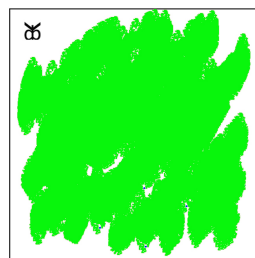


# forri-farri

	<i>rot</i>	<i>grün</i>	<i>gelb</i>	<i>blau</i>
1 - <i>Personen Kreis</i>	1 Yossiya	2 Nerina	3 Tulita	4 Fee
2 - <i>Tiere Rechteck</i>	5 Vogel	6 Taube	7 Fuchs	8 Hirsch
3 - <i>Haus außen Dreieck</i>	9 Haus	10 Fenster	11 Tür	12 Dach
4 - <i>Haus innen Quadrat</i>	13 Sessel	14 Teppich	15 Besen	16 Kaminfeuer
5 - <i>Kleider Pentagon</i>	17 Kleid 1 Yossiya	18 Kleid 2 Nerina	19 Kleid 3 Tulita	20 Kleid 4 Fee
6 - <i>Pflanzen Hexagon</i>	21 Baum 1	22 Baum 2	23 Wald	24 Baumstumpf
+ 4 Joker (4 x Zauberstab)				

**Alter:** ab 5 Jahren  
**Spieler:** 2 – 4  
**Dauer:** 10 Minuten  
**Ziel:** seine Karten passend ablegen  
**Prinzip:** Kartenspiel  
**Übungsziele:** Wortschatz und Grammatik  
geometrische Formen  
logisches Denken und Assoziieren  
**Autorin:** Blanche Kails



## **Material:**

1 Spielplan in Form eines Gitters: 7 x 5 DIN A3

1 Kartenset zusammengestellt wie folgt:

\*28 Detailbilder aufgeteilt in 7 verschiedene Themengruppen

Die verschiedenen Familien sind gekennzeichnet durch einen Muster-Rahmen  
(1-Kreis, 2-Rechteck, 3-Dreieck, 4-Quadrat, 5-Pentagon, 6-Hexagon),  
in jeder Familie je 1 rot, 1 grün, 1 gelb und 1 blau.

\* 10 einzelne Eigenschafts-Karten: 6 Formen und 4 Farben

## **Vorbereitung:**

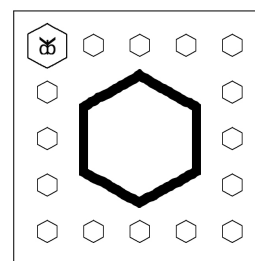
Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

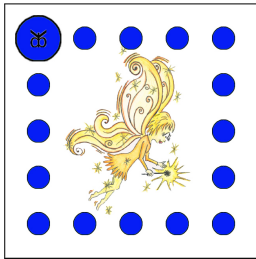
Die Eigenschaftskarten (6 Formen und 4 Farben) werden im Laufe der Spielrunde in die erste Reihe und in die erste Kolonne des Spielplans gelegt. Hier bei der Vorbereitung werden sie am Rande des Spielplans abgelegt.

Zum ersten Kennenlernen werden die einzelnen Bilder erklärt. Sie werden als Gruppen zusammen auf den Tisch gelegt. Dann werden alle Karten gut durchgemischt und ausgeteilt, so dass jeder Spieler 4 Karten hat. Wenn nach dem Austeilen ein Spieler zwei oder mehr Joker-Karten hat, wird neu gemischt und ausgeteilt.

Die Karten werden so in der Hand gehalten, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

Die restlichen Karten werden umgedreht als Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Der Geber zieht die oberste Karte dieses Stapels und legt sie in irgendein Feld des Spielplans. (Wohlgemerkt bleiben die erste Reihe und die erste Kolonne frei.) Mit dieser ersten Karte sind schon zwei Eigenschaften festgelegt: Form und Farbe dieser Karte. Und deswegen wird die entsprechende Formkarte in die erste Reihe über diese erste Karte gelegt und die entsprechende Farbenkarte wird in die erste Kolonne neben diese Karte gelegt.





### Spielverlauf:

Der erste Spieler, das heißt der linke Nachbar des Gebers, legt eine passende Karte in ein Nachbarfeld der ersten Karte. (Oben, unten, links oder rechts.) Passend ist eine Karte, wenn sie dieselbe Form oder dieselbe Farbe hat. Mit dieser zweiten Karte ist noch eine weitere Eigenschaft im Spielplan festgelegt. Die entsprechende Eigenschaftskarte wird ins Randfeld gelegt. So werden mit jeder abgelegten Karte die Eigenschaften des Gitters nach und nach definiert. Jede Spielrunde hat demnach ein anderes Gitter.

Jede Bild-Karte hat nur eine einzige richtig passende Stelle.

Wenn die erste Karte, die der Geber vom Stapel zieht, eine Jokerkarte ist, wird diese Jokerkarte zurück in den Stapel geschoben und die nächste Karte wird als erste Karte ins Gitter gelegt.

Eine Jokerkarte kann jederzeit ausgelegt werden. Sie kann in jedes freie Nachbarfeld gelegt werden.

Normalerweise kann eine Karte nur in ein freies Feld gelegt werden, aber eine Jokerkarte kann zugedeckt werden: Wer die „richtige“ Karte auf der Hand hat, kann seine Karte auf die Jokerkarte legen, die in diesem Feld liegt.

Wer nicht legen kann, muss eine Karte vom Stapel nehmen, die er nicht sofort ablegen darf und er muss passen.

Karten können nur im Gitter abgelegt werden. Neben dem Gitter kann keine Reihe oder Kolonne angefangen werden.

Für dieses Spiel kann man die Gitterfelder und die Karten auch vorteilhaft mit Klett versehen.

**Spielschluss** ist, wenn ein Spieler all seine Karten abgelegt hat. Das ist dann auch der **Gewinner**.

