

schubi cards

WAHRNEHMUNG

Perception visuelle
Percezione visiva
Percepción visual
Visual perception
Visuele waarneming



**Visuelle
Wahrnehmung**

schubi

Bärbel Kühl

Kopierrecht

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Mit dem Kaufpreis ist das Kopierrecht für den persönlichen Unterrichtsgebrauch abgegolten.

Jede weitere Vervielfältigung ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist untersagt. Ohne solche Genehmigung dürfen weder das Werk noch seine Teile in ein Netzwerk gestellt werden.

Dies gilt sowohl für das Internet wie auch für Intranets von Schulen oder sonstigen Bildungseinrichtungen.

Vorwort

Liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter,

bedingt durch Umwelteinflüsse und durch Krankheiten entwickeln heutzutage immer mehr kleine und große Menschen Defizite im Wahrnehmungsbereich. Um diesen auf spielerische Art vorzubeugen und den Heilungsprozess zu fördern, wurde dieses Spiel entwickelt.

Die einzelnen Spielkartenmotive sind systematisch aufgebaut, so dass sich je nach Entwicklungsstand die nötigen Erfolgserlebnisse schnell einstellen. Und da auch der Spaß nicht zu kurz kommen darf, lässt sich dieses unterhaltsame, freizeitfüllende Kartenspiel mit der ganzen Familie, mit Kindern und Erwachsenen von 4 bis ins hohe Rentenalter spielen.

Karten- und Legespiel zur Förderung der visuellen- und kognitiven Fähigkeiten

Zubehör

6 Kartensätze

Ein Kartensatz beinhaltet 6 unterschiedliche Motive:

- Gesichter (leicht)
- Dreiecke (leicht)
- Bälle (leicht)
- Balken (mittel)
- Karos (mittel)
- Strichsymbole (schwer)

Jedes Motiv ist vier Mal vorhanden und in den Farben rot, gelb, blau und grün gekennzeichnet.

Kartenanzahl:

144 Karten, plus 20 Zusatzkarten

16 Ereigniskarten

4 Jokerkarten

Anzahl Spieler

1 – 6 (oder mehr bei Kartenspiel Variante II)

Zielgruppe

Kinder und Erwachsene

Pädagogische Ziele

- Visuelle Wahrnehmung, räumliches Denken
- Förderung der Konzentration
- Differenziertes Sehen, Erfassen von Unterschieden und Größen
- Ausdauertraining

Anwendung

- Individuelle Förderung
- Therapie von Kindern und Erwachsenen, auch Behandlung von Patienten nach Schlaganfall
- Kindergarten, Vorschule
- Grundschule, Schule mit sonderpädagogischem Förderschwerpunkt und Orientierungsstufe
- Familie und Freizeit, Spaß

Spielregeln

1. Kartenspiel mit 2 Spielern ab 4 Jahren

Es wird mit nur einem Kartensatz, z. B. den Gesichtern, gespielt. Insgesamt sind also 6 x 4 Karten im Spiel.

Jeder der Spieler bekommt 8 Karten, die restlichen 8 Karten werden verdeckt auf

einen Stapel gelegt. Der Spieler, der nicht die Karten gegeben hat, nimmt nun eine Karte von diesem Stapel auf. Hat er einen Satz (4 gleiche Karten einer Serie) auf der Hand (z. B. die Karte „Gesicht ohne Nase“ in allen vier Farben) kann er diesen vor sich ablegen. Eine weitere Karte wird offen abgelegt. Der 2. Spieler kann nun wählen, ob er die eben abgelegte Karte oder eine vom verdeckten Stapel aufnimmt. Auch er muss dann wieder eine Karte ablegen. Sind die verdeckten Karten aufgebraucht, wird der offene Stapel, bis auf die oberste Karte, neu gemischt und verdeckt abgelegt. Wer zuerst zwei komplette Sätze vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen.

