

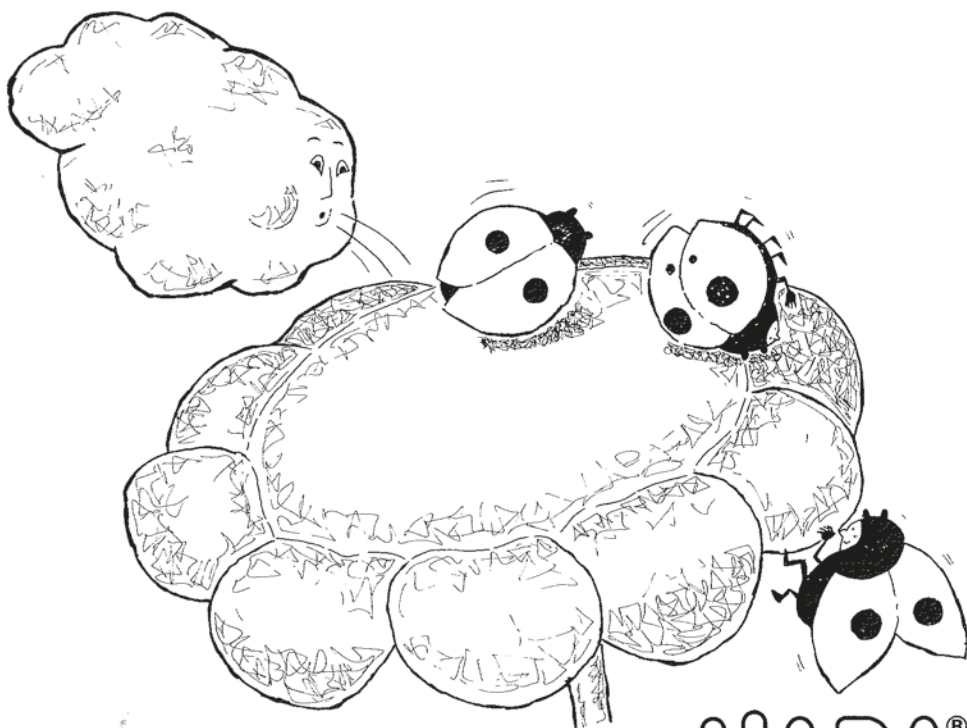
# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

# Kullerkäfer

Nr. 4258



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaß Spiel Nr. 4258

# Kullerkäfer

Drei kleine Spiele für Kinder ab 2 1/2 bzw. 3 Jahren und eine erwachsene Mitspielerin/einen erwachsenen Mitspieler.

**Idee:** Brigitte Pokornik

**Illustration:** Anja Wrede

**Spieldauer:** je ca. 5 - 10 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Spiel bietet Ihrem Kind drei Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten:

- Ein Ratespiel ab 2 1/2 Jahren.
- Ein Rate- und Sprechspiel ab 2 1/2 Jahren.
- Ein Wettlauf- und Ratespiel für 2 - 3 Spieler/-innen ab 3 Jahren.

## Spielinhalt:

- 1 fünfteiliger Spielplan (1 Blütenring, vier Blütenviertel mit insgesamt sechs festen Blütenblättern)
- 6 einzelne Blütenblätter
- 3 Kullerkäfer aus Holz
- 3 kleine Käfer aus Pappe
- 1 Sonderwürfel (Augen 1, 2, 3, Symbol „Wind“)
- 2 große Käferkarten in verschiedenen Farben und Sprachen



## Spiel 1: Kullerkäfer

Ratespiel für ein Kind ab 2 1/2 Jahren und eine erwachsene Mitspielerin/einen erwachsenen Mitspieler.

### Spielziel:

Wer die meisten Käfer sammeln kann, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung:

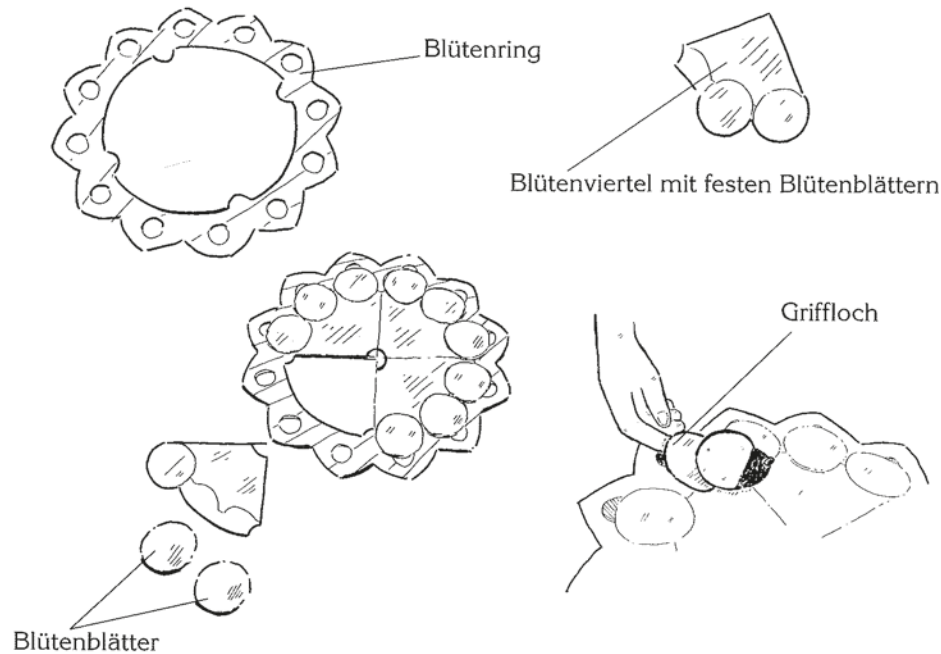
Das Kind nimmt sich alle drei Kullerkäfer. Die fünf Spielplanteile (Blütenring, Blütenviertel mit festen Blütenblättern) und die sechs einzelnen Blütenblätter werden bereitgelegt.

*Die kleinen Käfer aus Pappe, die Käferkarten und der Würfel werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.*

### Spielablauf:

Während das Kind wegschaut, setzt die erwachsene Spielerin/der erwachsene

Spieler die vier Blütenviertel in den Blütenring und legt die sechs einzelnen Blütenblätter auf die freien Plätze.



Wenn die Blüte vollständig zusammengesetzt worden ist, schaut das Kind wieder her und setzt die drei Kullerkäfer auf beliebige Blütenblätter. Dabei versucht es zu raten, welche Blütenblätter fest an der Blume sitzen.

