

Da bleibt kein Auge trocken!

Ein Würfelspiel zum Erraten von Redewendungen und Sprichwörtern und ein Reaktionsspiel mit Farben und Zahlen

von Svenja Huth

Illustrationen: Alexander Düren

für 2 bis 6 Spieler von 4 - 99 Jahren

Einsatzbereiche

in Logopädie, Ergotherapie und Seniorenarbeit, für die Neurologie, für Aphasie, Geriatrie und Demenz sowie als Beschäftigungsmaterial für Senioren

Inhalt

- 42 Karten: 12 Bildkarten mit Redewendungen, 24 Textkarten mit Redewendungen und Sprichwörtern, zwei Start-/Zielkarten
- großer Augenwürfel
- großer Farbwürfel
- 6 Spielfiguren



Spiel 1: Laufspiel

Material: alle Spielkarten (inkl. der Start- und Zielkarte), Augenzwürfel, eine Spielfigur pro Spieler

Förderung: sprachlicher Ausdruck, Konzentration, Erinnerungsvermögen

Es wird mit den Kartenseiten gespielt, die die Texte und Bilder zeigen. Das Spielfeld wird (z. B. in Schlangenform) in beliebiger Reihenfolge aus den Spielkarten gelegt. Start- und Zielkarte werden am Anfang und Ende platziert.

Der Würfel wird bereit gelegt. Die Spielfiguren werden auf die Startkarte gestellt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler würfelt und rückt der gewürfelten Zahl entsprechend vor. Nun gilt es, die Redewendung bzw. das Sprichwort der erreichten Karte zu erraten. Je nachdem, ob Bild- oder Textkarte, besteht die Aufgabe darin, den Anfang des Satzes zu ergänzen oder das gezeigte Bild zu deuten.

Gelingt dies dem Spieler nicht, setzt er den nachfolgenden Spielzug aus. Gelingt es ihm, ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler würfelt.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster mit einem genauen Zahlenwurf die Zielkarte erreicht.

Variante A:

Für einen nicht linearen Spielablauf und höhere Anforderung an die Merkfähigkeit können Würfelaugen verschiedenen Spielzügen zugeordnet werden.

Beispiele:

1: Die Aufgabe muss vom rechten Sitznachbarn gelöst werden.

3: Der Spieler muss seinen Spielzug rückwärts in Richtung Startkarte durchführen.

6: Der Spieler darf nach seinem Spielzug noch einmal würfeln.

Variante B:

Bei dieser Variante werden die Karten ebenfalls ausgelegt, jedoch mit der Kartenseite der Farb- und Zahlenpunkte nach oben. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt.

Nun darf der Spieler seine Spielfigur zu der Karte vorrücken, die entweder die gewürfelte Farbe oder Zahl zeigt. Ist er dort angekommen, wird diese umgedreht und die Aufgabe gelöst. Trifft der Spieler dabei auf eine Bildkarte, darf er einen zweiten Spielzug vornehmen und noch einmal würfeln und vorrücken.

Spiel 2: Reaktionsspiel

Material: alle Karten mit Farb- und Zahlenpunkten, Augen- und Farbwürfel

Förderung: Konzentration, Reaktionsvermögen, Farb- und Zahlenunterscheidung

Alle Karten werden gemischt und mit den Farb- und Zahlenpunkten nach oben auf den Tisch in sechs mal sechs Reihen gelegt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Es wird mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Der erste Spieler würfelt und alle Spieler versuchen nun, so schnell wie möglich die Karte, die sowohl

die gewürfelte Farbe als auch die gewürfelte Zahl zeigt, zu finden und zu schnappen. Der Spieler, dessen Hand als erstes die richtige Karte berührt, erhält die Karte. Anschließend würfelt der nächste Spieler und setzt so die Spielrunde fort.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten hat.

Anmerkung: Da die Wahrscheinlichkeit, eine noch vorhandene Farb- und Zahlenpunkte-Karte zu finden, mit abnehmender Kartenanzahl sinkt, kann im Vorfeld vereinbart werden, dass das Spiel bei einer Restkartenanzahl von z. B. sechs Karten endet.

Spiel 3: Teamspiel – gegen die Zeit

Material: alle Karten mit Bildern und Texten, Augen- und Farbwürfel, eine Spielfigur pro Spieler. Zusätzlich wird ein Timer benötigt (z. B. Handytimer oder Sanduhr).

