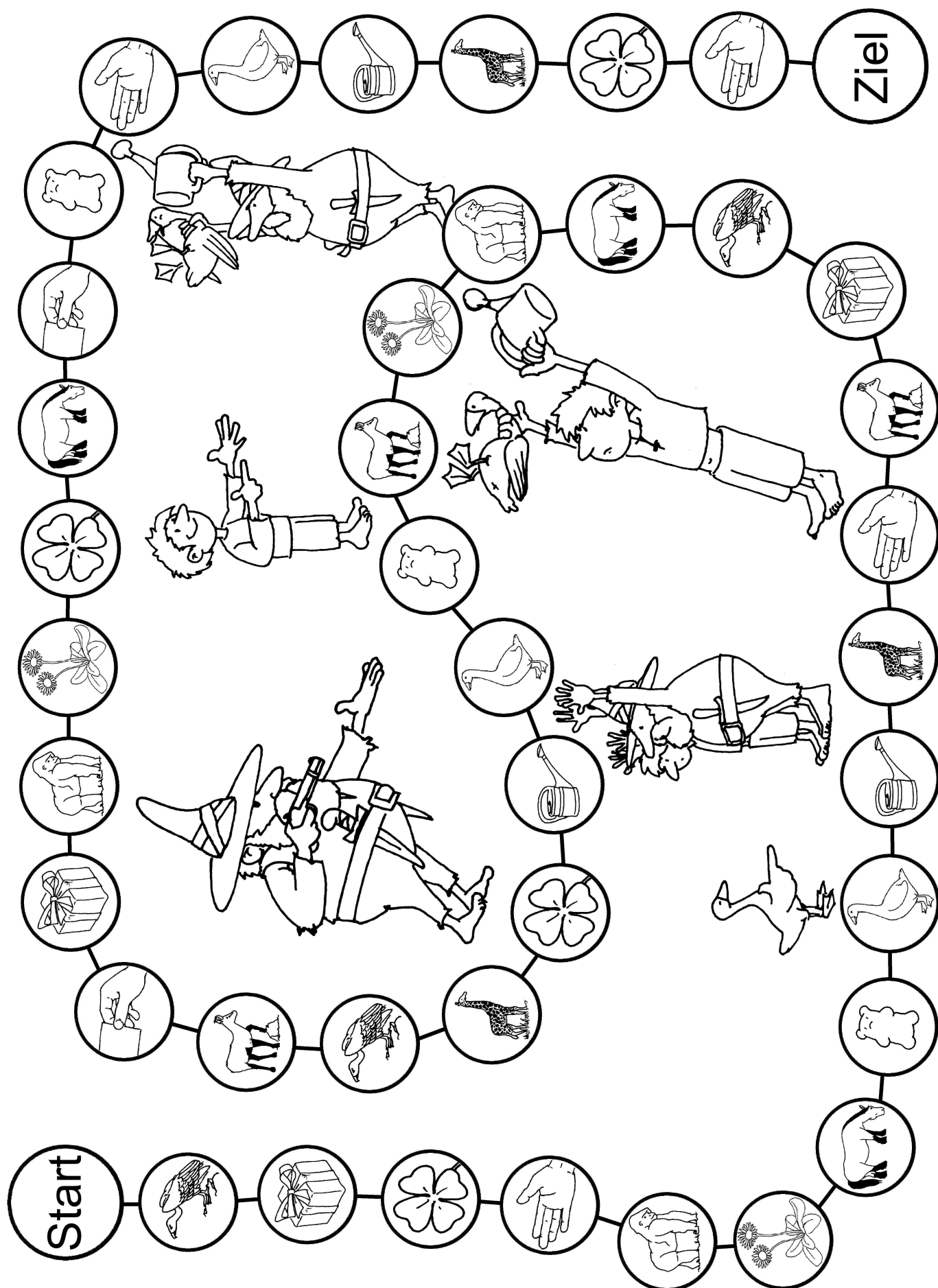


Gib her!

1 x Anlaut: „Ich nehme mir ein / eine / einen ...“

2 x Anlaut: „Gib mir ein / eine / einen ...“, „Ich gebe (dir) ein / eine / einen ...“

