



Das Märchenwald Quartett

Auf den nachfolgenden Seiten findet ihr die Druckvorlage für „Das Märchenwald Quartett“ für Zuhause oder das Klassenzimmer. Dazu gehören die Spielkarten und eine Faltschachtel, in der ihr eure Karten aufbewahren könnt.

Klebt die Karten am besten auf stabilen Karton damit sie euch lang erhalten bleiben.

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt könnt ihr euch gerne auch noch kreativ austoben und die Karten farblich gestalten.

Für Quartett „H“ könnt ihr euch außerdem selber noch Charaktere ausdenken und ihre Karten gestalten.

VIEL FREUDE BEIM BASTELN UND SPIELEN!

Mail theaterpaedagogik@landestheater-eisenach.de ; www.landestheater-eisenach.de



#LTEisenach #LTeisenachgeisslein

KULTURSTIFTUNG MEININGEN-EISENACH / GESCHÄFTSBEREICH LANDESTHEATER EISENACH / SPIELZEIT 2021 – 2022 / Intendant Jens Neundorff von Enzberg / Redaktion Fanny Zettel, Florin Kobusch / Redaktionsschluss Mo, 14.11.2022

GLÜCK SCHENKEN.

SPIELZEIT 2022 – 2023



LANDE
STHEA
TEREIS
ENACH



Das Märchenwald Quartett

Version A – Klassisches Quartett

Für drei oder mehr Spielende

Nachdem die Karten gemischt wurden, werden sie gleichmäßig an alle Mitspielenden verteilt, so dass keine Karten übrigbleiben. Die*der Kartengebende beginnt und fragt nach einer ihm*ihr fehlenden Karte. Es darf nach Karten jedes Quartetts gefragt werden, wenn der*die Fragende mindestens eine davon auf der Hand hat. Dabei dürfen alle Mitspielenden in beliebiger Reihenfolge gefragt werden. Es darf solange weiter gefragt werden, bis die*der Befragte die gewünschte Karte nicht auf der Hand hat. Als nächstes ist die Person an der Reihe, die zuletzt gefragt wurde. Sobald mensch ein vollständiges Quartett auf der Hand hat, wird dieses abgelegt. Das Spiel endet, wenn alle Mitspielenden keine Karten mehr auf der Hand haben. Gewonnen hat, wer die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

Version B – Stechen

Für zwei oder mehr Spielende

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Die Karten werden in einem Stapel auf die Hand genommen und es darf immer nur die oberste Karte angeschaut werden. Die Person links der*des Kartengebenden beginnt und nennt eine Kategorie (z.B. Alter). Wer die höchste Punktzahl in dieser Kategorie hat erhält die Karten der anderen und ist als nächstes an der Reihe. Wer nur noch drei Karten auf der Hand hat darf sie alle anschauen und verwenden. Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus. Gewonnen hat, wer am Ende alle Karten auf der Hand hat.

A1 Geißlein 1 (Kamille)



Alter: 16

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

A2 Geißlein 2 (Antonius)



Alter: 15

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

A3 Geißlein 3 (Jakobus)



Alter: 13

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

A4 Geißlein 4 (Hilmar)



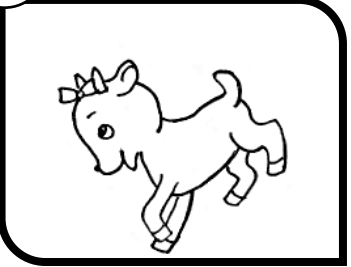
Alter: 10

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

B1 Geißlein 5 (Emmi)



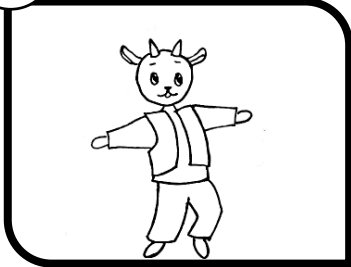
Alter: 5

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

B2 Geißlein 6 (Jockel)



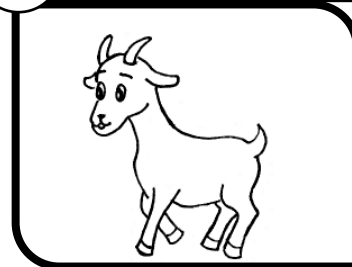
Alter: 4

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

B3 Muttergeis (Josefine)



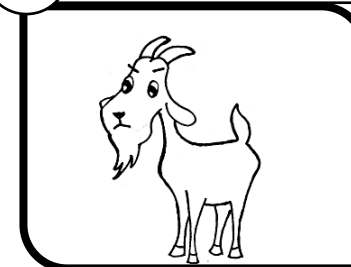
Alter: 36

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

B4 Vatergeis (Thorwald)



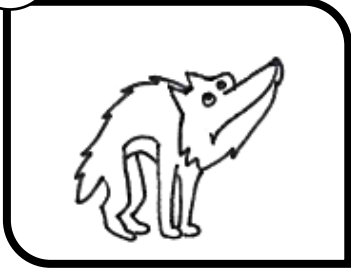
Alter: 40

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

C1 Der Wolf (Hannibal)



Alter: 48

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

C2 Der Zauberer ()



Alter: 198

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

C3 Die Hexe ()



Alter: 85

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

C4 Rumpelstilzchen



Alter: 127

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

D1 Rotkäppchen



Alter: 11

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

D2 Aschenputtel



Alter: 18

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

D3 Rapunzel



Alter: 17

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

D4 Dornröschen



Alter: 116

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

E1 Der Froschkönig



Alter: 19

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

E2 Der Durchschnittsprinz



Alter: 20

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

E3 Der gestiefelte Kater



Alter: 14

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

E4 Hans im Glück



Alter: 22

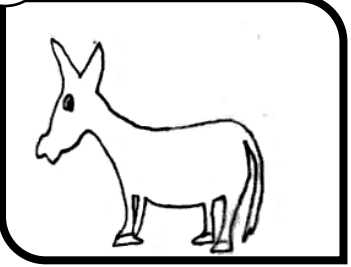
Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

Die Bremer Stadtmusikanten

F1 Der Esel ()



Alter: 15

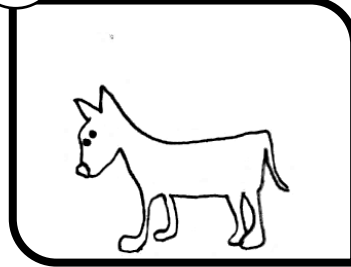
Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

Die Bremer Stadtmusikanten

F2 Der Hund ()



Alter: 17

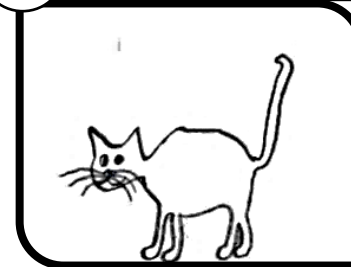
Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

Die Bremer Stadtmusikanten

F3 Die Katze ()



Alter: 20

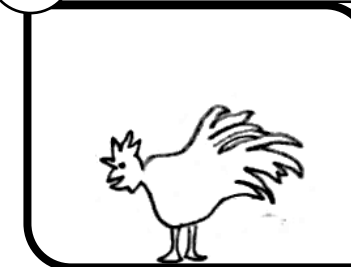
Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

Die Bremer Stadtmusikanten

F4 Der Hahn ()



Alter: 10

Verfressenheit: ●●●●●

Schlauheit: 🧠🧠🧠🧠🧠

Magische Kräfte: ★★☆☆☆☆

Faltschachtel

