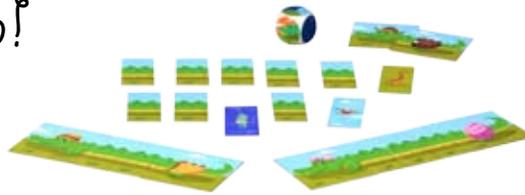


PIATNIK: KROKO LOKO von R. & N. den Dulk für 2 bis 4 hungrige Krokos

Lang – länger – Krokko!

Hungrig sind unsere Krokodile und wollen daher fressen, was das Zeug hält. Ein Tier nach dem anderen verleibt das Kroko sich ein und ist doch nie satt – manchmal mopst es sogar die schon geschnappte Beute eines anderen!

Zunächst wählt jeder Spieler eines von vier Krokodilen, bestehend aus Kopf und Schwanz. Alle Tierplättchen werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte aufgelegt, ohne sich zu überlappen. An der Reihe wird gewürfelt und das Ergebnis durchgeführt. Da kann entweder ein zum Würfel passendes Tier (Land, Wasser oder Luft) aufgedeckt und zwischen Kopf und Schwanz geschoben, ein beliebiges Plättchen genommen, von anderen geklaut



oder, wenn man Pech hat, auch mal ausgesetzt werden. Passt das aufgedeckte Plättchen nicht zum Würfel, muss es wieder umgedreht werden. Sind alle Tierplättchen verteilt, gewinnt, wer das längste Krokodil vor sich liegen hat. Der große Würfel und die dicken Kartonplättchen liegen gut in der Hand und sind robust gestaltet. Die Kinder wissen schnell, worum es geht und können gut alleine spielen. Für sie ist es lustig zu beobachten, wie das eigene Krokodil immer länger wird. Frust kann aufkommen, wenn man öfter beklaut wird – falls die Frustrationstoleranz bei sehr jungen Kindern noch niedrig ist, könnte man diesen Würfelwurf einfach anders besetzen.

FAZIT 7
KARIN BAREDER

Kroko Loko ist ein flottes Würfel- und Memo-spiel für Kindergartenkinder und junge Volksschulkinder ab etwa vier Jahren. Gefördert wird das Einhalten einfacher Regeln, die Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Koordination und Merkfähigkeit.

HABA: SEEBASTIAN SEESTERN von Jörg Domberger für 2 bis 4 kleine Seesterne

Würfeln, angeln, Freunde fangen!

Niemand kann so gut fangen spielen wie Sebastian Seestern – schließlich besitzt er gleich fünf Arme, mit denen er die anderen Meerestiere einfangen kann. Hilf Sebastian und sammle als Belohnung möglichst viele Muscheln!

Zunächst werden die vier Teile des Spielplans zusammen gepuzzelt und in jede Ausstanzung ein Meerestier gelegt. An der Reihe wird gewürfelt. Du siehst eine von vier Farben? Lass die Angel mit Sebastian hinab und berühre so viele Meerestiere dieser Farbe wie möglich. Du hast den Seestern gewürfelt? Bestimme selbst eine Farbe! Für jedes richtige Tier erhältst du ein Muschelplättchen. Wer zuerst alle neun Mulden an seiner Spielplanseite mit Muscheln gefüllt hat, gewinnt das lustige Wettangeln. Der lieb designte, orange Seestern besitzt hohen Aufforderungscharakter. Das Angeln macht den Kindern großen Spaß, sollte aber vor Spielbeginn erst ein wenig geübt werden. Das nötige

einmalige Befestigen Sebastians an der Angelschnur muss auf jeden Fall ein Erwachsener durchführen!



FAZIT 9/8+1+**
KARIN BAREDER

Sebastian Seestern ist ein herziges Angelspiel für Kindergarten- und junge Schulkinder. Gefördert werden die Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, genaues Hinsehen, Erkennen und Benennen von Farben, sowie die Konzentration. * Schulkinder ** der sehr gelungene Seestern