

DAS KRO-KO-DIL - SPIEL

Autorin: Erika Bruhns

Ein Silben-Legespiel mit drei Spielmöglichkeiten für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

PIATNIK-Spiel Nr. 7055

1992 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



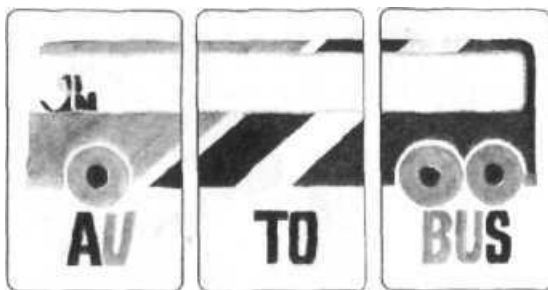
Spielinhalt:
72 Silben-Karten

Spielziel:

Die Spieler müssen versuchen, aus den einzelnen Silben-Karten ganze Worte zu bilden. Die richtige Zusammenstellung der einzelnen Worte wird durch die Abbildungen auf den Karten erleichtert.

Spielmaterial:

Jede der 72 Silben-Karten zeigt eine Wortsilbe und den Teil einer dazugehörigen Abbildung. Dabei gibt es Worte, die aus nur 2 Silben bestehen (z. B. MES-SER), aber auch solche, die aus 3 oder gar 4 Silben bestehen (z. B. WAS-SER-LEI-TUNG].



Spielablauf:

1. Spielmöglichkeit — „Wort-Baumeister“

Die Silben-Karten werden gut gemischt und jeder Spieler bekommt 8 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Zusätzlich werden noch 4 Karten vom Stapel offen aufgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Reihum versucht nun jeder Spieler an eine der 4 aufgelegten Karten passend anzusetzen. Wer beim Ansetzen ein Wort fertigstellt, nimmt dieses an sich und darf zur Belohnung eine neue Silben-Karte in die Tischmitte legen.

Beispiel: Spieler A legt an die auf dem Tisch liegende Karte BEER (von ERD-BEER-BEET) die Karte BEET an. Die entstandene Kombination BEER-BEET darf noch nicht vom Tisch genommen werden — es fehlt noch die Silbe ERD. Wäre die Silbe ERD auf dem Tisch gelegen, hätte der Spieler seine BEET-Karte nicht direkt anlegen können — zuerst hätte noch die Silbe BEER angelegt werden müssen.

Kann ein Spieler nicht ansetzen, muß er eine neue Silben-Karte vom Stapel ziehen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine

Karten abspielen konnte. Sieger ist der Spieler, der bis zu diesem Zeitpunkt die meisten Worte fertigstellen konnte.

2. Spielmöglichkeit — „Ich **bin Erster**“

Es gelten dieselben Regeln wie auch bei „Wort-Baumeister“ (siehe oben). Jedoch beginnt hier der Spieler, der aus den Karten in seiner Hand das längste Wort bzw. den längsten Wortteil bilden kann. Können 2 oder mehr Spieler ein gleich langes Wort bilden, beginnt der jüngste von ihnen.

Beispiel: Spieler A kann aus den Karten in seiner Hand FEN-STER bilden, Spieler C PEN-LÖF-FEL (von SUPPENLÖFFEL). Spieler C besitzt die längere Kombination und beginnt daher mit dem Spiel.

Ein Spieler kann aber, wenn er an der Reihe ist, auch mehr als eine Silben-Karte ablegen. Dazu muß der Spieler aber zwei oder mehr zusammenhängende Silben-Karten besitzen. Diese darf der Spieler dann in einem Zug ablegen. Wer ein ganzes Wort in seinen Karten besitzt, darf dieses natürlich ebenfalls ablegen.

Beispiel: Spieler D legt an die auf dem Tisch liegende Silbe RE die beiden Karten GEN

und BO an und bildet damit RE-GEN-BO (von REGENBOGEN).

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, alle seine Karten abzulegen. Dieser Spieler hat das „Ich bin Erster“-Spiel gewonnen.

3. Spielmöglichkeit — „Karten sammeln“

Es gelten dieselben Regeln wie schon bei „Wort-Baumeister“ und „Ich bin Erster“. Allerdings gewinnt hier der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten sammeln konnte (lange Worte zählen hier also mehr Punkte, weil sie aus einer größeren Anzahl einzelner Karten bestehen!).

Wenn Sie zu „Das Kro-ko-dil — Spiel“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien

Rechtschreib- familien

Ein Lernspiel von Erika Bruhns
zur Förderung der Rechtschreibsicherheit.

