

Svantje Janssen

Wie leg' ich's richtig?

Für 2 bis 4 Spieler
in Vorschule und Schule

Zum Spiel gehören:

- ▶ 36 blaue Vorlagekarten (79 x 120 mm)
- ▶ 36 rote Kontrollkarten (79 x 120 mm)
- ▶ 30 Winkel
- ▶ 1 Anleitung

Das Spiel fördert:

- ▶ Raum-Lage-Orientierung
- ▶ Visuelle Differenzierung
- ▶ Visuelle Merkfähigkeit
- ▶ Figur-Grund-Wahrnehmung
- ▶ Übertragung von 2- auf 3-Dimensionalität
- ▶ Feinmotorik

Grundsätzliches:

Die Kartensätze sind (durch-)nummeriert, damit man die Zugehörigkeit der Paare schneller vornehmen kann. Die beiden zusammengehörigen Karten haben die gleiche Nummer.

Im Spiel kommen zwei Kartensätze vor:

Kartensatz 1:

Vorlagekarten (blaue Karten), bei denen lediglich die Umrisse der Formen zu sehen sind.

Kartensatz 2:

Kontrollkarten (rote Karten), bei denen zwischen den einzelnen Winkeln eine Lücke sichtbar ist, so dass der Aufbau der Formen erkennbar ist.

Einführung:

Die Winkel werden gleichmäßig verteilt. Die Kinder legen im freien Spiel beliebige Formen.

Vorschlag 1:

Für 2 bis 4 Spieler

Wir brauchen: Kartensatz 1 und 2

Die Kartensätze liegen – Motivseite nach oben – durchgemischt und verteilt auf dem Tisch. Jeder Spieler versucht, möglichst viele Vorlagekarten und die dazugehörigen Kontrollkarten zu finden. Für jedes richtige Paar wird ein Pluspunkt vergeben.

Vorschlag 2:

Für 2 bis 4 Spieler

Wir brauchen: die Winkel, Kartensatz 1 und 2

- ▶ Die Spieler nehmen sich einzelne Lösungskarten und legen diese mit den Winkeln nach.
- ▶ Die Spieler nehmen sich einzelne Vorlagekarten und legen diese mit den Winkeln nach.
- ▶ Die Spieler nehmen sich einzelne Vorlagekarten, sehen sich die Lage der Winkel an und merken sich diese. Dann drehen sie die Karte um und legen das Motiv mit den Winkeln nach.

Anhand der Kontrollkarte kann überprüft werden, ob richtig gelegt wurde.

Vorschlag 3:

Für 2 bis 4 Spieler

Wir brauchen: Kartensatz 1 und 2

Die Vorlagekarten und die Kontrollkarten liegen auf zwei offenen Stapeln. Jeder Spieler bekommt vier Vorlagekarten und legt sie offen (Motivseite oben) vor sich aus. Reihum ziehen die Spieler eine Kontrollkarte. Passt die Kontrollkarte, die der Spieler gezogen hat, zu einer der vor ihm liegenden Vorlagekarten, so darf er sie im Sinne eines Pluspunktes beiseite legen. (Die Kontrolle erfolgt durch Wenden der Karte; Nummerierung!) Anschließend nimmt sich der Spieler eine neue Vorlagekarte vom Stapel, so dass wieder 4 Vorlagekarten vor ihm liegen. Wer keine Übereinstimmung feststellen kann, legt die Karte wieder unter den Stapel.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Vorlagekarten verbraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Vorlagekarten sammeln konnte.

Vorschlag 4:

Für 2 Spieler

Wir brauchen: die Winkel, Kartensatz 2

Spieler A legt anhand der Vorlagekarte ein Motiv vor, bei dem 1 Winkel fehlt. (Die Anzahl der fehlenden Winkel kann bis auf 2 gesteigert werden. Bei den 4- bis 5-teiligen Formen ist es zusätzlich von Bedeutung, an welcher Stelle die

Winkel fehlen; so kann es durchaus sein, dass ein Winkel mitten in der Figur fehlt.) Während dieses Vorgangs schließt Spieler B die Augen. Wenn das Motiv gelegt ist, bekommt Spieler B die Vorlagekarte. Seine Aufgabe ist es, den (die) fehlenden Winkel anzulegen. Für jede richtige Lösung erhält der Spieler einen Punkt.

Vorschlag 5:

Für 2 bis 4 Spieler

Wir brauchen: die Winkel, Kartensatz 1

Alle Spieler legen einen Winkel in beliebiger Lage vor sich aus (kurze Seite nach rechts, links, oben oder unten weisend). Die Vorlagekarten liegen auf einem verdeckten Stapel. Die Spieler heben reihum eine Karte ab und schauen nach, ob auf der Karte ein Winkel vorkommt, der der Lage ihres ausgelegten Winkels entspricht. Bei Übereinstimmung darf der Spieler die Karte im Sinne eines Pluspunktes beiseitelegen. Passt eine Karte nicht, wird sie – je nach geplanter Spieldauer – wieder unter den Stapel gelegt oder auf einem gesonderten Stapel abgelegt. Nach jeder Runde dürfen die Spieler die Position ihrer Winkel verändern. Gewonnen hat, wer die meisten Vorlagekarten sammeln konnte.

Vorschlag 6:

Für 2 Spieler

Wir brauchen: die Winkel

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Die Winkel werden gleichmäßig auf die beiden Spieler verteilt. Spieler A legt mit seinen Winkeln ein beliebige Figur. Zunächst sollten nur Motive mit maximal 5 Winkeln gelegt werden. Spieler B soll nun die vorgegebene Figur nachlegen.

Beim Nachlegen sind zwei Sichtweisen möglich:

1. Die Figur wird so gelegt, wie der nachlegende Spieler sie sieht.
2. Die Figur wird so gelegt, wie der vorlegende Spieler sie vor sich sieht (Spiegelung).

Vor Spielbeginn wird vereinbart, nach welcher der beiden Möglichkeiten gelegt werden soll.

Impressum

© Der Kleine Verlag in Kooperation mit Erhard Friedrich Verlag GmbH
Erhard Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze
Der Kleine Verlag, Osterwiese 6, 21409 Embsen/OT Oerzen
Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/Dirk Jäger
Druck: LUDO FACT GmbH/ASS Altenburger. Printed in Germany
ISBN: 978-3-7800-3352-9
www.kallmeyer.de