

## Spielanleitung unserer Lernspiele

Der Sinn unserer Spiele ist es, Spaß am Spiel zu haben und dabei etwas zu lernen bzw. Erlerntes zu festigen. Das Spiel ist für ein bis sechs Spieler geeignet und wird an einem Tisch gespielt. Je mehr Spieler mitspielen, desto mehr Spaß macht es.

Die Schwierigkeit kann erhöht werden, indem die Spieler mehr als ein Tableau erhalten, ggf. auch gemischt mit unseren anderen Lernspielen.



Spielanleitung als Video:

### Variante 1, Schnelligkeit:

Diese Variante eignet sich für ungefähr gleich starke Spieler, hier wird um die Wette gespielt.

Pro Spieler wird ein Tableau benötigt, die übrigen werden beiseite gelegt. Zuerst werden daraus die kleinen Kärtchen entnommen und gut gemischt mit der Bildseite nach unten in die Mitte des Tisches gelegt, so dass die weiße Seite mit dem Text oben ist. Die Tableaus werden auch mit der Bildseite nach unten an die Spieler verteilt, die sich die Lösungen noch nicht ansehen dürfen.

Auf Zuruf des ältesten Spielers drehen gleichzeitig alle ihre Tableaus um, so dass die Lösungen zu sehen sind, und beginnen so schnell wie möglich die passenden Aufgabekärtchen zu suchen. Wer das richtige Kärtchen gefunden hat, legt es in sein Tableau ein. Zur Kontrolle, ob die Aufgabe richtig gelöst wurde, dient das Bild auf der Vorderseite. Wer zuerst sein Tableau richtig gefüllt hat, ist der Gewinner. Die anderen spielen noch um die weiteren Plätze.

### Variante 2, Jeder kann gewinnen:

Diese Spielvariante eignet sich für unterschiedlich starke Spieler, da das Glück entscheidet, wessen Karte gezogen wird.

Pro Spieler wird ein Tableau benötigt, die restlichen werden beiseite gelegt. Die Kärtchen werden daraus entnommen und in den beiliegenden Baumwollbeutel gesteckt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er erhält das Säckchen mit den Kärtchen. Wer das Säckchen hat, zieht daraus eine Karte und liest die Rückseite der Karte laut vor. Wer das Ergebnis auf seinem Tableau hat, ruft es laut, erhält das Kärtchen, legt es in sein Tableau ein, bekommt das Säckchen und darf als nächster ziehen. Hat ein Spieler sich vertan (was man daran merkt, dass das Bild nicht passt), muss er diese Karte auf den Tisch legen, und die anderen Spieler suchen das passende Ergebnis. Zur Strafe muss er noch eine weitere Karte, die ggf. schon in seinem Tableau ist, wieder in das Säckchen geben. Gewinner ist der Spieler, der zuerst sein Tableau komplett hat, aber es wird solange gespielt, bis keine Kärtchen mehr im Säckchen sind.

### Variante 3, Lernen allein:

Ein Erwachsener legt fest, wie viele Aufgaben gelöst werden sollen, nimmt die Karten heraus, legt sie mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und mischt sie. Das Schulkind löst die Aufgabe, steckt das Kärtchen an die entsprechende Stelle und kann sich dabei selbst kontrollieren, wenn das Bild passt, ist die Aufgabe richtig gelöst. Eventuell ist zu kontrollieren, ob nicht geschummelt und die Aufgabe als Puzzle gelöst wird.