**Achtung:** Auf jedem Blütenblatt darf nur ein Kullerkäfer sitzen.

#### Nun wird an den Blättern gerüttelt:

Das Kind hebt die Blütenblätter, auf denen die Kullerkäfer sitzen, hoch. Dazu schiebt es einen oder zwei Finger vorsichtig in das Griffloch, das sich unter dem ausgesuchten Blütenblatt befindet und versucht, es vorsichtig hochzuheben.

Einige Blütenblätter lösen sich durch das Hochheben, andere sitzen fest an der Blüte.

#### Was passiert?

- **Sitzen Kullerkäfer auf losen Blättern**, so kullern sie in die Mitte der Blüte. Heruntergekullerte Käfer bekommt die erwachsene Spielerin/der erwachsene Spieler.
- **Sitzen Kullerkäfer auf festen Blättern**, so bleiben sie sitzen. Käfer, die nach dem Anheben der Blätter sitzen bleiben, bekommt das Kind.

#### Spielende:

Hat das Kind an den Blütenblättern aller drei Kullerkäfer gerüttelt? Wer die meisten Käfer vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

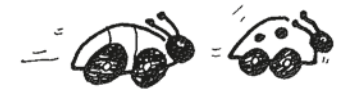
#### Spielvarianten:

##### Für Größere: Malspiel

Spielablauf wie im Grundspiel beschrieben. Zusätzlich werden Papier und Stift benötigt. Beide Spieler/-innen malen sich einen Käfer auf das Papier. Kullert der Käfer nach dem Anheben des Blattes auf die Blüte, so darf die erwachsene Mitspielerin/der erwachsene Mitspieler einen Punkt auf den eigenen Käfer malen. Sitzt ein Käfer auf einem festen Blütenblatt, darf das Kind einen Punkt auf den eigenen Käfer malen. Welcher Käfer hat zuerst fünf Punkte?

##### Für Größere: Rollentausch

Spielablauf wie im Grundspiel beschrieben. Wenn das Kind bereits geschickt genug ist, um die Blume selbstständig zusammensetzen, werden nach jeder Runde die Rollen getauscht und auch das Kind setzt die Blume zusammen.



## Spiel 2: Brabbelkäfer

Sprech- und Singspiel für ein Kind ab 2 1/2 Jahren und eine erwachsene Mitspielerin/einen erwachsenen Mitspieler.

#### Spielziel:

Wer die meisten Kullerkäfer ergattern kann, gewinnt das Spiel.

#### Spielvorbereitung:

Gemeinsam wird die Blume zusammengestellt (s. Beschreibung Spiel 1: Spielablauf). Die drei Kullerkäfer und die Käferkarte der gewünschten Sprache werden bereitgelegt.

*Der Würfel, die zweite Käferkarte und die kleinen Käfer aus Pappe werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.*

#### Spielablauf:

Das Kind sucht sich einen Kullerkäfer aus und setzt ihn auf ein beliebiges Blütenblatt. Die erwachsene Mitspielerin/der erwachsene Mitspieler sagt – oder singt – einen der auf der Käferkarte abgebildeten Zählreime auf. Sie/er betont die Wörter dabei deutlich und hilft dem Kind, den Käfer mit jedem Wort ein Blütenblatt im Uhrzeigersinn weiterzusetzen.

## Zählreime, die auch auf der Käferkarte abgebildet sind:

Käferlein, Krabbelbein, mein oder dein?  
(Kullerkäfer 5 Blütenblätter weiser setzen.)

Lauf, Käfer, lauf, schnauf, schnauf, schnauf!  
(Käfer 6 Blütenblätter weiser setzen.)

Lauf, Käfer, lauf, heb die Beinchen auf!  
(Käfer 7 Blütenblätter weiser setzen.)

Lauf, Käfer, lauf, jetzt kommt der Wind – pass auf!  
(Käfer 9 Blütenblätter weiser setzen.)

Ist der Zählreim zu Ende, so hat der Käfer sein Ziel-Blütenblatt erreicht.  
Nun versucht das Kind vorsichtig, das Blütenblatt hochzuheben:

- Hebt sich das Blütenblatt und fällt der Kullerkäfer in die Mitte der Blüte? Das Kind nimmt ihn zu sich. Das Blütenblatt wird wieder an seinen Platz gelegt.
- Bleibt der Kullerkäfer sitzen, weil sich das Blütenblatt nicht bewegt? Die erwachsene Mitspielerin/der erwachsene Mitspieler nimmt ihn zu sich.

Nun startet der nächste Kullerkäfer.

## Spielende:

Wenn alle drei Kullerkäfer gekrabbelt sind, endet das Spiel.  
Wer die meisten Kullerkäfer sammeln konnte, gewinnt.

## Spielvarianten:



### Zweiteiliger Zählreim:

Teil 1:  
Gelber Käfer rundherum, kommt der Wind, da fällt er um?  
(Käfer 10 Blütenblätter weiser setzen.)

Das Kind hebt das Blütenblatt an, auf dem der Käfer nun sitzt:

- Der Kullerkäfer purzelt herunter? Das Kind gewinnt den Käfer.
- Der Kullerkäfer bleibt sitzen? Der Vers setzt sich fort und der Käfer krabbelt weiter:

Teil 2:

Nein – er ist nicht dumm!  
(Käfer 5 Blütenblätter weiser setzen.)

Dann das Blütenblatt, auf dem er sitzt, anheben.

## „Singspiel“:

Singen Sie einfache Kinderlieder mit „Käfertext“. So wird z. B. aus „Häschen in der Grube, saß und schlief ...“ „Käfer auf der Blüte, krabbelt rundherum ...“; aus „Hänschen klein, ging allein ...“ „Käfer klein, ...“ oder auch „Alle meine Entchen ...“ „Alle meine Käfer ...“. Spielablauf wie in Spiel 2 beschrieben.

## Spiel 3: Krabbelkäfer



Wettlaufspiel für 2 - 3 Spieler/-innen ab 3 Jahren.

### Spielziel:

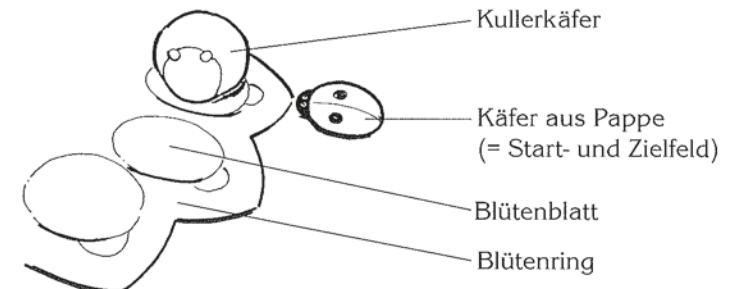
Wer als Erste/r mit dem eigenen Kullerkäfer einmal um die Blüte herumgelaufen ist, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung:

Gemeinsam wird der Spielplan wie in Spielmöglichkeit 1 beschrieben zusammengesetzt.

