

Im Land von König Cipodebo

(Dieses Bild sollte nach Möglichkeit nicht den Kindern als Vorlage für das Puzzle „Pffix 12“ in die Hand gegeben werden.)



Pffix - Kleine Denkschule für Kinder

© 1994/2015 by Verlag Otto Heinevetter Lehrmittel GmbH

Papenstr. 41 · D 22089 Hamburg · fon 040 - 25 90 19 · fax 040 - 251 21 28

Internet www.heinevetter-verlag.de · email info@heinevetter-verlag.de

Heinevetter-Art. 4056 · ISBN 978-3-87474-056-2 · EAN 9783874740562

Auslieferung Schweiz: Scola Verlag · Dietzingerstr. 3 · CH 8006 Zürich
fon 0041 44 446 7291 · fax 0041 44 446 7296 · email: lernmedien@ofv.ch

Scola-Art. 5690 · ISBN 978-3-908256-90-8

01/15

Pffix

von Dr. Jürgen Reichen

Zeichnungen von Dora Hofer

Art. 4056 · EAN 9783874740562

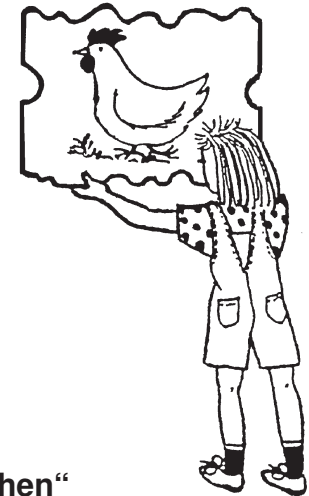
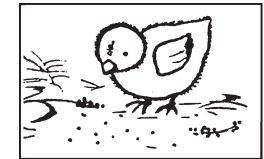
Kleine Kinder - große Denker !

Der Vorschultrainer **Pffix** ist eine richtige kleine Denkschule für 5- bis 7-Jährige und enthält ein lustiges Puzzle „Im Land von König Cipodebo“ sowie 36 anspruchsvolle Programme zum Wahrnehmen und Nachdenken, welche sich besonders zur Förderung und Abrundung der Schulreife anbieten.

Einleitung

Einführung des Trainers

- Das Gerät
- Die Plättchen
Spiele zum Kennenlernen:
Plättchen raten
Plättchen-Lotto
- Die Einlageblätter
- Die Funktion von *Köpfchen*
- Die Übungen
- Übersicht über die Bildplättchen



Die Programme im Einzelnen

Drei Geschichten über

„Ein kleines Mädchen namens Köpfchen“

Diese drei Geschichten gibt es nur als Download und Ausdrucken im Internet unter www.heinevetter-verlag.de → Rubrik „Pffix“

© 1994/2015 by Verlag Otto Heinevetter Lehrmittel GmbH

Einleitung

Bitte lesen Sie diese Anleitung, bevor Sie den Trainer ausprobieren und vielleicht zum Schluss kommen, die Aufgaben seien viel zu schwer. Dass Sie selber womöglich nicht alles auf Anhieb richtig machen, heißt noch nicht, dass auch Kinder die Aufgaben zu schwer finden. **Pfiffix** wurde absichtlich auf Anspruch hin konzipiert und zwar aus folgenden Überlegungen:

Im Aufbau des Erkennens sind Wahrnehmen, Sprache und Denken die drei tragenden Säulen. Ihre Entwicklung folgt während der ganzen Kindheit eigenen Abläufen und Geschwindigkeiten und hat bei Schuleintritt etwa den folgenden Stand:

- Über Wahrnehmungsfähigkeiten (z. B. Erkennen von Ähnlichkeiten, Größenunterschieden, Symmetrien, Figur-Grund-Beziehungen usw.) sollte ein Schulanfänger mehr oder weniger vollständig verfügen können, d.h. die Entwicklung des Wahrnehmens sollte nahezu abgeschlossen sein.
- Die Sprachentwicklung hat eine erste Abrundung erfahren, vertieft und erweitert sich aber noch bis zur Pubertät.
- Das Denken im engeren Sinne steht noch am Anfang. Die höheren Formen, die sog. „formalen Operationen“ werden erst ab drittem Schuljahr spruchreif.

Vor diesem entwicklungspsychologischen Allgemeinhintergrund wurden die Anforderungen in **Pfiffix** altersgemäß abgestuft, was sich aus der Sicht von Erwachsenen wie folgt darstellt: Die Denkaufgaben sind einfach, die sprachlichen Anforderungen mittel-schwer, die Aufgaben im Wahrnehmen sehr anspruchsvoll. Weil nun aber die Wahrnehmungsaufgaben auch für Erwachsene teilweise knifflig sind, werden sie manchmal (und im Vergleich mit den eher einfachen Sprach- und Denkaufgaben) als zu schwierig eingeschätzt – zu Unrecht. Geht man davon aus, dass die Entwicklung der Kinder wahrnehmungsmäßig abgeschlossen ist, dann haben sie in diesem Bereich prinzipiell die gleiche Leistungsfähigkeit wie Erwachsene, ja sie sind Erwachsenen häufig sogar überlegen. Daher dürfen auch die Einlageblätter durchaus „überladen“ sein, zwingt doch die Vielfalt einerseits zur Konzentration auf diejenige Aufgabe, die gerade gelöst wird und verlangt andererseits zum Absehen von allem anderen. Dies hilft, orientierungstüchtig zu werden – eine Fähigkeit, die besonders wichtig ist. Nachdem wir seit Jahrzehnten immer mehr Reizen ausgesetzt sind, kann sich der Einzelne gegen diese Überflutung nur wappnen, wenn er sich orientieren, konzentrieren und gegen das jeweils Überflüssige abschotten kann.

Kinder mögen kleine Dinge. Die bekannten Kinderbilderbücher „Unsere Stadt / Unser Dorf“, die voll von Kleinstdetails sind, erfreuen sich bei Kindern nicht zufällig größter Beliebtheit. Sie belegen unsere These. Kinder mögen auch schwierige Aufgaben. Im Bemühen, Kinder nicht zu überfordern, wird häufig zu wenig verlangt. **Pfiffix** ist anders. Hier wird das Kind gefordert, was den meisten Kindern wirklich Spaß macht. Frustriert wird keiner – **Pfiffix** ist ja kein Leistungstest. Lösungen, die das Kind nicht findet, können leicht erklärt und nachvollzogen werden.

Einführung des Trainers

a) Das Gerät

Pfiffix besteht aus einer Schachtel, 8 Einlageblättern (beidseitig mit verschiedenartigen Aufgaben bedruckt), einem transparenten Zapfentablett (das über die Einlageblätter gelegt wird) und 49 Plastikplättchen, die vor Benutzung von den Stegen abgebrochen werden müssen (Stegreste abschmirgeln, Erwachsene können diese mit einer Schere vorsichtig wegschneiden).

Da die Plättchen individuell gezackt sind, lassen sie sich nur bei passender Verzahnung ins Zapfentablett legen: Verzahnen sich die Plättchen, so wurde richtig abgelegt, nicht passende Plättchen zeigen einen Fehler an. Kinder können daher selbstständig und unabhängig arbeiten.

b) Die Plättchen

Wenn Sie einem Kind oder einer Gruppe den Trainer erläutern, dann lassen Sie zuerst die Plättchen anschauen und besprechen die Bildchen. Sicher sind einige nicht so bekannt. Machen Sie auch darauf aufmerksam, dass die Plättchen auf beiden Seiten bedruckt sind und dass es da einen wichtigen Unterschied gibt: Die eine Seite enthält einzelne Abbildungen, die andere Seite Teile eines Puzzles: Zur besseren Unterscheidung sind letztere dunkelblau gedruckt und werden nur für das Puzzle „Im Land von König Cipodebo“ verwendet (Pfiffix 12, siehe Seite 10).

Es empfiehlt sich, die Kinder anfangs noch nicht mit dem Trainer, sondern nur mit den Bildplättchen vertraut zu machen, beispielsweise über kleine Spiele wie:

Plättchen raten

Die Plättchen sind in einem Beutel, der reihum von Kind zu Kind weitergereicht wird. Wer den Beutel hat, entnimmt ihm „blind“ ein Plättchen, zeigt das Motiv aber nicht, sondern beschreibt das Bildchen in Form eines Rätsels („... hier wohnt Familie Busch ...“, „... legt Eier ...“, „... darauf kann man schreiben ...“, usw.). Die andern raten, was es sein könnte, und wer als Erster richtig rät, bekommt das Plättchen. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Plättchen besitzt.

Plättchen-Lotto

Zeichnen Sie 6 Lottokarten mit je 25 Feldern. Dann machen Sie von jedem Plättchenbild drei etwas vergrößerte Kopien und von 3 Bildern eine zusätzliche 4. Kopie. Diese 150 Bilder kleben Sie nun verteilt auf die 6 Lottokarten – das Spiel ist fertig. Mit den 49 Plättchen können sie nun Lotto spielen, wodurch die Kinder beiläufig mit den 49 Motiven der Plättchen vertraut werden.

