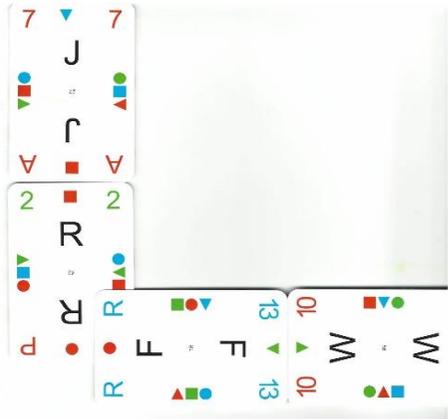
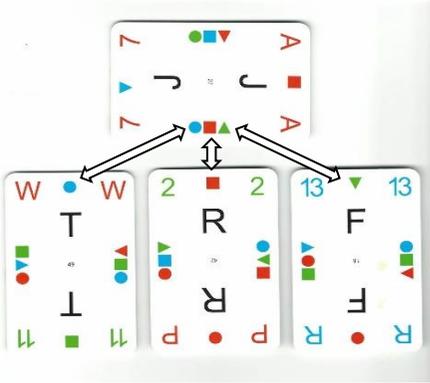


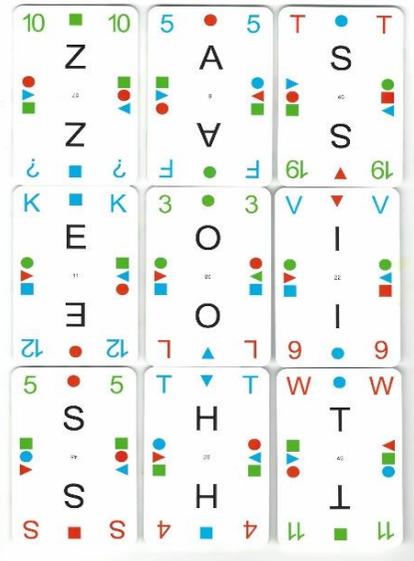
Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
Viererstrassen	<p><b>Gespielt wird mit den Zahlen. 3 - 6 SpielerInnen.</b></p> <p>Abhängig von der Anzahl SpielerInnen werden die Karten mit nachfolgenden Zahlenwerten verwendet. Die anderen werden zur Seite gelegt.</p> <p>bei 3 SpielerInnen: Zahlen 1 - 6 = Total 18 Karten            bei 4 SpielerInnen: Zahlen 1 - 8 = 24 Karten            bei 5 SpielerInnen: Zahlen 1 - 10 = 30 Karten            bei 6 SpielerInnen: Zahlen 1 - 12 = 36 Karten</p> <p>Die Karten werden gemischt und jeder SpielerIn 6 Handkarten ausgeteilt. Wer eine Viererstrasse hat (vier aufeinanderfolgende Zahlen, egal welcher Farbe), gewinnt die Runde sofort. Das können auch mehrere SpielerInnen sein. Sie nehmen sich dafür eine Siegpunktkarte vom zur Seite gelegten Stapel. Die Handkarten von allen Spielenden werden eingezogen, gemischt und neu verteilt.</p> <p>Wenn nach dem Verteilen niemand eine Viererstrasse in der Hand hält, legen alle eine ihrer Handkarten verdeckt vor sich ab und schieben diese zur rechten Nachbarin. Die erhaltene Karte wird aufgenommen. Wer mit dieser eine Viererstrasse bilden kann, gewinnt die Runde. Ist das niemand, legen alle wieder eine Karte ab (kann auch die soeben erhaltene sein) und schieben sie wieder nach rechts. Dies geschieht so lange, bis jemand eine Viererstrasse hat und sich dafür eine Siegeskarte nimmt. Danach werden die Karten eingezogen, gemischt und neu ausgeteilt.</p> <p>Wer zuerst 5 Siegeskarten hat, gewinnt das Spiel.</p>	Kartenspiel VariantiX	Zahlen, zählen, Logik, Strategie, entscheiden, Möglich- keiten abschätzen, loslassen	

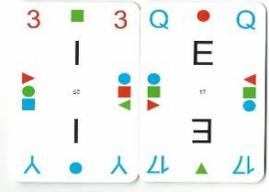
Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
Kurzwortspiel	<p><b>Es wird mit den grossen schwarzen Buchstaben gespielt. 2 - 6 SpielerInnen.</b> Fragezeichen gelten als Joker und können jeden Buchstaben ersetzen. Zuerst werden 5 Karten mit den Vokalen A, E, I, O, U herausgesucht und offen in die Mitte gelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und gleichmässig an die SpielerInnen verteilt. Überzählige Karten werden nicht benötigt und zur Seite gelegt. Jeder legt seine Karten ungesehen als verdeckten Stapel vor sich hin. Die erste Spielerin deckt ihre oberste Karte auf und überprüft, ob sie mit dem schwarzen Buchstaben auf ihrer eigenen Karte und einem oder mehreren schwarzen Buchstaben in der Mitte ein Wort bilden kann. Kann sie das, nennt sie es und legt dann ihre eigene Karte als Siegpunkt vor sich ab. Gelingt es ihr nicht, legt sie ihre eigene Karte zu den anderen in die Mitte. Dieser Buchstabe kann zukünftig nebst den Vokalen ebenfalls für Wörter verwendet werden. Danach ist die nächste Spielerin an der Reihe. Auch sie dreht ihre oberste Karte um und prüft, ob sie ein Wort bilden kann. Jedes Wort ist nur 1 Mal erlaubt während dem ganzen Spiel. Haben alle SpielerInnen ihre Stapel aufgebraucht, endet das Spiel. Wer die meisten Siegeskarten hat, gewinnt. Haben mehrere die gleiche Anzahl Karten, teilen sie sich den Sieg.</p>	Kartenspiel VariantiX	schreiben, lesen, Wortschatz, Flexibilität, Phantasie, Merkfähigkeit	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
