

# RAKETOFIX

## EIN SPIEL, DAS SPASS MACHT UND BEWEGUNG, GEDÄCHTNIS UND SPRACHE FÖRdert

für 2 bis 4 Spieler oder Spielteams ab 5 Jahren  
von Elisabeth Draxler, Katharina Poteranski, Herta Strehl und Sonja Trausmuth,  
den Autorinnen des Spielehits „Grimassimix“

Piatnik Spiel Nr. 632143 • © 2013 Piatnik Wien • Printed in Austria

Du hast sicherlich schon einmal davon geträumt, mit einer Rakete ferne Planeten zu besuchen. Das geht mit diesem Spiel ganz fix. Komm mit auf eine Reise durch das Weltall in einer farbenfrohen Rakete! Dort begegnen dir mobile, chaotische und animalische Bewohner. Sie warten mit lustigen Aufgaben auf dich, und manchmal benötigen sie auch deine Hilfe.

### SPIELINHALT:

3 Planeten mit Kurzanleitung, 2 Raketen zum Falten, 1 Sanduhr, 102 Karten: je 34 für die Planeten Animalix, Mobilix und Chaotix, 1 Würfel + Etiketten, 7 Jokerkarten, 1 Sternenblock, 1 Spielregel  
Zusätzlich werden bunte Stifte zum Ausmalen der Sterne auf dem Sternenblock benötigt

### SPIELZIEL:

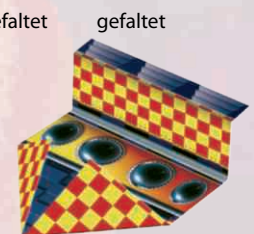
Ihr pustet eine Rakete zu drei Planeten, wo verschiedene Aufgaben auf euch warten. Löst ihr diese richtig, gibt es zur Belohnung Freundschaftssterne. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Freundschaftssterne gesammelt hat.

### SPIELVORBEREITUNG:

- Vor dem ersten Spiel müssen die drei Planeten und die zwei Raketen vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen werden. Eine Rakete braucht ihr für das Spiel, die andere dient als Ersatz.
- Legt die drei Planeten auf den Tisch.
- Die Karten werden gut gemischt und nach den Rückseiten sortiert. Platziert sie dann als verdeckte Stapel auf den entsprechenden Planeten.
- Die Jokerkarten werden in einem separaten Stapel bereitgelegt.
- Der Würfel muss vor dem ersten Spiel mit den beiliegenden Etiketten beklebt werden.
- Die Sanduhr, der Würfel und Stifte zum Ausmalen werden bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Sternenblock.



ungefaltet



gefaltet



Nachfolgender Spielablauf gilt für zwei bis vier Einzelspieler.  
Eine Regel für das Spiel in Teams findet ihr im Anschluss.

## SPIELABLAUF:

- Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Wer am längsten pusten kann, beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt.

Würfelst du



nimmst du die Rakete und pustest sie von deinem Platz zum Planeten Mobilix.



nimmst du die Rakete und pustest sie von deinem Platz zum Planeten Chaotix.



nimmst du die Rakete und pustest sie von deinem Platz zum Planeten Animalix.



musst du leider eine Runde aussetzen, weil die Rakete eine Panne hat und repariert werden muss. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



darfst du dir aussuchen, welchen Planeten du besuchen willst. Du nimmst die Rakete und pustest sie dorthin.



ziehst du eine Jokerkarte vom Stapel, legst sie vor dir ab, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Eine Jokerkarte kannst du immer dann ausspielen, wenn du an der Reihe bist. Du kannst damit eine gezogene Karte gegen die nächste im selben Stapel tauschen oder statt des gewürfelten Planeten einen anderen besuchen. Nachdem du eine Jokerkarte verwendet hast, legst du sie wieder zurück auf den Stapel.

### Wie wird die Rakete gepustet?

Am besten lässt sich die Rakete pusten, wenn du sie so vor dich auf den Tisch stellst, dass das aufgebogene Heck (hinterer Teil der Rakete) zu dir schaut. Wenn du nun vorsichtig auf das Heck pustest, wird sich die Rakete in die gewünschte Richtung bewegen. Es ist nicht notwendig, fest zu pusten – am besten ihr probiert es einmal vor Spielbeginn aus, damit ihr dafür ein Gefühl bekommt. Die Rakete kann in einem oder in mehreren Zügen zum Ziel gepustet werden. Du darfst die Rakete von dort aus weiter pusten, wo sie stehen geblieben ist, bis sie ihr Ziel erreicht hat.

*Anmerkung: Je weiter die Planeten vom eigenen Platz entfernt sind, desto schwieriger ist es, die Rakete dorthin zu pusten!*

- Nach deinem Besuch auf dem Planeten ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch wenn du die Aufgabe nicht lösen konntest, ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Was geschieht auf den einzelnen Planeten?

