

Hinweis: Man kann auch vor dem Spiel eine bestimmte Darstellungsart festlegen, z.B. alle Begriffe müssen durch Zeichnen vermittelt werden.

Spielende:

Die Mannschaft, die als erste mit ihrer Spielfigur das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Kollektives Spiel:

Vorbereitungen:

Wie beim Spiel mit zwei Mannschaften.

Spielablauf:

Mindestens drei Spieler wollen gemeinsam einen Elefanten so schnell als möglich zum See bringen.

- Der Startspieler hebt eine Karte ab und versucht den übrigen Spielern den abgebildeten Begriff zu vermitteln.
- Errät einer der Mitspieler den Begriff, zieht dieser den Elefanten auf das nächste Feld weiter, das die gleiche Farbe hat wie der Fußabdruck auf der Rückseite der Karte. Danach hebt er die nächste Karte ab und vermittelt den neuen Begriff.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn der Elefant das Zielfeld erreicht hat.

Wenn Sie zu "Activity Kinder" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

ACTIVITY KINDER

Für 3-16 Spieler ab 4 Jahren
Autoren: Hablit / Eberl / Catty
PIATNIK-Spiel Nr. 601347

Spielinhalt:

- 6 variable Spielplanteile
- 165 Spielkarten
- 2 Holzelefanten
- 1 Spielregel

Spielziel:

Zwei Elefanten spazieren durch den Urwald. Sie sind auf dem Weg zum See.

Die Spieler bringen ihren Elefanten durch geschicktes Darstellen und Erraten von Begriffen auf dem Weg weiter. Welcher Elefant ist als erster am Ziel?

© 1998 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Das Spielmaterial:

Der Spielplan:

Der Spielplan besteht aus 6 beidseitig bedruckten Teilen, die man zusammenstecken kann. Die Teile zeigen einen Weg mit blauen, roten und gelben Elefantenfußabdrücken. Auf einem Teil gibt es das Startfeld und auf einem anderen das Zielfeld.

Die Karten:

Jede Karte zeigt die Zeichnung eines Begriffs. Auf der Rückseite der Karten befindet sich ein Elefantenfußabdruck entweder in blau, rot oder gelb.

Es kann sinnvoll sein, vor dem ersten Spiel die Karten gemeinsam anzusehen, damit die Jüngsten die gezeichneten Begriffe kennenlernen.

Vorbereitungen:

- Den Start und Zielteil des Spielplans auflegen und mit den übrigen 4 Streckenteilen beliebig zusammenstecken. Die Kinder können mitentscheiden, ob sich der Weg zum Wasser schlingelt, größere Kurven macht oder einen Kreis bildet. Die Spielzeit kann verkürzt werden, indem man einen oder mehrere Mittelteile des Spielplans nicht verwendet.
- Die Karten gut mischen und als Stapel bereitlegen. Die verschiedenfarbigen Rückseiten müssen im Stapel gut verteilt sein.
- Zusätzlich benötigt man ein großes Blatt Papier und einen Stift oder Tafel und Kreide.

Achtung: Vor Spielbeginn wird bestimmt, wie lange die Spieler zur Übermittlung des Begriffs brauchen dürfen. Diese Zeitspanne soll unter Berücksichtigung des Alters der jüngsten Spieler gewählt werden und nicht zu eng bemessen sein. Da die Zeitspanne sehr unterschiedlich sein kann, ist dem Spiel keine Sanduhr beigelegt.

Spielablauf:

- Zwei Mannschaften bilden. Die Mannschaften müssen aus mindestens zwei Spielern bestehen. Innerhalb der Mannschaften auslosen, wer beginnt.
- Jede Mannschaft bekommt einen Elefanten und stellt diesen auf das Startfeld.
- Der erste Spieler der ersten Mannschaft zieht eine Karte. Dieser Spieler muss nun **seiner eigenen Mannschaft** den abgebildeten Begriff auf der Karte vermitteln, ohne ihn zu nennen. Die Spieler seiner Mannschaft versuchen den Begriff zu erraten, indem sie ihre Vorschläge ausrufen.
- Gelingt es der Mannschaft, den Begriff zu erraten, zieht sie mit ihrem Elefanten auf das nächste Feld weiter, das die gleiche Farbe hat wie der Fußabdruck auf der Rückseite der Karte. Gelingt es den Mitspielern in der bestimmten Zeitspanne nicht den Begriff zu erraten, bleibt der Elefant stehen und die Karte wird unter den Stapel gelegt.
- Danach kommt die andere Mannschaft an die Reihe.

Vermittelt werden die Begriffe nach folgende Regeln:

Zeichnen: Der Spieler, der zeichnet, darf weder reden noch Gesten machen, ausser um seinen Mitspielern mitzuteilen, dass sie einen Teil der Zeichnung richtig erraten haben.

Umschreiben: Der Begriff muss erklärt werden, ohne das zu erratende Wort zu verwenden.

Darstellen: Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Der Spieler darf nicht sprechen, er darf nicht auf Gegenstände im Raum zeigen, aber er darf auf eigene Körperteile zeigen.

Der Spieler darf auswählen, mit welcher Darstellungsart er den Begriff übermittelt.