
SET! - Geistesblitz - Schwarz Rot Gelb

Auf den folgenden Seiten werden drei Spiele vorgestellt, die sich im Einsatz in der Begabungsförderung bewährt haben.



SET!, **Geistesblitz** und **Schwarz Rot Gelb** sind Spiele, die in kurzer Zeit erklärt werden können und für alle Alterskategorien eine Herausforderung bieten.

Alle drei Spiele sind sowohl zu zweit, als auch in grösseren Gruppen spielbar.

Die Regeln, der drei vorgestellten Spiele, sind einfach variierbar und auf die jeweiligen Bedürfnisse im Unterricht anpassbar.

SET!, **Geistesblitz** und **Schwarz Rot Gelb** sind Spiele, bei denen logisch-mathematisches Denken gefragt ist. Es geht hauptsächlich um das Erkennen von Ähnlichkeiten und Unterschieden. Zudem spielen Denkgeschwindigkeit und Konzentrationsvermögen eine wichtige Rolle.

Auf den kommenden Seiten werden die Regeln der drei Spiele kurz beschrieben. Bei einigen Beschreibungen handelt es sich bereits um leichte Abwandlungen zum Originalspiel.

SET!

Regelmässigkeiten / Muster erkennen

ab 3. Klasse

2 - 10 Spieler, kann aber je nach Form auch mit der ganzen Klasse gespielt werden

Dauer ca. 15 Minuten (kann aber jederzeit abgebrochen werden)



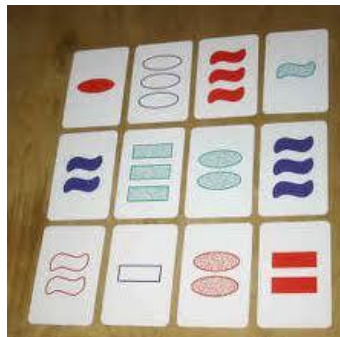
81 Spielkarten, alle sind verschieden, aber ähnlich

Alle Spielkarten weisen vier Eigenschaften auf:

- **Menge** 1, 2 oder 3
- **Farbe** rot, violett oder grün
- **Form** Oval, Rechteck oder Welle
- **Füllung** leer, halb oder voll

Die Karten werden gemischt, dann werden 12 oder 15 Karten offen ausgelegt. Die Spieler schauen sich nun die ausgelegten Karten an und versuchen ein SET zu finden.

Ein SET sind drei Karten, die in ihren vier Eigenschaften (Menge, Farbe, Form, Füllung) - jeweils für sich gesehen - entweder alle gleich oder aber alle unterschiedlich sind. In diesen drei Karten darf also keine Eigenschaft nur zweimal vorkommen.



Beispiel für ein SET:
oberste Reihe, 4. Karte von links
mittlere Reihe, 4. Karte von links
unterste Reihe, 1. Karte von links

Menge: 1 - 3 - 2	alles verschieden
Farbe: grün - violett - rot	alles verschieden
Form: Welle - Welle - Welle	alles gleich
Füllung: halb - voll - leer	alles verschieden

Wer in den ausgelegten Karten ein SET entdeckt, ruft SET und darf dann dieses zeigen. Stimmt das SET, darf der Spieler die drei Karten seines SETs aufnehmen. Die Auslage wird mit drei neuen Karten ergänzt.

Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten SETs erobert hat.

Tipp: um das Spiel zu vereinfachen, kann man nur mit einem Teil der Karten spielen und so die Eigenschaften auf drei reduzieren, z. B. nur mit den grünen Karten spielen

Eine SET-Version zum Ausdrucken und Ausprobieren findet sich am Ende dieses Dokuments.

Verlag: Ravensburger Spiele

Geistesblitz

von Jacques Zeimet, Verlag: Zoch GmbH

entweder oder entscheiden - so schnell wie möglich

für 2 - 8 Spieler
ab 1. Klasse

Dauer ca. 15 Minuten (kann aber jederzeit abgebrochen werden)

Spielmaterial: 5 Figuren
60 Karten



Jede Figur hat eine Farbe: Geist: weiss
Sessel: rot
Flasche: grün
Buch: blau
Maus: grau



Auf jeder Karte sind zwei Gegenstände in zwei Farben abgebildet.