2. Kartenspiel mit 3 – 4 Spielern ab 5 Jahren
Gespielt wird wie oben beschrieben, aber mit 2 Kartensätzen.

3. Quartettspiel mit 3 – 4 Spielern ab 5 Jahren

Eine weitere Kartenspielvariante, wie Quartett, lässt sich spielen, indem aus einem Kartensatz 4 Motive gewählt werden. Jetzt lassen sich wieder wie oben 4 gleiche Motive

suchen, aber auch jeweils die 4 unterschiedlichen Motive eines Kartensatzes, die nun aber dieselbe Farbe haben müssen. Diese Variante lässt sich auch spielen, indem die Karten alle gleichmäßig unter den Spielern verteilt werden. Spieler 1 fragt nun Spieler 2, ob er eine Karte für ihn hat, auf der z. B. ein Gesicht ohne rechtes Ohr abgebildet ist. Spieler 2 möchte von Spieler 3 nun z. B. ein großes rotes Dreieck hinter dem rechts ein kleines blaues abgebildet ist....

3. Kartenspiel Variante II ab 6 Jahren

(je mehr Spieler desto besser)

Alle Karten, zuzüglich der Ereignis-, Joker- und der Richtungskarten, werden gut gemischt.

Jeder Spieler erhält 9 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in der Mitte gelegt, eine Karte wird aufgedeckt. Im Uhrzeigersinn kann nun der erste Spieler eine zu dieser Karte passende ablegen. Passende Karten haben entweder die gleiche Farbe oder es ist ein Motiv aus derselben Motivreihe abgebildet. Hat der Spieler keine passende Karte zur Hand, nimmt er die oberste vom verdeckten Stapel.

Diese darf er nicht ablegen, sondern der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wirft ein Spieler eine Aktionskarte mit einem +2, 3 oder 4 ab, darf er sich die nächste Spielfarbe wünschen und sein linker Nachbar muss die angegebene Kartenzahl aufnehmen. Dieser darf keine Karte abwerfen. Wenn ein Spieler eine Pfeilkarte ablegt, darf er je nach Richtung des Pfeils seinem rechten bzw. linken Nachbarn eine seiner Karten „schenken“ und sich ebenfalls eine Kartenfarbe wünschen. Anschließend ist ganz normal in der Reihenfolge sein linker Nachbar dran. Auf eine Aktionskarte darf keine weitere direkt folgen.

Jokerkarten können jederzeit abgelegt werden, auch wenn sie gerade erst aufgenommen wurden. Auch hier darf die Farbe der nächsten Karte gewünscht werden.

Der Spieler, der zuerst alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

Avant-propos

Aujourd'hui, à cause de l'environnement et de diverses maladies, les adultes comme les enfants présentent des insuffisances dans le domaine de la perception. Le présent jeu a été mis au point pour les prévenir ou y remédier de manière ludique. Les différents motifs des cartes à jouer sont systématiquement conçus de manière qu'à tous les stades du développement, il soit possible de faire l'expérience du succès. Afin de prolonger le plaisir qu'il apporte, ce jeu divertissant et parfaitement adapté aux loisirs, est destiné à se jouer en famille, avec les enfants et les adultes, à partir de 4 ans jusqu'à un âge avancé.

Jeu de cartes et jeu à poser pour développer les aptitudes visuelles et cognitives

Contenu

6 séries de cartes

Une même série de cartes comporte 6 motifs différents :

- Visages (facile)
- Triangles (facile)
- Ballons (facile)
- Poutres (plus difficile)
- Carreaux (plus difficile)
- Symboles graphiques (difficile)

Chaque motif est proposé quatre fois, en rouge, jaune, bleu et vert.

Nombre de cartes :

144 cartes, plus 20 cartes supplémentaires

16 cartes événements

4 cartes joker

Nombre de joueurs

De 1 à 6 (ou plus avec la variante II)

Public concerné

Enfants et adultes

Objectifs pédagogiques

- perception visuelle, penser en termes d'espace
- développement de la concentration
- diverses thérapies dont celle de personnes frappées d'apoplexie
- écoles maternelle et primaire
- collège, écoles spécialisées, classes d'orientation
- famille, loisir, distraction

Règles du jeu

1. Jeu de cartes avec 2 joueurs à partir de 4 ans

On joue avec une seule série de cartes, celle des visages par exemple. Au total, 6 x 4 cartes sont en jeu.

Chacun des joueurs reçoit 8 cartes, les 8 cartes restantes sont empilées, face cachée (pioche). Le joueur qui n'a pas distribué les cartes, tire une carte de la pile. S'il a une série (4 cartes identiques d'une série) en main (par ex. la carte « visage sans nez » dans les quatre couleurs), il peut la poser devant lui. Une autre carte sera posée, face visible. L'autre joueur peut choisir de

prendre la carte tout juste déposée ou bien une carte de la pile. Ensuite il doit à son tour déposer une carte. Lorsque la pioche est épuisée, celle des cartes visibles est mélangée et les cartes posées face cachée.

