

Mau-Mau

Alter: 3 +
Spieler: 2 – 4
Dauer: 10 Minuten
Ziel: alle Karten passend ablegen
Prinzip: Kartenspiel
Übungsziele: Sprachübung, logisches Denken und Assoziieren
Autorin: Blanche Kails



Material: 1 Set Karten, aufgeteilt in verschiedene Themengruppen:
1) *Personen:* Yossiya, Nerina, Tulita, Fee
2) *Tiere:* Vogel, Taube, Fuchs, Hirsch
3) *Haus (außen):* Haus, Fenster, Tür, Dach
4) *Haus (innen):* Sessel, Teppich, Besen, Kaminfeuer
5) *Kleider:* Kleid 1, Kleid 2, Kleid 3, Kleid 4
6) *Pflanzen:* Baum 1, Baum 2, Wald, Baumstumpf
7) *Joker:* Zauberstab (4 Karten)

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

Vorbereitung:

Zum ersten Kennenlernen werden die einzelnen Bilder erklärt. Sie werden als Gruppen zusammen auf den Tisch gelegt. Dann werden die Karten durchgemischt und ausgeteilt, so dass jeder Spieler 4 Karten hat. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird umgedreht und offen auf den Tisch gelegt. Das ist die erste Karte des Ablegestapels. Wenn nach dem Austeilen ein Spieler zwei oder mehr Joker-Karten in der Hand hat, wird erneut durchgemischt und ausgeteilt.

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

Spielverlauf:

Auf die erste Karte des Ablegestapels legt der erste Spieler eine Karte, die entweder zu derselben Familie gehört (Form) oder die dieselbe Rahmen-Farbe hat. Wenn der Spieler keine passende Karte zur Hand hat, muss er eine Karte vom Stapel nehmen und passen. Diese Karte darf er aber nicht sofort ablegen. Der nächste Spieler ist dran. Der legt eine seiner Karten auf die oberste Karte des Ablegestapels oder er muss eine Karte vom Stapel nehmen und passen.

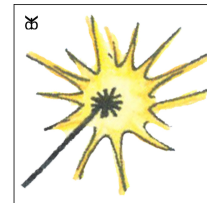
Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird die zuletzt abgelegte Karte als erste Karte des Ablegestapels zurückbehalten und alle andern Karten des Ablegestapels werden durchgemischt und umgedreht als Nachziehstapel wieder auf den Tisch gelegt.

So geht es reihum weiter, bis ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat.

Die Joker-Karte (= der Zauberstab) hat zwei Funktionen:

- 1) Der Spieler darf die Karte in jedem Fall ablegen.
- 2) Er darf eine oder zwei Eigenschaften wählen: Form und/oder Farbe. Der nachfolgende Spieler muss diese Wahl berücksichtigen. Außer wenn er auch eine Joker-Karte legt.

Wenn ein Spieler nur eine Jokerkarte, aber sonst keine passende Karte hat, darf er den Zauberstab einbehalten, aber er muss eine Karte vom Stapel nehmen und passen. Das gilt nur für die Joker-Karte. Wer eine passende Karte hat, muss sie legen.



Das Spiel zu **Ende**, wenn ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat.

Der **Gewinner** ist der Spieler, der zuerst keine Karten mehr hat.