

Symbolix

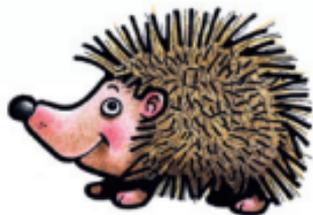
G



im An- und Inlaut



PROLOG



Symbolix **Kartenspiel von Birgit Westenhoff rund um G im An- und Inlaut**

Material: 32 Karten mit 24 Motiven.

Je 4 Karten tragen am oberen linken Rand das gleiche Symbol; 8 Karten mit Symbol Zauberhut: das sind die „Zauberkarten“ (Joker). Hier werden zur Übungsintensivierung 8 der Motive wiederholt. Geeignet für Einzeltherapie, Arbeit mit Kleingruppen oder zur Verwendung innerhalb des Freispiels.

Für Kinder ab 4 Jahren.

Angesprochene Förderbereiche:

- Lautfestigung auf Wortebene / Wortschatzaufbau
- Verknüpfung von Symbol und Reaktion
- Einbeziehung kognitiver Leistungen durch vorausschauendes/strategisches Denken; Erfassen u. Umsetzen einer komplexeren Spielregel
- Visuelle Differenzierung durch Formerfassung (Symbole)
- bei Bedarf Einbeziehung von Farb- u. Formbezeichnungen

Spielverlauf:

Jeder Spieler erhält 7–9 Karten. Der restliche Talon liegt verdeckt auf dem Tisch; die oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Talon gelegt. Reihum gespielt, wird die jeweils oben liegende Karte entsprechend ihrem Symbol bedient. Beim Ablegen wird stets das Motiv der Karte benannt.

Hat ein Mitspieler weder eine passende Symbolkarte noch eine „Zauberkarte“ (Joker), muss er eine Karte vom Talon ziehen. Vielleicht hat er ja Glück und kann sie sofort wieder ablegen – ansonsten ist der Nächste dran! Legt ein Mitspieler eine Zauberkarte ab, darf er sich ein neues Symbol wünschen, das nun zwingend auf der nachfolgenden Karte sein muss, um den Zauberbann zu brechen! Es darf solange von keinem der Spieler eine weitere Zauberkarte verwendet werden, bis eine Karte mit dem geforderten Symbol abgelegt wurde. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat und daher „Karten raus – das Spiel ist aus!“ rufen konnte.

