf dem Tisch liegenden Motiv steht. Die angelegte Karte kann eine Fantasie- oder Quatschgeschichte entstehen lassen. In beiden Varianten wird der Zusammenhang begründet. Etwas vage und sehr fantasievolle Verbindungen müssen überzeugend erklärt werden. Dies führt manchmal zu anregenden Diskussionen.

Nach jedem Zug wird eine neue Karte vom Stapel gezogen. Die neue Karte darf erst in der nächsten Runde ins Spiel gebracht werden.

Die Motive Sonne, Gras, Wald und Teich sind mehrmals vorhanden. Sie können an viele Motive angelegt werden und bieten die Möglichkeit den Geschichten überraschende Wendungen zu verleihen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn keiner der Spieler: innen mehr anlegen kann oder die Nachziehstapel leer sind.



Quatschgeschichte

Die Kuh Berta springt an einem heißen Sommertag mit ihrem neuen Badeanzug in den Teich von Bauer Huber. Die Sonne brennt auf ihre Hörner. Nach ein paar Runden im Wasser steigt sie tropfnass ans Ufer zurück. Zufrieden und erfrischt legt sie sich unter den nächsten Baum. Doch schon bald fängt ihr Magen an zu knurren. Zum Glück hat sie noch ein paar

Maiskörner in ihrer Tasche. Auf dem heißen Stein, gleich neben ihr, lässt sich daraus wunderbar Popcorn zaubern. Welch ein Schmaus! Mit vollem Magen fällt sie in tiefen Schlaf. Hatschi! Träumt sie nur? Eine kleine Spinne krabbelt ihr über die Nase und Berta ist wieder hellwach. Mit nur noch einem Socken am Fuß stapfte sie müde nach Hause.



Sachliche Geschichte

In der Sonne reift der Weizen heran. Im Hochsommer wird er geerntet und zu Weizenmehl gemahlen. Zusammen mit Wasser und Salz entsteht ein Nudelteig, aus dem Spaghetti geformt werden. Im Topf kochen

die Nudeln weich. „Essen ist fertig!“ Aber Halt! Die Tomatensoße fehlt noch! Alle Tomaten von einer Pflanze sind darin verarbeitet und mit Salz und Gewürzen abgeschmeckt.

Add on

Contents

70 wooden picture cards
1 game instructions

Game Idea

Cordula Tesity;
illustrations by Elena Buono



Game Idea

By placing the picture cards in a row, connections can be created. Either funny stories or a factual relationship between the pictures can be made. Players can discuss, for example, the connections between bees and honey and bread spread with honey on the breakfast table. By playing together, they learn with and from each other.

Pedagogical Approach

A docking game in which creativity and linguistic competence are in the foreground. Endless opportunities for free storytelling. The children are storytellers themselves, without being judged or corrected and at their own pace. Everything is possible and there is no „wrong or right“ as long as it is convincingly justified. Even quiet children quickly feel comfortable with the game. Due to the large amount of pictures, there are endless stories and enjoyment. Storytelling and attentive listening promote concentration and the understanding of contexts. Children practice expressiveness, language skills and rhetorical persuasion.

Game Preparation

Shuffle the picture cards, deal them out as follows and lay them out face up in front of you:

- With 2 players, each receives 6 cards
- With 3 players, each player receives 5 cards, etc.

Stack all other cards face down to the side.

The picture cards of the sun, grass, forest and pond are available several times. They can be added to many picture cards and offer the possibility to give the stories a surprising twist.

Game

The first player places a picture card in the middle and names it.

Anti-clockwise, each player may now place one picture card. Here the order is not of importance. The only thing that matters is that this picture card has an explainable connection to the picture card already on the table either being fantasy or a nonsense story. In both variants, the context should be explained. Somewhat vague and very imaginative connections must be explained convincingly. This sometimes can lead to interesting discussions.

After each turn, a new card is drawn from the pile. The new card may only be brought into play in the next round.

End of Game

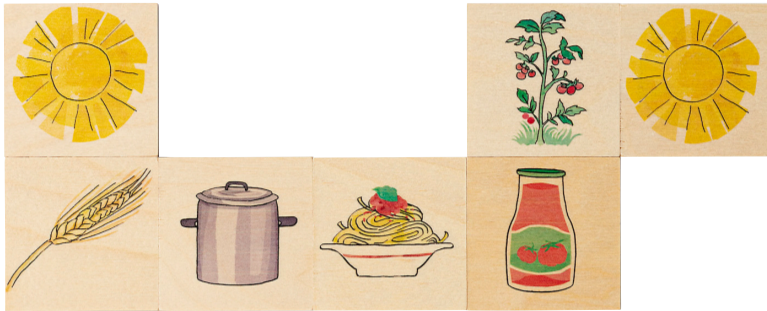
The game ends when none of the players can use any more picture cards or there are no cards left.



Nonsense Story

Berta the cow jumps into Farmer Huber's pond on a hot summer day in her new bathing suit. The sun is burning down on her horns. After a few laps in the water, she climbs back to the shore, dripping wet. Satisfied and refreshed, she lies down under the nearest tree. But soon her stomach begins to growl. Fortunately, she still has a few kernels of corn

in her bag. They make wonderful popcorn on the hot stone right next to her. What a feast! With a full stomach, she falls into a deep sleep. Ouchy ouchy! Is she just dreaming? A little spider crawls across her nose and Berta is wide awake again. With only one sock left on her foot, she trudges wearily home.



Factual Story

Wheat ripens in the sun. In midsummer, it is harvested and ground into wheat flour. Together with water and salt, a pasta dough is made, from which spaghetti is made. In the pot, the pasta cooks until soft.

„Dinner is ready!“ But wait! The tomato sauce is still missing! All the tomatoes from one plant are cooked and seasoned with salt and spices.

Trouve la suite

Contenu

70 cartes à motifs en bois
1 notice de jeu

Idée de jeu

Cordula Tesity;
illustrations de Elena Buono



Idée de jeu

En posant les cartes, l'on crée des liens. Cela permet d'inventer des histoires drôles ou de créer un lien entre les motifs. Par exemple, les joueurs discutent du lien entre le miel et les abeilles, et de la tartine de miel que l'on mange au petit-déjeuner ou au gouter. Ce jeu permet d'apprendre beaucoup de choses les uns des autres.

Objectif pédagogique

Un jeu qui permet de mettre en avant la créativité et les compétences linguistiques. Il est important que les enfants aient la possibilité de s'exprimer librement et c'est là que réside la valeur du jeu. Les enfants racontent des histoires, à leur rythme et sans être corrigés. Tout est possible et rien n'est mauvais, il suffit d'être convaincant dans sa narration. Même les enfants timides trouvent rapidement leur place. Grâce aux nombreux motifs, il y a beaucoup de potentiel pour créer de nouvelles histoires, et les enfants ne se lasseront jamais de ce jeu. Raconter des histoires, et écouter sont deux choses qui permettent de développer la capacité à se concentrer. Les enfants apprennent à s'exprimer, à développer leurs capacités linguistiques, et à être convaincants.

Préparation du jeu

Mélanger les cartes, les répartir et les poser devant soi de manière visible sur la table:

- Avec 2 joueurs, chaque joueur obtient 6 cartes
 - Avec 3 joueurs, chaque joueur obtient 5 cartes etc.
- Les autres cartes restent sur un tas, face cachée.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence, pose une des cartes au milieu et décrit ce qu'il voit sur la carte. Chaque joueur place une de ses cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre: l'emplacement ne joue aucun rôle. Il suffit de faire attention à ce que ce motif ait un lien avec le motif qui se trouve déjà sur la table. La nouvelle carte permet de créer une histoire fantastique, ou une histoire drôle. Dans les deux cas, il faut trouver un lien entre les deux cartes. Parfois, le lien entre les deux motifs peut être flou ou nécessite beaucoup d'imagination, il faut donc faire preuve de persuasion. Cela peut entraîner des discussions exhaltantes.

Après chaque tour, une nouvelle carte est retirée de la pile. La nouvelle carte sera placée dans le jeu lors du prochain tour.

Les motifs du soleil, de l'herbe, de la forêt et de la mare sont disponibles plusieurs fois. Ils peuvent donc être utilisés plus souvent et permettent de créer des rebondissements intéressants dans les histoires.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'aucun des joueurs ne peut poser de carte, ou lorsque la pile est vide.



Histoire drôle

Un jour de canicule, la vache saute dans la mare du fermier Dupond avec son nouveau maillot de bain. Le soleil tape fort. Elle nage quelques minutes, puis elle sort de la mare, toute mouillée. Elle décide de s'allonger sous un arbre pour se reposer. Mais très rapidement, elle se rend compte qu'elle a faim, son ventre gargouille. Heureusement, elle trouve

quelques graines de maïs dans sa poche, et elle décide faire du popcorn sur la pierre chaude qui se trouve juste à côté d'elle. Miam, un régal! Le ventre plein, la vache s'endort. Atchoum! est-ce un rêve? une petite araignée se promène sur son visage et la vache se réveille soudainement. Elle n'a plus qu'une chaussette au pied et fatiguée, elle rentre à l'étable.



Récit

Le blé arrive au bon degré de maturation au soleil. Il est récolté en été et on en fait de la farine. Avec de l'eau et du sel, on peut en faire des pâtes, par exemple des spaghettis. »On mange!« Mais stop! nous

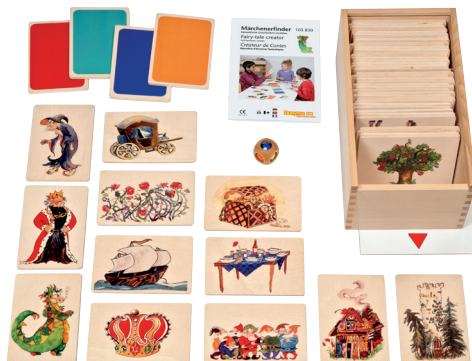
n'avons pas de sauce. Nous prenons des tomates pour en faire une bonne sauce, que nous épiçons avec du sel et des herbes de Provence.





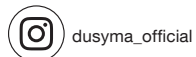


103 484 **Geschichtenwege**



103 830 **Märchenerfinder -
fantastische Geschichten erzählen**

Follow us **#dusyma**



Leg an! 102 301

Add on
Trouve la suite



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com