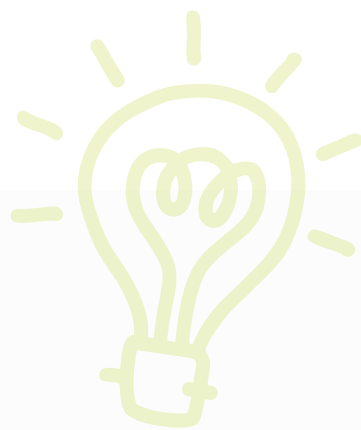


LEGO® Education Kindergarten

Anleitung zu den Minifiguren-Spielen



LEGO® Education
Kindergarten

GEMEINSAM GIBT ES SO
VIEL ZU ENTDECKEN



LEGOeducation.de

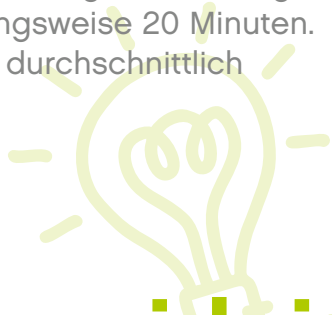


education

Erste Schritte

Entfesseln Sie mit einzigartigen Figuren und Spielen von LEGO® Education die Fantasie der Kinder. Beobachten Sie, wie die Kinder in die Spiele eintauchen. Mit den Minifiguren und Spielkarten, die gleichzeitig auch als Bauanleitungen dienen, erweitern die Kinder spielerisch ihre Sozialkompetenzen und Sprachfähigkeiten sowie ihre Kenntnisse in den Bildungsbereichen frühe Mathematik und Naturwissenschaften.

Zum Bauen aller 21 Minifiguren benötigen die Kinder schätzungsweise 20 Minuten. Jedes Spiel dauert durchschnittlich 10 Minuten.



Inhaltsverzeichnis



SPIEL	SEITE
Die mysteriöse Minifigur	03
Minifiguren-Memory	04
Minifiguren-Mischmasch	05
Minifiguren-Meister	06
Minifiguren – Wer bin ich?	07
Minifiguren – Wer gehört zusammen?	08
Minifiguren – Rechenspaß mit Früchten	09



Die mysteriöse Minifigur

Spieler

2-3

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle Minifiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle Minifiguren in einer Reihe auf. Ein Spieler mischt die Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch.

Ziel des Spiels

Der Spieler, der die mysteriöse Minifigur errät, gewinnt das Spiel.

Bildungsziele

Frühe Sprache und Kommunikation

- Sprechen und zuhören

Einstieg in Mathematik und Naturwissenschaften

- Fragen stellen
- Probleme lösen

• Soziale und emotionale Entwicklung

- Sich abwechseln

Spielregeln

- Spieler 1 wählt eine Karte aus dem Stapel aus und hält sie verdeckt.
- Spieler 2 stellt eine „Ja oder Nein“-Frage, um zu erraten, welche die mysteriöse Minifigur ist. Beispielsweise könnte Spieler 2 fragen: „Ist die Minifigur ein Junge?“
- Nachdem Spieler 1 die Frage beantwortet hat, darf Spieler 2 alle Minifiguren, die nicht zur Antwort passen, aus den Reihen aussortieren.
- Die Spieler stellen abwechselnd Fragen, bis jemand herausgefunden hat, welche die mysteriöse Minifigur ist.
- Wenn ein Spieler falsch rät, muss er eine Runde aussetzen.
- Der Spieler, der die Identität der mysteriösen Minifigur errät, gewinnt das Spiel.

Andere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen

Um das Schwierigkeitsniveau etwas zu senken, können Sie weniger Minifiguren und Karten zum Spielen verwenden. Verwenden Sie zum Beispiel nur vier Minifiguren mit den passenden Karten.



MiniFiguren-Memory

Spieler

1–4

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle MiniFiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle MiniFiguren in einer Reihe auf.

