

HIER WOHNE ICH!

PRIMÄR
MATERIAL
ab 2 1/2

Die großen Karten aus dickem Naturkarton sind für die Spielbedürfnisse der Kleinsten besonders geeignet.

RAVENSBURGER hat diese Legespielserie für Kinder ab 2 1/2 Jahren aus ausgewählten Naturmaterialien hergestellt.

Ravensburger Spiele® Nr. 210497

Illustration: Georgia

Inhalt: 6 Legetafeln (3 Häuser und 3 Dächer)

15 Bildkarten

Spielanleitung

Ein Lottospiel aus Primärmaterial für 1 – 3 Kinder ab 2 1/2 Jahren.

Dieses Spiel ist mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Kinderspiel und Spielzeug ausgezeichnet.

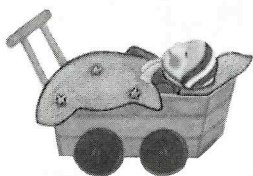
SPIELIDEE



Drei Häuser voller Kinderspaß!

Durch genaues Betrachten, Beschreiben und Vergleichen der Bildkarten finden die Kinder die passenden Abbildungen und ordnen diese richtig zu.

Jedes Kind versucht, für die vier Zimmer und das Dach seines Hauses die richtigen Bildkarten zu bekommen. Wer als erster alle Bilder der vier Zimmer und der Dachkammer in seinem Haus ablegen kann, gewinnt das Spiel.



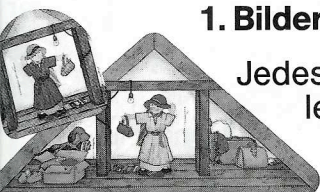
Darüber hinaus gibt es in jedem Haus Vertrautes zu entdecken, neue Dinge kennenzulernen und viel zu erzählen. Auf diese Weise kann sich der kindliche Wortschatz erweitern und festigen.

Verschiedene Spielmöglichkeiten sorgen dafür, daß dieses Legespiel immer wieder neu und abwechslungsreich gespielt werden kann.

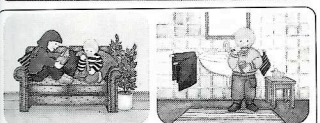


SPIELMÖGLICHKEITEN

1. Bilderlotto

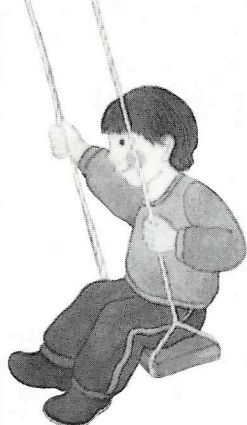


Jedes Kind erhält ein Haus mit Dach. Beides legen die Kinder mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die Karten mit den Abbildungen der Zimmer liegen gut gemischt und verdeckt in der Mitte.



Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter zieht jeweils eine Bildkarte, zeigt sie allen Kindern und beschreibt, was auf dem Bild zu sehen ist. Wer das gleiche Bild in seinem Haus findet, meldet sich, erhält die Karte und legt sie auf dem passenden Zimmer in seinem Haus ab.

Gewonnen hat, wer als erster auf allen Zimmern seines Hauses und dem Dachboden die jeweils passenden Karten abgelegt hat.



Hinweis: bei älteren Kindern kann eines der Kinder die Rolle des Spielleiters übernehmen oder die Kinder ziehen reihum jeweils eine Karte und übernehmen nacheinander die Funktion des Spielleiters.

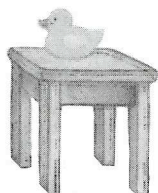
Das richtige Zuordnen und Ablegen der passenden Karten in den bunten Häusern macht Ihrem Kind auch als Einzelbeschäftigung viel Spaß.



2. Gewinnspiel

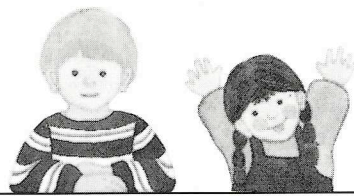
Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter verwaltet eine Kasse mit „Münzen“ (z. B. Knöpfe). Jedes Kind erhält vier „Münzen“ aus der Kasse. Gespielt wird nach der zuvor beschriebenen Grundregel. Wer sich jedoch täuscht und sich bei der Beschreibung einer Abbildung falsch meldet, muß eine „Münze“ an die Kasse abgeben. Auch wer versäumt, sich bei einer Karte, die in sein Haus paßt zu melden, muß eine „Münze“ in die Kasse abgeben.

