

# Wer braucht was? \_\_\_\_\_

Ravensburger Spiele® Nr. 00 834 6  
Illustrationen: Jürgen Pankarz  
Legespiel mit Selbstkontrolle  
Für 1–4 Kinder von 4–7 Jahren  
Inhalt: 26 Kartenpaare

## Das Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 52 Karten. Immer zwei Karten gehören zusammen. Werden sie richtig zugeordnet, dann paßt die ausgestanzte Nase der einen Karte in die Ausbuchtung der anderen.

Auf dem einen Kärtchen ist ein Beruf dargestellt, auf dem anderen Kärtchen ein für diesen Beruf typisches Werkzeug.

## Die Spiele

### Vorbereitung

#### Hinweise für Eltern und Erzieher

Vor dem Spielen werden die Bilder mit den Kindern betrachtet und besprochen, zum Beispiel mit folgenden oder ähnlichen Fragen:

- Was macht der Mann?
- Was macht die Frau?
- Wie heißt das?
- Kennst Du das?
- Was ist das für ein Ding?
- Wo gibt es das?
- Wer braucht das?
- Was macht man damit?

Je nach Alter und Wissensstand der Kinder wird nur mit einem Teil der Karten gespielt. Man läßt die Karten weg, die den Kindern noch zu große Schwierigkeiten bereiten. Bei diesem Spiel gibt es für die Kinder sehr viele Gegenstände, Tätigkeiten und Namen neu zu lernen, die es nicht kennt. Deshalb ist es wichtig, vieles auch zu zeigen. Die Spaziergänge mit den Kindern werden interessanter, wenn man ein solches Ziel hat.



## Spielregeln

### 1. Beruf und Werkzeug zuordnen

Spiel für ein Kind allein oder für eine Gruppe.

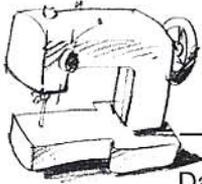
Die Karten mischen und offen auf den Tisch legen. Richtige Kartenpaare zusammenfügen. Dazu sprechen:

- Die Schreibmaschine gehört der Sekretärin.
- Die Kelle braucht der Maurer.
- Die Ärztin braucht das Stethoskop.  
usw.

Durch die Puzzleform der Karten ist sofort sichtbar, ob die Zuordnung richtig ist. Die Namen der Berufe und Werkzeuge sollten laut und deutlich gesprochen werden.

### 2. Kartentausch

Die Karten werden gleichmäßig verteilt.



Dabei ist es nicht unbedingt erforderlich, daß jedes Kind genausoviel von den Karten mit der Nase wie von denen mit der Ausbuchtung erhält. Wer ein zusammenpassendes Kartenpaar hat, darf dieses gleich vor sich auf dem Tisch auslegen.

Ein Kind fängt an und fragt irgendeines der anderen Kinder nach einer Karte, die ihm zu einem Kartenpaar fehlt. Es bietet eine andere Karte zum Tausch an. Kommt der Tausch zustande, werden die Kartenpaare abgelegt, kommt er nicht zustande, ist das nächste Kind an der Reihe.

Nicht auf das Gewinnen kommt es an, sondern auf das Frage- und Antwortspiel, zum Beispiel: „Ich habe den Kochtopf. Brauchst Du ihn? Ich möchte den Mörser der Apothekerin von dir.“

### **3. Fragespiel**

Dieses Spiel läuft nach den Regeln des Quartettspiels ab. Die Karten werden wie beim Kartentausch gleichmäßig verteilt. Sie werden verdeckt gehalten oder bei kleineren Kindern hinter einem aufgestellten Bilderbuch versteckt.

Ein Kind fängt an und sagt zu einem beliebigen anderen: „Gib mir bitte die Kelle des Maurers!“ oder schwieriger „Gib mit bitte das Werkzeug des Maurers!“ oder „Hast du das Werkzeug, das der Maurer braucht?“

Man darf so lange weiterfragen und auch verschiedene Kinder fragen, solange man Karten bekommt. Bei der ersten abschlägigen Antwort ist das nächste Kind mit Fragen an der Reihe.

Die richtigen Kartenpaare werden offen ausgelegt. Wer zuerst keine Karten mehr hat, ist Gewinner.

### **4. Wer ist mein Partner?**

Spiel für große Gruppen mit gerader Mitspielerzahl.

Es werden halb so viele Kartenpaare herausgesucht, wie Kinder mitspielen. Jedes Kind erhält eine Karte. Die Kinder, die die Karten mit den ausgestanzten Nasen haben, sitzen oder stehen den Kindern gegenüber, die die Karten mit der Ausbuchtung in der Hand haben.

Das erste Kind einer Gruppe fragt die Kinder der anderen Gruppe, wer die passende Karte habe, zum Beispiel: „Ich habe die Friseurin. Wer hat das Werkzeug, das die Friseurin braucht?“ Das Kind mit dem Bild von Kamm und Schere geht zu dem Kind mit der Friseurin. Das Fragen geht so lange hin und her, bis alle ihre Partner gefunden haben.

Das Spiel kann auch frei im Raum gespielt werden. Die Kinder laufen herum und schauen gegenseitig ihre Karten an, bis sich alle Partner gefunden haben.

---

Die im Spiel dargestellten Berufe und Werkzeuge sind:

Maurer – Kelle  
Zimmermann – Zollstock und Zimmermannsbleistift  
Schreiner – Hobel  
Automechaniker – Kreuzschlüssel  
Schmid – Amboß und Hammer  
Friseur – Schere und Kamm  
Ärztin – Stethoskop (die moderne Form des Hörrohrs)  
Kunstmaler – Palette und Pinsel  
Maler – Farbtopf und Pinsel  
Schornsteinfeger – Besen (an der Kette)  
Koch – Kochtopf und Löffel  
Bäcker – Schiebebrett und Nudelholz  
Näherin – Nähmaschine

Gärtner – Gießkanne und Pflanzschaufel  
Apothekerin – Mörser und Präzisionswaage  
Lehrer – Tafel, Kreide, Schwamm  
Zahnarzt – Zahnarztstuhl  
Fotograf – Kamera  
Sekretärin – Schreibmaschine  
Krankenschwester – Fieberthermometer und Pflaster  
Artist (Jongleur) – Bälle, Reifen, Keulen  
Verkäuferin – Kasse  
Bauer – Traktor  
Schlagersänger – Elektrische Gitarre  
Schäfer – Schippe und Hund  
Flaschner (Klempner) – Rohrzange

© 1987 Ravensburger Spieleverlag