

Mach mal „mäh“!

Für tierisches Üben von Konzentration,
Aufmerksamkeit und auditiver Merkfähigkeit

von Astrid Kudraß

für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Min.

Material

- 10 quadratische Tierkarten
- 110 Spielkarten
 - 90 Tierkarten: 10 Tiere jeweils 9 x
 - 20 Aktionskarten: 7 x Wechsel, 7 x Plus, 6 x Minus

Übungsbereiche

- Konzentration, Aufmerksamkeit auf Sprache und Geräusche
- Kognitive Aktivierung, geeignet auch für Senioren
- Visuelle und/oder auditive Merkfähigkeit

Es gibt zwei gleichwertige Spielformate, die hier beschrieben werden.

Hinweise zum Einsatz mit dem Anybook Audiostift

Das zweite Spiel *Macht das „mäh“?* bezieht den *Anybook PRO Audiostift* (Artikel-Nr. 262664) ein und damit die Möglichkeit, eine auditive Memo-Variante zu spielen. Sollte der Audiostift nicht vorhanden sein, kann es leicht wie untenstehend beschrieben in eine Variante zur visuellen Merkfähigkeit abgewandelt werden. Falls der *Anybook PRO Audiostift* eingesetzt wird, muss nach jedem Einschalten des Audiostiftes dieser **Aktivierungs-Code** gescannt werden. Erst dann können die Audio-Codes auf den Karten erkannt und abgelesen werden.



Aktivierungs-
Code

Übersicht der mitspielenden Tiere

der Elefant, die Eule, der Frosch, der Hahn, der Hund, die Katze, die Kuh, das Schaf, das Schwein, der Vogel

Die Spielkarten bieten zudem eine anregende Gestaltung mit variierenden Detaildarstellungen, die es zu entdecken gibt, was beim Spielen durch Zeigen und Mitteilen kommunikativ eingebettet werden kann.

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für das generische Maskulinum entschieden, bei dem grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.



Spiel „Muh“ ist Tabu!

Spielidee und Spielziel

Geübt wird die Aufmerksamkeit für Sprache und Geräusche sowie die Konzentration, indem Tiere durch typische Geräusche oder ihre Namen benannt werden. Doch durch Tabu-Karten wird es spannend. Zieht ein Spieler ein Tier, das gerade tabu ist, muss er sich die Nennung verkneifen.

Spielaufbau

- Die **10 quadratischen Karten** agieren in diesem Spiel als **Tabu-Karten** und werden offen als Kreis in der Tischmitte ausgelegt.
 - Es wird vereinbart, wie gespielt wird:
 - mit den Lauten, die die Tiere machen (z. B. *miau*)
 - mit den Tierbezeichnungen (z. B. *die Katze*)
- Hinweis:* Nachfolgend wird unter „Spielablauf“ die Tierlaute-Variante beschrieben.

Mit Ausnahme von vier beliebigen Karten werden alle weiteren quadratischen Karten verdeckt. Die vier offenen Karten geben an, welche Tiere nachfolgend tabu sind, also NICHT genannt werden dürfen.

Alle Spielkarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben unter den Spielern aufgeteilt, so dass jeder einen eigenen Stapel hat. *Tipp:* Vereinfachend kann der Stapel auch in kleine Stapel nach Spieleranzahl getrennt und durch das Nebeneinanderstellen in der Höhe abgeglichen werden.

Spielablauf

Im Uhrzeigersinn reihum zieht ein Spieler immer die oberste Spielkarte seines Stapels und legt diese in der Mitte des Kartenspiels als offenen Ablagestapel ab.

Wenn möglich, wird immer der aufgedeckte Tierlaut korrekt genannt. Aber:

- Ist es ein Tier der ausliegenden Tabu-Karten, muss der Spieler schummeln und einen anderen Tierlaut nennen.
- Auch wenn ein gerade gelegtes Tier sich mit der nächsten Karte wiederholt, muss ein anderer Tierlaut genannt werden.
- Ein gerade genannter Schummel-Laut darf sich ebenfalls nicht wiederholen.

Fehler: Gelingt einem Spieler das Schummeln nicht, muss er die obersten 5 Spielkarten des Ablagestapels aufnehmen und unter seinen eigenen Kartenstapel legen. Sollte der Ablagestapel noch kleiner sein, werden nur die vorhandenen Spielkarten aufgenommen.

Der verbleibende Stapel bleibt liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel:

Die **Tabu-Karten** zeigen Schaf, Kuh, Hund und Katze.

Spieler A legt Eule und sagt „schuhu“.

Spieler B legt Schwein und grunzt.

Spieler A legt Kuh und sagt „muh“. Leider ist die Kuh tabu und er hätte das nicht sagen dürfen. Also muss er fünf Karten vom Ablagestapel zu sich nehmen. Beim nächsten Mal ist er vielleicht schlauer und sagt statt „muh“ z. B. „toröh“.

Spieler B ist dran, legt den Frosch ab und sagt „quak“.

Spieler A legt ebenfalls den Frosch ab und sagt „kikeriki“, weil er weiß, dass er den Frosch-Laut nicht wiederholen darf.

Spieler B legt den Hahn. Er denkt daran, dass das Tiergeräusch gerade gesagt wurde und sagt deshalb z. B. „schuhu“. Beinahe hätte er „miau“ gesagt, aber dann fällt ihm noch rechtzeitig auf, dass dies ein Tabu-Tier ist.

Wird eine der **Aktionskarten** aufgedeckt, wird die Aktion entsprechend ausgeführt:



Diese Aktionskarte bedeutet, dass Tabu-Karten wechseln, indem eine aufgedeckte Tabu-Karte verdeckt UND eine verdeckte Karte aufgedeckt wird.



Diese Aktionskarte bedeutet, dass eine weitere Karte als Tabu-Karte aufgedeckt wird. *Sonderregel:* Sollten nur noch zwei Tabu-Karten VERDECKT liegen, haben Plus-Aktionskarten keine Auswirkung und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Diese Aktionskarte bedeutet, dass eine weitere Karte als Tabu-Karte verdeckt wird. *Sonderregel:* Sollten nur noch zwei Tabu-Karten OFFEN liegen, haben Minus-Aktionskarten keine Auswirkung und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der als erster den eigenen Stapel aufgebraucht hat.

Tips und Hilfen

- Falls Spieler sich die verdeckten Tiere nicht merken können, gibt es eine Übersicht auf der Rückseite der Anleitung.
- Um das Spiel zu vereinfachen, können Tierkarten reduziert werden, auf z. B. 6 statt 10 der einzelnen Tiere. In dem Fall werden die Aktionskarten halbiert.
- Wenn die Spieler fitter sind, kann die Anzahl der Karten, die ein Spieler nach einem Fehler aufnehmen muss, erhöht werden, auf z. B. 10 Karten.
- Um die Spieldauer konkret festzulegen, kann eine Zeitdauer mit einem Timer festgelegt werden, z. B. 5 Min. Wer dann den kleineren Stapel hat, hat gewonnen.

Spiel Macht das „mäh“?

Spielidee und Spielziel

Diese Variante bezieht den *Anybook PRO Audiostift* ein und bietet so eine auditive Memo-Variante an.

Hinweis: Liegt kein Audiostift vor, kann das Spiel trotzdem wie unten beschrieben gespielt werden, indem

- die nachfolgenden Spielregeln zum Audiostift-Einsatz ignoriert werden.
- die quadratischen Karten verdeckt im Kreis liegen und zur Überprüfung kurz aufgedeckt werden. In dem Fall ist es ein rein visuelles Merkspiel.

Vorbereitung

Um den *Audiostift* zu nutzen, werden die *Audio-Sounds* unter www.prolog-shop.de zum Download angeboten. Der Aktivierungs-Code ist hier auf der ersten Seite zu finden.

Auf den Rückseiten der **quadratischen Karten** befinden sich zwei Audio-Codes:

- Der obere Code gibt eine von einem Kind interpretierte Version des Tiergeräusches wieder.*
- Der untere Code gibt das reale Tiergeräusch wieder.

Wir danken Fiete T., 8 Jahre, aus Minden, für das Einsprechen der Tiergeräusche.

Spielaufbau

- Die **10 quadratischen Karten** agieren in diesem Spiel als **Memo-Karten** und werden verdeckt als Kreis in der Tischmitte ausgelegt.
- Beim Spiel mit dem *Anybook PRO Audiostift*:
Es wird vereinbart, ob die oberen oder unteren Audio-Codes abgerufen werden.
Es wird vereinbart, welcher Spieler während der gesamten Spielrunde den *Anybook PRO Audiostift* hält, um immer auf jene Audio-Codes der Karten zu tippen, auf die die Mitspieler zeigen.
- Alle Spielkarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben unter den Spielern aufgeteilt, so dass jeder einen eigenen Stapel hat. *Tipp*: Vereinfachend kann der Stapel auch in kleine Stapel nach Spieleranzahl getrennt und durch das Nebeneinanderstellen in der Höhe abgeglichen werden.