#### Planet MOBILIX :

Auf Mobilix wird nie still gesessen, denn die Mobilinos können es gar nicht erwarten, neue Kunststücke kennenzulernen! Landest du mit der Rakete auf diesem Planeten, dann nimm dort die oberste Karte vom Stapel und schau dir die darauf abgebildete Bewegung gut an. Dein linker Nachbar ist jetzt ein Mobilino. Erkläre ihm die abgebildete Bewegung, ohne sie selbst vorzuzeigen (das heißt, du darfst nur sprechen, deine Hände und Füße bleiben aber ganz ruhig), z. B.: „Leg dich auf den Bauch und hebe Arme und Beine.“ Oder: „Tu so, als ob du auf einem Seil balancierst.“ Die anderen Mitspieler kontrollieren, ob die Bewegung richtig ausgeführt wird. Sind deine Mitspieler der Meinung, dass der Mobilino die Bewegung richtig macht, bekommst du so viele rote Freundschaftssterne wie auf der Karte abgebildet sind. Diese darfst du auf deinem Sternblatt ausmalen. Der Mobilino erhält einen grünen Extrastern. Stimmt die Bewegung des Mobilinos mit der Abbildung auf der Karte nicht überein, hast du noch einen Versuch, sie ihm zu erklären. Klappt es auch beim zweiten Mal nicht, gehst du diesmal leer aus.



#### Planet CHAOTIX:

Die Chaotinos vom Planeten Chaotix sind wahrlich zerstreute Gesellen! Ständig sind sie auf der Suche nach Dingen, die sie verloren haben: im Vulkankrater, in der Wüste, im Urwald, unter Wasser, im Raumschiff, usw. Landest du mit der Rakete auf diesem Planeten, kannst du den Chaotinos helfen, alles wieder zu finden. Dreh die Sanduhr um und nimm die oberste Karte vom Stapel. Du hast jetzt 30 Sekunden Zeit, dir die abgebildeten Gegenstände anzusehen. Ist die Zeit vorbei, gibst du die Karte deinem linken Nachbarn. Dreh die Sanduhr wieder um und zähle alles auf, was du dir gemerkt hast. Dein Nachbar kontrolliert.



Je nachdem, wie viele Begriffe du richtig wiedergegeben hast, darfst du

- für 3 oder 4 richtige Begriffe einen **gelben** Freundschaftssterne
- für 5 oder 6 Begriffe zwei,
- für 7 oder 8 Begriffe drei, und
- für 9 richtige Begriffe sogar vier **gelbe** Freundschaftssterne auf deinem Blatt ausmalen!



### Planet ANIMALIX:

Auf Animalix leben die tierliebenden Animalinos, die alle Tiersprachen beherrschen. Beweise ihnen, dass auch du dich mit Tieren gut auskennst! Wenn du mit der Rakete auf diesem Planeten gelandet bist, zieh die oberste Karte vom Stapel, ohne sie anzusehen, und gib sie deinem linken Nachbarn. Dieser sagt nun der Reihe nach laut die Namen der abgebildeten Tiere, zum Beispiel: „Hund – Katze – Kuh – Frosch“. Du übersetzt diese nun in die Tiersprache (wauwau - miau – muh – quak quak). Für jeden richtigen Tierlaut bekommst du einen **blauen** Freundschaftssterne. Ist die Reihenfolge falsch, wird ein Stern abgezogen.

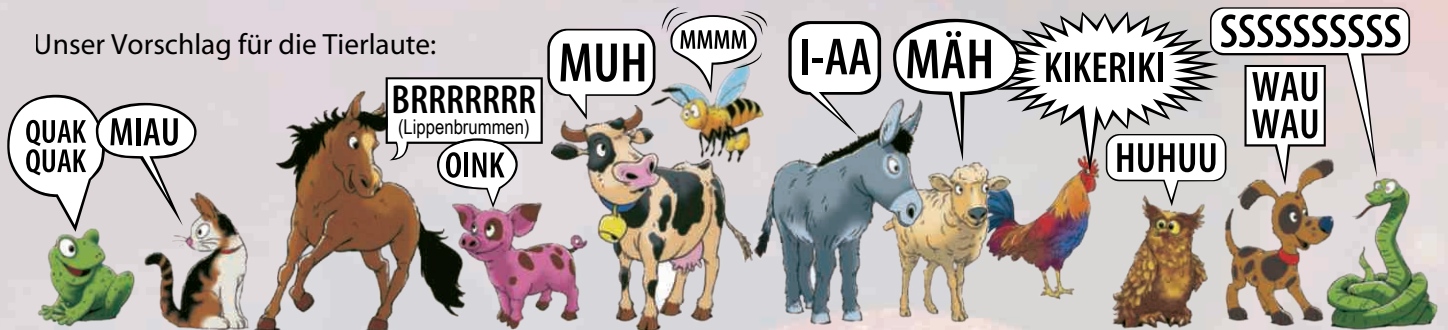


Folgende Tiere spielen mit:

Hund, Katze, Kuh, Schwein, Esel, Schlange, Biene, Pferd, Hahn, Schaf, Eule (Uhu), Frosch.

