



Gottesanbeterin
Glory



Krabbeliger Rätselspaß

Für 1-4 Kinder ab 5 Jahren

WICHTIG: Schaut euch das Spielmaterial (Rätsel-Karten, Lösungs-Scheibe usw.) noch nicht genauer an! Lest zuerst gemeinsam die Spielanleitung laut vor und führt alle Anweisungen genau aus.

Worum geht's?

Sammelzeit im Bienenstock! Auch die kleine Biene Bummelz darf zum ersten Mal ausfliegen und ist ganz aufgeregt. Doch kaum aus dem Bienenstock geflatter, wird Bummelz von einer kräftigen Windböe erfasst, und bevor sie sich versieht, liegt sie mitten auf einer Blumenwiese. Weit und breit sieht sie keine anderen Bienen. „Prima“, denkt Bummelz „Dann gibt es hier sicherlich extra schmackhafte Blütenpollen zu sammeln!“



Doch so einfach scheint sie nicht an die Pollen heranzukommen. Sie werden von einer Bande krabbeliger Freunde bewacht. Doch diese haben Mitleid mit der kleinen Biene – schließlich braucht sie die Pollen, um sich für den beschwerlichen Weg zurück zum Bienenstock zu stärken.

Die krabbeligen Freunde stellen euch vor 6 verschiedene Rätsel-Aufgaben. Versucht alle gemeinsam, die Rätsel zu lösen! Für jedes gelöste Rätsel erhält Bummelz eine Portion Blütenpollen und kann einen Flug zurück zum Bienenstock wagen.

Worauf wartet ihr? Könnt ihr alle Rätsel gemeinsam lösen und Bummelz sicher zurück zu ihrem Volk bringen?

Spielmaterial

- 6 Blütenpollen
- 3 Standfüße
- 1 Baumstamm-Katapult
- 21 seltsame Teile:
 - 9 Tier-Aufsteller
 - 1 Bienen-Aufsteller
 - 9 Blumen-Teile
 - 1 Haus-Teil
 - 1 Hecken-Teil
- 1 Lösungs-Scheibe
- 36 Rätsel-Karten
 - je 6 für die Rätsel-Aufgaben
 - grün, gelb, rot, blau, lila und orange



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus den **Stanztafeln** heraus. Faltet die **Tier-Aufsteller** an der mittigen Falzlinie und stellt sie auf. Auch das **Haus-Teil** faltet ihr an der Falzlinie. Steckt den **Bienen-Aufsteller** in einen der Standfüße. Faltet das **Baumstamm-Katapult** mittig und haltet die beiden Seiten zusammen, indem ihr die Standfüße von rechts und links daran steckt. Zuletzt packt ihr die **Rätsel-Karten** aus.



Vor jedem Spiel:

Legt die geöffnete Schachtel, die **Lösungs-Scheibe**, die **seltsamen Teile** sowie die **Blütenpollen** und das **Baumstamm-Katapult** am Rand eures Tisches bereit.



Sortiert die Rätsel-Karten nach ihren Farben in 6 Stapel. Mischt jeden Stapel gründlich. Danach zieht ihr von jedem Stapel eine Karte und legt die **6 gezogenen Karten verdeckt nebeneinander in der Tischmitte bereit**. Wir empfehlen, die erste Runde in der hier abgebildeten Reihenfolge zu spielen. Die restlichen Karten legt ihr zur Seite. Ihr benötigt sie in dieser Spielrunde nicht.



Spielablauf

Ein Spiel läuft über 6 Rätsel-Runden. Jede der 6 Rätsel-Karten stellt euch vor eine andere Rätsel-Aufgabe. **Die Rätsel-Aufgaben** könnt ihr anhand der **Rätsel-Symbole** und **Kartenfarben** auf der Kartenrückseite erkennen.



Folgende Rätsel-Aufgaben gibt es:



Wegweiser-
Rätsel (grün)



Gießkannen-
Rätsel (gelb)



Haus-
Rätsel (rot)



Blumen-
Rätsel (lila)



Lupen-
Rätsel (orange)

Die ausführliche Erklärung der einzelnen Rätsel-Aufgaben findet ihr ab Seite 6 in dieser Anleitung.

