

Im Bärenwald

»Die lustigen Spiele der kleinen Bären«



Bäumchen steht. Man kann das Bäumchen nicht einfach überspringen! Hat ein Spieler nicht die **richtige Augenzahl**, um auf das Bäumchen-Feld zu treffen, dann darf er **nicht** weiterziehen, sondern muß auf dem Moosfeld warten, auf dem er gerade steht. Wenn er das **nächste Mal** an der Reihe ist, darf er dafür **zweimal** würfeln. Trifft er wieder nicht genau (sondern zu weit), so hat er – wenn er wieder an der Reihe ist – **drei** Versuche frei usw.

Wichtig:

Beim „Bären-Wettlauf“ wird **nicht** geworfen! Vielmehr können zwei und mehr Bären auf einem Moosfeld zum Stehen kommen.

Spielende:

Wenn der erste Bär das Ziel mit einem **genauen** Wurf erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler ist der **Gewinner**. (Das Ziel muß man – wie die Hindernis-Bäumchen – **genau** treffen. Würde man darüber hinaus ziehen, muß man stehen bleiben, wo man gerade ist und hat das nächste Mal zwei Versuche usw.)

Spiel-Alternativen:

1. Die ganz Kleinen können den Bärenwettlauf auch ohne Hindernisse spielen.
2. Man kann die Zahl der Hindernisse auch ändern – es stehen ja bis zu sechs Bäumchen zur Verfügung.

3. Spiel

Bäumchen pflanzen (2 Spieler)

Spielvorbereitung:

Die beiden Spieler suchen sich je **einen** Bären aus und stellen ihn zum Start **vor das erste Feld** der Moos-Spirale.

Danach verteilt man die 14 Kärtchen wie beim Spiel „Hi-Hei-Ho“ **verdeckt** auf der Moos-Spirale (siehe 1. Spiel).

Nun erhält jeder Spieler **drei** Bäumchen, die er zunächst bei sich behält.

Ist das Spielmaterial verteilt, würfeln beide Spieler um die **höchste Zahl**, damit feststeht, wer beginnen darf.

Spielanleitung für drei Kinderspiele

Zahl der Spieler: 2 – 6

Alter: ab 5 Jahre

Spielmaterial: Spielplan
6 Bärenfiguren
6 Bäumchen
14 Motiv-Kärtchen
Augenwürfel
Spielanleitung

Auf einer Waldlichtung haben sich die kleinen Bären einen Spielplatz angelegt. Auf einem Weg aus Moos und Tannenzapfen vergnügen sie sich den lieben langen Tag mit lustigen Spielen. Drei verschiedene Spiele haben sie sich ausgedacht: „Hi-Hei-Ho“, ein Spiel, bei dem sie um die Wette Himbeeren, Heidelbeeren und Honig sammeln, den „Bären-Wettlauf“, bei dem schon die ganz Kleinen mitmachen können und das Spiel „Bäumchen pflanzen“.

Die Regeln für diese Spiele findet ihr hier:

1. Spiel

Hi-Hei-Ho (2 – 6 Spieler)

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt einen Bären aus und stellt ihn zum Start **vor das erste Feld** der Moos-Spirale.

Als nächstes werden die 14 Kärtchen, auf denen 6 verschiedene Waldfrüchte und die Honigwabe abgebildet sind, gut gemischt und verdeckt auf beliebige Moosfelder verteilt.

(Bei der Verteilung können ohne weiteres auch einmal zwei Kärtchen nebeneinander auf zwei Feldern liegen, bzw. kann auch ein größerer Abstand zwischen zwei Kärtchen entstehen. Die 14 Kärtchen sollten nicht nur einseitig am Anfang oder am Ende der Spirale liegen.)

Nun wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl erreicht, darf mit dem Spiel „Hi-Hei-Ho“ beginnen.

Spielziel:

Es geht darum, so schnell wie möglich seine drei Bäumchen zu „pflanzen“. Gewinner ist, wer dies als erster schafft.

Spielverlauf:

Es wird mit **einem** Würfel gespielt. Im Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler an die Reihe und hat normalerweise nur **einen** Wurf. Nach dem Wurf zieht er mit seinem Bären um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Wer eine „**Sechs**“ wirft, darf **noch einmal** würfeln und ziehen. Ein Spieler kann beim Ziehen **vorwärts** oder **rückwärts** gehen. Nicht erlaubt ist es allerdings, **während** eines Zuges die Richtung zu wechseln.

Wer auf einem Feld zum Stehen kommt, auf dem ein Kärtchen liegt, der darf dieses **umdrehen**. Zeigt das Kärtchen eine **Beerenfrucht** (dazu gehören Himbeeren, Heidelbeeren, Brombeeren und Erdbeeren), so darf er ein Bäumchen „pflanzen“. **Das geht so:** Er stellt oder legt **eines** seiner Bäumchen auf eine zum Kärtchen passende Fruchtstaude am Spielrand. Wer z.B. ein Erdbeer-Kärtchen aufdeckt, darf ein Bäumchen auf die Erdbeer-Staude am Rand stellen.

