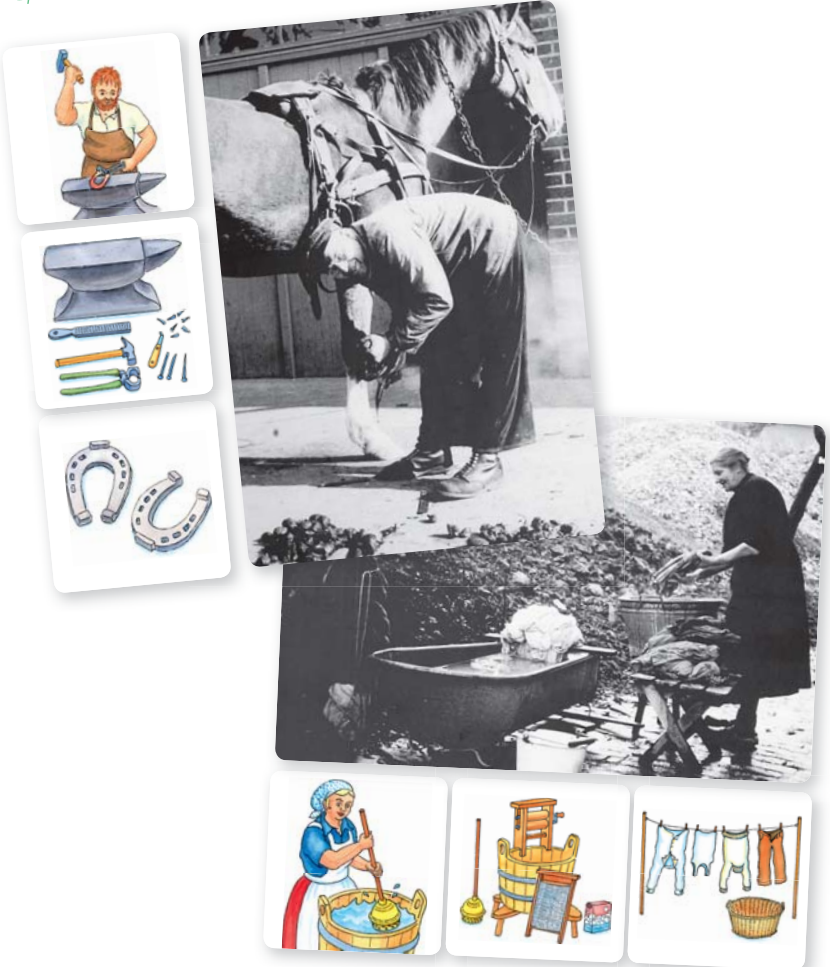




Damals Berufe

Spielvorschläge · Propozycje gry · Suggestions for play · Suggestions de jeu
Spelideeën · Suggestimenti per giocare · Propuestas para jugar





Damals Berufe

Diese Karten regen die Reflexion an das Berufsleben an, bieten Anregungen zu Gesprächen und können für vielseitige Spielmöglichkeiten genutzt werden.

- Spieler:** ab 2
Alter: ab 4 Jahren
Spielidee: Christine Frotscher
Illustrationen: Britta van Hoorn
Inhalt: 18 Fotokarten
54 Handwerkskarten
1 Spielanleitung

Kaum eine Zeit prägt einen Menschen so nachhaltig wie sein Berufsleben: Materielle Lebensgrundlage und soziale Kontakte, Selbstwertgefühl, Fachwissen und Handlungsgeschick verdanken wir dieser oft langen Lebensperiode. Daher eignet sich ein Spiel über das Berufsleben besonders, um kommunikative und kognitive Fähigkeiten und Fertigkeiten sowohl bei Kindern als auch bei Senioren zu trainieren.

Für verschiedene Berufe gibt es eine Fotokarte mit Szenen „von früher“ und drei Handwerkskarten. Diese zeigen jeweils typische Werkzeuge, eine Person in einer für den Beruf typischen Szene und einen passenden Gegenstand. Dadurch lassen sich verschiedene Spielmöglichkeiten verwirklichen.

Diese können je nach Zielgruppe (Kinder/Senioren) abgewandelt, die Anforderungen reduziert oder erweitert und der aktuellen Situation leicht angepasst werden.

Kinder erhalten dabei einen Einblick, wie und mit welchen Werkzeugen früher gearbeitet wurde. Zudem können sie sich darüber mit der modernen Form dieser Berufe und den Veränderungen auseinandersetzen. Ältere Menschen können über die einzelnen Spielvarianten ihre Gedächtnisleistung sowie ihr Assoziationsvermögen trainieren. Dabei geht es weniger ums Gewinnen als darum, Gesprächsanlässe zu bieten. Wenn einem Mitspieler etwas Lustiges einfällt und er aus seiner Erinnerung berichtet, ist das das eigentliche Ziel.

Spielidee

1

Fördert:

- Aufmerksamkeit und Konzentration
- visuelles Differenzieren von Vorder- und Hintergrund
- Gedächtnisleistungen
- Wortschatzerhalt

Wer ist es?

Spielziel:

Das Spiel endet, wenn jeder Fotokarte die drei richtigen Handwerkskarten zugeordnet wurden.

Spielvorbereitung:

Jeder Mitspieler erhält eine Fotokarte. Die dazu gehörenden Handwerkskarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der Stapel wird so platziert, dass ihn jeder Mitspieler erreichen kann.

Spielablauf:

Gespielt wird reihum. Der älteste Mitspieler darf beginnen. (Bei Kindern der Jüngste.) Er zieht eine Handwerkskarte vom Stapel, betrachtet sie und beschreibt, was er darauf sieht. Falls er es nicht weiß, kann er seine Mitspieler fragen. Danach ordnet er die Handwerkskarte einer Fotokarte zu. Seine Mitspieler dürfen ihn dabei beraten.

Spielvariante:

Die Handwerkskarten werden gemischt und reihum von den einzelnen Spielern gezogen. Dann werden die Karten untereinander so getauscht, bis jeder Spieler drei zusammenpassende Handwerkskarten vor sich liegen hat. Jetzt werden die Fotokarten gemischt und verdeckt in der Tischmitte gestapelt. Der älteste Spieler (bei Kindern der Jüngste) zieht eine Karte und hält sie hoch. Gemeinsam überlegen alle Spieler, zu welchem Kartentrio die Fotokarte gehört.

Spielziel:

Das Spiel endet, wenn alle Handwerkskarten richtig zugeordnet wurden.

Spielvorbereitung:

Die Handwerkskarten werden gemischt und aufgedeckt auf dem Tisch verteilt. Wenn dabei einige Mitspieler die Handwerkskarten von der Seite oder auf dem Kopf sehen, werden die Anforderungen an Aufmerksamkeit und visuelles Erkennen erhöht.

Spielablauf:

Gespielt wird reihum, der älteste Mitspieler darf beginnen. In der ersten Runde nimmt jeder eine beliebige Karte und legt sie vor sich. In der zweiten und dritten Runde werden die dazugehörigen Karten gesucht und neben die erste gelegt.

Spielvarianten:

Einfachere Spielvariante:

Für 2 - 3 Spieler

Die Handwerkskarten werden gemischt und so auf dem Tisch ausgelegt, dass alle Spieler die Karten in Leserichtung sehen können. Dann wird wie oben beschrieben gespielt.

Schwierigere Spielvarianten:

Für 2 - 3 Spieler

Die Handwerkskarten werden gemischt und verdeckt gestapelt. In der ersten Runde zieht der erste Spieler eine Karte, zu der er später die zwei passenden Karten suchen muss. Dann legt der Spieler diese Karte verdeckt vor sich ab. Der Spieler benennt, was er auf der Karte sieht (Beruf, Werkzeug oder Gegenstand). Danach zieht der nächste eine Karte und so weiter. Zieht ein Spieler in dieser Runde eine Karte, die schon ein anderer Mitspieler sammelt, mischt er sie wieder unter den Stapel und zieht eine neue Karte. In den nächsten Runden ziehen die Spieler wieder reihum Karten vom Stapel, benennen, was sie sehen und versuchen sich zu erinnern, ob sie selbst oder ein anderer Mitspieler diese Karte für ihre Sammlung benötigen.

