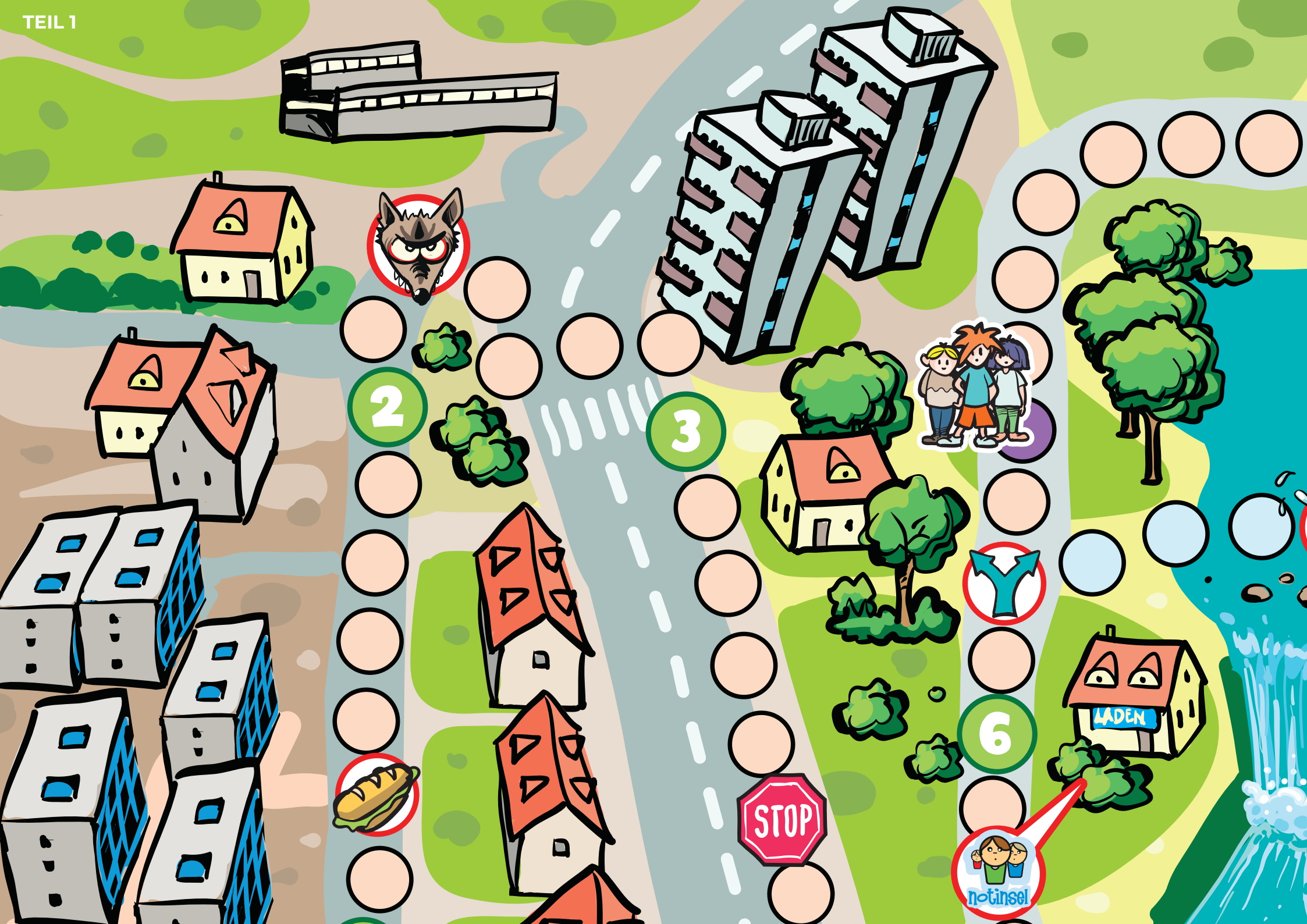


DAS NOTINSEL-SPIEL



DAMIT KINDER SICHER UNTERWEGS SIND.

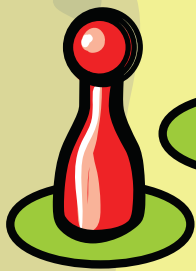
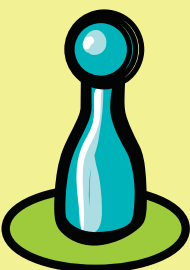
www.notinsel.de



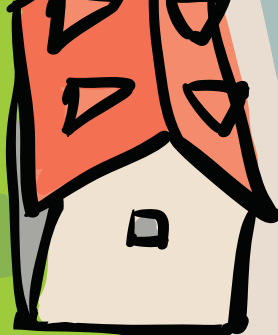
ZUHAUSE



1



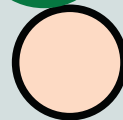
SCHULE



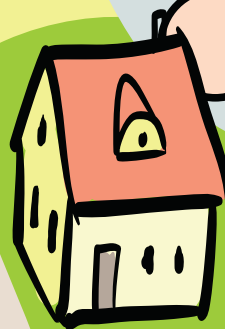
4



5



8





SPIELANLEITUNG

START

Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Der jüngste Spieler würfelt und zieht so viele Felder vor, wie die Würfelaugen anzeigen. Danach würfeln im Uhrzeigersinn die anderen Spieler und ziehen vor.

