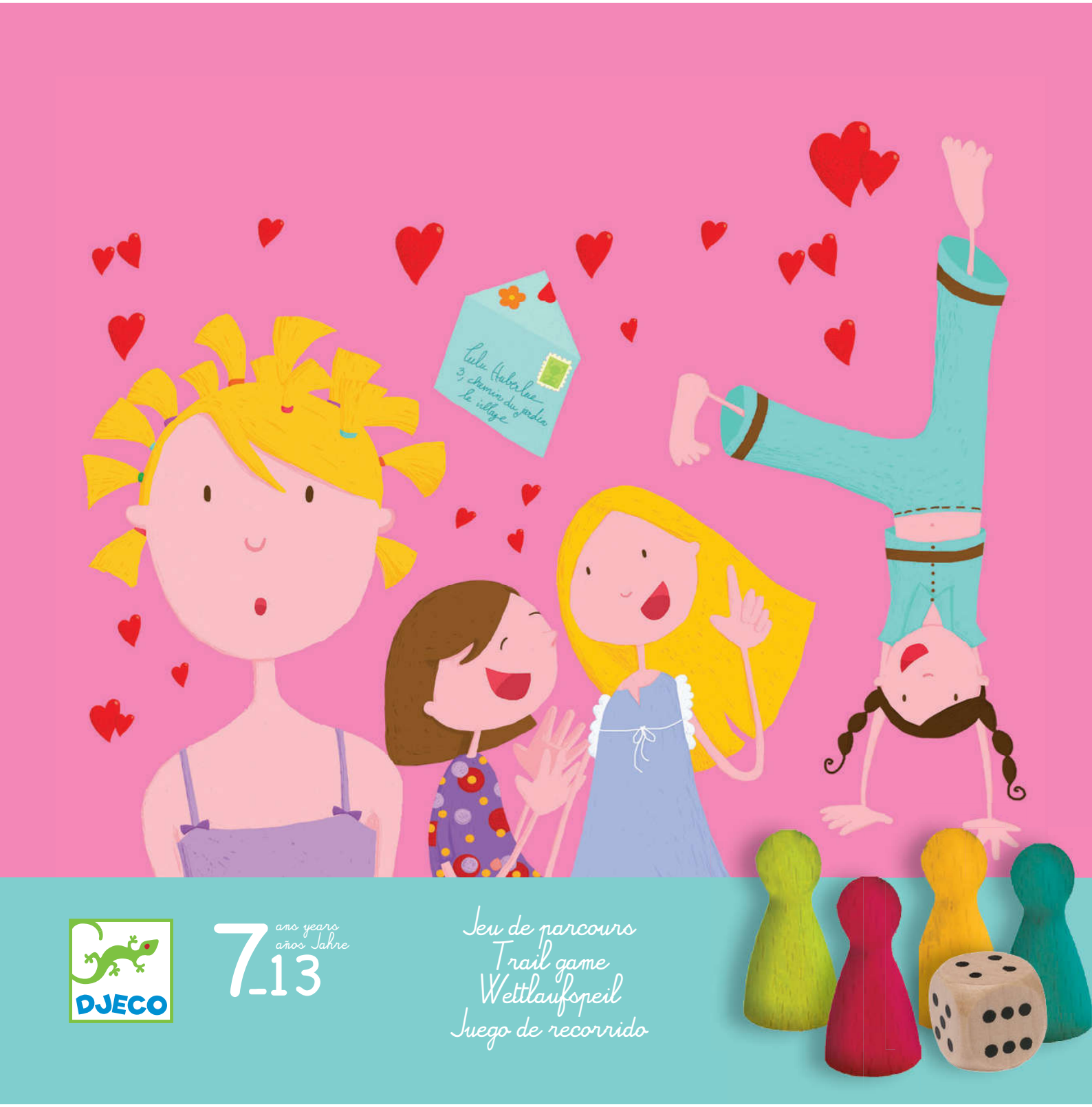


DJECO

7_13 ans years años Jahre

Jeu de parcours
Trail game
Wettlaufspeil
Juego de recorrido

Ab 7 Jahren

2-4 Spielerinnen

80 Karten, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 1 Spielbrett

Aufgaben bewältigen, um den Parcours als Erste zu beenden.

Die Spielerinnen stellen ihre Figuren auf das Startfeld. Sie würfeln nacheinander und rücken um die auf dem Würfel angezeigte Augenzahl vor. Wenn sie eine 6 würfeln, gehen sie 6 Felder vor und würfeln dann noch einmal, um erneut vorzurücken.

**Spielregeln:**
Wenn sie auf einem Spezialfeld ankommen, müssen sie die entsprechende Aktion ausführen:
-2, -3, +2, +3: Die Spielerin geht -2 oder -3 Felder zurück oder geht um +2 oder +3 Felder vor. Wenn sie auf einem anderen Spezialfeld landet, führt sie die jeweilige Handlung aus.

Wenn sie auf einem Feld mit 1 Farbe ankommt, zieht die Spielerin eine Karte der entsprechenden Farbe und muss die darauf stehende Aufgabe durchführen. Wenn die anderen Spielerinnen finden, dass sie ihre Aufgabe gemeistert hat, rückt die Spielerin um 3 Felder vor. Wenn sie die Aufgabe ablehnt oder nicht schafft, geht sie 2 Felder zurück.

