

Fragen • Konzentrieren • Kombinieren

LogoFix

Das Logikspiel für 2-6 Spieler

von 6-99 Jahren

Inhalt:
50 Spielsteine
15 Chips

Von
Schulpsychologen
empfohlen

Ravensburger Spiele® Nr. 24 028 9
Autor: Ham Shafir
Illustration: Gabriela Silveria

Ravensburger

Liebe Eltern, ErzieherInnen und LehrerInnen,

schon vor Schulbeginn und auch während der Schulzeit ist es wichtig, dass bei Kindern grundlegende Fähigkeiten gefördert werden. An erster Stelle stehen hier Konzentration und Wahrnehmung. Aber auch das logische Denken und die Sprachentwicklung sollten angeregt und weiterentwickelt werden. LogoFix hilft den Kindern dabei, sich diese wichtigen Grundfertigkeiten spielerisch anzueignen und sie nachhaltig zu stärken und zu fördern.

Ermutigen Sie die Kinder, ihre Fragen im Spiel mit viel Fantasie zu stellen und lassen Sie ruhig auch ungewöhnliche Begründungen zu. Die Spielregel bietet verschiedene Varianten, bei denen auch schon Kinder ab 4 Jahren mitspielen können. Weitere Spielmöglichkeiten und Anregungen speziell für den Bereich Sprachförderung finden Sie in der Arbeitshilfe zu LogoFix auf unserer Homepage unter: www.ravensburger.com

Vor dem ersten Spiel



Bevor ihr das erste Mal spielt, löst ihr alle Bildplättchen vorsichtig aus den Stanztafeln und drückt sie auf der Oberseite in die Vertiefung der Spielsteine. Die Oberseite erkennt ihr an den zwei Kreisen in der Mitte. Ihr müsst etwas drücken, damit das Bildplättchen richtig einrastet und gut hält. Auf der Unterseite der Spielsteine seht ihr ein Fragezeichen.

2

Tipp für den Spielanfang

Um das Spiel schneller zu verstehen, könnt ihr mit einer kurzen Einführungsrunde beginnen: Legt dazu alle Spielsteine in die Mitte. Es werden drei Runden gespielt. Jeder von euch darf sich reihum in jeder Runde einen Spielstein aus der Mitte nehmen und offen vor sich ablegen. Sagt dabei laut, was auf dem Spielstein zu sehen ist. In der zweiten und dritten Runde sucht ihr Spielsteine aus, die zum ersten Spielstein passen. Dann erklärt jeder, worin die Gemeinsamkeiten seiner Spielsteine bestehen. Am Ende des Spiels sollte jeder drei zueinander passende Spielsteine vor sich liegen haben.

Beispiel: In der ersten Runde nimmt Anna den Apfel, Benno die Taschenlampe und Clara den Maiskolben. In der nächsten Runde sucht Anna den Fußball aus, weil er genauso rund ist wie der Apfel. Benno entscheidet sich für die Katze, weil deren Augen genauso leuchten wie die Taschenlampe. Und Clara wählt die Vogelscheuche, denn die steht auch auf dem Feld, genau wie der Maiskolben.



Es gibt viele Kombinationsmöglichkeiten: alles, was man essen kann, alles was aus Holz ist, alles womit man spielen kann, alles was gleich groß ist, alles was rund ist, alles was mit Elektrizität zu tun hat, alles was wächst ...

Bestimmt fällt euch noch viel mehr ein. Wenn eine Kombination nicht ganz eindeutig ist, müssen alle Spieler zusammen entscheiden, ob sie passt.



LogoFix für 3-6 Spieler

ab 6 Jahren

3

Spielziel

Durch geschicktes Fragen und Kombinieren soll ein Chip gefunden werden, der unter einem Spielstein versteckt ist.

Spielvorbereitung

Wählt 25 Spielsteine aus und legt sie in 5 x 5 Reihen mit dem Bild nach oben auf den Tisch. Lasst zwischen den Spielsteinen etwas Abstand, damit ihr sie während des Spiels noch gut anheben könnt. Die übrigen Spielsteine bleiben in der Schachtel.



Jetzt geht's los

Der jüngste Spieler beginnt, nimmt einen Chip und versteckt ihn unter einem der Spielsteine. Er muss sich gut merken, wo der Chip liegt, damit er die Fragen der Mitspieler beantworten kann. Die anderen Spieler schauen dabei weg. Nun wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der erste Mitspieler stellt eine Frage, die der Startspieler mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten muss.

