

Zahl und Anzahl

Ein Spiel von Erika Brunns
zur Entwicklung und Festigung
von **Zahlenbegriffen**

40 Kartenblätter, eingeteilt in Gruppen zu je 10.

Eine Gruppe zeigt die Zahlen von 1 bis 10,
die drei anderen Tierbilder mit 1—10 Elementen

Für 1—6 Kinder ab 5 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 7014



Inhalt:

40 Karten

1 Spielanleitung

Spielregeln:

1. Zuordnen

Die Zahlenkarten werden offen aufgelegt, die anderen Karten gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Reihum darf jeder immer eine seiner Karten unter die dazugehörige Zahlenkarte schieben.

2. Schwarzer Peter

Eine beliebige Siebenerkarte wird aus dem Spiel genommen. Die anderen Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Zwei gleichwertige Karten bilden ein Paar, die Kombinationen können nach Belieben erfolgen (d. h. Zahlen mit Kätzchen, Zahlen mit Fischen, Fische mit Hähnen usw.). Nach der bekannten Schwarze-Peter-Regel werden zuerst alle vorhandenen Paare abgelegt, dann wird reihum vom rechten Partner immer eine Karte gezogen und entstehende Paare abgelegt. Wer am Ende mit einer Siebenerkarte übrigbleibt, ist „Schwarzer Peter“

3. Ansetzen

Jeder Mitspieler erhält 6 Karten, der Rest bleibt zum Kaufen in der Tischmitte. Der erste Spieler legt eine beliebige seiner Karten offen auf den Tisch. Die anderen Spieler dürfen reihum von dieser Karte ausgehend die Reihe aufwärts und abwärts fortsetzen. Dabei dürfen in jeder Reihe nur Karten mit gleichartigen Bildarstellungen verwendet werden. Wer eine der ersten gleichwertigen Karten aus einer anderen Zahlenreihe besitzt, darf mit dieser auch eine neue Reihe eröffnen. Wer nicht ansetzen kann, kauft eine Karte, solange der Rest reicht. Wer zuerst all seine Karten angesetzt hat, ist Sieger.

4. „Was siehst Du?“

Hierzu werden alle Karten mit Ausnahme der Zahlenkarten verwendet. Alle Karten liegen verdeckt auf einem Stoß in der Mitte. Der erste Spieler hebt die oberste Karte ab, legt sie offen auf und fragt seinen linken Nachbarn: „Was siehst du?“ Dieser muß angeben, welche Rechengeschichte er auf der Karte sieht, z. B.: $4 + 3 = 7$ oder eine Doppelvier = 8 oder

$3 \times 3 = 9$. Dafür bekommt er diese Karte. Er hebt dann die nächste Karte vom Stoß ab und stellt die Frage an seinen linken Nachbarn: „Was siehst du?“ Weiß ein Mitspieler keine Antwort, wird die Karte wieder unter den Stoß geschoben, desgleichen dann, wenn die Antwort falsch ist. Wer die meisten Karten gewinnt, ist Sieger.

5. „Mogeln“

Alle Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Wer links neben dem Aus-teiler sitzt, legt die erste Karte verdeckt auf den Tisch, gibt aber an, welchen Wert die Karte hat (1, 2, 3, 4 ... bis 10). Die Art der Bilder ist dabei nicht von Bedeutung. Es kann mit jedem beliebigen Wert begonnen werden.

Reihum legt jeder die jeweils nächsthöhere Karte verdeckt auf den Stoß und sagt dazu den Wert an. Ist man bei 10 angelangt, geht es wieder mit 1 weiter.

Wer keine im Wert passende Karte hat, muß sich jedoch davor hüten, dies seine Mitspieler merken zu lassen. Er nennt vielmehr mit möglichst überzeugender Stimme den an die Reihe

kommenden Wert und legt dabei eine x-beliebige Karte aus seinem Blatt ab.

Hegt nun irgendein Mitspieler den Verdacht, ein Teilnehmer habe gemogelt (einen falschen Kartenwert abgelegt), darf er die oberste Karte des Stoßes umdrehen. Hat die Karte den richtigen (angesagten) Wert, muß er den ganzen Kartenstoß an sich nehmen. War es die falsche Karte, muß derjenige, der sie ansetzte, den ganzen Stoß an sich nehmen. Sieger ist, wer zuerst all seine Karten abgelegt hat.

Copyright © 1971 by Piatnik-Wien.