

Feld 40:

„Es zog der wilde Jägersmann
sein grasgrün neues Röcklein an.
Er trug die Brille auf der Nas'
und wollte schießen tot den Has.“

Doch wo steckt es? Viel Zeit erfordert es, das Häselein in seinem dichten Blätter-
haus zu suchen – eine Runde aussetzen.

Feld 43:

„Doch weh, die Flamme faßt das Kleid,
die Schürze brennt, es leuchtet weit.
Es brennt die Hand, es brennt das Haar,
es brennt das ganze Kind sogar.“

Armes Paulinchen! Holt schnell Hilfe! Rücke sofort 6 Felder weiter!

Feld 46:

„Noch ein Schritt! und plumps! der Hans
stürzt hinab kopfüber ganz! –
Doch zum Glück, da kommen zwei
Männer aus der Näh' herbei,
und die haben ihn mit Stangen
aus dem Wasser aufgefangen.“

Diese Rettungsaktion macht uns doch neugierig, und während der klitschnas-
se Hans-Guck-in-die-Luft herausgezogen wird, nimmst Du Dir Zeit und ver-
weist 2 Würfelrunden auf diesem Feld.

Feld 50:

„Der Niklas wurde böse und wild,
Du siehst es hier auf diesem Bild!“

Nein solch ein Schicksal wünscht sich keiner von uns! Deshalb ist in unserem
Spiel Verflüchter, wer Feld 50 erreicht hat. Sieger ist, wer zuletzt auf dem Spiel-
plan übrig bleibt.

Nicht immer ist es ein Vorteil, der erste sein zu wollen.

Je öfter Ihr spielt, umso schneller könnt Ihr Euch auch die Texte zu den einzel-
nen Bildern einprägen.

Oder weiß sie vielleicht schon einer von Euch auswendig? Das wäre toll!

Der Struwelpeter

Ein lustiges Würfelspiel für 6 Personen.

Liebe Kinder!

Bestimmt kennt jeder von Euch das Buch vom Struwelpeter. Im Jahre 1845 ist
es bereits erschienen und somit eines der ältesten deutschen Bilderbücher.
Generationen von Kindern haben es gelesen und geliebt, obwohl die Ge-
schichten eher nachdenklich als lustig sind.

Der kluge Frankfurter Arzt, Dr. Heinrich Hoffmann, hat in einer Zeit, die noch we-
nig von Pädagogik wußte, Begebenheiten gereimt, die sich im Leben eines Kin-
des ereignen können, die heute wie damals faszinieren, mögen sie auch teil-
weise grausam erscheinen und die „Moral von der Geschichte“ sehr einfach
und unkompliziert sein. Manchmal ist es ein trauriges Ende, aber meistens be-
steht doch Hoffnung auf Besserung des kleinen Übeltäters.

Wir haben uns nun die Aufgabe gestellt, mit freundlicher Unterstützung des
Pestalozzi-Verlages, ein heiteres Spiel aus den zahlreichen Geschichten die-
ses Buches zu gestalten.

Es wird bei diesem neuen Spiel ausnahmsweise nicht erwartet, daß einer der
Mitspieler den Wettlauf zum Ziel gewinnt, wie es meist der Fall ist. Vielmehr wird
Aufmerksamkeit und Nachdenken bei den 13 bebilderten Geschichten voraus-
gesetzt.

Wer dieses Spiel gewinnen will, muß der Letzte sein, weil die Ersten vom „gro-
ßen Nikolas“ in das Tintenfaß gesteckt werden. Das möchtet Ihr doch alle
nicht!

Die Spielfiguren der 6 Mitspieler werden zu Beginn auf der großen weißen Blu-
me, links unten, aufgestellt. Der Würfel entscheidet die Zahl der Felder, die man
vorrücken muß. Im Uhrzeigersinn wird reihum gewürfelt. Der jüngste in der
Runde beginnt.

Wir wünschen Euch viel Spaß und Freude am Struwelpeterspiel.

Spielverlauf

Feld 4:

„Das Häschen sitzt im Blätterhaus und lacht den wilden Jäger aus.“
Vor Freude über seine List dreht das Häschen ihm eine lange Nase. Zur Sicherheit darf es aber noch eine Runde im Blätterhaus sitzen bleiben.

Feld 9:

„Der Hund an Friedrich's Tischchen saß,
wo er den großen Kuchen aß,
aß auch die gute Leberwurst
und trank den Wein für seinen Durst.“

Hier darf jeder Mitspieler über 2 Runden zusehen, wie die anderen unerbitlich weiterrücken müssen.

Feld 13:

„Hui, wie pfeift der Sturm und keucht,
daß der Baum sich niederbeugt!
Schirm und Robert fliegen dort,
durch die Wolken immerfort.“

Zweimal muß jeder Mitspieler würfeln, der auf diesem Feld zu Stehen kommt und mit Eile weiter voranmarschieren.

Feld 18:

„Ins Bett muß Friedrich nun hinein,
litt vielen Schmerz an seinem Bein
und der Doktor sitzt dabei
und gibt ihm bittere Arznei.“

Das Gesundwerden geht nicht so geschwind – Du darfst noch 2 Runden im Bett bleiben.

Feld 23:

„Der Friederich, der Friederich,
das war ein arger Wüterich.“

Nein! So darf man sich nicht benehmen, niemand will mit diesem bösen Buben etwas zu tun haben. (Ganz schnell 6 Felder vorrücken.)

Feld 27:

Und was tut der Zappelphillipp?

„Seht er schaukelt gar zu wild
bis der Stuhl nach hinten fällt,
da ist nichts mehr, was ihn hält!“

Euch, liebe Kinder, ist es ja bekannt, daß man sich bei Tisch nicht so benehmen darf, laßt die anderen Mitspieler weiterrennen, und geht zurück auf Feld 24.

Feld 31:

„Sei hübsch ordentlich und fromm,
bis nach Haus ich wieder komm.
Und vor allem Konrad hör!
lutsche nicht am Daumen mehr!“

Daß der Konrad nicht gehört hat und wie grausam ihn der Schneider mit der langen Schere bestraft hat, ist ja für Euch nichts Neues. Beeilt Euch, um die schreckliche Geschichte zu vergessen und würfelt noch einmal.

Feld 34:

„Doch einmal fing er an zu schrei'n,
ich esse keine Suppe! Nein!
Ich esse meine Suppe nicht!
Nein, meine Suppe ess' ich nicht!“

Ihr alle wißt, wer so lautstark protestiert hat, und wie es dem Suppenkaspar am Schluß ergangen ist.

„Er wog vielleicht ein halbes Lot –
und war am fünften Tage tot.“

Das Suppenessen geht ja bei vielen Kindern nicht so schnell, aber am Ende ist sie doch ausgelöffelt. Jeder gute Suppenesser darf sich dazu 2 Würfelrunden Zeit lassen.

Feld 37:

„Verbrannt ist alls ganz und gar,
das arme Kind mit Haut und Haar;
und Minz und Maunz, die Kleinen,
die sitzen da und weinen.“

Verlasse ganz schnell den Ort dieses schlimmen Unglücks und begib' Dich auf Nr. 42!