

Anhang 1: Spielanleitung „Schnapp‘ den Fisch“

Benötigtes Material: 1 Spielbrett, 30 Spielkarten pro Spieler (60 insgesamt), 10 plus 2 optionale runde Zahlenkarten, 20 rot/blauere Wendepüttchen, 1 Sack mit Steinen (mindestens 20 Steine)

Spieler: 2

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: circa 5-15 Minuten

Ziel des Spiels: Wer zuerst 10 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

fachlich: Trainieren der Simultan- und Quasi Simultanerfassung

Thematischer Hintergrund: Die beiden Spieler stellen Adler beim Fischfang dar, die versuchen, mehr Punkte (Fische) als der jeweils andere Adler zu bekommen. Das Spielbrett stellt optisch eine Jagdszene dar, die den Spielern die Thematik nahe bringen soll. Jede Runde kommt einem neuen Sturzflug gleich, in dem die Spieler einen Fisch (entspricht einem Punkt) fangen können. Zur ausgleichenden Gerechtigkeit erhält derjenige Spieler, dessen Adler es verpasst hat, einen Fisch zu fangen, die Möglichkeit, trotzdem Futter zu bekommen. Dies erfolgt mittels des sogenannten Adlergriffs und wird später noch erläutert. Insgesamt werden die Runden so lange wiederholt, bis die Adler gesättigt sind (einer das lila-farbene Feld mit Wendepüttchen erreicht).

Spielvorbereitung: Die Spieler setzen sich nebeneinander und das Spielbrett wird vor den beiden Spielern gut sichtbar positioniert. Die rot/blauen Wendepüttchen werden so aufgeteilt, dass jeder Spieler 10 bekommt. Jeder Spieler legt seine Püttchen in Höhe des geteilten Zehnerstreifens neben das Spielbrett. Die runden Zahlenkärtchen (Zahlen von 1-10) werden vom Spielleiter gemischt und verdeckt in Höhe des Fisches neben das Spielbrett positioniert. Die beiden anderen Kartenstapel werden ebenfalls jeweils gemischt und den beiden Spielern verdeckt in die Hand gegeben. Der Sack mit den Steinen ist griffbereit in der Nähe des Spielbrettes abzulegen.

Ablauf des Spiels: Der jüngere der beiden Spieler deckt zuerst eine der runden Zahlenkärtchen auf und legt dieses auf den Fisch. Es gibt insgesamt zehn runde Zahlenkarten, von denen die ersten fünf vom jüngeren, die weiteren fünf vom älteren Spieler aufgedeckt werden. Sollten diese Zahlenkarten nicht ausreichen, damit ein Spieler alle seine Wendepüttchen im Zehnerstreifen positionieren kann, wird ein neuer Stapel Zahlenkarten mit den Ziffern von 1-10 ins Spiel gebracht. Bei diesem werden die Zahlenkarten in jeder Runde abwechselnd von beiden Spielern aufgedeckt, der Jüngere beginnt.

Die angezeigte Zahl in der Mitte gilt es, mithilfe der Kärtchen, die jeder Spieler in der Hand hat, auf einen Blick zu erfassen. Derjenige, der die runde Zahlenkarte aufgedeckt hat, gibt nun das Kommando, auf das die Spielkarten hin einzeln aufgedeckt werden dürfen. Beispielsweise kann der Spieler von 3 auf 1 herunterzählen. Ist das Startsignal erfolgt, gilt es, die verdeckten Karten der Hand einzeln aufzudecken und auf das orangene Feld seines jeweiligen Adlers zu legen. Das Tempo, in dem die Karten von den beiden Spielern aufgedeckt werden, darf sich unterscheiden, sollte aber dennoch eher zügig sein. Es werden so lange von beiden Spielern Karten vom eigenen Stapel aufgedeckt, bis die darin dargestellte Anzahl der Zahl auf der blauen runden Karte entspricht. Ist das der Fall, so muss der Spieler, der die Zahl zuerst auf seiner Karte erfasst hat, laut das Zahlwort rufen, zum Beispiel "zwei". Dies ist für den anderen Spieler das Zeichen, dass beide Spieler für diese Runde keine neuen Karten mehr aufdecken dürfen. Beide Spieler nehmen nun die bereits aufgedeckten Spielkarten und führen sie verdeckt unter den Kartenstapel in der Hand. Derjenige Spieler, der die geforderte Anzahl eher erfasst hat, bekommt nun einen Punkt und darf sich eines seiner Wendeplättchen in das erste leere Feld des Zehnerstreifens legen. Der andere Spieler hat nun die Möglichkeit, ebenfalls einen Punkt zu erzielen, in dem er so viele Steine mit dem sogenannten „Adlergriff“ aus dem Beutel zieht, wie es der angezeigten Zahl auf der Karte entspricht. Wie viele Griffe er dabei zur Verfügung hat, ist der

folgenden Tabelle zu entnehmen. Der Adlergriff ist auf dem Spielfeld bildlich bei den beiden Adlern dargestellt. Um diesen zu imitieren, formen die Spieler drei Finger krallenförmig und greifen die Steine aus dem Sack - so wie der Adler einen Fisch aus dem Wasser greifen würde. Dies sollte der Spielleiter vor dem Spiel bestenfalls einmal selbst vormachen und somit vorweg mit den Kindern üben. Zu beachten ist, dass der Spieler, genauso wie der Adler, nur einen Versuch hat, die Steine zu greifen und dass der Griff sehr schnell geschehen muss.

