

## Der Esel Anatol

„Was hat der Esel Anatol im Maul?“

„Der Esel Anatol hat / eine / einen ... im Maul.“

Distel, Apfel, Kohl, Primel, Zwiebel

Jeder Spieler versucht, den Esel mit Futter anzulocken und zu fangen.

### Material:

1 Farbwürfel

20 Bildkärtchen

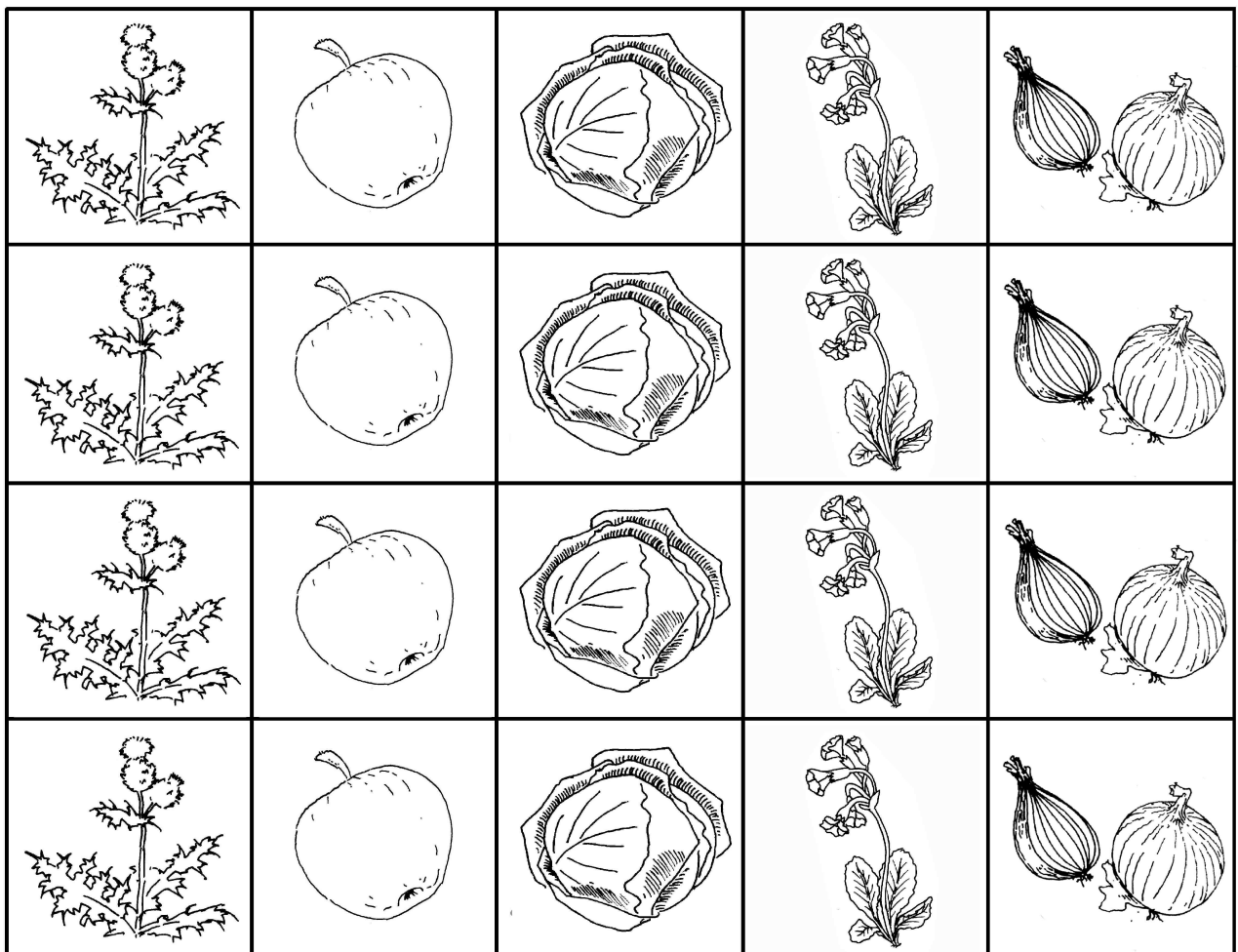
Spielplan

### Vorbereitung:

Die Bildkärtchen werden kopiert, ausgeschnitten und jedes Motiv in einer anderen Farbe des Farbwürfels angemalt. Jeder Spieler bekommt 5 Bildpaare, um den Esel anzulocken.

### Verlauf:

Es wird abwechselnd gewürfelt. Dabei fragt der Spieler beispielsweise: „Was hat der Esel Anatol im Maul?“ Daraufhin nennt der Mitspieler das Futter, dessen Farbe der Spieler gerade gewürfelt hat. Zum Beispiel: „Der Esel Anatol hat eine Distel im Maul.“ Hat der Spieler ein Kärtchen mit dem Futter, legt er es auf das nächste freie angrenzende Spielfeld. Begonnen wird auf dem Feld vor bzw. hinter dem Esel. Wird die sechste Farbe gewürfelt, darf der Mitspieler ein beliebiges Futter nennen. Hat der Spieler das Futter nicht mehr, ist der Mitspieler an der Reihe. Wer zuerst alle Kärtchen ablegen konnte, hat gewonnen.



## Der Esel Anatol

