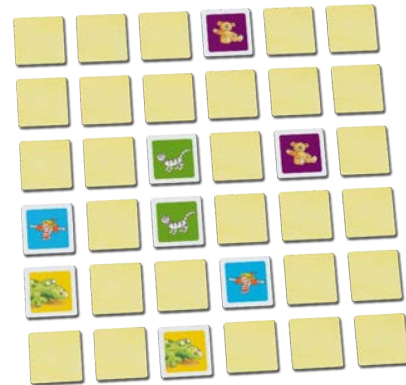


Spiel 3: „Kunterbunt“ (Memo-Spiel)

Wer findet Kater Mau? Wo liegt Connis Teddy? Bei diesem Spiel gewinnt, wer die meisten Bildpaare findet.

Spielmaterial

36 Memo-Kärtchen
mit 18 Bildpaaren



Ziel des Spiels

18 Kartenpaare mit Conni, Kater Mau und allerlei Spielsachen liegen verdeckt in der Tischmitte. Wer findet die meisten Paare und hat am Ende des Spiels den größten Kartenstapel vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt alle Kärtchen verdeckt – mit der gelben Seite nach oben – auf den Tisch und mischt sie gut durch. Anschließend legt ihr die Kärtchen so aus, dass sie nicht übereinanderliegen. Ihr könnt sie entweder in Reihen als Rechteck auslegen oder beliebig auf dem Tisch verteilen.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei beliebige Kärtchen so auf, dass alle Spieler die Kärtchen gut sehen können.

- Zeigen beide Kärtchen dasselbe Bild? Super, du hast ein Paar gefunden! Nimm dir die beiden Kärtchen und leg sie vor dir ab. Anschließend darfst du erneut zwei beliebige Kärtchen aufdecken. Das darfst du so lange machen, bis du kein passendes Paar mehr aufdeckst. Dann drehst du die beiden Kärtchen wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Zeigen die beiden Kärtchen unterschiedliche Bilder? Dann hast du leider Pech gehabt! Alle Spieler merken sich, wo diese beiden Bilder liegen. Dreh die Kärtchen wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtet darauf, dass die Kärtchen während des Spiels immer an ihrem Platz liegen bleiben!

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn keine Kärtchen mehr in der Tischmitte liegen. Nun baut jeder Spieler mit seinen Kärtchen einen Turm und ihr vergleicht die Stapel. Wer den höchsten Turm hat, gewinnt das Spiel.

Spiel 4: „Kartoffel-Wettlauf“ (Farbwürfel-Lauf-Spiel)

Beim Kindergartenfest gibt es für alle Kinder einen großen Kartoffel-Wettlauf. Wer schafft es als Erster, beim Kartoffel-Eimer anzukommen?

Spielmaterial

1 Spielplan
4 Spielfiguren
1 Farbwürfel mit 6 Stickern
(Conni, Stern, Blau, Gelb, Rosa, Grün)



Ziel des Spiels

Wer als Erster mit einer Spielfigur auf das Feld mit dem Kartoffel-Eimer zieht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Stellt die vier Spielfiguren auf die farblich passenden Startfelder mit dem Kartoffel-Löffel darunter: Conni (gelb) stellt ihr auf das gelbe Startfeld, Semire (rosa) kommt auf das rosafarbene Startfeld, Lars (blau) startet vom blauen Startfeld und Julia (grün) stellt ihr auf das grüne Startfeld. Es werden immer alle vier Figuren aufgestellt, auch wenn weniger als vier Spieler mitspielen. Den Farbwürfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

- Hast du eine Farbe gewürfelt? Zieh die Spielfigur mit der passenden Farbe ein Feld nach vorne in Richtung Kartoffel-Eimer.
- Hast du Conni oder den Stern gewürfelt? Gut gemacht! Such dir aus, welche Figur du ein Feld nach vorne ziehst.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die erste Spielfigur auf dem Zielfeld mit dem Kartoffel-Eimer angekommen ist. Wer mit dieser Spielfigur im Ziel ankommt, gewinnt.

Grafik: Mirko Suzuki, Fiore GmbH
3-D-Grafik: Martin Hoffmann
Redaktion: Katharina Köhl, Christin Ganasinski

© 2016 / 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de

Illustration: E. Wenzel-Bürger / J. Görrissen / Annette Steinhauer
© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg
Agentur: WDR mediagroup GmbH



Connis erste Spiele

Mit 4 Lieblingsspielen
Für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahre

Mit dieser Spielesammlung habt ihr gleich vier Spiele, die ihr gemeinsam mit Conni spielen könnt. Bei zwei Laufspielen, einem kooperativen Legespiel und einem Memo-Spiel lernt ihr ganz nebenbei erste Regeln und Spielabläufe kennen.



