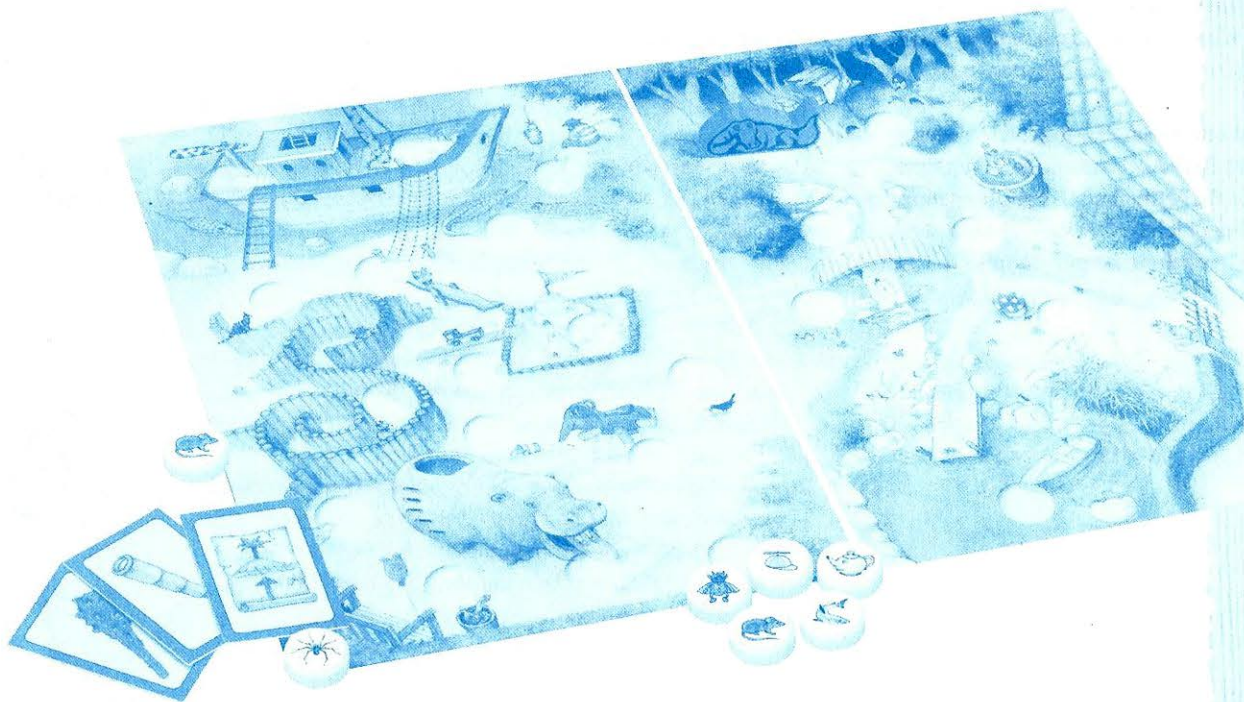


Krokodil unterm Bett • Il y a un crocodile !
Cocodrillo sotto al mio letto!
Krokodil onder mijn bed



Spielregeln

Règles du jeu

Regole di gioco

Spelregels



Willkommen im Elefanten-Spiele-Club

Kinder und Eltern sind bei der Auswahl ihrer Spiele anspruchsvoller geworden - zu Recht. Denn für alle Kinder sind Spiele ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Im Spiel erleben Kinder ihre Fähigkeiten, proben den Wettstreit mit anderen, lernen zu gewinnen und zu verlieren. Das Spiel muss dabei auch mal etwas aushalten können, stabiles und kindgerechtes Spielmaterial wird gebraucht. Und hier sind sie, die neuen Spiele für Kids von 3 - 8:

Alle Spielfiguren sind aus Holz, extra groß für kleine Hände. Spielpläne mit 3-D-Aufbauten schaffen eine richtige Spielwelt. Die farbenfrohen, lebendigen Illustrationen erzählen die Geschichte. Und dabei sind die Spielregeln leicht zu verstehen, damit schon die Kleinsten mitspielen können.

Krokodil unterm Bett

- 2 beidseitig bedruckte Spielpläne
- 1 Krokodil-Spielfigur
- 24 Holzscheiben mit Aufdruck
- 1 Spielanleitung



Hinweis für Eltern!

Wir empfehlen Ihnen zuerst selbst die Spielvorbereitung durchzuführen und danach mit den Kindern die restlichen Spielregeln durchzulesen. Bei diesem Spiel lernen die Kinder ihre Fantasie zu benutzen. Außerdem merken die Kinder, dass sie mit Hilfe ihrer Fantasie viel mehr behalten können.

