

Tempo, kleine Schnecke!

Ein spannendes Farbwürfelspiel mit großen Holzschnecken für 2–6 Kinder ab 3 Jahren

Normalerweise kriechen Schnecken ja gaaaanz langsam. Doch eure bunten Schnecken machen ein Wettrennen, um zu sehen, welche die schnellste ist. Darum: Auf die Plätze – Schnecken – los!

Dieses Spiel eignet sich ideal, um Kinder sanft an das Spielen nach Spielregeln heranzuführen: Hier gewinnen und verlieren nicht die Kinder, sondern die Schnecken! Das Spiel fördert zusätzlich die Konzentration sowie die Unterscheidung der Farben.

Inhalt: 6 Holzschnecken in 6 Farben
2 Farbwürfel
1 Spielplan



Ziel des Spiels ist es, eine der bunten Schnecken als erste zu den Salatköpfen zu bringen.



Vorbereitung

Stellt die sechs Schnecken auf ihre Startfelder. Diese sind mit einem Blatt gekennzeichnet. Die rote Schnecke stellt ihr auf das rote Blatt, die blaue Schnecke auf das blaue Blatt usw. Es werden immer alle Schnecken aufgestellt, auch wenn weniger als sechs Kinder mitspielen. Das jüngste Kind darf anfangen.



Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Farbwürfeln und rückst die zwei Schnecken mit den entsprechenden Farben um je ein Feld auf ihrer Bahn vor. Wenn du mit beiden Farbwürfeln die gleiche Farbe gewürfelt hast, rückst du diese Schnecke um zwei Felder vor. Danach gibst du die Würfel nach links weiter.

Beispiel: Wenn du z.B. Rot und Grün würfelst, musst du die rote und die grüne Schnecke um jeweils ein Feld weiterrücken.



Ende des Spiels

Sobald eine Schnecke auf dem bunten Zielfeld vor den Salatköpfen ankommt, ist das Spiel zu Ende und diese Schnecke hat das Wettrennen gewonnen!



Variante mit zwei Siegerschnecken

Hier gewinnt nicht nur die schnellste Schnecke, sondern auch diejenige, die als letzte ins Ziel kommt. Ihr würfelt also, bis alle Schnecken auf ihrem Zielfeld angekommen sind. Wird eine Farbe gewürfelt, deren Schnecke schon auf ihrem Zielfeld steht, lasst ihr diese Schnecke aus und zieht nur die Schnecke, die noch im Rennen ist. Sobald die letzte Schnecke vor ihrem Salatkopf angekommen ist, steht auch die zweite Siegerin fest.

Beispiel: Die orange, die grüne und die gelbe Schnecke sind bereits im Ziel. Ein Kind würfelt Rot und Grün. Jetzt wird nur die rote Schnecke ein Feld vorgezogen.

