

# Im Zauberwald

## Material-Vorbereitung:

- Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- Den Zauberpfeil mit einer Musterklammer in der Mitte des Spielplans befestigen. Achten Sie darauf, dass sich der Pfeil nach Anstoßen von alleine dreht (funktioniert optimal mit einem Faltenstecker), da die Personalform per Zufall ausgewählt werden soll. Das Loch können Sie mit einer Schere oder Lochzange ( $\varnothing$  3 mm) ausstanzen.
- Die Satzstreifen neben den Spielplan legen oder in eine Dose stecken.
- Ein Mitspieler kann insgesamt drei Urkunden erhalten. Das Zauberwald-Diplom erhält nur der Gewinner, dieses sollte also nur einmal vorhanden sein. Die Urkunden entsprechend der Anzahl der Mitspieler kopieren und in die Nähe des Spielplans legen.
- Spielfiguren und Würfel bereitlegen.

### 4\_Zauberwald

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Spielfeld                     |
| <input type="checkbox"/> | Pfeil                         |
| <input type="checkbox"/> | Satzstreifen                  |
| <input type="checkbox"/> | Anerkennungskarten (Urkunden) |
| <input type="checkbox"/> | Spielregel                    |
| <input type="checkbox"/> | Spielgeschichte               |
| <input type="checkbox"/> | Würfel                        |
| <input type="checkbox"/> | Spielfiguren                  |

## Einstieg mit der Spielgeschichte:

Du hast deine Großeltern besucht, die etwas abgelegen hinter einem Wald wohnen. Der Weg dorthin und zurück dauert immer sehr lange, da man um den ganzen Wald herumlaufen muss. Obwohl deine Großeltern dir geraten haben, immer auf dem Waldweg zu bleiben, überlegst du dir kurzerhand, auf dem Rückweg durch den Wald zu laufen. Was soll schon passieren, überlegst du dir. Du hörst dem Vogelgezwitscher zu und beobachtest die Eichhörnchen, die von einem Baum zum anderen huschen. Ein wenig mulmig wird dir von den vielen Schatten, die die Bäume auf den Boden werfen. Tapfer gehst du weiter und merbst gar nicht, dass du immer tiefer in den Wald hineingerätst. Während die Dämmerung einsetzt und es immer dunkler wird, merbst du, dass du dich im Wald verirrt hast. Plötzlich hörst du eigenartige Geräusche aus der Ferne. Leise schleicht du in die Richtung, aus der die Geräusche kommen. Dein Herz pocht ganz laut. Kurz vor einem Hügel bleibst du stehen. Hier ist das Geräusch so laut, dass dieses „Etwas“ direkt hinter dem Hügel zu finden sein muss. Ganz langsam gehst du weiter. Auf dem Hügel kommst du zum Stehen und traust deinen Augen nicht: Du stehst direkt vor einem großen Schild mit der Aufschrift: Eingang in den Zauberwald. Du erinnerst dich, dass deine Eltern dir schon von einem Zauberwald erzählt haben, aber du dachtest, das sei ein Märchen. Ängstlich, aber auch neugierig schaust du dich um.

Traust du dich in den Zauberwald? Der Eingang zum Zauberwald befindet sich im hohlen Baum. Gehe hindurch und nimm zur Sicherheit eine Fackel mit, es könnte sehr dunkel sein. Laufe nur auf dem Weg mit den Baumscheiben, sonst verirrst du dich und findest womöglich nie wieder heraus. Manchmal liegen Felsbrocken im Weg. Kommst du auf einem Felsbrocken zum Stehen, wird der Zauberpfeil aktiviert. Der Zauberer fordert dich zu einer Zauberprüfung heraus. Kannst du das Rätsel des Zauberers lösen, öffnen sich die Felsentore und du darfst weiterlaufen. Nach jeder geläufigen Runde hast du ein Lehrjahr beim großen Zauberer überstanden. Nach der dritten Runde erhältst du ein Zauberwald-Diplom. Wer schafft es als Erster durch den Zauberwald?

## Spielregel:

Spieleranzahl: 2 – 10 Personen

Vor Spielbeginn wird ein Spielleiter bestimmt, der die Urkunden und das Zauberwald-Diplom verwaltet. Hat ein Mitspieler eine Runde durchlaufen und zieht am hohlen Baum vorbei, verlangt er vom Spielleiter eine Urkunde. Die Urkunde sollte der Anzahl der gelaufenen Runde entsprechen.

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Der kleinste Spieler beginnt. Gelaufen wird im Uhrzeigersinn über Baumscheiben und Felsbrocken. Die Besucher des Zauberwalds dürfen erst nach drei gelaufenen Runden den Zauberwald wieder verlassen.

Kommt ein Mitspieler direkt auf einen Felsbrocken, muss eine Zauberprüfung absolviert werden. Dazu den Zauberpfeil drehen und einen Satzstreifen ziehen.

(Sollte sich der Zauberpfeil nach Anstoßen nicht von alleine drehen, darf ein anderer Spieler eine Zeitform einstellen.)

Auf den Satzstreifen stehen Sätze mit einem Verb in der Grundform. In der Zauberprüfung muss der Satz auf dem Streifen in diejenige Zeitform verändert werden, auf die der Zauberpfeil nach dem Drehen zeigt. Nach dem Lösen der Zauberprüfung wird der Satzstreifen wieder zurück unter die anderen Satzstreifen gemischt. Die Felsentore öffnen sich, es darf noch einmal gewürfelt und um die Anzahl der gewürfelten Augen weitergelaufen werden. Der Spielzug ist damit beendet.