Im Verlauf des Spiels erhaltet ihr für **jedes gelöste Rätsel einen Blütenpollen**, den ihr auf eurem **Baumstamm-Katapult sammelt**. Mit den gesammelten Blütenpollen helft ihr **am Ende der Rätsel-Runde** dabei, Bummelz zurück in den Bienenstock zu bringen.

Sammelt die Pollen und bringt mich damit zurück zum Bienenstock!



Ablauf einer Rätsel-Runde:

Zu Beginn einer Rätsel-Runde nehmt ihr eine **Rätsel-Karte**, deckt diese auf und löst gemeinsam das Rätsel. **Die Lösung** eines Rätsels besteht immer aus **3 verschiedenen Tieren**.

Habt ihr die Lösung gefunden, stellt ihr die 3 „Lösungs-Tiere“ auf der **Lösungs-Scheibe** ein.

Der **äußere Ring der Scheibe** zeigt die 6 verschiedenen Rätsel-Aufgaben mit den entsprechenden Rätsel-Symbolen und Farben.

Auf den 3 inneren Scheiben sind die 18 Tiere abgebildet. Schaut euch die Farbe und das Rätsel-Symbol der aktuellen Rätsel-Karte genau an. **Dann stellt ihr die 3 „Lösungs-Tiere“ unter dem entsprechenden Rätsel-Symbol ein.**



Beispiel:

Ihr habt als Lösung für die Rätsel-Aufgabe 🏠 die Tiere 🐌, 🦋 und 🐉 gefunden. Diese 3 „Lösungs-Tiere“ stellt ihr nun unter dem entsprechenden Rätsel-Symbol auf der Lösungs-Scheibe ein.



Habt ihr die Lösung eingestellt, dreht ihr die Lösungs-Scheibe um.

Auf der Rückseite entdeckt ihr ein kleines Fenster. Hier könnt ihr überprüfen, ob eure Lösung richtig ist.



➔ Ist eure Lösung richtig?



Dann entdeckt ihr auf der **Rückseite** der **Lösungs-Scheibe** ein **gelbes Häkchen** im Fenster. **Als Belohnung** dürft ihr nun einen der Blütenpollen auf das Baumstamm-Katapult legen.

➔ Ist eure Lösung falsch?



Dann entdeckt ihr auf der **Rückseite** der **Lösungs-Scheibe** ein **rotes X** im Fenster. Überprüft noch einmal, ob ihr eure Lösung unter dem richtigen Rätsel-Symbol eingestellt habt und alle „Lösungs-Tiere“ stimmen. Entdeckt ihr nach euren Anpassungen immer noch ein rotes X auf der Rückseite, dürft ihr euch in dieser Runde keinen Blütenpollen nehmen.

Ihr möchtet die Lösung eines Rätsels wissen? Die Auflösungen findet ihr auf **Seite 11** in dieser Anleitung.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle 6 Rätsel-Karten gelöst habt.

„Das war wirklich eine flatterstarke Meisterleistung! , bedankt sich Bummelz summend bei euch! „Könnt ihr mir jetzt noch helfen, den Flug in den Bienenstock zu wagen?“

Lasst Bummelz fliegen

Bereitet den Flug vor:

Legt die Schachtelunterseite mit dem eingesteckten Hecken-Teil in die Tischmitte. Stellt das Baumstamm-Katapult zwei Fingerbreit davon entfernt auf. Die Seite, auf der Bummelz abgebildet ist, zeigt von der Schachtel weg. Darauf setzt ihr nun den Bienen-Aufsteller. Auf der anderen Seite der Schachtel platziert ihr die letzte Seite der Anleitung. Darauf ist der Bienenstock abgebildet.



Jetzt kann es losgehen – lasst Bummelz fliegen

Für jeden gesammelten Blütenpollen habt ihr nun einen Versuch, Bummelz in den Bienenstock zu katapultieren. Tippt dazu fest und schnell mit eurem Zeigefinger auf das rote X auf der Baumstamm-Katapult. Hier ist etwas Übung gefragt ... Versucht verschieden stark zu tippen, oder verschiebt die Aufstellfüßchen etwas, damit die Wippe „kürzer“ oder „länger“ wird.

