



# Hier wohne ich

Das Sprachspiel rund um mein Zuhause

Ravensburger® Spiele Nr. 24 706 6  
Illustration: Yo Rührmer  
Design: DE Ravensburger, Kinetic, Miki Orange Design  
Redaktion: Vera Helming

**Die Reihe SPIELEND ERSTES LERNEN** von Ravensburger lädt Kinder zum spielerischen Entdecken ihrer Welt ein. Durch altersgerechte Spielmaterialien wird Ihr Kind individuell in allen wichtigen Entwicklungsbereichen gefördert. Sprache, Basiskenntnisse und Motorik werden mit Themen verknüpft, die sich an den Interessen und der Lebenswelt der Kleinsten orientieren. So finden Sie in unseren Spielen eine Unterstützung bei der sinnvollen Beschäftigung mit Ihrem Kind. Optimale Förderung bieten die mit großer Sorgfalt ausgewählten Materialien im freien Spiel und später auch im ersten Spiel mit einfachen Regeln.



## Hier wohne ich

**Sprach- und Zuordnungsspiel**  
für 1 bis 3 Kinder ab 2 1/2 Jahren

Bilder sind eine besonders geeignete Möglichkeit, die Sprachentwicklung von Kindern zu fördern. In den kunterbunten Zimmern der Häuser können Sie gemeinsam mit Ihrem Kind viele vertraute Geschichten rund um Familie und ihr Zuhause entdecken, sie beschreiben und miteinander vergleichen. **Hier wohne ich** ist ein Spiel, mit dem der Wortschatz Ihres Kindes erweitert und gefestigt wird. Das genaue Hinsehen und Zuordnen schult außerdem die Wahrnehmung und bietet zahlreiche Gelegenheiten zum Fragen und Antworten.

Dieses Spiel fördert:

Wortschatz

Wahrnehmung

Vergleichen und Zuordnen



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

## Inhalt

- ① 3 Haustafeln
- ② 3 Dächer
- ③ 12 Zimmerkarten
- ④ 3 Dachbodenkarten

Bei Mark und seinen Freunden ist immer etwas los! Opa ist zu Besuch, der Nachbarsjunge Philipp probiert mit Jutta Kostüme aus. Papa baut eine Burg mit Moni und Tina hüpf wild auf dem Trampolin herum. In jedem Zimmer passiert etwas anderes. Laden Sie das Kind ein, alles zu entdecken! Wo steckt Anna? Und was geschieht dort in der Küche?



## Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel heraus und lösen Sie die Haustafeln, Dächer, Zimmer- und Dachbodenkarten vorsichtig aus den Stanztafeln.

## Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist:

### Erstes Entdecken

Spielen Sie zunächst mit **einem Haus** und **einem Dach**. Schrittweise können die anderen zwei Häuser hinzugenommen werden. Die Zimmer- und Dachbodenkarten bleiben zunächst in der Schachtel.



Lassen Sie Ihr Kind nach und nach die Spielmaterialien entdecken. Nehmen Sie sich dafür genügend Zeit und sprechen

Sie über die Abbildungen. In jedem Zimmer ist eine eigene Geschichte versteckt. Es gibt vieles mit Ihrem Kind zu besprechen.

#### Fragen Sie Ihr Kind zum Beispiel:

- Was passiert in den Kinderzimmern?
- Was ist so wie bei dir Zuhause?
- Was kennst du schon? Und was nicht?
- Was hat welchen Namen?
- Welches Zimmer ist besonders lustig?

## Was gehört wohin?

Ziel des Spiels ist es, die Zimmer- und Dachbodenkarten **gemeinsam** zuzuordnen. So macht sich Ihr Kind mit den Karten vertraut. Das hilft ihm beim späteren Bilder-Lotto.

### Ein Haus auswählen

Lassen Sie Ihr Kind zunächst **ein Haus** mit beliebigem Dach auswählen und vor sich hinlegen. Die übrigen Dächer und Haustafeln kommen zurück in die Schachtel. Mischen Sie anschließend alle **15** Zimmer- und Dachbodenkarten und breiten Sie diese mit der **Bildseite nach oben** auf dem Tisch aus.



### Vergleichen und Zuordnen

Nun gilt es, für das ausgesuchte Haus die passenden Zimmer- und Dachbodenkarten zu finden. Nehmen Sie Karte für Karte auf und fragen Sie Ihr Kind:

- Passt das Zimmer in das Haus?  
Prima, dann leg es dort ab!
- Passt das Zimmer nicht?  
Dann leg es in die Schachtel!

## Mein Lieblingshaus

Die Haustafeln und Dächer sind beidseitig bedruckt. Drehen Sie die Haustafeln auf die Rückseite und gestalten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind das eigene „Lieblingshaus“. Dieses darf zum Beispiel auch drei Kinderzimmer, ein Wohnzimmer und einen Dachboden haben.



**Tipp:** Wenn Ihrem Kind das Zuordnen noch etwas schwerfällt, dann können Sie ihm eine kleine Hilfestellung geben: Legen Sie dazu im Vorfeld diejenigen Zimmer- und Dachbodenkarten beiseite, die nicht zum ausgewählten Haus gehören.

### Zweite oder dritte Runde

Sobald Ihr Kind mit dem Zuordnen der Karten vertraut ist, nehmen Sie **ein** oder **zwei** weitere Häuser und Dächer aus der Schachtel hinzu. Jetzt geht es erneut darum, die Zimmer- und Dachbodenkarten richtig abzulegen. Das Vergleichen und Zuordnen können Sie beliebig oft wiederholen.

