



Mein Tier zu mir

Greifen, finden, Tier einpuzzeln

Ravensburger® Spiele Nr. 24 731 8
Illustration: Marlies Scharff-Kniemeyer
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic
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, Basiskonntnisse 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.

Mein Tier zu mir

Puzzle- und Bewegungsspiel
für 1 bis 4 Kinder ab 1 1/2 Jahren

Mit **Mein Tier zu mir** haben Sie die Möglichkeit, die Fein- und Grobmotorik Ihres Kindes spielerisch zu fördern. Die Spielbücher aus extra dickem Karton zeigen junge Tiere und ihre Familien. Ihr Kind kann die Tierfiguren in die Hand nehmen, sie einpuzzeln und Bewegungen der Tiere nachahmen. Das Lotto-Spiel für etwas größere Kinder bietet außerdem die Möglichkeit, die Konzentrationsfähigkeit und das genaue Hinsehen anzuregen.

Dieses Spiel fördert:
Fein- und Grobmotorik
Wahrnehmung



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Inhalt

- ① 4 Spielbücher mit herausnehmbaren Tierkindern (Hund, Katze, Schaf, Ente)
- ② 16 Lotto-Karten

Die süßen Tierkinder erleben allerhand bei ihren Ausflügen. Aber am Ende des Tages sind alle wieder bei ihren Familien, wo es kuschelig ist und ihre Geschwister schon warten. Laden Sie Ihr Kind ein, die Tiergeschichten zu entdecken und Bewegungen nachzuahmen: Die süße Ente watschelt durch den Sand, der niedliche Hund springt wild über die Wiese. Aber was macht die freche Katze dort im Baum? Und wo versteckt sich das kleine Schaf?



Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel heraus und lösen Sie die Spielbücher und Lotto-Karten vorsichtig aus ihren Stanztafeln.

Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist:

Erstes Entdecken und Puzzeln

Bilder entdecken

Entdecken Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Spielbücher. Die Lotto-Karten bleiben dafür zunächst in der Schachtel. Nehmen Sie sich für das Entdecken ausreichend Zeit und sprechen Sie über die Abbildungen:

- Was ist das für ein Tier?



- Wo ist seine Familie?



- Was erlebt das Tier?



Tiere einpuzzeln

Wählen Sie ein beliebiges Spielbuch aus. Lassen Sie Ihr Kind die Tierfigur herauslösen und selbstständig wieder einpuzzeln.



Sobald dies bei einem Spielbuch gut klappt, kommen die anderen Bücher nacheinander an die Reihe. Ihr Kind ertastet dabei, welche Form das jeweilige Tierkind hat.



Variante für Puzzle-Freunde:

Lösen Sie alle Tiere aus den Spielbüchern und mischen Sie diese. Geben Sie dem Kind zunächst zwei herausgelöste Tiere und ein dazu passendes Buch. Welches Tier passt?

Steigern Sie die Schwierigkeit, indem Sie bis zu vier Tiere und vier Spielbücher mischen, zuordnen und einpuzzeln lassen.

Wiederholungen sind für Ihr Kind wichtig: Es probiert selbstständig aus und erlebt Erfolg.

Wo ist mein Tier?

für 1 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, die versteckten Tierkinder wiederzufinden und richtig einzu-puzzeln.

Vorbereitung

Verteilen Sie alle Spielbücher gleichmäßig unter den Kindern. Die übrigen Bücher

werden beiseite gelegt. Spielt nur **ein Kind**, kann es zwei oder mehrere Bücher nehmen. Spielen **drei Kinder**, erhält jedes Kind ein Buch. Die Lotto-Karten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel. Jedes Kind löst sein eigenes Tier aus dem Buch heraus.



Los geht's!

Die Tiere machen einen Ausflug: Bringen Sie die herausgelösten Tierfiguren nacheinander an einen beliebigen Ort im Raum. Rufen Sie anschließend mit den Kindern die Tiere zurück: Kleine Ente, wo bist du? Süßer Hund, wo hast du dich versteckt?

Das jüngste Kind beginnt und sucht sein eigenes Tier, damit es schnell zurück zu seiner Familie kommt. Wenn das Tier gefunden ist, wird es in das Buch eingepuzzelt. Anschließend ist der reihum nächste Spieler mit Suchen an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Tierkinder zu Hause bei ihren Geschwistern sind.



