



## GRUNDIDEE

Das Spielmaterial begleitet die Broschüre «Sicher im Netz unterwegs». Die Spiele ermöglichen eine unbeschwertere, alltagsnahe Beschäftigung mit den Themen aus der Broschüre. Im Vordergrund steht die Freude am gemeinsamen Spielen. Gleichzeitig werden beim Spielen die Bilder und Themen der Broschüre «Sicher im Netz unterwegs» präsent gehalten. Die wiederholte Beschäftigung mit den Bildern soll die Speicherung im Langzeitgedächtnis unterstützen. Das Spielen kann auch als Einstieg für eine ausführliche Auseinandersetzung mit Themen der Broschüre genutzt werden.

Mit dem Material können acht Spiele gespielt werden. Die Spielvarianten stellen unterschiedliche Anforderungen an die Fähigkeiten der Spielenden (visuell, motorisch, Schnelligkeit). Die Farben geben den Schwierigkeitsgrad des Spieles an:

- |  |  |
|--|--|
| <span style="color: green;">■</span> = einfach | <span style="color: orange;">■</span> = schwer   |
| <span style="color: blue;">■</span> = mittel   | <span style="color: red;">■</span> = sehr schwer |

### Impressum

#### Herausgeber:

BFF, Kompetenz Bildung Bern  
 Berufsfachschule für Fachmann/Fachfrau Betreuung (FaBe),  
 Höhere Fachschule für Sozial- und Kindheitspädagogik sowie  
 Abteilung Weiterbildung

Hochschule für Soziale Arbeit FHNW  
 Institut Kinder- und Jugendhilfe

Jugend und Medien Schweiz  
 Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen

Schweizerische Kriminalprävention SKP

#### In Zusammenarbeit mit:

VEBO Oensigen; Stiftung Bad Heustrich; Stiftung SSB, Tafers;  
 Theresiahaus Solothurn

#### Verpackung und Vertrieb:

Stiftung SSB, Tafers, [ssb@stiftung-ssb.ch](mailto:ssb@stiftung-ssb.ch)

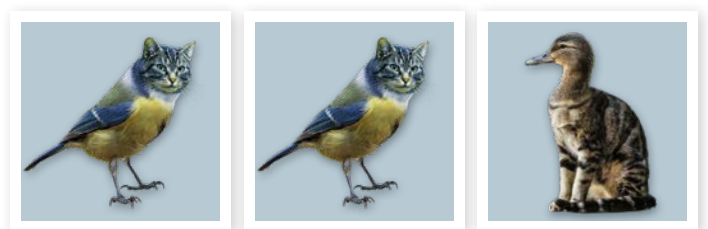
**Gestaltung** Weber & Partner, Bern

**Druck** Sensia AG, Düringen

**Copyright** BFF Bern, FHNW, SKP  
 Januar 2022, 1. Auflage

## MATERIAL

Das Spiel beinhaltet 20 Sets à drei Karten (Triple). Bei jedem Set sind zwei Karten identisch (Kartenpaare), die dritte hat das gleiche Thema, aber unterscheidet sich vom Kartenpaar. Die farbigen Ecken entsprechen den Farben der Themengebiete in der Broschüre «Sicher im Netz unterwegs».



Beispiel eines Sets

Für die Spielversion 8 «Was versteckt sich wo?» braucht es zusätzlich einen Farbwürfel sowie fünf Papierkarten oder Becher in den Farben der Würfelseiten (ausser weiss).

## SPIELER:INNENANZAHL

Die Spiele eignen sich für 2 bis 5 Spieler:innen.

# DIE SPIELE

Mit den Karten kann auf drei Arten «Pärchen suchen» gespielt werden:

## SPIEL 1: «Pärchen suchen» mit identischen Bildern

Es werden nur die **identischen Karten** (Kartenpaare) benutzt. Die Karten, die nur einmal vorhanden sind, werden aussortiert.

Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Die erste Person deckt zwei Karten auf. Wenn es sich um das gleiche Bild handelt, darf sie die Karten zu sich nehmen und ein weiteres Mal zwei Karten aufdecken. Zeigen die Karten unterschiedliche Bilder, werden sie wieder zugedeckt, und die nächste Person ist an der Reihe.

Es wird so lange gespielt, bis alle Paare gefunden wurden. Wer die meisten Paare gefunden hat, hat gewonnen.

## SPIEL 2: «Pärchen suchen» mit sich unterscheidenden Bildern

Es werden **von jedem Set zwei sich unterscheidende Karten** benutzt. Eine der Karten, die zweimal vorhanden ist, wird aussortiert.

Ansonsten wird das Spiel 2 genauso wie das Spiel 1 gespielt. Wer zwei Karten mit dem gleichen Thema aufdeckt, darf diese behalten. Wer die meisten Paare gefunden hat, hat gewonnen.

## SPIEL 3: «Triple suchen»

Für diese Version werden **alle Karten** benutzt.

Das Spiel 3 verläuft grundsätzlich gleich wie Spiel 1 und 2, es werden aber jeweils 3 Karten aufgedeckt, und es müssen alle zusammengehörigen Karten gefunden werden.

Wer die drei zusammengehörigen Karten aufdeckt, darf das Triple behalten. Wer die meisten Triple gefunden hat, gewinnt.

Mit den Karten kann auf vier Arten «Pärchen jagen» gespielt werden:

## SPIEL 4: «Pärchen jagen» mit identischen Bildern

Für diese Version braucht es nur die **identischen Karten** (Kartenpaare). Die Karten, die nur einmal vorhanden sind, werden aussortiert.

Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Es wird reihum je eine Karte aufgedeckt. Sobald ein Kartenpaar auf dem Tisch liegt, muss so schnell wie möglich die zuerst aufgedeckte Karte des Paares berührt werden. Wer die Karte zuerst berührt, bekommt das Paar. Es wird gespielt, bis nur noch zwei Karten auf dem Tisch liegen. Diese beiden Karten kann niemand gewinnen. Wer die meisten Paare gejagt hat, gewinnt.

## SPIEL 5: «Pärchen jagen» mit sich unterscheidenden Bildern

Für diese Version werden **von jedem Set zwei sich unterscheidende Karten** benutzt. Eine der Karten, die zweimal vorhanden ist, wird aussortiert.

Ansonsten wird das Spiel 5 wie das Spiel 4 gespielt. Wer die meisten Paare gefunden hat, hat gewonnen.

## SPIEL 6: «Triples jagen»

Hier werden **alle Karten** benutzt.

Das Spiel 6 verläuft gleich wie Spiel 4 und 5, allerdings wird die erste Karte erst berührt, wenn ein vollständiges Triple auf dem Tisch liegt. Wer die meisten Triples gejagt hat, gewinnt.

## SPIEL 7: «Pärchen jagen» in Triple

Hier werden **alle Karten** benutzt.

Das Spiel 7 verläuft gleich wie die Spiele 4 und 5. Es werden aber von einem Thema nur die **identischen Karten** (Kartenpaare) gesammelt, die sich unterscheidende Karte (einzelne) wird ignoriert. Wer die meisten Paare gefunden hat, hat gewonnen.

Mit den Karten kann «Was versteckt sich wo?» gespielt werden:

## SPIEL 8: «Was versteckt sich wo?»

Für dieses Spiel braucht es **von jedem Set eine beliebige Karte** (20 Karten). Der Rest wird zur Seite gelegt. Zusätzlich werden benötigt: ein Farbenwürfel sowie fünf Papierkarten oder Becher in den Farben der Würfelseiten, ausser weiss.

Die Karten werden offen – mit der Bildseite nach oben – auf den Tisch gelegt. Eine Person nimmt die farbigen Becher/Karten und deckt damit fünf Bilder ab. Sie sagt dazu jeweils, welches Bild mit welcher Farbe zugedeckt wird, z. B. «Mit der roten Karte decke ich die Vogelkatze zu».

Die erste Person würfelt mit dem Farbenwürfel. Sie muss nun sagen, welches Bild sich unter der gewürfelten Farbe befindet, z. B.: «Unter der roten Karte ist die Vogelkatze».

Hat die Person das richtige Bild genannt, nimmt sie die Karte zu sich und deckt mit der Karte/dem Becher ein neues Bild zu. Sie sagt dazu, welches Bild sie abdeckt.

Hat die Person ein falsches Bild genannt, wird das Bild wieder zugedeckt.

Wird weiss gewürfelt, darf die Person selber entscheiden, bei welcher Karte sie raten will (mit Ausnahme der zuletzt gewürfelten Farbe).

Das Spiel endet, wenn nur noch vier Karten auf dem Tisch liegen bzw. keine Karte mehr zugedeckt werden kann. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.