Jedes Kind nimmt sich einen Kullerkäfer und den farblich passenden Käfer aus Pappe. Reihum setzen alle den Kullerkäfer auf ein beliebiges Blütenblatt. Der Käfer aus Pappe wird direkt außen neben den Blütenring gesetzt und markiert so jeweils das Start- und Zielfeld der einzelnen Kullerkäfer. Die kleinen Käfer aus Pappe bleiben während des Spieles sitzen, die Kullerkäfer krabbeln über die Blütenblätter rund um die Blüte. Der Würfel liegt bereit.

Die großen Käferkarten werden nicht benötigt.



## Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind mit den meisten Sommersprossen beginnt. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- Ein, zwei oder drei Punkte:  
Der eigene Kullerkäfer krabbelt die entsprechende Anzahl Blütenblätter im Uhrzeigersinn weiter.
- Besetzte Blütenblätter werden mitgezählt.
- Auf jedem Blütenblatt darf nur ein Kullerkäfer sitzen. Endet der Zug eines Kullerkäfers auf einem besetzten Blütenblatt, so krabbelt der dort sitzende Käfer auf das nächste freie Blütenblatt im Uhrzeigersinn.
- Der Wind:  
Du spielst nun den Windstoß, der die Blütenblätter hochhebt.  
**Achtung:** Blütenblätter, auf denen Käfer derselben Farbe sitzen, dürfen nicht hochgehoben werden.



Versuche vorsichtig, **die Blütenblätter hochzuheben, auf denen die Käfer sitzen.** Achte dabei darauf, dass du kein Blatt hochhebst, auf dem ein farblich passender Käfer sitzt:

- Wenn Käfer auf einem **losen Blatt** sitzen, so kullern sie nun herunter. Die heruntergekullerten Käfer haben leider Pech gehabt. Sie starten erneut von dem Blütenblatt aus, das durch den Pappkäfer als eigenes Startfeld gekennzeichnet ist. Die Blütenblätter werden nach dem Anheben wieder an ihre Plätze gelegt.
- Käfer, die sich auf **festen Blütenblättern** befinden, bleiben dort sitzen.

## Spielende:

Das Spiel gewinnt der Kullerkäfer, der als Erster die Blüte einmal umrundet hat und wieder am Blütenblatt neben dem passenden Käfer aus Pappe ankommt. Das Zielfeld muss nicht genau erreicht werden: Überflüssige Würfelpunkte verfallen.

## Spielvariante:

Spielablauf wie oben beschrieben.

Wird jedoch das Windsymbol gewürfelt, so dürfen **nur die Blätter einer Farbe** angehoben werden. Die Farbe darf das Kind bestimmen, das gewürfelt hat. Auch hier gilt: Käfer, die auf einem Blatt der eigenen Farbe sitzen, sind in Sicherheit.



Habermaß Game No. 4258

# Bouncy Beetle

Three little games for players aged 2 1/2 or 3 and one adult player.

**Author:** Brititte Pokornik

**Illustrations:** Anja Wrede

**Length of the game:** approx. 5 - 10 minutes each

Dear parents,

This game offers your child three possibilities for game playing and other activities:

- A guessing game for players aged 2 1/2 and up.
- A guessing and verbalizing game for players aged 2 1/2 and up.
- A competition and guessing game for 2 - 3 players aged 3 and up.

## Contents:

- 1 game board consisting of 5 parts (1 flower ring, a blossom divided into 4 quarters with 6 fixed petals)
- 6 separate petals
- 3 bouncy wooden beetles
- 3 small cardboard beetles
- 1 special dice (with 1, 2, 3 dots and "wind" symbol)
- 2 big beetle cards in different colours and languages



## Game 1: Bouncy Beetle

Guessing game for one player aged 2 1/2 and one adult player.

### Aim of the game:

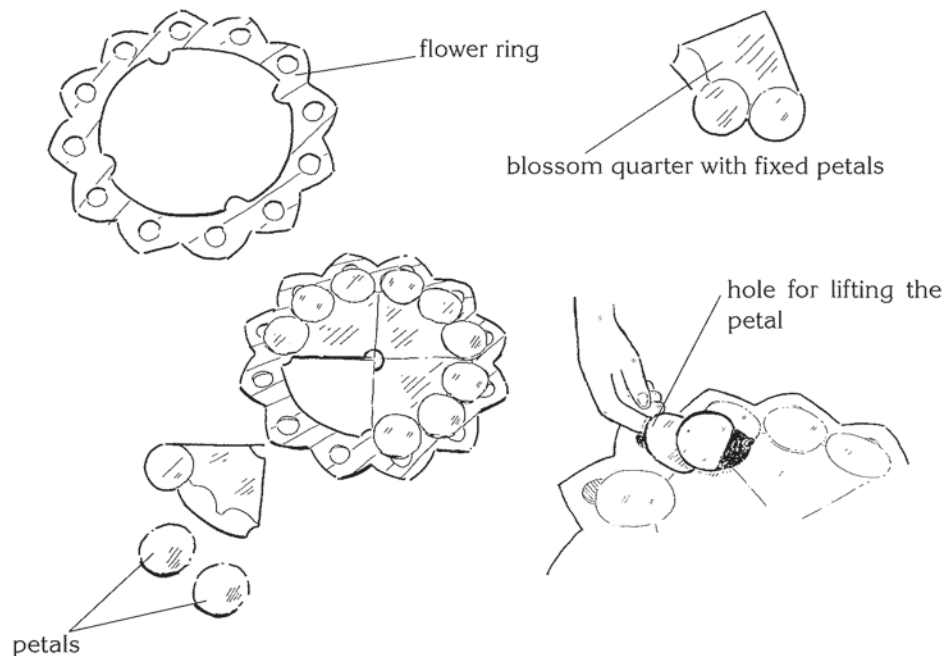
The player who collects the most beetles wins the game.

### Preparation of the game:

The child takes all three Bouncy Beetles. Get the five parts of the game board (flower ring, blossom quarters with fixed petals) and the six separate petals ready. *The small cardboard beetles, the beetle cards and the dice are not needed and stay in the box.*

### How to play:

The child has to look away while the adult player inserts the 4 blossom quarters into the flower ring and places the six separate petals on the free squares.



