B... BL... BLURBLE als Lernspiel

- **Wo ist das?**
- **Geschichten erzählen**
- **Buchstabieren**
- **Merkmale finden**
- **Spiele mit Gruppen:**
  - **Rund um die Welt**
  - **20 Fragen**
  - **Was bin ich?**
  - **Gegen die Uhr**
  - **Schnell!**
- **Sonstige Spiele**

Neben dem normalen Spielablauf von Blurble gibt es viele Möglichkeiten, das Spiel als Learning Tool für Kinder aller Altersstufen zu nutzen. Die folgenden Spielformen trainieren viele, wichtige Fähigkeiten und berücksichtigen die unterschiedlichen Fähigkeiten der Kinder. Sie können sie als Orientierung nutzen und bei Bedarf an die Bedürfnisse des Kindes anpassen.

Wo ist das?

1. Legen Sie mehrere Karten auf den Tisch und fragen Sie Ihr Kind nach einem Bild, z. B. „Wo ist die Schlange?“. Jedes Bild, das das Kind findet, legen Sie beiseite.
2. Suchen Sie einige Karten heraus, deren Bilder das Kind kennt (z.B. Katze, Baby, Elefant) und bitten Sie das Kind, diese Bilder zu benennen. Fügen Sie nach und nach schwierigere Karten hinzu (z. B. Kiwi, Schmetterling oder Wolke). Vielleicht schafft Ihr Kind es ja, irgendwann alle Bilder benennen zu können?

Geschichten erzählen

1. Geben Sie dem Kind mehrere Karten und lassen Sie das Kind eine Geschichte erzählen, die alle diese Bilder enthält. Das Kind kann die Geschichte erzählen oder auch aufschreiben.
2. Wenn mehrere Kinder mitspielen, geben Sie jedem Kind eine oder zwei Karten und lassen Sie die Kinder in einem Kreis sitzen. Eine gemeinsame Geschichte entsteht, indem Sie im Kreis von Kind zu Kind gehen und jeweils das Kind seine Karte(n) in die Geschichte einbauen lassen.
3. Verteilen Sie etliche Karten auf dem Tisch, so dass alle Bilder erkennbar sind. Bitten Sie jedes Kind, ein paar Karten zu nehmen, deren Bilder es anspricht oder deren Bilder ihm wichtig sind. Jedes Kind darf anschließend für seine gewählten Karten sagen, warum es gerade diese Bilder ausgewählt hat.

Buchstabieren

1. Geben Sie jedem Kind mehrere Karten. Nennen Sie laut einen Buchstaben und die Kinder, die ein Bild mit diesem Buchstaben haben, bringen diese Karten zu Ihnen. Sobald alle Bilder mit diesem Anfangsbuchstaben eingesammelt und besprochen sind, sagen Sie den nächsten Anfangsbuchstaben usw.
2. Geben Sie jedem Kind mehrere Karten. Bitten Sie jedes Kind, die Bezeichnungen seiner Bilder auf ein Blatt Papier zu schreiben. Dann lassen Sie die Kinder ihre Karten jeweils mit einem anderen Kind vertauschen und die Bezeichnungen der neuen Karten aufschreiben usw.
3. Geben Sie dem Kind einige Karten und lassen Sie es die Bilder in alphabetischer Reihenfolge ordnen. Dann lassen Sie das Kind alle Bilder auf seinen Karten buchstabieren.
4. Geben Sie jedem Kind einige Karten und lassen Sie die Kinder jeweils ein Kreuzworträtsel mit den Bildern und entsprechenden Hinweisen entwerfen. Jedes Kind kann seine ungelösten Kreuzworträtsel mit den anderen Kindern tauschen und versuchen, die Rätsel der anderen Kinder zu lösen.

