

Fangt die Mäuschen

An diesem Unterhaltungsspiel können zwei Personen teilnehmen. Der erste übernimmt die beiden Katzen und der zweite übernimmt die zwölf Mäuse.

Das Ziel dieses Spieles besteht darin, von den zwölf Mäusen acht in die Speisekammer (gelbe Felder) zu bekommen.

Spielregel:

Ausgangsstellung:

Die beiden Katzen stehen je auf einem braunen Feld. Die zwölf Mäuse stellen sich in die blauen Felder (Mäusebau).

Die Mäuse beginnen das Spiel. Sie versuchen, durch schrittweises Vorgehen in die Speisekammer zu gelangen. Hierbei dürfen sie die weißen Felder als Schlupfwinkel benutzen. Die Mäuse dürfen nur immer (im Wechsel mit den Katzen) von Feld zu Feld laufen. Sie können sich in alle Richtungen bewegen, dürfen aber nicht in ihren Bau zurück, können keine Katzen sowie Mäuse überspringen. Das heißt, die Mäuse sind nicht in der Lage, die Katzen zu fangen.

Die beiden Katzen haben die Aufgabe, die Mäuse daran zu hindern, in die Speisekammer zu gelangen. Hierbei haben sie ein kleines Hilfsmittel. Das schwarze gitterte Feld ist nämlich eine Mause Falle. Hier können nur die Katzen rauf. Verläuft sich eine Maus in dieses Feld, ist sie gefangen und scheidet aus.

Die beiden Katzen können die Mäuse durch Überspringen fangen. Sie brauchen, wenn es die Situation ergibt, aber nicht unbedingt springen. Auch die Katzen dürfen in alle Richtungen laufen. Sie können nicht die Mäuse überspringen, wenn sich diese im Schlupfwinkel (weißes Feld) befinden. Die Katzen können, falls sich keine Maus im weißen Feld befindet, dieses benutzen.

Für ältere Kinder kann das Spiel etwas erschwert werden, indem die Mäuse nur vorwärts und seitwärts laufen dürfen. Falls es sich ergibt, kann die Katze mehrere Mäuse überspringen. Dieses Spiel regt die Kinder zum logischen Denken an; die Konzentrationsfähigkeit wird gefördert.



SPIKA

VEB SPIELEWERK
908 KARL-MARK-STADT