

# Was kommt dazu?

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 508 7  
Ein Legespiel für 1-5 Personen von 5-12 Jahren  
Inhalt: 72 beidseitig bedruckte Kärtchen,  
1 Spielregel

Autor: Elisabeth Richter

Design: Erika Meier-Albert

Die Aufgabe in diesem Spiel ist, 6 Kartenserien zu ordnen. Die Serien sind unterschiedlich in der Anzahl der Karten und im Schwierigkeitsgrad.

Es gibt:

3 Serien zu je 16 Karten (Dampfer, Wundermaschine, Sonnenblume)

2 Serien zu je 9 Karten (Frühlingsblumen, Paradiesvogel)

1 Serie zu 6 Karten (Hubschrauber)

## 1. Spielregel: Einzelspiel

### Spielverlauf

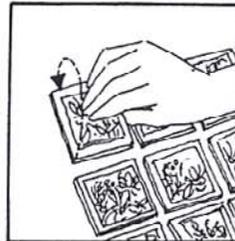
Die Kärtchen einer Serie werden herausgesucht und auf dem Tisch ausgebreitet. Zunächst wird das Kärtchen herausgesucht, auf dem die wenigsten Details zu sehen sind, z. B. der Dampfer ohne Fähnchen und Takelage. Danach wird das Kärtchen gesucht, auf dem „etwas dazu gekommen“ ist und so fort bis zum letzten Kärtchen, auf dem dann der Dampfer komplett zu sehen ist.

Die Kärtchen werden in Reihen gelegt; bei den Serien zu 16 Kärtchen je 4 in einer Reihe, bei den Serien zu 9 je 3 in einer Reihe, so daß ein Quadrat entsteht. Die Serie zu 6 Kärtchen wird als Schlange ausgelegt.

### Spielende und Kontrolle

Ist eine Serie fertig gelegt, kann nachgeprüft werden, ob man die Kärtchen dieser Serie auch in der richtigen Reihenfolge geordnet hat. Dazu werden die Kärtchen einzeln umgedreht.

Siehe Abbildung.



Fügen sich alle Musterhälften richtig zusammen, wurde die Aufgabe gelöst.

## 2. Spielregel: Spiel in der Gruppe

### Spielgang

Die Serie mit 6 Kärtchen wird herausgenommen, die übrigen Serien werden verteilt oder verlost. Jeder Mitspieler hat seine Kärtchen gut gemischt in der Hand. Auf „los“ beginnen alle mit legen. Wer glaubt, seine Serie als erster richtig ausgelegt zu haben sagt: „stop“. Keiner darf jetzt mehr weiterlegen.

### Spielende und Punktwertung

Alle Mitspieler überprüfen gemeinsam die Serie des Spielers, der „stop“ gerufen hat. Ist sie fehlerfrei, hat er gewonnen.

Werden mehrere Runden gespielt, bekommt der Gewinner die Anzahl der Kärtchen seiner

Serie als Punkte und dazu 5 weitere gutgeschrieben. Wird ein Fehler aufgedeckt, geht er leer aus. Auch die schon gelegten Kärtchen der übrigen Mitspieler werden überprüft. Sind sie fehlerfrei gelegt worden, wird die Anzahl als Pluspunkte dem betreffenden Spieler gutgeschrieben.

Anschließend werden die Serien im Kreis getauscht und die nächste Runde beginnt. Gewinner ist, wer nach einer Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte erreichen konnte.

## 3. Spielregel: Was ist verschwunden?

Die Serien können auch in umgekehrter Folge gelegt werden: Mit dem kompletten Bild wird begonnen, danach wird das nächste Bild gesucht, auf dem etwas verschwunden ist, und so fort bis zu dem Bild, auf dem am wenigsten zu sehen ist. Diese Spielform ist sehr viel leichter und eignet sich daher besonders für noch ungeübte Spieler.

## Für Eltern und Erzieher

„Was kommt dazu“ fügt sich in die Reihe der Spiele „Schau genau“, „Differix“ und „Rosetta“ und wurde wie diese in einer kindertherapeutischen Praxis entwickelt und erprobt.

Für alle Kinder, besonders aber für die Betreuung von Kindern mit Lese- und Rechtschreibschwäche (Legasthenie), sind diese Spiele wertvoll und wichtig, denn die Kinder steigern im Spiel ihre Konzentrationsfähigkeit, die Ausdauer und das Beobachtungsvermögen.

„Schau genau“

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 502

„Differix“ Ravensburger Spiele Nr. 605 5 506

„Rosetta“ Ravensburger Spiele Nr. 602 5 051

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg