

# Mein erstes BOHNANZA

ICH GLAUB´ ICH KANN´S!



[amigo-spiele.de/05760](http://amigo-spiele.de/05760)

*von Heike Kiefer / Hayo Siemsen / Uwe Rosenberg*

**Spieler:** 3–5 Personen    **Alter:** ab 4 Jahren    **Dauer:** ca. 30 Minuten

**Inhalt:** 115 Bohnenkarten

5 Bohnenfeldtafeln

## Es war einmal...

... eine hübsche Prinzessin. Sie wurde von vielen Prinzen umschwärmt, die sie heiraten wollten. Aber Prinzessin Elisabeth wies einen nach dem anderen ab. Ihr Vater der König war ganz traurig darüber, dass sich seine Tochter in keinen Verehrer verlieben wollte.

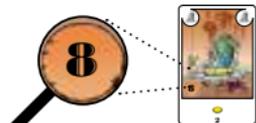
Da hatte er eine Idee. Bohnen aller Art waren Elisabeths Lieblings Speise. Also schickte er seine Herolde in benachbarte Königreiche und ließ bekannt machen, dass nur der Prinz um die Hand seiner Tochter anhalten konnte, der ebenfalls Bohnen angebaut hatte, damit handelte und sie auch gerne aß.

Es dauerte nicht lange, da kamen aus allen angrenzenden Königreichen die Prinzen und warben mit ihren mitgebrachten Bohnen um die Hand der Prinzessin. Doch Elisabeth war sich unsicher, denn die Prinzen konnten ja viel erzählen. Also forderte sie die Prinzen zu einem Bohnenwettstreit auf. Die Prinzen pflanzten die mitgebrachten Bohnensamen und ernteten sie. Jeder versuchte am geschicktesten zu verhandeln, um möglichst viele Taler zu erhalten. Und am Ende war es glücklicherweise genau der Prinz, der die meisten Taler herzeigen konnte, in den sich die Prinzessin Elisabeth auch verliebt hatte. Als Hochzeitsgeschenk erhielt Elisabeth von ihrem Prinzgemahl eine große, leckere Bohnentorte. Und so lebten Sie glücklich und zufrieden mit einer täglichen Bohnenmahlzeit, ... und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute!

## Spielmaterial

### Die Bohnenkarten

Es gibt zehn verschiedene Bohnensorten. Die einzelnen Sorten sind unterschiedlich häufig im Spiel. Wie viele Karten es von den einzelnen Sorten jeweils gibt, steht auf den Bohnenkarten.



*Häufigkeit der  
Bohnenkarte im  
Spiel*

### Die Bohnometer

Es gibt vier Bohnensorten, die einen Bohnometer am unteren Ende der Bohnenkarte mit nur einem Taler haben.



*20 Gemeine  
Bohnen*



*16 Saure  
Bohnen*



*12 Dicke  
Bohnen*



*8 Stink-  
bohnen*

Es gibt sechs Bohnensorten, die einen Bohnometer am unteren Ende der Bohnenkarte mit zwei Talern haben.



*14 Schwert-  
bohnen*



*12 Riesen-  
bohnen*



*10 Zwerg-  
bohnen*





9 Zauberbohnen



8 Drachenbohnen



6 Prinzessbohnen

Der Bohnometer zeigt, wie viele Taler ein Spieler für die Ernte seiner Bohnen bekommt. Die Zahlen geben an, wie viele Bohnenkarten gleicher Sorte geerntet werden müssen, um einen oder zwei Bohntaler zu erhalten.



*Bohnometer*

*Erlös in Bohntalern*



*Anzahl der Bohnenkarten einer Sorte beim Verkauf*

### Beispiel 1:

*Ein bis drei Saure Bohnen kann man nicht ernten. Erst wenn man vier Saure Bohnen erntet, bekommt man dafür einen Taler.*

### Die Bohntaler

Man erhält für seine Ernte Taler. Die Taler sind auf der Rückseite einer Bohnenkarte abgebildet. Damit hat jede Karte den Wert von einem Bohntaler.



