

Spielidee 2: Tiere füttern

Suchspiel für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die Tiere mit dem richtigen Futter zu füttern.

Vorbereitung des Spiels

Legt die Tiere in ihre Lebensräume und diese in die Tischmitte. Die Futterstücke kommen in den Beutel.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, ziehst du dir ein Futterstück aus dem Beutel und sagst laut, welches Futter du darauf siehst. Schau dir die Tiere in den Lebensräumen gut an. Welches Tier frisst dieses Futter? Hast du ein passendes Tier gefunden, nennst du seinen Namen und legst das Futterstück in den Kreis. Die anderen Kinder müssen natürlich aufpassen, ob du dem Tier das richtige Futter gegeben hast.

Wenn ein Tier alle Futterstücke erhalten hat, die auf seiner Karte abgebildet sind, ist es satt und zufrieden. Es bleibt bis zum Spielende bei dem Kind, das ihn mit dem letzten Leckerbissen gefüttert hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald kein Futterstück mehr im Beutel ist. Wer die meisten Tiere hat, gewinnt das Spiel.



Spielidee 3: Futter – Memo-Spiel

Merkspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die richtigen Futterstücke zu finden und die eigenen Tiere damit zu füttern.

Vorbereitung des Spiels

Ordnet die Tiere den Lebensräumen zu und verteilt sie gleichmäßig unter euch. Die Futterstücke legt ihr mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Du nimmst ein Futterstück, drehst es um und schaust, ob es einem deiner Tiere schmeckt. Schmeckt es ihm? Lege den Leckerbissen in den Kreis. Schmeckt es ihm nicht? Dann drehe das Futterstück wieder um. Die anderen Kinder merken sich gut, welches Futter du umgedreht hast. Vielleicht können sie es ja für ihre Tiere brauchen und aufdecken.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle seine Tiere gefüttert hat. Dieser Spieler gewinnt.

© 1999/2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carl + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger

spielend
NEUES
LERNEN

Hohe
Lernmotivation

Mit Pädagogen
entwickelt

Individuelle
Förderung

Tiere füttern

Wer frisst was am liebsten?

Dieses
Lernspiel fördert:

- Wissen über Tiere
- Konzentration
- Feinmotorik

Ravensburger® Spiele Nr. 25035 6
Autor: Franz-Josef Laminger
Illustration: Katharina Siegers
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Tiere füttern

Zuordnungs- und Legespiel
für 1 bis 4 Spieler von 3 bis 6 Jahren

Wo lebt die Ziege? Was frisst der Igel? Tiere üben eine ganz besondere Faszination auf Kinder aus. In **Tiere füttern** findet eine erste spielerische Begegnung mit diesem Thema statt. Kinder lernen zum Beispiel, dass das Pferd auf dem Hof, das Wildschwein im Wald und die Ente im Wasser lebt. Sie benennen die Tiere und ordnen ihnen geeignetes Futter zu. Wenn es darum geht, die Tiere und ihre Futterstücke in die Ausstattungen zu legen, trainieren sie die Feinmotorik.



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

Ravensburger

Inhalt

- 8 Lebensraum-Karten:
Stall/Hof, Wald, Wasser/See,
Wiese und Feld
- 8 Tiere:
Pferd, Ziege, Hahn,
Wildschwein, Reh, Ente,
Igel und Hase
- 24 Futterstücke:
Getreide/Körner, Äpfel,
Brot, Schnecken/Würmer,
Gras/Kräuter, Insekten,
Rüben, Salat, Kastanie
und Eichel
- 1 Stoffbeutel

Auf den Lebensraum-Karten
sind jeweils zwei Aus-
stanzungen zu sehen.

In die obere Ausstanzung
kannst du das Tier legen,
das hier lebt.

Darunter siehst du drei
kleine Bilder und einen
ausgestanzten Kreis.

Die Bilder zeigen das Futter,
das das Tier gerne frisst.
Außer dem abgebildeten Futter
fressen die Tiere aber auch
andere Sachen gerne.
In den ausgestanzten Kreis
kannst du drei solcher
Futterstücke legen.




Einführungsspiel: Tiere und ihr Futter kennen lernen

Zuordnungsspiel
für 1 bis 4 Kinder **ab 3 Jahren**

Legt die Tiere, die Lebensraum-Karten und
die Futterstücke in die Tischmitte. Wählt eine
Lebensraum-Karte und bestimmt einen Spieler,
der die erste Karte füllen darf. Danach geht es
im Uhrzeigersinn weiter.

Schau die Lebensraum-Karte genau an.
Welches Tier lebt hier? Lege das Tier in die
Ausstanzung. Schau dir nun das Futter an.
Was frisst das Tier? Lege die Futterstücke
in den Kreis. Reihum füllt ihr nun nachein-
ander alle Lebensraum-Karten mit Tieren
und Futterstücken. Ihr dürft euch natürlich
gegenseitig helfen.
Das Spiel endet, sobald ihr alle Lebensraum-
Karten gefüllt habt.

 **Fordern Sie Ihr Kind auf, beim Spielen
zu sprechen. Zum Beispiel: „Das ist der
Wald. Das Reh lebt im Wald.“**

Hinweis: Das Spiel kann auch allein gespielt
werden. Nimm drei Lebensraum-Karten und lege
die passenden Tiere in die Ausstanzungen.
Die Futterstücke kommen in den Beutel. Ziehe
nun nacheinander die Futterstücke und lege sie
in die Kreise.



Spielidee 1: Tiere erraten

Ratespiel für 2 bis 4 Kinder **ab 3 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, Tiere richtig zu
erraten.

Vorbereitung des Spiels

Alle Tiere kommen in den Stoffbeutel.
Die Lebensraum-Karten und die Futterstücke
braucht ihr für dieses Spiel nicht.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es
im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe,
nimmst du dir ein Tier aus dem Beutel. Die
anderen Kinder dürfen nicht sehen, welches
Tier du gezogen hast. Schau dir das Tier gut
an. Nun kannst du eine Aktion wählen, mit
der du dein Tier darstellen möchtest:

- *Mache ein Geräusch! Beispiel Hahn: „Kikeriki“*
- *Bewege dich wie das Tier!*
Beispiel Hase: Hopple wie ein Hase
oder
- *Beschreibe es mit Worten! Beispiel Igel:*
„Bei Gefahr rolle ich mich zusammen.“

Die anderen Kinder raten, welches Tier gemeint
ist. Hat eines der Kinder das Tier erraten, darfst
du es behalten. Der nächste Spieler ist an der
Reihe. Kann keines der Kinder erraten, welches
Tier du vormachst, lege es wieder zurück in den
Beutel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
Ihr spielt solange, bis der Beutel leer ist.

Hinweis: Die Kinder können nun versuchen, die
passenden Lebensräume zu ihren Tieren zu finden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald kein Tier mehr im
Beutel ist. Das Kind mit den meisten Tieren
gewinnt.