Sch(l)au genau!

Das 3 x kluge Gedächtnis-, Konzentrations- und Denktraining

für 2–8 Spieler
ab 5–99 Jahren

von Gisa Baller

Illustrationen von Gisa Borchers

Spielanleitung

PROLOG

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 1 15.10.2013 14:23:50 Uhr

Impressum

Dieses Spiel ist urheberrechtlich geschützt. Jede Vervielfältigung, auch in Teilen, gleichgültig in welcher Form, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig.
Der rechtmäßige Erwerb berechtigt zur Nutzung der Arbeitsblätter als Kopiervorlagen zum persönlichen Gebrauch.

EAN 404055512565
1. Auflage, 2013
Printed in Germany

© ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 124
51103 Köln
Telefon 0049-(0)221/66 09 10
Telefax 0049-(0)221/66 09 111
www.prolog-shop.de
info@prolog-shop.de

Einleitung

Die hier vorgestellten Trainingsspiele unterscheiden sich von den handelsüblichen „Gehirnjogging-Spielen" durch die neurowissenschaftliche, theoriegeleitete Entwicklung, an der Klinische Neuropsychologen und Neurolinguisten beteiligt waren. Das Trainingsmaterial ist sowohl geeignet, die kognitive Entwicklung von Kindern zu fördern, als auch speziell jene Funktionen anzuregen, die besonders alterssensitiv sind. Damit ist *Sch(l)au genau!* für das gesamte Altersspektrum ab dem 5. Lebensjahr sinnvoll anwendbar.

Auch für die Einzel- oder Gruppentherapie von Patienten mit Hirnfunktionsstörungen kann das Material vielseitig eingesetzt werden. Gleichermaßen können die Materialien zuhause im Eigentraining zu zweit oder mit mehreren Spielern spielerisch genutzt werden.

Die Trainingsspiele ermöglichen durch unterschiedliche Spielevarianten in zwei Schwierigkeitsstufen eine Anpassung an die individuellen Voraussetzungen der Mitspieler. Sowohl erwachsene Personen untereinander als auch ältere Menschen im gemeinsamen Spiel mit Kindern aller Altersstufen werden angeregt, spielend von- und miteinander zu lernen.

Das **Würfel-Memo-Spiel** ist eine Variante gängiger Gedächnisspiele auf Kärtchenbasis. Durch ausgewählte Motive und ihre farblichen Kategorien werden beim Einprägen gedächtnisförderliche Verarbeitungsprozesse angeregt. Speziell sind hierbei das episodische Gedächtnis und das Arbeitsgedächtnis beteiligt.

Das **Schau-genau-Spiel** trainiert die visuelle Aufmerksamkeit und das Reaktionsvermögen. Durch eine visuelle Suchaufgabe werden speziell die Fokussierung der Aufmerksamkeit auf das Zielkriterium sowie das systematische visuelle Suchen gefördert.

Kombiniert und aufgepasst ist ein Spiel, das schlussfolgerndes Denken und geschicktes Planen voraussetzt. Durch eine Sortieraufgabe, die das Abgleichen vorgegebener Kriterien mit dem Bildmaterial erfordert, wird das deduktive Denken angeregt.

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 3 15.10.2013 14:23:52 Uhr

Inhalte

Diese Spielesammlung besteht aus drei Spielen:

- **Würfel-Memo** (Förderung des Gedächtnisses)
  für 2–8 Spieler ➔ siehe Seite 5
- **Schau genau** (Förderung der Aufmerksamkeit)
  für 2–8 Spieler ➔ siehe Seite 7
- **Kombiniert und aufgepasst** (Förderung des Denkens)
  für 2–4 Spieler ➔ siehe Seite 10

Spieldauer:
je Spiel ca. 20 Minuten

Material:
- 80 Karten
- 5 Symbolwürfel (mit Aufklebern), Übersicht siehe Seite 15
  - Motiv
  - Hintergrund
  - Rahmen
  - Hintergrund-Rahmen
  - Motiv-Hintergrund-Rahmen
- 20 Spielfiguren: je 10 einer Farbe

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 4 15.10.2013 14:23:53 Uhr

Würfel-Memo

Material:

- alle 80 Spielkarten
- Ein Symbolwürfel: Motiv-Hintergrund-Rahmen-Würfel

Spielidee:

Bei **Würfel-Memo** werden Kartenpaare gesammelt. Welche Paare jeweils gesucht werden, entscheidet der Würfel. Wer die meisten Paare sammeln konnte, gewinnt.

Vorbereitung:

Die Karten mit der roten und der grünen Rückseite werden voneinander getrennt und separat gemischt. Die grünen Karten werden mit der Rückseite nach oben auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt. Die roten Karten werden gleichmäßig um den Stapel herum verdeckt (Rückseite oben) ausgelegt.

Spielablauf:

Es gibt es drei Möglichkeiten, Kartenpaare zu bilden:

Diese Würfelseite steht für das **Bildmotiv**. Wird diese gewürfelt, wird ein Kartenpaar mit der gleichen Motivfarbe gesucht. *Beispiel:* Kleeblatt und Baum sind beide grün.

Diese Würfelseite steht für die **Hintergrundfarbe**. Wird diese gewürfelt, wird ein Kartenpaar mit der gleichen Hintergrundfarbe gesucht. *Beispiel:* Beide Hintergründe sind rot.

Diese Würfelseite steht für die **Rahmenfarbe**. Wird diese gewürfelt, wird ein Kartenpaar mit der gleichen Rahmenfarbe gesucht. *Beispiel:* Beide Rahmen sind blau.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er dreht vom Stapel die oberste Karte um. Dann würfelt er mit dem Symbolwürfel. Der Symbolwürfel gibt vor, nach welchem Merkmal der Spieler ein Kartenpaar sucht.

Nun deckt der Spieler eine der ausgelegten Karten auf und lässt sie kurz offen liegen, so dass sich alle Mitspieler die Karte einprägen können. Er vergleicht, ob die beiden Karten hinsichtlich des erwürfelten Merkmals gleich sind.

Ist dies der Fall, erhält er das Kartenpaar und legt es beiseite. Er ist nochmals an der Reihe. Er dreht die nächste Karte vom Kartenstapel um und würfelt erneut. Solange er ein Paar findet, darf er weiter spielen.

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 5 15.10.2013 14:23:55 Uhr

Deckt er aber eine Karte auf, die nicht zu der Karte auf dem Stapel passt, muss er die Karte auf dem Tisch wieder verdecken. Die Karte auf dem Stapel bleibt offen liegen. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Er würfelt und sucht nach einem Kartenpaar, das der Vorgabe des Würfels entspricht.

Jokerkarten: Jokerkarten zeigen mehrfarbige Motive. Sie spielen nur dann eine Rolle, wenn laut Symbolwürfel nach einem Paar mit gleichfarbigen Motiven gesucht wird. Deckt der Spieler eine Jokerkarte vom Tisch auf, bildet sie ein Paar mit der Stapelkarte, wenn eine der Motivfarben übereinstimmt.

Spielende:
Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr auf dem Kartenstapel in der Mitte liegen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Kartenpaaren.

Würfel-Memo-Spielvariante für die Kleineren:

Material:
- Spielkarten ohne die Jokerkarten

Spielidee:
Es werden Kartenpaare gesammelt, die ein Motiv gleicher Farbe zeigen.

Vorbereitung:
Die Karten mit der roten und der grünen Rückseite werden voneinander getrennt und separat gemischt. Die Jokerkarten werden aus den roten Karten aussortiert und beiseite gelegt. Die grünen Karten werden auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt. Die roten Karten werden gleichmäßig um den Stapel herum verdeckt (Rückseite oben) ausgelegt.

