



## Die kleinen Regentropfen

Die dicke schwarze Wolke hat laut gedonnert und viele, viele Regentropfen auf die Erde fallen lassen. Alles ist pitschnass. Wenn die Kinder zusammenhalten und der Sonne helfen, die kleinen Regentropfen sicher und schnell in den Himmel zurück zu schicken, dann kann man bald wieder im Sandkasten spielen, auf der Schaukel sitzen oder die Rutsche hinabsausen. Doch das ist gar nicht so leicht - zumal die schwarze Donnerwolke schon darauf wartet, wieder einen Gewitterregen auf die Erde zu schicken. Ein Kinderspiel für Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit.

**Spielvorbereitung:** Der Plan wird aufgeklappt und die 25 Regentropfen (runde Holzscheiben) auf die 25 blauen Regentropfen-Symbole gelegt. Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel zusammen mit dem Farbwürfel neben den Plan gelegt. Das jüngste Kind darf bestimmen, wer anfängt.

**Spielziel:** Ziel ist es, gemeinsam die nass gewordenen Spielgeräte zu trocknen, indem die Kinder der Sonne helfen, alle Regentropfen zurück in die Wolken zu schieben. Wenn die Kinder aber nicht aufpassen, dann kann die schwarze Donnerwolke ihre Tropfen nicht mehr halten und es gewittert!

**Spielablauf:** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Die Farbe gibt an, in welche Wolke ein beliebiger Regentropfen geschoben werden darf. Dann zieht das Kind die oberste Karte. Diese gibt an, mit welcher Hand (rechts, links) und mit welchem Finger (mit einem Pfeil markiert) der Regentropfen geschoben wird. Ein Finger (rot markiert) wird dabei auf einen der drei Fixierpunkte auf dem Plan (rot markiert) gesetzt und darf während des Schiebens nicht angehoben oder verschoben sondern nur gedreht werden (mit kleinen Kindern kann auch ohne Fixierfinger gespielt werden).

Die Stellen in den Wolken, auf denen Regentropfen liegen dürfen, sind markiert. Schafft es das Kind, mit der richtigen Fingerkombination einen Regentropfen auf einen freien Platz in der richtigen Wolke zu schieben, dann bleibt der Regentropfen dort liegen, die Karte wird beiseite gelegt, der Plan wird weiter geschoben und das nächste Kind ist an der Reihe.

Wird „**Schwarz**“ gewürfelt (es wird dann keine Karte gezogen), muss ein beliebiger Regentropfen aus einer Wolke in die schwarze Donnerwolke gesetzt werden.

Wird eine **Donnerkarte** gezogen, muss ebenfalls ein Regentropfen aus einer Wolke in die Donnerwolke. Ist noch kein Regentropfen in einer Wolke, so sind „Schwarz“ und die Donnerkarte wirkungslos. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Zieht das Kind eine Karte, **die zwei Hände** zeigt, darf es die Hand und die Fingerkombination frei wählen.

Ist eine Farb- und Fingerkombination für ein Kind nicht lösbar, ohne den Fixierfinger zu heben, oder sind die Wolken, in die der Regentropfen passt, schon voll, dann ist das nächste Kind dran. Die gezogene Karte wird stets beiseite gelegt.

Alle Regentropfen in den Wolken (Ausnahme Donnerwolke), die durch Unachtsamkeit von ihren Markierungen geschoben werden (z.B. beim Verschieben, beim Würfeln, beim Weitergeben des Plans), fliegen zurück auf die Erde und werden auf eine der blauen Markierungen gesetzt.



**Spielende:**

Das Spiel ist beendet, wenn alle Regentropfen zurück in die Wolken geschickt wurden. Dann ist die Erde trocken und die Kinder können draußen spielen.

Oder aber ein 9. Regentropfen muss in die Donnerwolke. Dann kann die Donnerwolke die Tropfen nicht mehr halten, schickt einen Gewitterregen auf die Erde und alles ist wieder pitschnass.