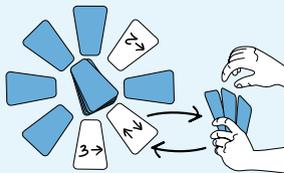


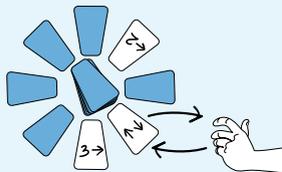


Tauschen von Karten. Anstatt der aufgedeckten Karte eine der eigenen Karten legen und weiterhin dem auf der gelegten Karte stehenden Hinweis folgen.

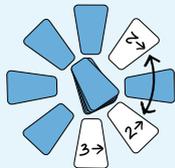


Das Aufdecken der Karten ist zu Ende:

1. Wenn der Spieler die Karte tauschen muss, aber keine Karten in seinen Händen hat.



2. Wenn der Spieler in die Schleife gerät.



3. Wenn alle acht Karten aufgedeckt sind.



Wenn das Aufdecken zu Ende ist, nimmt der Spieler von den im Kreis liegenden Karten drei gewünschte Karten an sich (es können nicht nur aufgedeckte, sondern auch zugedeckte Karten sein). Da im Kreise jetzt weniger als acht Karten liegen, nimmt der Spieler von dem Nachziehstapel die fehlenden drei Karten und legt diese anstelle der genommenen Karten zugedeckt hin, damit acht Karten im Kreis auf dem Tisch liegen. Die aufgedeckten Karten, die nicht mitgenommen wurden, bleiben aufgedeckt auf dem Tisch liegen.

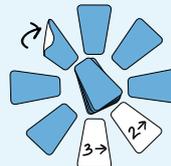
Die in der Hände habenden Karten kann der Spieler, wenn es geht, nach einem oder zwei Merkmalen sortieren. Die zusammengestellte Gruppe legt der Spieler bei sich ab (am Spielende werden anhand dieser Karten die Punkte gerechnet). Im Laufe des Spiels darf man die zusammengestellten Gruppen nicht abändern.

Nach dem zweiten und jedem nächsten Zug darf der Spieler höchstens fünf Karten zur Verfügung haben. Sollte der Spieler keine Gruppen von zwei, drei oder vier Karten zusammenstellen, so behält er fünf Karten für sich und die übrigen Karten legt er unten den in der Mitte des Kreises liegenden Stapel hin.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der mit dem Aufdecken der Karten beginnt.

Beispiel:

Ungeachtet der aufgedeckten Karten deckt er eine der verdeckten Karten auf und folgt dem auf der Karte stehenden Hinweis.



SPIELENDE:

Das Spiel ist zu Ende, wenn die in der Mitte des Kreises liegenden Karten zu Ende sind. Dann werden die Punkte bewertet. Das Spiel gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.

Laima Kikutienė

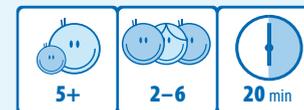


FINDE DEN FREUND!



Welche Kuh lacht und welche ist böse? Wer könnte guter Freund des grünen Hasen sein? Vielleicht ein Ferkel oder ein Schaf? Finden wir für jeden einen Freund.

Das Spiel entwickelt die Aufmerksamkeit, lehrt das Sortieren und Rechnen und trägt zur Förderung des Gedächtnisses und Denkens der Kinder bei.



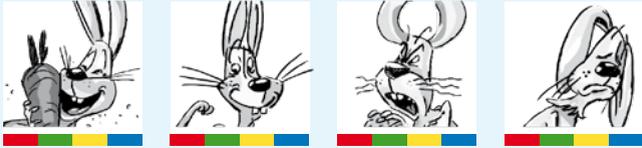
DAS SPIELMATERIAL:

64 Karten mit

4 unterschiedlichen Tieren (Hase, Kuh, Schaf, Ferkel)

4 verschiedenen Farben (rot, grün, gelb, blau)

4 verschiedenartigen Stimmungen (Freude, gute Laune, Ärger, Traurigkeit).

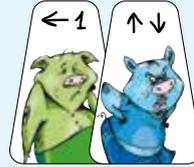


KARTENSORTIERUNG:

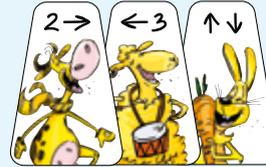
Die Karten werden nach Tieren, Emotionen und Farben gruppiert.

Beispiel:

Diese 2 Karten haben 1 gemeinsames Merkmal – das gleiche Tier (2 x 1 = 2 Punkte)



Diese 3 Karten haben 2 gemeinsame Merkmale – die gleiche Farbe und die gleiche Emotion (3 x 2 = 6 Punkte)



Vor dem Beginn des Spiels sollen die Mitspieler sich entscheiden, wie sie die Karten gruppieren. Sie können zwischen einer oder mehreren Sortierungsvarianten wählen:

Leichtere Gruppierungsvarianten (für Kleinere):

2 Karten, die 1 gemeinsames Merkmal haben (Tier, Emotion oder Farbe);

3 Karten, die 1 gemeinsames Merkmal haben (Tier, Emotion oder Farbe);

4 Karten, die 1 gemeinsames Merkmal haben (Tier, Emotion oder Farbe).

Schwierigere Gruppierungsvarianten (für Größere):

2 Karten, die 2 gemeinsame Merkmale haben (Tier und Emotion, Tier und Farbe, Emotion und Farbe);

3 Karten, die 2 gemeinsame Merkmale haben (Tier und Emotion, Tier und Farbe, Emotion und Farbe).

ZIEL:

Das Ziel ist viele Punkte zu sammeln. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.

PUNKTE ZÄHLEN:

Leichtere Gruppierungsvarianten (für Kleinere):

für 2 Karten mit 1 gemeinsamen Merkmal gibt es 2 Punkte (2 x 1 = 2);

für 3 Karten mit 1 gemeinsamen Merkmal gibt es 3 Punkte (3 x 1 = 3);

für 4 Karten mit 1 gemeinsamen Merkmal gibt es 4 Punkte (4 x 1 = 4).

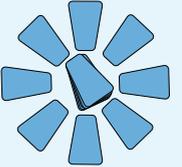
Schwierigere Gruppierungsvarianten (für Größere):

für 2 Karten mit 2 gemeinsamen Merkmalen gibt es 4 Punkte (2 x 2 = 4);

für 3 Karten mit 2 gemeinsamen Merkmalen gibt es 6 Punkte (3 x 2 = 6).

SPIELVORBEREITUNG:

Die Karten werden durchgemischt und acht davon im Kreis verdeckt mitten auf den Tisch ausgelegt. Die übrigen verdeckten Karten bilden einen Nachziehstapel, der in der Mitte des Kreises steht.



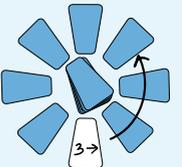
SPIELVERLAUF:

Der älteste Spieler fängt an. Er deckt eine der acht Karten auf und folgt dem auf der Karte stehenden Hinweis.

Beispiel:

3→

Die dritte rechts liegende Karte aufdecken



←2

Die zweite links liegende Karte aufdecken

