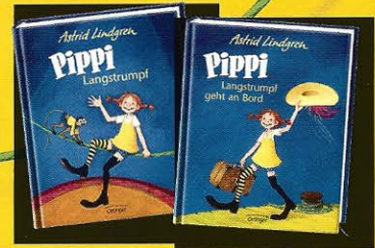


Pippi

Langstrumpf



Nach dem Buch „Pippi Langstrumpf“ von Astrid Lindgren mit Illustrationen von Katrin Engelking. Erschienen im Verlag Friedrich Oetinger. Alle Informationen unter www.oetinger.de

Viel Spaß mit Pippi und ihren Freunden Annika und Tommy in der Villa Kunterbunt und dem Spiel „Nicht den Boden berühren“! Für 2–4 Kinder ab 5 Jahren

Der bekannte und beliebte Kinderbuch-Klassiker von Astrid Lindgren als Spiel!

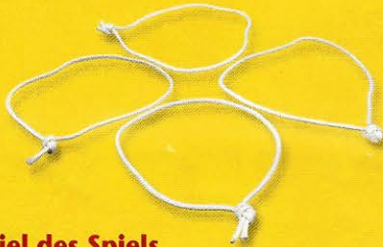
Pippi möchte mit Annika und Tommy ihre tolle Idee „Nicht den Boden berühren“ spielen. Das Spiel erklärt Pippi im Buch so: „Das Einzige, was man zu tun hat, ist, in der ganzen Küche herumzuklettern, ohne ein einziges Mal seinen Fuß auf den Boden zu setzen.“ Na, das klingt ja ganz einfach – aber auch Herr Nilsson ist mit von der Partie! Er macht es den Spielern nicht immer leicht, die Sprünge zu meistern.

Inhalt

1 Spielplan Villa Kunterbunt, 1 Plüschaffe Herr Nilsson, 60 Karten (12 Zielkarten, 48 Sprungkarten), 12 Möbelkarten, 12 Schnüre, 30 Goldstücke, 4 Spielfiguren, 4 Aufstellfüße, 1 Anleitung

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanzbögen heraus. Knotet jeweils die beiden Enden der 12 Schnüre zusammen, so dass Kreise entstehen. Es macht nichts, wenn die Kreise unterschiedlich groß ausfallen.



Ziel des Spiels

Wer schafft es als Erster, durch geschicktes Springen sieben Goldstücke zu bekommen?

Vorbereitung

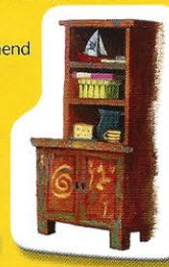
Nehmt alle Sachen aus der Schachtel heraus und legt den Spielplan mit der Villa Kunterbunt auf den Kartoneinsatz in das Schachtelunterteil. Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** aus und steckt sie in einen **Aufstellfuß**. Die Spielfiguren werden auf den Startpunkt des Spielplans gestellt, den alten Küchenherd. Hier startet Pippi mit den Spielern ihr „Nicht den Boden berühren“-Spiel.



Schaut euch die Kreise auf dem Spielplan an und legt die **12 zusammengeknoteten Schnüre** entsprechend auf dem Boden aus.

Tipp: Am besten legt ihr die Schnüre auf Teppichboden aus, dann könnt ihr gut springen. Wenn ihr sie auf einen glatteren Boden legt, zieht Schuhe oder rutschfeste Strümpfe an!

In jeden Kreis legt ihr nun – entsprechend dem Spielplan – eine **Möbelkarte**.

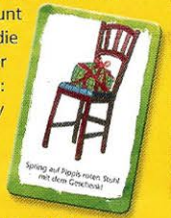


Nun habt ihr zweimal die Villa Kunterbunt: je einmal auf dem Spielplan und auf dem Boden vor euch.

Aus den 60 Karten sortiert ihr die **12 Zielkarten** aus, die die Möbelstücke der Villa Kunterbunt zeigen. Die restlichen Karten sind die



48 Sprungkarten. Hier gibt es zwei Kategorien: Die Karten mit Tommy und Annika auf der Rückseite schaffen auch jüngere Spieler sehr gut. Die



Karten mit Pippi auf der Rückseite sind für geübtere Spieler gedacht. Entscheidet am Anfang der Runde, ob ihr ausschließlich die Karten mit Tommy und Annika nehmt oder ob ihr mit allen Karten spielt. Beide Kartenstapel werden – getrennt voneinander nach Ziel- und Sprungkarten – gemischt und verdeckt neben der Schachtel bereitgelegt. Die **Goldstücke** werden ebenfalls neben die Schachtel gelegt. Vor dem Spielstart könnt ihr schon mal ein wenig üben, von Kreis zu Kreis zu springen.

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt nacheinander die oberste Karte von beiden Stapeln (d.h. je eine Ziel- und eine Sprungkarte) und dreht sie um:



Oetinger spiele

KOSMOS

Die Zielkarte gibt vor, zu welchem Möbelstück der Spieler springen muss. Startpunkt in der ersten Runde ist für alle Spieler der alte Küchenherd. In den nachfolgenden Runden starten die Spieler jeweils dort, wo sie in der vorherigen Runde gelandet sind. Die Sprungkarte gibt vor, wie der Spieler dorthin springen muss. Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Sprüngen:

1) Sprünge mit Herrn Nilsson



Beispiel: „Leg den Affen Herrn Nilsson auf deine rechte Schulter! Pass auf, dass er beim Springen nicht herunterfällt!“

Herr Nilsson wird immer vor dem Sprung an die beschriebene Stelle gesetzt. Anschließend springt der Spieler zu dem Möbelstück in den Kreis, das durch die Zielkarte vorgegeben wird. Schafft er es, dort anzukommen, ohne dass Herr Nilsson heruntergefallen ist, hat der Spieler den Sprung erfolgreich geschafft!

2) Sprünge ohne Herrn Nilsson



Beispiel: „Spring mit ausgebreiteten Armen, wie ein Flugzeug mit Flügeln links und rechts!“

Der Spieler muss während seines Sprungs diese Vorgaben ausführen. Schafft er es, entsprechend in den vorgegebenen Kreis zu springen, hat er den Sprung erfolgreich geschafft.

Wie wird gesprungen?

In der Regel gilt: Die Spieler stehen in dem Startkreis auf einem Fuß ihrer Wahl und springen in den durch die Zielkarte vorgegebenen Kreis – dort müssen sie mit dem anderen Fuß aufkommen. Gehen ist nicht erlaubt, jeder muss springen!

Es gibt auch Sprungkarten, bei denen ihr anders als hier beschrieben springen müsst. In diesem Fall gilt, was die von euch gezogene Sprungkarte angibt.

Sprung erfolgreich geschafft?

Schafft der Spieler die gestellte Sprungaufgabe, wird seine Spielfigur auf dem Spielplan auf das Feld gestellt, auf dem er gelandet ist. Der Spieler bekommt ein Goldstück. Jeder Spieler sammelt seine Goldstücke auf einem eigenen Haufen auf dem Tisch.

Beispiel: Der Spieler springt vom alten Küchenherd zu Pippis Koffer. Auf dem Spielplan in der Schachtel wird die Spielfigur dieses Spielers ebenfalls in den Kreis mit Pippis Koffer gestellt. Von diesem Kreis geht der nächste Sprung des Spielers los.

Noch ist die Runde dieses Spielers nicht beendet!

Der Spieler entscheidet nun, ob er weitermachen oder aufhören möchte.

- Wenn er aufhört, kann er das Goldstück sicher behalten.
- Wenn er beschließt weiterzuspielen, muss er bereits gewonnene Goldstücke getrennt von seinem Haufen ablegen. Dann werden die nächste Zielkarte und die nächste Sprungkarte aufgedeckt. Die verbrauchten Karten gehen für diese Runde aus dem Spiel.