Le vainqueur est celui qui, le premier, dépose deux séries complètes devant lui.

2. Jeu de cartes pour 3 ou 4 joueurs, à partir de 5 ans

On joue comme indiqué ci-dessus, mais avec 2 séries de cartes.

3. Quatuor avec de 3 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Quatuor, une autre variante du jeu de cartes où l'on choisit 4 motifs d'une série. Comme précédemment, il s'agit de trouver 4 motifs identiques, mais aussi 4 motifs différents d'une série de cartes, qui doivent toutefois être de la même couleur.

Dans cette variante, on peut distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Le joueur 1 demande au joueur 2 s'il possède une carte avec un visage sans oreilles par ex. Et le joueur 2 réclame au joueur 3 un grand triangle

rouge derrière lequel, à droite, se trouve un petit triangle bleu, etc.

4. Jeu de cartes, variante II à partir de 6 ans (plus nombreux sont les joueurs, mieux c'est)

Toutes les cartes, y compris les cartes événements, les cartes joker et les cartes d'orientation sont mélangées avec soin. Chaque joueur reçoit 9 cartes. Les cartes restantes sont empilées, face cachée, et posées au milieu ; une carte est retournée. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre ; le premier joueur peut poser une carte adéquate. Pour être adéquate une carte doit soit être de la même couleur que la carte retournée, soit présenter un motif de la même famille de motifs. Si le joueur n'a pas de carte adéquate en main, il prend la carte du dessus de la pile. Il n'a pas le droit de la poser ; le tour passe au joueur suivant.

Si un joueur se défause d'une carte d'action avec un +2, 3 ou 4, il a le droit de choisir la couleur du tour suivant et son voisin de gauche doit ramasser le nombre de cartes déclaré. Celui-ci n'a pas le droit de se

défausser d'une carte. Lorsqu'un joueur dépose une carte à flèches, il peut, selon la direction de la flèche, « offrir » l'une de ses cartes à son voisin de gauche ou de droite, et choisir une couleur de carte. Ensuite, il est tout à fait normal que le tour passe à son voisin de gauche. Aucune carte ne peut suivre immédiatement une carte d'action. Les cartes joker peuvent être posées à tout moment, même si elles viennent tout juste d'être ramassées. Dans ce cas aussi, la couleur de la carte suivante peut être choisie.

Le vainqueur est le joueur qui, le premier, a posé toutes ses cartes.

Prefazione

Cari direttori di gioco, oggi giorno un numero sempre maggiore di persone grandi e piccole manifesta dei difetti della percezione dovuti a malattie e all' impatto ambientale. Questo gioco è stato concepito proprio per prevenire tali carenze e favorirne la guarigione in maniera giocosa e piacevole. I motivi illustrati sulle carte sono stati costruiti in maniera sistematica per far sì che si instaurino rapidamente quelle esperienze gratificanti che sono necessarie a seconda dello stadio di sviluppo. Poiché anche lo svago non deve mancare, tutta la famiglia, bambini e adulti a partire dai 4 anni fino all'età della pensione avanzata, può partecipare a questo gioco divertente per trascorrere il tempo libero.

Gioco da tavolo con le carte per favorire lo sviluppo delle capacità visive e cognitive

Materiale

6 mazzi di carte

un mazzo contiene 6 motivi differenti:

- facce (facile)
- triangoli (facile)
- palle (facile)
- barre (medio)
- quadrati (medio)
- linee (difficile)

Ciascun motivo appare quattro volte nei colori rosso, giallo, blu e verde.

Numero di carte:

144 carte, più 20 carte supplementari

16 carte evento

4 jolly

Giocatori

da 1 a 6 (o più per la variante II)

A chi si rivolge

A bambini e adulti

Obiettivi pedagogici

- percezione visiva, pensiero spaziale
- sviluppare la concentrazione
- visione differenziata, comprensione delle differenze e delle misure di grandezza
- esercitare la costanza

Impiego

- sviluppo individuale
- terapie, anche trattamento di pazienti che hanno avuto un ictus
- scuola materna, educazione prescolare
- scuola primaria, scuola centrata sulla pedagogia speciale e classi superiori della scuola primaria
- famiglia e tempo libero, svago

Regole del gioco

1. Gioco con 2 giocatori a partire da 4 anni

Si gioca con un solo mazzo, per esempio con le facce, quindi in totale 6 x 4 carte.

