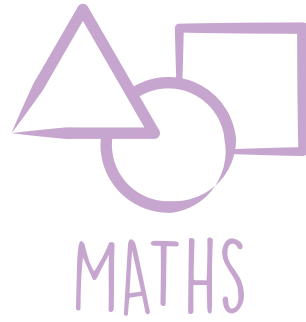




"Freunde von 10"

Ref. 30676



Freunde von 10

Ref. 30676



INHALT:

BESCHREIBUNG DER KARTEN

- MONSTER-Karten: Es gibt insgesamt 44 Monsterkarten. Jedes Monster hat auf seiner anderen Seite eine Zahl von 0 bis 10 und jede Zahl wird 4 Mal wiederholt. Die Rückseite der Karten hat identische Monster.
- STERN-Karten: Es gibt insgesamt 15 Sternkarten. Sie werden als Zähler verwendet, zur Kennzeichnung der von den einzelnen Spielern gewonnenen Runden.

Das Spiel ist aus sehr strapazierfähigem, hochwertig dickem Karton hergestellt. Das Material ist umweltfreundlich und stammt aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

EMPFOHLENES ALTER:

Von 4 bis 8 Jahren.

Das Spiel beinhaltet verschiedene Spielmethoden, die den Kenntnissen der Spieler angepasst werden können.

LERNZIELE:

- Lernen, die Zahl 10 aufzugliedern.
- Förderung der mentalen Beweglichkeit und der mathematischen additiven Aufgliederung.
- Entwicklung der Aufmerksamkeit und Beobachtung.
- Grundlage für die Anwendung der ABN-Methode.



SPIELWEISE UND AKTIVITÄTEN:

Bis 10 addieren!

Ziel: Maximale Anzahl von Kartenpaaren zu erhalten, die addiert 10 ergeben.

Teilnehmer: Von 2 bis 4 Spieler

1. Alle Monster mit den Zahlen verdeckt nach unten in einen Stapel legen.
2. Jeder Spieler erhält 2 Monsterkarten und 2 Sternkarten. Wer die erhaltenen Monster bis 10 addieren kann, behält das Kartenpaar und nimmt weitere 2 Monsterkarten vom Stapel, denn man soll immer zwei Monsterkarten zum Spielen haben.
3. Einer der Spieler wird zum Spielleiter erkoren. Die Spieler können sich dabei abwechseln. Der Spielleiter ist dafür verantwortlich, die Karten vom Stapel nacheinander umzudrehen. Er dreht die umgedrehte Karte zu den anderen Spielern und legt sie mit der Zahl nach oben auf einen neuen Stapel.
4. Die Spieler müssen schnell sein und das Monster **nur dann** einsammeln, wenn es mit einer ihrer 2 Karten 10 ergibt.
 - Wenn das Kartenpaar addiert 10 ergibt, legt man dieses Kartenpaar beiseite und nimmt eine neue Karte vom Stapel.
 - Wenn eine Monsterkarte aufgenommen wurde, die addiert mit keiner der 2 Karten auf 10 kommt, muss man diese Karte wieder unterhalb in den Stapel legen. Als Strafe dafür muss man auch einen Stern zurückgeben und in die Mitte legen. Sollte man dafür keine Sterne mehr haben, muss man 2 Runden aussetzen (man kann dabei auch die nächsten 2 umgedrehten Monster nicht aufheben).
5. Die Runde endet, wenn die Karten des Stapels aufgebraucht wurden oder wenn man mit den übrig gebliebenen Karten keine Paare mehr bilden kann.
6. Der Spieler mit den meisten Monsterpaaren gewinnt die Runde und kriegt einen Stern.
7. Eine neue Runde wird gestartet und so weiter, bis keine Sterne mehr übrig bleiben.
8. Der Spieler, der die meisten Sterne erhalten hat, gewinnt das Spiel.



Memory „gleiche Zahlen“

Ziel: Maximale Anzahl von Kartenpaaren mit gleichen Zahlen zu erhalten.

Empfohlen für jüngere Kinder, die die Zahlen von 0 bis 10 kennen. Bei dieser Spielart gibt es keine maximale Spieleranzahl.

1. Alle Monsterkarten werden mit den Zahlen verdeckt nach unten hingelegt.
2. Es werden abwechselnd zwei Karten umgedreht. Wenn sie identisch sind (gleiche Zahl), sollen sie umgedreht liegen gelassen werden und es werden weitere zwei Karten umgedreht, um weitere Paare zu finden. Falls diese kein Paar darstellen, soll man sie wieder an ihrem gleichen Standort mit der Zahl nach unten umdrehen. Somit ist der nächste Spieler an der Reihe.
3. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Jeder Spieler zählt seine Monsterkarten und es gewinnt der Spieler, der die meisten hat.

Memory „addieren bis 10“

Ziel: Erhalt der maximalen Anzahl von Zahlenpaaren, die addiert 10 ergeben.

Bei dieser Spielart gibt es keine maximale Spieleranzahl.

1. Alle Monsterkarten werden mit den Zahlen verdeckt nach unten hingelegt.
2. Es werden abwechselnd zwei Karten umgedreht. Wenn diese addiert 10 ergeben, sollen sie umgedreht liegen gelassen werden und es werden weitere zwei Karten umgedreht, um weitere Paare zu finden. Falls diese kein addiertes Paar darstellen, soll man sie wieder an ihrem gleichen Standort mit der Zahl nach unten umdrehen. Somit ist der nächste Spieler an der Reihe.
3. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Jeder Spieler zählt seine Monsterkarten und es gewinnt der Spieler, der die meisten hat.

