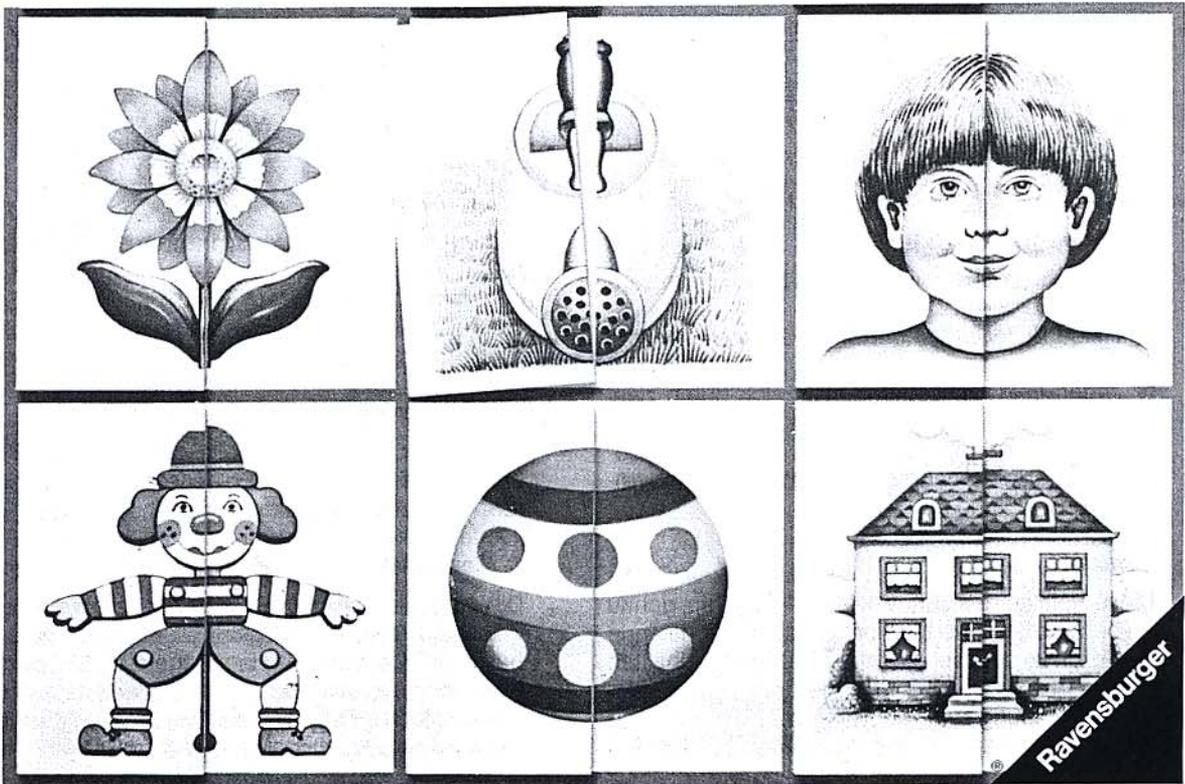


Symmetrix



Symmetrix

Ein Spiel zum Erkennen und Zusammenfügen symmetrischer Formen.

Für 2–4 Kinder ab 4 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. **00 756 1**

Inhalt: 4 Legetafeln mit jeweils zur Hälfte abgebildeten Gegenständen
36 Kärtchen mit den entsprechenden anderen Bildhälften
1 Punktwürfel
1 Würfel mit Symbolen

Spielidee

Das übliche Lottospiel liegt hier in einer interessanten Abwandlung vor.

- Halbe Bilder sollen durch die andere Bildhälfte ergänzt werden.
- Jedes Feld der Legetafel läßt sich durch zwei Würfel bestimmen, denn die 3 senkrechten Spalten sind mit den Punkten \cdot , $\cdot\cdot$ und $\cdot\cdot\cdot$ bezeichnet, die waagrechten Reihen mit den Symbolen \square , \circ und \triangle .

Lernziel

Diese Spielart des Lottos regt die Kinder an, genau zu beobachten und die Formen der Gegenstände gründlich zu erfassen, damit sie die zwei Bildhälften zuordnen können. Sie ist außerdem eine spielerische Vorübung zum Tabellen- oder „Matrix“-Lesen und sie schult die Kombinationsfähigkeit.

Spielvorbereitung

Jedes Kind erhält eine Legetafel. Übriggebliebene Legetafeln werden zusammen mit den dazugehörigen Kärtchen beiseite gelegt. Die kleinen Kärtchen werden offen und übersichtlich in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

Einfache Spiele ohne Würfel

1. Zuordnen

Jedes Kind sucht sich die Bildhälften aus dem Vorrat heraus, die zu seiner Legetafel gehören. Wenn die Legetafeln fertig belegt sind, kann sich ein Gespräch über die Gegenstände anschließen, die auf den verschiedenen Legetafeln abgebildet sind.

2. Um die Wette

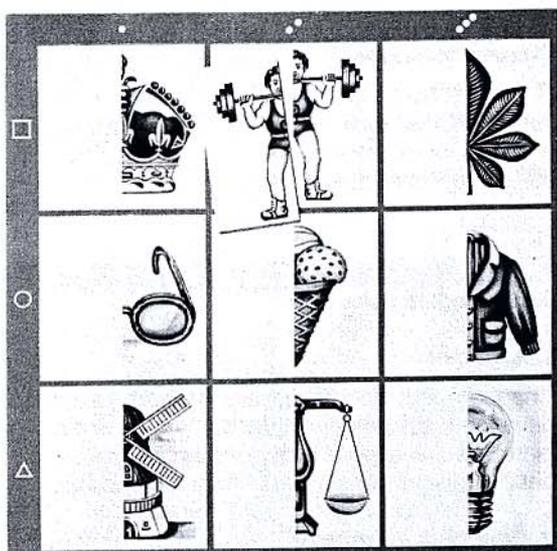
Auf ein Zeichen beginnen alle gleichzeitig die Bildhälften zu suchen, die zur eigenen Legetafel gehören. Wer seine Tafel zuerst belegt hat, gewinnt.

3. Merkspiel

Die Kärtchen werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum deckt jedes Kind eine Bildhälfte auf. Paßt sie zu seiner Legetafel, darf es das Kärtchen behalten und noch ein weiteres aufnehmen. Paßt das Kärtchen nicht, wird es wieder umgedreht, und das nächste Kind ist an der Reihe.

Spiel mit 2 Würfeln

Jedes Kind erhält eine Legetafel. Die dazugehörigen Kärtchen werden offen in die Mitte des Tisches gelegt. Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Ergibt der Würfelwurf z. B. □ ·, so sucht das Kind auf seiner Legetafel die Stelle, wo die senkrechte Spalte · und die waagrechte Reihe □ sich kreuzen.



Das Bild in diesem Feld soll ergänzt werden. Das Kind sucht die entsprechende Bildhälfte aus dem Kärtchenvorrat aus und legt sie auf die Legetafel, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jedes Feld auf der Legetafel hat seine eigene Würfelkombination. Erscheint beim Würfeln ein Stern, dann heißt das, der Spieler hat freie Wahl. Beim weißen Symbolwürfel hat man die Wahl zwischen den drei waagrechten Reihen, beim roten Punkwürfel darf man eine der drei senkrechten Reihen frei wäh-

len. Zeigen beide Würfel einen Stern, darf man unter allen Bildern der Legetafel eines aussuchen.

Würfelt ein Kind ein Feld, das schon mit einem Kärtchen belegt ist, setzt es aus und gibt die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Gewinner ist, wer zuerst alle Bilder seiner Legetafel ergänzt hat.

© 1980 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**