Buchstabenpaare	<p><b>Es wird mit den farbigen Buchstaben <u>ohne</u> die 8 farbigen Fragezeichen gespielt.</b>  <b>2 - 6 SpielerInnen.</b></p> <p>Die Karten werden farblich getrennt gemischt (rote Buchstaben und blaue Buchstaben separat). Eines der beiden Kartensets von A - Z wird gleichmässig an die SpielerInnen verteilt. Überzählige Karten kommen aus dem Spiel.</p> <p>Das andere Kartenset von A - Z wird verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Wer an der Reihe ist, darf eine Karte in der Mitte aufdecken. Nach dem Aufdecken vergleicht die Spielerin ihre Handkarten mit den offen ausliegenden Karten in der Mitte. Liegt in der Mitte ein Buchstabe, den sie auf der Hand hat, darf sie die Karte aus der Mitte und jene aus ihrer Hand vor sich ablegen. (Pro Runde maximal ein Buchstabenpaar).</p> <p>Hat die Spielerin keine passende Karte in der Hand, bleibt die aufgedeckte Karte in der Mitte liegen und die nächste Spielerin ist an der Reihe. Wenn jemand keine Handkarten mehr hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Wer dann am meisten Buchstabenpaare vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Sind das mehrere SpielerInnen, teilen sie sich den Sieg.</p>	Kartenspiel VariantiX	Buchstaben, Paare, vergleichen, Übersicht, abwarten	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
<b>Domino</b>	<p><b>Es wird mit den einzelnen Symbolen auf den schmalen Seiten gespielt.</b>  <b>2 - 6 SpielerInnen.</b>                  Die Karten werden gemischt. Jede SpielerIn erhält 8 Karten. Diese werden auf die Hand genommen. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Nachziehstapel bereit. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird umgedreht und als Startkarte in die Tischmitte gelegt.                  Wer an der Reihe ist, muss eine passende Karte an eine der beiden kurzen Seiten anlegen. Dabei müssen die Symbole, die sich berühren, in Farbe und Form übereinstimmen. Danach ist die nächste Spielerin an der Reihe.                  Wer keine passende Karte anlegen kann, muss eine Karte vom verdeckten Stapel aufnehmen. Passt sie, muss sie angelegt werden. Passt sie nicht, wird sie auf die Hand genommen und die nächste Spielerin ist an der Reihe.                  Die Karten dürfen auch ums Eck angelegt werden (siehe Bild), allerdings ist das Anlegen immer nur an einem der beiden Enden erlaubt und nie mittendrin.                  Wenn der verdeckte Stapel leer ist, wird ohne Nachziehen weitergespielt.                  Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt das Spiel. Falls niemand mehr eine Karte anlegen kann, gewinnt diejenige das Spiel, die am wenigsten Karten auf der Hand hat. Sind das mehrere SpielerInnen, teilen sie sich den Sieg.</p>	Kartenspiel VariantiX	Farben, Symbole, visuelle Wahrnehmung, genaues Hinschauen, vergleichen	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
Symbolspiel	<p><b>Es wird mit den Symbolkombinationen auf den Längsseiten und den einzelnen Symbolen auf den schmalen Seiten der Karten gespielt.</b></p> <p><b>2 - 6 SpielerInnen.</b></p> <p>Die Karten werden gemischt. Jeder bekommt 5, die er offen vor sich auslegt. 2 weitere Karten werden offen in die Mitte gelegt. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt.</p> <p>Ziel ist es, 3 der eigenen Karten auszuwählen, die auf den schmalen Seiten die gleichen Symbole aufweisen, wie eine der 4 Symbolkombinationen auf den beiden Karten in der Mitte.</p> <p>Alle die das schaffen, dürfen sich eine ihrer Karten als Siegpunkt, mit der Rückseite nach oben, zur Seite legen.</p> <p>Danach werden alle Karten (bis auf die Siegpunktkarten) eingesammelt, mit den zur Seite gelegten Karten gemischt und erneut jedem 5 verteilt. Auch in die Mitte kommen zwei neue Karten und die nächste Runde beginnt.</p> <p>Wer zuerst 5 Siegeskarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Sind das mehrere, teilen sie sich den Sieg.</p>	Kartenspiel VariantiX	Symbole, Farben, kombinieren, Logik, Strategie, Ausdauer, genaues Hinschauen, Übersicht, abwarten	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
3 x 3	<p><b>Es wird mit den Symbolen auf den schmalen Seiten gespielt.</b>  <b>2 - 6 SpielerInnen.</b>            Die Karten werden gemischt und an jede SpielerIn 9 verteilt. Damit legt jede verdeckt ein 3 x 3 Raster vor sich aus. Danach werden die Karten aufgedeckt.            Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Die oberste Karte vom Nachziehstapel wird offen danebengelegt (= Ablagestapel).            Wer es zuerst schafft, in seinem Raster die Karten so zu ordnen, dass die sich berührenden schmalen Seiten identische Symbole (Farbe und Form) aufweisen, gewinnt das Spiel.            Wer an der Reihe ist, wählt eine von vier Aktionen:            1. zwei eigene Karten miteinander vertauschen, dabei dürfen sie auch um 180° gedreht werden            2. eine eigene Karte an Ort um 180° drehen            3. die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen und mit einer eigenen Karte tauschen. Die ausgetauschte Karte auf den Ablagestapel legen.            4. eine verdeckte Karte ziehen und mit einer eigenen Karte tauschen. Die ausgetauschte Karte auf den Ablagestapel legen.            Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und wiederverwendet.            Wenn jemand seine Karten korrekt geordnet hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt, so dass jede Spielerin gleich oft an der Reihe war. Alle die dann eine korrekte Auslage haben, gewinnen das Spiel.</p>	Kartenspiel VariantiX	Symbole, Farben, kombinieren, Logik, Strategie, Übersicht, Geduld	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
<b>Symbolpaare</b>	<p><b>Es wird mit den Symbolkombinationen an den Längsseiten gespielt.</b></p> <p><b>2 - 6 SpielerInnen.</b></p> <p>Die Karten werden gemischt und jeder SpielerIn 10 davon ausgeteilt.</p> <p>Ziel ist es, 5 Kartenpaare zu bilden. Dabei müssen jeweils 2 Karten mit der Längsseite aneinandergelegt werden, so dass mindestens ein Symbol in Form und Farbe identisch ist. Die beiden identischen Symbole müssen an gleicher Position liegen (z.B. beide oben). Wer schafft es, mit seinen 10 Karten 5 korrekte Paare zu bilden? Es ist oft aber nicht immer möglich.</p>	Kartenspiel VariantiX	Kombinieren, Ausdauer, Flexibilität, Symbole	<p>Beispiel für ein korrektes Paar: blaue Kreise stimmen</p> 

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
<p><b>Beim zweiten Mal</b></p>	<p><b>Es wird mit den Zahlen gespielt. 2 - 6 SpielerInnen.</b>            Ein Zahlenset einer Farbe (1 - 20) wird offen und unsortiert in der Tischmitte ausgelegt. Die anderen beiden Zahlensets von 1 - 20 werden miteinander gemischt und 5 Karten ungesehen zur Seite gelegt. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel.            Eine SpielerIn deckt langsam 1 Karte nach der anderen auf und legt sie auf einen Ablagestapel, so dass man immer nur die oberste Karte sieht.            Wer glaubt, dass eine Zahl zum zweiten Mal aufgedeckt wird, nimmt sich die entsprechende Zahlenkarte aus der Mitte. Das dürfen alle SpielerInnen gleichzeitig tun. Der oder die Schnellste bekommt die Karte als Siegpunkt und legt sie verdeckt vor sich ab.            Wenn eine Zahl aufgedeckt wird, die nicht mehr in der Auslage liegt, wird kontrolliert, wer diese bereits zu sich genommen hat. Diese Spielerin scheidet für die aktuelle Spielrunde aus, sie hat die Karte zu früh genommen. Die Karte bleibt bei ihr liegen.            Sobald alle Karten vom Stapel aufgedeckt worden sind, wird kontrolliert, ob die Zahlen der 5 zur Seite gelegten Karten noch in der Mitte liegen. Wenn nicht, wird auch hier kontrolliert, wer diese fälschlicherweise zu früh genommen hat und scheidet dafür aus. Wer von den im Spiel verbliebenen SpielerInnen am meisten Karten gesammelt hat, gewinnt die Spielrunde. Bei Gleichstand teilen sie sich den Sieg.</p>	<p>Kartenspiel VariantiX</p>	<p>Merkfähigkeit, Konzentration, Zahlen, Frustrationstoleranz, Umgang mit Fehlern</p>	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
<b>Die Mehrheit</b>	<p><b>Es wird mit den Symbolen an den Längs- und Schmalseiten gespielt.</b>  <b>2 - 6 SpielerInnen.</b>                      Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.                      Die beiden obersten Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.                      Wer am schnellsten die korrekte Anzahl des am häufigsten vorkommenden Farbsymbols nennt, z.B. 4 rote Kreise, gewinnt die beiden Karten (= Siegeskarten). Dies gilt auch, wenn ein anderes Symbol gleich oft sichtbar ist. Danach werden zwei neue Karten aufgedeckt. Wer falsch rät, muss eine bereits gewonnene Karte abgeben, sofern er schon welche hat und abwarten, bis zwei neue Karten aufgedeckt werden. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig das Richtige rufen, bekommen alle zwei Siegeskarten. In diesem Fall werden die zusätzlich benötigten Siegeskarten vom verdeckten Stapel genommen.                      Wenn der Stapel leer ist, endet das Spiel. Wer am meisten Siegeskarten hat, gewinnt das Spiel. Sind das mehrere, teilen sie sich den Sieg.</p>	Kartenspiel VariantiX	Visuelle Wahrnehmung, zählen, Reaktion, Symbole, Farben, Formen	<p>4 rote Kreise ist hier die korrekte Antwort</p>
<b>ABC - Themenspiel</b>	<p><b>Es wird mit den grossen schwarzen Buchstaben gespielt.</b>  <b>2 - 6 SpielerInnen.</b>                      Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.                      Der Startspieler nennt einen Oberbegriff, z.B. Tier, und deckt die oberste Karte auf. Wer am schnellsten ein Wort nennt, das zum Oberbegriff passt und mit dem schwarzen Buchstaben in der Mitte beginnt, bekommt die Karte als Siegpunkt.                      Danach ist die nächste Spielerin an der Reihe, nennt einen Oberbegriff und deckt die oberste Karte auf. Wird ein Fragezeichen aufgedeckt, ist der Anfangsbuchstabe frei wählbar, das Wort muss aber zum Oberbegriff passen.                      Ist der Stapel leer, endet das Spiel. Es gewinnt, wer am meisten Karten gewonnen hat. Sind das mehrere SpielerInnen, teilen sie sich den Sieg.</p>	Kartenspiel VariantiX	Buchstaben, Phantasie, Wortschatz, Reaktion, Allgemeinwissen, Oberbegriffe, Zugehörigkeit, sortieren	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, eigene Notizen
<p><b>Die gleiche Summe</b></p>	<p><b>Es wird mit den Zahlen gespielt. 2 - 6 SpielerInnen.</b> Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt 6 Handkarten. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel bereitgelegt. 3 Karten davon kommen offen in die Tischmitte. Alle Spieler suchen nun gleichzeitig nach Karten in ihrer Hand, welche die gleiche Summe ergeben wie jene drei in der Mitte. Es müssen nicht die gleichen Zahlen sein und es können auch mehr oder weniger als drei Karten dafür verwendet werden. Wer eine Auswahl getroffen hat, legt sie offen vor sich aus. Nachdem alle ihre Karten ausgelegt oder gepasst haben, dürfen jene, die korrekt gerechnet haben, eine ihrer ausgelegten Karten als Siegpunkt zur Seite legen, die anderen Karten werden wieder auf die Hand genommen. Wer eine seiner Karten als Siegpunkt zur Seite gelegt hat, zieht eine neue Karte vom Stapel nach. Somit starten alle wieder mit 6 Handkarten. Die drei Karten in der Mitte werden durch drei neue vom Nachziehstapel ersetzt. Wenn der Nachziehstapel leer ist, endet das Spiel. Wer am meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Sind das mehrere SpielerInnen, teilen sie sich den Sieg.</p>	<p>Kartenspiel VariantiX</p>	<p>rechnen, kombinieren, Strategie, Flexibilität, Konzentration</p>	