

# Kri-Kra- Krabbelei



Mitbringspiele M

301326

 4-8 Jahre
 2-4 Spieler
 10-15 Min.

**Ein außergewöhnliches Fühl-Memospiel.**

**Autorin:** Kirsten Hiese

**Illustration:** Stéffie Becker

**Spielidee:** Ziel ist es, mit dem richtigen Gefühl in den Fingerspitzen und einem guten Gedächtnis jeweils zwei gleiche Krabbeltiere unter den Blättern zu erfühlen und am Ende die meisten Tautropfen zu haben.

**Spielinhalt:** 1 Spielplan, 6 Blätter, 20 Tautropfen, 1 Würfel, 1 Bogen mit 6 Aufklebern, 1 Spielanleitung

**Vorbereitung:**

- Spielplan in die Tischmitte legen
- Blätter mit Vertiefung nach unten drehen, gut mischen und auf die ersten sechs farbig umrandeten Blätterfelder verteilen
- Tautropfen als Vorrat auf die Tasse in der Mitte des Spielplans legen
- Würfel bereithalten

**Spielablauf:**

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Das erste Kind würfelt:
  - Farbe: Blatt von einem Blätterfeld in der gewürfelten Farbe nehmen
  - Stern: Blatt von einem beliebigen Blätterfeld nehmenBlatt vor sich legen, Vertiefung auf der Unterseite befühlen (rau, flauschig oder glatt?)
- Anderes Blatt mit der gleichen Vertiefung suchen: dazu ein beliebiges Blatt vom Spielplan anheben und Vertiefung auf der Unterseite befühlen; ggf. ein zweiter = letzter Versuch
- Zwei gleiche Krabbeltiere gefunden?
  - Nein: beide Blätter auf ihre Plätze auf den Spielplan zurücklegen
  - Ja: zur Kontrolle beide Blätter umdrehen; gleiches Krabbeltier = wenn gleich beim ersten Versuch richtig, zwei Tautropfen zur Belohnung; bei zwei Versuchen nur ein TautropfenBeide Blätter wieder mit der Vertiefung nach unten drehen und auf ihre Plätze auf den Spielplan zurücklegen; danach das letzte Blatt in der Reihe nach vorne ziehen, sodass es an vorderster Stelle des Blätterzuges liegt
- Nächstes Kind

**Spielende:** Das Spiel endet, wenn auf allen sechs Feldern des Zielbereiches ein Blatt liegt. Jeder zählt seine Tautropfen, das Kind mit den meisten Tropfen gewinnt.

**Tipps und Besonderheiten:** – mit kooperativer Variante „Blattgeflüster“

