



Sapientino

Die kleine Pflanze

# BERUFE UND NATUR

## 2 Vorschulspiele

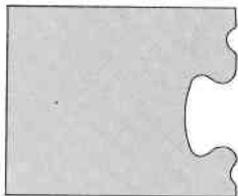
*15 verschiedene  
Spielmöglichkeiten*



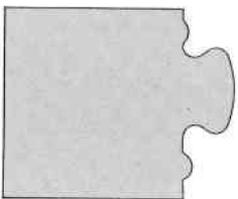
**Clementoni**  
Educationals®

## Beschreibung der Karten mit Puzzle-Nase und -Einkerbung

Diese immer wieder anders geformte Puzzle-Nase garantiert, daß nur richtige Kombinationen zusammenpassen. Somit ist eine automatische Kontrolle eingebaut.



Karte mit Einkerbung



Karte mit Nase

Die farbigen Kartenseiten zeigen:

- auf der Karte mit Einkerbung einen Beruf, z. B. eine Schneiderin,
- auf der Karte mit Nase ein typisches Werkzeug dieses Berufs, in diesem Fall eine Nähmaschine.

Die Rückseiten in schwarz-weiß zeigen dagegen einen Beruf und ein typisches Produkt dieses Berufes, z. B.:

links einen Schreiner,  
rechts einen Tisch.

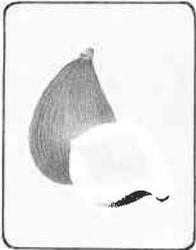
Vor dem Spielbeginn kann es hilfreich sein, einmal mit den Kindern alle Karten anzuschauen und zu besprechen.

Für kleinere Kinder können Schwierigkeitsgrad und Spieldauer verringert werden, indem z. B. die schwierigsten Karten weggelassen werden.

