MiniPilo zum Selberbauen!

Alle Mümvattels sind kreativ, natürlich jedes auf seine Weise.

Mümvattel-Freunde sollten sich ein Beispiel nehmen und es den kleinen Gesellen nachmachen, denn Kreativsein macht Spaß, spart Geld und produziert auf jeden Fall etwas Besonderes und Individuelles.

In dieser Datei befinden sich Bastelanleitung, Spielanleitung, die Rückseiten für die Projektkarten und die beiden Blätter für die Tüte . Lies zuerst die Bastelanleitung, drucke dann die Spielkarten auf 160-Gramm-Karton aus. Hinweis: Beim Drucken bitte „In Druckbereich einpassen“ wählen.

<u>Bastelanleitung</u>

- nach dem Ausschneiden der Projektkarten die Projektbezeichnungen und Symbole (Rückseiten) auf deren Rückseite kleben, kopieren oder zeichnen

- alle anderen Karten ausschneiden und sortiert stapeln

- auf die Rückseiten der P-, L- und Aktionskarten kann man zur Unterscheidung ein P, ein L und ein A schreiben oder kunstvoll malen

- Spielfeld ausschneiden und die Hälften mit Textil-Klebeband von der Rückseite zusammenkleben, (einen kleinen Spalt lassen) so dass man das so entstandene 5-eckige Spielfeld falten kann

- das Spielanleitungsheft bastelt man, indem Rückseite und Vorderseite auf dasselbe Blatt kopiert werden, dann das Blatt quer durchschneiden, die entstandenen Streifen in der richtigen Reihenfolge (Seitenzahlen) aufeinander legen und in der Mitte falten, so dass ein kleines Heft (Format Din A6, Querformat) entsteht

- von den beiden Blättern für die Tüte schneidet man die langen Seitenstreifen (ca. 2 cm breit) ab, das werden die Banderolen für die 4 Kartenstapel. (für die P-, L- und A-Karten reicht die halbe Länge)

- die dadurch entstandenen ca. 17 cm breiten Blätter können mit etwas Geschick zu einer Tüte im Format 15 x 27cm verarbeitet werden, in die man dann sämtliche Einzelteile des Spieles packen kann.

- Nun bitte die Spielanleitung gründlich lesen, für Fragen, Anregungen und Unklarheiten kann das feedback-Formular auf der Webseite genutzt werden.

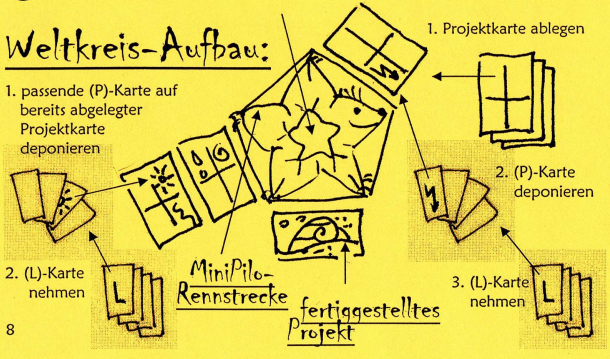
- Zum Spielen benötigt man noch Spielfiguren beliebiger Form je nach Anzahl der Mitspieler (z.B. Kieselstein, Schneckenhaus, Gogo, Füllerpatrone, Figürchen und vieles andere mehr), eine größere Figur für das Aktions-Mümvattel und einen Würfel

Viel Spaß beim Basteln und beim Spielen!

So wird's gemacht ! Mittelstern

Projektgründung:

Weltkreis-Aufbau:



MINI PILO

Die Mümvattels erbauen ihren Weltkreis

Buch und Spiel: Idee und Umsetzung: Suzanne Jura

alle Rechte bei MWB Multivalente Werkstätten Berlin.

Gelb: Weltkreis-Aufbau!

Vielleicht gibt es eine Aufgabe für Dich!

Würfele noch einmal. Die Augenzahl benennt Dir die Seite des Spielfeldes, an der Du aktiv werden kannst.

Prüfe: Gibt es an der Spielfeldseite mit Deiner gewürfelten Augenzahl ein unvollendetes Projekt, auf dem eine Potenz-Karte fehlt, die Du auf der Hand hast?

Nein: Dann kannst Du jetzt nicht am Weltkreis weiterbauen. Nimm statt dessen eine Aktionskarte (siehe Seite 4)

Ja! Deine Potenz wird gebraucht!

Lege die passende (P)-Karte auf das entsprechende freie Feld der Projektkarte und nimm als Gewinn eine (L)-Karte vom Stapel auf die Hand. *

Was passiert, wenn das letzte Feld einer Projektkarte besetzt wird?

bitte weiterlesen auf Seite 7

*Durch die Mitarbeit beim Aufbau eines Weltkreis-Projektes werden die eigenen Fähigkeiten und Eigenschaften eingesetzt, der Erfolg bringt Lebensfreude und Glück.

Karten- und Würfelspiel für 3 – 6 Mümvattels

Spielvorbereitung:

Das MiniPilo - Spielfeld liegt in der Mitte des Spieltisches. (siehe Seite 8)

Die (P)-Karten (Eigenschaften + Fähigkeiten) werden reihum restlos ausgeteilt und verdeckt auf die Hand genommen, so erhält jeder Mitspieler sein Persönlichkeitsprofil.

Die (L)-Karten (Glück + Lebensfreude) und die Aktionskarten (Probleme und Fragen) liegen verdeckt, die Weltkreis-Projekt-Karten mit den Symbolen nach oben neben dem Spielplan.

Spielbeginn:

Jeder Mitspieler stellt sein **Läufer-Mümvattel** auf das Startfeld der MiniPilo-Rennstrecke. Die große Figur ist das **Aktions-Mümvattel**, sie kommt auf ein beliebiges Feld des Mittelsterns.

