

Explore

THE SAFARI



Einleitung

„*Explore the Safari*“ ist ein Lernspiel von HEADU. Das Headu-System ermöglicht es Kindern im Entwicklungsalter, ihr ganzes Leben lang zu spielen, zu lernen und Intelligenz zu entwickeln. Das Spiel „*Explore the Safari*“ wurde konzipiert, um das wissenschaftliche Denken zu fördern und um den Kindern dabei zu helfen, eine „wissenschaftliche Denkweise“ zu entwickeln. Eine wissenschaftliche Denkweise zu haben bedeutet, zu versuchen, den Ursprung und die Natur der Dinge zu verstehen. Diese Aktivität beginnt mit einer genauen und manchmal gemessenen Beobachtung von Phänomenen, in diesem Fall der Natur. Denn die Beobachtung ist der Ausgangspunkt und der Endpunkt einer wissenschaftlichen Idee. Kinder können von klein auf lernen, Phänomene zu untersuchen, in diesem Fall die Tiere der Savanne, und sie zu klassifizieren. Das Kind begreift, dass es durch das Beobachten und das Aufzeichnen von Daten in der Lage ist, eine Idee zu formulieren: Welche Tiere streifen durch die Savanne? Wie viele Exemplare gibt es von diesen Tieren?

STEM-Lernspiel

„*Explore the Safari*“ ist ein STEM-Lernspiel. Im Englischen steht das Akronym STEM für *Science* (Naturwissenschaften), *Technology* (Technologie), *Engineering* (Ingenieurwissenschaften) und *Mathematics* (Mathematik). Eingeführt wurde es Anfang der 1990er Jahre von der National Science Foundation. Es entspricht in etwa der deutschen Abkürzung MINT, die für „Mathematik“, „Informatik“, „Naturwissenschaften“ und „Technik“ steht.

STEM-Spielzeuge bringen Kindern diese Fächer dank ihrer Funktionalität und ihrer leichten Verständlichkeit näher. Sie sind nicht einfach nur Spielzeuge, sondern echte und nützliche „Lernwerkzeuge“. Diese Produkte helfen Kindern dabei, ihre Fähigkeiten zu entwickeln, und machen zugleich aus der Erziehung und Bildung eine kreative und spannende Erfahrung. Sie sind die perfekte Kombination: Lernen mit Spaß!

Die richtige Einstellung

Die Rolle der Eltern/ErzieherInnen ist entscheidend für das Erkennen des riesigen Potenzials der Kinder und das Erschaffen einer förderlichen Umgebung, in der sie auf natürliche, spontane und fröhliche Weise spielen können. Es ist wichtig, den Kindern zuzuhören, ihre Bedürfnisse und ihren Geisteszustand zu verstehen sowie Zuhörbereitschaft und Vertrauen in ihre Fähigkeiten zu zeigen. Eine positive Einstellung ist für das Erreichen eines Ziels von grundlegender Bedeutung.

EXPLORE THE SAFARI

Für wen ist das Spiel gedacht?

Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter zwischen 5 und 10 Jahren. In diesem Alter möchten Kinder in Vertrautheit mit ihrer Umgebung Dinge selbst tun und erforschen.

Wie sollte man das Kind an das Spiel heranzuführen?

Für dieses Spiel ist es empfehlenswert, eine geeignete Spielumgebung zu finden, einen ruhigen und ablenkungsfreien Ort. Darüber hinaus ist es wichtig, dem Kind so viel Zeit wie nötig zu geben, um das Spiel zu beenden, und seine Konzentration zu fördern. Jedes Kind hat seine eigenen Lernrhythmen und es ist die Aufgabe der Eltern/ErzieherInnen, sie zu verstehen und zu respektieren.

Inhalt

Das Set beinhaltet: Puzzle 60x44 mit 70 Teilen, eine spezielle Taschenlampe, einen löschbaren Stift.

Lernziele

Dieses Spiel hilft den Kindern dank genauer und empirischer Beobachtungen dabei, eine wissenschaftliche Denkweise zu entwickeln. Sie entdecken die magische Welt der Meeresgründe und alle Tiere, die hier leben.

Außerdem entwickeln die Kinder:

- das **Gedächtnis** und die **Beobachtungsfähigkeit**, wodurch sie erkennen können, wie viele Male ein Meerestier in der Abbildung vorkommt.
- die **Konzentration**, denn der Spielkontext ist in der Lage, die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich zu ziehen, um die vielen „Bewohner“ des Meeres zu finden, zu erforschen und besser kennenzulernen.
- die **Neugier**, durch die Kinder angeregt werden, zu lernen und viele Entdeckungen über die magischen Meeresgründe zu machen.
- die **Kreativität** und die **Vorstellungskraft**, denn dank der halb realistischen Illustrationen versetzt sich das Kind in jene Welt und stellt sich vor, in ihr zu leben.
- die **Selbstständigkeit**, dank der Beobachtungsfreiheit Forschungen in enger Vertrautheit mit der Umgebung zu betreiben.

