

HABA

Die Biene
Maja



BLÜTEN ANGELN

Zzz...

MEINE
ERSTEN
SPIELE! **2+**





MEINE ERSTEN SPIELE!

BLÜTEN ANGELN

Ein erstes Angelspiel für 1–4 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Copyright: Based on the books written by Waldemar Bonsels "Maya the Bee"
© 2026 Studio 100 & Animaj. All rights reserved. licensed by Studio 100

Auf der Klatschmohnwiese ist viel los. Die Biene Maja hat lauter bunte Blüten entdeckt. Diese möchte sie mit ihren Freunden Willi, Lara, Walter und Ulla teilen. Helft Maja und angelt die bunten Blüten.

Wer zuerst fünf verschiedene Blüten hat, gewinnt.



Die Biene
Maja

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Wichtig: Liebe Eltern, bitte entfernt die Banderole und drückt das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Die Banderole und die Rahmen der Tableaus mit dem  müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

DAS IST DRIN:



1 Wiese (Schachtelboden)



4 Blütentafeln



1 Würfel



1 Kleeblatt aus Holz



5 Blüten aus Holz



1 Angel mit Biene Maja



20 Blüten-Plättchen

FREIES SPIELEN UND DETAILS ENTDECKEN:

Im freien Spiel kann das Kind in die Rolle von Biene Maja schlüpfen. Dabei beschäftigt es sich mit dem Spielmaterial. Spielt alle mit! Entdeckt gemeinsam, wer sich auf der Wiese versteckt. Sprecht darüber, welche Farben die Blüten haben, und probiert aus, wie ihr die Blüten mit Maja angelt!

BEVOR ES LOSGEHT:

Stellt die Wiese (Schachtelboden) in die Tischmitte. Legt die fünf Blüten und das Kleeblatt so hinein, dass die Bedruckung nach oben zeigt. Alle nehmen sich eine Blütentafel und legen sie vor sich ab. Legt die Blüten-Plättchen als gemeinsamen Vorrat neben die Wiese. Nicht benötigtes Spielmaterial kommt in den Schachteldeckel. Haltet den Würfel und die Angel mit Maja bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer kann summen wie eine Biene? Du beginnst und würfelst.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe?**

Benenne die Farbe! Nimm die Angel mit Biene Maja und versuche die Blüte in der gewürfelten Farbe zu angeln.

- **Die Biene Maja hat die richtige Blüte geangelt.**

Super! Du darfst dir ein Blüten-Plättchen dieser Farbe nehmen und an der entsprechenden Stelle an deiner Blütentafel anlegen.

Wenn du die gewürfelte Farbe bereits hast, darfst du leider nicht angeln und dir auch kein Blüten-Plättchen nehmen.

- **Die Biene Maja hat eine falsche Blüte erwischt.**

Das kommt vor, nicht jeder Versuch gelingt! Du darfst leider kein Blüten-Plättchen anlegen.





- **Das grüne Kleeblatt?**

So ein Glück! Nimm die Angel und versuche das Kleeblatt zu angeln.

- **Die Biene Maja hat das Kleeblatt geangelt.**

Bravo! Du darfst dir ein Blüten-Plättchen aussuchen, das du noch nicht angelegt hast.

- **Das Kleeblatt hängt nicht an der Angel.**

Schade! Die Biene Maja hat das Kleeblatt nicht erwischt. Du darfst dir leider kein Blüten-Plättchen aussuchen.



Anschließend legst du die geangelte Blüte bzw. das Kleeblatt wieder zurück auf die Wiese. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein fünftes Blüten-Plättchen an seine Blütentafel angelegt hat. Herzlichen Glückwunsch, du hast gewonnen!



Kleine Kinder haben oft noch nicht so viel Geduld. Das Spiel ist kürzer, wenn das Kind sich ein beliebiges Blüten-Plättchen aussuchen darf, falls es die geangelte Blütenfarbe schon hat.

Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile
könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des
Spielmaterials noch lieferbar ist.

SOLOVARIANTE:

Du spielst nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Du spielst nur mit einer Blütentafel und den fünf dazugehörigen Blüten-Plättchen. Lege die übrigen Blütentafeln und Blüten-Plättchen in den Schachteldeckel.
- Lege jede richtig geangelte Blüte bzw. das Kleeblatt vor der Wiese ab.
- Aufgepasst! Wenn du eine bereits geangelte Blüte bzw. das Kleeblatt ein zweites Mal würfelst oder etwas Falsches angelst, musst du ein beliebiges Blüten-Plättchen an deine Blütentafel anlegen.
- Du hast gewonnen, wenn die Wiese leergeangelt ist. Hast du jedoch alle Blüten-Plättchen an deine Blütentafel angelegt und es liegt noch etwas auf der Wiese, hast du leider verloren.





MY VERY FIRST GAMES!

FISHING FOR FLOWERS

A first fishing game for 1–4 children ages 2 and up.

Author: Kristin Dittmann

Playing time: approx. 10 Minutes

Copyright: Based on the books written by Waldemar Bonsels "Maya the Bee"
© 2026 Studio 100 & Animaj. All rights reserved. licensed by Studio 100



There's a lot going on in the poppy meadow. Maya the Bee has discovered lots of colorful flowers and wants to share them with her friends Willy, Lara, Barry, and Bella. Help Maya fish for the bright blossoms.

The first player to collect five different flowers wins.

BEFORE THE FIRST GAME:

Important! Dear parents, please remove the cardboard sleeve and carefully press the game pieces out of the punch boards. The sleeve and the punch board frames marked with the  must be disposed of for safety reasons. They are not needed for the game.

WHAT'S INCLUDED:



1 meadow (bottom of the box)



4 flower boards



1 die



1 wooden cloverleaf



5 wooden flowers



1 fishing rod with Maya the Bee



20 flower tiles



FREE PLAY AND DISCOVERING DETAILS:

In free play, your child can step into the role of Maya the Bee and explore the game materials. Join in the fun! Discover together who is hiding in the meadow. Talk about the colors of the flowers and try fishing for them with Maya.

BEFORE YOU BEGIN:

Place the meadow (bottom of the box) in the center of the table. Put the five flowers and the cloverleaf inside, printed side up.

Each player takes a flower board and places it in front of them. Place the flower tiles next to the meadow as a shared supply. Any unused game materials go into the box lid. Keep the die and the fishing rod with Maya ready.



LET'S GET STARTED:

Play in turns clockwise. Who can buzz like a bee?
You begin and roll the die.

What does the die show?

- **A color?**

Name the color! Take the fishing rod with Maya and try to fish for the flower in the color you rolled.

- **Maya the Bee has caught the correct flower.**

Great! Take a flower tile in that color and place it on the matching spot on your flower board.

If you already have that color, you may not fish and may not take a flower tile.

- **Maya the Bee has caught the wrong flower.**

That happens, not every try is a success! Unfortunately, you may not place a flower tile.



- **The green cloverleaf?**

How lucky! Take the fishing rod and try to catch the cloverleaf.

- **Maya the Bee has caught the cloverleaf.**

Bravo! You may choose one flower tile that you have not yet placed.

- **The cloverleaf is not on the rod.**

Too bad! Maya missed the cloverleaf.
Unfortunately, you may not choose a flower tile.



Afterwards, place the flower or cloverleaf you fished back into the meadow.
Then it's the next child's turn.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as a child has placed their fifth flower tile on their flower board.
Congratulations, you win!



Young children often have shorter attention spans. To make the game quicker, allow a child to choose any flower tile if they already have the color they fished.

*Dear Players,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.*

SOLO VARIANT:

Play by the rules of the basic game with the following changes:

- Play with only one flower board and the five matching flower tiles.
Place the remaining flower boards and tiles in the box lid.
- Place each correctly fished flower or the cloverleaf next to the meadow.
- Watch out! If you roll a flower or the cloverleaf that you have already caught, or if you catch the wrong item, you must place any one flower tile on your flower board.
- You win when the meadow has been completely cleared. However, if you have placed all five flower tiles on your board and there are still pieces left in the meadow, you lose.



HABA



Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
Made in Germany

Art. Nr.: 2014495001
TL A180564

© 2026 Studio 100 & Animaj.
All rights reserved. Lizenz durch Studio 100
© HABA-Spiele Bad Rodach 2026