



Differix



Ein Konzentrationslotto von Elisabeth Richter
Ravensburger Spiele® Nr. 00 737 0
Für 1–6 Personen ab 4 Jahren

6 Legetafeln, 54 Deckkärtchen, 1 Kontrolltafel.

Inhalt

Mit „Differix“ können Kinder und Erwachsene spielerisch ihr Reaktionsvermögen, ihre Konzentration und die Fähigkeit des Unterscheidens und Vergleichens üben.

Das Spiel bietet auf jeder der Legetafeln ein Motiv, das 9 x geringfügig in seinen Details oder der Raumlage verändert ist.

Das Zuordnen der absolut gleichen Abbildungen kann nur durch genaues Beobachten und Ausscheiden von nicht zutreffenden Merkmalen erreicht werden.

Dabei übt das Kind sowohl dargestellte Formen präzise zu erfassen, Unterschiede zu erkennen und diese zu beschreiben, als auch den Umgang mit räumlichen Begriffen: Oben, unten, innen, außen, rechts und links. Genaues Beobachten ist eine Voraussetzung zum Erfassen der Umwelt, zum Begreifen naturwissenschaftlicher Zusammenhänge und auch Grundlage des Lesens und Schreibens.

„Differix“ kann als Einzelspiel, als Gruppenspiel und als Wettspiel im Familienkreis, im Kindergarten, in der Vorschularbeit und für die Betreuung von lese- und rechtschreibschwachen Kindern (Legasthenikern) eingesetzt werden.

1. Spielregel: Das Einzelspiel

Die Legetafeln werden herausgenommen und die zu den einzelnen Tafeln gehörenden Kärtchen am Stapel danebengelegt. Spielt ein Kind zum erstenmal mit den Tafeln und Kärtchen von „Differix“, so empfiehlt es sich mit der Tafel 1 zu beginnen. Die ist für den Anfang am leichtesten zu bewältigen.

Vorbereitung
des Spiels

Das Kind legt die Tafel vor sich hin und bekommt die dazugehörigen, gut gemischten 9 Deckkärtchen. Ein Deckkärtchen nach dem anderen wird aufgenommen und mit der Bildseite nach oben auf das entsprechende Feld der Tafel gelegt.

Spielgang

Wichtig ist, daß ein einmal gelegtes Kärtchen nicht wieder aufgenommen und auf ein anderes Feld der Tafel gelegt werden darf.

Kärtchen, die übrigbleiben, weil zu Anfang Fehler gemacht wurden, werden beiseite gelegt und später bei der Punktwertung nicht berücksichtigt.

Auf jeder Legetafel ist ein Anlegepunkt aufgedruckt, ebenfalls auf der Kontrolltafel. Legt man diese beiden Punkte genau übereinander und decken sich die schwarzen Markierungen der Kontrolltafel mit denen der Legetafel, so ist die Tafel fehlerfrei belegt worden.

Anlegen
der Kontrolltafel

Für jedes richtige Kärtchen gibt es einen Pluspunkt.



Differix

2. Spielregel: Gruppenspiel

Bei dieser Spielform kommt das Prinzip des Wettbewerbs hinzu. Es können bis zu 6 Spieler teilnehmen. Jeder Mitspieler zieht eine Tafel und erhält, gut gemischt, die dazugehörigen Kärtchen.

Es muß vor Spielbeginn darauf aufmerksam gemacht werden, daß man kein Kärtchen, das schon auf einem Feld der Tafel liegt, nochmals aufnehmen und auf einen anderen Platz legen darf.

Bemerkt ein Mitspieler im Spielverlauf, daß er zu Beginn ein Kärtchen auf ein falsches Feld gelegt haben muß, da ein späteres auf kein noch freies Feld paßt, muß er dieses Kärtchen deutlich zur Seite legen. Er erhält bei der Punktwertung dafür weder einen Plus- noch einen Minuspunkt.

Auf „los“ beginnen alle mit dem Auflegen der Kärtchen. Wer zuerst seine Tafel vollständig belegt hat, ruft „fertig“. Keiner darf jetzt mehr weiterlegen. Für die 2. Runde werden die Tafeln im Kreis vertauscht. Jeder Mitspieler gibt seinem linken Nachbarn seine Tafel weiter und erhält eine neue vom rechten.

Bis zu 6 Runden können hintereinander gespielt werden.

Mit der Kontrolltafel werden die Legetafeln überprüft. Für jedes richtig gelegte Kärtchen wird ein Pluspunkt notiert. Für noch nicht oder falsch gelegte Kärtchen gibt es einen Minuspunkt. Deutlich zur Seite gelegte Kärtchen werden nicht bewertet.

Gewonnen hat, wer nach einer vorher zu bestimmenden Anzahl von Spielrunden die meisten Pluspunkte erringen konnte.

Spielführung

„Differix“ ist ein Spiel, an dem die ganze Familie Spaß haben kann. Kinder und Erwachsene stehen miteinander im Wettkampf, um schnell und fehlerfrei die Tafeln zu belegen. Im Vordergrund soll das Vergnügen an diesem Spiel stehen, was jedoch damit geübt und erlernt werden kann, geschieht spielerisch.

Zu Anfang sollten sich 4- bis 6-jährige Kinder die Tafeln, mit denen sie spielen möchten, nicht selbst herausuchen. Sonst besteht die Gefahr, daß sie mit einer zu schwierigen Tafel beginnen und diese dann entmutigt zur Seite legen.

Die 6 Tafeln sind entsprechend ihrem Schwierigkeitsgrad numeriert. Drängen Sie Ihr Kind nicht weiterzulegen, wenn Konzentration und Ausdauer nachlassen. Schlagen Sie ihm vor, alle Kärtchen einzuräumen und erst morgen weiter zu spielen.

Nur Erfolg spornt an, weckt und erhält die Freude am Erlernen und Beherrschen neuer Fähigkeiten.

Spielvorbereitung

Spielgang

Punktwertung