# Beschreibung der Karten mit glatten Rändern



Weintraube



Feige



Dattel



Banane



Margerite



Mimose



Rose



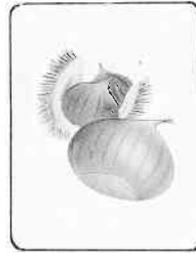
Alpenveilchen



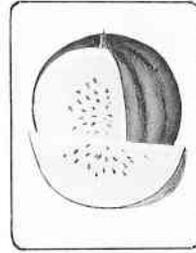
Walnuß



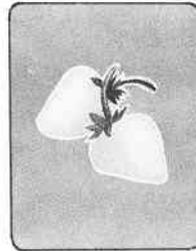
Birne



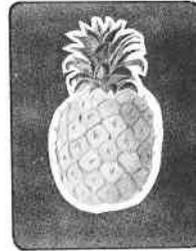
Kastanie



Wassermelone



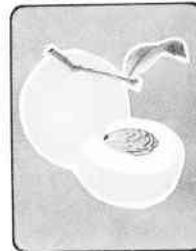
Erdbeere



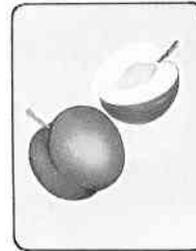
Ananas



Granatapfel



Pfirsich



Pflaume



Brombeere



Seerose



Bignonie



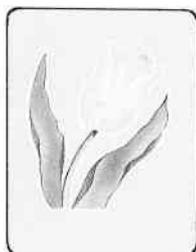
Narzisse



Löwenmaul



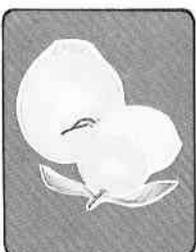
Sonnenblume



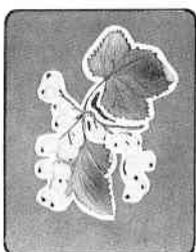
Tulpe



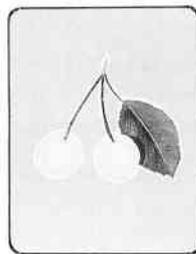
Apfel



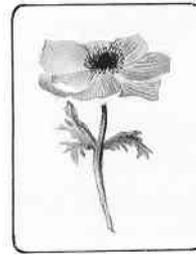
Zitrusfrüchte



Johannisbeere



Kirsche



Anemone



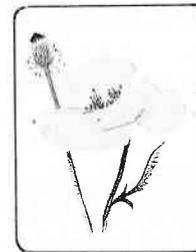
Lilie



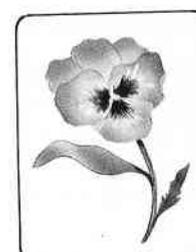
Maiglöckchen



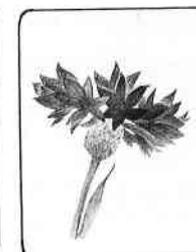
Vergißmeinnicht



Mohn



Veilchen



Kornblume



Nelke

## Spielregeln:

### Spiel 1

Was paßt zusammen?

Für 1 - 6 Spieler

Karten mit Nase und Einkerbung

Alle Karten mischen und einzeln mit dem farbigen Bild nach oben auf dem Tisch auslegen.

Der jüngste Spieler fängt an. Er betrachtet sich alle Karten und versucht dann, sich ein zusammengehörendes Paar herauszufischen. Dabei muß er laut aufsagen, wie die beiden Karten zusammengehören, z. B.:

dem Fischer gehört das Schiff.

Dann versucht er, beide Karten zusammenzustecken. Passen sie, hat er ein richtiges Paar gefunden und darf es behalten. Passen sie nicht, hat er sich leider geirrt. Jetzt muß er beide Karten wieder zurück an ihre früheren Plätze legen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel geht solange, bis keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Der Spieler, der die meisten Karten hat, hat gewonnen.

### Spiel 2

Was paßt zusammen in schwarz-weiß?

Für 1 - 6 Spieler

Karten mit Nase und Einkerbung

Dieses Spiel wird wie Spiel 1 gespielt, aber diesmal liegen die Karten mit den Schwarz-Weiß-Seiten nach oben auf dem Tisch.

Hier geht es also darum, einen Beruf mit einem typischen Produkt zu finden und laut aufzusagen, z. B.

Fotograf und Foto.

### Spiel 3

Finde Deine Nasen

Für 2 - 6 Spieler

Karten mit Nase und Einkerbung

Dieses Spiel kann mit den farbigen oder den schwarz-weißen Seiten gespielt werden, deshalb müßt Ihr zuerst festlegen, mit welcher Seite Ihr diesmal spielen wollt.

Nehmen wir an, es wird heute mit den Farbseiten gespielt. Alle Karten mit Einkerbung werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Wenn Karten übrig bleiben, werden diese zusammen mit ihrer anderen Hälfte weggelassen. Jeder Spieler hält seine Karten in der Hand, und zwar so, daß er die Farbseiten sieht.

Die Karten mit Nase werden auf dem Tisch ausgelegt, und zwar so, daß die Spielseite (in unserem Beispiel die Farbseite) unten liegt.

Der jüngste Spieler fängt an. Er darf sich eine von den Karten auf dem Tisch nehmen, schaut sich das Bild an und zeigt es dann den anderen Spielern. Jetzt sieht er nach, ob er die zweite Hälfte dieser Doppelkarte in der Hand hält. Wenn er glaubt, er hat sie, macht er die Probe, ob die Nase in die Einkerbung paßt.

Paßt sie, hat er die richtigen Karten zusammen, er darf sie dann behalten und an die Seite legen. Paßt sie nicht, hat er sich leider geirrt. Die gezogene Karte wird dann, wieder verdeckt, zurück auf den Tisch an ihre frühere Stelle gelegt.

In beiden Fällen ist dann der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn der erste Spieler zu allen seinen Karten die richtigen zweiten Hälften gefunden hat, ist das Spiel aus, und dieser Spieler ist der Sieger.

#### **Spiel 4**

Wer hat, was zu Dir paßt?

Für 2 - 6 Spieler

Karten mit Nase und Einkerbung

Dieses Spiel kann mit den farbigen oder den schwarz-weißen Seiten gespielt werden, deshalb müßt Ihr zuerst festlegen, mit welcher Seite Ihr diesmal

spielen wollt.