Merkmale finden

1. Legen Sie einige Karten auf den Tisch und suchen Sie nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen den Bildern. Lassen Sie die Gruppe Fragen nach den verschiedenen Merkmalen formulieren, je nach Fähigkeiten der Kinder. Hier einige Beispiele:

   - Welche dieser Dinge kannst du essen?
   - Wie viele von diesen Dingen machen ein Geräusch?
   - Bei wie vielen dieser Dinge macht es Spaß, damit zu spielen?
   - Welche dieser Dinge würden wehtun, wenn du sie berührst?
   - Findest du alle Dinge, die wachsen?
   - Welche dieser Dinge würden in deinen Rucksack passen?
   - Welche dieser Dinge bestehen teilweise aus Metall?
   - Welche dieser Dinge können Kindern Angst machen?
   - Wie viele dieser Bilder sind grün?
   - Welche dieser Dinge haben Augen?



2. Legen Sie einige Karten auf den Tisch sagen Sie einen Satz zu einem der Bilder. Lassen Sie das Kind das Bild finden, das ihren Satz am besten beschreibt. Hier einige Beispiele:

   - Die meiste Zeit verbringe ich damit, von Blüte zu Blüte zu fliegen.
   - Wenn dein Drachen sich in einem Baum verfängt, kann ich dir als Freundin gut helfen.
   - Ich kann acht Menschen gleichzeitig die Hände schütteln.
   - Einige Tiere schwimmen oder rennen gerne – ich hüpfe am liebsten, und hüpfe und hüpfe und hüpfe.
   - Ich bin das größte Tier, das auf dem Land lebt.
   - Wenn du mir zu nahe kommst, könntest du bei deinem Abschied von mir ziemlich stinken.
   - Im Gegensatz zu den meisten anderen Vögeln lebe ich die meiste Zeit am Boden.

3. Legen Sie vier Karten nebeneinander. Drei, die ähnlich zueinander sind, und eine vierte, die sich von den drei anderen unterscheidet. Bitten Sie das Kind, die Karte herauszufinden, die nicht zu den drei anderen passt und lassen Sie das Kind erklären, warum das so ist.



„Der Frosch passt nicht zu den anderen drei Karten, weil es kein Mensch ist."

Spiele mit Gruppen:

1. Rund um die Welt
Dieses Spiel ist sehr gut für große Gruppen geeignet, besonders Schulklassen. Stellen Sie die Tische der Kinder in einen Kreis oder in Reihen. Alle Kinder müssen zum Start an ihrem jeweiligen Tisch sitzen. Ein „Reisender" steht auf und stellt sich neben den Tisch seines Nachbarkindes. Sie decken eine Karte auf diesem Tisch vom Stapel auf und die beiden Kinder ermitteln in einem Blurble-Duell, wer von ihnen als Erster ein gültiges Wort sagt. Gewinnt der Reisende, geht er zum nächsten Tisch. Gewinnt das Kind am Tisch, wird es zum neuen Reisenden und der bisherige Reisende setzt sich an diesen Tisch. Der neue Reisende geht zum nächsten Tisch, trägt ein Duell aus usw. Gespielt wird so lange, bis ein Kind „rund um die Welt" gereist und wieder bei seinem eigenen Tisch angekommen ist. Oder Sie begrenzen die Spielzeit mit einer Uhr: dann gewinnt das Kind, das bei Ablauf der Uhr am weitesten gereist ist.

2. 20 Fragen
Ein Kind steht vorne vor der Gruppe. Das Kind zieht eine Karte ohne sie anzusehen und hält sie sich an die Stirn, so dass die Gruppe das Bild sieht. Dann stellt das Kind der Gruppe Ja-oder-Nein-Fragen, um herauszufinden, welches Bild auf der Karte ist. Die Gruppe muss wahrheitsgemäß auf die Fragen antworten, aber nur mit „Ja" oder „Nein". Das Kind darf zum Erraten des Bildes höchstens 20 Fragen stellen.
(Diese Variante kann man auch umgekehrt spielen, so dass nur ein Kind das Bild sieht und der Rest der Gruppe mit Ja-oder-Nein-Fragen versucht, das Bild herauszufinden.)

3. Was bin ich?
Ein Kind zieht eine Karte und gibt der Gruppe dezente Hinweise zum Bild der Karte. Die anderen Kinder versuchen, das Bild der Karte anhand der Hinweise zu erraten. Wer als Erster das Bild errät, darf als Nächstes eine Karte ziehen und das Bild beschreiben.