Zahl	Anzahl der Griffe
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	2
7	2
8	2
9	3
10	3

Auf die Umsetzung der Kriterien des Adlergriffs sollte der Spielleiter innerhalb des Spielgeschehens besonders achten. Hat der Spieler dies geschafft, bekommt er ebenfalls einen Punkt und darf eines seiner Wendeplättchen in das erste leere Feld legen. Schafft er es nicht, so bekommt er in dieser Runde keinen Punkt. Nach jedem Versuch, Steine aus dem Sack zu greifen, werden diese anschließend wieder dorthin zurückgelegt. Danach ist die Runde beendet. Eine zweite Runde beginnt, in dem erneut der jüngere Spieler die oberste verdeckte runde Zahlenkarte aufdeckt und auf den Fisch legt.

Jede Runde besteht somit aus dem schnellen einzelnen Aufdecken der eigenen Spielkarten und der anschließenden Möglichkeit für den nicht-punktenden Spieler, die geforderte Anzahl Steine aus dem Sack zu ziehen.

Am Ende hat derjenige gewonnen, der sein letztes Wendepättchen auf das lila Feld im Zehnerstreifen legen kann. Bei Gleichstand haben beide Spieler gewonnen.

Mögliche Spielvarianten:

Einfachere Spielvariante: Die Zahlen- und Spielkarten können auf die möglichen Ziffern von 1-5 reduziert werden (Anpassung an individuellen Lernstand möglich). Der restliche Ablauf bleibt gleich.

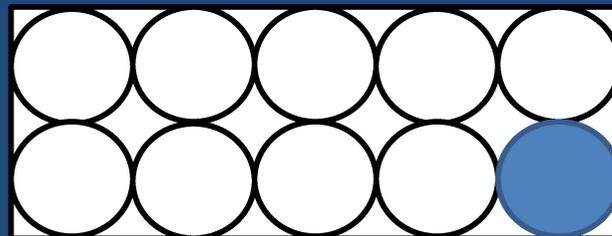
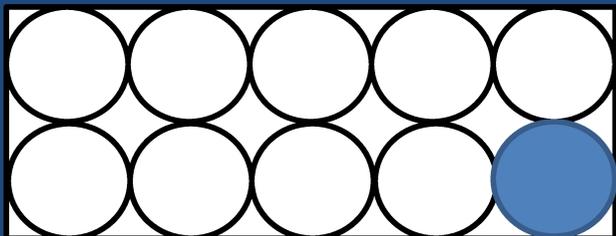
Schwierigere Spielvariante: Von den anderen runden Zahlenkärtchen werden vor Spielbeginn jeweils 2 zu dem Stapel hinzugefügt. Der restliche Ablauf bleibt gleich.

Abgeänderter Spielmodus: Es werden so lange Karten vom eigenen Stapel aufgedeckt, bis alle Varianten der von dem runden Zahlenkärtchen geforderten Zahl gefunden wurden, zum Beispiel eine Würfel-“zwei“, eine Zehnerstreifen-“zwei“ oder eine ungeordnete Punktedarstellung einer “zwei“. Der Spieler, dem dies zuerst gelungen ist, bekommt einen Punkt. Der andere Spieler kann wie gehabt ausgleichen, in dem er die geforderte Anzahl an Steinen aus dem Beutel zieht. Der restliche Ablauf ist gleich.

