

Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
 Spiele und Bücher
 Mühlenstraße 10
 D-91486 Uehlfeld
 Tel +49 (0) 9163-9946 158
 verlag@dreihasenspiele.de
 www.dreihasenspiele.de



DREI HASEN SPIELE

Neu: Tiere toppen!
 ab Januar 2023 lieferbar

DREI HASEN
 IN DER ABENDSONNE





Autor: Klaus Kreowski
Illustrationen: Marcin Minor

Herbst-
Neuheit
2022

Das
tolle, neue
Reaktions-
Spiel...

Der wilde
Karten-
Spas!

Einfache
Regeln

Reaktion

8

2-6

10-15
min

NEU!

Großes Gelächter, wilde Rufe, lautes Klatschen ...
... sind wir im Urwald? *Nein, wir spielen MACOCO!*

• So wird gespielt:

Die sechzig Karten werden gleichmäßig verteilt. Alle halten ihr Päckchen **verdeckt** in einer Hand. Wer an der Reihe ist, spielt seine oberste Karte **offen** aus ... So, dass sie alle gut sehen können.

Wer als **Erstes** erkennt und **laut und deutlich benennt**, was in diesem Augenblick zählt, gewinnt die Karte.

Rufen zwei oder mehrere **gleichzeitig** das richtige Wort, oder **alle ein falsches Wort**, bleibt die Karte liegen und die nächste Karte wird ausgespielt.



• Was gibt es auf den Karten zu erkennen?

1. **Mehrheiten:** Sind 2 oder 3 gleiche Früchte oder Tiere in der Mehrheit, muss das Wort – hier z.B. Banane – gerufen werden.
2. **Hat der hellgraue Affe die Mehrheit**, muss MACOCO * gerufen werden.
3. **Gleichstand = keine Mehrheit:** hier 2x Tukan und 2x Ananas. In diesem Fall muss NADA! gerufen werden.

Bei falscher Benennung darf man sich **nicht korrigieren!**

4. **Erscheint die große Kokosnuss**, muss **blitzschnell auf diese Karte geklatscht werden!** Die „unterste Hand“ bekommt die Karte!

• Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt!

Viel Spaß!

* In der Anleitung gibt es noch zwei kreative lustig-verzwickte „MACOCO-EXTREM-Regeln“.

MACOCO

... blitzschnelle Kartenjagd

Inhalt:
• 60 Spielkarten
• Anleitung (D-GB)

Tukan, Faultier, Schlange und Affe ...
... Ananas, Banane, Kokosnuss und Mango ...
... wer erkennt die Mehrheiten auf den Karten am schnellsten?
... manchmal gibt's gar keine. Was passiert dann???



Nr. 040 / 12,2 x 9,5 x 2,2 cm
MADE IN GERMANY

Autoren:
Christoph Cantzler
und Torsten Marold
Illustration:
Drei Hasen-
Studio



Glück

Taktik

8

2-6

15-20
min

NEU!

Der neue
Würfel-
Knaller

DICE CUP

Spannender Würfelwettkampf

Inhalt:

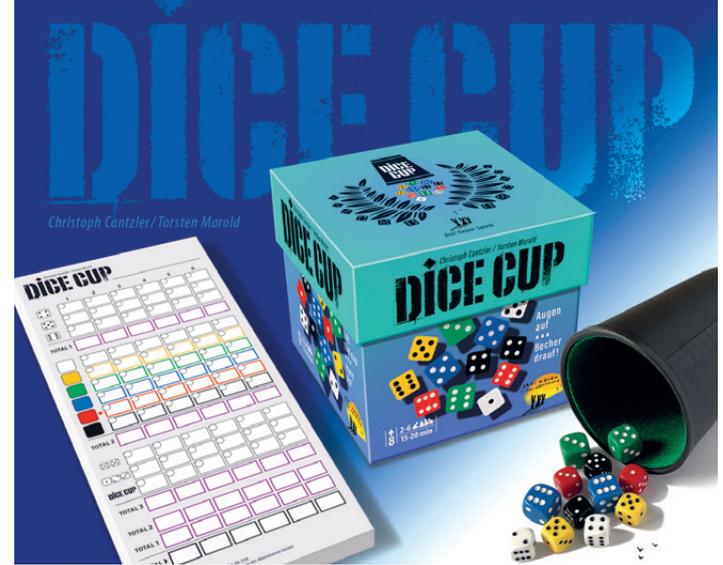
- 12 Kunststoffwürfel
- Würfelbecher mit Filzeinlage
- Spielblock mit 100 Blatt für insgesamt 600 Spiele
- Anleitung (D-GB)

Alle spielen gleichzeitig und haben in jeder Runde nur etwa 3-5 Sekunden Zeit, um zu entscheiden, welche der noch offenen Kategorien sie auf ihrem Blatt jeweils werten möchten ...

Art.-Nr. 038 / 11,5 x 11,5 x 10,5 cm

MADE IN GERMANY

Augen auf ...
Becher drauf!



... alle bekommen ein Wertungsblatt und alle 12 Würfel kommen in den Becher...



... Becher gut schütteln...



... Becher auf den Tisch stürzen ...



... Becher anheben und das Ergebnis kurz für alle sichtbar offen lassen!



... Wurf wieder abdecken. Alle kreuzen jetzt ihre Kategorie an.



... Becher hoch und zur Seite stellen. Jetzt wird gewertet! Blau hätte in diesem Wurf 11 Punkte gebracht!

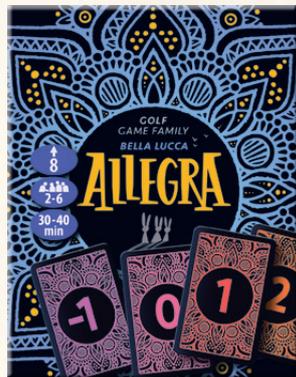


Gespielt werden pro Spiel 12 Runden. Alle versuchen nach jedem Wurf, die beste Wertungskategorie für sich zu finden. **Aber Achtung:** Jede Kategorie steht für jeden pro Spiel nur einmal zur Verfügung!

So weit so einfach, wenn nur die Würfel nicht immer so schnell wieder unter dem Becher verschwinden würden ...

Am Ende werden alle 12 Ergebnisse pro Spalte addiert um die Gewinnerin oder den Gewinner zu ermitteln!





Autor: Bella Lucca
 Grafik: Kappler/Rüttinger

Glück

Taktik

↑
8

↑
2-6

↑
30-40
min

cool!

ALLEGRA

Spannendes
 Karten-Ablegespiel



Inhalt:

- 120 Spielkarten
- 6 rote Holzchips
- Anleitung (D-GB)

Das heitere
 und doch knifflige
 Karten-Ablegespiel
 für die ganze
 Familie.

... du erhältst 12 Karten,
 spielst aber mit fünfzehn ...
 ... semi-kooperativ ...
 neuer Klopfmechanismus ...

Art.-Nr. 032 / 12,2 x 9,7 x 3 cm

MADE IN GERMANY

Einer
 unserer
 Topseller!



Ein tolles Familienspiel: ALLEGRA ist ganz besonders geeignet als Großeltern/Enkel-Kartenvergnügen.

- ALLEGRA macht richtig Laune und sieht gut aus!
 Du deckst deine Karten Zug um Zug auf und versuchst, hohe Karten gegen niedrige zu tauschen, 3 gleiche abzuräumen und alles so zu optimieren, dass du am Ende eines Durchgangs die wenigsten Punkte hast.
- ALLEGRA ist „semi-kooperativ“,
 d.h. man spielt miteinander und auch gegeneinander, denn zu den 12 Karten der eigenen Auslage kommen noch die 3 Karten der rechten Spalte des jeweils linken Nachbarn – markiert durch den roten Holzchip.
- ALLEGRA ist top kommunikativ:
 Auch durch den neuen, ganz besonderen „Klopfmechanismus“ sind immer alle gleichzeitig am Geschehen beteiligt.



Autor: Jacques Zeimet
Illustrationen: Rolf ARVi Vogt

Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2015

Mehr als
150.000
verkaufte Spiele
in 13 Ländern!

Unser
Bestseller
Nr. 1

Einfache
Regeln

Reaktion

↑
8

↑
2-6

15-25
min

DIE FIESEN 7

... ein Versprecher
kommt selten allein ...

Inhalt:

- 110 Spielkarten
- Anleitung (D-GB)

Beim Kartenablegen laut
von eins bis sieben zählen
und wieder zurück bis zur eins –
eigentlich ganz einfach ...
... oder doch nicht?

Eine
Riesen-
Gaudi

Nr. 025 / 12,2 x 9,5 x 2,2 cm

MADE IN GERMANY

Der Kartenspaß für die die ganze Familie!

So wird gespielt:

7 Ganoven im Hinterzimmer zählen ihre Beute.
Manche sind abgelenkt, sie räuspern sich lieber nur (**hmmrrrr**).
Und wer ein Pistolen-Trauma hat, bekommt kein Wort heraus!