Spielablauf:
Der jüngste Mitspieler beginnt. Er dreht die oberste Karte vom Stapel in der Mitte um. Dann deckt er eine von den ausgelegten Karten auf und lässt sie kurz offen liegen, so dass sich alle Mitspieler die Karte einprägen können. Er vergleicht, ob die Farben der Motive übereinstimmen. Hat er ein Paar gefunden, nimmt er es an sich und legt es beiseite. Er ist nochmal an der Reihe. Der Spieler dreht die nächste Karte vom Stapel und eine der ausgelegten Karten um. Er vergleicht wieder, ob die Motivfarben der aufgedeckten Karten gleich sind. Er ist solange an der Reihe, bis er ein Kartenpaar aufdeckt, das nicht zueinander passt. Er deckt dann die ausgelegte Karte wieder um, die Stapelkarte bleibt offen liegen. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Er sucht unter den ausgelegten Karten eine passende zu der offen liegenden Stapelkarte.

Spielende:
Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Kartenpaaren.

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 6 15.10.2013 14:23:57 Uhr

Schau genau

Material:
- Spielkarten mit der roten Rückseite
- alle Spielfiguren
- drei Symbolwürfel: Motiv-Würfel, Hintergrund-Würfel, Rahmen-Würfel

Spielidee:
Bei diesem Spiel sollen Karten mit bestimmten Farbmerkmalen gesucht und möglichst schnell mit einer Spielfigur besetzt werden. Die zu suchenden Farbmerkmale beziehen sich auf die Farbe des Motivs, des Hintergrundes und des Rahmens. Welche Farben genau gesucht werden, bestimmen die Würfel. Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Die Mannschaft, die alle ihre Spielfiguren als erste auf dem Spielfeld platziert hat, gewinnt.

Vorbereitung:
Die roten Spielkarten werden gemischt und offen (Motive oben) auf dem Tisch ausgelegt. Es bilden sich zwei Mannschaften, die gegeneinander antreten. Jede Mannschaft erhält 10 Spielfiguren einer Farbe. Es werden drei Würfel bereitgelegt.

Spielablauf:
Die jüngere Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft würfelt mit allen drei Würfeln. Jeder Würfel steht für ein bestimmtes Merkmal, welches auf den Spielkarten wiederzufinden ist:

Diese Würfelseite zeigt an, welche Farbe das zu suchende Motiv haben soll.

Diese Würfelseite zeigt die Farbe des Hintergrundes der zu suchenden Karte an.

Diese Würfelseite zeigt die Farbe des Rahmens der zu suchenden Karte an.

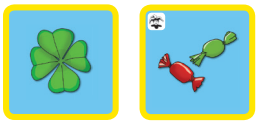
Die Spieler beider Mannschaften suchen möglichst schnell eine Karte, bei der die Farbkombination von Motiv, Hintergrund und Rahmen mit den erwürfelten Farben übereinstimmt. Einige Karten zeigen mehrfarbige Motive. In diesem Fall muss nur eine der Farben mit der gewürfelten Motivfarbe übereinstimmen.

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 7 15.10.2013 14:23:59 Uhr

Beispiel:

Ein Spieler würfelt diese Kombination:

In dem Fall könnte eine Spielfigur auf diese Karten gesetzt werden:



Der schnellste Finder besetzt die passende Karte mit einer Spielfigur aus seiner Mannschaft. Nun erwürfelt ein Spieler aus der anderen Mannschaft die neuen Suchkriterien und wieder wird von allen Mitspielern schnellstmöglich eine Karte gesucht und mit einer Spielfigur besetzt.

Aber Achtung: Wenn eine passende Karte bereits mit einer Spielfigur besetzt ist, kann sie nur dann mit einer weiteren Spielfigur besetzt werden, wenn diese zu der gleichen Mannschaft gehört. Dann dürfen beide Spielfiguren auf der Karte stehen bleiben. Wenn die Karte jedoch durch Spielfiguren der gegnerischen Mannschaft besetzt ist, muss diese ihre Figuren wieder zurücknehmen und nur die neue Figur darf die Karte besetzen.