Erstes Einlageblatt

Sind den Kindern die Bildern vertraut, legen Sie die Seite **Pfiffix A** in den Schachtelboden und darauf das Zapfentablett. Auf dieser Seite und deren Rückseite **Pfiffix B** kann sich das Kind die Plättchenbilder nochmals genauer einprägen und die Kontrollfunktion der Plättchen feststellen.

c) Die Einlageblätter

Die meisten Einlageblätter haben einen vergleichbaren Aufbau mit verschiedenen (i. d. R. sind es drei) Übungen. Die große Übung (mit 3 x 7 Feldern) enthält meistens eine Aufgabe aus dem Bereich des Wahrnehmens, während die beiden Übungen links und rechts oben Aufgaben zum Nachdenken anbieten. Die Übungen auf einer Seite können gleichzeitig bearbeitet werden, da ein bestimmtes Plättchen pro Seite nur einmal benötigt wird. Als Gedächtnisstütze für Erwachsene steht bei der jeweiligen Rubrik die Aufgabenstellung in Stichworten. Für die Kinder wird die Aufgabe durch das Bild mit dem kleinen Mädchen (= *Köpfchen*), das ein Plättchen legt, erklärt.

d) Die Funktion von *Köpfchen*

Bei jeder Aufgabengruppe sitzt oder steht also ein kleines Mädchen, das eine Musteraufgabe löst. Dieses Mädchen heißt Alberta Kleinstein, in seiner Familie ruft man es *Köpfchen*. Damit die Kinder dieses Mädchen etwas kennenlernen, sollten Sie ihnen ein wenig von ihm erzählen.

Köpfchen ist ein ganz, ganz kluges Mädchen, welches jeweils mit einem Beispiel erklärt, wie die Kinder eine Aufgabe lösen können. Mithin muss man eigentlich bei jedem Programm nichts anderes tun als „schauen, was *Köpfchen* macht“ – und dann das Analoge tun.

Im Internet gibt es dazu 3 Geschichten über „Ein kleines Mädchen namens *Köpfchen*“ zum Download und anschließendem Ausdrucken: www.heinevetter-verlag.de → Rubrik „Gratisangebote/Download“

e) Die Übungen

Grundsätzlich folgen alle Übungen dem gleichen Grundmuster: Man muss das Aufgabenfeld „interpretieren“, d.h. erkennen, welche Aufgabe jeweils gestellt ist und dann das Plättchen auf das Feld legen, das die Lösung darstellt. Die Plättchen verzahnen sich nur bei richtiger Lösung.

Die Verteilung der Programme auf den Einlageblättern ist unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Aufgaben. Auf Seite **Pfiffix 2** finden sich also nicht unbedingt die einfacheren Aufgaben als etwa auf Seite **Pfiffix 10**. Der Autor hält nichts vom überkommenen Grundsatz der Didaktik, Lernprozesse „vom Einfachen zum Schwierigen“ zu organisieren. Einziges Zugeständnis an die didaktische Tradition ist der Hinweis, dass die Wahrnehmungsaufgaben in der Regel einfacher zu lösen sind und daher bei jedem Einlageblatt zuerst gelöst werden sollten. Auf diese Weise reduziert sich die Anzahl der Plättchen, welche bei den Denk- und Sprachprogrammen als Lösungen in Betracht kommen, und das erleichtert das Arbeiten.

Die Wahrnehmungsaufgaben verstehen sich in der Regel für die Kinder von selbst. Im Hinblick auf die Denk- und Sprachaufgaben sollten die Aufgabenstellungen jedoch erklärt werden.

f) Übersicht über die 49 Bildplättchen



Die Programme im Einzelnen

Pfiffix A + B

Gleiche Bilder zuordnen I + II

Köpfchen legt das Bildplättchen „Käse“ auf das Aufgabenfeld mit dem gleichen Bild, also machen wir es ebenso. Im Verlaufe beider Einlageblätter A und B lernt das Kind nochmals alle Bildplättchen genau kennen, eine wichtige Voraussetzung zum Lösen zukünftiger Aufgabenstellungen.

Pfiffix 1

Andere Perspektiven

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchens Beispiel sehen wir eine Kuh von hinten. Köpfchen legt das Bildplättchen mit der Kuh von der Seite gesehen.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind Plättchenbilder, aber aus verschiedener Blickrichtung (andere Perspektive) gesehen. Das Kind soll erkennen, um welches Bild es sich handelt und das entsprechende Plättchen ablegen.

Pfiffix 1

Wer „wohnt“ hier?

Was Köpfchen macht

Auf dem Beispiel von Köpfchen sehen wir einen Meerschweinchenkäfig. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Meerschweinchen ab, weil es in diesem Käfig „wohnt“.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind „Wohnorte“ bzw. „Lebensräume“. Das Kind soll herausfinden, wer dort zu Hause ist bzw. lebt, und dann die entsprechenden Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 1

Was passt dazu?