Wer als erster alle Zimmer und die Dachkammer seines Hauses mit den passenden Karten belegt hat, erhält zur Belohnung zwei „Münzen“ aus der Kasse. Wer nach einer bestimmten Anzahl von Spielrunden die meisten „Münzen“ besitzt, gewinnt das Spiel.



3. Bilderquiz

Wiederum werden die Häuser und Dächer an die Kinder verteilt und die Karten verdeckt ausgelegt.



Die Spielleiterin / der Spielleiter zeigt den Kindern die gezogene Karte, ohne etwas dazu zu sagen. Die Kinder vergleichen die gezogene Karte mit den Zimmern ihrer Häuser. Wer das gleiche Zimmer in seinem Haus entdeckt, meldet sich und beschreibt, was in seinem Zimmer zu sehen ist. Wer sein Bild richtig beschreibt, erhält dafür die Karte.

Dies kann auch umgekehrt gespielt werden: die Spielleiterin / der Spielleiter zeigt die gezogene Karte nicht, sondern beschreibt nur, was darauf zu sehen ist. Wer das entsprechende Zimmer in seinem Haus entdeckt, meldet sich und erhält die Karte.

4. Gedächtnis-Lotto

Jedes Kind erhält ein Haus mit Dach. Alle haben nun ca. 1 Minute Zeit, sich ihr Haus und ihre Dachkammer genau anzuschauen, um sich gut zu merken, welche Zimmer zu ihrem Haus gehören. Dann werden die Häuser und Dächer umgedreht. Die Zimmerkarten liegen wiederum verdeckt und gut gemischt in der Mitte.

Die Spielleiterin / der Spielleiter deckt jeweils eine Karte auf, zeigt sie den Kindern oder beschreibt, was auf dem Bild zu sehen ist. Wer von den Kindern glaubt, daß diese Karte in sein Haus gehört, meldet sich und erhält die Karte. Die erhaltene Karte wird offen neben das immer noch verdeckt liegende Haus gelegt.

Nachgeschaut wird erst zum Schluß. Melden sich zwei Kinder gleichzeitig, wird diese Karte wieder zurückgelegt.





Sollte sich bei einer Karte keines der Kinder melden, wird diese aus dem Spiel genommen.

Wurden alle Karten aufgedeckt, drehen alle Kinder ihre Häuser um und prüfen nach, ob sie auch die richtigen Zimmer für ihr Haus gesammelt haben. Wer auf allen seinen Zimmern die passenden Karten ablegen kann, gewinnt das Spiel. Hier kann es natürlich mehrere Gewinner geben.

5. Das Lieblingshaus

Die Häuser sind beidseitig bedruckt und bieten den Kindern auf der Rückseite die Möglichkeit zum freien Spiel.

Auf den Rückseiten, die nur das Mauerwerk der Häuser zeigen, kann jedes Kind sein „Lieblingshaus“ mit seinen „Lieblingszimmern“ legen.

© 1992 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg[®]

Ravensburger

Spielespaß von Anfang an

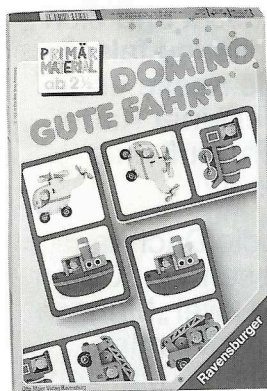
Was paßt zusammen?

Zuordnen von Bilderpaaren für 1 - 4 Kinder ab 2½ Jahren
Inhalt:
12 Kartenpaare

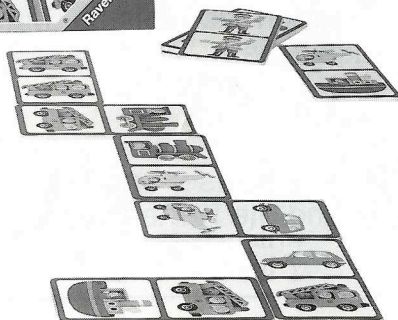


Gegensätze

Zuordnen von Kontrasten für 1 - 4 Kinder ab 2½ Jahren
Inhalt:
12 Kartenpaare



Domino „Gute Fahrt“
Wer kann das passende Bild anlegen?
Für 2 - 4 Kinder ab 2½ Jahren
Inhalt:
16 Dominokarten



®

Ravensburger