

Junior-Memory®

Konzentrationsspiel für 2–10 Spieler ab 3 Jahren.

Aus verdeckt liegenden Kärtchen Bildpaare suchen – das ist die Grundregel aller Memorys. Die klaren, künstlerischen Farbaufnahmen von vielen Dingen aus der Natur können sich schon kleine Kinder gut einprägen.



Zoo-Mix-Max

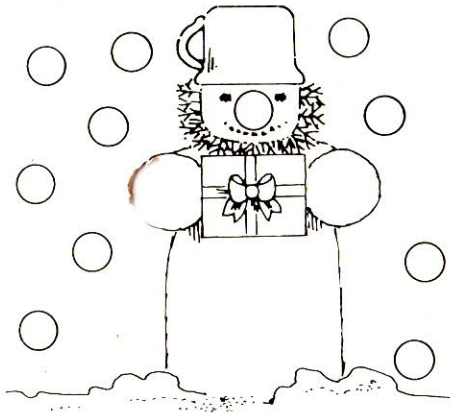
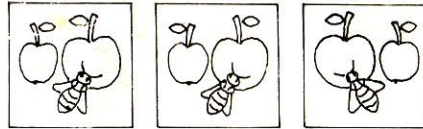
Würfelspiel für 2–6 Kinder ab 5 Jahren. Aus 60 farbenfrohen Kopf-, Hals-, Bauch- und Beine-Karten lassen sich 15 verschiedene Tierfiguren erwürfeln – einmal als witzige Fantasietiere, ein anderes Mal in ihrem richtigen Aussehen. Die abwechslungsreichen Spielregeln machen Kindergruppen, Familien und auch einem Kind allein immer wieder Spaß.



Schau genau

Ein Konzentrationslotto für 1–6 Kinder ab 5 Jahren.

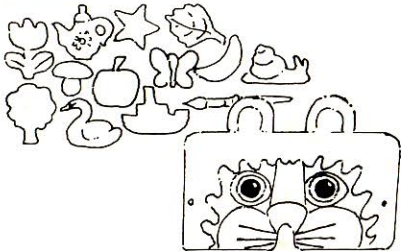
Die Legetafeln dieses kniffligen Lottospiels zeigen 16mal das gleiche Bildmotiv. Erst beim genauen Betrachten erkennt das Kind die geringfügigen Unterschiede, auf die es beim Zuordnen der Kärtchen ankommt. Die durchsichtige Kontrolltafel zeigt jeden Fehler an.



Blinde Kuh

Tastspiel für 1–4 Kinder ab 4 Jahren.

Wer erkennt die 60 Figuren trotz der Maske vor den Augen? Fünferlei Spielregeln sorgen für fröhliche Stimmung – im Kindergarten, beim Kindergeburtstag, im Auto oder im Krankenbett.



QUIPS

Ravensburger Spiele® Nr. 00 706 6

Ein Würfelspiel für 2–4 Spieler von 3–8 Jahren.

Autor: Theora

Design: Christl Burggraf

Redaktion: Elke Müller-Heffter

Inhalt:

4 Tafeln (Spielpläne)

84 Holzspielsteine in 6 Farben

1 Dreipunktwürfel

1 Farbwürfel

1 blauer Polybeutel

1 Spielanleitung mit 4 Spielregeln

Ausgezeichnet mit dem Prädikat:
„Spiel gut“ vom Arbeitsausschuß
Gutes Spielzeug.

„Quips“ ist ein lustiges Würfelspiel für die ganz Kleinen. Das Besondere daran sind die stabilen Tafeln mit den ausgestanzten Spielfeldern. Im Vergleich zu den anderen Spielplänen fällt Kindern das Spielen auf diesen Tafeln viel leichter. Die ausgestanzten Felder werden räumlich gesehen, vor allem aber geraten die Steine nicht mehr so leicht durcheinander, weil sie sicher in ihren vertieften Feldern stehen.