Der jüngste Spieler beginnt, würfelt und setzt mit dem Aktions-Mümvattel die gewürfelte Augenzahl auf dem Mittelstern.

Die Farbe des Ankunftsfeldes bestimmt, was zu tun ist → (Seiten 4,5,6)

MINI-PILO

Von den Mümvattels können wir viel lernen:

Eine Welt ohne Geld!

Das Kapital der Mümvattels sind Ihre Potenzen:
Persönliche Eigenschaften und Fähigkeiten,
Lebensfreude und Glück.

Durch den Einsatz ihrer Eigenschaften und Fähigkeiten
erbauen und gestalten sie gemeinsam ihren Weltkreis
und stehen einander bei,
dadurch entwickeln sie sich weiter und gewinnen
an Lebensfreude und Glück

Viel Spaß beim Spielen!

Rot: Du brauchst Unterstützung!

Nimm eine rote Aktionskarte!

Lies Dein Problem vor und lege die Karte so ab, dass die nebenstehenden Symbole für alle sichtbar sind.

Jeder Mitspieler, der über eine der abgebildeten Potenzen verfügt (also eine passende (P)- oder (L)- Karte besitzt), darf nun seine Hilfe bei der Lösung Deines Problems anbieten.

Du entscheidest Dich für die besten Ratschläge (ein Rat pro Symbol) und erhältst von den ausgewählten Ratgeber-Mitspielern die entsprechende Karte auf die Hand.

Zum Dank dürfen die Läufer-Mümvattels der Ratgeber <u>ein Feld</u> auf der MiniPilo-Rennstrecke <u>vorrücken.</u> *

Kann keiner helfen, gehen alle, bis auf Dich, einen Schritt zurück.

*Indem die Mümvattels einander beistehen, entwickeln sie ihre soziale Kompetenz.

Fertigstellung eines Projektes:

Wer <u>das letzte freie Feld</u> einer Projektkarte besetzt, erhält statt einer (L)-Karte die vier deponierten (P)-Karten als Gewinn. Er dreht die Projektkarte um und eröffnet das Bauwerk mit einer kleinen Ansprache.

Ende des Spiels:

Wenn das erste Läufer-Mümvattel das Zielfeld der Rennstrecke erreicht hat, ist Schluss!

<u>Jetzt wird gezählt: Wer die meisten Tuppis erworben hat, bekommt den 1. Preis!</u>

2 Tuppis für jeden Schritt auf der MiniPilo-Rennstrecke = erfolgreiche Aktionen

1 Tuppi für jede Potenz auf der Hand, alle (P)-Karten + alle (L)-Karten

1 Zusatztuppi für Fachleute = drei Karten mit gleichem Symbol *

2 Zusatztuppis für Spezialisten = je 3 unterschiedliche Potenzen: (3x(P) <u>und</u> 3x(L)

3 Zusatztuppis für Experten = 9 verschiedene Potenzen*

* für die Zusatztuppis darf jede Karte nur einmal gezählt werden.

Grün: Projektgründung!

Schau Dir die oberste Karte der Weltkreis-Projekte an.

Prüfe: Besitzt Du eine der vier abgebildeten Eigenschaften oder Fähigkeiten? (gelbe (P)-Karte auf der Hand)

Nein? Dann kannst Du dieses Projekt nicht gründen.
Nimm stattdessen eine rote Aktionskarte und handle wie auf einem roten Feld. (siehe Seite 4)

<u>Ja!</u> Nimm die Projektkarte vom Stapel und lege sie an einer beliebigen Seite des Spielplanes ab. (wenn dort schon eine Projekt-Karte liegt, lege Deine einfach dazu)
Deponiere Deine passende (P)-Karte auf dem dafür vorgesehenen Feld

Nimm als Gewinn die oberste (L)-Karte (orange) vom Stapel auf die Hand. *

*Die Gründung eines Weltkreis-Projektes ist eine große Herausforderung, für deren Bewältigung besondere Eigenschaften und Fähigkeiten notwendig sind, Dein Mut wird belohnt durch Glück und Lebensfreude.

Die Mümvattels erbauen ihren Weltkreis

MINI PILO

Eine Welt ohne Geld!

Susanne Jura
www.multi-puppen.de

Eigenschaften & Fähigkeiten

Weltkreis-Projekte

Lebensfreude und Glück

Eine Welt ohne Geld!

MINI PILO

Die Mümvattels erbauen ihren Weltkreis

Die Mümvattels erbauen ihren Weltkreis

MINI PILO

Eine Welt ohne Geld!

