

Summsalabim



Spielanleitung



Summsalabim



Das kooperative und nachhaltige Hummelspiel von Karin Hetling
mit Illustrationen von Nicole Pustelny



This rulebook also exists in English:
scan this QR code to get it.



Ce livret de règles existe aussi en français:
scannez ce QR code pour y accéder.



Volete giocare a "Summsalabim" e non capite il tedesco?
Basta scansionare questo codice QR.



Este reglamento también está disponible en español.
Escanea el código QR para conseguirlo.



Wir wollten nur mal kurz Danke sagen.

Mit dem Kauf von „Summsalabim“ unterstützt du nicht nur die Arbeit unseres nachhaltigen Spielekollektivs „Gaiagames“ und die Entwicklung weiterer toller Umweltspiele, sondern auch die Initiative „Deutschland summt!“, an die wir einen Teil der Einnahmen spenden.



Deutschland summt!

Die Initiative lenkt seit dem Jahr 2010 die Aufmerksamkeit auf das Thema „biologische Vielfalt“. Durch Informieren, Inspirieren und Motivieren werden Bürgerinnen und Bürger für den Bienen-, Insekten- und Lebensraumschutz aktiv: angeleitet oder selbständig, aber immer konkret. Neben einem bundesweiten Netzwerk von mehr als 40 „Bienenstädten“ gibt es seit 2016 einen Pflanzwettbewerb. Das gemeinsame Ziel ist der Einsatz für den Erhalt der Biodiversität. www.deutschland-summt.de

Wusstet ihr, dass die Hummel eigentlich zu den Wildbienen gehört?

Es gibt 41 Hummelarten in Deutschland. Sie sind staatenbildend. Ein Hummelvolk kann aus 50 bis 600 Individuen bestehen.

Hier leben Königin, Arbeiterinnen und im Spätsommer auch männliche Hummeln, die Drohnen, in einem Nest zusammen. Es überwintern nur die im Herbst begatteten Jungköniginnen. Sie allein gründen im Frühjahr des nächsten Jahres ein neues Hummelvolk. Hummeln besuchen eine Vielzahl von ganz unterschiedlichen Pflanzenarten. Dort sammeln sie Nektar und Blütenpollen.

Ähnlich wie Honigbienen können auch Hummeln miteinander kommunizieren. Allerdings nutzen sie hierfür keinen aufwendigen Tanz, sondern chemische Botenstoffe, sogenannte Pheromone. Damit markieren sie zum Beispiel Sammelstellen für Nektar im Nest oder bestimmte Blüten. Auch das Summen spielt bei der Kommunikation eine Rolle.



Keine Lust auf Anleitung Lesen? Dann schau dir das Regelvideo an. Scanne einfach den QR-Code auf der linken Seite, oder geh auf www.gaiagames.de/Spiele/Summsalabim/

In der Anleitung sprechen wir von Spielerinnen, natürlich sind damit Menschen jedes Geschlechts gemeint.

Einleitung

Die Hummeln tummeln sich auf der Blütenwiese und sammeln fleißig Nektar. Überall ist ein vielfältiges Summen und Brummen zu hören. Aber bei so vielen bunten Blumen ist es nicht leicht, die richtige Blüte zu finden. Zum Glück helfen die Hummeln einander und weisen durch ihr Summen den richtigen Weg.

Spielmaterial

Große Holzhummele (empfohlen für große Finger)

Kleine Holzhummele (empfohlen für kleine Finger)



20 große Blüten-Plättchen



Labor von Pestizido



Hummelnest

Zauberwürfel



20 kleine
Plättchen



Und wie summst du? Gestalte deine Hummeln selbst!

Die Holzhummeln könnt ihr selber anmalen und gestalten. Sucht euch wasserfeste Stifte und Farben, werdet kreativ und spielt dann mit eurer ganz persönlichen Hummel.

Hier seht ihr ein paar Vorschläge zum Gestalten eurer Holzhummeln.



Steinhummel



Baumhummel



Gartenhummel



Ackerhummel



Wiesenhummel

Spielziel

Bei „Summsalabim“ spielt ihr zusammen und nicht gegeneinander. Schlüpft in die Rolle eines Hummelvolks und sammelt Pollen und Nektar für das Nest und den Nachwuchs. Durch gemeinsames Summen versucht ihr, die Sammel-Hummel zur richtigen Blüte zu leiten.

