

SUCH DIR 2

Ein Spiel von Erika Bruhns zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit und der Raum-Lage-Differenzierung.

48 Karten, von denen jeweils 4 gleich zu sein scheinen, jedoch nur 2 und 2 wirklich ident sind, während innerhalb der beiden Paare ein Rechts-links- oder oben-unten - Unterschied besteht.

Für 1 - 6 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt:

48 Karten

1 Spielanleitung

Spielregel:

ALLEINE ZU SPIELEN:

1. Paare suchen

Alle Karten des Spieles liegen mit der Bildfläche nach oben auf dem Tisch. Das Kind sucht Paare. Es ist nötig, dass ein Erwachsener die Richtigkeit der Lösungen kontrolliert. Hat ein Kind Schwierigkeiten, die Gleichen ausfindig zu machen, wird man den Unterschied innerhalb der Vierergruppen immer wieder genau besprechen. Legt man die Karten nebeneinander, fällt das Entdecken leichter.

2. Was ist anders?

Die ähnlichen Paare werden nebeneinander aufgelegt. Das Kind soll den Unterschied nennen. (Hierbei wird nicht nur genaues Hinsehen geübt, sondern auch der sprachliche Ausdruck.)

Diese beiden Spielformen eignen sich außerdem als Training für Kinder mit Raum-Lage-Unsicherheit (Legastheniker).

IN GESELLSCHAFT ZU SPIELEN:

3. Lok

Von einem Lok-Paar wird eine Karte zu Seite gelegt. Die andern Karten werden ausgeteilt. Jeder legt die in seinem Blatt vorhandenen Paare ab. Nun wird reihum eine Karte aus dem Blatt des linken Nachbarn gezogen. Paare werden abgelegt. Verloren hat, wer mit der einzelnen Lok übrig bleibt.

4. „Da ist sie!“

Alle Karten werden mit dem Rücken nach oben auf dem Tisch verteilt. Reihum darf jeder Spieler immer eine Karte aufdecken, die dann offen auf ihrem Platz liegen bleibt. Wer die Partnerkarte zu einer schon offen liegenden aufdeckt, darf das Paar an sich nehmen und nochmals eine Karte aufdecken. Übersieht ein Spieler, dass er einen Partner gefunden hat, darf der nächste an die Reihe kommende Spieler das Paar an sich nehmen.

5. Gedächtnisspiel

Alle Karten liegen mit dem Rücken nach oben verteilt auf dem Tisch. Reihum darf jeder Spieler zwei Karten aufdecken. Hat er dabei ein Paar gefunden, darf er es an sich nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Gehören die Karten nicht zusammen, werden sie wieder verdeckt. Wer sich merkt, an welchem Platz welche Karte zu finden ist, kann seine Kenntnis natürlich nützen, sobald er an der Reihe ist.

6. Kramen

Alle Karten werden gut vermischt mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte auf einen lockeren Haufen gelegt. Alle Mitspieler trachten gleichzeitig danach, möglichst viele Paare in diesem Haufen zu finden und an sich zu bringen.

7. Wettspiel

Von jedem Paar wird eine Karte auf einen Haufen in der Tischmitte gelegt. Die anderen Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Auf „Los!“ sucht jeder aus dem Haufen die ihm zum Bilden von Paaren fehlenden Karten. Wer zuerst alle seine Paare hat, ist Sieger. Wer falsche Paare gemacht hat, muss die nicht passende Karte dem rechtmäßigen Besitzer übergeben und seine eigene Karte dazu.

8. Lotto

Von jedem Paar wird eine Karte auf einen Stoss gelegt, den der Spielleiter erhält. Die anderen Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Der Spielleiter nimmt eine Karte nach der anderen von seinem Stoss und ruft sie aus, indem er sie möglichst eindeutig beschreibt (z. B. „Ein Regenschirm, dessen Griff nach links zeigt“). Wer die zweite Karte zu dem Paar hat, meldet sich, er bekommt die ausgerufene Karte dazu und legt das Paar vor sich ab. Wer am schnellsten zu seinen Karten die zweiten hat, ist Sieger. Meldet sich für eine ausgerufene Karte kein Spieler, wird sie zuunterst in den Stoss geschoben und später wieder ausgerufen.

Dieses Spiel kann auch mit einem Erwachsenen als Spielleiter und nur einem Kind gespielt werden. Es ist eine sehr nützliche Konzentrationsübung.

WAS SIEHST DU?

Ein Spiel für Kinder von Erika Bruhns
Für 1 - 6 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt:

60 Bildkarten = 12 Quintette

Jeweils fünf Karten zeigen dieselbe Figur, jedoch immer in einer anderen Umgebung.

Pädagogisches Ziel:

Gleiches erkennen, genau hinschauen, Konzentrationsförderung.

Spielmöglichkeiten:

1. Allein zu spielen:

Alle Karten, die die gleiche Figur zeigen, werden zusammengelegt. Man kann das Kind auch zu den Darstellungen sprechen lassen.

