

SEIJI SHIGENOBU

Somawürfel-Quartett

Kopfgeometrie mit dem Somawürfel

Kallmeyer



LERNSPIELE

Spielidee

Die Grundidee dieses Kartenspiels ist die Bildung von Quartetten. Diese bestehen aus „Tierfiguren“, die aus vier Perspektiven (Foto-Ansicht, Seitenansicht, Vorderansicht und Draufsicht) gezeigt werden. Spielerisch sollen so kopfgeometrische Fähigkeiten gefördert werden.

Die Figuren sind aus den Bauteilen eines Somawürfels zusammengesetzt. Insgesamt sind es acht Tier-Quartette, diese zeigen: Hund, Katze, Ente, Schwan, Dromedar, Giraffe, Schildkröte, Regenwurm (der auf eine Kiste klettert).

Auf den Spielkarten gibt es keine Zugehörigkeitshinweise. Darauf befinden sich nur jeweils die Abbildung einer Figur und der Hinweis auf die jeweilige Perspektive.

Die Herausforderung besteht darin, die Tierfiguren aus verschiedenen Perspektiven zu erkennen. Neben dem klassischen Quartettspiel sind auch andere Aufdeck-, Zuordnungs- und Legespiele möglich.

Inhalt

32 Spielkarten und 1 Übersichtskarte

Spielvoraussetzungen

Damit dieses Spiel effizient im Unterricht eingesetzt werden kann, sollte bereits mit dem Somawürfel gearbeitet worden sein. Die Kinder sollten mit den Eigenschaften und Bauteilen eines Somawürfels vertraut sein. Auch sollten die verschiedenen Perspektiven im Vorfeld thematisiert werden.



Differenzierung

Der Herausforderungsgrad sollte an die Fähigkeiten der Kinder angepasst werden. So ist es z. B. sinnvoll, einen Somawürfel zum Nachbauen und Kontrollieren zur Verfügung zu stellen. Auch das Aussortieren von Perspektiven kann das Spiel erleichtern. Als Hilfestellung können die Kinder die Übersichtskarte mit den Foto-Ansichten in die Mitte legen.

Impressum

Somawürfel-Quartett. Kopfgeometrie mit dem Somawürfel

Autor: Seiji Shigenobu

© 2018 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze

Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Bestell-Nr. 13109

Spielidee 1: Auslegespiel (für 1–4 Spieler)

Ziel des Spiels	Ablauf	Spielende
Findet alle Quartette.	<ul style="list-style-type: none">▪ Legt alle Karten offen auf den Tisch.▪ Sucht immer die vier Karten, die zusammengehören und ein Quartett bilden.▪ Legt sie geordnet nebeneinander.▪ Wechselt euch dabei ab.	Das Spiel ist beendet, wenn alle acht Quartette vollständig und geordnet ausgelegt sind.

Spielidee 2: Zuordnungsspiel (für 1–4 Spieler)

Ziel des Spiels	Ablauf	Spielende
Finde mehr Quartette als deine Mitspieler.	<ul style="list-style-type: none">▪ Legt alle Foto-Ansichten der Tiere aus. Alle restlichen Karten liegen verdeckt auf einem Stapel.▪ Zieht nun abwechselnd Karten vom Stapel.▪ Ordnet die gezogenen Karten dem richtigen Tier zu.▪ Wer mit seiner Karte ein Quartett vervollständigen kann, darf dieses behalten.	Wer am Ende die meisten vollständigen Quartette hat, hat gewonnen.

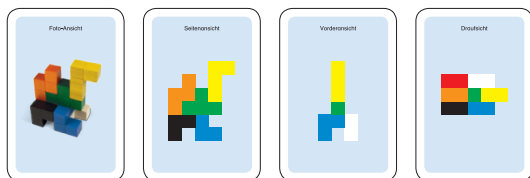
Spielidee 3: Aufdeckspiel (für 2–4 Spieler)

Ziel des Spiels	Ablauf	Spielende
Finde mehr Quartette als deine Mitspieler.	<ul style="list-style-type: none">▪ Verteilt die Foto-Ansichten auf alle Mitspieler. Alle restlichen Karten liegen verdeckt auf einem Stapel.▪ Deckt abwechselnd immer drei Karten auf.▪ Deckt eine Mitspielerin eine Karte auf, die zu einer ihrer Foto-Ansichten passt, darf sie sie behalten.▪ Die anderen Karten werden wieder umgedreht.	Wer seine Quartette am schnellsten vervollständigt hat, hat gewonnen.