Susanne Jura
www.multi-puppen.de

Eigenschaften & Fähigkeiten

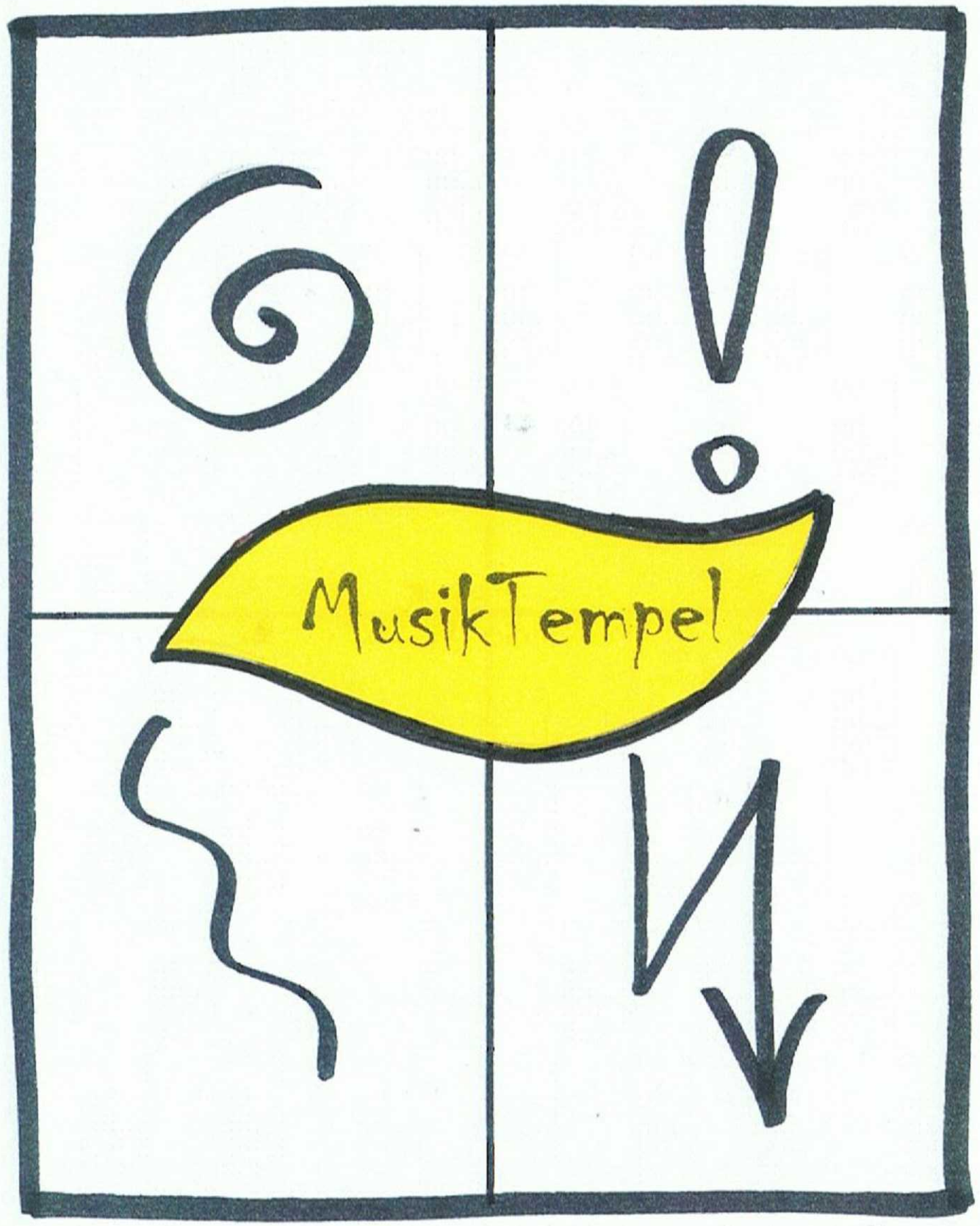
Weltkreis-Projekte

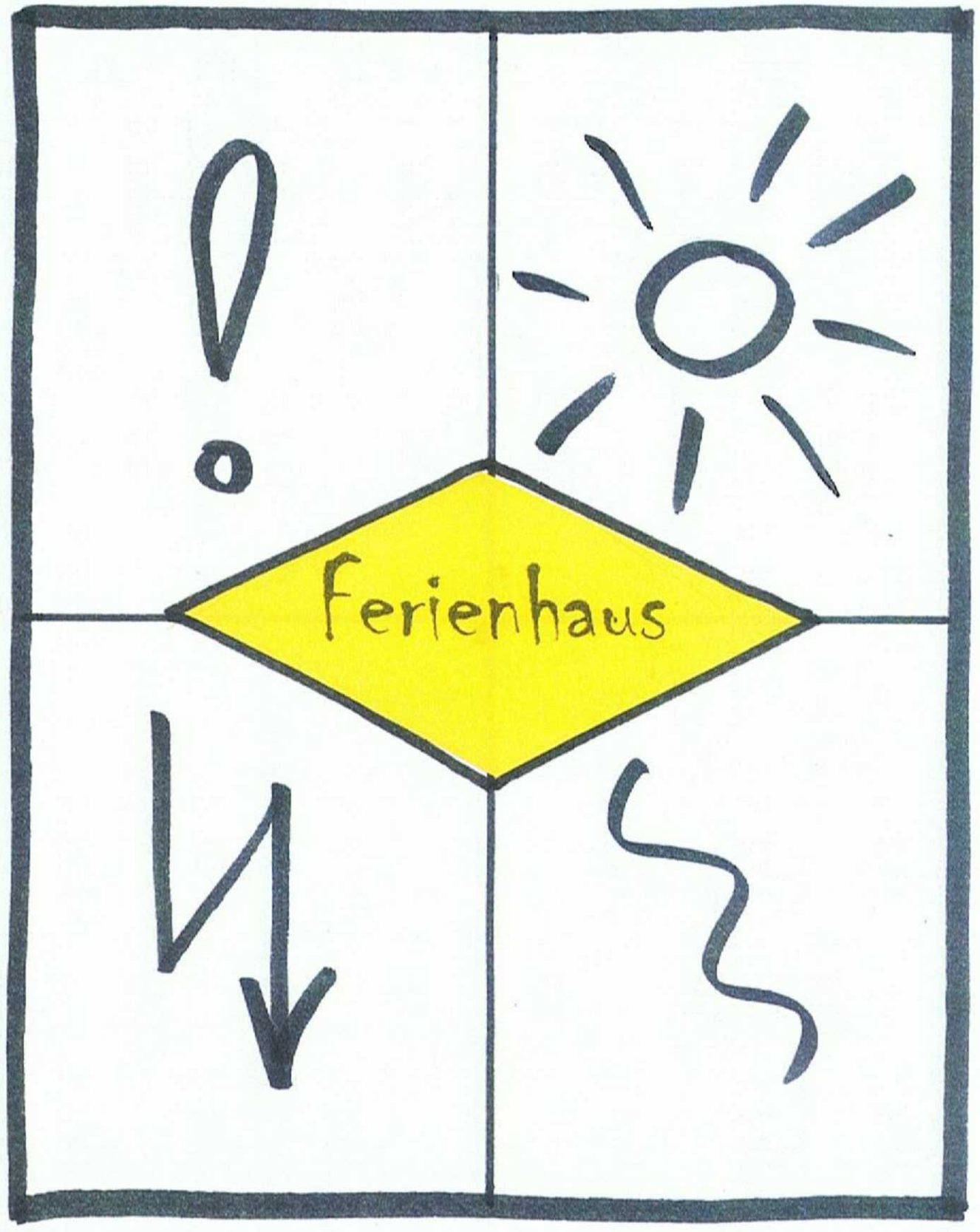
Lebensfreude und Glück

Eine Welt ohne Geld!

