

# HIER WOHNE ICH!

PRIMÄR  
MATERIAL  
ab 2½

RAVENSBURGER hat diese Legespiel-  
serie für Kinder ab 2½ Jahren aus  
ausgewählten Naturmaterialien her-  
gestellt.

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

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 Spiel-  
zeug ausgezeichnet.

## SPIELIDEE



Drei Häuser voller Kinderspaß!

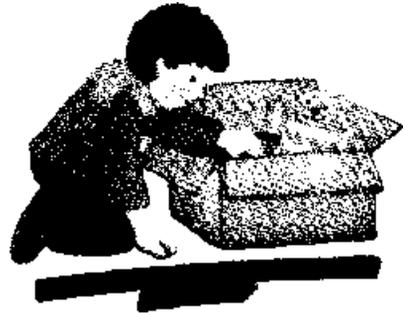
Durch genaues Betrachten, Beschreiben und  
Vergleichen der Bildkarten finden die Kinder  
die passenden Abbildungen und ordnen diese  
richtig zu.

Jedes Kind versucht, für die vier Zimmer und  
das Dach seines Hauses die richtigen Bild-  
karten 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.

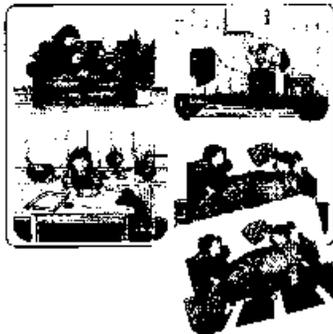


## SPIELMÖGLICHKEITEN

### I. 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

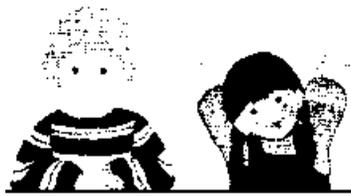
Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter verwaltet eine Kasse mit „Münzen“ (z.B. Knöpfe). Jedes Kind erhält vier „Münzen“ aus der Kasse. Gespielt wird nach der zuvor beschriebenen Grundregel. Wer sich jedoch täuscht und sich bei der Beschreibung einer Abbildung falsch meldet, muß eine „Münze“ an die Kasse 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 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

