

Rinks & Lechts

Links ist da, wo der Daumen rechts ist, oder?

Spieler: 2 - 8

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 10 min.

Inhalt

43 Aufgabenkarten:



Mit je drei auszuführenden Bewegungen.

7 Polizistenkarten:



Von vorne



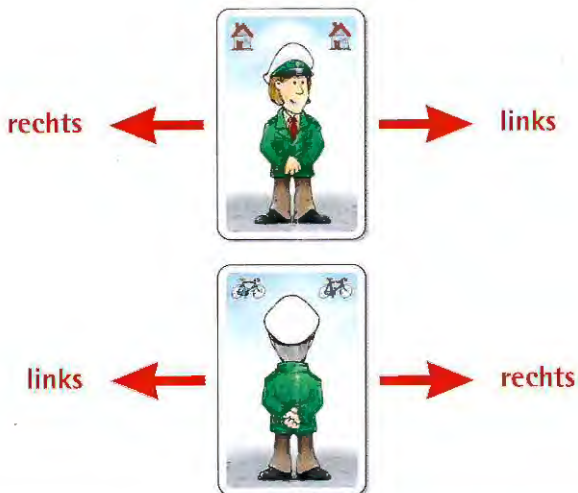
Von hinten

Beachte: Wenn in der Spielregel von „Polizist“ gesprochen wird, dann ist damit auch „Polizistin“ gemeint.

Spielidee

Sieben Karten liegen, kreisförmig angeordnet, offen auf dem Tisch. Auf jeder Karte ist ein Verkehrspolizist zu sehen. Entweder sieht man den Polizist von vorne oder von hinten. Im Spielverlauf müssen (von einem Polizist ausgehend) drei Bewegungen nacheinander ausgeführt werden – mal geht's links herum, mal nach rechts. Die Schwierigkeit hierbei besteht darin, dass man wissen muss, wo denn nun links ist und wo rechts. Nach „links“ heißt nämlich immer: vom Polizist aus gesehen nach links! Und ebenso heißt nach „rechts“

natürlich: vom Polizist aus gesehen nach rechts!



Die Spieler müssen möglichst schnell herausfinden, bei welcher Karte man nach den drei Bewegungen landet. Wer diese Karte zuerst richtig benannt hat, darf sich die aufgedeckte Aufgabenkarte als Gewinn nehmen. Wer zuerst sechs Aufgabenkarten gewonnen hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Die sieben Karten, auf denen ein Polizist abgebildet ist, werden offen auf den Tisch gelegt und kreisförmig angeordnet; die Reihenfolge der sieben Karten ist beliebig. Die Füße der Polizisten zeigen jeweils zur Kreismitte. Die 43 Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Aufgaben-Stapel in die Kreismitte gelegt.



Spielablauf

Der älteste Spieler nimmt die oberste Karte des Stapels und deckt sie an Ort und Stelle auf – die Karte wird also offen auf den Stapel gelegt. Auf der Karte ist ein Gegenstand abgebildet, des Weiteren 3 Bewegungen, die nacheinander durchgeführt werden müssen. Der Gegenstand bestimmt sozusagen die „Startkarte“, von der die drei Bewegungen ihren Ausgang nehmen. Sofort nach dem Aufdecken der Karte beginnt das Spiel. Alle spielen gleichzeitig, es gibt keine Reihenfolge.

Jeder Spieler überlegt sich nun (ohne etwas zu sagen oder die Hände zu benutzen), bei welcher Karte man nach den drei Bewegungen landen wird. Hat ein Spieler die Karte herausgefunden, so nennt er sofort den Namen des Gegenstandes, der auf dieser Karte abgebildet ist.

Hierzu ein Beispiel:



Die Aufgabenkarte zeigt das Haus – die „Reise“ beginnt also bei dem Polizist mit dem Haus. Von hier aus geht es 3 Karten (vom Polizist aus gesehen!) nach links; man landet bei der Karte mit der Laterne. Nun geht es 1 Karte nach rechts; man landet bei der Karte mit dem Baum. Dann geht es 4 Karten nach links; man landet schließlich bei der Karte mit dem Fahrrad. Die richtige Antwort wird laut gerufen: „Fahrrad“.

- ➔ Hat der Spieler die **richtige Karte genannt**, nimmt er die Aufgabenkarte vom Stapel als Gewinn an sich und legt sie verdeckt neben sich ab.
- ➔ Hat der Spieler eine **falsche Karte genannt**, scheidet er für diese Runde aus und muss eine Karte, die er bereits gewonnen hat, als Strafe wieder abgeben und beiseite legen (sofern er eine besitzt). Die anderen spielen weiter, bis jemand die richtige Antwort genannt hat.

In der beschriebenen Art und Weise wird Runde für Runde gespielt. Die oberste Karte des Aufgaben-Stapels wird aufgedeckt, alle suchen gleichzeitig, ein Spieler nennt die Lösung, usw.

Sollte es vorkommen, dass mehrere Spieler **genau gleichzeitig** die richtige Lösung nennen, dann wird nur zwischen diesen Spielern ein Stechen ausgetragen. Die Aufgabenkarte wird unter den Stapel geschoben. Anschließend wird eine neue Aufgabenkarte aufgedeckt und nur zwischen den betreffenden Spielern ausgespielt.

Spielende

Wer zuerst sechs Karten besitzt, ist Sieger. Wer möchte, kann natürlich auch mehr oder weniger Karten als Siegbedingung vereinbaren, ganz nach Lust und Laune.

Für Anfänger

Die Unterscheidung von links und rechts bereitet vielen Kindern (und einigen Erwachsenen) erhebliche Probleme. Es empfiehlt sich, die Kinder langsam an das Spiel heranzuführen und sie zunächst nur eine Bewegung ausführen zu lassen, also jeweils nur die erste Anweisung auf einer Aufgabenkarte. Wenn das gut klappt, dann kommt die zweite und später die dritte Anweisung hinzu.



Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



Wer hat an der Uhr gedreht?

Hoppla-Hopp

Adlerauge

Zahlenraten

A bis Z

Solche Strolche

Der Plumpsack geht um

Alle meine Farben

Hamstern

Kunterbunt

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

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