- Laut von 1 bis 7 zählen und zurück bis zur 1!

Auf diese Art zählen die Spieler ihre Karten beim Ablegen hoch und runter.
An der richtigen Stelle jedoch müssen sie sich räuspern, still sein
oder sogar komplett aussetzen.
Wer einen Fehler macht, muss alle in der Mitte abgelegten Karten
zu sich nehmen.

- Die Fiesen-Regel

Wer als Erster eine „Räusperkarte“ ablegt, macht einen eigenen Ton
oder sagt ein Wort oder einen kurzen Satz, statt sich zu räuspern,
z. B. „Acht“, „Kikeriki“, „Wer ist dran?“ usw ...

- Konzentration + Spaß

Wer weiß jetzt noch, wo er sich gerade befindet, wenn er dran ist
und eine Karte ablegen muss? Lachen absolut garantiert!

- Siegerin oder Sieger ist, wer seinen Kartenstapel als erster los hat!





Autor: Jacques Zeimet
Illustrationen:
Melanie Garanin

HULA-HOO!

Freches Kartenspiel für Hoch- und Tiefstapler

Inhalt:

- 84 Spielkarten
- Anleitung (D-GB)

Sag „höher“, sag „tiefer“ oder spiel den Kraken-Joker!

Auch „doppeln“ klappt sehr gut beim „Reifen-Poker“.

Wenn nichts mehr geht, dann bist du raus ...

... und aus die Maus!!



Nr. 035 / 12,2 x 9,5 x 2,2 cm

MADE IN GERMANY



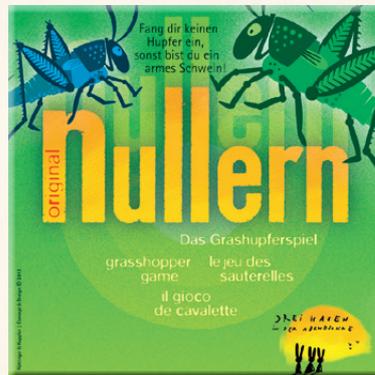
Taktik

Bluff

8

2-6

10-15 min



Idee: Lena Kappler
Grafik:
Johann Rüttinger

Strategie

8

2-7

ca. 30 min

Nullern

Klassisches Stichspiel mit Ansage

Inhalt:

- 80 Spielkarten
- Wertungsblätter
- Anleitung

Ein Stichspiel in mehreren Runden mit unterschiedlich vielen Karten pro Runde!

Wer seine Stiche richtig ansagt, bekommt entsprechend viele Punkte. Wer es schafft, auf null Stiche zu spielen, dem winken Sonderpunkte.

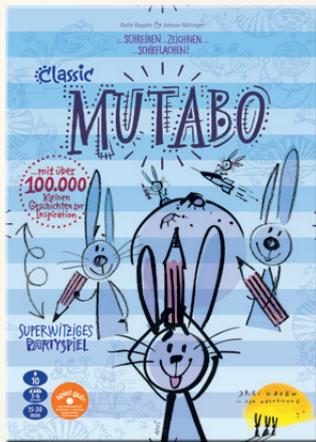
Nr. 012 / 13 x 13 x 4 cm

MADE IN GERMANY



Lag man mit seiner Vorhersage falsch, gibt es einen "Hupfer", der am Ende Minuspunkte bringt ...





MUTABO Classic

...SCHREIBEN... ZEICHNEN
SCHIEFLACHEN!

Der beliebte Party-Kracher mit 108.900 möglichen Anfangsgeschichten. *Alle Texte sind kombinierbar mit MINI-MUTABO und MUTABO-Family&Kids!*

Inhalt:

- 55 Karten mit Satz-Anfängen
- 55 Karten mit Satz-Enden
- Spielblock DIN A 4, 80 Blatt
- 6 Qualitätsbleistifte
- Anleitung (D)

Nr. 024 / 22,5 x 31,5 x 4,5 cm

MADE IN GERMANY

Autoren und Grafik:
Kappler/Rüttinger,
Drei Hasen-Werkstatt
Titel-Illu: Rolf ARVI Vogt

