

Spielanleitung

Kitzel Madokki



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1992

Nr. 4405

Der Kitzelmadokki

Ein ungewöhnliches Spiel von Reinhold Wittig für Kinder ab 4 Jahren und einem Spielleiter (oder für vergnügliche Parties).

Spielinhalt:

Ein großer Tamandua mit Lederzunge, 8 kleine Tamanduas und eine Knotenschnur als „Spielplan“ mit einem Becher am Ende. Diese Schnur enthält 10 Knoten und außerdem neben jedem Knoten einen stilisierten aufgefädelten Baumstumpf mit einer aufgeprägten Ameise als Spielfelder.

Spielgeschichte:

Der Kitzelmadokki ist ein Tamandua, ein ganz besonderer Tamandua. Ihr fragt, was ein Tamandua ist? Die Indianer nennen so die Ameisenbären, die mit ihrer langen klebrigen Zunge Ameisen und anderes Kleingetier fangen. Unser Kitzelmadokki ist wirklich ein außergewöhnlicher Tamandua. Er hatte nämlich herausgefunden, daß es neben Ameisen besonders Süßigkeiten sind, vornehmlich Honig, die besonders gut schmecken. Und außerdem machte er die Entdeckung, daß man mit seiner langen Zunge herrlich kitzeln kann. Er bringt andere Tamanduas dazu, mit ihm auf die Suche nach Leckereien zu gehen und dabei die Ameisen in Ruhe zu lassen.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, als Erster mit seinem kleinen Ameisenbären den Becher mit der versteckten Belohnung zu erreichen.

Spielvorbereitung:

Die Knotenschnur wird gerade oder in einem Bogen ausgelegt. Jeder wählt sich einen Tamandua und stellt ihn neben den ersten Knoten, also an das entgegengesetzte Ende des Bechers. Unter diesem Becher kann eine kleine Belohnung für den Gewinner oder auch für alle Spieler versteckt werden. Es wird vereinbart, wer beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielverlauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht sich um. Ganz leise bestimmen die anderen einen Mitspieler, der den Kitzelmadokki bekommt und den Wegguckenden mit der Zunge des Madokki kitzelt.

Der Spieler versucht zu raten, wer gekitzelt hat. Rät er richtig, darf er seinen Tamandua um drei Knoten bzw. Ameisen vorwärts setzen. Rät er nicht richtig, darf der Kitzelnde um einen Knoten vorwärts ziehen.

Spielende:

Wer zuerst den Becher erreicht, gewinnt. (Spielen kleine Kinder, kann der Spielleiter die Zahl der Kitzelnden auch auf zwei begrenzen, so daß das Raten leichter ist).

The Ticklemadokki

An extraordinary game from Reinhold Wittig for children ages 4 and up with a game leader (or for funny grown-up parties).

Contents

A large tamandua (an animal) with leather tongue, 8 small tamanduas and a knotted lace with a cup on the end serving as a game board. The lace contains 10 knots. Next to each knot there is a stylized stump with an imprinted ant marking a space.

Game History

The ticklemadokki is a tamandua, a very special tamandua. You may ask „What is a tamandua?“ A tamandua is what the Indians call an ant eater. He is a very cute animal which catches ants and other small insects with his long and sticky tongue.

Our Ticklemadokki is a very unusual tamandua. He has discovered that there are other tasty things besides ants. He has discovered honey.

In addition he has found out that he can tickle marvelously with his long tongue. In the game, he convinces the other tamanduas follow him. They are all on the lookout for honey, so the ants have nothing to worry about. But if they find someone to tickle, they will not waste the opportunity.

Object of the Game

Each player tries to reach the cup holding the hidden reward with his tamandua first.

Preparation of the Game

The knotted lace is placed straight on the floor. Each player selects a small tamandua and places it next to the first knot, on the opposite end of the cup. A small treat for the winner (or all players) may be hidden beneath the cup. The youngest player starts, and the play continues clockwise.

How to play the Game

The player who starts turns his back to the other players. The other players quietly determine which other player gets to be the Ticklemadokki. This player then tickles the player who has turned around with the tongue of the madokki.

