

Die Geschichte vom kleinen Siebenschläfer, der nicht einschlafen konnte

KUSCHLIG-KNUFFIGES MERKSPIEL



»Ich soll sieben Monate schlafen? Siiieben Monate?«, fragt der kleine Siebenschläfer. »Das kann ich mir einfach nicht vorstellen! Es gibt doch so viel auf der Welt zu entdecken!«

»Ein Siebenschläfer, der nicht schlafen kann, der ist kein richtiger Siebenschläfer!«, entgegnet die Siebenschläfermutter.

Das lässt sich der kuschelige Waldbewohner nicht zweimal sagen! Er wälzt sich von links nach rechts und von rechts nach links, streckt sich, gähnt,... aber nichts will helfen.



Deshalb sucht der kleine Siebenschläfer Rat bei seinen besten Freunden: Ob sie ihm vielleicht tolle Einschlaftricks verraten können?



„Ich zähle am liebsten Schäfchen!“

„Mit meinem bezaubernden Gesang bringe ich auch die wildeste Rennmaus zum Einschlafen. Ich kann dir gerne etwas vorzwitschern.“



„Mir hilft ein gemütlicher Spaziergang! Na los, renn' doch einmal um den Block!“

„Ich schlage eine schöne Gute-Nacht-Geschichte vor!“



„Kopfüber lässt es sich meiner Meinung nach am besten einschlafen!“

„Pssst! Verratet es niemanden, aber ich kann nur mit meinem Knuddelwuddel-puschelwuschelknuffeltier einschlafen.“



Die Einschlaftricks der Waldtiere sind wirklich toll! Kennst du auch einen Trick, der dem Siebenschläfer beim Einschlafen helfen könnte? Dann schreib oder zeichne ihn hier auf!

A large, empty rectangular area with a dotted border, intended for writing or drawing a sleep trick for the seven-toed sloth.

DAS SPIEL BEGINNT:

Nun kennt ihr die Einschlaftricks der Waldkinder und der Spielspaß kann beginnen. Helft dem kleinen Siebenschläfer dabei, endlich einzuschlafen!

ZIEL DES SPIELS:

Bring deinen Siebenschläfer zuerst ins Land der Träume, indem du die gesuchten Kärtchen findest und deine Spielfigur als Erste*r auf die letzte Wegekarte setzt.

SPIELMATERIAL:



SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Spielfiguren, Wegekarten und Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus und steckt die Spielfiguren in die dafür vorgesehenen Standfüße.

Vor jedem Spiel legt ihr zuerst den Spielplan aus den 8 Wegekarten zusammen. Hierzu deckt ihr die Wegekarten auf und platziert sie, wie oben abgebildet, hintereinander. Achtet darauf, dass die langen Seiten der Wegekarten aneinanderliegen und alle Motive in eine Richtung zeigen.

Übrigens: Ihr könnt die Wegekarten in jeder Runde beliebig zusammenstellen. So wird der Spielplan jede Runde anders.

Danach mischt ihr die 24 Kärtchen und verteilt sie verdeckt um die Wegekarten.

Achtung: Am oberen Ende dürfen keine Kärtchen liegen!

Zuletzt sucht sich jede*r eine Spielfigur aus und stellt sie vor die unterste Wegekarte.

SPIELABLAUF:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt die Person, der es als letztes schwer fiel, einzuschlafen.

Bist du an der Reihe, versuchst du eines der drei Motive zu finden, das auf der Wegekarte vor deiner eigenen Spielfigur abgebildet ist. Dazu deckst du eines der Kärtchen auf.

1. Zeigt das aufgedeckte Kärtchen keines der Motive, die auf der Wegekarte direkt vor deiner Spielfigur zu sehen sind?

Schade, in dieser Runde hattest du leider kein Glück! Alle Spieler*innen versuchen, sich das aufgedeckte Motiv zu merken. Danach verdeckst du das Kärtchen wieder.



Tipp: Ein Kärtchen, das gerade verdeckt wurde, darf der/die nachfolgende Spieler*in gleich wieder aufdecken.

2. Zeigt das aufgedeckte Kärtchen eines der Motive, die auf der Wegekarte direkt vor deiner Spielfigur zu sehen sind?

Dann gibt es nun zwei Möglichkeiten:

A) Auf diesem Motiv der Wegekarte steht bereits eine Spielfigur.

