

Die Rhythmusschlange

Materialien:

Würfel

1 Spielfigur pro Mitspieler

Spielkarten (ausdrucken und ausschneiden)

Blockflöte

Ziel des Spiels:

Welcher Spieler erreicht als Erster das Ziel am Kopf der Schlange?

Ablauf:

Während des Spiels bewegen sich die Spieler auf Spielfeldern, die zwei verschiedene Farben haben. Jede Farbe steht für einen Rhythmus. Wie dieser Rhythmus zum Klingen gebracht wird (klatschen, patschen, stampfen, spielen), bestimmen die Spielkarten.

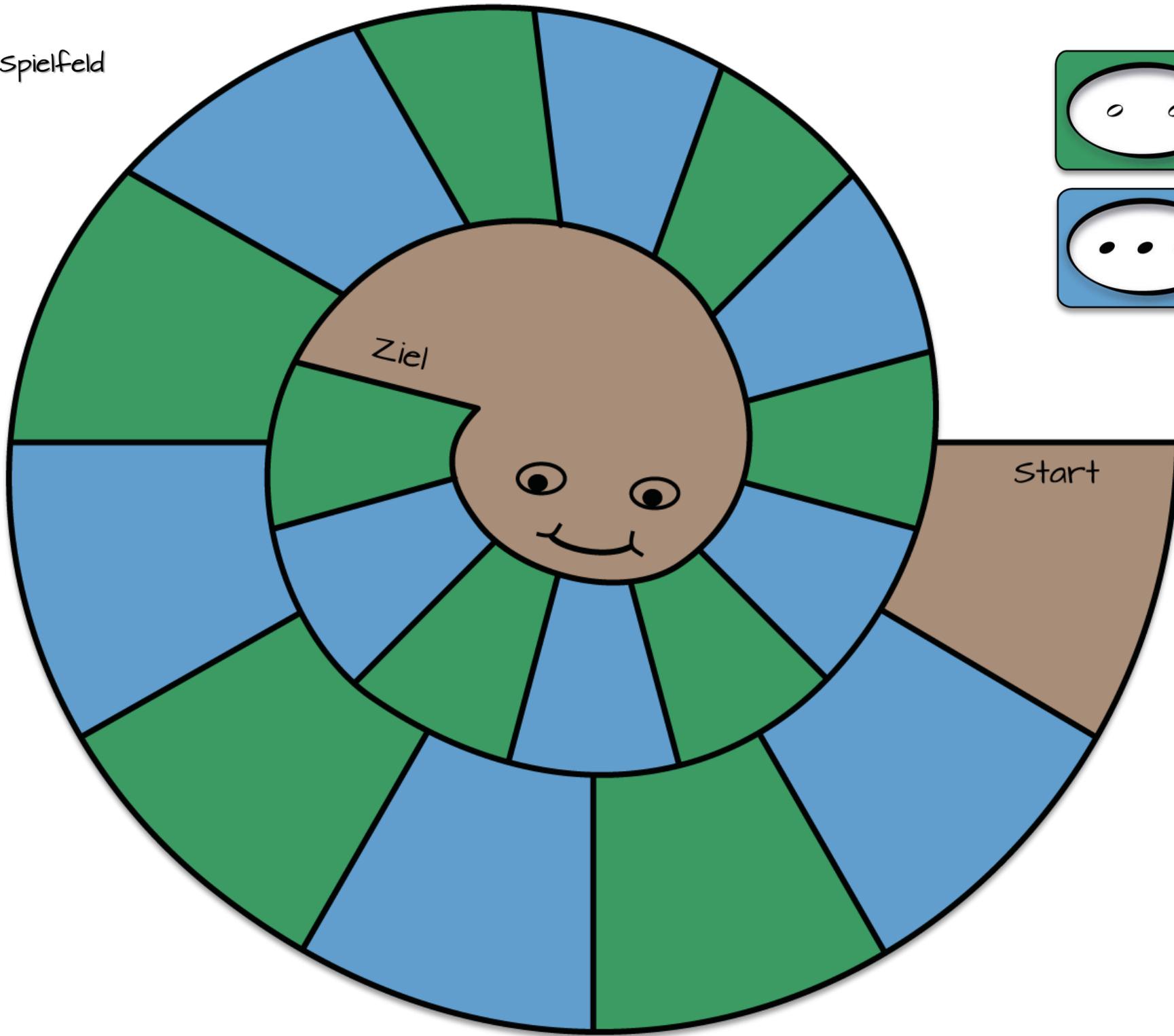
Die Spielkarten werden gemischt und mit der bedruckten Seite nach unten auf einen Stapel neben das Spielfeld gelegt. Die Spielfiguren kommen auf das Startfeld. Ein Spieler beginnt, würfelt und zieht die Spielfigur entsprechend der Augenzahl weiter. Dann zieht der Spieler die oberste Spielkarte, um zu erfahren, wie er den Rhythmus seines Spielfelds hörbar machen soll. Hat er die Aufgabe erledigt (mit oder ohne Hilfe), wird die Spielkarte wieder unter den Stapel zurückgelegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als Erster das Ziel am Kopf der Schlange erreicht. Alle Mitspieler, die in der gleichen Runde noch nicht gewürfelt haben, haben noch einen Nachwurf.

Spielvarianten:

1. Das Ziel muss mit der genauen Würfelzahl erreicht werden. Ist die Augenzahl zu hoch, bleibt der Spieler stehen und darf in der nächsten Runde erneut sein Glück versuchen.
2. Für jeden richtigen Rhythmus (ohne Hilfe) erhält man einen Maustaler. Erreichen zwei Spieler in der gleichen Runde das Ziel, gewinnt der Spieler mit den meisten Talern.



Spielfeld

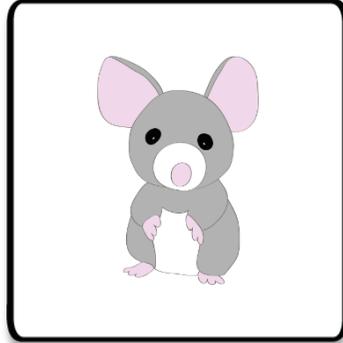


Spielkarten und Maustaler

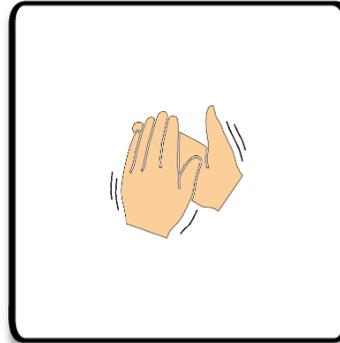
Mit dem Ton „H“ spielen



Freie Auswahl



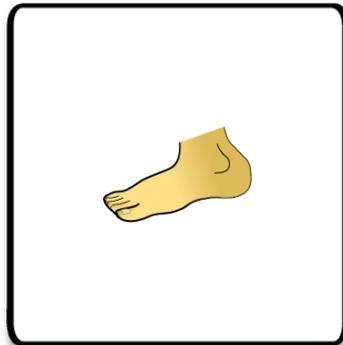
Klatschen



Mit dem Ton „A“ spielen



Stampfen



Patschen