Wird mit dem Motivwürfel der Joker erwürfelt, so spielt die Motivfarbe keine Rolle. In diesem Fall müssen nur die Hintergrund- und die Rahmenfarbe den Würfelfarben entsprechen.

Spielende:
Es hat die Mannschaft gewonnen, die als erste alle ihre Spielfiguren auf dem Spielfeld positioniert hat.

Schau genau-Spielvariante für die Kleineren:

Material:

- Spielkarten mit der roten Rückseite
- alle Spielfiguren
- Zwei Symbolwürfel: Motiv-Würfel, Hintergrund-Rahmen-Würfel

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 8 15.10.2013 14:24:01 Uhr

Spielidee:
Bei diesem Spiel sollen Karten mit bestimmten Farbmerkmalen gesucht und möglichst schnell mit einer Spielfigur besetzt werden. Welche Farben gesucht werden, bestimmen die Würfel. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die Mannschaft, die alle ihre Spielfiguren als erste auf dem Spielfeld platziert hat, gewinnt.

Vorbereitung:
Die Spielkarten mit der roten Rückseite werden gemischt und offen (Motive oben) auf dem Tisch ausgelegt. Es bilden sich zwei Mannschaften, die gegeneinander antreten. Jede Mannschaft erhält 10 Spielfiguren einer Farbe. Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

Spielablauf:
Die jüngere Mannschaft beginnt. Ein Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die Würfel zeigen, welche Farben die gesuchte Karte und das Motiv haben sollen.

Motiv-Würfel: Die Farbe des Symbols Motiv zeigt, welche Farbe das zu suchende Motiv haben soll.

Hintergrund-Rahmen-Würfel: Die Farbe des Hintergrundes oder des Rahmens der zu suchenden Karte wird angezeigt

Der schnellste Finder besetzt die passende Karte mit einer Spielfigur aus seiner Mannschaft. Nun erwürfelt ein Spieler aus der anderen Mannschaft die neuen Suchkriterien und wieder wird von allen Mitspielern schnellstmöglich eine passende Karte gesucht und mit einer Spielfigur besetzt. Wenn eine passende Karte bereits mit einer Spielfigur besetzt ist, darf eine zweite Spielfigur dazu gestellt werden.

Wird mit dem Motivwürfel der Joker erwürfelt, so spielt die Motivfarbe keine Rolle. In diesem Fall muss nur die Hintergrund- oder die Rahmenfarbe den Würfelfarben entsprechen.

Spielende:
Es hat die Mannschaft gewonnen, die als erste alle ihre Spielfiguren auf dem Spielfeld positioniert hat.

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 9 15.10.2013 14:24:03 Uhr

Kombiniert und aufgepasst

Material:
- alle 80 Spielkarten

Spielidee:
Jeder Spieler hat die Aufgabe, möglichst viele seiner Spielkarten auf zwei Ablagestapel in der Tischmitte abzulegen. Die Karten müssen so abgelegt werden, dass diese sich in allen Merkmalen, nämlich Farbe des Motivs, Farbe des Hintergrundes und Farbe des Rahmens von der obersten Karte eines der beiden Ablagestapel unterscheiden.

Vorbereitung:
Von den gemischten Karten werden die zwei obersten aufgenommen und offen (Motive oben) nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Dies sind die Ablagestapel. Die restlichen Karten werden gleichmäßig unter die Mitspieler verteilt. Übrige Karten werden beiseite gelegt. Die Spieler legen ihre Karten verdeckt (Rückseite oben) als Stapel (Spielerstapel) vor sich ab.

