

Spielgruppenspiel

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Stoffsäckli



Ziel des Spieles:

Wer am schnellsten im Kindergarten ankommt hat gewonnen.

Alle Mitspieler wählen eine Spielfigur. Jetzt würfelt ihr reihum. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf auf dem Spielgruppen-Startfeld anfangen. Du kommst nur in den Kindergarten, wenn die gewürfelte Augenzahl genau stimmt. Sonst musst du wieder um die gewürfelte Augenzahl vom Kindergartenfeld zurückziehen. Und nun aufgepasst, denn auf folgenden Feldern passiert etwas:

- 1** Du bist heute spät dran und musst dich nun beeilen. 3 Felder weiter!
- 6** Du hast deine Kindergartentasche zu Hause vergessen. Zurück zum Start!
- 11** Du entdeckst unterwegs Schnecken und willst sie genauer betrachten. 1 x aussetzen!
- 15** Heute willst du der/die Erste im Kindergarten sein. Nochmals würfeln!
- 21** Du hast dein „Lüchti“ unten auf der Treppe verloren. Zurück auf Feld 16!
- 22** Das Treppensteigen ist anstrengend, du musst dich kurz ausruhen. 1 x aussetzen!
- 24** Vorsicht Strasse! „warte, luege, lose, laufe“. Dann schnell 4 Felder weiter!
- 25** Auf der Strasse darfst du nicht stehen bleiben! 2 Felder zurück!
- 26** Du hast auf der Strasse einen Frosch entdeckt. Damit er nicht überfahren wird, bringst du ihn schnell in Sicherheit. Vorwärts auf Feld 29!
- 27** Auf der Strasse darfst du nicht stehen bleiben! 1 Feld vorwärts!
- 31** Eine dicke Spinne läuft dir über den Weg. Vor Schreck läufst du zurück auf Feld 23!
- 34** Du hast im Bach einen Fisch entdeckt. Damit du ihn besser sehen kannst rückst du schnell 2 Felder vor!
- 41** Du brauchst jetzt eine Pause. 2 x mit Würfeln aussetzen!
- 47** Du triffst deine Kindergarten-Freunde. Das kann dauern. 3 Felder zurück!
- 51** Bald bist du im Kindergarten angekommen. Du hüpfst vor Freude 1 Feld weiter!

Viel Spass!!