*Tipp: Vor dem Spiel kannst du mit deinen Mitspielern die Tierkarten ansehen und gemeinsam die Tierlaute ausprobieren.*

Unser Vorschlag für die Tierlaute:



### SPIELLENDE:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Planeten besucht und dabei Freundschaftssterne in allen drei Farben auf seinem Blatt ausgemalt hat. Dieser Spieler erhält noch drei **grüne** Extrasterne. Aufgepasst! Nun wird abgerechnet. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Sternen (Freundschaftssterne und **grüne** Extrasterne). Derjenige, der das Spiel beendet, hat also nicht automatisch auch gewonnen!

### Das Spiel für zwei bis vier Teams:

Bei mehr als 4 Spielern bildet ihr Zweierteams (bei ungerader Spieleranzahl sind auch Dreierteams möglich). Jedes Team erhält ein Blatt vom Sternenblock.

Der Spielablauf ist wie zuvor beschrieben. Wenn ihr auf einem Planeten landet, löst ihr die Aufgabe gemeinsam, wobei ihr einander in jeder Runde abwechselt.

### Planet MOBILIX:

Ein Teammitglied zieht eine Karte vom Stapel und erklärt seinem Partner die darauf abgebildete Bewegung. Befinden die anderen Teams die Aufgabe für gelöst, dürft ihr die entsprechenden **roten** Freundschaftssterne auf eurem Blatt ausmalen. Bei der Teamvariante gibt es keine **grünen** Extrasterne!

### Planet CHAOTIX:

Ein Teammitglied zieht eine Karte vom Stapel und zählt nach Ablauf der Sanduhr seinem Teampartner – ebenfalls in einem Zeitrahmen von 30 Sekunden - alle Begriffe auf, die er sich gemerkt hat. Die anderen Teams zählen mit. Je nachdem, wie viele Begriffe ihr richtig aufzählt, erhaltet ihr die Anzahl an **gelben** Freundschaftssterne wie beim Einzelspiel.

### Planet ANIMALIX:

Ein Teammitglied zieht eine Karte vom Stapel und gibt sie, ohne sie anzusehen, seinem Teampartner. Dieser zählt nun laut der Reihe nach alle Tiere auf, die auf der Karte abgebildet sind. Der andere übersetzt sie in der richtigen Reihenfolge in die Tiersprache. Ihr erhaltet die entsprechende Anzahl an **blauen** Freundschaftssterne wie beim Einzelspiel beschrieben.

## HINTERGRUNDINFORMATION AUS LOGOPÄDISCHER SICHT

Das Spiel RAKETOFIX fördert auf vielfältige Weise die kindliche Sprachentwicklung und viele andere Bereiche, die damit verbunden sind:

- Grobmotorik (Körper)
- Feinmotorik (Mund und Hand)
- Allgemeines Denkvermögen
- Sinnesverarbeitung

Die Sprachentwicklung eines Kindes steht in engem Zusammenhang mit der Entwicklung auf anderen Gebieten, wie zum Beispiel Hören und Sehen. Ebenso wichtig ist: sich selbst zu spüren, Außenreize über Berührung gut wahrzunehmen, das Gleichgewicht zu halten, grobe und feine Bewegungen auszuführen usw. Darum bezieht dieses Spiel neben der Sprache auch die genannten Bereiche mit ein.

Auf den einzelnen Planeten werden unterschiedliche Bereiche gefördert:

### Planet Mobilix:

- die Situation auf dem Bild erfassen
- Beschreiben von Bewegungen (Wortschatz)
- Verstehen und Merken dieser Beschreibungen
- Gehörtes in Bewegung umsetzen
- Vergleichen bzw. Beurteilen des Ergebnisses (richtig - falsch)



### Planet Chaotix:

- Gegenstände sehen, erkennen und sich merken (Gedächtnis)
- Gesehenes sprachlich wiedergeben (Wortfindung, Wortschatz)



### Planet Animalix:

- sich Gehörtes merken
- Begriffe und Geräusche in Beziehung setzen
- die richtige Reihenfolge beachten (Serialität)



→ I-AA HUUU MÄH OINK

Das **Pusten** der Rakete zu den einzelnen Planeten fördert

- die Kraft und Beweglichkeit von Lippen- und Wangenmuskulatur
- dosiertes zielgerichtetes Lenken der Atemluft

Diese Fähigkeiten sind auch Basis für das korrekte Artikulieren von Sprachlauten.



Je nach Geschicklichkeit der Mitspieler kann die Entfernung zwischen den einzelnen Planeten variiert werden.

Wenn du zu „Raketofix“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien