



# Mamanna

Für 2 bis 4 Spieler / Alter: 3 bis 6 Jahre

**"Frau Käfer, sei doch flink und schick mir schnell ein Käferkind!"** Im Spiel für die Altersgruppe 1 mußt Du drei Käferkinder für das Haus Deiner Käfermama sammeln. Im Spiel 2, das auf dem Fußboden gespielt wird, "fliegst" Du die Käfermama von der großen Blume zu einer passenden kleinen Blume und zählst die Käferkinder, die Du eingesammelt hast. Lesekenntnisse sind nicht erforderlich.

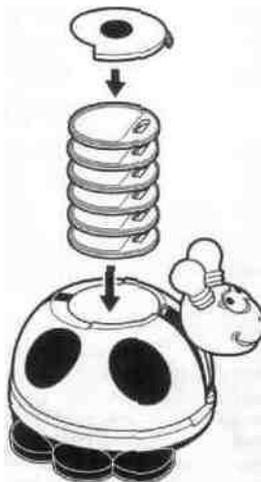
**Wir empfehlen das Spiel unter elterlicher Aufsicht und Hilfe.**

## Was ist in der Schachtel?

Käfermama, 12 Käferkinder-Scheiben, 1 große grüne Kunststoffblume mit 1 runden Blumendrehzscheibe, 4 kleine Kunststoffblumen, 4 Käfermama-Haus/Blumen-Karten und 1 Aufkleberbogen.

## Was ist zuerst zu tun?

- **Drehzscheibe:** Lege die runde Drehzscheibe (Blumenseite nach oben) in die Mitte der großen grünen Kunststoffblume. **ACHTUNG:** Im Spiel 1 wird die Drehzscheibe nicht benötigt.
- **Käferkind-Scheiben:** Klebe einen Käferkind-Aufkleber auf die flache Seite jeder Scheibe, die roten Aufkleber auf die roten Scheiben und so weiter. Achte darauf, die Aufkleber in der Mitte anzubringen: Wenn **der** Aufkleber an den erhöhten Kanten übersteht, könnte die Scheibe in der Käfermama steckenbleiben.
- Lade die Scheiben in die Käfermama. (Siehe Abbildung rechts.)



## Laden der Scheiben

Entferne den Deckel und lege den Scheibenstapel ein. **Setz** den Deckel wieder darauf. (Während des Spiels schiebst Du die Scheiben durch den Deckelschlitz ein.)

## Wie man die Käfermama dazu bringt, ein Käferkind auszuwerfen

Du brauchst Deine zwei Hände: Halte die Mama am Rücken mit einer Hand fest und drücke mit der anderen Hand den Kopf nach unten, bis ein Käferkind herausspringt. Falls eine Scheibe innen steckenbleibt, drücke den Kopf ganz nach unten, um sie zu lösen.



**Nicht auf Personen zielen. Bitte ausschließlich die beige-packten Flugkörper verwenden.**

## Spiel für Altersgruppe 1:

### FLIEG NACH HAUSE

Schaffst Du es, als erster Spieler drei verschiedenfarbige Käferkind-Scheiben für das Haus Deiner Käfermama zu sammeln?

### Achtung, Fertig...

- **Nimm die vier kleineren Kunststoffblumen und die vier**

Käfermama-Hauskarten (sie haben Blumen auf der Rückseite, für Spiel 2). Lege eine Käfermama-Hauskarte auf jede Blume. (Die Farben haben in diesem Spiel keine Bedeutung.)

- Gib jedem Spieler eine zusammengesetzte Käfermama-Hauskarte. Lege alle überzähligen **Teile zur Seite**, sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.

### Los gehfs!

- Der jüngste Spieler beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.
- Setze die Käfermama auf die Plastikblume auf Deiner Käfermama-Hauskarte. Gib ihr nun einen Drehschwung!

### Wohin zeigt ihr Kopf?

Wenn er zum **blauen** Himmel zeigt, dann **macht Deine** Käfermama einen "Abflug" und Dein Zug ist zu Ende. "Fliege" die Käfermama zum nächsten Spieler!

Wenn der Kopf in irgendeine andere Richtung als zum Himmel zeigt, darfst Du versuchen, eine Scheibe zu bekommen. Drücke Ihren Kopf hinunter und eine Scheibe springt heraus. **Ist es** eine Farbe, die Du brauchst, legst Du sie auf den passenden Farbkreis auf Deiner Karte. Falls Du diese Farbe bereits hast, schiebst Du das Käferkind durch den Deckelschlitz wieder in die Käfermama zurück. "Fliege" die Käfermama zum nächsten Spieler.



### Wer gewinnt?

Das Spiel wird Runde um Runde fortgesetzt. Es gewinnt der Spieler, der als erster seine Käfermama-Hauskarte mit **drei** verschiedenfarbigen Käferkindern gefüllt hat.

## Spiel für Altersgruppe 2: PASSENDE BLUMEN

Nimm die große grüne Blume dazu und "fliege" **die** Käfermama durch das Zimmer! Wenn alle Käferkind-Scheiben herausgesprungen sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Scheiben.

### Achtung, Fertig...

- Lege die große Kunststoff-Drehscheibe in die Mitte der Spielfläche.

- Trenne die Kunststoffblumen von den Käfermama-Hauskarten. Drehe die Karten um, um vier Sonnenblumen mit verschiedenfarbigen Mittelpunkten sichtbar werden zu lassen (einschließlich der dreifarbigigen "Regenbogenblume"). Lege jede Karte auf die Kunststoffblume, die zum Zentrum paßt - die rote Kunststoffblume wird also auf die Karte mit dem roten Blumenzentrum gesetzt und so weiter. Die kleine grüne Kunststoffblume gehört auf die Regenbogenblumenkarte.
- Verteile die Blumen im Zimmer. Achte darauf, die Blumen so aufzubauen, daß es keine Hindernisse gibt.

### Los gehfs!

- Der jüngste Spieler beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.
- Lege die Käfermama auf die große grüne Drehscheibe - und gib ihr einen Schwung!
- **Wohin zeigt ihr Kopf?** "Fliege" die Käfermama zu der Blume, auf deren Farbe sie zeigt.
- Wenn Du sie abgesetzt hast (sie ist gelandet), sage "Frau Käfer, sei doch flink und bring mir schnell ein Käferkind!" und laß ein Käferkind herausspringen.

Wenn die Käferkind-Scheibe zu einer der beiden Farben auf der Blume paßt, behalte die Scheibe. Fliege die Käfermama zurück zu der grünen Blumendrehscheibe. Paßt das Käferkind nicht, schiebe die Scheibe zurück in die Käfermama und bringe sie wieder zu der grünen Blumendrehscheibe zurück. Wenn die Käfermama zur Regenbogenblume geflogen ist, passen alle Scheiben, da der Regenbogen alle Farben enthält. Behalte die Käferkind-Scheibe. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Wer gewinnt?

Spiele so viele Runden, bis alle Käferkind-Scheiben eingesammelt wurden. Zähle nun, wie viele Du hast. Der Spieler mit den meisten Scheiben ist der Gewinner. Es kann mehr als einen Gewinner geben. Jetzt könnt ihr gleich noch einmal spielen!