

Rettet den Märchenschatz!

Autor:	Kai Haferkamp
Verlag:	Selecta
Spieler:	2-4
Alter:	ab 5 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-30 Minuten
Preis:	ca. 29 Euro
Erschienen:	2007



Hui, welch imperativer Titel, da scheint Not am Mann zu sein! In der Tat gilt es in Kai Haferkamps Kinderspiel, ein ganzes Königreich vor dem Verderben zu retten. Das Schicksal liegt einmal mehr in den Händen einer kleinen Gruppe von Kindern...

Überbau und Unterbau

Ein böser König hat alle Märchenbücher verbrannt. Alle, bis auf eines. Das nämlich hat er nur zerrissen und im Schlossgarten verstreut. Dumm von ihm, denn unsere aufmerksamen Kinder haben ihn dabei beobachtet und beschlossen, in den Garten zu klettern und das Buch wieder zusammenzusetzen. Andernfalls würde das Königreich in aschgrauer Trau-

er versinken. Soweit die Hintergrundgeschichte, die dem Spiel tatsächlich als eigenes Heftchen beiliegt. Die Illustrationen darin finden sich später im Spiel wieder, sodass die Atmosphäre vorbildlich vorbereitet wird. Das Spiel selbst findet im Kartonboden statt. Dieser stellt den Schlossgarten mit der Schlossmauer dar. Um den Karton herum wird ein Weg gelegt, auf dem der böse König seinen Spaziergang um den Garten unternimmt. Schließlich wird noch ein Kirschbaum an die Gartenmauer gesteckt, über den die Kinder in den Garten klettern. Spieltechnisch ist dieser Baum zwar zweckfrei, er nimmt jedoch atmosphärisch dicht das entsprechende Motiv der Hintergrundgeschichte wieder auf.

Im Karton, pardon: Schlossgarten befinden sich zwei Lagen Plättchen: Unten die Märchenplätt-

chen, von denen immer zwei zusammen ein Bild aus einem Märchen ergeben. Darüber liegt eine Lage brauner Gartenplättchen. Drei Gartenplättchen fehlen und geben den Blick auf das jeweils darunter liegende Märchenplättchen frei. Das Kind am Zug darf nun zweimal ein beliebiges Gartenplättchen verschieben. Sind nach dem Verschieben durch die Lücken zwei zusammenhängende Bildteile zu sehen, ist das entsprechende Märchen gerettet. Symbolisch liegen dem Spiel alle Märchenbilder jeweils als großformatige „Märchenbuchseite“ bei. Das Kind, das ein Märchen retten konnte, erhält zur Belohnung die entsprechende Seite des Buches. Dann wird ein Gartenplättchen auf die grüne Seite umgedreht – der Schlossgarten erblüht mit jedem gefundenen Märchen ein Stück mehr. Konnte das Kind keine passenden Märchenplättchen sichtbar machen, wird stattdes-



sen der König gezogen. Er befindet sich auf seinem Spaziergang um den Schlossgarten. Ist er nach 24 Schritten wieder am Eingangstor angelangt, sind die Kinder ertappt, der Märchenschatz verloren und damit das Spiel. Für alle.

„Rettet den Märchenschatz“ ist ein kooperatives Spiel. Daher können nur alle Kinder gemeinsam gewinnen oder verlieren. Gewinnen bedeutet in diesem Fall, mit möglichst vielen Märchen den Garten zu verlassen, bevor der König kommt. So müssen die Kinder manchmal gemeinsam entscheiden, ob sie die Flucht antreten, bevor alle Märchen gerettet sind. Denn nur wenn alle Kinder den Garten auch verlassen haben, ist das Spiel gewonnen. Nach dem Spiel werden die geretteten Märchenseiten dann mit einer beiliegenden Kordel zu einem richtigen kleinen Buch gebunden. Und um die rein

atmosphärischen Beigaben zu komplettieren, gibt es alle im Spiel vorkommenden Märchen auf der Selecta-Webseite als PDF-Datei zum Herunterladen, Ausdrucken und Vorlesen. Dass die entsprechende Seite bei Selecta nicht bloß eine Auflistung der Märchen, sondern

eine grafisch animierte Innenansicht des Schlossgartens ist, überrascht da eigentlich kaum noch.

Wie spielt es sich?

Im Grunde handelt es sich um eine Memory-Variante – nur dass hier keine Plättchen umgedreht, sondern freigeschoben werden. Das Spiel gegen die Zeit bzw. gegen den König macht das ganze tatsächlich spannend. Die Kinder in unseren Testrunden empfanden vor allem den kommunikativen Aspekt als wichtig: Es ist sinnvoll, einander zu helfen, um gemeinsam gewinnen zu kön-

Zeit Übung im Auffinden der Märchen, lässt sich die Schwierigkeit des Spiels leicht erhöhen, indem man dem König einige Felder Startvorsprung gibt.

ctk



nen. So waren dann eigentlich immer alle Mitspieler gleichzeitig dabei, nicht nur das Kind am Zug. Als Erwachsener kann man sich als Mitspieler auf das Weitersetzen des Königs beschränken und ab und an beim Schieben der Plättchen helfen. Haben die Kinder nach einiger

Fazit

Spieltechnisch sicherlich keine Revolution, kommt „Rettet den Märchenschatz“ jedoch als vollendetes Kinderspiel daher. Eingebettet in ein eigenes Märchen finden sich Kinder schnell im Spiel zurecht. Pädagogische Aspekte fließen „en passant“ ein, denn ohne einander zu helfen macht das Spiel wenig Spaß. Darüber hinaus animiert das Spiel zur Beschäftigung mit Märchen und bietet Anlass und Motivation zum Vorlesen. Die liebevolle Ausstattung sowie das Internetangebot mit Vorlesemärchen machen das Spiel zu einer sehr runden Sache.

Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel

