



Bauernhof-Theater

Spielerisch den Wortschatz erweitern

Ravensburger® Spiele Nr. 24 707 3
Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Daniel Howarth
Design: DE Ravensburger, Kinetic, Miki Orange Design
Foto: Becker Studios · Redaktion: Ramona Thiele

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, Basiskonzepte 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. Opti-

male Förderung bieten die mit großer Sorgfalt ausgewählten Materialien im freien Spiel und später auch im ersten Spiel mit einfachen Regeln.

Bauernhof-Theater Sprachspiel und Figuentheater für 1 bis 4 Kinder ab 1 1/2 Jahren

Das Spiel **Bauernhof-Theater** bietet zahlreiche Sprechansätze und Spielmöglichkeiten. Die liebevoll gestalteten Abbildungen laden zum Entdecken ein. Mit kurzen Theaterstücken begeistern Sie Ihr Kind nicht nur, sondern fördern auch spielerisch die Sprachentwicklung und erweitern den Wortschatz Ihres Kindes. Beim Platzieren der Steckfiguren aus extra dickem Karton wird die Motorik geschult. Das Merkspiel für etwas größere Kinder bietet außerdem die Möglichkeit, das genaue Schauen und die Konzentrationsfähigkeit anzuregen.

Dieses Spiel fördert:

Wortschatz
●
Sprachentwicklung
●
Motorik



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

Inhalt

- ① 19 Steckfiguren
- ② 1 Wiesen-Spielplan bestehend aus
1 Rand, 1 Bodenplatte, 1 Deckel
- ③ 1 Hintergrund mit
 - Ⓐ einem Bauernhaus
auf der Vorderseite und einem
 - Ⓑ Getreidefeld auf der Rückseite
- ④ 12 Spielkarten

*Auf dem Bauernhof ist eine Menge los!
Hier gibt es viel zu entdecken:
Der Hase hoppelt über's Feld,
das Ferkel springt durch die Matsch-
pfützen und Ida und Tom helfen
der Bäuerin beim Apfelpflücken.
Und was macht Bauer Bruno da?
Ah, er füttert die Tiere!
Hilfst du ihm dabei?*

Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel heraus und entsorgen Sie den Polybeutel ordnungsgemäß. Lösen Sie alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln und entsorgen Sie die Reste der Stanztafeln. Bauen Sie anschließend den Wiesen-Spielplan auf.

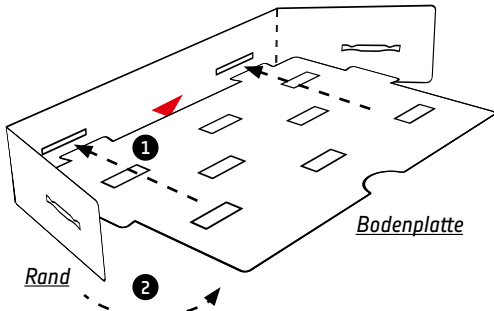
Hinweis:

Um das Spielmaterial nach dem Spiel aufzuräumen, legen Sie die Spielkarten in der Schachtel am besten unter den Wiesen-Spielplan. Er lässt sich hierfür gut an der Aussparung herausheben. Die Steckfiguren finden zwischen Boden und Deckel Platz.

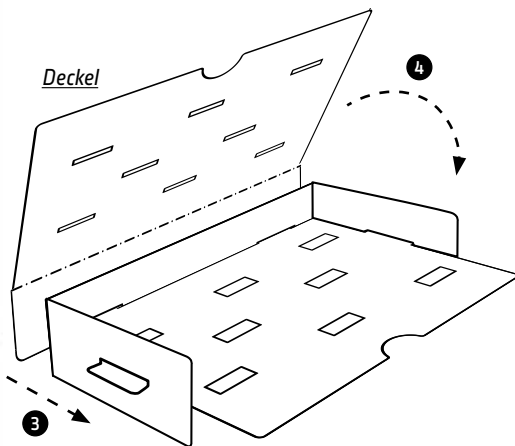


Wiesen-Spielplan aufbauen

Stecken Sie die Bodenplatte und den Rand zusammen. Achten Sie hierbei darauf, dass der rote Pfeil auf dem Rand nach unten zeigt.



Nun können Sie den Deckel auf die beiden Nasen an der langen Seite der Umrandung aufstecken und zuklappen.



Die Pappteile sind nun fest miteinander verbunden und können wieder in die Schachtel gelegt werden. Stecken Sie den Hintergrund zwischen Wiesen-Spielplan und Schachtel.

Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist:

Erstes Ausprobieren und Entdecken

Beim ersten Entdecken geht es zunächst darum, das Spielmaterial kennenzulernen und mit den Abbildungen vertraut zu werden. Lassen Sie Ihr Kind nach und nach die Kulisse und die Steckfiguren entdecken. Nehmen Sie sich hierfür ausreichend Zeit und sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Abbildungen und benennen Sie die dargestellten Figuren, Tiere und Gegenstände.

Fragen Sie Ihr Kind zum Beispiel:

- Was ist das für ein Tier?
- Weißt du, welches Geräusch das Tier macht?
- Wer wohnt auf dem Bauernhof?
- Was macht der Bauer?
- Wozu braucht man die Schubkarre?
- Welche Farbe hat der Traktor?

Regen Sie Ihr Kind dazu an, die Figuren in die Hand zu nehmen und damit zu spielen. Sie können beispielsweise vorspielen, wie der Traktor hin und her fährt und dabei Motorengeräusche macht. Sie können auch den Bauern zum Pferd gehen lassen, um dieses zu streicheln und zu füttern.



Zum Bauernhof und zu den Tieren gibt es zahlreiche Lieder, Reime und Fingerspiele, mit denen Sie die Sprachentwicklung ihres Kindes fördern können, z.B.:

- Hoppe, hoppe, Reiter
- Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp
- Häuschen in der Grube
- Alle meine Entchen





Freies Figurenstecken

Das Spielmaterial regt zum **freien Spiel** an. Ihr Kind kann seiner Fantasie mit den verschiedenen Steckfiguren freien Lauf lassen und die Figuren und Gegenstände auf die unterschiedlichen Plätze des Wiesen-Spielplans stecken.

Ermuntern Sie ihr Kind dazu, die

Steckfiguren zu sortieren:

- Welche Tiere gibt es?
- Wer gehört zur Bauernfamilie?
- Was wird zur Arbeit auf dem Bauernhof benötigt?

Lustiges Figurentheater

Stecken Sie den Hintergrund in die Spielschachtel und legen Sie die Steckfiguren bereit. Je nach Theaterstück können manche Figuren vor oder auch hinter der Kulisse bereit liegen. Die Steckfiguren werden zu Theaterfiguren, indem Sie die Figuren so hinter dem Bühnenbild halten, dass sie an der oberen Kante des Bildes zu sehen sind. Selbstverständlich kann auch die Wiese mit den Stecklöchern in das Theaterspiel einbezogen werden.

Für das Figurentheater überlegen Sie sich eine kleine Geschichte und spielen sie Ihrem Kind vor. Sie finden im Folgenden einige Anregungen, Ihrer Fantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt.



Hopp, hopp, ab ins Bett!

(Legen Sie alle Tiere vor die Spielkulisse)

Es ist Abend und der Bauer möchte alle seine Tiere in den Stall bringen. Der Bauer ruft: „Schweinchen, komm schnell her! Es wird Zeit, ins Bett zu gehen.“ Das grunzende Schwein läuft über die Wiese und der Bauer führt es hinter die Kulisse. So werden auch die anderen Tiere in den Stall gerufen und ins Bett gebracht. *(Im Lauf der Geschichte kann der Bauer auch das Kind bitten, die Tiere zu rufen. Das Kind kann das Tier über die Bühne führen und das passende Geräusch machen).* Zum Schluss wünscht der Bauer eine gute Nacht: „Gute Nacht, schläft alle gut und träumt was Schönes!“

Das Apfelkuchen-Picknick

Die Bäuerin möchte einen Apfelkuchen backen. Dafür muss sie die Äpfel vom Baum pflücken. Sie bittet das Mädchen und den Jungen um Hilfe: „Kinder, könnt ihr mir bitte helfen, die Äpfel für den Kuchen zu pflücken?“ Außerdem braucht sie noch etwas Milch. Dafür geht sie mit der Milchkanne zur Kuh, um diese zu melken.



Nachdem die Bäuerin mit den Kindern den Kuchen gebacken hat, können schließlich alle zusammen bei einem Picknick auf der Wiese Apfelkuchen essen. *(Hier können die Kinder beim Einstecken der Figuren in den Wiesen-Spielplan helfen).*

Oh Schreck, der Ball ist weg!

(Verstecken Sie hierfür den Ball hinter dem Bühnenbild.) Die Kinder möchten mit dem Ball spielen, können ihn jedoch nicht finden. Sie gehen zu den einzelnen Tieren und fragen, ob sie den Ball gesehen haben. Das letzte Tier erinnert sich schließlich, den Ball auf dem Feld gesehen zu haben. Die Kinder bitten den Bauern, mit dem Traktor zum Feld zu fahren um den Ball zu holen. „Das mache ich sehr gerne!“, sagt der Bauer und fährt mit dem Traktor los und holt den Ball. *(Für den Ortswechsel können Sie an dieser Stelle den Hintergrund umdrehen und den Ball auf die Wiese stecken).* Nun können alle gemeinsam Ball spielen.



Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

Wer ist wo?

Merkspiel für 1 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, sich die Figuren, Tiere und Gegenstände auf einer Spielkarte zu merken und die richtigen Steckfiguren auf der Wiese zu platzieren.

Vorbereitung

Stecken Sie den **Hintergrund in die Schachtel** und legen Sie die zum Hintergrundbild **passenden Spielkarten** und **alle Steckfiguren** bereit.

Los geht's!

Wer an der Reihe ist, nimmt eine Spielkarte und erzählt, welche Figuren darauf zu sehen sind. Anschließend legt das Kind die Karte verdeckt vor sich ab und steckt die Figuren, an die es sich erinnert, auf die Wiese.



Hinweise zum Theaterspielen:

- Es ist wichtig für die Sprachentwicklung, das Kind in Ihre Geschichte miteinzubeziehen. Stellen Sie Fragen und lassen Sie bestimmte Handlungen vom Kind ausführen, z.B. ein Tier auf die Wiese führen.
- Kinder lieben Wiederholungen. Scheuen Sie sich nicht, die gleiche Geschichte immer und immer wieder aufzuführen, solange Ihr Kind Freude daran hat.
- Spaß muss sein! Sie können beispielsweise kleine Fehler und Verwechslungen einbauen, wie z.B. ein falsches Tiergeräusch.

Auch lustige Wörter oder Versprecher können Sie beliebig einstreuen.

- Lieber zu kurz als zu lang. Sowohl Länge als auch Inhalt der Geschichten sollten dem Alter und dem Aufnahmevermögen des Kindes entsprechen. Für den Beginn reichen kurze Erzählungen aus. Später können die Geschichten auch länger und komplexer werden.
- Improvisation sorgt für mehr Lebendigkeit. Überlegen Sie sich vorab einen groben Handlungsablauf, beobachten Sie Ihr Kind während des Spiels jedoch genau und bleiben Sie offen für spontane Reaktionen.



Die Position der Figuren spielt hierbei noch keine Rolle.

Ich sehe einen Traktor mit Anhänger...

...und einen Jungen und ein Mädchen!



Danach wird die Karte wieder aufgedeckt und verglichen, wie viele Figuren richtig erinnert wurden. Stimmt mindestens eine Figur auf der Wiese mit der Karte überein, darf das Kind die Karte als Gewinn behalten. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Kind 3 Spielkarten gewonnen hat. Nun wird die Runde noch zu Ende gespielt. Alle, die nun 3 Karten gesammelt haben, haben gewonnen.

Hinweis: Der Schwierigkeitsgrad kann hier individuell angepasst werden. Für den Anfang liegt die Karte offen und das Kind steckt die Figuren, die es auf der Karte sieht, nach. Später können Sie z.B. entscheiden, ob zwei oder auch alle Figuren richtig platziert werden müssen, um die Gewinnkarte zu erhalten. Um es noch schwieriger zu machen, kann auch die Position der Figuren mit einbezogen werden.



Erzählvariante:

Das Spiel kann auch gespielt werden, indem eines der Kinder die Spielkarte so in der Hand hält, dass die anderen Mitspieler das Bild nicht sehen können. Das Kind erzählt, was es auf der Karte sieht. Die Mitspieler stecken nach Ende der Erzählung die Figuren auf die Wiese. Zum Schluss wird wieder verglichen, wie viele Figuren richtig stehen. Das Kind, das erzählt hat, darf die Karte als Gewinn behalten.

Mit diesem Spiel können Sie bei älteren Kindern auch das Hörverstehen fördern und Präpositionen üben. Geben Sie vor, wie zwei Figuren zueinander stehen, zum Beispiel:

- Der Hund sitzt **vor** der Kuh.
- Die Katze versteckt sich **hinter** der Schubkarre.
- Der Bauer steht **neben** seinem Traktor.

Anschließend steckt Ihr Kind die Situation nach.

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendErstesLernen.de

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com