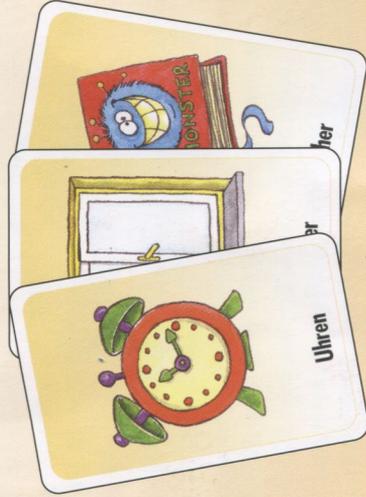


Spielen mehr als acht Kinder mit, kann das Spiel auch im Stuhlkreis gespielt werden. Hierbei können sich die Kinder auf der Suche nach der richtigen Lösung im Raum bewegen und dann schnell zu den Spielsteinen laufen. Oder die Kinder bleiben sitzen und rufen die ihrer Meinung nach richtige Lösung in den Raum. Wer als Erster die richtige Lösung gerufen hat, erhält die Aufgabekarte. Bei dieser Variante sollte sich ein Spielleiter (Erwachsener) vor dem Spiel überlegen, was bei den ausgewählten Aufgabekarten die richtige Lösung ist.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE-COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-05, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

Version 1.0

Augen auf!

von Michael Schacht

Spieler: 3 – 8 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial

10 Spielsteine mit Zahlen und einem „Plus“-Zeichen



50 Aufgabekarten



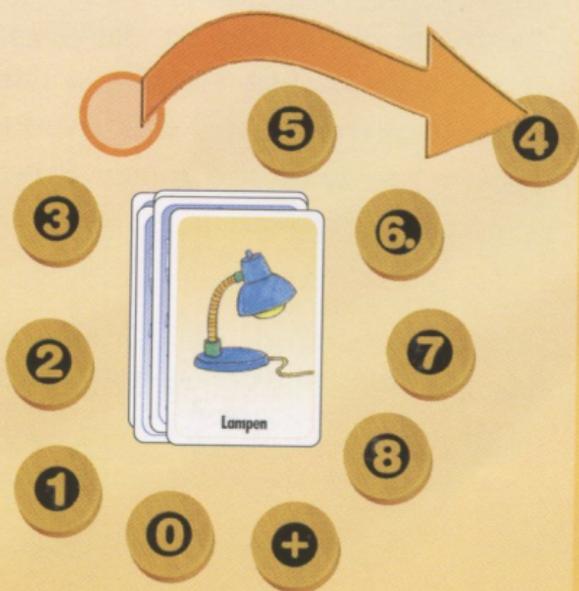
in dem Zimmer, dann muss der Spielstein mit dem +-Zeichen geschnappt werden.

Jetzt zählen alle Spieler, wie oft der auf der Karte abgebildete Gegenstand im Zimmer ist. Stimmt die Anzahl der Gegenstände mit der Zahl auf dem Stein, den der Spieler sich geschnappt hatte, überein, darf er die Aufgabenkarte als Belohnung behalten.

Gibt es jedoch von dem Gegenstand mehr oder weniger im Zimmer, dann kommt die Karte in die Schachtel.

Egal ob richtig oder falsch gezählt wurde: Der Spieler, der sich den Stein geschnappt hat, muss ihn in die Tischmitte zurücklegen und die nächste Karte vom Stapel aufdecken. Und schon beginnt die neue Aufgabenrunde.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt eine Lampe. Wie viele Lampen sind im Zimmer zu sehen? Alle Kinder schauen sich um. Nadine zählt und kommt auf vier Lampen. Blitzschnell schnappt sie sich den Spielstein mit der 4 und ruft „Stopp“. Sie hat recht, es gibt zwei Lampen an der Decke, eine an der Wand und eine Stehlampe. Sie darf die Karte behalten, legt den Stein zurück in den Kreis und deckt die nächste Karte vom Stapel auf.





Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte des Stapels von einem Spieler gewonnen oder in die Schachtel gelegt wurde.

Der Spieler, der die meisten Aufgabenkarten besitzt, gewinnt. Sollten mehrere Spieler gleich viele Karten haben, dann gibt es mehrere Sieger. Herzlichen Glückwunsch!

Elterntipp

Bei *Augen auf!* spielt das Kinderzimmer, das Wohnzimmer oder der Gruppenraum im Kindergarten mit. In jedem Raum gibt es unterschiedliche Fenster, Bilder oder Uhren. Daher haben die Aufgaben in diesem Spiel fast nie die gleichen Lösungen. Auch durch verschiedene Mitspieler oder Anlässe, z. B. einen Kindergeburtstag, gibt es andere Antworten, denn jedes Kind sieht anders aus bzw. ist anders angezogen.

Sie können die Anzahl der Aufgaben abhängig von dem Alter der Kinder und der Spielerzahl selbst bestimmen. Auch die Zusammensetzung der Aufgabenkarten können Sie speziell auf den Spielraum abstimmen. Scheuen Sie sich also nicht, eigene Karten herzustellen.

Auch das Spielende können Sie dahingehend variieren, dass Sie alle Aufgabenkarten benutzen und das Spiel beenden, wenn ein Kind fünf oder sechs Karten gewonnen hat.