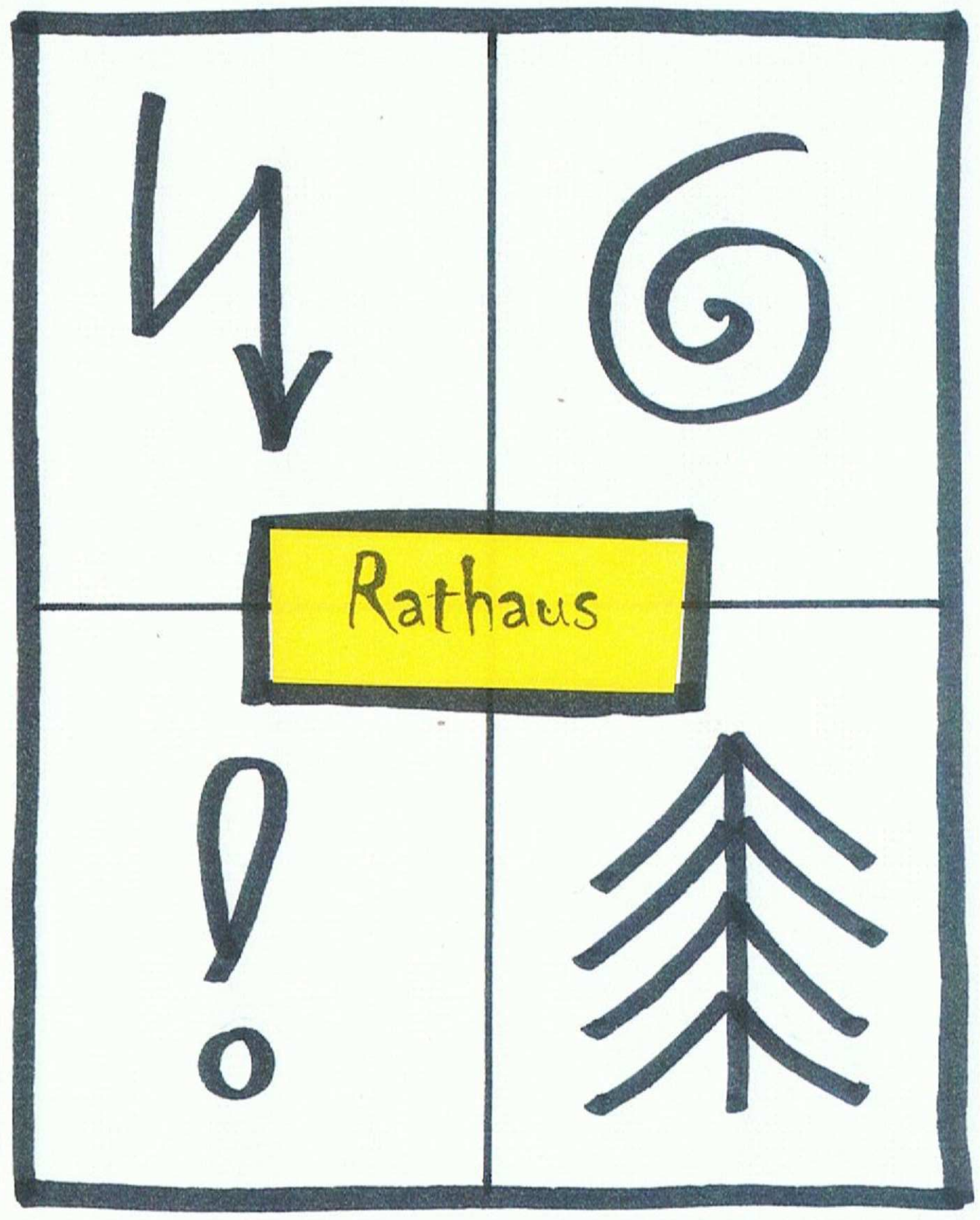
MINI PILO

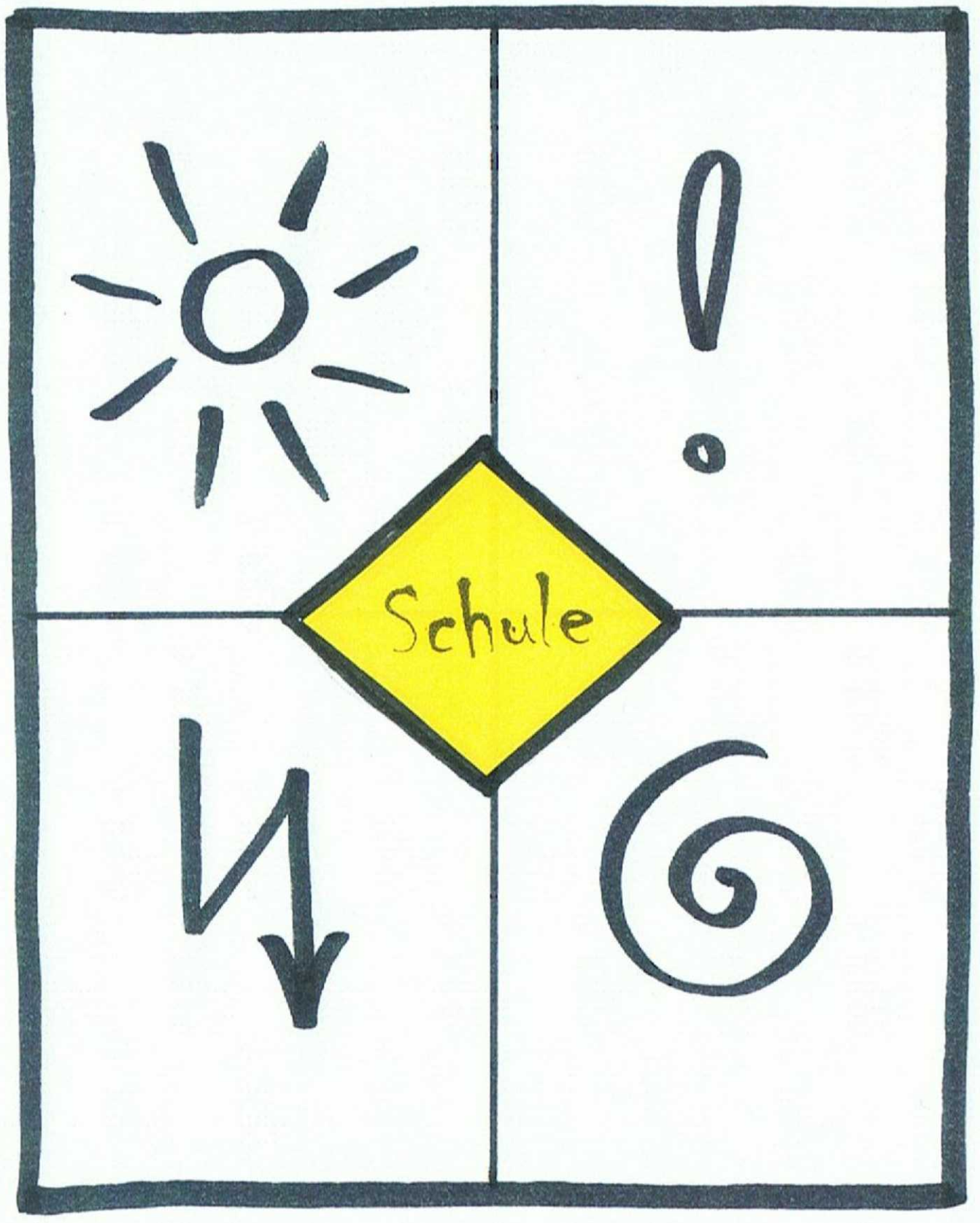