Alle Karten werden gemischt und unter den Spielern aufgeteilt. Reste können, müssen aber nicht weggelassen werden. Einige Spieler haben dann eine Karte weniger. Jeder Spieler hält seine Karten so, daß nur er die jeweilige Spielseite sehen kann. Wenn ein Spieler schon am Anfang zusammenpassende Karten hat, kann er das mit Nase und Einkerbung überprüfen und die Karten dann an die Seite legen.

Der jüngste Spieler fängt an. Er sucht sich einen beliebigen Mitspieler aus, beschreibt ihm eine seiner Karten und fragt ihn, ob er eine Karte hat, die dazu paßt.

Hat er Glück und der Mitspieler hat eine solche Karte, erhält er sie von ihm und kann prüfen, ob die Nase in die Einkerbung paßt. Paßt sie, kann er die Karte behalten und das Paar an die Seite legen. Paßt sie nicht, gibt er sie zurück.

In jedem Fall, auch, wenn der gewählte Mitspieler gar keine Karte für ihn hatte, ist jetzt der nächste Spieler an der Reihe.

Wer als erster zu allen seinen Karten die andere Hälfte gefunden hat, hat gewonnen. Das Spiel ist dann zu Ende.

In diesem Spiel ist es wichtig, sich zu merken, welche Karten die anderen Mitspieler haben. Man erkennt das daran, nach welchen Karten sie fragen.

## Spiel 5

Wohin paßt wohl diese Nase?

Für 1 - 6 Spieler

Karten mit Nase und Einkerbung

Bei diesem Spiel geht es darum, die zusammengehörenden Karten nur anhand der Nasenform zu erkennen.

Die Karten werden getrennt in die zwei Gruppen "Karten mit Einkerbung" und "Karten mit Nase". Die Karten jeder Gruppe werden gut gemischt und dann so auf dem Tisch ausgelegt, daß eine Gruppe mit der Farbseite und die andere Gruppe mit der Schwarz-Weiß-Seite nach oben liegt.

Der jüngste Spieler fängt an. Aus einer beliebigen Gruppe zieht er sich eine Karte, schaut sich die Form genau an und sucht dann in der anderen Gruppe nach einer Karte, die zu seiner Form passen könnte. Er nimmt diese Karte und überprüft diesmal umgekehrt, also mit Hilfe der Abbildungen, ob er richtig gewählt hat. Dabei spricht er laut mit, z. B.:

- auf den Farbseiten sehe ich eine Schneiderin, und zu ihr gehört die Nähmaschine, oder
- auf den Schwarz-Weiß-Seiten sehe ich Brote, die der Bäcker gebacken hat.

Hat er richtig gewählt, kann er beide Karten behalten und an die Seite legen. Hat er falsch gewählt, legt er beide Karten an ihre ursprünglichen Plätze zurück auf den Tisch.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe, sein Glück zu versuchen.

Wenn keine Karte mehr auf dem Tisch liegt, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat dann, wer die meisten Kartenpaare hat.

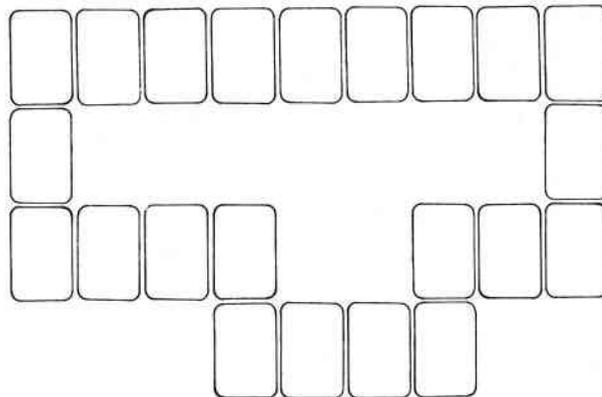
## Spiel 6

Lauf' zum Zwilling

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden. Die Karten mit der blauen Rückseite werden dann mit ihrer Bildseite nach oben auf dem Tisch zu einer Schlange ohne Anfang und Ende ausgelegt, ungefähr so, wie das Bild es zeigt:



Das ist jetzt ein Weg, auf dem die Spielfiguren laufen. Jede Karte ist dabei ein Spielfeld. Alle Spieler entscheiden gemeinsam, auf welcher Karte angefangen wird. Die Karten mit der roten Rückseite werden jetzt gleichmäßig an alle Spieler ausgegeben. Falls einige Karten übrigbleiben, werden diese aussortiert.

