



Für 2–4 Kinder
ab 3 Jahren
Spieldauer: 10 Minuten

Autorin: Danna Banki
Illustration: Gediminas Akelaitis

HUSH IN RUSH

Die Tiere des Waldes spielten ausgelassen, bis der Abend kam. Jetzt müssen sie dringend nach Hause, aber ein Wolf ist auf dem Waldweg eingeschlafen. Welche Tiere kehren unbemerkt nach Hause zurück?

Ein Aktions-Versteckspiel für die Kleinen:

- lehrt, Formen zu erkennen;
- fördert die Feinmotorik und die allerersten taktischen Überlegungen der Kleinsten.

SPIELINHALT:

- 1 Spielplan
- 12 Tiere (4 Sets zu je 3 Tieren)
- 1 Wolf mit Hut
- 4 Teile des Waldweges (Büsche, Baumstümpfe)
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Spielziel ist es:

den eigenen Tieren zu helfen, nach Hause zu gelangen, ohne vom Wolf gesehen zu werden.

Spielvorbereitung

Fügt dem Spielbrett zufällig die vier Teile des Waldweges (Büsche und Baumstümpfe) hinzu. Sie bilden acht Verstecke. Stellt dann das Brett in die Tischmitte, so dass jeder Spieler es erreichen kann. Platziert den Wolf und setzt ihm den Hut auf, so dass seine Augen verdeckt sind.



Jeder Spieler wählt einen Satz aus drei verschiedenen Tieren in derselben Farbe aus und stellt sie neben das Brett, dem Wolf gegenüber. Der Würfel wird neben die Tiere gelegt.

Spielablauf:

Der Spieler, der zuletzt in einem Wald war, beginnt. Es wird im Urzeigesinn gespielt.

Wer beginnen darf, würfelt nun.

Wer dran ist und Punkte gewürfelt hat (1, 2 oder 3), muss eines seiner Tiere entsprechend ziehen. Die Wahl muss mit Bedacht erfolgen, da jedes Tier sich nur hinter einem Busch in seiner Form oder einem Baumstumpf verstecken kann.

WICHTIG:

- ein Spieler kann in jeder Runde nur eines seiner Tiere bewegen;
- hinter einem Versteck können auch mehrere Tiere sein;
- hinter einem Baumstumpf kann sich jedes Tier verstecken;
- wenn sich ein Tier hinter einem Busch mit einer anderen Form versteckt hat, kann es vom Wolf entdeckt werden!

Wenn ein Augensymbol gewürfelt wird,

erwacht der Wolf! Alle Tiere, die nicht hinter einem Baumstumpf oder einem Busch in seiner Form versteckt sind, schrecken auf, laufen zum Startfeld zurück und müssen von vorne beginnen.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet und ein Kind gewinnt, wenn es alle seine Tiere als erstes durch den schlafenden Wolf hindurch bekommt und sie nach Hause bringt.

Spielvarianten

- Wenn der Wolf aufwacht, kehrt das unversteckte Tier nicht zum Anfang zurück, sondern nur in den nächstgelegenen geeigneten Unterschlupf.
- In der vereinfachten Variante gewinnt, wer mindestens ein Tier nach Hause bringt.



Wer hat sich nicht versteckt?
Es ist der rote Igel!