Für 2—6 Spieler ab 8 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 7024



Wörter mit jeweils der gleichen Rechtschreibbesonderheit (links oben im Kästchen angegeben) gehören zu einer Familie. Die Anzahl der Karten, die zu einer Familie gehören, sieht rechts oben auf jeder Karte. Das Kartenwort selbst ist jeweils fett gedruckt und die Rechtschreibbesonderheit durch Unterdruck hervorgehoben. Die weiteren Wörter der Familie sind gleichfalls auf jeder Karte angeführt und zwar immer in derselben Reihenfolge, um das Einprägen zu erleichtern.

Für einen Spieldurchgang wird immer nur die halbe Kartenanzahl (36 Karten) verwendet, doch achtet man darauf, daß nach und nach alle Familien verwendet werden. Familien mit Besonderheiten, die dem Kind spezielle Schwierigkeiten machen, sollte man immer wieder ins Spiel nehmen. Selbstverständlich muß man die 36 Karten jeweils so auswählen, daß keine Familien zerrissen werden.

Inhalt: 72 Spielkarten, 1 Spielanleitung

Spielmöglichkeiten und Spielregeln:

1. Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten, der Rest bleibt auf einem Stoß in der Mitte. (Bei 6 Spielern kein

Rest). Jeder Spieler ordnet seine Karten in der Hand so, daß Karten derselben Familie nebeneinanderstecken. Der erste Spieler darf nun von einem beliebigen Mitspieler eine Karte verlangen, die zu einer oder mehreren aus seinem Blatt gehört. Dabei muß jedesmal die Rechtschreibbesonderheit genannt werden, die im Kästchen links oben steht, also zum Beispiel: „Ich möchte von der Familie ‚ieh‘ das Wort ‚sieht!‘“ oder „Hast du von ‚WIEDER‘ mit IE das Wort ‚wiederholen‘?“

Erhält der Spieler die gewünschte Karte, darf er weiterfragen, solange bis er eine erfragte Karte nicht erhält. Dann kauft er eine Karte vom Stapel und jener Spieler ist zum Fragen an der Reihe, der die verlangte Karte nicht hatte. Wer alle Karten einer Familie beisammen hat, legt diese vor sich ab. Die Kartenanzahl der kompletten Familie gibt deren Punktwert an. Es lohnt sich also durchaus, Familien mit vielen Karten zu sammeln. Denn Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

2. Die Karten werden gut gemischt, Jeder Spieler erhält 6 Karten. Jeder Spieler legt nun in der ersten Runde eine beliebige Karte aus seinem Blatt auf den Tisch. Jedoch muß jede

ausgelegte Karte einer anderen Rechtschreibfamilie angehören. Bei den weiteren Runden legt jeder Spieler immer eine Karte auf, die zu einer der begonnenen Familien gehört. Jeder muß ansetzen, wenn er an der Reihe ist; hat er keine passende Karte, kauft er eine vom Rest. Paßt auch diese nicht, setzt er für diese Runde aus. Wer mit seiner Karte eine aufliegende Familie komplett macht, darf diese Familie an sich nehmen und dafür eine neue Karte auslegen. Hat ein Spieler schon all seine Karten ausgelegt und sind noch Restkarten vorhanden, nimmt er die oberste von diesem Stoß. Auch hier ist Sieger, wer die meisten Karten gewonnen hat.

3. Aus jeder Rechtschreibfamilie wird eine Karte entnommen. Diese Karten werden gut durchgemischt und in einem Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte davon und versucht nun, sich alle auf dieser Karte stehenden Wörter einzuprägen. Der Spielleiter stoppt 2 Minuten ab, dann ruft er „Halt!“, und reihum versucht jeder Spieler, die Wörter seiner Karte in der richtigen Reihenfolge auswendig aufzusagen, während der Spielleiter die Richtigkeit kontrolliert. Wer seine Rechtschreibfamilie fehlerlos auf-

sagen kann, hat diese Karte gewonnen und damit so viele Gutpunkte gewonnen, wie auf der Karte rechts oben angegeben sind. Wer seine Wörter nicht fehlerlos aufsagen konnte, muß seine Karte wieder in den Stapel schieben. Wie viele Runden dieser Art gespielt werden sollen, muß zu Spielbeginn ausgemacht werden. Sieger ist, wer die höchste Punkteanzahl erreicht. Wer also Karten mit vielen Wörtern zieht, hat zwar schwierigere Gedächtnisarbeit zu leisten, kann dafür aber mehr gewinnen.

4. Für Spieler, die dieses Spiel schon sehr gut kennen: Reihum darf jeder Spieler die Wörter einer Familie nach Wahl auswendig aufsagen. Der Spielleiter kontrolliert die Richtigkeit. Wurde kein Fehler gemacht, werden dem Spieler die Punkte der entsprechenden Familie gutgeschrieben. Hat er sich geirrt, ist der nächste Spieler an der Reihe, doch darf dieser nicht die soeben fehlerhaft gesagte Familie auswählen. Jede Familie darf im Verlauf des Spieles nur einmal aufgesagt werden, außer sie wurde fehlerhaft gesagt, dann kann sie in der nächsten Runde wieder von einem Spieler gewählt werden. Sieger ist, wer die meisten Gutpunkte erhielt.

