



Spielanleitung

# Ab durch den Dschungel!

GROB- UND FEINMOTORIK



FIT FÜR DEN  
EINSCHULUNGS-  
TEST!



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# Ab durch den Dschungel

Ein abenteuerliches Bewegungsspiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 6 Jahren.

**Autor:** Kai Haferkamp  
**Illustration:** Eva Czerwenka  
**Character-Illustration:** Oliver Freudenreich  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten



Was war denn das? Da hat doch was geknackt? Ach, das sind die mutigen Schatzsucher, die sich ihren Weg durch den Dschungel suchen. Dabei müssen sie verschlungenen Pfaden folgen, auf einem Baumstamm über einen reißenden Fluss balancieren, sich vor nervigen Moskitos schützen und vor giftigen Schlangen in Acht nehmen. Aber am Ende wartet ein großer glitzernder Schatz auf die Abenteurer. Wer mag sie auf ihrer Suche begleiten?

## Liebe Eltern, liebe Erzieherinnen und Erzieher,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf eines Spiels aus der Reihe „Fit für den Einschulungstest“. Sie haben sich richtig entschieden und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Die Schuleignung von Kindern ist ein viel diskutiertes Thema. Derzeit gibt es keinen einheitlichen Test, um die Schuleignung festzustellen. Jedoch geht es immer um die gleichen Fähigkeiten und Wissensgebiete, die abgefragt werden. Somit haben wir in der Reihe „Fit für den Einschulungstest“ Spiele entwickelt, mit denen Kinder gezielt auf die Bereiche vorbereitet werden, die für die Schuleignung relevant sind. Die Spiele decken jeweils einen Teilbereich der schulischen Schlüsselkompetenzen ab: Zahlen- und Mengenverständnis, Sprache, Sozialkompetenz, Motorik. Beim Spielen haben Kinder jede Menge Spaß und trainieren ganz nebenbei die jeweiligen Kompetenzen. So erhalten Sie als Eltern oder Erzieher/-innen ein Gefühl für den Entwicklungsstand des Kindes.

Prinzipiell fördert das Spielen von Regelspielen viele Qualifikationen, die in der Schule wichtig sind: Konzentration, Zuhören und Sprechen, Verstehen und Umsetzen von Anweisungen, Verarbeiten von verschiedenen Emotionen. Also: Spielen Sie gemeinsam und sprechen Sie über die verschiedenen Situationen. Die Zeit und die Aufmerksamkeit, die Sie Ihrem Kind dabei geben, wird sich später auszahlen.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen und Ihrem Kind einen guten Start in der Schule!

**Ihre Erfinder für Kinder**



## Spielinhalt

- 1 Holzstift
- 1 Seil
- 36 Spielkarten, davon 32 Aufgabenkarten und 4 Schatzablagekarten
- 15 blaue und 15 rote Edelsteine
- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr (für die Variante)

### **Lernthemen:**

- *Stifthaltung und Schreibvorbereitung*
- *Motorik*
- *Konzentration*

## Spielidee

Bei diesem Spiel geht es darum, mit dem Holzstift den Weg auf dem Spielplan nachzufahren. Die Linien orientieren sich an klassischen Schwungübungen. Ziel ist es, den Holzstift locker und in korrekter Stifthaltung über die Linie zu führen und die Linien dabei möglichst nicht zu verlassen. Unterwegs wartet eine weitere Aufgabe zur Motorikförderung. Dann wird der Weg mit dem Holzstift bis zum Schatz fortgesetzt.

## Spielvorbereitung

Breitet den Spielplan aus. Jeder Spieler sucht sich eine Schatzablagekarte aus, die restlichen Schatzablagekarten werden nicht gebraucht und kommen wieder in die Schachtel. Mischt nun die Aufgabenkarten und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Haltet die Edelsteine, den Holzstift und das Seil bereit.

## Spielablauf

Wer am schnellsten drei Mal hintereinander das Wort „Dschungelforscher“ sagen kann, ohne sich zu verhaspeln, beginnt. Auf dem Weg zu den Edelsteinen musst du dich durch den Dschungel kämpfen und dabei auch noch eine Aufgabe erfüllen.

Ziehe eine Aufgabenkarte und lege sie offen neben den Aufgabenkartenstapel. Bereite nun das Seil entsprechend vor. Die Bedeutung der einzelnen Karten wird unten erklärt.

Wichtig: Eine Ausnahme bilden die Karten mit den Schlangen. Wenn du so eine Karte aufgedeckt hast, darfst du das Seil nicht vorbereiten.

Nimm dann den Holzstift in die Hand und fahre damit den Weg zum Fluss nach. Du musst die Linie komplett nachfahren und darfst dabei keine Abkürzungen nehmen. Die Mitspieler passen gut auf! Das Symbol links unten zeigt dir, wo du mit dem Holzstift starten sollst. Versuche, den Holzstift stets locker zu halten.

Wenn du am Fluss angekommen bist, musst du die Aufgabe auf der Karte erfüllen. Danach setzt du deinen Weg mit dem Holzstift fort, bis du den Schatz erreicht hast. Achte dafür auf das Symbol rechts oben auf der Karte.