Beispielfragen:

- Wird es von Menschen hergestellt?
- Kommt es im Haushalt vor?
- Kann man damit Sport treiben?
- Ist es größer als eine Katze?
- Ist es weich?
- Kann es fliegen?
- Wächst es?



Antwortet der Startspieler auf die Frage mit „Ja“, darf der Mitspieler weiterfragen. Lautet die Antwort „Nein“, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ganz wichtig: Ihr dürft nicht nach einzelnen Spielsteinen fragen (z. B. „Ist es die Katze?“) und nicht nach der Farbe (z. B. „Ist es rot?“).

Einzige Ausnahme, bei der auch nach einem Spielstein gefragt werden darf: Wenn am Ende der Spielrunde nur noch zwei Spielsteine auf dem Tisch liegen.

Fragen beantworten und Spielsteine entfernen

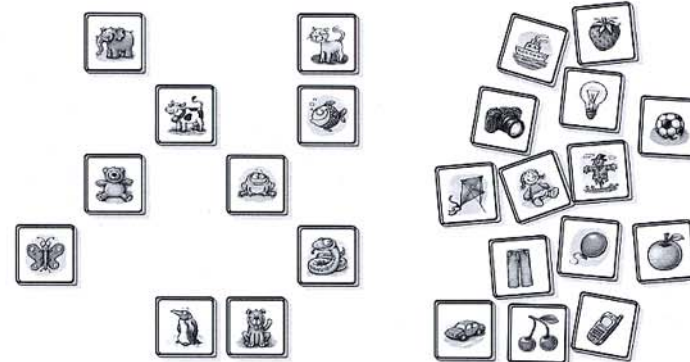
Nachdem der Startspieler mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet hat, legt er die Spielsteine zur Seite, die nicht zu seiner Antwort passen.



4

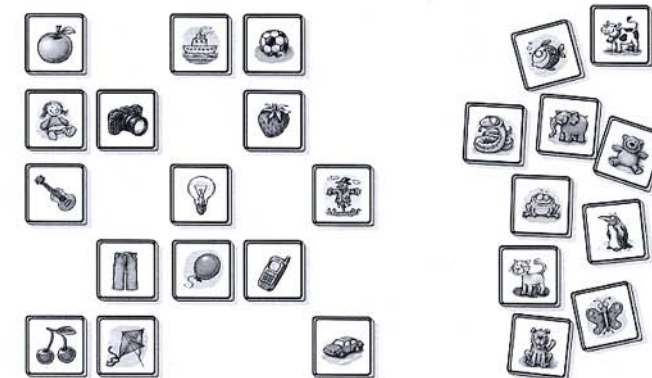
Beispiel für „Ja“:

Der Chip liegt unter dem Elefant. Der Mitspieler, der an der Reihe ist, fragt: „Ist es ein Tier?“. Der Startspieler antwortet mit „Ja, es ist ein Tier“. Jetzt werden alle Spielsteine aussortiert, auf denen **kein Tier** zu sehen ist. Alle Spielsteine, auf denen ein Tier zu sehen ist, bleiben liegen. Dann darf der Spieler weiterfragen.



Beispiel für „Nein“:

Der Chip liegt unter der Puppe. Der Mitspieler, der an der Reihe ist, fragt: „Ist es ein Tier?“. Diesmal lautet die Antwort, „Nein, es ist kein Tier“. Jetzt werden alle Spielsteine aussortiert, auf denen **ein Tier** zu sehen ist. Alle Spielsteine, auf denen kein Tier zu sehen ist, bleiben liegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

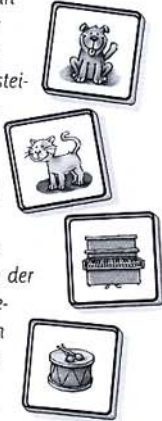




Es werden also nach jeder Antwort Spielsteine aussortiert. Bitte achtet darauf, dass ihr die Steine beim Aussortieren nicht verschiebt, damit ihr nicht hören könnt, wo der Chip liegt.

Ihr dürft ruhig mit viel Fantasie fragen! Vieles, was auf den ersten Blick nicht zusammengehört, hat vielleicht doch etwas gemeinsam, wenn ihr ein bisschen nachdenkt. Und mit einer guten Begründung könnt ihr eure Mitspieler bestimmt überzeugen. Ist nicht eindeutig, ob eine Frage auf einen Spielstein zutrifft, entscheidet die Spielrunde gemeinsam.