Spielt ihr zum allerersten Mal, dürft ihr alle 21 Versuche, Bummelz fliegen zu lassen, bevor es ernst wird!



Assel Kuller

Ihr habt Bummelz in hohem Bogen über die Hecke in den Bienenstock katapultiert? Euer Abenteuer war ein summender Erfolg! Fabelhaft! Bummelz kann wohlbehalten in den Bienenstock zurückkehren.

Bummelz hat es in den Bienenstock geschafft und ihr habt noch Pollen übrig? Grandios! Nun kann sogar das Bienenvolk von den besonderen Pollen naschen.

Ihr habt Bummelz mit euren Pollen nicht in den Bienenstock bringen können? Kein Problem! Rätselt noch eine Runde und ergattert neue Pollen!

Die Rätsel-Aufgaben:



Wegweiser-Rätsel (grün)

Zusätzlich braucht ihr: Rückseite der Lösungs-Scheibe & Bienen-Aufsteller

Aufgepasst und zugehört! Jetzt erklären wir euch, wie unsere Krabbligen Rätsel funktionieren!



Grashüpfer Flippo kann es kaum erwarten. Aufgeregt hüpft er auf und ab: „Hippeldihopp – Lasst uns keine Zeit verlieren und mit einer Schnitzeljagd in den Rätsel-Spaß starten.“

Folgt den Pfeilen und findet drei der Tiere!

Auf der Rätsel-Karte seht ihr **4 Reihen mit bunten Pfeilen**. Die Pfeile kommen dabei verschieden oft vor. **Auf der Rückseite der Lösungs-Scheibe sind Felder in den gleichen Farben abgebildet.**

1. Findet zuerst das Feld der Lösungs-Scheibe, auf dem Bummelz abgebildet ist, und setzt den Bienen-Aufsteller darauf. Von hier startet eure Schnitzeljagd.

2. Schaut, welche Farbe das Feld hat, auf dem Bummelz aktuell sitzt, und zählt, wie viele Pfeile dieser Farbe auf der Rätsel-Karte abgebildet sind. **So viele Felder dürft ihr Bummelz nun auf der Lösungs-Scheibe in Pfeilrichtung vor setzen.**

3. Das Feld, auf dem Bummelz landet, gibt euch die nächste Pfeil-Farbe vor. Zählt wieder die Pfeile der entsprechenden Farbe auf der Rätsel-Karte – und weiter geht's.

4. **Kommt Bummelz auf einem Feld zum Stehen, auf dem ein Tier abgebildet ist, habt ihr ein Tier gefunden.** Nehmt euch den entsprechenden Tier-Aufsteller und merkt euch so das erste Lösungstier.

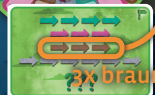
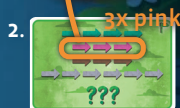
Springt so lang über die Lösungs-Scheibe, bis ihr drei Tiere gefunden habt. Das sind eure 3 „Lösungstiere“.

Schlau-Schnecken-Tipp:

Nutzt die Aufsteller bei jedem Rätsel. So könnt ihr euch die Lösung merken, bevor ihr sie auf der Scheibe einstellt.



Schnecke Speedy



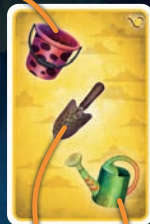


Gieskannen-Rätsel (gelb)

Die Tiere führen Bummelz in einen Garten neben der Blumenwiese. Dort stehen eine Gießkanne, eine Schaufel und ein Eimer bereit. „Aber Moment“, denkt Bummelz, „die Geräte sehen irgendwie verdächtig aus. Sie haben die Muster meiner neuen Tier-Freunde.“

Findet heraus, welche drei Tier-Muster zu erkennen sind.

