

Mein Kinderlieder- Mitmach- Spiel

Oje, die Hexe hat die Brücke weggezaubert – nun kommt der Esel nicht mehr zu seinem Freund dem Kuckuck! Mit viel Tanz und Bewegung helfen die Kinder, die Brücke Brett für Brett zurückzubaunern. Ein aktionsreiches Mitmachspiel für 2 bis 6 Spieler mit sprechenden Tieren und 12 beliebten Kinderliedern.

Inhalt

- 1 elektronisches Modul
- 1 Spielplan
- 1 großer Baum aus 3 Teilen
- 5 Brückenteile
- 10 Liederkärtchen
- 2 Tierfiguren mit Aufstellern



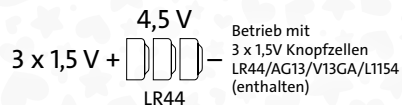
Sicherheitshinweise

Bitte lesen Sie die folgenden Hinweise aufmerksam durch und bewahren Sie diese Anleitung für den späteren Gebrauch auf. Beachten Sie insbesondere:

- Die Folien der Verpackung sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.
- Achtung. Dieses Produkt enthält 3 Knopfbatterien. Eine Knopfbatterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen.
- Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt oder in einen Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.
- Das Einsetzen bzw. der Austausch der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden.
- Wir empfehlen, für dieses Spielzeug keine wieder aufladbaren Batterien zu verwenden.

Batterien austauschen

Es werden 3 Knopfzellen des Typs LR44/AG13/V13GA/L1154 benötigt. Entfernen Sie den Batteriefachdeckel an der Gehäuseunterseite mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubenziehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Zum Schluss verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.





Vor dem allerersten Spiel

Entsorgen Sie bitte alle Kunststofffolien sowie den Kartonstreifen aus dem waagrechten Schlitz im Baum; sie sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden. Nach dem Herauslösen des Spielmaterials entsorgen Sie bitte ebenfalls die leeren Stanzrahmen; hierzu zählen auch das kreisförmige und das rechteckige Teil aus dem Spielplan nach Entnahme der sieben Kärtchen. Die beiden Spielfiguren stecken Sie zum Aufbau in ihre durchsichtigen Aufsteller.



Pädagogische Hinweise

Nachtigall, Kuckuck und Esel führen mit lustig gesprochenen Anweisungen persönlich durchs Spiel. Zwei Schwierigkeitsstufen fördern spielerisch die Freude an Musik, Bewegung und Gemeinsamkeit und trainieren abwechslungsreich Motorik und Koordination.

Die Tiere wissen immer genau, was gerade zu tun ist, und wiederholen die Anweisungen geduldig, bis die Kinder so weit sind. Diese können somit bald weitgehend selbstständig spielen, sobald sie das Spielprinzip verstehen.

Nach dem ersten Spielaufbau (siehe unten) entdecken Sie zunächst gemeinsam mit den Kindern das Spielmaterial. Was ist darauf zu sehen? Die lustigen Details auf dem Spielplan bieten eine Vielzahl von Sprechansätzen. Zum Schluss führen Sie Kuckuck, Esel und die Nachtigall mit folgender kleinen Hintergrundgeschichte ein:

Der Kuckuck wohnt in einem großen Baum an einer wunderschönen Stelle direkt am Fluss. Fast jeden Tag kommt sein Freund der Esel über die Brücke, um ihn dort zu besuchen. Aber oje, beim letzten Mal haben sich die beiden laut gestritten und dabei die Waldhexe aufgeweckt. Die Hexe hat sich gesagt: „Na warte, euch werd ich's schon zeigen!“ Sobald der Esel gegangen war, hat sie hinter ihm die Brücke einfach weggezaubert! Jetzt kommt der arme Esel nicht mehr über den Fluss, um mit dem Kuckuck zu spielen. Aber die weise Nachtigall weiß Rat: mit schönem Gesang und Tanz lässt sich die Hexe bestimmt dazu überreden, die Brücke wieder zurückzuzaubern. Wollen wir dabei helfen?

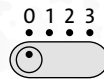
Spielvorbereitung

Legen Sie die fünf Brückenteile griffbereit neben die Schachtel. Die Liedkärtchen werden nur für Spiel 2 benötigt (siehe dort). Legen Sie den Spielplan mit der großen Aussparung über den tiefen „Fluss“ im Unterboden und setzen Sie das elektronische Modul in die passende runde Aussparung. Nun wird der Baum aufgebaut: Schieben Sie die beiden großen Teile kreuzförmig so ineinander, dass der schmale Stamm zur Seite ohne Nachtigall weist. Stecken Sie dann das kleinere Teil waagrecht in die Krone. Setzen Sie den Baum in die Schachtecke beim badenden Maulwurf; schieben Sie dazu das abgewinkelte Fußteil in den Spalt zwischen Spielplan und Seitenwand. Zum Schluss setzen Sie den Kuckuck in den Baum und den Esel auf das Startfeld am Flussufer gegenüber. Nun kann es losgehen!



Spiel auswählen

Der Wahlschalter unten am Gehäuse dient zum Ein- und Ausschalten und zur Auswahl zwischen den unterschiedlichen Spielvarianten:



0 = Aus

1 = Hexenbrücke

2 = Hexentanz

3 = Musikbox

Spiel 1: Hexenbrücke

Ziel des Spiels ist es, die fünf Teile der Brücke zu erspielen und diese damit nach und nach zu vervollständigen.

