

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und habt ihr Lust  
noch mehr über Mauseschlau und Bärenstark zu erfahren?

Dann klickt mal rein unter:

[www.mauseschlau-baerenstark.de](http://www.mauseschlau-baerenstark.de)

Hier gibt es weitere Karten als Download:



Wer von euch noch mehr über Tiere  
und Pflanzen wissen möchte,  
über Natur und Umwelt, Rätsel knacken,  
malen und spielen will, klickt auf die Seite:

<https://naturdetektive.bfn.de>



® Mouseschlau & Bärenstark, registered trademark, Schmidt Spiele  
Idee [der Figuren Mouseschlau und Bärenstark]: Ingeborg Ahrenkiel

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig  
sein sollte, wende dich bitte an uns: [kundenservice@schmidtspiele.de](mailto:kundenservice@schmidtspiele.de). Wir helfen dir gerne weiter.

*Autorin und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.*

Art.-Nr. 51446

Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel

Illustration, Grafik: Eva Künzel

Redaktion:

Cornelia Keller, Katja Kluska

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)

4



# Mauseschlau & Bärenstark®

## Natur Detektive

Das lustige Wissensquiz von Ingeborg Ahrenkiel  
für 2-4 Personen ab 5 Jahren

### Spielidee

Wem gelingt es, die Kugel zu Mo und Bo zu steuern? Beantwortet  
mauseschlaue Fragen und führt bärenstarke Aktionen vor.

### Das Spiel fördert

Wissen über die Natur, Konzentrationsfähigkeit, Koordination,  
Wahrnehmung und Feinmotorik – und die Fähigkeit, sich mit sich  
selbst zu beschäftigen.

### Inhalt

1 Geschicklichkeits-Parcours zum Zusammenstecken

1 Kugel

45 mouseschlaue Wissenskarten

15 bärenstarke Aktionskarten



1

## Spielvorbereitung

Drückt die Hindernisse vorsichtig aus der kleinen Stanztafel aus und steckt sie beliebig in die Schlitzle auf dem Parcours. Legt die Kugel auf das **grün-umrandete Startloch**. Mischt die mauseschlauen Wissenskarten und die bärenstarken Aktionskarten gesondert und legt sie in zwei Stapeln verdeckt auf den Tisch.

## Und schon geht's los.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Wenn du an der Reihe bist, nimm die Dose in beide Hände und bringe die Kugel durch vorsichtige Bewegung ins Rollen.



Schaffst du es, die Kugel auf eines der beiden **gelb-umrandeten Mauseschlau-Löcher** zu steuern, darfst du eine mauseschlau Wissensfrage beantworten. Die Person links von dir zieht eine gelbe Mauseschlau-Karte und liest sie dir vor. Wenn du die Karte richtig beantwortest, bekommst du die Karte und darfst sie vor dir ablegen. Antwortest du falsch, legst du die Karte zurück in die Schachtel. Auf den meisten Karten stehen Antwortmöglichkeiten unter der Frage.

Wenn du die Antwort nicht sofort weißt, kannst du dir diese vorlesen lassen. Diese stehen unter der Frage. Manche Karten müssen dir gezeigt werden, damit du sie richtig beantworten kannst. Passt beim Zeigen darauf auf, dass die richtige Antwort mit der Hand verdeckt wird.

Die Lösung auf den Karten ist fettgedruckt.



2

Gelingt es dir, die Kugel auf das **orange-umrandete Bärenstark-Loch** zu steuern, darfst du eine bärenstarke Aktionskarte ziehen. Hast du die Aktion durchgeführt, darfst du die Karte behalten. Gelingt es dir nicht, legst du die Karte zurück unter den Stapel.



Hat sich aber der Maulwurf die Kugel geschnappt und sie rollt in das Loch in der Mitte des Spielplans oder stürzt vom Spielplan ab, ist die nächste Person an der Reihe und startet erneut mit der Kugel vom Startloch aus.



Rollt die Kugel versehentlich zurück auf das Startfeld, dürft ihr einen erneuten Versuch wagen.

## Spielende

Hat eine Person **6 Karten** gesammelt, endet das Spiel. Spielt die Runde noch zu Ende, damit alle gleich oft dran waren. Anschließend zählt ihr eure Karten: Gewonnen hat, wer **zuerst 6 Karten** ergattert konnte. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Ihr könnt euch auch darauf einigen, eine höhere Anzahl von Karten bis zum Spielende zu sammeln. Am besten verabredet ihr das vor Spielbeginn.



3