

### Spielende:

- Liegen alle Buchstaben für das Zielwort auf der Schatzkiste, reisen alle Mitspielenden wieder zurück zu Olia.
- Sind alle bei Olia eingetroffen, tauschen sie sich zu ihren Inselreisen aus und beenden das Spiel mit einem lauten „High Five“ (alle Hände aneinanderschlagen)!

### **Spielvarianten**

- Anstatt gemeinsam nur 1 Zielwort zu suchen, kann auch jede Person ein eigenes Wort erspielen oder es wird in Teams gespielt. Es gewinnt dann das Team/ die Person, das/ die zuerst alle Buchstaben gesammelt hat und die Reise bei Olia beendet.
- Die Karten mit einer weißen Seite dürfen mit eigenen Ideen gefüllt werden.
- Neue Zielwortkarten können erstellt werden.
- Die Länge der Zielwortkarte entscheidet über Schwierigkeit und Dauer des Spiels.

*Viel Freude beim  
Spielen & Erleben!*

*Und sei stolz auf Dich!  
Du kannst so viel!*

Zum Anhören hier scannen:



Mehr  
Generationen  
Haus  
Miteinander - Füreinander



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

## **„Olia mit dir auf Reisen“**

### **SPIELANLEITUNG**

#### **Spielinhalt**

Begeht euch auf Erfahrungsreise über 7 verschiedene Inseln: die Erdbeerinsel, Dorfinsel, Eisinsel, Wüsteninsel, Dschungelinsel, Unterwasserinsel sowie die Schildkröte namens Olia selbst. Dabei nutzt ihr euren Wortschatz, bringt die Gedanken in Schwung und nehmt eure Stärken mal ganz deutlich wahr. Wichtig ist, dass ihr euch einbringt, so wie ihr es mögt und es euch Freude bereitet. Richtig und falsch gibt es auf der Inselreise nicht. Die Reise endet mit Glücksbringern, Lebendigkeit und vielleicht der einen oder anderen neuen Erkenntnis im Gepäck.

#### **Spielmaterial**

- 1 Schatzkiste (die Verpackung)
- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren (Herz, Wolke, Hantel, Farbpalette, Blume, Glühbirne)
- 6 x 6 Glücksbringer (Eimer, Schaf, Mütze, Sonnenhut, Kompass, Fisch)
- 6 Körbchen
- 1 Würfel
- 27 Zielwortkarten
- 56 Hand-Karten
- 79 Delfin-Karten
- 40 Superdelfin-Karten
- 40 Buchstaben

## Spielziel

Sammelt gemeinsam alle Buchstaben für das Zielwort.

## Spielablauf

### Spielvorbereitungen:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Karten werden nach Hand-, Delfin- und Superdelfinkarten sortiert.  
Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Jede Person erhält ein Körbchen und stellt es vor sich ab.
- Die Glücksbringer (Eimer, Schaf, Mütze, Sonnenhut, Kompass, Fisch) bleiben in der Schatzkiste.
- Die Buchstaben werden neben dem Spielplan platziert.

### Spielstart:

- Wählt eine Spielfigur aus. Legt die Figur in die Mitte der Schildkröte namens Olia.
- Die Person mit dem kürzesten Namen zieht verdeckt eine Zielwortkarte.  
Legt die Zielwortkarte gut sichtbar für alle neben den Spielplan. Die restlichen Zielwortkarten werden nicht mehr benötigt.
- Die Person mit dem längsten Namen beginnt. Es wird reihum gespielt.
- Die Spielenden geben ihren Spielfiguren je einen Namen ihrer Wahl.
- Die Figuren ziehen der Reihe nach zu einem Hafen (Feld mit dem Hand-Symbol) ihrer Wahl auf der Schildkröte (über eine der Linien).
- Alle stehen auf einem Hand-Feld: Aktion durchführen, passenden Glücksbringer erhalten!

