

PRIMÄR  
MATERIAL  
ab 2½

Wir  
spielen Feuerwehr  
und Clown!



Ravensburger



RAVENSBURGER hat diese Legespielserie für Kinder ab 2 1/2 Jahren aus ausgewählten Naturmaterialien hergestellt.  
Die großen Karten aus dickem Naturkarton sind für die Spielbedürfnisse der Kleinsten besonders geeignet.



Ravensburger Spiele' Nr. 21 146 3

Illustration: Daniel Musch

Inhalt: 4 Bildtafeln (Feuerwehrauto, Schiff, Zirkus, Haus)

20 Karten

Spielanleitung

Ein Lottospiel aus Primärmaterial für 1 -4 Kinder ab 2 1/2 Jahren.

## SPIELIDEE



Komm mach mit! Wir spielen Feuerwehr und Clown!

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

Jedes Kind versucht, für seine Bildtafel die passenden Karten zu bekommen. Wer als erster alle Karten in seiner Tafel ablegen kann, gewinnt das Spiel.

## VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spielen werden die Bildtafeln vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.

Auf jeder Bildtafel gibt es für die Kinder Vertrautes zu entdecken, neue Dinge kennenzulernen und viel zu erzählen. Auf diese Weise kann sich der kindliche Wortschatz erweitern und festigen.



Haben die Kinder alle Bildtafeln genau betrachtet, werden jeweils die fünf verschiedenen Karten vorsichtig aus den Tafeln herausgelöst.

Verschiedene Spielmöglichkeiten sorgen dafür, daß dieses Legespiel immer wieder neu und abwechslungsreich gespielt werden kann.

## SPIELMÖGLICHKEITEN

### 1. Bilderpuzzle

Alle ausgestanzten Karten liegen gut gemischt und mit der Bildseite nach oben in der Mitte. Jedes Kind erhält eine Bildtafel und legt diese vor sich ab.

Ziel ist es, die fünf Karten der eigenen Bildtafel zu finden und sie an der richtigen Stelle einzulegen.

Wer schafft es wohl als erster?

Das Bilderpuzzle macht auch als Einzelbeschäftigung viel Spaß.



### 2. Bilderlotto

Jedes Kind nimmt sich eine Bildtafel und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die ausgestanzten Karten liegen gut gemischt und verdeckt in der Mitte.

Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter zieht jeweils eine Karte, zeigt sie allen Kindern und beschreibt, was auf dem Bild zu sehen ist. Wer glaubt, daß diese Karte zu seiner Bildtafel gehört, meldet sich, erhält die Karte und legt sie an der richtigen Stelle seiner Tafel ab.





Gewonnen hat, wer als erster alle fünf Karten seiner Bildtafel ablegen kann.

### 3. Gedächtnis-Lotto

Jedes Kind sucht sich eine Bildtafel aus und legt diese offen vor sich ab. Alle ausgestanzten Karten liegen verdeckt und gut gemischt in der Mitte.

Das jüngste Kind darf beginnen, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist schaut sich genau an, welche Formen seine gesuchten Karten haben. Er deckt eine entsprechende Karte auf und prüft, ob sie zu seiner Bildtafel paßt.

Paßt die Karte, darf sie gleich in die Bildtafel eingelegt werden.

Ist es eine falsche Karte, wird sie wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurückgelegt.

Sicher hat ein anderes Kind gleich bemerkt, daß dies seine Karte ist und sich genau eingepreßt, wo die Karte liegt.

Wer an der Reihe ist, darf immer nur **eine** Karte aufdecken. Das gilt auch, wenn er eine passende Karte gefunden hat.





#### 4. Fühl-Lotto

Wiederum werden die Bildtafeln an die Kinder verteilt. Alle ausgestanzten Karten bleiben „versteckt“ bei der Spielleiterin/dem Spielleiter.

Die Spielleiterin/der Spielleiter nimmt jeweils eine Karte, - die Kinder dürfen die Form der Karte nicht sehen - und gibt sie unter dem Tisch an die Kinder weiter.

Alle Kinder halten ihre Hände unter dem Tisch und ertasten die Formen.

Wer eine für seine Bildtafel passende Form fühlt, darf sich das Bild der Karte „geheim“ anschauen. Paßt die Karte, darf sie gleich in die Bildtafel eingelegt werden. Ist es eine falsche Karte, wird nichts verraten, und die Karte wandert unter dem Tisch zum nächsten Kind weiter.

Gewonnen hat, wer als erster alle Formen seiner Bildtafel ertastet und richtig eingelegt hat.

#### 5. Kunterbuntes Durcheinander

Was macht bloß der Seelöwe im Feuerwehrauto und der Koch im Zirkuszelt?

Die ausgestanzten Karten lassen sich beliebig austauschen und in andere Bildtafeln einsetzen. So ergeben sich lustige und verrückte Bilder, die Kindern viel Spaß machen.



© 1994 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag • Postfach 1860  
D-88188 Ravensburg**

