

URZEIT-DOMINO

für die Elementarstufe und die 1. Schulstufe

Material

24 Domino-Karten, die linke Seite der Domino-Karte zeigt ein Tier, die rechte einen Lebensraum (Meer, Fluss und Sumpf, Strand und Mangroven, Wald).
Von allen Tieren auf den Domino-Karten wurden Fossilien in der Fossilienwelt gefunden.

Ziel des Spiels

Die Kinder lernen spielerisch, welche Tiere es in der Urzeit im Korneuburger Becken gab und in welchem Lebensraum sie gelebt haben. Dabei werden Konzentration, logisches Denken und soziales Lernen gefördert.

Vorbereitung

Urzeit-Domino in A4 bunt ausdrucken, ausschneiden und folieren.
Eventuell können die Kinder die Tiere vor dem Folieren bunt anmalen.

Spielablauf

1. Bei jüngeren Kindern spielt die Gruppe gemeinsam. Jedes Kind bekommt eine Domino-Karte. Die übrigen Karten werden auf einen Nachziehstapel gelegt.
2. Das jüngste Kind legt seine Karte in die Mitte und nun legen die Kinder reihum ihre Karte links oder rechts an, wenn sie passt.
 - Passend bedeutet, dass das Tier auf der eigenen Karte zu dem Lebensraum passt oder der Lebensraum auf der eigenen Karte zu dem Tier.
 - Beispiel: An den Alligator darf nur der Fluss gelegt werden, aber an den Fluss darf der Alligator, der Hecht, der Karpfen oder die Barbe angelegt werden.
3. Wer seine Karte abgelegt hat, darf eine neue Karte aus dem Nachziehstapel ziehen (solange Karten da sind) und das nächste Kind ist an der Reihe.
4. Wer keine Karte ablegen kann, darf ebenfalls eine neue Karte aus dem Nachziehstapel ziehen, solange Karten da sind. Kann die gezogene Karte gleich gelegt werden, darf sie angelegt werden; sonst behält sie das Kind und hat dann zwei Karten für die nächste Runde.
5. Gespielt wird, bis alle Karten abgelegt sind, das heißt die Gruppe gewinnt gemeinsam.

Variante

Ältere Kinder können das Urzeit-Domino in kleinen Gruppen zu dritt oder zu viert spielen. Sie bekommen am Anfang je vier Karten und legen reihum ihre Karten ab. Pro Zug darf eine Karte abgelegt werden. Wenn sie keine Karte ablegen können, ziehen sie eine Karte aus dem Nachziehstapel. Kann die gezogene Karte gleich gelegt werden, darf sie angelegt werden; sonst behält sie das Kind und hat dann zwei Karten für die nächste Runde.

Gespielt wird, bis ein Kind keine Karten mehr hat -> dieses Kind hat gewonnen, oder bis niemand mehr eine Karte anlegen kann -> dann gewinnt das Kind mit den wenigsten Karten in der Hand.

Tipp

Die Kinder erklären ihre Züge laut („Ich lege den Hai ans Meer“), um die Sprachkompetenz zu fördern und die Inhalte zu verankern.

Was gehört wohin?

- Hundebär
- Pfeifhase
- Einhorniges Urnashorn
- Flughörnchen
- Urhirsch
- Urzeitliche Landschildkröte
- Kleinhirsch



- Seestern
- Sandhai
- Langschnauzendelfin
- Seekuh
- Adlerrochen



- Schlammkrabbe
- Turmschnecke
- Pilgermuschel
- Kronenschnecke
- Kegelschnecke
- Venusmuschel
- Auster
- Austernkolonie

- Österreichischer Uralligator
- Hecht
- Karpfen
- Barbe