Ogni giocatore riceve 8 carte, le 8 carte rimaste formano un mazzo che si mette col dorso in alto. Il giocatore che non ha dato le carte ne prende una dal mazzo. Se allora ha

in mano 4 carte uguali di una serie (p. es. la carta „faccia senza naso“ in tutti e quattro i colori) colloca questo mazzetto davanti a sé, inoltre mette giù un'altra carta scoperta. L'altro giocatore può scegliere se prendere la carta che è appena stata posta sul tavolo, oppure pescarne una dal mazzo coperto. Anche lui dovrà mettere giù una carta. Quando le carte coperte saranno state usate tutte, si mescoleranno tutte le carte scoperte e il nuovo mazzo verrà posto sul tavolo coperto.

Vince chi riuscirà per primo ad avere due mazzetti completi davanti a sé.

2. Gioco con 3 – 4 giocatori a partire da 5 anni

Si gioca come sopra, ma con 2 mazzi di carte.

3. Quartetto con 3 - 4 giocatori a partire da 5 anni

Ecco un'altra variante, il quartetto, che si gioca scegliendo 4 motivi da un mazzo di carte. A questo punto si procede come sopra, ossia si cercano 4 motivi uguali, ma anche 4 motivi differenti di ogni mazzetto

che però devono avere lo stesso colore. Questa variante si può giocare anche distribuendo ai giocatori tutte le carte in numero uguale. Per esempio il giocatore 1 domanda al giocatore 2 se ha la carta su cui alla faccia manca l'orecchio destro. Il giocatore 2 vuole dal giocatore 3 un grande triangolo rosso dietro al quale è raffigurato a destra un triangolo piccolo blu e così via

4. Variante II a partire da 6 anni

(più sono i giocatori, meglio si gioca)

Si mescolano tutte le carte comprese quelle evento, i jolly e le carte con le frecce.

A ciascun giocatore vengono assegnate 9 carte. Le carte rimanenti formano un mazzo che viene posto al centro col dorso rivolto verso l'alto. Ora si scopre una carta e il primo giocatore in senso orario può giocare la sua carta corrispondente. Sono carte corrispondenti quelle che hanno lo stesso colore o un motivo che fa parte della stessa serie. Se il giocatore non ha nessuna carta adatta, prende la prima del mazzo, senza però giocarla e passa invece la mano al prossimo giocatore.

Se uno dei giocatori gioca una carta evento con un +2, 3 o 4, può scegliere il colore della prossima giocata e il suo vicino di sinistra è obbligato a prendere il numero di carte indicato senza poter mettere giù una delle sue. Se un giocatore gioca una carta con una freccia, a seconda della direzione di quella, „regala“ al suo vicino di destra o di sinistra una delle sue carte e può a sua volta chiedere un colore. Ora tocca come di norma al vicino di sinistra. Dopo una carta azione non si può giocare un'altra.

Invece i jolly si possono giocare in qualunque momento anche dopo che sono stati appena presi. Anche in questo caso si può chiedere il colore della prossima carta.

Vince il giocatore che non ha più carte in mano.

Prólogo

Estimados lectores

Debido a las influencias ambientales y a enfermedades cada día son más las personas mayores y los niños que padecen deficiencias de la capacidad de percepción. Este juego ha sido desarrollado para prevenirlas y apoyar el proceso de curación de forma divertida. Los motivos representados en las cartas del juego están estructurados sistemáticamente de forma que dependiendo del grado del desarrollo se pueda ajustar rápidamente para obtener la sensación de éxito adecuada. Y para que no falte la diversión, este divertido juego de cartas se puede jugar con toda la familia, con niños desde los 4 años hasta mayores de muy avanzada edad.

Cartas y juegos de colocación para el desarrollo de la capacidad visual y cognitiva

Material:

6 barajas

En cada baraja están representados 6 diferentes motivos:

- Rostros (fácil)
- Triángulos (fácil)
- Pelotas (fácil)
- Barras (medio)
- Rombos (medio)
- Símbolos de rayas (difícil)

Cada motivo aparece 4 veces señalado con los colores rojo, amarillo, azul y verde.

