



WITZE, WITZE, WITZE

Kennst Du das? Sich zu verabschieden kann traurig sein. Zum Beispiel nach einem schönen Spielenachmittag mit Deiner Freundin oder Deinem Freund. Auch wenn wir uns auf das freuen, was vor uns liegt, wie etwa einen Urlaub, kann der Abschied schwerfallen.

Doch Eddy weiß, was da sehr gut helfen kann. Witze erzählen! Hilft Dir das auch?



Polli ist beim Spielen hingefallen.
Seine Mama fragt aufgeregt:
„Polli – ist Deine Nase noch ganz?“
Polli antwortet: „Ja, Mama, keine Sorge.
Die zwei Löcher waren vorher auch
schon drin!“

Eine Mama fragt ihr Kind:
„Warum hast Du denn Deinen
Teddybären ins Eisfach gelegt?“
Darauf antwortet das Kind:
„Na, weil ich so gerne einen
Eisbären hätte!“

Laufen zwei Streichhölzer
durch den Wald. Kommt ihnen
ein Igel entgegen. Sagt das
eine Streichholz zum
anderen Streichholz:
„Ich wusste gar nicht, dass
hier Busse fahren!“

Ein Affe kommt von einem
Ausflug nach Hause.
„Ich bin heute vom Mangobaum
gefallen!“, erzählt er seinem Papa.
„Hoch?“, fragt dieser.
„Nein“, antwortet der kleine Affe.
„Runter natürlich!“

UND JETZT DU!

DEM LICHT HINTERHER

Bastel Dein eigenes Spiel!

Polli, Eddy und Nala machen sich auf den Weg, die Küstenseeschwalben und damit das Licht zu suchen. Komm mit!



DU BRAUCHST:

- mehrere Mitspielende
- das ausgedruckte Spielbrett
- Stifte
- Spielfiguren (oder Steine, Knöpfe oder ähnliches)
- einen Würfel

SO FUNKTIONIERT ES:

Spielvorbereitung:

Druckt das Spielbrett aus und malt es in den Farben Eurer Wahl an. Sucht Euch jeweils eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld. Hinweis: Wenn Ihr keinen Drucker habt, könnt Ihr das Spielfeld auch gemeinsam nachzeichnen und ausmalen!

Spielregeln:

Ihr würfelt der Reihe nach. Die Person, die als nächste Geburtstag hat, beginnt. Zieh die gewürfelte Augenzahl. Kommst Du auf ein Aktionsfeld, musst Du noch etwas tun:

- **Kraft-Arm:** Du bist satt und voller Energie: Gehe noch ein zusätzliches Feld nach vorn!
- **Mond:** Du machst eine Ruhepause. Einmal aussetzen!
- **Straßenbahn:** Du kannst ein Stück mitfahren und darfst gleich noch einmal würfeln!
- **?:** Du hast Dich verlaufen. Gehe ein Feld zurück.

Ziel: Wer zuerst das Zielfeld erreicht hat, hat das Licht gefunden und gewonnen! Auf die schwarzen Kreise mit den Zahlen müsst Ihr in dieser Spielvariante gar nicht achten.

Spielvariante:

Ihr könnt auch kooperativ, also im Team, spielen. Als „Team Licht“ tretet Ihr gemeinsam gegen die Figur „Dunkelheit“ an. Gewonnen habt Ihr, wenn alle im Ziel (Antarktis) sind, bevor die „Dunkelheit“ dort ankommt. Die „Dunkelheit“ bewegt sich erst dann, wenn jemand auf einem Feld mit schwarzem Kreis landet. Dann rückt die „Dunkelheit“ um die angegebene Zahl vor.

Gute Reise!



1

2

3

4

5

6

7

16

15

14

13

12

11

10

9

8

17

18

19

20

21

22

23

24

25

34

33

32

31

30

29

28

27

26

35

36

37

38

39

40

41

42

43



48

47

46

45

44