Die Mümvattels erbauen ihren Weltkreis

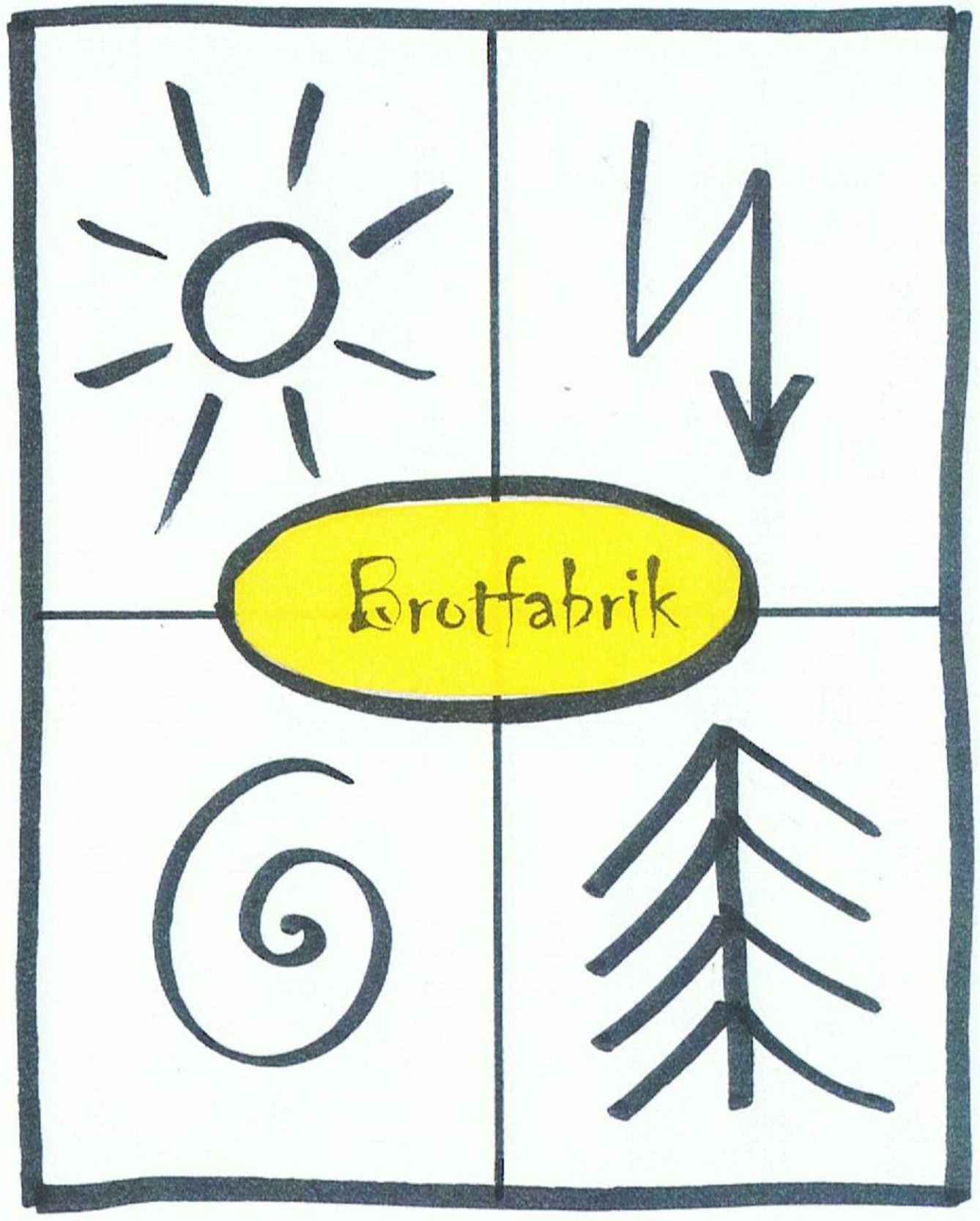

MusikTempel

