

Das kleine Gespenst

Mit dem kleinen *Gespens*t und seinem magischen Schlüsselbund in der *Geisterstunde* unterwegs! Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren.

Nach dem Buch von Otfried Preußler, „Das kleine Gespenst“, mit Illustrationen von F. J. Tripp
© 1966 by Thienemann Verlag (Thienemann Verlag GmbH), Stuttgart/Wien



Idee: Kai Haferkamp
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Der bekannte Kinderbuch-Klassiker von Otfried Preußler erstmals als Spiel! Das kleine *Gespens*t schläft in seiner Truhe auf dem Dachboden von Burg Eulenstein. Pünktlich mit dem 12. Glockenschlag der nahen Rathausuhr erwacht das *Gespens*t in jeder Nacht, schwebt aus seiner Truhe und tritt in der *Geisterstunde* seinen Rundgang an. Mit seinem magischen Schlüsselbund kann es zum Glück alle Türen, Tore und Klappen öffnen – dazu muss es den Schlüsselbund nur schwenken, dann öffnen sich alle Türen wie von selbst!

Das kleine *Gespens*t möchte in der einen Stunde nachts auf seinem Rundgang möglichst viele Freunde und Orte besuchen. Dazu muss es jeweils die richtige Tür öffnen. Helft ihr dem kleinen *Gespens*t, die richtigen Türen zu öffnen, damit es möglichst viel sieht während der *Geisterstunde*? Zur Belohnung dürft ihr gemeinsam mit dem kleinen *Gespens*t im Rittersaal mit den Kanonenkugeln rollen, dass es nur so rumpelt!

★ Inhalt

1 kleines *Gespens*t, 1 Magnet, Magnetische Folie, 13 Kärtchen mit Motiven aus dem Buch, 13 Schloss-türen, 1 Rittersaal-Kugelbahn, 40 Kanonenkugeln, 4 Kugel-Ablagen, 1 *Geisterstunden-Uhr* mit Zeiger, 1 Uhrenstell-Stift, 1 Uhr-Drehachse, 1 Metallring, 1 Einsatz zum Spielen, 1 Anleitung

★ Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanzbögen heraus. Lässt euch dabei am besten von euren älteren Geschwistern oder Eltern helfen.

☾ Das kleine *Gespens*t

Nun gebt ihr dem kleinen *Gespens*t seinen magischen Schlüsselbund in die Hand. Dazu nehmt ihr den kleinen Magneten und den Metallring. Zuerst biegt ihr den Draht so weit auseinander, dass ihr den Magneten einfädeln könnt. Den Metallring führt ihr durch das Loch im Magneten und anschließend durch das kleine Loch beim *Gespens*t. Drückt dann den Ring wieder zu. Nun hängt der Magnet in der Hand des kleinen *Gespens*ts!



☾ Die Schlosstüren

Auf jede der 13 Türen klebt ihr auf die Vorderseite ein Schlüsselloch, das ihr von dem Folienstreifen mit der Magnetfolie abzieht. Klebt es am besten in die Mitte der Tür.



☾ Die Uhr

Um die Uhr zusammenzubauen, nehmt ihr die kleine rote Drehachse und drückt sie mit der breiten Seite fest in das mittlere Loch des Einsatzes. Das dünne Teil schaut aus dem Einsatz heraus. Ihr legt

dann den Bilderring in die Mitte des schwarzen Spieleinsatzes der Schachtel. Anschließend wird der rote Zeiger auf die Achse gesteckt. Als Abschluss legt ihr den Uhrenring mit den Zahlen in den Spieleinsatz ein.



☾ Ziel des Spiels

Wer schafft es als Erster, entweder 6 Türen hintereinander richtig zu öffnen oder alle seine Kanonenkugeln abzugeben?

☾ Vorbereitung

Die Uhr wird wie oben beschrieben in der Schachtel aufgebaut. Der Zeiger wird auf 12 Uhr gestellt.

Die 13 Kärtchen mit den Abbildungen werden in die Vertiefungen des Einsatzes gelegt, so dass die Bilder zu sehen sind. Darauf kommen die 13 Türen, die mit den Schlüsselöchern versehen sind.



