

Mein Wimmelbild-Spiel

Ein kooperatives Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 24 Monaten

Autoren: Thomas Daum und Violetta Leitner • Illustration: Nora Nowatzky

Suchen, zählen, Tiere füttern! Gemeinsam begleiten die Kinder Paula durch den Wildpark. Vielfältige Aktionen fördern umfassend Sprache, Beobachtung, erstes Zählen und die Einhaltung von Regeln.

Inhalt

- 5 Spielplan-Tafeln
- 18 Lupen-Kärtchen
- 10 Futter-Kärtchen
- 10 Futter-Chips
- 3 Blümchen-Chips
- 1 Blumenkorb
- 1 Aktionsleiste in 2 Teilen
- 1 Spielfigur mit Aufsteller
- 1 Holzwürfel



Pädagogische Hinweise

Dieses Spiel wächst mit! Während für den leichten Einstieg zunächst nur zwei Spielplan-Tafeln verwendet werden, lässt sich das Spiel nach und nach mit immer mehr Zusatzelementen und Aktionen anreichern. So können Sie das Spiel sehr flexibel an die individuellen Bedürfnisse und Lernfortschritte Ihres Kindes anpassen, und auch die Wimmelbild-Suche bleibt abwechslungsreich und spannend.

Vor dem ersten Spielen nehmen Sie sich bitte Zeit, mit Ihrem Kind das Spielmaterial für die Grundspielregel zu entdecken (siehe Abschnitt „Spielvorbereitung“). Die Spielplan-Tafeln bieten viele Sprechansätze. Besprechen Sie mit Ihrem Kind, was darauf zu sehen ist. Nehmen Sie auch die quadratischen Futter-Kärtchen hinzu: Kennt ihr Kind schon alle zehn Tiernamen? Wo sind diese Tiere auf dem Spielplan zu sehen?

Die Spielfigur sowie die restlichen Materialien führen Sie mit dieser kleinen Geschichte ein:

„Paula besucht mit ihren Eltern den Wildpark. Dort wimmelt es nur so vor spannenden Tieren und Pflanzen. Paula liebt es, durch den Park zu laufen, immer wieder Neues zu entdecken und schöne Blumen für ihren Blumenkorb zu pflücken. Aber das Allerschönste für Paula ist natürlich, wenn sie die Tiere füttern darf!“

Vor dem allerersten Spiel

Entsorgen Sie bitte alle Kunststoffbeutel und -folien; sie sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden; ebenso die leeren Stanzrahmen nach dem Herauslösen der Kärtchen und Chips. Zum Aufbau der Spielfigur stecken Sie diese in ihren durchsichtigen Aufsteller.



Grundspielregel

Spielvorbereitung

Die Grundspielregel benötigt nur einen Teil des Materials. Bitte legen Sie Folgendes zurück in die Schachtel:

- Die 3 mittleren Spielplan-Tafeln
- Die dazugehörigen gelben, orangen und grünen Lupen-Kärtchen
- 7 Futter-Chips und Teil 6–10 der Aktionsleiste
- Ggf. 1–5 Futter-Kärtchen, um mit weniger Tierarten zu spielen

Puzzeln Sie die beiden Spielplan-Tafeln zusammen, verteilen die Blümchen-Chips auf die drei passenden Felder und stellen Sie die Spielfigur auf ein beliebiges Startfeld. Die Lupen- und Futter-Kärtchen legen Sie verdeckt und bunt gemischt neben dem Spielplan aus, hinzu kommen der Blumenkorb und die Aktionsleiste (Hände-Seite nach oben). Die drei Futter-Chips und den Würfel halten Sie griffbereit.

Spielablauf

Wer am schönsten wie ein Schwein grunzen kann, darf beginnen. Reihum wird gewürfelt, Paula je nach Augenzahl ein bis drei Felder in beliebiger Richtung weiterbewegt und dann die entsprechende Aktion ausgeführt. Die Felder haben diese Bedeutung:



Lupe: Suchen

Der Spieler* dreht ein beliebiges Lupen-Kärtchen um. Wo im Park ist das Gezeigte zu finden? Es kommt nur ein einziges Mal vor! Ggf. helfen alle mit. Gefunden? Gut gemacht! Das Kärtchen wird offen auf dem nächsten freien Platz der Aktionsleiste abgelegt.