**Hinweis:** Je mehr Häuser Sie zum Zuordnen auslegen, desto anspruchsvoller wird das Vergleichen. Wiederholungen sind für Ihr Kind wichtig: Es probiert selbstständig aus und erlebt Erfolge.

### Zimmer sortieren:

Lassen Sie Ihr Kind die zueinander passenden Zimmer sortieren:

- Welche Zimmer sind Küchen?
- Welche Zimmer sind Bäder?
- Welche sind Wohnzimmer?
- Welche sind Kinderzimmer?

Das Sortieren bietet zahlreiche Sprech- anlässe und fördert das logische Denken.

## 🌀 Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

### Bilder-Lotto

für 1 bis 3 Spieler

**Ziel des Spiels** ist es, selbstständig alle Zimmer- und Dachbodenkarten richtig zuzuordnen.

### Vorbereitung

Jedes Kind erhält eine Haustafel mit einem beliebigen Dach und legt beides **mit der Bildseite nach oben** vor sich ab. Bei **zwei** oder **drei Spielern** erhält jedes Kind ein Haus. Bei **einem Kind** kann zwischen einem und drei Häusern gewählt werden. Alle Zimmer- und Dachbodenkarten werden gut gemischt und **mit der Bildseite nach unten** in der Mitte des Tisches ausgelegt.

### Los geht's!

Schlüpfen Sie in die Rolle des Spielleiters und decken Sie nacheinander je **eine** beliebige Zimmer- oder Dachbodenkarte auf. Zeigen Sie allen Kindern die Karte und

beschreiben Sie das Bild. Nun sind die Kinder gefragt: Wer findet das gleiche Zimmer in seinem Haus? Dieser Spieler nimmt die Karte und legt sie auf dem passenden Feld ab.



Bei älteren Kindern kann eines der Kinder die Rolle des Spielleiters übernehmen.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Zimmer- und Dachbodenkarten auf den Haustafeln und Dächern richtig zugeordnet sind. Wird das Spiel mit **zwei** oder **drei** Kindern gespielt, gewinnt derjenige Spieler, der sein Haus als Erster vollständig hat.



#### **Spieltipp für Plappermäulchen:**

*Hat Ihr Kind schon etwas Übung, dann kann es die Karte selbst beschreiben, bevor es sie auf der Haustafel ablegt.*

### Lausch-Lotto

für 1 bis 3 Spieler

**Ziel des Spiels** ist es, genau zuzuhören und alle Zimmer- und Dachbodenkarten auf seinem Haus richtig abzulegen. Die Abbildungen werden jedoch nicht gezeigt, sondern zunächst nur beschrieben.

### Vorbereitung

Wie bei Bilder-Lotto werden die Haustafeln und Dächer an die Kinder verteilt, **alle** Zimmer- und Dachbodenkarten gut gemischt und **verdeckt** auf dem Tisch ausgelegt.

### Los geht's!

Der Spielleiter nimmt verdeckt eine Karte auf und beschreibt, was er darauf sieht.

### Zum Beispiel:

„In diesem Zimmer sehe ich eine Katze, die unter dem Tisch sitzt und darauf hofft, dass Opa ein Stück Kuchen fallen lässt.“ Die Kinder hören genau zu. Wer das Zimmer mit der entsprechenden Szene in seinem Haus entdeckt, sagt dies laut und erhält die Karte.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wie bei Bilder-Lotto beschrieben, sobald die Haustafeln vollständig mit Zimmer- und Dachbodenkarten belegt sind.



Bei dieser Spielvariante wird das genaue Zuhören der Kinder geschult. Wenn Sie bei der Beschreibung erst einmal nicht zu viel verraten, wird das Erkennen der passenden Räume für Ihr Kind schwieriger.



**Zum Beispiel:**  
„Man sieht eine grüne Wand, an der ein selbst-gemaltes Bild mit einem Segelboot hängt.“

Beschreiben Sie verdeckt oder zeigen Sie offen, was auf der Karte zu sehen ist. Wer von den Kindern glaubt, dass diese Abbildung in sein Haus gehört, bekommt die Karte. Sie wird offen **neben** das verdeckt liegende Haus gelegt. **Nachgeschaut wird erst zum Schluss.**



## Gedächtnis-Lotto

für 1 bis 3 Spieler

**Ziel des Spiels** ist es, sich die Abbildungen im Haus genau zu merken. Anschließend sollen sie „blind“ dem richtigen Zimmer des eigenen Hauses zugeordnet werden.

### Vorbereitung

Gedächtnis-Lotto wird vorbereitet wie Bilder-Lotto.

### Los geht's!

Jeder hat ca. eine Minute Zeit, sich seine Haustafel und sein Dach genau anzuschauen und sich gut zu merken, welche Zimmer in seinem Haus sind. Dann werden die Haustafeln und Dächer umgedreht. Decken Sie als Spielleiter nun eine Zimmer- oder Dachbodenkarte auf.

Glauben zwei Kinder gleichzeitig oder keines der Kinder, dass diese Karte zu seinem Haus passt, wird sie wieder verdeckt in die Tischmitte zurückgelegt.

### Ende des Spiels

Sind alle Karten aufgedeckt, drehen die Kinder ihre Haustafeln zurück auf die Vorderseite. Hat jedes Kind die richtigen Zimmer gesammelt? Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Zimmer richtig zugeordnet hat. Wenn mehrere Kinder gleich viele Zimmer richtig wiedererkannt haben, gibt es mehrere Gewinner.

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.spielendersteslernen.de](http://www.spielendersteslernen.de)

© 2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)