

# KARAWANIX

Ein lustiges Spiel  
zur Förderung von Wahrnehmung und Sprache  
von Elisabeth Draxler, Herta Strehl, Sonja Trausmuth und  
Roobert Bayer

für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 704642 • © 2016 Piatnik, Wien • Printed in Austria

**Liebe Eltern!**  
Hintergrundinformationen  
aus logopädischer Sicht zu  
diesem Spiel stehen am Ende  
der Spielanleitung.

Eine bunte Karawane zieht durch die Wüste. Und ihr seid mit dabei! Spannende Abenteuer warten auf euch und ihr müsst knifflige Rätsel lösen. Aber Vorsicht! Es gibt Sandstürme und Skorpione und in der heißen Sonne kann eine Fata Morgana trügerisch sein. Haltet zusammen, dann werdet ihr es bis zur Oase schaffen. Doch wer wird zuerst ankommen? Immer wieder springt ein anderes Dromedar an die Spitze der Karawane und selbst kurz vor dem Ziel kann es noch große Überraschungen geben: Auch der Letzte kann plötzlich Erster sein!

## SPIELINHALT:

- 1 Spielplan
- 6 Dromedare
- 109 Aufgabenkarten
- 1 Lösungskarte „Wasserstelle“
- 14 Formen zum Erasten
- 1 Sandsturm-Maske
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Münzwürfel  
(weißer Würfel + Münzsticker)
- 1 Sanduhr



## SPIELZIEL:

Das Ziel ist, als Erster mit seinem Dromedar die Oase zu erreichen.  
Dafür müsst ihr Aufgaben lösen und braucht außerdem etwas Würfelglück.

## SPIELVORBEREITUNG:

- Vor dem ersten Spiel drückt bitte vorsichtig die Formen aus der Stanztafel.  
Klebt die Münzsticker auf den weißen Würfel. Es gibt Sticker mit vier, fünf und sechs Münzen.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass ihn alle Spieler gut erreichen können. In der Mitte des Spielplans seht ihr den Weg zur Oase. Die ersten sechs Felder sind die Startfelder der Dromedare. Links und rechts befinden sich die Felder für die Stapel der Aufgabenkarten 2, 3, 4 und 5. Auf Feld 1 und 6 (Skorpion und Teepause) werden keine Karten gelegt.
- Sortiert die Aufgabenkarten nach den Rückseiten. Es gibt eine **Lösungskarte** in Stapel 2. Diese bitte herausuchen und einstweilen in die Schachtel zurücklegen. Ihr braucht die Lösungskarte nur bei Bedarf zur Kontrolle, falls ihr euch bei den Spuren im Sand nicht ganz sicher seid.

### Lösungskarte

#### Vorder- und Rückseite:



- Anschließend mischt die Karten eines jeden Stapels gut und legt sie mit der Rückseite nach oben auf die vier entsprechenden Felder auf dem Spielplan.
- Seht euch die Formen an und gebt sie zusammen mit der Sandsturm-Maske in den Schachteldeckel.
- Legt die Sanduhr und den Zahlenwürfel bereit, der Münzwürfel kommt zu Stapel 3.  
Nun wählt jeder Spieler ein Dromedar. Der jüngste Spieler stellt seine Figur auf das rote Startfeld, gleich dahinter darf der zweitjüngste Spieler seine Figur platzieren, usw., bis die Dromedare aller Spieler in einer Reihe aufgestellt sind.

**JETZT SEID IHR BEREIT!**

## SPIELABLAUF:

- Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit dem Zahlenwürfel. Anschließend versuchst du die Aufgabe entsprechend der gewürfelten Punktezahl zu lösen bzw. führst die entsprechende Anweisung aus (siehe Aufgaben & Anweisungen).
- Schaffst du es, die Aufgabe zu lösen, darfst du dein Dromedar an die Spitze der Karawane setzen. Steht es bereits an der Spitze, rückt es ein Feld vorwärts. **WICHTIG:** Die Karawane bleibt immer zusammen! Das bedeutet, dass freiwerdende Lücken zwischen den Dromedaren durch das Nachrücken der hinteren Figuren sofort geschlossen werden.
- Gelingt es dir nicht, die Aufgabe zu lösen, bleibt dein Dromedar stehen – und somit bewegt sich auch die Karawane nicht. Leg die Karte wieder zurück unter den Stapel.
- Danach ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe.