Número de cartas:

144 cartas más 20 cartas suplementarias

16 cartas de incidencias

4 cartas comodín

Número de jugadores

1 - 6 (o más con la variante II del juego)

Adecuado para:

Niños y adultos

Metas pedagógicas

- Percepción visual, pensamiento espacial
- Fomento de la concentración
- Ver diferenciado, captar diferencias y tamaños
- Entrenamiento de resistencia

Utilización

- Fomento individual
- Terapia, también con pacientes que han sufrido una apoplejía
- Jardín infantil, parvulario
- Escuela básica, escuela pedagógicamente especial centrada en el fomento y niveles de orientación
- Familia y tiempo libre, diversión

Reglas del juego

1. Juego de cartas con 2 jugadores a partir de 4 años

Se juega sólo con una baraja, por Ej. los rostros. En total son 6 x 4 cartas en el juego. Cada jugador recibe 8 cartas, las otras 8 cartas se colocan boca abajo en un montón. El jugador que no ha repartido las cartas, toma una del montón. Si tiene en la mano un set

(4 cartas de la misma serie), por Ej. la carta "Rostro sin nariz" en los cuatro colores, puede ponerlas delante de él sobre la mesa y tirar otra carta. El segundo jugador puede elegir entre tomar esta carta o sacar una del montón. También él tiene que tirar una carta. Cuando ya no queda ninguna carta cubierta, se recogen todas las cartas, menos la ultima que se tiro, se barajan y se vuelven a poner en un montón sobre la mesa. Quien primero consigue dos sets completos ha ganado el juego.

2. Juego de cartas con 3 - 4 jugadores a partir de 5 años

Se juega de la misma forma descrita arriba pero con dos barajas.

3. Cuarteto con 3 - 4 jugadores a partir de 5 años

Una variante del juego, cuarteto, consistiría en poder elegir en una baraja 4 motivos.

Como en el juego anterior se buscan cuatro motivos iguales, pero también los cuatro motivos diferentes de una baraja con el mismo color.

Esta variante se puede jugar, repartiendo regularmente las cartas entre todos los jugadores. El jugador 1 pregunta al jugador 2 si no tendría una carta para él en la que, por Ej. esté representado un rostro al que le falta la oreja derecha. Ahora el jugador 2 quiere del 3 por Ej. un gran triángulo rojo con uno pequeño azul detrás de él a la derecha ...

4. Juego de cartas variante II a partir de 6 años

(cuanto más jugadores, mejor)

Se barajan bien todas las cartas, incluso las de incidencias, comodines y dirección. Cada jugador recibe 9 cartas. El resto se colocan cubiertas en un montón en el centro. Se destapa una carta. En el sentido de las agujas del reloj, el primer jugador puede tirar una carta que coincida con la descubierta en la mesa. Se entiende por carta coincidente una del mismo color o con el mismo motivo. Si el jugador no tiene ninguna carta coincidente, tiene que tomar del montón la carta de arriba. Esta carta ya no se puede jugar, pues es el turno del siguiente jugador.

Cuando un jugador tira una carta de incidencias con un +2, 3 ó 4 puede escoger el próximo color a jugar y su vecino de la izquierda tiene que sacar tantas cartas como indica el número de la carta tirada y no puede tirar ninguna carta. Si un jugador tira una carta con una flecha, puede "regalar" una de sus cartas a su vecino de la izquierda o la derecha y decidir el color que se juega. Después su vecino de la izquierda sigue el juego normalmente. A una carta de acción no le puede seguir otra inmediatamente después.

Los comodines pueden usarse en cada momento, también si se acaban de sacar. También aquí se elige el color que se juega. Gana el juego el primero que se queda sin cartas en las manos.

Preface

Dear game or activity leader,
Due to today's environmental influences and also because of illnesses, more and more children and adults develop deficits in the area of perception.

This game has been developed in order to help children sharpen their visual perception skills and cognitive ability in a playful manner and to facilitate recovery processes in those with acquired visual perceptual difficulties.

Individual playing card illustrations have been systematically designed to reflect different levels of ability, thus enabling everyone to experience that all important feeling of success regardless of their level of ability. This entertaining and leisure time filling card game is suitable for the whole family and can be played with children and adults from 4 to a high retirement age.