Was Köpfchen macht

In Köpfchens Beispiel sehen wir einen Apfel, Bananen, eine Weintraube und ein leeres Feld. Köpfchen legt das Bildplättchen mit den Kirschen ab, weil die Kirschen als Früchte zu den anderen Früchten passen.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind drei Dinge, die – logisch gesehen – dem gleichen Oberbegriff zugeordnet werden können. Das Kind muss merken, welches Plättchenbild als viertes zur vorgegebenen Dreiergruppe passt und das entsprechende Plättchen dann ablegen.

Pfiffix 2

Auf dem Land

Bei dieser Aufgabe erübrigt sich eine Erklärung durch Köpfchen. Das Kind muss im Gesamtbild einzelner Plättchenbilder wiedererkennen und dann das entsprechende Plättchen darüberlegen.

Pfiffix 2

Analogien

Es ist sehr schwierig – und normalerweise aussichtslos – einem Kind erklären zu wollen, was eine Analogie ist. Entweder hat es sich im Rahmen seiner eigenen kognitiven Entwicklung die Kategorie des Analogon angeeignet und dann braucht es keine Erklärung, oder es ist noch nicht so weit und dann nutzt eine Erklärung meistens nichts. Wenn ein Kind diese Aufgabe nicht lösen kann oder will, dann kann darauf ohne weiteres verzichtet werden.

Was Köpfchen macht

Köpfchens Beispiel zeigt einen Vogel, daneben einen Vogelkäfig, darunter verschiedene Kinder und ein leeres Feld. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Haus. Es überlegt nämlich: Der Vogel wohnt im Vogelkäfig, die Kinder wohnen ... (im Haus).

Was wir machen

In einem Aufgabenfeld sind stets drei Bildchen, wobei zwischen den beiden oberen ein bestimmter Zusammenhang besteht. Das Kind muss diesen erkennen und danach mit dem dritten Bildchen und einem der Plättchenbilder einen analogen Zusammenhang herstellen.

Pfiffix 2

Gegensätze: Was ist das „Gegenteil“?

Was Köpfchen macht

Im Beispiel sehen wir einen schnellen Rennwagen. Köpfchen legt das Plättchen mit einer langsamen Schnecke ab, weil die Schnecke „das Gegenteil“ des Rennwagens ist.

Was wir machen

Die Bilder auf den Aufgabenfeldern stellen jeweils das Gegenteil zu einem der Plättchenbilder dar. Das Kind soll die Gegensätzlichkeit erkennen und dann das zugehörige Bildplättchen ablegen.

Das Bild unten in der Mitte (Eisschollen/Iglu) soll „eine kalte Gegend“ (Arktis) darstellen. Das „Gegenteil“ wäre „eine warme Gegend“ (Tropen), in der Palmen wachsen. Hinweis: Rein logisch gesehen handelt es sich bei diesen Aufgaben nicht um „Gegensätze“ bzw. „Gegenteile“. Wenn „krank“ das Gegenteil von „gesund“ ist, so ist ein kranker Mensch noch lange nicht das Gegenteil eines gesunden. Es geht hier eher um Entgegensetzungen, wie sie im Alltag gebräuchlich sind, etwa als Redensarten: ... ist weder Fisch noch Vogel /... passen zusammen wie Hund und Katze, usw.

Lösungen:	Polizist/Dieb	Wasser/Feuer	Fee/Hexe
	Vogel/Fisch	Mond/Sonne	Zwerg/Riese
	Hund/Katze	Arktis/Tropen	Würfel/Kugel

Pfiffix 3

Schatten/Raster/Sichtblenden

Was Köpfchen macht

Auf Köpfchens Aufgabenfeld sehen wir das durch einen Raster optisch reduzierte Bild einer Mutter mit Kinderwagen. Köpfchen legt das Plättchen mit dem vollständigen Bild ab.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind Plättchenbilder, welche optisch beeinträchtigt wurden. Das Kind soll trotz der Beeinträchtigungen erkennen, um welches Plättchen es sich handelt, und dieses dann ablegen.

Pfiffix 3

Was passt zu diesem Märchen?

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld sehen wir Rotkäppchen. Köpfchen legt einen Wolf ab, weil dieser zum Märchen von Rotkäppchen gehört.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern ist ein Märchen dargestellt. Das Kind muss das dem Märchen typisch zugehörige Plättchenbild zuordnen und ablegen.

