

# FELIX WACKELNIX

**Ein schlaues Bewegungsspiel  
für 2-6 Kinder von 5-10 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. 20 931 6

Autor: Gunter Baars · Design: Kreativbunker, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Christof Herdt (Kinder), Alexander Gruber (Felix Neureuther)

Illustration: Ameli Neureuther · Lizenz: Felix-Neureuther-Stiftung

- Die lustigen Bewegungsübungen mit Felix-Fauli stärken das Körpergefühl und trainieren die koordinativen und kognitiven Fähigkeiten, für mehr Bewegung im Alltag.
- Das Wackel-Ei motiviert die Kinder, sich richtig und schlau zu bewegen und dient gleichzeitig als Selbstkontrolle.
- Das Spiel wurde in Kooperation mit dem Programm „Beweg dich schlau!“ der Felix-Neureuther-Stiftung entwickelt.



Ravensburger

## Was ist drin?

- 1 Kunststoff Wackel-Ei mit Bewegungsensor & Sound
- 18 große Bildkarten mit Bewegungsübungen
- 1 Spielanleitung



## Worum geht's?

Felix-Fauli ist kein gewöhnliches Faultier. Zwar war er nie der Flinkste, Fitteste oder Fleißigste unter seinen Artgenossen, dafür hat er sich viele tolle Übungen ausgedacht, um auch mit den Stärksten und Schlauesten mithalten zu können. Jetzt lädt er euch zu einem Wettbewerb ein: Ihr dreht, streckt oder balanciert und löst kleine Denkaufgaben.

Aber das klingt einfacher als es ist! Denn während des Wettbewerbs habt ihr ein besonderes Wackel-Ei in der Hand aus dem euch Fauli anfeuert. Haltet ihr das „Wackel-Ei“ jedoch zu schräg und es gerät aus der Balance hört ihr „Hoppala! Schade...!“ und eure Übung ist leider misslungen.

## Vorbereitung vor dem ersten Spiel

Löst die Karten vorsichtig aus den Stanztableaus.

Auf der Unterseite des Eis befindet sich ein Batteriefach. Dort müssen 3 Batterien vom Typ 1,5 V AAA/LR03 eingelegt werden. Dies sollte von einem Erwachsenen durchgeführt werden.

Um das Batteriefach zu öffnen und die Batteriebox zu entnehmen, benötigt ihr einen Kreuzschlitzschraubendreher.

Beachtet bitte die Hinweise auf S. 11 und 12.

## Wie funktioniert das Wackel-Ei?

Schaltet das Wackel-Ei ein, indem ihr den Knopf an der Unterseite drückt. Fauli begrüßt die Kinder: „Beweg dich schlau! Komm schon, gemeinsam schaffen wir das!“

Sobald **nach** den Naturgeräuschen Faulis Stimme zu hören ist, ist das Wackel-Ei „aktiviert“ und es kann losgehen. Fauli motiviert und spornt die Kinder während ihrer Bewegungsaufgabe an.

Gerät das Ei aber aus der Balance erklingt Faulis Stimme: „Hoppala! Schade!“

Nach kurzer Zeit ertönen automatisch wieder die Naturgeräusche und sobald Faulis Stimme zu hören ist, kann es weitergehen.





## Was sieht man auf den Karten?

- ① Die Vorderseite zeigt Fauli bei einer einfachen Übung und hat einen Punkt in der linken Ecke. Die Rückseite zeigt Fauli bei einer schweren Übung und hat immer zwei Punkte.
- ② In der Mitte sieht ihr Fauli, der euch eine Bewegung mit dem Ei vormacht.
- ③ Zusätzlich steht unter Fauli eine Erklärung zur Bewegung. Nach einer gewissen Zeit werdet ihr diese aber gar nicht mehr benötigen.
- ④ Die Fahne in der rechten Ecke zeigt immer eine von 6 Kategorien aus denen die Denkaufgabe kommen soll (S. 7).

# Spiel 1: Achtung, fertig ... Ei!

Ein lustiges Bewegungsspiel für 2 – 6 Kinder

## Spielvorbereitung

Setzt euch im Kreis auf den Boden. Stellt das Wackel-Ei in die Kreismitte. Die Bewegungskarten liegen gemischt mit den zwei Punkten nach oben als Stapel daneben. Schaltet das Ei ein und stellt es neben die Karten.

**Und schon kann es losgehen ...**

## Spielablauf

Das Kind, das zuletzt ein Faultier gesehen hat, beginnt. Könnt ihr euch nicht einigen, ist das älteste Kind das Startkind. Das Startkind nimmt das Ei in beide Hände, stellt sich in die Kreismitte und hält das Ei gerade vor seinen Körper – so beginnt jede Übung.

Das im Uhrzeigersinn nächste Kind zieht die oberste Bewegungskarte, sieht sich die Seite mit dem einen Punkt an und stellt eine zur Kategorie passende Frage (s.u.).

**Achtung:** Das Startkind muss sich die Antwort merken! Denn erst nach der Übung darf es die Frage beantworten.

Nachdem die Frage gestellt wurde, wird die Beschreibung der Übung vorgelesen und die Abbildung gezeigt.

Jetzt muss das Startkind die Übung nachmachen, ohne das Ei zu kippen. Anschließend wird das Ei vorsichtig in die Kreismitte zurückgestellt.

Nun muss das Startkind noch die gestellte Aufgabe lösen.

Alle Mitspieler bleiben ruhig im Kreis sitzen. Sie beobachten, ob die Übung richtig ausgeführt wird, lauschen, ob das Ei „Hoppala“ sagt und ob am Ende die Frage richtig beantwortet wurde.

**Achtung:** Auch wenn das Ei „Hoppala“ sagt, wird die Bewegung noch fertig ausgeführt, das Ei in die Kreismitte gestellt und die Frage beantwortet.

### Wie gut wurde die Übung gemeistert?

- **Es war kein „Hoppala“ zu hören *und* die Frage wurde richtig beantwortet?** Unglaublich! Diese Leistung ist zwei Punkte wert! Das Startkind darf sich die Karte nehmen und mit der 2-Punkte-Seite nach oben vor sich legen.
- **Es war ein „Hoppala“ zu hören, aber die Frage wurde richtig beantwortet *oder* es war kein „Hoppala“ zu hören, aber die Frage wurde falsch beantwortet?** Das ist einen Punkt wert! Das Startkind darf sich die Karte nehmen und mit der 1-Punkt-Seite nach oben vor sich legen.
- **Es war mindestens ein „Hoppala“ zu hören *und* die Frage wurde falsch beantwortet?** Schade! Das gibt leider keine Punkte. Die Karte wird zurück in die Schachtel gelegt. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser!

Anschließend ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

# Die Kategorien

Jede Karte zeigt in der rechten Ecke eine von 6 Kategorien aus der die Frage/Aufgabe kommen muss.

Einige Beispiele stehen hier in der Anleitung. Die Kinder können sich aber auch eigene Aufgaben ausdenken. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, dass die Aufgabe altersgerecht und für das Kind lösbar ist.



## 1. Farben

Hier muss die Frage immer etwas mit einer Farbe zu tun haben:

- Nenne etwas im Raum, das gelb/rot/grün ... ist.
- Welche Farbe hat ein Feuerwehrauto/die Haustür/deine Socken...



## 2. Sport

Hier sind alle sportlichen Fragen erlaubt:

- Zu welcher Sportart braucht man Skier?
- Nenne eine Sportart, zu der man einen Ball braucht.
- Nenne drei Sportarten die man im Winter/Sommer ausübt.



## 3. Tiere

Bei diesen Fragen geht es tierisch zu:

- Nenne zwei Tiere die Eier legen.
- Mach den Laut eines Frosches/einer Schlange... nach.
- Nenne ein Tier, das größer ist als ein Huhn/ein Elefant...



## 4. Essen

Hier geht es um essbare Dinge:

- Was gab es bei dir heute zum Frühstück/Mittagessen?
- Nenne etwas zu Essen, was am Baum/auf dem Feld/am Strauch wächst.
- Nenne etwas, was du gar nicht zum Essen magst/du besonders gerne magst ...



## 5. Zahlen/Rechnen

Hier ist alles rund um Zahlen und Rechnen erlaubt:

- Zähle rückwärts von 10 bis 1.
- Nenne die 3er Reihe.
- Was ist „ $2+3$ “, „ $3\times 4$ “, „ $3+4+5$ “ ...
- Nenne alle geraden/ungeraden Zahlen zwischen 1 und 10/20 ...



