



Das MEGA Spiel

3-8 Jahre



MONSTRIBILIS

KEINE ANGST!

Lassen Sie dieses Heft nicht in Kinderhände geraten... Die Kinder könnten es finden und schon vorab alle Antworten zu den Spielfragen wissen.

SPIELAUFBAU

- Drucken Sie alle Spielelemente aus.
- Bauen Sie das Spielbrett auf.
- Legen Sie die 10 Monster-Spielsteine offen auf das Spielbrett.
- Verstecken Sie die 10 Monsterkarten im Haus.
- Legen Sie die Anweisungs-, Aktions- und Indizienkarten neben das Spielbrett.
- Und jetzt werden die Monster erschreckt!

TIPP

Ein Kind möchte vielleicht nicht mit den anderen Kindern spielen. Zwingen Sie es nicht, sondern vergewissern Sie sich, dass es ihm gut geht, sprechen Sie mit ihm, beruhigen Sie es und ermutigen Sie es, sich der Gruppe anzuschließen. Die anwesenden Eltern können sich natürlich auch an der Aktivität beteiligen und mit den Kindern einen Moment in geselliger Runde verbringen.



MATERIALIEN ZUM AUSDRUCKEN

- Ein Spielbrett, das auf einen ebenen Untergrund gelegt wird (z.B. auf einen Tisch, damit die Kinder rundherum Platz nehmen können).
- 10 Monster-Karten
- 10 Monster-Spielsteine
- 6 Anweisungskarten
- 14 Aktionskarten
- 14 Indizienkarten

DEKORATION

Die Dekoration ist wichtig, damit die Kinder in die Atmosphäre des Spiels eintauchen können. Sie hilft, die kindliche Fantasie zu fördern.

WIE SPIELT MAN DIESES SPIEL?

SPIELVORBEREITUNG

Um diese Spielgruppe durchzuführen, muss ein Erwachsener die Rolle von Lafrousse spielen und den Kindern die Geschichte erklären.

ZIEL DES SPIELS

Alle Monster zu besiegen.

SPIELABLAUF

1. Die Kinder wählen unter den Monstern, die offen auf dem Spielbrett liegen, ein Monster aus, das sie bekämpfen wollen. Das Team muss zuerst das Monster im Haus suchen.
2. Die Kinder müssen die Anweisungen auf der Monsterkarte befolgen, die sie gefunden haben, um das Monster zu besiegen.
3. Sobald das Monster besiegt ist, können die Kinder den bedruckten Spielstein des Monsters auf dem Spielbrett umdrehen: Man sieht es nicht mehr, es ist besiegt! Dann können sie zu einem anderen Monster übergehen.

Es gibt kein „Ziel“-Feld. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr Monster-Spielsteine werden umgedreht: So können die Kinder den Verlauf des Spiels verfolgen.



MONSTRIBILIS

KEINE ANGST!

Äh... Hal... Hallo!

(lesen Sie den Kindern mit zitternder Stimme und ängstlichem Blick diesen kurzen Text vor, um die Spielgruppe zu starten)

Ich bin Lafrousse und eigentlich eher schüchtern... Und ich habe ein großes Problem... Vor einiger Zeit fand ich eine seltsame Schachtel... Ein Brettspiel, dachte ich mir! Aber als ich die Schachtel öffnete, entkamen eine Menge Monster und machten sich in dem Raum breit! In meiner Panik schloss ich die Schachtel und warf sie weg, aber da war es natürlich schon zu spät... Und jetzt sind die Monster freigelassen...

Wir müssen sie um jeden Preis erschrecken, damit sie wieder verschwinden!

Und da gibt es nur eine Lösung: das Spiel zu Ende spielen.

Seht genau hin, Kinder, es gibt überall im Haus große Monster.

Ihr müsst euch einem nach dem anderen stellen!

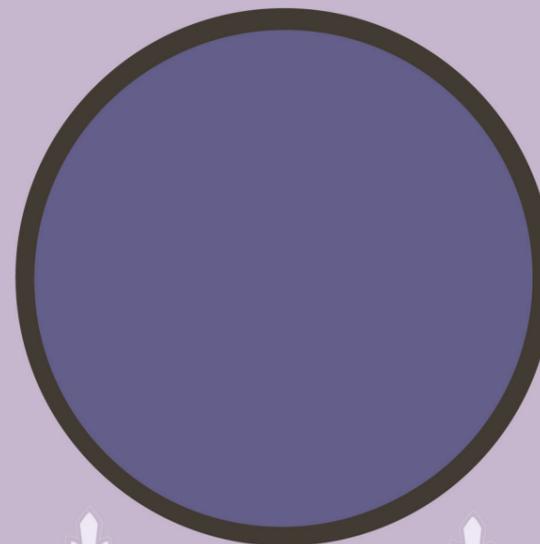
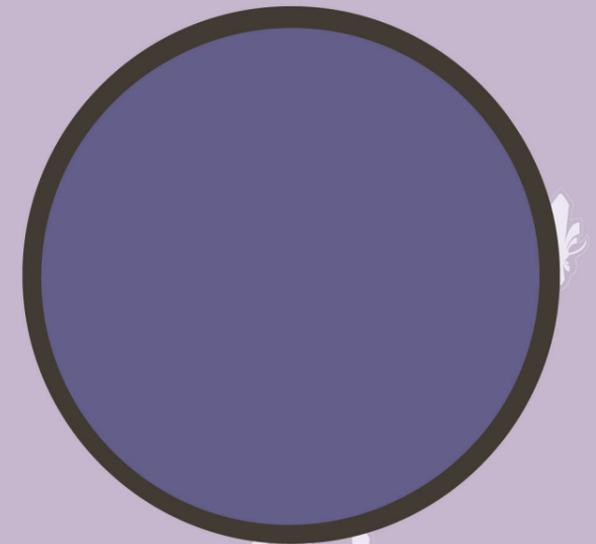
ICH BRAUCHE EURE HILFE!

