

MEINE KLEINE

# Märchen Memo Box

ANLEITUNG

Ein Memo-Spiel für 1 bis 4 Spieler  
ab 5 Jahren



  
moses.

Kinder lieben Märchen. Und Kinder lieben Memos. Hier könnt ihr die Märchen nachlesen und sie mit dem Memo nachspielen.

### Inhalt

- 12 Memo-Karten Hänsel und Gretel
- 12 Memo-Karten Schneewittchen
- 12 Memo-Karten Rotkäppchen
- 1 Märchenbuch



### Worum geht's?

Jedes Märchen ist in 12 Bilder unterteilt. Eure Aufgabe ist es, eins dieser Märchen in der richtigen Reihenfolge aufzudecken. Als kleine Hilfestellung sind auf den Memo-Karten die Zahlen 1 bis 12 aufgedruckt. So könnt ihr schnell kontrollieren, ob die Reihenfolge des Märchens stimmt. Wer von euch schafft es, als Erster fehlerfrei und in einem Rutsch alle Memo-Karten aufzudecken?

### So macht ihr das Spiel startklar:

Nehmt zuerst das Märchenbuch und wählt ein Märchen aus: Hänsel und Gretel, Schneewittchen oder Rotkäppchen. Wenn ihr noch nicht selbst lesen könnt, dann lasst es euch am besten von eurer Mama, eurem Papa oder einem anderen Erwachsenen vorlesen. So wissen alle, was im Märchen passiert und alle haben die gleichen Startbedingungen.

Nehmt anschließend die 12 Memo-Karten, die zum diesem Märchen passen, aus der Schachtel. Mischt sie verdeckt und ordnet sie in der Tischmitte als Rechteck (4 x 3) an. Achtet darauf, dass sie jeder gut erreichen kann. Die Memo-Karten der beiden anderen Märchen bleiben in der Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.

*Hinweis:* Jedes Märchen hat eine andere Rückseite. So könnt ihr die Märchen gut voneinander unterscheiden.

### Das Spiel geht los:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, deckst du eine beliebige Memo-Karte auf. Nun passiert Folgendes:



**Juchhei:** Du hast die Memo-Karte mit der Nummer 1 gefunden? Dann darfst du eine weitere Memo-Karte aufdecken. Hast du nun die Memo-Karte mit der nächsthöheren Nummer gefunden? Glückwunsch, dann bist du weiter am Zug. Du bist so lange am Zug, wie du die Memo-Karten in der richtigen Reihenfolge (von 1 bis 12) aufdecken kannst.



*Hinweis:* Achte darauf, dass alle Mitspieler die aufgedeckten Memo-Karten sehen konnten, bevor du sie wieder umdrehst.

**Ojemine.** Da stimmt was nicht. Du hast eine falsche Memo-Karte aufgedeckt? Nun ist dein Zug sofort zu Ende. Drehe alle aufgedeckten Memo-Karten wieder um. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Er versucht natürlich wieder, die Karte Nummer 1 aufzudecken usw.

## Spielende:

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle zwölf Memo-Karten hintereinander in der richtigen Reihenfolge (von 1 bis 12) und ohne Fehler aufdecken kann. Er gewinnt das Spiel.

## Variante „Schlafenszeit“ (ab 4 Jahren):

Ihr könnt die Märchen auch als Gute-Nacht-Geschichte vorlesen. Euer Kind bekommt die Memo-Karten eines Märchens und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Dann beginnt das Vorlesen. Das Kind lauscht dem Märchen aufmerksam und reicht dir die passende Memo-Karte an der richtigen Stelle. Hast du alle 12 Memo-Karten bekommen, ist Schlafenszeit.

Autor: Jürgen Heel  
Lizenz: White Castle  
Illustration: Monika Suska  
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Anneli Ganser  
Text frei nach den Gebrüdern Grimm: Nicola Berger  
Lektorat: Melanie Kolbe  
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2017 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90271