Wenn sie auf einem Feld mit 2 Farben ankommt, kann die Spielerin sich eine der beiden Karten aussuchen. Sie zieht eine Karte der gewählten Farbe und muss die darauf stehende Aufgabe durchführen. Wenn die anderen Spielerinnen finden, dass sie ihre Aufgabe gemeistert hat, rückt die Spielerin um 3 Felder vor. Wenn sie die Aufgabe ablehnt oder nicht schafft, geht sie 2 Felder zurück.

Wenn sie auf einem Feld mit 4 Farben ankommt, wählen die anderen Spielerinnen die Farbe der Karte, die sie ziehen muss. Die Spielerin muss diese Wahl akzeptieren und die darauf stehende Aufgabe durchführen. Wenn die anderen Spielerinnen finden, dass sie ihre Aufgabe gemeistert hat, rückt die Spielerin um 3 Felder vor. Wenn sie die Aufgabe ablehnt oder nicht schafft, geht sie 2 Felder zurück.

**Ende der Partie:** Die Erste, die den Parcours beendet, hat gewonnen!

Grüne Aufgabe: Aktionen

Blaue Aufgabe: Erfundene Geschichten

Rosa Aufgabe: Erlebte Geschichten

Orangene Aufgabe: Chinesisches

DJECO

Die Spielerinnen dürfen die Zeichnungen deuten und eine persönliche Frage stellen. Dennoch haben wir nachfolgend ein paar Vorschläge für diejenigen, denen es an Vorstellungskraft fehlt, aufgeführt :

## Orange Karten: chinesische Portraits
Stell dir vor, was du wärst, wenn du...

1-ein Meerestier wärst. Dann wärst du...
2-eine Blume wärst. Dann wärst du…
3-eine Farbe wärst. Dann wärst du...
4-ein Musikinstrument wärst. Dann wärst du...
5-eine Sportart wärst. Dann wärst du...
6-ein Kleidungsstück wärst. Dann wärst du...
7-eine Frucht wärst. Dann wärst du...
8-ein Buch wärst. Dann wärst du...
9-ein Getränk wärst. Dann wärst du...
10-ein Bonbon wärst. Dann wärst du...
11-eine Fernsehserie wärst. Dann wärst du...
12-ein Land wärst. Dann wärst du...
13-ein Hund wärst. Dann wärst du...
14-ein Beruf wärst. Dann wärst du...
15-eine Schauspielerin wärst. Dann wärst du...
16-eine Comicfigur wärst. Dann wärst du...
17-eine Sängerin wärst. Dann wärst du...
18-ein Insekt wärst. Dann wärst du...
19-ein Schönheitsprodukt wärst. Dann wärst du...
20-ein Spiel oder Spielzeug wärst. Dann wärst du...

## Blaue Karten: erfundene Geschichten
Was stellt dieses Bild für dich dar?

Je mehr Zeit man sich nimmt, um zu überlegen und zu diskutieren, um so interessanter und lustiger wird es!

1 -
-
3-Ein Vorhängeschloss
4-Eine Tür
-
6-Eine Spirale
7-Ein Fleck (1)
8-Ein Klecks (2)
9-Ein Schloss
10-Ein Star
11 -
12-Eine Einbahnstraße
13-Ein Käfig
14-Ein Fisch in einem Glas
1 -
16-Eine Weltkarte
17-Ein Stern
18-Eine Kerze
1 -
20-Eine schwarze Katze

## Rosa Karten: erlebte Geschichten
Erzähle eine Geschichte, die du erlebt hast oder beschreibe deine Gefühle zum Gegenstand auf der Karte.

1 -
2-Ein Buch, ein Roman
3-Großer Kummer, Traurigkeit
4-Taschengeld, seinen Lebensunterhalt verdienen
5-Liebeskummer
6-Eine Liebesgeschichte
7-
8-Die größte Blamage
9-Fernsehen, eine Sendung
1 -
11-Ein Baby
12-Die Schule
13-Die Mode, Kleidung
14-Küsse
15- Ein Lieblingsfilm, ein schlechter Film
16- Eine Geschichte, die Angst macht, Albträume
17- Eine vergangene, zukünftige Reise
18- Freunde, Mädchen oder Jungen
19- Die verschiedenen Hautfarben
20-Ein zukünftiger Beruf

## Grüne Karten: Aufgaben

1-Sich die Haare oben auf der Mitte des Kopfes zusammenbinden lassen
2-Sich überall auf dem Kopf viele kleine Pferdeschwänze machen lassen
3-Sich ganz rote Backen malen lassen
4-Sich kitzeln lassen
5-Sich einen Clownmund malen lassen
6-Einen Affen nachmachen
7-Eine Robbe nachmachen
8-1 Minute lang 3 Bücher auf dem Kopf balancieren
9-Singen
10-Wie ein Schaf blöken
11-Wie ein Frosch springen
12-Einen Elefanten nachmachen
13-Wie ein Baby weinen
14- Eine lustige Geschichte erzählen
15-Sich die Nägel lackieren lassen
16-Einen Kopfstand machen
17-Mit verbundenen Augen ein vorgegebenes Thema zeichnen
18-Mit zusammengebundenen Beinen eine Runde durch das Zimmer laufen
1 -
20-Ein vierzeiliges, sich reimendes Gedicht schreiben