

Wenn niemand mehr einen Stein schnappen möchte, kommt die Kontrolle:
Seht euch dazu die Übersichtskarte an.

- Wer den richtigen Farbstein geschnappt hat, bekommt die Karte und legt sie vor sich ab.
- Wer einen falschen Farbstein geschnappt hat, muss eine seiner Karten abgeben. Der bzw. die Farbsteine werden wieder auf die Übersichtskarte gestellt. Der Spieler, der die Karte bekommen hat, bekommt den Stapel und deckt die nächste Karte auf. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Ende

Das Spiel endet, sobald der Stapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.



KENNT IHR GEOMETRISCHE FIGUREN UND KÖRPER?



Rechteck



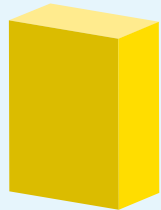
Dreieck



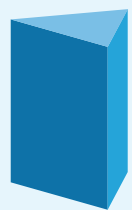
Kreis



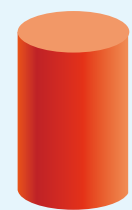
Quadrat



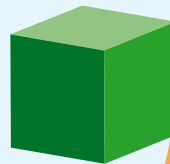
Quader



Dreieckprisma



Zylinder



Würfel



ANJA WREDE FREDDY'S Farben

Ein Farb- und Fühlmemo
und ein Reaktionsspiel
für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren



Freddy ist ein Chamäleon und verändert seine Farbe so wie er möchte: Mal ist er rot und manchmal grün. Die meisten anderen Tiere haben nur eine Farbe. Aufgepasst: Immer zwei der drei Tiere, die auf einer Karte zu sehen sind, haben eine falsche Farbe ... Nur wer genau aufpasst und sich merkt, welches die richtigen Farben der Tiere sind, kann viele Karten sammeln.

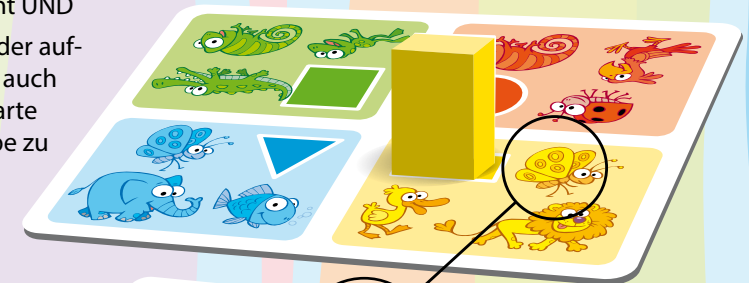
Inhalt:

32 Karten,
4 Farbsteine in verschiedenen Formen,
1 Übersichtskarte,
1 Stoffbeutel,
Spielanleitung

Ein Tier und seine richtige Farbe

Es ist gar nicht so leicht, das Tier in der richtigen Farbe zu finden! Denn auf jeder Karte hat nur eines der drei Tiere seine richtige Farbe. Doch ein kurzer Blick auf die Übersichtskarte zeigt, welches Tier die richtige Farbe hat. Ein Tier hat die richtige Farbe wenn:

- seine Farbe dieselbe ist wie die des Farbsteins, der auf dem gleichfarbigen Feld der Übersichtskarte steht UND
- das Tier sowohl auf der aufgedeckten Karte als auch auf der Übersichtskarte in genau dieser Farbe zu sehen ist.



Beispiel:

Der gelbe Farbstein steht auf der Übersichtskarte. Auf der Karte hat der Schmetterling die richtige Farbe.



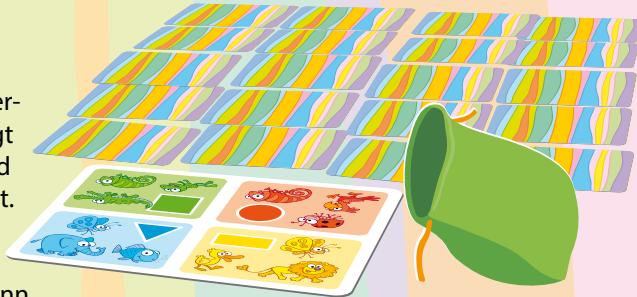
1. FARB- UND FÜHLMEMO

Ziel

Ein Spieler zieht einen Farbstein aus dem Beutel und stellt ihn auf den passenden Platz der Übersichtskarte. Dann deckt er eine Karte auf. Ist darauf ein Tier in der zum Farbstein passenden Farbe zu sehen? Hat es auch seine richtige Farbe? Wenn seine Farbe richtig ist, bekommt er die Karte. Wer zuerst 5 Karten sammeln kann, gewinnt.