Für 2 - 4 Spieler

Aus den drei Handwerkskarten für einen Beruf wird jeweils ein Paar ausgewählt (z. B. Beruf und Werkzeuge oder Werkzeuge und Gegenstände). Dann werden die Karten gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Die Spieler decken nun reihum zwei Karten auf. Wer ein Paar gefunden hat, darf es behalten, sonst werden beide Karten wieder umgedreht. Gewinner ist, wer die meisten Paare sammeln konnte.

Fördert:

- Aufmerksamkeit und Konzentration
- visuelles Erkennen
- Gedächtnisleistungen
- Wortschatzerhalt

Fördert:

- Aufmerksamkeit und Konzentration
- visuelle Merkfähigkeit
- Wortschatzerhalt

Schnelles Berufe-Raten

Fördert:

- Aufmerksamkeit und Konzentration
- Gedächtnisleistungen und verbale Kommunikation
- Wortschatzerhalt
- Reaktionsschnelligkeit

Spielziel:

Die Spieler regen gemeinsam ihr Gedächtnis an, debattieren, diskutieren und einigen sich verbal. Das Spiel kann, mit Tempo gespielt, die Reaktionsschnelligkeit anregen. Der Spieler, der die meisten Antworten parat hat, erhält die Karte. Hier kann der zum Gewinner gekrönt werden, der die meisten Karten sammeln konnte.

Spielvorbereitung:

Für diese Spielvariante benötigt man nur die Handwerkskarten mit den Werkzeugen. Diese werden verdeckt gestapelt in die Mitte gelegt.

Spielablauf:

Gespielt wird reihum. Der älteste Spieler beginnt – bei Kindern der jüngste – und zieht eine Karte vom verdeckten Stapel. Dann sieht er sich die Karte so an, dass sie die anderen Mitspieler nicht sehen können, und benennt das Werkzeug auf der Karte. Die übrigen Mitspieler sagen nun dazu passende Berufe (egal, ob es sich um die Berufe auf den Fotokarten handelt) oder andere Gegenstände, die mit diesem Berufsbild zu tun haben. Z. B.: Ein Spieler deckt eine Karte mit einem Hammer auf. Nun sagen die anderen Mitspieler Berufe, die mit einem Hammer arbeiten, wie Zimmermann, Schreiner, Schmied u. ä. Sie können aber auch Gegenstände wie Nagel, Amboss und andere nennen.

Spielvarianten:

Einfachere Spielvariante:

Aus den Handwerkskarten werden die Berufsbilder aussortiert und verdeckt gestapelt in die Mitte gelegt. Die restlichen Karten werden nicht benötigt. Gespielt wird reihum. Der älteste Mitspieler – bei Kindern der jüngste – zieht eine Karte vom Stapel und betrachtet sie so, dass die anderen Mitspieler sie nicht sehen können. Dann versucht er den Beruf zu beschreiben, ohne dabei Werkzeuge oder Gegenstände dieses Berufes zu nennen. Bei einem Bäcker kann er z. B. sagen: „Das ist ein Frühaufsteher.“ Wer am schnellsten den Beruf errät, bekommt einen Punkt und darf die entsprechende Karte behalten. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Schwieriger wird es, wenn der Beruf anhand einer typischen Bewegung (mit oder ohne Werkzeug) pantomimisch dargestellt werden soll.

Schwierigere Spielvariante:

Bei dieser Variante benötigt man die Handwerkskarten mit den Werkzeugen, die man verdeckt gleichmäßig unter den Spielern aufteilt. Die Fotokarten werden offen auf dem Tisch aufgelegt. Gespielt wird reihum. Der Spieler, der an der Reihe ist, benennt ein Werkzeug von einer seiner Handwerkskarten, die er auf der Hand hält. Wer als erster den dazugehörigen Beruf auf einer Fotokarte entdeckt, hält sie hoch und darf das Paar Handwerks- und Fotokarte vor sich ablegen. Für Kinder eignet sich diese Variante als Reaktionsspiel, bei dem der schnellste Spieler gewinnt. Für ältere Spieler kann man die Fotokarten zusammen mit den Werkzeugkarten unter den Spielern verteilen. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, nun ein Werkzeug nennt, suchen die anderen nach der passenden Fotokarte. Wer sie gefunden hat und zeigt, darf beide Karten vor sich ablegen.

Übersicht der Berufe mit zugehörigen Handwerkskarten

Landarbeiter



Wäscherin



Bergarbeiter





Kiedyś - Zawody

Karty te pobudzają do refleksji na temat życia zawodowego, zachęcają do rozmów i można je stosować w grze na wiele sposobów.

Liczba graczy:	od 2
Wiek:	od 4 lat
Pomysł gry:	Christine Frotscher
Ilustracje:	Britta van Hoorn
Zawartość:	18 kart ze zdjęciami 54 karty z rzemiosłem 1 instrukcja gry

Nic bardziej trwale nie kształtuje człowieka, niż jego życie zawodowe: temu, często długiemu, okresowi życia zawdzięczamy środki materialne i kontakty społeczne, poczucie własnej wartości, specjalistyczną wiedzę i zręczność. Z tego względu gra o tematyce związanej z życiem zawodowym szczególnie dobrze się nadaje do doskonalenia zdolności i umiejętności komunikacyjnych i poznawczych zarówno u dzieci, jak i u osób starszych. W skład gry wchodzi karty ze zdjęciami poszczególnych zawodów przedstawiające sceny z przeszłości oraz po trzy karty z rzemiosłem do każdego zawodu. Przedstawiają one typowe narzędzia, osobę w scenie charakterystycznej dla danego zawodu oraz pasujący przedmiot. Można je wykorzystać w różnych wariantach gry. W zależności od grupy docelowej (dzieci / osoby starsze) zasady gry można różnicować, obniżać lub zwiększać wymagania i w łatwy sposób dopasowywać do aktualnej sytuacji. Dzieci otrzymują w ten sposób wgląd w to, w jaki sposób i jakimi narzędziami wykonywana była dawniej praca. Oprócz tego mogą się zająć kwestią przetrwania tych zawodów w nowoczesnej formie i zaszyłymi zmianami. Starsi ludzie w poszczególnych wariantach gry mogą ćwiczyć pamięć oraz zdolność kojarzenia. Przy czym celem gry jest nie tyle wygrana, lecz podsuniecie tematów do rozmowy, np. gdy któryś z graczy przypomni sobie coś zabawnego i będzie opowiadał na podstawie własnych wspomnień.

pomysł gry

1

Kto to jest?

Cel gry:

Gra jest skończona, gdy do każdej karty ze zdjęciem dopasowane zostaną trzy właściwe karty z rzemiosłem.

Przygotowanie do gry:

Każdy gracz otrzymuje jedną kartę ze zdjęciem. Pasujące do nich karty z rzemiosłem należy potasować i zakryte ułożyć na stosiku. Stosik kart powinien się znajdować w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Przebieg gry:

Gra przebiega po kolei, rozpoczyna najstarszy gracz (u dzieci najmłodszy). Bierze ze stosiku jedną kartę z rzemiosłem, ogląda ją i opisuje, co na niej widzi. Jeśli nie wie, to może zapytać pozostałych graczy. Następnie kartę z rzemiosłem przyporządkowuje do którejś karty ze zdjęciem. Inni gracze mogą mu służyć radą.

Inny wariant gry:

Po potasowaniu kart z rzemiosłem gracze po kolei biorą po jednej karcie. Następnie wymieniają się kartami, tak aby każdy gracz zgromadził przed sobą trzy pasujące do siebie karty z rzemiosłem. Potem karty ze zdjęciami należy potasować i zakryte położyć na środku stołu. Najstarszy gracz (u dzieci najmłodszy) bierze jedną kartę i podnosi do góry. Gracze zastanawiają się wspólnie, do której trójki kart pasuje ta karta ze zdjęciem.