Mischen Sie die Karten und legen Sie sie reihenweise verdeckt auf den Tisch. Sie können die Anzahl der im Spiel verwendeten Karten und MiniFiguren ändern und so das Schwierigkeitsniveau an die Fähigkeiten der Kinder anpassen.

Ziel des Spiels

Der Spieler, der die meisten Karten richtig den MiniFiguren zuordnet, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

- Spieler 1 nimmt eine Minifigur und versucht dann durch Umdrehen einer Karte, die Karte zu finden, die zu seiner Minifigur passt.
- Handelt es sich bei der gezogenen Karte um die richtige, darf Spieler 1 die Minifigur und die Karte auf den eigenen Stapel legen.
- Handelt es sich nicht um die zur Figur passenden Karte, dreht Spieler 1 die Karte wieder um und stellt die Minifigur zurück.
- Als nächstes nimmt Spieler 2 eine Minifigur und versucht, die passende Karte zu finden.
- Das Spiel wird fortgesetzt, bis für alle MiniFiguren die passenden Karten gefunden wurden.
- Der Spieler mit den meisten Figuren und passenden Karten gewinnt das Spiel.

Bildungsziele

Frühe Sprache und Kommunikation

- Sprechen und zuhören

Einstieg in Mathematik und Naturwissenschaften

- Beobachten und beschreiben
- Zuordnen und zählen
- Gedächtnis und Konzentration

• Soziale und emotionale Entwicklung

- Sich abwechseln



Minifiguren-Mischmasch

Spieler

2–4

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle Minifiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle Minifiguren in einer Reihe auf. Wählen Sie ein Kind aus, das als Punktrichter die Punkte zählen soll.

Mischen Sie die Karten und legen Sie sie reihenweise verdeckt auf den Tisch. Sie können die Anzahl der im Spiel verwendeten Karten und Minifiguren ändern und so das Schwierigkeitsniveau an die Fähigkeiten der Kinder anpassen.

Ziel des Spiels

Der Spieler, der die beiden gezeigten Minifiguren findet und die meisten vertauschten Elemente während des Spiels korrigiert, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

- Spieler 1 wählt zwei Karten aus dem Stapel aus und zeigt sie den anderen Spielern.

- Die anderen Spieler schauen sich die auf den Karten abgebildeten Minifiguren einige Sekunden lang genau an und schließen dann die Augen oder drehen sich weg.
- Spieler 1 ändert etwas an den beiden Minifiguren, die auf den gewählten Karten abgebildet sind.
 - Spieler 1 darf Elemente der beiden Figuren miteinander vertauschen.
 - Es ist auch möglich, einzelne Elemente an der jeweiligen Figur anders anzuordnen.
- Wenn Spieler 1 damit fertig ist, stellt er die Minifiguren zurück an ihren jeweiligen Platz. Dann gibt er den anderen Spielern Bescheid, dass sie jetzt die Minifiguren anschauen dürfen.
- Die Spieler versuchen der Reihe nach, die veränderten Elemente zu finden und wieder an ihren ursprünglichen Platz zu bringen, bis alle Veränderungen behoben sind.
- Spieler 1 sieht sich die Karten an und sagt dann, ob alle veränderten Elemente richtig korrigiert wurden.
- Der Punktrichter vergibt Punkte für jedes veränderte Element, das richtig korrigiert wurde.
- Spieler 2 wählt aus dem Stapel zwei Karten aus und fährt mit dem Spiel fort.
- Der Spieler, der die meisten veränderten Elemente korrigiert hat, gewinnt das Spiel.

Bildungsziele

Frühe Sprache und Kommunikation

- Sprechen und zuhören

Einstieg in Mathematik und Naturwissenschaften

- Beobachten und beschreiben
- Gedächtnis und Konzentration

Soziale und emotionale Entwicklung

- Sich abwechseln



Andere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen

1. Sollte es den Spielern schwerfallen, die Änderungen zu finden, dürfen sie sich die Karten noch einmal ansehen.
2. Um das Schwierigkeitsniveau zu erhöhen, zeigt Spieler 1 den anderen nicht die gezogenen Karten.

Minifiguren-Meister

Spieler

2–4

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle Minifiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle Minifiguren in einer Reihe auf.