5. Die Karten werden gut gemischt und liegen auf einem Stapel. Jeder Spieler hebt, wenn er an die Reihe kommt, die oberste Karte vom Stapel und reicht diese, ohne sie anzusehen, dem Spielleiter. Dieser nennt nun die Familie (zum Beispiel: „WIDER ohne ie“), und der Spieler versucht nun, alle Wörter die zu dieser Familie gehören, aufzuzählen. Gelingt es ihm, erhält er die Karte, macht er einen Fehler, wird die Karte wieder in den Stapel geschoben. In diesem Spiel kann jede Familie sofort aufscheinen, als sie Wörterkarten hat. Man kann 3 oder 5 Runden spielen, je nach Anzahl der Mitspieler. Jede gewonnene Karte zählt so viele Punkte, wie rechts oben angegeben sind. Sieger ist, wer die meisten Punkte erwarb.

6. Schreibspiel: Die Spielregeln 3, 4 und 5 können auch als Schreibspiel gespielt werden, indem die Wörter der Familie nicht auswendig aufgesagt, sondern auswendig aufgeschrieben werden müssen. Hierbei zählen jedoch auch Rechtschreibfehler. Diese Spielart fördert die Rechtschreibsicherheit ganz besonders, da durch das häufige Niederschreiben die Wörter besonders gut eingeschliffen und deren Schreibung automatisiert wird.

Copyright © 1976 by Piatnik-Wien.

LASS DIR ZEIT

Ein Rechenspiel für 2—6 Spieler ab 6 Jahren

Autorin: Erika Bruhns

Illustration: Paul Mangold

PIATNIK-Spiel Nr. 7043

Spielinhalt:

36 Karten

1 Würfel

- 1990 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Einleitung:

Je langsamer, desto besser — „Eile mit Weile“. Für gewöhnlich möchte man so schnell wie möglich vorankommen. Hier ist es genau umgekehrt — wer im Bett bleibt, erhält die Idealnote 0.

Spielziel:

Die Spieler müssen aus ihrem gewürfelten Wert und der Rechenoperation einer Karte ihre Punktezahl für diese Runde berechnen. (Beispiel: Man würfelt eine Drei, die Karte zeigt das Rennauto und „x 100“. Die Punktezahl ist daher „ $3 \times 100 = 300.$ “) **Der Spieler, der in einer Runde die niedrigste Zahl erreicht, bekommt einen Punkt.** Wer bei der Endabrechnung die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielablauf:

Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und eröffnet die erste Runde — die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und hebt die oberste Karte vom

Stapel ab. Auf dieser Karte ist eine Rechenoperation angegeben, die mit der gewürfelten Zahl durchgeführt werden muß — es gibt nur Addition und Multiplikation.

Beispiel: Michael würfelt eine 3 und hebt die Karte mit dem Dreirad (+ 4) ab. Die Rechenoperation lautet also „zähle 4 dazu“. Michael rechnet $3 + 4 = 7$ — seine Punktezah für diese Runde ist also 7.

Die Rechnung und das Ergebnis müssen immer laut und deutlich angesagt werden, damit alle Spieler es kontrollieren können. Verrechnet sich ein Spieler, bekommt der erste Spieler, der den Fehler entdeckt, einen Punkt gutgeschrieben und der Spieler, der sich verrechnet hat, einen Minuspunkt abgezogen. Die abgehobene Karte legt jeder Spieler vor sich ab. Haben alle Spieler gewürfelt und ihre Rechnungen durchgeführt, ist die erste Runde vorbei.

Der Spieler, der das niedrigste Ergebnis erreichen konnte, gewinnt die Karte seiner Mitspieler — macht den Stich — und legt sie vor sich ab. Haben zwei oder mehr Spieler in einer Runde das niedrigste Ergebnis, würfeln

sie und wer die niedrigste Zahl erreicht. gewinnt die Runde.

Wichtig: Die gewonnenen Karten — Stiche — muß man voneinander getrennt vor sich auf den Tisch legen! Bei der Abrechnung zählt jeder Stich einer Punkt!

Die nächste Runde wird vom Spieler neben dem Startspieler eröffnet, usw. ...

Spielende:

Sind alle Karten aufgebraucht — bei 5 Spielern bleibt eine Karte übrig — ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Stiche zusammen — dazu werden noch die aufgeschriebenen Punkte gezählt, die man für das Erkennen eines Rechenfehlers eines Mitspielers bekommen hat. Von der Punktesumme werden nun die Minuspunkte für falsche Rechenergebnisse abgezogen.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Wenn Sie zu „Laß Dir Zeit“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien