



LÖWENMUT & MÜCKENTANZ

Das Kartenset wirksam einsetzen –
Die Spielregeln





Spielvarianten & Spielregeln

Spielvariante 1: ‘Löwenmut & Mückentanz’ – Das Vertiefungsspiel für die ganze Klasse/Gruppe

Um die Inhalte des Trainings regelmäßig aufzugreifen und nachhaltig zu vertiefen, eignet sich diese Spielvariante besonders gut. Sie stärkt jedes einzelne Kind durch die Bearbeitung der Aufgaben und fördert zugleich die Klassengemeinschaft, da auch Übungen in kleinen Gruppen gelöst werden.

Vorbereitung

Die Aufgabenkarten werden von den normalen Spielkarten getrennt.
Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel bereitgelegt.

Spielablauf

Reihum zieht ein Kind eine Aufgabenkarte und deckt sie auf.
Die Lehrkraft oder das Kind liest die Aufgabe vor, die zum Symbol passt.
Das Kind führt die Übung aus – alleine, vor der Klasse oder mit der Klasse.
Die gespielte Karte wird beiseite gelegt, und das nächste Kind ist an der Reihe und zieht die nächste Karte.

Spielziel

Die Variante fördert Mut, Ausdruck und Gemeinschaft – bis alle Inhalte entdeckt und gemeistert wurden.



Spielvariante 2: 'Löwenmut & Mückentanz' als Mau-Mau

Diese Variante kann von den Kindern auch eigenständig, zum Beispiel in kleinen Gruppen (4 – 5 Kinder), gespielt werden. Da sie sich am klassischen Mau-Mau orientiert, bietet sie nicht nur spielerischen Zeitvertreib, sondern unterstützt gleichzeitig die unbewusste Vertiefung der Merksätze und Trainingsinhalte. Diese werden im Spielverlauf immer wieder aufgegriffen, wahrgenommen und so ganz nebenbei gefestigt.

Vorbereitung

Die Aufgabenkarten werden dem Kartenset entnommen. Alle verbleibenden Spielkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn 6 oder 7 Karten (je nach Vereinbarung und Gruppengröße).

Die übrigen Karten werden als Ziehstapel verdeckt in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und bildet den Ablagestapel.

Spielablauf

Die Spieler legen reihum jeweils eine passende Karte auf den Ablagestapel.

Eine Karte darf abgelegt werden, wenn sie:

- die gleiche Farbe (äußerer Spielkartenrand: gelb, hellblau oder petrol) oder
- den gleichen Wert (Merksatz oder Symbol)
- wie die oberste Karte des Ablagestapels hat.

Kann ein Spieler keine passende Karte legen, muss er eine Karte vom Ziehstapel ziehen.

Aktionskarten

Einige Karten haben besondere Funktionen und bringen zusätzliche Dynamik ins Spiel:

- +2 / +4: Der nächste Spieler muss entsprechend 2 bzw. 4 Karten ziehen und setzt anschließend aus.
- Durchgestrichener Kreis: Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.
- Kackhäufchen: Der nächste Spieler muss seine Karten mit dem Spieler tauschen, der aktuell die **meisten** Karten auf der Hand hat.
- Geschenk: Der nächste Spieler darf seine Karten mit dem Spieler tauschen, der aktuell die **wenigsten** Karten auf der Hand hat.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Karten abzulegen.

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er laut „Löwenmut“ sagen.

Legt er seine letzte Karte ab, ruft er „Löwenmut & Mückentanz“ und gewinnt das Spiel.