Card and shape game for facilitating visual and cognitive abilities

Materials

6 sets of cards

Each set of cards contains 6 different motifs:

- Faces (easy)
- Triangles (easy)
- Balls (easy)
- Bars (medium)
- Diamonds (medium)
- Line symbols (difficult)

Each motif is available four times and is marked using the colours red, yellow, blue and green.

Number of cards:

144 cards, plus 20 additional cards

16 Action cards

4 Joker cards

Number of players

1 – 6 (or more for card game variation II)

Target group

Children and adults

Pedagogical aims

- Visual perception, spatial thinking
- Boosting concentration
- Differentiated looking, picking up on differences and sizes
- Perseverance training

Application

- Individual support
- Therapy, including treatment of stroke patients
- Nursery, Pre-school
- Primary school, special educational settings
- Family and leisure time, fun

Game rules

1. Card game for 2 players (age 4+)

Only one set of cards is used to play (for example, Faces). This means that, altogether, there are 6 x 4 cards in the game.

Each player receives 8 cards, the remaining 8 cards are placed face-down in a pile. The player who has not been dealing out the cards draws a card from the pile. If they

have a set of cards (4 identical cards from a series) on their hand (e.g., the card „Face without a nose“ in all four colours), they can put the set down in front of them. A further card is placed face-up on the table to start the discard pile. The second player can now choose to either take the card that has just been uncovered or to draw a card from the face-down pile. The player also has to discard a card. Once the hidden cards have been used up, the discard pile is shuffled well and, except for the top card, placed face-down on the table so the cards can be used again.

Winner is the player who is first to have two complete sets lying in front of them.

2. Card game for 3 – 4 players (age 5+)

This game is played as described above, but with two sets of cards.

3. Happy Families game for 3 – 4 players (age 5+)

A further card game variation, ‘Happy Families’, can be played by choosing 4 motifs from a set of cards. Players then have to

either try to collect 4 identical motifs, or 4 different motifs in a card set that have different motifs but the same colour.

This variation can also be played by sharing out the cards equally amongst all the players. Player 1 starts by asking Player 2 whether they have a card depicting, for example, a face that is missing its right ear. Player 2 then might request of Player 3, for example, a large red triangle behind which can be seen a small blue triangle....

4. Card game variation II (age 6+)

(the more players the better)

All cards, including action, joker and direction cards are shuffled well.

Each player receives 9 cards. The remaining cards are placed face-down in a pile in the middle of the table. One card is uncovered to start the discard pile.

With play proceeding in a clockwise direction, the first player can now play a card that matches the card on the discard pile either in terms of colour or motif from the same motif sequence. If the player does not have a suitable card, they draw a card from

the face-down pile. They are not allowed to play this card on this turn and play moves on to the next player.

If a player plays an action card depicting a +2, 3 or 4, they are allowed to determine the next colour of play and the player on their left has to pick up the number of cards indicated. That player is not allowed to play a card on this turn. If a player plays an arrow card, they are allowed to give a card to the player on their right/left, as indicated by the arrow card and are also allowed to change the colour to be played. Then play moves on as normal to the player on their left. An action card must not be followed by another action card.

Joker cards may be played at any time, even if they have just been picked up. Again, players are also allowed to change the colour of play.

Winner is whoever is first to play all their cards.

Woord vooraf

Lieve spelleidster, lieve spelleider, veroorzaakt door milieu-invloeden en door ziektes ontwikkelen steeds meer kleine en grote mensen deficits in het bereik van de waarneming. Om deze op speelse manier voor te buigen en het genezingsproces te bevorderen, werd dit spel ontwikkeld. De afzonderlijke motieven op de speelkaarten zijn systematisch opgebouwd, zo dat al naar ontwikkelingsniveau de vereiste succesgevoelens snel optreden. En omdat ook het plezier aan zijn trekken moet komen, laat zich dit amusant, vermakelijk spel met de gehele familie, met kinderen en volwassenen vanaf de leeftijd van 4 tot in de hoge leeftijd spelen.

Kaart- en legspel ter bevordering van de visuele en cognitieve capaciteiten

Toebehoren

6 sets met kaarten

Een set omvat 6 verschillende motieven:

- gezichten (eenvoudig)
- driehoeken (eenvoudig)
- ballen (eenvoudig)
- balken (gemiddeld)
- ruiten (gemiddeld)
- streepsymbolen (moeilijk)

Ieder motief is vier keer voorhanden en in de kleuren rood, geel, blauw en groen gekenmerkt.

