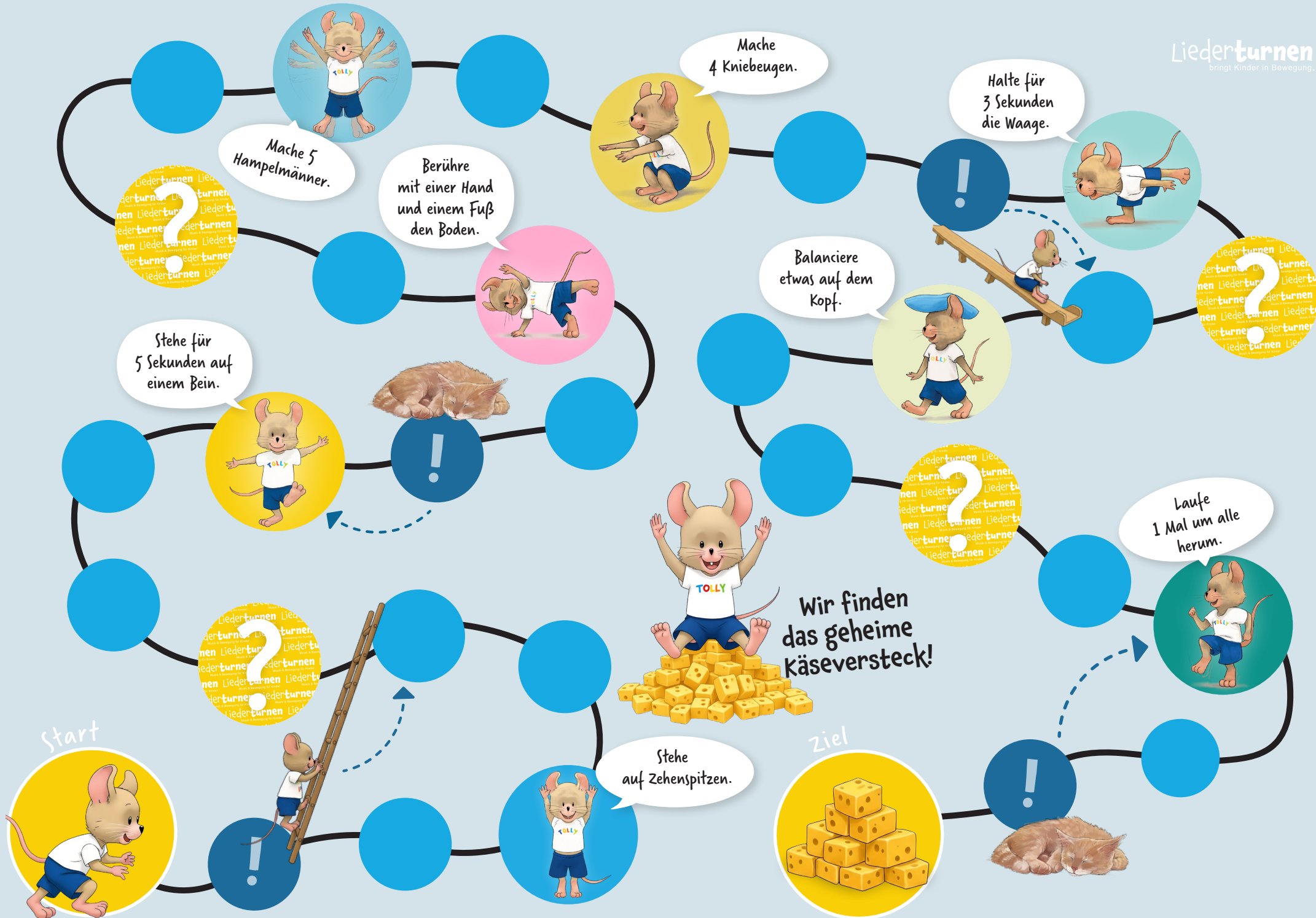




Das Tolly Turnmaus-Würfelspiel

Wir finden das geheime Käseversteck!

Ein sportliches Mäuseabenteuer, das Bewegungsfreude, Sprache und Kooperation fördert.

Für 2-6 Spieler ab 4 Jahren.

Ideal für Kita, Turnstunde, bewegte Pause oder zu Hause.



Zusatzmaterial

1 Spielfigur oder ein Spielstein als Tolly Turnmaus

1 Würfel

1 Gegenstand zum Balancieren auf dem Kopf

Die Rahmengeschichte

Hallo, liebe Kinder!

In meinem Mäuseland gibt es ein geheimes Käseversteck, das ich endlich finden möchte. Doch auf dem Weg warten knifflige Bewegungsaufgaben, und es wird gemunkelt, dass eine Katze die Leckerbissen bewacht. Gemeinsam als Team können wir vielleicht das Geheimnis lüften und den Käse finden. Möchtet ihr mir helfen und mich begleiten? Dann krabbelt euch gegenseitig unter den Beinen hindurch – so gelangt ihr zu mir ins Mäuseland. Ich freue mich schon sehr auf unser Abenteuer!

Eure Tolly Turnmaus

So wird gespielt

- Alle Kinder spielen zusammen mit einer Spielfigur, die Tolly Turnmaus darstellt. Sie wird zu Spielbeginn auf das Startfeld gestellt.
- Alternativ kann jedes Kind mit einer eigenen Figur spielen. Bei dieser Variante endet die Spielrunde, wenn alle im Ziel angekommen sind.

- Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und zieht die Figur entsprechend der Augenzahl vorwärts.
- Landet die Figur auf einem blauen Feld, ist sofort das nächste Kind an der Reihe.
- Landet die Figur auf einem **Aktionsfeld**, wird zuerst die Aktion ausgeführt, bevor das nächste Kind würfelt.
- Die Spielrunde endet mit einem Freudenjubiläum, wenn das Käseversteck erreicht ist. Dazu halten sich alle an den Händen und rufen dreimal: „**Hipp, hipp, hurra!**“ Bei „hurra“ gehen die Arme nach oben.

Die Aktionsfelder

Bewegungsfelder

Auf den farbigen Feldern gibt es kleine Bewegungsaufgaben, die von dem Kind ausgeführt wird, das auf dem Feld landet. Hier steht der Bewegungsspaß im Vordergrund! Das Kind erfüllt die Aufgabe ohne Zeitdruck und so gut es kann. Die Aufgabe kann den Fähigkeiten und dem Alter entsprechend kreativ verändert werden.

Fragezeichen-Felder

Landet die Figur auf einem Fragezeichen-Feld, darf das Kind eine selbst erdachte Bewegungsaufgabe vormachen, die alle Kinder nachmachen. Alternativ können bei diesem Aktionsfeld die Karten des **Tolly-Bewegungs-Memos** zum Einsatz kommen. Sie werden verdeckt auf einen Stapel neben das Spielfeld gelegt. Kommt ein Kind auf ein Fragezeichen-Feld, darf es eine Memo-Karte umdrehen und die Gruppe führt die Aufgabe gemeinsam aus.

Ausrufezeichen-Felder

Landet die Figur auf einem der dunkelblauen Felder mit einem Ausrufezeichen, darf sie hochklettern oder die Rutsche hinunterrutschen und dadurch Felder überspringen. Landet sie auf einem Feld mit der schlafenden Katze, muss sie 1-2 Felder rückwärts schleichen.