

**ALHAMBRA berücksichtigt die didaktischen Prinzipien z.B. des Mathematiklehrplans 2003 des Kantons Bern:**

- aktiv-entdeckendes Lernen
- selbständiges Lernen
- Wechsel der Darstellungsformen
- Freude am Ergebnis

**Alhambra erfüllt die Kriterien an ein gutes Lernspiel**

(nach Müller, G.N. Spielen und Überlegen: Die Denkschule. Leipzig Klett 200):

- deckt ein breites Spektrum unterschiedlicher Denk-, Beobachtungs- und Wahrnehmungsanforderungen ab
- es können Kompetenzen für das Lernen auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen geübt werden
- bietet vielfältige Handlungsmöglichkeiten und einen Zugang für unterschiedlich begabte Kinder
- trägt als Spiel der Einzel, Partner- und Gruppenarbeit Rechnung
- ist leistungsfreundlich ohne primär Wettbewerbscharakter zu haben
- fördert kreative Lernprozesse in Verbindung mit kombinatorisch-logischem Denken

**Alhambras Spiel- und Bildungsmöglichkeiten von der Vorschule zur Oberstufe**

**Stufe I** Vorschule, Sonderschule, Unterstufe

Farb- und Formerkennung; zuordnen/sortieren 1; zählen; «zeichnen» - einfache Figuren frei und nach Vorlage legen; ornamentieren.

**Stufe II** Unterstufe, Mittelstufe

zuordnen/sortieren 2; Buchstaben/Zahlen bilden; schreiben; Formen/Figuren - nachbilden - umlegen - transponieren - spiegeln; rechnen; mustern; parkettieren; Motive gestalten, puzzeln.

**Stufe III** Mittelstufe, Oberstufe

grafisches Gestalten; Abstraktionen /Piktogramme entwickeln; Typografie; Zeichensysteme.

**Alhambra in der Freizeit als Familien- und Animationspiel**

Freies Gestalten, puzzeln nach Vorlage, Animationen mit Gruppen, Ratespiele, Wettbewerbe, basteln (Schilder, Karten, verzieren von Gegenständen usw.).

**Alhambra entführt in die Welt der Formen und Farben!**

cuboro AG, m.etter