



Was passt wohin?

Sortieren, zuordnen und richtig platzieren

Ravensburger® Spiele Nr. 24 720 2
Illustration: Gabriela Silveira
Design: DE Ravensburger, Kinetic, Miki Orange Design
Redaktion: Jutta Perkert

Die Reihe SPIELEND ERSTES LERNEN

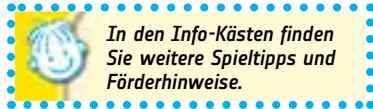
von Ravensburger lädt Kinder zum spielerischen Entdecken ihrer Welt ein. Durch altersgerechte Spielmaterialien wird Ihr Kind individuell in allen wichtigen Entwicklungsbereichen gefördert. Sprache, Basiskenntnisse und Motorik werden mit Themen verknüpft, die sich an den Interessen und der Lebenswelt 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.



Was passt wohin?

Zuordnungs- und Steckspiel
für 1 bis 2 Kinder ab 2 Jahren

Was passt wohin? bietet viele Möglichkeiten zum Mitmachen und Ausprobieren. Beim Benennen und Zuordnen der bunten Motive zu Baum, Wiese und See erweitert Ihr Kind spielerisch sein Alltagswissen. Zudem wird das logische Denken gefördert. Etwas Geschick ist beim Anbringen der Stecker an den Baum gefragt. Hier kann Ihr Kind seine Feinmotorik trainieren.



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

Inhalt

- ① 1 Baum bestehend aus zwei Teilen
- ② 1 Einsatz mit Wiese und See
- ③ 14 Stecker mit Motivchips

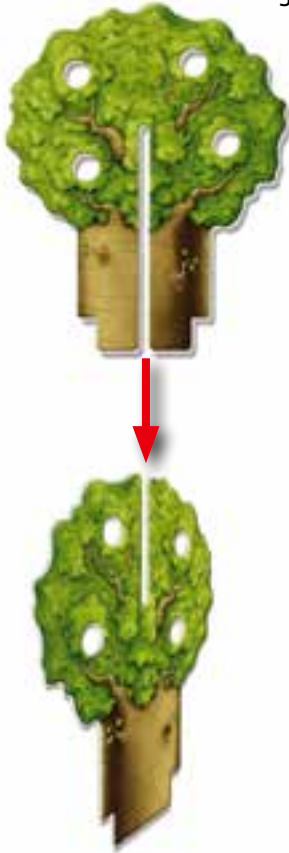
*Was ist auf den Steckern zu sehen?
Ein Vogel, eine Schaukel, ein Schiff.
Wer hat schon einmal einen Igel gesehen?
Die Tiere und Gegenstände werden benannt
und anschließend zugeordnet: Gehört der
Apfel auf den Baum? Planscht die Ente
gern im Wasser? Was passt wohin?
Es gibt verschiedene Möglichkeiten.
Und wer schafft es, die Stecker an den
Baum zu hängen? Mit etwas Übung
klappt es bestimmt.*



Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel heraus. Lösen Sie das Pappkreuz aus der Wiese und die Motivchips aus der Stanztafel und entsorgen Sie alle Pappreste gleich, damit Ihr Kind sie nicht verschluckt. Entnehmen Sie die Stecker und entsorgen Sie den Verpackungsbeutel. In die Vertiefungen der Stecker drücken Sie vorsichtig die Motivchips. Die Wiese legen Sie in die Aussparung des Schachteleinsatzes.

Stecken Sie die beiden Baumteile nacheinander ins Steckkreuz.



Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist:

Erstes Ausprobieren und Entdecken

Stecker auf dem Baum anbringen

Die Stecker haben einen hohen Aufforderungscharakter. Will Ihr Kind sie gleich ausprobieren, **zeigen Sie ihm, wie man diese am Baum befestigt**: Den Stecker am runden Rahmen greifen und den Haken vorsichtig durch das Loch schieben. Das Befestigen der Stecker am Baum ist erst einmal eine motorische Herausforderung, die es zu meistern gilt. Durch das Zusehen, Nachmachen und Üben gelingt es immer besser.

Stecker herunternehmen

Die Stecker vom Baum **abzuhängen** ist dagegen **einfacher**: Tippt man mit dem Finger hinten leicht dagegen, fallen sie herunter. Fällt Ihrem Kind das Aufhängen noch schwer? Dann motivieren Sie es, indem es Stecker, die Sie befestigt haben, vom Baum herunterpurzeln lassen darf.

Bilder entdecken

Sehen Sie sich mit Ihrem Kind zusammen die Motive auf den Steckern an und besprechen Sie, was darauf zu sehen ist. Stellen Sie einen Bezug zu den Erfahrungen Ihres Kindes her.

Fragen und erklären Sie zum Beispiel:

- Hast du schon einmal ein Eichhörnchen gesehen?
- Du hast auch eine Schaukel. Die hier ist am Ast aufgehängt. Wo ist deine?
- Den Igel kennst du aus deinem Buch ...



- Das ist ein Nest. Viele Vögel bauen ihr Nest in Bäumen und legen Eier hinein, aus denen dann später die kleinen Vögelchen schlüpfen. Auf der Wiese und an den Schachtelrändern gibt es ebenfalls viel zu entdecken und zu besprechen.



Freies Spiel

Die Stecker am Baum befestigen und herunterholen, die Stecker in den See füllen und ausleeren – wenn Ihr Kind Freude an den Materialien hat, lassen Sie ihm genügend Zeit, frei damit zu spielen. Zunächst geht es um die Freude an den Inhalten, jedoch noch nicht um die richtige Zuordnung. Diese folgt im nächsten Schritt.

Wenn Sie kleine Geschichten zu den Motiven erzählen, kann Ihr Kind leichter verstehen, warum sie zu Baum, See oder Wiese passen. Erzählen Sie zum Beispiel von dem Eichhörnchen, das von Ast zu Ast springt, oder von der Biene, die hoch fliegt, damit sie an die Blüten auf dem Baum gelangen kann.



Was gehört wohin?

für 1 bis 2 Spieler

Ziel des Spiels ist es, für alle Gegenstände einen passenden Platz auf dem Baum, auf der Wiese oder im See zu finden.

Vorbereitung

Nehmen Sie alle Stecker aus der Schachtel und legen Sie sie offen auf dem Tisch aus.

Los geht's!



Lassen Sie Ihr Kind einen Stecker auswählen. Fragen Sie Ihr Kind, was darauf zu sehen ist. Nun gilt es, einen passenden Platz zu finden. Dazu eignen sich die Fragen:

- Kann das auf einem Baum sein?
- Lebt das Tier auf der Wiese/ im Gras?
- Spielst du damit auf der Wiese?
- Lebt das Tier im Wasser?
- Gehört das ins Wasser?
- Oder fragen Sie offen: Wo gehört das hin?

Für die Tiere und Gegenstände passen unter anderem folgende Zuordnungen.

In den See:



Fisch



Schiff



Ente

Auf den Baum:



Vogel

Nest

Apfel

Blatt



Schaukel

Schmetterling

Biene

Eichhörnchen

Auf die Wiese:



Hund

Igel

Ball

Natürlich gibt es noch andere richtige Zuordnungen, zum Beispiel passt der Schmetterling auch auf die Wiese oder der Ball ins Wasser. Solche alternative Lösungen sollten Sie gelten lassen. Sie können anschließend mit Ihrem Kind darüber sprechen, wo das Tier oder der Gegenstand noch vorkommen kann.

Dann befestigt Ihr Kind den Stecker am Baum, legt ihn auf die Wiese oder in den See. Ist das gelungen, wählt es den nächsten Stecker aus, benennt und platziert ihn. Spielen zwei Kinder mit, ist nun der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Wenn alle Tiere und Gegenstände ihren Platz auf Baum, Wiese oder im See gefunden haben, ist das Spiel zu Ende.

Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

Was gehört auf den Baum?

für 2 Spieler

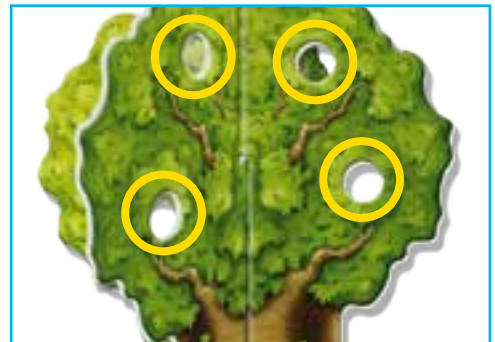
Ziel des Spiels ist es, als Erster die vier Löcher auf seiner Baumseite zu befüllen.

Vorbereitung

Die beiden Spieler setzen sich gegenüber. Stellen Sie die Schachtel so zwischen die beiden Spieler, dass ein Spieler die rot-braun getigerte Katze, der andere die graue Katze sieht.



Jeder Spieler blickt nun auf zwei Baumhälften, die in seine Richtung zeigen, mit insgesamt vier Löchern, die er befüllen muss. Legen Sie die Stecker mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch aus.



Los geht's!



Der jüngste Spieler beginnt.
Er deckt einen Stecker auf,
sagt laut, was darauf zu
sehen ist, und versucht nun
zuzuordnen:
Passt das auf den Baum?

- Es passt? Glück gehabt!
Der Spieler darf den Stecker an seiner
Baumseite befestigen.



- Passt das nicht auf den Baum, sondern auf
die Wiese oder in den See?
So ein Pech. Der Spieler legt den Stecker auf
den entsprechenden Platz im Gras oder See.

Dann ist der andere Spieler mit Aufdecken und
Zuordnen an der Reihe.

D: Bitte dafür sorgen, dass die Umran-
dungen der Pappteile und die ausge-
lösten Pappreste nicht in Kinderhand
gelangen. Sie sind kein Spielzeug und
müssen entsorgt werden!

F: Veillez 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.spielenderstestlernen.de

© 2012

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg · ravensburger.com

Ende des Spiels

Wenn der erste Spieler den vierten Stecker an
seine Baumseite gehängt hat, ist noch einmal
der andere Spieler an der Reihe.
Haben nun beide Spieler vier Stecker an ihrer
Baumseite, gibt es zwei Gewinner. Ansonsten
hat derjenige gewonnen, der als Erster vier
Stecker auf seiner Baumseite anbringen konnte.



Spieltipp für kleine Memo-Profis:

*Schwieriger ist die Variante
„Was gehört auf den Baum?“, wenn die
Stecker, die nicht auf den Baum passen,
wieder verdeckt zu den anderen Steckern
zurückgelegt werden. So müssen sich
die Spieler genau merken, was bereits
aufgedeckt wurde, und versuchen andere
Stecker auszuwählen.*