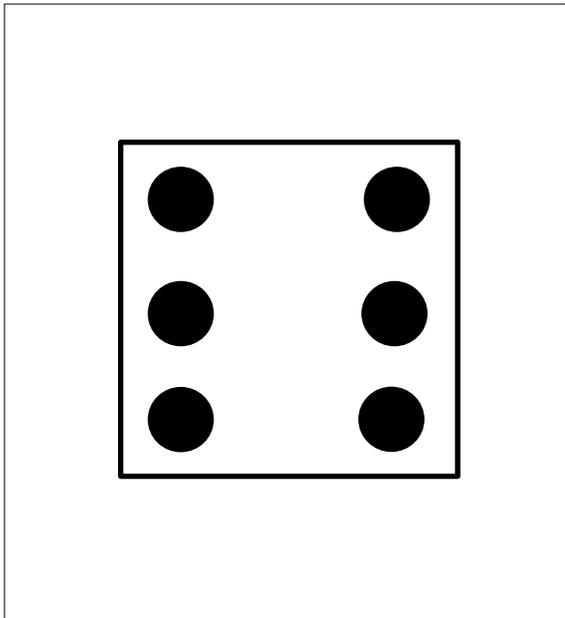
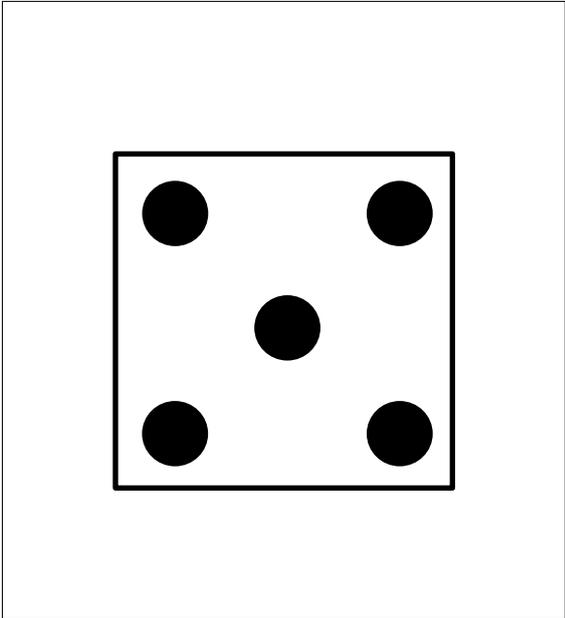
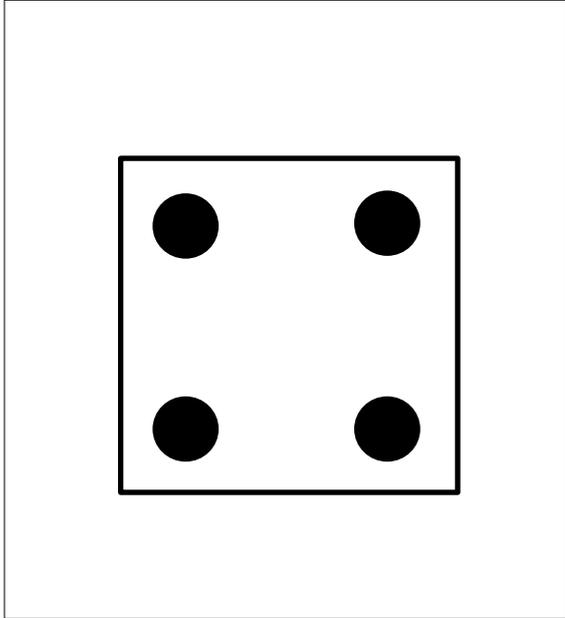
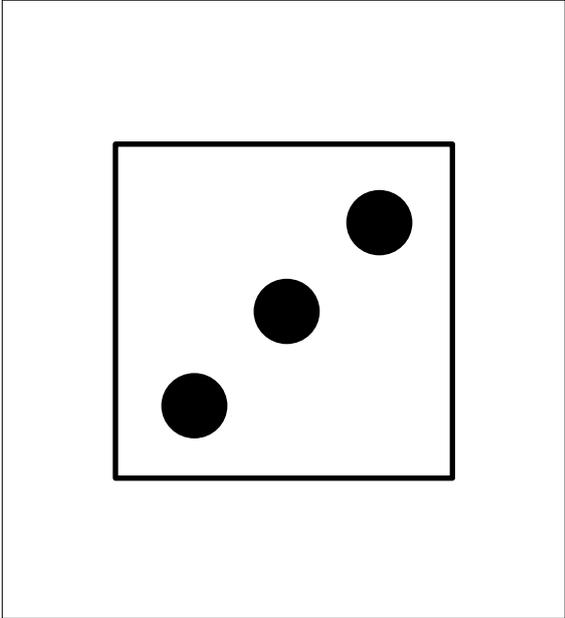
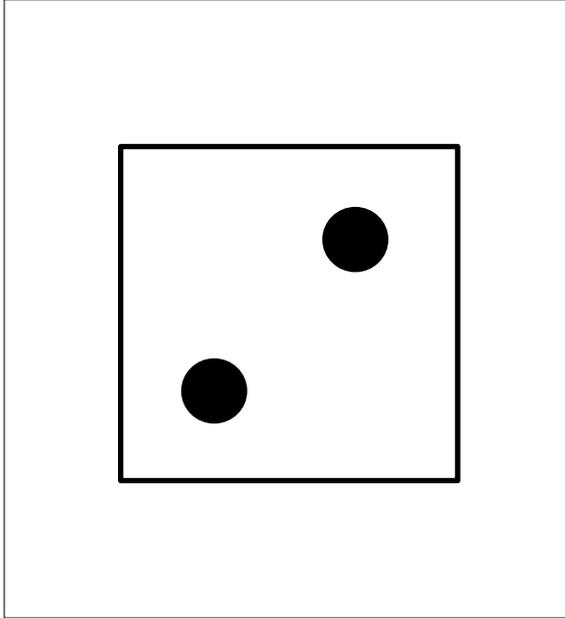
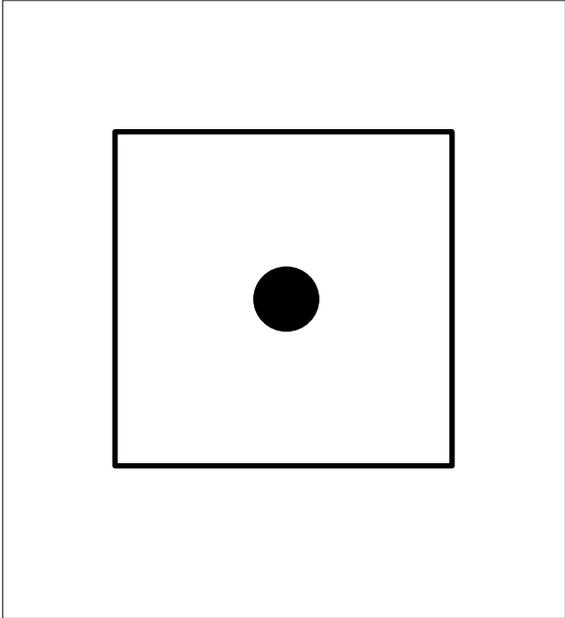
Bilder lizenzfrei unter:

