

Planet der Sinne

4588

Lernspiel

*Eine LernSpielesammlung zur Sinnesförderung für 2-4 Spieler von 4-99 Jahren.
Konzept: HABA-Spieleredaktion; Illustration: Doris Rübel;
Fachliche Beratung: Sandra Leitt (Ergotherapeutin)*

Lernbereiche: Spielerisch werden Wahrnehmung, Gedächtnis und sprachliche Entwicklung gefördert!

Spielidee: Wer seine Sinne besonders gut einsetzt, hat als Erster fünf Murmeln auf seinem Sinnesplaneten gesammelt.

Spielinhalt: 1 Holzfigur Sinnius, 1 Spielplan, 44 Karten, 4 kleine Sinnesplaneten, 10 Metalldosen, 40 Murmeln, 10 Holzteile, 1 Fühlkette mit 8 Gegenständen aus verschiedenen Materialien, 1 Würfel, 1 Tuch, 1 Informationsheft „Unsere Sinne“, 1 Spielanleitung

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung:

- 12 Aktionskarten beliebig in die Aussparungen des Spielplans legen
- Sinnius auf eine beliebige Aktionskarte stellen
- Je Spieler einen Sinnesplaneten nehmen
- Jeweils runde und quadratische Karten mischen und als Stapel bereitlegen
- Gegenstände der Fühlkette auffädeln (nur vor dem ersten Spiel)

Spielablauf:

Würfeln:

- **Augenzahl:** entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn ziehen
- **Planetensymbol:** auf beliebige Aktionskarte ziehen
- Aktion auf dieser Karte ausführen:
erfolgreich = 1 Murmel auf den eigenen Sinnesplaneten legen

Die Symbole der Aktionskarten:

Gedächtniskünstler: Wer sich alle Teile aufmerksam ansieht, entdeckt später schnell, welches Teil verschwunden ist.

Adlerauge: Wer die Umrisse erkennt und zuordnet, kann das gesuchte Teil am schnellsten schnappen

Detektiv: Wer genau hinschaut und die Hinweise richtig deutet, findet das gesuchte Teil der Fühlkette.

Ohren wie ein Luchs: Wer beim Schütteln gutinhört, schafft es, zwei Dosen mit demselben Klang zu finden.

Richtiger Riecher: Wer genau riecht und sich an die Düfte erinnern kann, erkennt bestimmt, was er vor die Nase gehalten bekommt.

Feinschmecker: Wer genau schmeckt, errät das gesuchte Lebensmittel.

Heiß & Kalt: Wer gut fühlt, kann die mit Wasser gefüllten Dosen der Temperatur nach ordnen

Balancierprofi: Wer vorsichtig und geschickt ist, schafft es, den Tisch mit der Dose auf dem Kopf balancierend zu umrunden.

Wackelstapel: Wer ruhig bleibt und Geschick beweist, stapelt fünf Holzteile auf die eigene Hand

Kleiner/großer Gewichtheber: Wer kann das Gewicht der Dosen vergleichen und Paare erkennen?

Tastomat: Wer erfühlt das Holzteil und kann es einer Karte zuordnen?

Spielende: Es gewinnt, wer als erster fünf Murmeln auf seinem Sinnesplaneten gesammelt hat.

Tipps und Besonderheiten:

- einzelne Sinne können speziell gefördert werden!
- Zu jeder Aktion gibt es verschiedene Varianten
- Mit Informationsheft „Unsere Sinne“



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab 4