

# Ki-Ka-Kasperle

Domino mit Kasperlebildern für 2-6 Spieler  
ab 4 Jahren-

Graphik: Gunter Heike

## SPIELMATERIAL

32 Dominokarten

## EINFÜHRUNG

Ki-Ka-Kasperle! Mal mit grüner Mütze, mal mit roter Mütze und blauem Kragen oder auch mit grünem Kragen. Eine Fülle verschiedenfarbiger Kasperlebilder zeigt dieses Domino. Manche sehen sich ähnlich, aber viele sind auch gleich.

Die kleinen Spieler müssen schon genau hinsehen, um die unterschiedliche Darstellung der Kasperle-Figuren zu erkennen. Im Umriß sind sie alle gleich. Sie unterscheiden sich aber in den Farben der Mützen, der Kragen, der Röcke und der Stiefel.

„Ki-Ka-Kasperle“ bietet Möglichkeiten, z. B. diese Lernziele zu verfolgen:

Optische Wahrnehmung vertiefen  
Farbdifferenzierung üben  
Konzentrationsfähigkeit stärken  
Spielfreude festigen

## SPIELREGELN

Es ist zu empfehlen, daß die Spieler sich vor Beginn eines Spielgangs mit den Kasperlebildern vertraut machen und die Unterscheidungsmerkmale herausfinden.

### 1. ( 2 bis 6 Spieler)

Die Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Geht die Verteilung nicht auf oder können bei geringer Spielerzahl nicht alle Karten verteilt werden, bleiben die restlichen Karten verdeckt liegen. Es kann ausgehandelt werden, wer die 1. Karte auslegt.

Reihum versucht nun jeder Spieler, die passende Karte links oder rechts anzulegen. Es können auch Ecken und Windungen gelegt werden. Wer nicht anlegen kann, nimmt vom verdeckten Stapel eine Karte; kann er dann immer noch nicht anlegen, setzt der Spieler einmal aus. Ist der Stapel abgetragen, setzt ein Spieler, der nicht anlegen kann, ebenfalls einmal aus.

Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, ist Gewinner. Das Spiel ist damit beendet.

### 2. (Variante zu Regel 1)

Wer an der Reihe ist, legt nicht nur eine Karte an, sondern so viele passende, wie er auf der Hand hat.

### 3. (2 oder 4 Spieler)

Die Spieler legen nicht der Reihenfolge nach an. Jeder kann anlegen, der eine passende Karte auf der Hand hat. Haben mehrere Spieler eine passende Karte, so darf derjenige anlegen, der sich zuerst bemerkbar gemacht hat.

Bei dieser Spielweise ist es zweckmäßig, das Domino nur in eine Richtung zu bauen.

Es ist möglich, daß nicht alle Karten angelegt werden können. Das ist kein Fehler im Spielsystem, sondern liegt in den Gesetzmäßigkeiten des Dominospiels begründet. Geht ein Spiel auf solche Weise zu Ende, hat derjenige gewonnen, der die wenigsten Karten auf der Hand hat.

## **WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN**

1. Die Spieler suchen sich Kasperlebilder heraus, die sie am liebsten mögen.
2. Ein Spielleiter hält eine Karte hoch und deckt eine Kartenhälfte mit der Hand ab. Die Mitspieler beschreiben den Kasperle in seinen Farben und versuchen, einen gleichen zu finden.
3. Die Spieler können Kartenhälften zusammenlegen, auf denen gleiche Kasperle-Figuren abgebildet sind.  
Oder: alle mit roten Mützen, mit gelben Stiefeln usw.