Ihr könnt vereinbaren, dass sich alle Spieler die Motive auf den 13 Kärtchen anschauen dürfen, bevor sie durch die Türen verdeckt werden. Wer geübter ist und mehr Spannung haben möchte, schaut sich die Motive nicht an.

Jeder Spieler erhält 8 Kanonenkugeln und eine Kugel-Ablage. Die Kugeln werden in die breiten Schlitz der Ablage gelegt. Im Schachteldeckel findet ihr den Rittersaal, in dem ihr später mit den Kanonenkugeln rumpeln werdet. Dieser wird bereit gelegt. Das kleine Gespenst mit seinem magischen Schlüsselbund kommt neben die Schachtel. Nun geht es los!

Die Geisterstunde beginnt

Der jüngste Spieler beginnt mit seiner eigenen Geisterstunde. Dazu nimmt er den roten Uhrenstell-Stift. Er steckt ihn senkrecht in das Loch im Uhrzeiger und gleichzeitig in das Loch des darunterliegenden Ringes.



Er dreht den Stift im Uhrzeigersinn weiter, so dass der Zeiger dann auf 1 Uhr steht und ein neues Motiv unter der 12 zu sehen ist. Das Motiv zeigt an, welchen Ort das kleine Gespenst jetzt gerade besuchen möchte. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt das kleine Gespenst. Er wählt eine der 12 Türen aus, hinter der er das Motiv vermutet, und führt den Magneten über das Schlüsselloch. Huuu, die Tür öffnet sich wie von Geisterhand! Die Tür legt ihr neben der Schachtel ab. Nun wird ein Motiv sichtbar.

Versteckt sich hinter der Tür ein anderes Motiv?
Versteckt sich hinter der Tür das gesuchte Motiv?

Versteckt sich hinter der geöffneten Tür ein anderes Motiv?

Öffnet ein Spieler die falsche Tür, so schließt er diese (bzw. alle Türen, die offen sind) wieder. Das kleine Gespenst ist enttäuscht, dass es nun seinen Rundgang zu allen 12 Orten vor dem Ende der Geisterstunde nicht mehr ganz schaffen kann – es beendet den Rundgang. Für den Spieler, der an der Reihe ist, ist die Geisterstunde damit zu Ende. Er stellt zum Abschluss seiner Runde mit dem Finger den Uhrzeiger wieder auf 12 Uhr zurück. Wichtig: Dabei wird der Ring mit den Motiven nicht gedreht.

Dann beginnt der nächste Spieler mit seiner Geisterstunde. Er nimmt den Uhrenstell-Stift, steckt ihn in den Uhrzeiger und dreht diesen zusammen mit dem Ring darunter eine Ziffer weiter nach rechts.

Der Zeiger steht auf 1 Uhr und die Uhr zeigt ein neues Motiv. Dann versucht er, mit dem kleinen Gespenst und dem magischen Schlüsselbund die Tür zu öffnen, unter der das gesuchte Motiv stecken könnte.

Versteckt sich hinter der geöffneten Tür das gesuchte Motiv?

Öffnet der Spieler die richtige Tür, d.h., das Motiv hinter der Tür stimmt mit dem Motiv auf der Uhr überein, darf er weitermachen. Er legt diese Tür neben die Schachtel. Nun nimmt er wieder den Uhrenstell-Stift, steckt ihn in das Loch im Uhrzeiger und dreht damit – sowohl den Zeiger als auch den Ring – genau eine Ziffer weiter. Nun steht der Zeiger auf 2 Uhr und es ist ein neues Motiv zu sehen. Dies ist der nächste Ort, den das kleine Gespenst besuchen möchte. Der Spieler versucht nun wieder, die richtige Tür zu öffnen, um das Motiv zu finden.

Schafft der Spieler dies, so darf er weitermachen. Er nimmt den Uhrenstell-Stift, steckt ihn durch das Loch im Zeiger, bewegt den Zeiger auf 3 Uhr und schaut sich das neue Motiv an. Dann sucht er die richtige Tür ...

