

Blinde Kuh Tactil

© 1977 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Juegos
Educa Sallent hnos.
S. A. - Sabadell



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

Ravensburger

Blinde Kuh

Ravensburger Spiele Nr. 611 5 301 2/611 5 302 0

Design: Hermann Wernhard

Inhalt: 4 Stanztafeln mit 60 Formen • 4 Masken

1 Beutel • Gummiband für 4 Masken

1 Spielregel

Ein last- und Formenspiel für 1 - 4 Mitspieler ab **4 Jahren**.

Wird „Blinde Kuh“ anfänglich nur als Formeneinlegespiel gespielt, können sich schon **3jährige** damit beschäftigen.

„Blinde Kuh“, ein Spielespaß ohne große Vorbereitung, ebenso geeignet für einen Kindergeburtstag wie für gemeinsames Spiel unter Kindern. Auch zur Beschäftigung eines kranken Kindes, für ein Kind allein oder für lange Fahrten hinten im Auto ist „Blinde Kuh“ ein abwechslungsreiches Spiel - Erwachsene dürfen selbstverständlich mitspielen - wobei sie erfahren werden, daß im Erkennen der Formen Kinder ihnen oftmals überlegen sind.

Vorbereitung des Spielmaterials:

Stanztafeln

Wird zum ersten Mal mit „Blinde Kuh“ gespielt, müssen die Formen sorgfältig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden.

Die Stanztafeln nicht wegwerfen!

Masken

4 Stück à ca. 35 cm werden von der Gummischnur abgeschnitten. Der Rest ist Ersatz. Der Gummi wird zuerst durch die rechte Öse einer Maske gefädelt und seitlich mehrfach verknötet. Genauso auf der linken Seite. Sind alle Masken mit einem Gummi versehen, kann es losgehen.

Spielen Kinder zwischen 4 und 6 Jahren zum ersten Mal mit „Blinde Kuh“, sollten sie sich vor Spielbeginn die Formen genau anschauen dürfen und sie benennen.

Spielregel I:



Spielvorbereitung

Alle Formen werden in den Beutel gefüllt. Danach erhält jeder Mitspieler eine Maske. Verdeckt mit einem Tuch können die Masken gezogen werden; man kann sie auch verlosen oder ganz einfach die Kinder frei wählen lassen.

Spielverlauf

Wer die Clownmaske hat, darf anfangen. Er zieht sie sich vor die Augen. Die übrigen Mitspieler haben ihre Masken noch

nicht vor den Augen, damit sie jeweils zuschauen können, wie derjenige, der gerade an der Reihe ist, seine Form abtastet. Dies bringt für die Zuschauer viel Spaß. Das Kind, das links neben dem Clown sitzt, hält ihm den Beutel offen hin. Er holt sich eine Form heraus, betastet sie und versucht herauszufinden, was es für ein Gegenstand ist. Benennt er den Gegenstand richtig, rufen die anderen Kinder „ja“ oder „richtig“! Der Clown schiebt jetzt seine Maske zurück und darf zur Belohnung die Form behalten.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Es zieht seine Maske vor die Augen, sein linker Nachbar hält ihm den Beutel hin, es holt sich eine Form heraus und betastet sie. Benennt ein Mitspieler die Form falsch, kommt sie zurück in den Beutel und der nächste ist an der Reihe. So geht es fort, bis alle Formen aus dem Beutel geholt worden sind.



Wenn Eltern mit Kindern „Blinde Kuh“ spielen, können sie nach ihrem eigenen Ermessen die Spielregeln abwandeln oder erleichtern: z. B. darf eine Form zweimal oder dreimal erraten werden, bevor sie wieder zurück in den Beutel muß.

Oder — kann ein Kind eine Form nicht ertasten, darf es sie zurück in den Beutel tun und sich noch einmal eine neue Form nehmen.

Eine andere Möglichkeit der Spielregel-erleichterung ist, anfänglich nur mit den Formen zu spielen, die mit einem gelben Punkt gekennzeichnet sind. Danach die blauen, zum Schluß auch die mit den roten Punkten dazunehmen.

Die Spielregel kann jedoch auch erschwert werden:

Die übrigen Mitspieler zählen leise bis 10, wer dann seine Form nicht erraten hat, der muß sie zurück in den Beutel legen.

Spielende

Ist der Beutel leer, zählt jeder Mitspieler seine Formen. Wer die meisten Formen hat, hat gewonnen. Der Gewinner ist jetzt der König über alle „Blinden Kühe“ und darf in der nächsten Runde die Königsmaske tragen. Haben 2 oder mehrere Mitspieler die gleiche Anzahl Formen richtig erraten, ist derjenige Gewinner, der die meisten Formen mit einem roten Punkt besitzt.

Spielregel II:



Spielvorbereitung

Jedes Kind erhält eine Stanztafel (nicht benötigte Stanztafeln und die dazugehörigen Formen werden zur Seite gelegt). Die Formen kommen in den Beutel.

Spielverlauf

Der Spielleiter oder reihum eines der Kinder zieht eine Form aus dem Beutel und hält sie hoch. Wer entdeckt, daß die Form zu seiner Tafel gehört, meldet sich, benennt die Form und fügt sie in seine Tafel ein. Meldet sich niemand für die Form, wird sie zur Seite gelegt. Melden sich mehrere Kinder gleichzeitig für eine Form, kommt sie zurück in den Beutel.

Spielende

Sieger ist, wer als erster seine Tafel gefüllt hat und darf zur Belohnung in der nächsten Spielrunde die Löwenmaske auf dem Kopf tragen.

Spielregel III:



Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler bekommt eine Maske. Überzählige Tafeln und die dazugehörigen Formen werden zur Seite gelegt.

Die Formen werden in den Beutel getan. Die Mitspieler ziehen ihre Masken vor die Augen. Wer die Clownmaske trägt, beginnt und zählt 15 Formen ab, die er vor seinen linken Nachbarn auf den Tisch legt. Jetzt ist dieser an der Reihe, zählt 15 Formen ab und legt diese wiederum vor seinen linken Nachbarn und so fort bis alle ihre 15 Formen haben.

Die Tafeln werden gemischt und in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder nimmt sich eine Tafel.

Spielverlauf

Auf „los“ beginnt das Spiel. Jeder Mitspieler tastet seine Formen ab und versucht festzustellen, welche zu seiner Tafel gehören. Formen, die passen, dürfen gleich in die Tafel eingefügt werden. Formen, die nicht passen, werden vorerst zur Seite gelegt. Sind alle soweit, werden auf Kommando „Tausch“ die zur Seite gelegten Formen dem linken Nachbarn hingeschoben. Jeder versucht wieder festzustellen, welche dieser neuen Formen in die eigene Tafel passen. Dann wird wieder auf Kommando getauscht.



Es wird jeweils einmal weniger getauscht, als Kinder mitspielen. Also bei 4 Mitspielern dreimal, bei 3 zweimal usw.

Spielende

Wurde entsprechend der Mitspielerzahl getauscht, ist das Spiel zu Ende. Dabei kann es natürlich vorkommen, daß Mitspieler Formen weitergegeben haben, die eigentlich in ihre Tafel gehört hätten. Sieger ist, wer seine Tafel vollständig mit Formen füllen konnte. Er darf zur Belohnung in der nächsten Spielrunde die Teufelsmaske tragen. Hat keiner seine Tafel vollbringen können, ist der Gewinner, der die meisten Formen eingefügt hat.

Super-Teufelslotto

Man kann diese Spielform noch erschweren. Die Formen werden gemischt und in die Mitte des Tisches gelegt. Alle Mitspieler haben eine Maske vor den Augen und versuchen nun, so schnell als möglich, die zu ihrer Tafel gehörigen Formen zu ertasten. Sieger ist, wer als erster seine Tafel füllen konnte.

Er ist ein echter „Teufelskerl“.

Spielregel IV:



Hier ein Vorschlag für ein freies und lustiges Wörterspiel mit oder ohne Sieger.

Alle Formen werden in die Mitte des Tisches gelegt. Um die Wette oder miteinander versuchen alle Mitspieler zusammengesetzte Hauptworte zu finden, die es gibt:

z. B. Haus — Frau, Zitronen - Falter, Schlüssel — Kind, Mond — Mann.

Oder Worte von Dingen, die es nicht gibt: z. B. Trompeten — Maus, Pinsel — Ente, Hunde - Leiter, Igel — Krone.

Jeder legt dabei die entsprechenden Formenpaare vor sich aus.

Spielregel V:



Genau so viel Spaß macht es auch, wenn jeder 3-5 Formen aus dem Beutel zieht und dazu eine mögliche oder eine unmögliche Geschichte erfindet.

Schlußbemerkung

Wir haben hier die wichtigsten Spielformen beschrieben, doch ist das Spielmaterial so vielfältig, daß jedem noch mehr dazu einfallen kann. Also ruhig Spielregeln ändern oder neue erfinden. So kann man die Formen auch als Schablonen verwenden, d. h. mit einem Stift darumherumfahren und anschließend die Formen ausmalen.

Die Ravensburger wünschen viel Spaß mit „Blinde Kuh“.