

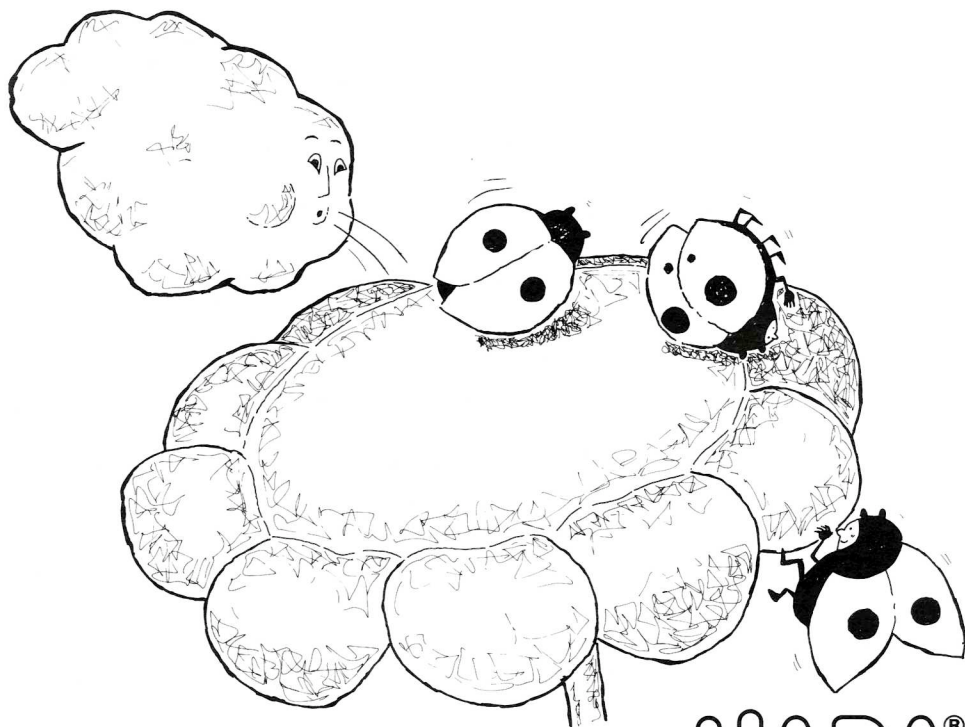
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4258

Kullerkäfer



HABA®

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.

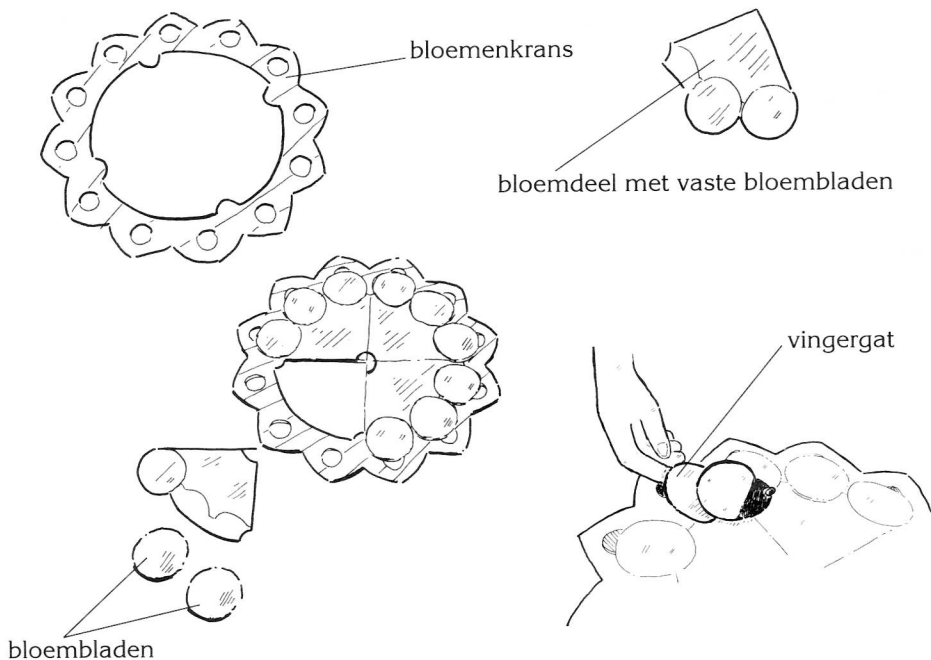
Spelvoorbereiding:

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 bloembladen. Het gaat erom, dat het probeert te raden welke bloembladen 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 bloembladen 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 bloembladen 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 bloembladen van alle drie de vallende kevers geschud? Wie de meeste kevers voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

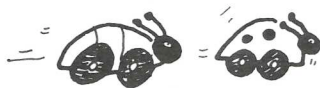
Spelvarianten:

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:

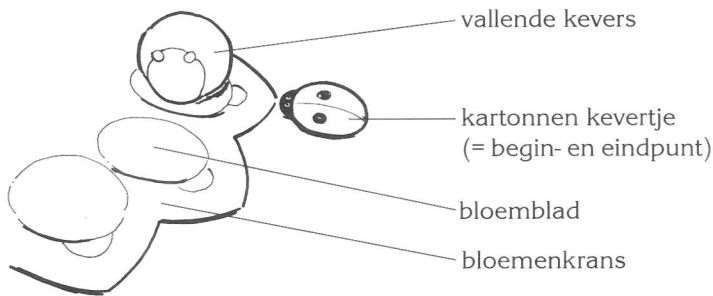
Wie als eerste met z'n eigen vallende kever de hele bloem is rondgelopen, heeft gewonnen.

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.