Lösungen:	Aschenputtel/Schuh	Rumpelstilzchen/Spinnrad	Hänsel und Gretel/Hexe
	Schneewittchen/Spiegel	Frau Holle/Kissen	Tapferes Schneiderlein/Riese
	Dornröschen/Fee	Tischlein deck dich/Tisch	Froschkönig/Kugel

Besonderes:

Bei dieser Aufgabe sind die Lösungen nicht immer zwingend. Es gäbe auch andere, etwa „Aschenputtel und Taube“ oder „Rumpelstilzchen und Baby“. Weil der Trainer aber nur eindeutige Plättchenzuordnungen erlaubt, wurden diese anderen Lösungen ausgeschlossen, indem die entsprechenden Plättchen im Programm „Schatten / Raster / Sichtblenden“, das zuerst zu bearbeiten ist, verwendet wurden.

Pfiffix 3

„ ... kommt von ...“

Was Köpfchen macht

Bei Köpfchen sehen wir einen Lebkuchen. Sie legt das Bildplättchen mit der Hexe ab, weil Lebkuchen „von der Hexe kommt“. (Jedenfalls gibt es unter den Plättchen kein anderes, das als „Lebkuchen-Lieferant“ in Frage käme.)

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind „Produkte“, deren Herkunft bei einem Plättchenbild liegt. Das Kind muss erkennen, woher ein „Produkt“ kommt, und das entsprechende Bildplättchen ablegen. (Der Krug mit der Tasse bedeutet „Milch“.)

Pfiffix 4

Was ist gespiegelt?

Was Köpfchen macht

Köpfchens Beispiel zeigt vier Bildchen: Huhn, Schaf, Kuh und Schwein). Köpfchen legt das Plättchen mit dem Schwein ab. Das Schwein auf dem Aufgabenfeld steht nämlich seitenverkehrt.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern ist unter den jeweils vier Bildchen immer eins, das seitenverkehrt (spiegelbildlich) abgebildet ist. Das Kind muss dieses herausfinden und das entsprechende Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 4

Was gehört zusammen?

Was Köpfchen macht

Auf Köpfchens Aufgabenfeld ist ein Notenblatt. Köpfchen legt das Bildplättchen mit einer Flöte: Flöte und Notenblatt gehören nämlich zusammen.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern gibt es Dinge, die funktional zu einem der Plättchenbild passen. Das Kind muss diesen Zusammenhang erkennen und dann das richtige Bildplättchen ablegen.

Lösungen:	Fuß/Socken	(An-)Spitzer/Bleistift	Blüte/Biene
	Rock/Bluse	Schnuller/Säugling	Glocke/Kuh
	Brillenetui/Brille	Hexenbesen/Hexe	Schafhirt/Schaf

Pfiffix 4

„ ... hat Angst vor ...“

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchens Beispiel sehen wir einen Fleischer. Köpfchen legt das Bildplättchen mit der Kuh, weil die Kuh sich vor dem Fleischer fürchtet.

Was wir machen

Auf den Feldern sind „Angstmacher“. Das Kind soll sich vorstellen, was oder wer sich vor dem jeweiligen „Angstmacher“ fürchtet, und dann das Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 5

Welches Bildchen wurde verändert?

Was Köpfchen macht

Köpfchens Beispiel zeigt: Biene, Fliege, Käfer, Frosch. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Käfer ab, weil es gemerkt hat, dass von den vier Bildchen der Käfer verändert wurde.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern steckt in jeder Vierergruppe ein Plättchenbild, das mehr oder weniger stark verändert wurde. Das Kind soll das Bildplättchen herausfinden und ablegen.

Pfiffix 5

„ ... daraus macht man ...“

Was Köpfchen macht

Bei Köpfchen sehen wir eine Rolle Leder auf einem Arbeitstisch. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Koffer dazu, weil es weiß, dass der Koffer aus Leder gemacht ist.

Was wir machen

Auf den Feldern sind „Rohmaterialien“, aus denen einzelne Dinge gefertigt wurden. Das Kind soll dazu das „Endprodukt“ entdecken und das richtige Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 5

Welches Tier ist in Wirklichkeit kleiner?

Was Köpfchen macht

Das Beispiel zeigt Hase und Hamster. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Hamster ab, weil es weiß, dass der Hamster in Wirklichkeit kleiner ist als er gezeichnet wurde.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind immer zwei Tiere. Das Kind soll herausfinden, welches der beiden Tiere in der Wirklichkeit kleiner ist, und das richtige Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 6 **Verkleinerungen**

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchen sehen wir die Wolken stark verkleinert. Köpfchen hat aber die Wolken trotzdem erkannt und legt das Bildplättchen mit den Wolken ab.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern soll das Kind die Verkleinerungen erkennen. Diese Aufgabe ist eine Form von Sehtraining, welches Basisfunktionen stärkt, die später beim Lesenlernen und Lesen sehr nützlich sind.