Once the blossom has been completely assembled the child can look and then put the three bouncy beetles on any of the petals, trying to guess which are the petals fixed to the flower.

**Watch out:** you may only put one beetle on a petal.

#### Now the petals are rustled:

The child lifts the petals with beetles on them by putting one or two fingers carefully into the hole under the chosen petal in the flower ring and carefully tries to lift it.

Some petals will loosen when lifted, others stay fixed to the blossom.

#### What happens?

- If the beetles were on loose petals they will roll into the centre of the blossom. The adult player gets the beetles that have rolled off.
- If the beetles were on fixed petals they will stay there. The child gets the beetles that stay on the petals.

#### End of the game:

Has the child rustled the petals of all three bouncy beetles?  
The player who gets the most beetles, wins the game.

#### Game variants:



##### For older players: drawing game

The game proceeds as described for the basic game. Additionally you need paper and a pencil. Both players draw a beetle on the paper. If a beetle rolls towards the center of the blossom after lifting the petal, the adult player draws a dot on his or her beetle on the paper. If the beetle sits on a fixed petal the child draws a dot on his or her beetle. Which beetle gets five dots first?

##### For older players: changing roles

The game proceeds as described for the basic game. If the child is already skillful enough to assemble the flower by him or herself, you change roles after each round so that the child also assembles the flower.



## Game 2: Babble Beetle

Speaking and singing game for one child aged 2 1/2 and up and one adult player.

#### Aim of the game:

The player who gets the most Bouncy Beetles wins the game.

#### Preparation for the game:

Together you assemble the flower (see description for Game 1: How to play). Get the three beetles and the beetle card in your desired language ready.

*You don't need the dice, the second beetle card and the small cardboard beetles. They stay in the box.*

#### How to play:

The child chooses a Bouncy Beetle and places it on any petal. The adult player reads out or sings the rhymes on the beetle card and stresses the words clearly thus helping the child moving on the beetle one petal with each word in a clockwise direction.

#### Rhymes which are written on the beetle cards:

Bouncy Beetle, walk a little.

(Move on the Bouncy beetle 5 petals.)

Run Beetle run, what great fun.

(Move on the bouncy beetle 6 petals.)

Careful beetle how you skip, better not trip!  
(Move on the bouncy beetle 8 petals.)

Beetle, the wind is strong, go to where you belong.  
(Move on the bouncy beetle 10 petals.)

At the end of the rhyme the beetle has reached its target petal.  
**The child tries to carefully lift the petal:**

- If the petal can be lifted and the beetle rolls towards the center of the blossom, the child takes the beetle and puts the petal back in its place.
- If the beetle stays where it is because the petal can not be moved, the adult player takes the beetle.

Then the next Bouncy Beetle starts.

### End of the game:

The game ends when all three Bouncy Beetles have crawled.  
The player who has collected the most beetles wins the game.

### Game variants:

#### Rhyme in two parts:

Part 1:

Soon the icy wind will drop, hop beetle hop.  
(Move on the beetle 9 petals.)

**The child lifts the petal with the beetle:**

- If the beetle tumbles off the child wins the beetle.
- If the beetle stays on the petal, you continue the verse and the beetle crawls on:

Part 2:

And never ever stop!  
(Move on the beetle 4 petals.)

Then the child lifts the petal where the beetle is now.

### Singing game:

Adapt texts referring to beetles to simple nursery rhymes and sing them: so e.g. "Humpty Dumpty" becomes "Bouncy Beetle", "Rock-a-bye-Baby, ..." becomes "Rock-a-bye-Beetle, don't try to hop" and "Ring a ring o'roses" becomes "Run a-round the flowers". The game proceeds as described in game 2.

## Game 3: Crawling Beetle

Competition game for 2 - 3 players aged 3 and up.

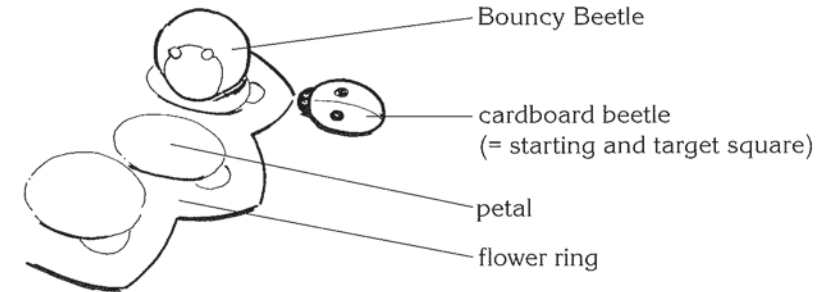


### Aim of the game:

The player who gets round the flower first, wins the game.

### Preparation for the game:

Together you assemble the game board as described in the first game. Each player takes a Bouncy Beetle and a cardboard beetle of the same colour. One by one they put a Bouncy Beetle on any of the petals and the corresponding cardboard beetle outside the flower thus marking the starting and target square for each beetle. The small cardboard beetles stay where they are throughout the game, the Bouncy Beetles crawl from petal to petal round the blossom. *The big beetle cards are not needed.*



### How to play:

The game proceeds in a clockwise direction. The child with the most freckles starts. If you can't come to an agreement, the youngest player starts and throws the dice.

### If on the dice appears:

- One, two or three dots:  
Your beetle crawls on the corresponding number of petals.
- Occupied petals are also counted.
- There can be only one beetle per petal. If a beetle, at the end of its move, lands on an occupied square, the beetle already there crawls on to the next free petal in a clockwise direction.

- The wind:

You play as if you were a gust of wind which lifts the petals.

**Watch out:** petals with beetles of the same colour on them must not be lifted.



Carefully **lift the petals with beetles on them**, but make sure that you do not lift petals with beetles of the same colour on them.

- If there are beetles on **loose petals** they will roll off. Unfortunately those beetles are unlucky and have to start again from their own starting square, i.e. the petal with the cardboard beetle of their colour next to it. The petals have to be placed back after lifting.
- Beetles sitting on **fixed petals** remain there.

### End of the game:

The beetle which has got around the flower and reaches the petal marked by its corresponding cardboard beetle wins the game.

You don't need to throw the exact amount to reach the target beetle. If you need a one but throw a three, you win. The extra amount is void.

### Game variant:

The game proceeds as described above.