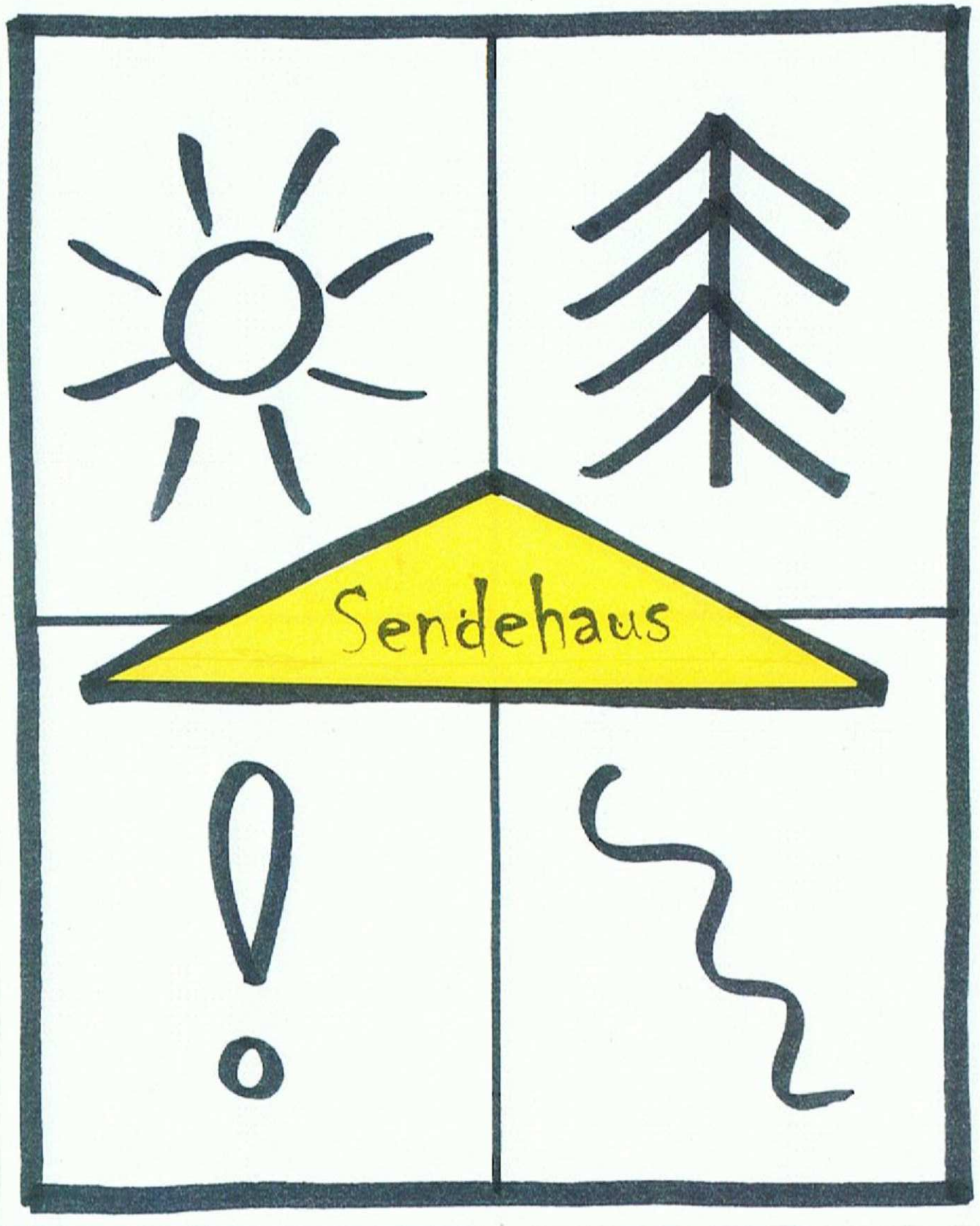

Ferienhaus

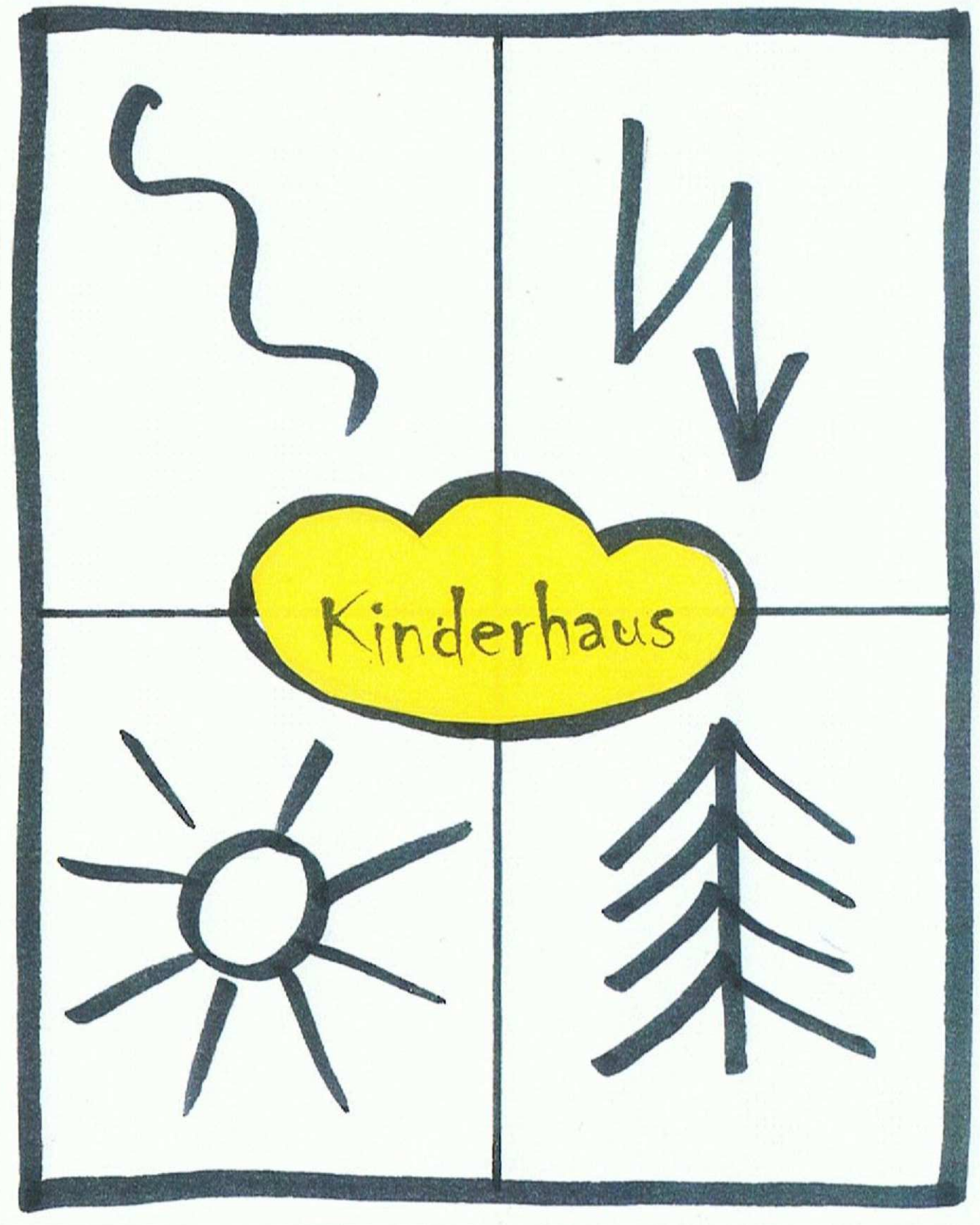