### Die Bohnenfelder



Jeder Spieler hat eine Tafel mit den Bohnenfeldern vor sich liegen. Werden nur zwei Bohnenfelder benötigt, wird das 3. Bohnenfeld auf die Rückseite geklappt. Jedes Bohnenfeld hat Platz für eine Kartenreihe mit möglichst der gleichen Sorte. Die Reihe darf beliebig lang sein.

## Spielvorbereitung

Gespielt wird mit den Karten der folgenden vier Bohnensorten: 20x Gemeine Bohne, 16x Saure Bohne, 12x Dicke Bohne und 8x Stinkbohne. Alle anderen Karten werden mit der Talerseite nach oben als Stapel beiseitegelegt. Diese Talerkarten werden später bei einer Ernte benötigt.

Die Karten mit den vier Sorten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt **fünf Karten**, die er in einer Reihe offen vor sich auf den Tisch legt.

**Die Bohnanzaregel:** Die Spieler dürfen die Reihenfolge ihrer Karten vor sich auf dem Tisch während des Spiels nicht verändern. Karten sortieren, wie in anderen Kartenspielen üblich, ist nicht erlaubt.

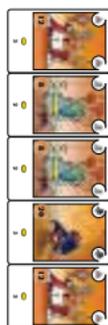
Das bedeutet für das Austeilen der Bohnenkarten: Die erste Karte der Reihe ist ganz links und neue Karten werden immer rechts an die alten Karten gelegt. Die nicht verteilten Bohnenkarten werden als Zugstapel mit der Talerseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Nun bekommt jeder noch ein Bohnenfeldtableau, bei dem das dritte Feld umgeklappt wird, so dass nur zwei Felder zu sehen sind.

*Spielaufbau für drei Spieler*

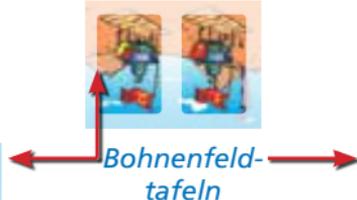
*Karten von Heike*



*Karten von Uwe*



*Karten von Hayo*



## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden drei Aktionen aus:

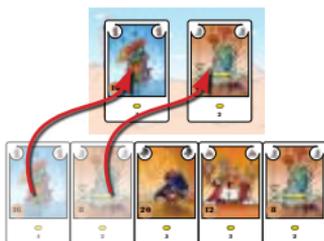
1. Bohnenkarten anbauen
2. Bohnenkarten tauschen
3. Bohnenkarten nachziehen

### 1. Bohnenkarten anbauen

Jeder Spieler hat auf seiner Tafel zwei Bohnenfelder. Der Spieler **muss** die erste Karte aus seiner Reihe (das ist die Karte ganz links) auf einem seiner Bohnenfelder anbauen. Er beginnt oder verlängert damit die Kartenreihe einer Bohnensorte.

Danach **darf** er noch eine zweite Karte auf einem seiner Bohnenfelder anbauen. Nämlich diejenige, die nun ganz links in seiner Reihe ist. Mehr Karten darf er nicht anbauen.

*Beispiel 2:*



*Heike legt zuerst die Saure Bohne auf ein Bohnenfeld und danach die Stinkbohne auf das Feld daneben.*

### 2. Bohnenkarten tauschen

Nun deckt der Spieler zwei Karten vom Zugstapel auf, legt sie daneben und beginnt **mit seinen Mitspielern zu tauschen**. Die Mitspieler selbst dürfen untereinander keine Karten tauschen.



## Tauschregeln:

- Wer an der Reihe ist, darf zum Tausch Karten aus seiner Reihe und die Karten, die er aufgedeckt hat, anbieten. Es dürfen auch mehrere Karten für eine Karte angeboten oder gefordert werden.
- Die Mitspieler dürfen nur die Karten aus ihrer Reihe zum Tausch anbieten, egal, wo sich die Karte in der Reihe befindet. Die Reihenfolge der anderen Karten darf sich aber dadurch nicht verändern.
- Aufgedeckte Karten oder Karten aus der Reihe dürfen auch verschenkt werden. Ein Geschenk muss aber nicht angenommen werden.

Bohnenkarten, die man durch einen Tausch erhält, kommen nicht in die eigene Reihe und es darf auch nicht mit ihnen weiter getauscht werden. Sie müssen sofort auf eines der eigenen Bohnenfelder gelegt werden. Dies gilt auch für die beiden aufgedeckten Karten, wenn man sie behalten möchte oder sie nicht an die Mitspieler abgeben kann.

Die Reihenfolge, in der ein Spieler getauschte Bohnen auf seine Felder ablegt, ist beliebig. Zwischen dem Anbau von einzelnen Bohnen darf auch geerntet werden (siehe „Ernten von Bohnen“).

### Beispiel 3:



Heikes Reihe



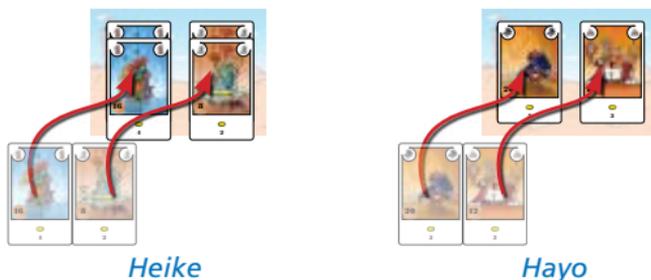
Zugstapel



aufgedeckte Karten

Heike hat eine Gemeine Bohne und eine Saure Bohne aufgedeckt. Sie will die Saure Bohne für sich behalten und bietet die Gemeine Bohne den Mitspielern an. Sie fragt: „Will jemand die Gemeine Bohne, am liebsten hätte ich dafür eine Stinkbohne“. Als niemand ein Gegenangebot macht, sagt sie: „Ich biete die aufgedeckte Gemeine Bohne und zusätzlich eine Dicke Bohne aus meiner Reihe für eine Stinkbohne“.

*Hayo geht auf das Angebot ein. Heike gibt ihm die Gemeine Bohne aus der Tischmitte und die Dicke Bohne aus ihrer Reihe und erhält von Hayo eine Stinkbohne.*



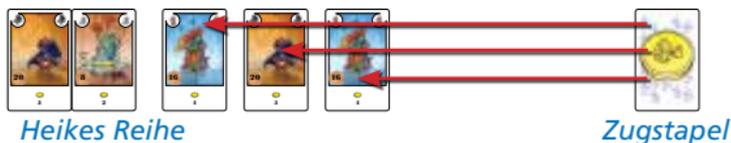
*Heike legt die getauschte Stinkbohne und die aufgedeckte Saure Bohne auf ihre Felder. Hayo legt die getauschte Gemeine Bohne und Dicke Bohne auf seine Felder.*

Will der Spieler nicht mehr tauschen oder erhält er keine Angebote mehr von seinen Mitspielern, dann beendet er den Bohnentausch.

### **3. Bohnenkarten nachziehen**

Der Spieler zieht **einzeln nacheinander** drei Karten vom Zugstapel und legt die Karten immer von rechts an seine Reihe an. Danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

*Beispiel 4:*



### **Die „Querbeetregel“**

Sollte ein Spieler eine dritte Bohnensorte anbauen müssen, hat aber schon auf seinen Feldern zwei andere Bohnensorten liegen, so darf er die dritte Sorte auf eines der Felder legen.

Die bisherige Sorte wird dadurch erstmal überdeckt. Sie kann erst weiter angebaut oder geerntet werden, wenn die neue Sorte geerntet worden ist. Dadurch können mehrere Sorten auf einem Feld liegen.

*Beispiel 5:*

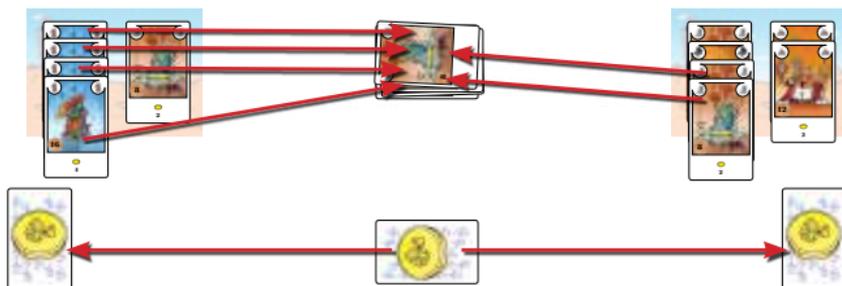
*Uwe hat eine Stinkbohne und zwei Saure Bohnen auf seinen Feldern liegen. Seine Gemeine Bohne ganz links in seiner Reihe muss er anbauen, er entscheidet sich für das Feld mit den beiden Sauren Bohnen.*