Auf der Rätsel-Karte seht ihr drei Garten-Geräte. **Jedes der Geräte hat das Muster eines der Tiere.** Könnt ihr sie erkennen? So erhaltet ihr eure 3 „Lösungs-Tiere.“



Haus-Rätsel (rot)

Zusätzlich braucht ihr: Haus-Teil und Schachtelunterseite

„Summ-summ – jetzt kommt mein Lieblingsrätsel!“, flattert die Libelle aufgeregt. „Ihr müsst herausfinden, wo wir in der Blumenwiese wohnen. Ich gebe euch einen Tipp: Wir bauen unsere Häuser immer zwischen drei gleichfarbige Blumen.“

Findet heraus, wo in der Wiese die Tiere ihre Häuser gebaut haben.

Auf der Rätselkarte sind jeweils drei Blumen der gleichen Farbe abgebildet. **Mit dem Haus-Teil könnt ihr nun gleichzeitig drei Blumen auf der Blumenwiese unter die Lupe nehmen.** Die Blumenwiese findet ihr auf den Seitenteilen der Schachtelunterseite.

1. Steck das Haus-Teil wie abgebildet zwischen die Kartonbank und den Rand der Schachtelunterseite. Die Seite mit den drei Löchern drückt ihr nun leicht nach unten, sodass sie außen über der Blumenwiese liegt.
2. **Schiebt das Haus-Teil nun Seite für Seite langsam über den Schachtelrand. Tauchen in allen drei Löchern Blumen mit der gleichen Farbe auf, die auf der Rätsel-Karte gesucht ist, habt ihr einen Wohnort gefunden.**
3. Werft einen Blick auf den inneren Schachtelrand. **In der Tür des Haus-Teils könnt ihr sehen, welches Tier dort wohnt.** So findet ihr Blumen- farbe für Blumen-Farbe die 3 „Lösungs-Tiere“.





Denkblasen-Rätsel (blau)

Zusätzlich braucht ihr: Schachteloberseite und Schachtelunterseite



Mit erhobenem Beinchen berichtet Raupe Fred, dass einige Menschen hin und wieder Dinge in der Blumenwiese verlieren. Vergnügt grinst er: „Einige Sachen finde ich ganz besonders lustig!“

Finder heraus welche Dinge die Tiere besonders spannend finden.

1. Legt die Rätsel-Karte in die Kartonbank der Schachtelunterseite. Achtet darauf, dass die Rätsel-Karte direkt in dem eingerahmten Bereich liegt und die Denkblase nicht auf dem Kopf steht. Auf dem Rand der Kartonbank könnt ihr verschiedene Dinge erkennen (Eis, Sonnen, Haus etc.).

2. Auf der Rätsel-Karte seht ihr 6 Pfeile, die nun auf 6 Dinge der Kartonbank zeigen. **Zwei der Pfeile haben das gleiche Muster – sie gehören jeweils zusammen.**

3. Schaut euch die Pfeil-Paare nacheinander genau an und **sprecht laut aus, auf welche Dinge sie zeigen. Nacheinander aufgesagt bilden die Dinge zusammen einen neuen Gegenstand.**

4. **Sucht diesen neuen Gegenstand nun auf der Schachtel** (Ober- und Unterseite!).

Habt ihr ihn gefunden, seht ihr daneben jeweils ein Tier. Pfeil-Paar für Pfeil-Paar erhaltet ihr so eure 3 „Lösungs-Tiere“.



1.



2.



3.



Eis



Würfel



Eiswürfel

Tipp: Beim Aufsagen der beiden Dinge bildet sich kein neuer Gegenstand? Versucht doch mal, die Dinge in der anderen Reihenfolge zu benennen.





Blumen-Rätsel (lila)

Zusätzlich braucht ihr: 9 Blumen-Teile



Schmetterling
Rubina

„Nun hast du so lange Zeit mit uns verbracht, da fällt dir mein Rätsel sicherlich flatterleicht!“, verkündet der Schmetterling mit leichtem Flügelschlag. „Du musst uns nur vom Weitem erkennen!“

„Huch! Das wird schwierig ... Meine Augen sind nicht die besten“, murmelt Bummelz nervös ...



Helft Bummelz dabei, die Tiere zu erkennen.

Auf der Rätsel-Karte seht ihr drei Blumen-Paare.

1. Sucht die Blumen-Teile raus, die die gleichen Blumen zeigen.

1.



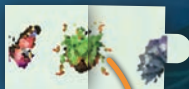
2. Danach steckt ihr die Paare jeweils zusammen. Achtet dabei darauf, dass die Einstecklasche von hinten nach vorn gesteckt wird, sie also auf dem zweiten Teil wie abgebildet „rausguckt“.

2.



3. Habt ihr die Paare zusammengesteckt, dreht ihr sie um. **Auf der Rückseite seht ihr nun ein Tier.** Aber das ist ganz schön schwer zu erkennen ... Könnt ihr die Form und die Farben einem der Tiere zuordnen? So erhaltet ihr Blumen-Paar für Blumen-Paar eure 3 „Lösungs-Tiere“.

3.



Wanze Meloni

Tipp: Schaut euch die Tiere auf den Aufstellern an. So könnt ihr Farben und Form zuordnen.



Alpenbock
Heidi



Fliege Buzz



Lupen-Rätsel (orange)

**Zusätzlich braucht ihr: Hecken-Teil
und 9 Tier-Aufsteller**

Mit schnellem Schritt kommt der Tausendfüßler auf Bummelz zu. „Tausendtastisch, dass du bei uns in der Wiese gelandet bist, Bummelz! Damit du nicht gleich die Fliege machen kannst, haben sich einige von uns in der Hecke versteckt. Drei können das besonders gut. Findest du sie?“

Findet heraus, welche drei Tiere sich besonders gut verstecken können.

1. Steckt das Hecken-Teil in die Schlitzte der Schachtelunterseite und schaut auf die Seite mit den weißen Blüten. **Auf dem Hecken-Teil seht ihr 6 farbige Schlitzte. In diese steckt ihr nun 6 der Tier-Aufsteller.** Welche das sind und wo sie eingesteckt werden müssen, verrät euch der obere Teil eurer Rätsel-Karte.

2. Schaut genau, welches Tier zu welchem farbigen Rahmen gehört, und steckt den Tier-Aufsteller in den passenden farbigen Rahmen des Heckenteils.

3. Nachdem ihr alle Tiere eingesteckt habt, **dreht ihr die Schachtel so, dass ihr die Hecken-seite mit den orangefarbenen Blumen seht.** Dort entdeckt ihr nun andere Tiere.

Auf dem **unteren Teil eurer Rätsel-Karte** ist die Hecke mit den orangefarbenen Blüten abgebildet. **Dort sind 3 Stellen mit einem roten X markiert. Hier haben sich die gesuchten Tiere versteckt.** Könnt ihr sie mithilfe des Heckenteils zuordnen? Dann findet ihr x für x eure 3 „Lösungs-Tiere“

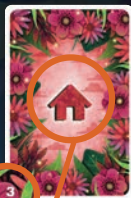
Tausen-füßler Milli



Auflösungen:

Ihr konntet ein Rätsel nicht lösen? Hier könnt ihr die Auflösungen der Rätsel nachschauen.

Auf der Rückseite der jeweiligen Rätsel-Karte entdeckt ihr in der unteren linken Ecke eine Zahl. Unter dieser Zahl und dem passenden Rätsel-Symbol findet ihr hier die Lösung des Rätsels



- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:



- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:



- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:



- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:



- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:



- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:

Unser krabbeliger Rätselspaß:



Wir

*malt oder schreibt auf,
was ihr Krabbeltastisches
erlebt habt!*

haben Bummelz geholfen, zurück in den
Bienenstock zu fliegen.

Das coolste Rätsel war:

So viele Blütenpollen haben
wir benötigt:

Diese Tieren kennen wir noch:

Emely, Inka & Markus Brand und KOSMOS danken allen Testspielerinnen und Testspielern.



Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben mit ihren Kindern **Emely** und **Lukas** in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.

Illustration: Maxine Metzger

Grafik: Maxine Metzger

Grafik-Logo: Fine Tuning, kreativbunker

Redaktion: Christin Ganasinski

Technische Entwicklung: Monika Schall

EXIT-Konzept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 684792



Hinweise zum Verpackungsmüll:
<https://www.kosmos.de/disposal>