Kann die Zauberprüfung nicht gelöst werden, bleibt der Mitspieler auf dem Felsbrocken stehen. Der Satzstreifen wird wieder unter die anderen Satzstreifen gemischt. Da die Zauberprüfung nicht bestanden wurde, muss der Mitspieler auf seinem Feld verweilen, sein Spielzug ist beendet. Dieser Mitspieler darf erst wieder würfeln, weitergehen und ggf. einen neuen Satzstreifen ziehen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Eine Runde durch den Zauberwald ist geschafft, wenn man an dem hohlen Baum vorbeizieht. Die Spieler erhalten nach jeder durchlaufenen Runde eine Urkunde von dem Spielleiter.

Gewonnen hat, wer als Erster die drei Runden geschafft und damit vom Spielleiter das Zauberwald-Diplom überreicht bekommt.

### Symbolerklärung:

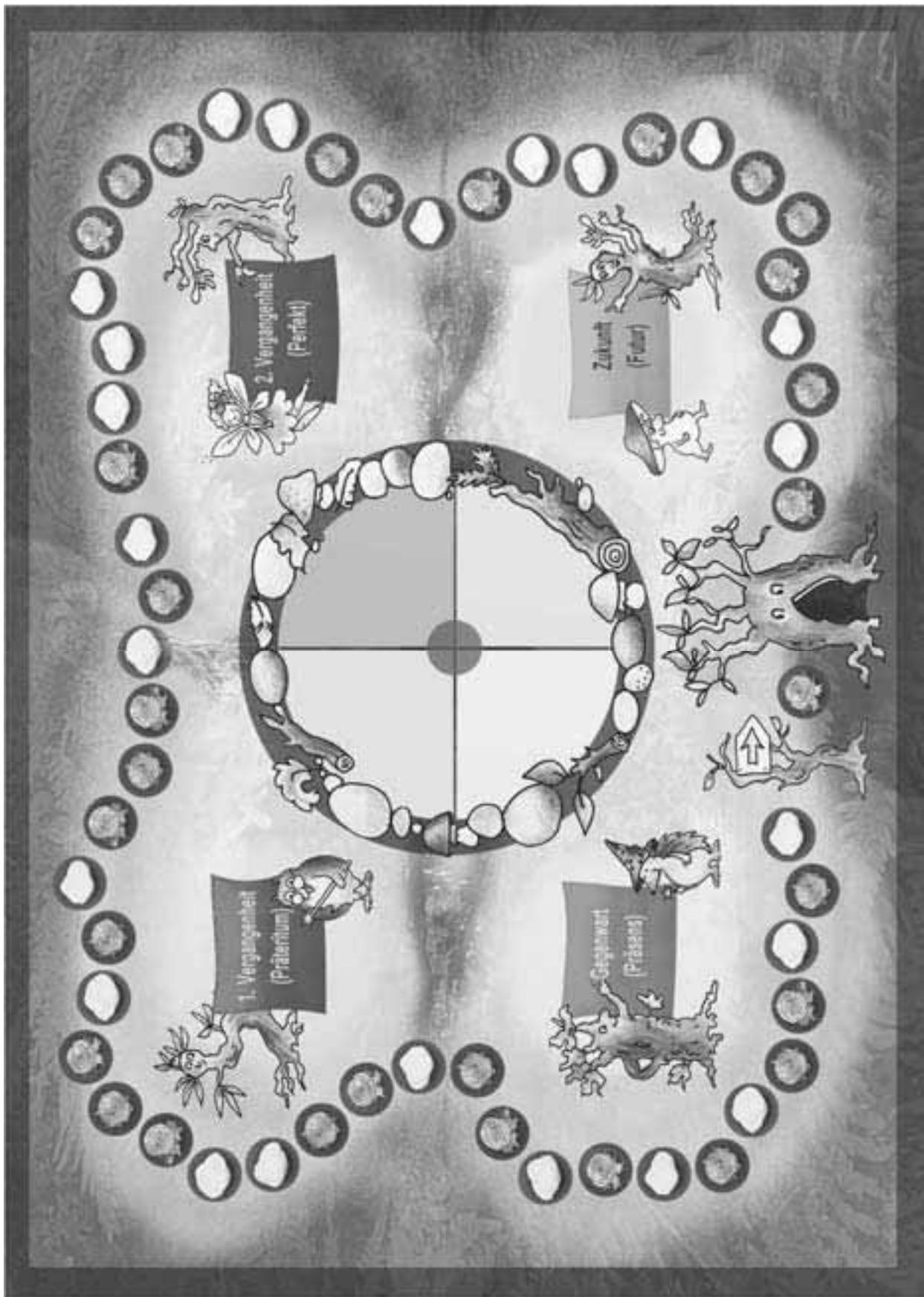


Hier passiert nichts.



Drehe den Zauberpfeil und ziehe einen Satzstreifen.

## Spielplan





## Satzstreifen

Der Opa hören Vogelgezwitscher.

Die Mama packen den Koffer.

Der Zauberer tanzen um ein Feuer.

Die Schüler lernen sehr viel.

Die Oma warten auf ihren Enkel.

Es regnen seit einer Woche.

Die Fee zaubern etwas zu Essen.

Eichhörnchen wohnen im Wald.

Hanna fragen nach dem Weg.

Jonas klettern auf den Baum.

Du malen ein Bild.

Der Affe holen eine Banane.

Ich tauchen im See.