



# SPIEL GESCHICHTEN

Für 1 - 5 Kinder von 4 - 8 Jahren  
Ravensburger Spiele\* Nr. 00 768 4

**Ein Such- und Erzählspiel mit zehn lustigen  
Bildergeschichten.**

Autor: Stefan Lemke & Birgit Bock  
Grafik: Stefan Lemke & Birgit Bock  
Inhalt: 50 Bildkarten  
10 Leitmotivkarten



Zum Beispiel:

## Die Geschichte vom kleinen Indianer „Schneller Pfeil“



An einem schönen Morgen zog der kleine Indianer „Schneller Pfeil“ frohen Mutes aus, um einen guten Braten fürs Mittagessen zu jagen. Er mußte nicht weit gehen, bis er in der Ferne ein kleines Häschen im Möhrenfeld sitzen und genüßlich eine Möhre nach der andern futtern sah. „Das wird ein guter Braten“, dachte „Schneller Pfeil“ und pirschte sich auf leisen Sohlen an das Häschen heran. Als er jedoch seinen Bogen spannte, bemerkte ihn das Häschen und erschrak so sehr, daß es seine Möhre fallen ließ und jämmerlich zu weinen anfing. Da hatte der kleine Indianer solches Mitleid, daß er auch zu weinen begann und überhaupt nicht mehr an den Mittagsbraten dachte.

Er nahm das Häschen auf den Arm, tröstete es und nahm es mit zu sich nach Hause. Von da an waren die beiden dicke, unzertrennliche Freunde.

## Vorbereitung



Zu jeder Geschichte gibt es eine Leitmotivkarte, auf der die Hauptperson einer Geschichte abgebildet ist. Vor dem ersten Spielen müssen die Leitmotivkarten vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst werden.

Die Kinder suchen sich so viele Geschichten aus, wie Mitspieler am Tisch sitzen. Jede Geschichte besteht aus fünf Bildkarten. Die ausgewählten Bildkarten werden gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt.



Die Leitmotivkarten zu den ausgewählten Geschichten werden ebenfalls gemischt und verdeckt ausgelegt. Jedes Kind zieht sich nun eine Leitmotivkarte. Sie bestimmt, welche Geschichte ein Kind sammeln muß.

## **Ziel des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, alle fünf Bildkarten seiner Geschichte zu finden, sich eine schöne Geschichte dazu überlegen und diese den Mitspielern zu erzählen.

## **Spielregel**

Das jüngste Kind beginnt. Es deckt eine beliebige Bildkarte so auf, daß alle Mitspieler sie sehen können. Paßt die aufgedeckte Karte zur Leitmotivkarte, darf sich das Kind die Karte nehmen und offen vor sich hinlegen. Paßt die aufgedeckte Karte nicht zur Leitmotivkarte, wird sie verdeckt wieder zurückgelegt. Danach kommt das nächste Kind mit Aufdecken an die Reihe.

Wer als erster seine Bildergeschichte komplett hat, gewinnt das Spiel. Die anderen Mitspieler decken weiter so lange reihum Karten auf, bis alle die fünf Bildkarten ihrer Geschichte gesammelt und vor sich liegen haben.

Nun beginnt das Sortieren. Jedes Kind legt seine fünf Bildkarten so hin, daß daraus eine zusammenhängende Geschichte entsteht. Es gibt jedoch nicht nur eine mögliche Reihenfolge, sondern mehrere. Wer will, kann auch seine Leitmotivkarte mit in seine Geschichte einbauen.

Wenn alle ihre Bildkarten sortiert haben, darf der Gewinner den Mitspielern seine Geschichte erzählen. Danach kommt der Zweite mit Erzählen an die Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder ihre Geschichte erzählt haben.

## **Weitere Anregungen und Tips für Eltern und Erzieher**

1. Für Kinder im Alter von 4-5 Jahren ist es eine große Leistung, die richtigen Bildkarten zu einer Geschichte zu finden, sie in eine logische Abfolge zu bringen und schließlich dazu noch eine kleine Geschichte frei zu erzählen. Eltern und Erzieher können vor allem jüngeren und weniger redegewandten Kindern die Aufgabe etwas erleichtern, indem sie ihnen die gesammelten und sortierten Geschichten vorerzählen. Vielleicht können sie die Geschichten beim nächsten Mal schon selbst erzählen.

Eine weitere Hilfestellung ist, wenn Sie mit den ersten drei Bildern den Anfang der Geschichte vorgeben und die Kinder sie zu Ende erzählen lassen.

2. Die Fähigkeit, Bilder in Geschichten umzusetzen und diese in ganzen, zusammenhängenden Sätzen zu erzählen und auszuschmücken, entwickelt sich bei Kindern dieser Altersgruppe erst allmählich. Bei der Fülle der Bilddetails verlieren die Kinder oft den roten Faden und wissen manchmal mitten im Erzählen nicht mehr weiter. Sie können den Kindern dann helfen, indem Sie zu den einzelnen Bildkarten Fragen stellen oder Brücken zu den aufeinanderfolgenden Karten bauen.  
Z. B. „Was macht der kleine Indianer?“, „Was hält er in der Hand?“, „Wozu braucht er den Pfeil und Bogen?“ usw.
3. Einige der Bildergeschichten lassen sich auf verschiedene Weise erzählen. Fordern Sie die Kinder auf, wenn sie wiederholt die gleiche Geschichte sammeln und erzählen müssen, die Bildkarten anders zu sortieren und eine neue Geschichte zu erzählen.
4. Die Spielgeschichten eignen sich auch ideal als Beschäftigung für 1 Kind allein. Es deckt die Bildkarten auf, ordnet sie den entsprechenden Leitmotivkarten zu und sortiert die Bildkarten zu Geschichten.
5. Geübte Kinder können den Spielablauf spannender machen, indem sie ein oder zwei Geschichten mehr, als es Mitspieler sind, verdeckt auf dem Tisch auslegen. Beim Suchen der Bildkarten müssen die Kinder gut aufpassen, wo die „Nieten“ versteckt sind. Die übriggebliebenen Leitmotivkarten werden zur Seite gelegt. Danach wird nach der Grundspielregel weitergespielt.
6. Kinder, die die Geschichten schon gut kennen, können sich auch zwei Leitmotivkarten ziehen und somit zwei Geschichten sammeln, ordnen und erzählen.



**Viel Spaß beim Sammeln und Erzählen mit den Spielgeschichten.**

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**