Spielaufbau (Grundspiel)

1) Verteilt alle großen Blüten einzeln in der Mitte des Tisches. Alle Spielerinnen müssen die Blüten gut erreichen können. Je größer der Abstand zwischen den einzelnen Blüten, desto leichter das Spiel.

2) Legt alle kleinen Plättchen mit der Hummelseite nach oben, um die Blütenwiese herum, auf den Tisch.

3) Legt das Hummelnest bereit.

Der Würfel wird im Grundspiel nicht benötigt.

Wer zuletzt eine Hummel gesehen hat, ist zuerst „Sammel-Hummel“. Alle anderen sind „Summ-Hummeln“ oder kurz „**Summeln**“.



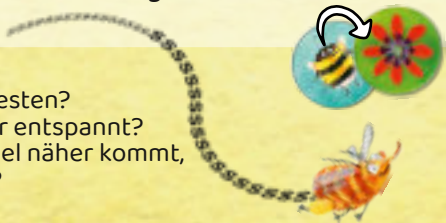
Ablauf einer Runde

1) Die Sammel-Hummel nimmt sich eine der beiden Holzhumeln. Dann schließt sie die Augen oder dreht sich um.

2) Die Summel links neben der Sammel-Hummel deckt ein kleines Plättchen auf. Alle Summeln schauen sich die Blüte auf der Rückseite genau an und legen das Plättchen verdeckt neben das Hummelnest. Sie wollen die Sammel-Hummel zu dieser Blüte führen. Aber psst!

Summeln können nicht sprechen oder zeigen, sondern nur summen!

Probiert aus: wie geht es am besten?
„Mmmm“ oder „Ssss“? Wild oder entspannt?
Laut, wenn die Sammel-Hummel näher kommt,
oder leise, wenn sie wegfliegt?



3) Die Sammel-Hummel darf nun ihre Augen öffnen. Sie setzt sich die Holzhumel auf den ausgestreckten Zeigefinger (oder auf 2 Finger).



4) Wenn die Summeln mit dem Summen beginnen, fliegt die Sammel-Hummel los über die Blütenwiese. Wenn sie glaubt, durch das Summen der anderen die richtige Blüte gefunden zu haben, setzt sie zur Landung an.

Das **Fliegen und Landen** der Holzhumme**l mit nur einem Finger** erfordert einiges an Geschick. Anfangs dürft ihr auch mehrere Finger zur Hilfe nehmen. Wir empfehlen euch ein paar Testflüge.

5a) Hat alles geklappt? Ist die Holzhumme**l richtig herum gelandet? Berührt sie die richtige Blüte und sonst keine weitere?**

Toll, ihr habt Nektar für euch und den Nachwuchs gesammelt!

Legt das kleine Plättchen mit der **Hummelseite** nach oben auf ein freies Feld im Hummelnest.



5b) Die Holzhumme**l ist heruntergefallen, auf dem Rücken gelandet oder berührt eine falsche Blüte?**

Ihr konntet in dieser Runde leider keinen Nektar sammeln.

Legt das kleine Plättchen mit der **Blütenseite** nach oben auf ein freies Feld im Hummelnest.



6) Gebt die Holzhumme**l im Uhrzeigersinn an die nächste Sammel-Hummel weiter und startet eine neue Runde.**

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 10 Runden, sobald es keine freien Felder mehr im Hummelnest gibt.

Liegen **mehr Hummeln als Blüten** im Hummelnest? Dann habt ihr genug Nektar gesammelt und das Spiel gemeinsam gewonnen. Vielleicht schafft ihr beim nächsten Mal sogar noch mehr für euch und den Nachwuchs zu sammeln.

Wollt ihr wissen, was es mit dem Zauberwürfel und seinem Besitzer „Pestizido“ auf sich hat? Seid ihr bereit für eine noch größere Herausforderung? Dann lest jetzt weiter.

Spielvariante: Der mächtige Zauberer „Pestizido“ (ab 6 Jahren)

Alles scheint friedlich, doch auf einmal wittert eine der kleinen Hummeln Gefahr und sieht einen grünen Nebel am Horizont aufsteigen. Irgendetwas scheint nicht zu stimmen.

Wollt ihr wissen, was passiert ist?
Dann blättert um!





