

Der KrähenSchatz

eine tierische Gaunerei

Spielauteur: Uli Geißler
Spiel-Design: Monika Kühnel

Eine Geschichte zum Lesen und Vorlesen



Die Krähe, die ihr hier abgebildet seht, heißt Jimmi. Wie kommt eine Schwarzwaldkrähe zu diesem Namen? Ich kann es euch leider auch nicht sagen. Jimmi ist aber keine Erfindung von mir. Er wohnte in der Nachbarschaft unserer Zeichnerin Monika und ist durch sein bemerkenswert vorwitziges Verhalten aufgefallen.

Die Krähe Jimmi ist als Jungtier aus dem Nest gefallen und wurde von freundlichen Menschen gefunden und mit Katzenfutter aufgezogen.

Als er das Fliegen beherrschte, trieb er sich in der Nachbarschaft umher und ließ keine Gelegenheit aus, was ihm interessant erschien, zu stibitzen (den Krähenschatz).

Alles Glänzende und Essbare war vor ihm nicht sicher. Noch lange Zeit, nachdem Jimmi bereits unauffindbar verschwunden war, fand sich die goldene Uhr eines Hausbewohners in der Dachrinne wieder und - so unglaublich es klingt - es ist nicht ausgedacht.

Den kleinen Kindern stahl er den Keks im Fluge aus der Hand. Schubänder zog er gleich



Würmern aus den Schuhen. Offene Fenster waren für Jimmi die Einladung, sein Unwesen zu treiben.



Er liebte es, Frühstückstische zu plündern und schonte auch den Kuchenteig auf dem Tisch nicht. Einer Nachbarin zerhackte er die Seife im Badezimmer und stahl ihr den Stöpsel für ihre Badewanne - natürlich unauffindbar.



Als Jimmi mit einem schweren Schraubenschlüssel im Schnabel die Reparatur eines Fahrrads störte, versuchte er verzweifelt an Flughöhe zu gewinnen, was ihm auf Grund der großen Last aber nicht gelingen konnte. Und er schwebte bedrohlich auf eine Hauswand zu, worauf er das Werkzeug fallen ließ. Nützlich erwies er sich, wenn Federbälle während des Spiels in Dachrinnen flogen. Die warf er mit sichtlichem Vergnügen wieder herab - so jemanden könntet ihr sicherlich auch manchmal gebrauchen.



Auf dem Rücken seines Hausfreundes, einem Schäferhund, ließ er sich wie auf einer Sänfte durch den Garten schaukeln und er schlief des Nachts auf den Fenstersimsen seiner Menschenfreunde in der Umgebung. Böse wurde er nur, wenn man ihn ärgerte oder wenn er sich gestört fühlte. Dann ließ er sich auf den Köpfen seiner Widersacher nieder und pickte eifrig drauf los. Diesen Erlebnissen wären noch viele hinzuzufügen, wie ihr euch vielleicht vorstellen könnt. Leider ist Jimmi jetzt schon eine lange Zeit nicht mehr gesehen worden - wo mag er nur sein?

Wir haben eine Spielidee von Uli Geißler genommen, um dem witzigen Vogel ein Krähendenkmal zu setzen.

Und wenn ihr einmal einen solchen Vogel findet, behütet und pflegt ihn gut, aber passt auf eure Schätze auf.

„Der Krähenschatz“ - Ein Spiel für 2 - 5 Mitspieler ab 4 Jahren. Spieldauer: ca. 30 Minuten

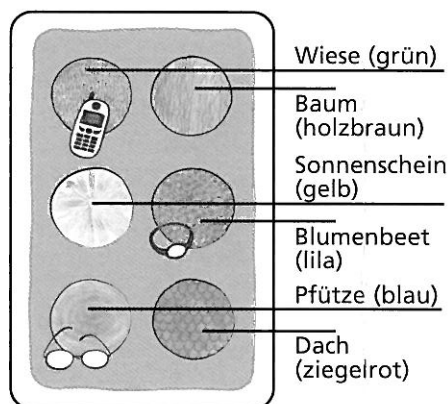
Spielregeln

Spielmaterial in der Schatzkiste

- 36 Krähenschnäbel (Holzkegel)
- 40 Spielkarten
- 5 Großkarten
- 10 dicke Weidenzweige
- 1 Bündel dünner Zweige
- 1 Spielanleitung

Spielkarten können nachbestellt werden.

Die Spielkarte:



Auf jeder Spielkarte sind 6 kreisrunde farbige Flächen, die den Aufenthaltsort des "Kleinen Gauners" symbolisieren sollen. Gleichzeitig gibt es immer drei Bilder auf jeder Karte, welche die jeweiligen Beutestücke unserer Krähe zeigen: Brille, Handy, Schuh, Ring usw.