Spielablauf:
Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt die oberste Karte seines Stapels auf. Er prüft, ob seine Karte weder mit der Motivfarbe, noch der Hintergrund- oder Rahmenfarbe mit einer der beiden Karten der Ablagestapel in der Spielmitte übereinstimmt. In diesem Fall legt er seine Spielkarte auf den Ablagestapel, mit dem es keine Gemeinsamkeiten gibt.

Beispiele:

Diese Karten dürfen aufeinandergelegt werden, weil weder Motiv-, noch Rahmen- oder Hintergrundfarbe übereinstimmen.

Diese Karten dürfen nicht aufeinandergelegt werden, da beide ein grünes Motiv haben. Ebenso dürfen keine Karten aufeinandergelegt werden, die eine gleiche Hintergrund- oder Rahmenfarbe haben.

Der Spieler deckt so lange weiter Karten von seinem Stapel auf, bis eine gezogene Karte nicht mehr auf einen Ablagestapel passt. Diese legt er dann offen neben seinem eigenen Spielerstapel ab. Der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

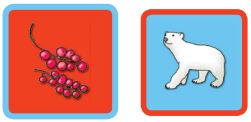
Ist ein Spieler erneut an der Reihe, deckt er wieder zunächst eine Karte von seinem Stapel auf und prüft die Ablagemöglichkeit. Wenn er seine Karte nicht in der Mitte ablegen kann, legt er sie offen neben seinem Stapel ab und sein Spielzug endet. Passt aber seine Karte auf einen der Ablagestapel in der Mitte,

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 10 15.10.2013 14:24:04 Uhr

legt er sie dort ab. In diesem Falle darf er weiter prüfen, ob er von seinen bereits aufgedeckten Karten weitere ablegen kann.

Beispiel einer Spielsituation:

Ablagestapel in der Spielmitte:



Spieler A:

Spielerstapel

bereits aufgedeckte Karten

Der Spieler kann seine Stapelkarte (Baum) auf die linke Karte (hier mit dem Motiv der Johannisbeeren) des Ablagestapels ablegen. Danach darf er von seinen offenen Karten weitere auslegen. In diesem Fall passt die Schneemannkarte. Die Karte mit dem Grasmotiv kann dann nicht mehr abgelegt werden, da diese jeweils ein gleiches Merkmal zu den oberen Karten der beiden Ablagestapel aufweist (blauer Rahmen bzw. blauer Hintergrund).

Reihenfolge der Kartenablage

Liegen mehrere Karten offen, geht es darum, diese in eine geschickte Reihenfolge zu bringen, so dass möglichst viele Karten auf die Ablagestapel in der Mitte sortiert werden können.

Passt keine seiner aufgedeckten Karten mehr, darf der Spieler wieder eine weitere von seinem Stapel nehmen. Solange er eine Karte seines Stapels ablegen

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 11 15.10.2013 14:24:06 Uhr

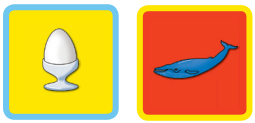
kann, darf er im Anschluss prüfen, ob er weitere von seinen offen liegenden Karten auf die Ablagestapel in der Mitte sortieren kann. Er darf so lange weiter ablegen, bis eine neu aufgedeckte Karte seines Stapels nicht mehr auf einen der Ablagestapel in der Mitte passt. Dann endet sein Spielzug und der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

Hat ein Spieler keinen verdeckten Stapel mehr, sondern nur noch aufgedeckte Karten, versucht er diese in den nächsten Spielrunden abzulegen. Er darf in einem Spielzug so viele Karten hintereinander ablegen, wie dies nach den Ablegeregeln möglich ist.