Spielvorbereitung:

- Legen Sie einen Spielplan oder zwei Spielpläne auf den Tisch.
Je nachdem, ob die Spielpläne einzeln oder in einer Kombination benutzt werden, ergeben sich zwischen 6 und 24 mögliche Versteckstellen.
Je mehr Versteckmöglichkeiten es gibt, umso schwieriger und variantenreicher wird das Spiel.
- Setzen Sie das Krokodil neben den Spielplan und legen Sie alle Scheiben offen auf den Tisch.
- Das Spiel besteht aus vier verschiedenen Spielvarianten. Beim ersten Mal kann man am besten alle vier Varianten spielen. Die Spieler können danach selbst bestimmen, welches Spiel ihnen gut gefallen hat und häufiger gespielt werden soll.

D



Jetzt können Sie den Spielern die folgende kleine Geschichte vorlesen:

Hast du auch schon mal Angst gehabt, dass in deinem Schrank vielleicht ein Monster sitzt? Hörst du nachts manchmal ein Geräusch unter deinem Bett? Fragst du dann deinen Vater oder deine Mutter, ob sie für dich unter dem Bett nachsehen? Und - haben sie schon einmal etwas gefunden? Nein, natürlich nicht! 'Es gibt doch keine Monster', sagen sie dann. 'Siehst du', sagen sie, 'es waren deine Pantoffeln' oder 'es war der Wind'. Bei diesem Spiel wirst du sehen, was unter deinem Bett liegt und was im Schrank versteckt ist. Und diesmal darfst du es dir alles selbst ausdenken! Wetten, dass es dann gar nicht mehr so gruselig ist?

Ziel des Spiels:

Die Spieler verstecken in den verschiedenen Zeichnungen so viele Dinge, wie sie möchten. Beim Verstecken denken sie sich immer eine neue kleine Geschichte aus, die sie auch den anderen Spielern erzählen. Dann müssen sie versuchen, möglichst viele Dinge wieder zu finden. Wer die meisten Dinge behalten hat, ist der Gewinner.

Damit die Spieler das Spielmaterial kennen lernen und merken, wie schwierig es ist Dinge zu behalten, spielen wir zuerst zwei Gedächtnisspiele.

Gedächtnisspiel (Spielmaterial: 24 Scheiben, Spieldauer: 5 Minuten)

Der erste Schritt besteht darin, dass die Spieler sich alle 24 Dinge auf den Holzscheiben gut ansehen. Es sind ganz normale oder auch verrückte Dinge, mit denen man im Alltag zu tun hat. Sprechen Sie mit den Kindern darüber und vereinbaren Sie dabei, wie alle Dinge genannt werden. Dann werden alle Scheiben mit der Abbildung nach unten gelegt.

Die Spieler versuchen zuerst sich zu erinnern, wie viele Dinge sie noch wissen ohne die Scheiben umzudrehen. Können alle Spieler zusammen sich an mehr als 12 Dinge erinnern?

Nach Ablauf dieser Runde schauen sich die Spieler die Abbildungen noch einmal an. Es ist ziemlich schwierig alle Dinge zu behalten, nicht wahr?

Scheibe drehen (Spielmaterial: 24 Spielscheiben, Krokodil, Spieldauer: 10 Minuten)

Jetzt kennen alle Spieler die Abbildungen. Es ist nun an der Zeit ein echtes Spiel zu spielen.

Alle Scheiben werden mit den Abbildungen nach oben auf den Tisch gelegt. Die Spieler schauen sich die Abbildungen an und versuchen sich zu merken, wo was liegt. Dann werden die Scheiben mit der Abbildung nach unten gelegt. Jetzt nennen die Spieler der Reihe nach eines der Dinge und versuchen die dazugehörige Scheibe umzudrehen. Wenn ein Spieler die richtige Scheibe gefunden hat, darf er sich diese Scheibe nehmen. Wenn er falsch geraten hat, dreht er die Scheibe wieder um und setzt das Krokodil oben

D



drauf. Niemand darf diese Scheibe umdrehen, so lange das Krokodil oben drauf steht. Wenn ein anderer Spieler einen Fehler macht, wird das Krokodil auf eine andere Scheibe gestellt. Jetzt kann auch die Scheibe, auf der das Krokodil zuvor stand, wieder von einem Spieler geraten werden. Wer am Ende die meisten Scheiben besitzt, hat gewonnen.

