

Wer hilft – gewinnt

Wer ist schneller, besser, größer, stärker? Jeder kennt diese Überlegungen! Rivalität und Konkurrenz erschweren das Zusammenleben, verderben die Freude am Miteinander. Verlierenkönnen – nicht immer Erster zu sein, ist eine Fähigkeit, die Kinder erst lernen müssen. Spiele können zu Tränen führen oder neue Spielfreude wecken. Welche Spiele geben wir Kindern in die Hand? Wettbewerbsspiele – oder? Eine neue Idee setzt sich durch:

Wer hilft – gewinnt, die neue Spielidee, findet immer mehr Freunde. Kinder lernen im Spiel Gemeinsamkeit, sie begreifen, daß es besser ist, nicht gegeneinander, sondern miteinander zu spielen. Gegner ist nicht der Mitspieler, sondern eine äußere Situation, die sich gegen alle Spieler richtet. Gewonnen wird, wenn alle das gemeinsame Ziel verfolgen und nicht jeder für sich und gegen die anderen spielt.

Sich helfen führt zum Gewinnen. Nicht nur einer ist Sieger und läßt die anderen traurig, ärgerlich oder wütend zurück. Alle sind beim Zusammenspiel wichtig, gemeinsam wird gewonnen oder verloren. Das ist eine wichtige Erfahrung, die Spielen zum Gewinn werden läßt. Wer hilft – gewinnt, eine lohnende Spielerfahrung!

Herder-Spiele gibt es im Spielwarenfachhandel und im Buchhandel. Information und Bezugsquellennachweis: Verlag Herder, Hermann-Herder-Str. 4, 7800 Freiburg.



HERDER

Regenbogenland

Ein Spiel von Ilse Dreher-Plonka
mit Grafiken von Barbara Bös



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

REGENBOGENLAND

Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 6 Spieler (ab 4 Jahren)

Draußen ist ein wunderschöner sonniger Tag. Die Vögel pfeifen, Tiere und Menschen sind fröhlich. Von ferne zieht eine dunkle Wolke auf, und es fängt zu regnen an. Doch bald liegt über Wiesen und Wald ein prächtiger Regenbogen.

Habt ihr das gesehen? – Der Regenbogen verliert seine Farben! Wie Regentropfen fallen sie herab! Wer steckt dahinter? Hat jemand die Farben gestohlen?

Alle Kinder sind traurig. Darum machen sie sich auf die Suche, die verlorenen Regenbogenfarben wieder einzusammeln. Dabei gibt es viele Hindernisse zu bewältigen. Vor allem der Zauberer will sich die gestohlenen Regenbogenfarben nicht mehr nehmen lassen. Aber durch viele Helfer kann der Regenbogen bald seine verlorenen Farben wieder zurückbekommen.

Zum Schluß dürfen alle Spieler sogar den Regenbogen hinunter rutschen, mitten hinein ins Glückskörbchen.

Spielaufgabe

Die Spieler sammeln gemeinsam die gestohlenen Farben aus dem Regenbogen ein und bringen sie in den Regenbogen zurück. Aber auch der Zauberer ist hinter den Regenbogenfarben her und will sie den Spielern abnehmen. Wird es gelingen, dem traurigen Regenbogen seine Farben wiederzugeben?

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 6 Spielfiguren in verschiedenen Farben und 1 Zauberer
- 20 transparente Farbplättchen (4 rote, 6 blaue und 10 gelbe; dazu je 1 Ersatzplättchen)