Zeichnen

Schreiben

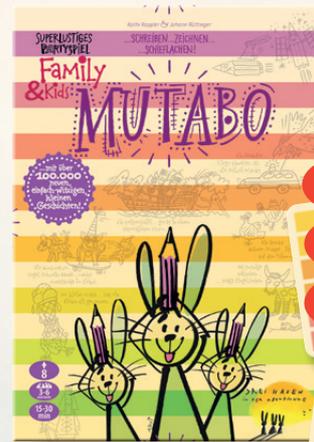
10

3-6
und mehr

15-30
min

spiel gut®

vom arbeitsausschuß
kinderspiel + spielzeug
empfohlen
recommended



MUTABO Family&Kids

Das Familien-Kreativspiel mit über 108.900 möglichen Anfangsgeschichten für witzigen Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen. *Die Texte sind beliebig kombinierbar mit den Texten von MUTABO-Classico und MINI-MUTABO!*

Inhalt:

- 55 Karten mit Satzanfängen
- 55 Karten mit Satzenden
- Spielblock DIN A 4, 80 Blatt
- 6 Qualitätsbleistifte
- Anleitung (D)

Nr. 031 / 22,5 x 31,5 x 4,5 cm

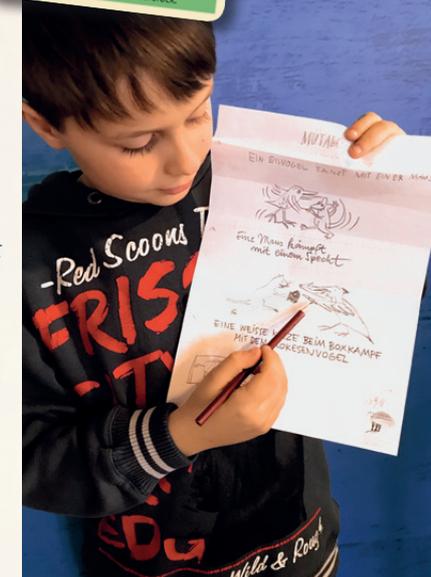
MADE IN GERMANY

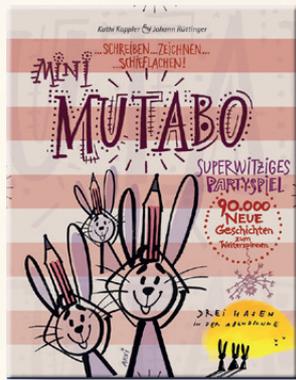


Mit je 2 Karten lassen sich 36 Anfangsgeschichten zusammensetzen!

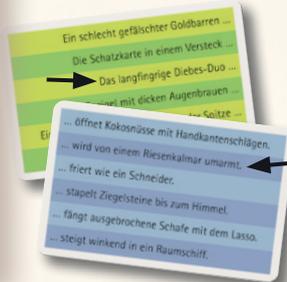
Hier zum Beispiel:

„Ein Esvogel ...
... tanzt mit
einer Maus.“





Autoren und Grafik:
Drei Hasen-Werkstatt
Kappler/Rüttinger
Titel-Illu: Rolf ARVI Vogt



- Zeichnen**
- Schreiben**
- ↑ 10
- 3-6 und mehr
- 15-30 min

Mini MUTABO

Über 90.000 weitere,
etwas anspruchsvollere
verrückte Startgeschichten.

Alle Karten sind kombinierbar
mit den beiden großen
MUTABO-Party-Spielen.

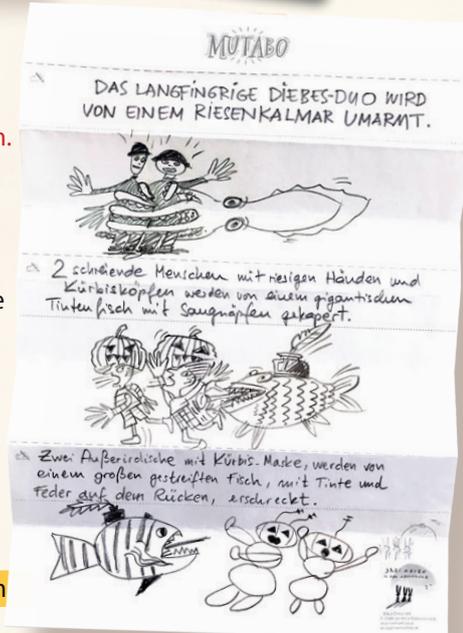
Inhalt:

- 50 Karten, Satz-Anfänge
- 50 Karten, Satz-Enden
- Anleitung (D)

Alle drei
MUTABO-Spiele
sind echte Lach-
Bomben!

Nr. 030 / 12,5 x 9,5 x 2,2 cm

MADE IN GERMANY



Autor:
Alex Randolph
Illustration:
Johann Rüttinger



Spiel des Jahres
in Japan 2014

- Bluff**
- ↑ 8
- 2-4
- 25-30 min
- spiel gut®
- vom arbeitsausschuss
kinderspiel & spieltage
ausgezeichnet
recommended

Ciao Ciao ...!

Der kühlfte gewinnt.

Inhalt:

- Brücken-Spielplan
- 28 Holz-Spielfiguren
- Würfelbecher
- Sonderwürfel
- Anleitung



Bluffspiel für
coole Zucker!

Alle Spieler wollen ihre 7 Figuren
über die "rutschige" Brücke bringen.
Der geheime Würfel im Becher gibt die
Schritte vor. Hat man jedoch ein Kreuz
gewürfelt, muss man trotzdem eine
Zahl ansagen ...

... und kann, wenn einem die anderen
nicht glauben, in den Sumpf stürzen!

Nr. 006 / 20 x 20 x 5 cm

MADE IN GERMANY





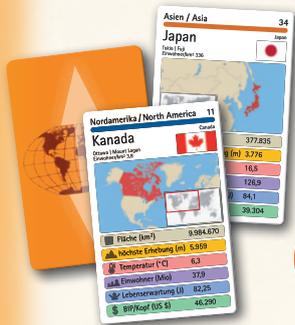
Autor: Matthias Jünemann
Illustration: Drei Hasen-Studio



8

2-5

ca. 30 min



Länder toppen! ... das faszinierende Länder-Spiel

Inhalt:

- 124 Länderkarten
- 20 Blindkarten
- 5 Kategorie-Streifen
- Anleitung (D-GB)

Durch kluges Zuordnen der Länderkarten
versuchen Spielerinnen und Spieler, möglichst viele
Stiche durch Über- oder Unterbieten zu machen.



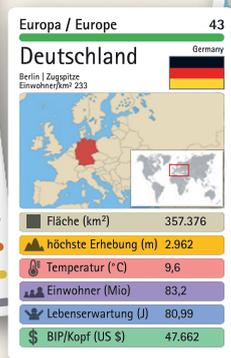
Art.-Nr. 034 / 12,2 x 9,7 x 3 cm

MADE IN GERMANY

„Blindkarte“



Länderkarten



Erweiterte und überarbeitete Auflage 2021/22

So wird Länder toppen! gespielt:

Zuerst erhalten alle Mitspielerinnen und Mitspieler einen Faltstreifen mit 6 verschiedenen Kategorien: Fläche – Höchste Erhebung – Temperatur – Einwohner – Lebenserwartung – BIP pro Kopf

• Danach verteilen alle so clever wie möglich, geheim und verdeckt ihre Handkarten: Höchster Wert oberhalb des Faltstreifens und niedrigster Wert unterhalb des Streifens. Die „Blindkarten“, mit der bunten Weltkarte, werden dabei als Bluffkarten eingesetzt.

• Anschließend wird reihum verglichen: Wer in einer Kategorie den Höchst- oder Tiefstwert hat, erhält alle Karten aus der betreffenden Kategorie (Stich) und verteilt sie taktisch auf seine verschiedenen Stapel. Eine neue Runde beginnt ...

... am Ende wird gezählt, wer die meisten Karten sichern konnte.

Mit „Länder toppen!“ – und zusätzlich mit dem neuen „Inseln toppen!“ – macht Geografie richtig Spaß!



Autor: Matthias Jünemann
Illustration: Drei Hasen-Studio

Geografie

8
2-5
ca. 30 min

spiel gut®
vom Arbeitsausschuss
Kinderspiel + Spielzeug
ausgewählt
recommended

Inseln toppen!

... mit vielen Inseln
aus aller Welt

Inhalt:

- 128 Inselkarten
- 20 Blindkarten
- 5 Kategorie-Streifen
- Anleitung (D-GB)

Durch kluges Zuordnen
der Inselkarten
versuchen alle, möglichst
viele Stiche durch
Über- oder Unterbieten
zu machen.

Art.-Nr. 036 / 12,2 x 9,7 x 3 cm

MADE IN GERMANY

Wird
gespielt wie
"Länder
toppen!"



„Blindkarte“

Inselkarten

So wird Inseln toppen! gespielt:

- Die größte Insel, die höchste Erhebung, die wenigsten Einwohner – welche Karte sticht? Der höchste und der niedrigste Wert haben die Chance!

Das neue „Inseln toppen!“ funktioniert ein bisschen wie das gute alte „Auto-Quartett“, nur viel taktischer. Auch mit niedrigen Werten hat man gute Stichmöglichkeiten, wenn die Karten richtig platziert sind.