## AUFGABEN & ANWEISUNGEN:

Ob du eine Aufgabe zu lösen hast oder eine Anweisung ausführen musst, hängt von der gewürfelten Punktezahl ab. Die gewürfelte Punktezahl bezieht sich immer auf die nummerierten Felder auf dem Spielplan. Würfelst du z. B. eine 3, nimmst du eine Karte von Feld 3 und versuchst die Aufgabe zu lösen. **Achtung:** Karten mit grüner Rückseite (Stapel 2, 3, 5) darfst du selbst abheben und dir ansehen. Die roten Karten vom Stapel 4 jedoch darfst du dir **nicht** selbst ansehen. Hebe sie vorsichtig ab und gib sie einem Mitspieler. Dieser stellt dir dann die Aufgabe.

### Feld 1 **Achtung, ein Skorpion!**

Würfelst du eine 1, stehst du plötzlich vor einem Skorpion. Nur ein Sprung an das Ende der Karawane rettet dich! Steht dein Dromedar bereits ganz hinten, ziehst du es ein Feld rückwärts.

Auch bei diesem Rückwärtsziehen darf zwischen den Dromedaren keine Lücke frei bleiben. Die anderen Spielfiguren müssen jetzt nach hinten nachrücken.

**Hinweis:** Kann ein Dromedar nicht weiter zurück, weil es am Ende der Karawane kein freies Feld gibt (das kann zu Beginn des Spiels vorkommen), bleibt die Figur stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



### Feld 2 **Fata Morgana & Wasserstelle - Hier müsst ihr genau hinsehen!**

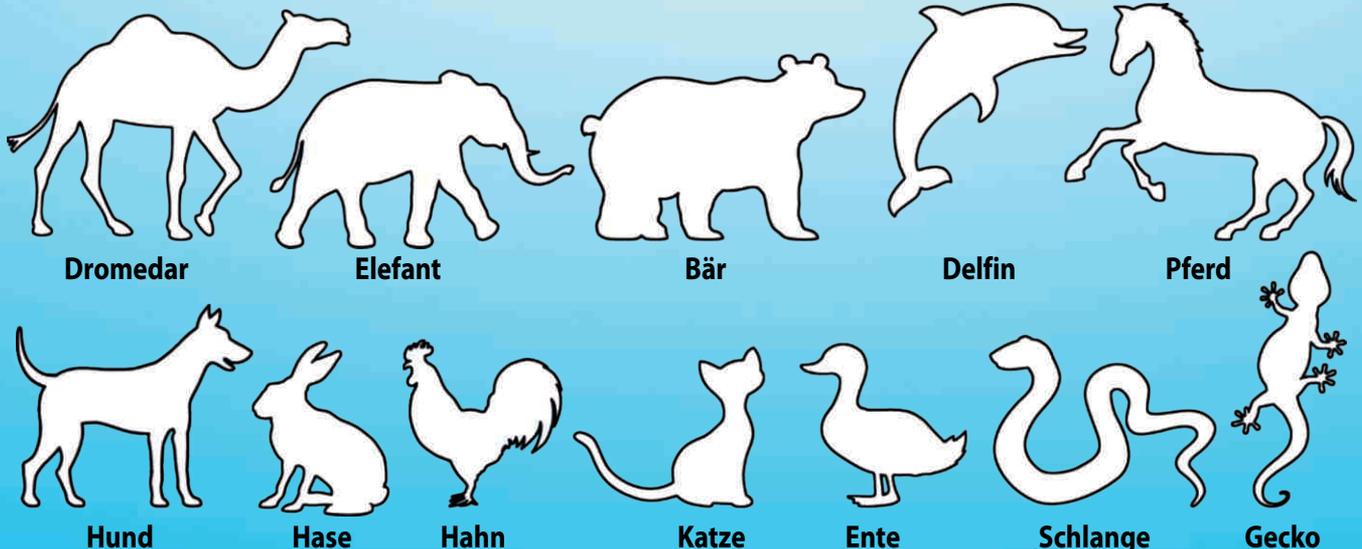
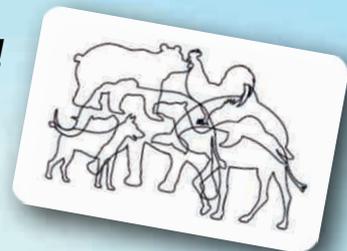
Zieh eine Karte vom Stapel und sieh sie dir genau an.

**Fata Morgana:** Es ist windstill. Die Sonne bringt den Wüstenboden zum Glühen. Plötzlich seht ihr in der Ferne Tiere, die gar nicht dort sind. Welche und wie viele Tiere kannst du erkennen? Zähle alle auf.

Dann leg die Karte offen auf den Tisch. Die Mitspieler kontrollieren, ob du alle Tiere richtig erkannt hast.

**Achtung:** Sobald die Karte offen auf dem Tisch liegt, gilt deine Antwort!

*Diese Tiere kommen auf den Karten vor – seht sie euch gut an, ihr werdet sie später erkennen müssen:*



**Wasserstelle:** Hierher kommen Tiere und Menschen, um zu trinken. Im Sand sind noch ihre Spuren zu sehen, doch das Fährtenlesen ist nicht einfach. Sind die Spuren, die zur Wasserstelle führen, die gleichen, die von der Wasserstelle wegführen oder gibt es Unterschiede? Versuche es herauszufinden. Die Mitspieler kontrollieren danach, ob du richtig geantwortet hast. Wenn ihr euch unsicher seid, vergleicht die Spuren mit der Lösungskarte in der Spielschachtel.



**Feld 3** *Marktplatz* - Hier müsst ihr schnell sein und benötigt ein wenig Glück!

Auf dem Marktplatz kannst du so viele Dinge kaufen, wie du Münzen hast.

Halte den Münzwürfel bereit und zieh eine Karte vom Stapel. Leg sie offen auf den Tisch und versuche (so schnell wie möglich) so viele Münzen zu würfeln, wie Gegenstände auf der Karte abgebildet sind. Befinden sich z.B. vier Gegenstände auf der Karte, musst du vier Münzen würfeln. Du hast dafür drei Versuche.



**Feld 4** *Traum & Dromedare rufen* - Hier müsst ihr die Ohren spitzen!

Zieh eine Karte vom Stapel, sieh sie dir nicht an und gib sie einem Mitspieler.

**Traum:** Es ist Nacht. Ein Dromedar träumt von vielen Dingen. Wovon träumt es am öftesten? Der Mitspieler, dem du die Karte gegeben hast, zählt nun der Reihe nach alles auf, was er auf der Karte sieht. Pass gut auf: Welches Wort kommt zweimal vor?

**Achtung:** Manche Wörter klingen sehr ähnlich (z. B.: Hund – Mund – Mond)  
Die Wörter sind:



HAUS



FLUGZEUG



HUND



MOND



MUND



FLIEGE



APFEL



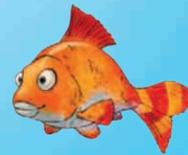
FLASCHE



TASCHE



TISCH



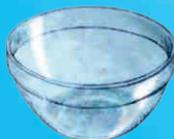
FISCH



BIENE



BIRNE



SCHÜSSEL



SCHLÜSSEL



OHR



UHR



KUH



SCHUH



BANANE



ZANGE



SCHLANGE



MAUS



GLAS

**Dromedare rufen:** Ein Mitspieler muss die Dromedare satteln und beladen und dafür ruft er sie zu sich. Jedes hat einen anderen Namen, doch manche Tiere muss man zweimal rufen.



Der Mitspieler, dem du die Karte gegeben hast, sollte schon lesen können. Er liest dir nun die beiden Namen, die auf der Karte stehen, laut vor. Hör gut zu: Sind sie gleich oder nicht gleich? Kommt ein Dromedar oder kommen zwei Dromedare?

**Achtung:** Bei dieser Aufgabe müssen alle leise sein! Die Namen dürfen nur einmal wiederholt werden.

**Tipp:** Wenn ihr es schwieriger machen wollt, darf der Vorleser mit einer Hand seinen Mund verdecken, so dass seine Lippen nicht zu sehen sind.

**Hinweis:** Für diese Aufgabenkarten müssen mindestens zwei Spieler lesen können. Sollte dies nicht der Fall sein, könnt ihr vor Spielbeginn die Karten „Dromedare rufen“ aus dem Stapel aussortieren.

