

HOPPLA ZWILLINGE

PIATNIK-Spiel Nr. 7038

Ein Kartenspiel für Kinder ab 3 Jahre
zum Erkennen von gleichen Bildern

Inhalt: 28 Spielkärtchen

Spielregel: Die Kärtchen werden gemischt und mit der Bildseite nach unten in einem Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er hebt die oberste Karte ab, nennt den Gegenstand der darauf abgebildet ist, und legt die Karte für alle gut sichtbar offen auf den Tisch. Danach wird im Uhrzeigersinn von jedem Spieler jeweils ein Kärtchen abgehoben. Erhält ein Spieler eine Karte, die das gleiche Bild aufweist wie eine der bereits offen auf dem Tisch liegenden Karten, darf er das Pärchen — also die Zwillinge — vor sich hinlegen.

Eine Karte zeigt statt nur einem Bild gleich das Zwillingsspaar. Wer diese Karte abhebt, kann sie sofort als kompletten Zwilling vor sich auflegen. Weiters befinden sich in dem Spiel aber auch drei Kärtchen mit der Aufschrift „Null“. Wer eine solche Karte abhebt, muß sie ebenfalls behalten und vor sich hinlegen.

Sind alle Kärtchen abgehoben, zählt jeder Spieler die Anzahl der Zwillinge, die vor ihm liegen. Für jede „Null“-Karte muß er aber einen Punkt abrechnen.

Wer danach die meisten Zwillingsspärrchen hat, hat gewonnen.



HÖR GENAU !

Lernspiel zur Förderung der akustischen Lautisolierung
zur Schulvorbereitung im Kindergartenalter
und für Legastheniker im Anfangsunterricht
Für 1 - 6 Spieler ab 4 Jahren
PIATNIK-Spiel Nr. 7035

Inhalt:

72 Kärtchen

1 Spielanleitung

Schon bevor das Kind in die Schule kommt, soll es genau hinhören und gleiche Laute erkennen können. Immer mehr Kinder aber haben dabei Probleme. Meist glaubt man, daß vor allem die Anlaute für das Kind leicht herauszuhören und zu fixieren sein müßten. Leider ist das nicht so. Besonders die Anlaute bereiten Schwierigkeiten. Das zeigt sich spätestens in der Schule, wo das Kind nicht nur Anlaute überliest, sondern vor allem beim freien Niederschreiben Fehler macht.

Spielend das Hinhören trainieren sollte man schon im Vorschulalter. Aber auch für Legastheniker der ersten Schulstufen ist das vorliegende Spiel gut geeignet.

Struktur: 72 Karten mit Bilder, von denen je vier Karten mit dem gleichen Anlaut zu einem Quartett zusammengehören. Welche Karten zusammengehören, ist für die Spieler rechts oben auf jeder Karte durch die verkleinerte Wiedergabe der drei anderen Bilder zu erkennen.

Spielmöglichkeiten:

Es empfiehlt sich, jeweils nur mit einem Teil der vorhandenen Quartette zu arbeiten. Wieviel man gleichzeitig verwendet, richtet sich nach der Anzahl der Spieler und deren Leistungsfähigkeit.

- 1. Zusammenlegen,** was zusammen gehört, und dabei laut und deutlich das entsprechende Wort sagen. Hier kann allein gespielt werden, anfangs jedoch unbedingt mit Aufsichtsperson, die kontrolliert und korrigiert. Ebenso gut können auch mehrere Spieler gemeinsam arbeiten.
- 2. Ansetzen:** Die Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Der erste Spieler legt eine beliebige Karte aus seinem Spiel auf den Tisch. Der nächste Spieler legt entweder eine passende Karte unter die erste oder eine neue neben die erste Karte. Jeder Spieler reihum setzt entweder zu einer schon liegenden Karte oder beginnt ein neues Quartett. Wer eine Karte ansetzt und damit ein Quartett vollendet, darf dieses an sich nehmen. Wer am Ende die meisten Quartette hat, ist Sieger.
- 3. Ansetzen II:** Jeder Spieler erhält 8 Karten, die anderen liegen als Talon verdeckt auf dem Tisch. Der erste Spieler legt eine beliebige Karte auf den Tisch. Reihum sollen die Spieler nun versuchen, das Quartett zu vervollständigen. Wer keine passende Karte hat, muß die oberste Karte vom Talon nehmen. Paßt diese auch nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer ein Quartett vervollständigt hat, darf gleich eine neue Karte herauslegen. Sieger ist, wer zuerst keine Karte mehr hat.
- 4. Karten suchen:** Die Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Der erste Spieler darf nun eine zu seinen Karten passende verlangen, etwa: „Ich suche eine Karte, die wie FISCH anfängt!“ Jener Spieler, der ihm daraufhin zuerst eine passende F-Karte überreicht, ist nun seinerseits zum Kartensuchen an der Reihe. Vollständige Quartette werden von dem Spieler abgelegt. Ziel ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln.
- 5. Partner suchen:** Wieder werden die Karten gleichmäßig verteilt. Der erste Spieler verlangt aber eine ganz bestimmte Karte von einem bestimmten Partner. Erhält er diese, darf er weiter verlangen. Erhält er sie nicht, ist der angesprochene Partner an der Reihe. Sieger ist wieder, wer die meisten Quartette besitzt.

