

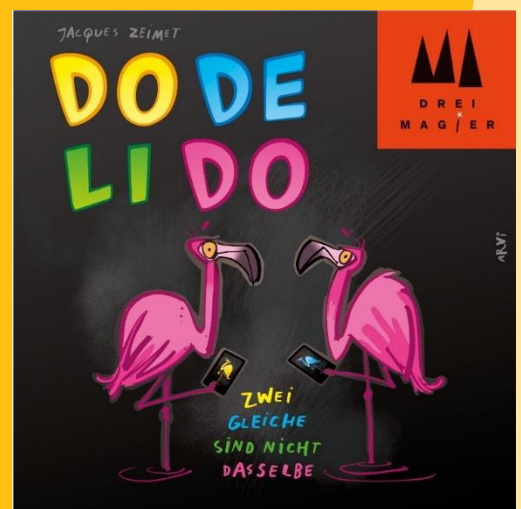
Spiel-Regeln in Leichter Sprache:

Dodelido

Lese-Hilfe: Do-de-li-do

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Dauer: etwa 10 bis 20 Minuten



Worum geht es bei Dodelido?

Dodelido ist ein Karten-Spiel.

Ihr müsst gut aufpassen und schnell reagieren.

Wichtig:

Alle Spieler müssen sprechen und sich verstehen können.



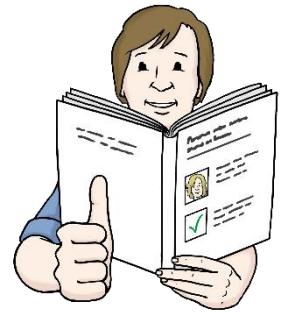
Spiel-Regeln in Leichter Sprache

Diese Spiel-Regeln sind in Leichter Sprache.

Leichte Sprache hat viele Regeln.

Zum Beispiel:

- kurze Sätze schreiben,
- einfache Wörter nutzen,
- zusammen-gesetzte Wörter trennen.



Im Text steht die männliche Form,
zum Beispiel Spieler.

Der Text ist dadurch einfacher zu lesen.

Gemeint sind Menschen mit jedem Geschlecht.

Spieler sagen beim Spielen meistens **du** zueinander.

In den Spiel-Regeln steht deshalb du.

Spiel-Regeln lesen

Spiel-Regeln sind manchmal schwer zu lesen.

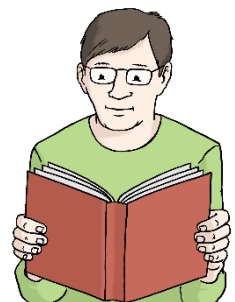
Bevor du die Spiel-Regeln liest:

- Nimm das Spiel-Material aus der Schachtel.
Schau dir das Spiel-Material an.
- Lies die Spiel-Regeln vor dem Spielen.
- Vielleicht musst du die Spiel-Regeln 2 mal lesen.
- Du hast immer noch eine Frage?

Vielleicht hilft:

Das Spiel Schritt für Schritt spielen
und dabei die Spiel-Regeln noch einmal lesen.

Oder du bittest Jemanden um Hilfe.



Inhalt

In der Schachtel sind viele Karten.

Das Spiel vorbereiten

Auf einer Karte ist Werbung:
ein Krokodil mit einem Schild.

Ihr braucht die Karte **nicht**.

Wenn Ihr zum 1. Mal spielt:

Sortiert alle Karten aus
mit Krokodilen und mit Schildkröten.

Mischt alle anderen Karten.

Alle Spieler bekommen gleich viele Karten.

Zum Beispiel 15 oder 30 Karten.

Jeder Spieler legt seine Karten als Stapel vor sich hin.

Die Rück-Seite zeigt nach oben.

Legt die anderen Karten in die Schachtel zurück.

Ziel

Das Ziel von Dodelido ist:

Als Erster alle Karten vom eigenen Karten-Stapel ablegen.



Ablage-Stapel

In der Mitte vom Tisch werden 3 Ablage-Stapel gebildet.

Die Spieler legen nacheinander eine Karte auf einen der Ablage-Stapel.

Immer der Reihe nach:

- erst auf den 1. Ablage-Stapel,
- dann auf den 2. Ablage-Stapel,
- dann auf den 3. Ablage-Stapel,
- dann wieder auf den 1. Ablage-Stapel
- und so weiter.



Spielen

Die Spieler sind der Reihe nach im Uhrzeiger-Sinn dran.

Der jüngste Spieler fängt an.

Der jüngste Spieler legt eine Karte in die Mitte.

Das wird der 1. Ablage-Stapel.

Der nächste Spieler legt daneben eine Karte in die Mitte.

Das wird der 2. Ablage-Stapel.

Der Spieler sagt **sofort**,
was er am meisten sieht.

Es gibt 4 Möglichkeiten:

- ein bestimmtes Tier,
- eine bestimmte Farbe,
- Dodelido,
- Nix.