However, if the wind symbol appears, **only petals of one colour** may be lifted. The player who has thrown the dice can determine the colour. Again, this variation assumes that beetles sitting on petals of their own colour are safe.



Jeu Habermas N° 4258

## Coccinelles en ronde

Trois jeux pour les petits dès 2 ans et demi/trois ans, accompagnés d'un adulte.

**Idée :** Brigitte Pokornik

**Illustration :** Anja Wrede

**Durée du jeu :** env. 5 à 10 minutes par jeu

Chers parents,

Ce jeu offre à votre enfant trois possibilités de jouer et de s'occuper :

- Un jeu de devinettes dès 2 ans et demi.
- Un jeu de devinettes et langage dès 2 ans et demi.
- Un jeu de devinettes et une course pour 2 à 3 joueurs dès 3 ans.

### Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu composé de 5 pièces (1 fleur ronde, quatre quartiers de fleurs avec en tout 6 pétales fixes)
- 6 pétales à part
- 3 coccinelles en bois
- 3 petites coccinelles en carton
- 1 dé (points : 1, 2, 3 et symbole "vent")
- 2 grosses cartes-coccinelles de différentes couleurs et imprimées en différentes langues



## Jeu n° 1 : Coccinelles en ronde

Jeu pour un enfant dès 2 ans et demi, accompagné un adulte.

### But du jeu :

Celui qui pourra récupérer le plus grand nombre de coccinelles gagne la partie.

### Préparatifs :

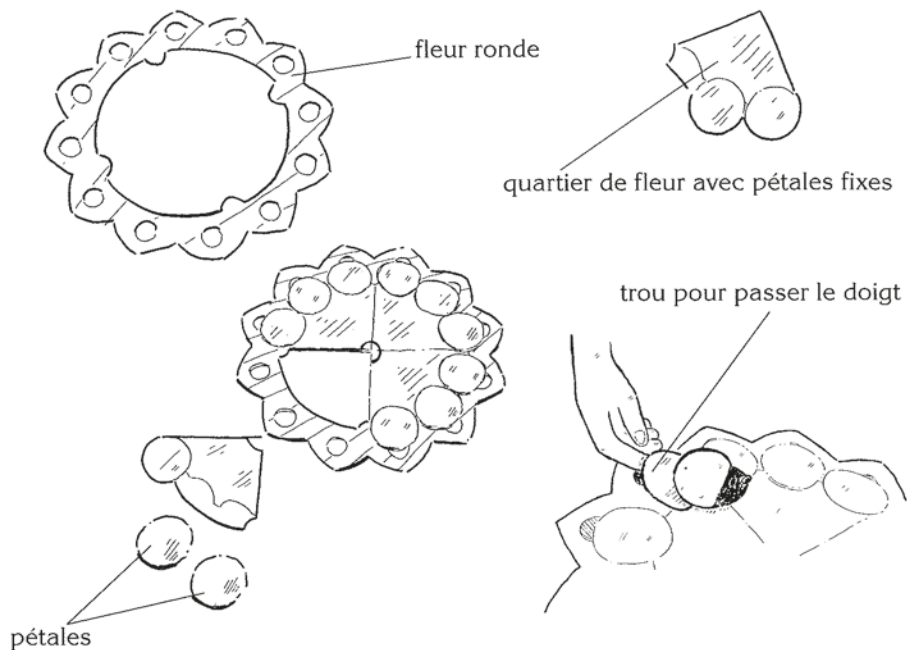
L'enfant prend les trois coccinelles en bois. Préparer les pièces du plateau de jeu (fleur ronde, quartiers de fleurs avec les pétales fixes) et les six pétales à part.

*Les petites coccinelles en carton, les cartes-coccinelles et le dé restent dans la boîte.*

### Déroulement du jeu :

Pendant que l'enfant détourne son regard, l'adulte pose les quartiers de fleur dans la fleur ronde et les six pétales sur les emplacements non occupés.





Une fois que la fleur est complètement assemblée, l'enfant se retourne à nouveau et pose ses trois coccinelles sur n'importe quels pétales. Il devra deviner quels pétales sont fixés à la fleur.

**Attention :** ne poser qu'une coccinelle sur chaque pétale.

#### Maintenant, secouer les pétales :

L'enfant soulève les pétales sur lesquels sont posées les coccinelles.

Pour cela, il passe avec précaution un ou deux doigts dans le trou situé en dessous du pétale et essaie de le soulever.

Quelques-uns des pétales vont se soulever, d'autres resteront fixés à la fleur.

#### Qu'est-ce qu'il se passe ?

- **Si les coccinelles se trouvent sur des pétales qui bougent**, elles se renversent en roulant au milieu de la fleur et c'est l'adulte qui les récupère.
- **Si les coccinelles se trouvent sur des pétales fixes**, elles ne se renversent pas et resteront donc dessus. C'est l'enfant qui récupère ces coccinelles.

#### Fin du jeu :

L'enfant a fait bouger les trois pétales où il y avait une coccinelle ?

Celui qui a récupéré le plus grand nombre de coccinelles gagne la partie.

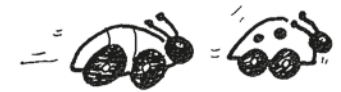
#### Variantes :

##### Pour les plus grands : jeu accompagné de dessins

Jouer comme décrit ci-dessus et se munir de papier et d'un crayon. Les deux joueurs dessinent chacun une coccinelle sur leur feuille de papier. Si la coccinelle roule sur la fleur après avoir soulevé le pétale, l'adulte dessine un point sur sa coccinelle. Si la coccinelle se trouve sur un pétale fixe, c'est l'enfant qui dessinera un point sur sa coccinelle. Quelle coccinelle aura cinq points en premier ?

##### Pour les plus grands : inverser les rôles

Jouer comme décrit pour le jeu de base. Si l'enfant est déjà assez habile pour assembler la fleur lui-même, les rôles seront inversés à chaque partie et l'enfant pourra aussi assembler la fleur.



## Jeu n° 2 : Coccinelles bavardes

Jeu parlé et chanté, pour un enfant dès 2 ans et demi, accompagné d'un adulte.

#### But du jeu :

Celui qui pourra récupérer le plus grand nombre de coccinelles gagne la partie.

#### Préparatifs :

L'enfant et l'adulte assemblent la fleur (voir jeu n° 1 : déroulement du jeu). Préparer les trois coccinelles et la carte-coccinelle imprimée dans la langue souhaitée.