Schade, du kannst diese Runde leider nicht vorwärtsziehen. Dein Siebenschläfer braucht noch eine Weile, um einzuschlafen. Du verdeckst das Kärtchen und beendest somit deinen Zug.

B) Auf diesem Motiv der Wegekarte steht keine Spielfigur.

Gut gemacht! Du darfst deine Spielfigur auf das entsprechende Motiv der Wegekarte ziehen. Dein Siebenschläfer lernt nun einen

neuen Trick zum Einschlafen kennen und probiert ihn gleich aus. Danach verdeckst du das Kärtchen wieder. Du darfst nun ein weiteres Kärtchen umdrehen – und gegebenenfalls deine Spielfigur auf die nächste Wegekarte vorsetzen.

Dein Zug endet, sobald du ein falsches Kärtchen aufdeckst, oder das aufgedeckte Motiv bereits besetzt ist.

Wichtig: Aufgedeckte Kärtchen müssen wieder verdeckt werden, bevor ein neues Kärtchen aufgedeckt wird!



Karlas Spielfigur

Beispiel: Karla ist an der Reihe und möchte ihre grüne Spielfigur vorwärtsbewegen. Auf der Wegekarte vor ihrer Spielfigur ist der Einschlaftrick der Nachtigall zu sehen. Eines der drei Motive ist bereits von einer Spielfigur besetzt – auf dieses kann Karla ihre Spielfigur nicht mehr setzen. Sie deckt eines der umliegenden Kärtchen auf – und hat Glück! Das aufgedeckte Kärtchen zeigt den Siebenschläfer mit seiner gepunkteten Schnuffeldecke. Schnell setzt sie ihre grüne Spielfigur auf genau dieses Motiv der nächsten Wegekarte und verdeckt das Kärtchen wieder. Danach ist sie weiterhin an der Reihe.

IM LAUFE DES SPIELS WIRD DER WEG IMMER LÄNGER ...

Das Einschlafen fällt dem kleinen Siebenschläfer sichtlich schwer und der Weg ins Traumland wird immer länger ...

Verlässt du als **Letzte*r** die unterste Wegekarte und gehst den Weg weiter nach oben, legst du die „verlassene“ Wegekarte sofort am oberen Ende des Spielplans wieder an. Werden in einem Zug mehrere Wegekarten frei, so legst du alle sofort neu an. So verlängert sich der Weg für alle Spieler*innen.

SONDERREGEL FÜR VIER SPIELER*INNEN:

Da auf jedem Motiv einer Wegekarte nur je eine Spielfigur stehen darf, kann es passieren, dass auf der Wegekarte vor der eigenen Spielfigur kein Motiv mehr frei ist. In diesem Fall musst du ein Motiv finden, das auf der übernächsten Wegekarte zu sehen ist. Gelingt das, überspringst du mit deiner Spielfigur die anderen drei Spielfiguren und bist weiterhin am Zug.

ENDE DES SPIELS:

Landest du auf der obersten Wegekarte, musst du nur noch das Kärtchen mit dem genüsslich gähnenden Siebenschläfer finden, um zu gewinnen. Dazu drehst du eines der Kärtchen um. Zeigt es den gähnenden Siebenschläfer, ist das Spiel zu Ende und du hast gewonnen.

Juhu! Du hast deinen Siebenschläfer zuerst zum Einschlafen gebracht!

Ist auf dem Kärtchen ein anderes Motiv abgebildet, darfst du erst in der nächsten Runde wieder versuchen, den gähnenden Siebenschläfer aufzudecken. Stehen mehrere Spieler*innen auf der obersten Wegekarte, gewinnt, wer zuerst den gähnenden Siebenschläfer aufdeckt.

VARIANTE FÜR NEULINGE IM TRAUMLAND

Um das Spiel zu erleichtern, wird der Weg im Lauf des Spiels nicht verlängert. „Verlassene“ Wegekarten bleiben liegen. Spielt ihr diese Variante zu viert, dürfen sich Siebenschläfer auf der obersten Wegekarte die drei Plätze teilen.

Autor: Heinz Meister | Grafik: Maxine Metzger | 3D-Grafik: atelier198
Redaktion: Christin Ganasinski

Nach den Bilderbüchern *Der kleine Siebenschläfer*
von Sabine Bohlmann/ Kerstin Schoene

© by Thienemann in der Thienemann-Esslinger
Verlag GmbH, Stuttgart

© 2021 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 712617



Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

