

123

SESAMSTRASSE

# Lernspielsammlung



## 1. Lerne zählen

Der Lern- und Spielspaß rund um die Zahlen von 1 - 13 für alle, die die Sesamstraße lieben.

### Spielmaterial

13 Kartenpaare

### Zum Kennenlernen

Auf den Karten seht ihr Ziffern und Bilder in unterschiedlicher Anzahl. Beim Spielen geht es nun darum, die Karten richtig zuzuordnen und zusammenzusetzen.

### 1. Spiel

Legt alle 26 Kartenteile offen auf den Tisch und mischt sie. Dann schaut ihr euch die Karten in aller Ruhe an und versucht, die jeweiligen Kartenpaare wie bei einem Puzzle richtig zusammenzufügen. Ihr könnt dabei die Motive auf den Karten auch laut mitzählen. Auch die Farben helfen euch dabei, die richtige Lösung zu finden.

### 2. Spiel

Bestimmt eine Person, die in dieser Runde die Rolle von Graf Zahl übernimmt (ein Kind, das schon zählen kann, oder einen Erwachsenen). Graf Zahl erhält alle 13 Karten, auf denen eine Ziffer abgebildet ist auf die Hand und hält diese verdeckt. Die restlichen Karten verteilt ihr gleichmäßig an die Mitspielenden. Graf Zahl sucht sich eine seiner Karten aus und legt sie offen vor sich ab. Hast du das dazu passende Kärtchen, so legst du die beiden Kartenteile zusammen und darfst sie behalten. Graf Zahl legt die nächste Karte vor sich ab und so weiter.



### 3. Spiel

Ihr spielt genauso wie beim 2. Spiel. Auch hier legt Graf Zahl wieder eine Ziffer aus und du musst schauen, ob du die dazu passende Karte besitzt. Dieses Mal musst du allerdings auch noch die Zahl laut ansagen, die Graf Zahl auslegt. Nur wenn diese richtig ist und die beiden Karten zusammen ein Paar bilden, darfst du sie behalten. Ansonsten nimmt Graf Zahl die Ziffer auf die Hand und legt eine andere aus.

### 4. Spiel

Legt alle Kartenteile verdeckt auf den Tisch und mischt sie. Der oder die Jüngste beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, deckst du zwei Kartenteile auf. Passen die beiden Teile zusammen, darfst du sie behalten. Passen sie nicht zusammen, drehst du sie wieder um. Dann ist der oder die Nächste an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Paare finden konnte.



## 2. ABC-Zug

Lern- und Spielspaß mit dem Alphabet

### Spielmaterial

Sesam-Lokomotive, 7 Waggon-Ketten mit den Motiven.

### Ziel des Spiels

Tuuu tuuu! Der große ABC-Zug fährt durch die Sesamstraße und alle wollen mitfahren. Könnt ihr allen Figuren ihren Platz zeigen und ihnen ihren Anfangsbuchstaben zuordnen?

### Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Waggon-Ketten mit den Figuren aus den Stanztafeln. Baut dann den Zug so zusammen, dass alle Buchstaben in der richtigen Reihenfolge nebeneinander liegen. Legt alle Puzzleteile auf den Tisch, so dass ihr alle gut erreichen könnt. Der oder die Jüngste beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.



### Und los geht's!

Bist du an der Reihe, nimmst du dir ein Puzzleteil und sagst laut an, welche Figur du auf dem Teil erkennen kannst. Suche dann den Waggon, auf dem der Name des Motivs steht. Achte dabei vor allem auf den Anfangsbuchstaben. Passen beide Teile zusammen? Dann hast du den richtigen Buchstaben gefunden! Passen Sie nicht zusammen, lege die Figur wieder zurück zu den anderen. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

### Ende des Spiels

Ihr habt alle zusammen gewonnen, wenn alle Figuren an ihren richtigen Plätzen im Zug sitzen.



## 3. Mensch ärgere Dich nicht® Kids

Der große Spieleklassiker in der Farbversion für Kinder ab 4 Jahren

### Spielmaterial

1 Spielplan, 1 Farbwürfel, 12 Spielfiguren mit Standfüßchen (je 3x Ernie, Bert, Krümelmonster, Elmo)



### Ziel des Spiels

Hilf Ernie, Bert, Elmo oder dem Krümelmonster bei einer Partie Mensch ärgere dich nicht®! Würfle die richtigen Farben, umrunde so schnell wie möglich die Laufbahn und bringe alle deine Figuren ins Ziel!

### Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel die Spielfiguren aus den Stanztafeln und steckt diese in die Standfüßchen. Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jetzt darfst du dir eine Farbe aussuchen. Nimm alle Spielfiguren dieser Farbe und stelle sie auf die gleichfarbigen Startfelder in den Ecken des Spielplans. Das Kind, welches als letztes Geburtstag hatte, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum.