*Le dé, l'autre carte-coccinelle et les petites coccinelles en carton restent dans la boîte.*

#### Déroulement du jeu :

L'enfant prend une coccinelle et la pose sur n'importe quel pétale. L'adulte lit – ou chante – l'une des rimes imprimées sur la carte, dont le nombre de mots correspond au nombre de pétales à avancer. L'adulte devra bien accentuer les mots et aider l'enfant à avancer sa coccinelle d'un pétale dans le sens des aiguilles d'une montre en même temps qu'il prononcera un mot.

#### Rimes imprimées sur la carte-coccinelle :

Coccinelle, coccinelle, ronde et belle.  
(Avancer la coccinelle de 5 pétales.)

Coccinelle, petite, cours, vite, vite, vite.  
(Avancer la coccinelle de 6 pétales.)

Coccinelle, dépêche-toi, fais de grands pas.  
(Avancer la coccinelle de 7 pétales.)

Coccinelle, coccinelle, le vent se lève: ouvre tes ailes.  
(Avancer la coccinelle de 9 pétales.)

Une fois la rime terminée, la coccinelle est arrivée au but.  
L'enfant essaie alors de soulever le pétale avec précaution :

- Le pétale se soulève et la coccinelle va rouler au milieu de la fleur ?  
L'enfant récupère la coccinelle. Remettre le pétale en place.
- La coccinelle reste en place parce que le pétale ne bouge pas ?  
L'adulte récupère la coccinelle.

L'enfant prend alors une autre coccinelle.

### Fin du jeu :

Une fois que les trois coccinelles ont terminé leur parcours, la partie est finie.  
Celui qui a pu récupérer le plus grand nombre de coccinelles gagne la partie.

### Variantes :

#### Rimes en deux parties :

Partie 1:

Coccinelle rouge, le vent arrive, il faut que tu bouges.  
(Avancer la coccinelle de 10 pétales.)

L'enfant soulève le pétale sur lequel se trouve la coccinelle :

- La coccinelle se renverse ? L'enfant récupère la coccinelle.
- La coccinelle ne bouge pas ? Continuer la rime, la coccinelle poursuit son parcours.

Partie 2:

Adieu, envole-toi, coccinelle rouge!  
(Avancer la coccinelle de 5 pétales.)

Ensuite, soulever le pétale sur lequel elle vient d'arriver.

### "Jeu chanté" :

Adapter le texte de chansons enfantines au thème "coccinelle", p. ex. "Maman les p'tits bateaux" : "Maman les coccinelles vont-elles tomber sur la fleur", "A la claire fontaine..." : "Petite coccinelle s'en allant promener est tombée par terre et je l'ai gagnée". Jouer comme décrit pour le jeu n° 2.

## Jeu n° 3 : Coccinelles en balade

Course pour 2 à 3 joueurs dès 3 ans.

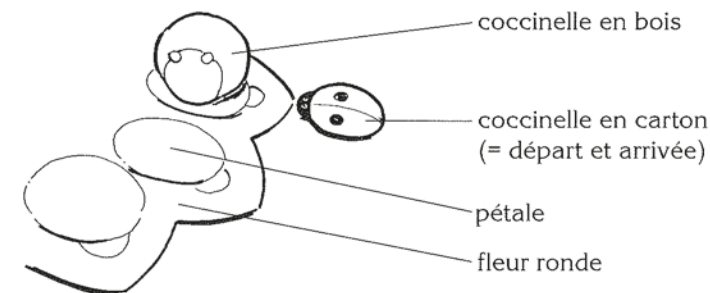
### But du jeu :

Celui qui réussit en premier à faire le tour de la fleur avec sa coccinelle gagne la partie.

### Préparatifs :

Les joueurs assemblent le plateau de jeu ensemble comme décrit au jeu n° 1.  
Chaque joueur prend une coccinelle en bois et la petite coccinelle en carton de couleur correspondante. Chacun pose sa coccinelle sur n'importe quel pétale. Poser la petite coccinelle en carton à côté, à l'extérieur de la fleur ronde : elle indiquera le point de départ et servira de repère pour l'arrivée de la coccinelle correspondante. Les petites coccinelles en carton ne sont pas déplacées au cours du jeu, ce sont juste les coccinelles en bois. Préparer le dé.

*Les cartes-coccinelles ne sont pas utilisées.*



### Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a le plus de taches de roussure commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

#### Sur quoi tombe le dé ?

- Un, deux ou trois points :  
Avancer la coccinelle du nombre de pétales correspondants dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les pétales occupés comptent aussi.
- Il ne doit y avoir qu'une seule coccinelle sur un pétale. Si une coccinelle arrive sur un pétale déjà occupé, la coccinelle qui s'y trouvait en premier avance sur le prochain pétale non occupé en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Le vent :

Tu imites le vent et souffles sur les pétales en les soulevant.

**Attention :** ne pas soulever de pétale dont la couleur est la même que celle de la coccinelle qui s'y trouve.



Essaie de **soulever** avec précaution **les pétales sur lesquels il y a les coccinelles**. Fais attention de ne pas soulever de pétale dont la couleur est la même que celle de la coccinelle qui s'y trouve.

- Si les coccinelles sont sur un **pétale qui bouge**, elles se renversent. Elles n'ont pas eu de chance. Elles repartent depuis le pétale marqué comme point de départ par la petite coccinelle en carton.  
Après avoir soulevé les pétales, les remettre en place.
- Les coccinelles qui se trouvent sur des **pétales fixes** restent dessus.

### Fin du jeu :

La coccinelle qui réussit en premier à faire une fois le tour de la fleur et revient à côté de la petite coccinelle en carton est la gagnante.

Il n'est pas nécessaire de tomber juste sur le pétale d'arrivée. Les points en trop sont perdus.

### Variante :

Déroulement du jeu comme précédemment.

Si cependant le dé tombe sur le symbole du vent, il faudra seulement soulever les **pétales d'une certaine couleur**. Le joueur qui vient de lancer le dé a le droit de déterminer la couleur. Les coccinelles dont la couleur est la même que le pétale sur lequel elles se trouvent sont en sûreté.



Habermass-spiel Nr. 4258

## Vallende kever

Drie eenvoudige spellen voor kinderen vanaf 2 1/2 respectievelijk 3 jaar en een volwassen medespeler/ster.

**Idee:** Brigitte Pokornik

**Illustraties:** Anja Wrede

**Speelduur:** elk ca. 5 - 10 minuten

Lieve ouders,

dit spel biedt uw kind drie verschillende mogelijkheden om spelenderwijs bezig te zijn:

- Een raadspel vanaf 2 1/2 jaar.
- Een raad- en spreekspel vanaf 2 1/2 jaar.
- Een wedloop- en raadspel voor 2 - 3 spelers/sters vanaf 3 jaar.

