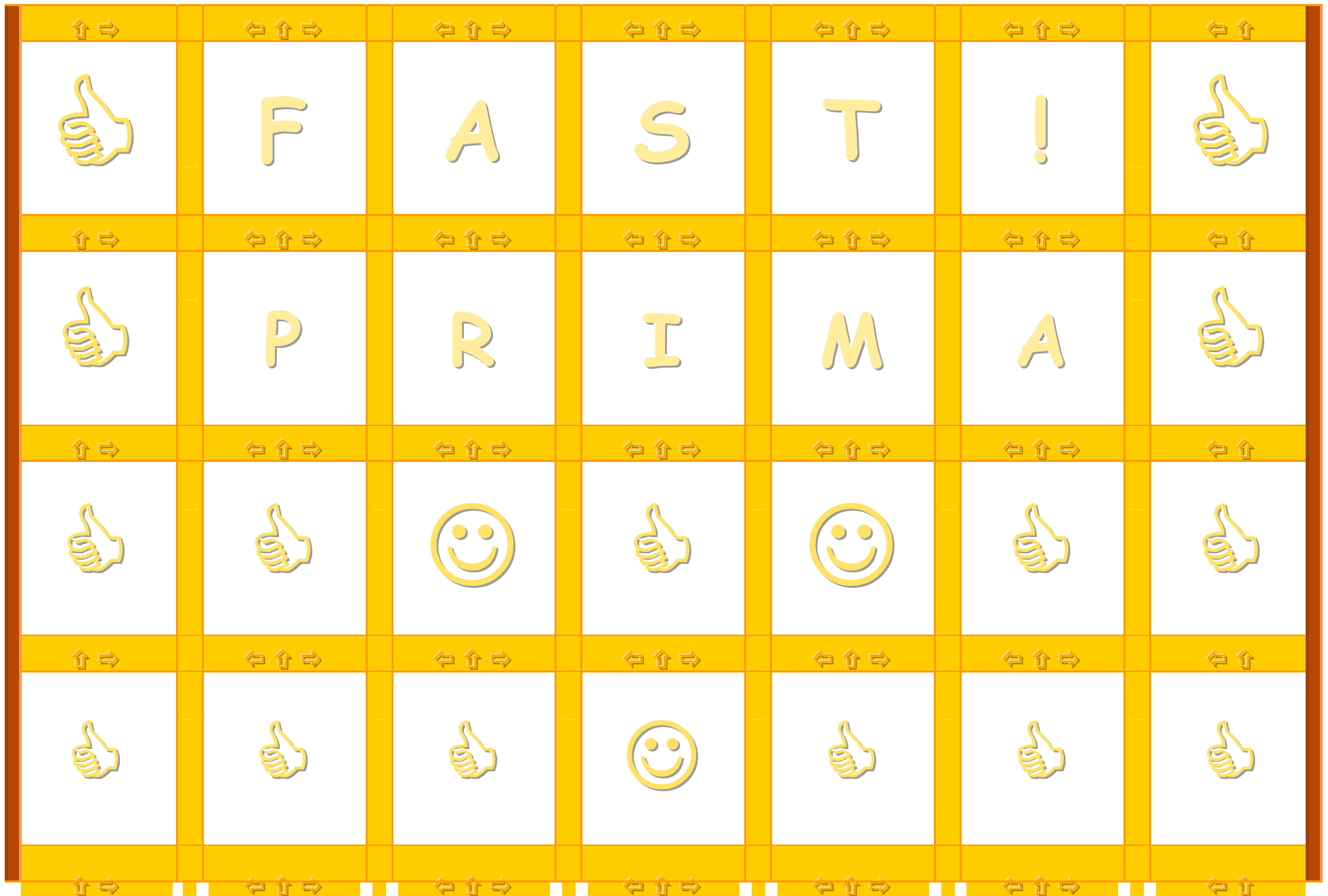















<b>Bücher</b> Zeitungen Zeitschriften	<b>Kleidung</b>	<b>Schatztruhe</b>	<b>Mist- kübel</b>	<b>Schul- sachen</b>	<b>Spiel- sachen</b>	<b>Sport</b>
						
	<b>S</b>	<b>U</b>	<b>P</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	
						
<b>F</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>T</b>	<b>I</b>	<b>G</b>	<b>!</b>








						
↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕
	T	E	M	P	O	
↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕
G	E	H	T	,	S	!
↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕
		L	O	S		
↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕⇌	⇌↕

P	L	Ä	T	Z	E	!
↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑
👉	👉	D	I	E	👉	👉
↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑⇌	⇌↑
👉	👉	A	U	F	👉	👉
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

👉👉 **AUF ZUM AUFRÄUMEN** 👉👉

Hunde- geschichten	Jacke	CD-Player	Füllfeder	Bausteine	Turnschuhe
					
Zeitung	Mütze	Schatzkarte	Kleber	Würfel	Badehose
					
Lemony Snicket - Der schreckliche Anfang	Rock	Apfel	Schere	Teddybär	Badeanzug

					
Woher weiß der Toast, dass er fertig ist?	Hemd	Löffel	Pinsel	Quartett	Fußball
					
Ein Kater schwarz wie die Nacht	Unterhemd	Banane	Bleistifte	Findus	Korbball
					

<p>Geo lino</p>	<p>Stiefel</p>	<p>Glas</p>	<p>Buntstifte</p>	<p>Pettersson</p>	<p>Kamm</p>
					