Der Spieler springt erneut und bekommt ein Goldstück, wenn er es wieder erfolgreich geschafft hat. Die Spielfigur wird entsprechend auf dem Spielplan versetzt. Wiederum entscheidet der Spieler, ob er weitermacht oder sich nun diese zwei Goldstücke „sichert“. Insgesamt darf ein Spieler pro Runde bis zu drei Mal springen, dann ist sein Zug endgültig beendet.

Den Sprung nicht geschafft?

Schafft ein Spieler einen Sprung nicht, verliert er alle in diesem Zug gesammelten und gesondert abgelegten Goldstücke und muss sie wieder zurückgeben. Seine Spielfigur wird auf den Kreis, den die Zielkarte vorgibt, gestellt und seine Runde ist beendet.

Wann ist der nächste Spieler an der Reihe?

Sobald ein Spieler beschließt, aufzuhören bzw. drei Mal gesprungen ist oder eine Sprungaufgabe nicht schafft, ist der nächste Spieler an der Reihe. Alle Ziel- und Sprungkarten werden neu gemischt und in zwei Stapel gelegt. Der Spieler nimmt jeweils die oberste Ziel- und Sprungkarte ... So geht es immer reihum.

Was passiert, wenn ein Spieler eine Zielkarte aufdeckt, die genau den Ort zeigt, auf dem er gerade steht?

Diese Karte wird unter den Stapel gemischt und es wird erneut die oberste Karte aufgedeckt.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler sieben Goldstücke gesammelt, wird diese Runde noch zu Ende gespielt. Nun wird geschaut, wer die meisten Goldstücke gesammelt hat. Dieser Spieler ist der Sieger!

Haben mehrere Spieler gleich viele Goldstücke? Dann gibt es einen letzten Wettbewerb, um den endgültigen Sieger zu ermitteln.

Ihr könnt zwischen zwei Aufgaben wählen:

1. Wer schafft es, die meisten Kniebeugen zu machen? Die mitstreitenden Spieler stellen sich im Raum auf, ein Mitspieler ruft „Los!“ und die Spieler fangen an, gleichzeitig im selben Rhythmus Kniebeugen zu machen. Aber nicht schummeln! Die Mitspieler schauen zu und sind die Schiedsrichter. Der Spieler, der als letzter übrig bleibt, nachdem die anderen bzw. der andere aufgegeben hat, ist der Sieger!

ODER

2. Wer kann am längsten auf einem Bein hüpfen? Die Spieler stellen sich auf ein Bein ihrer Wahl, ein Mitspieler ruft „Los!“ und die Spieler fangen gleichzeitig an, auf diesem Bein zu hüpfen. Nicht schummeln! Wer auf beiden Beinen steht, scheidet aus. Die Mitspieler schauen zu und sind die Schiedsrichter. Der Spieler, der als letzter übrig bleibt, nachdem die anderen bzw. der andere aufgegeben hat, ist der Sieger!

Spielvarianten

1. Beim Aufbau könnt ihr sowohl die Kreise am Boden als auch die Möbelkarten beliebig verteilen, unabhängig von der Einteilung des Spielplans. So wird jede Runde abwechslungsreich!
2. Je nachdem, wie dicht die Kreise auf dem Boden aneinandergelegt werden, wird das Springen schwerer oder leichter. Je älter die Kinder sind und je weiter sie springen können, desto weiter können die Kreise auseinander gelegt werden.

Spielidee: Kai Haferkamp
Gestaltung: SENSIT Communication, München
Nach dem Buch „Pippi Langstrumpf“ von Astrid Lindgren
© Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg 2007
© Saltkråkan AB
Illustrationen K. Engelking
www.oetinger.de
© KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0, Fax: +49 (0) 711-2191-199
Web: www.kosmos.de, E-mail: info@kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.

Artikelnummer: 698164

Spielanleitung bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.



T. Nr. 2853017