

- **Flaute:** Deine Welle passt zu keiner anderen? Dann lege sie auf ein freies, blaues Wasserfeld. Ist keins mehr frei? Dann kommt sie unter den Stapel und du ziehst eine neue Welle. Lege sie anschließend – wie unter Ebbe oder Flut beschrieben – auf den Spielplan.
- **Flaschenpost und Schiff:** Hilfe kommt herbei. Du legst die Welle – wie unter Ebbe, Flut oder Flaute beschrieben – an. Danach darfst du noch einmal würfeln.
- **Krabben-Pech:** In gaaanz seltenen Fällen kann es dennoch passieren, dass du deine eigene Sandfigur wegspülen musst: Wenn es kein freies Wasserfeld mehr gibt oder du deine Welle nirgendwo sonst anpuzzeln kannst.

- **Ein kleines See-Wunder:** Es liegen tatsächlich schon alle Wellen auf dem Spielplan? Dann würfelt reihum so lange weiter, bis einer von euch wieder bauen darf.

Hinweis: Die grünen und weißen Striche auf der Welle spielen keine Rolle und müssen nicht zueinander passen. Die Flaschenpost und das Schiff dürfen beim Anpuzzeln auch auf dem Kopf stehen.

Hast du deinen Zug ausgeführt, ist danach dein linker Nachbar an der Reihe.

Ende

So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald alle Felder mit Sandfiguren oder Wellen besetzt sind. Zählt nun, wer die meisten Sandfiguren auf dem Spielplan hat. Derjenige hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Ge-

winner. Aber eigentlich ist das gar nicht so wichtig, denn das Bauen macht eine Menge Spaß! Wollt ihr gleich noch mal spielen?

Aufräumen

Räumt alle gemeinsam auf!

Ihr wollt nicht mehr spielen? Dann helft alle zusammen beim Aufräumen! Lasst euch von einem Erwachsenen helfen. Leert eure Förmchen im Sandkasten aus. Die Sandfiguren, den losen Sand auf dem Spiel-

plan und auf dem Tisch schüttet ihr ebenfalls dorthin zurück. Drückt den Sand zusammen und formt faustgroße Ballen daraus. Packt diese in den Beutel zurück. So bewahrt ihr den Sand am besten auf.

Autor: Marco Teubner
Illustration: Johanna Fritz
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt

Art.-Nr.: 90221
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2015 moses. Verlag GmbH
 Arnoldstraße 13D
 D-47906 Kempen
 CH: Dessauer, 8045 Zürich
 www.moses-verlag.de

Der moses. Verlag dankt dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, der „Regenbogenschule Kempen“ und den Kindern für die zahlreichen und spannenden Spiele-Tests!

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Diesen Hinweis aufbewahren.
 Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments ! Adresse à conserver !
 Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. Conservare le avvertenze.

Spielregel

Pass auf, kleine Krabbe



Marco Teubner

moses.
SPIELE



Pass auf, kleine Krabbe

Ein sandiger
Spielepaß
für 2 bis 4 Spieler
ab 4 Jahren

Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 1 Beutel mit magischem Sand
- 4 Sandförmchen
- 12 Wellen



„Im Sand spielen, das ist schön!“, freut sich die kleine Krabbe. Und so baut sie fleißig mit ihren Freunden eine Sandfigur nach der anderen. Bis es kommt, wie es kommen muss: Eine Welle spült die Sandfigur fort. „Nicht so schlimm“, sagt die kleine Krabbe. „Das Spielen im Sand macht sooo viel Spaß. Wir fangen einfach wieder von vorne an.“ Und diesmal passen die Krabbe und ihre Freunde besser auf, wohin sie bauen.

Das ist euer Spielmaterial:

Das müsst ihr machen:

Füllt die Sandförmchen mit Sand und legt die Sandfiguren geschickt auf den Spielplan. Aber

überlegt genau, wohin ihr baut: Denn die Wellen spülen alles weg, was zu nah am Wasser ist!