Ein bestimmtes Tier

Zum Beispiel 2 Flamingos.



Flamingo

Du rufst:

Eine bestimmte Farbe

Zum Beispiel 3 gelbe Karten.



gelb

Du rufst:

Dodelido

Du siehst mehrere Dinge gleich oft.

Zum Beispiel 2 Pinguine und 2 weiße Karten.



Dodelido

Du rufst:

Nix:

Es gibt **nichts** 2 mal.



Nix

Du rufst:

Der Spieler hat das Richtige gerufen

Der nächste Spieler ist dran.

Der 3. Spieler legt seine Karte in die Mitte.

Das wird der 3. Ablage-Stapel.

Zur Erinnerung:

Es gibt 3 Ablage-Stapel.

Der 4. Spieler legt seine Karte

auf den 1. Ablage-Stapel.



Der Spieler hat das Falsche gerufen, oder der Spieler sagt gar nichts

Der Spieler muss alle Karten aus der Mitte
zu seinen Karten dazu nehmen.

Der Spieler fängt die neue Runde an.

Die 1. Karte ist wieder der 1. Ablage-Stapel.

Spiel-Ende

Wer die letzte Karte vom eigenen Karten-Stapel ablegt
und das Richtige sagt,
gewinnt das Spiel.

Für Profis

Mit den Schildkröten und Krokodilen
gibt es mehr Abwechslung.

Mischt die Karten neu.

Dieses Mal nehmt ihr die Schildkröten und Krokodile mit dazu.

Für die Schildkröten und Krokodile gibt es extra Regeln.

Schildkröte

Eine Schildkröte

liegt in der Mitte.

Bevor du etwas sagst:

Sag für jede Schildkröte:



Öh

Zum Beispiel: Öh Weiß.

Oder bei 2 Schildkröten: Öh Öh Dodelido.



Krokodil

Ein Spieler legt eine Karte mit einem Krokodil.

Der Spieler muss **nichts** sagen.

Alle Spieler müssen schnell eine Hand
auf die Karte mit dem Krokodil legen.

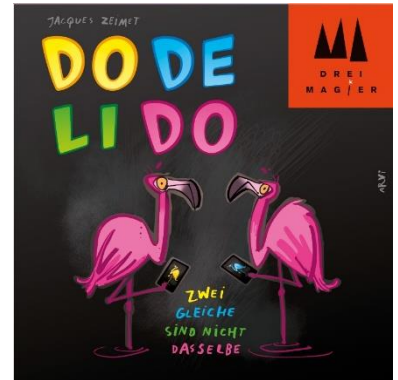
Der langsamste Spieler muss
alle Karten aus der Mitte
zu seinen Karten nehmen.



Die Regeln von Dodelido auf einer Seite

Nacheinander immer eine Karte
auf 3 Ablage-Stapel legen.

Und sagen, was du am meisten siehst.



- Es gibt ein Tier am meisten,
zum Beispiel Kamel:

Kamel

- Es gibt eine Farbe am meisten,
zum Beispiel gelb:

gelb

- Es gibt 2 oder 3 Dinge gleich oft:

Dodelido

- Es gibt **nichts** 2 mal:

Nix

Sonder-Fälle



Schildkröte:

Für jede Schildkröte einmal Öh sagen,
zum Beispiel:

Öh öh gelb



Krokodil:

Nichts sagen.

Schnell eine Hand auf das Krokodil legen.

Wer seine letzte Karte legt
und das Richtige sagt,
gewinnt.

Die Spielregeln in Leichter Sprache wurden erstellt vom

Büro für Leichte Sprache Wittekindshof

Langenhagen 38 b

32549 Bad Oeynhausen



Telefon: 0 57 34 61 12 79



E-Mail: LS@wittekindshof.de



Internet: www.leichte-sprache-wittekindshof.de



Mit freundlicher Genehmigung von
Drei Magier by Schmidt Spiele GmbH
Gefördert durch Spiel des Jahres e.V.



Impressum

Herausgeber Büro für Leichte Sprache der Diakonischen Stiftung Wittekindshof |
Langenhagen 38b | 32549 Bad Oeynhausen | www.leichte-sprache-wittekindshof.de

Redaktion Kerstin Göhner, Annika Lange-Kniep

Die Spielregeln wurden geprüft

von Prüferinnen und Prüfern der Diakonischen Stiftung Wittekindshof

Verantwortlich Franziska Büschenfeld

Stand Juni 2021

Europäisches Logo für Einfaches Lesen © Inclusion Europe.

Weitere Informationen unter www.leicht-lesbar.eu

Leichte Sprache Bilder im Vorwort © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger Behinderung
Bremen e.V., Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

Bilder Dodelido und Logo Drei Magier © Schmidt Spiele GmbH

Logo Spiel des Jahres © Spiel des Jahres e.V.

**Änderungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung
durch das Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**