<p>Timmi Tiger</p>	<p>Kleid</p>	<p>Briefkuvert</p>	<p>Büroklammer</p>	<p>Brettspiel (Mühle)</p>	<p>Jause</p>
					

Bussi Bär	Stutzen	DVD	Lineal	Eisenbahn	Handtuch
					
Probier Papier!	Hose	CD CD-ROM	Block	Computer	Spring- schnur
					



## Vorbereitung:

- Spielplanteile laminieren und zusammen kleben (günstig: auf der Rückseite mit einem Klebeband)
- Karten laminieren und zerschneiden

Die 54 Wortkärtchen haben je nach Artikel einen farbigen Rand und farbige Schrift:

<b>der Stutzen</b>	⇒ <b>blauer</b> Rand
<b>die CD-ROM</b>	⇒ <b>roter</b> Rand
<b>das Brettspiel (Mühle)</b>	⇒ <b>grüner</b> Rand
<b>die Bausteine</b> (Plural)	⇒ <b>brauner</b> Rand

Titel der Bücher sind mit einem neutralen Rand versehen, ebenso die Bildkärtchen.

## Vorschläge zu Spielmöglichkeiten:

Das **Ziel des Spiels** ist erreicht, wenn **alle** Spieler alle ihre Karten entsprechend deponiert haben. Es gibt also **keinen einzelnen Sieger**, sondern die Gruppe gewinnt miteinander.

Eventuell kann auf Zeit gespielt werden. Wie lange dauert es, bis die entsprechende Anzahl der Karten bei ihren Bestimmungsorten angekommen ist?

Die Länge des Spielplans kann variiert werden durch die entsprechenden Teile.

Anzahl der Spieler: 2 - 7

Alter: Bildkärtchen auch schon bei Leseanfängern einsetzbar

Erforderlich: Spielplan  
Kärtchen (entweder Bildkärtchen oder Wortkärtchen)  
Würfel

## Spielanleitung:

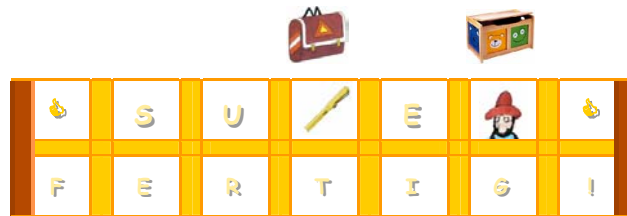
Die Spielplanteile werden aufgelegt.

Die Kärtchen (entweder die Wortkärtchen oder die Bildkärtchen) werden mit der beschriebenen Seite nach unten auf einen Stapel gelegt.

Jeder Spieler zieht eine Karte vom Stapel und geht damit an den Start.

♫AUF UM AUFRÄUMEN♫


Je nach der gewürfelten Augenzahl wird die Karte weitergelegt, bis sie im letzten Feld vor dem entsprechenden Behälter (**Bücherregal**, **Kleiderkasten**, für **Schulsachen**, **Spielsachen** oder **Sportsachen**) liegt. Damit ist sie „aufgeräumt“.



Im **Mistkübel** können Dinge entsorgt werden, die der betreffende Spieler nicht möchte, in der **Schatztruhe** können für den jeweiligen Spieler „wertvolle“ Dinge (oder auch solche, die sich einfach nicht zuordnen lassen) untergebracht werden.

Ist ein Kärtchen untergebracht, wird das nächste vom Stapel genommen, bis alles aufgeräumt ist.

Im **Mistkübel** ist allerdings nur so viel(e Kärtchen) Platz, wie zu einer Gruppe gewählt wurden (z.B. 5 je Gruppe -> 5 **Mistkübel**-Plätze)

Die kleinen Pfeile geben die Richtung an. Erlaubte Richtungen sind:  


Wurde etwa 4 gewürfelt, ist es durchaus möglich, 1 , 2  und 1  zu ziehen, um die Karte auf einen freien Platz zu legen.

Allerdings muss immer die gewürfelte Augenzahl verwendet werden und es dürfen nicht zwei Karten aufeinander liegen. Überspringen ist natürlich möglich!

### Variante für Ungeduldige

Reduziert man die Anzahl der Kärtchen (auf 6 je Gruppe) bleiben die „aufgeräumten Dinge“, also die Kärtchen auf den 6 letzten Feldern auf dem Spielplan offen liegen, wenn sie ihr Ziel erreicht haben. So ist der Fortschritt des Aufräumens leicht erkennbar.

**Fragen**, die sich beim Spielen ergeben können, sind eine Anregung, um über den Sinn des Aufräumens und einer gemeinsam festzulegenden Ordnung zu sprechen.

„Warum gehört dieses oder jenes dorthin?“

„Das geb' ich in den Mistkübel“ (ist es kaputt?)

„Das gehört unbedingt in die Schatztruhe“ (warum eigentlich?)

**Viel Spaß beim Spielen!**