Pfiffix 6 **Was fehlt hier?**

Was Köpfchen macht

Köpfchens Beispiel zeigt ein Auto ohne Hinterrad. Köpfchen legt ein Bildplättchen mit einem Rad ab, weil das Rad fehlt.

Was wir machen

Die Bilder auf den Feldern sind unvollständig. Das Kind muss feststellen, was fehlt, und dann das Plättchen mit diesem Teil ablegen.

Pfiffix 6 **Verkehrte Welt**

Was Köpfchen macht

Köpfchen sieht ein Lebkuchenhaus mit Schneemann und legt das Bildplättchen mit der Hexe ab, weil es weiß, dass diese zum Lebkuchenhaus gehört.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind „Fehler“, die das Kind herausfinden und durch Ablegen eines Bildplättchens richtigstellen muss.

Pfiffix 7 **Durchsichtiges Durcheinander**

Was Köpfchen macht

Köpfchen sieht übereinandergezeichnete Bildern: Kissen, Heft und Wollknäuel. Es legt das Bildplättchen mit dem Kissen ab, weil nur das Kissen auch ein Plättchenbild ist.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind immer drei übereinandergezeichnete Gegenstände. Das Kind soll herausfinden, welches der drei Dinge einem Plättchenbild entspricht.

Pfiffix 7 **„ ... wird gegessen von ...“**

Was Köpfchen macht

Köpfchens Aufgabenfeld zeigt einen Teller mit Spagetti. Köpfchen legt das Bildplättchen mit einem Mann ab, weil dieser Mann die Spagetti isst.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind Nahrungsmittel bzw. „Futter“. Das Kind soll merken, wer auf den Bildplättchen diese Dinge essen bzw. fressen würde.

Pfiffix 7 **Was kommt nachher?**

Was Köpfchen macht

Köpfchen sieht ein Küken und legt das Bildplättchen mit dem Huhn ab, weil aus dem Küken „nachher“ ein Huhn wird.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind „Vorher-Situationen“. Das Kind überlegt, was nachher daraus wird, und legt das entsprechende Bildplättchen ab.

Pfiffix 8 **Bildausschnitte**

Was Köpfchen macht

Bei Köpfchen sehen wir den Ausschnitt einer Brille und weil Köpfchen das erkannt hat, legt es das Bildplättchen mit der Brille ab.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind vergrößerte Ausschnitte aus den Motiven der Bildplättchen.

Pfiffix 8 **Was hat die gleiche Funktion?**

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchen steht ein Bett. Köpfchen legt das Bildplättchen mit einer Hängematte ab, weil es weiß, dass eine Hängematte die gleiche Funktion hat (gleich zu gebrauchen/zu benutzen ist) wie ein Bett.

Was wir machen

Zu den Dingen auf den Aufgabenfeldern gibt es unter den Plättchenbildern solche, die die gleiche Funktion haben. Das Kind muss diese erkennen und dann das entsprechende Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 8 **Was war vorher?**

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchen sehen wir ein Kind. Sie legt das Bildplättchen mit dem Säugling ab, weil das Baby das „Vorher“ des Kindes ist.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind „Nachher-Situationen“. Das Kind soll merken, was vorher war, und das entsprechende Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 9 **Verwirrlinien**

Zum Programm „Verwirrlinien“ gibt es kein Köpfchenbeispiel. Von den gezeichneten Plättchen führt eine Verwirrlinie jeweils zu einem leeren Aufgabenfeld. Dort muss das entsprechende Bildplättchen abgelegt werden.

Hinweis: Die Aufgabe ist absichtlich anspruchsvoll, denn im schulischen Bereich gibt es für das Kind in der Regel zwei Arten von Schwierigkeiten: wenn es etwas nicht versteht und wenn es etwas nicht kann. Wo ein Kind nicht versteht, ist „guter Rat“ meistens „teuer“; wenn es etwas nicht kann, hilft im Allgemeinen seriöses Üben. Bei der Aufgabe, den Verwirrlinien zu folgen, ist nichts zu verstehen. Wer hier die Lösung nicht findet, „kann es“ nicht – noch nicht. Das schafft eine Herausforderung, sich wiederholt an der Aufgabe zu versuchen bis es klappt – und trainiert jedesmal die Aufmerksamkeit und das konzentrierte Sehen.

Pfiffix 9 **„Komische“ Tiere**

Was Köpfchen macht

Auf Köpfchens Beispiel sehen wir einen Wurm mit Fliegenkopf bzw. eine Fliege mit Wurmschwanz. Köpfchen legt das Bildplättchen mit der Fliege ab, weil es weiß, dass es ein solches Doppeltier nicht gibt und weil der Fliegen-Teil plättchengemäß ist, während der Wurm-Teil in der Lage nicht stimmt.