Spielidee:

Es geht darum, unter den Krähenschnäbeln (Holzkegel) die Farbkreise zu finden, die auf den Spielkarten vorgegeben sind. Zusätzliche Beloh-

nungen erhalten die Spieler, wenn es Übereinstimmungen mit den Beutestücken (Brille, Schuhe etc.) gibt. Als Belohnungen werden Weidenzweige verteilt, mit denen Krähen Nester bauen, und es gewinnt der Spieler, der zum Schluss das meiste Nestbaumaterial besitzt.

Spielvorbereitung:

Alle Krähenschnäbel (36 Kegel) werden auf dem Tisch verteilt, sodass die unterseitigen Bilder nicht zu sehen sind. Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt eine davon ausgegeben. Geheim sieht sich jeder an, welche Farbkreise in welcher Anzahl und welche Beutestücke abgebildet sind und legt die Karte verdeckt vor sich ab. So bleibt sie bis zum Spielende liegen.

Spielverlauf:

Nach dem Startsignal: "Sammeln-fertig-los" fangen alle 2 bis 5 Mitspieler gleichzeitig zu suchen an. Nach und nach wird unter den Krähenschnäbeln nachgeschaut, ob sich dort eine Farbe befindet, die auf der eigenen Karte abgebildet ist. Die Beutestücke werden zunächst nicht beachtet (also Brille, Schuh etc.). Wer meint, dass er die Krähenschnäbel mit den zu seiner Karte passenden Farbkreisen gefunden hat, stellt sie auf seine Großkarte, ohne dabei eine Reihenfolge einhalten zu müssen. Sie dürfen jetzt nicht mehr ausgewechselt werden. Wenn ein Spieler alle Farben gefunden hat und sechs Schnäbel auf einer

Großkarte stehen, ist das Spiel beendet.

Besonderheit:

Wenn keiner der Spieler seine sechs Farbkreise finden kann, gewinnt derjenige, der zuerst erkennt, dass die von ihm gesuchte Farbe nicht mehr im Spiel ist. Er ruft: „Spielende“ und gewinnt.

Auswertung:

Es muss zunächst kontrolliert werden, ob derjenige, der das Spiel für beendet erklärt hat, tatsächlich die richtigen Farbkreise gefunden hat, bzw. ob im „besonderen Fall“ (siehe Besonderheit), die gesuchten Farben wirklich bereits vergeben sind. Der Gewinner erhält einen dicken Zweig, der zwei Punkte wert ist. Hat jemand fehlerhaft das Spiel beendet, nimmt er an der Auswertung nicht teil (erhält keine Zweige). Alle anderen Mitspieler, die zwar nicht alle Farbkreise fanden, aber deren gefundene Farben fehlerfrei sind, bekommen jetzt für jedes Beutestück, das übereinstimmt (Schuh, Ring, Handy) einen dünnen Zweig (1 Punkt). Natürlich auch der Gewinner des Spiels. Es ist dabei nicht wichtig, auf welchem farbigen Hintergrund das Beutestück erscheint. Ein Spieler kann demnach maximal 5 Punkte in einem Spiel erreichen: 2 für den Gewinner, weitere 3 für die drei Bilder auf seiner Karte. Das Spiel geht weiter, bis entweder alle dicken oder dünnen Zweige verteilt sind. Dann kann ausgezählt werden.

Regelvarianten:

1. Nach gleichen Regeln wird reihum gespielt, d. h., die Spieler suchen abwechselnd nacheinander die auf ihren Spielkarten abgebildeten Farbkreise und Beutestücke.
2. Mit Kindergartenkindern kann zunächst mit offenen Karten gespielt werden.
3. Mit Schulkindern kann der Krähenschatz zunehmend anspruchsvoller gespielt werden. Nachdem ein Spieler alle sechs Farbkreise fehlerfrei gefunden hat (er erhält einen dicken Zweig), kann die Belohnung nach folgenden Kriterien erfolgen (jeweils durch 1 dünnen Weidenzweig), bei:
 - Übereinstimmung Farbkreis und Beutestück.
 - Sind alle Farbkreise entsprechend der Spielkarte auf der "Großkarte" lagerichtig zugeordnet?
 - Sind Farbkreis und Beutestück lagerichtig auf der Großkarte platziert?
4. Ohne Spielkarten kann nach den sechs verschiedenen Farben oder nach fünf oder sechs unterschiedlichen Beutestücken gesucht werden.

Weitere Varianten können sich aus der Spielpraxis ergeben. Kreatives Spielen wünschen Ihre Werksiedler!

Herausgeber und Vertrieb:
Hersteller:  
Werksiedlung
79400 Kandern
www.werksiedlung.de
©Christophorusgemeinschaft 2003