Beispiel: Paul fragt: „Kann man damit spielen?“. Der Startspieler antwortet mit „Ja“. Es werden alle Spielsteine aussortiert, mit denen man nicht spielen kann. Paul findet, dass man auch mit dem Hund und der Katze und dem Klavier und der Trommel spielen kann. Die möchte der Startspieler aber aussortieren. Jetzt wird gemeinsam entschieden, ob die Frage auf diese Spielsteine zutrifft oder ob sie aussortiert werden.



Ende der Spielrunde

Die Spielrunde endet, wenn ein Mitspieler erraten hat, unter welchem Stein der Chip liegt. Den Chip erhält er als Gewinn.

Lautet die Antwort auf seine letzte Frage „Nein“ und ist nach dem Aussortieren der Spielsteine nur noch ein Spielstein übrig, bekommt er den Chip ebenfalls.

Beispiel: Es liegen nur noch drei Spielsteine in der Mitte: die Puppe, der Fisch und der Hund. Der Chip liegt unter der Puppe. Der Spieler fragt: „Ist es ein Tier?“ Die Antwort lautet „Nein“ und der Fisch und der Hund werden aussortiert. Damit bleibt nur noch der richtige Spielstein, die Puppe, übrig und der Spieler bekommt den Chip.



Der linke Nachbar des Startspielers darf für die nächste Runde 25 neue Spielsteine auslegen und einen Chip verstecken.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler zweimal einen Chip versteckt hat. Danach werden die gewonnenen Chips gezählt. Sieger ist, wer die meisten Chips hat. Haben mehrere Spieler die gleich Anzahl Chips, gibt es mehrere Gewinner.



LogoFix für 2 Spieler

ab 6 Jahren

Spielziel

Mit möglichst wenig „Nein-Antworten“ den versteckten Chip finden.

Es gelten die gleichen Regeln wie bei LogoFix für 3–6 Spieler. Bis auf eine Ausnahme: Auch wenn der Startspieler mit „Nein“ antwortet, darf der Mitspieler weiterfragen. Aber für jedes „Nein“ bekommt er einen roten Chip als Strafpunkt. Er darf also so lange fragen, bis er den versteckten Chip gefunden hat.

Der ältere Spieler beginnt und ist Startspieler. Er wählt 25 Spielsteine aus und legt sie in 5 x 5 Reihen auf den Tisch. Dann versteckt er einen Chip unter einem Spielstein. Der Mitspieler darf jetzt Fragen stellen, bis er den versteckten Chip gefunden hat. Dann wird er zum Startspieler, legt wieder 25 Spielsteine aus, versteckt den Chip und der andere Spieler darf fragen.

Gewinner einer Spielrunde ist, wer die wenigsten roten Chips kassiert hat. Als Gewinnpunkt für diese Runde darf er sich einen Spielstein aussuchen und vor sich hinlegen. Der Spieler, der nach fünf Runden die meisten Spielsteine gewonnen hat, ist LogoFix-Meister.



© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg



Was gehört zusammen?

für 3–6 Kinder ab 4 Jahren

Tipp: Die folgende Spielvariante ist speziell für jüngere Kinder oder für eine Spielrunde im Kindergarten gedacht. Am Anfang sollte ein Spielleiter mit dabei sein.

Spielziel

Jedes Kind soll zu einem vorgegebenen Spielstein zwei passende Spielsteine suchen und seine Wahl begründen.

Alle Spielsteine werden mit dem Bild nach oben in die Mitte gelegt. Der Spielleiter nimmt einen Spielstein und zeigt den Kindern, was darauf zu sehen ist. Jedes Kind sucht nun einen Spielstein aus, der eine Gemeinsamkeit mit dem gezeigten Spielstein hat.

Beispiel: Der Spielleiter hält den Apfel hoch. Julia sucht sich dazu den Ball aus, weil er auch rund ist. Max hat sich für den Schwimmreif entschieden, weil der genauso schön glatt ist. Und Lisa wählt den Baum, weil der ebenfalls Blätter hat.

Hat jeder einen Spielstein ausgesucht, beginnt das kleinste Kind und zeigt allen seinen Spielstein. Es sagt, was darauf zu sehen ist und begründet, warum sein Spielstein zum Spielstein des Spielleiters passt. Alle Mitspieler überlegen, ob es stimmt. Passt der Spielstein, darf das Kind ihn behalten. Passt er nicht, kommt der Spielstein zurück in die Mitte. So wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Und weiter geht es mit der nächsten Runde.

Das Spiel ist beendet, wenn ein oder mehrere Kinder zwei passende Spielsteine gefunden haben. Ihr könnt die Anzahl der Spielsteine, die zusammen passen sollen, natürlich auch erhöhen.