

DENTADAY

Autor: Claude Weber
Illustration: Dovydas Čiuplys,
Gediminas Akelaitis



Für 2–4 Kinder ab 4 Jahren.
Dauer: 15–20 Min.



Ein Spiel um Süßigkeiten, Zähne putzen und gesunde Ernährung

Material

- 1 Spielbrett
- 32 Spielsteine
- 8 Hohle Zähne
- 4 Spielfiguren
- 1 Spezialwürfel

Das Spielbrett hat die Form eines Kindergebisses, auf dem sich die Spieler bewegen. Während das Sammeln von gesunden Nahrungsmitteln die Spieler dem Ziel näher bringt, führt der Verzehr von zu vielen Süßigkeiten zum Zahnarzt. Ziel des Spiels ist es, als Erster, seine Ecke auf dem Spielbrett, mit 8 Steinchen, die die gesunden Nahrungsmittel symbolisieren, zu belegen und keinen hohlen Zahn mehr zu haben.

Lernziele

Nach dem Verzehr von Süßigkeiten lohnt es sich, die Zähne zu putzen. Es ist von Vorteil, sich gesund und vielseitig zu ernähren.

Die Spielbrett

Grün, orange, braun und weiß zeigen die gesunden Nahrungsmittel.

-  **grün** = Obst und Gemüse
-  **orange** = Fisch und Fleisch
-  **braun** = Getreideprodukte
-  **weiß** = Milchprodukte

Wer auf so ein Feld trifft, bekommt einen Spielstein in dieser Farbe, den er in einen der leeren Kreise in seine Spielecke legt.

-  **Rot** steht für Süßigkeit: Hier muss man einen hohlen Zahn nehmen und ihn auf einen der vorgemerkten Plätze in seiner Ecke setzen.



Sonne: Der Spieler darf ein Steinchen seiner Wahl aus der kleinen Kiste nehmen und in seine Spielecke setzen.



Sonne in der Hand: Der Spieler muss ein Steinchen aus der Kiste nehmen und es einem Mitspieler, der es noch braucht, schenken.



Bonbon in der Hand: Der Spieler muss einem Mitspieler seiner Wahl einen hohlen Zahn aus der Kiste schenken. Falls alle Mitspieler sich beim Zahnarzt befinden, muss der Spieler den hohlen Zahn bei sich ablegen.



Zahnbürste: Wer auf so ein Feld kommt, darf einen hohlen Zahn zurücklegen. Hat man keinen, darf man zur Belohnung sofort weiter würfeln.



Zahnarzt: Wer zwei hohle Zähne hat, muss zum Zahnarzt.



Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in die Mitte gelegt. Jeder wählt eine Spielfigur und eine Ecke auf dem Spielbrett, wo er die Steinchen und die Zahnplättchen, die er später sammelt, hinlegt. Die kleine Kiste mit den Steinchen sowie die Zahnplättchen werden neben das Spielbrett gelegt. Jeder stellt seine Spielfigur auf eine Zahnbürste seiner Wahl.

Spielverlauf

Es beginnt der Spieler, der zuletzt beim Zahnarzt war. Es wird reihum gewürfelt. Die Spielfiguren werden im Uhrzeigersinn bewegt. Kommt man auf ein Feld mit grünem, braunem, orangenem oder weißem Nahrungsmittel, legt man einen Spielstein dieser Farbe in eines seiner 8 runden Felder. **Von jeder Farbe darf man nur zwei Steine sammeln** (gesund und vielseitig). Nach und nach füllen die Spieler ihre runden Felder mit gesunden Nahrungsmittel-Steinen.

Beispiel: Wenn du auf ein Feld mit einem grünen Apfel gekommen bist, kannst du aus der Schachtel einen grünen Stein nehmen und ihn in sein Feld legen.



Kommt man auf ein Feld, dessen Steine man bereits 2x hat, darf man keinen Stein nehmen. Kommt man auf ein Feld mit einem roten Produkt, legt man ein Zahnplättchen auf die dafür vorgesehene Stelle.

Einen hohlen Zahn darf man zurück in die Kiste legen, wenn man auf eine Zahnbürste kommt. **Wer einen zweiten hohlen Zahn bekommt**, muss seine Spielfigur sofort auf das große Zahnarzt-Feld setzen. Erst beim nächsten Spielzug darf er seine zwei hohlen Zähne zurück in die Kiste legen (die Zähne wurden behandelt) und er darf den Zahnarzt verlassen indem er würfelt.

Außer beim Zahnarzt, **darf immer nur ein Spieler auf einem Feld stehen.**

Kommt ein Spieler auf ein besetztes Feld, so wird der Spieler, der sich dort befindet, ein Feld **vorgeschoben**. Er erhält den hier angedeuteten Stein oder einen hohlen Zahn, wenn es sich um ein rotes Feld handelt. Hat er bereits zwei Steine dieser Farbe, so bekommt er nichts. Trifft der vorgeschobene Spieler auf ein Feld, auf dem sich noch ein Spieler befindet, so wird dieser nun auch ein Feld nach vorne geschoben usw.

Wer auf eine Zahnbürste geschoben wurde, hat das Recht, einen hohlen Zahn zurückzulegen. Hat er keinen hohlen Zahn, so darf er nicht wie bei einem normalen Spielzug weiter würfeln. Letzteres gilt nur, wenn man selbst auf „Zahnbürste“ gewürfelt hat.



Zeigt der Würfel sechs Punkte, darf der Spieler wählen ob er 1, 2 oder 3 Felder zieht.

Spielende

Es wird gespielt, bis ein Spieler seine Ecke mit 4x2 gesunden Nahrungsmittel besetzt und keinen hohlen Zahn mehr hat.

Hat er noch einen hohlen Zahn, so muss er diesen noch loswerden, bevor er gewinnt.