Gra rozwija:

- uwagę i koncentrację
- rozróżnianie wzrokowe pierwszego planu i tła
- pamięć
- zasób słów

Znajdź trzy!

pomysł gry

2

Cel gry:

Gra jest skończona, gdy wszystkie karty z rzemiosłem zostaną prawidłowo dopasowane.

Przygotowanie do gry:

Karty z rzemiosłem należy potasować i odkryte rozłożyć na stole. Wymagania dotyczące uwagi i rozpoznawania wzrokowego względem graczy, którzy będą widzieć karty z boku lub odwrotnie, będą większe.

Przebieg gry:

Gracze grają po kolei, rozpoczyna najstarszy gracz. W pierwszej rundzie każdy bierze dowolną kartę i kładzie ją przed sobą. W drugiej i trzeciej rundzie należy odszukać pasujące do niej karty i położyć obok.

Warianty gry

Łatwiejszy wariant gry:

Dla 2-3 graczy

Potasowane karty z rzemiosłem kładzie się na stole, tak aby wszyscy gracze mogli je widzieć zgodnie z kierunkiem czytania. Następnie gra przebiega w sposób opisany powyżej.

Trudniejsze warianty gry:

Dla 2-3 graczy

Karty z rzemiosłem należy potasować i zakryte ułożyć na stosiku. W pierwszej rundzie gracz rozpoczynający grę bierze kartę, do której będzie później musiał znaleźć dwie pasujące karty. Potem kładzie zakrytą kartę przed sobą i nazywa obrazek, który widział na karcie (zawód, narzędzie lub przedmiot). Następnie kartę ze stosiku bierze kolejny gracz itd. Gdy któryś z graczy w tej rundzie wyciągnie kartę, która pasuje do zbioru innego gracza, to kładzie ją z powrotem pod stosik i bierze nową kartę. W następnych rundach gracie znów biorą kolejno karty ze stosiku, nazywają obrazek, który widzą i próbują sobie przypomnieć, czy oni sami lub inny gracz potrzebują tej karty do swojej kolekcji.

Dla 2-4 graczy

Spośród trzech kart z rzemiosłem dotyczących jednego zawodu wybiera się jedną parę (np. zawód i narzędzia lub narzędzia i przedmioty). Następnie karty się tasuje i zakryte kładzie na stole. Gracze kolejno odkrywają dwie karty. Gracz, który odnajdzie parę, może ją zachować, w przeciwnym razie karty się odwraca. Zwycięza gracz, który zbierze najwięcej par.

Gra rozwija:

- uwagę i koncentrację
- rozpoznawanie wzrokowe
- pamięć
- zasób słów

Gra rozwija:

- uwagę i koncentrację
- pamięć wzrokową
- zasób słów

Gra rozwija:

- uwagę i koncentrację
- pamięć i komunikację werbalną
- zasób słów
- refleks

Szybkie zgadywanie zawodów

Cel gry:

Gracze wspólnie stymulują swoją pamięć, debatują, dyskutują i uzgadniają stanowiska. Granie w grę w szybkim tempie może pobudzać szybkość reakcji. Kartę otrzymuje gracz, który zna największą odpowiedź. W tej grze laur zwycięzcy przypadnie graczowi, który zdobędzie największą kartę.

Przygotowanie do gry:

W tym wariantcie gry potrzebne będą tylko karty z narzędziami. Kładzie się je zakryte na stosiku na środku stołu.

Przebieg gry:

Gracze grają kolejno. Rozpoczyna najstarszy gracz – u dzieci najmłodszy – i bierze jedną kartę ze stosiku. Następnie przygląda się karcie, nie pokazując jej pozostałym graczom, i podaje nazwę narzędzia przedstawionego na karcie. Pozostali gracze wymieniają nazwy pasujących zawodów (wszystko jedno, czy dotyczą one zawodów na kartach ze zdjęciami) lub inne przedmioty, które są związane z tym zawodem. Przykład: jeden z graczy odkrywa kartę z młotkiem. Pozostali gracze wymieniają nazwy zawodów, w których używa się młotka, takie jak: cieśla, stolarz, kowal i in. Mogą również wymienić przedmioty, takie jak gwóźdź, kowadło i inne.

Warianty gry**Łatwiejszy wariant gry:**

Spośród kart z rzemiosłem wybiera się karty z zawodami i zakryte układa na stosiku na środku stołu. Pozostałe karty nie będą potrzebne. Gracze grają kolejno. Najstarszy gracz – u dzieci najmłodszy – bierze jedną kartę ze stosiku i przygląda się jej, nie pokazując jej pozostałym graczom. Następnie próbuje opisać przedstawiony zawód, nie nazywając używanych w tym zawodzie narzędzi lub przedmiotów. W przypadku piekarza może on np. powiedzieć: „Ta osoba wcześniej wstaje.” Gracz, który najszybciej odgadnie zawód, otrzymuje jeden punkt i może zachować daną kartę. Teraz przypada kolej następnemu graczowi. Trudniejszy sposób polega na pantomimicznym przedstawieniu zawodu, naśladującym typową czynność (z wykorzystaniem narzędzia lub bez).

Trudniejszy wariant gry:

W tym wariantcie gry potrzebne będą karty z narzędziami, które zakryte rozdziela się równomiernie pomiędzy graczy. Karty ze zdjęciami układa się odkryte na stole. Gracze grają kolejno. Gracz, którego kolej przypada, podaje nazwę narzędzia przedstawionego na jednej ze swoich kart, które trzyma w ręce. Kto pierwszy odnajdzie właściwą kartę ze zdjęciem pokazującym dany zawód, podnosi ją w górę i może zatrzymać tę parę (kartę z narzędziem i kartę ze zdjęciem) i położyć przed sobą. U dzieci ten wariant nadaje się jako gra na refleks, w której wygrywa szybszy gracz. Starszym graczom można rozdać karty ze zdjęciami razem z kartami z narzędziami. Gdy gracz, którego kolej przypada, nazwie jakieś narzędzie, to pozostali szukają odpowiedniej karty ze zdjęciem. Kto ją odnajdzie i pokaże, może położyć przed sobą obydwie karty.

Przegląd zawodów z odpowiednimi kartami z rzemiosłem

Rolnik



Pracznia



Górnika





The Good Old Days - Professions

These cards encourage players to reflect on working life. They offer a subject of conversation and can be used for a varied number of fun activities.

Players:	Two or more
Age:	4 years +
Game idea:	Christine Frotscher
Illustrations:	Britta van Hoorn
Contents:	18 picture cards 54 profession cards 1 set of instructions

Virtually no other part of our lives has such a fundamental influence on us as working life: the basis for our material well-being and social contacts, self-esteem, technical knowledge and skills - all these aspects are formed by this frequently long period of our lives. This is why a game about working life is particularly suitable for both children and adults in training communicative and cognitive abilities and skills. There is a picture card for various professions with scenes of „yesteryear“ and three profession cards. Each of these shows typical tools, a person in a scene typical of the profession and a matching object. This enables various game possibilities which can be adapted to match the target group (children/adults). In the process the children obtain an insight into what work was like in the past and what tools were used. In addition, it makes them think about the modern form of these professions and the changes that have taken place. Older people can use the individual game variants to train their memory and associative skills. It is less about winning but rather about providing a topic of conversation. The real aim of the game is to jog the player's memory to think of something amusing and to recall this from memory.

Game idea

1

Improves:

- Attention and concentration
- Visual differentiation of foreground and background
- Memory
- Vocabulary

Who is it?

Aim of the game:

The game ends when each picture card has been arranged with the three correct profession cards.

Setting up the game:

Every player receives a picture card. The matching profession cards are shuffled and placed in a stack face down. The stack is placed so that every player can reach it.

