



Hand in Hand



Alle Kinder werden Freunde....

Art.nr.: 3536
Spielart: Lege- und Würfelspiel
Spieler: 1– 6 Kinder ab 3 Jahren
Inhalt: 36 Bildplättchen und 2 besondere Würfel,
Spieleanleitung
Autor: Alex Randdph
Illustrationen: Hannelore Wernhard

Schaut euch zuerst das Spielmaterial gut an!

Die Bildplättchen zeigen Kinder aus aller Welt, die ihre Arme ausstrecken. Sie alle sind Freunde! Im Spiel legt ihr die Plättchen immer so aneinander, dass sich die Kinder an den Händen fassen. Es gibt Jungen und Mädchen mit Mütze bzw. Hut sowie Jungen und Mädchen ohne Kopfbedeckung. Die beiden Würfel bestimmen, welches Bildplättchen ihr nehmen sollt. Der eine Würfel zeigt Junge oder Mädchen, der andere Hut oder keinen Hut.

1. Ringelreihen – das Spiel für die ganz Kleinen

Nehmt die Plättchen und breitet sie auf dem Tisch oder Fußboden so aus, dass ihr alle Bilder sehen könnt. Der Jüngste von euch fängt an, würfelt mit beiden Würfeln und nimmt sich das passende Plättchen (z.B. ein Mädchen mit Hut). Das ist der Anfang einer langen Kette. Der Nächste würfelt ebenfalls und legt sein Plättchen an das erste an. Ob rechts oder links ist egal. So geht das Spiel reihum, bis alle Plättchen aufgebraucht sind und ein schöner Ringelreihen von Kindern aus aller Welt entstanden ist.

2. Das Memospiel

Nehmt die Plättchen und legt sie auf dem Tisch oder Fußboden so aus, dass alle Bilder verdeckt sind. Der Jüngste von euch fängt an und würfelt mit beiden Würfeln. Zeigen die Würfel jetzt z.B. einen Jungen ohne Hut, musst du nun versuchen, so ein Plättchen aufzudecken. Gelingt dir das, darfst du das Plättchen behalten und gleich noch einmal würfeln – so lange, bis du ein falsches Plättchen aufdeckst. Hast du ein falsches Plättchen aufgedeckt, zeigst du es allen und legst es verdeckt zurück. Merkt euch alle gut, wo es liegt! Danach ist der Nächste an der Reihe. Jeder von euch bildet mit den gewonnenen Bildplättchen seine eigene Bilderkette. Sind alle Plättchen gefunden, hat der gewonnen, der die meisten vor sich liegen hat.

3. Das Memorennen

Die Grundregel hier ist gleich wie beim Memospiel. Nur werden die gewonnenen Bildplättchen anders abgelegt. Jeder von euch legt sein erstes Plättchen an eine gemeinsame Startlinie (z.B. die Teppichkante). Zwischen den einzelnen Ketten solltet ihr etwa 3 Plättchen Abstand lassen. Von hier aus legt ihr jetzt eure gewonnenen Plättchen an. Sind alle Plättchen gefunden, hat der gewonnen, dessen letztes Plättchen am weitesten von der Startlinie entfernt ist – also nicht unbedingt der, der am meisten hat. Achtet deshalb darauf, dass sich die Kinder immer richtig an den Händen halten.

4. Lauft Kinder, lauft!

Bei diesem Spiel legt ihr wieder die Bildplättchen verdeckt in die Mitte. Zu Beginn bekommt aber jeder von euch 5 Plättchen als Vorrat und darf sie offen vor sich hinlegen. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und schaust, ob ein oder sogar mehr passende Plättchen unter deinem offenen Vorrat sind. Diese darfst du an die gemeinsame Bilderkette in die Mitte legen. Passt keines deiner Plättchen, musst du so lange unter den verdeckten suchen, bis du ein richtiges gefunden hast. Doch aufgepasst: Alle falsch aufgedeckten Plättchen kommen zu deinem Vorrat! Danach ist der Nächste an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Plättchen aus seinem Vorrat anlegen konnte.

5. Das Solo-Puzzle (so macht sogar Stubenarrest Spaß!)

Du brauchst hier keine Würfel, sondern breitest dir nur alle Plättchen gut sichtbar aus. Dein Ziel ist es nun, ein großes Quadrat von 6 x 6 Bildplättchen so zu legen, dass sich alle Kinder richtig an den Händen halten und eine geschlossene Ringelreihen-Kette bilden. Das ist ganz schön knifflig, doch es gibt viele, viele Lösungen. Versuch's mal!

Adresse:
Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
Telefon +49 (0) 80 71- 10 06 - 0
Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40
www.selecta-spielzeug.de

© 2000 Selecta Spielzeug AG