

STECKO-DOMINO

Ein Spiel für Kinder, die das Lesen lernen wollen.

Vier Kartenspiele mit je 32 Karten, eine Kontrollkarte, zwei Stecktafeln.

So spielst du mit STECKO-DOMINO, wenn du allein bist:

Du fängst mit dem weißen Spiel an, weil es das leichteste ist. Du kannst mit 16 oder 32 Karten spielen. Bei 16 Karten mußt du dir entweder diejenigen mit zwei Punkten auf der Rückseite oder die mit nur einem Punkt heraussuchen. Willst du mit 32 Karten spielen, steckst du eine Karte mit drei schwarzen Punkten in die linke obere Tasche der Stecktafel. Bei 16 Karten kannst du mit jeder beliebigen anfangen. Du suchst nun zu dem Bild auf der unteren Kartenhälfte den richtigen Namen. (Wenn du noch nicht so gut lesen kannst, hilft dir die Kontrollkarte.) Die gefundene Karte steckst du in die Tasche unter der ersten Karte, so daß das Wort die Abbildung verdeckt. Die jetzt übereinanderliegenden Punktreihen müssen die gleiche Farbfolge zeigen, sonst hast du falsch gesteckt. Die folgenden Karten suchst, steckst und vergleichst du ebenso, bis die Tafel voll ist. Wenn du richtig gelesen und gesteckt hast, sind auf der Rückseite der Tafel vier gleichfarbige Punktreihen zu sehen.

Hast du Mitspieler:

Bei zwei oder vier Spielern erhält jeder die gleiche Anzahl von Karten. Zu Anfang wird eine Karte mit drei schwarzen Punkten ausgelegt. Wer eine passende Karte dazu hat, legt sie an usw. Können zwei Spieler gleichzeitig anlegen, kommt der an die Reihe, der die Karte zuerst gefunden hat. Wer alle Karten angelegt hat, hat das Spiel gewonnen.

Bei drei Spielern werden zuerst zwei Karten ausgelegt: eine mit drei schwarzen Punkten und die Folgekarte. Die übrigen Karten werden gleichmäßig verteilt. Nun verläuft das Spiel wie bei zwei und vier Teilnehmern.

Mit den blauen und grünen Karten spielst du, wenn du die Buchstaben lernen willst. Beim gelben Spiel mußt du die Endsilben suchen, hierbei hilft dir die Kontrollkarte nicht mehr.

Beachte besonders drei Regeln:

1. Bei 32 Karten mußt du mit einer Karte, die unten drei schwarze Punkte hat, anfangen.
2. Bei 16 Karten kannst du mit jeder beliebigen anfangen.
3. Gegenseitiges Helfen ist erlaubt!