Ein Spieler mischt die Karten. Dann teilt er eine Karte nach der anderen an alle Spieler aus. Alle Spieler sollten gleich viele Karten erhalten. Sollten Karten übrig bleiben, werden diese zusammen mit den dazugehörigen Minifiguren beiseitegelegt.

Ziel des Spiels

Der Spieler, der den höchsten Wert in einer gewählten Kategorie ausspielt, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

- Spieler 1 sieht sich die eigenen Karten an und wählt eine der Kategorien aus.
Die Kategorien lauten: Werkzeug, Schatz, Magie und Kraft.
- Spieler 1 nennt den anderen Spielern die Kategorie.
Beispielsweise entscheidet sich Spieler 1 für die Kategorie „Magie“ (wird durch einen Zauberstab dargestellt).
- Jeder der anderen Spieler wählt eine der eigenen Karten aus und legt sie offen auf den Tisch.
- Der Spieler, dessen Karte den höchsten Wert in der genannten Kategorie besitzt, gewinnt alle ausgelegten Karten mit den dazugehörigen Minifiguren.
- Der Gewinner dieser Runde sammelt alle Minifiguren ein, die auf den ausgespielten Karten abgebildet sind, und stellt sie auf die jeweiligen Karten.

- Haben mehrere Spieler den höchsten Wert erreicht, wählt jeder von ihnen eine weitere Karte und spielt sie aus. Der Gewinner dieser Runde gewinnt dann alle Karten und Minifiguren aus der ersten und der zweiten Runde.
- Jede Karte darf nur einmal gespielt werden.
- Der Spieler, der die Runde gewinnt, ist als nächstes an der Reihe und legt eine der eigenen Karten aus.
- Das Spiel wird fortgesetzt, bis keine Minifiguren und Karten mehr übrig sind.
- Der Spieler mit den meisten Karten und Minifiguren gewinnt das Spiel.

Andere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen

1. Sollte es den Spielern schwerfallen, alle Karten in der Hand zu halten, können sie die Karten auch mit dem Bild nach oben in einer Reihe vor sich hinlegen.
2. Um das Schwierigkeitsniveau zu senken, können die Spieler jeweils eine Karte ziehen und diese dann direkt ausspielen. Spieler 1 legt die Kategorie fest. Der Spieler, dessen Karte den höchsten Wert in der genannten Kategorie besitzt, gewinnt alle ausgelegten Karten mit den dazugehörigen Minifiguren. Anschließend fährt das Spiel gemäß den oben beschriebenen Spielregeln fort.
3. Sollte es den Spielern schwerfallen, die Zahlenwerte zu vergleichen, geben Sie ihnen eine Zahlenübersicht zur Hilfe. Schreiben Sie hierfür alle Zahlen der Reihe nach auf eine Linie. Lassen Sie die Kinder ihre Karten neben die jeweiligen Zahlen auf der Linie legen, die dem Wert in der gewählten Kategorie entsprechen. Fragen Sie die Kinder dann, wer die Runde gewonnen hat.

Kategorien

Werkzeug



Magie



Schatz



Kraft



Bildungsziele

Frühe Sprache und Kommunikation

- Sprechen und zuhören

Einstieg in Mathematik und Naturwissenschaften

- Beobachten und beschreiben
- Probleme lösen

Soziale und emotionale Entwicklung

- Sich abwechseln

Dieses Spiel wird nur mit dem Minifiguren-Set „Fantasie“ (45023) gespielt.

Minifiguren – Wer bin ich?

Spieler

2–4

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle Minifiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle Minifiguren in einer Reihe auf. Die Spieler sollten alle losen Zubehörteile, die sich nicht an den Minifiguren befestigen lassen, beiseitelegen. Ein Spieler mischt die Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch.

Ziel des Spiels

Der Spieler, der die meisten Minifiguren sammelt, indem er zuerst darauf zeigt und sie beschreibt, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

- Spieler 1 zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen auf den Tisch, sodass alle Spieler sie sehen können. Spieler 1 ist für diese Runde der Schiedsrichter.
- Die anderen Spieler müssen die abgebildete Minifigur finden und versuchen, vor den anderen darauf zu zeigen. Der Schiedsrichter zeigt dann auf den Spieler, der zuerst die richtige Figur gefunden hat.
- Dieser Spieler muss sich anschließend etwas über diese Minifigur ausdenken. Zum Beispiel: „Diese Frau heißt Sonja. Sie geht gerne Schlittschuhlaufen.“
- Jeder Spieler, der eine Runde gewinnt, muss etwas über die jeweilige Minifigur erzählen.

- Sollte der Spieler es nicht schaffen, sich innerhalb von ein paar Sekunden etwas über die Minifigur auszudenken, verliert er seinen Gewinn und muss die Karte zurück in den Stapel legen.
- Wenn der Spieler schnell etwas über die Figur erzählt, darf er die Karte auf den eigenen Stapel legen und die dazugehörige Minifigur zu sich stellen.
- Die Spieler ziehen abwechselnd die oberste Karte vom Stapel.
- Das Spiel wird fortgesetzt, bis keine Minifiguren und Karten mehr übrig sind.
- Der Spieler mit den meisten Minifiguren und Karten gewinnt das Spiel.

Andere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen

Die Kinder dürfen auch eine tatsächliche Beobachtung über die Minifigur nennen, anstatt sich eine eigene Geschichte auszudenken. Zum Beispiel: „Die Minifigur trägt einen Hut.“



Bildungsziele

Frühe Sprache und Kommunikation

- Sprechen und zuhören

Einstieg in Mathematik und Naturwissenschaften

- Beobachten und beschreiben
- Probleme lösen

Soziale und emotionale Entwicklung

- Sich abwechseln
- Rollen und Verantwortlichkeiten übernehmen



Minifiguren – Wer gehört zusammen?

Spieler

2–3

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle Minifiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle Minifiguren in einer Reihe auf. Ein Spieler mischt die Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch.

Ziel des Spiels

Die Kinder gewinnen als Gruppe, wenn sie am Ende mindestens sechs Minifiguren gesammelt haben. Dazu müssen sie richtig erklären, warum eine Minifigur in einer Dreiergruppe anders ist als die anderen beiden.

Spielregeln

- Spieler 1 zieht drei Karten vom Stapel und sucht die zu den Karten passenden Minifiguren heraus.
- Als nächstes entscheidet Spieler 1, welche beiden Minifiguren zusammengehören und stellt sie als Paar auf.
- Die dritte Minifigur wird separat aufgestellt.
- Die anderen Spieler versuchen abwechselnd zu erklären, warum die Minifigur nicht zu den anderen passt. Jede sinnvolle Erklärung wird anerkannt.
- Falls keiner der anderen Spieler erklären kann, warum die Minifigur nicht zu den anderen passt, werden alle drei Minifiguren mit ihren Karten aussortiert.

- Wenn ein Spieler eine richtige Erklärung gibt, legt Spieler 1 die Karten der beiden Minifiguren auf den Gewinnerstapel und stellt die Minifiguren daneben. Die dritte, separate Minifigur wird zurück auf das Spielfeld gestellt und die Karte kommt zurück in den Stapel.
- Die Spieler ziehen abwechselnd drei Karten, stellen Paare zusammen und raten, bis alle Karten gezogen und alle möglichen Paare gebildet wurden.
- Wenn die Spieler zusammenarbeiten und am Ende mindestens sechs Minifiguren gesammelt haben, gewinnen sie das Spiel.

Andere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen

Um das Schwierigkeitsniveau zu senken, lassen Sie die Karten beim Spielen weg. Lassen Sie die Spieler alle Minifiguren betrachten und in Gruppen aufteilen. Bitten Sie sie zu erklären, warum die Minifiguren in die jeweilige Gruppe gehören. Ermutigen Sie die Kinder dazu, sich Geschichten über die Minifiguren auszudenken.

Bildungsziele

Frühe Sprache und Kommunikation

- Sprechen und zuhören

Einstieg in Mathematik und Naturwissenschaften

- Sortieren und kategorisieren

Soziale und emotionale Entwicklung

- Zusammenarbeit
- Sich abwechseln
- Beziehungen verstehen



Minifiguren – Rechenspaß mit Früchten

Spieler

2–3

Vorbereitung

Die Spieler bauen gemeinsam alle Minifiguren zusammen, wie auf den Bildern der Spielkarten gezeigt. Dann stellen sie alle Minifiguren in einer Reihe auf.

Ein Spieler mischt die Karten. Dann teilt er eine Karte nach der anderen an alle Spieler aus. Alle Spieler sollten gleich viele Karten erhalten. Sollten Karten übrig bleiben, werden diese zusammen mit den dazugehörigen Minifiguren beiseitegelegt.

Ziel des Spiels

Die Kinder gewinnen als Gruppe, wenn sie am Ende mindestens zehn Minifiguren gesammelt haben. Dazu müssen sie die richtigen Karten ausspielen, die zusammen die gesuchte Anzahl an Äpfeln oder Bananen ergeben.

Spielregeln

- Spieler 1 nennt eine Zahl zwischen 1 und 10, ohne die Karten anzusehen, und bittet die anderen Spieler um Äpfel oder Bananen.
 - Alle Spieler schauen in ihre eigenen Karten, ob sie allein genügend Äpfel oder Bananen zusammenbekommen. Dazu rechnen sie, die auf den Karten abgebildeten Symbole zusammen.
 - Die Gruppe erhält alle Minifiguren, die auf den richtig ausgespielten Karten abgebildet sind. Wenn Spieler 1 beispielsweise „7 Bananen“ sagt, können alle Spieler, die mit den Karten in ihrer Hand 7 Bananen zusammenbekommen, die jeweiligen Karten ausspielen. Anschließend erhält die Gruppe alle Minifiguren, die auf den richtig gelegten Karten abgebildet sind.
- Spieler 2 kann zum Beispiel eine Kombination aus einer Karte mit 5 und einer mit 2 Bananen ausspielen.

- Spieler 2 kann aber auch eine Kombination aus einer Karte mit 1 und einer Karte mit 6 Bananen ausspielen.
- Spieler 3 kann eine Kombination aus einer Karte mit 4 und einer Karte mit 3 Bananen ausspielen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn die Gruppe zehn Minifiguren gesammelt hat oder wenn keine Karten mehr übrig sind.

Andere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen

1. Sollte es den Spielern schwerfallen, alle Karten in der Hand zu halten, können sie die Karten auch mit dem Bild nach oben in einer Reihe vor sich hinlegen.
2. Damit die Kinder noch enger zusammenarbeiten, können Sie die Spieler ihre Karten miteinander kombinieren lassen, um die richtige Anzahl zu erreichen. Wenn beispielsweise 4 Äpfel gesucht werden, kann Spieler 1 eine Karte mit 2 Äpfeln ausspielen und Spieler 2 eine weitere Karte mit 2 Äpfeln. Spieler 1 könnte aber auch eine Karte mit 1 Apfel, Spieler 2 eine weitere mit 1 Apfel und Spieler 3 eine Karte mit 2 Äpfeln auslegen.
3. Um das Schwierigkeitsniveau zu erhöhen, können die Spieler subtrahieren. Spieler 1 nennt dann nicht die gewünschte Anzahl als Summe, sondern als Differenz. Die Spieler müssen dann die Karten auslegen, die der gesuchten Differenz entsprechen. Zum Beispiel: Spieler 1 nennt „3 Bananen“ als Anzahl. Spieler 2 könnte dann eine Karte mit 5 Bananen und Spieler 3 eine Karte mit 2 Bananen ausspielen.

Bildungsziele

Einstieg in die Mathematik

- Zuordnen und zählen
- Einfache Addition und Subtraktion

Soziale und emotionale Entwicklung

- Zusammenarbeit
- Sich abwechseln



Dieses Spiel wird nur mit dem Minifiguren-Set „Gemeinschaft“ (45022) gespielt.