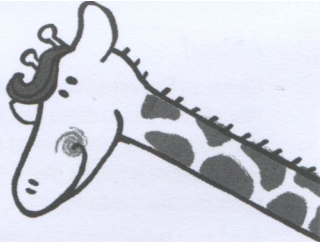


Twiga Trick

Ein Spiel mit rätselhaften Farbfolien für 2 - 4 Formenforscher ab 5 Jahren. Mit Varianten.

Authorinnen: Anja Wrede & Claudia Hartmann

Illustratorin: Anja Wrede



Inhalt: 24 Giraffekarten (4 x Kopf, 4 x Bauch, 4 x Beine, 12 x Hals), 2 Farbfolien, 1 Säckchen, 12 Holzformen, 1 Spielregel

Die Giraffe Twiga und ihre Freunde wundern sich sehr: Alle braunen Flecken sind weg! Stattdessen haben sie bunte Flecken mit verschiedenfarbigen Formen überall am Körper. Ist das etwa die rätselhafte Fleckeritis?

Jedes Kind hat Giraffekarten vor sich liegen. Wer die gesuchten Formen findet, kann nach und nach die eigenen Karten umdrehen und so dafür sorgen, dass die braunen Flecken wieder erscheinen.

Die rätselhaften Farbfolien

Die Farbfolien lassen bestimmte Formen in den bunten Flecken der Giraffe verschwinden!

Schaut euch schon vor dem ersten Spiel an, was passiert, wenn ihr z.B. die rote Farbfolie auf eine Bauchkarte legt.

Die rosafarbenen Formen verschwinden. Alles andere bleibt sichtbar.

Warum das so ist, erfahrt ihr auf der nächsten Seite.

Spiel 1:

Für gedächtnisstarke Formenforscher

Vorbereitung

Legt die Holzformen in das Säckchen und haltet die beiden Farbfolien bereit. Jedes Kind bekommt eine Kopf-, eine Hals-, eine Bauch- und eine Beinkarte. Ordnet die vier Karten so untereinander an, dass eine Giraffe mit grünem Hintergrund zu sehen ist. Alle übrigen Karten werden beiseite gelegt.

Ablauf

Das jüngste Kind beginnt.

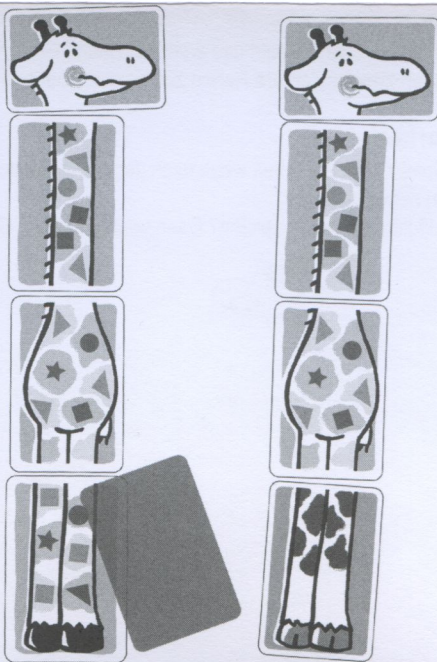
Es schaut sich eine seiner Giraffekarten genau an und legt dann eine beliebige Farbfolie darauf: Drei Formen verschwinden! Diese drei Formen soll es nun aus dem Säckchen ziehen. Das Kind nimmt sich das Säckchen, zieht drei Holzformen heraus und legt sie vor sich ab. Dann nimmt es die Folie von der Karte und kontrolliert, ob nun tatsächlich genau diese drei Formen auftauchen.

Ja? Toll, dann darf das Kind diese Karte umdrehen.

Nein? Dann bleibt diese Karte offen liegen.

Die Folie kommt zurück in die Mitte, die Holzformen werden wieder in das Säckchen gelegt.

Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



Ende

Das Spiel endet nach der Runde, in der das erste Kind seine Hals-, Bauch- und Beinkarte umdrehen konnte. Anschließend darf es nun auch noch die Kopfkarte umdrehen und gewinnt das Spiel: Prima!

Die Giraffe hat ihre richtigen, braunen Flecken zurück!

Haben nun mehrere Kinder eine braune Giraffe vor sich, so gewinnen sie gemeinsam.

Spiel 2:

Für strategische Formenforscher

Es liegen drei Holzformen auf dem Tisch. Wer eine Folie auf eine eigene Karte legt und danach genau diese drei Formen auf seiner Karte sieht, darf diese Karte umdrehen. Die Kinder verändern die Kombination der Holzformen jedoch reihum immer wieder ... und nur wer aufpasst, mitdenkt und etwas Glück hat, kann seine Karten als Erster umdrehen und der eigenen Giraffe ihre braunen Flecken zurückgeben.