Jeder Mitspieler besitzt seine eigene überschaubare Spieltafel. Jede der vier Tafeln hat ihre eigene Gestaltung und zeigt eine andere Zuordnung der Farben zu der Anzahl der Punkte. Die Kinder üben im Spiel das Benennen und Zuordnen von sechs Farben ebenso wie die Mengenerfassung von eins bis sechs.

„Quips“ ist geeignet für das Spiel im Elternhaus, im Kindergarten und in der Vorschule, sowie für den Sonderkindergarten und die Sonderschule. Wegen der festsitzenden Steine eignet sich „Quips“ auch gut zum Spielen für das kranke Kind. Am besten spielt es nach der Spielregel 3.



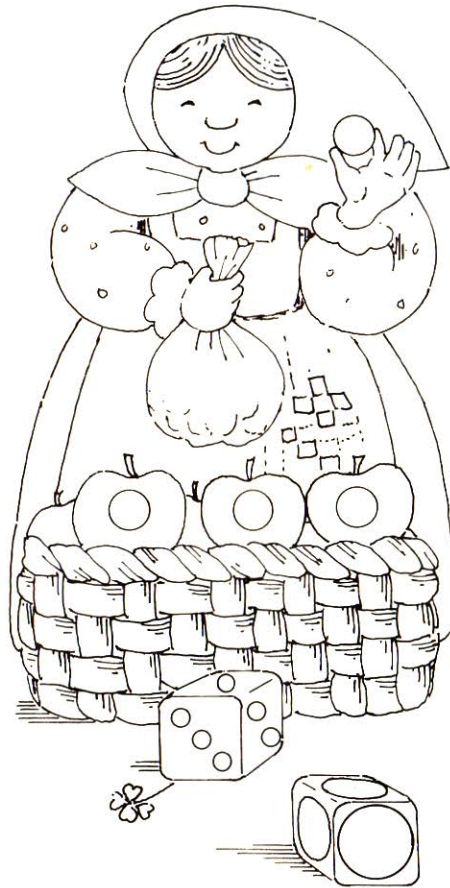
Spielregel 1

Das Überraschungsspiel:

Die Tafeln werden an die Mitspieler verteilt. Überzählige Tafeln werden mit den dazugehörigen farbigen Steinen zur Seite gelegt. Alle im Spiel bleibenden Steine füllen wir in den blauen Beutel. Reihum wird mit dem Dreipunktwürfel gewürfelt. Die entsprechende Anzahl Spielsteine wird „blind“ aus dem Beutel gefischt, das heißt, daß ich beim Herausholen nicht in den Beutel schauen darf, sondern mich von meinem Fang überraschen lasse. Auch soll möglichst mit einem Mal gleich die richtige Anzahl Spielsteine gegriffen werden. Also nicht die ganze Hand voll nehmen, wenn ich nur 1 gewürfelt habe.

Ich schaue die Steine in meiner Hand an und setze sie in farbengleiche Felder meiner Tafel. Steine, für die kein Platz mehr frei ist, kommen zurück in den Beutel.

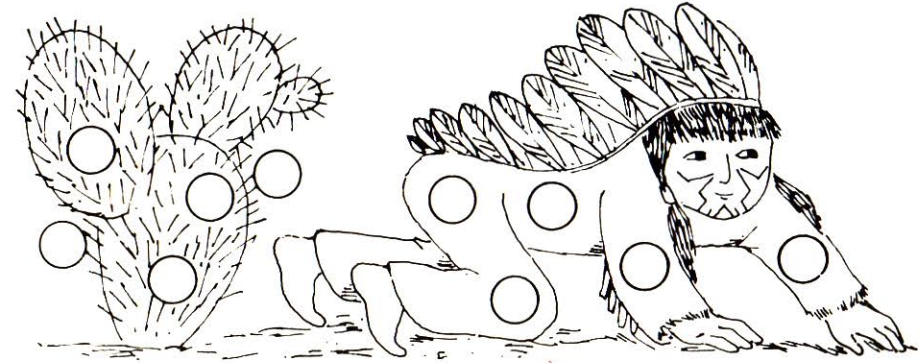
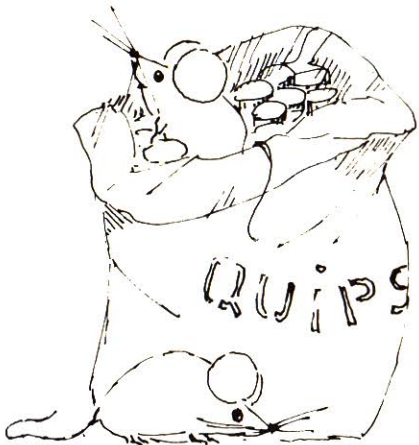
Dann ist der nächste mit Würfeln an der Reihe usw., bis einer als erster alle Felder seiner Tafel mit Spielsteinen in der richtigen Farbe besetzt hat. Er ist Sieger.



