

Spielanleitung

Du siehst:

... **den anderen Drachen.** Er hat sich nicht gut genug versteckt. Weil deine Adleraugen ihn entdeckt haben, darf dein Drache ein Zimmer weiter.

... **nur leere Räume.** Du schließt die Tür wieder. Es passiert nichts. Alle sind gut versteckt.

... **deinen eigenen Drachen.** Nein, du siehst ihn nicht, denn immer wenn du selbst durch die Tür siehst, ist dein Drache für Karl, den Zauberer unsichtbar.

Stecke anschließend den Spielstein in den Beutel zurück. Gib den Beutel weiter.

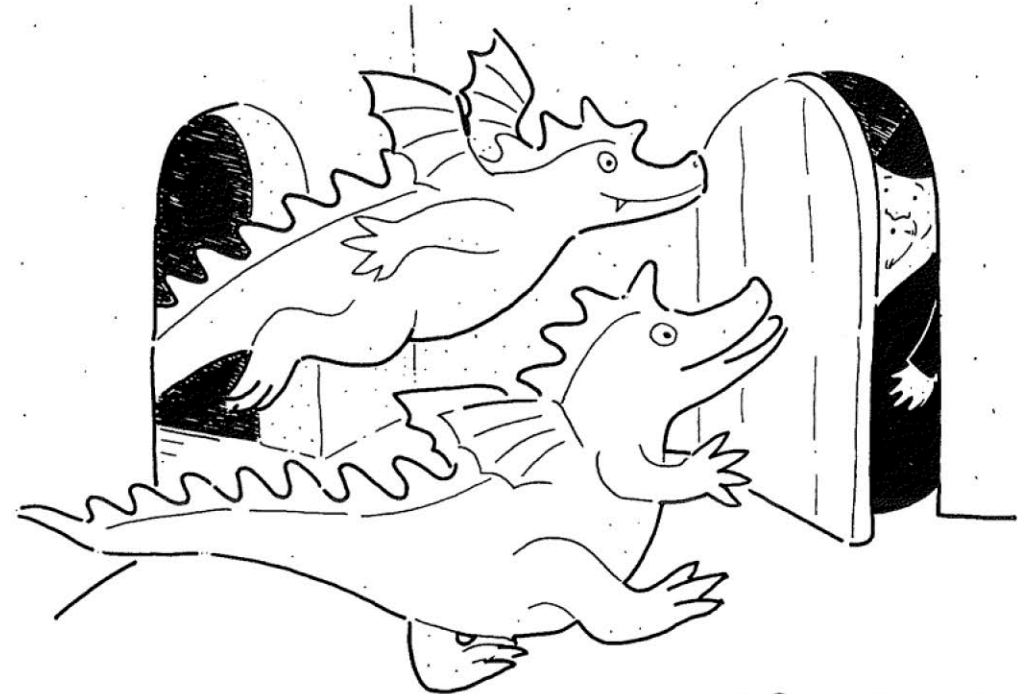
Spielende:

Wenn der erste Drache im Zimmer des Zauberers angekommen ist, ruft er laut einen Drachenschrei und gewinnt so die Partie.



Dri Dra Drachenburg

Nr. 4252



HABA®

Dri-Dra-Drachenburg

Buch und Spiel für die 1-2 Kinder ab 2 Jahren.

Idee: Anja Wrede

Grafik: Thomas Müller

Liebe Eltern,

Sie haben für Ihr Kind ein vielseitiges Produkt erworben. Mit den beiden Spielfiguren wird es zu einem fröhlichen Spielzeug für Kinder ab 2 Jahren.

Wenn Ihr Kind mit ca. 3 Jahren beginnt, erste, einfache Regelspiele zu verstehen, wird das Spielzeug zu einem Wettlaufspiel. Erstes Symbolverständnis, Farbwahrnehmung und feinmotorische Geschicklichkeit werden geübt, wenn die Drachen durch die Burg sausen.

Viel Spaß mit den Dri-Dra-Drachen!

Spielinhalt:

- 1 SpielBuch
- 2 Drachen
- 3 Spielsteine
- 1 Beutel

Spielziel:

Die beiden Drachen versuchen, so schnell wie möglich in das Zimmer des großen Zauberers zu kommen. Sie verstecken sich gut - denn manchmal macht Karl, der große Zauber, seine Zimmertür auf und versucht, sie zu erwischen.

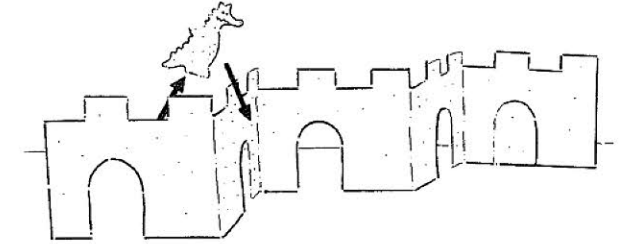
Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich einen Drachen aus und stellt ihn vor die Titelseite des Buches. Die Tür zu Karls Zimmer ist geschlossen. Die 3 Spielsteine kommen in den Beutel.

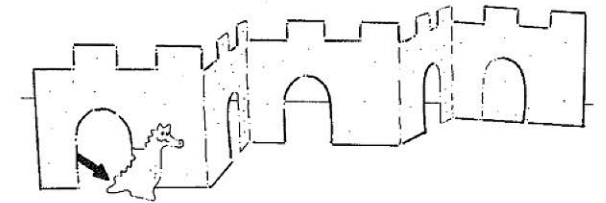
Spielablauf:

Zieh einen Spielstein aus dem Beutel und zeige ihn.

Auf dem Stein ist zu sehen:

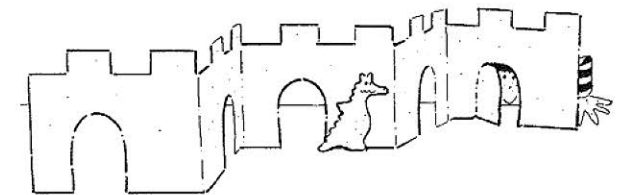
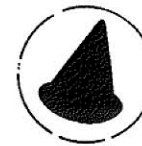


... die Wolke (türkis). Dein Drache schwebt laut fauchend über eine Buchseite ins nächste Zimmer und versteckt sich schnell an der Wand.



... das Paar Drachenfüße (rosa). Leise schleicht sich dein Drache durch eine Türöffnung und drückt sich eng an die Wand.

Achte beim Verstecken darauf, daß weder Schwanz noch Nase durch die Tür schauen!



... der Zauberhut (violett). O weh - Karl will die Drachen aus der Burg vertreiben, weil sie ihn erschrecken und so vom Zaubern abhalten. **Du spielst nun den Zauberer Karl.** Dein Drache bleibt zunächst, wo er ist. Geh zur Buchrückseite und öffne die Tür. Sieh durch die Türöffnungen hindurch....