

Schau mal!

Was ist anders?



amigo-spiele.de/04903



von Haim Shafir



Spieler: 2–6 Personen

Alter: ab 4 Jahren

Dauer: ca. 10 Minuten

Inhalt:

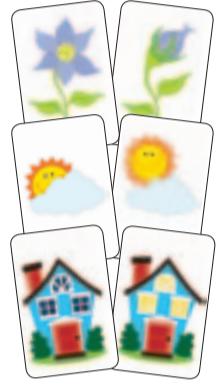


32 Spielkarten

Spielidee

Jede Karte zeigt auf beiden Seiten **fast** das gleiche Motiv. Mal ist die Blüte auf, mal ist sie zu. Mal ist die Sonne hinter der Wolke, mal ist sie darüber. Während des Spiels dreht ein Kind eine Karte um und alle anderen Kinder versuchen rauszufinden, welche Karte es war.

Hat jemand das Licht im Haus angemacht? Hat der Junge seine Mütze umgedreht? Wer den Unterschied am schnellsten entdeckt, darf eine seiner Karten zusätzlich in die Mitte legen. Wer als Erster alle seine Karten loswird, gewinnt.



Spielvorbereitung

Abhängig von der Spieleranzahl erhält jeder Spieler Karten, die er als Stapel vor sich legt.

- | | | |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| • 2 Spieler – 6 Karten | • 4 Spieler – 5 Karten | • 6 Spieler – 4 Karten |
| • 3 Spieler – 6 Karten | • 5 Spieler – 4 Karten | |

Zusätzlich werden 5 Karten in die Mitte gelegt. Es ist egal, welche Seite dabei oben liegt. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Während alle anderen Spieler sich die Augen zuhalten, dreht der Startspieler eine beliebige Karte in der Mitte um. Auf das Signal: „Schau mal! Was ist anders?“ öffnen alle Spieler gleichzeitig die Augen und versuchen so schnell wie möglich die Karte zu finden, die umgedreht worden ist. Jeder Spieler hat nur einen Versuch!

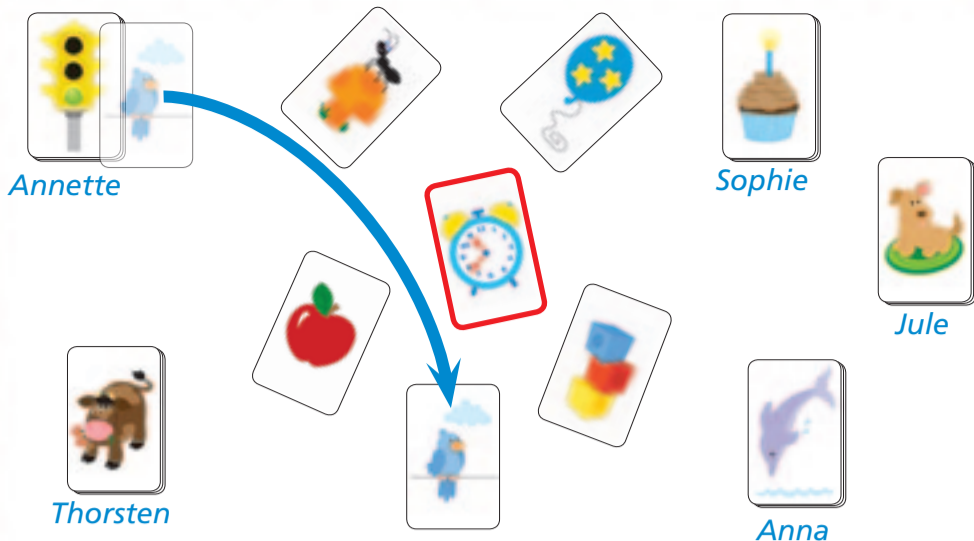
Wer die richtige Karte als Erstes findet, darf eine seiner Karten in die Mitte legen und ist als Nächster dran.

Findet keiner der Spieler die richtige Karte, darf der Spieler, der sie umgedreht hatte, eine seiner Karten in die Mitte legen und ist erneut an der Reihe.

Seht her Kinder,
so einfach ist das!

Jetzt legt
mal los!





Beispiel: Anna hat begonnen und die Karte mit dem Wecker umdreht. Annette hat als Erstes gesehen, dass sich die Uhrzeit auf dem Wecker verändert hat und darf deswegen eine ihrer Karten in die Mitte legen und ist als nächstes mit dem Umdrehen dran.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte in die Mitte gelegt hat. Dieser Spieler gewinnt.



Nur 2 Spieler? Kein Problem!

Sollten nur 2 Spieler mitspielen, kommt es natürlich nicht auf die Geschwindigkeit an, sondern nur auf ein gutes Auge! Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Elterntipp: Schau Mal! mit sehr jungen Kindern

Auch sehr junge Kinder können schon mit Begeisterung mitspielen. Am besten reduzieren Sie jedoch die Anzahl der Karten und ermutigen ihr Kind dazu, die Veränderung auf der Karte als eine kleine Geschichte zu erzählen: „Der Hund ist eingeschlafen.“, „Die Ampel ist rot geworden.“ oder „Die Ameise ist auf den Pilz gekrabbelt.“. Die kleinen Geschichten erleichtern es Ihrem Kind, sich die Unterschiede der Motive einzuprägen.



Hallo Kinder,
kennt ihr auch
diese Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