Spielregel 2

Verschenken:

Diese Spielregel haben wir von Monika gelernt, als sie 2½ Jahre alt war. Sie spielt „Quips“ am liebsten mit „Verschenken“. „Quips mit Verschenken“ wird genau nach der Spielregel vom „Überraschungsspiel“ gespielt, nur fand Monika es schöner, die Steine nicht zurück in den Beutel zu tun, sondern sie einem anderen Kind zu schenken. Kann das Kind nicht alle geschenkten Steine gebrauchen, tut es die restlichen in den Beutel zurück.



Spielregel 3

Verwechsel, verwechsel das Bäumelein:

Diese Spielregel hat uns Jan geschickt. Er hat sie ganz allein erfunden, als er 5½ Jahre alt war. Jeder Spieler füllt seine Spieltafel zuerst so, daß **alle** bunten Steine am richtigen Platz liegen. Dann legt jeder Mitspieler seine Steine so um, daß **keiner** mehr auf dem richtigen Platz liegt. Das macht auch schon viel Spaß! Jetzt beginnt das richtige Spiel: Reihum würfelt jeder mit beiden Würfeln. Wenn ich z. B. „Blau“ und „Zwei“ würfle, darf ich zwei blaue Steine umsetzen, so daß sie wieder in farbgleichen Feldern stehen. Die beiden herausgenommenen Steine kommen in die leergewordenen Felder. Wenn ich nur noch einen blauen Stein umsetzen kann, verfällt der zweite Punkt. Das Pfiffige an dieser Spielregel ist, daß ich tüchtig aufpassen muß, weil ich manchmal mit einem Zug gleich zwei Steine zurück in ihre richtigen Felder bringen kann. Z. B.: Einer von meinen blauen Steinen steht in einem roten Feld und ein roter in einem blauen. Also tausche ich natürlich die beiden gegeneinander aus. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Steine wieder in den richtigen, d. h. den farbgleichen Feldern hat.

Spielregel 4

Das Farb- und Punktwürfelspiel:

Jeder Mitspieler bekommt eine Tafel. Überzählige Tafeln und die dazu gehörenden Steine werden zur Seite gelegt. In die Mitte des Tisches wird offen und für alle gut sichtbar der Schachteldeckel mit den Spielsteinen gelegt. Mit beiden Würfeln wird reihum gewürfelt. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe, der Punktwürfel die Menge der Steine, die der einzelne aus dem Schachteldeckel nehmen darf. Die erwürfelten Steine werden in die farbgleichen Felder der eigenen Tafel gesetzt. Steine, für die kein Platz mehr frei ist, müssen zurück in den Schachteldeckel gelegt werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Felder seiner Tafel mit den Spielsteinen der richtigen Farbe gefüllt hat.

Hinweis für die Eltern:

Liebe Eltern, erfahrungsgemäß nehmen Kinder gerne Spielteile in den Mund. Bitte achten Sie darauf, daß die Spielteile nicht in die Hände von Kleinkindern unter 36 Monate geraten, es besteht die Gefahr des Verschluckens.