

# SPIELANLEITUNG

## KISS-BEWEGUNGSSPIEL „BUNTER GARTEN!“

für 2 bis 6 Spieler ab ca. 4 Jahre



Seite 1/2

### EINLEITUNG & HINTERGRUND:

Nachdem die KiSS-Wellenbrecher-Rallyes als Alternative zum während der Corona-Pandemie nicht erlaubten Vereinssport gut angekommen sind, hat sich das Team des Kinder- und Jugendsportverein MG e.V. Gedanken gemacht, wie es Familien weiterhin - aber auf eine andere, neue Art - in Bewegung bringen kann. Gerade in dieser Zeit, in der die Familien durch Home Schooling und Home Office viel Zeit gemeinsam Zuhause verbringen, ist es uns besonders wichtig alternative und gemeinschaftliche sportliche Spielformen für Familien anzubieten!

**Mit diesem Spiel haltet Ihr nun eine Weiterentwicklung der KiSS-Wellenbrecher-Rallye in den Händen.** Um Euch auch bei schlechtem Wetter mit Spaß in Bewegung zu bringen haben wir extra für Euch das „KiSS-Bewegungsspiel!“ entwickelt. **So bringen wir Bewegung direkt zu Euch nach Hause!**

### BENÖTIGT WERDEN:

#### SPIELMATERIAL (zum Download)

Wir haben Euch die nötigen Spielmaterialien zum Download auf [www.kiss-mg.de](http://www.kiss-mg.de) bereitgestellt. Für einen reibungslosen Spielablauf empfehlen wir, die verschiedenen Dateien auszudrucken:

- diese Spielanleitung
- Spielplan klein (auf einer Seite Din A4)
- *alternativ*: Spielplan groß (zum Zusammenkleben, bestehend aus 4x A4 Seiten) evtl. auf einen Karton oder eine Holzplatte aufkleben (Drucker: Querformat, Anpassen, ggf. weißen Rand abschneiden)
- Aufgabenliste schwarze Spielfelder
- Aufgabenliste rote **K**-Spielfelder
- „**K**“-Spielplättchen nummeriert zum Ausschneiden (je Mitspieler einmal ausdrucken und ausschneiden)

#### SPIELMATERIAL (im Haushalt vorhanden)

Folgende Gegenstände, die in jedem Haushalt vorhanden sind, werden zusätzlich benötigt:

- 1 Würfel
- Stoppuhr/Handy
- 1 Spielfigur je Spieler (z.B. aus einem anderen vorhandenen Spiel, Lego- oder Playmobilfigur, o.ä.)
- Augenbinde (Tuch, Schal o.ä.)
- 1 Becher, Dose, Papierkorb, 2 gleichschwere Plastikflaschen oder Bücher
- Stift & Papier
- zwei Bälle (alternativ zusammengeknuddelte Zeitung oder ein Paar Socken)

### ALLGEMEINE SPIELREGELN:

#### SPIELVORBEREITUNGEN:

Den Spielplan, sowie die beiden Aufgabenlisten und den Bogen mit den **K**-Spielplättchen ausdrucken. Wer keinen Farbdrucker hat, kann den Spielplan bunt ausmalen.

**K**-Spielplättchen ausschneiden und (für Spielvariante 1+2) offen neben dem Spielplan bereit legen. In Variante drei benötigt jeder Spieler einen Stapel. Alle weiteren Materialien ebenfalls griffbereit zurechtlegen. Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn darauf, ob im oder gegen den Uhrzeigersinn gewürfelt wird.

#### **WICHTIG:** Für ausreichend Platz sorgen!

**EMPFEHLUNG:** Bestimmt vor Spielbeginn eine „Strecke“ durch den Raum, die bei Bedarf absolviert wird.

Geschäftsstelle  
Mittelstraße 12  
41236 Mönchengladbach

Telefon: 0 21 66 / 13 85 51  
Telefax: 0 21 66 / 13 85 52  
Email: [info@kiss-mg.de](mailto:info@kiss-mg.de)

Kinder- und Jugendsportverein  
Mönchengladbach e.V.  
[www.kiss-mg.de](http://www.kiss-mg.de)

# SPIELANLEITUNG

## KISS-BEWEGUNGSSPIEL „BUNTER GARTEN!“

für 2 bis 6 Spieler ab ca. 4 Jahre



Seite 2/2

**START:** Jeder Spieler darf sich einen Startpunkt, gekennzeichnet mit dem Wort „Start“ aussuchen und seine Spielfigur daraufsetzen. Es dürfen auch mehrere Spieler den gleichen Startpunkt wählen. Wer an der Reihe ist, würfelt und darf seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl in eine beliebige Richtung bewegen.