- Wer kennt schon die Insel Krk oder Ap Lei Chau? Dass auch Großbritannien eine Insel ist, oder Grönland oder Madagaskar, wissen dagegen die meisten.

Wie groß ist die Insel? Wie heiß oder kalt wird es dort? Ihre höchste Erhebung oder der meiste Niederschlag, der dort fällt und noch einiges mehr ist auf den 128 Inselkarten zu erfahren.

- Mit „Inseln toppen!“ – und auch mit unserem Klassiker „Länder toppen!“ macht Geografie richtig Spaß! Auch in reinen Erwachsenenrunden sind beide Spiele inzwischen ein Hit!



Autor:
Günter Burkhardt
Illustrationen:
Florian Biege



Erinnern

Puzzle

Wettlauf

5

2-4

15-20 min



So wird gespielt:

Die Dschungeltiere sind in der Morgendämmerung nur schemenhaft zu sehen. Alle Kinder helfen mit, die farbenfrohen Tiere sichtbar zu machen ... und jedes Kind bekommt ein Holzhütchen als Spielfigur.

• **Memo-Lotto**

Der Regenwald muss von unten nach oben mit Tierkärtchen belegt werden, die zu Beginn alle verdeckt unterhalb des Plans liegen. Reihum drehen die Kinder immer ein Kärtchen um. Passt es, wird es auf dem Plan platziert. Passt es nicht, wird es wieder umgedreht und oberhalb des Plans abgelegt.

• **Tier-Puzzle**

Mit gutem Erinnerungsvermögen und etwas Glück werden die Tiere nach und nach vervollständigt. Für jedes passende Teil darf mit dem Hütchen ein Feld weiter gezogen werden. Vervollständigt man dabei ein Tier, dürfen entsprechend der Anzahl der Teile, zusätzliche Felder weiter gezogen werden.

• **Huckepack-Dschungel-Lauf**

Kommt man dabei auf einem Feld zu stehen, auf dem sich schon ein Hütchen befindet, setzt man sich einfach oben drauf und wird dann mitgetragen, bis man wieder abspringen muss.

Wessen Hütchen vorne ist, sobald alle Kärtchen auf dem Plan ihren Platz gefunden haben, gewinnt! Und alle, die obenauf sitzen, gewinnen mit.

Viel Spaß!

Zieht man über einen Stolperzweig, werden alle Hütchen abgeworfen.

**PUZZLE-MEMO
GEHEIMER
REGENWALD**

Das spannende Huckepack-Laufspiel!

- Inhalt:
- großer Spielplan
 - 40 stabile Tierkärtchen
 - 5 Sonderkärtchen
 - 4 Stapelhütchen aus Holz
 - Anleitung (D-GB-F-I)



Nr. 029 / 22,5 x 31,5 x 4,5 cm

MADE IN GERMANY





Zwei spannende Hucklepack-Laufspiele

„OZEAN“-Grundregeln wie PUZZLE-MEMO „REGENWALD“ plus Erweiterung

Autor:
Günter Burkhardt
Illustration:
Florian Biege

PUZZLE-MEMO OZEAN

Spielerisches Entdecken des unendlichen Ozeans

Inhalt:

- großer Spielplan
- 40 stabile Tierkärtchen
- 8 Sonderkärtchen
- 4 Stapelhütchen aus Holz
- Anleitung (D-GB-F-I)

Nr. 037 / 22,5 x 31,5 x 4,5 cm

MADE IN GERMANY

- Erinnern
- Puzzle
- Wettlauf

- 5
- 2-4
- 15-20 min

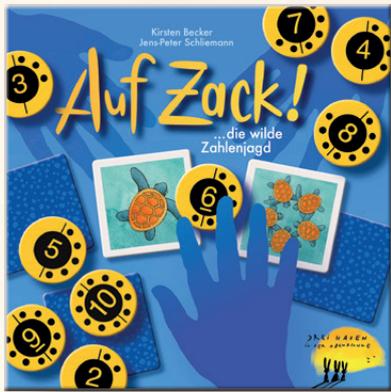
So wird gespielt:

Die Meerestiere sind auf dem Spielplan nur schemenhaft zu sehen. Alle Kinder helfen mit, die farbenfrohen Unterwasserbewohner sichtbar zu machen ... und jedes Kind bekommt ein Holzhütchen als Spielfigur.

Der Plan muss wie bei „Regenwald“ von unten nach oben mit Tierkärtchen belegt werden. Am Anfang ziehen alle Spielerinnen und Spieler je ein verdecktes Kärtchen und legen dieses offen auf das entsprechende Feld. Auf diesen Kärtchen darf dann auch weitergebaut werden.

Ganz neu sind die vier verschiedenen Ereigniskärtchen und pro Spieler ein Muschelkärtchen für interessante Sonderaktionen.





Autoren:
Kirsten Becker und
Jens-Peter Schliemann
Illustration:
Drei Hasen-Studio

Rechnen

Reaktion

Überarbeitete
Neuaufgabe
2022

↑
6

2-6

15-20
min

spiel gut®

vom arbeitsausschuss
kinderspiel + spielzeug
ausgewählt
recommended

Auf Zack! Die wilde Zahlenjagd

Inhalt:

- 44 Memo-Karten
- 10 Holzscheiben
- Anleitung (D-GB-F-I-E)

Auf Zack! funktioniert im Prinzip wie ein Memo-Spiel, jedoch gibt es von jedem Motiv **vier Kärtchen** mit unterschiedlichen Mengen an Dingen oder Tieren.

Ganz einfach: Mengen erkennen, blitzschnell addieren und den richtigen Stein grapschen!

Nr. 039 / 20 x 20 x 5 cm

MADE IN GERMANY

Schnapp dir blitzschnell den richtigen Zahlenstein!



So wird Auf Zack! gespielt:

Reihum dürfen jeweils zwei verdeckte Karten umgedreht werden. Im Bild oben wurden vier und drei Seesterne aufgedeckt: $4 + 3 = 7$. Wer zuerst den gelben 7er-Stein in der Hand hat, bekommt die beiden Karten.

Zwei nicht zusammen passende Motive werden sofort wieder umgedreht und die nächste Spielerin oder der nächste Spieler ist an der Reihe. Aber alle merken sich natürlich genau, wo was liegt ...



Autor und
Illustrationen:
Florian Biege

Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2019

MONSTER-BANDE

Schnapp den Zwilling!

Inhalt:

- 108 Monster-Karten
- 2 Symbolwürfel aus Holz
- 1 Sanduhr
- Anleitung (D-GB-F-I)

Alle Monster mit blauer Rückseite
liegen offen auf dem Tisch.

Von den Monstern mit roter Rückseite
wird eins ums andere aufgedeckt
und dem eigenen Team so treffend
beschrieben, damit es den offen
liegenden Zwilling findet. Klasse!

Nr. 027 / 20 x 20 x 5 cm

MADE IN GERMANY



54

Monster schnell
erkennen und
beschreiben



Sprache

Team

Kommunikation

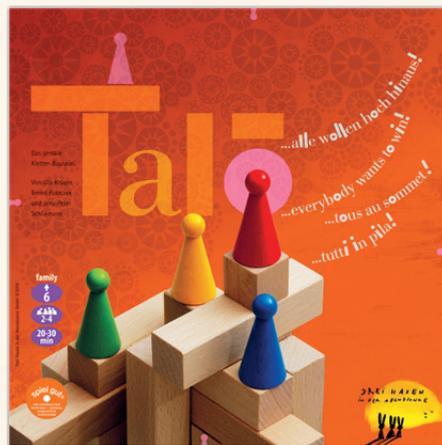
7

2-8

20-30
min

spiel gut®

vom arbeitsausschuss
kinderspiel + spielzeug
ausgewählt
recommended



Talō

... alle wollen hoch hinaus!

Inhalt:

- 108 Holzbausteine (Längen 1-10)
- 6 Holzfiguren
- 10-seitiger Kunststoff-Würfel
- 1 Spielplan mit 2 Bauplätzen
- 2 Vorratspläne und Messleiste
- Anleitung (D-GB-F-I)
mit Vorlagen zum freien Bauen

Grundschul Kinder lernen spielend
den Zeherraum! Ältere Kinder,
Jugendliche und Erwachsene speku-
lieren und taktieren um die Wette.

Nr. 009 / 30 x 30 x 7 cm

MADE IN GERMANY

Bauen

Team

Rechnen
Taktik

6

2-4

20-30
min

spiel gut®

vom arbeitsausschuss
kinderspiel + spielzeug
ausgewählt
recommended



2. Platz 2014
Kinderspiele-
Test

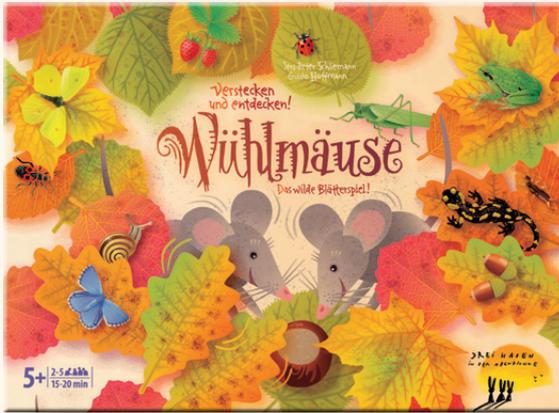


1. Platz 2015
portugiesischer
Kinderspielpreis

Autoren: Uta Krüger,
Bernd Poloczec,
Jens-Peter Schliemann
Grafik: Drei Hasen-Studio



Tolles
Bauspiel für
die ganze
Familie!



Wühlmäuse

Das wilde Blätterspiel!

Inhalt:

- 45 stabile Papp-Blätter
- 33 goldene Holzchips
- 1 Stoffbeutel
- Anleitung (D-GB-F-I)

Die Kinder wühlen und suchen zwischen den Blättern immer nach dem allerneuesten Blatt, das versteckt wurde!

Autoren: Jens-Peter Schliemann
Guido Hoffmann – Illustrationen:
Paul Kappler und Johann Rüttinger

Nr. 028 / 37 x 27 x 6 cm

MADE IN GERMANY

Natur

Entdecken

Erinnern

↑
5

2-5

15-20
min

spiel gut®

vom arbeitswissenschaftlichen Institut für spielerisch angelegte Kognition empfohlen

So wird gespielt:

- **Verstecken und entdecken**

In jeder Runde wird ein neues Blatt geheim zwischen den Blättern in der Spieleschachtel versteckt. Die Kinder wühlen nun in den Blättern und decken sie auf, um das gerade neu versteckte zu finden.

- **Waldboden erforschen**

Kinder lernen spielerisch die Namen von 30 kleinen Tieren, Bäumen, Früchten und Zapfen des Waldes kennen.

- **Natur kennen lernen**

Nach einigen Partien müssen die Kinder beim Entdecken z. B. eines „Schmetterlings“ zwischen „Zitronenfalter“, „Bläuling“ oder „Brauner Bär“ unterscheiden und den richtigen Namen sagen.

Zitronenfalter

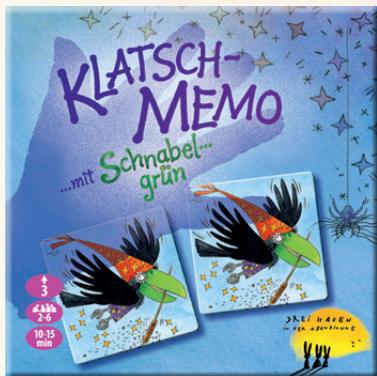


Bläuling



Brauner
Bär

Zauberhaft
illustriertes
Naturerlebnis-
Spiel



Idee: Lena Kappler
Illustration:
Johann Rüttinger

Memo

Reaktion

↑
3

↑
2-6

↑
10-15 min



Schnabelgrün

„Das Schwein im Fass“

Eine zauberhafte
Reimgeschichte für Kinder!

Autorin: Constanze Endlich
Illustration: Johann Rüttinger



KLATSCH-MEMO ... mit Schnabelgrün

Inhalt:

- 64 Memokärtchen
- Anleitung



Die Kinder decken nacheinander
nur jeweils ein Kärtchen auf
und lassen es offen liegen.

Taucht ein gleiches Motiv auf, muss
jedes Kind blitzschnell versuchen,
als erstes auf ein oder auf
beide Kärtchen zu
klatschen ...

... wer am Ende
den höchsten Stapel
hat, gewinnt!



Nr. 001 / 12,2 x 9,5 x 2,2 cm

MADE IN GERMANY

ISBN 978-3-941345-07

MADE IN GERMANY



Autor: Florian Racky
Illustration: Florian Biege

Taktik

↑
8

↑
3-6

↑
15-25 min



Blöde Kuh

... keiner will sie haben!

Inhalt:

- 99 Spielkarten
- Anleitung (D-GB)

Verflucht noch mal, die Schafe,
Schweine, Kühe und
Pferde sind ausgebüxt!

Wer schafft es, durch
kluges Ablegen und
cleveres Weiterleiten der
„Will-keiner-haben-Karten“,
den Mitspielern die stö-
rri-chen Tiere unterzujubeln?



Lustig-
taktisches
Karten-
Ablegespiel.

Nr. 026 / 13 x 13 x 4 cm

MADE IN GERMANY