Zeit für Geschichten! (Spielmaterial: 24 Scheiben, 1 oder 2 Spielpläne. Spieldauer: 5-15 Minuten)

Jetzt werden wir sehen, dass es viel einfacher ist Dinge zu behalten, wenn man sich eine Geschichte dazu ausdenkt. Ein Spielplan oder zwei Spielpläne werden auf den Tisch gelegt. Durch verschiedene Kombinationen ergeben sich zwischen sechs und 24 Versteckmöglichkeiten, je nachdem welche Spielpläne kombiniert werden.

Die Spieler wählen der Reihe nach eine Scheibe aus und legen sie mit der Abbildung nach unten auf den Spielplan. Jedes Mal, wenn eine Scheibe hingelegt wird, überlegt sich der Spieler eine kleine Geschichte, die er auch den anderen erzählt. Zum Beispiel: 'Der Bär war so schwer, dass der Stuhl unter ihm zusammenbrach. Darum liegt er jetzt auf dem Boden'. oder 'Das Krokodil hat Hunger und wartet darum unter dem Bett'.

Die Geschichten können ruhig ganz verrückt sein! Eine verrückte oder witzige Geschichte kann man sogar besser behalten. Die Abbildungen bieten viele Möglichkeiten um der Fantasie freien Lauf zu lassen.

Wenn auf diese Weise alle Versteckstellen besetzt sind, versuchen die Spieler gemeinsam alle Dinge wieder zurückzu-

finden. Dabei denken sie natürlich an die Geschichten. Wusstet ihr, wo alles versteckt war? Bei wie vielen Dingen habt ihr falsch geraten?

Krokodil unterm Bett (Spielmaterial: 24 Scheiben, 1 oder 2 Spielpläne, Krokodil. Spieldauer: 5-15 Minuten)

Da wir jetzt schon geübte Geschichtenerzähler sind, können wir das Spiel noch ein wenig schwieriger machen. Ein Spielplan oder zwei Spielpläne und alle Scheiben (mit der Abbildung nach unten) werden auf den Tisch gelegt. Auf jede Versteckstelle wird eine Scheibe gelegt. Jetzt werden alle Scheiben umgedreht. Alle Spieler erhalten etwas Zeit (zum Beispiel 5 Minuten) um sich zu allen Scheiben eine kleine Geschichte auszudenken (jeder still für sich selbst). Dann werden alle Scheiben wieder verdeckt hingelegt.

Der Reihe nach dürfen die Spieler jetzt eine Geschichte erzählen und die dazugehörige Scheibe umdrehen. Wenn ein Spieler die richtige Scheibe umdreht, darf er sich diese Scheibe nehmen und bestimmen, welche Scheibe der nächste Spieler wissen soll. Wenn der Spieler eine verkehrte Scheibe umdreht, legt er die Scheibe an dieselbe Stelle (oder an eine andere Stelle) zurück und stellt das Krokodil oben drauf. Niemand darf diese Scheibe erraten, bis das Krokodil auf einer anderen Scheibe steht. Wenn ein Spieler verkehrt geraten hat, darf der nächste Spieler selbst bestimmen, welche Scheibe er versucht zu raten (natürlich mit Ausnahme der Scheibe mit dem Krokodil).

Man kann diese Variante auch so spielen, dass die Spieler der Reihe nach die Scheiben verstecken und die dazu-

D



gehörende Geschichte stets laut erzählen. Wenn alle Scheiben versteckt sind, dürfen die Spieler reihum suchen.

Variationen:

Wir machen das Spiel noch ein bisschen schwieriger! Wenn ihr das Spiel schon oft gespielt habt, könnt ihr auch einmal versuchen das Spiel ganz anders zu spielen. Alle 24 Scheiben werden in Reihen von 4 mal 6 (oder sogar ganz durcheinander) offen auf den Tisch gelegt. Dann denken sich die Spieler zu jeder Scheibe eine Geschichte aus, wobei sie auf die Scheiben achten, die daneben liegen. Sie können sich auch eine Geschichte überlegen, in der mehrere Scheiben vorkommen. Dann spielt man das Spiel genauso weiter wie bei der Variante 'Krokodil unterm Bett'.

Die Spieler können auch vereinbaren, dass in allen Geschichten ein Tier oder ein Familienmitglied vorkommen muss. Dadurch wird es noch etwas schwieriger, sich immer wieder eine neue Geschichte auszudenken. Ein Beispiel: Nachdem der Hund mit dem Bär gespielt hatte, ließ er ihn beim Stuhl liegen.

Viel Freude beim Erzählen.



D

