



Inhalt: 3 Tiger, 2 Sets mit 18 Kleidungsstücken, 24 Karten.



Ziel des Spiels: Seinen Tiger entsprechend des beschriebenen Outfits richtig ankleiden.

• Für ein Spiel mit 2 Spielern: Zusammenarbeit

Bei einem Spiel mit zwei Spielern kommt es darauf an, dem Kind klar zu machen, dass es genau zuhören und sich alle Informationen merken muss, um die Aufgabe zu bestehen. Wenn das Kind der Spielleiter ist, muss es verstehen, dass es richtig beschreiben muss, was es sieht, damit der andere Erfolg hat.

Spielvorbereitung: In der Mitte des Tisches liegt nur ein Kleidungsset. Die Karten werden verdeckt nebeneinander auf einen Stapel gelegt und jeder Spieler nimmt sich einen Tiger zum Anziehen und legt ihn vor sich ab.

Spielablauf: Die Spieler sind abwechselnd der „Spielleiter“, also derjenige, der beschreibt, wie der Tiger gekleidet ist, oder der „Spieler“, also derjenige, der den Tiger anzieht. Der Älteste ist zunächst der Spielleiter, der Jüngste kleidet den Tiger an. Der Spielleiter zieht eine Karte und beschreibt das Outfit des Tigers, während der andere die Augen schließt.

Beispiel

„Es ist kalt, Theo trägt eine blaue Mütze mit rosa Pompon, einen grünen Mantel und eine rote Hose mit Karos.“

Die Bilder oben auf der Karte zeigen das Wetter an und verringern so die Auswahlmöglichkeiten bei der Kleidung, die ihr euch merken müsst.



Am Ende der Beschreibung öffnet der Spieler seine Augen und versucht, sich an das richtige Outfit seines Tigers zu erinnern.

Sobald er sagt, dass er fertig ist, sagt er „Angezogen!“ und ihr vergleicht mit der Karte des Spielleiters:

- Wenn es richtig ist, gewinnen die Spieler die Karte.
- Wenn nicht, schauen sich die Spieler den Fehler an und besprechen ihn gemeinsam, um ihn zu verstehen (schlechtes Gedächtnis, unvollständige Beschreibung ...)

Dann werden die Kleidungsstücke wieder in die Tischmitte gelegt, der Spieler wird zum Spielleiter und umgekehrt. Er zieht eine neue Karte ... und so weiter.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald ihr 10 Karten gewonnen habt.

• Für ein Spiel mit 3 Spielern: Gedächtnis und Geschwindigkeit

Bei einem Spiel mit 3 Spielern reichen aufmerksam Zuhören und ein gutes Gedächtnis nicht aus ... man muss auch schnell sein!

Spielvorbereitung:

Legt alle Kleidungsstücke (beide Sets) in die Mitte. Legt die Karten verdeckt auf einen Stapel. Jeder Spieler nimmt einen Tiger zum Ankleiden.

**Spielablauf:**

Einer der Spieler übernimmt abwechselnd die Rolle des Spielleiters, die anderen beiden Spieler spielen gegeneinander. Sie drehen sich um oder schließen die Augen. Der Spielleiter zieht eine Karte und beschreibt sie laut.

Wenn die Beschreibung beendet ist, öffnen die Spieler ihre Augen. Sie müssen so schnell wie möglich die Kleidung nehmen, die zu dem gerade beschriebenen Outfit passt, und ihren Tiger anziehen.

Der Schnellste von ihnen ruft „Angezogen!“. Vergleicht mit der Karte, ob das Outfit richtig ist.

- Wenn ja, gewinnt er die Karte und legt sie vor sich hin.
- Wenn nicht, gewinnt er die Karte nicht und legt sie wieder unter den Stapel.
- Wenn die Karte aufgrund eines Fehlers in der Beschreibung nicht gewonnen wird, wird der Spielleiter bestraft und verliert eine bereits gewonnene Karte (falls er eine hat).

Dann werden die Kleidungsstücke wieder in die Tischmitte gelegt, der nächste Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters und zieht eine neue Karte, usw.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Stapel sind: Der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Inhoud van het spel: 3 tigers, 2 setjes met 18 kledingstukken, 24 kaarten.



Doel van het spel: De tijger precies volgens de beschrijving aankleden.

• Bij 2 spelers draait dit spel om samenwerken

Wanneer het spel met 2 spelers wordt gespeeld, is het belangrijk dat je kind goed luistert en de volledige beschrijving onthoudt om de tijger op de juiste manier aan te kleden.

Wanneer je kind de leider is, moet hij een volledige beschrijving kunnen geven zodat de andere speler de tijger op de juiste manier aankleedt.

Vorbereiding: Eén setje met kledingstukken wordt in het midden van de tafel gelegd. De kaarten worden op een stapel ernaast gelegd, met het plaatje naar beneden. Elke speler pakt een aankleedtjger en legt die voor zich neer.

Spelverloop:

Om de beurt is een van de spelers de leider, degene die de outfit van de tijger beschrijft. De andere speler kleedt de tijger aan.

De oudste speler begint als leider, de jongste speler kleedt de tijger aan.

De leider pakt een kaart en beschrijft de outfit van de tijger. De andere speler doet ondertussen zijn ogen dicht.