

Lernspielkoffer

Grundel Fee

	<p>Material: 1 Spielplan Spielkarten 1 Set Holzperlen Perlenschnüre</p> <p>Für 1 – 4 Spieler ab 4 Jahren</p>
---	---

Spielidee:

Die Grundel Fee liebt alles, was bunt ist. Sie hebt es vom Teichboden auf, nimmt es mit zu sich nach Hause und macht daraus Perlenketten. Vielleicht kannst Du ihr dabei helfen.
In welcher Reihenfolge muss sie die Perlen auffädeln?

Materialbeschreibung:

- **Spielplan**, der in der Mitte der Spielerrunde auf dem Tisch liegt. Am äußeren Rand sieht man die Abbildung zweier umlaufender Perlenstränge mit verschiedenen farbigen Perlen.
- **Spielkarten**, auf denen unterschiedliche Perlenschnüre abgebildet sind. Sie sind mit einer Pfeilrichtung dargestellt, die die Reihenfolge der auf ihr aufgezeigten Perlenfarben bestimmt. Die Schnüre sind längs, spiralg und über Kreuz angeordnet, jeweils von rechts nach links und auch von links nach rechts. Die Karten weisen verschiedenen Schwierigkeitsstufen auf: 2, 3 bzw. 4 Perlen sind abgebildet.
- **Perlen und Schnüre** zum Auffädeln

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Mitte der Spielerrunde gelegt. Das Perlensäckchen und die Schnüre werden bei Bedarf auf den Spielplan gelegt.

Die Karten werden entweder gemischt oder in aufsteigendem Schwierigkeitsgrad vorsortiert, so dass die leichten Karten bei Spielbeginn zuoberst auf dem Stapel liegen. Die Karten werden dann als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt.

Spielanleitung:

Ziel des Spieles ist es, so viele Kärtchen wie möglich zu gewinnen.

Das jüngste Kind beginnt, deckt die oberste Karte des Stapels auf und zeigt sie den Mitspielern. Wer findet nun als Erster die darauf abgebildete Farbreihenfolge der Perlen auf einer der Ketten des Spielplanes wieder? Die zu findende Reihenfolge der Perlen auf dem Spielplan kann von rechts nach links und auch umgekehrt gefunden werden.

Damit die Kinder lernen, genau hinzuschauen, darf jedes Kind nur einmal eine Perlenreihenfolge anzeigen. Hat es sich dabei getäuscht, so scheidet es für dieses Mal aus und die anderen Kinder dürfen weitersuchen. Wer zuerst die richtige Reihenfolge anzeigen kann, erhält die Karte als Gewinn.

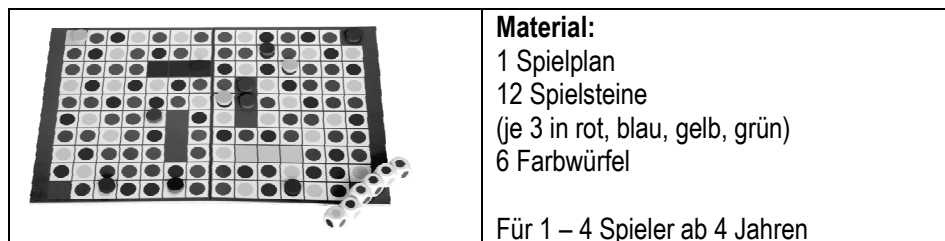
Sieger ist, wer am Ende des Spieles die meisten Karten ergattert hat.

Statt der Karten können auch Perlen gewonnen werden. Bei dieser Variante erhält jedes Kind eine Perlenschnur und darf sich statt der gewonnenen Karte eine Perle nach Wahl auf seine Schnur fädeln.

Spielvariante:

Grundel Fee kann auch als „Hörspiel“ zur Schulung der Hörmerkspanne gespielt werden. Die Karten werden dann nicht den anderen Mitspielern gezeigt, sondern der Spieler, der am Zug ist, liest die Farben der Perlen in der angegebenen Reihenfolge vor. Es gilt, genau hinzuhören und die richtige Reihenfolge der Perlen auf dem Spielplan zu entdecken.

Quadrondo



Spielregel:

Ziel des Spieles ist es, als Erster seine drei gleichfarbenen (z.B. roten) Spielsteine vom zugehörigen (roten) Feld in der Ecke auf die drei (roten) farbigen Felder in der Mitte des Spielfeldes zu ziehen.

