



Alina



**Fliegen sie oder fliegen sie nicht?
Ein tierisches Gedächtnisspiel für 1 bis 4 Kinder
ab 4 Jahren mit drei Spielvarianten.**

Art.n.r.: 3083
Spielart: Memospiel
Spieler: 1 bis 4 Spieler ab 4 Jahren
Inhalt: 8 Kartenpaare mit Tieren die fliegen können, 6 Kartenpaare mit Tieren die nicht fliegen können, 1 Spielanleitung
Autor: Wolfgang Kramer
Illustration: Barbara Kinzebach

Hinweis für die Eltern

Zu Beginn ist es für „kleine Spielanfänger“ hilfreich, wenn sie sich in Ruhe die Motive ansehen und dabei die Tiere kennen lernen können. Hier können Sie Ihrem Kind helfen, indem Sie die Motive benennen und die Kinder die passenden Plättchen suchen.

Tiere, die fliegen können

Wellensittich
Storch
Ente
Rotkehlchen
Fledermaus
Adler
Biene
Schmetterling

Tiere, die nicht fliegen können

Hase
Maus
Katze
Hund
Pinguin
Spinne

Vorbereitung

Vor Spielbeginn werden die 28 Kärtchen verdeckt ausgebreitet und gut gemischt, so dass alle Spieler die Plättchen gut erreichen und sehen können.

Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen die Tiere zu finden, die fliegen können. Das Spiel endet, wenn alle 12 Kärtchen mit den Tieren aufgedeckt sind, die nicht fliegen können.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist beschreibt mit seiner Hand über den Kärtchen kreisende Bewegungen und sagt dabei: „**Welche Tiere fliegen hoch?**“ und schnappt sich eine Karte und sagt: „**Was bist du für ein Tier?**“ – dabei dreht es die Karte um.

Wenn das Kärtchen ein Tier zeigt, das nicht fliegen kann, sagt man: „... (Name des Tieres) **bleib hier liegen, denn du kannst nicht fliegen!**“ Das Kärtchen bleibt nun offen auf dem Tisch liegen.

Zeigt die Karte jedoch ein Tier, das fliegen kann, wird der Vers fortgesetzt mit: „... (Name des Tieres) **flieg zu mir!**“ und das Kind darf die Karte vor sich ablegen. Wurden bereits Karten mit Tieren aufgedeckt die nicht fliegen können, muss **eine** davon wieder umgedreht werden. Liegt noch kein Kärtchen mit einem flugunfähigen Tier offen auf dem Tisch, entfällt das Umdrehen. Anschließend geht es reihum weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle 12 Kärtchen mit den flugunfähigen Tieren (Hase, Maus, Hund, Katze, Pinguin und Spinne) offen auf dem Tisch liegen. Sieger ist, wer den höchsten Kärtchenstapel besitzt. Sind die Stapel der Mitspieler gleich hoch, gibt es mehrere Sieger.

Varianten

1. Solospiel

Der Spielverlauf des Solospiels ist identisch mit dem oben beschriebenen Verlauf. Es endet aber dann sofort, wenn vier Kärtchen mit flugunfähigen Tieren aufgedeckt wurden. Ziel ist es, alle 16 Kärtchen mit den Tieren die fliegen können, zu finden.

Wem es beim ersten mal nicht gelingt, der versucht es ein weiteres Mal.

2. Paare

Jeder Spieler muss versuchen, möglichst viele Paare zu sammeln, egal ob es Tiere sind, die fliegen können oder nicht.

Das jüngste Kind darf beginnen. Es deckt zwei beliebige Kärtchen so auf, dass die Motive für alle gut sichtbar sind und schaut nach, ob es ein Bildpaar erwischt hat. Handelt es sich um ein Bildpaar, so darf das Kind die Kärtchen behalten und es geht reihum weiter.

Wenn zwei Kärtchen aufgedeckt werden, die nicht zusammen passen, müssen diese wieder umgedreht werden. Merkt euch dabei alle gut, wo sie liegen. Danach ist wieder der Nächste an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Kärtchen mehr übrig sind. Sieger ist, wer den „Turm“ mit den meisten Plättchen vor sich aufgestapelt hat.

3. Hinkebein, bleibt allein!

Bei dieser Variante tun wir mal so, als ob ein Tier ein Hinkebein hätte und dieses Tier will bei Spielende kein Spieler besitzen. Denn, wer es besitzt, hat das Spiel leider verloren!

Alle Karten werden auf dem Tisch verdeckt gemischt. Eine Karte wird **ungesehen** beiseite gelegt. Dies ist "Hinkebein", dessen Zwillingspaar man bei Spielende nicht besitzen sollte! Alle restlichen Karten werden jetzt an die Spieler verteilt. Dabei spielt es keine Rolle, wenn einzelne Spieler eine Karte mehr als die anderen besitzen.

Die Spieler dürfen die Karten ansehen und legen Paare sofort ab. Alle übrigen Karten muss man behalten und legt sie verdeckt vor sich ab. Wer an der Reihe ist, lässt seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen. Dieser schaut sich die Karte an. Besitzt er bereits den Zwilling dazu, darf er das Paar ablegen. Besitzt er den Zwilling nicht, muss er die Karte behalten. Jetzt lässt er seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen usw.

Wer keine Karten mehr besitzt, weil er alle Karten als Paare ablegen konnte, spielt nicht mehr mit.

Wer zum Schluss als einziger noch eine Karte besitzt, hat Hinkebein und hat leider verloren.

Bei dieser Variante ist "Hinkebein" jedes mal ein anderes Tier. Deshalb weiß man während des Spiels auch nicht, ob man in seinen Karten Hinkebein besitzt.

Und nun viel Spaß beim Spiel!

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2003 Selecta Spielzeug AG