

Wo bist du, heller MOND?



Ein Gute Nacht-Spiel mit Merkeffekt

Für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Autorin: Tanja Engel

Illustration: Reiner Stolte

Gestaltung: Blueuv Grafik Design

Der Mond steht beschützend hoch oben am Himmel, schaut überall nach dem Rechten und blickt auf die Kinder, die vor dem Zu-Bett-Gehen noch etwas spielen. Gerne möchte er an ihrem Fenster vorbeischaun, um ihnen „Gute Nacht“ zu sagen ... doch dazu müssen ihm die Kinder helfen und die Sterne als Wegweiser bereit legen. Wenn der Mond bei den Kindern angekommen ist, kehrt Ruhe ein, die Äuglein fallen bald zu und der Mond sagt bis morgen „Gute Nacht!“.

Inhalt

- 1 Holzfigur Mond
- 1 Spielplan
- 40 Holzsteine
- 1 Aufkleberbogen mit 40 Aufklebern

Ziel des Spiels

Der Mond wandert zum Haus der Kinder. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Stern aufdeckt, kommt der Mond ein Stückchen näher. Sobald er das Haus erreicht, wünscht der Mond den Kindern eine gute Nacht und das Spiel endet. Wer dann die meisten Bildpaare vor sich liegen hat, ist der Sieger.

Vor dem ersten Spiel

Bittet eure Eltern oder älteren Geschwister, euch behilflich zu sein: Nehmt den Aufkleberbogen und die Holzsteine aus der Schachtel. Der Aufkleberbogen zeigt 20 Sterne und 10 je doppelt vorkommende, nächtliche Motive. Löst die Aufkleber vorsichtig vom Bogen ab und klebt je einen auf jeden Holzstein.

Vorbereitung

Verdeckt die Holzsteine, mischt sie und legt sie rund um den Spielplan herum aus. Wer möchte, kann die Holzsteine auch direkt auf den Spielplan legen.

Stellt den Mond auf sein Startfeld: Seine Reise beginnt auf dem hoch oben im Abendhimmel abgebildeten Mond.

Das Spiel beginnt

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der müdeste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Wer an der Reihe ist, deckt zwei beliebige Holzsteine auf.

Welche Motive sind zu sehen?

* Zwei Sterne?

gen Weg! Wo steht der Mond gerade? Lege die beiden Steine offen auf die beiden freien Felder direkt vor dem Mond und setze ihn gleich bis auf den vorne liegenden Stern.

* Ein Stern und ein anderes Motiv?

Hast du z. B. einen Stern und einen

Fuchs aufgedeckt? Lege den Stern aufgedeckt auf das nächste freie Feld des Mondweges und setze den Mond auf diesen Stern. Verdecke den anderen Holzstein wieder. Alle Spieler versuchen sich zu merken, welches Motiv hier versteckt ist.

*** Keine Sterne,
jedoch zwei gleiche Motive?**

Hast du z. B. zwei Füchse aufgedeckt

- prima, du hast ein Bildpaar gefunden! Nimm beide Holzsteine und lege sie aufgedeckt vor dir ab.

*** Kein Stern,
jedoch zwei nächtliche,
verschiedene Motive?**

Hast du z. B. einen Baum und

einen Fuchs aufgedeckt? Du hast leider Pech gehabt. Verdecke beide Steine wieder. Alle Spieler versuchen sich nun zu merken, welche Motive hier versteckt sind.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beachte: Ein Holzstein, der gerade verdeckt wurde, darf vom nachfolgenden Spieler gleich wieder aufgedeckt werden.

☾ Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der Mond das letzte gelbe Feld überschritten hat und am Fenster des Hauses steht.

Sind bereits alle 10 Motivpaare gefunden worden, doch es liegen noch verdeckte Sterne neben dem

Spielplan? Das Spiel wird fortgesetzt, denn der Mond hat den Weg bis zum Fenster noch nicht gefunden.

Gleich ist es Zeit, „Gute Nacht“ zu sagen. Doch erst wird noch schnell nachgeschaut, wer die meisten Motivpaare gefunden hat: Jeder Spieler stapelt die eigenen Holzsteine übereinander. Wer den höchsten Turm aufbauen kann, gewinnt.

Wer schon gut zählen kann, zählt alle eigenen Steine. Es gewinnt, wer die meisten Steine sammeln konnte. Gute Nacht...

Wenn du immer noch nicht müde bist oder alleine dem kleinen Mond den Weg leuchten möchtest, kannst du auch alleine spielen.

☾ Ein Suchspiel

Vergleiche die Motive der Holzsteine mit deinem Spielplan. Welche sind auf dem Spielplan wiederzufinden und welche nicht? Versuche zum Beispiel herauszufinden, wo sich der Fuchs versteckt. Wenn du möchtest, kannst du alle Holzsteine auf die passenden Motive des Spielplanes legen. Was ist sonst noch auf dem Spielplan zu sehen? Gibt es noch weitere Tiere? Magst du die neuen Motive mit in das Bild einbauen?

Mit dem Spielmaterial kannst du auch ohne Spielregeln spielen

... lass das Flugzeug über den Spielplan fliegen und seinen Landeplatz auf der Spielplan-Abbildung des Flugzeuges suchen.

... vielleicht kommt auch noch der Igel vorbei, um die Eule um einen Rat zu fragen, weil er nicht schlafen kann.

... und vielleicht schwirrt auch das Glühwürmchen noch einmal zu den Kindern hin, leuchtet mit den Sternen um die Wette und sieht nach dem Rechten.

... oder die Katze macht sich zu einem nächtlichen Spaziergang zur Burg auf, um dort ein paar Artgenossen zu treffen. Wer weiß, was sie dort im hellen Mondschein aushecken?

... bestimmt hast du noch schöne Ideen, worüber sich die Tiere unterhalten könnten oder was im Mondschein so alles geschieht, bevor Ruhe einkehrt.

Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vielleicht träumst du auch ein paar schöne Geschichten, die du morgen spielen kannst. Schlaf schön:

Gute Nacht!

Art. Nr.: 698034