

# FINDE DEN FREUND!

Laima Kikutienė

## SPIELREGELN



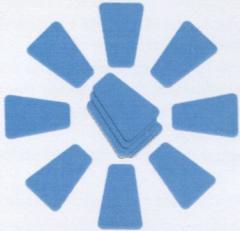
Beim Spielen lernen die Kinder Tiere, Emotionen erkennen und die Ähnlichkeiten finden. Das Begreifen der Stimmung der Tiere trägt bei den Kindern zur Förderung der Liebe für die Tierwelt bei. Dieses Spiel entwickelt die Aufmerksamkeit, lehrt die Farben erkennen und nennen, trainiert das Gedächtnis und den Willen, und Wichtigstens - stärkt die Freundschaft.

**SPIELINSTRUMENTE:** 64 Karten, auf denen 4 unterschiedliche (Hase, Kuh, Schaf und Ferkel) verschiedenfarbige (rot, grün, gelb und blau) Tiere in verschiedenartigen Stimmungen (Freude, Ärger, Traurigkeit und einfach gute Laune) dargestellt sind.

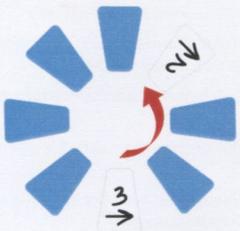
**ZIEL:** möglichst mehr Karten mit einem oder zwei gleichen Merkmalen zu sammeln.

**SPIELREGELN:** Die verdeckten Karten werden gut durchgemischt und acht davon verdeckt kreisförmig mitten auf den Tisch ausgelegt. Die übrigen Karten werden auch verdeckt in die Mitte des Kreises in einem Stapel gelegt.

Der älteste Spieler fängt an, ihm folgt der links von ihm sitzendes Kind. Der Erste deckt eine der acht Karten auf und folgt den auf der Karte stehenden Hinweisen, z.B.:



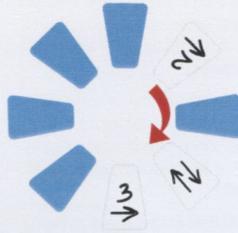
3 → die dritte rechts liegende Karte aufdecken



← 2 die zweite links liegende Karte aufdecken

↑ ↓ anstatt der aufgedeckten Karte eine der eigenen Karten legen und weiterhin den auf der gelegten Karte stehenden Hinweisen folgen.

Sollte der Spieler keine Karten mehr besitzen oder möchte sie nicht austauschen, darf er keine Karten mehr aufdecken.



Das Aufdecken der Karten ist auch dann zu Ende, wenn man in die gleiche Position zurückkommt.

Nach dem ersten Zug nimmt der Spieler drei gewünschte Karten an sich (es ist nicht unbedingt alle drei von den aufgedeckten Karten zu nehmen). Nach der Auswahl der neuen Karten nimmt der Spieler anstelle der genommenen Karten von dem in der Mitte des Kreises liegenden Stapel drei oberste verdeckte Karten. Wenn der Spieler kann, gruppiert er seine eigenen Karten nach einem oder zwei Merkmalen. Die zusammengestellte Gruppe (die Gruppe kann aus zwei, drei und - nach mehreren Zügen - vielleicht auch aus vier Karten bestehen) legt der Spieler bei sich auf den Tisch ab (am Spielende werden anhand dieser Karten die Punkte gerechnet).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe: er deckt eine der acht verdeckten Karten auf und folgt den auf der Karte stehenden Hinweisen.

Nach dem zweiten und jedem nächsten seinem Zug darf der Spieler höchstens fünf Karten zur Verfügung haben. Sollte der Spieler keine Gruppen von zwei, drei oder vier Karten zusammenstellen, so behält er fünf Karten für sich (entscheidet selber, welche), und die übrigen Karten legt er unten den in der Mitte des Kreises liegenden Stapel.

Im Laufe des Spiels darf man die zusammengestellten Gruppen von paar, drei oder vier Karten nicht abändern.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die in der Mitte des Kreises liegenden Karten zu Ende sind. Die Punkte werden bewertet. Das Spiel gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.

### PUNKTWERTUNG IST FOLGEND:

Hat der Spieler vier Karten mit 2 gemeinsamen Merkmalen eingesammelt (z. B.: dieselbe Farbe und dieselbe Emotion), bekommt er dafür 8 Punkte ( $4 \times 2 = 8$ ).

Hat der Spieler drei Karten mit 2 gemeinsamen Merkmalen eingesammelt (z. B.: dasselbe Tier und dieselbe Farbe), bekommt er dafür 6 Punkte ( $3 \times 2 = 6$ ).

Hat der Spieler vier Karten mit 1 gemeinsamen Merkmal eingesammelt (z. B.: dieselbe Emotion), bekommt er dafür 4 Punkte ( $4 \times 1 = 4$ ).

Hat der Spieler drei Karten mit 1 gemeinsamen Merkmal eingesammelt (z. B.: dieselbe Emotion), bekommt er dafür 3 Punkte ( $3 \times 1 = 3$ ).

Hat der Spieler zwei Karten mit 2 gemeinsamen Merkmalen eingesammelt (z. B.: dieselbe Emotion und dieselbe Farbe), bekommt er dafür 4 Punkte ( $2 \times 2 = 4$ ).

Vor dem Spielstart können die Spieler entscheiden, ob sie alle Varianten einsammeln oder z.B. nur die Gruppen von drei Karten und nur mit zwei gemeinsamen Merkmalen.

LOGIS™

©2011 „SAVAS TAKAS“ ir ko. Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius. Tel./faks. (8 5) 231 3743. info@logis.lt. www.logis.lt

# FIND A FRIEND

## RULES OF THE GAME

Laima Kikutienė



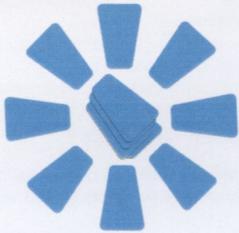
While playing this game children learn to know animals, emotions and find similarities. Understanding of animals' moods stimulates children to love the living world. The game develops observation, teaches to recognise and name colours, cultivates memory, forms thinking and will, and most importantly – friendliness.

**MEANS OF THE GAME:** 64 cards in 4 different colours (red, green, yellow and blue) with four different animals (rabbit, cow, sheep and piglet), who experience different emotions (joy, anger, sadness and just good mood).

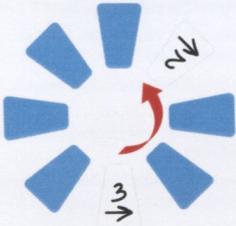
**THE AIM OF THE GAME:** to collect as many cards as possible with one or two common features.

**RULES OF THE GAME:** The upside down he cards are mixed up and eight of them are placed in the middle of the table upside down in a shape of a circle. The remaining cards are put upside down in a pile in the middle of the circle.

The senior player starts the game, and then it is continued by the player on his left. The first player opens one of the 8 cards and acts as indicated on the card, for example:

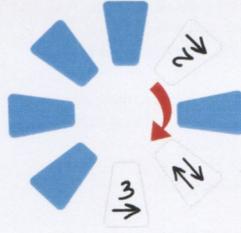


3 → – open the third card on the right



← 2 open the second card on the left

↑↓ counterchange the opened card with one of those the player has and continue according to the instructions of the placed card.



If the player has no cards or is not willing to counterchange them, then he has to stop opening the cards.

Opening of the cards is finished when you return to the same position.

Having finished his first move the player takes three cards he chooses from the eight cards placed in the circle (not necessarily all 3 cards must be taken from the opened ones). Having chosen the cards the player puts 3 new cards upside down instead from the top of the pile placed in the middle of the circle. The player then groups the cards he has got according to one or two common features, if possible. The formed group of cards (of two, three, and after following moves, may be of four cards) he puts next to him on the table (at the end of the game points will be counted by these cards).

Then the next player starts his move: he opens one of the eight cards placed upside down and follows the instructions indicated on the card.

After the second and each other move the player shall have no more than five cards. If he fails to make pairs, thirds or fourths, then he keeps five cards for himself (choosing himself which ones) and puts the remaining cards at the bottom of the pile placed in the middle of the circle.

The grouped pairs, thirds or fourths of cards may not be counterchanged in the course of the game.

The game is over when there are no cards left in the centre of the circle. Then the points are counted. The winner is the player who gained the highest score.

### CALCULATION OF THE POINTS:

If a player got four cards with two common features each (for example, of the same colour and with similar emotions) he gains 8 points ( $4 \times 2 = 8$ )

If the player got three cards with 2 common features each (for example, the same animal and the same colour) he gains 6 points ( $3 \times 2 = 6$ )

If the player got four cards with 1 common feature each (for example, the same emotion), he gains 4 points ( $4 \times 1 = 4$ )

If the player got three cards with 1 common feature each (for example, the same emotion) he gains 3 points ( $3 \times 1 = 3$ )

If the player got two cards with 2 common features each (for example, the same emotion and the same colour) he gains 4 points ( $2 \times 2 = 4$ )

Before starting the game children may decide whether they will choose to collect all grouping options, or, for example, only the thirds and only with two common features.

LOGIS™

©2011 „SAVAS TAKAS“ ir ko. Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius. Tel./faks. (8 5) 231 3743. info@logis.lt www.logis.lt