

# ERZÄHL DOCH MAL... 3+

für die Kinder ab 3 Jahre

Ein lustiges Spiel für Vorschulkinder im Kindergarten und zu Hause! Das Spiel fördert Fantasie und Kreativität, entwickelt die Sprache, trainiert das Gedächtnis und die Konzentration.

Der Kater Moritz kommt spielend über die Wiese nach Hause. Die Spieler helfen ihm dabei. Sie würfeln und ziehen Karten mit lustigen Bildern. Anhand der Bilder erzählen sie Geschichten. Sie bilden Sätze aus mindestens zwei Kartenmotiven. Das Ziel des Spiels besteht darin, zusammenhängende Sätze zu bilden und möglichst viele Karten zu sammeln.

Spielautorin: Laima Kikienė  
Illustration: Gediminas Akelaitis  
Spielmaterial: 1 Farbwürfel,  
1 Katzenfigur,  
40 Bildkarten,  
1 Spielplan-Schachtel,  
Spielanleitung



## SPIELVORBEREITUNG:

1. Die Spieler setzen sich an einen Tisch.
2. Die Spielplan-Schachtel wird in die Mitte des Tisches gelegt.
3. Der älteste Spieler mischt die Karten und gibt jedem Spieler eine Karte.
4. Die restlichen Karten werden in das kleinere Fach der Spielplan-Schachtel gelegt (das größere ist für die Karten vorgesehen, die aus dem Spiel ausscheiden).
5. Die Katzenfigur wird auf das Startfeld gestellt.
6. Derjenige, der zuletzt eine Katze gesehen hat, darf das Spiel beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn unklar ist, wer zuletzt eine Katze gesehen hat, beginnt der jüngste Spieler.

## SPIELVERLAUF:

Der Spieler würfelt:

1. Es fällt eine der folgenden Farben



Die Katzenfigur wird auf das nächste Feld mit der entsprechenden Farbe gezogen. Der Spieler nimmt eine Karte vom Stapel. Er zeigt sie den anderen Mitspielern und sagt einen Satz (oder mehrere) mit Wörtern, deren Bedeutungen auf den Karten gezeigt werden (auf der neu gezogenen und auf der, die er am Anfang bekommen hat).

Zum Beispiel:



**Auf der Wiese saß ein Frosch mit großen Augen...**

Wenn nach dem Würfeln die Katzenfigur auf dem Feld mit dem Schmetterling landet, nimmt der Spieler zwei Karten. Eine Karte legt er an eine Karte eines Mitspielers an, die andere an eine eigene Karte. Die Spieler, die neue Karten erhalten haben, bilden jeweils einen Satz, indem sie die Karten verknüpfen, die sie haben.



2. Es fällt  auf dem Würfel.

Kater Moritz bleibt auf diesem Feld stehen, der Spieler zieht keine Karte und erzählt keine Geschichte.

## KARTENVERTEILUNG

Die Spieler legen alle gezogenen Karten vor sich hin und erfinden eigene Geschichten, indem sie mindestens zwei nebeneinander liegende Kartenmotive verbinden.

## VARIANTEN DER KARTENVERTEILUNG:

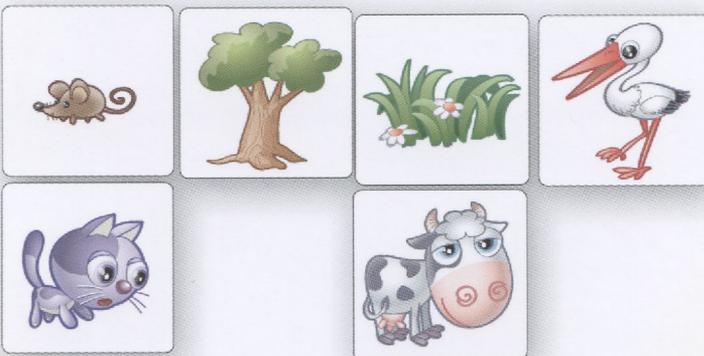
### Variante I:

Die Spieler bilden aus ihren Karten eine Reihe. Daran wird links oder rechts eine gezogene Karte angelegt und dann ein Satz gebildet: aus der neuen Karte und der, an der sie angelegt wird. Die abgelegten Karten dürfen nicht umgelegt werden.