## 6. Joker

Hier kann der Fantasie freien Lauf gelassen werden. Auch Kombinationen aus zwei Fragen oder mit einer zusätzlichen Bewegung sind erlaubt:

- Nenne vier Kinder aus deiner Klasse/Kindergarten.
- Mache drei Kniebeugen und nenne nach jeder Kniebeuge ein Tier.
- Laufe einmal mit dem Ei um den Kreis und wieder zurück in die Mitte und erzähle dabei den Anfang deines Lieblingsmärchens.
- Dreh dich einmal blind im Kreis und nenne alle Namen der Kinder, die mitspielen.

## Spielende

Je nach Anzahl der Kinder werden unterschiedlich viele Runden gespielt:

Bei 2 bis 4 Kindern = 4 Runden

Bei 5 und 6 Kindern = 3 Runden

Jetzt zählt jedes Kind seine Punkte zusammen. Dabei zählen die Punkte auf den gewonnenen Karten, die nach oben zeigen.

Das Kind mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Tipps

- In den ersten Partien kann es sinnvoll sein, auf die Denkaufgaben zu verzichten, damit sich die Kinder vollkommen auf die Bewegungen und das Ei konzentrieren können.
- Mit kleineren Kindern empfiehlt es sich, zu Beginn nur die einfacheren Übungen mit nur einem Punkt nachzumachen. Später kann zu den schwereren Übungen gewechselt werden.
- Bei unterschiedlich beweglichen Kindern kann es sinnvoll sein, dass einige Kinder die einfacheren und andere die schwierigeren Bewegungen nachmachen.
- Das Wackel-Ei bietet den Kindern auch die Möglichkeit, selbst kreativ zu werden. So können sie sich zum Beispiel eigene Übungen ausdenken, die man nachmachen muss.



## Spiel 2: Alle am Ei

Ein kooperatives Bewegungsspiel für 2 und mehr Kinder

### Spielvorbereitung

Das Ei wird auf den Boden auf eine beliebige Karte gestellt und dann eingeschaltet.

Eine zweite Karte wird in einiger Entfernung ebenfalls auf den Boden gelegt.

**Achtung:** Je weiter die beiden Karten auseinanderliegen und je mehr Hindernisse es gibt, umso schwerer ist die Aufgabe. Alle Kinder stellen sich im Kreis um das Ei ... und schon kann es losgehen!

### Spielablauf

Alle Kinder legen vorsichtig den Zeigefinger seitlich an das Ei, ohne es umzukippen. Anschließend versuchen sie gemeinsam nur mit diesem Finger das Ei anzuheben und auf die zweite Karte zu stellen. Dabei darf kein Finger das Ei loslassen.

**Tipp:** Versucht gut aufeinander zu achten und sprecht euch gut ab wohin ihr mit dem Ei laufen wollt. Alle zählen mit, wie oft das Ei „Hoppala! sagt.

### Spielende

Wie oft hat das Ei „Hoppala!“ gesagt, bevor es auf der zweiten Karte stand? Versucht es erneut. Schafft ihr es mit weniger „Hoppala!“ als beim ersten Mal?

## **Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung von Felix Wackelnix**

### **Verwendung von Batterien**

Zum Batteriewechsel das Batteriefach mit einem geeigneten Schraubendreher öffnen. Die entladenen Batterien durch neue Batterien desselben Typs, entsprechend der gekennzeichneten Polung, austauschen. Das Batteriefach wieder vollständig verschrauben.

### **Sicherheitshinweise**

- Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

### **Pflegehinweise**

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Das Wackel-Ei nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Wackel-Ei eindringen können.
- Das Wackel-Ei darf nicht auseinander genommen werden.
- Schalten Sie das Wackel-Ei nach dem Spiel aus.

### Erste Hilfe bei Problemen

- Im Wackel-Ei befindet sich eine kleine Metallkugel. Sie ist Teil des Spielgeräts. Wenn Sie das Geräusch der Metallkugel im Inneren des Wackel-Eis hören, ist dies normal. Die Metallkugel wird für die Spielmechanik benötigt.
- Prüfen Sie, ob das Wackel-Ei eingeschaltet ist.
- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie das Wackel-Ei für einige Sekunden aus.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.
- Das Wackel-Ei schaltet sich nach 15 Minuten automatisch aus. Mit einem „Servus“ gibt das Wackel-Ei zu verstehen, dass es runterfährt. Es befindet sich nun im Sleep-Modus. Durch Kippen oder durch das Drücken des On/Off Schalters kann es wieder aktiviert werden.
- Falls der Klang des Wackel-Eis schlecht wird, bitte Batterien austauschen.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.



© 2022

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg · ravenburger.com

239587-A

Ravensburger