### Spelinhoud:

- 1 vijfdelig spelbord (1 bloemenkrans, vier bloemdelen met in totaal 6 vaste bloembladen)
- 6 afzonderlijke bloembladen
- 3 vallende kevers van hout
- 3 kleine kevers van karton
- 1 speciale dobbelsteen (1, 2, 3 ogen en "wind" symbool)
- 2 grote keverkaarten in verschillende kleuren en talen



## Spel 1: Vallende kever

Raadspel voor een kind vanaf 2 1/2 jaar en een volwassen medespeler/ster.

### Doel van het spel:

Wie de meeste torren verzamelt, heeft gewonnen.

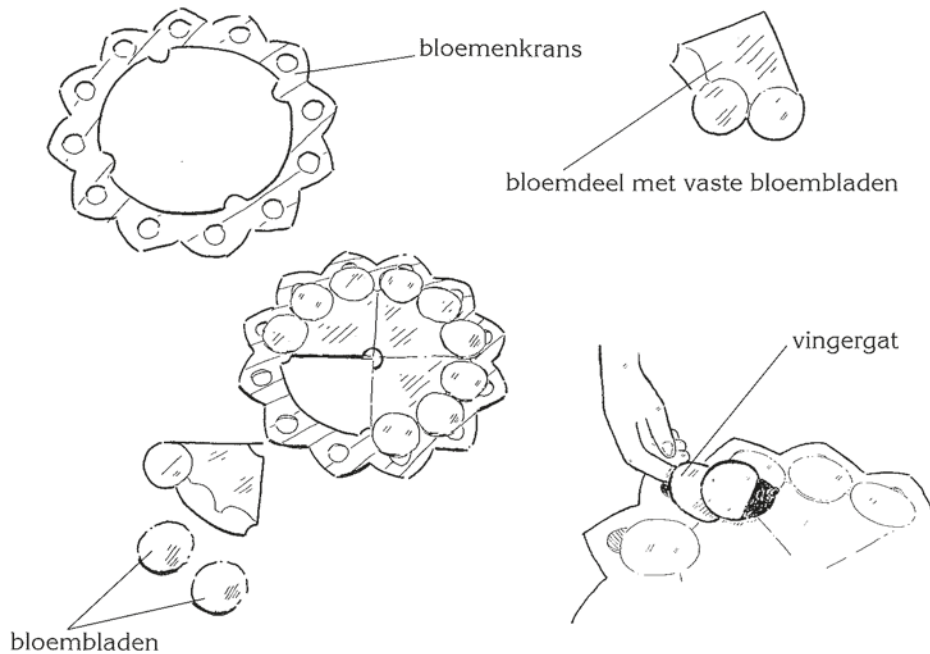
### Spelvoorbereiding:

Het kind neemt alle drie de vallende kevers. De vijf onderdelen van het spelbord (bloemenkrans, bloemdelen met vaste bloembladen) en de zes losse bloembladen worden klaargelegd.

*De kleine kevers van karton, de keverkaarten en de dobbelsteen zijn niet nodig en blijven in de doos.*

### Spelverloop:

Terwijl het kind de andere kant opkijkt, legt de volwassen medespeler/ster de vier bloemdelen in de bloemenkrans en plaatst de zes losse bloembladen op de vrije plekken.



Als de bloem in zijn geheel in elkaar is gezet, mag het kind zich weer omdraaien en zet het de drie vallende kevers op drie willekeurige bloemblaaden. Het gaat erom, dat het probeert te raden welke bloemblaaden vast aan de bloem zitten.

**Opgelet:** Op een bloemblad mag maar een kever tegelijk staan.

#### Nu wordt er aan de blaadjes geschud:

Het kind tilt de bloemblaaden op, waar de kevers op zitten. Hiertoe steekt het een of twee vingers voorzichtig in het vingergat dat zich onder het uitgekozen bloemblad bevindt en probeert het voorzichtig op te heffen.

Sommige bloemblaaden komen door het opheffen omhoog, terwijl andere vast aan de bloem zitten.

#### Wat gebeurt er?

- **Als de kevers op loszittende bladeren staan**, dan rollen ze naar het midden van de bloem. De volwassen medespeler/ster krijgt de naar beneden gerolde kevers.
- **Wanneer de vallende kevers op vaste blaadjes staan**, dan blijven ze zitten. Het kind krijgt de kevers die na het optillen van de blaadjes blijven zitten.

#### Einde van het spel:

Heeft het kind aan de bloemblaaden van alle drie de vallende kevers geschud? Wie de meeste kevers voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

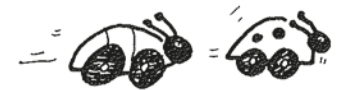
#### Spelvarianten:

##### Voor al wat ouderen: tekenspel

Het spel verloopt zoals beschreven in het basisspel. Aanvullend zijn papier en een viltstift nodig. Beide spelers/sters tekenen een kever op het papier. Buitelt de kever na het optillen van het bloemblad naar het midden van de bloem, dan mag de volwassene medespeler/ster een stip op z'n eigen kever tekenen. Zit de kever op een vast bloemblad, dan mag het kind een stip op z'n eigen kever tekenen. Wiens kever heeft als eerste vijf stippen?

##### Voor al wat ouderen: rol verwisselen

Het spel verloopt zoals beschreven in het basisspel. Wanneer het kind al handig genoeg is om zelfstandig de bloem in elkaar te zetten, wordt er na elke ronde van rol verwisseld en zet ook het kind de bloem in elkaar.



## Spel 2: Kwebbelkever

Spreek- en zangspel voor een kind vanaf 2 1/2 jaar en een volwassen medespeler/ster.

#### Doel van het spel:

Wie de meeste vallende kevers bij elkaar kan krijgen, heeft gewonnen.

#### Spelvoorbereiding:

Gezamenlijk wordt de bloem in elkaar gezet (zie beschrijving spel 1: spelverloop). De drie vallende kevers en de keverkaart in de gewenste taal worden klaargelegd. *De dobbelsteen, de tweede keverkaart en de kleine kartonnen kevers zijn niet nodig en blijven in de doos.*

#### Spelverloop:

Het kind kiest een vallende kever uit en zet hem op een bloemblad naar keuze. De volwassen medespeler/ster zegt - of zingt - één van de op de keverkaart afgedrukte telrijmpjes op. Hij/zij legt duidelijk de nadruk op de woorden en helpt het kind om de kever bij elk woord kloksgewijs een bloemblad vooruit te zetten.

