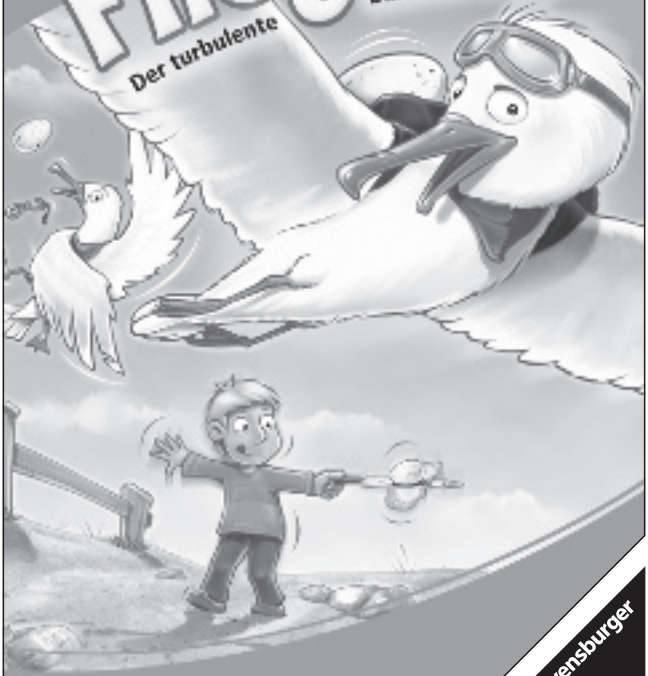
5-10 Jahre

spiel aktiv

Flinke Flieger

Der turbulente Balancier-Wettlauf



Gunter Baars

Ravensburger

Flinke Flieger

Der turbulente Balancier-Wettlauf



Ravensburger® Spiele Nr. **23 337** 3

Balancier-Wettlauf
für **2–8** Spieler von **5–10** Jahren.

Autor: Gunter Baars
Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Monika Gohl

Gemeinsam Spaß an Bewegung mit „Spiel Aktiv"! Bei „Flinke Flieger" startet ihr einen rasanten Eierlauf in zwei Teams. Bewegt euch dabei auf die angegebene Weise vorwärts. Doch ihr punktet nur für euer Team, wenn ihr schnell seid und geschickt balanciert!

Inhalt:
2 Möwen mit Haltestäben, 1 Startschnur, 26 Eier aus Pappe, 1 Drehscheibe mit Pfeil, 1 Nest (bestehend aus Schachtelunterseite und Trennwand mit Aufstellfuß)

Zwei Möwen-Familien haben so viele Eier gelegt, dass ihr Nest zu klein geworden ist. Sie wetteifern nun, wer seine Eier am schnellsten ins neue Nest umziehen kann,

bevor die Küken schlüpfen. Doch es ist ein Wettflug mit Hindernissen: Mal müssen die Vögel ganz tief fliegen, eine Windböe lässt sie trudeln oder sie kommen rückwärts zum Ziel. Hier ist viel Geschick gefragt!

Ziel des Spiels

Das Team, das am Ende des Spiels mehr Küken in seinem Nest hat, gewinnt.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel. Steckt jeder **Möwe** einen **Haltestab** an das Schwanzende.

Steckt den **Aufstellfuß** in die **Trennwand**. Stellt diese in die Mitte der Schachtel, so dass zwei Nestbereiche (Rot und Grün) entstehen. Euer **Nest** stellt ihr auf einen Tisch. In ungefähr vier Metern Abstand legt ihr die **Startschnur** auf den Boden.





Die **Drehscheibe** baut ihr so zusammen, wie es die Zeichnung zeigt. Legt sie zusammen mit den **Eiern** (weiße Seite nach oben) neben die Startschnur.

Teilt euch in zwei Teams auf. Wenn ihr eine ungerade Spieleranzahl seid, ist in einem Team ein Spieler mehr.

Der Wettflug beginnt

Einigt euch auf die beiden Startspieler eurer Teams. Jeder bekommt eine Möwe, die er am Haltestab festhält. Legt jeweils ein verdecktes Ei auf ihren Rucksack und stellt euch hinter der Startlinie auf. Die Farbe des Rucksacks zeigt euch, in welches Nest ihr eure Eier bringen sollt.

Es gibt insgesamt fünf Arten, wie ihr zu den Nestern kommt:



Turboflug: Bewegt euch so schnell wie möglich zum Nest.



Tiefflug: Geht vor dem Start auf alle Viere herunter. Krabbelt danach vorwärts, indem ihr eure Möwe in einer Hand balanciert.



Rückwärtsflug: Lauft rückwärts bis zum Nest und dreht euch erst kurz vorher um, um das Ei hineingleiten zu lassen.



Trudelflug: Bewegt euch vorwärts, indem ihr euch mindestens zweimal um die eigene Achse dreht.



Seitwärtsflug: Ihr geht im Seitwärtsgang bis zum Nest. Dabei dürft ihr entscheiden, ob ihr die Beine beim Gehen überkreuzt oder im Seitengalopp geht.

Ein beliebiger Spieler dreht die Drehscheibe und sagt an, welche Flugart für den Wettflug gilt: z. B: Rückwärtsflug. Dann gibt er das Start-Kommando: **Alle Möwen – fertig – los!**

Im Beispiel startet ihr, indem ihr rückwärts zum Nest lauft und dabei das Ei auf der Möwe balanciert. Haltet dabei nur den Stab, nicht die Möwe selbst fest.

Das Ei darf nicht herunterfallen. Passiert es doch, scheidet euer Team in dieser Runde leider aus! Legt das heruntergefallene Ei wieder in den Vorrat zurück.

Am Ziel angekommen, versucht ihr euer Ei in das Nest eurer Farbe gleiten zu lassen. Hier ist es gerettet. Gleitet das Ei versehentlich ins Nachbarnest, ist es Glück für das andere Möwenteam!

Haben **beide Spieler** ihre Eier ins Nest gebracht (egal, ob ins richtige oder falsche) erhält das schnellste Team zur Belohnung ein Zusatzei. Hier dürft ihr ein Ei aus dem Vorrat in das Nest eurer Farbe legen. Sind beide Eier gleichzeitig im Nest, gibt es **kein Zusatzei**. Hat nur **ein Spieler** den Wettflug geschafft, gibt es ebenfalls **kein Zusatzei**.

Eine neue Runde beginnt und die nächsten Spieler (falls mehr als zwei mitspielen) machen sich am Start zum Wettflug bereit.

Ende des Spiels

Sind weniger als drei Eier im Vorrat, endet das Spiel. Anschließend schlüpfen die Küken: Dreht dazu die Eier in den Nestern um. Ihr seht nun, wie viel Küken darin wohnen. Das Team mit dem meisten Nachwuchs gewinnt.

Variante für jüngere Spieler

Fällt ein Ei während des Wettfluges herunter, scheidet der Spieler nicht aus. Er darf sein Ei wieder auf die Möwe legen, verliert dabei jedoch Zeit. Vereinbart einfach zu Beginn, ob ihr erneutes Auflegen erlaubt.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Bewegung mit „Spiel Aktiv“ gibt es hier:



23 338 0



23 336 6

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

Ravensburger

229620