How the game works:

The game is played in turns. The oldest player begins (in the case of children, the youngest). He/she draws a profession card from the stack, looks at it and describes what he/she sees in the picture. If he/she does not know, he/she can ask another player. After this he/she arranges the profession card to a picture card. The other players can help him/her.

Game variant:

The profession cards are shuffled and each player in turn draws a card. The players then exchange the cards among themselves until every player has three matching profession cards in front of him. The picture cards are now shuffled and placed face down in the middle of the table. The oldest player (in the case of children, the youngest) draws a card and holds it up. All players consider together to which card trio the picture card belongs.

Find three!

Game idea

2

Aim of the game:

The game ends when all profession cards have been correctly arranged.

Setting up the game:

The profession cards are shuffled and spread over the table. If a couple of players see the profession cards from the side or upside down, this increases attention and visual recognition skills.

How the game works:

Players take turns, beginning with the oldest player. In the first round each player takes a card and places it in front of him/herself. In the second and third round the cards belonging to this original card are looked for and placed next to it.

Game variants:

Easier game variant:

For 2 – 3 players

The profession cards are shuffled and placed on the table in such a way that all players can see and read off the cards. The game then proceeds as described above.

More difficult game variant:

For 2 – 3 players

The profession cards are shuffled and stacked face down. In the first round the first player draws a card for which he/she has to find the matching two cards later. The player then places this card face down in front of him/her. The player says what he/she sees on the card (professions, tool or object). Afterwards the next player draws a card and so on. If a player draws a card in the current round that another player is already collecting, he/she shuffles it again under the stack and draws a new card. In the following rounds the players again take it in turns to draw cards from the stack, say what they see and try to remember whether they themselves or another player requires this card for their collection.

For 2 – 4 players

A pair of cards each is selected from the three profession cards of a profession (e.g. profession and tools or tools and objects). The cards are then shuffled and placed on the table face down. The players now take it in turns to uncover two cards. Anybody who finds a pair can keep them, otherwise the two cards are turned back over again. Whoever is able to collect the most pairs wins.

Improves:

- Attention and concentration
- Visual recognition
- Memory
- Vocabulary

Improves:

- Attention and concentration
- Visual recognition
- Vocabulary

Quick-fire questions: Guess the Profession

Improves:

- Attention and concentration
- Memory and verbal communication
- Vocabulary
- Reactions

Aim of the game:

The players jog each others' memory, debate, discuss and come to a verbal agreement. The game can be played at speed to foster reactions. The player with the most answers receives the cards. The player that manages to collect the most cards can be crowned the winner.

Setting up the game:

This game variant merely requires the profession cards with the tools. These are stacked face down in the middle of the table.

How the game works:

Players take it in turns, the oldest player starting - in the case of children the youngest - by drawing a card from the hidden deck. The player looks at the card but does not show it to the others and names the tool on the card. The other players now say the right profession (irrespective of whether these are the professions on the picture cards) or other objects associated with this profession. For example, a player draws a card with a hammer. The others now say professions that require a hammer, such as carpenter, cabinet maker, smith etc. They can also name objects such as nail, anvil and such like.

Game variants:

Easier game variant:

The professions are removed from the pack and stacked face down in the middle of the table. The remaining cards are not required. Players take it in turns, starting with the oldest player - in the case of children the youngest - by drawing a card from the stack and looking at it so that the other players cannot see it. The player then tries to describe the profession without naming the tools or objects of this profession. In the case of the baker, for example, he/she can say: „He gets up early“. Whoever guesses the profession first, receives a point and can keep the card. Then it is the turn of the next player. Things become more difficult if the profession is described by using a typical gesture of the profession (with or without tool).

More difficult game variant:

This variant requires the profession cards with the tools that are divided up equally face down among the players. The picture cards are placed face up on the table. Players take it in turns to name a tool of the profession cards he/she has in his hand. The first person to discover the associated profession on a picture card holds it up and can place the pair of profession and picture cards in front of him/her. For children, this variant is suitable as a reaction game in which the fastest player wins. For older players the picture cards along with the tool cards can be divided up among the players. When the player whose turn it is now names a tool the others look for the associated picture card. The first person who finds and shows it can place both cards in front of them.

Overview of the professions with accompanying profession cards

Agricultural worker



Washerwoman



Miner





Autrefois - Métiers

Ces cartes stimulent la réflexion concernant la vie professionnelle, ouvrent des sujets de conversation et peuvent être utilisées pour divers jeux.

Joueurs : A partir de 2 joueurs

Age : A partir de 4 ans.

Idée de jeu : Christine Frotscher

Illustrations : Britta van Hoorn

Contenu : 18 cartes-photos
54 cartes de métiers
Règles du jeu

Peu de périodes peuvent marquer une personne aussi durablement que sa vie professionnelle : C'est à cette période souvent très longue que nous devons notre équilibre matériel, nos contacts sociaux, notre confiance en soi ainsi que nos connaissances et notre faculté à prendre des décisions. C'est pourquoi un jeu sur la vie professionnelle est idéal pour cultiver les capacités communicatives et cognitives aussi bien chez les enfants que les seniors. Il y a une carte avec une photo présentant des scènes « d'autrefois » et trois cartes de métiers pour différentes professions. Celles-ci présentent les outils typiques, une personne dans une scène typique de la profession et un objet correspondant. Ainsi, différentes possibilités de jeu peuvent être réalisées. Ces possibilités peuvent être modifiées selon le groupe cible (enfants/seniors), les exigences peuvent être réduites ou élargies et facilement adaptées à la situation actuelle. Ce faisant, les enfants peuvent se faire une idée sur la manière dont on travaillait autrefois et sur les outils utilisés. Ils peuvent également réfléchir aux modifications que ces métiers ont subi pour obtenir leur forme moderne. Selon les jeux, les personnes plus âgées peuvent entraîner leur mémoire et leur capacité d'association. Ici, il s'agit moins de gagner que de créer de nouveaux sujets de conversation. Le but ultime est que chacun puisse communiquer ses idées ou des anecdotes amusantes de son passé.

Idée de jeu

1

Stimule :

- L'attention et la concentration
- La différenciation visuelle de l'avant et de l'arrière-plan
- La mémoire
- La richesse du vocabulaire

Qui est-ce ?

But du jeu :

Le jeu se termine lorsque chaque carte photo a été attribuée aux cartes de métiers correspondantes.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une carte-photo. Les cartes de métiers correspondantes sont mélangées et posées sur une pile avec la face cachée. La pile doit être accessible à tous les joueurs.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur le plus âgé commence (ou le plus jeune des enfants.) Il pioche une carte de métiers dans la pile, l'observe et décrit ce qu'il voit. S'il ne sait pas comment, il peut demander à son coéquipier. Il attribue ensuite la carte de métier à une carte-photo. Ses coéquipiers peuvent le conseiller.

Autre possibilité :

Les cartes de métiers sont mélangées puis les joueurs les piochent à tour de rôle. Ils les échangent ensuite entre eux de telle sorte que chaque joueur ait trois cartes de métiers assorties posées devant lui. C'est alors au tour des cartes-photos d'être mélangées et posées face cachée en pile au milieu de la table. Le joueur le plus âgé (ou le plus jeunes des enfants) pioche une carte et la montre à tous. Les joueurs réfléchissent alors ensemble à quel trio la carte-photo correspond.

Trouve les trois !

Idée de jeu

2

But du jeu :

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes de métiers ont été attribuées correctement.

Préparation du jeu :

Les cartes de métiers sont mélangées et distribuées ouvertement sur la table. Lorsque certains joueurs voient les cartes sur le côté ou à l'envers, cela favorise leur attention et leur reconnaissance visuelle.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle, le plus âgé commence. Lors du premier tour, chacun tire une carte de son choix et la pose devant lui. Lors des second et troisième tours, les joueurs recherchent les cartes correspondantes et les pose à côté de la première.

Possibilités de jeu :

Possibilité plus simple :

Pour 2 à 3 joueurs

Les cartes de métiers sont mélangées et posées sur la table de telle sorte que chaque joueur puisse les voir dans le sens de la lecture. Le jeu se déroule alors comme décrit ci-dessus.