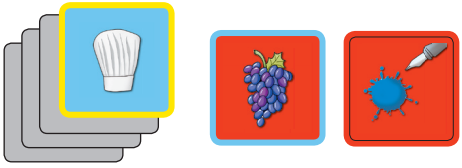
Jokerkarten: Alle Karten mit mehrfarbigen Motiven sind Jokerkarten. Zieht ein Spieler eine Jokerkarte, legt er diese offen oberhalb seines eigenen Spielerstapels ab. Diese Karte bildet einen neuen Ablagestapel, auf den nur der Spieler ablegen darf, der diese Jokerkarte ausgespielt hat. Er hat also ab sofort eine zusätzliche Ablegemöglichkeit. Auf diese Jokerkarte darf er aber nur weitere Karten ablegen, wenn die Motivfarbe der abzulegenden Karte nicht mit einer der Motivfarben der Jokerkarte übereinstimmt. Für Rahmen und Hintergrund bleibt diese Regel auch in Kraft. Nach Ablage der Jokerkarte darf der Spieler eine weitere Karte von seinem Spielerstapel aufdecken.

Beispiel einer Spielsituation:

Ablagestapel in der Spielmitte:



Neuer Ablagestapel für Spieler A:



Spielerstapel bereits aufgedeckte Karten

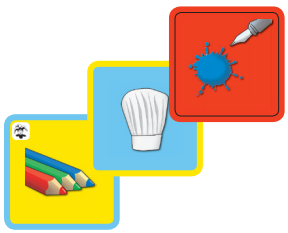
Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 12 15.10.2013 14:24:08 Uhr

Spieler A kann seine neu aufgedeckte Karte mit dem Motiv *Kochmütze* nicht auf die Ablagestapel in der Mitte ablegen. Er besitzt aber seinen eigenen Ablagestapel, auf den seine Karte passt. Er legt die Karte mit dem Motiv *Kochmütze* auf die Jokerkarte.

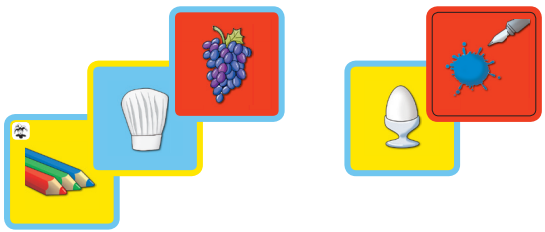
Danach hat er mehrere Möglichkeiten, weitere Karten abzulegen: Er kann die Karte mit dem Motiv *Tinte* auf seinen eigenen Ablagestapel, auf dem jetzt die *Kochmütze* oben liegt, ablegen oder auf den Ablagestapel mit dem Motiv *Ei* in der Mitte.

Letzteres ist klüger, denn dann kann er die Karte mit dem Motiv *Traube* zusätzlich auf seinen eigenen Ablagestapel legen, weil dort die *Kochmütze* weiterhin oben liegt.

Möglichkeit 1:



Möglichkeit 2:



Zieht im weiteren Spielverlauf ein Mitspieler erneut eine Jokerkarte, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Er prüft, ob er seine Jokerkarte auf einen Ablagestapel ablegen kann, der einem einzelnen Spieler gehört. Wenn dies der Fall ist, darf er seine Karte dort ablegen und den Stapel an sich nehmen. Dieser Stapel dient nun nur für seinen neuen Besitzer als erweiterte Ablagemöglichkeit.
- Passt die Jokerkarte nicht auf einen der Ablagestapel eines Mitspielers, gilt die Regel wie oben beschrieben. Sie bildet nun einen neuen Ablagestapel, der nur dem einen Spieler gehört.

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 13 15.10.2013 14:24:10 Uhr

Spielende:
Gewinner ist, wer als Erster alle seine Karten in der Mitte ablegen konnte. Wenn am Ende keiner der Mitspieler mehr eine Karte in der Mitte ablegen kann, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Karten übrig behalten hat.

Kombiniert und aufgepasst-Spielvariante für die Kleineren:

Spielidee:
Jeder Spieler hat die Aufgabe, möglichst viele seiner eigenen Bildkarten auf einen Ablagestapel in der Tischmitte abzulegen. Die Karten müssen so abgelegt werden, dass die gezogene Karte in einem Merkmal übereinstimmt. Dies kann die Motivfarbe, die Hintergrundfarbe oder die Rahmenfarbe sein.