Förderung: Interaktion, Teamfähigkeit, Farb- und Zahlenunterscheidung, Erinnerungsvermögen

Alle Karten werden gemischt und verdeckt (also mit den Farb- und Zahlenpunkten nach oben) als Kreisform gelegt. Alle Spieler bilden ein gemeinsames Team. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf eine Karte seiner Wahl. Der Spielleiter stellt den Timer auf z. B. 10 Minuten und aktiviert ihn, sobald die Spielrunde beginnt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Mit Beginn der ablaufenden Zeit würfelt der erste Spieler mit beiden Würfeln. Er rückt nun zur Karte mit den gewürfelten Farb- und Zahlenpunkten vor und dreht diese um. Er soll dazu die Redewendung bzw. das Sprichwort erraten. Gelingt es ihm nicht, hilft ihm die Gruppe. Anschließend bleibt die Karte offen liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Team gewinnt, wenn alle Karten offen liegen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Läuft die Zeit ab, bevor alle Karten offen liegen, hat die Uhr gewonnen.

Spiel 4: Domino

Material: alle Karten mit Farb- und Zahlenpunkten

Förderung: Farb- und Zahlenunterscheidung

Die Karten werden an die Spieler verteilt. Dazu wird vorab vereinbart, ob die verteilten Karten offen oder verdeckt (mit den Bild- und Textseiten nach oben) vor den Spielern liegen.

Alle Karten werden anschließend gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bleibt eine Karte übrig, wird diese in die Tischmitte gelegt. Lassen sich alle Karten verteilen, legt ein Spieler eine seiner Karten in die Tischmitte und beginnt damit die Spielrunde.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler legt eine seiner Karten, die entweder in Farbe oder Zahl der ausliegenden Karte entspricht, rechts daneben. Die so entstehende Kartenschlange wird zunehmend länger und die Anlegemöglichkeiten nehmen ab.

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle eigenen Karten anzulegen. Wird mit offenen Karten gespielt, kann durch geschicktes Anlegen gegebenenfalls verhindert werden, dass der nächste Spieler anlegen kann.

Erlaubt die Kartenschlange keine Anlegemöglichkeit mehr, hat der Spieler gewonnen, welcher die wenigsten Karten übrig hat.

Spiel 5: Bildkarten erkennen – ein Schnellratespiel

Material: nur die Bildkarten der Spielkarten

Förderung: Kreativität, Reaktionsvermögen, sprachlicher Ausdruck, Erinnerungsvermögen

Hinweis: Diese Spielvariante kann nur gespielt werden, wenn alle anwesenden Spieler die Bildkarten noch nicht kennen.

Der Spielleiter oder der älteste Spieler platziert alle Bildkarten verdeckt vor sich als Stapel. Dabei ist zu beachten, dass alle Spieler einen uneingeschränkten Blick auf den Stapel haben.

Der Spielleiter nimmt die oberste Karte vom Stapel, dreht diese um und legt sie neben den Stapel. Alle Spieler versuchen nun, so schnell wie möglich die Redewendung, die durch das Bild dargestellt wird, zu nennen. Der schnellste Spieler erhält die Karte.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten sammeln konnte.

Spiel 6: Farben würfeln

Material: alle Karten mit Farb- und Zahlenpunkten, Augenwürfel, eine Spielfigur pro Spieler

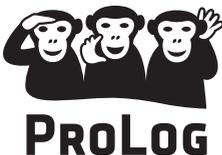
Förderung: Farb- und Zahlenunterscheidung, Konzentration

Alle Karten werden gemischt und offen auf dem Tisch in sechs mal sechs Reihen ausgelegt. Jeder Spieler hat seine Spielfigur bei sich stehen, damit seine Spielerfarbe gut erkennbar ist.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ziel ist es, durch Würfeln alle sechs eigenen Farbkarten aus der Auslage zu sammeln. Würfelt ein Spieler z. B. eine 3, sucht er eine Karte, die sowohl seine Farbe, als auch die 3 zeigt und legt sie vor sich ab. Anschließend würfelt der nächste Spieler und setzt so die Spielrunde fort.

Würfelt ein Spieler in einem späteren Spielzug eine Zahl wiederholt, kann er keine weitere Karte sammeln, da er diese bereits vor sich liegen hat.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster seine sechs Farbkarten zusammen hat.



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de