### Feld 5 **Sandsturm** - Hier sind eure flinken Hände und guter Spürsinn gefragt!

Ein Sandsturm zieht auf, die Sandkörner wirbeln umher und deine Augen können nichts mehr erkennen.

Zieh eine Karte vom Stapel und schau dir den Gegenstand darauf gut an. Jetzt setzt du die Sandsturm-Maske auf. Deine Mitspieler verteilen alle Formen im Schachteldeckel oder schütteln sie kurz. Nimm die Schachtel zu dir, die Sanduhr wird umgedreht. Du hast eine Minute Zeit, die Form zu finden, die zum Gegenstand auf deiner Karte passt.



**Tipp:** Schiebe zu Beginn alle Formen in eine Ecke der Schachtel. Nimm sie nun einzeln und leg sie nach dem Abtasten in einer anderen Schachtecke ab. So hast du jede Form nur einmal in den Händen und kannst die Aufgabe schneller lösen.

## Feld 6 **Teepause!**

Würfelst du eine 6,  
ist es Zeit für eine Teepause.  
Du setzt diese Runde aus und der  
Nächste ist an der Reihe.



## **SPILENDE:**

Das Spiel endet, sobald ein Dromedar als Erstes in die Oase springt. Dieser Spieler hat gewonnen. Wenn ihr wollt, könnt ihr noch weiter spielen, bis alle Dromedare in der Oase angekommen sind, oder ihr lasst eure Karawane gleich wieder von vorne starten.

## **Eine lustige Variante des Spiels:**

Wenn ihr weniger als sechs Personen seid, könnt ihr trotzdem mit allen sechs Dromedaren spielen. Das funktioniert ganz einfach und sieht toll aus, da die gesamte bunte Karawane durch die Wüste zieht.

Zu Beginn wählt jeder Spieler wie üblich sein Lieblingsdromedar. Stellt eure Spielfiguren wieder eurem Alter entsprechend der Reihe nach auf die Startfelder. Am Ende der Karawane werden jetzt auch die restlichen Spielfiguren hintereinander aufgestellt. Diese Dromedare zieht die Karawane im Spielverlauf einfach mit.

Da diese übrigen Dromedare keine Spieler haben, können sie natürlich auch nicht gewinnen. Wenn ihr alle im Ziel seid, helft den letzten Dromedaren doch auch in die Oase, indem ihr noch weitere Aufgaben löst, damit sie ihren Durst löschen können. Probiert es aus. Es macht Spaß, mit der gesamten Karawane durch die Wüste zu ziehen!

## **HINTERGRUNDINFORMATIONEN AUS LOGOPÄDISCHER SICHT**

Kinder erleben und erforschen ihre Umwelt mit allen Sinnen: sehen, hören, greifen und tasten, riechen, etc. Die Ausreifung und Zusammenarbeit dieser Sinne sind wichtige Voraussetzungen für eine gesunde Gesamtentwicklung und auch für den Spracherwerb. Zuerst erfolgt dieser mündlich (gesprochene Sprache), später schriftlich (geschriebene Sprache).

Karawanix unterstützt spielerisch einige dieser Basisfunktionen, zum Beispiel:

### **SEHEN** (visuelle Wahrnehmung)

**Fata Morgana:** Figur-Grund-Unterscheidung. Die übereinander gezeichneten Tierfiguren sollen erkannt und voneinander unterschieden werden.

Diese Funktion hilft, Seh-Informationen zu organisieren: Wichtiges ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu rücken, Unwichtiges auszufiltern. Zum Erkennen der einzelnen Tierformen genügt es z. B. typische Formen wie den Kopf oder das Hinterteil zu erfassen, man muss nicht jede einzelne Linie verfolgen.

Im Alltag lässt die Figur-Grund-Unterscheidung unter anderem Einzelteile eines Musters erkennen oder bestimmte Formen vor einem Hintergrund finden, z. B. die Zange im Werkzeugkoffer, bestimmte Buchstaben oder Wörter in einem Text.

**Wasserstelle:** visuelles Differenzieren. Zwei ähnliche Formen werden miteinander verglichen und auf feine Unterschiede geprüft. Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, ist ein Teil der Formen („Tierspuren“) verkehrt dargestellt.