36 Memo-Kärtchen
mit 18 Bildpaaren



Spielplan
(zweiseitig)



4 Spielfiguren
mit 4 Standfüßen

Symbol-Würfel
mit 6 Stickern

Farbwürfel
mit 6 Stickern



4 Spieltafeln



20 Holzsteine

1 Laufleiste

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Die Teile mit den Mülleimern werft ihr weg.



Steckt die vier Spielfiguren Conni, Semire, Lars und Julia in die vier Standfüße.

Nehmt einen der Würfel und klebt die sechs Sticker mit dem hellen Hintergrund (Segelschiff, Teddy-Kopf, Geschenk, Socke, Stern und Kater Mau) auf je eine Seite des Würfels. Das ist der Symbol-Würfel.

Auf den anderen Würfel (Farbwürfel) klebt ihr die zwei Sticker mit dem blauen Hintergrund (Conni und Stern) und die vier Sticker mit den Farben Blau, Gelb, Rosa und Grün auf je eine Seite des Würfels.

Spiel 1: „Wettrennen in den Kindergarten“ (Würfel-Lauf-Spiel)

Macht euch gemeinsam mit Conni und ihren Freunden auf den Weg zum Kindergarten. Wer kommt als Erster bei der Garderobe an?

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Symbol-Würfel mit 6 Stickern (Segelschiff, Teddy-Kopf, Geschenk, Socke, Stern und Kater Mau)



Ziel des Spiels

Wer als Erster bei der Garderobe im Kindergarten angekommen ist, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld mit Conni und ihrer Mama unten links. Legt den Symbol-Würfel neben dem Spielplan bereit.



Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Zieh nun mit deiner Spielfigur Richtung Kindergarten-Garderobe auf das nächste freie Feld mit dem gewürfelten Symbol. Gibt es dieses Symbol nicht mehr, weil du schon so nah am Ziel stehst, ziehst du auf das große Feld mit der Kindergarten-Garderobe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler mit seiner Spielfigur in der Kindergarten-Garderobe angekommen ist. Er gewinnt das Spiel.

Spiel 2: „Auf dem Bauernhof“ (Legespiel)

Auf dem Bauernhof heißt es zusammenhalten! Helft Conni und legt die bunten Steine in die farblich richtigen Löcher der Spieltafeln. Schafft ihr es, bevor sie vom Bauern mit dem Traktor abgeholt wird? Nur gemeinsam könnt ihr dieses Spiel gewinnen!

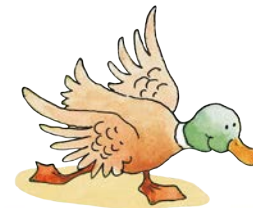
Spielmaterial

- 4 Spieltafeln
- 1 Laufleiste
- 1 Spielfigur „Conni“ in Gelb
- 20 Holzsteine (5 blaue, 5 gelbe, 5 rosafarbene, 5 grüne)
- 1 Farbwürfel mit 6 Stickern (Conni, Stern, Blau, Gelb, Rosa, Grün)



Ziel des Spiels

Legt gemeinsam alle Holzsteine an ihren farblich passenden Platz auf den Spieltafeln, bevor Conni am Traktor angekommen ist.



Spielvorbereitung

Legt die Spieltafeln und die Laufleiste in die Tischmitte. Stellt die Spielfigur auf das Startfeld mit dem Pfeil auf der linken Seite. Legt die Holzsteine und den Farbwürfel gut erreichbar neben die Spieltafeln.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der zuletzt auf einem Bauernhof war, beginnt und würfelt.

- Hast du eine Farbe gewürfelt? Nimm einen Holzstein dieser Farbe und leg ihn in ein farblich passendes Loch auf einer Spieltafel. Gibt es in dieser Farbe keinen Holzstein mehr, ist dein Zug leider vorbei.
- Hast du den Stern gewürfelt? Super! Such dir einen Holzstein aus und leg ihn in ein farblich passendes Loch.
- Hast du Conni gewürfelt? Dann zieh Conni auf der Laufleiste ein Feld in Richtung Traktor weiter.

Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet,

- wenn alle Holzsteine in den farblich passenden Löchern auf den Spieltafeln liegen. Super! Ihr habt das Spiel gemeinsam gewonnen!
- oder
- wenn Conni am Traktor angekommen ist. Schade, ihr habt es dieses Mal leider nicht geschafft, alle Steine zu verteilen. Spielt am besten gleich noch einmal!