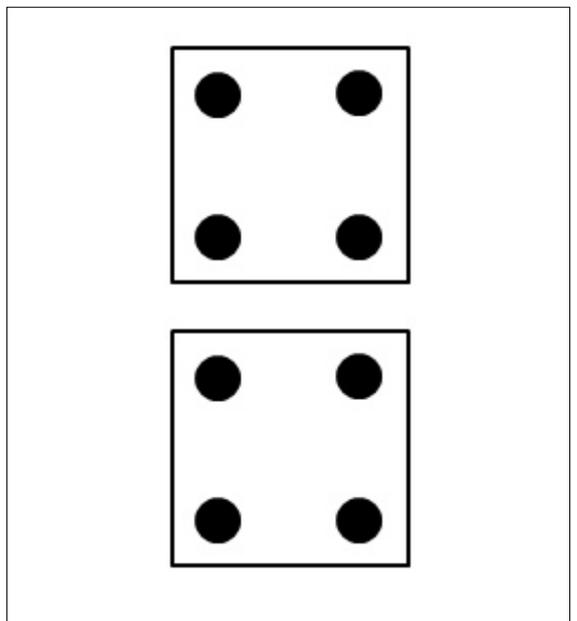
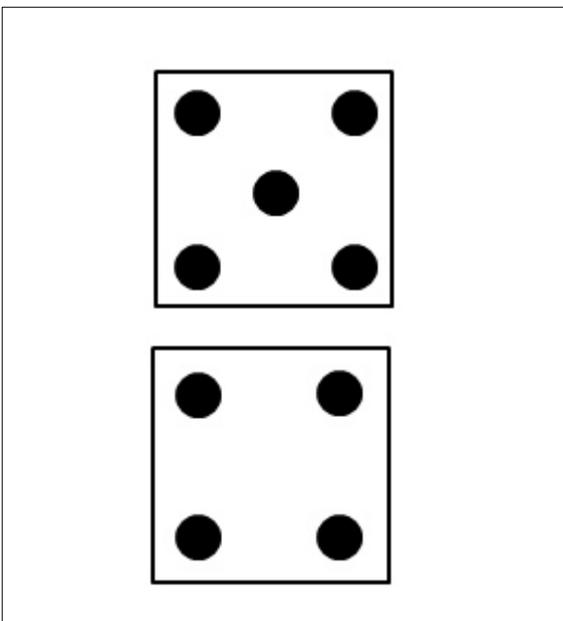
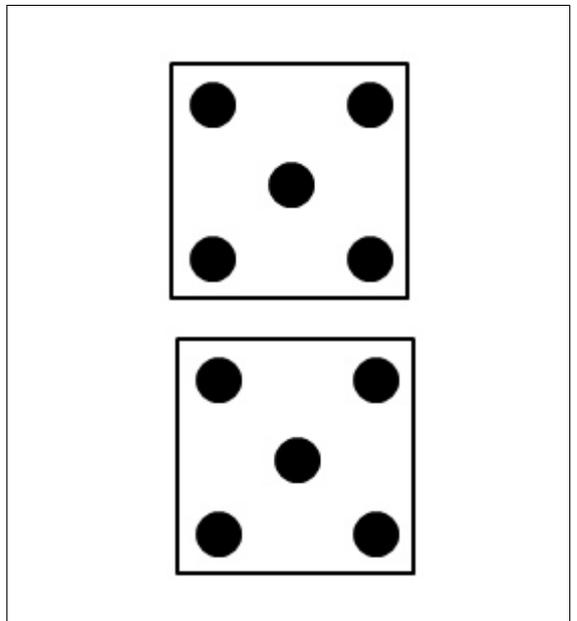
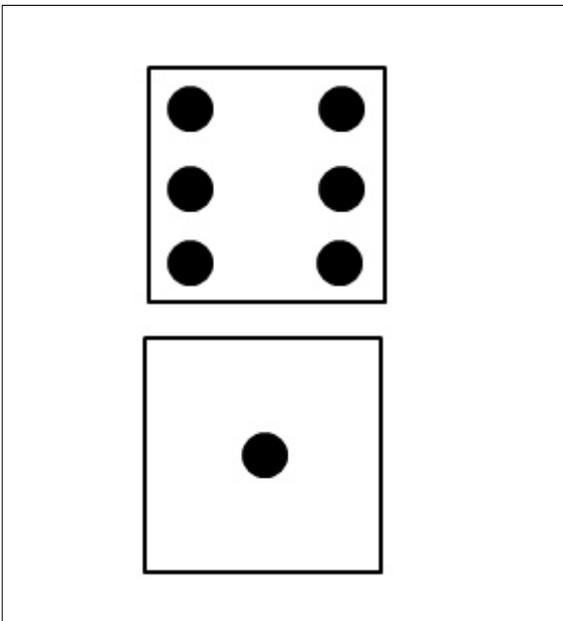
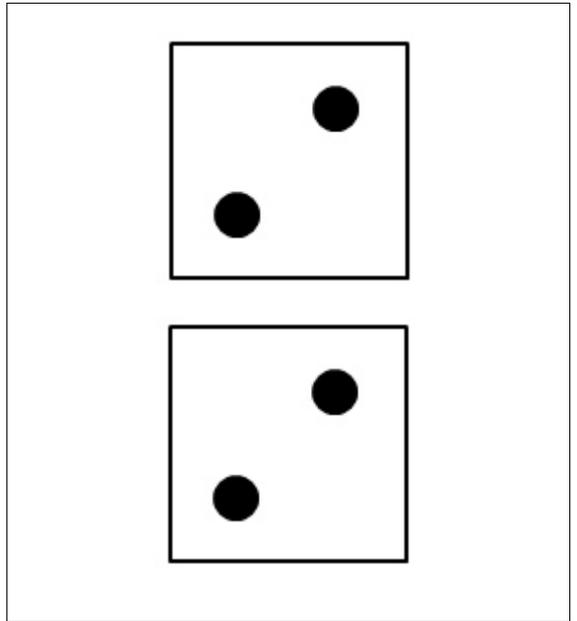
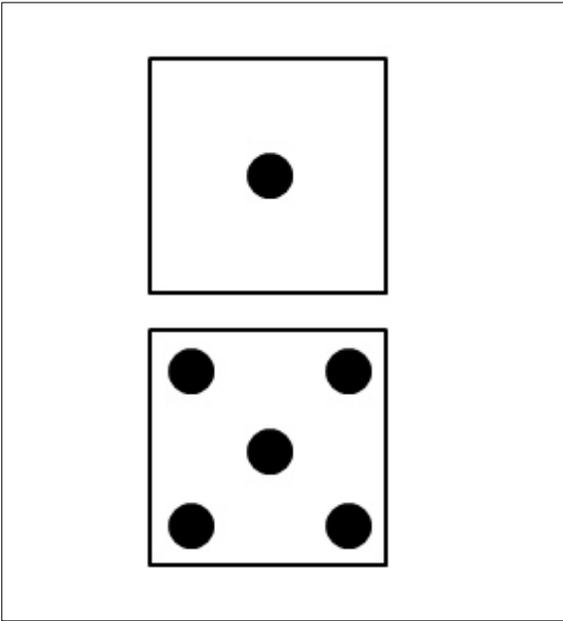
Adler: Online im Internet: URL: <https://pixabay.com/de/wei%C3%9Fkopfseeadler-adler-greifvogel-337995/> [Stand: 16.05.2016]