Hierfür kann senkrecht, waagrecht, vorwärts, rückwärts und auch diagonal in alle Richtungen gezogen werden.

Die geworfenen Farben der Würfel und deren Reihenfolge, in die der Spieler die Würfel nach dem Würfeln und vor dem Ziehen legt, bestimmen die Felder, auf die der Spielstein gezogen werden darf. Es darf nur mit einem Stein gezogen werden.

Spielverlauf:

Der Spielplan wird in der Mitte der Spielerrunde aufgebaut. Jeder Spieler wählt sich 3 (z.B. rote) Steine einer Farbe und setzt sie übereinander auf das gleichfarbige (rote) Feld in der äußeren Ecke des Spielfeldes.

Der erste Spieler würfelt mit allen sechs Würfeln (bei sehr jungen Spielern kann mit weniger Würfeln gespielt werden). Die Farben der Würfel bestimmen nun, auf welche Felder der Spieler seinen ersten Spielstein ziehen kann.

Hierfür überlegt er nach dem Würfeln zuerst, welchen Stein er in welcher Farbreihenfolge ziehen will. Er legt nun seine Würfel in die gewünschte Reihenfolge und zieht dann seinen Stein dementsprechend so nah wie möglich an seine Zielfelder. Er darf dabei in alle Richtungen gehen.

Der nächste Spieler verfährt ebenso. Wählt er für seinen Weg ein Feld, das von einem Spielstein besetzt ist, so zählt immer die sichtbare Farbe, d.h. die Farbe des Spielsteines.

Kommt ein Spieler mit seinem Spielstein auf einem bereits besetzten Feld zum Stehen, so setzt er seinen Spielstein auf den bereits vorhandenen (jetzt gibt der oberste Spielstein die Farbe des Feldes an). Der untere Spielstein kann erst wieder gezogen werden, wenn der obere wegbewegt wurde.

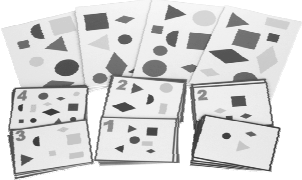
Noch einmal:

1. **Würfeln**
2. **Entscheiden, mit welchem Stein gezogen wird**
3. **Den Weg im Kopf planen, ohne den Spielstein zu bewegen**
4. **Die Würfel in die entsprechende Reihenfolge legen**
5. **Den Spielstein gemäß der Farbreihenfolge der Würfel ziehen**

Eine einmal gelegte Reihenfolge der Würfel darf nicht wieder geändert werden, auch wenn der Spieler merkt, dass er sich getäuscht hat.

Wann immer möglich besteht Zugzwang, auch wenn man sich vom Zielfeld entfernt.

Quadreis

	<p>Material: 4 Kleine Spielpläne 40 Spielkarten</p> <p>Für 1 – 4 Spieler ab 5 Jahren</p>
---	---

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spieles müssen allen Spielern die verschiedenen Formen auf den Plänen und Karten, deren Bezeichnung und Farbbenennung bekannt sein. Dies muss unter Umständen erst erarbeitet werden.

Generell gilt: Die auf den Karten abgebildeten Formen sind in der Farbe identisch mit denen auf den Spielplänen. Die Größen sind nicht gleich. Man erkennt die jeweiligen Formen aber eindeutig an den Größenverhältnissen.

Jeder Spieler erhält einen Spielplan und legt ihn offen vor sich auf den Tisch. Eventuell übrige Spielpläne werden in die Mitte der Spielerrunde gelegt und gehören allen Spielern gemeinschaftlich.

Das Spiel beginnt mit den rot umrandeten Karten. Sie dienen der Vorerfahrung und Formenerkennung. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Die erste Karte wird aufgedeckt.

Wer findet alle darauf abgebildeten Formen auf seinem Spielplan wieder?

Die Formen müssen in Farbe und Größenverhältnis übereinstimmen. Zu jedem Spielplan passen zwei Karten. Liegen gemeinschaftliche Pläne auf dem Tisch, so erhält derjenige Spieler die Karte, der sie als Erster dem zugehörigen Spielplan zuordnet.

Sind alle rot umrandeten Spielkarten gespielt, dann werden die grün umrandeten gemischt und ebenfalls verdeckt auf den Tisch gelegt. Diese Karten gehören ebenfalls noch zum Einüben. Es sind jeweils vier Formen abgebildet, wobei nach genau zwei mit den Plänen übereinstimmenden Formen gesucht wird.

Welcher Spieler findet auf seinem Spielplan (oder auf dem gemeinschaftlichen) genau zwei Formen, die genauso auch auf der Karte zu finden sind? Form, Farbe und Größenverhältnis müssen dabei stimmen.

Der Schnellste erhält die Karte als Gewinn.

Spielverlauf:

Sind alle grünen Karten vergeben, beginnt das eigentliche Spiel mit den blau umrandeten Karten. Es wird wie mit den grünen Karten gespielt, wobei die graue Zahl in der linken oberen Ecke immer die genaue Anzahl der Übereinstimmungen angibt. Da diese Karten zuvor gemischt wurden, folgen in loser Folge schwere und leichte Karten aufeinander.

Derjenige Spieler, der als Erster die genaue Anzahl an Übereinstimmungen zu seinem Spielplan feststellt, muss die Formen auch benennen:

Zum Beispiel eine Karte, auf der nach drei Übereinstimmungen gesucht wird: „Das große gelbe Quadrat, das kleine gelbe Quadrat und der große rote Halbkreis.“

Nur wer auch die Benennungen richtig hat erhält die Karte. Sollte kein Spieler die Karte beanspruchen, so wird sie wieder in den Stapel gemischt. Sieger ist, wer am Ende des Spieles die meisten Karten hat.

Dinks Dazu 1 und 2

**Material:**

4 Kartenserien mit je 9 Bildern (Formen)
4 Kartenserien mit je 9 Bildern (Figuren)
1 Ziffernwürfel 1 – 6
1 Ziffernwürfel 5 – 10

Für 1-4 Spieler ab 4 Jahren

Spielidee:

Elli malt gerne. Sie malt zuerst eine Sache und dann immer mehr dazu. Aber was? Welches Bild malt sie zuerst? Welches malt sie als zweites, drittes...neuntes? Kannst du die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen?

Dinks Dazu 1 und 2 unterscheiden sich durch die Abbildungen: abstrakte Formen vs. Figuren (z.B. Tiere)

Grundspielart:

Jeder Spieler wählt sich eine Kartenserie mit 9 Karten aus und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Anschließend sortieren alle Spieler die Karten. Die Karten werden dabei in Leserichtung von links nach rechts jeweils in einer Reihe ausgebreitet – nach rechts kommt immer ein „Dinks Dazu“.

Die Spieler können anschließend ihre Kartenserien untereinander austauschen, mischen und neu beginnen.

Spielvariante 1:

Alle Karten werden gemischt und anschließend offen auf dem Tisch verteilt. Jeder Spieler nimmt sich nun nacheinander die erste, zweite, dritte...Karte seiner Serie und ordnet die Karten in aufsteigender Reihenfolge vor sich an.

Dabei muss darauf geachtet werden, dass keine Karte falsch gewählt wird. Ansonsten müssen **alle** eigenen Karten wieder abgegeben werden und der Spieler beginnt erneut mit der Suche.

Spielvariante 2:

Alle Bilder liegen offen auf dem Tisch. Der erste Spieler würfelt mit einem der beiden Würfel (er kann frei wählen). Anschließend sucht er die Karte seiner Serie heraus, die an der gewürfelten Stelle in der Kartenreihe steht.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und verfährt ebenso.

Hat sich ein Spieler getäuscht und die falsche Karte herausgesucht, dann ist gleich der nächste Spieler an der Reihe, ohne dass er seine Entscheidung korrigieren darf. Es heißt also: Aufgepasst!

Wird eine 10 gewürfelt, so darf der Spieler noch einmal würfeln.

Spielvariante 3:

Alle Karten liegen gemischt und aufgedeckt auf dem Tisch. Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Blitzschnell suchen alle Spieler gleichzeitig die Karten ihrer Serie heraus, die durch die Würfel angezeigt werden. Anschließend legen die Spieler ihre Karten in Leserichtung und aufsteigend vor sich auf den Tisch. Richtig gewählt? Nur dann dürfen die Karten liegen bleiben.