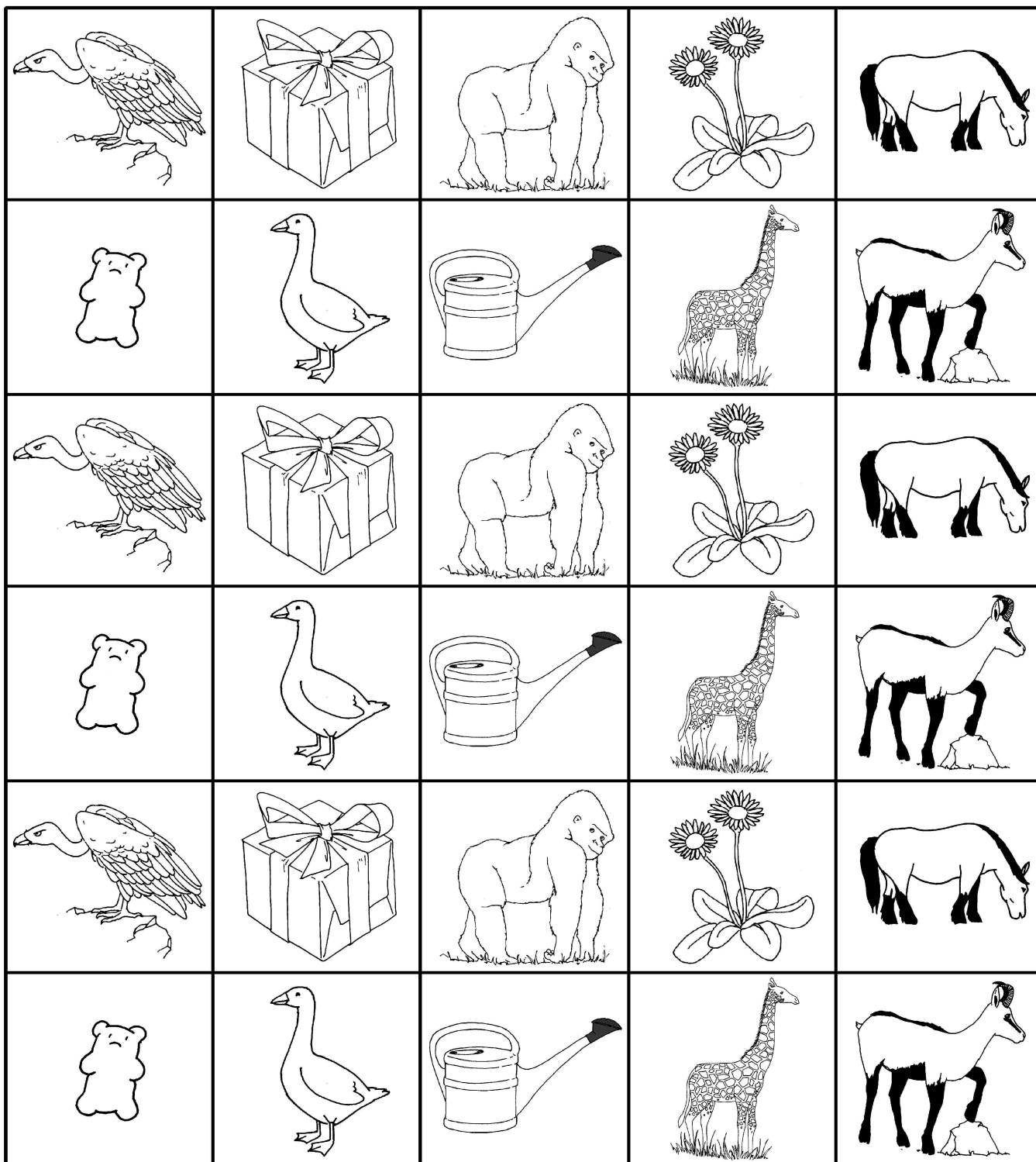


Gib her!

1 x Anlaut: „Ich nehme mir ein / eine / einen ...“

2 x Anlaut: „Gib mir ein / eine / einen ...“, „Ich gebe (dir) ein / eine / einen ...“

Geier, Geschenk, Gorilla, Gänseblümchen, Gaul,
Gummibärchen, Gans, Gießkanne, Giraffe, Gämse



Gib her!

1 x Anlaut: „Ich nehme mir ein / eine / einen ...“

2 x Anlaut: „Gib mir ein / eine / einen ...“, „Ich gebe (dir) ein / eine / einen ...“

Geier, Geschenk, Gorilla, Gänseblümchen, Gaul,
Gummibärchen, Gans, Gießkanne, Giraffe, Gämse

Material:

- 1 Zahlenwürfel
- 2 Spielfiguren
- 30 Bildkärtchen
- 1 Spielplan

Vorbereitung:

Die Bildkärtchen werden ausgeschnitten und nach Motiven sortiert offen auf den Tisch gelegt.
Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt.

Verlauf:

Ziel ist es, alle 10 Motive zu sammeln und als Erster im Ziel anzukommen.

Es wird abwechselnd gewürfelt. Jeder Spieler zieht seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Der Spieler nimmt sich ein Bildkärtchen mit dem Motiv vom Stapel, das auf dem Feld abgebildet ist, auf dem die Spielfigur zu stehen kam. Dabei sagt er beispielsweise „Ich nehme mir eine Gießkanne“.

Kommt die Figur auf einem Feld mit einer offenen Hand zu stehen, fordert der Spieler vom Mitspieler eine Karte mit einem Motiv der Wahl. Hierzu sagt er zum Beispiel „Gib mir ein Gummibärchen“.

Kommt die Figur auf einem Feld mit einer gebenden Hand, gibt er dem Mitspieler eine Karte mit einem Motiv der Wahl. Dabei sagt er beispielsweise „Ich gebe dir einen Gaul“.

Kommt die Figur auf einem vierblättrigen Kleeblatt zu stehen, darf der Spieler seine Spielfigur auf ein Feld seiner Wahl stellen. Er verfährt dann so, als sei die Spielfigur auf diesem Feld zu stehen gekommen.