Was wir machen

Auf den Aufgabenfeldern sind „Doppeltiere“. Das Kind soll jenen Teil erkennen, der mit einem „Tier-Teil“ auf den Plättchenbildern übereinstimmt, und dann das entsprechende Tierbildplättchen ablegen.

Pfiffix 10 **Was versteckt sich da?**

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchen sehen wir versteckt unter vielfältigen Linien den Tisch. Köpfchen hat das erkannt und legt deshalb das Bildplättchen mit dem Tisch ab.

Was wir machen

Das Kind muss auf den neun Aufgabenfeldern unter den Linien das Plättchenbild erkennen und danach das entsprechende Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 10 **Falsch zusammengesetzt**

Als diese Aufgabe hätte gelöst werden sollen, war Köpfchen krank – deshalb fehlt es und deshalb ist hier vieles „schief“ gelaufen. Außerdem wurden irrtümlicherweise in der Plättchenfabrik schon geschnittene Plättchen nochmals in die Schneidemaschine geschüttet und nun gab es viele Plättchen, die entzwei waren. Köpfchens kleiner Bruder wollte sie zusammenkleben, hat aber alles falsch gemacht, wie man sieht.

Pfiffix 10

Falsch zusammengesetzt (Fortsetzung)

Auftrag: Das Kind muss unter den Plättchenhälften, die links und rechts auf dem Blatt verstreut abgebildet sind, jene finden, mit denen sich jeweils eine der Plättchenhälften auf den Aufgabenfeldern zusammensetzen lässt. Als Beweis wird das vollständige Bildplättchen abgelegt.

Hinweis: Wie bei vielen Aufgaben ist auch hier der Schwierigkeitsgrad abhängig von der Bearbeitungsstrategie. Wer von den freien Halbplättchen links und rechts ausgeht und sucht, wohin sie passen, wird nur mühsam ans Ziel kommen. Einfacher geht es, wenn man von den Doppelpplättchen der Aufgabenfelder ausgeht und die passende Ergänzung sucht.

Empfehlung: Machen Sie diese Strategie den Kindern nur bekannt, wenn es unbedingt erforderlich ist. Es ist viel lernwirksamer, wenn das Kind selber Strategien entdeckt.

Pfiffix 11

Zählen I / Zählen II

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchen sehen wir drei Punkte, welche die Menge „drei“ repräsentieren. Sie legt das Bildplättchen mit einer Schnecke, weil es auf dem Bild „Wiese“ insgesamt drei Schnecken entdeckt hat.

Was wir machen

Das Kind muss in beiden Bildern – nacheinander – die vorkommenden Plättchen-Motive zählen und dann das entsprechende Bildplättchen auf das zugehörige Mengenfeld legen.

Besonderes: Diese Aufgabe erfordert viel Konzentration und mag für manche Kinder – besonders wenn sie noch nicht bis 10 zählen können – schwierig sein. Ist ein Kind jedoch motiviert, dann kann es gerade an diesem Programm sein Können steigern. Geben Sie dem Kind Zählmaterial (Knöpfe, Streichhölzer, Erdnüsse, ...) und zeigen Sie ihm, wie man für jedes gezählte Schaf ein „Zählding“ in einen Teller, ein Körbchen o.ä. legt. Dann vergleicht man mit den Punktfeldern, bis man jenes findet, das so viel Punkte wie „Zähldinge“ im Teller/Korbchen o.ä. hat.

Pfiffix 12

Puzzle: Im Land von König Cipodebo

Wie ein Puzzle gelegt wird, braucht nicht erläutert zu werden. Das Kind muss aber daran denken, dass diesmal die andere „Plättchensorte“ gebraucht wird (Plättchen-Rückseite in blau). Damit man schnell weiß, wie das Puzzle zu beginnen ist, sind auf dem Einlageblatt bereits drei Plättchenfelder vorgegeben. **Achtung:** Bitte zunächst ohne Lösungsbild versuchen (siehe letzte Seite)!

Vielleicht taucht hin und wieder die Frage auf, was das für „schwebende Knollenmännchen“ oder „fliegende Pop-Cornys“ sind. Wir können die Frage leider nicht beantworten, weil wir es selber nicht wissen. Dem Vernehmen nach soll ihr König „Cipodebo“ heißen – und das ist alles, was bekannt ist.

Pfiffix 13

Anlaute vergleichen

Sie erklären dem Kind: Hier sieht man immer zwei Bildchen zusammen. Von diesen Bildchen musst du die Namen deutlich aussprechen und dann hören, ob beide gleichlautend anfangen. Schau, was Köpfchen macht. Es sagt: „Kuh / Käse“. Und weil beide Namen gleich beginnen, legt Köpfchen das Plättchen für das obere Bildchen ab: die Kuh.

