

Meine ersten Spiele



Dieses Spiel fördert:

- Wahrnehmung
- Genaues Schauen
- Merkfähigkeit

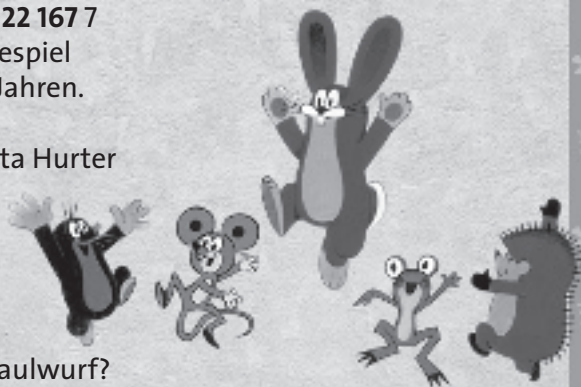
Der Maulwurf schaut genau

Ravensburger® Spiele Nr. 22 167 7
Ein Zuordnungs- und Legespiel
für 1 – 4 Kinder von 3 – 6 Jahren.

Design: Ideenfabrik / Britta Hurter

Inhalt:

4 Legetafeln
32 Kärtchen



Kennst du den kleinen Maulwurf?

Und weißt du, wer seine besten Freunde sind?

Sie heißen Hase, Maus, Igel und Frosch. Wie du auf den Legetafeln sehen kannst, erleben die Freunde gemeinsam viele Abenteuer: Beim Spielen auf der Wiese oder im Wasser, beim Picknick und bei der Gartenarbeit.

Ziel des Spiels

ist es, die passenden Kärtchen zu den Legetafeln zu finden.

Verschiedene Spielmöglichkeiten sorgen dafür, dass das Spiel immer neu und abwechslungsreich gespielt werden kann. Sogar alleine macht die Suche nach den passenden Kärtchen viel Spaß!

Vorbereitung:

Vor dem allerersten Spiel müssen zunächst die 32 quadratischen Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden, dann kann es schon losgehen!

1. Spielmöglichkeit: Schau Genau!

Für 1 – 4 Spieler ab 3 Jahren.

Die quadratischen Kärtchen liegen offen und bunt gemischt auf dem Tisch aus. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Legetafel und legt diese vor sich ab.

Auf den Legetafeln gibt es viel zu entdecken und jeder Spieler sollte sich seine eigene Tafel ganz genau anschauen!

Nacheinander darf nun jeder ein Kärtchen aus der Tischmitte auswählen. Gehört das ausgewählte Kärtchen zu seiner Legetafel, darf er es auf dem entsprechenden Feld ablegen.

Gehört das Kärtchen nicht zu seiner Legetafel, legt er es zurück in die Tischmitte. So wird reihum gespielt, bis alle Spieler ihre Legetafeln mit den passenden Kärtchen bedeckt haben.

TIPP: Dieses Spiel kann auch mit verdeckt ausliegenden Karten gespielt werden!



2. Spielmöglichkeit: Bingo **Für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahren.**

Alle quadratischen Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Jeder Spieler darf sich eine Legetafel aussuchen und legt diese vor sich ab. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, deckt das oberste Kärtchen auf und legt es offen neben dem Stapel ab. Alle Spieler prüfen nun, ob das aufgedeckte Kärtchen zu ihrer Legetafel gehört. Bei wem es passt, der sagt laut seinen Namen. Dann bekommt er das Kärtchen und darf es auf seiner Tafel ablegen. Kärtchen, die kein Spieler haben möchte werden beiseitegelegt. Wer versehentlich ein falsches Kärtchen nimmt, muss es an den Spieler abgeben, zu dessen Legetafel das Kärtchen gehört. Hat ein Spieler alle 8 Kärtchen gesammelt, ruft er laut „Bingo“.

3. Spielmöglichkeit: Finde fix! **Für 2 - 3 Spieler ab 4 Jahren.**

Diese Spielidee eignet sich für kleinere Spielrunden mit etwas älteren Kindern.

Wieder werden die Kärtchen gut gemischt und offen in der Tischmitte ausgelegt. Jeder Spieler darf sich eine Legetafel aussuchen und vor sich ablegen.

Vor Beginn des Spiels sollten sich die Spieler das Bild auf ihrer Legetafel genau anschauen, denn auch bei diesem Spiel geht es darum, seine Tafel mit den passenden Kärtchen zu bedecken. Aber alle suchen gleichzeitig! Auf Kommando geht es los! Dabei dürfen die Spieler immer nur ein Kärtchen aus der Tischmitte nehmen. Gehört das Kärtchen zur eigenen Legetafel, wird es darauf abgelegt und sofort geht die Suche weiter! Gespielt wird so lange, bis der erste Spieler alle 8 Kärtchen gefunden hat. Bevor dieser Spieler zum Sieger erklärt wird, prüfen alle gemeinsam, ob tatsächlich alle Kärtchen zur Legetafel gehören.

4. Spielmöglichkeit: Memo Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren.

Alle Kärtchen werden verdeckt auf einen Stapel gelegt und jeder Spieler darf sich eine Legetafel aussuchen. Alle haben zu Beginn kurz Zeit, sich die Bilder auf der Legetafel einzuprägen, denn auf ein Kommando müssen alle Spieler ihre Legetafeln umdrehen!

Nun decken die Spieler reihum ein Kärtchen vom Stapel auf. Wer meint, dass das aufgedeckte Kärtchen zu seiner Legetafel passt, ruft laut seinen Namen und erhält dann das Kärtchen. Wollen mehrere Spieler das gleiche Kärtchen, wird es zurück unter den Stapel gelegt. Kärtchen, die kein Spieler haben möchte werden beiseitegelegt. Erst wenn alle Spieler 8 Kärtchen gesammelt haben, dürfen die Legetafeln umgedreht werden. Nun zählt jeder, wie viele passende Kärtchen er sammeln konnte. Wer die meisten passenden Kärtchen hat, gewinnt!

© Zdenek Miler

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

