

Mauseschlau & Bärenstark

Mach dich fit und clever!

Ein Quiz zum Turnen, Lernen und Lachen

Ravensburger® Spiele Nr. 22 008-3

Ein Tier-Quiz zum Turnen, Lachen und Lernen
Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Mauseschlau & Bärenstark laden euch zu einem tierischen Wettbewerb ein! Beim Hürdenlauf lernt ihr 15 Tiere näher kennen und sollt Fitness und Wissen beweisen. Je geschickter ihr dabei die sportlichen Aufgaben meistert, desto schneller kommt ihr zum Ziel. Aber um die Hürden zu überwinden braucht ihr Köpfchen!

Ziel des Spiels ist es, als Erster nach einer Runde über die Hürden sein Startfeld zu erreichen.

Spielinhalte: 1 Laufbahn (= Spielplan, er besteht aus 8 Puzzleteilen)

4 Hürden

4 Spielfiguren

2 Mauseschlau&Bärenstark Medaillen

15 Tier-Karten

2 Turn-Stäbe

1 Sanduhr

1 Kreisel (er besteht aus Drehknopf, Spitze und Kartonscheibe)



Vorbereitung:

Löst die 8 Laufbahnteile, die 4 Hürden, die 15 Tierkarten, die Kreiselscheibe, die beiden Turn-Stäbe und Medaillen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Puzzelt dann die Laufbahn zusammen. Wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farblich passende Startfeld. Legt die übrigen Spielfiguren zurück in die Schachtel. Auch die Medaillen legt ihr in die Schachtel, sie kommen erst am Ende des Spiels zum Einsatz. Steckt die Kartonscheibe für den Kreisel zwischen Drehknopf und Spitze.



Faltet die Hürden in der Mitte und steckt sie in die Schlitzte der Laufbahn. Jede Hürde zeigt zwei unterschiedliche Aufgaben. Entscheidet vor Beginn gemeinsam, welche der beiden Aufgaben ihr lösen wollt und stellt die Hürden mit der gewählten Aufgabe in Laufrichtung auf.

Die Tierkarten werden gut gemischt und verdeckt in der Mitte der Laufbahn ausgelegt. Haltet die Sanduhr und die beiden Turn-Stäbe bereit, und dann kann's losgehen!

Aber vorher stellen euch Mauseschlau und Bärenstark die 7 sportlichen Übungen vor. Am besten probiert ihr vor Spielbeginn gemeinsam alle Übungen einmal aus.



1. „Auffänger“: Werft den Turnstab in die Luft, klatscht dabei einmal in die Hände und fangt ihn wieder auf!
(Tipp: nach oben, nicht nach vorne werfen!)
Immer wenn der Stab aufgefangen wird, wird gezählt!



2. „Knie-Hüpfer“: Klemmt den Turnstab fest zwischen die Knie und hüpft um einen Stuhl.
Immer wenn eine Runde geschafft ist, wird gezählt!



3. „Flieger“: Beugt den Oberkörper weit nach vorne und breitet die Arme seitlich aus. Legt je einen Turnstab in beide Hände. Schwingt ein Bein kräftig vor und zurück.
Immer wenn das Bein nach vorne schwingt, wird gezählt!



4. „Aufsteher“: Setzt euch auf den Boden und legt den Turnstab auf den Handrücken. Versucht nun aufzustehen und euch wieder zu setzen.
Immer wenn der Spieler auf dem Boden sitzt, wird gezählt!



5. „Hüftling“: Such dir einen Partner. Klemmt den Turnstab fest zwischen eure Hüften. Geht nun zusammen um einen Stuhl.
Immer wenn eine Runde geschafft ist, wird gezählt!



6. „Fingerling“: Such dir einen Partner. Stellt euch einander gegenüber mit den Gesichtern zueinander. Balanciert den Turnstab auf euren Fingerspitzen wie eine Brücke zwischen euch. Gemeinsam kniet ihr auf den Boden und steht wieder auf!
Immer wenn beide knien, wird gezählt!



7. „Lauscher“: Such dir einen Partner. Klemmt den Turnstab fest zwischen eure Ohren (oder Köpfe) und geht zusammen tief in die Hocke und steht wieder auf.
Immer wenn beide tief in der Hocke sind, wird gezählt!



Spielverlauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler darf beginnen. Wer an der Reihe ist, dreht den Kreisel und hält ihn mit dem Finger an. Das Bild, das ihr angehalten habt zeigt, welche sportliche Aufgabe (Turnübung) euch mit dem Turnstab erwartet. Je häufiger ihr die Turnübung ausführen könnt, während die Sanduhr einmal durchläuft, desto mehr Felder dürft ihr auf der Laufbahn ziehen. (Beispiel: Ihr schafft die ausgewählte Turnübung 3x, dann dürft ihr 3 Felder mit eurer Spielfigur weiterziehen.)

Jeweils euer linker Nachbar wird zum „Zeitmeister“, der die Sanduhr zu Beginn eurer sportlichen Aufgabe umdreht und das Zeichen zum Start gibt. Ist das letzte Sandkorn durchgeriesel, ruft der „Zeitmeister“ laut „Stopp“ und eure Zeit ist vorbei. Eine angefangene Turnübung darf natürlich noch zu Ende gebracht werden. Alle Spieler zählen laut mit, wie oft ihr die Turnübungen schafft!

Fällt euch der Turnstab während der Übung auf den Boden, müsst ihr die Turnübung sofort beenden. Die bis dahin geschafften Übungen werden natürlich gezählt.

So springt ihr über die Hürden:

Steht bei eurem Zug eine Hürde im Weg, so darf sie erst dann übersprungen werden, wenn ihr die abgebildete Wissensaufgabe gelöst habt. Dazu dürft ihr eines oder zwei Tierkärtchen aufdecken:

Wer ist schneller? - Wer ist größer? - Wer ist schwerer? - Wer wird älter?

