

# Was passt zu ...? – Spielmöglichkeiten

## 1. „Vorlesen“ ab 4 Jahre

Mit dem Kind gemeinsam über einzelne Themen (= Begriffsfeldkarten) aus seiner Erlebniswelt erzählen und dabei spielerisch die Begriffsfelder aufbauen.

Beispiel:

„Was gibt es alles im Zoo?“ (dabei wird die Zookarte ausgelegt). Die Mutter erzählt weiter: „Da kannst du Giraffen, Elefanten, Affen und Löwen sehen“ (die Tierbildkarten werden um die Zookarte herum ausgelegt) usw.. Dabei regen die ansprechenden, altersgerechten Illustrationen die Phantasie des Kindes an und ganz nebenbei entsteht ein Gefühl für Überbegriffe (rot ist eine Farbe, Prinzessin - Märchen, ...) und Eigenschaften (Riese - groß, Feder - leicht).

## 2. Was fehlt? (für 2-4 Spieler)

Bei dieser Spielvariante zieht jeder Mitspieler Begriffsfeldkarten (z.B. die Karte schwer. Bei 2 Spielern 5, bei 3 Spielern 4, bei 4 Spielern 3). Danach spielt der jüngste als erster eine Begriffsfeldkarte (z. B. klein) seiner Wahl aus. Nun werden dazu die Wort/Bildkarten (bei klein wären das: Biene, Zwerg, Edelsteine, Maus) angelegt, so dass ein komplettes Begriffsfeld, mit 5 Karten, zu sehen ist. Der Spieler, der gerade am Zug ist, muss sich nun alle fünf Karten eine halbe Minute lang einprägen. Nachdem er sich die Karten eingepägt hat, soll er sich die Augen zu halten/umdrehen/aus dem Raum gehen. Seine Mitspieler drehen nun 2 Wort/Bildkarten des Begriffsfeldes um, so dass nur die Rückseiten zu sehen sind und sie verändern die Anordnung aller 5 Karten. Jetzt kann der andere Spieler die Augen wieder öffnen und muss raten, welche Karten umgedreht wurden. Hat er eine Karte richtig geraten darf er sie behalten, hat er alle beide richtig erraten, so bekommt er diese 2 plus eine zusätzliche Karte aus dem Begriffsfeld als Gewinnkarte ausgehändigt. Die restlichen Karten des Begriffsfeldes werden auf einen Stapel beiseite gelegt. So wird reihum gespielt bis alle Begriffsfeldkarten ausgespielt sind. Gewonnen hat, wer die meisten Gewinnkarten sammeln konnte.

### Variante:

Die Karten werden nicht umgedreht sondern durch 2 Wort/Bildkarten aus anderen Begriffsfeldern ersetzt. Die Frage lautet dann: Was gehört nicht zum Garten/Zoo/Spielsachen ... usw.?

## 3. Wieviel findest du? (für 2-4 Spieler)

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht aus den Begriffsfeldkarten 2 Stück (z. B. Zoo, Meer), seine Mitspieler suchen nun die dazugehörigen 8 Wort/Bildkarten ( für Zoo: Elefant, Giraffe, Löwe, Affe) und legen diese offen vor ihm aus. Der Spieler darf sich diese Karten 1 Minute einprägen. Danach wird ein Tuch über die Karten gelegt und der Spieler versucht sich an so viele Wort/ Bildkarten zu erinnern als möglich. Als Anhaltspunkt dient ihm dabei die Begriffsfeldkarte. Die richtig geratenen Karten bekommt er ausgehändigt und legt sie vor sich als Stapel ab. So geht das Spiel eine (zwei) Runde(n) reihum. Gewinner ist, wer die meisten Karten einsammeln konnte.

## 4. Hamstern (für 1-4 Spieler)

Alle Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt. Nun wird reihum gewürfelt und jeder Spieler darf die gewürfelte Augenzahl vom Stapel nehmen und vor sich sammeln. Das geht solange, bis der Stapel aufgebraucht ist. Gewonnen hat wer die meisten vollständigen Begriffsfelder (eine Begriffsfeldkarte plus 4 Wort/Bildkarten) sammeln konnte. Gibt es keine vollständigen Begriffsfelder oder zwei Spieler haben die gleiche Anzahl Begriffsfelder gesammelt, zählt die Anzahl der Karten.

## 5. Begriffsfeld-Quartett

Dazu werden nur die 48 Wort/Bildkarten verwendet – die 12 Begriffsfeldkarten (z. B. Gartenkarte, Spielsachenkarte, usw. ...) werde beiseite gelegt. Gespielt wird nach der bekannten Quartett-regel. Ein Quartett bilden 4 Wort/Bildkarten eines Begriffsfeldes (z. B. Lokomotive, Puppe, Schaukelpferd, Bauklötze).