

Art.-Nr. 22371

## Anton's Schwimmschule!

Der muntere Schwimmspaß zur Förderung der Farbwahrnehmung

Alter:	ab 4 Jahre
Mitspieler:	2 bis 4
Inhalt:	4 Igel aus Holz 4 Körbe 16 Korke aus Holz 1 Spielplan aus Holz 1 Würfel von 1-3
Spielidee:	Hermien Stellmacher
Illustration:	Hermien Stellmacher

Bald fängt der neue Schwimmkurs an und die vier kleinen Igel können es kaum noch abwarten. Zum Glück ist es draußen warm. Die anderen Freunde sind bereits im See.

Da Igel aber keine normalen Schwimmreifen benutzen können, müssen sie erst Korke sammeln, um sich daraus eine Schwimmhilfe zu basteln. Erst dann dürfen sie zum Schwimmkurs.

Die anderen Tiere haben schon fleißig Korke gesammelt und sie in 4 Körben am Wegrand abgelegt.

Nun ziehen sie aber los. Jeder möchte als erster seinen Schwimmreifen fertig haben und zu den anderen ins Wasser springen.

Spielziel:	Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell seine vier Korke zu sammeln und mit seinem Schwimmreifen zu seinem Steg zurückzukehren.
Spielvorbereitung:	Bevor das Spiel beginnen kann, werden die Korke der selben Farbe in einen Korb gelegt. Alle 4 Körbe stellt man nun entsprechend ihrer Farbe an den jeweiligen mittleren Außenrand des Spielplanes.  Jedes Kind sucht sich einen Igel seiner Lieblingsfarbe aus und setzt ihn in die gleichfarbige Ecke des Spielbrettes.  Nun kann das Spiel beginnen!
Spielverlauf:	Das jüngste Kind beginnt mit Würfeln. Je nach gewürfelte Punktzahl, ziehst Du Deinen Igel ein, zwei oder drei Felder vor.  Kommst du auf das Feld direkt vor dem Korkekorb, darfst Du Dir einen Korke nehmen und direkt auf einen Stachel Deiner Figur stecken. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Richtung darfst Du selbst bestimmen, ob Du rechts oder links herum Deine Korke sammeln möchtest.  Insgesamt muss jeder Igel vier verschiedenfarbige Korke sammeln, erst dann dürfen sie zu ihrem Steg zurück und von dort sofort ins Wasser springen.  Es dürfen auch mehrere Igel auf einem Feld stehen. Manchmal zieht Wind vom See auf. Landest Du auf einem "Windfeld", so muss der Windzeiger in der Mitte des Spielplans gedreht werden.

Je nachdem, auf welchem Feld der Zeiger stehen bleibt,  
bedeutet das:

Rückenwind:	2 Felder vorrücken
Gegenwind:	1 Feld zurück gehen
Windstille:	Es passiert nichts.

Gewonnen hat der Igel, der zuerst vier verschiedenfarbige  
Korken auf seinen Stacheln stecken hat und danach als  
Erster auf seinem eigenen Steg steht.

Viel Spaß beim lustigen Korkensammeln mit Hindernissen wünscht Euch

Beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau