



## Bluemini

Mein Hundehaus  
Ravensburger  
Spiele®  
Nr. 02 709 5  
Illustrationen:  
Nadine Hahn

Liebe Eltern,

mit dieser Spieleschachtel haben Sie etwas Besonderes erworben.

**Bluemini** sind die allerersten Bilderlegespiele für Ihr Kind aus besonders dickem Karton. Ihr Kind kann die Karten gut greifen. Wie bei einem Kartonbilderbuch halten sie allerdings nicht alles aus. Ihr Kind lernt ja erst, wie man mit Pappe und Papier umgeht. Sollte es die Teile doch einmal in den Mund nehmen, dann kann aber nichts passieren. Der Karton ist aus reinem Naturstoff (Primärmaterial), der unbedenklich ist, wie es auch die verwendeten Druckfarben sind.

**Bluemini** - die allerersten Spiele für das Kind.

## FREIES SPIEL MIT HUNDEHÜTTE UND KARTEN

Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist...

Zeigen Sie Ihrem Kind, wie die Hundehütte aufgebaut wird. Geben Sie dem Hund einen Namen. Machen Sie kleine Rollenspiele, wie der Hund seine Hütte sucht, was er auf dem Weg dahin alles macht, z. B. ...spielt mit dem Ball, ...läuft vor der Katze davon, ...geht zu seinem Freßnapf ...(Erste kleine Sätze sprechen!)

Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist...

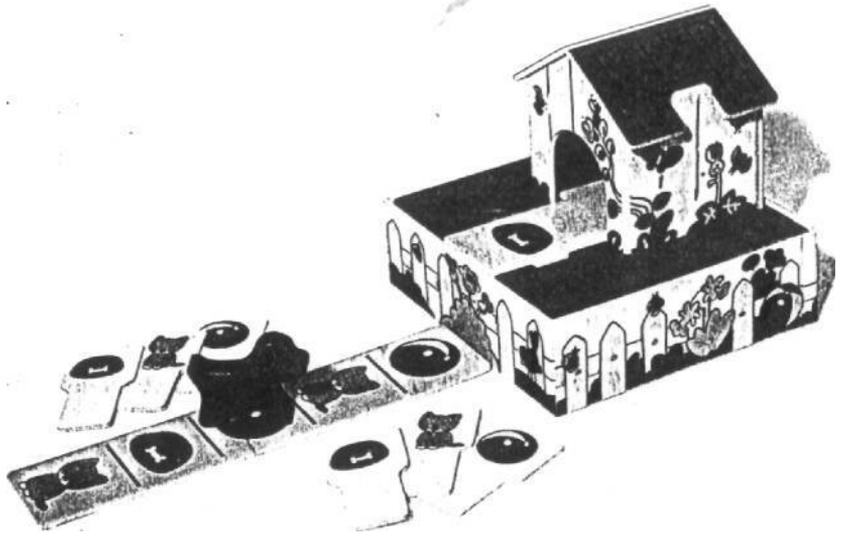
Zeigen Sie Ihrem Kind die Karten, benennen Sie die Gegenstände. Zeigen Sie ihm, wie man Karten als Fächer in die Hand nimmt, wie der andere Spieler aus den verdeckt gehaltenen Karten eine zieht - so wie beim „Schwarzer-Peter-Spiel“, oder wie man aus den verdeckt auf dem Tisch liegenden Karten das gleiche Kartenpaar findet (erstes Memory). „Wer hat zuerst die Katze?“ „Wo ist der Ball?“ usw.



## MEIN HUNDEHAUS

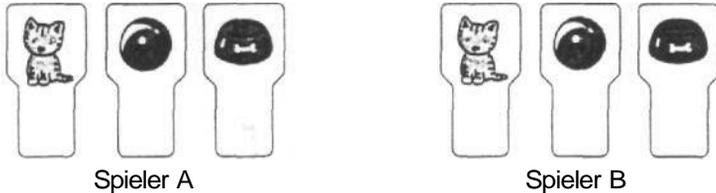
Inhalt:

- ein Hundehaus aus Karton zum Zusammensetzen
- Eine Laufbahn für den Hund mit 5 Feldern (2 Teile aus Karton).  
Das sechste Feld ist der Freßnapf vor der Hütte.
- 6 handliche Karten für ein allererstes Kartenspiel
- ein Hund aus Holz



## ALLERERSTESKLEINESREGELSPIEL

Das Häuschen wird aufgebaut und der Laufweg vor das Haus gelegt.  
Jeder der beiden Spieler erhält drei Karten, - von jedem Bild eins.



Wer an der Reihe ist, zieht aus dem verdeckten Kartenfächer des anderen Spielers eine Karte, schaut sie an und sagt, was für ein Bild darauf ist. Er setzt den Hund auf das entsprechende Bild auf dem Laufweg. Die Karte gibt er zurück.

Wenn der Hund schon auf dem gleichen Bild steht, bleibt er stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung, der Hund kann vorwärts und rückwärts ziehen!

Gewonnen hat derjenige, der den Hund als erster auf das Bild mit dem Freißnapf vor dem Hundehäuschen zieht.