### Variante II:

Der Spieler legt die neu gezogene Karte an irgend einer freien Seite irgend einer bereits in der Reihe liegenden Karte an. Er bildet einen Satz aus der neuen Karte und der, an die er sie angelegt hat. Die abgelegten Karten dürfen nicht umgelegt werden.



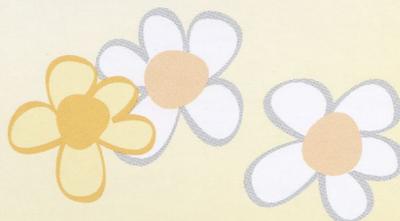
## ANMERKUNG:

Ein Spieler, der keinen Satz mit seiner Karte bildet, verliert diese Karte. Sie kommt zurück in die Spielschachtel, in das große Fach für die ausgeschiedenen Karten.

## SPIELLENDE:

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Katzenfigur ihr Zuhause erreicht oder alle Karten des Stapels aufgebraucht sind.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat. Er erzählt seine Geschichte, die aus seinen Karten entstanden ist. Die anderen Spieler können ihm dabei helfen.



**LOGIS**

Verlag SAVAS TAKAS IR KO, UAB  
Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius, Litauen  
Tel./Fax +370 5 231 37 43  
info@logis.lt, www.logis.lt

# ONCE THERE WAS... 3+

for little ones

An entertaining pre-school learning game for home and kindergarten! A game which develops the imagination and creativity, enlarges the vocabulary, and improves the memory and the powers of observation.

Murklys the cat has finished playing on the lawn and he's going home. The players help him. They roll the dice and draw cards with cheerful coloured pictures, on the basis of which they have to make up a story. The players form sentences using the themes from at least two cards. The purpose of the game is to form coherent sentences and to collect as many cards as possible.

Devised by Laima Kikutienė  
Illustrated by Gediminas Akelaitis

This game includes: 1 coloured dice,  
1 figure of a cat,  
40 cards with pictures,  
1 box-board,  
rules.

## GETTING READY:

1. The players sit around a table.
2. The box-board is placed in the middle of the table.
3. The oldest player shuffles the cards, and deals one card to each player.
4. The remaining cards are placed in the smaller section of the box-board (the larger section is for cards that have dropped out of the game).
5. The cat figure is placed on the starting point.
6. The players work out who was the last to see a cat. The player who last saw a cat starts the game, which continues clockwise. If the players cannot agree on who last saw a cat, the youngest player starts the game.



## THE GAME:

The first player throws the dice, and collects cards. If the dice lands on:

### 1. One of the three colours:



The figure of the cat is moved forwards on to the nearest square of that colour, the player takes a card from the top of the pile of cards, shows it to the other players, and says a sentence (or sentences) with words with the meanings shown on the cards he has (he received his first card at the beginning of the game, and he has just picked up his second).

For example:



*A frog was wading in a meadow...*

If the cat happens to stand on a square with the butterfly after the dice is thrown, the player takes two cards, adds one to the chosen card of another player, and one to his own chosen card. Players who get new cards form a sentence based on the adjacent cards.

### 2. The figure of the cat



remains standing, the player does not get a card, and he/she must not say anything. The dice is thrown by the next player.

## RULES FOR PLACING THE CARDS

The players place all the cards they have picked up in front of them, and make up separate stories based on the pictures on at least two adjacent cards.

## VERSIONS FOR PLACING CARDS:

### Version 1 :

The players link the cards together from any side, placing them in a line. A sentence is made based on the previous card and the newly picked up one. The position of the lined-up cards cannot be changed.

(There are two options for linking the cards together.)



### Version 2:

The player places the received card next to the chosen card he already has on any free side of the card. The player links both cards together, by making a sentence based on the pictures of the two cards. The positions of the lined-up cards cannot be changed. (There are several options for linking the cards together.)



### NOTE:

A player who does not make a sentence based on the card loses the card: he puts the card back in the box-board, into the section for cards that have dropped out of the game.

### THE END OF THE GAME:

The game is finished when the cat reaches its bed at home. The player who has collected the most cards wins the game. He tells his story based on the cards collected.