Aantal kaarten:

144 kaarten, plus 20 extra kaarten

16 gebeurteniskaarten

4 jokerkaarten

Aantal spelers

1 – 6 (of meer bij spel variant II)

Doelgroep

Kinderen en volwassenen

Pedagogische doelstellingen

- Visuele waarneming, driedimensionaal denken
- Bevordering van de concentratie
- Gedifferentieerd zien, begrijpen van verschillen en grootten
- Trainen van het uithoudingsvermogen

Toepassing

- Individuele steun
- Therapie, ook behandeling van patiënten met apoplexie
- Kleuterschool, school met orthopedagogisch zwaartepunt en oriëntatieniveau
- Familie en recreatie, plezier

Spelregels

1. Spel met 2 spelers vanaf 4 jaren

Er wordt alleen met één set kaarten, bv de gezichten gespeeld. In totaal dus met 6 x 4 kaarten.

Iedere speler krijgt 8 kaarten, de overige 8 kaarten worden verborgen op een stapel gelegd. De speler die niet de kaarten heeft uitgedeeld, neemt nu een kaart van de stapel.

Heeft hij een set (4 identieke kaarten van een serie) op de hand (bv de kaart "Gezicht zonder neus" in alle vier kleuren), kan hij deze voor zich uitleggen. Een verdere kaart wordt open uitgelegd. De 2^e speler kan nu kiezen, of hij de zojuist uitgelegde kaart of een van de verborgen stapel opneemt. Ook moet hij dan weer een kaart uitleggen. Zijn de verborgen kaarten opgebruikt, wordt de open stapel, met uitzondering van de bovenste kaart, nieuw geschud en verborgen afgelegd.

Wie het eerst twee complete sets voor zich heeft liggen, heeft het gewonnen.

2. Spel met 3 – 4 spelers vanaf 5 jaren

Gespeeld wordt zoals boven beschreven, maar met twee sets kaarten.

3. Kwartetspel met 3-4 spelers vanaf 5 jaren

Een verder variant, zoals kwartet, laat zich spelen, doordat uit een set kaarten 4 motieven worden gekozen. Nu laten zich weer, zoals boven, 4 gelijke motieven zoeken, maar ook telkens de 4 verschillende motieven van een set kaarten die nu echter dezelfde kleur moeten hebben.

Deze variant laat zich ook spelen, door de kaarten alle gelijkmatig onder de spelers te verdelen. Speler 1 vraagt nu speler 2, of hij een kaart voor hem heeft, waarop bv een gezicht zonder rechter oor is afgebeeld. Speler 2 wil van speler 3 nu bv een grote rode driehoek waarachter rechts een kleine blauwe is afgebeeld...

4. Spel variant II vanaf 6 jaren

(hoe meer spelers hoe beter)

Alle kaarten, plus de gebeurtenis-, joker en richtingskaarten worden goed geschud.

Iedere speler krijgt 9 kaarten. De overige kaarten worden verborgen op een stapel in het midden gelegd, een kaart wordt opengelegd. In richting van de wijzers van de klok kan nu de eerste speler een bij deze kaart passende afleggen. Passende kaarten hebben of dezelfde kleur of er is een motief uit dezelfde motiefserie afgebeeld. Heeft de speler geen passende kaart bij de hand, neemt hij de bovenste van de verborgen stapel. Deze mag hij niet afleggen, maar nu is de volgende speler aan de beurt.

Gooit een speler een actiekaart met een +2, 3 of 4 weg, mag hij zich de volgende

spelkleur wensen en zijn linker buur moet het vermeld aantal kaarten opnemen. Deze mag geen kaart weggooiden. Legt een speler een pijlkaart uit, mag hij al naar richting van de pijl zijn rechter resp. linker buur een van zijn kaarten "schenken" en zich eveneens een kaartkleur wensen.

Vervolgens is normaal in de volgorde zijn linker buur aan de beurt. Op een actiekaart mag geen verdere direct volgen.

Jokerkaarten kunnen altijd worden uitgelegd, ook wanneer ze net pas werden opgenomen. Ook hier mag de kleur van de volgende kaart worden gewenst.

De speler die het eerst al zijn kaarten heeft uitgelegd, wint het spel.

© 2012 SCHUBI Lernmedien AG
CH-8207 Schaffhausen
service@schubi.com
www.schubi.com
1. Auflage 2012

No 703 00



schubi