Klamottenladen

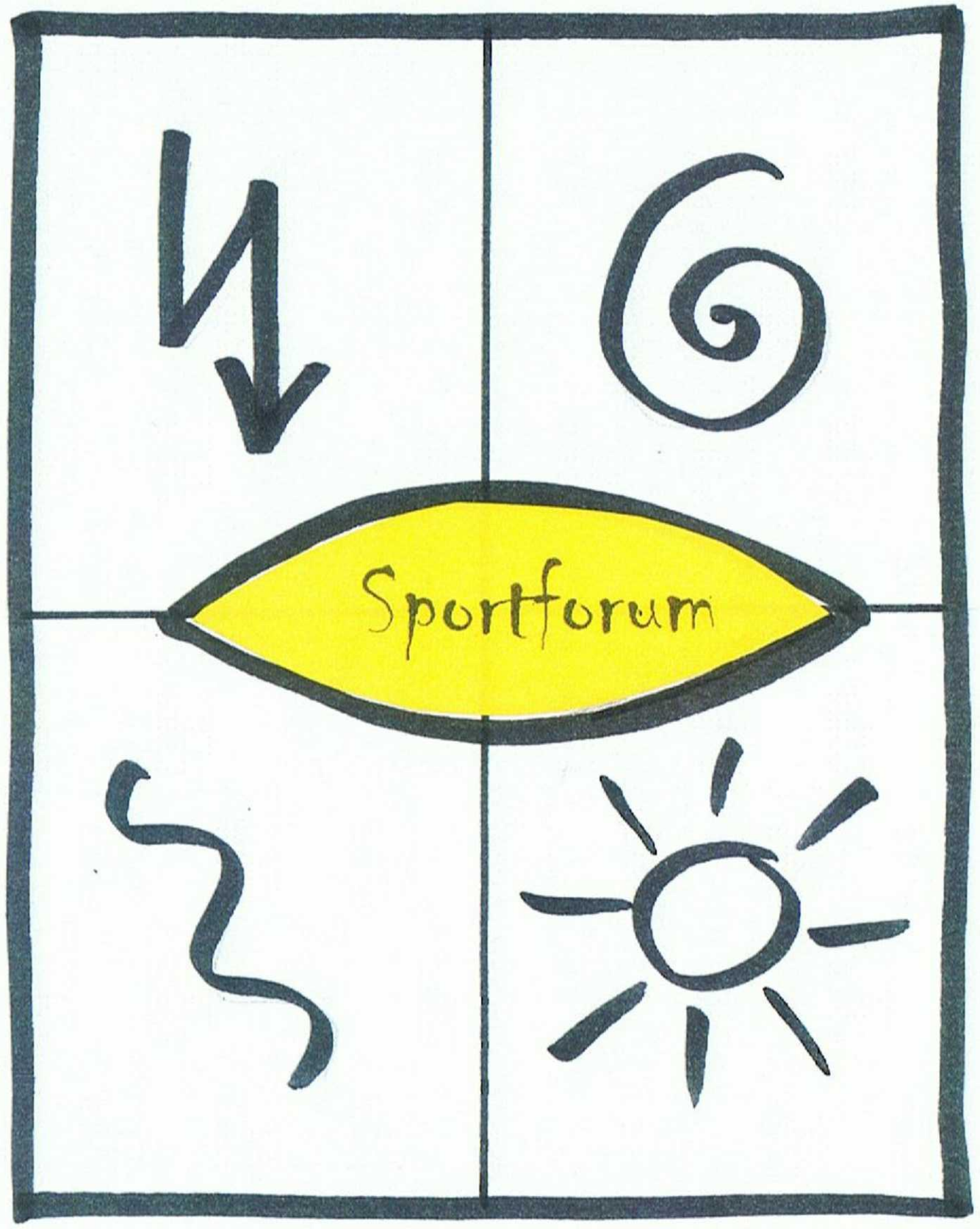

Rathaus