The first player guesses who has tickled him. If he guesses right, he may move his tamandua 3 knots forward. If he guesses wrong, the player who has tickled him moves his tamandua 3 knots forward.

End of the Game

The player who reaches the cup first, wins.

(If played by smaller children the game leader may limit the number of the tickling players to two to make it easier to guess.)

CHATOUILLES

Un jeu hors du commun de Reinhold Wittig, pour les enfants à partir de 4 ans, avec éventuellement un animateur.

Contenu

Un grand tamanoir avec une langue de cuir, 8 petits tamanoirs et une cordelette avec un gobelet à l'extrémité. La cordelette comprend 10 noeuds et, au niveau de chaque noeud, un cylindre en bois avec une fourmi.

Principe du jeu

Vous vous demandez peut-être ce qu'est un tamanoir? C'est un animal, également appelé le fourmilier, qui attrape des fourmis et d'autres petits insectes au moyen de sa langue collante.

Notre tamanoir est un personnage vraiment exceptionnel. Il a en effet découvert qu'il existait d'autres bonnes choses que les fourmis, en particulier les sucreries comme le miel. Il s'est également rendu compte qu'il pouvait se servir de sa longue langue pour faire des chatouilles. Il a réussi à convaincre les autres tamanoirs de laisser les fourmis tranquilles et de partir avec lui à la recherche de friandises.

But du jeu

Avec leur petit tamanoir, les joueurs tentent d'atteindre le plus vite possible le gobelet sous lequel est dissimulé la récompense.

Au préalable

On pose la cordelette en ligne droite ou courbe. Les joueurs choisissent chacun un petit tamanoir qu'ils placent à côté du premier noeud, c'est-à-dire à l'opposé du gobelet. Sous le gobelet, on dissimule soit une récompense pour le vainqueur, soit une récompense collective. On tire au sort pour savoir qui commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Celui dont c'est au tour de jouer se retourne. Les autres se concertent tout bas et désignent un joueur qui va chatouiller avec la langue du grand tamanoir celui qui ne regarde pas.

Le joueur retourné essaie de deviner qui vient de le chatouiller. S'il y parvient, il avance de 3 noeuds (ou de 3 fourmis) avec son tamanoir. Sinon, le joueur qui l'a chatouillé avance d'un noeud.

Fin de la partie

Le premier à atteindre le gobelet remporte la partie.

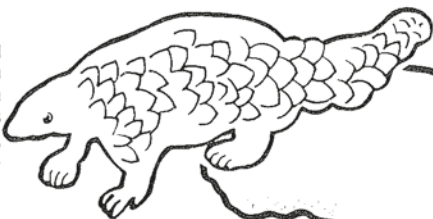
Lorsqu'il joue avec des tout petits, l'animateur peut, pour plus de facilité, limiter à deux le nombre de joueurs qui chatouillent.

Tamandua, der Ameisenbär und Co.

Überall dort, wo es eine spezielle Nahrung besonders reichlich gibt, richten sich manche Tiere ganz und gar darauf ein. In vielen Gegenden unserer Erde gibt es besonders viele Ameisen und Termiten, und die sind zur Lieblingsspeise von verschiedenen Tieren geworden.

Obwohl diese Ameisenfresser ganz verschieden gebaut sind, haben sich bei ihnen doch im Laufe von Millionen Jahren viele Ähnlichkeiten entwickelt. Was braucht man denn, wenn man Ameisen essen will? Sicher braucht man keine scharfen Zähne wie ein Löwe und man muß auch nicht schnell laufen können wie eine Gazelle.

Was man wirklich braucht, sind kräftige Vorderbeine mit Krallen zum Graben und eine lange klebrige Zunge, denn man kann ja nicht jede Ameise einzeln erbeuten.



In **Asien** und im **nördlichen Afrika** lebt das bizarre **Schuppentier** oder Pangolin. Es hat gar keine Zähne, kann



In **Australien** gibt es den putzigen kleinen **Ameisenigel**, der Eier legt und in seinem langen Schnabel eine noch längere Zunge hat.



sich bei Gefahr fast zu einer Kugel einrollen, so daß es durch seine kräftigen Schuppen geschützt ist, und seine Jungen trägt es mit auf dem Schwanz herum.

Im **südlichen Afrika** lebt das **Erdferkel**, das mit seinen langen Ohren und seiner rüsselartigen Schnauze besonders niedlich ist. Seine Zunge sieht wie ein langer klebriger Riemen aus.



Unser **Tamandua**, der **Ameisenbär**, lebt in **Südamerika**. Aus seinem kleinen Mund kommt eine lange klebrige Fangzunge hervor, wenn er seine Lieblingsspeise entdeckt hat. Mit seinen starken, gekrümmten Vorderkrallen gräbt er die Ameisennester auf.

Er ist ein zahnloses Säugetier und kann über 2 m lang und bis zu 40 kg schwer werden. Die Muttertiere tragen ihre Jungen noch lange Zeit auf dem Rücken mit sich herum.

Die Länder und Tiere könnt ihr bunt ausmalen. You may colour the countries and animals. Vous pouvez colorier les pays et les animaux.



Tamandua, the ant bear and Co.

Everywhere, where special feed is in abundance, some animals adjust to it. In many areas on our planet there are a lot of ants and termites, and they have become the favorite feed of various animals.

Even though these anteaters have a different body structure, they have developed a lot of similarities during the evolution of million years.

By the way, what is needed for eating ants?

For sure, one does not need sharp teeth like a lion and one does not to be fast like a gazelle.

What is really needed are strong front legs with claws for digging and a long, sticky tongue, because one cannot catch ant by ant.

The spiny anteater (echidna) lives in Australia. It produces eggs and has a long bill and a even longer tongue.

In Asia and in Northern Africa there lives the bizarre pangolin. It does not have teeth at all and if in danger it rolls to a ball shape and is protected by its strong scales. It carries the young ones on its tail.

In Southern Africa there lives the ärdvärk. It looks especially cute with its long ears and the long snout. Its tongue looks like a long sticky string.

Our tamandua, the ant bear lives in South America. His sticky tongue in his little snout comes out if he has discovered his favorite feed. He digs into the ant hills and nests with his strong, crooked front claws. It belongs to the the toothless mammals and can grow up to a length of 2 meters and weigh up to 40 kg. The dam carries its young ones for a long time on its back. You may color the countries and animals.

Tamanoir et compagnie

Partout où on trouve un type particulier de nourriture en abondance, il existe des animaux au régime alimentaire très spécialisé. Dans certaines régions du globe vivent énormément de fourmis et de termites... et d'autres animaux qui apprécient beaucoup celles-ci.

Les divers mangeurs de fourmis ont, certes, des morphologies très différentes les unes des autres, mais ils ont aussi, au fil de millions d'années d'évolution, développé des ressemblances. De quoi a-t-on besoin pour pouvoir manger des fourmis? Certainement pas des dents acérées d'un lion ou de la rapidité d'une gazelle. En fait, on a besoin de pattes avant puissantes munies de griffes, pour pouvoir creuser, et d'une langue à la fois longue et collante, car il n'est pas question de manger les fourmis une par une.

En Australie vit l'échidné, un drôle de petit animal, qui pond des oeufs, avec un long museau et une langue encore plus longue.

En Asie et dans la partie septentrionale de l'Afrique, on rencontre quelquefois l'étrange pangolin. Il est dépourvu de dents et, en cas de danger, il se roule en boule de sorte à être protégé par sa carapace d'écaillés. Il promène ses petits sur la queue.

Au Sud de l'Afrique vit l'oryctéropodidé: avec ses oreilles allongées et son museau en forme de trompe, il a une allure très amusante. Sa langue ressemble à une lanière de cuir à la fois longue et gluante.

Le tamanoir de notre jeu vient d'Amérique du Sud. Dès qu'il a découvert sa nourriture préférée, la langue aussi longue que collante sort de sa petite bouche. Avec les griffes puissantes et recourbées de ses pattes avant, il creuse dans les fourmilières. Il s'agit d'un mammifère dépourvu de dents qui peut atteindre une taille de 2 mètres et un poids de 40 Kg. Les mères transportent longtemps leurs petits sur le dos.