

Aufgeweckte Siebenschläfer

Vielleicht ist es mutig, vielleicht auch einfach nur konsequent. Ende Juni ist ein neuer, kleiner und sehr feiner Spielverlag an den Start gegangen: die *Edition Siebenschläfer*.

Verschlafen ist von diesem Team niemand, eher Ausgeschlafen sind die beiden kreativen Köpfe Anja Wrede und Claudia Hartmann, die jetzt in ihrem eigenen Verlag die ersten Spiele vorstellen. Kennen gelernt haben sich beide bei dem gemeinsamen Pädagogikstudium, dann lief es (nur geografisch!) auseinander: Während Anja Wrede als Redakteurin bei einem Spielverlag in Bad Rodach tätig wurde, hier auch selbst Spiele entwickelte und illustrierte, betreute Claudia Hartmann bei einem großen Spielehersteller in Berlin das Kinderspielprogramm. Anja Wrede veröffentlichte inzwischen weit über 40 Kinder- und Familienspiele bei den unterschiedlichsten Verlagen, während Claudia Hartmann ihre eigene Firma KoKoS gründete, die u. a. für die konzeptionelle Gestaltung und Durchführung von Spielevvents steht. Jetzt ist das Wissen und die Erfahrung dieser beiden Spieleprofis zusammengeführt worden in einen eigenen Verlag, die **Edition Siebenschläfer**. Spielen und Lernen, das soll bei den Verlagsprodukten für die Kinder Hand in Hand gehen. Dabei ist eine liebevolle Gestaltung Ehrensache. Auffällig natürlich gleich die Präsentation des Spiels **Määh!** in einem selbst genähten Beutel aus Frottee!



Das Spiel für Kinder ab fünf Jahren fordert absolute Aufmerksamkeit. Wer am Zug ist, dreht die oberste Karte seines eigenen, verdeckten Kartestapels um: Läuft das dort abgebildete Schaf nach rechts? Dann ist ein herzhaftes „Määh“ gefragt und die Berührung des rechten Nachbarn am Arm. Oder ist es doch das andere Rechts, also Links? Dies bringt akustisch ein voluminöses „Mööh!“ – und die Berührung des linken Nachbarn. Dieser eben berührte Spieler ist jetzt dran, es wird also nicht reihum gespielt. Und überhaupt: Bei einem Schaf, das etwas unschlüssig nach vorne schaut, darf ausgewählt werden, welche Seite bevorzugt

wird. Und ist auf der Karte das Schaf mit dem Glöckchen abgebildet, müssen alle versuchen, dieses Glöckchen zu schnappen. Der schnellste darf sich einen der Ablagestapel nehmen und unter seinen eigenen Kartestapel schieben. So gibt es neue Karten. Und was macht der Hund auf der Karte? Der scheucht die Spieler alle auf, sie setzen sich einen Platz weiter nach links.

Määh! ist einfach pfiffig. Hohe Aufmerksamkeit, Reaktion, Rechts und Links, ganz schön viel, was hier in einem kleinen Frotteebeutel steckt. Selbst ein Kind, das keine Karten mehr hat, bleibt im Spiel, denn es darf natürlich versuchen, das Glöckchen zu schnappen ...

Dagegen wirkt **Schnuffi, wuff!** fast unspektakulär in seiner Pappschachtel, doch auch hier überzeugt die Präsentation: Ein sympathischer



Vierbeiner nimmt sofort für das Spiel ein und eine Abbildung mit einem kurzen Text gibt Auskunft über Material und Spielziel. **Schnuffi, wuff!** ist ein Mitmach-Spiel, hier bleibt keines der zwei bis sechs Kinder ab vier Jahren ruhig sitzen, muss doch ganz viel nachgemacht werden, was Hunde so vormachen. Und nur wer am Schluss wirklich auch sechs verschiedene Kärtchen sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Gegen den Strom. Ein durchdachtes Startprogramm, Liebe zum Detail und ganz weit weg vom Einheitsbrei großer Anbieter. Hier trauen sich zwei etwas. Von wegen verschlafen. Diese aufgeweckten Siebenschläfer sind noch für viele Überraschungen gut ...

Rainer Scheer

Anja Wrede: **Määh!** Ein aktionsreiches Kartenspiel. Edition Siebenschläfer 2009, für 3-6 Kinder, ab 5, ca. € 11,50

Anja Wrede: **Schnuffi, wuff!** Ein bewegungsreiches Spiel. Edition Siebenschläfer 2009, für 2-6 Kinder, ab 4, ca. € 11,50

Verlag: www.edition-siebenschlaefer.de