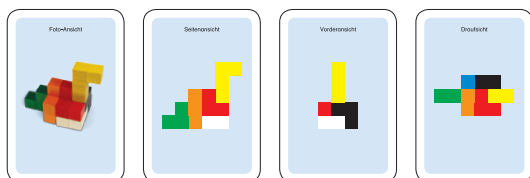
Spielidee 4: Ziehen und ablegen (für 2–4 Spieler)

Ziel des Spiels	Ablauf	Spielende
Sammele die Ansichten einer Spielkarten-Sorte oder das Quartett eines Tieres.	<ul style="list-style-type: none">▪ Jeder Mitspieler erhält vier Karten. Alle restlichen Karten liegen verdeckt auf einem Stapel.▪ Der erste Mitspieler zieht eine Karte. Passt diese zu einer seiner Karten, behält er sie und legt eine Karte auf einen Ablagestapel ab.▪ Der nächste ist dran.▪ Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel genutzt.	Gewonnen hat, wer zuerst ein Tier in allen vier Ansichten gesammelt hat oder wer vier unterschiedliche Tiere in einer Ansichtsweise sammeln konnte.

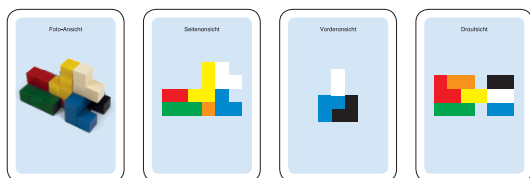
Quartett-Übersicht



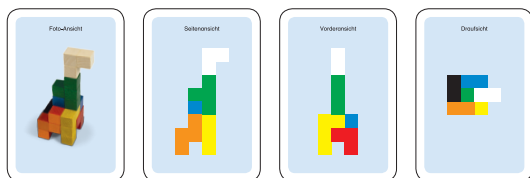
Dromedar



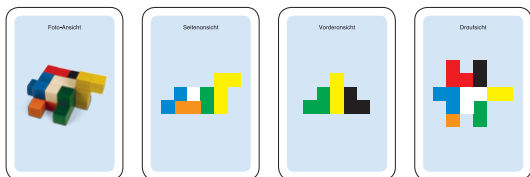
Regenwurm, der auf eine Kiste klettert



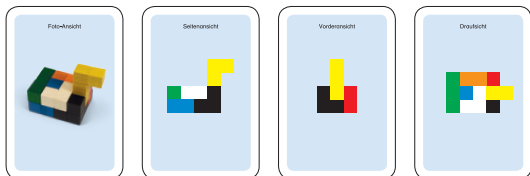
Hund



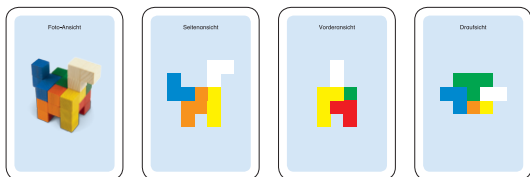
Giraffe



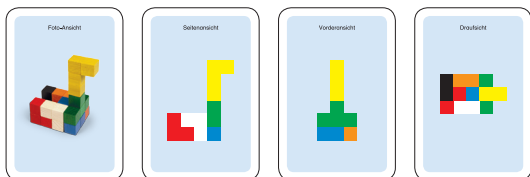
Schildkröte



Ente



Katze



Schwan

Spielidee 5: Quartett (für 2–4 Spieler)

Ziel des Spiels	Ablauf	Spielende
Sammele mehr Quartette als deine Mitspieler.	<ul style="list-style-type: none">▪ Alle Karten werden an die Mitspieler verteilt (auch wenn manche Spieler eine Karte mehr erhalten).▪ Der erste Mitspieler fragt eine beliebige Mitspielerin nach einer Karte, die ihm für eines seiner Quartette fehlt, zum Beispiel: „Hast du die Seitenansicht von der Giraffe?“▪ Hat die gefragte Mitspielerin die Karte auf der Hand, muss sie sie dem Fragenden geben. Dieser darf weiterfragen, bis ein Mitspieler die gewünschte Karte nicht besitzt.▪ Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe.▪ Hat eine Mitspielerin ein vollständiges Quartett, legt sie es offen vor sich auf dem Tisch ab.▪ Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, scheidet aus und wartet das Ende des Spiels ab.▪ Das Spiel endet, wenn die Karten aufgebraucht und alle Quartette abgelegt sind.	Wer am Ende die meisten vollständigen Quartette hat, hat gewonnen.