

# PATSCH!

## So wird gespielt:

- Vor Spielbeginn werden die 25 Motiv-Kärtchen gemischt und mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt, sodass immer ein wenig Abstand zwischen den einzelnen Kärtchen ist und sie nicht übereinander liegen.
- Es wird reihum gespielt, der jüngste Spieler beginnt.
- Wenn man an der Reihe ist, würfelt man mit beiden Würfeln, dem Motiv-Würfel und dem Farb-Würfel, gleichzeitig. Jetzt suchen allen Spieler nach dem passenden Kärtchen. Wer als Erster das passende Kärtchen entdeckt, patscht sofort mit seiner Hand darauf. Wenn das Motiv und die Farbe mit den beiden Würfeln übereinstimmen, so darf der Spieler das Kärtchen nehmen und es offen vor sich hinlegen.

### **Beispiel:**

*Der Motiv-Würfel zeigt den „Fisch“, der Farbwürfel zeigt „blau“. Alle Spieler müssen nun den Fisch mit dem blauen Hintergrund suchen. Wer die Karte zuerst findet und seine Hand darauf legt, darf sich die Karte nehmen und offen vor sich legen.*

- Die „Sonne“ ist der Joker im Spiel. Erscheint diese auf dem Farbwürfel, so zählt nur noch das Bildmotiv und die Hintergrundfarbe der Karte ist egal.

### **Beispiel:**

*Der Farbwürfel zeigt die „Sonne“, der andere Würfel zeigt das „Auto“. Jetzt müssen die Spieler schnellstmöglich auf eine Karte mit einem Auto patschen, ganz gleich, ob der Hintergrund rot, gelb, grün, blau oder orange ist.*

Erscheint die „Sonne“ auf dem Motiv-Würfel, ist es genau umgekehrt. Jetzt muss nur die Farbe, die der Farbwürfel zeigt, stimmen und das Motiv ist egal.

### **Beispiel:**

*Der Motiv-Würfel zeigt die „Sonne“, der Farbwürfel zeigt „rot“. Jetzt müssen die Spieler schnellstmöglich auf ein Kärtchen mit rotem Hintergrund patschen, ganz gleich, ob der Fisch, das Haus, der Vogel oder der Hund abgebildet sind.*

Erscheint die „Sonne“ auf beiden Würfeln gleichzeitig, ist jedes Kärtchen ein Treffer.

- Wenn ein oder mehr Spieler auf die gleiche Karte patschen, gehört sie immer dem Spieler, dessen Hand unten direkt auf der Karte liegt.
- Wird eine Kombination gewürfelt, die ein Spieler bereits offen vor sich liegen hat, so muss er blitzschnell reagieren. Nur, wenn er selbst zuerst auf sein Kärtchen patscht, darf er es auch behalten. Ist ein anderer Spieler schneller, gehört das Kärtchen jetzt ihm – zumindest so lange, bis ein anderer Spieler wieder schneller reagiert.
- Spielende: Sobald nur noch drei Motiv-Kärtchen auf dem Tisch liegen, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler stapelt dann seine gewonnenen Kärtchen zu einem Türmchen übereinander. Der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt.
- Ziel: Jeder Spieler versucht, durch gute Reaktionen so viele Kärtchen wie möglich zu bekommen. Wer am Ende des Spiels die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.



### Reflexionstabelle zu einem Regelspiel:

<b>Namen der Gruppenmitglieder:</b>	Anna Katharina Eichmeier, Sandra Tiesmeyer, Denise Timmermeister, Paulina von Recklinghausen	
<b>Name des Spiels:</b>	PATSCH!	
<b>Altersgruppe und Anzahl der Spieler:</b>	ab 4 Jahren, 2-6 Spieler	
<b>Ziele:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Förderung der Reaktion</li> <li>- Erkennen von Motiven und Farben auf den Würfeln und Wiedererkennen auf den jeweiligen Karten (vergleichen)</li> <li>- Schulung der Sinneserfahrungen</li> </ul> <p><b>Bildungsgrundsätze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Selbstkompetenz</b> durch praktische Anwendung</li> <li>- <b>Sozialkompetenz</b> durch den Austausch über das Spiel und den Umgang miteinander (vor allem im Hinblick auf Gewinnen und Verlieren)</li> <li>- <b>Sach-/Methodenkompetenz</b> durch Sinneswahrnehmung</li> <li>- Bildungsbereich: <b>Sprache und Kommunikation</b> durch den Austausch über das Spiel</li> <li>- Bildungsbereich: <b>soziale, kulturelle und interkulturelle Bildung</b> durch das Einhalten von Regeln</li> <li>- Bildungsbereich: <b>Medien</b> durch den angemessenen Umgang mit dem Material des Spiels</li> </ul> <hr/> <p><b>Entwicklungsbereiche:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>sozial, personal:</b> Umgang mit eigenen Emotionen und Emotionen anderer, Kritikfähigkeit bei falschem „Patschen“, Regelakzeptanz, Kommunikationsfähigkeit, Umgang mit Stress</li> <li>- <b>kognitiv:</b> Aufmerksamkeit/Konzentration, Reaktionsschnelligkeit</li> <li>- <b>motorisch:</b> Augen-Hand-Koordination</li> </ul>	
<b>Differenzierungsmöglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Karten geordneter hinlegen</li> <li>- nur ein Würfel benutzen (Farbe ODER Symbol)</li> <li>- weniger Karten auf den Tisch legen, bspw. ein Motiv „streichen“ und Motiv auf Würfel mit Klebeband verdecken oder als Joker nutzen</li> </ul>	
<b>Vor- &amp; Nachteile:</b>	<u>Vorteile</u>	<u>Nachteile</u>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sammeln von sozialen Erfahrungen</li> <li>+ Spielcharakter</li> <li>+ einfach: wenig Material und gut verständlich</li> <li>+ relativ kostengünstig</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- keine Selbstkontrolle, nicht selbstständig spielbar</li> <li>- bei wiederholten Fehlern oder langsamer Reaktion schnell demotivierend</li> <li>- bei mehr als 2 Spielern etwas unübersichtlich</li> </ul>
<b>zusammenfassende Beurteilung in 5 Sätzen:</b>	<p>PATSCH! – Ein gutes Reaktionsvermögen und die richtige Zuordnung des angezeigten Symbols und der Farbe auf den Würfel mit entsprechender Spielkarte machen dich zum Sieger. Dabei werden nicht nur kommunikative Sprechkanäle geschaffen, sondern auch ein soziales Miteinander geübt. Mehrere Variationsmöglichkeiten lassen den Spielablauf abwechslungsreich gestalten. Die benötigten Spielregeln sind für alle Altersgruppen sowie für SuS mit DaZ gut verständlich und schnell gelernt, sodass neue Spieler zügig integriert werden können.</p>	
<b>Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:</b>	<p>noris, 2006, ab 4,99€</p>	