

Das verrückte Pferde-Rennen

Material:

- Spielfiguren für jeden Mitspieler
- Würfel
- Zettel
- Stift
- Stoppuhr oder Handy
- Ausgedruckten Spielplan (siehe unten)

Spielablauf:

Willkommen zum "Verrückten Pferde-Rennen"! Die Pferde sind ausgebüxt und ihr müsst sie wieder einfangen!

Spielbeginn:

Der Spieler¹, der zuletzt ein Pferd gestreichelt hat, beginnt das Spiel. Oder: Alle Spieler würfeln. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Spielverlauf:

Die Spieler würfeln der Reihe nach und dürfen so viele Felder weiterziehen, wie sie Augen gewürfelt haben.

Aussetzen-Felder:

Landet ein Spieler auf einem Feld mit einem schlafenden Pferd, muss er eine Runde aussetzen.

Pferd-Felder:

Landet ein Spieler auf einem Feld mit einem Pferd, bekommt er die Möglichkeit, noch ein paar Felder weiterzuziehen! Dazu muss er ein Extra-Spiel meistern (siehe Extra-Spiele auf der nächsten Seite). Nach Ende des Extra-Spiels darf der Spieler so viele Felder weiterziehen, wie er Punkte in dem Spiel erzielt hat. Auch die anderen Mitspieler sind involviert, können aber keine zusätzlichen Punkte verdienen.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler als erster die Pferdekoppel erreicht hat. Dieser Spieler wird zum Gewinner des "Pferde-Rennens" gekrönt!

Viel Spaß beim Spielen und viel Glück beim Einfangen der Pferde!

¹ Zur besseren Lesbarkeit wird im Text das generische Maskulinum verwendet. Gemeint sind stets alle Geschlechter gleichermaßen.

Extra-Spiele zur Förderung der exekutiven Funktionen

1. **„Pferdereihe“**: Die Mitspieler schreiben der Reihe nach jeweils ein Wort, das mit Pferden zu tun hat, auf einen Zettel bis 8 Begriffe auf dem Zettel stehen. Der Spieler hat nun 15 Sekunden Zeit, um sich die Begriffe zu merken. Danach muss der Spieler so viele Begriffe wie möglich in der richtigen Reihenfolge aufsagen. Der Spieler bekommt pro 2 korrekten Begriffen einen Punkt. Es gibt keine halben Punkte und es wird abgerundet.

→ max. 4 Felder vor

Dieses Spiel fördert das Arbeitsgedächtnis.

2. **„Nicht vergessen!“**: Die Mitspieler dürfen sich drei Regeln für den Spieler ausdenken (z.B. „ja“ bedeutet „nein“ und andersrum; der Spieler muss alle Mitspieler siezen; ...). Der Spieler versucht, alle Regeln in der nächsten Runde zu befolgen. Sobald der Spieler wieder am Zug ist, bekommt er pro eingehaltene Regel einen Punkt.

→ max. 3 Felder vor

Dieses Spiel fördert die Inhibition/Impulskontrolle.

3. **„Pff, wie war das noch?“**: Der Spieler wählt einen Mitspieler aus. Er hat nun 20 Sekunden Zeit, um sich so viele Details des Mitspielers einzuprägen, wie möglich. Nach Ablauf der Zeit dreht sich der Spieler mit dem Rücken zu seinen Mitspielern oder hält sich die Augen zu. Nun stellen die Mitspieler dem Spieler 4 Fragen über Merkmale des ausgewählten Mitspielers (z.B. Welche Farbe haben die Socken?). Für jede richtige Antwort bekommt der Spieler einen Punkt.

→ max. 4 Felder vor

Dieses Spiel fördert das Arbeitsgedächtnis.

4. **„Gute Frage, nächste Frage“**: Die Mitspieler stellen dem Spieler der Reihe nach Fragen. Bei der ersten Frage antwortet der Spieler nicht auf die gestellte Frage, sondern sagt „Pferdekoppel“. Bei der zweiten Frage gibt der Spieler die Antwort auf die erste Frage, bei der dritten Frage antwortet er auf die zweite Frage usw. Der Spieler antwortet also immer auf die vorletzte Frage, die ihm gestellt wurde. Es werden 9 Fragen gestellt. Der Spieler bekommt pro 2 korrekt beantworteten Fragen einen Punkt (Frage 1 zählt nicht dazu).

→ max. 4 Felder vor

Dieses Spiel fördert die Inhibition/Impulskontrolle.

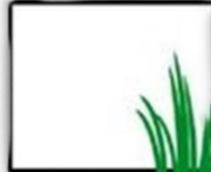
5. **„Suche die Gemeinsamkeit“**: Die Pferdesuche beginnt. Auf die Suche dürfen aber nur bestimmte Dinge mitgenommen werden. Die Mitspieler überlegen sich eine Regel, welche Dinge mitgenommen werden dürfen, ohne dass der Spieler davon erfährt. Z. B. könnte die Regel lauten, dass nur *runde* Dinge erlaubt sind. Jeder sagt nun der Reihe nach den Satz „Ich gehe auf Pferdesuche und nehme ... mit“. Alle Mitspieler sagen einen Begriff, in diesem Fall z.B. „Knopf“ oder „Ball“. Der Spieler versucht die Regel herauszufinden, indem er auch Begriffe sagt, wenn er an der Reihe ist. Findet der Spieler die Gemeinsamkeit heraus, erhält er 3 Punkte. Für ein „nah dran / fast gelöst“ darf die Gruppe 1-2 Punkte vergeben.

→ max. 3 Felder vor

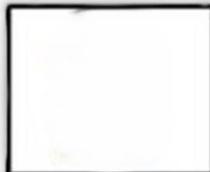
Dieses Spiel fördert die geistige Flexibilität.

Hinweis: Seien Sie kreativ und gestalten die Regeln bei Bedarf gemeinsam um: leichter, schwieriger, mehr Zeit, weniger Fragen usw.

Das verrückte Pferde-Rennen



ZIEL



Start