Possibilités plus complexes :

Pour 2 à 3 joueurs

Les cartes de métiers sont mélangées puis posées face cachée sur une pile. Lors du premier tour, le premier joueur pioche une carte pour laquelle il devra ensuite trouver deux cartes assorties. Le joueur pose ensuite cette carte face cachée devant lui. Le joueur décrit ce qu'il voit sur la carte (métier, outil ou objet). Le joueur suivant pioche alors une carte et ainsi de suite. Si au cours de ce tour, un joueur pioche une carte qu'un autre joueur collectionne déjà, il la replace sous la pile et pioche une nouvelle carte. Lors des tours suivants, les joueurs piochent des cartes à tour de rôle, décrivent ce qu'ils voient et essaient de se souvenir s'ils ont besoin de cette carte pour leur collection ou si un autre joueur en a besoin.

Pour 2 à 4 joueurs

Sélectionnez une paire à partir des trois cartes de métiers pour une profession (par ex. profession et outils ou outils et objets). Mélangez ensuite les cartes et posez-les face cachée sur la table. Les joueurs retournent ensuite deux cartes à tour de rôle. Le joueur qui trouve une paire peut la garder, dans le cas contraire, il retourne encore une fois les deux cartes. Le joueur qui collecte le plus de paires gagne la partie.

Stimule :

- L'attention et la concentration
- La reconnaissance visuelle
- La mémoire
- La richesse du vocabulaire

Stimule :

- L'attention et la concentration
- La capacité de rétention visuelle
- La richesse du vocabulaire

Devinettes rapides sur les métiers

Stimule :

- L'attention et la concentration
- La mémoire et la communication verbale
- La richesse du vocabulaire
- La réactivité

But du jeu :

Les joueurs stimulent leur mémoire, débattent, discutent et se mettent d'accord oralement. Le jeu peut, si un rythme est maintenu, stimuler la réactivité. Le joueur qui a le plus de réponse obtient la carte. Le joueur qui récolte le plus de cartes peut être déclaré vainqueur.

Préparation du jeu :

Ce jeu requiert uniquement les cartes de métiers avec les outils. Ces cartes sont empilées face cachée au milieu de la table.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur le plus âgé commence, ou le plus jeune des enfants - et pioche une carte dans la pile. Il regarde ensuite la carte de telle sorte que les autres joueurs ne puissent pas la voir puis désigne l'outil sur la carte. Les autres joueurs devinent alors les métiers correspondant (peu importe s'il s'agit des métiers sur les cartes-photos) ou d'autres objets en rapport avec ce métier par ex. Un joueur pioche une carte avec un marteau. Les autres joueurs doivent alors citer des métiers qui nécessitent un marteau comme charpentier, menuisier, forgeron, etc. Ils peuvent également citer d'autres objets comme des clous, une enclume ou autres.

Possibilités de jeu :

Possibilités plus simples :

Séparez les cartes de métiers et les photos et posez-les face cachée au centre. Les autres cartes sont inutiles. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur le plus âgé commence, ou le plus jeune des enfants, pioche une carte dans la pile et l'observe de telle sorte que les autres joueurs ne puissent pas la voir. Il doit ensuite décrire le métier sans citer les outils ou les objets correspondants. Pour le boulanger, il peut dire : « C'est quelqu'un qui se lève tôt. » Celui qui devine le métier le plus vite obtient un point et peut garder la carte correspondante. C'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se complique lorsque le métier doit être mimé par des gestes typiques (avec ou sans outil).

Possibilités plus complexes :

Ce jeu nécessite les cartes de métiers avec les outils distribués de manière homogène entre les joueurs. Les cartes-photos sont posées ouvertement sur la table. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui joue cite un outil parmi les cartes qu'il tient dans sa main. Le premier qui découvre le métier correspondant lève la carte et peut poser la paire métier-photo devant lui. Pour les enfants, ce jeu est un jeu de réactivité et le joueur le plus rapide gagne. Pour les joueurs plus âgés, les photos et les cartes d'outils peuvent être distribuées parmi les joueurs. Lorsque le joueur cite un outil, les autres doivent rechercher la photo correspondante. Celui qui la trouve peut poser les deux cartes devant lui.

Vue d'ensemble des métiers avec les cartes correspondantes

Travailleur agricole



Blanchisseuse



Mineur





Vroeger - Beroepen

Deze kaarten vertellen over het beroepsleven, bieden tips voor gesprekken en kunnen worden gebruikt voor allerlei spelvarianten.

Spelers:	vanaf 2
Leeftijd:	vanaf 4 jaar
Idee:	Christine Frotscher
Illustraties:	Britta van Hoorn
Inhoud:	18 fotokaarten 54 beroepskaarten 1 handleiding voor het spel

Er is nauwelijks een periode in het leven van de mens die zo bepalend is als zijn beroepsleven: onze materiële basis voor het leven en onze sociale contacten, ons gevoel voor eigenwaarde, onze vakkennis en handvaardigheid hebben we heel vaak te danken aan deze vaak lange levensperiode. Daarom is een spel over het beroepsleven extra zinvol om communicatieve en cognitieve vaardigheden en behendigheden te oefenen, zowel bij kinderen als bij senioren. Voor elk beroep is er één fotokaart met beelden van vroeger – en drie beroepskaarten. Daarop zijn steeds karakteristieke gereedschappen te zien, een persoon in een typische beroepssituatie en een passend voorwerp. Zo kunnen meerdere spelvarianten worden gespeeld. Al naargelang de doelgroep (kinderen/senioren) kunnen deze gevarieerd, de vereisten vermindert of uitgebreid en gemakkelijk aan de bestaande situatie aangepast worden. Kinderen krijgen daarbij inzicht in de wijze waarop en met welke gereedschappen vroeger werd gewerkt. Bovendien kunnen ze aan de hand van een modernere vorm van dit beroep de verschillen/veranderingen bespreken. Oudere mensen kunnen met behulp van de spelvarianten hun geheugen en hun associatievermogen oefenen. Daarbij gaat het er veel minder om wie wint, maar meer om gespreksstof te bieden. Als een medespeler zich ineens aan iets leuks herinnert en hij dit uit zijn herinnering vertelt, is dat precies wat met dit spel beoogd wordt.

Spelidee

1

Bevordert:

- oplettendheid en concentratie
- visuele onderscheiding van voor- en achtergrond
- herinneringsvermogen
- behoud en uitbreiding van de woordenschat

Wie is het?

Doel van het spel

Het spel is uit als bij elke fotokaart de drie juiste beroepskaarten liggen.

Spelvoorbereiding

Ledere speler krijgt een fotokaart. De bijbehorende beroepskaarten worden geschud en met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd. De stapel wordt zodanig geplaatst dat iedere speler erbij kan.

Spelopbouw

Gespeeld wordt om beurten. De oudste speler mag beginnen (bij kinderen de jongste). Hij trekt een beroepskaart van de stapel, bekijkt deze en beschrijft wat erop te zien is. Als hij het niet weet, kan hij zijn medespelers om hulp vragen. Daarna legt hij de beroepskaart bij een fotokaart. Daarbij mogen de andere spelers hem raad geven.

Spelvariant

De beroepskaarten worden geschud en alle spelers trekken om beurten kaarten totdat de stapel weg is. Nu worden de kaarten onder de spelers zodanig gewisseld dat elke speler drie bij elkaar passende beroepskaarten voor zich heeft liggen. Nu worden de fotokaarten geschud en omgekeerd in het midden op tafel gelegd. De oudste speler (bij kinderen de jongste) trekt een kaart en houdt deze omhoog. Samen overleggen de spelers, bij welke kaartentrio de fotokaart hoort.

Doel van het spel

Het spel is beëindigd als alle beroepskaarten goed zijn aangelegd.