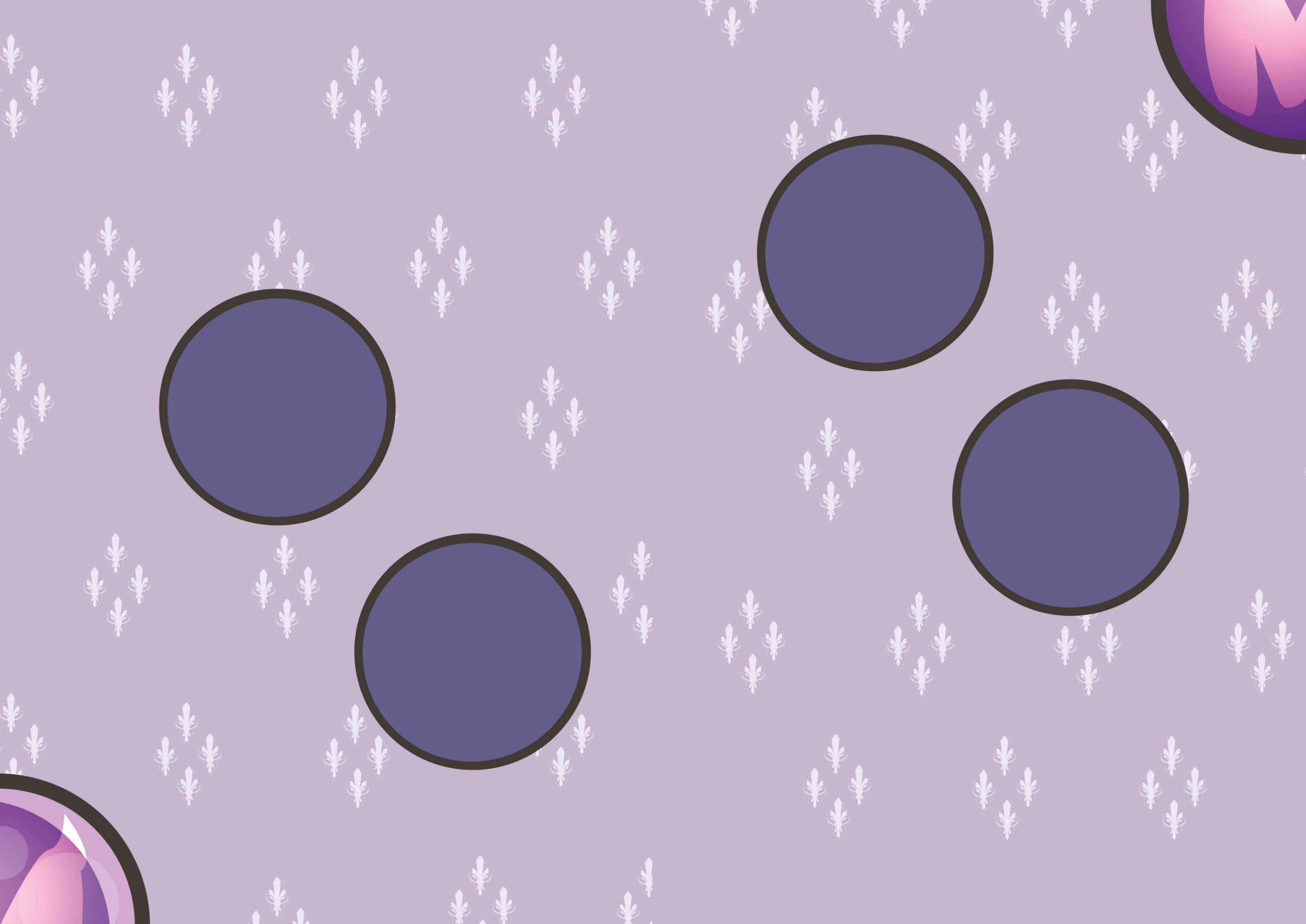


ZUM AUSDRUCKEN



DAS SPIELBRETT

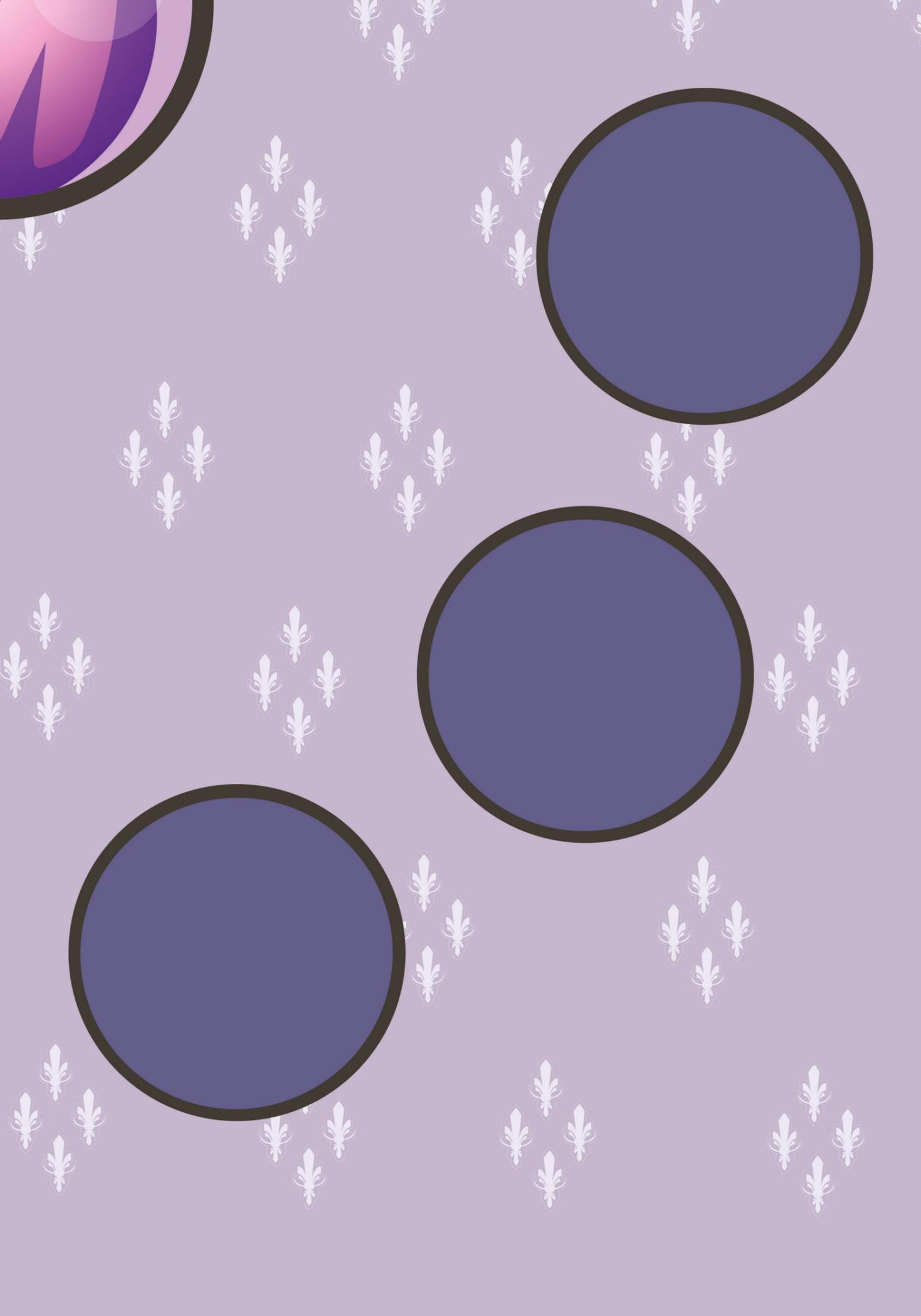