Angesprochene Intelligenzen

Dieses Lehrmittel lehnt sich an die Theorie der multiplen Intelligenzen von Howard Gardner an. Nach Gardners Intelligenztheorie verfügt jede Person von Geburt an über verschiedene Denkmuster, über mehrere *formæ mentis*, die relativ unabhängig voneinander sind. Das Spiel fördert bei den Kindern die Entwicklung einiger Intelligenzen nach Gardner:

- **Räumliche Intelligenz:** Sie besteht in der Fähigkeit, die räumlichen Beziehungen von Objekten zu erkennen und das visuell Gedächtnis zu nutzen.
- **Naturalistische Intelligenz:** Sie befähigt, Sensibilität und Interesse für Naturphänomene, das Leben von Tieren und Pflanzen des Meeres und die Umwelt zu entwickeln.
- **Körperlich-kinästhetische Intelligenz:** Ausgeprägte Fähigkeit zur Manipulation von Gegenständen und zur Auge-Hand-Koordination.
- **Logisch-mathematische Intelligenz:** Sie ermöglicht durch induktive Schlussfolgerungen das Klassifizieren und Synthetisieren.

Vorgeschlagene Aktivität: Schärfe deinen Blick!

„Explore the Safari“ ist ein Puzzle, das in der Savanne spielt, in der Zebras, Elefanten, Warzenschweine, Hyänen und viele andere Tiere leben.

Dieses reichhaltige, bunte Puzzle mit halb realistischen Illustrationen möchte die Kinder an die wissenschaftliche Forschung und die empirische Beobachtung heranzuführen. Was verbirgt sich in der Savanne? Werde zum Forscher und Entdecker und begib dich auf ein fantastisches Abenteuer!

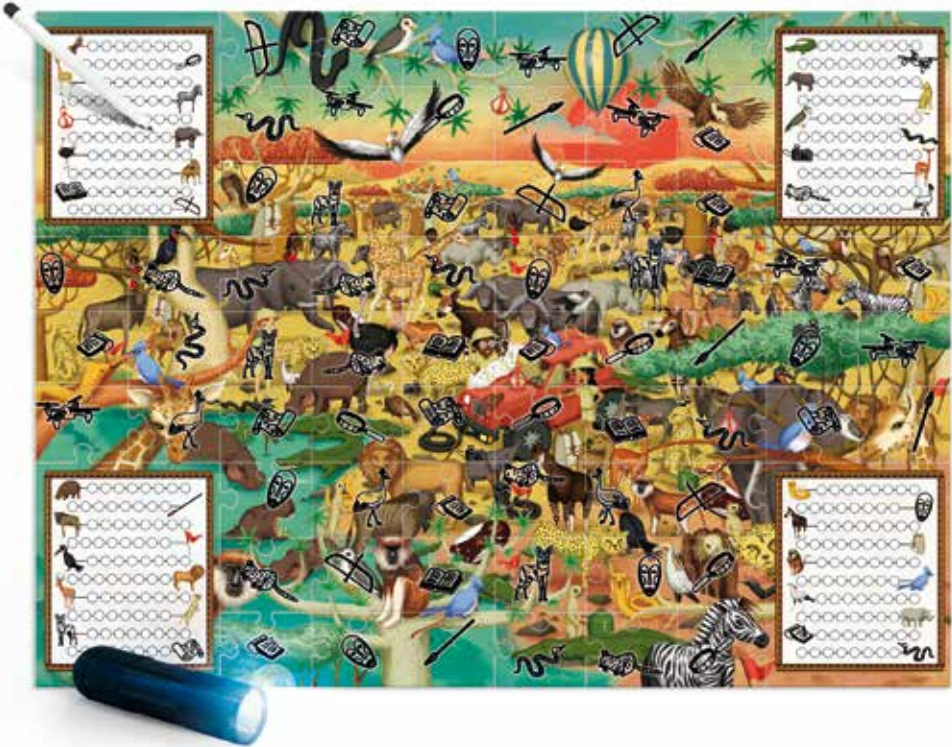
Das Spiel enthält ein reichhaltiges Set, mit dem die Kinder in die Rolle des Forschers und Entdeckers schlüpfen können.

So wird gespielt

Nach dem Zusammensetzen des Puzzles taucht der Spieler in die Fauna und Flora des Regenwaldes ein und macht sich auf die Suche nach Vögeln, Reptilien und Säugetieren, aber auch nach Karten, Lupen und Teleskopen. Dank den mitgelieferten Notizbüchern kann das Kind notieren, wie oft es jeweils auf ein bestimmtes Motiv oder einen bestimmten Gegenstand in der Abbildung trifft, und seine Recherchen bestätigen. Es stehen vier Notizbücher zur Verfügung, die mit Bildern von zu suchenden Motiven und je acht leeren Kreisen versehen sind. Jedes Mal, wenn der junge Forscher und Entdecker das entsprechende Motiv im Regenwald findet, muss er einen der entsprechenden Kreise abhaken. Es gibt immer acht Kreise, auch wenn ein Motiv weniger oft vorkommt, um das Kind zum genauen Forschen und Beobachten anzuregen.



Aber aufgepasst: Einige Details sind mit bloßem Auge nicht erkennbar, sondern nur mit der im Set enthaltenen magischen Taschenlampe. Auch diese Details sind in den Notizbüchern enthalten, daher muss das Kind sie sorgfältig suchen und mit dem löschraren Stift abhaken.



Eure „Mission Savanne“ ist erfolgreich beendet!