## **Ernten von Bohnen**

Die Spieler ernten ein Bohnenfeld sofort, wenn sie die erforderliche Anzahl an gleichen Bohnenkarten hintereinander auf einem Feld liegen haben. Dafür müssen sie nicht an der Reihe sein. Der Bohnometer auf der Karte zeigt, wie viele Bohnenkarten der Spieler für eine Sorte benötigt, um einen Taler zu erhalten. Der Spieler erhält den Taler vom Talerstapel und legt ihn, getrennt von den restlichen Karten, vor sich ab. Die geernteten Bohnen werden mit der Bohnenseite nach oben neben dem Zugstapel auf den Ablagestapel gelegt.

*Beispiel 6:*



*Uwe hat vier Saure Bohnen auf einem Feld. Dafür gibt es einen Bohntaler. Er legt die vier Sauren Bohnen auf den Ablagestapel und nimmt sich eine Talerkarte vom Talerstapel.*

*Hayo hat auf einem Feld eine Stinkbohne, eine Gemeine Bohne und wieder zwei Stinkbohnen liegen und auf dem anderen Feld zwei Dicke Bohnen. Hayo kann die beiden Stinkbohnen ernten. Dafür erhält er einen Taler. Hayo legt die zwei Stinkbohnen auf den Ablagestapel und nimmt sich eine Talerkarte vom Talerstapel.*

## Spielende

Bei drei Spielern ist das Spiel beendet, wenn die letzte Karte vom Zugstapel genommen geworden ist. Der Spieler, der die letzte Karte genommen hat, kann seinen Zug noch ganz normal beenden.

Bei vier Spielern ist das Spiel beendet, wenn der Zugstapel zum zweiten Mal und bei fünf Spielern zum dritten Mal leer geworden ist. In diesen Fällen wird der im Laufe des Spiels entstandene Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

Die nicht geernteten Bohnen auf den Feldern und in der Reihe zählen nichts mehr. Wer die meisten Bohnentaler besitzt, hat gewonnen. Gibt es mehrere Spieler mit den meisten Talern, dann gibt es auch mehrere Sieger.

## Das Spiel mit den anderen Bohnenkarten

Nach mehreren Spielen sind die Grundregeln den Kindern geläufig geworden. Nun werden die Bohnensorten ausgetauscht. Gespielt wird jetzt mit den folgenden sechs Bohnensorten: 14x Schwertbohne, 12x Riesenbohne, 10x Zwergbohne, 9x Zauberbohne, 8x Drachenbohne und 6x Prinzessbohne. Die anderen Sorten sind nun die Talerkarten.

Neu ist der Bohnometer mit den zwei Talern. Der Spieler kann sich jetzt entscheiden, wann er eine Bohnensorte auf einem Feld ernten möchte. Er kann ernten, wenn er die für einen Taler erforderliche Anzahl an gleichen Bohnenkarten hintereinander auf einem Feld liegen hat.

Spätestens aber, wenn er die erforderliche Anzahl für zwei Taler auf dem Feld liegen hat.



*Bohnometer*

*Erlös in Bohnentalern*



**3 5**

*Anzahl der Bohnenkarten einer Sorte beim Verkauf*



*Beispiel 7: Ein und zwei Zauberbohnen kann man nicht ernten. Für drei und vier Zauberbohnen bekommt man einen Taler, für fünf Zauberbohnen bekommt man zwei Taler.*



Für das Spielende heißt das, Die Spieler können die Bohnen auf den Feldern noch ernten, wenn auf einem Feld genug Bohnen liegen, dass es laut Bohnometer für einen Taler reicht. Der Spieler nimmt dann einen Taler vom Talerstapel und legt ihn zu seinen anderen Talern. Wer danach die meisten Bohntaler besitzt, hat gewonnen.

### Weiterführende Regeln

Die nun folgenden weiterführenden Regeln vermitteln den Kindern in fünf einfachen Schritten die ganze Welt des Bohnanza-Grundspiels. Wann Sie von einem Schritt zum nächsten übergehen, sollten Sie gemeinsam mit den Kindern entscheiden. Spielen Sie aber bis zu dreimal einen Schritt durch, bevor Sie die Regeln des nächsten Schrittes erklären.

### Schritt 1: Alle Karten sind im Spiel

In diesem Schritt wird mit allen Bohnenkarten gespielt. Dadurch gibt es zwei neue Regeln:

**Erstens:** Jetzt wird mit drei Bohnenfeldern gespielt statt mit zweien. Dies ist nötig, da zehn Bohnensorten im Spiel sind. Die Bohnenfeldtafeln liegen also aufgeklappt vor den Spielern.



**Zweitens:** Bisher wurden alle geernteten Bohnen auf den Ablagestapel gelegt und die Taler kamen vom Talerstapel. Nun dreht

der Spieler einen Teil der geernteten Bohnen auf die Talerseite und legt sie zu seinen gesammelten Talern. Nur die restlichen, nicht umgedrehten Bohnen kommen auf den Ablagestapel.

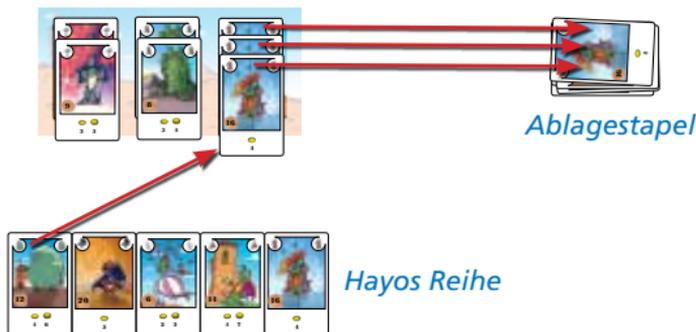


*Beispiel 8: Uwe hat vier Saure Bohnen auf einem Feld. Dafür gibt es einen Bohnentaler. Er dreht eine der Karten auf die Talerseite und legt den Taler beiseite. Die drei anderen Sauren Bohnen legt er auf den Ablagestapel.*

## **Schritt 2: Eine Ernte, für die es keine Taler gibt**

Ab diesem Schritt gilt die Querbeetregel nicht mehr. Nun gilt die „normale“ Ernteregeln von Bohnanza, bei der es zwangsweise zu einer Ernte kommen kann, für die es keine Taler gibt.

*Beispiel 9: Hayo hat zwei Zauberbohnen, zwei Drachenbohnen und drei Saure Bohnen auf seinen drei Feldern liegen. Er muss seine Riesenbohne ganz links in seiner Reihe auf ein Feld legen. Da alle drei Felder mit anderen Bohnen belegt sind, muss er zuerst ein Feld ernten. Da er für keine Bohnensorte einen Taler erhalten kann, entscheidet er sich für eine Ernte der drei Sauren Bohnen und legt sie auf den Ablagestapel. Danach legt er die Riesenbohne auf das freigewordene Feld.*



### Schritt 3: Der Kauf des 3. Bohnenfeldes

Ab diesem Schritt haben die Spieler die Wahl, ob sie mit zwei oder drei Bohnenfeldern spielen wollen. Jeder Spieler beginnt mit zwei Bohnenfeldern. Das dritte Feld auf der Bohnenfeldtafel ist zurückgeklappt. Das dritte Bohnenfeld kann während des Spiels für drei Taler hinzugekauft werden. Der Spieler nimmt drei seiner gesammelten Taler und legt sie mit der Bohnenseite auf den Ablagestapel. Dies kann jederzeit im Spiel getan werden. Als Zeichen, dass ein Spieler dann drei Felder besitzt, klappt er die Tafel auf, so dass alle drei Felder zu sehen sind.

### Schritt 4: Karten auf die Hand nehmen

In diesem Schritt werden die Karten auf die Hand genommen und nicht mehr vor dem Spieler in einer Reihe abgelegt. Auch auf der Hand darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden.

Das bedeutet beim Austeilen oder beim Nachziehen der Bohnenkarten: Eine neue Karte wird immer hinter die zuletzt gezogene Karte gesteckt. Muss der aktive Spieler aus seiner Hand eine Bohne anbauen, muss dies die erste Karte sein, also seine vorderste, ganz sichtbare Bohnenkarte.



Jüngere Kinder haben oft Schwierigkeiten, viele Karten auf einmal auf der Hand zu halten. In diesem Fall können Sie Schritt 4 weglassen und gleich zu Schritt 5 übergehen. Dann sollte jedoch auch das volle Bohnanza zunächst mit offenen Karten gespielt werden. Auf Wunsch der Kinder können dann später die Karten wie sonst üblich verdeckt auf die Hand genommen werden.

## Schritt 5: Die „Schutzregel“

Als letzte Regel wird nun die „Schutzregel“ für eine einzelne Karte auf einem Feld eingeführt. Das heißt, ein Bohnenfeld mit nur einer Bohne darf nur dann geerntet werden, wenn der Spieler nur Bohnenfelder besitzt, auf denen ebenfalls eine Bohne liegt oder das Feld frei ist.

*Beispiel 10: Heike darf auf ihrem Tableau das Feld mit der einzelnen Schwertbohne nicht ernten. Uwe darf auf seinem Tableau jede der drei einzelnen Bohnensorten ernten.*



Heikes Tableau



Uwes Tableau

## Zusammenfassung

Mit dem letzten Schritt haben die Kinder nach und nach alle Regeln des normalen Bohnanza-Spiels erklärt bekommen und gelernt. Nun möchten sie sicher auch mit den normalen Bohnanza-Karten spielen. Sie können daher Bohnensorten aus dieser Version mit Sorten des Bohnanza-Grundspiels austauschen. In dem Fall tauschen Sie bitte die Sorten miteinander, die gleichhäufig vorkommen. Beispielsweise die Prinzessbohnen gegen die Gartenbohnen, die Stinkbohnen gegen die Roten Bohnen, die Zwergbohnen gegen die Augenbohnen usw.

Wie viele Bohnensorten Sie austauschen, kommt auf die Kinder an. Die Regeln ändern sich durch die normalen Bohnen nicht mehr, aber durch den komplexeren Bohnometer werden die Kinder mehr herausgefordert. Sie müssen nun genauer überlegen, wann und mit wem sie ihre Bohnen tauschen wollen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

**Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:**

**AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach**  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0

# Das pädagogische Konzept für „Mein erstes Bohnanza“

von Dr. Hayo Siemsen

## Spiele ist Lernen

Die folgenden Ausführungen dienen nicht dazu, das Spiel *Mein erstes Bohnanza* zu verstehen oder zu spielen. Sie sollen vielmehr das dahinterstehende pädagogische Konzept erläutern. Die hier angewandte Vorgehensweise ist einzigartig und findet sich bisher nicht in anderen Spielen. Was ist also das Besondere ?

Es ging nicht darum, ein Lernspiel zu entwickeln, sondern ein Spiel zum Lernen mit Spaß zu verwenden. Zu diesem Zweck eignen sich besonders bereits allgemein bekannte Spiele, die erfahrungsgemäß viel Spaß machen (wie eben Bohnanza).

Menschen spielen, weil sie dabei viel lernen. Dieses Lernen geschieht jedoch meist nicht bewusst, sondern im Wesentlichen intuitiv und unbemerkt. Normalerweise sind dabei auch die „Lernziele“ nicht genau zu formulieren und den Spielern oft selber nicht unmittelbar bewusst. Das Spiel macht einfach nur Spaß.

In diesem Fall spielt man es immer wieder. Dadurch gewinnt man an Erfahrung und lernt dabei automatisch sich zu verbessern. Während der ersten Partien lernt man, was man die folgenden Male verbessern könnte. Nach einiger Zeit kann man die Erfahrung dann auch auf andere, ähnliche Spiele anwenden. Man erlernt diese leichter, bzw. wird schneller gut in ihnen.

## Lernen mit *Mein erstes Bohnanza*

*Mein erstes Bohnanza* ist im Prinzip ein „Baukasten“. Einzelne Bausteine sind die Regeln. Hat man alle Bausteine „verbaut“, kennt man alle Regeln von Bohnanza. Dabei verändert sich die Form ständig. Von einer sehr einfachen Grundvariante aus entsteht immer wieder aus kleineren Veränderungen/ Anpassungen ein anderes Spiel, bis zum „normalen“ Bohnanza.

Das Wesentliche des pädagogischen Konzepts sind die möglichst kleinen Veränderungen. Es gibt wenig Neues auf einmal zu lernen. Dadurch wird das Kind nicht überfordert (auch der Erwachsene kann sich zunächst auf das Wesentliche konzentrieren). Bei grundsätzlich Neuem, müssen erst neue Strukturen (Verbindungen) im Gehirn erzeugt werden, was eine gewisse Zeit dauert (mindestens eine Nacht, oft mehrere Tage). Wenn zu viel Neues auf einmal vermittelt wird, können sich die Verbindungen nicht verfestigen. Es bilden sich Lernlücken, welche später immer wieder zu – oft unerwarteten und scheinbar unerklärlichen – Problemen/ Fehlern führen.

Um dies zu vermeiden, sollte man die nächsten Schritte erst einführen, wenn der vorherige Schritt sicher beherrscht wird. Dies gilt bei den ersten Stufen noch mehr, als bei den späteren. Jede Unsicherheit wiederholt sich später immer wieder, da die Konzentration nun ja auf den nächsten neuen Schritt gelegt wird, während der alte noch nicht geistig „verdaut“ ist. Wenn irgendetwas beim ersten Mal nicht klappt, muss dies kein Fehler

sein. Wenn etwas für Kinder sehr neu ist, kann die Aufmerksamkeitsspanne für das erste Mal sehr kurz sein. Die Kinder kommen dann aber wieder und man kann jedes Mal mehr machen. Die (scheinbare) Langsamkeit des Lernens erfordert vor allem Geduld.

Diese Vorgehensweise ist prinzipiell unabhängig vom Alter. Ältere Kinder und Erwachsene können zwar schneller lernen, weil sie schon mehr Erfahrungen haben, die sich dafür eignen (da sie mit höherer Wahrscheinlichkeit ähnlich sind), aber es wird nicht so systematisch gelernt. Es ist nicht immer sicher, dass und wie weit die Erfahrungen „tragen“, also anwendbar und ohne Fehler sind. Insofern eignet sich *Mein erstes Bohnanza* für jedes Alter, um nachher Bohnanza besonders gut beherrschen zu können. Für Viele ist es daher erstaunlich, dass sich ein komplexes Regelwerk wie das von Bohnanza problemlos so umsetzen lässt und schon von 3–4 Jährigen gespielt werden kann.

### Was bedeutet das für das Lernen von *Mein erstes Bohnanza*?

Unabhängig vom Alter sollte man sicherheitshalber möglichst der Regel folgen, aber die Wiederholung der einzelnen Schritte von der Erfahrung der Kinder abhängig machen. Wenn ähnliche Regeln bereits aus anderen Spielen bekannt sind, können auch mehrere kleine Änderungen auf einmal eingeführt werden.

Es gibt jedoch auch Regeln, die nicht intuitiv sind. Sie wurden in anderen Spielen anders gelernt. Zum Beispiel werden bei *Bohnanza* die Karten umgedreht, um sie auch als Taler zu verwenden. Dieser Aspekt wird selbst von vielen Erwachsenen bei Bohnanza zu Beginn oft falsch gemacht.

Daher gibt es zu Beginn bei *Mein erstes Bohnanza* einen extra Stapel für die Taler. Sobald man sich daran „gewöhnt“ hat, ist es später kein Problem mehr, einfach die Karte umzudrehen. Das Lernen des Spielelements „Rückseite der Karte als Währung verwenden“ wird so in zwei kleinere, jeweils leichtere Schritte unterteilt.

### Lernelemente bei *Bohnanza*

#### 1. Zahlen

Insbesondere für jüngere Kinder ist das einfache Erlernen und Einüben der Zahlen (Zahl-Zeichen) über *Mein erstes Bohnanza* möglich. Die größeren Zahlen für die Gesamtzahl der Karten sollten zunächst weggelassen werden, bis die Kinder von alleine danach fragen. Dann können die Karten nach Bohnen sortiert werden und die Kinder „sehen“ die unterschiedliche Höhe der Stapel. Die Zahl ist dann nur ein Kürzel dieser (Mengen-) Erfahrung.

#### 2. Zahlen und Mengen

Mit dem Zahl-Zeichen (Bohnometer) verbindet sich in *Bohnanza* immer die Menge der Taler. Hier kann man zunächst auf den Unterschied, bzw. die Gemeinsamkeiten, Vor- und Nachteile der Darstellungsart zwischen beiden (Zahl und Menge) hinweisen.

„Bis wann erkennst du eine Menge, ohne abzuzählen?“ „Wie schnell geht das mit der Zahl?“ „Kannst du eine Menge schnell abschätzen?“ Von hier aus lässt sich dann der Mengenbegriff beibringen. Das Spiel hat ein einfaches und intuitiv sehr gut umgesetztes Grundmodell geschaffen, auf dem sich der Begriff aufbauen lässt.

### 3. Verhandeln

Ein zunächst nicht einfaches, aber sehr interessantes Element von *Bohnanza* ist das Verhandeln. Kleinen Kindern lässt es sich beibringen, in dem man erklärt, dass es wie beim Tausch von Süßigkeiten ist: „Ich gebe dir meinen Lutscher, wenn du mir eines oder zwei von deinen Bonbons gibst.“ Diese Fragestellung hat bestimmt schon jedes Kind im Alter von 3–4 Jahren erlebt. Diese Erfahrung wird nun auf das Tauschen von benötigten gegen – für einen selber – nicht benötigten Bohnen angewendet. Das funktioniert natürlich nur, wenn der andere Spieler die zu tauschende Bohne gebrauchen kann. Wenn dieses Grundprinzip verstanden ist, lassen sich auch komplexere Tauschgeschäfte einführen. „Wenn du mir jetzt die Prinzessbohne gibst, gebe ich dir die nächste Bohne die du gebrauchen kannst, sobald ich sie habe.“

*Bohnanza* lässt sich auf diese Weise sehr gut kooperativ spielen. Es kann aber genauso gut kompetitiv gespielt werden. Kinder haben ja nicht immer wohlwollende Mitspieler und müssen lernen auch damit umzugehen. Außerdem sind Spiele natürlich eine hervorragende Methode, potentiell negative Emotionen auszuleben, ohne dabei Anderen zu schaden. Bei *Bohnanza* lässt sich dies bei jüngeren Spielern einführen, indem man zu Beginn (spielerisch-übertrieben mit einem Augenzwinkern) fragt: „Heute bin ich so richtig „sauer“! Ich will jetzt mal „fies“ spielen. Ich will euch mal so richtig „Abzocken“ bei *Bohnanza*. Seid ihr einverstanden?“ Damit ist den Kindern klar, dass es hier um Rollen geht und man das Spiel mal so und mal so spielen kann (wobei die Spielmechanismen von *Bohnanza* eher die Kooperation fördern). Hinterher ist es dann gegebenenfalls wichtig, das Hinein- und Herausgehen aus der Rolle zu loben. Hierbei steht der Spaß an der Rolle/ am Spiel im Vordergrund und nicht das Gewinnen.

### 4. Der Bohnometer und seine Entscheidungsmöglichkeiten

„Warum sammelst du Bohnen länger, obwohl du auch schon früher ernten könntest?“ Das ist doch eine interessante Frage, die zum exponentiellen Charakter des Bohnometers führt. Auch hier führt die Frage „Kannst Du dies auch anderswo beobachten?“ zu einer Erweiterung der Erfahrung (analog) auf andere Bereiche. So wird von der konkreten Erfahrung des Spiels „abstrahiert“, also das Generelle an dieser Erfahrung dem Kind aufgezeigt. Wenn den Kindern nichts einfällt, kann man die ersten Beispiele vorgeben bis eigenständig weitergedacht wird. Wichtig bei Vergleichen ist dann auch jeweils zu fragen, was gleich ist und was nicht, damit es bei der Anwendung des Gelernten nicht zu Fehlern kommt.