Jeder Spieler darf sich 10 Sekunden lang seine Karten ansehen, dann legt er sie mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch.

Der jüngste Spieler fängt an. Er muß versuchen, eins seiner Bilder auf den offenen Karten wiederzufinden und es dann mit seiner Spielfigur erreichen. Dazu würfelt er und zieht die entsprechende Augenzahl. Die Richtung, in die er geht, darf er sich vor seinem Zug aussuchen.

Der Reihe nach im Uhrzeigersinn wird jetzt gewürfelt, und jeder Spieler zieht mit seiner Figur in Richtung eines seiner Zwillinge. Wenn ein Spieler seinen Zwilling erreicht - die Würfelzahl muß stimmen - dann darf er die entsprechende Karte aus seinem Besitz zurück in die Schachtel legen. Die andere Karte bleibt im Spielfeld.

Jetzt haben alle Spieler wieder 10 Sekunden Zeit, sich noch einmal ihre Karten anzusehen, und dann geht es beim nächsten Spieler weiter.

Wer als erster alle seine roten Karten zurücklegen konnte, hat gewonnen.

## Spiel 7

Duett

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden. Die Karten mit der blauen Rückseite werden dann mit ihrer Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt.

Die Karten mit der roten Rückseite werden jetzt gleichmäßig an alle Spieler ausgegeben. Falls einige Karten übrigbleiben, werden diese aussortiert. Die Spieler halten ihre Karten in der Hand.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, und der jüngste Spieler fängt an. Er nimmt sich zwei beliebige Karten vom Tisch und vergleicht sie mit seinen. Wenn er einen Zwilling findet, kann er diese beiden gleichen Karten an die Seite legen. Karten aus der Mitte, mit denen er kein Zwillingspärchen bilden kann, legt er wieder zurück an ihre Stelle.

Auf jeden Fall ist dann der nächste Spieler an der Reihe.

Wer als erster keine Karte mehr in der Hand hat, hat das Spiel gewonnen.

## Spiel 8

Wer hat den Zwilling?

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden.

Ein Spieler ist bei diesem Spiel der Spielführer, er bekommt keine eigenen Karten, sondern behält zunächst alle Karten mit der blauen Rückseite. Die Karten mit der roten Rückseite werden jetzt gleichmäßig an alle übrigen Spieler ausgegeben. Falls einige Karten übrigbleiben, werden diese aussortiert.

Jeder Spieler (nicht der Spielführer) zeigt seine Karten 30 Sekunden lang den anderen, dann hält er sie so in der Hand, daß die anderen die Bilder nicht mehr sehen können. Der Spielführer mischt die blauen Karten und legt jetzt langsam eine Karte nach der anderen mit dem Bild nach oben auf den Tisch, und zwar übereinander zu einem Stapel.

Wenn ein Spieler bei einer Karte glaubt, daß er weiß, welcher der anderen Spieler den Zwilling in der Hand hält, legt er seine Hand auf den Stapel und sagt, wer den Zwilling hat.

Hat er recht, bekommt er beide Karten und legt sie an die Seite. Hat er sich getäuscht, muß er zur Strafe seine Karten noch einmal 10 Sekunden lang den anderen zeigen.

Dann macht der Spielführer weiter. Er legt wieder eine Karte nach der anderen offen auf den Stapel. Wenn er keine Karte mehr hat, nimmt er den Stapel und fängt von vorne an. Jeder Spieler zeigt den anderen jetzt noch einmal 30 Sekunden lang seine Karten.

Das Spiel geht solange, bis keiner der Spieler mehr eine Karte in der Hand hält. Wer dann die meisten Zwillingspärchen hat, ist der Sieger.

## Spiel 9

Wer findet den Zwilling?

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden.

Die Karten jeder Gruppe werden offen, also mit den Bildern nach oben, auf dem Tisch ausgelegt. Zwischen beiden Gruppen muß aber etwas Platz bleiben.

Alle Spieler sehen sich die Karten der blauen Gruppe gut an, dann werden diese Karten umgedreht. Dabei darf ihre Position nicht verändert werden.

