

Spielanleitung

Instruction* Règle du jeu* Spelregels* Regla del juego

Manuale* 说明书

D E N F E S N L I C H N

Nr.: 22420

FIND MONTY!



belsduc



Find Monty!

Ein Spiel für merkfähige Katerfinder, die immer genau wissen, wo sich der Kater zuletzt versteckt hat. Um die räumliche Wahrnehmung zu trainieren und die Sprachentwicklung zu schulen, bauen die Kinder mit Hilfe von Bett, Kissen und Decke das Katerversteck nach oder beschreiben es.

Inhalt:	1 Kater 1 Bett 1 Kissen und 1 Decke 34 Fotokarten 1 Spielunterlage aus Holz 1 Symbolwürfel
Alter:	4+, Variante für 5+
Mitspieler:	2-5
Autoren:	Karin Hetling

Und schon wieder ist der Kater Monty verschwunden! Vom Hund gejagt, versteckt er sich beim grünen Bett und schmeißt sogar das Kissen und die Decke hinaus. Wo ist nun der Kater? Auf, neben, hinter oder sogar unter dem Bett?

Kurzanleitung:

Auf den Fotokarten sind verschiedene Verstecke des Katers, z.B. auf, neben, hinter oder unter dem Bett, abgebildet. Eine zuvor gesehene Karte muss der Spieler sich gut merken anschließend das Foto nachbauen oder es gut beschreiben. Wer richtig baut oder beschreibt, erhält die Fotokarte. Der Spieler, der als Erster vier Fotokarten besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Legt das Spielbrett auf den Tisch und stellt das Bett mit Kissen, Decke und Kater darauf. Mischt die 34 Fotokarten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Legt den Würfel bereit, falls Ihr die Variante ab 5 Jahre mit dem Würfel spielt.

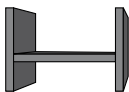
Wer als letzter einen echten Kater oder eine echte Katze gestreichelt hat, ist Startspieler. Wenn das auf niemanden zutrifft, beginnt der Jüngste.

Spielverlauf (Variante ab 4+):

Die Kinder spielen reihum und ziehen eine Karte. Diese wird eine Zeit lang angesehen und wieder verdeckt abgelegt. Anschließend soll das Kind die Situation nachbauen. Wenn die Karte richtig nachgebaut wurde, darf der Spieler die Karte an sich nehmen. Wenn das nicht zutrifft, wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt. Zum Üben können die Kinder auch das Bild beschreiben.

Spielverlauf (Variante ab 5+):

Der Startspieler würfelt und führt das jeweilige Symbol aus. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Mitspieler.



Bett: Du nimmst dir den Spielplan mit Bett, Kater, Decke und Kissen und stellst ihn vor dir ab. Dein linker Nachbar zieht eine Fotokarte und zeigt sie dir kurz. Er spricht dazu zweimal (langsam): „Wo ist unser Monty?“ Sofort danach legt er die Fotokarte verdeckt auf den Tisch. Der Spieler der am Zug ist, soll jetzt die Situation der Karte nachbauen. Wenn dieser fertig gebaut hat, dreht er die Karte um und ihr vergleicht zusammen. Wenn alles richtig ist, erhält er die Karte.



Kopfstand: Der Spielverlauf ist wie beim „Bett“. Der einzige Unterschied ist, dass der linke Nachbar die Karte auf dem Kopf stehend zeigt.



Mund: Wähle einen Mitspieler aus, der für dich baut. Du ziehst selbst eine Fotokarte und schaust sie dir an. Alle Mitspieler dürfen die Karte nicht sehen. Alle Mitspieler fragen zweimal (langsam): „Wo ist unser Monty?“. Dann musst du die Karte sofort verdeckt auf den Tisch legen. Nun beschreibst du dem gewählten Mitspieler aus dem Gedächtnis genau, wo sich die Gegenstände und der Kater befinden. Einfacher ist es, wenn du dazu aufstehst und dich hinter den Mitspieler stellst. Dann vergleicht ihr die nachgebaute Situation mit der Karte. Wenn der Mitspieler alles richtig gebaut hat, darfst du die Karte behalten.

Spielverlauf (Variante ab 6+)

Die Regeln bleiben wie bei der Variante mit Würfel. Kinder ab 6 Jahren und Erwachsene sollten beim Würfelsymbol „Mund“ ohne Gesten und Zeigen auskommen, sondern tatsächlich nur mit Hilfe der Sprache beschreiben. Dabei kann auch „links“ und „rechts“ geübt werden. Es empfiehlt sich, dass der Spieler, der die Karte beschreibt, die Augen schließt und sich umdreht.

Spielende

Wer als Erster vier Fotokarten besitzt, hat gewonnen. Bei fünf Mitspielern gewinnt der Spieler, der als Erster drei Karten besitzt.

Tipp für Spieler: Wichtig ist immer nur die Position der Gegenstände und des Katers: neben, auf, unter, rechts, links, vor und hinter. Es kommt nicht darauf an, ob das Kissen genau so schräg liegt wie auf dem Foto oder in welche Richtung der Kater schaut. Jüngere Kinder dürfen beim Beschreiben auch mal etwas zeigen, aber nichts anfassen.

Aus produktionstechnischer Sicht sind die einzelnen Fotokarten auf der Vorderseite nummeriert. Dies hat keine Spielbewandtnis.

Tipp für Erzieher: Dieses Spiel kann auch im Fremdsprachenunterricht benutzt werden.

Förderung: Räumliche Wahrnehmung und Darstellung, Merkfähigkeit, Sprachentwicklung, Wortschatz, Kommunikationsfähigkeit