So wird weitergespielt, bis der Spieler eine falsche Tür öffnet. Seine Geisterstunde neigt sich nun dem Ende zu. Der Spieler wird aber noch von dem kleinen Gespenst für jede Tür belohnt, die er in dieser Runde richtig geöffnet hat – im Rittersaal!

Im Rittersaal mit den Kanonenkugeln rumpeln

Für jede richtig geöffnete Tür darf der Spieler im Rittersaal mit der entsprechenden Anzahl Kugeln zusammen mit dem kleinen Gespenst Kanonenkugeln rollen.

Wenn der Spieler z.B. 3 Türen richtig geöffnet hat und die 4. die falsche Tür war, darf er mit 3 Kugeln im Rittersaal rumpeln. Er nimmt 3 der Kanonenkugeln, die vor ihm liegen, und legt sie in den Rittersaal (den umgedrehten Schachteldeckel).

Jetzt heißt es eine ruhige Hand bewahren: Während die Mitspieler rückwärts von 10 bis null zählen, versucht der Spieler, möglichst viele Kugeln in die Löcher zu bekommen. Dazu bewegt ihr den Deckel langsam hin und her, damit die Kugeln in die Löcher rollen können. Dies könnt ihr vor dem Spielen ein wenig üben, dann klappt es richtig gut! Wenn ihr geübter seid, könnt ihr vereinbaren, dass ihr von 5 bis null rückwärts zählt. Natürlich könnt ihr auch mehr Zeit vereinbaren – wenn ihr vielleicht noch etwas ungeübt seid – und z.B. zweimal von 10 bis null zählen.

Wenn die Mitspieler bis null gezählt haben, schauen alle, wie viele Kugeln in den Löchern liegen. Diese Kugeln legt der Spieler in eins der Fächer neben der Uhr. Die Kugeln, die nicht in einem der Löcher gelandet sind, legt der Spieler wieder vor sich ab.

Nun ist die Geisterstunde für diesen Spieler beendet, er schließt alle Türen und dreht den Uhrzeiger mit dem Finger zurück auf 12 Uhr.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und beginnt seine Geisterstunde.

Wer gewinnt?

Es gibt zwei Möglichkeiten, zu gewinnen:

1) Es gewinnt, wer als Erster keine Kanonenkugeln mehr hat. Er hat dem kleinen Gespenst sehr dabei geholfen, in den Geisterstunden viele Orte zu besuchen.

2) Es gewinnt – unabhängig davon, wie viele Kugeln er vor sich liegen hat – der Spieler, der als erster 6 Türen nacheinander richtig geöffnet hat. Dieser Spieler hat es geschafft, mit dem kleinen Gespenst eine halbe Geisterstunde lang ununterbrochen zu spuken. Ihr könnt natürlich auch eine andere Zahl vereinbaren (z.B. 4 Türen oder 8 oder 10 Türen), dementsprechend verändert sich die Spieldauer.

Spuk-Variante

für Freunde vom kleinen Gespenst mit einem gespenstisch guten Gedächtnis

Wer wird der beste Freund vom kleinen Gespenst? Wenn ihr das kleine Gespenst und seine Freunde richtig gut kennt, könnt ihr vereinbaren, dass die Spieler 12 Türen nacheinander richtig öffnen müssen. Sie spuken also eine ganze Geisterstunde hindurch mit dem kleinen Gespenst, um nach der zweiten Möglichkeit (s.o.) zu gewinnen.

Wer dies als Erster schafft, wird der beste Freund vom kleinen Gespenst. Das kleine Gespenst freut sich dann riesig, weil es seinen kompletten Rundgang in einer einzigen Geisterstunde geschafft hat und sich nun zufrieden in seine Truhe zum Schlafen legen kann. Die Schlaftruhe befindet sich hinter der letzten, der 13. Tür, die noch geschlossen ist. Der Spieler darf nun als Belohnung dieses Türchen öffnen und das kleine Gespenst kann sich zufrieden in seine Truhe legen – schlaf gut, kleines Gespenst, bis zur nächsten Geisterstunde!