

WENN DIE REGENTROPFEN PRASSELN ...

WOLKENKINDER

**Ein Geschicklichkeits- und Würfelspiel
für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.**

Mit zusätzlicher Spielvariante für ältere Kinder.

Autorin: Tanja Engel

Illustration: Reiner Stolte

Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Die Wolkenkinder spielen ihr neues Lieblingsspiel: Sie versuchen, ihre Regentropfen trotz der Regenschirme, die die Löcher verschließen können, in die Tonne prasseln zu lassen. Ein Riesenspaß...

Inhalt

24 Regentropfen aus Holz

5 Regenschirme aus Holz

| Glocke

| Regentonne (die Verpackung)

| Farbwürfel

Ziel des Spiels

Wem gelingt es als Erster, die eigenen Regentropfen in die Tonne *zu* werfen?

Vorbereitung

Ihr öffnet die Rolle, die Regentonne, von unten und nehmt das Spielmaterial heraus. Dann verschließt ihr die Rolle wieder.

1) Die Kleberinge

- * Vor dem ersten Spiel klebt ihr, am besten mit Hilfe eurer Eltern oder älteren Geschwister, die farbigen Ringe um die Löcher des Deckels. Dazu nehmt ihr den Klebebogen, löst die Ringe jeweils vorsichtig ab und klebt sie nacheinander um die Löcher des Holzdeckels. So erhalten die Löcher farbige Ränder, die Verteilung der Farben ist dabei beliebig. Der weiße Ring dient als Reserve.

2) Die Regentropfen und die Regenschirme

- * Jedes Kind erhält 6 Regentropfen. Spielen weniger als 4 Kinder mit, werden die übrigen Tropfen beiseite gelegt.
- * In jedes Loch im Deckel der Regentonne steckt ihr einen Regenschirm.
- * Nun wird noch die Regentonne in die Mitte der Spielfläche gestellt und der Würfel bereit gelegt. Dann können die Wolkenkinder los spielen!

Das Spiel beginnt

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.
Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

Der Würfel zeigt Rot, Orange, Gelb, Blau oder Grün

1) In dem Loch dieser Farbe

steckt bereits ein Regenschirm - Putsch!

- * Wenn noch kein Tropfen auf dem Regenschirm liegt, legst du einen deiner Regentropfen oben auf dem Schirm ab. Anschließend kannst du wählen, ob du gleich noch einmal würfeln möchtest oder ob das nächste Kind an der Reihe ist.
- * Wenn schon ein Tropfen auf dem Regenschirm liegt, musst du den Tropfen nehmen und zu deinem Regentropfen-Vorrat legen. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

2) In dem Loch dieser Farbe

steckt kein Regenschirm - Plitsch-Platsch!

- * Du darfst einen deiner Tropfen in die Tonne werfen.
- * Nun kannst du wählen, ob du gleich noch einmal würfeln möchtest oder ob das nächste Kind an der Reihe ist.

Der Würfel zeigt den Regenschirm

- * Du nimmst einen beliebigen Regenschirm aus einem der Löcher und legst ihn vor dir ab.
- * Wenn bereits ein Tropfen auf dem ausgewählten Regenschirm liegt, so musst du ihn ebenfalls nehmen. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.
- * Hast du schon einen Regenschirm vor dir liegen, darfst du wählen,
- * ... ob du einen weiteren Regenschirm von der Tonne nehmen möchtest.
- * ... oder ob du einen deiner Regenschirme in eines der Löchersteckst.

Die Glocke

- * Wenn du bemerkst, dass ein anderes Kind schon viele Regentropfen in die Tonne werfen konnte, kannst du mit Hilfe der Glocke eingreifen. Zwischen zwei beliebigen Spielzügen kannst du dann die Glocke läuten.
- * Anschließend bringst du Regenschirme aus deinem Vorrat ins Spiel und setzt sie in die Löcher. Die Anzahl der Schirme darfst du dabei selber bestimmen. Dann geht das Spiel bei dem Spielzug weiter, an dem es durch das Läuten unterbrochen wurde.

Wichtige Regenregeln

- * Auf jedem Regenschirm darf nur ein Tropfen liegen.
- * Das Kind, das an der Reihe ist, darf so lange weiter würfeln und die Spielzüge ausführen, bis es einen Tropfen oder einen Regenschirm nehmen muss. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Wenn ein Kind alle seine Regentropfen in die Tonne geworfen hat, läutet es mit der Glocke. Damit ist das Spiel beendet und dieser Spieler ist der Sieger!

Spielvariante für ältere Kinder

Die Regentropfen-Wette

- * Bei dieser Variante kannst du durch geschicktes Wetten - wenn es die Spielsituation ergibt - ein paar Tropfen loswerden oder ein paar dazu bekommen ...
- * Für eine Wettankündigung läutest du, wenn du an der Reihe bist, mit der Glocke. Bevor du würfelst, nennst du deine Wette, z.B. „Ich wette, dass ich es gleich schaffe, zwei Tropfen los zu werden“. Die Wette muss mehr als einen Tropfen beinhalten.
- * Dann beraten sich deine Mitspieler, ob sie die Wette annehmen wollen oder nicht. Nehmen sie deine Wette an, beginnst du mit deiner Spielrunde.

- * Sind deine Mitspieler gegen die Wette, kommt sie nicht zustande. Dann beginnt für dich eine ganz normale Spielrunde.
- * Du erfüllst deine Wette, wenn du es schaffst, so viele Tropfen wie vorhergesagt los zu werden. Dann darfst du als Belohnung zusätzlich einen weiteren Tropfen abgeben. Dieser wird beiseite gelegt.
- * Erfüllst du deine Wette nicht, musst du einen Tropfen nehmen. Dazu nimmst du einen der Tropfen aus der Tonne. Sind dort noch keine vorhanden, hast du Glück gehabt und musst keinen Tropfen nehmen.

Vereinbarungen

- 1) Ihr könnt auch vereinbaren, dass du ausschließlich einem Mitspieler die Wette anbietest. Dieser entscheidet dann, ob du sie durchführst oder nicht. Oder ihr sprecht ab, dass der Spieler, der eine Wette vorschlägt, niemanden befragen muss und die Wette anschließend durchführt.
- 2) Außerdem könnt ihr vereinbaren, dass der Spieler, der die Wette nicht erfüllt, so viele Tropfen nehmen muss, wie er gesetzt hat. Allerdings muss er dann nicht mehr als drei nehmen.