Jetzt ist euer ganzer Mut, euer Geschick und euer Zusammenhalt gefragt. Denn der mächtige Zauberer Pestizido ist mit seinem Giftkessel auf der Wiese aufgetaucht. Leider hat er nur sich selbst und seine eigenen Ziele im Blick. Er denkt nicht darüber nach, was er mit seinen giftigen Zaubern in der Natur anrichtet. Der Nebel und die Dämpfe bringen euch und eure Sinne ganz durcheinander. Ob ihr es trotz der neuen Herausforderung schafft, ausreichend Nektar zu sammeln? Wir werden sehen!

Spielaufbau (Pestizido)

Der Spielaufbau bleibt gleich, bis auf folgende 2 Änderungen: Stellt Pestizidos Labor gut sichtbar neben dem Hummelnest auf. Legt den Zauberwürfel bereit.



Ablauf einer Runde

Alle Regeln bleiben gleich, mit folgender Ergänzung: Zu Beginn jeder Runde wirft die Sammel-Hummel den Zauberwürfel und legt damit fest, mit welchem giftigen Zauber Pestizido euch diese Runde belegt.



Summsalabim: Pestizido hat einen Vergessenszauber auf euch gehext. Ihr dürft euch die Blüte auf der Rückseite des kleinen Plättchens nur so lange ansehen wie ihr Summsalabim sagt (normales Sprechtempo).



Vernebelt: Pestizido lässt einen dichten Nebel aufsteigen, der eure Sicht beeinträchtigt. Die Sammel-Hummel muss mit geschlossenen Augen (blind) fliegen.



Zielgenau: Pestizido hat die Orientierung der Hummeln durcheinander gebracht. Die Sammel-Hummel muss komplett auf der Blüte landen, sonst gibt es keinen Nektar.



Luftverschmutzung: Pestizido hat die Luft verschmutzt. Zu Beginn des Flugs dürfen alle Summeln nur 1 Mal Luft holen. Ihr dürft nur so lange summen, bis ihr erneut Luft holen müsst.



Klitzekleine Flügel (ab 3 Spielerinnen, sonst nochmal würfeln): Pestizido hat die Flügel der Holzhummel geschrumpft. Sie ist dadurch sehr schwach und muss von 2 Sammel-Hummeln geflogen werden. Die Spielerin rechts schließt anfangs ebenfalls die Augen. Die Holzhummel wird dann auf die 2 Zeigefinger der Sammel-Hummeln gelegt und sie fliegen gemeinsam.



Joker: Die Sammel-Hummel darf sich einen Zauber aussuchen.



Ende des Spiels?

Habt ihr das Spiel mit **gleichviel oder mehr Blüten als Hummeln** im Hummelnest beendet, habt ihr **verloren**. Versucht es gleich nochmal und lest noch **nicht** weiter!

Habt ihr das Spiel mit **mehr Hummeln als Blüten** im Hummelnest beendet, habt ihr **gewonnen**. Trotz der giftigen Zauber konntet ihr genug Nektar sammeln. Ihr dürft die folgenden Abschnitte lesen.

Pestizido schaut euch verwundert an und fragt: „Habt ihr euch nur wegen mir so albern benommen?“ Plötzlich wird ihm klar, was er mit seinen giftigen Zaubern eigentlich bewirkt. Denn wenn die Bienen, Hummeln und anderen Insekten zu schwach sind, um zu den Blüten zu fliegen, gibt es auch für ihn bald keine Lebensgrundlage mehr.

Super, gut gemacht! Ihr habt Pestizido die Augen geöffnet und gemeinsam verhindert, dass er seine giftigen Dämpfe weiter auf unseren Wiesen und Feldern verteilt. Während er davonrennt, hört ihr ihn noch murmeln: „Und meinen Giftkessel recycle ich einfach. Daraus lässt sich bestimmt noch etwas Nützliches basteln!“




Spielvarianten

Ihr wollt eine noch größere Herausforderung? Spielt doch einfach nochmal und würfelt in jeder Runde gleich 2 Mal mit dem Würfel oder denkt euch selbst eine kniffligere Variante mit dem Zauberwürfel aus. Um bereit zu sein, falls wieder jemand giftige Zauber wirkt.

Die „Stumme Summel“ (ab 3 Spielerinnen)



Wird  gewürfelt, wirkt Pestizido stattdessen einen neuen Zauber auf euch.

Nur 1 Summel schaut sich den Chip an und ist diese Runde die „stumme Summel“. Sie stellt sich hinter die Sammel-Hummel und dirigiert das Summen der anderen durch Handzeichen. Sie selbst darf nicht summen und die Sammel-Hummel darf sich nicht umdrehen. Schafft ihr es dennoch, die richtige Blüte zu finden?

Expertinnenvariante

Nachdem die Sammel-Hummel auf der richtigen Blüte gelandet ist, könnt ihr nur erfolgreich Nektar sammeln, falls ihr den Namen der Blüte nennen könnt. Zur Überprüfung schaut einfach auf der Rückseite des Blütenchips nach. Ihr findet dort den deutschen, wissenschaftlichen und englischen Namen.

Weitere Herausforderungen und Spielvarianten findet ihr auf unserer Internetseite www.Gaiagames.de





In Wirklichkeit gibt es natürlich den Zauberer Pestizido nicht. Aber Pestizide gibt es wirklich. Das sind Giftstoffe, die auf viele Äcker, Obstplantagen und Weingärten gespritzt werden. Die Firmen, die sie herstellen und die Landwirt*innen, die sie anwenden, sprechen lieber von „Pflanzenschutzmitteln“.

Sie behaupten, nur dank solcher Ackergifte könne die Welt mit genügend Getreide, Gemüse, Obst oder auch Kakao, Haselnüssen und Baumwolle versorgt werden. Sonst würden „Schädlinge“ die Felder und Plantagen kahlfressen.



Natürlich wollen wir alle satt werden. Doch die chemischen Gifte wirken nicht nur auf die unerwünschten Lebewesen ein. Sie schädigen auch Hummeln, Bienen, Schmetterlinge und viele andere kleine Tierchen. Die fliegenden Insekten sind aber wichtig, um die Blüten zu bestäuben. Wenn sie fehlen, gibt es keine Früchte und auch viele Tiere haben nichts mehr zu fressen.

Dazu kommt: Pestizide bleiben nicht auf den Feldern, wo sie gespritzt werden. Sie verbreiten sich durch die Luft überall hin und gelangen auch ins Wasser.



Was einmal gut gemeint war – nämlich möglichst viel anbauen und ernten zu können –, hat sich heute zu einem großen Problem entwickelt.

Dabei geht es auch anders: Bio-Bäuerinnen und -Bauern kommen ohne diese chemischen Gifte aus. Sie füttern den Boden, damit sich gesunder Humus entwickelt. Sie fördern viele unterschiedliche Pflanzen, die sich gegenseitig dabei helfen, gesund zu bleiben. Sie geben vielen Insekten Nahrung. Man sagt dazu: Sie fördern die Biodiversität, die Vielfalt der Arten.

Wenn auch du den Hummeln helfen willst, dann ...

- ... säe im Garten oder auf dem Balkon, Nektarpflanzen aus.
- ... achte auf die Herkunft deiner Lebensmittel, am besten „Bio“ und „Regional“.
- ... spiele mit anderen Kindern zusammen Summsalabim, damit auch sie zu Hummelhelferlein werden.
- ... schau mal bei der Kampagne „Ackergifte? Nein danke!“ vorbei.



Ihr wollt noch mehr über das Thema erfahren? Auf der Internetseite www.enkeltauglich.bio findet ihr viele interessante Informationen.



Großer Dank für Testspielrunden, Feedback und Unterstützung geht an:

Viele Leipziger Kindergärten und Schul-Horte, Kids Campus Leipzig und den Hort WeltEntdecker, KiTa Flohrstraße Osnabrück, Ernst-Klee-Förderschule Mettingen, Monika Boerger, Dominik und Natalia Eulberg, Jan-David Freund, Martha Glaser, Gustav Grabolle, Kirsten Hiese, Renate und Friedhelm Hetling, Konrad Jahn, Dorian Laubvogel, Frances Luhn, Mona Reduth, Katja Trumpler, Ilka Viehmann, Jonathan und Simon Werner, Sonja Wilhelm, Sophia von Wilcken, uvm.

Ganz besonderer Dank gilt an dieser Stelle: Johannes Heimrath vom „Bündnis für eine enkeltaugliche Landwirtschaft“ und Cornelis Hemmer von „Deutschland summt!“ für die Expertise und für die viele Zeit.

Impressum

Autorin: Karin Hetling

Illustration: Nicole Pustelny

Schriftzug: Mona Reduth

Grafik: Micha Reimer

Redaktion: Kevin Luhn und Micha Reimer

Lektorat: Michael Csorba (die spiele | texter)



Reimer Luhn Giering Gaiagames GbR
Bahnhofstraße 6 in 06420 Könnern

www.gaiagames.de
kontakt@gaiagames.de



Bündnis für
eine enkeltaugliche
Landwirtschaft