Spielablauf

Zu Beginn wird sich gemerkt, welche Tiere an welcher Stelle im Kreis liegen. Dies geschieht entweder

- visuell, indem die Karten aufgedeckt, gemerkt und anschließend wieder verdeckt werden
- oder rein auditiv, indem reihum mit dem Audiostift die Audio-Codes abgerufen werden.

Im Uhrzeigersinn reihum ziehen die Spieler immer die oberste Spielkarte ihres Stapels und legen diese in die Mitte des Memo-Kreises, wodurch ein offener Ablagestapel entsteht.

Der agierende Spieler tippt, wo das Tier seiner Spielkarte im Memo-Kreis liegt. Dies wird mit dem Audiostift geprüft bzw. durch kurzes Aufdecken der Karte, falls ohne den Audiostift gespielt wird.

War der Tipp richtig, ist er erneut an der Reihe, indem er seine nächste Spielkarte aufdeckt und erneut auf eine Memo-Karte tippt. Dies darf er so lange tun, bis er einen Fehler macht und der nächste Spieler an der Reihe ist.

Wird eine der Aktionskarten ausgespielt, wird die Aktion entsprechend ausgeführt:



Diese Aktionskarte bedeutet, dass die Plätze von zwei Memo-Karten gewechselt werden, ohne sie zuvor anzusehen (*Tipp*: leichter ist es, Memo-Karten, die den Platz tauschen, kurz zu zeigen). Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Wird diese Aktionskarte von einem Spieler ausgespielt, darf der Spieler sie direkt wieder zu sich nehmen und als „Joker“ einsetzen, sobald er beim nächsten Mal falsch getippt hat. Er legt sie dazu erneut auf dem Ablagestapel ab, um für die zuvor falsch getippte Spielkarte zu tippen. War sein Tipp richtig, ist er weiter an der Reihe. Pro Spielsequenz darf ein Spieler nur eine „Plus“-Karte einsetzen, auch wenn er mehrere besitzt.



Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der als erster den eigenen Stapel aufgebraucht hat.

Tipps und Hilfen

- Leichter ist es, Memo-Karten, die den Platz tauschen, kurz zu zeigen.
- Leichter ist es, gänzlich ohne die Wechsel-Karten zu spielen.
- Um die Spieldauer konkret festzulegen, kann eine Zeitdauer vereinbart werden. Wer dann den kleineren Stapel hat, hat gewonnen.

Go 'bah'!

for beastly concentration, attention and auditory retention practice

for 2 to 4 players, aged 5 and up

Game duration: approx. 15 mins

Material

- 10 square animal cards
- 110 game cards
- 90 animal cards: 10 animals, each with 9 x 20 action cards

Two game formats are explained below.

Game 'Moo' is taboo!

Game set-up

- The **10 square cards** are **taboo cards** and are placed face-up in a circle. Decide whether to say the animal noises (e.g. 'miaow') or name the animal (e.g. 'cat'). The animal noise is described below. Place all animal cards face-down, with the exception of four cards chosen at random. The four cards that are face-up are the animals that are taboo and CAN'T be named. *Note:* If players can't remember the face-down animals, there is a reminder of all of them on the back of the instructions.
- Shuffle all the game cards well and spread them out face-down between the players.

Game structure

Players take turns clockwise to pick the top game card from their pile and place it face-up in a discard pile in the middle of the circle of cards.

If possible, say the animal noise on the card. But:

- If the animal is one of the face-up taboo cards, the player has to cheat and make a different animal noise.
- If the animal played is the same as the last card played, the player has to make a different animal noise.
- An animal noise that has just been made cannot be repeated.

Mistake: If a player isn't able to cheat, they have to pick up the top 5 game cards on the discard pile and put them under their own pile of cards. If there are less than 5 cards in the discard pile, the player takes all the cards that are there.

The remaining pile stays where it is, and the next player takes their turn.

For example:

The **taboo cards** are a sheep, a cow, a dog and a cat.

Player A plays an owl and says 'hoot hoot'.

Player A plays a cow and says 'moo'. But the cow is taboo, so player A shouldn't have said that. Maybe next time they'll get it right and, instead of saying 'moo', they'll say 'pawoo'.

It's player B's turn – they play a frog and say 'quack'.

Player A also plays a frog and says 'cluck cluck' because they know they can't repeat the frog sound.

Player B plays a hen. They remember that the hen noise has just been said, so they say 'hoot' instead.

If one of the action cards is played, the player does the corresponding action:



Switch taboo cards – turn one face-up taboo card face-down AND turn one face-down card face-up.



Turn one more card face-up as a taboo card. *Special rule:* If there are only two more taboo cards FACE-DOWN, '+' action cards no longer have any effect, and it's the next player's turn.



Turn one taboo card face-down. *Special rule:* If there are only two more taboo cards FACE-UP, '-' action cards no longer have any effect, and it's the next player's turn.

Aim of the game

The player who finishes their pile of cards wins first.

Game Does it go 'bah'?

This version uses the *Anybook PRO Audio Pen* (see www.prolog-shop.de) and adds an auditory memory element.

Note: If you don't have an Audio Pen, you can still play the game as described below by:

- ignoring the rules about the Audio Pen.
- laying the square cards face-down in a circle and quickly flipping them over to check them. This will make it a purely visual memory game.

Preparation

To use the *Audio Pen*, you can download the *Audio Sounds* at www.prolog-shop.de. When using the *Anybook PRO audio pen*, an **activation code** (shown here on the first page) must be scanned each time the audio pen is switched on. Only then can the audio codes on the cards be recognised and read (by the pen).

There are two audio codes on the back of the **square cards**:

- The code above reproduces a version of the animal sound interpreted by a child.
- The code below reproduces the real animal sound.

Game set-up

- The **10 square cards** are **memo cards** and are placed face-down in a circle in the middle of the table.
- If you're playing with the *Anybook PRO Audio Pen*: Decide whether to use the top or bottom audio code.
- One player is chosen to hold the *Anybook PRO Audio Pen* for the whole round and tap the audio codes on the cards chosen by the other players.
- All game cards are shuffled well and spread out face-down between the players so that every player has their own pile.

Game structure

Start by memorising which animals are where in the circle. You can do this either:

- visually by flipping the cards over and then turning them face-down again
- or just using the Audio Pen with the audio codes on the cards and listening.

Players take turns clockwise, picking the top game card from their pile and placing it face-up in the middle of the circle of memory cards to form a face-up discard pile.

The player whose turn it is guesses where the animal on their game card is in the memory circle. Check this using the Audio Pen (or by briefly flipping the card over if you're playing without the Audio Pen).

If the player guessed right, they get another turn. They flip their next game card over and guess another memory card. They can keep doing this until they make a mistake and the next player takes their turn.

If one of the action cards is played, the player does the corresponding action:



Switch the places of two memory cards without looking at them (*Tip: It's easier if you show the memory cards quickly before switching them*). Then, it's the next player's turn.



If a player plays this action card, they can pick it up straight away and use it as a 'joker' the next time they guess wrong. They place it back on the discard pile to guess the game card again. If they guess right, they take another turn. Players can only use one '+' action card once each per game, even if they've got more than one.

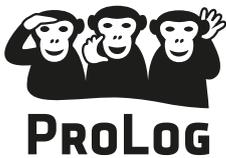
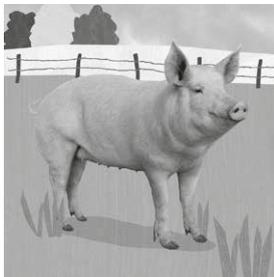
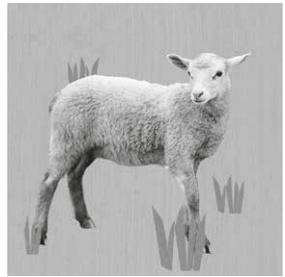
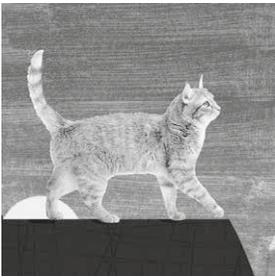
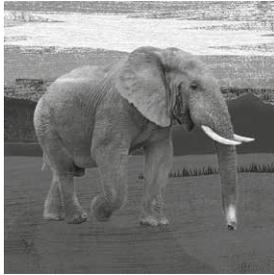


This action card means it's the next player's turn.

Aim of the game

The player who finishes their pile of cards first wins.





ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 D-51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de