

LESE-MEMO

Ein tierisches Lesevergnügen für Kinder ab 6 Jahren

Spielidee: Sieglinde und Heiner Wöhning

Zum Spielmaterial: Es gibt sechs Tiere, die aus vier Buchstaben/Streifen bestehen und sechs Tiere, die aus fünf Buchstaben/Streifen bestehen. Grundsätzlich sollten nur Tiere mit der gleichen Buchstabenanzahl bei einem Spiel gemeinsam verwandt werden. Für jüngeren Mitspielern oder zum Kennenlernen der Spiele empfehlen wir, die Tiere, die nur aus vier Buchstaben bestehen, zu verwenden.

Tier-Memo: Es wird nur mit so vielen Tieren gespielt, wie es Mitspieler gibt. Die entsprechenden Streifen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Anschließend nimmt sich jeder Mitspieler einen Streifen und legt ihn offen vor sich hin. Sollten zwei Mitspieler zufällig Streifen aufgedeckt haben, die zu dem gleichen Tier gehören, legt der ältere Mitspieler seinen Streifen wieder verdeckt in die Mitte und zieht einen neuen Streifen. Wenn alle Mitspieler jeweils einen Streifen eines anderen Tieres vor sich liegen haben, kann das Spiel beginnen.

Der jüngste Mitspieler spricht den Buchstaben, der auf seinem Streifen steht, laut aus und sagt den anderen Mitspielern, zu welchem Tier er gehört (natürlich nur, wenn er schon erkennen kann, welches Tier er wohl sammeln soll). Beispiel: „Dies ist ein E, es gehört zu der Ente“. Anschließend deckt er einen der verdeckt in der Mitte liegenden Streifen auf. Paßt dieser zu seinem Tier (im Beispiel zu der Ente), sagt er wieder: „Dies ist ein . . . es gehört zu meiner . . .“. Gehört der Streifen nicht zu seinem Tier, legt er ihn einfach wieder verdeckt an seinen Platz in der Mitte und der nächste Mitspieler (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe.

Hat ein Mitspieler alle Streifen seines Tieres zusammen, dürfen die anderen Mitspieler (im Uhrzeigersinn) nochmals einen Streifen aufdecken. Alle Mitspieler, die dann ihr Tier zusammen bekommen haben, haben gewonnen.

LESE-MEMO

Glück gehabt: Für dieses Spiel werden so viele Tiere wie Mitspieler und zwei weitere Tiere (also bei vier Mitspielern sechs Tiere) gebraucht. Die entsprechenden Streifen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Anschließend nimmt sich jeder Mitspieler die gleiche Anzahl von den verdeckten Streifen und behält sie auf der Hand. Sollten ein oder zwei Streifen übrig bleiben, werden diese an die ältesten Mitspieler der Runde verteilt.

Der Mitspieler aus eurer Runde, dessen Vorname mit einem Buchstaben beginnt, der im ABC ganz weit vorne kommt, fängt an (da hat der Andreas natürlich wieder Glück gehabt). Er legt einen beliebigen Streifen offen auf den Tisch und sagt den aufgedruckten Buchstaben. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Sollte dieser einen Streifen haben, der zu dem Tier gehört, welches der erste Mitspieler begonnen hat, und der Buchstabe direkt vor oder hinter den bereits liegenden Buchstaben gehört, kann er diesen Streifen ablegen. Beispiel: Spieler A hat das „n“ der Ente ausgelegt. Spieler B könnte nun das „E“ oder das „t“ der Ente ablegen, weil diese Buchstaben direkt vor beziehungsweise hinter das „n“ gehören. Das „e“ der Ente könnte er aber nicht ablegen, weil ja noch das „t“ fehlt.

Hat er keinen passenden Streifen, den er ablegen kann, kann er einen Streifen eines anderen Tieres ablegen. Aber nicht vergessen: Bei jedem Ablegen muß der Buchstabe auch gesagt werden. Nun ist der dritte Spieler an der Reihe. Er hat nun bereits zwei Möglichkeiten, einen Streifen anzulegen. Kann er dies nicht, kann er ebenfalls einen Streifen eines neuen Tieres ablegen. (Nicht vergessen, den Buchstaben zu sagen, wenn ein Streifen abgelegt wird.)

Liegen von allen Tieren, die im Spiel sind, Streifen aus, und ein Mitspieler kann nicht ablegen, dann hat er in dieser Runde leider Pech gehabt.

Der Mitspieler, der zuerst keine Streifen mehr hat, der hat wirklich „Glück gehabt“!

LESE-MEMO

Tauschhandel: Für dieses Spiel werden für jeden Mitspieler ein Tier mit vier und ein Tier mit fünf Buchstaben benötigt. Die entsprechenden Streifen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Anschließend nimmt sich jeder Mitspieler neun Streifen und legt sie offen vor sich hin. Aufgabe bei diesem Spiel ist es, als erster ein Tier mit vier und ein Tier mit fünf Buchstaben vor sich liegen zu haben.

Angefangen beim kleinsten Mitspieler benennt jeder Mitspieler die beiden Tiere, die er sammeln möchte. Damit es keine Streitigkeiten gibt: Wir spielen im Uhrzeigersinn! Nach dem kleinsten Mitspieler ist also sein linker Nachbar dran, seine beiden Tiere zu nennen. Natürlich kann jedes Tier nur von einem Mitspieler gesammelt werden. Wenn ein Mitspieler sich also schon ein bestimmtes Tier ausgesucht und genannt hat, dann muß der nächste Mitspieler wohl ein anderes Tier aussuchen.

Nachdem Ihr nun alle wißt, was Ihr sammeln wollt, geht es wieder beim kleinsten Mitspieler los. Er fragt einen anderen Mitspieler, ob er mit ihm tauschen möchte. Getauscht werden immer nur Streifen eines Tieres gegen Streifen eines anderen Tieres. Es ist nicht möglich, die Streifen von zwei Tieren gegen die von zwei anderen Tieren oder gegen zwei Streifen eines Tieres zu tauschen.

Nachdem der kleinste Mitspieler mit einem anderen Mitspieler getauscht hat, ist sein linker Nachbar (Uhrzeigersinn!) an der Reihe. Er kann nun einem beliebigen Mitspieler ein Tauschangebot (Streifen eines Tieres gegen Streifen eines anderen Tieres) machen. Ist auch dieser Tausch erfolgt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer zuerst die beiden Tiere, die er am Anfang benannt hat, zusammen hat, liest die Namen der Tiere nochmals vor und hat damit den Tauschhandel gewonnen.

Viel Spaß mit diesem **BRENDEL-SPIEL**