

forri-farri

| | <i>rukt</i> | <i>gréin</i> | <i>giäll</i> | <i>blo</i> |
|---------------------------------|-------------------|------------------|------------------|----------------|
| 1 - <i>Persounen Krees</i> | 1 Yossiya | 2 Nerina | 3 Tulita | 4 Fee |
| 2 - <i>Déieren Rechteck</i> | 5 Villchen | 6 Dauf | 7 Fuuss | 8 Hirsch |
| 3 - <i>Haus baussen Dräieck</i> | 9 Haus | 10 Fënster | 11 Dir | 12 Daach |
| 4 - <i>Haus bannen Quadrat</i> | 13 Fotell | 14 Teppich | 15 Beessem | 16 Kamäinfeier |
| 5 - <i>Kleeder Pentagon</i> | 17 Rack 1 Yossiya | 18 Rack 2 Nerina | 19 Rack 3 Tulita | 20 Rack 4 Fee |
| 6 - <i>Planzen Hexagon</i> | 21 Bom 1 | 22 Bom 2 | 23 Bësch | 24 Bomstupp |
| + 4 Joker (4 x Zauberstaf) | | | | |

Alter: 5 +
Spiller: 2 – 4
Dauer: 10 Minuten
Zil: als ischte keng Kaart méi hann
Prinzip: Kartespill
Übungsziler: Wortschatz a Grammatik
 geometrisch Formen
 Faarwen
 logischt Denken an Assoziéieren



Material:

1 Spillplang (engt Gitter vo 7 x 5 Felder op engem DIN A3 Blat)

1 Karteset:

* 28 Detailbilder a 7 verschidde Gruppen opgedeelt

All Familljen hatt seng eege Musterraam (1-Krees, 2-Rechteck, 3-Dräieck, 4-Quadrat, 5-Pentagon, 6-Hexagon)
 an all Famillje gët et 1 rukt, 1 gréin, 1 giäll an 1 blo.

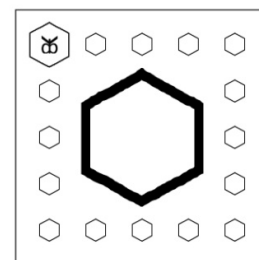
* 10 eenzel Eegenschaftskaarten: 6 Formen a 4 Faarwen

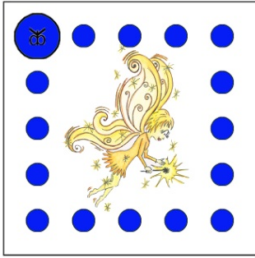
Virbereedung:

De Spillplang gët an d'Mëtt vom Dësch gelaacht.

D'Eegenschaftskaarte ginn no an no an déi ischt Rei an an déi ischt Kolonn vom Spillplang gelaacht, dofir ginn së lo nëmmen dernäwwent prett gelaacht. Fir d'Kaarte kennenzelëieren, ginn së all beschriwwen an als Familljen op den Dësch ausgebreet, sou datt d'Grundstruktur vom Spill klor ze gesinn ass. Da ginn d'Kaarte gutt gestéckelt an eng no där annerer ausgedeelt, bis all Spiller der véier hatt. Wann dann ee Spiller zwou oder méi Jokerkaarten hatt, gët nei gestéckelt an ausgedeelt.

Gidfereen hält seng Kaarten sou, datt déi anner së net vo vir gesinn. All déi anner Kaarte ginn ëmgedrikt als Kupp niäwwent de Spillplang gelaacht. Déi iäwwescht Kaart vom Kupp gët mam Bild no uëwwen an irgend engt Feld vom Gitter gelaacht. (Natierlich net an déi ischt Rei oder an déi ischt Kolonn.) Matt dëser ischter Kaart së well zwou Eegenschafte festgelaacht: d'Form an d'Faarf von där Kaart. Déi richtig Formkaart kënnt an déi ischt Rei, déi richtig Faarwekaart kënnt an déi ischt Kolonn.





Spillverlof: Deen ischte Spiller (dee links niäwwent deem sëtzt, deen d’Kaarte ausgedeelt hatt,) leet eng Kaart, déi passt, an engt von den Nopeschfelder von där ischter Kaart. (Uëwwen, ënnen, links oder rechts.) Eng Kaart passt, wann si déiselwicht Faarf oder déiselwicht Form hatt. Matt dëser zweeter Kaart ass nach eng Eegenschaft festgelaacht. Déi Eegenschaftskaart gët op déi richtig Platz gelaacht. Matt all Kaart kënnt eng Eegenschaft dobäi. Bäi all Spillronn gesäit d’Gitter doweent e bëssen annescht aus.

All Bildkaart hatt nëmmen eng eenzig Platz, wou se hipasst.

Wann déi ischt Kaart, déi vom Kupp gezuje gët fir d’Spill aanzefänken, ee Joker ass, da gët déi an de Kupp zrëck gelaacht an déi nächst Kaart gët als ischt Kaart an d’Gitter gelaacht.

Eng Jokerkaart kann zu all Moment gelaacht ginn. Si kann an egal wéi engt fräit Nopeschfeld gelaacht giänn. Normalerweis kann eng Kaart nëmmen an engt fräit Feld gelaacht ginn, mä eng Jokerkaart kann zougelaacht ginn: ween déi richtig Kaart am Grapp hatt, deen duërf seng Kaart op d’Jokerkaart leeën, déi well op deem Feld läit.

Ween net ka leeën, dee muss eng Kaart vom Kupp huëllen, (déi heen net direkt duërf leeën,) an hee muss passen.

D’Kaarte konnen nëmmen an d’Gitter gelaacht giänn. Niäwwent dem Gitter ka keng Rei a keng Kolonn aagefunge giänn.

Fir dëst Spill ass et ee grouse Virdeel, wann een op d’Gitterfelder an op d’Kaarte Ritsch-Ratsch pécht.

D’Spill ass **fäerdig**, wann ee Spiller all seng Kaarte gelaacht hatt. Dat ass dann och deen, dee **gewonnen** hatt.