### Wie gut kannst du die kniffligen Aufgaben meistern?

- Hast du die beiden Linien komplett nachgefahren und die Aufgabe auf deiner Karte gemeistert? Das ist Dschungelforscher-Können! Nimm dir einen entsprechenden Edelstein (Schatztruhe: rot; Höhle: blau) als Belohnung und lege ihn auf deine Schatzablagekarte.
- Du hast die Aufgabe nicht geschafft oder die beiden Linien nicht komplett nachgefahren? Oh, das ist Dschungelforscher-Pech! Dieses Mal erhältst du leider keinen Edelstein, aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser!  
Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Bedeutung der Aufgabenkarten:



#### **Flussüberquerung!**

Lege das Seil gerade am Boden aus und balanciere mit ausgebreiteten Armen darüber.



#### **Flussüberquerung!**

Lege das Seil gerade am Boden aus und balanciere mit ausgebreiteten Armen darüber. Doch da es Nacht ist, kannst du nichts sehen. Schließe also die Augen.



#### **Krokodilgefahr!**

Lege das Seil gerade am Boden aus und balanciere in Gänsefüßchen (stelle einen Fuß dicht vor den anderen) mit ausgebreiteten Armen darüber.



#### **Krokodilgefahr!**

Lege das Seil gerade am Boden aus und balanciere in Gänsefüßchen (stelle einen Fuß dicht vor den anderen) mit ausgebreiteten Armen darüber. Doch da es Nacht ist, kannst du nichts sehen. Schließe also die Augen.



#### **Sturm und Regen!**

Lege das Seil gerade am Boden aus und krabbele auf allen Vieren darüber.



#### **Flussüberquerung!**

Lege das Seil wellenförmig am Boden aus und hüpf mit beiden Beinen von Ausbuchtung zu Ausbuchtung.



### Flussüberquerung!

Lege das Seil wellenförmig am Boden aus und hüpf auf einem Bein von Ausbuchtung zu Ausbuchtung. Dein anderes Bein ist verletzt und du darfst es nicht belasten.



### Ameisenalarm!

Lege das Seil zu einer Acht und hüpf auf beiden Beinen 10-mal hin und her. Alle Spieler zählen mit.



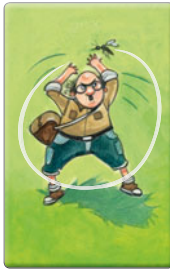
### Ameisenalarm!

Lege das Seil zu einer Acht und hüpf auf einem Bein 10-mal hin und her. Dein anderes Bein ist verletzt und du darfst es nicht belasten. Alle Spieler zählen mit.



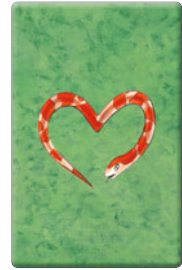
### Mückenalarm!

Schwinge eine Hand 5-mal in der Form einer liegenden Acht durch die Luft. Alle Spieler zählen mit.



### Mückenalarm!

Schwinge deine Arme 10-mal kreisförmig durch die Luft. Alle Spieler zählen mit.



### Achtung Schlange!

Nimm das Seil doppelt und lege es genau so am Boden aus, wie die Schlange auf der Karte abgebildet ist. Das Seil darf nicht vorbereitet werden!



### Achtung Schlange!

Mache zwei Knoten ins Seil und löse sie wieder. Das Seil darf nicht vorbereitet werden!



## Spielende

Sobald eine Edelsteinsorte aufgebraucht ist, endet das Spiel. Jeder zählt nun seine Edelsteine. Wer die meisten sammeln konnte, ist der geschickteste Dschungel-Abenteurer und gewinnt das Spiel.

### Variante für schnelle Dschungelexperten

#### Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Stellt die Sanduhr neben dem Spielplan bereit. Wenn der Spieler bereit ist – er hat das Seil vorbereitet und den Stift in der Hand – dreht sein rechter Nachbar die Sanduhr um. Nun kommt es auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit an, denn sowohl das Nachfahren der Linie als auch das Erfüllen der Aufgabe muss innerhalb der Zeit geschafft werden.

#### Wie gut kannst du die kniffligen Aufgaben nun meistern?

- Du hast es innerhalb der Zeit geschafft? Das ist großes Dschungelforscher-Können! Du erhältst 2 Edelsteine als Belohnung.
- Du hast es nicht innerhalb der Zeit, aber trotzdem fehlerfrei geschafft? Du bist auf dem Weg zum großen Dschungelexperten. Du erhältst 1 Edelstein als Belohnung.
- Du konntest deine Aufgaben nicht richtig erfüllen? Oh, da hattest du wohl einen schlechten Dschungelforscher-Tag! Dieses Mal erhältst du leider keinen Edelstein, aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser!

#### Tipp:

Schwieriger wird es auch, wenn vor dem Spiel vereinbart wird, dass der Holzstift beim Nachfahren der Linie nicht abgesetzt werden darf.

## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szül k!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderoegen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de