### Und los geht's

Bist du an der Reihe, würfle mit dem Farbwürfel. Solange noch keine deiner Spielfiguren auf der Laufbahn ist, darfst du bis zu 3-mal würfeln. Würfelst du deine eigene Farbe, setzt du eine deiner Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (Pfeilfeld). Sobald eine deiner Figuren auf der Laufbahn steht, darfst du nur noch einmal würfeln, wenn du dran bist.

### Hinweis:

Sollte es im Verlauf des Spiels nochmals dazu kommen, dass du keine Spielfigur mehr auf der Laufbahn hast, darfst du natürlich wieder bis zu 3-mal würfeln, um eine Figur vom Startfeld auf das Pfeilfeld zu ziehen.

Der Würfel bestimmt, wie weit du deine Figuren bei jedem Spielzug ziehen darfst: Immer bis zum nächsten Feld der Farbe, die der Würfel zeigt. Hast du mehrere Figuren auf der Laufbahn, kannst du dir aussuchen, mit welcher Figur du ziehen möchtest.



### Weiterhin gilt noch folgendes:

- Deine eigenen und die Figuren der Mitspielenden darfst du jederzeit überspringen.
- Endet dein Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, wird diese hinausgeworfen und zurück auf ihr Startfeld gesetzt.
- Eigene Figuren können nicht hinausgeworfen werden.
- Wenn du mit der entsprechenden Farbe das Feld vor deinen Zielfeldern erreicht hast, darfst du deine Spielfigur sofort auf das letzte freie der drei Zielfelder ziehen.
- Über das Zieleinlauf-Feld darfst du nicht hinausziehen. Das heißt, du umrundest die Laufbahn nur einmal.

### Ende des Spiels

Wer zuerst alle 3 Spielfiguren ins Ziel bringen kann, gewinnt das Spiel.



## 4. Leiterspiel

Ein spannendes Laufspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren

### Spielmaterial

1 Spielplan, 1 Farbwürfel, Spielfiguren mit Standfüßchen

### Ziel des Spiels

Die ganze Sesamstraße ist zusammengekommen, um ein spannendes Wettrennen kreuz und quer durch den Urwald zu veranstalten! Wer Glück hat, darf eine Leiter hinaufklettern und kürzt so den Weg ab. Doch manchmal rutscht man auch genauso schnell wieder ein Stück zurück. Wer zuerst das Zielfeld an der Sonne erreicht, gewinnt!

### Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Spielfiguren aus der Stanztafel. Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Sucht euch eine Spielfigur aus, schiebt sie vorsichtig auf ein Standfüßchen und stellt sie zum Krümelmonster, vor das erste Lauffeld auf dem Spielplan.

### Hinweis

Es gibt mehr Spielfiguren als ihr benötigt, sodass du dir deine Lieblingsfigur aussuchen kannst. Es kann also auch 2- oder 3-mal Elmo auf dem Spielplan stehen. Merkt euch aber gut, mit welcher Figur ihr spielt. Der oder die Jüngste beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

### Und los geht's

Bist du an der Reihe, würfle mit dem Farbwürfel. Der Würfel bestimmt, wie weit du deine Figur bei jedem Spielzug ziehen darfst. Immer bis zum nächsten Feld der Farbe, die der Würfel zeigt. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen. Landest du am Ende deines Zuges auf einem dick umrandeten Feld, benutzt du die Leiter, die an diesem Feld beginnt und endet, kletterst sie hinauf oder hinab und stellst deine Spielfigur auf das ebenfalls dick umrandete Feld am anderen Ende der Leiter.

### Hinweis

Die weißen Pfeile verdeutlichen die Laufrichtung.

### Ende des Spiels

Wer zuerst das Zielfeld der Sonne erreicht, hat gewonnen. Allerdings musst du das Zielfeld genau erreichen, das heißt die Farbe auf dem Würfel muss Gelb sein. Stehst du kurz vor dem Ziel und würfelst eine Farbe, die es auf der Laufstrecke vor dir nicht mehr gibt, musst du deine Spielfigur auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe hinter dir zurücksetzen.



# Kennst du schon die anderen tollen Sesamstraßen Produkte?



51451 Memo

51452 Schnipp Schnapp



56457 Puzzle 3x24



56459 Puzzle 60



56460 Puzzle 100



56458 Puzzle 3x48

40640

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Sesame Workshop®, Sesame Street® and associated characters, trademarks and design elements are owned and licensed by Sesame Workshop. © 2023 Sesame Workshop. All Rights Reserved.

