

Einleitende Worte

Die Schafe machen sich einen Spaß mit dem Bauern und verstecken sich auf dem Hof. Kann der Bauer die Hinweise der Schafe richtig kombinieren, um ihr Versteck zu finden?

Das (Ver)Steck-Puzzle-Prinzip

„Such die Schafe – Bauernhof“ nutzt das bekannte Prinzip des Steckpuzzles und bringt das Gefühl des klassischen Versteckspiels in die Brettspielwelt. Anders als herkömmliche Puzzles hat ein (Ver)Steck-Puzzle drei Ebenen: unter jedem Puzzleteil gibt es eine weitere Einkerbung, in den die zu versteckenden Objekte (in diesem Fall Schafe) reingelegt werden können. Liegt das Puzzleteil nun an seinem Platz, lässt sich nicht erkennen, ob sich darunter ein weiteres Objekt befindet oder nicht.

Als zusätzlichen Erkundungsaspekt befindet sich unter jedem Puzzleteil dasselbe Bild mit einer kleinen illustrierten Überraschung. So liegt zum Beispiel der Hund in seiner Hundehütte und an dem Gemüsefeld macht sich ein Hase zu schaffen.

„Such die Schafe – Bauernhof“ spricht verschiedene Altersgruppen an:

- Ab 2 Jahren kann es als herkömmliches Steck-Puzzle erkundet werden.
- Ab 3 Jahren können versteckte Schafe ohne Spielregeln gesucht werden.
- Ab 4 Jahren kann das Versteckspiel mit den Grundregeln gespielt werden.
- Ab 8 Jahren kann das Versteckspiel mit anspruchsvolleren Regeln gespielt werden, die das Spiel kognitiv herausfordernder machen.

Hinweise zum Prototyp

Das Brettspiel lässt sich als Papp- und Holzversion umsetzen. Der Prototyp nutzt ausschließlich rechteckige Puzzleformen, die Verwendung variabler Formen für die Puzzleteile ist aber naheliegend.

Das genutzte Bauernhofbild ist ein Geschenk an Kate von ihrem Onkel. Auch wenn wir das Bild lieben und es unsere Ansprüche an einen Prototyp weit übertroffen hat, haben wir nicht die Erwartung, dass dieses vom Verlag übernommen wird.

Der Prototyp wurde mit Freunden, in Kindergärten und in Grundschulen getestet. Wir hoffen, dass Sie daran genauso Freude finden wie unsere vielen kleinen Spieltester.

Kate und Fabian

Kontakt Daten:

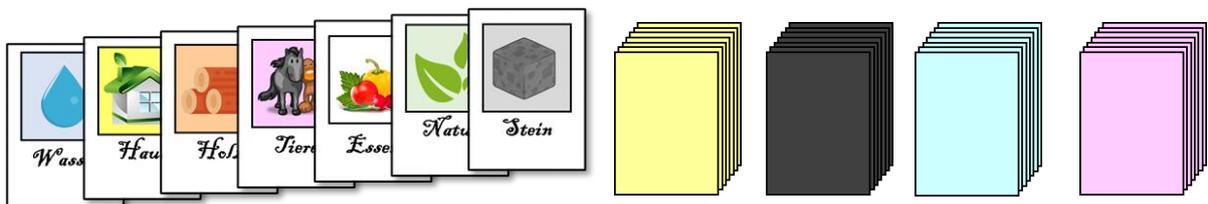
Fabian Klein
Bergkamener Straße 80a
59174 Kamen
Mob: 0173/7488661
Mail: fmklein@gmail.com

Materialübersicht



1. Puzzlebrett inkl.

- a. 14 Verstecke
- b. 7 Hinweisplättchen
- c. 5 Schafe
- d. ein Bauer/eine Bäuerin



2. 35 Hinweiskarten in 5 unterschiedlichen Farben (je Schaf 7 Karten)

3. 15 Hinweiswürfel in 5 unterschiedlichen Farben (Je Schaf 3 Würfel)



Spielregeln (Grundspiel)

Ab 4 Jahren: Verstecken nach Grundregeln

Personen: 2 bis 6 Personen (die Teilnahme einer erwachsenen Person ist zu empfehlen)

Benötigte Materialien: Spielbrett (1) mit allen Puzzleteilen (a-d), Hinweiskarten je Schaf (2) für die Kartenvariante oder die Hinweiswürfel je Schaf (3) für die Würfelvariante

Vorbereitung + Regeln: Siehe gesonderte Kurzanleitung

Förderung:

- Logisches/Deduktives Denken
Welches Versteck passt zu den bekannten Hinweisen der versteckten Schafe?
- Rollenspiel / Fantasie
Als Schaf sich verstecken und als Bauer/Bäuerin die Schafe suchen
- Regelverständnis
Spielreihenfolge und Hinweise geben

Merkmale:

- Da alle Hinweisplättchen genutzt werden dürfen, werden in der Regel alle Schafe gefunden, was für das suchende Kind ein Erfolgserlebnis ist und dem Spielverlauf eines normalen Versteckspiels entspricht.

Spielregeln (Varianten)

Ab 2 Jahren: Herkömmliches Steck-Puzzle

Personen: Ein Kind und eine erwachsene Person

Benötigte Materialien: Spielbrett (1) mit allen Puzzleteilen (a-d)

Vorbereitung: Alle Teile werden aus dem Puzzle herausgenommen.

Regeln: Das spielende Kind muss die Puzzleteile an den richtigen Ort legen.

Förderung:

- Feinmotorik
Puzzleteil richtig in die vorgesehene Stelle legen
- Wortschatz
Wörter der Verstecke sowie der illustrierten Überraschungen unter den Puzzleteilen

Ab 3 Jahren: Freies Verstecken

Personen: Ein Kind und eine erwachsene Person

Benötigte Materialien: Spielbrett (1) mit den Verstecken (a), den Schafen (c) und dem Bauer /der Bäuerin (d)

Vorbereitung: Die Puzzleteile werden an ihren Ort gelegt.

Regeln:

- Die erwachsene Person versteckt ein oder mehrere der Schafe unter den Verstecken.
- Das Kind deckt so lange Verstecke auf, bis es alle Schafe gefunden hat. Es kann dabei den Bauern / die Bäuerin spielen und die gefundenen Schafe zurück in den Stall legen.

Förderung:

- Feinmotorik
Puzzleteil richtig von und in die vorgesehene Stelle legen
- Rollenspiel / Fantasie
Als Schaf sich verstecken und als Bauer/Bäuerin die Schafe suchen
- Einfache Zusammenhänge
Warum sind die Symbole auf den unterschiedlichen Orten?

Ab 8 Jahren: Verstecken mit limitierter Anzahl von Zügen

Personen: 2 bis 6 Personen

Benötigte Materialien: Spielbrett (1) mit allen Puzzleteilen (a-d) sowie die Hinweiskarten je Schaf (2) für die Kartenvariante oder die Hinweiswürfel je Schaf (3) für die Würfelvariante

Vorbereitung: Analog zum Verstecken nach Grundregeln (Karten- und Würfelvariante)

Regeln: Analog zum Verstecken nach Grundregeln mit folgenden Änderungen (sowohl auf Karten- wie Würfelvariante anwendbar):

- Die suchende Person darf nur 4-mal Schritt 2 („Tipp geben“) durchführen.
- Wird ein Schaf gefunden, darf die suchende Person sofort Schritt 3 („Schafe Suchen“) wiederholen.
- Würde das 5-mal Schritt 2 („Tipp geben“) beginnen und sind noch nicht alle Schafe gefunden, haben die noch versteckten Schafe gewonnen. Findet die suchende Person zuvor alle Schafe, hat diese gewonnen.

Förderung:

- Logisches/Deduktives Denken
*Welches Versteck passt zu den bekannten Hinweisen der versteckten Schafe?
Welches Versteck schließe ich wegen nicht gegebenen Hinweisen aus?*
- Regelverständnis
Spielreihenfolge, Hinweise geben, Wiederholtes Suchen

Ab 8 Jahren: Verstecken mit verdeckten Karten

Personen: 2 bis 6 Personen

Benötigte Materialien: Spielbrett (1) mit allen Puzzleteilen (a-d) sowie die Hinweiskarten je Schaf (2)

Vorbereitung: Analog zum Verstecken nach Grundregeln (Kartenvariante)

Regeln: Analog zum Verstecken nach Grundregeln mit folgenden Änderungen (sowohl auf Karten- wie Würfelvariante anwendbar):

- In der Vorbereitung werden keine Hinweiskarten oder Hinweisplättchen genommen
- In Schritt 2 („Tipp geben“) machen die versteckenden Spieler nur „Mäh“, der Hinweis wird nicht dauerhaft dargestellt. Der suchende Spieler muss sich also merken, wer welchen Hinweis gegeben hat.
- Würde Schritt 2 („Tipp geben“) beginnen und es gibt kein ungefragtes Hinweisplättchen und es wurden noch nicht alle Schafe gefunden, haben die noch versteckten Schafe gewonnen. Findet die suchende Person zuvor alle Schafe, hat diese gewonnen.

Förderung:

- Logisches/Deduktives Denken
*Welches Versteck passt zu den bekannten Hinweisen der versteckten Schafe?
Welches Versteck schließe ich wegen nicht gegeben Hinweisen aus?*
- Kurzzeitgedächtnis
Wer hat in den vorigen Runden welchen Tipp gegeben?
- Regelverständnis
Spielreihenfolge, Hinweise geben, Wiederholtes Suchen