Spelvoorbereiding

De beroepskaarten worden geschud en open op tafel neergelegd. Als daarbij een aantal spelers de beroepskaarten van opzij of ondersteboven ziet, worden daarmee de vereisten ten aanzien van oplettendheid en visuele herkenning verhoogd.

Spelopbouw

Gespeeld wordt om beurten. De oudste speler mag beginnen. In de eerste ronde neemt iedere speler een willekeurige kaart en legt deze voor zich neer. In de tweede en derde ronde worden de bijpassende kaarten gezocht en naast de eerste gelegd.

Spelvarianten

Eenvoudige spelvariant

Voor 2 – 3 spelers.

De beroepskaarten worden geschud en zodanig op tafel neergelegd dat alle spelers de kaarten in leesrichting kunnen zien. Dan wordt gespeeld zoals hierboven beschreven.

Moeilijke spelvariant

Voor 2 – 3 spelers.

De beroepskaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel gelegd. In de eerste ronde trekt elke speler een kaart, waarbij hij in de tweede en derde ronde de twee bijpassende kaarten moet zoeken. Dan legt de speler deze kaart omgekeerd voor zich neer. De speler beschrijft wat hij op zijn kaart ziet (beroep, gereedschap of voorwerp). Daarna trekt de volgende een kaart en zo verder. Als een speler in deze ronde een kaart trekt die al door een andere speler wordt verzameld, legt hij hem terug in de stapel, schudt de kaarten opnieuw en trekt een nieuwe kaart. In de volgende ronden trekken de spelers opnieuw om beurten kaarten van de stapel, beschrijven wat ze zien en proberen om zich eraan te herinneren of zij zelf of een andere speler deze kaarten voor de eigen verzameling nodig hebben.

Voor 2 – 4 spelers.

Uit de drie beroepskaarten van één beroep wordt een setje van 2 (een paar dus) uitgezocht (bijv. beroep en gereedschap of gereedschap en voorwerp). Dan worden de kaarten geschud en omgekeerd op tafel gelegd. Nu draaien de speler om beurten twee kaarten om. Wie een paar heeft gevonden, mag het houden. In het andere geval worden beide kaarten weer omgedraaid. Degene die de meeste paren heeft kunnen verzamelen, is winnaar van het spel.

Bevordert:

- oplettendheid en concentratie
- visuele herkenning
- herinneringsvermogen
- behoud en uitbreiding van de woordenschat

Bevordert:

- oplettendheid en concentratie
- visueel geheugen
- behoud en uitbreiding van de woordenschat

Snel beroepen raden

Bevordert:

- oplettendheid en concentratie
- geheugen en verbale communicatie
- behoud en uitbreiding van de woordenschat
- reactiesnelheid

Doel van het spel

De spelers graven in hun geheugen, debatteren, discussiëren en worden het verbaal samen eens. Dit spel kan, in een vlot tempo gespeeld, de reactiesnelheid stimuleren. De speler die de meeste antwoorden paraat heeft, krijgt de kaart. Winnaar is hier degene die de meeste kaarten heeft kunnen verzamelen.

Spelvoorbereiding

Voor deze spelvariant zijn alleen de beroepskaarten met de gereedschappen vereist. Deze worden op een omgekeerde stapel in het midden gelegd.

Spelopbouw

Gespeeld wordt om beurten. De oudste speler begint - bij kinderen de jongste - en trekt een kaart van de omgekeerde stapel. Hij bekijkt de kaart zodanig dat de andere spelers hem niet kunnen zien en noemt het gereedschap op de kaart. De andere spelers noemen nu het bijpassende beroep (waarbij het er niet toe doet of het om de beroepen op de fotokaarten gaat) of andere voorwerpen die met dit beroepsbeeld te maken hebben. Voorbeeld Een speler trekt een kaart met een hamer. De andere spelers noemen nu beroepen waarbij met een hamer wordt gewerkt, bijv. timmerman, meubelmaker, smid enz.. Ze kunnen ook voorwerpen noemen zoals spijkers, aambeeld en dergelijke.

Spelvarianten

Eenvoudige spelvariant

Uit de beroepskaarten worden de kaarten met de beroepssituaties uitgesorteerd en omgekeerd op een stapel in het midden gelegd. De andere kaarten zijn voor deze variant niet nodig. Gespeeld wordt om beurten. De oudste speler begint - bij kinderen de jongste - en trekt een kaart van de omgekeerde stapel. Hij bekijkt de kaart zodanig dat de andere spelers hem niet kunnen zien. Dan probeert hij, het beroep te beschrijven zonder daarbij gereedschappen of voorwerpen van dit beroep te noemen. Bij een bakker kan hij bijvoorbeeld zeggen: „Die staat heel vroeg op.“ Wie het beroep als eerste raadt, krijgt een punt en mag de betreffende kaart houden. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Het wordt moeilijker als de beroepen aan de hand van een typische beweging (met of zonder gereedschap) met gebaren moet worden uitgebeeld.

Moeilijke spelvariant

Bij deze variant wordt gespeeld met de beroepskaarten met de gereedschappen. Ze worden gelijkmatig onder de spelers verdeeld. De fotokaarten worden open op tafel gelegd. Gespeeld wordt om beurten. De speler die aan de beurt is, noemt een gereedschap van een van zijn beroepskaarten die hij in de hand heeft. Wie als eerste het bijpassende beroep op een fotokaart ontdekt, houdt deze kaart omhoog en mag het paar, de beroeps- en de fotokaart, voor zich neerleggen. Voor kinderen is deze variant geschikt als reactiespel waarbij de snelste speler wint. Voor oudere spelers kan men de fotokaarten samen met de gereedschapskaarten onder de spelers verdelen. Als de speler die aan de beurt is, nu een gereedschap noemt, zoeken de anderen naar de passende fotokaart. Wie de kaart heeft gevonden en laat zien, mag beide kaarten voor zich neerleggen.

Overzicht van de beroepen met de bijbehorende beroepskaarten

Landarbeider



Wasvrouw



Mijnwerker





Ai vecchi tempi - Mestieri

Queste tessere stimolano alla riflessione riguardo al mondo del lavoro, offrono impulsi per conversazioni e possono essere utilizzate per molteplici possibilità di gioco.

Giocatori:	a partire da 2
Età:	a partire dai 4 anni
Idea di gioco:	Christine Frotscher
Illustrazioni:	Britta van Hoorn
Contenuto del gioco:	18 tessere fotografiche 54 tessere artigianali 1 istruzioni di gioco

Nessun periodo imprime una persona in modo così persistente come il mondo del lavoro: condizioni di vita materiali e contatti sociali, autostima, competenze specifiche e predisposizione alle trattative li dobbiamo a questo spesso lungo periodo di vita. Per questo un gioco sul mondo del lavoro è particolarmente indicato per allenare le capacità e le conoscenze comunicative e cognitive sia dei bambini come anche degli anziani. Per vari mestieri si ha una tessera fotografica con scenari "di un tempo" e tre tessere artigianali. Queste mostrano rispettivamente gli arnesi tipici, una persona in uno scenario tipico di quel mestiere ed un oggetto adeguato. In tal modo sono realizzabili diverse possibilità di gioco. Queste possono essere variate a secondo del gruppo di lavoro (bambini/anziani), le esigenze possono essere ridotte o ampliate e adeguate leggermente all'attuale situazione. I bambini possono farsi un'idea come e con quali arnesi si lavorava un tempo. Oltre a ciò possono confrontarsi con la forma moderna di questi mestieri e i cambiamenti. Le persone anziane grazie alle singole varianti di gioco possono allenare le loro prestazioni di memoria così come la loro capacità di associazione. Qui conta meno vincere, ma di dare spunti per comunicare. L'obiettivo effettivo è quello di far venire in mente ad un giocatore qualcosa di buffo e di far raccontare qualcosa dei suoi ricordi.

Idea di gioco

1

Incentiva:

- attenzione e concentrazione
- differenziazione visiva del primo e secondo piano
- prestazioni di memoria
- mantenimento del vocabolario

Chi è?

Scopo del gioco:

Il gioco termina quando ad ogni tessera fotografica sono state associate correttamente le tre tessere artigianali.