## Spielverlauf:

- Um eine Insel betreten zu können, ist der entsprechende Glücksbringer nötig:
  - Erdbeerinsel - Wassereimer
  - Dorfinsel - Schaf
  - Eisinsel - Mütze
  - Wüsteninsel - Sonnenhut
  - Dschungelinsel - Kompass
  - Unterwasserinsel - Fisch
  - Schildkröte Olia - der Name der Spielfigur
- Glücksbringer erhaltet ihr, indem ihr an den Hafen (Spielfeld mit der Hand) je eine Hand-Karte zieht und ausführt.
- Wer an der Reihe ist, würfelt und rückt die Augenzahl auf dem Spielplan.
- Landet ihr auf einem Spielfeld mit Symbol, wird die Aktion ausgeführt.
- Die Richtung darf beim Rücken frei gewählt werden.  
In einem Zug wird die Richtung nicht geändert.
- Bei einer 1 darf nach dem Rücken der Figur und ggf. Ausführung der Aktion noch einmal gewürfelt werden.
- Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.
- Es wird immer die genaue Augenzahl gerückt. Ausnahme: Du darfst an einem Hafen (Spielfeld mit der Hand) halten, die restlichen Augenzahlen verfallen.
- Die Inseln dürfen frei gewechselt werden, sofern der passende Glücksbringer im Körbchen ist. Sie dürfen auch mehrfach besucht werden.

## Spielfelder:

- weiße Felder: Ausruhen, nichts passiert.
- → +1/ →+2/ →+3: gehe die entsprechende Anzahl an Feldern in die gezeigte Richtung.
- Feld mit dem Bild einer Spielfigur: Dein Freund kommt zu dir. Die entsprechende Figur muss zu dir auf das Feld fliegen. Sie spielt von dort aus weiter. Der passende Glücksbringer für die Insel ist nicht nötig. Spielt diese Figur nicht mit, passiert nichts.
- Feld mit Buchstabe: Zieh eine Karte vom Stapel Delfin oder Superdelfin (Lesen nötig) und führe sie aus. Danach erhältst du den abgebildeten Buchstaben. Buchstaben müssen immer erspielt werden.  
Braucht ihr den Buchstaben für das Zielwort, leg ihn auf das Raster auf der Verpackung. Braucht ihr den Buchstaben für das Zielwort nicht, leg ihn vor dir ab.
- blaues Feld (beim Bär): Dorfladen - du darfst einen deiner Buchstaben umtauschen, den du nicht brauchst. Hast du keinen, passiert nichts.
- Feld mit der Hand (Hafen): Ziehe eine Aktionskarte und führe die Aufgabe aus. Dafür erhältst du einen Glücksbringer. Sammle alle Glücksbringer in deinem Körbchen. Du kannst jeden Glücksbringer nur 1x besitzen. Hast du einen Glücksbringer, behältst du ihn für das gesamte Spiel. Ihr erhaltet immer den Glücksbringer, den ihr für die Nachbarinsel benötigt. Habt ihr diesen schon, könnt ihr freiwillig noch weitere Glücksbringer eurer Wahl erspielen oder einfach weiterlaufen zur Nachbarinsel.  
*Z.B. Ihr steht auf dem Hand-Symbol auf der Wüsteninsel in Richtung Dschungelinsel. Für die durchgeführte Aktion erhaltet ihr den Glücksbringer Kompass. Habt ihr den Kompass schon, dürft ihr euch einen anderen Glücksbringer aussuchen oder ihr geht direkt in den Dschungel.*

### Inseln & Glücksbringer:

- Erdbeerinsel - Wassereimer
- Dorfinsel - Schaf
- Eisinsel - Mütze
- Wüsteninsel - Sonnenhut
- Dschungelinsel - Kompass
- Unterwasserinsel - Fisch
- Schildkröte Olia - der Name der Spielfigur

### Karten:



#### Handkarten:

Erspiele Glücksbringer, um von Insel zu Insel reisen.



#### Delfin-Karten:

Eine Sache malen oder beschreiben oder darstellen, um einen Buchstaben zu bekommen



#### Super-Delfin-Karte:

Kann wahlweise anstelle der Delfin-Karte gezogen werden, um einen Buchstaben zu bekommen.

Hierfür muss gelesen werden.

### Zum Hören:

Die Spielanleitung und alle Karten gibt es auch zum Hören unter:

<https://www.mgh-gotha.de/angebote/lesen-schreiben-rechnen/spiel-olia/>