**Telrijmen die op de kaart afgedrukt staan:**

Kevertje mijn, groot of klein?  
(Kever 5 bloembladen vooruit zetten.)

Stap, kevertje, stap, nem een stap.  
(Kever 6 bloembladen vooruit zetten.)

Vlug, kevertje, vlug, beentjes in de lucht.  
(Kever 7 bloembladen vooruit zetten.)

Hop, kevertje, hop, hard waait de wind - pas op!  
(Kever 9 bloembladen vooruit zetten.)

Als het telrijm is afgelopen, dan heeft het kevertje zijn bloemblad van bestemming bereikt.

**Vervolgens probeert het kind voorzichtig het bloemblad op te tillen:**

- Komt het bloemblad omhoog en rolt de vallende kever naar het midden van de bloem? Dan mag het kind hem voor zich neerleggen. Het bloemblad wordt op zijn plaats teruggelegd.
- Blijft de vallende kever op z'n plaats zitten, omdat het bloemblad niet beweegt? De volwassen medespeler/ster legt hem voor zich neer.

Nu is de volgende kever aan de beurt.

### **Einde van het spel:**

Wanneer alle drie de vallende kevers een wandelingetje hebben gemaakt, is het spel afgelopen.

Degene die de meeste vallende kevers heeft verzameld, heeft gewonnen.

### **Spelvarianten:**

Tweedelig telrijm:

1e deel:

De wind waait, blijft hij staan of valt hij om?  
(Vallende kever 10 bloembladen vooruit zetten.)

**Het kind tilt het bloemblad op, waarop de kever is terechtgekomen:**

- De kever buitelt naar beneden? Het kind heeft het kevertje gewonnen.
- De kever blijft staan? Het gedicht gaat door en het kevertje scharrelt verder.

2e deel:

Nee - hij is niet dom!  
(Vallende kever 5 bloembladen vooruit zetten.)

Vervolgens wordt het bloemblad, waar hij op is terechtgekomen, opgetild.

### **"Zangspel"**

Eenvoudige kinderliedjes kunnen ook met "kevertext" worden gezongen. Zo verandert b.v. "In een groen, groen, knollen, knollenland ...", in "In een groen, groen, kever, keverland ..."; "Op een grote paddestoel ...", in "Op een grote zonnebloem, zat een klein rood kevertje ..." of "Alle eendjes zwemmen in het water ...", in "Alle kevers dansen op de bloemen ...". Het spel verloopt vervolgens zoals beschreven in spel 2.



## **Spel 3: Tuimelkevers**

Wedloopspel voor 2 - 3 spelers/speelsters vanaf 3 jaar.

### **Doel van het spel:**

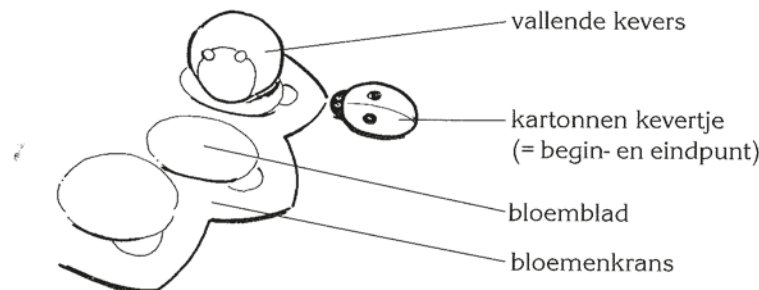
Wie als eerste met z'n eigen vallende kever de hele bloem is rondgelopen, heeft gewonnen.

### **Spelvoorbereiding:**

Gezamenlijk wordt het spelbord in elkaar gezet, zoals in het eerste spel staat beschreven.

Elk kind kiest een vallende kever uit samen met het kartonnen kevertje van dezelfde kleur. Om de beurt zet iedereen z'n vallende kever op een bloemblad naar keuze. Het kartonnen kevertje wordt buiten de bloemenkrans naast de vallende kever neergezet, zodat deze zowel het begin- en eindpunt van deze vallende kever aangeeft. De kartonnen kevertjes blijven gedurende het spel op dezelfde plaats zitten, terwijl de vallende kevers langs de bloemblaadjes de hele bloem rondbuitelen. De dobbelsteen wordt klaargelegd.

*De grote keverkaarten worden niet gebruikt.*



## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Het kind met de meeste zomersproeten mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit eenmaal met de dobbelsteen.

### Wat verschijnt er op de dobbelsteen?

- Een, twee of drie ogen:

Je eigen vallende kever scharrelt net zoveel bloemblaadjes vooruit volgens de wijzers van de klok.

- Bezette bloembladen moeten worden meegeteld.

- Op een bloemblad kan maar een kever tegelijk zitten. Eindigt de beurt van een kever op een bloemblad dat al is bezet, dan scharrelt het kevertje dat daar als eerste zat, kloksgewijs naar het eerstvolgende vrije bloemblad.

- De wind:

Jij speelt nu voor windstoot, die de bloemblaadjes omhoog blaast.

**Opgelet:** Bloemblaadjes, waarop een kevertje van dezelfde kleur zit, mogen niet worden opgetild.



Voorzichtig probeer je nu om de **bloembladen op te tillen, waarop een kevertje zit**. Let er wel op, dat je geen blaadjes optilt, waarop een kevertje van dezelfde kleur zit.

- Als er een of meer kevertjes op een **loszittend blaadje** staan, dan buitelen ze naar beneden.

De naar beneden gevallen kevertjes hebben helaas pech gehad. Ze moeten opnieuw beginnen bij het bloemblad dat door het kartonnen kevertje als hun beginveld is aangemerkt.

Nadat de bloembladen zijn opgetild, worden deze weer op hun plaats teruggelegd.

- Kevertjes, die op een **vast blaadje** staan, blijven daar zitten.

## Einde van het spel:

Het spel wordt gewonnen door het vallende kevertje, dat als eerste de bloem helemaal heeft rondgelopen en weer bij het bloemblad is aangekomen waarnaast het bijbehorende kartonnen kevertje staat.

Het beginpunt hoeft niet precies te worden bereikt. Overtollige ogen vervallen.

## Spelvariant:

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven.

Telkens wanneer het windsymbool wordt gegooid, mogen **slechts de blaadjes van een bepaalde kleur** worden opgetild. De kleur wordt door het kind bepaald, dat heeft gegooid. Ook hier geldt: kevers die op een blad van hun eigen kleur zitten, zijn veilig.