Wiederholen Sie bei Bedarf nochmals die kleine Hintergrundgeschichte. Zeigen Sie den Kindern die Nachtigall im Baum und erklären Sie: „Das ist die weise Nachtigall. Sie wird uns helfen, damit die Hexe die Bretter für die Brücke zurückzaubert.“ Nach dem Einschalten stellt sich die Nachtigall vor und erklärt alles Weitere.

Zu Beginn benötigen die Kinder sicher noch Ihre Unterstützung, vor allem um die unterschiedlichen Tanz- und Bewegungsformen einzuüben (siehe die Tipps im Anhang). Helfen Sie den Kindern außerdem dabei, den Spielablauf einzuhalten und die Brücke in der richtigen Reihenfolge aufzubauen.

Sobald das letzte Brett eingesetzt wurde, darf der Esel zum Baum gezogen werden, und zur Belohnung erklingt das Lied „Der Kuckuck und der Esel“.

Anhang

Die Lieder sowie Tipps für die Bewegungen in Spiel 1 entnehmen Sie der folgenden Tabelle:

Spiel 2: Hexentanz

Auch hier werden nacheinander die fünf Brückenteile erspielt, bis der Esel zum Schluss wieder zum Baum des Kuckucks gelangt. Es gilt aber viele neue lustige Aufgaben zu erfüllen.

Außerdem kommen nun die 10 Liedkärtchen zum Einsatz! Besprechen Sie vor dem Spiel, welches Kärtchen zu welchem Lied passt (siehe Liedliste im Anhang). Die Nachtigall bittet zu Beginn des Spiels, die Kärtchen im ganzen Raum auszulegen. Später müssen die Kinder zu einem bestimmten Lied die passende Karte finden und auf die markierte Stelle am Baum legen.

Tipps für Profis: Um die Suche noch spannender zu machen, können die Karten auch verdeckt ausgelegt werden!

Musikbox

In dieser Einstellung lassen sich alle enthaltenen Lieder nach Herzenslust wie in einer „Playlist“ abspielen. Sie können diese Einstellung auch nutzen, um gezielt die Bewegungen aus Spiel 1 sowie die Zuordnung zu den Liedkärtchen aus Spiel 2 zu üben.

Automatische Abschaltung

Schalten Sie das Spiel nach Möglichkeit von Hand aus, um Batterien zu sparen. Ansonsten wechselt das Gerät nach einigen Minuten Nichtbenutzung von selbst in den Standby-Zustand. Wenn Sie es innerhalb von 5 Minuten mit dem Druckknopf reaktivieren, wird ein begonnenes Spiel noch fortgesetzt.

Lied	Bewegung	Tipp
A Ram Sam Sam	Klatscht euch auf die Schenkel!	Nur auf „Ram, Sam, Sam“ klatschen, bei „A-“ innehalten
ABC, die Katze lief im Schnee	Lauft auf allen Vieren!	Für Fortgeschrittene: Im Takt gegengleich Arm und Bein heben
Alle meine Entchen	Bewegt euch wie eine Ente!	Kleine Watschelschritte machen
Alle Vögel sind schon da	Bewegt euch wie ein Vögelchen!	Mit den Armen flatternd umherlaufen
Brüderchen, komm tanz mit mir	Tanzt zusammen im Kreis!	Sich dabei an den Händen halten
Das Krokodil aus Afrika	Schwimmt wie ein Krokodil!	Mit den Armen rudern umherlaufen
Fünf kleine Fische	Bewegt euch wie ein Fisch!	Handflächen aufeinanderlegen und beim Laufen als "Flosse" bewegen.
Hoppe, hoppe Reiter	Galoppiert wie ein Pferd!	Mit Handhaltung wie beim Zügelhalten „galoppierend“ umherlaufen
Tschu, tschu, tschu, die Eisenbahn	Macht eine Polonaise!	Der Erste spielt „Dampflok“ (Arme anwinkeln und kreisen)
Was müssen das für Bäume sein	Tanzt von einem Bein aufs andere!	Gewicht von einem Bein aufs andere verlagern

Außerdem sind enthalten: „Der Kuckuck und der Esel“ als Bonuslied sowie „Taler, Taler, du musst wandern“ mit abgewandeltem Text für das Kreisspiel beim „Hexentanz“.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Freude mit diesem musikalischen Mitmachspiel!



Batteriehinweise

Achtung. Dieses Produkt enthält eine Knopf-Batterie. Eine Knopf-Batterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen.

Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Entsorgungshinweis



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Weitere Spiele, Spielsachen und Bücher für Kleinkinder finden Sie auf: www.ministeps.de

Informations sur les piles

Attention. Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes.

Les piles usagées doivent immédiatement être éliminées. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées, ou introduites dans une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Tri sélectif



Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante : Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Warenadresse Deutschland:

Ravensburger Verlag GmbH
Robert-Bosch-Str. 1 • 88214 Ravensburg
Telefon: (07 51) 86 17 17

Istruzioni per le batterie

Avvertenza. Il presente prodotto contiene una pila a bottone. La pila a bottone può causare, nel caso venisse ingoiata, gravi ustioni interne causate dalle sostanze chimiche.

Le pile usate devono essere immediatamente smaltite. Tenere fuori dalla portata dei bambini le pile nuove e usate. Nel caso in cui sia abbia il timore che una pila sia stata ingoiata ovvero introdotta in una parte del corpo occorre chiamare subito il medico per un consulto.

- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle!
- Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!
- Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli "+" e "-"!
- Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!
- Non cortocircuitare i morsetti!
- Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti.
- Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.

Note sullo smaltimento



Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo: Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

Für die Schweiz:

Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
5436 Würenlos

Für Österreich:

Ravensburger Ges.m.b.H.
Ricoweg 24
2351 Wiener Neudorf

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

© 2020