ZIEL

Wer zuerst Zuhause ankommt, hat gewonnen.

1

GRÜNE FELDER

Landet eine Spielfigur auf Spielfeld 1-8, finden sich Aufgaben dazu in der Spielanleitung.

1

ROTE FELDER

Bei den fünf nummerierten Feldern, kurz vor dem Ziel, muss der Spieler bei jeder Würfelrunde ein Notinsel-Geschäft auf seinem eigenen Schulweg nennen. Dann erst kann er die Spielfigur ein Feld vorrücken. Wenn es kein Geschäft auf dem Schulweg gibt, dann kann ein Geschäft genannt werden, das ein Notinsel-Geschäft sein könnte. Es dürfen keine Geschäfte in der Spielrunde doppelt genannt werden.



STOP-SCHILDER

Hier muss der Spieler eine Runde aussetzen! Danach darf wieder gewürfelt werden.



DUNKLER WALD UND STRASSE

Der Weg ist dunkel! Auf den drei schwarzen Spielfeldern sollte kein Spieler stehen bleiben. Daher muss so lange gewürfelt werden, bis die Augenzahl ausreicht, um über den Weg hinwegzukommen. Wenn die Augenzahl nicht ausreicht, bleibt die Spielfigur erst einmal für eine Runde stehen.



NOTINSEL-GESCHÄFT

Bei diesem Feld sucht sich der Spieler einen Spielpartner aus, der den Inhaber eines Notinsel-Geschäftes spielt. Der Spieler denkt sich nun eine Situation aus, warum er eine Notinsel aufsuchen möchte. Das kann ein verlorener Schlüssel sein, ein Streit mit anderen Kindern etc.. Beide Spieler spielen nun die Situation, z.B. Spieler 1: „Hallo, ich weiß nicht mehr, wie ich nach Hause finde. Können Sie mir helfen?“, Spieler 2: „Ja, ich helfe dir gerne...“

1

Nenne auf diesem Spielfeld die Telefonnummer der Polizei!

2

Nenne deinen Namen, deine Wohnadresse und Telefonnummer!

3

Schreie so laut du kannst „Hilfe!“

4

Stell' dich hin und sag' laut und deutlich: „Nein, das möchte ich nicht!“

5

Nenne den Namen deiner Schule und erkläre den Mitspielern wo sie ist.

6

Nenne den Namen einer Vertrauensperson, die du anrufen könntest, wenn du ein Problem hast.

7

Bist du schon einmal von anderen Kindern geärgert worden? Erzähle einmal darüber.

8

Erzähle, was du machen würdest, wenn du deine Eltern oder andere Personen unterwegs verloren hättest und dich nicht auskennst.



Ausgerutscht! Die Strömung treibt dich zurück auf das Feld vor der grünen Nummer 5.



Entscheide dich! Geh' entweder den sicheren, aber längeren Weg oder über die blaue Abkürzung, die aber rutschig ist. Du hast Zeit zu überlegen, bis du wieder an der Reihe bist!



Wo wir sind, bist Du sicher.®

Wenn du auf eines dieser Symbole kommst, würfelst du nochmals. Gleiche dann die Augenzahl deines Würfels mit den Augen der Würfel in der Anleitung ab und beachte die Anweisung dazu.



Vier ältere Kinder schubsen dich herum und wollen dir dein Pausenbrot wegnehmen.



Ein Lehrer kommt zufällig vorbei und weist die Kinder zurecht. Er möchte wissen, was passiert ist. Setze 1 x aus!



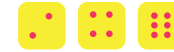
Die Kinder rennen hinter dir her und nehmen dir das Brot weg. Gehe 3 Felder zurück!



Es regnet. Ein Auto hält an der Straße neben dir. Den Fahrer kennst du nicht. Er fragt dich, ob er dich mitnehmen kann.



Du sagst: „Nein, ich kenne Sie nicht!“ Rücke 2 Felder vor.



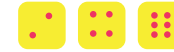
Du sagst: „Ja, gerne! Das wäre toll!“ Da das überhaupt keine gute Idee ist, weil du den Autofahrer gar nicht kennst, gehe 6 Felder zurück.



Ein großer Hund steht vor dir und knurrt.



Du hast Angst vor ihm und holst Hilfe bei einer Spaziergängerin. Sie hält den Hund fest. Rücke 2 Felder vor.



Der Hund schnappt nach dir. Gehe 4 Felder zurück.



Gemeinsam ist es sicherer! Du triffst Freunde und ihr geht ein Stück zusammen. Rücke 6 Felder vor.