Der jüngste Spieler fängt an. Er zeigt auf eine Karte der roten Gruppe. Alle anderen Spieler versuchen jetzt, den Zwilling zu dieser Karte in der blauen Gruppe wiederzufinden. Dazu darf jeder eine blaue Karte aufdecken.

Hat ein Spieler den Zwilling gefunden, bekommt er

einen Punkt (aufschreiben), darf das Pärchen behalten, und alle anderen Karten werden wieder umgedreht. Hat kein Spieler den Zwilling gefunden, darf auch der Spieler, der sich diese Karte ausgesucht hat, noch sein Glück versuchen und eine blaue Karte aufdecken. Findet er den Zwilling, bekommt er zwei Punkte und darf das Pärchen behalten. Findet er ihn nicht, dreht er die blaue Karte wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel geht solange, bis keine Karte mehr auf dem Tisch liegt. Wer die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

## Spiel 10

Hab ich eines von den sechsen?

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden. Die Karten mit der blauen Rückseite werden gleichmäßig an alle Spieler ausgegeben. Falls einige Karten übrigbleiben, werden diese aussortiert. Die Karten mit der roten Rückseite werden in diesem Spiel nicht gebraucht, sie kommen zurück in die Schachtel.

Jetzt für kommen jetzt die drei Bildtafeln ins Spiel. Sie werden zusammengesteckt und mit der bunten Seite nach oben auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler sieht sich seine Karten 10 Sekunden lang an, dann legt er sie verdeckt vor sich auf den

Tisch und merkt sich, wo welche Karte liegt.

Der jüngste Spieler fängt an und würfelt. Auf den Bildtafeln sucht er dann in der Gruppe mit seiner Würfelzahl, ob er eine der dort abgebildeten Karten hat. Wenn er glaubt, eine Karte zu haben, zeigt er auf das Bild und dreht dann seine gleiche Karte um.

Hat er recht, legt er seine Karte zurück in die Schachtel. Hat er sich geirrt, dreht er seine Karte wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer als erster keine Karte mehr hat, hat gewonnen.

Eine Besonderheit: wenn ein Spieler einmal glaubt, daß er mehrere Karten aus einer Gruppe hat, muß er sich für eine entscheiden und darf nur diese Karte umdrehen.

## Spiel 11

Mem....

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel werden alle Karten gebraucht und zusammen gemischt. Sie werden auf dem Tisch ausgelegt, nebeneinander und mit ihrer Rückseite nach oben.

Der jüngste Spieler fängt an. Er darf zwei beliebige Karten umdrehen. Wenn er ein Pärchen aufgedeckt hat, darf er es sich nehmen und ist noch einmal dran. Wenn es zwei verschiedene Karten waren, werden

sie wieder umgedreht, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel geht solange, bis keine Karte mehr auf dem Tisch liegt. Wer dann die meisten Pärchen hat, ist der Sieger.

## die Spiel 12

Wo liegt, was zum Würfel paßt?

Für 2 - 8 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden. Die Karten der roten Gruppe werden mit ihrer Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt, und zwar in Form eines Quadrates (sechs Reihen mit je sechs Karten). Die Karten mit der blauen Rückseite werden in diesem Spiel nicht gebraucht, sie kommen zurück in die Schachtel.

Dafür kommen jetzt die drei Bildtafeln ins Spiel. Sie werden zusammengesteckt und mit der bunten Seite nach oben auf den Tisch gelegt.

Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt und schaut sich dann auf den Bildtafeln die sechs Bilder an, die zu seiner Würfelzahl gehören. Jetzt darf er von den Karten zwei beliebige umdrehen. Jede Karte, die zu einem der sechs Bilder paßt, kann er sich nehmen und behalten. Jede Karte, die nicht paßt, wird wieder umgedreht.

Wenn der Spieler eine oder zwei passende Karten

hatte, darf er noch einmal würfeln und sein Glück probieren. Wenn nicht, ist jetzt der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel geht solange, bis keine Karte mehr auf dem Tisch liegt. Wer dann die meisten Karten hat, ist der Sieger.