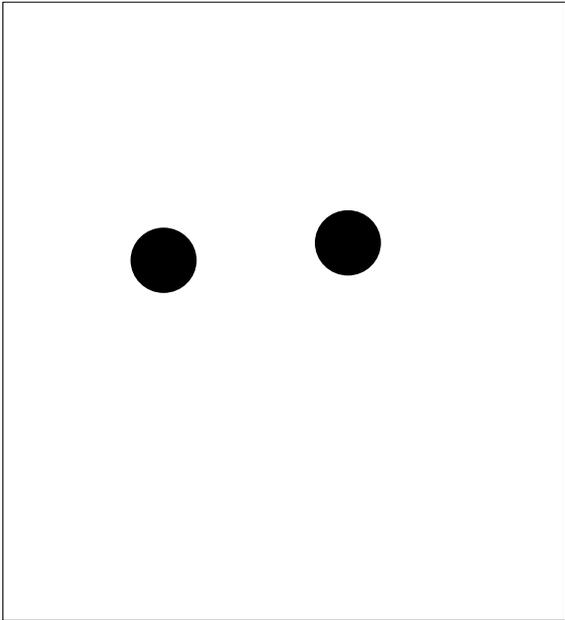
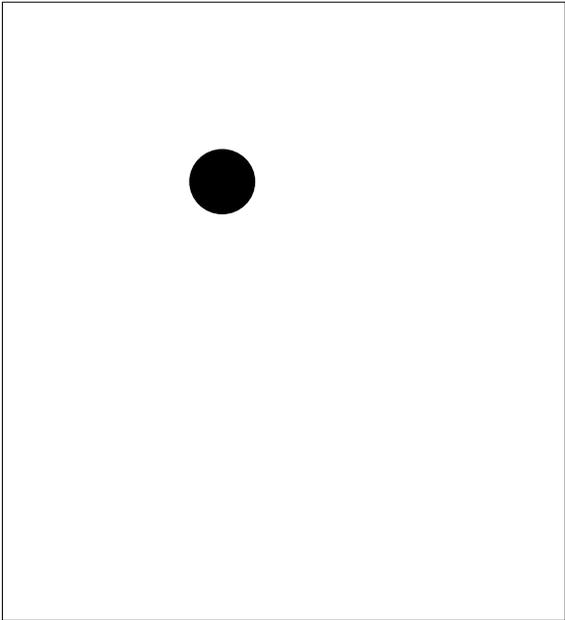
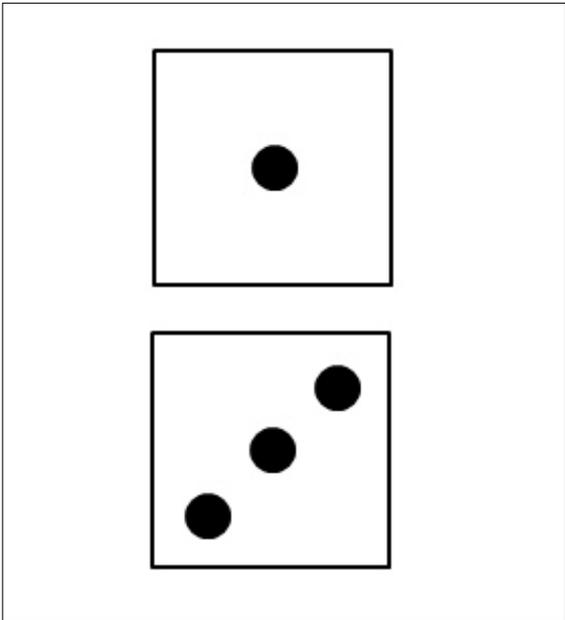
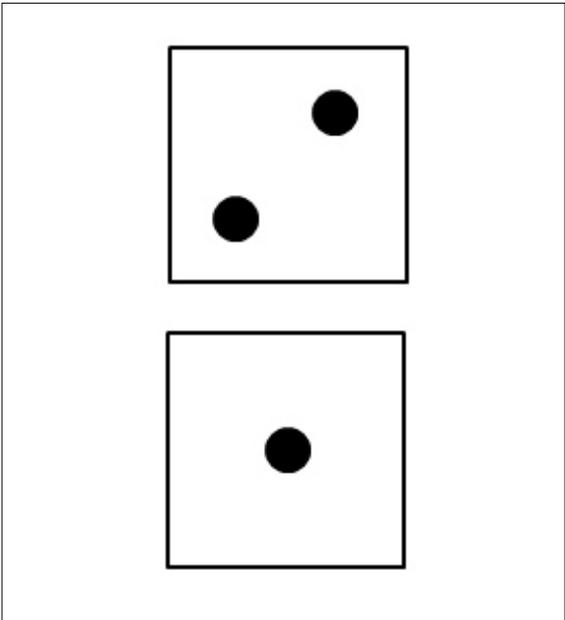
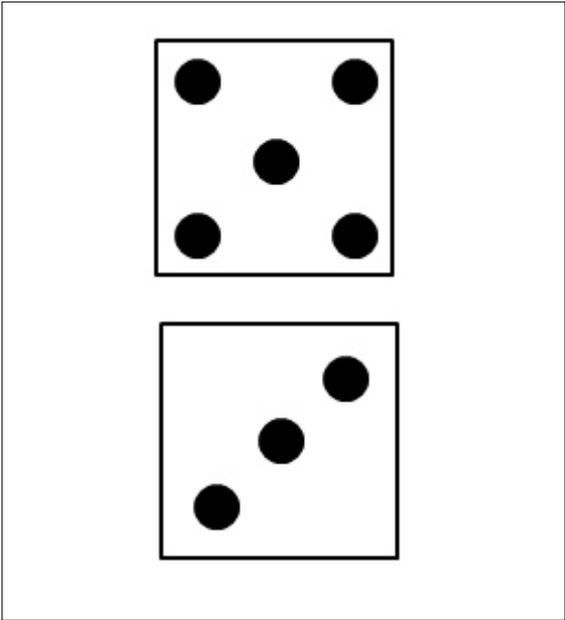
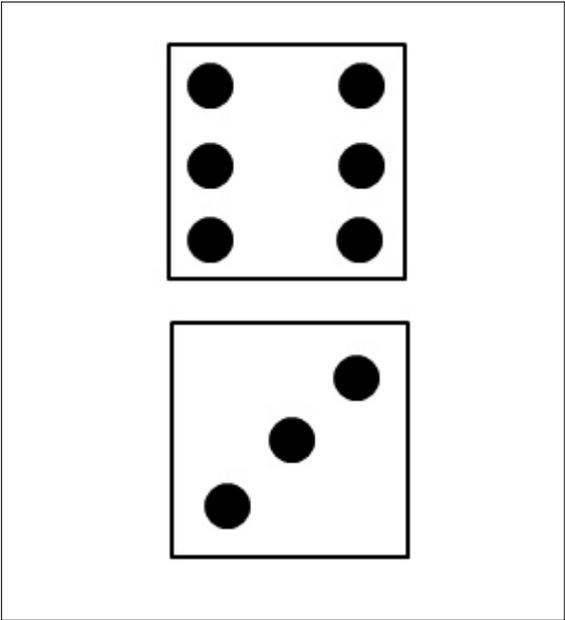
Fisch: Online im Internet: URL: <https://pixabay.com/de/tier-fisch-lebensmittel-ozean-1299070/> [Stand: 16.05.2016]

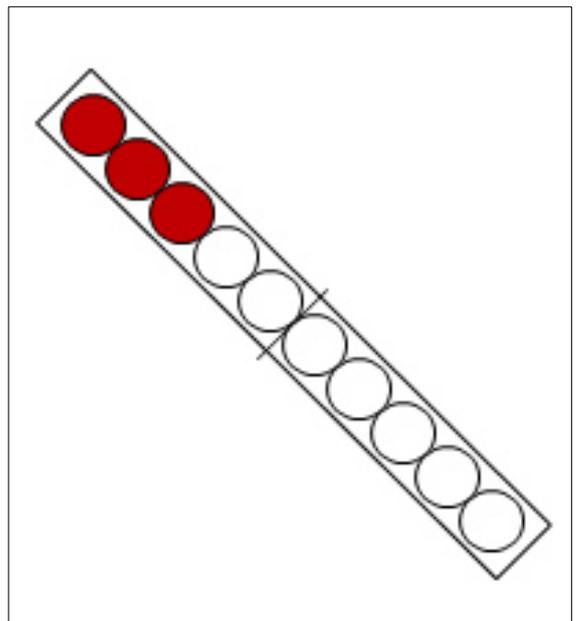
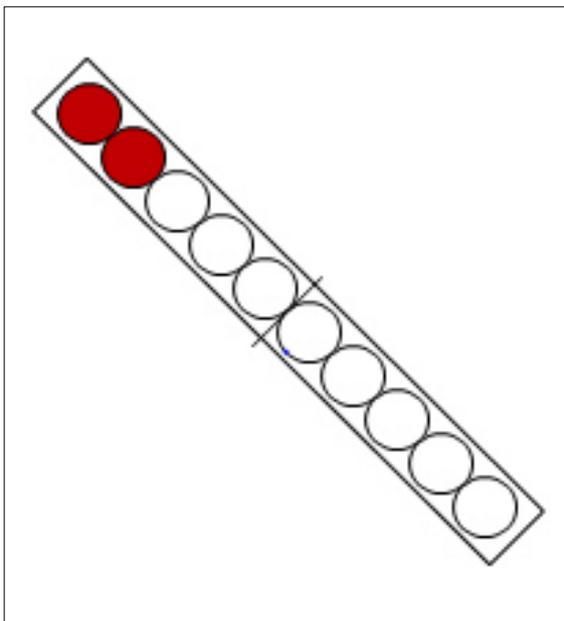
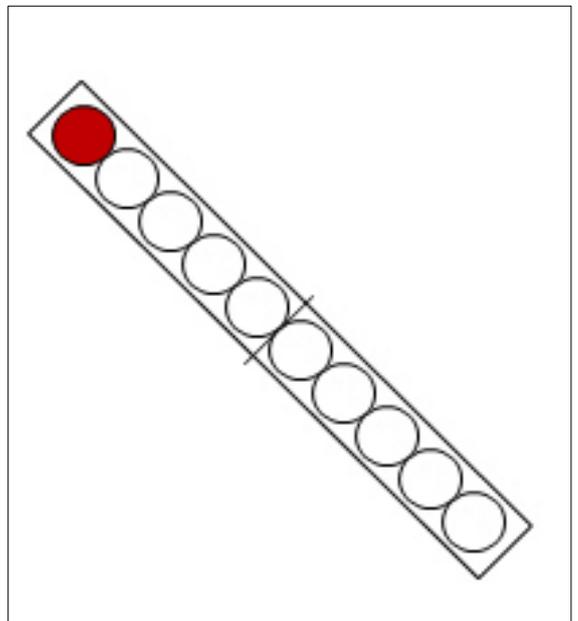
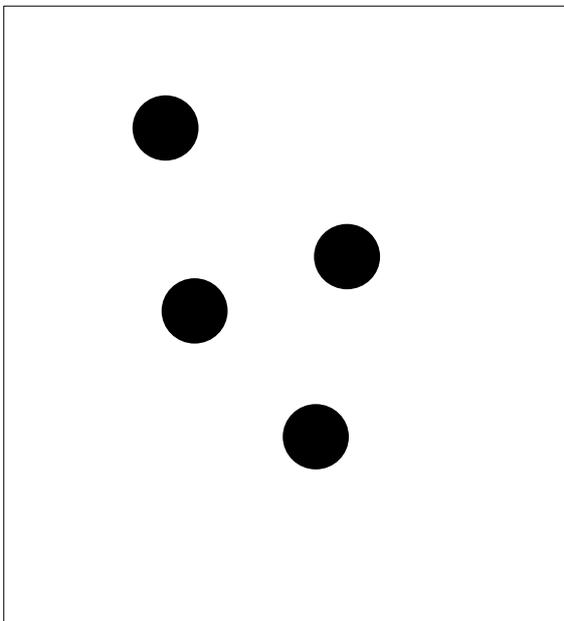
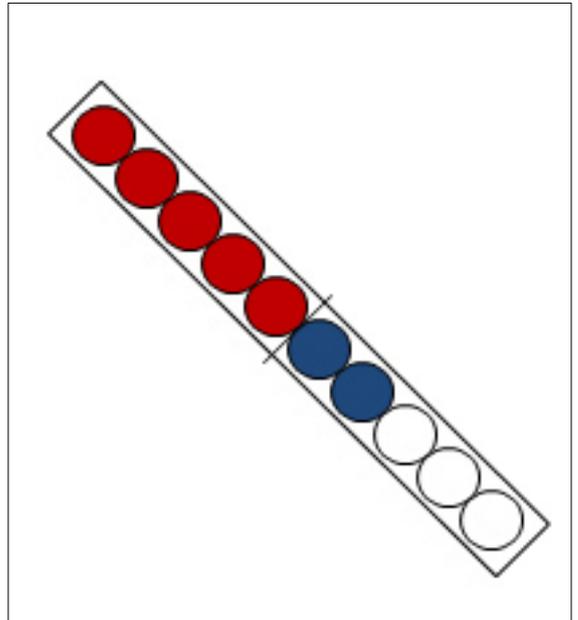
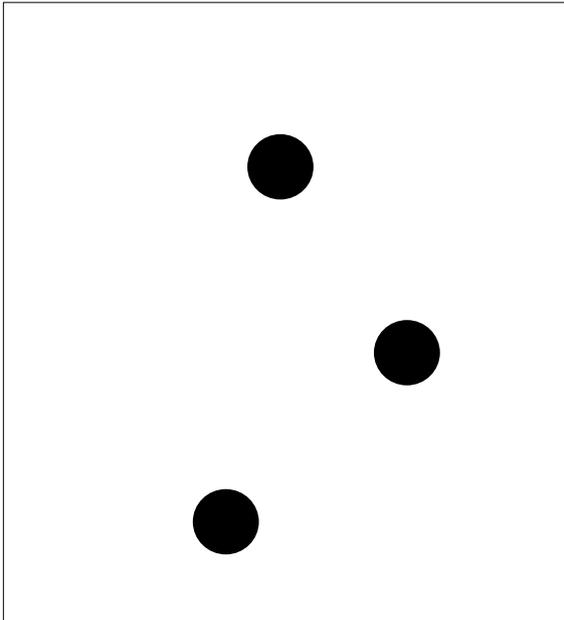


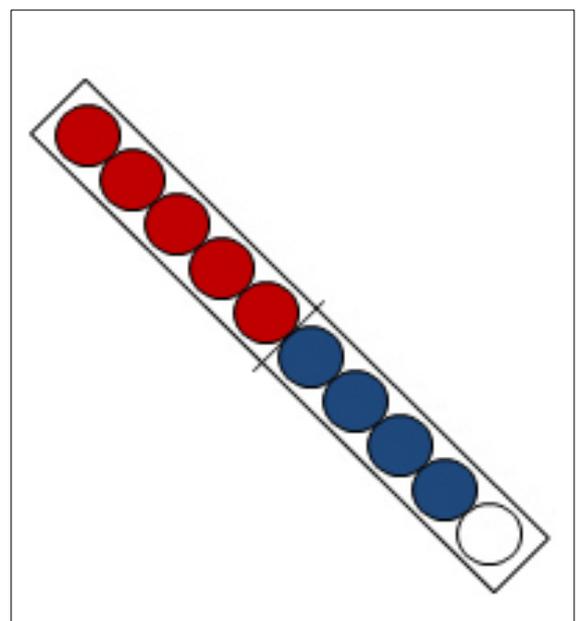
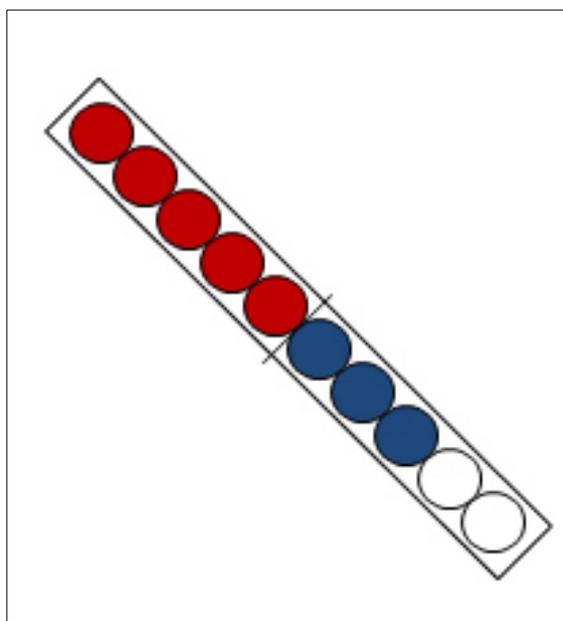
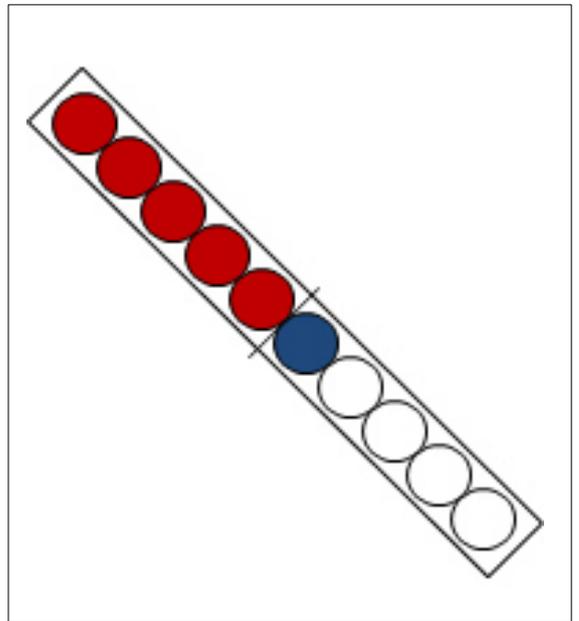
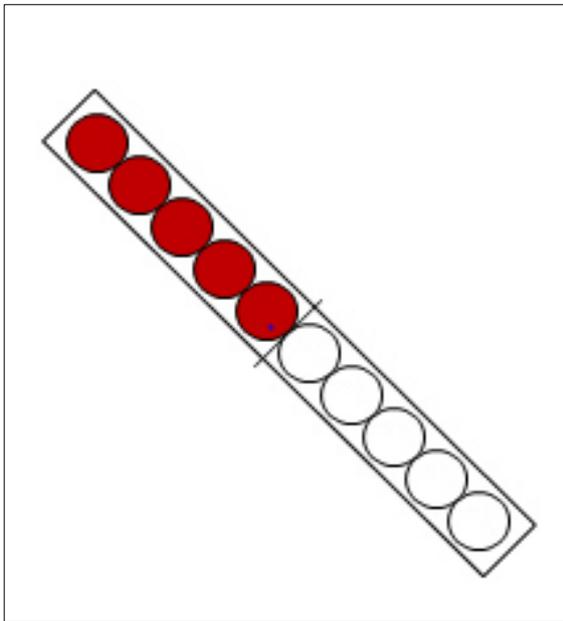
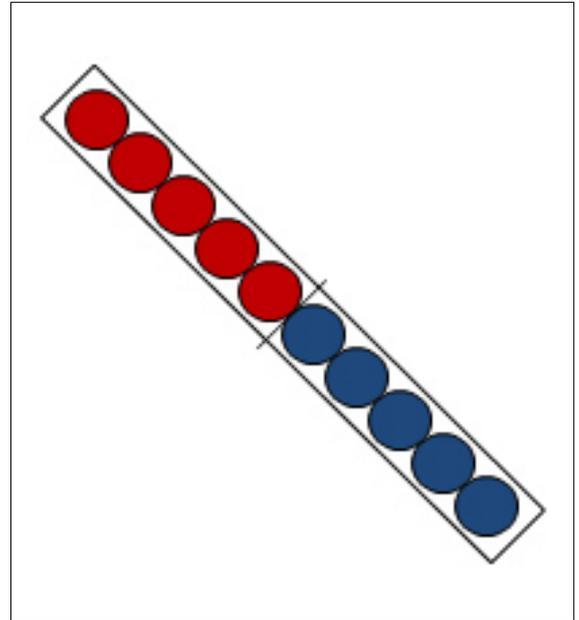
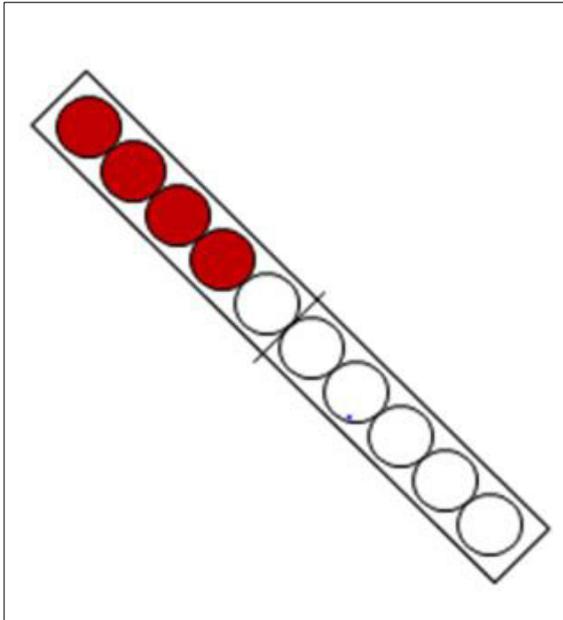
Anhang 3: Spielkarten











1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

7

5