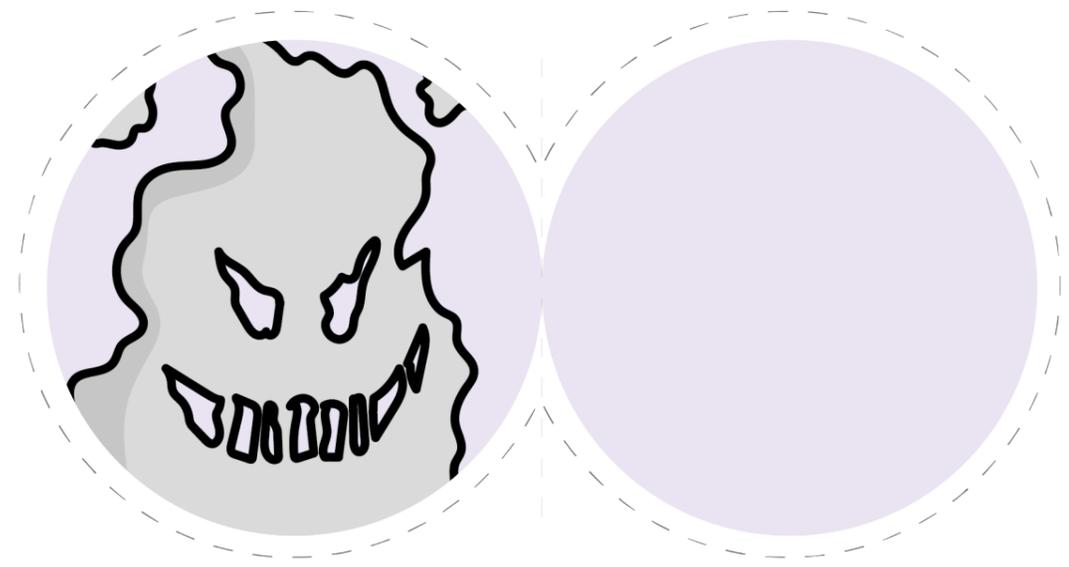
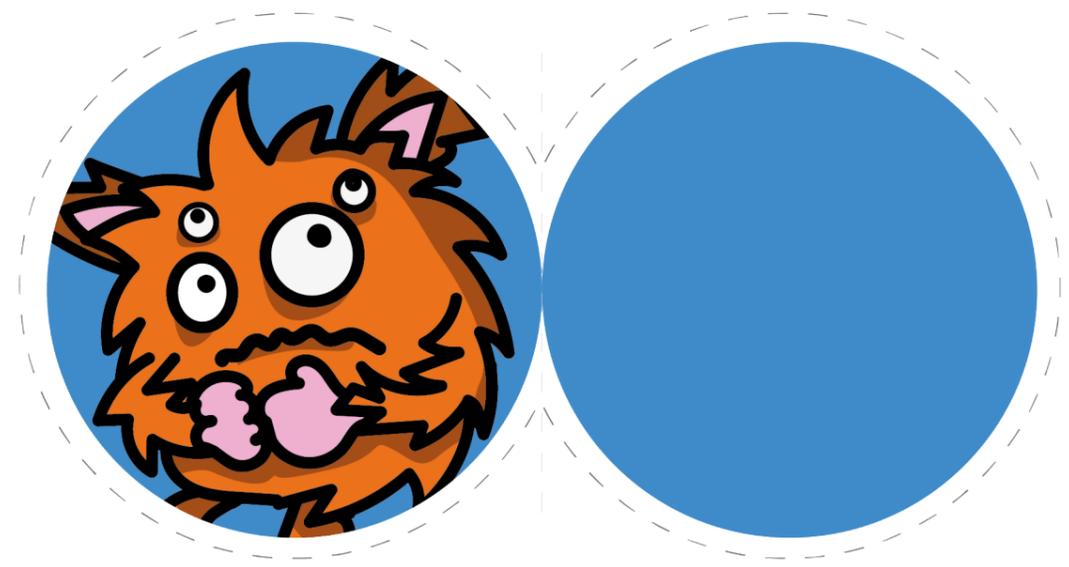