Um diese Aufgaben zu lösen, deckt ihr 2 Tierkärtchen auf.

Entscheidet nun, welches dieser beiden Tiere schneller, größer, schwerer oder älter ist. Ist die Antwort richtig, dürft ihr die Hürde überspringen und euren Zug zu Ende führen. Aufgepasst: Manche Tiere sind gleich schnell, gleich schwer, gleich groß. Die Antwort kann also auch „beide gleich“ lauten!

Wer lebt in unserer Heimat? - Wer kann klettern? - Wer ernährt sich von Pflanzen? - Wer ernährt sich von Fleisch?

Um diese Aufgaben zu lösen, dürft ihr nur ein Tierkärtchen umdrehen.

Habt ihr ein einheimisches Tier, ein pflanzenfressendes Tier, einen Fleischfresser oder ein Tier das klettern kann aufgedeckt, dürft ihr die Hürde überspringen und euren Zug zu Ende führen.

Konntet ihr die Aufgaben nicht richtig lösen, müsst ihr mit eurer Spielfigur vor der Hürde stehen bleiben. Aber in der nächsten Runde dürft ihr erneut euer Wissen beweisen und eine bzw. zwei neue Tierkärtchen aufdecken.

Die Tierkärtchen werden immer verdeckt zurück an ihren Platz gelegt.

Zu den Wissensfragen auf den Hürden findet ihr eine Lösungstabelle am Ende der Spielanleitung.

Bei diesem Spiel wird nicht herausgeworfen und es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen. Erreicht ihr ein farbiges Startfeld eurer Mitspieler, so dürft ihr in der nächsten Runde eure Lieblings-Turnübung auswählen und ausführen!

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine Runde auf der Laufbahn zurückgelegt und auf oder über sein Startfeld ziehen konnte. Er erhält zur Belohnung die goldene Mouseschlau&Bärenstark Medaille. Wer den zweiten Platz belegt, erhält Silber.

TIPP: Fädelt die Medaillen an einer Schnur auf, dann könnt ihr sie umhängen!



Autor: Kai Haferkamp

Illustrationen: Imke Kretzmann

Design: Ideenfabrik Britta Hurter

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg.
www.mouseschlau-baerenstark.de

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460, D-88194 Ravensburg



Lösungstabelle

								
	Größe (Höhe)	Schnelligkeit	Gewicht	Alter	Kann klettern	Lebt bei uns	Frisst Pflanzen	Frisst Fleisch
 Eisbär	Platz 5 (ca. 1,50 Meter)	Platz 9 (ca. 40 Km/h)	Platz 4 (ca. 650 Kg)	Platz 3 (ca. 35 Jahre)				
 Elefant	Platz 2 (ca. 3,30 Meter)	Platz 9 (ca. 40 Km/h)	Platz 1 (ca. 5.000 Kg)	Platz 2 (ca. 80 Jahre)				
 Faultier	Platz 10 (ca. 55 cm)	Platz 15 (ca. 0,1 Km/h)	Platz 13 (ca. 5 Kg)	Platz 4 (ca. 30 Jahre)				
 Feldhase	Platz 13 (ca. 30 cm)	Platz 3 (ca. 65 Km/h)	Platz 12 (ca. 6 Kg)	Platz 12 (ca. 12 Jahre)				
 Fuchs	Platz 11 (ca. 50 cm)	Platz 6 (ca. 50 Km/h)	Platz 10 (ca. 14 Kg)	Platz 12 (ca. 14 Jahre)				
 Gepard	Platz 7 (ca. 90 cm)	Platz 1 (ca. 110 km/h)	Platz 8 (ca. 60 Kg)	Platz 10 (ca. 15 Jahre)				
 Giraffe	Platz 1 (ca. 5,70 Meter)	Platz 6 (ca. 50 Km/h)	Platz 2 (ca. 1.200 Kg)	Platz 6 (ca. 25 Jahre)				
 Hauskatze	Platz 12 (ca. 35 cm)	Platz 8 (ca. 45 Km/h)	Platz 11 (ca. 8 Kg)	Platz 9 (ca. 18 Jahre)				
 Hausmaus	Platz 15 (ca. 4 cm)	Platz 12 (ca. 12 Km/h)	Platz 15 (300 Gramm)	Platz 15 (ca. 3 Jahre)				
 Igel	Platz 14 (ca. 15 cm)	Platz 13 (ca. 10 Km/h)	Platz 14 (ca. 1,2 Kg)	Platz 14 (ca. 8 Jahre)				
 Känguru	Platz 4 (ca. 1,80 Meter)	Platz 4 (ca. 60 Km/h)	Platz 7 (ca. 70 Kg)	Platz 8 (ca. 20 Jahre)				
 Löwe	Platz 6 (ca. 1,10 Meter)	Platz 5 (ca. 55 Km/h)	Platz 5 (ca. 250 Kg)	Platz 6 (ca. 25 Jahre)				
 Pferd	Platz 3 (ca. 1,90 Meter)	Platz 2 (ca. 70 Km/h)	Platz 3 (ca. 750 Kg)	Platz 5 (ca. 28 Jahre)				
 Schildkröte	Platz 9 (ca. 70 cm)	Platz 14 (ca. 0,4 Km/h)	Platz 5 (ca. 250 Kg)	Platz 1 (ca. 150 Jahre)				
 Ziege	Platz 8 (ca. 80 cm)	Platz 11 (ca. 25 Km/h)	Platz 8 (ca. 60 Kg)	Platz 10 (ca. 15 Jahre)				

Alle Angaben ohne Gewähr