Vorbereitung

Bis auf folgende Änderungen bleibt die Vorbereitung gleich:

Zuerst zieht das jüngste Kind drei Holzformen aus dem Säckchen und legt sie in die Mitte des Tisches: Sie gelten für alle.

Die übrigen Holzformen bleiben im Säckchen.

Danach werden die Karten wie oben beschrieben verteilt.



Ablauf

Gleich zu Beginn schauen alle Kinder, ob sie die drei Holzformen in einer Farbe auf einer der eigenen Giraffenkarten entdecken. Wer glaubt, genau diese drei Formen zu haben, ruft: „Twiga Trick!“.

Wer gerufen hat, entscheidet sich für eine Folie und legt sie auf die entsprechende Karte.

Rufen mehrere Kinder, weil sie der Meinung sind, dass sie die richtige Kombination auf einer Karte haben? Dann dürfen sie es nacheinander kontrollieren.

Sind nun tatsächlich die drei Formen zu sehen?

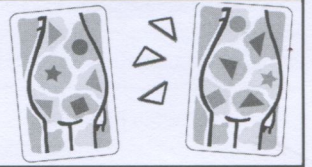
Dann darf diese Karte umgedreht werden.

Hat sich das Kind geirrt und es sind andere Formen zu sehen?

Dann bleibt die Karte offen liegen. Dabei ist es egal, ob einfach nur andere Formen zu sehen sind oder das Kind leider die falsche Folie ausgewählt hat.

Hinweis:

Die Formen sind so auf den Karten angeordnet, dass jede Kombination in jeder Farbe genau einmal vorkommt. Es kann also sein, dass bei einem Kind die rote Folie die passenden Formen zeigt ... und bei einem anderen die blaue. In diesem Fall haben beide Kinder recht.



Das Austauschen einer Holzform

Danach beginnt das Austauschen der Holzformen: Es findet reihum im Uhrzeigersinn statt, den Anfang macht das jüngste Kind.

Es nimmt eine der ausliegenden Holzformen und tauscht sie gegen eine aus dem Säckchen aus.

Anschließend schauen alle Kinder wie oben beschrieben, ob sie eine passende Karte vor sich liegen haben.

Ende

Das Spiel endet, sobald das erste Kind seine Giraffenkarten komplett umgedreht hat und damit das Spiel gewinnt.

Haben zwei Kinder ihre Karten zur gleichen Zeit erfüllt, so gewinnen sie gemeinsam.

Varianten

- Spiel 1 wird einfacher, wenn nach dem Auflegen der Folie die drei Holzformen aus dem Säckchen gezogen werden sollen, die noch zu sehen sind.
- Möchtet ihr länger spielen? Dann verlängert eure Giraffen und legt einfach nicht nur eine, sondern zwei oder drei Halskarten an.

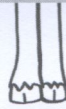
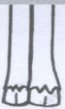


Gut zu wissen!

Sonnenlicht sieht für uns weiß aus. Doch eigentlich besteht es aus den Farben, die auch in einem Regenbogen zu sehen sind: Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett.

Wenn ein Gegenstand mit Licht bestrahlt wird, nimmt er einen Teil der Farben auf, so als würde er sie „verschlucken“. Die Fachleute sagen dazu „absorbieren“. Einen anderen Teil strahlt der Gegenstand zurück. Landet dieser „Rückstrahl“ auf unserem Auge, so sehen wir den Gegenstand in einer bestimmten Farbe.

Unsere beiden Farbfolien nun „verschlucken“ den Teil, der eigentlich zurückgeworfen wird. Die blaue Folie z.B. „verschluckt“ das Blau der auf den Karten abgebildeten Formen - sie werden unsichtbar. Die anderen Farben bleiben - wenn auch verändert - sichtbar.



Starte deine eigene Flecken-Safari!
Giraffen, die du selbst mit farbigen Flecken bemalen kannst ... und weitere Tipps zum Experimentieren mit den Farbfolien gibt es als Download unter www.edition-siebenschlaefer.de

So kam unsere Twiga zu ihrem Namen

Giraffen leben in Afrika. Und Twiga ist ein Wort aus einer Sprache, die in vielen Ländern Ostafrikas gesprochen wird. Diese Sprache heißt Swahili.

Wir finden, dass sich das Wort nicht nur schön anhört, sondern auch noch gut zu unserer Hauptdarstellerin passt. Denn Twiga bedeutet in dieser Sprache: Giraffe!

In unserem Spiel haben die Giraffen übrigens eine ausgedachte Fleckeritis. Die echten Giraffen haben immer braune Flecken.