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore ottiene una tessera fotografica. Le relative tessere artigianali vengono mischiate e disposte capovolte sul mazzo. Il mazzo viene piazzato in modo che tutti i giocatori possano arrivarci.

Svolgimento del gioco:

Si gioca a turno. Inizia il giocatore più anziano. (Dai bambini quello più piccolo.) Egli pesca una tessera artigianale dal mazzo, la osserva e descrive ciò che vede su di essa. Nel caso in cui non lo sappia può chiedere aiuto agli altri giocatori. Dopodiché associa la tessera artigianale ad una tessera fotografica. Gli altri giocatori possono consigliarlo.

Variante di gioco:

Le tessere artigianali vengono mischiate e pescate a turno dai singoli giocatori. Poi le tessere artigianali vengono cambiate reciprocamente finché ogni giocatore ha davanti a sé tre tessere artigianali che combaciano. Adesso vengono mischiate le tessere fotografiche e disposte capovolte a mazzo al centro del tavolo. Il giocatore più vecchio (dai bambini quello più piccolo) pesca una carta e la alza. Tutti i giocatori riflettono insieme a quale trio di tessere appartiene questa tessera fotografica.

Scopo del gioco:

Il gioco termina quando tutte le tessere artigianali sono state associate correttamente.

Preparazione del gioco:

Le tessere artigianali vengono mischiate e distribuite scoperte sul tavolo. Dato che alcuni giocatori vedono le tessere artigianali da un lato o sottosopra, vengono aumentate le richieste di attenzione e di riconoscimento ottico.

Svolgimento del gioco:

Si gioca a turno e inizia il giocatore più anziano. Nel primo turno ognuno pesca una tessera a piacere e la dispone davanti a sé. Nel secondo e terzo giro le relative tessere vengono cercate e disposte accanto alla prima tessera.

Varianti di gioco:

Variante di gioco semplice:

Per 2 fino a 3 giocatori

Le tessere artigianali vengono mischiate e disposte al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possono vedere le tessere in direzione di lettura. Poi si inizia a giocare nel modo sopra descritto.

Variante di gioco difficile:

Per 2 fino a 3 giocatori

Le tessere artigianali vengono mischiate e disposte capovolte a mazzo. Nel primo turno il primo giocatore pesca una tessera a cui successivamente deve cercare di associare le due tessere corrette. Poi la dispone in modo capovolto davanti a sé. Il giocatore spiega cosa vede sulla tessera (mestiere, arnese o oggetto). Dopodiché il prossimo giocatore pesca una tessera e così via. Nel caso in cui in questo turno un giocatore pescasse una tessera, che viene collezionata già da un altro giocatore, la rimischia nel mazzo e pesca poi un'altra tessera. Nei prossimi turni i giocatori a turno pescano nuovamente una tessera dal mazzo, spiegano cosa vedono e cercano di ricordarsi, se questa tessera occorre per la loro collezione a oppure a un altro giocatore.

Per 2 fino a 4 giocatori

Delle tre tessere artigianali di un mestiere viene scelta rispettivamente un coppia (ad es. mestieri e arnesi oppure arnesi e oggetti). Dopodiché le tessere vengono mischiate e disposte capovolte sul tavolo. A turno i giocatori scoprono le carte. Chi ha trovato una coppia può tenerla, altrimenti entrambe le tessere vengono rigirate. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di coppie.

Incentiva:

- attenzione e concentrazione
- riconoscimento ottico
- prestazioni di memoria
- mantenimento del vocabolario

Incentiva:

- attenzione e concentrazione
- capacità di osservazione visiva
- mantenimento del vocabolario

Indovina velocemente i mestieri

Incentiva:

- attenzione e concentrazione
- prestazioni di memoria e dialogo verbale
- mantenimento del vocabolario
- prontezza di riflessi

Scopo del gioco:

I giocatori stimolano insieme la loro memoria, dibattono, discutono e si mettono d'accordo verbalmente. Il gioco può stimolare, se giocato per un tempo limitato, la prontezza di riflessi. Il giocatore che ha il maggior numero di risposte pronte ottiene la tessera. Qui può essere coronato il giocatore che ha raccolto il maggior numero di tessere.

Preparazione del gioco:

Per questa variante di gioco occorrono solamente le tessere artigianali con gli arnesi. Queste vengono disposte capovolte a mazzo al centro.

Svolgimento del gioco:

Si gioca a turno. Inizia il giocatore più anziano - dai bambini quello più piccolo - e pesca una tessera dal mazzo capovolto. Poi osserva la tessera in modo che gli altri giocatori non possono vederla e denomina l'arnese riportato sulla tessera. Gli altri giocatori adesso associano il mestiere adeguato (indifferentemente, se si tratta di mestieri raffigurati sulle tessere fotografiche) o altri oggetti che hanno a che fare con questo profilo professionale. Ad es.: un giocatore scopre una tessera con un martello. Adesso gli altri giocatori indicano i mestieri con cui si lavora con un martello, come carpentiere, falegname, fabbro ed altro, ma possono indicare anche oggetti come chiodo, incudine e altri.

Varianti di gioco:

Variante di gioco semplice:

Dalle tessere artigianali vengono detratte tutti i profili professionali e disposte capovolte a mazzo al centro. Le rimanenti tessere non occorrono. Si gioca a turno. Inizia il giocatore più anziano - dai bambini quello più piccolo - e pesca una tessera dal mazzo, la osserva in modo che gli altri giocatori non possono vederla e poi cerca di spiegare il mestiere, senza denominare gli arnesi o gli oggetti appartenenti a questo mestiere. Per un panettiere può ad es. dire: „Questa è una persona mattiniera.“ Chi è riuscito a indovinare il più velocemente possibile il mestiere, ottiene un punto e può mantenere la rispettiva tessera. Poi il turno passa al prossimo giocatore. Il gioco diventa più difficile, se il mestiere deve essere rappresentato pantomimicamente con un movimento tipico (con o senza arnese).

Variante di gioco difficile:

In questa variante occorrono le tessere artigianali con gli arnesi, che capovolte vengono suddivise in parti uguali fra i giocatori. Le tessere fotografiche vengono disposte scoperte sul tavolo. Si gioca a turno. Il giocatore di turno denomina un arnese fra le sue tessere artigianali che ha in mano. Chi per primo scopre la tessera fotografica con il rispettivo mestiere, la alza e può disporre davanti a sé la coppia di tessera artigianale e fotografica. Per i bambini questa variante è indicata come gioco di reazione, in cui vince il giocatore più veloce. Per i giocatori più anziani le tessere fotografiche possono essere distribuite tra i giocatori insieme alle tessere con gli arnesi. Quando il giocatore di turno indica un arnese, gli altri cercano la relativa tessera fotografica. Chi l'ha trovata la mostra e può disporre davanti a sé entrambe le tessere.

Panoramica dei mestieri con le rispettive tessere artigianali

agricoltore



lavandaia



minatore





En aquel tiempo - Oficios

Estas cartas incentivan reflexionar acerca de la vida profesional y ofrecen estímulos para conversaciones y pueden ser utilizadas en juegos muy variados.

- Jugador:** a partir de 2
Edad: desde los 4 años
Idea del juego: Christine Frotscher
Ilustraciones: Britta van Hoorn
Contenido: 18 tarjetas con fotos
54 Tarjetas de tareas de artesanos
1 instrucción del juego

Pocas épocas de la vida marcan a una persona tanto como su vida laboral : base de sustento material y contactos sociales, autoestima, conocimiento especializado y la habilidad para actuar, todo esto se lo debemos a este período bastante prolongado de nuestra vida. Por eso un juego basado en la vida laboral es especialmente adecuado para entrenar capacidades y habilidades comunicativas y cognitivas, tanto en niños como también en adultos mayores. Para diferentes oficios hay una tarjeta con fotografías con escenas "de antes" y tres tarjetas con trabajos artesanales. Estas muestran en cada caso herramientas típicas, una persona en una escena representativa del oficio y un objeto adecuado al mismo. De esa manera es posible realizar diferentes juegos. Estos se podrán variar de acuerdo al grupo de referencia (niños/adultos mayores), las exigencias podrán reducirse o aumentarse y adecuarse fácilmente a la situación del momento. Los niños obtienen con esto un conocimiento de cómo y con qué herramientas se trabajaba antes. Además podrán discutir acerca de la forma moderna de estos oficios y sobre los cambios observados. Las personas mayores podrán entrenar su capacidad de memoria así como su habilidad para asociaciones a través de las variantes del juego. No se trata tanto de ganar, sino de ofrecer motivos de conversación. Si a un participante se le ocurre algo gracioso y lo cuenta desde su recuerdo, eso es precisamente el objetivo.

Idea del juego

1

Fomenta:

- atención y concentración
- distinguir visualmente primer plano y plano de fondo
- ejercitación de la memoria
- conservación del vocabulario

¿Quién es?

Objetivo del juego:

El juego finaliza cuando a cada tarjeta con foto le fueron colocadas las tres tarjetas correctas de oficios.

Preparación del juego:

Cada participante recibe una tarjeta-foto. Las cartas correspondientes a las herramientas se mezclan y luego se colocan tapadas en una pila. La pila se debe colocar de manera que cada participante la pueda alcanzar.

Desarrollo:

Se juega pasando de uno a otro y comienza el participante mayor (en el caso de los niños, el menor). Retira una carta de los oficios, la observa y describe lo que ve en ella. Si no lo sabe podrá preguntar a los otros jugadores. Luego coloca la carta del oficio junto a una carta con fotografía. Los demás jugadores pueden asesorarle.

Variante:

Las cartas de los oficios se mezclan y cada jugador las va retirando en su turno. Después de esto se intercambian las cartas, hasta que cada participante tenga delante suyo tres cartas que hagan juego entre sí. Ahora se deberán mezclar las cartas con fotos y se apilan en el centro de la mesa. El participante mayor (en el caso de los niños, el menor) retira una carta y la muestra. Todos los jugadores reflexionan a qué trío de cartas corresponde la carta con foto.

¡Encuentra tres !



Objetivo del juego:

El juego termina cuando todas las cartas con oficios artesanales hayan sido ordenadas correctamente.

Preparación del juego:

Las cartas con oficios artesanales se mezclan y se reparten con la cara hacia arriba sobre la mesa. Si algunos participantes ven las cartas de costado o al revés, se elevan las exigencias de atención y del reconocimiento visual.

Desarrollo:

Se juega pasando de uno a otro y comienza el participante mayor. En la primera vuelta cada uno toma una carta cualquiera y la coloca delante suyo. En la segunda y tercer vuelta se deberán buscar las cartas que combinen y se colocarán junto a la primera.

Variantes del juego:

Variante simple:

Para 2 – 3 jugadores

Las cartas con oficios artesanales se mezclan y se colocan sobre la mesa de manera que todos los jugadores las puedan leer bien. Luego se juega como se describe arriba.

Variantes más difíciles:

Para 2 – 3 jugadores

Las cartas con oficios artesanales se mezclan y se colocan dadas vuelta. En la primera ronda el primer jugador saca una carta, para la cual deberá buscar luego las otras dos correspondientes. Después de retirarla, la colocará con la cara abajo y delante suyo. El jugador nombrará lo que ve en su carta (oficio, herramienta u objeto). Luego le toca sacar al siguiente, y así a todos. Si un jugador saca una carta que corresponde a las que ya está buscando otro de la partida, entonces la vuelve a mezclar entre las demás y saca una carta nueva. En la siguiente ronda los jugadores retiran de nuevo cartas de la pila, nombran lo que ven y tratan de recordar si ellos mismos o si otro jugador necesita esta carta para su colección.

Para 2 – 4 jugadores

De las 3 cartas con oficios artesanales para una profesión se elige en cada caso un par. (p.ej.: profesión y herramientas, o herramientas y objetos). Luego se mezclan las cartas y se colocan con la cara abajo sobre la mesa. Por turno los jugadores van dando vuelta dos cartas. Aquel que ha encontrado un par, se podrá quedar con el mismo, si no ambas cartas se deben volver a la mesa dadas vuelta. Gana quien ha juntado la mayor cantidad de pares.

Fomenta:

- Atención y concentración
- reconocimiento visual
- ejercitación de la memoria
- conservación del vocabulario

Fomenta:

- Atención y concentración
- capacidad visual múltiple
- conservación del vocabulario

Adivinar oficios rápidamente

Fomenta:

- Atención y concentración
- ejercitación de la memoria y comunicación oral
- conservación del vocabulario
- rapidez para reaccionar

Objetivo del juego:

Los participantes estimulan en conjunto su memoria, debaten, discuten y se ponen de acuerdo verbalmente. El juego realizado con velocidad puede estimular la rapidez de reacciones. El jugador que tiene más respuestas listas, obtiene la carta. Aquí gana quien ha juntado la mayor cantidad de cartas.

Preparación del juego:

En esta variante solo se necesita las cartas con las herramientas. Estas se colocan tapadas en la pila del centro.

Desarrollo:

Se juega uno después del otro. Comienza el mayor – en caso de niños el más joven – y saca una carta de esa pila. Luego observa su carta, sin que la puedan ver los demás, y nombra la herramienta. Los otros jugadores deben decir oficios/profesiones que correspondan a la misma (da igual si son las profesiones de las tarjetas con fotos u otras), o nombran otros objetos que tengan que ver con esa carta. P.ej: Un jugador saca una carta con un martillo. Los demás entonces nombran oficios que utilizan el martillo, como: carpintero, ebanista, herrero, etc. Pero también podrán nombrar objetos como: clavo, yunque, y otros.

Variantes:

Variante sencilla:

De las cartas se eligen las que tienen las fotos con oficios y se colocan dadas vuelta en la pila en el centro. Las demás cartas no se necesitan. Se juega por turno. Comienza el mayor – en caso de niños el más joven – sacando una carta de la pila y la observa sin que la puedan ver los demás. Luego tratará de describir el oficio sin mencionar ni las herramientas ni los objetos de esa profesión. Con el panadero p.ej. puede decir: "Es un madrugador." Quien adivine primero el oficio, obtendrá un punto y podrá quedarse con la carta correspondiente. Luego le toca al siguiente. Se pone más difícil si se describe la profesión con mímica o con movimientos típicos (con o sin herramientas).

Variante más difícil:

En esta variante se necesitan las cartas con las herramientas, las que se reparten entre los jugadores de manera pareja y sin que se vean. Las tarjetas con las fotos se colocan sobre la mesa. Se juega por turno. El jugador al que le toca el turno deberá mencionar una herramienta de las cartas que tiene en la mano. Aquel que descubra primero la profesión que corresponda en una de las tarjetas con fotos, la levanta y puede bajar delante suyo el par de cartas de herramientas y profesión. Esta variante se adapta para niños como juego para estimular reacciones, en el cual ganará el jugador más rápido. Para jugadores mayores se pueden repartir entre los participantes las cartas con las herramientas junto con las tarjetas de fotos. Cuando un jugador, que le toca jugar, nombra una herramienta, los demás buscarán la tarjeta con foto correspondiente. El que la encuentra y la muestra, podrá bajar ambas cartas delante suyo.

Cuadro de los oficios con las Cartas correspondientes

Campesino



Lavandera



Minero



*9 bezaubernde Welten zum Erlernen, Erleben, Erkunden ...
Entdecken Sie einzigartige Produkte, die in Zusammenarbeit mit
Experten aus der Praxis in Deutschland entwickelt und designt wurden
und von Pädagogen in der täglichen Arbeit gern eingesetzt werden.*



Lernwelt



Sinneswelt

Zahlenwelt

Ernährungswelt



Sprachwelt

Sachenmacher



Musikwelt



Bewegungswelt



Entdeckerwelt