So bringen Sie Abwechslung in den Ausflug:

Nun verstecken die Kinder selbst die Tiere und Sie dürfen suchen. Reihum versteckt je ein Kind sein Tier. Halten Sie sich währenddessen die Augen zu. Anschließend sind Sie dran, das Tier zu suchen. Aber Vorsicht, dass auch alle Tiere wieder nach Hause finden!

Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

Lustige Tierbewegungen

für 1 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, die Bewegungen der Tiere nachzuahmen, die auf den Lotto-Karten abgebildet sind.

Vorbereitung

Pro Spieler benötigen Sie vier beliebige Lotto-Karten. Diese Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Die übrigen kommen in die Schachtel.



Los geht's!

Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Es deckt eine Lotto-Karte seiner Wahl auf. Die Karte zeigt eine Bewegung, die nun gemeinsam von allen nachgeahmt wird, denn zusammen macht es am meisten Spaß. Zum Beispiel:



Der kleine Hund springt über die Wiese.



Die kleine Ente streckt ihren Hals ganz lang.



Die freche Katze schläft fest eingekringelt.

Helfen Sie den Kindern, indem Sie die Bewegungen mitmachen. Die Erklärungen zu allen Bewegungen finden Sie auf Seite 6. Nutzen Sie für die Bewegungen den ganzen Platz, der Ihnen zur Verfügung steht.

Anschließend deckt das reihum nächste Kind eine Karte auf und alle machen die Bewegungen nach.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle bereitgelegten Lotto-Karten aufgedeckt und nachgeahmt wurden.

Hinweis: Wenn während des Spiels alle Lotto-Karten verwendet wurden und die Spieler Lust auf mehr haben, können Sie beliebig viele Karten aus der Schachtel hinzunehmen.



Lustige Tierbewegungen können auch von Ihrem Kind alleine gemacht werden. Dazu deckt es eine Karte nach der anderen auf und ahmt die Bewegungen nach.

Tier-Lotto

für 1 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, die passenden Lotto-Karten auf seinem Buch abzulegen.

Vorbereitung

Je ein Spielbuch liegt mit der Rückseite nach oben vor den Spielern aus; bei **zwei Spielern** erhält jedes Kind zwei Bücher, bei **drei Spielern** erhält jedes Kind ein Buch. Wird das Spiel **allein** gespielt, darf Ihr Kind zwischen ein und vier Spielbüchern wählen. Mischen Sie alle 16 Lotto-Karten und legen Sie diese verdeckt auf dem Tisch aus.

Los geht's!

Schlüpfen Sie in die Rolle des Spielleiters: Decken Sie eine Karte auf und zeigen Sie diese den Kindern. Dasjenige Kind, das die entsprechende Abbildung auf der Rückseite seines Buches wiederfindet, nimmt sie zu sich und legt sie auf dem entsprechenden Feld ab. Gehört die Karte zu keinem Kind, wird sie zurück in die Schachtel gelegt.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Lotto-Karten auf den Buchrückseiten richtig zugeordnet sind. Wird das Spiel mit zwei bis vier Kindern gespielt, gewinnt der Spieler, der sein Buch als Erster vollständig hat.



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



Der kleine Hund trinkt.



... schläft gemütlich zusammengerollt.



... kuschelt mit seiner Mama.



... springt über die Wiese.



Die freche Katze balanciert auf einem Ast.



... streckt sich ganz lang, um einen Schmetterling zu berühren.



... schläft fest eingekringelt.



... schleicht sich an ein Mäuschen heran.



Die kleine Ente streckt ihren Hals ganz lang.



... watschelt durch den Sand.



... flattert mit den Flügeln.



... streckt den Po in die Höhe und den Kopf unter Wasser.



Das süße Lamm macht ganz laut „mäh“.



... schnüffelt an Blumen.



... versteckt sich.



... springt über das Feld.

D: Bitte dafür sorgen, dass die Umrandungen der Pappteile und die ausgelösten Pappreste nicht in Kinderhand gelangen. Sie sind kein Spielzeug und müssen entsorgt werden!

F: Veuillez à ce que les bordures des éléments et les résidus en carton restent hors de portée des enfants. Ce ne sont pas des jouets et ils doivent être éliminés !

I: Assicurarsi che i bordi delle parti di cartone e i resti di cartone sfusi non finiscano nelle mani dei bambini. Dette parti non sono un giocattolo e vanno gettate via!

Weitere Tipps und Anregungen unter 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