Zeigt ein aufgedecktes Kärtchen dagegen **keine** Beerenfrucht, sondern Pilze, Eicheln oder Honigwaben, so darf der betreffende Spieler **kein** Bäumchen „pflanzen“.

Wichtig:

Jedes aufgedeckte Kärtchen (ob damit ein Bäumchen gepflanzt wurde oder nicht, ist egal) wird aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt. Dadurch werden die Kärtchen auf der Moos-Spirale immer weniger!

Außerdem gilt:

Man darf gegnerische „Bären“ werfen und – nach eigenem Ermessen – auf den **Start** oder auf das **Ziel** der Spirale stellen.

Spielende:

Wenn ein Spieler alle **drei** Bäumchen „gepflanzt“ hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat **gewonnen**.

Und nun viel Spaß mit den lustigen Spielen im Bärenwald!

2

7

Spielziel:

Das Spiel heißt deshalb „Hi-Hei-Ho“, weil es das Ziel der Spieler ist, **Himbeeren**, **Heidelbeeren**, **Honig** und andere Waldfrüchte, die die kleinen Bären so lieben, zu sammeln. Wer die meisten Früchte (in Form von Kärtchen) sammelt, hat das Spiel gewonnen.

Spielverlauf:

Es wird mit **einem** Würfel gespielt. Im Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler an die Reihe und hat normalerweise nur **einen** Wurf. Nach dem Wurf zieht er mit seinem Bären um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Wer eine „**Sechs**“ wirft, darf **noch einmal** würfeln und ziehen.

Ein Spieler braucht beim Ziehen **nicht** unbedingt nur in eine Richtung zu gehen. Er kann vielmehr – wie es für ihn gerade günstig ist – bei einem Zug **vorwärts**, bei einem anderen Zug wieder **rückwärts** ziehen. **Verboten** ist es allerdings, **während** eines Zuges die Richtung zu wechseln.

Wer auf einem Moosfeld zum Stehen kommt, auf dem ein **Kärtchen** liegt, der darf dieses Kärtchen in seinen Besitz nehmen, **wenn er – bevor er es umdreht – errät, welches Symbol es „trägt“**. Errät er es **nicht**, so **muß** dieses Kärtchen nach dem Aufdecken wieder umgedreht und auf den Platz zurückgelegt werden. Wer gut aufpaßt, der rät das nächste Mal besser!

(Am Anfang kann man nur mit Glück das richtige Symbol erraten, je länger aber das Spiel dauert, desto größer wird die Chance, richtig zu raten, da die Karten ja von anderen Spielern immer wieder aufgedeckt werden!)

Wichtig:

Wenn man auf ein Feld gelangt, auf dem bereits ein fremder „Bär“ steht, so darf man diesen **werfen** und entweder auf das **Startfeld** oder auf den **Zielpunkt** (Tannenzapfenring) stellen. Es steht einem Spieler frei, wohin er einen geworfenen Bär stellt.

Spielende:

Wenn alle 14 Kärtchen abgeräumt sind, ist das Spiel zu Ende. Wer zu diesem Zeitpunkt die **meisten** Kärtchen besitzt, ist der **Gewinner**.

4

Und jetzt die wichtigste Regel:

Wenn man am Schluß seine Kärtchen zählt, so zählen die **Paare** (beide Karten von einer Sorte) **doppelt**.

Jedes Paar, das ein Spieler besitzt, wird also wie 4 Karten gezählt. Um zu gewinnen, sollte deshalb jeder darauf achten, Paare zu bekommen.

2. Spiel

Bären-Wettlauf (2 – 6 Spieler)

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt einen Bären aus und stellt ihn zum **Start vor das erste Feld** der Moos-Spirale.

Danach stellt oder legt man **drei Bäumchen** (die anderen drei benötigt man nicht) auf drei **beliebige** Felder der Moos-Spirale. Schön wird das Spiel, wenn die drei Bäumchen im ersten, zweiten und letzten Drittel plaziert werden.

Nun wird reihum gewürfelt. Wer die **höchste Zahl** erreicht, darf mit dem „Bären-Wettlauf“ beginnen.

Spielziel:

Es geht darum, mit seinem Bären so schnell wie möglich das Ziel, den **Tannenzapfenring** am Ende der Moos-Spirale zu erreichen. Unterwegs müssen jedoch drei Hindernisse, nämlich die drei Bäumchen, überwunden werden. Wer als erster das Ziel erreicht, ist der Gewinner des „Wettlaufes“.

Spielverlauf:

Es wird mit **einem** Würfel gespielt. Im Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler an die Reihe und hat normalerweise nur **einen** Wurf. Nach dem Wurf zieht er mit seinem Bären um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Wer eine „**Sechs**“ wirft, darf **noch einmal** würfeln und ziehen.

Man zieht nur in **eine Richtung** – nämlich vom Start zum Ziel, niemals zurück!

Wenn man ein **Hindernis-Bäumchen** überwinden will, so muß man bei seinem Zug **genau auf das Feld treffen**, auf dem das

5