Die Idee:

Kinder lieben Sand und spielen gerne damit. Sie füllen ihre Sandförmchen und bauen die schönsten Sandfiguren. Also, warum lange auf den Urlaub war-

ten oder sich über Regen ärgern? Schließlich gibt es dieses tolle Sand-Spiel für Zuhause!

Schon gewusst?

Der Sand besteht hauptsächlich aus Quarzsand und eignet sich fürs Drinnen-Spielen. Er trocknet nicht aus und lässt sich wunderbar formen. Schaut euch den Sand mal ganz genau an! Wenn ihr ihn berührt,

bewegt er sich sogar. Wie das geht? Im Sand sind ein paar Tropfen Öl enthalten. Sie machen den Sand träge. Und schon denkt man: Es krabbelt und wuselt. Ganz schön raffiniert!

Was ihr sonst noch wissen solltet:

Der Sand ist frei von Schadstoffen. Trotzdem solltet ihr ihn nicht in den Mund nehmen! Das macht ihr am Strand oder im Sandkasten ja auch nicht ...

Und was gilt nach dem Spielen außerdem? Richtig: Händewaschen!

So macht ihr das Spiel startklar:

Nehmt den Schachteldeckel und dreht ihn um. Öffnet den Beutel und schüttet den magischen Sand hinein. Das ist nun euer Sandkasten. Schiebt ihn in die Tischmitte. Klappt den Spielplan auf und legt ihn ebenfalls in die Tischmitte. Haltet den Würfel bereit. Mischt die Wellen und bildet einen offenen Stapel.

Jeder von euch sucht sich ein Sandförmchen aus und legt es vor sich ab. Die übrigen Sandförmchen kommen aus dem Spiel.

Hinweis: Am besten spielt ihr auf einer glatten Oberfläche. Dann könnt ihr den Sand später besser wegräumen.

So wird gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug? Dann würfelst du als Erster. Danach gibt es zwei Möglichkeiten:

Fülle, fülle Förmchen!

Du darfst eine Sandfigur bauen. Ziehe dazu den Sandkasten zu dir herüber und fülle dein Sandförmchen. Drücke den Sand darin fest, damit deine Sandfigur besser hält und nicht zerbröselt. Suche dir nun ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan und drehe darauf dein gefülltes Sandförmchen um. Hebe es vorsichtig hoch. Fertig ist deine Sandfigur!

Hinweis: Ist deine Sandfigur kaputt? Dann darfst du sie noch einmal bauen, bis es klappt.

Tipp: Baue deine Sandfigur am besten nicht auf ein blaues Wasserfeld am unteren Spielplanrand. Denn hier starten die Wellen und spülen deine Sandfigur am schnellsten wieder weg. Fülle dein Förmchen am besten direkt über dem Sandkasten! So bleibt der Sand an Ort und Stelle.

Wasser marsch!

Nimm die oberste Welle vom Stapel. Manche Wellen lassen sich wie Puzzle-Teile verbinden, andere wiederum nicht. Die Wellen müssen immer miteinander und mit dem Meer verbunden sein. Du darfst sie auch um 180 Grad drehen. Wohin passt sie?

- **Ebbe:** Es liegt noch keine Welle auf dem Spielplan? Dann lege sie auf eines der vier blauen Wasserfelder, denn eine Welle startet immer vom Meer aus.
- **Flut:** Deine Welle passt zu mindestens einer anderen? Dann darfst du sie an eine passende Welle anpuzzeln. Liegt auf diesem Feld bereits eine Sandfigur? Dann spült deine Welle sie weg. Nimm die Sandfigur vorsichtig vom Spielplan und lege sie zurück in den Sandkasten. Puzzle danach deine Welle an.

Hinweis: Du musst deine Welle nicht anpuzzeln. Du darfst sie auch auf ein freies, blaues Wasserfeld legen. Das machst du zum Beispiel dann, wenn du deine eigene Sandfigur wegschütten würdest.



Spiel- vorbereitung

Spiel- verlauf