4. Gegen die Zeit!
Wie in den Standardregeln ist das Ziel, ein Wort mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie das Bild auf der Karte zu finden. Zeigen Sie einem Kind einzeln nacheinander Karten und zählen Sie, zu wie vielen Karten das Kind innerhalb einer Minute jeweils ein Wort findet. Dann kann ein anderes Kind versuchen, die Anzahl zu schlagen.
(Diese Variante kann man auch als Gruppenübung spielen, bei der mehrere Kinder gleichzeitig an der Reihe sind. Egal wer als Erstes ein gültiges Wort sagt, sofort wird die nächste Karte aufgedeckt. So kann man herausfinden, wie viele Wörter das Team innerhalb einer Minute erzielt.)

5. Schnell!
Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen. Aus jedem Team wird ein Kind als Startspieler bestimmt. Der Startspieler steht mit einem Stapel verdeckter Karten vor seinem Team und ein Timer wird auf zwei Minuten eingestellt. Sobald das Kind die erste Karte umdreht, läuft der Timer. Das Kind schaut die Karte an und legt sie verdeckt ab, so dass niemand das Bild sehen kann. Dann versucht es, wie ein Schauspieler das Bild für seine Gruppe darzustellen. Dabei sind alle möglichen Gesichtsausdrücke, Körperverrenkungen und Gesten mit den Händen erlaubt, aber keine gesprochenen Wörter oder Töne.
Alle anderen Spieler aus der Gruppe versuchen, das Bild zu erraten, indem sie Lösungsmöglichkeiten in den Raum rufen. Wenn ein Gruppenmitglied die richtige Lösung gesagt hat, zieht das Kind schnell eine neue Karte und stellt diese pantomimisch dar. Wenn die zwei Minuten vorbei sind, erhält das Team einen Punkt pro richtig erratenem Bild.
Dann ist das Startspieler-Kind von der anderen Gruppe an der Reihe, zieht eine Karte und dessen Gruppe versucht, dieses Bild zu erraten. Alle Kinder aus beiden Gruppen sollen an die Reihe kommen, dann zählen Sie jeweils die Punkte der Teams zusammen, um das Sieger-Team zu ermitteln. (Man kann das Spiel etwas einfacher machen, indem man den Kindern erlaubt, eine oder zwei Karten ohne Wertung wegzulegen, dessen Bild sie nicht kennen oder das sie nicht darstellen können. So bleiben sie nicht bei einer für sie schwierigen Karte hängen.)

Sonstige Spiele

1. Suchen Sie alle Tiere aus den Karten heraus und lassen Sie das Kind die Geräusche dieser Tiere nachmachen.
2. Lassen Sie einige aussortierte Karten von dem Kind in eine Reihenfolge bringen. Suchen Sie z. B. alle Tiere oder Meeresbewohner heraus und lassen Sie das Kind sie der Größe nach ordnen, oder der Geschwindigkeit nach. Oder lassen Sie das Kind die Lebensmittel danach ordnen, wie gerne es die einzelnen Dinge essen mag, von sehr gerne bis überhaupt nicht. Oder suchen Sie einige Dinge heraus, die man in einem Supermarkt kaufen kann und lassen Sie das Kind diese Dinge nach ihrem Preis von billig bis teuer in eine Reihenfolge bringen.
3. Geben Sie dem Kind einige Karten und lassen Sie das Kind ein großes Bild malen, auf dem alle diese Bilder vorkommen. Dann lassen Sie das Kind über sein Kunstwerk reden.
4. Geben Sie dem Kind eine Karte. Lassen Sie das Kind alles über diese(s) Objekt(e) aufschreiben, was es weiß. Dann lassen Sie das Kind einige Fragen zu dieser Karte aufschreiben, auf die das Kind gern eine Antwort hätte. Ein Beispiel:

   - Frösche springen viel.
   - Sie haben lange Zungen und fressen Insekten.
   - Frösche können viele verschiedene Farben haben.
   - Sie leben im Wasser und an Land.
   - Kann ein Frosch ertrinken?
   - Von welchen Tieren werden Frösche gegessen?