2. Quintett (2-6 Spieler):

Bei 2-3 Spielern wird nur mit 30 Karten (6 Quintette), bei 4 Spielern mit 40 Karten (8 Quintette) gespielt, damit die Kinder die Karten bequem in der Hand halten können und den Überblick nicht verlieren. Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt, spielen nur 2 Kinder allein, bleibt ein Drittel der Karten zum „Kaufen“ auf dem Tisch liegen. Gespielt wird nach den bekannten Quartett-Regeln, jedoch so, dass nicht eine ganz bestimmte Karte verlangt wird, sondern „eine Karte mit der Maus!“, „eine Karte mit den Ball!“ usw. Wer fünf zusammengehörige Karten hat, legt sie ab. Sieger ist, wer am Ende die meisten Quintette erzielen konnte.

3. 3 gewinnt! (2-6 Spieler):

Die Karten werden gut gemischt, dann erhält jeder Spieler 8 Karten. Er ordnet sie so, dass jene mit gleicher Figur nebeneinander liegen. Jeder Spieler, der drei oder mehr zusammengehörige Karten hat, darf sie offen auf den Tisch legen und erhält dafür 5 Gutpunkte. Besitzt er von einer Gruppe zwei zusammengehörige Karten, behält er diese. Alle einzelnen Karten darf er umtauschen: diese werden unter den Stapel gelegt, und der Spieler erhält dieselbe Anzahl neuer Karten von der Oberseite des Stapels.

Karten, die zu einer schon auf dem Tische liegenden Gruppe gehören, darf man dazulegen, erhält dafür aber keine Gutpunkte.

Hat ein Spieler keine Karten, die er umtauschen will, darf er sich trotzdem, wenn er an der Reihe ist, noch neue Karten geben lassen, allerdings nur so viele, dass er insgesamt nicht mehr als 8 Stück hat.

Jener Spieler, der als erster all seine Karten angesetzt hat, erhält dafür 10 Gutpunkte. Das Spiel ist nun zu Ende, Sieger ist, wer die meisten Gutpunkte erzielen konnte.

**Weitere Kinder- und Familienspiele
aus PIATNIK'S Spieleangebot**

Bestell-Nr.

- 6201 Tier-Lotto
- 6215 Bilderlegespiel
- 7000 Rechenspiel
- 7001 Lesespiel I
- 7002 Lesespiel II
- 7010 Eine Menge Kinder
- 7011 Gleich — ungleich
- 7013 Such Dir 2
- 7014 Zahl und Anzahl
- 7015 Logische Karten
- 7016 Die 7 Zwerge
- 7018 Fredi's Reise 1 x 1
- 7019 Vario
- 7050 Haftlegespiel
- 7051 Wie wir wohnen
- 7053 Komm gut heim
- 7055 Typo-Fix
- 6150 Komische Tiere
- 6151 Komische Autos
- 6314 Achtung Hexe
- 7060 Wohin damit
- 7061 Wir fahren

10 kleine Negerlein

36 Negerlein-Karten
mit Nummern von 1 bis 9
(jede Ziffer kommt je zwei Mal
in Rot und Grün vor)

10 Negermammi-Karten
(je 5 rote und grüne)

Für 2—6 Spieler ab 4 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 7017



Dann kommt jeweils der linke Nachbar an die Reihe und verfährt ebenso, immer mit dem Ziel, aus zwei oder drei seiner Karten die Ziffersumme 10 in der Farbe der zu oberst liegenden NEGERMAMMI zu bilden, um diese durch Auflegen seiner Karten zu erobern. Dadurch ergibt es sich immer wieder, daß ein Spieler vorübergehend nur ein oder zwei, vielleicht auch gar keine NEGERRLEIN-Karte in der Hand hält. In diesem Fall hebt er je eine Karte ab, sobald er an der Reihe ist, ohne abzulegen, bis er wieder drei Karten in der Hand hat. Mehr als drei Karten dürfen zur Bildung der Summe 10 nicht verwendet werden. Meist sind die NEGERRLEIN-Karten verbraucht, bevor alle "MAMMIS" erobert sind. Daher werden dann sämtliche NEGERRLEIN-Karten zusammengeworfen, neu gemischt und wieder ausgeteilt, wobei das Geben reihum geht. Ein Spiel dauert solange, bis sämtliche NEGERMAMMIS erobert sind. Gewonnen hat derjenige Spieler, der zuletzt die meisten NEGERRLEIN-Karten hat. Haben zwei Spieler gleichviele erobert, so entscheidet die nächste Runde.

Zunächst werden die 10 NEGERMAMMI-Karten gemischt und als Paket mit dem Bild nach oben auf den Tisch gelegt. Dann werden die NEGERRLEIN-Karten gemischt und jedem Spieler davon drei Karten zugeteilt. Die verbleibenden Karten werden als Paket mit dem Bild nach unten neben die MAMMI-Karten gelegt. Der Geber beginnt nun das Spiel und prüft sein Blatt, ob darin NEGERRLEIN-Karten, deren Summe 10 ergibt, in der gleichen Farbe wie die oberste MAMMI-Karte vorhanden sind. Trifft dies zu (obwohl das am Anfang unwahrscheinlich ist), dann legt er die Karten mit der Summe 10 vor sich ab und erhält dafür die zu oberst liegende gleichfarbige MAMMI-Karte. Normalerweise wird er jedoch eine NEGERRLEIN-Karte abheben und eine andere, oder auch die abgehobene, wieder ablegen.

Spielregel:

- 36 Negerlein-Karten
- 10 Neger-Mammi-Karten
- 1 Spielanleitung

Inhalt: