

ERZÄHL DOCH MAL... 3+

für die Kinder ab 3 Jahre

Ein lustiges Spiel für Vorschulkinder im Kindergarten und zu Hause! Das Spiel fördert Fantasie und Kreativität, entwickelt die Sprache, trainiert das Gedächtnis und die Konzentration.

Der Kater Moritz kommt spielend über die Wiese nach Hause. Die Spieler helfen ihm dabei. Sie würfeln und ziehen Karten mit lustigen Bildern. Anhand der Bilder erzählen sie Geschichten. Sie bilden Sätze aus mindestens zwei Kartenmotiven. Das Ziel des Spiels besteht darin, zusammenhängende Sätze zu bilden und möglichst viele Karten zu sammeln.

Spielautorin: Laima Kikutienė
Illustration: Gediminas Akelaitis
Spielmaterial: 1 Farbwürfel,
1 Katzenfigur,
40 Bildkarten,
1 Spielplan-Schachtel,
Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG:

1. Die Spieler setzen sich an einen Tisch.
2. Die Spielplan-Schachtel wird in die Mitte des Tisches gelegt.
3. Der älteste Spieler mischt die Karten und gibt jedem Spieler eine Karte.
4. Die restlichen Karten werden in das kleinere Fach der Spielplan-Schachtel gelegt (das größere ist für die Karten vorgesehen, die aus dem Spiel ausscheiden).
5. Die Katzenfigur wird auf das Startfeld gestellt.
6. Derjenige, der zuletzt eine Katze gesehen hat, darf das Spiel beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn unklar ist, wer zuletzt eine Katze gesehen hat, beginnt der jüngste Spieler.

SPIELVERLAUF:

Der Spieler würfelt:



1. Es fällt eine der folgenden Farben

Die Katzenfigur wird auf das nächste Feld mit der entsprechenden Farbe gezogen. Der Spieler nimmt eine Karte vom Stapel. Er zeigt sie den anderen Mitspielern und sagt einen Satz (oder mehrere) mit Wörtern, deren Bedeutungen auf den Karten gezeigt werden (auf der neu gezogenen und auf der, die er am Anfang bekommen hat).

Zum Beispiel:



Auf der Wiese saß ein Frosch mit großen Augen...

Wenn nach dem Würfeln die Katzenfigur auf dem Feld mit dem Schmetterling landet, nimmt der Spieler zwei Karten. Eine Karte legt er an eine Karte eines Mitspielers an, die andere an eine eigene Karte. Die Spieler, die neue Karten erhalten haben, bilden jeweils einen Satz, indem sie die Karten verknüpfen, die sie haben.

2. Es fällt auf dem Würfel.

Kater Moritz bleibt auf diesem Feld stehen, der Spieler zieht keine Karte und erzählt keine Geschichte.

KARTENVERTEILUNG

Die Spieler legen alle gezogenen Karten vor sich hin und erfinden eigene Geschichten, indem sie mindestens zwei nebeneinander liegende Kartenmotive verbinden.

VARIANTEN DER KARTENVERTEILUNG:

Variante I:

Die Spieler bilden aus ihren Karten eine Reihe. Daran wird links oder rechts eine gezogene Karte angelegt und dann ein Satz gebildet: aus der neuen Karte und der, an der sie angelegt wird. Die abgelegten Karten dürfen nicht umgelegt werden.



Variante II:

Der Spieler legt die neu gezogene Karte an irgend einer freien Seite irgend einer bereits in der Reihe liegenden Karte an. Er bildet einen Satz aus der neuen Karte und der, an die er sie angelegt hat. Die abgelegten Karten dürfen nicht umgelegt werden.



ANMERKUNG:

Ein Spieler, der keinen Satz mit seiner Karte bildet, verliert diese Karte. Sie kommt zurück in die Spielschachtel, in das große Fach für die ausgeschiedenen Karten.

SPIELENDE:

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Katzenfigur ihr Zuhause erreicht oder alle Karten des Stapels aufgebraucht sind.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat. Er erzählt seine Geschichte, die aus seinen Karten entstanden ist. Die anderen Spieler können ihm dabei helfen.