Vorbereitung:
Von den gemischten Karten wird die oberste aufgenommen und offen (Motive oben) in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten werden gleichmäßig unter die Mitspieler verteilt. Übrige Karten werden beiseite gelegt. Die Spieler legen ihre Karten verdeckt (Rückseite oben) als Stapel vor sich ab.

Spielablauf:
Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt die oberste Karte seines Stapels auf. Er prüft, ob seine Karte in mindestens einem Merkmal, also Motiv- oder Hintergrund- oder Rahmenfarbe mit der Karte auf dem Ablagestapel in der Mitte übereinstimmt. Stimmt ein Merkmal überein, spielt es keine Rolle, ob die anderen beiden Merkmale übereinstimmen oder nicht. Passt seine aufgenommene Karte, legt er diese auf dem Ablagestapel ab. Er darf dann die nächste Karte von seinem Stapel aufnehmen und erneut prüfen, ob er ablegen kann. Er darf so lange weitere ablegen, bis eine neu aufgenommene Karte nicht mehr passt. Diese legt er dann offen oben auf seinen Stapel auf für die nächste Runde.

Beispiele:

Diese Karten dürfen aufeinandergelegt werden, da beide einen gelben Rahmen haben. Ebenso dürfen Karten mit einem gleichfarbigen Hintergrund oder ein gleichfarbiges Motiv aufeinandergelegt werden.

Auch Karten, bei denen zwei Kriterien, hier die Hintergrundfarbe und die Motivfarbe, übereinstimmen, dürfen aufeinandergelegt werden. Es dürfen auch alle drei Kriterien übereinstimmen.

Hat keiner der Mitspieler eine passende Karte, wird der Ablagestapel in der Mitte gemischt und die oberste Karte wieder aufgedeckt.

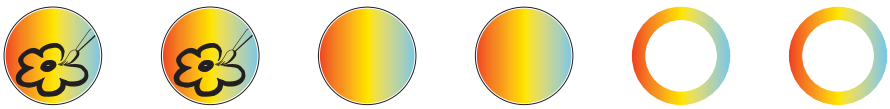
Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 14 15.10.2013 14:24:12 Uhr

Jokerkarten:
Alle Karten mit mehrfarbigen Motiven sind Jokerkarten. Für diese Karten gilt, dass nur eine der Motivfarben übereinstimmen muss, um ablegen zu dürfen.

Spielende:
Gewinner ist, wer als Erster alle seine Karten in der Mitte ablegen konnte.

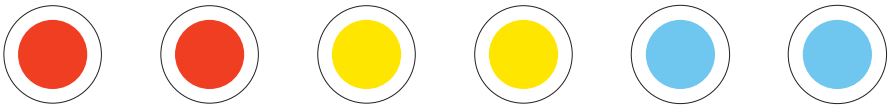
Übersicht der Aufkleber einer Würfelart

Würfel: Motiv-Hintergrund-Rahmen

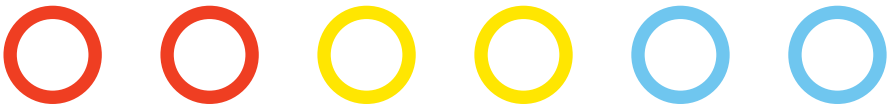


Würfel: Motiv

Würfel: Hintergrund



Würfel: Rahmen



Würfel: Hintergrund-Rahmen

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 15 15.10.2013 14:24:14 Uhr

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 124
51103 Köln
Tel.: 02 21/660 91-0
Fax: 02 21/660 91-11

www.prolog-shop.de

Sch(l)au genau A5-Manual_RZ.indd 16 15.10.2013 14:24:15 Uhr