

Triovision

IQ Spiele · Susanne Galonska · 2008 · 1-6 Spieler · ab 7 Jahren · jugendgerechte Gestaltung · Strategiespiel · ca. 15-30 Minuten · ca. 15€ · 1 Spielplan mit 16 Feldern (4x4-Quadrat), 8 Spielfiguren (je 2 rote, gelbe, grüne, blaue), 60 Karten mit Abbildungen (Anordnung von je 3 Spielfiguren)

Kurzbeschreibung: An jede Seite des quadratischen Spielplans werden drei Karten gelegt, insgesamt liegen also zwölf Karten auf dem Tisch aus. Außerdem werden die acht Spielfiguren wie in der Spielanleitung vorgegeben auf dem Spielplan angeordnet. Dann geht's los: Alle Mitspieler versuchen gleichzeitig, durch das Versetzen einer Spielfigur eine der zwölf ausliegenden Abbildungen zu erzielen. Gelingt dies einem

Spieler, darf er sich die Karte mit der entsprechenden Abbildung nehmen und eine neue Karte wird vom Stapel nachgelegt. Die neue Anordnung der Spielfiguren bleibt bestehen, und wieder gilt es, eine Spielfigur zu versetzen, um eine Kartenanordnung zu erreichen. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt (vgl. Spielanleitung).

Inhalt des Spiels

| | |
|---|---|
| mathematischer Inhalt | Raum-Lage-Erkennung: Erkennen und Herstellen von Lagebeziehungen geometrischer Objekte <i>Zählen im Zahlenraum bis 60</i> |
| direkte Lernziele | Raum-Lage-Erkennung: Erkennen und Herstellen von Lagebeziehungen geometrischer Objekte |
| indirekte Lernziele | Vorstellungsvermögen: in der Vorstellung eine Spielfigur so versetzen, dass eine der vorgegebenen Anordnungen erzielt wird |
| Abstraktionsebene | enaktive Ebene: Versetzen der Spielfiguren ikonische Ebene: Durch Versetzen einer Spielfigur soll eine auf den Karten abgebildete Anordnung erreicht werden. |
| Zugänglichkeit/ Aufforderungscharakter | Schnelles Spiel, das seinen Reiz aus wiederholtem Spielen gewinnt. |

Inhalt des Spiels

| | |
|------------------------------|---|
| spieldynamisches Grundmuster | Grundmuster der Bereicherung: Wer am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt. |
| Schnelligkeits-Faktor | Außer im Einzelspiel spielen alle Mitspieler gleichzeitig: wer zuerst eine der vorgegebenen Anordnungen erzielt, bekommt die betreffende Karte. |
| stochastische Elemente | --- |

Hinweise zum Einsatz des Spiels

| | |
|---------------------------|--|
| Sozialform | Einzel-, Partner- oder Gruppenspiel: -auch als Einzelspiel gut spielbar -hektisch bei vier oder mehr Spielern, da immer wieder neue Karten nachgelegt werden |
| besondere Einsatzfaktoren | --- |
| benötigtes Zusatzmaterial | --- |
| Regeln | klar verständlich |
| mögliche Schwierigkeiten | seitenverkehrtes Betrachten der Anordnungen Orientieren am Ist-Zustand, nicht am Versetzen einer Spielfigur zum Soll-Zustand |
| mögliche Hilfestellungen | --- |

Variationsmöglichkeiten

| | |
|---|--|
| vom Verlag vorgeschlagene Variation(en) | Jeder Spieler erhält zehn Karten, die er für alle sichtbar offen vor sich auslegt. Ziel ist, als Erster alle eigenen Karten zu erfüllen. Außerdem dürfen die Karten der Mitspieler erfüllt werden, der betreffende Mitspieler bekommt dann zwei Strafkarten: eine vom Spieler, der die Karte erfüllt hat, und eine vom Stapel. |
| eigene Variation(en) | Zusätzlich zum Versetzen einer Spielfigur gelten auch Karten als erfüllt, die sich aus der derzeitigen Anordnung auf dem Spielplan ergeben. →Wiedererkennen einer zweidimensionalen Abbildung in einer dreidimensionalen Abbildung |

Variationsmöglichkeiten

| | |
|--|-----|
| Veränderungsmöglichkeiten des Spielmaterials | --- |
|--|-----|

Voraussetzungen der Schüler

| | |
|---|---|
| kognitive Anforderungen | <p>Imagination: mentales Drehen der Aufgabenkarte um 90°, 180°, 270°</p> <p>vorausschauendes Denken/Vorstellungsvermögen: Wie stehen die Spielfiguren bei Versetzen einer bestimmten Figur zueinander?</p> <p>Raum-Lage-Erkennung: Vergleichen einer dreidimensionalen Situationen mit einer zweidimensionalen Abbildung (Draufsicht)</p> |
| affektiv-emotionale und soziale Anforderungen | <p>Akzeptanz des Spielprinzips: Unterbrechen eigener Überlegungen durch das Versetzen einer Spielfigur durch andere Mitspieler</p> |
| motorische Anforderungen | <p>Auslegen der Abbildungskarten um den Spielplan herum, Nehmen einer einzelnen Karte aus der Auslage und Auffüllen dieser Lücke mit einer Karte vom Nachziehstapel</p> <p>positionsgerechtes Versetzen der ausgewählten Spielfigur, ohne die Position der anderen Figuren zu verändern</p> |
| besondere visuelle Anforderungen | <p>Wahrnehmungskonstanz: Vergleichen einer dreidimensionalen Anordnung mit der zweidimensionalen Abbildung (Draufsicht)</p> <p>Erfassen räumlicher Beziehungen: Erkennen der Anordnung verschiedener Spielfiguren zueinander</p> |

Spielmaterial

| | |
|-------------------------|--|
| materielle Verarbeitung | <p>Spielplan: dicke Pappe</p> <p>Spielfiguren: Holz</p> <p>Aufgabenkarten: Pappe</p> |
|-------------------------|--|

Spielmaterial

| | |
|----------------------------------|--|
| optische Gestaltung | Spielplan: -bunte Umrandung -16 weiße Quadrate der Größe 3,5cm x 3,5cm Aufgabenkarten: -bunte Umrandung -drei Quadrate mit einer Anordnung von Spielfiguren Spielfiguren: rot, gelb, grün, blau |
| alternative Einsatzmöglichkeiten | --- |

Parallelen zu anderen Spielen

| | |
|----------|--|
| vorher | |
| parallel | |
| nachher | |