Zahl und Anzahl

Ein Spiel von Erika Bruhns
zur Entwicklung und Festigung
von **Zahlenbegriffen**

40 Kartenblätter, eingeteilt in Gruppen zu je 10.

Eine Gruppe zeigt die Zahlen von 1 bis 10,
die drei anderen Tierbilder mit 1—10 Elementen

Für 1—6 Kinder ab 5 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 7014

Spielregeln:

1. Zuordnen

Die Zahlenkarten werden offen aufgelegt, die anderen Karten gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Reihum darf jeder immer eine seiner Karten unter die dazugehörige Zahlenkarte schieben.

2. Schwarzer Peter

Eine beliebige Siebenerkarte wird aus dem Spiel genommen. Die anderen Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Zwei gleichwertige Karten bilden ein Paar, die Kombinationen können nach Belieben erfolgen (d. h. Zahlen mit Käzchen, Zahlen mit Fischen, Fische mit Hähnen usw.). Nach der bekannten Schwarze-Peter-Regel werden zuerst alle vorhandenen Paare abgelegt, dann wird reihum vom rechten Partner immer eine Karte gezogen und entstehende Paare abgelegt. Wer am Ende mit einer Siebenerkarte übrigbleibt, ist „Schwarzer Peter“

3. Ansetzen

Jeder Mitspieler erhält 6 Karten, der Rest bleibt zum Kaufen in der Tischmitte. Der erste Spieler legt eine beliebige seiner Karten offen auf den Tisch. Die anderen Spieler dürfen reihum von dieser Karte ausgehend die Reihe aufwärts und abwärts fortsetzen. Dabei dürfen in jeder Reihe nur Karten mit gleichartigen Bild Darstellungen verwendet werden. Wer eine der ersten gleichwertigen Karten aus einer anderen Zahlenreihe besitzt, darf mit dieser auch eine neue Reihe eröffnen. Wer nicht ansetzen kann, kauft eine Karte, solange der Rest reicht. Wer zuerst all seine Karten angesetzt hat, ist Sieger.

4. „Was siehst Du?“

Hierzu werden alle Karten mit Ausnahme der Zahlenkarten verwendet. Alle Karten liegen verdeckt auf einem Stoß in der Mitte. Der erste Spieler hebt die oberste Karte ab, legt sie offen auf und fragt seinen linken Nachbarn: „Was siehst du?“ Dieser muß angeben, welche Rechengeschichte er auf der Karte sieht, z. B.: $4 + 3 = 7$ oder eine Doppelvier $= 8$ oder $3 \times 3 = 9$. Dafür bekommt er diese Karte. Er hebt dann die nächste Karte vom Stoß ab und stellt die Frage an seinen linken Nachbarn: „Was siehst du?“ Weiß ein Mitspieler keine Antwort, wird die Karte wieder unter den Stoß geschoben, desgleichen dann, wenn die Antwort falsch ist. Wer die meisten Karten gewinnt, ist Sieger.

5. „Mogeln“

Alle Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Wer links neben dem Aus-teiler sitzt, legt die erste Karte verdeckt auf den Tisch, gibt aber an, welchen Wert die Karte hat (1, 2, 3, 4 . . . bis 10). Die Art der Bilder ist dabei nicht von Bedeutung. Es kann mit jedem beliebigen Wert begonnen werden.

Reihum legt jeder die jeweils nächsthöhere Karte verdeckt auf den Stoß und sagt dazu den Wert an. Ist man bei 10 angelangt, geht es wieder mit 1 weiter.

Wer keine im Wert passende Karte hat, muß sich jedoch davor hüten, dies seine Mitspieler merken zu lassen. Er nennt vielmehr mit möglichst überzeugender Stimme den an die Reihe kommenden Wert und legt dabei eine x-beliebige Karte aus seinem Blatt ab.

Hegt nun irgendein Mitspieler den Verdacht, ein Teilnehmer habe gemogelt (einen falschen Kartenwert abgelegt), darf er die oberste Karte des Stoßes umdrehen. Hat die Karte den richtigen (angesagten) Wert, muß er den ganzen Kartenstoß an sich nehmen. War es die falsche Karte, muß derjenige, der sie ansetzte, den ganzen Stoß an sich nehmen. Sieger ist, wer zuerst all seine Karten abgelegt hat.

Copyright © 1971 by Piatnik-Wien.

