

Meine ersten Spiele

Dieses Spiel fördert:

- Erstes Regelverständnis
- Konzentration
- Farben



Welches Tier passt hier?

Tierlaute machen, hören und erinnern

Ravensburger® Spiele Nr. **21 423 5**

Autoren: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Illustration: Michael Schober

Redaktion: Alexandra Cordes

Design: Michaela Rasch

Inhalt: 4 Lokführerkarten, 20 Waggonkarten

Ein Zuordnungs- und Gedächtnisspiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

„Bitte einsteigen“ ruft der Schaffner und alle Tiere wollen mit. Helft ihnen, ihren Platz zu finden und legt die richtigen Waggon aneinander. Deckt eine Karte auf, macht das passende Geräusch und merkt euch, wo welches Tier liegt. Dann kann der Zug bald losfahren.

Ziel des Spieles ist es, die richtigen Waggon aneinanderzulegen und den längsten Zug vor sich liegen zu haben.

Bevor ihr zu spielen beginnt, schaut ihr euch die Karten am besten noch einmal genau an. Es gibt vier verschiedene Tiere, die mitfahren wollen: das Schweinchen, den Hund, die Katze und den Frosch.



Wisst ihr, welche Geräusche diese Tiere machen? Dann macht es doch einmal der Reihe nach laut vor, so dass es alle gut hören können.

Oink

Wuff

Miau

Quak

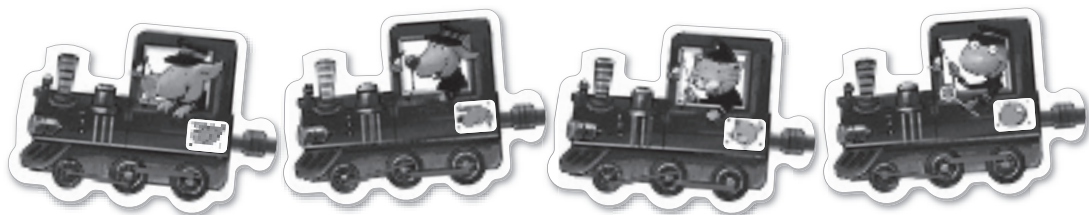


Ravensburger

Die Karten

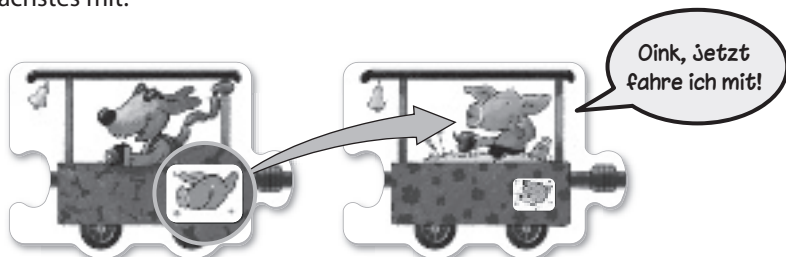
Die blauen Lokführerkarten

Davon gibt es vier Stück. Sie liegen immer am Anfang des Zuges.



Die grünen Waggonkarten

In jedem Waggon hat es sich ein Tier gemütlich gemacht. Hinten auf dem Waggon sieht ihr ein kleines Schild mit einem Tierkopf. Dieses Tier fährt als Nächstes mit.



Die roten Schaffnerkarten

Das sind die Waggon, in denen die Kuh mit der Schaffnermütze zu sehen ist. Diese vier Karten sind Glückskarten, weil sie an jeden anderen Waggon angelegt werden können.



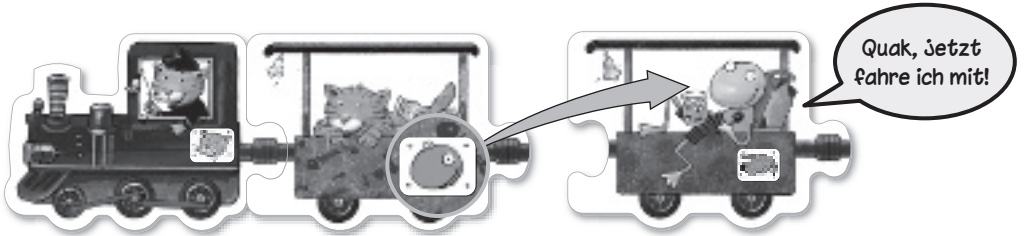
Das Spiel geht los!

Jeder Spieler bekommt eine Lokführerkarte und legt sie offen vor sich ab. An die Lokführerkarten werden nachher die Waggonkarten angelegt. Achtet also darauf, dass hinter eurer Lok genügend Platz dafür ist. Übrige Lokführerkarten legt ihr einfach beiseite.

Die Waggonkarten mischt ihr gut durch und legt sie dann **mit dem Bild nach unten** in die Mitte des Tisches. Am besten in vier Reihen mit jeweils fünf Karten. Das kleinste Kind beginnt. Du deckst eine Karte auf und schaust **nur für dich**, was darauf zu sehen ist.

Ist eines der vier Tiere zu sehen, die mitfahren wollen?

Dann mache das passende Geräusch, damit die anderen Spieler raten können, welches Tier es ist. Jetzt schaust du, ob du die Waggonkarte an deinen Zug anlegen kannst. Wenn sie passt, puzzle sie an deinen Zug an.



Ist die Kuh zu sehen?

Dann hast du Glück, denn diese Schaffnerkarte passt an jeden Waggon. Lege die Karte an deinen Zug an und rufe: „**Bitte einsteigen!**“ Denn das macht ein guter Schaffner, bevor der Zug losfährt.

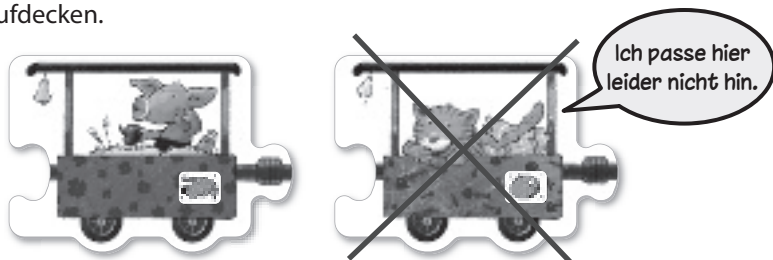


Auf der Schaffnerkarte siehst du hinten wie auf den anderen Karten wieder ein kleines Schild mit einem Tierkopf. Es zeigt dir, welches Tier als Nächstes mitfährt.



Passt die Waggonkarte nicht an deinen Zug?

Dann lege sie wieder verdeckt auf ihren Platz zurück. Zeige sie dabei keinem anderen Kind. Wer sich gut merkt, welches Geräusch du gemacht hast, weiß später auch, wo welches Tier liegt. Vielleicht kann er es dann für seinen Zug aufdecken.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt wieder eine Karte heimlich für sich auf, macht das entsprechende Geräusch und schaut, ob er die Karte an seinen Zug anlegen kann.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Wenn der Schaffner dreimal „Bitte einsteigen“ gerufen hat, fährt der Zug los und es kann kein Tier mehr einsteigen. Sobald die dritte Schaffnerkarte aufgedeckt und angelegt wurde, ist das Spiel zu Ende.



Wenn alle schon gut zählen können, werden die Waggon abgezählt. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel.

Wenn ihr noch nicht so gut zählen könnt, werden die Züge untereinander gelegt. Wer den längsten Zug hat, gewinnt das Spiel.

Und wenn ihr Lust habt, spielt ihr gleich noch mal eine Runde. Viel Spaß dabei!