

WILDPFERD IN DER ACHTERBAHN KIDS

7+

3-6

20-30'

Autor: Bertram Kaes · Illustration: Camille Chaussy · Art Direction: Julia Simon
Techn. Entwicklung: Sofia Siber & Andreas Beckert · Redaktion: Stephanie Korupp & Daniel Greiner

**In diesem Wasserpark erlebt ihr witzige Abenteuer
als kleine Nilpferde! Rutscht gemeinsam mit euren Freunden
die wilde Wasserrutsche hinunter, die einer Achterbahn gleicht.
Wer zuerst im Pool plätscht, gewinnt.
Doch am Wichtigsten ist es, Spaß dabei zu haben!**

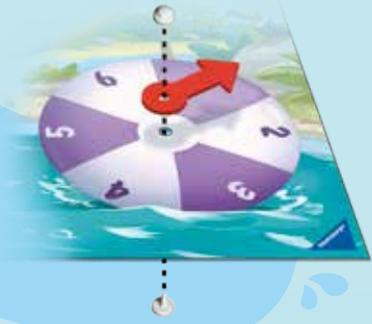
Inhalt

- 1 Spielplan aus zwei Teilen
- 1 Dreh-Pfeil mit zwei Clips zur Befestigung am Spielplan
- 6 Nilpferd-Spielfiguren
- 1 Sanduhr (ca. 60 Sekunden)
- 2 Balancierstreifen aus Pappe
- 36 Aufgabenkarten:
 - 8x „Malen / Pantomime“
 - 14x „Ist es wirklich wahr?“
 - 14x „Action!“



Aufbau

Löst **vor dem ersten Spiel** die Karten, den Spielplan und die Balancierstreifen vorsichtig aus den Stanzrahmen. Befestigt anschließend den Dreh-Pfeil mit den Clips am Spielplan. Lasst euch dabei am besten von einer erwachsenen Person helfen.



Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die Sanduhr daneben. Legt die zwei Balancierstreifen bereit. Sortiert die Aufgabenkarten nach ihren Farben. Mischt jeden Stapel gut durch und legt sie anschließend auf die farblich passenden Felder auf dem Spielplan.



Sucht euch jeweils eine Nilpferd-Spielfigur aus und stellt diese auf das Startfeld am Anfang der Wasserrutsche. Zusätzlich zum Spielmaterial benötigt ihr Papier und einen Bleistift.



Ablauf

Wer zuletzt gerutscht ist, darf anfangen. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, dann schau zuerst, auf welchem Feld sich deine Spielfigur befindet. Die Farbe des Feldes zeigt, welche Aufgaben-Kategorie du gleich spielen darfst. Schnapp dir die oberste Karte vom entsprechenden Stapel.

Beispiel: Steht deine Figur auf einem weiß-blauen Feld, dann nimmst du dir die oberste **Malen** / **Pantomime**-Karte und drehst sie so, dass du die **Malen**-Begriffe lesen kannst.



Danach drehst du den Pfeil auf dem Spielplan, sodass dieser blitzschnell im Kreis saust und irgendwann stehen bleibt. Die Zahl, auf die der Pfeil zeigt, legt fest, welche Aufgabe auf deiner Karte du erfüllen musst. Zeigt der Pfeil genau auf die Mitte zwischen zwei Aufgaben, darfst du selbst auswählen, welche der beiden du spielen willst. Wie die einzelnen Aufgaben funktionieren, wird im Folgenden beschrieben.

Am Ende deines Zuges legst du die gezogene Karte wieder unter den entsprechenden Stapel zurück.

Malen

Lies dir die Begriffe auf der gezogenen Karte durch, die hinter der Zahl stehen, auf die der Pfeil zeigt. Such dir **einen** der Begriffe aus und schnapp dir Stift und Papier.

Dreh dann die Sanduhr um – ab jetzt hast du 1 Minute lang Zeit, den von dir ausgesuchten Begriff zu malen. Alle anderen raten, was du malst. Sie dürfen ihre Tipps jederzeit laut rufen.

Errät jemand den Begriff, solange die **Sanduhr** noch läuft, dürft ihr **beide** genau **1 Feld auf dem Spielplan vorwärts** rutschen.

Falls niemand den Begriff innerhalb der Zeit errät, hast du leider Pech gehabt und musst stehen bleiben.

Pantomime

Wie beim Malen liest du dir die Begriffe auf der gezogenen Karte durch, die hinter der Zahl stehen, auf die der Pfeil zeigt. Such dir **einen** der Begriffe aus. Diesen versuchst du nun mit Händen und Füßen darzustellen. Sobald du die Sanduhr umdrehst, darfst du deinen Begriff pantomimisch vortragen.





Wichtig: Dabei darfst du nichts sagen und auch keine Geräusche machen! Die anderen raten dabei genau wie beim Malen. Errät jemand den Begriff innerhalb der Zeit, dann dürft ihr **beide** genau **1 Feld vorwärts** rutschen.

Ist es wirklich wahr?



Lies laut den Text vor, der hinter der festgelegten Zahl auf der Karte steht. Anschließend **raten alle gleichzeitig**: Ist das, was du vorgelesen hast, wirklich wahr? Oder ist es eine ausgedachte Mogelgeschichte? Du selbst rätst natürlich auch mit.

Wer glaubt, dass die Geschichte wahr ist, hebt einen Daumen nach oben. Wer glaubt, dass sie erfunden ist, zeigt stattdessen einen Daumen runter. Habt ihr euch alle festgelegt, dann drehst du die Karte um und schaust auf der Rückseite die Lösung nach.

Alle, die richtig geraten haben, dürfen ihre Figur genau **1 Feld vorwärts** rutschen.

Action!

Auf diesen Karten findest du eine ganze Menge witziger Aufgaben. Der Drehpfeil zeigt dir auch hier, welche Aufgabe du spielst.

Wichtig:



Bei einigen Aufgaben (markiert mit zwei Quietscheentchen) trittst du zusammen mit einer zweiten Person an. Um auszulosen, wer das sein soll, drehst du den Pfeil erneut. Die Person, auf die der Pfeil zeigt, wird dann deine Partnerin oder dein Partner für diese Aufgabe. Zeigt der Pfeil auf dich selbst? Dann darfst du frei auswählen, mit wem du antreten möchtest.

Genau wie bei den anderen Kategorien liest du zunächst die festgelegte Aufgabe vor und drehst danach die **Sanduhr** um. Ab diesem Moment hast du 1 Minute Zeit, um die Aufgabe zu erfüllen. Gelingt dir das, darfst du **1 Feld vorwärts** rutschen. Bist du zusammen mit **einer weiteren Person** angetreten, rutscht diese **ebenfalls 1 Feld vorwärts**, falls ihr die Aufgabe geschafft habt.

Das Startfeld

Stehst du auf dem bunten Startfeld, dann darfst du selbst auswählen, welche Aufgaben-Kategorie du spielen möchtest. Ziehe eine Karte vom Stapel deiner Wahl und dreh anschließend den Pfeil.



Ende

Sobald mindestens eine Nilpferd-Figur am Ende der Wasser-rutsche im Pool ankommt, ist das Spiel zu Ende und diese Person hat gewonnen! Landen mehrere von euch gleichzeitig im Pool, dann habt ihr gemeinsam gewonnen. Wenn ihr mögt, könnt ihr natürlich gleich nochmal rutschen! Auf zum Startfeld, fertig ... los!



Hier noch ein paar Hinweise zu den **Action!**-Aufgaben:

- **Schließe deine Augen:** Deine Mitspielenden einigen sich still mit Handzeichen, wer die Aktion ausführt, die auf der Karte steht, z.B.: „Jemand anderes kräht wie ein Hahn“. Erkennst du, wer das war? Hast du richtig geraten, darfst du **1 Feld vorwärts** rutschen.
- **Rate mal:** Rate, auf wie viele deiner Mitspielenden die Aussage zutrifft. Danach müssen dir die anderen verraten, ob du richtig liegst. Hast du die richtige Zahl geraten, darfst du **1 Feld vorwärts** rutschen.
- **Farben-Tippspiel:** Alle raten, ob der Dreh-Pfeil auf einem weißen oder einem lila Feld landen wird. Sagt eure Wahl laut. Dreh dann den Pfeil erneut. **Alle, die richtig lagen**, dürfen **1 Feld vorwärts** rutschen. Wenn der Pfeil genau zwischen zwei Farben landet, dürfen alle **1 Feld vorwärts** rutschen.



- **Balancieren:** Legt beide einen Balancierstreifen auf das angegebene Körperteil, startet die Sanduhr und führt die Aktion aus. Habt ihr die Aufgabe gelöst, ohne dass ein Balancierstreifen heruntergefallen ist, dürft ihr **beide 1 Feld vorwärts** rutschen.
- **Buchstaben:** Finde ein Wort, in dem die ersten drei angegebenen Buchstaben vorkommen, egal in welcher Reihenfolge. Währenddessen sucht deine Partnerin oder dein Partner ein Wort, in dem die zweiten drei angegebenen Buchstaben vorkommen. Es ist dabei egal, in welcher Reihenfolge die Buchstaben in den Wörtern vorkommen. Habt ihr die Aufgabe in einer Minute gelöst, dürft ihr **beide 1 Feld vorwärts** rutschen.
- **Begriff-Suche:** Nennt gemeinsam in einer Minute so viele Begriffe wie auf der Karte angegeben. Habt ihr die Aufgabe gelöst, dürft ihr **beide 1 Feld vorwärts** rutschen.