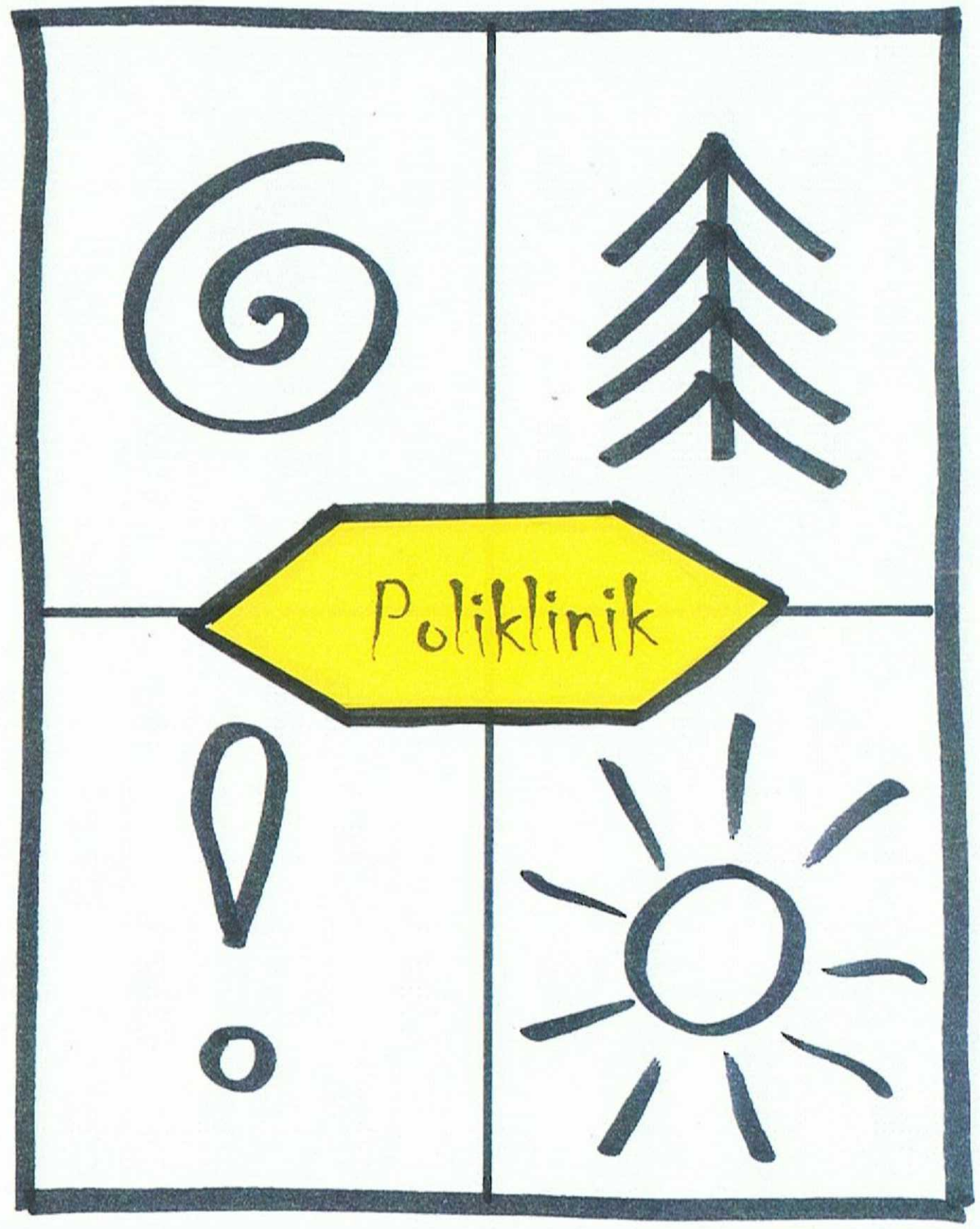

Schule


Brotfabrik


Sendehaus


Kinderhaus


Sportforum


Poliklinik