Was hätte Köpfchen hinlegen müssen, wenn statt Käse dort das Brot gewesen wäre: „Kuh / Brot“ - also ein nicht gleichlautender Wortanfang? Richtig, dann hätte Köpfchen das Plättchen für das untere Bildchen ablegen müssen: das Brot! **Also:** Wenn die zwei Bildchen auf einem Aufgabenfeld Namen mit gleichlautendem Anfang haben, dann wird zur Kontrolle das obere Plättchenbild abgelegt, sind die Anlaute verschieden, wird das untere Plättchenbild gelegt.

Pfiffix 13

Reimwörter

Was Köpfchen macht

Auf Köpfchens Beispiel sehen wir Wein. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Schwein, denn „Schwein“ reimt sich auf „Wein.“

Was wir machen

Auf den Feldern sind Dinge, deren Namen sich mit dem Namen eines Plättchenbildes reimen. Das Kind soll den Reim bilden und dann das „sich reimende“ Bildplättchen ablegen.

Lösungen:	Sieb/Dieb	Grille/Brille	Kuh/Schuh	Tisch/Fisch	Turm/Wurm
	Ziegel/Spiegel	Tatze/Katze	Ziege/Fliege	Reh/Fee	

Pfiffix 13

Wovon gibt es mehr?

Was Köpfchen macht

Auf dem Aufgabenfeld von Köpfchen sehen wir sieben Stück Käse und fünf Würste. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Käse, denn davon sind mehr vorhanden.

Was wir machen

Bei jedem Aufgabenfeld feststellen, welches Plättchen-Motiv öfter vorkommt und dann das entsprechende Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 14

Endlaute vergleichen

Erklären Sie dem Kind: Hier sieht man immer zwei Bildchen. Von diesen zwei Bildchen musst du die Namen deutlich aussprechen und dann hören, ob beide gleichlautend aufhören. Schau, was Köpfchen macht. Es sagt: „Hexe / Sonne“ und weil beide Namen gleichlautend aufhören, legt Köpfchen das Plättchen für das obere Bildchen ab: Hexe.

Was hätte Köpfchen hinlegen müssen, wenn statt Sonne das Bier vorgekommen wäre: „Hexe / Bier“ - also nicht gleichlautende Wortenden? Richtig, dann hätte Köpfchen das Plättchen für das untere Bildchen ablegen müssen: Bier! **Also:** Haben die Bildchen eines Feldes einen gleichlautenden Wortschluss, dann wird das obere Plättchenbild abgelegt, sind die Endlaute verschieden, ist es das untere.

Pfiffix 14

Was gehört nicht dazu?

Was Köpfchen macht

Im Beispiel sehen wir Käse, Brot, Kirschen, Bier. Köpfchen legt das Bildplättchen mit dem Bier ab, weil es weiß, dass Bier nicht zu den anderen Dingen passt. Käse, Brot und Kirschen sind zum Essen, das Bier ist zum Trinken.

Was wir machen

Auf den Feldern sind stets vier Bildchen, von denen drei logisch näher miteinander verwandt sind als das vierte. Das Kind muss merken, welches Bild weniger passt und dann das entsprechende Bildplättchen ablegen.

Pfiffix 14

„Verzauberte“ Wörter: Innenlaut-Veränderungen

Was Köpfchen macht

Im Beispiel sehen wir zwei Raben. Köpfchen legt das Bildplättchen mit den zwei Rüben ab. Es weiß nämlich, dass das Wort Raben „verzaubert“ ist und nun „entzaubert“ werden soll. Dies geht, wenn man genau hört, wie das Wort Raben tönt. Man muss nur im Wortinneren einen Ton auswechseln und schon ist das Wort zurückverwandelt – es heißt jetzt wieder Rüben.

Was wir machen

Auf den Feldern gibt es Bildchen, deren Namen durch Austausch des Innenvokals zum Namen eines Plättchenbildes werden. Das Kind muss dann das entsprechende Bildplättchen ablegen. **Hinweis für Erwachsene:** Es geht um Austausch von Lauten, nicht von Buchstaben. Entsprechend ist z.B. das „au“ ein Laut mit zwei Buchstaben.

Lösungen:	T- u -be	B- ä -r	Schw- a -n	M- ai -s	R- o -se
	T- au -be	B- ie -r	Schw- ei -n	M- au -s	R- ie -se
	K- o -ffer	Br- au -t	H- ah -n	H- o -se	K- e -gel
	K- ä -fer	Br- o -t	H- uh -n	H- a -se	K- u -gel