Spielregeln

- 1. Vorbereitung:** Die Spieler verteilen die Farbplättchen auf die weißen Felder. Auf jedem weißen Feld liegt dann 1 Plättchen. Die Reihenfolge ist beliebig. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das gemeinsame Ausgangsfeld (Sonne). Reihum wird gewürfelt. Die Spieler bestimmen, wer als erster sich auf den Weg machen darf.
- 2. Setzen der Spielfiguren:** Die gewürfelte Augenzahl bestimmt, wie viele Felder die Spielfigur nach vorne zieht. Zurückgezogen darf nur dann werden, wenn ein Farbplättchen übersprungen ist, um es nachträglich zu holen. In einem Zug darf die Richtung nicht gewechselt werden. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren nebeneinander stehen.
- 3. Art der Felder für Farbplättchen**
 - a) Die Mäuschen, Vögel, Eichhörnchen und der Fisch im Teich verschenken ihre Farbe. Wer auf eines ihrer Felder kommt, darf das Farbplättchen mitnehmen.
 - b) Die Fee ist besonders hilfreich. Sie verschenkt ihre Farbplättchen und gibt zusätzlich einen weiteren Wurf, auch dann, wenn schon ein anderer Spieler die Farbe mitgenommen hat. Ist der Zauberer ins Spiel gekommen (Ziff. 5), kann sie ihn verwirren. Kommt nämlich ein Spieler oder der Zauberer selbst auf ihr Feld, kann sich der Zauberer eine ganze Runde nicht bewegen.

- c) Das Feld des Zauberers, des Räubers, des Hexenhauses, der Schlange und der Spinne sind für besonders Mutige. Wer darauf kommt, muß sich mit einer bestimmten Würfelzahl selbst befreien oder befreien lassen.

Es muß gewürfelt werden:

Eine 6 bei Zauberer und Hex

Eine 4 beim Räuber hier

Eine 2 bei der Schlange mit Ei

Eine 1 bei der Spinne Frißkeins

Wer richtig gewürfelt hat, darf nochmals würfeln, das Farbplättchen aufnehmen und weiterziehen.

Kommt ein Spieler auf eines der genannten Felder, nachdem ein anderer Spieler bereits die Farbe mitgenommen hat, muß er eine Farbe aus seinem Vorrat abliefern, sofern er eine hat. Wenn er wieder freikommt, darf er nochmals würfeln, das Farbplättchen wieder aufnehmen und weiterziehen.

- 4. Hilfsmöglichkeiten:** Statt selbst zu ziehen, darf jeder Spieler seinen Wurf einem anderen Spieler schenken. Wenn er einen anderen Spieler dadurch befreit oder zu einem Farbfeld verhilft, kann dieser Spieler ihm das aufgenommene Farbplättchen als Dank übergeben.
- 5. Die Figur des Zauberers:** Sobald der letzte Spieler am Hexenhaus an- bzw. vorbeigekommen ist, wird der Zauberer auf das weiße Feld in seinem Turm gesetzt. Er rückt jedesmal vor, wenn jetzt ein Spieler würfelt, und zwar 2 Felder, wenn nur zwei oder drei Spieler spielen, und 1 Feld, wenn vier, fünf oder sechs mitspielen.

Ende des Spiels

Wenn alle Farben gefunden sind, versammeln sich die Spieler mit genauem Wurf auf der großen Baumkrone vor dem Regenbogen. Das Spiel ist gewonnen, wenn es dem Zauberer nicht gelungen ist, vor dem letzten Spieler dieses Feld zu erreichen. Ist er vorher dort eingetroffen, ist das Spiel verloren. Der Zauberer nimmt alle Farbplättchen wieder an sich.

Der Regenbogen

Haben die Spieler glücklich gewonnen, ärgert sich der Zauberer schwarz und geht wütend zurück in seinen Turm. Die Spieler können jetzt dem Regenbogen die Farben wieder zurückgeben. Jeder Spieler legt seine Farbplättchen auf, aber die anderen dürfen helfen, damit auf dem Regenbogen die richtigen Farben entstehen. Dabei können die Spieler beobachten, wie durch das Übereinanderlegen von Farben eine neue Farbe entsteht.

Wenn alle Farbplättchen liegen und so der Regenbogen wieder vollständig ist, dürfen alle Spieler mit einer 6 den Regenbogen hinab ins Glückskörbchen rutschen. Alle würfeln mit, bis der letzte Spieler angekommen ist.