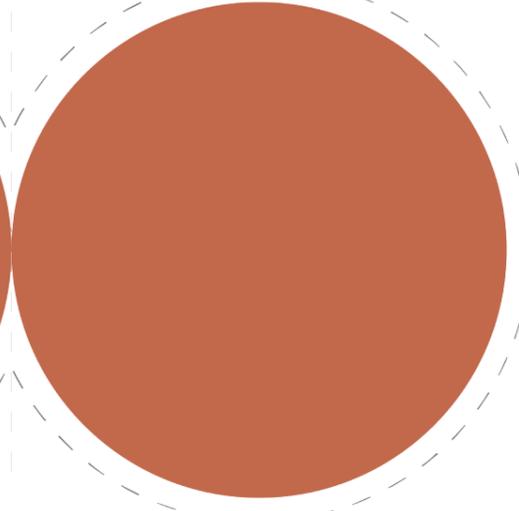
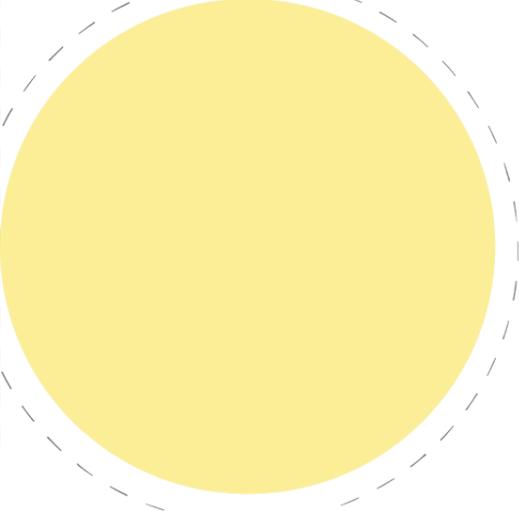
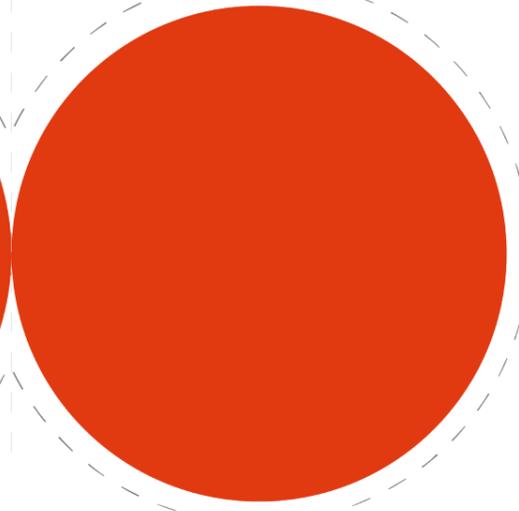
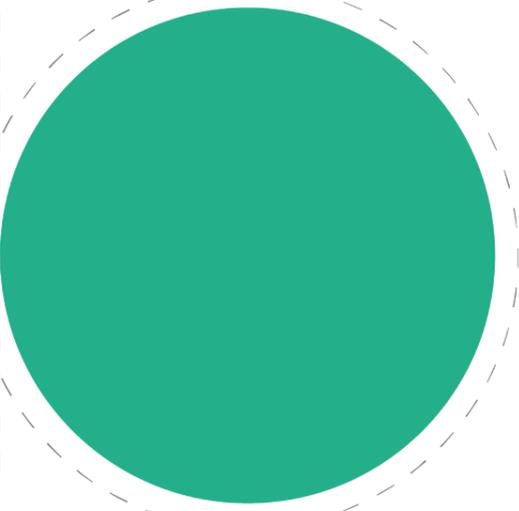
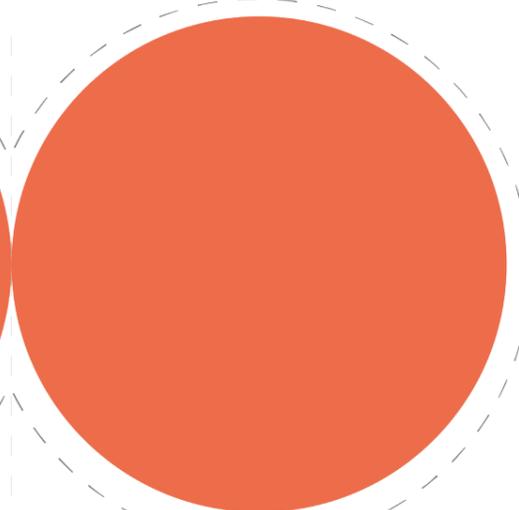
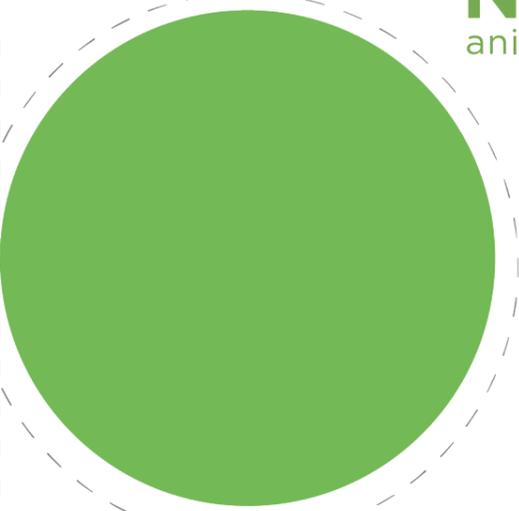


ZUM AUSSCHNEIDEN, FALTEN UND AUFKLEBEN



DIE MONSTER-SPIELSTEINE



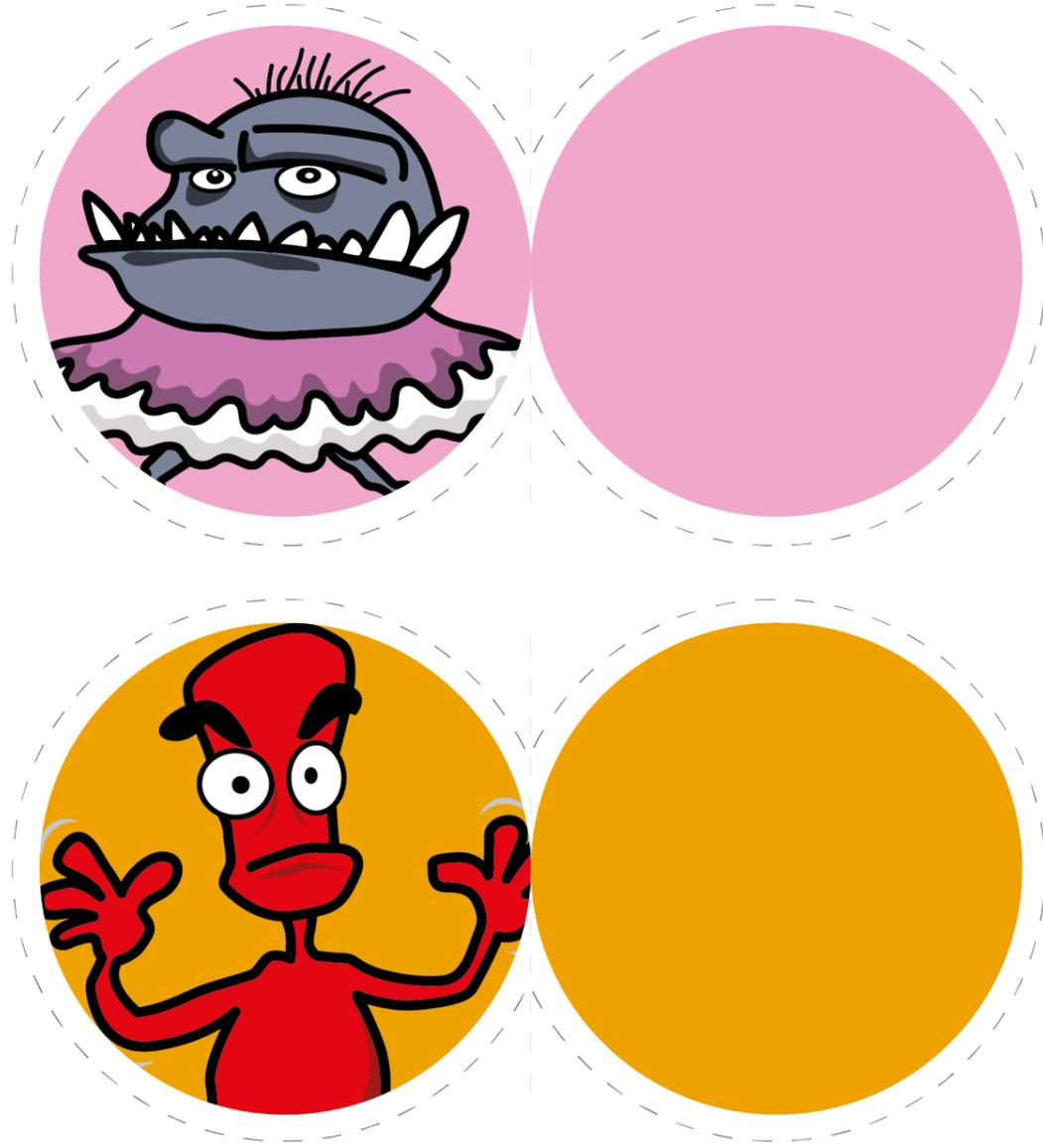


ZUM AUSSCHNEIDEN UND VERSTECKEN

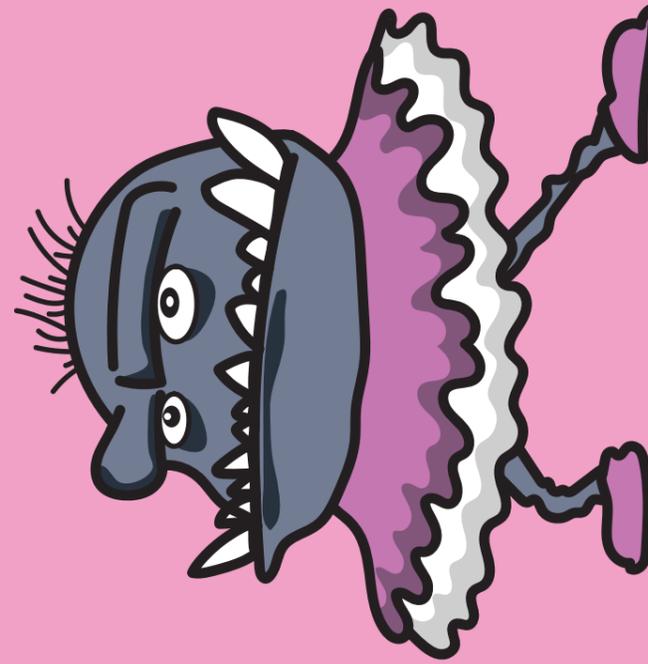


DIE MONSTER

Zur Erinnerung und als Tipp: Schneiden Sie die Monsterkarten aus und verstecken Sie sie zu Hause oder in dem Spielbereich, den Sie ausgewählt haben. Wählen Sie Orte, die für Kinder zugänglich und sicher sind. Vermeiden Sie Orte, an die die Kinder nicht gelangen sollen, und nehmen Sie sich gegebenenfalls Zeit, um mit ihnen vor Beginn des Spiels die zugänglichen bzw. nicht zugänglichen Orte aufzulisten.



FUßTANZ



TIPP :

Um Fußtanz loszuwerden, müsst ihr euch nur die Anweisungskarten zum Fußtanz ansehen und gemeinsam die Tanzschritte nachmachen! Bei einer gutgemachten Choreographie rennt er davon!

MÉLODIUS



TIPP :

Melodius hat so große ohren, dass er hören kann, wie sich ein Floh am Rücken kratzt! Und er hasst Lieder! Verwendet die Melodius-Anweisungskarte... und trainiert schon mal eure Stimmen, er wird es nicht fassen können!

ANIMALIX



TIPP :

Animalix hat schreckliche Angst vor allem, was Fell hat, miaut oder bellt... Mit anderen Worten: Er hat Angst vor allen Tieren! Verwendet die Animalix-Anweisungskarten, um euch in Tiere zu verwandeln und ihn zu verjagen!

VAPORUS



TIPP :

Ein Rauchmonster! Was für eine komische Idee... Er hat keine Form und fürchtet sich vor allem, was Form annimmt! Zeigt ihm mit den Vaporus-Anweisungskarten, wie stark euer Team ist!

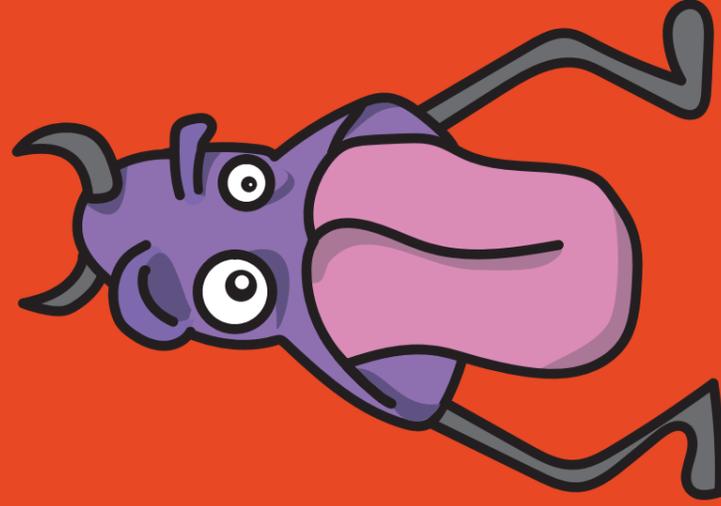
STATUFÉ



TIPP :

Statufé ist ein Monster, das sich ständig bewegt. So sehr, dass er sich vor allem, was sich nicht bewegt, zu Tode fürchtet! Verwandelt Euch mit der Statufé-Anweisungskarte in Statuen!

LANGPENDU



TIPP :

Ihr redet gerne? Das passt ja perfekt! Denn Langpendu hat große Angst vor komplizierten Wörtern! Wenn es euch gelingt, alle gemeinsam die Worte auf der Langpendu-Anweisungskarte nachzusprechen, werdet ihr nie mehr etwas von ihm hören!