Schale: Füttern

Der Spieler deckt ein beliebiges Futter-Kärtchen auf. Juhu, alle Tiere dieser Tierart dürfen gefüttert werden! Zu jedem Tier legt der Spieler eine gefüllte Futterschale. Nun wird unter lautem Schmatzen („Mjam, mjam, mjam!“) ein Chip nach dem anderen umgedreht, bis alle Schalen „leergefressen“ sind. Danach kommen die Chips wieder beiseite und das Futter-Kärtchen wird auf die Aktionsleiste gelegt.





Blume: Pflücken

Liegt auf dem Feld ein Blumen-Chip, dann pflückt Paula an dieser Stelle ein schönes Blümchen für ihren Strauß! Der Spieler darf den Chip auf eine freie Stelle im Blumenkorb legen. Bei einem Feld ohne Chip hat es Paula eilig, und der Zug ist zu Ende.

Spielende

Die Aktionsleiste hat ihr fünftes Kärtchen bekommen? Dann ist Paulas wunderschöner Ausflug zu Ende. Wie viele große Blüten sie heute wohl für ihren Blumenkorb gefunden hat? Gespannt zählt sie nach! Dann schenkt sie den Strauß ihren Eltern als Dank für den schönen Ausflug. Was für ein toller Tag im Tierpark!

Erweiterte Spielregeln

Je nach Alter und Fähigkeiten der Kinder kann das Spiel flexibel um zusätzliche Materialien und Aktionen ergänzt werden. Dabei wird schrittweise auch das Zählen bis 10 geübt.

1. Der Park lässt sich um bis zu drei zusätzliche Tafeln erweitern. Anzahl und Reihenfolge sind frei wählbar, ebenso auf welche drei Felder die Blümchen-Chips verteilt werden. Da nun bis zu 10 Tiere pro Art gefüttert werden, kommen die zusätzlichen Futter-Chips zum Einsatz.

Tipp: Anhand der Tabellen auf der Rückseite können Sie für jede Kombination die Zahl der Tiere pro Tierart ablesen.

Beispiel:

Mit eingesetzter "gelber" Tafel gibt es im Park

$2 + 4 + 1 = 7$ Hühner und

$3 + 2 + 0 = 5$ Schweine.

2. Zu jeder weiteren Tafel können auch die passenden Such-Kärtchen verwendet werden. Beachten Sie den Farbcode: Die grünen Lupen-Kärtchen gehören zur Tafel mit der grünen Tier-Tabelle etc.

3. Wird ein Blümchen-Chip gefunden, schauen die Spieler nach, welches Symbol auf der Rückseite abgebildet ist, und führen die dazugehörige lustige Mitmach-Aktion aus:



Beliebige Tierstimme nachahmen



Beliebige Tierbewegung nachahmen



Beliebiges Tierlied singen (Alle gemeinsam; z.B. Alle meine Entchen, Häschen in der Grube ...)

4. Beim Tiere-Füttern lässt sich prima das Zählen üben! Gezählt werden alle Tiere auf dem Spielplan, die eine Schale bekommen haben. Alternativ lassen Sie die geleerten Schalen in einer Reihe auslegen und abzählen.
5. Puzzeln Sie den zweiten Teil an die Aktionsleiste, um Paulas Ausflug auf 10 Aktionen zu verlängern. Drehen Sie sie auf die Rückseite, um die Zahlensymbole einzuführen.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



So macht Lernen ganz viel Freude!

Colorino®

Einfach Motiv auswählen, Stecktafel auflegen und schon können die farnefrohen Motive mit den bunten Stecksteinen kinderleicht nachgelegt werden!



18⁺_m

24⁺_m



Mein Mäuschen-Farbspiel

Ein allererstes Würfelspiel für die Kleinen. Einfache Regeln mit viel Bewegung machen das Farbenlernen zu einem spannenden Vergnügen.

Mein erstes Mitmach-Spiel

Ein allererstes Brettspiel für die Kleinen. Mit Farbwürfel, Spielfigur aus Plüsch und lustigen Aufgaben, die für viel Spaß und Bewegung sorgen: Die Spielregel ist einfach, die Spielrunden sind kurz und vielseitig.



30⁺_m

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

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

Ravensburger

238532