

Wer hat vier?

PIATNIK-Spiel Nr. 7006

Ein Spiel für das Vorschulalter
von Erika Bruhns

Illustrationen: Paul Mangold

4 Spielmöglichkeiten

Für 1–8 Kinder ab 4 Jahren

Inhalt:

48 Karten

Jeweils 4 Karten bilden ein Quartett und zeigen Abbildungen gleicher Art, jedoch unterschiedlicher Anzahl von 1-4.

Ziel:

Simultanes Erfassen von Mengen, unabhängig von deren Gruppierung; Erwerbung und Festigung des Zahlenbegriffes bis 4; Reihung der Mengen nach ihrer Mächtigkeit.

Spielmöglichkeiten:

1. Für 1-8 Spieler:

Die Karten werden nach Zusammengehörigkeit (z. B. alle Häuser) und dann nach ihrer Mächtigkeit (z. B. alle Karten, auf denen 3 Abbildungen sind) sortiert. Diese Spielart eignet sich besonders zum Kennenlernen der Karten.

2. Suchspiel (für einen Spielleiter und bis zu 8 Spielern):

Die Karten liegen gut gemischt, mit der Bildseite nach oben, auf dem Tisch verteilt.

Der Spielleiter verlangt nun jeweils eine bestimmte Karte („die Karte mit den 3 Bällen“, „die Karte mit den 2 Häusern“ . . .). Wer die Karte als erstes entdeckt, legt seinen Zeigefinger darauf. War es die richtige Karte, darf er sie an sich nehmen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Karten besitzt.

3. Quartett (2-8 Spieler):

Die Karten werden gleichmäßig an alle Spieler ausgeteilt. Bei nur zwei Spielern bleibt ein Drittel der Karten auf einem Stapel zum „Kaufen“ auf dem Tisch liegen. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln. Der erste Spieler wendet sich an einen beliebigen Mitspieler und verlangt von diesem eine bestimmte Karte („die vier Marienkäfer“, „die zwei Kastanien“ . . .). Hat der andere Spieler diese Karte, muß er sie abgeben, und der erste Spieler darf weiterfragen. Hat ein Spieler die gewünschte Karte nicht, ist er selbst an der Reihe zu fragen. Sieger ist, wer schließlich die meisten Quartette gewinnen konnte.

4. Ansetzen (bis zu 8 Spieler):

Die Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Der erste Spieler legt eine Einserkarte heraus. Der nächste Spieler darf nun entweder die dazugehörige Zweierkarte darunterlegen oder eine weitere Einserkarte daneben. Jeder Spieler soll nun, wenn er an die Reihe kommt, ansetzen, entweder eine in der Reihenfolge passende Karte zu schon vorhandenen oder wieder eine neue Einserkarte. Wer nicht ansetzen kann, muß für diese Runde aussetzen. Sieger ist, wer zuerst alle seine Karten ansetzen konnte.

Für jüngere Spieler kann man auch bei sämtlichen Spielformen zunächst alle Viererkarten weglassen.