MIROSTRUEUX



TIPP :

Mirostrueux ist hässlich. So hässlich, dass ihm nichts mehr Angst macht als sein eigenes Spiegelbild. Und wenn ihr die Mirostrueux-Anweisungskarte verwenden würdet, um euch in Spiegel zu verwandeln...? Das würde ihn im Handumdrehen in die Flucht schlagen!

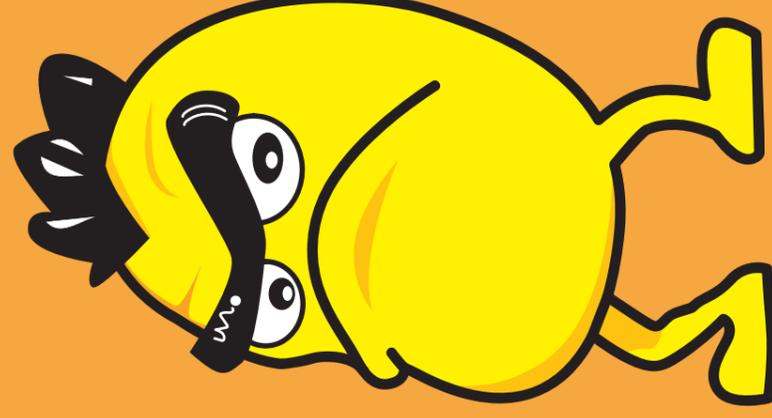
SUPRAFROUS



TIPP :

Suprafrous ist immer auf der Lauer. Er hat eigentlich immer Angst, überrascht zu werden. Verwendet die Suprafrous-Anweisungskarte, um herauszufinden, wie ihr ihn überraschen und damit vertreiben könnt!

RIRABIEN



TIPP :

Rirabien ist immer mürrisch. Und nichts macht ihm mehr Angst, als jemanden lachen zu hören! Verwendet die Rirabien-Anweisungskarte, um eure Lachmuskeln zu trainieren!

HISTROUILLE



TIPP :

Manche Geschichten machen Angst. Und Histrouille hat nicht nur Angst vor Gruselgeschichten, sondern vor ALLEN Geschichten! Also benutzt die Histrouille-Anweisungskarten, um eine Geschichte zu erfinden und ihn damit wegzujagen!

ZUM AUSSCHNEIDEN

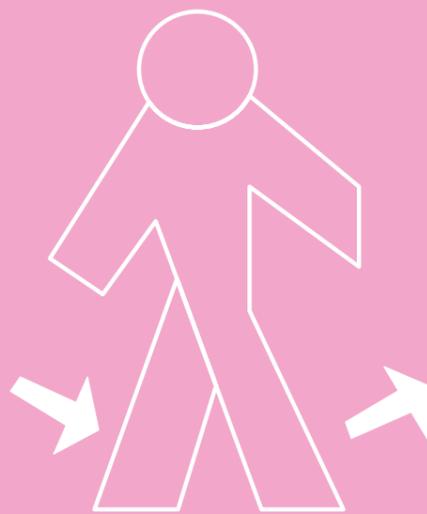


ANWEISUNGSKARTEN

Schneidet die Anweisungskarten aus und benutzt sie, um jedes Monster zu besiegen!



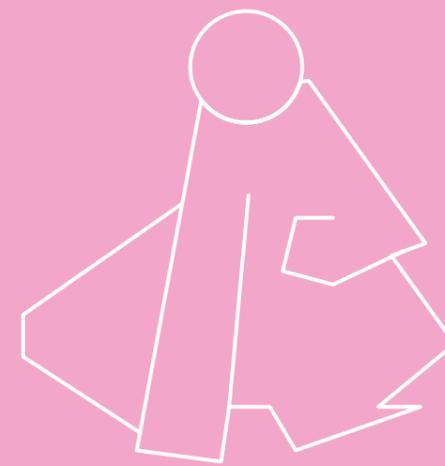
FURSTANZ



3 SCHRITTE ZUR SEITE



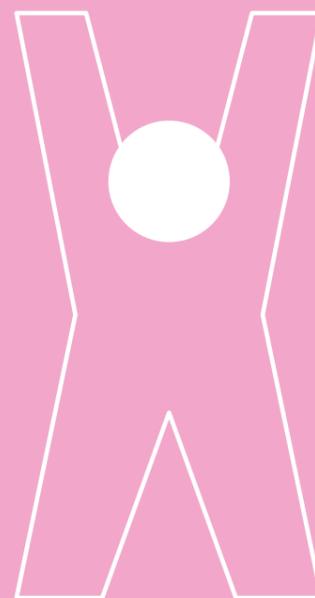
FURSTANZ



IN DIE HOCKE



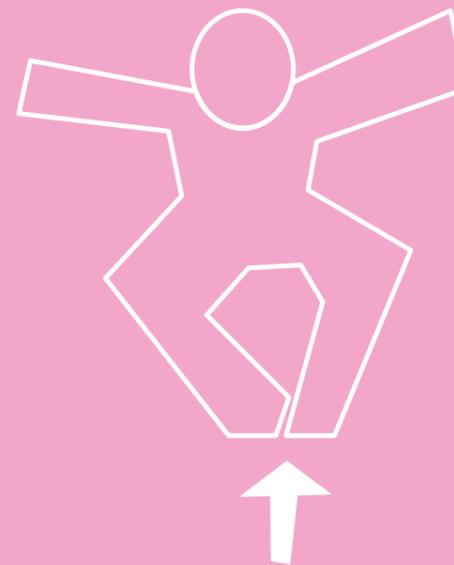
FURSTANZ



ARM IN DIE LUFT



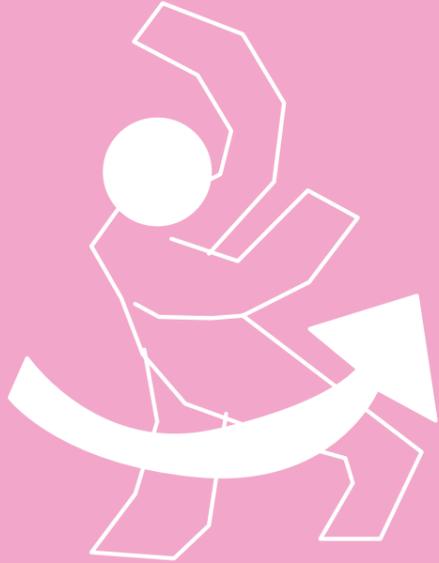
FURSTANZ



3 SPRÜNGE



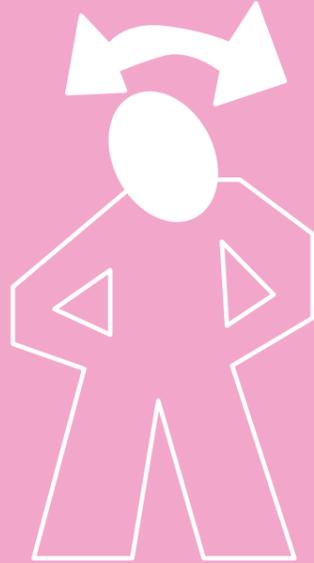
FURSTANZ



1 MAL UM SICH SELBST GEDREHT



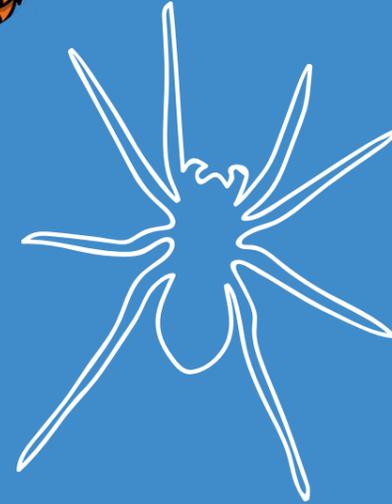
FURSTANZ



KOPF SCHWINGEN



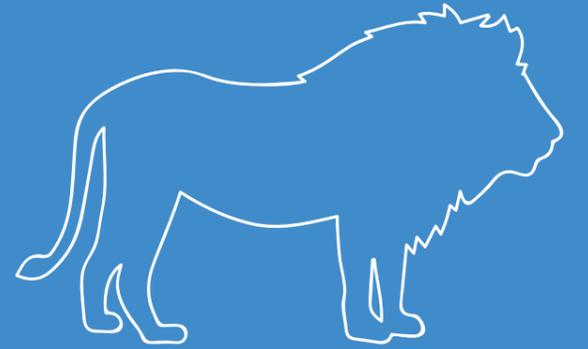
ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINE SPINNE!**



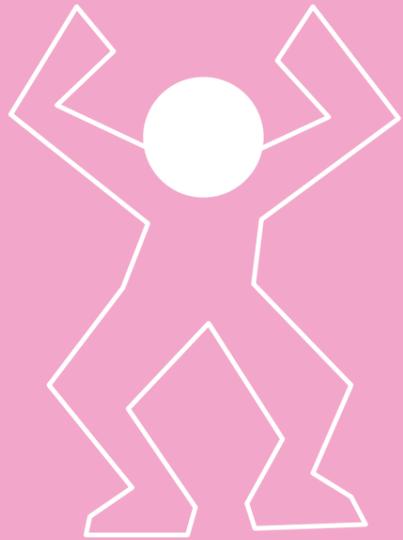
ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINEN LÖWEN!**



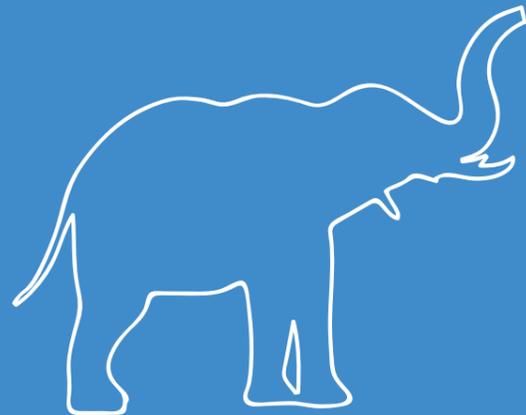
FURSTANZ



ICH BIN DER STÄRKSTE!



ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINEN ELEFANTEN!**



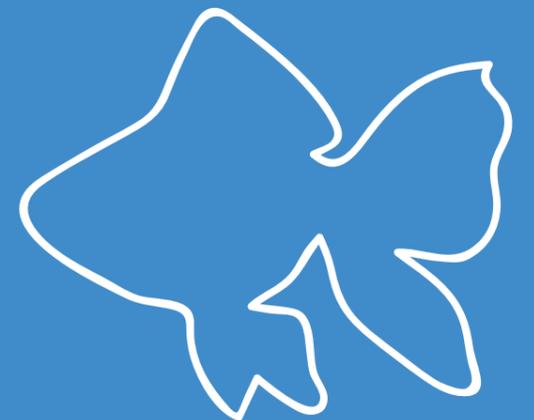
ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINE SCHNECKE!**



ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINEN FISCH!**



ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINEN HUND!**



ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EIN EICHHÖRNCHEN!**



HISTROVILLE



**VERWENDE DIE BILDER,
UM EINE GESCHICHTE ZU ERFINDEN.**



HISTROVILLE



**VERWENDE DIE BILDER,
UM EINE GESCHICHTE ZU ERFINDEN.**



ANIMALIX



**VERWANDELE DICH
IN EINE EULE!**



HISTROVILLE



**VERWENDE DIE BILDER,
UM EINE GESCHICHTE ZU ERFINDEN.**



HISTROVILLE



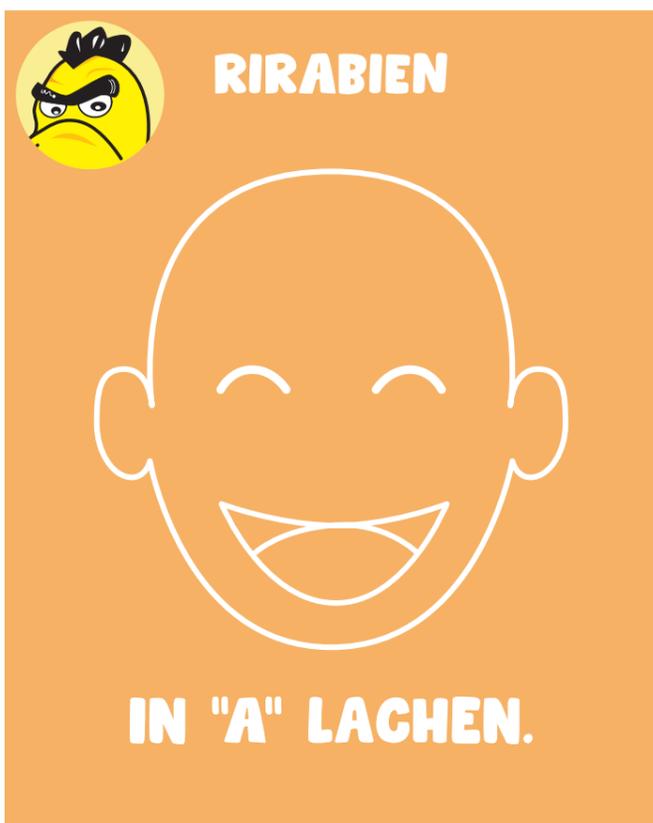
**VERWENDE DIE BILDER,
UM EINE GESCHICHTE ZU ERFINDEN.**



HISTROVILLE

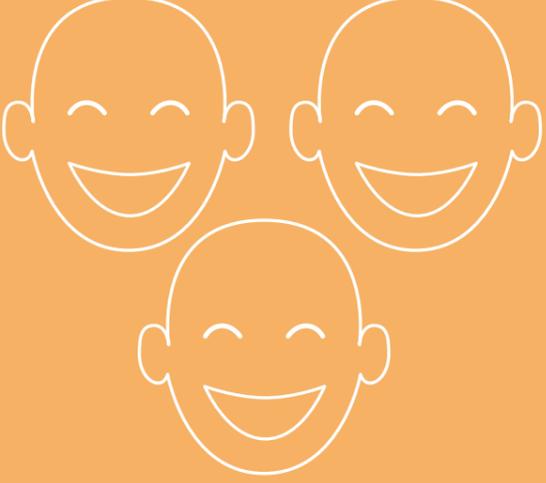


**VERWENDE DIE BILDER,
UM EINE GESCHICHTE ZU ERFINDEN.**





RIRABIEN

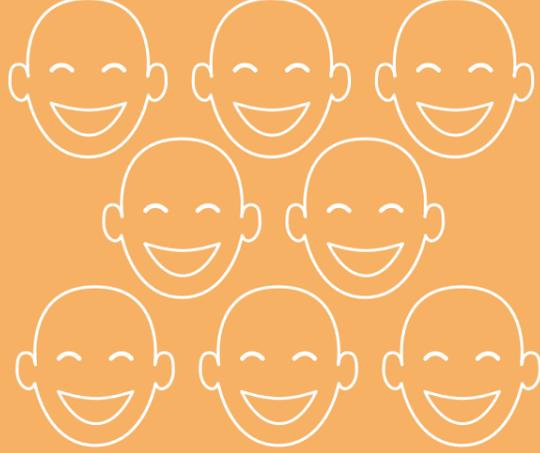


LACHKETTE

(JEDER LACHT DER REIHE NACH)



RIRABIEN



KOLLEKTIVES MEGAGELÄCHTER



SUPRAFROUS

- EIN KIND MUSS GANZ LEISE HEREINKOMMEN UND RUFEN: "BUH!"
- EIN KIND MUSS SICH LANGSAM HOCHZIEHEN UND PLÖTZLICH MIT EINER GRIMASSE AUFSPRINGEN.
- EIN KIND MUSS LANGSAM ANGEKRABBELT KOMMEN UND RUFEN: "HALLO, ICH BIN'S!"
- EIN KIND MUSS SICH GANZ LANGSAM RÜCKWÄRTS HERANSCHLEICHEN UND RUFEN: "BANZAI!"
- ZWEI KINDER MÜSSEN SICH GLEICHZEITIG AUF ZEHENSPIZZEN ANSCHLEICHEN UND RUFEN: "WIR HABEN DICH!"
- DREI KINDER MÜSSEN LANGSAM IM KREBSGANG LAUFEN UND RUFEN: "GEH WEG, DU EKKLIGES MONSTER!"
- VIER KINDER MÜSSEN SICH JEWEILS ZU ZWEIT AUF BEIDEN SEITEN UND SO LEISE WIE MÖGLICH HERANSCHLEICHEN UND RUFEN: "WIR SIND'S!"
- ALLE KINDER MÜSSEN SO LEISE WIE MÖGLICH REINKOMMEN UND DANN RUFEN: "KOMM NIE WIEDER ZURÜCK!"



MÉLODIUS

FINDET JEDES MAL EIN LIED, DAS DAS WORT VORGESCHLAGEN ENTHÄLT:

- SCHNECKE
- HAUS
- PIROUETTE
- KANINCHEN
- MOND
- LAND
- SCHILDKRÖTE
- GEMÜSE



VAPORUS

PLATZIERT EUCH ALLE ZUSAMMEN SO, DASS IHR BILDET:

- EINEN KREIS
- EIN QUADRAT
- EIN DREIECK
- EIN KREUZ
- EINEN STERN
- EINE LINIE



MIROSTRUEUX

STELLT EUCH IN EINER REIHE NEBENEINANDER. EINER VON EUCH IST DAS MODELL UND STELLT SICH VOR DIE LINIE, DIE ANDEREN SIND DIE SPIEGELUNGEN UND MÜSSEN SEINE GESTEN NACHAHMEN. EINER NACH DEM ANDEREN IST ABWECHSELND DAS MODELL UND MUSS GESTEN MACHEN.



STATUFIE

LAUFT DURCH DEN RAUM. WENN DER ERWACHSENE IN DIE HÄNDE KLATSCHT, VERWANDELT IHR EUCH:

- IN STATUEN, EGAL WELCHE,
- IN GEISTERSTATUEN,
- IN GRIMASSENSTATUEN,
- IN AUTO-STATUEN,
- IN BIENENSTATUEN,
- IN BAUMSTATUEN,
- IN HAUSSTATUEN,
- IN GLOWNSTATUEN,
- IN RITTERSTATUEN.



LANGPENDU

FORMELN, DIE IHM SICHER ANGST MACHEN UND VON ALLEN ZUSAMMEN AUFGESAGT WERDEN MÜSSEN:

- EINS, ZWEI, DREI... MONSTER, PASS BLOß AUF!
- AGADOU, VERRÜCKTES MONSTER, HAU AB UND ZWAR SCHNELL!
- ZUM KUCKUCK NOCH MAL, UNGEHEUER!
- HIER UND DORT, DIES UND DAS, WEG MIT DIR!
- ATCHOUMATOR, WIR SIND DIE STÄRKSTEN!



N'JOY

wünscht Dir alles Gute zum Geburtstag!



EXKLUSIV FÜR



162, boulevard de Fourmies - 59100 Roubaix

contact@njoy.fr - njoy.fr