Für das Spiel geht es immer um folgende zwei Regeln:

- 1. Ist auf einer Karte eine Figur in ihrer richtigen Farbe abgebildet (z.B. ein blaues Buch), muss man so schnell wie möglich diese Figur ergreifen.**
- 2. Trifft Regel 1 nicht zu, muss so schnell wie möglich der Gegenstand ergriffen werden, der auf der Karte weder mit Farbe noch mit Form vorkommt.**



Beispiel:

1. Karte von links: graue Maus nehmen
2. Karte von links: roter Sessel nehmen (Geist, Maus, blau und grün sind vorhanden)
3. Karte von links: grüne Flasche nehmen

Wer als erster den richtigen Gegenstand ergreift, darf die Karte behalten.

Schwarz Rot Gelb

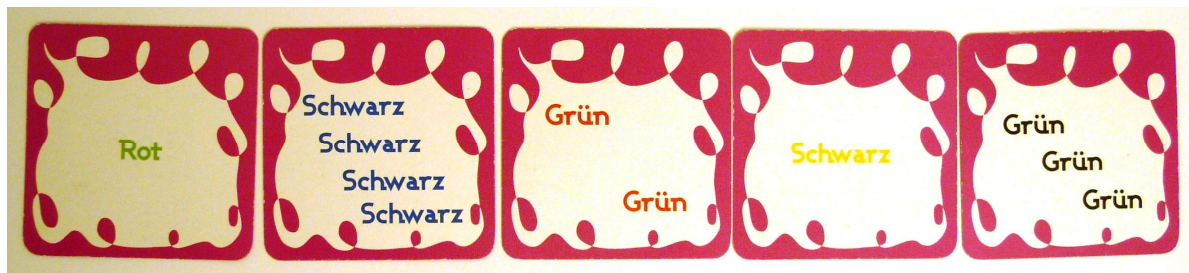
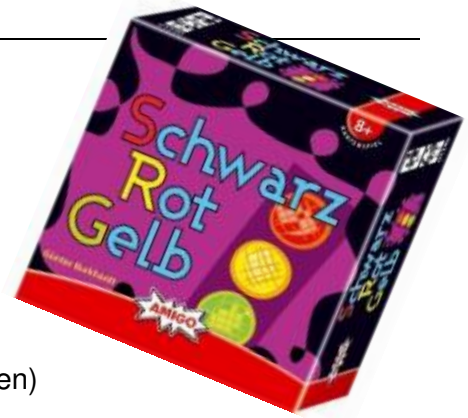
von Günter Burkhardt, Verlag: Amigo Spiele Gmbh

Reihen bilden - nichts darf übereinstimmen

für 2 - 7 Spieler
sobald die Schüler lesen können

Dauer: ca. 20 Minuten (kann aber jederzeit abgebrochen werden)

Das Spiel besteht aus 80 Karten. Auf jeder Karte steht eine Farbe (als Wort) farbig geschrieben. Das Farbwort kann ein- bis viermal auf einer Karte stehen.



Ziel des Spiels ist es, aus den Karten eine Reihe à 5 - 8 Karten (Anzahl zu Beginn des Spiels festlegen) zu legen, bei der immer die nächst folgende Karte keine Übereinstimmung mit der vorherigen Karte aufweisen darf - weder in Farbe als Wort, noch in Farbe als Farbe noch in Anzahl der Wörter.

Im Beispielt oben sind die ersten vier Karten richtig, die 5. Karte in der Reihe jedoch falsch - schwarz kommt sowohl in der 4. wie in der 5. Karte vor.



Zu Spielbeginn liegen alle Karten verdeckt in der Mitte. Auf LOS suchen sich alle Spieler gleichzeitig die passenden Karten für ihre Reihe. Nicht passende Karten werden offen zurück auf den Kartenstapel in der Mitte gelegt.

Wenn ein Spieler die 8. Karte in seine Reihe legt, ruft er STOP. Dann werden die Reihen gemeinsam korrigiert. Findet sich ein Fehler in einer Reihe, müssen alle Karten, die in der Reihe hinter dem Fehler kommen, zurück in die Mitte

gelegt werden. Wer dann nach der Korrektur die längste Reihe vor sich liegen hat, gewinnt die Runde.