Vorbereitung

Verdeckt die Karten und mischt sie. Legt sie dann – weiterhin verdeckt – nebeneinander aus. Legt die Farbsteine in den Beutel und haltet die Übersichtskarte bereit.



Ablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der jüngste Spieler zieht **einen** Farbstein aus dem Beutel und stellt ihn auf den farblich passenden Platz der Übersichtskarte. Dann deckt er eine Karte auf.

Ist ein Tier in dieser Farbe darauf zu sehen? Vergleiche es mit den Abbildungen auf der Übersichtskarte: **Hat das Tier die richtige Farbe?**

Ja? Der Spieler bekommt die Karte und legt sie offen vor sich ab. Alle weiteren Karten stapelt er später darauf. Den Farbstein legt er zurück in den Beutel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zieht einen neuen Farbstein und deckt dann eine Karte auf.

Nein? Der Spieler verdeckt die Karte wieder. Der Farbstein bleibt auf der Übersichtskarte stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt eine Karte auf.

Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort. Die Spieler decken die Karten auf bis sie eine passende Karte finden.

Ende

Das Spiel endet entweder,

... sobald der erste Spieler 5 Karten hat und das Spiel gewinnt.

... oder wenn keine Karte mehr da ist, die ein zum Farbstein passendes, richtiges Tier zeigt. Wer an der Reihe ist und vermutet, dass das der Fall ist, sagt das laut. Dann werden alle Karten aufgedeckt:

- Hat der Spieler recht, darf er sich eine beliebige Karte aussuchen.
- Hat der Spieler sich geirrt und beim Aufdecken wird doch noch eine passende Karte entdeckt, muss er eine Karte seiner Wahl abgeben. Die Karte wird in die Spielschachtel gelegt.

Anschließend zählen alle Spieler ihre Karten. Wer die meisten hat, gewinnt.

2. VARIANTE FÜR JÜNGERE:

Vorbereitung

Legt die Übersichtskarte in der Mitte des Tisches bereit. Mischt die Karten und legt sie verdeckt nebeneinander aus. Stellt die Farbsteine auf den Tisch, damit alle Spieler sie sich gut merken. Legt die Farbsteine in den Beutel.

Ablauf

Wer an der Reihe ist, deckt eine Karte auf und schaut sich mit Hilfe der Übersichtskarte an, welches abgebildete Tier die richtige Farbe hat. Er nennt das Tier und die Farbe. Dann verdeckt er die Karte wieder und zieht einen Stein aus dem Beutel. Erst danach deckt er die Karte wieder auf.

- Hat er den richtigen Farbstein gezogen, bekommt er die Karte.
- Hat er einen falschen Farbstein gezogen, verdeckt er die Karte wieder. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn der erste Spieler 5 Karten hat, wird noch eine Runde zu Ende gespielt. Der Spieler, der nun fünf Karten hat, gewinnt. Wenn jetzt noch andere Spieler fünf Karten haben, gewinnen sie alle gemeinsam.

3. REAKTIONSSPIEL

Ziel

Ein Spieler deckt eine Karte auf. Dann versuchen alle gleichzeitig, den richtigen Farbstein zu schnappen. Der richtige Farbstein ist der, der zur Farbe des Tieres passt, das in der richtigen Farbe abgebildet ist. Wer die meisten Karten sammeln kann, gewinnt.

Vorbereitung

Verdeckt die Karten und mischt sie. Legt sie dann als verdeckten Stapel bereit. Legt die Übersichtskarte in der Mitte des Tisches bereit. Stellt die Farbsteine jeweils auf die farblich passende Abbildung der Übersichtskarte. Der Beutel wird nicht benötigt.



Ablauf

Der älteste Spieler nimmt sich den Kartenstapel und deckt die oberste Karte zur Mitte des Tisches hin auf, so dass alle Spieler gleichzeitig sehen können, was darauf zu sehen ist. Alle schauen sich die abgebildeten Tiere an und überlegen schnell, welches seine richtige Farbe hat. Wer es zu wissen glaubt, schnappt sich schnell den farblich passenden Farbstein. Wer meint, dass das nicht der richtige Farbstein ist, darf einen anderen schnappen.