## Spiel 13

Adlerauge, schreib' auf

Für 2 - 8 Spieler, die schon schreiben können

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel müssen die Karten nach ihrer Rückseitenfarbe in zwei Gruppen getrennt werden, und gespielt wird dann nur mit den Karten der roten Gruppe. Außerdem braucht jeder Spieler einen Zettel und einen Stift.

Ein Spieler ist bei diesem Spiel der Spielführer. Zuerst schickt er alle Spieler aus dem Zimmer. Dann mischt er die Karten und legt sie mit den Bildern nach oben willkürlich auf dem Tisch aus. Die Spieler kommen jetzt wieder herein, bilden eine Schlange und gehen fünf Runden ohne anzuhalten um den Tisch. Dabei müssen sie versuchen, sich die Bilder zu merken.

Dann gehen sie wieder aus dem Zimmer und schreiben alle Bilder, an die sie sich erinnern, auf ihren Zettel; natürlich jeder für sich.

Wenn alle fertig sind, wird drinnen am Tisch verglichen, wer die meisten richtigen Erinnerungen hat.

Dieser Spieler ist dann der Sieger. Sollten einmal zwei Spieler die gleiche Anzahl haben, gewinnt der Spieler mit den längeren Wörtern.

## **Spiel 14**

Wer weiß, was in seiner Reihe liegt?

Für 2 - 6 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Die roten und blauen Karten werden zusammengemischt, und jeder Spieler bekommt 12. In einer Spielrunde mit kleineren Kindern kann zunächst mit 5 oder 6 Karten pro Spieler angefangen werden und die Anzahl je nach den Fähigkeiten der Kinder langsam erhöht werden.

Jeder Spieler legt seine Karten jetzt nebeneinander vor sich hin, die Bilder zeigen dabei nach oben. Dann haben alle Spieler 30 Sekunden Zeit, um sich die Bilder und ihre Positionen in der Reihe anzusehen. Danach werden alle Karten umgedreht.

Der jüngste Spieler fängt an. Er sagt jetzt, welche Karte seine erste von links ist. Dann dreht er diese Karte um. Hatte er recht, sagt er jetzt, welche Karte die nächste ist und dreht sie dann um. So geht es immer weiter, bis er sich einmal geirrt hat. In diesem Fall dreht er alle schon erkannten Karten wieder um, sodaß die Bilder wieder verdeckt sind.

Der nächste Spieler ist jetzt dran, links mit seiner Reihe anzufangen und sich soweit wie möglich zu

erinnern. Spieler für Spieler und Runde für Runde geht es so weiter, dabei wird immer wieder links mit der Reihe angefangen.

Der erste Spieler, der es schafft, alle seine Karten in einem Zug zu erinnern, ist der Gewinner, und das Spiel ist zu Ende.

## **Spiel 15**

Lauf´ und finde noch mehr Karten

Für 2 - 6 Spieler

Karten mit glatten Rändern

Für dieses Spiel werden die roten und die blauen Karten genommen, gut gemischt und mit ihren Rückseiten nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Dann werden die drei Bildtafeln zusammengesteckt und mit der Seite nach oben gelegt, auf der alle Karten rot sind. Was man dort sieht, ist eine Bahn aus vielen Spielfeldern, auf der man rund herum laufen kann.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld zur rotweißen Flagge.

Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt einmal und zieht mit seiner Spielfigur im Uhrzeigersinn vorwärts. Je nachdem, auf welchem Feld er landet, geht es so weiter:

## FELD MIT ROTEN KARTEN:

Der Spieler kann von den Karten auf dem Tisch so viele umdrehen, wie auf dem Spielfeld abgebildet sind. Landet er z. B. mit einer 2 auf dem Feld mit den 4 roten Karten, darf er 4 Karten umdrehen.

## FELD MIT DEM WÜRFEL:



Wer hier landet, darf gleich noch einmal würfeln.

## FELD MIT DEM DURCHGESTRICHENEN WÜRFEL:



Wer hier landet, muß in der nächsten Runde einmal aussetzen.

Beim Karten-Umdrehen geht es natürlich darum, Zwillingsspärchen zu finden. Jedes Zwillingsspärchen, das ein Spieler aufdeckt, darf er behalten. Alle anderen Karten werden immer wieder umgedreht.

So geht es weiter, bis keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Wer dann die meisten Zwillinge hat, ist der Sieger.