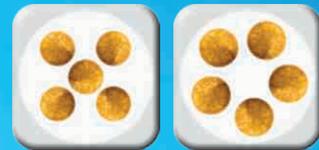
Diese Funktion benötigen die Kinder unter anderem zum Erlernen der Buchstaben und Zahlen. Viele Schriftzeichen haben ähnliche Grundformen, die genaue Betrachtung erfordern, z. B.: **E – F, m – n, S – 5, g – d, b – d...**

## RECHENENTWICKLUNG (rasches Mengenerkennen)

**Marktplatz:** simultanes Mengenerfassen. Die Kinder vergleichen schnell, ob zwei Mengen übereinstimmen oder nicht: die Münzen auf dem Würfel und die Gegenstände auf der Karte.

Dies ist ein wichtiger Schritt in der Entwicklung des Rechnens. Im Vorschulalter sollen Kinder entdecken, dass Zahlen keine „Eigennamen“ sind, sondern immer Symbole für konkrete Mengen. Während sie anfangs jeden einzelnen Gegenstand abzählen („eins, zwei, drei, vier...“), ist der nächste Schritt das sofortige (simultane) Erkennen kleiner Mengen bis vier, ohne Abzählen aller Einzelteile.

Durch die unterschiedliche Anordnung gleicher Mengen lernen die Kinder auch verschiedene mögliche Muster von Teilmengen kennen, z. B.: „fünf“ kann sein



Je nach Fähigkeiten der einzelnen Kinder können sie am „Marktplatz“ noch den Übergang vom Abzählen zum Mengenerfassen trainieren oder das Tempo des Simultanerkennens verbessern.

## GREIFEN/TASTEN

**Sandsturm:** verschiedene Gegenstände müssen durch Greifen erkannt werden. Diese Aufgabe trainiert das räumliche Vorstellungsvermögen und den Tastsinn, der auch für die Sprachentwicklung bedeutsam ist (durch Be-greifen lernen die Kinder die Bedeutung von Wörtern). Die Gegenstände sind so ausgewählt, dass manche Konturen einander ähneln (z.B. Baum – Pilz).

## HÖREN (auditive Wahrnehmung)

**Traum:** auditive Aufmerksamkeit und auditives Differenzieren echter Wörter. Die Kinder unterscheiden ähnlich klingende Wörter und bestimmen mithilfe ihrer Hör-Merkfähigkeit (Hör-Merkspanne/Kurzzeit-Gedächtnis), welches Wort zwei Mal genannt wurde.

Viele Wörter klingen ähnlich und müssen genau verstanden werden, um ihren Sinn wirklich zu begreifen, z. B. **Hund – Hand, Hund – Mund, Uhr – Ohr** (sogenannte Minimalpaare).

Wenn ein Kind (noch) nicht jedes Wort verstehen kann, helfen im Alltag die anderen Wörter im Satz und die ganze Situation, die Bedeutung zu verstehen („Am Abend scheint der...“). Durch genaues Zuhören und Unterscheiden soll es jedoch lernen, die Wortbedeutung alleine durch die Klangfolge zu erfassen und sich von anderen Hilfen zu lösen.

**Dromedare rufen:** auditives Differenzieren sinnfreier Inhalte. Zwei Lautfolgen ohne Bedeutung (sinnfreie „Wörter“) sollen miteinander verglichen werden – sind sie gleich oder nicht gleich?

Die Aufgaben enthalten ähnliche Laute, die im Spracherwerb häufig miteinander verwechselt werden (z. B. **p – t, sch – s, g – d**) und genau unterschieden werden sollen. Sie wurden so ausgewählt, dass der Lautvergleich manchmal am Anfang, manchmal in der Mitte und manchmal am Ende der sinnfreien „Wörter“ erfolgt.

Es wurden bewusst sinnfreie „Wörter“ gewählt. Die Spieler konzentrieren sich damit bei dieser Aufgabe ausschließlich auf die Laute, aus denen diese „Wörter“ bestehen.

Alle Funktionen sind als Bestandteile der „phonologischen Bewusstheit“ Grundfertigkeiten des mündlichen und schriftlichen Spracherwerbs.

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

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

