



Spielanleitung „Gelbe Füße“

(für zwei bis vier Kinder im Alter von fünf bis sieben Jahren)

Das wird für dieses Spiel benötigt:

- für jede Spielerin bzw. für jeden Spieler eine Spielfigur (z. B. Mensch ärgere dich nicht) in unterschiedlichen Farben,
- ein Würfel,
- die kopierte und auf DIN A3 vergrößerte Spielvorlage,
- jemanden, der das Spiel erklärt oder die Anleitung vorliest.

Bei diesem Spiel geht es darum, dass du mit deiner Spielfigur von zu Hause zur Kindertagesstätte bzw. Schule kommen musst.

Auf der Spielvorlage sind verschiedene Wege eingezeichnet, die du gehen kannst. Es gibt einen langen und einen kurzen Weg.

Beim Spiel kommst du an Stellen, an denen du die Möglichkeit hast, verschiedene Wege zu gehen. An diesen Punkten (1, 2 und 3) **musst du wählen**, für welchen Weg du dich entscheidest:

Es gibt immer einen **längeren** Weg, der aber **wesentlich sicherer** ist, weil er Hilfen zum Überqueren der Straße (zum Beispiel einen Zebrastreifen, eine Fußgängerampel oder eine Brücke über die Straße) anbietet.

Der **kürzere** Weg ist **sehr viel gefährlicher**, und das Risiko zu verunglücken ist um ein Vielfaches höher. Aber unter Umständen ist dieser Weg auch sehr viel schneller!

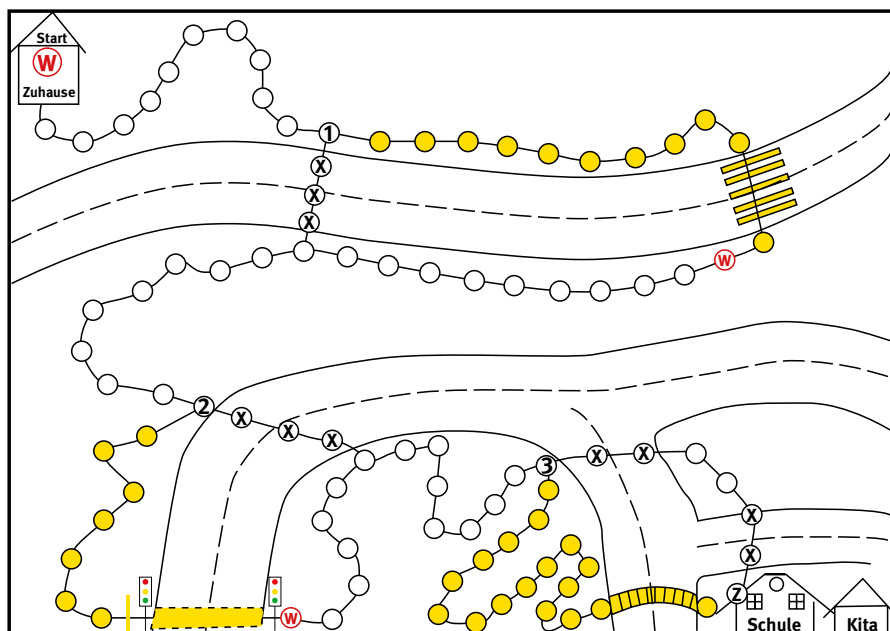
Jede Spielerin bzw. jeder Spieler muss – egal, wie hoch die Augenzahl auf dem Würfel war – auf dem Wahlfeld 1, 2, 3 anhalten und **vor dem nächsten Wurf entscheiden**, welcher Weg gewählt wird. **Erst dann wird gewürfelt!** Wählst du den längeren und sicheren Weg, zählt die Augenzahl zum Setzen der Figur. Hast du den kürzeren Weg gewählt, gelten folgende Regeln:

- Bei 2, 4 oder 6 darfst du ein Feld vorrücken (über die Straße auf den X-Feldern), denn du hast eine Lücke zwischen den Autos erwischt. Bei 6 darfst du sogar noch einmal würfeln!
- Würfelst du allerdings eine ungerade Zahl (1, 3 oder 5), dann hast du ein Auto übersehen und entkommst nur mit Glück einem Unfall. Der Schreck sitzt aber tief. Du musst sofort zum letzten W-Feld (W) zurück und darfst erst weitermachen, wenn du eine 6 gewürfelt hast. Der nächste Wurf zählt dann wieder für das Setzen.

Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren stehen.

Wer zuerst in der Kindertagesstätte bzw. Schule angekommen ist, hat gewonnen!

Wer dreimal auf ein W-Feld zurückmusste, scheidet aus, da er einen Unfall hatte und im Krankenhaus liegt!





Ergänzung der Spielanleitung „Gelbe Füße“ mit Ereigniskarten

(für zwei bis vier Kinder ab acht Jahren)

Es gilt die allgemeine Spielanleitung. Bei der Wahl des kurzen Weges wird jedoch nicht gewürfelt, sondern muss eine Ereigniskarte gezogen werden.

Du hast dich für die Überquerung an einer gefährlichen Stelle entschieden, um einen kürzeren Weg zu gehen.

Du warst für die jüngeren Kinder ein schlechtes Vorbild. Zwei Erstklässler sind dir gefolgt und befinden sich nun in großer Gefahr. Du musst ihnen helfen.

Setze zweimal aus.

Du hast einen kürzeren, aber sehr viel gefährlicheren Weg gewählt. Du wirst fast von einem Auto angefahren, weil du die Geschwindigkeit an dieser Hauptverkehrsstraße falsch eingeschätzt hast.

Gehe zurück zum letzten W-Feld.

Du musst zunächst eine 6 würfeln und darfst dann die Augenzahl in der nächsten Runde setzen.

Dir laufen Kindergartenkinder und Erstklässler blind nach. Da der Weg für sie noch wesentlich gefährlicher ist, musst du dich um sie kümmern und kommst nur langsam voran.

Du musst zweimal aussetzen.

Du hast großes Glück und kommst auch auf der gefährlichen Überquerung gut rüber.

Du darfst sofort zur anderen Seite wechseln!

Du stehst mitten auf der dicht befahrenen Straße und kommst nicht am Verkehr von rechts vorbei.

Zurück zum Wahlfeld auf der anderen Straßenseite.

Du hast nach links, rechts, links gesehen. Alles scheint frei und du gehst los. Wie aus dem Nichts taucht ein Fahrrad plötzlich auf, das in der Dämmerung kein Licht anhatte. Nur mit Mühe entkommst du einem Zusammenstoß, erschrickst dich aber sehr. Du musst dich einen Moment ausruhen!

Einmal aussetzen!



Du hast deine gelbe Weste an und Reflektoren am Schulranzen. Dadurch sehen dich die Autofahrer und Radfahrer gut, sie halten an und geben dir ein Zeichen, dass du die Straße überqueren darfst.

Rücke sofort zwei Felder vor.

Du hast deine gelbe Weste an und trägst reflektierende Kordeln an Ranzen und Hose. Dadurch fühlst du dich so sicher, dass du, ohne richtig zu schauen, die Straße überquerst. Zum Glück reagiert der Busfahrer schnell genug und kann noch ausweichen.

Wegen falschen Verhaltens musst du zurück zum letzten W-Feld.

Du wolltest eigentlich den „Gelben Füßen“ folgen – so, wie du es mit deinen Eltern geübt hast. Aber deine Clique will den kürzeren Weg nehmen und nennt dich ein Weichei, weil du nicht mitgehen willst. So lässt du dich „überreden“ und wirst auf der Straße fast angefahren.

Zurück zum letzten W-Feld.

Du überquerst die große Kreuzung der Stadt zwar an der Ampel, aber leider passt ein abbiegender Autofahrer nicht richtig auf und fährt dir fast über die Füße. Nur mit einem gewagten Sprung zurück entgehst du einem Zusammenstoß.

Du musst zwei Felder zurück.