**AUFGABENFELDER:** Gelangt ein Spieler auf eines der schwarzen Spielfelder, so muss er in der Aufgabenliste nachschauen, wie die zugehörige Bewegungsaufgabe lautet. Die schwarzen Spielfelder werden durch Betreten aktiviert.

Aktiviert ein Spieler ein rotes **K**-Spielfeld durch Betreten, so muss er in der Aufgabenliste für **K**-Spielfelder nachschauen, wie die zugehörige gemeinschaftliche Bewegungsaufgabe lautet. Auf den **K**-Spielfeldern erhält Ihr entsprechend der Aufgaben die **K**-Spielplättchen mit den zugehörigen Nummern. Alle lösen die Aufgabe gemeinsam, aber nur der Spieler der das **K**-Spielfeld aktiviert hat erhält das Plättchen.

**ABLAUF:** Ihr legt fest, welche SPIELVARIANTE (s.u.) Ihr spielen wollt. Der jüngste Spieler beginnt. Die gewürfelte Zahl wird auf dem Spielfeld gesetzt. Es kann ein schwarzes oder rotes Feld angelaufen werden. Nur bei den roten Feldern gibt es je nach erledigter Aufgabe das entsprechende **K**-Spielplättchen. Ist das Feld, auf das der Spieler seine Figur setzen möchte, schon durch eine andere Figur besetzt, so muss der Spieler sich ein anderes Spielfeld als Ziel aussuchen und somit einen anderen Weg gehen.

**ACHTUNG:** In den **Spielvarianten 1 und 2** wird ein **gemeinsamer Stapel K-Plättchen** genutzt. In diesen Spielvarianten darf jedes **K**-Spielfeld nur einmal aktiviert werden. Erst wenn alle **K**-Spielfelder einmal aktiviert wurden, dürfen sie erneut angesteuert und aktiviert werden!

In der **dritten Spielvariante** hat jeder Spieler **einen eigenen Stapel K-Plättchen**.

**SPIELVARIANTE 1:** Das Spiel endet, wenn alle **15 K-Plättchen erspielt wurden** oder **eine zuvor festgelegte Spielzeit** erreicht ist. Der Spieler mit den meisten **K-Plättchen** ist dann der KiSS-Bewegungs-König bzw. die KiSS-Bewegungs-Königin und darf seinen Mitspielern eine eigene Bewegungsaufgabe stellen, die alle Spieler zum Abschluss gemeinsam ausführen.

**Kreativ-Idee für jüngere Kinder:** Die Mitspieler basteln für den Gewinner eine Krone z.B. aus Naturmaterialien. Schickt uns gerne ein Foto per WhatsApp (an 01573/6760022).

**SPIELVARIANTE 2:** In dieser Variante können **K-Plättchen** nur aktiviert werden, wenn zuvor (mindestens) ein schwarzes Spielfeld betreten und die Bewegungsaufgabe gelöst wurde. Der Spieler, der als erstes 4 oder 5 **K-Plättchen** (Anzahl vor Spielbeginn festlegen) erspielt hat, gewinnt die Spielrunde.

**SPIELVARIANTE 3:** Sehr interessant: Zu Beginn ziehen die Spieler verdeckt eine bestimmte Anzahl **K**-Spielplättchen (vier bis sieben Stück) aus ihrem eigenen Stapel, die sie dann offen in der gezogenen Reihenfolge vor sich hinlegen. Diese **K**-Felder muss der Spieler nacheinander (**in der gezogenen Reihenfolge!**) aktivieren. Abgearbeitete **K**-Spielplättchen werden umgedreht. Kommt der Spieler auf ein schwarzes Spielfeld, so muss die zugehörige Aufgabe aus der Aufgabenliste erledigt werden. Kommt ein Spieler auf ein **K**-Feld, das er nicht gezogen hat, muss die Aufgabe trotzdem erledigt werden. Wer zuerst die gezogenen **K**-Spielplättchen verdeckt vor sich liegen hat, hat gewonnen!

**Wir wünschen Euch „Viel Bewegungs-Spaß!“**

Euer Team des Kinder- und Jugendsportverein MG e.V.

Geschäftsstelle  
Mittelstraße 12  
41236 Mönchengladbach

Telefon: 0 21 66 / 13 85 51  
Telefax: 0 21 66 / 13 85 52  
Email: info@kiss-mg.de

Kinder- und Jugendsportverein  
Mönchengladbach e.V.  
[www.kiss-mg.de](http://www.kiss-mg.de)